

Code
189194

- Boîte à tiroirs d'apprentissage
- Taalleercommode
- El laboratorio del lenguaje
- La cassetiera linguistica
- Sprachlern-kommode
- 语言学习匣



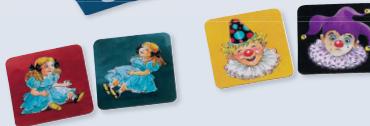
HABA education

Language Lab

encourages:

- visual and auditory perception
- vocabulary, reading and writing skills
- cognition

AGE **3+**





Language Lab

Basic skills

The language lab help children to acquire the skills needed for reading, and inspire them to write. The wide range of exercises develop children's basic skills in visual and auditory perception, language, and cognition.

Preparation

Show and explain the individual exercises.

Method / Use

Set up the language lab so that children can access them easily. Children each choose an exercise and take the drawer back to their seat. They can work individually or in groups. You can add variety by choosing who does what task.

Automation

Once the children have done all the exercises several times, the processes become automatic. An automatic skill is less stressful, requires less concentration, and therefore facilitates the development of other skills.

The language lab develop reading and writing skills based on the following principle: understand – do / use – automate.

Children need to move

The language lab encourage children to work using different movements and postures. The exercises are located in individual drawers, which the children simply take back to their seat. Children can work sitting down or standing up, or can sit or lie on a mat. This takes into account children's natural need for movement.

The educator's role

Take note of which exercises children are choosing. If a child avoids a specific exercise, there may be different reasons for this. The exercise could be too easy or too difficult, or maybe the child hasn't understood it and doesn't know what they are supposed to do. If this happens, the child needs to be helped. Gather all the children regularly around the language lab and talk to them about the different exercises. This is also a good way to check which exercises children are doing.

Make a note of the progress children are making.

- Working with the language lab helps to develop reading and writing skills.

Images

Gunilla Hansson's attractive illustrations are very clear. However, images can be interpreted in lots of different ways. Let the children explain their thoughts and discuss the images in a group. From an educational viewpoint, the inspirational images are extremely useful and can also be used in lots of other educational activities.

The language lab were developed in Sweden by

elementary teacher special school teacher Illustrator
Marianne Billström **Marie-Louise Corrias Näslund** **Gunilla Hansson**

Word pairs (1) and (2)

Aim

- Developing the skill of appreciating and interpreting images visually and linking what is being seen with personal experiences.
- Encouraging logical thinking.

Contents: Four boards (6.3" x 6.3" / 16 x 16 cm) and 16 illustrated cards (2.4" x 2.4" / 6 x 6 cm)

Word pairs (1)		Word pairs (2)	
Themes on the boards	Picture cards	Themes on the boards	Picture cards
Screw	Screwdriver	Bass	Hinge
Aquarium	Goldfish	Puck	Hockey stick
Notes	Recorder	Bouncing game	Girl
Baby	Baby's bottle	Soapbox	Tool
Chicken	Egg	Flippers	Diving goggles
Computer	Keyboard	Tennis ball	Tennis racket
Princess	Troll	Puppet theatre	Glove puppets
Dog	Leash	Violin	Violin bow
Table	Chair	Board game	Dice
Apple tree	Apple	Bicycle	Bicycle helmet
Shoes	Socks	Riding boots	Riding helmet
Birdcage	Budgie	Table tennis ball	Table tennis bat
Flowers	Watering can	Ballet shoes	Ballet skirt
Drawing	Pencil	Goal	Football
Horse	Saddle	Checkerboard	Chess pieces
Wound	Plaster	Color palette	Brush

Sorting

1-4 children

Set out the four boards. Spread the picture cards out face up on the table / floor. Children each take a card, think about which theme on the boards matches the picture, and put the card on that board.

Speaking

For the whole group

Distribute the picture cards to all the children.

Set the boards out so that all the children can see them. The children take it in turns to describe their image, find the matching theme on the boards, and put their card on that board.

Writing

The children sort out the picture cards and put them next to the matching images on the boards. They draw two columns in their book and write out the words in pairs. They then think of their own words that go together. Use the images to inspire the children to write sentences and stories.



Moving

For 10 or 20 children

Four children each have a board and stand in different places around the room. (If there are ten children in a group, only use two boards). Share out the sixteen / eight picture cards among the other children. Taking turns, the children with the boards each name one of the words on their boards. The child who has the picture card that matches the word goes to stand with the child with the board. This continues until all children with picture cards have found their matching board.

Variation: The children with the cards say what their picture is. The child with the matching board replies: "Come and stand with me, because I have a..."

Playing

For 2-4 children

Each child is given a board. The cards are placed on the table, face down. The child who starts turns a card over. If the card matches their board, the child keeps the card and turns over another card. If the card doesn't match, the child turns the card back down and it's the next player's turn. The first player to find all their pictures is the winner.



Opposites (3)



Aim

- Developing the skills of appreciating and interpreting images visually, recognizing opposites in pictures, and describing pictures verbally and in writing.
- Expanding vocabulary.

Contents: Four boards (6.3" x 6.3" / 16 x 16 cm) and 16 picture cards (2.4" x 2.4" / 6 x 6 cm)

Pairs of opposites		Pairs of opposites	
big suitcase	small rucksack	happy clown	sad clown
clean clothes	dirty clothes	straight nail	bent nail
sleeping doll	awake doll	winter	summer
young baby	old man	empty box	full box
short pencil	long pencil	whole orange	half an orange
hot sausage	cold ice cream	thick book	thin book

Sorting

Preliminary exercise

Choose six pairs of opposites and spread the cards out face up on the table / floor. The children look at the pictures. Choose a pair of opposites and explain the words. The children then choose pictures and create pairs of opposites.

For 1-4 children

Place the cards face up on the table. Taking turns, the children choose pairs of opposites.

Speaking

For the whole group

Hand the picture cards out equally to the children. In turn, each child describes their picture. The child who has the opposite word on their card calls out their word. The pairs of opposites are then placed together so that everyone can see. The group then calls out all the pairs of opposites together.

Physical activity

For the whole group

The children each get a picture card and stand in different places around the room.

In turn, each child describes their picture. The child who has the opposite picture on their card calls out their word and goes to stand next to their 'opposite partner'.

Playing

For 2-4 children

The picture cards are placed face down on the table / floor. The child who goes first turns two cards over. If the cards make a pair of opposites, the child can keep the cards and turns two more cards over. If the cards are not a pair of opposites, they are turned back face down and it's the next player's turn. The winner is the player with the most pairs. The game can be made easier by playing with fewer cards.

Writing

The cards are sorted into pairs of opposites. The children draw two columns in their book and write out the words in pairs. They then think of words that are opposites.

Use the images to inspire the children to write sentences and stories.



Time sequences (4)

Aim

- Developing the ability to see the connection between cause and effect, describe and interpret changes in pictures, understand the time sequence of events, and sort out the events accordingly.

Contents: Twenty-four picture cards (2.4" x 2.4" / 6 x 6 cm)

- 6 picture cards of a cake
- 6 picture cards of a snowman
- 6 picture cards of an apple
- 6 picture cards of a child

Writing

The children sort out the pictures and put them in the correct sequence. They then write a few sentences or stories about the pictures.

Drawing

The children draw their own series of pictures on small cards and then a partner puts the pictures in the correct sequence.

Sorting 1

For 1–4 children

Place the cards face up on the table / floor.

The children sort out the pictures according to what they show and make four piles: apples, child, cake, and snowman. They then put the series of pictures in the correct sequence.

Sorting 2

For 1–4 children

Place the cards face up on the table / floor. The children arrange the pictures in the correct sequence without having previously sorted them out into groups. For this exercise, the children need to have already seen the pictures!

Sorting 3

For 1-4 children

Let the children put the cards into the correct sequence. The children then close their eyes and you switch some of the cards between the groups. –

What has happened? Some of the children then correct the card sequence.

Alternatively, they can change the sequence themselves and then correct it.

Speaking

For the whole group

The groups of pictures are first put into the correct sequence. Practise with the children using the terms 'before' and 'after'. For example, ask: "What happens before the apple grows?" or "Which card comes after the picture with the crawling baby?" You can also practise using ordinal numbers by pointing to the first, second, third card, etc.

Moving

For 6, 12, 18, or 24 children

Each child is given a picture card. The children are now asked to put themselves into groups. There are apple, cake, child, and snowman groups. The members of the group need to stand next to each other in the correct sequence. They hold the pictures up so that everyone can see and check that they are in the right sequence.

Playing

For 4 children

Each child picks a group of pictures: apple, cake, child, or snowman. The cards are put out face down. The child who goes first turns a card over. If the card is from the group they have picked, they keep the card and turn over another card. If the card doesn't match the group they have picked, they put the card back and it's the next player's turn. The winner is the first player to find all six pictures for their group and put them in the correct sequence.



Position (5)

Aim

- Practising visual perception relating to spatial location.
- Practising the ability to perceive and name the spatial connections between objects, or objects and living creatures. Children use this ability when they are interpreting the letter shapes b – d – p, when reading cards, and when arranging numbers.
- Expanding vocabulary using local prepositions such as 'on', 'in', 'under', 'next to', 'in front of', and 'behind'.

Contents: Six cat pictures (3.5" x 3.5" / 9 x 9 cm) and 18 pictures cards (2.4" x 2.4" / 6 x 6 cm)

on	in	under	next to	in front of	behind
Cat	Cat	Cat	Cat	Cat	Cat
Teddy	Teddy	Teddy	Teddy	Teddy	Teddy
Mouse	Mouse	Mouse	Mouse	Mouse	Mouse
Boy	Boy	Boy	Boy	Boy	Boy

Sorting

For 1–4 children

Put the big cat pictures in a row, and spread the small cards face down on the table. First, the children sort out the picture cards according to the theme (teddy, mouse, boy). They then take one picture at a time and think about whether the figure is located on, in, under, next to, in front of, or behind the object.

Speaking 1

For the whole group

Put the cards for the preposition 'under' where everybody can see them. Ask the children to describe the pictures and think of a 'location word' for them. Go through the other five prepositions in the same way.

Speaking 2

For the whole group

The large cat pictures are set out where everyone can see them.

The small cards are handed out to the group.

The terms 'on', 'in', 'under', 'next to', 'in front of', and 'behind' are repeated.

Each child takes it in turns to describe their picture, e.g. *"The mouse is behind the cheese."* The child then puts the picture below the correct cat card.

Speaking 3

For the whole group

The cards are sorted and one group of pictures is chosen. A story is made up about the pictures, e.g. about the boy who needed a bath.

Moving

For the whole group

Six children each get one large card and stand in different places around the room. The remaining children each get one small picture card.

In turn, the children with the large cards explain where their cat is.

- *"My cat is in the basket."*

The children whose card shows a teddy, mouse, or a boy in the same position reply:

- *"The mouse is in the cheese."*
- *"The boy is in the bath."*
- *"The teddy is in the cushion cover."*

They then go and stand next to the child with the matching cat card.

Variation:

The children with the small cards say what is on their picture:

- *"The mouse is in the cheese."*

The child with the matching large card replies:

- *"Come and stand with me, because my cat is in the basket."*

Find the same (6)

Playing

For 2, 3, or 6 children

Hand out the large cat picture cards. If there are two children, each child gets three large cards. The small cards are spread out face down on the table / floor. The child who goes first turns a card over and says, for example:

- *"The teddy is on the cushion."*

If the picture matches one of the child's large pictures, they keep the card and turn over another one. If they turn a card over and it doesn't match, it's the next player's turn.

Writing

The cards are sorted and one group of pictures is chosen. The children write sentences or stories about the pictures.



Aim

- Developing visual discrimination, i.e. the ability to find similarities in pictures.
- Practising visual figure-ground perception, i.e. the ability to separate a figure from its background.
- Developing the visual short-term memory, i.e. images are stored for a short time.

Children use this ability when they distinguish between letter shapes or text printed close together. The working memory is needed when children store word images or copy something.

Contents: Twenty-four picture cards (2.4" x 2.4" / 6 x 6 cm)

- 6 pairs of fish and 6 pairs of butterflies

Sorting

For 1–4 children

Place the cards face up on the table / floor. The children sort the images into fish and butterfly cards, look closely at the cards, and find the identical pictures.

They put the cards together in pairs.

Playing

For 2–4 children

Place the butterflies / fish face down on the table / floor. The child who goes first turns two cards over and looks at them closely. If the pictures are identical, they keep the cards and turn two more cards over. If the cards do not match, the child puts the cards back and it's the next player's turn. The winner is the person with the most pairs. The game is more difficult if there are more pairs of cards used in the game.

Drawing

The children draw their own identical pairs of pictures, and other children find the pairs.



Boîte à tiroirs d'apprentissage

Compétences fondamentales

Cette boîte à tiroirs prépare à l'apprentissage de la lecture et stimule l'écriture. Grâce à des exercices divers et variés, les enfants développent leurs compétences fondamentales dans les domaines de la perception visuelle et auditive, du langage et de la cognition.

Préparatifs

Présenter et expliquer les différents exercices l'un après l'autre.

Pratique/application

Placez la boîte à tiroirs d'apprentissage à un endroit étant facilement accessible des enfants. Les enfants choisissent chacun un exercice, retirent le tiroir correspondant et l'emmènent avec eux à leur place. Ils travaillent seuls ou en groupes. Alterner les exercices en décidant qui réalise quel exercice.

Automatisation

Une fois que les enfants ont fait et répété tous les exercices plusieurs fois, les processus étudiés deviennent automatiques. Une compétence automatisée est moins fatigante et requiert moins d'attention, ce qui libère donc des capacités pour la poursuite du développement.

La boîte à tiroirs d'apprentissage stimule les compétences de lecture et d'écriture en se basant sur le principe suivant : comprendre - pratiquer/ appliquer - automatiser.

Besoins de mouvement

Avec la boîte à tiroirs d'apprentissage, les postures de travail/corporelles des enfants peuvent être très variées. Les exercices sont placés dans des tiroirs qui sont faciles à retirer et à emmener à sa place. Les enfants peuvent par ex. travailler assis à une table ou debout, ou encore s'asseoir ou s'allonger sur un tapis. Est donc intégré ici le besoin naturel de mouvement des enfants.

Le rôle du pédagogue

Faites attention aux exercices que les enfants choisissent. Il peut arriver qu'un enfant évite un exercice en particulier ; plusieurs raisons possibles à cela : l'exercice peut être trop facile ou trop difficile, l'enfant n'a peut-être pas compris l'énoncé, ou ne sait pas ce qu'il doit faire. L'enfant a alors besoin d'aide. Regroupez régulièrement tous les enfants autour de la boîte à tiroirs d'apprentissage et discutez ensemble des différents exercices. Cela permet également de savoir quel enfant fait quel exercice. Prenez des notes sur les progrès des enfants.

- Travailler avec la boîte à tiroirs d'apprentissage stimule les compétences en lecture et écriture.

Images

Les jolies illustrations de Gunilla Hansson sont faciles à comprendre. Les images peuvent toutefois être disposées de différentes façons. Laissez les enfants expliquer ce qu'ils voient et pensent, et discutez des images en groupe. Ces images sont sources d'inspiration et sont un véritable trésor du point de vue pédagogique : elles peuvent bien entendu être utilisées dans plein d'autres contextes d'apprentissage et d'enseignement.

La boîte à tiroirs d'apprentissage a été créée en Suède par

l'institutrice de maternelle
Marianne Billström

l'institutrice spécialisée
Marie-Louise Corrias Näslund

Illustratrice
Gunilla Hansson

Paires de mots (1) et (2)

Objectif

- Entraîner la capacité à comprendre et interpréter visuellement des images et à faire le lien entre ce qui est vu et ses propres expériences.
- Stimuler la pensée logique.

Contenu : 4 cartes de jeu (16 x 16 cm) et 16 cartes illustrées (6 x 6 cm)

Paires de mots (1)

Dessin sur les cartes de jeu

Carte illustrée

Vis

Tournevis

Aquarium

Poisson rouge

Notes de musique

Flûte à bec

Bébé

Biberon

Paires de mots (2)

Dessin sur les cartes de jeu

Carte illustrée

Truite

Ligne de pêche

Palet

Crosse de hockey

Marelle

Petite fille

Voiture d'enfant

Outils

Poule

Œuf

Palms

Masque de plongée

Ordinateur

Clavier

Balle de tennis

Raquette de tennis

Princesse

Troll

Théâtre de marionnettes

Marionnettes

Chien

Laisse

Violon

Archet

Table

Chaise

Jeu de plateau

Dé

Pommier

Pomme

Vélo

Casque de vélo

Chaussures

Chaussettes

Bootes d'équitation

Bombe d'équitation

Cage

Perruche

Balle de tennis de table

Raquette de tennis de table

Fleurs

Arrosoir

Ballerines

Tutu

Dessin

Crayon

Cage de but

Ballon de foot

Cheval

Selle

Échiquier

Figurines d'échecs

Blessure

Pansement

Palette de couleurs

Pinceau

Classer

1 à 4 enfants

Étalez les 4 cartes de jeu. Répartissez les cartes illustrées, faces visibles, sur la table/le sol. Chacun leur tour, les enfants prennent une carte, réfléchissent à quel dessin cela correspond sur les cartes de jeu, puis y déposent la carte.

Parler

Tout le groupe

Répartissez les cartes illustrées entre tous les enfants.

Placez les cartes de jeu de façon à ce que tous les enfants puissent les voir. L'un après l'autre, chaque enfant décrit l'image de sa carte, cherche le dessin correspondant sur les cartes de jeu et y dépose sa carte.

Écrire

Les enfants classent les cartes illustrées et les posent à côté des images correspondantes sur les cartes de jeu. Ils tracent ensuite deux colonnes sur leur cahier et y écrivent les mots par paires. Puis, ils cherchent d'autres termes qui vont avec les mots de leur cahier. Utilisez les images pour stimuler les enfants à écrire des phrases et des histoires.



Se déplacer

10 ou 20 enfants

4 enfants reçoivent chacun une carte de jeu et vont se placer à différents endroits de la pièce. (En cas de groupe de 10 enfants, utiliser seulement 2 cartes de jeu). Distribuez les 16 ou 8 cartes illustrées aux autres enfants. Chacun leur tour, les enfants ayant les cartes de jeu nomment à haute voix l'un des mots représentés sur leur carte de jeu. L'enfant qui possède la carte illustrée correspondant au mot énoncé, se place à côté de l'enfant ayant la carte de jeu. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les enfants avec une carte illustrée aient trouvé leur carte de jeu.

Variante : Les enfants avec une carte illustrée nomment l'image qui se trouve sur leur carte. L'enfant ayant la carte de jeu correspondante répond : « Viens à côté de moi, car j'ai un(e)... »

Jouer

2 à 4 enfants

Chaque enfant reçoit une carte de jeu. Les cartes illustrées sont déposées sur la table faces cachées. Le premier enfant à jouer retourne une carte. Si l'image correspond à l'une des images de sa carte de jeu, l'enfant conserve la carte et a le droit de retourner une autre carte. Si l'image ne correspond pas à l'une des images de sa carte de jeu, l'enfant remplace sa carte face cachée, et c'est au tour du joueur suivant. Le premier joueur à avoir trouvé toutes ses images a gagné.



Contraires (3)



Objectif

- Entrainer la capacité à comprendre et interpréter visuellement des images, à reconnaître des contraires en images, à décrire oralement et par écrit le contenu de l'image.
- Enrichir le vocabulaire.

Contenu : 4 cartes de jeu (16 x 16 cm) et 16 cartes illustrées (6 x 6 cm)

Paires de contraires		Paires de contraires	
grande valise	petit sac à dos	clown joyeux	clown triste
vêtements propres	vêtements sales	clou droit	clou tordu
poupée endormie	poupée réveillée	hiver	été
petit bébé	vieil homme	boîte vide	boîte pleine
petit crayon	grand crayon	orange entière	moitié d'orange
hot-dog	glace froide	gros livre	livre fin

Classer

Exercice de préparation

Choisissez six paires de contraires et placez les cartes, face illustrée visible, sur la table/le sol. Les enfants observent les images. Choisissez une paire de contraires et expliquez les termes. Les enfants choisissent ensuite des images et forment des paires de contraires.

1 à 4 enfants

Les cartes sont sur la table, faces visibles. L'un après l'autre, les enfants choisissent des paires de contraires.

Parler

Tout le groupe

Distribuez le même nombre de cartes illustrées à chaque enfant. Chacun à leur tour, les enfants nomment ce qu'ils voient sur l'image. L'enfant ayant la carte avec l'image contraire crie son mot. Les paires de contraires sont ensuite déposées de façon à ce que tout le monde les voit. Puis, le groupe répète toutes les paires de contraire en chœur.

Se déplacer

Tout le groupe

Les enfants reçoivent chacun une carte illustrée et vont se placer à différents endroits de la pièce.

L'un après l'autre, chaque enfant annonce son mot. L'enfant ayant la carte avec le mot contraire crie son mot et vient se placer à côté de son « partenaire de contraire ».

Jouer

2 à 4 enfants

Les cartes illustrées sont placées faces cachées sur la table/le sol.

Le premier enfant à jouer retourne deux cartes. Si les cartes forment une paire de contraires, l'enfant peut garder les cartes et retourner deux autres cartes. Si les cartes ne sont pas des contraires, elles sont replacées faces cachées, et c'est au tour du joueur suivant. Le gagnant est celui qui possède le plus de paires. Le jeu peut être simplifié en jouant avec moins de cartes.

Écrire

Les cartes sont classées par paires de contraires. Les enfants tracent ensuite deux colonnes sur leur cahier et y écrivent les mots par paires. Puis, ils cherchent d'autres mots qui forment des contraires.

Utilisez les images pour stimuler les enfants à écrire des phrases et des histoires.



Chronologies (4)

Objectif

- Stimuler la capacité à comprendre le lien entre cause et effet, à interpréter et décrire une évolution dans les images, à comprendre un déroulement chronologique d'évènements et à classer les évènements de façon correspondante.

Contenu : 24 cartes illustrées (6 x 6 cm)

- 6 cartes illustrant la confection d'un gâteau
- 6 cartes illustrant la création d'un bonhomme de neige
- 6 cartes illustrant le développement d'une pomme
- 6 cartes illustrant le développement d'un enfant

Écrire

Les enfants classent les images et les posent dans le bon ordre.

Puis, ils écrivent des phrases ou des histoires à propos des images.

Dessiner

Les enfants dessinent leur propre série d'images sur de petites cartes, puis leur binôme classe leurs cartes dans le bon ordre.

Classer 1

1 à 4 enfants

Les cartes sont sur la table/le sol, faces visibles.

Les enfants classent d'abord les images selon leur thème et forment quatre piles : Pomme, Enfant, Gâteau et Bonhomme de neige. Puis, ils classent les séries d'images dans le bon ordre.

Classer 2

1 à 4 enfants

Les cartes sont sur la table/le sol, faces visibles. Les enfants classent directement les images dans le bon ordre, sans avoir auparavant classé les séries d'images.

Cet exercice nécessite que les enfants connaissent déjà les images !

Classer 3

1 à 4 enfants

Laissez les enfants placer les cartes dans le bon ordre. Puis, les enfants ferment leurs yeux, et vous mélangez alors quelques cartes parmi les séries d'images. Que se passe-t-il ? Certains enfants vont corriger l'ordre des cartes. Vous pouvez également modifier vous-même l'ordre des cartes puis le recorriger.

Parler

Tout le groupe

Les séries d'images sont tout d'abord placées dans le bon ordre. Travaillez avec les enfants sur les concepts « avant » et « après ». Demandez par ex. : « Que se passe-t-il avant que la pomme n'apparaisse ? » ou « Quelle carte vient après l'image du bébé qui rampe ? » Travaillez également l'aspect numérique, en montrant la première image, puis la deuxième, la troisième etc.

Se déplacer

6, 12, 18 ou 24 enfants

Chaque enfant reçoit une carte illustrée. Les enfants ont ensuite pour consigne de se rassembler en petits groupes. Il y a quatre groupes : Pomme, Gâteau, Enfant et Bonhomme de neige. Les membres de chaque groupe doivent se tenir l'un à côté de l'autre selon l'ordre des cartes. Pour la vérification, tenez les cartes en hauteur afin que tous les enfants les voient.

Jouer

4 enfants

Chaque enfant choisit une série de cartes : Pomme, Enfant, Gâteau ou Bonhomme de neige. Les cartes sont déposées faces cachées. Le premier enfant à jouer retourne une carte. Si l'image correspond à sa série d'images, l'enfant conserve la carte et a le droit de retourner une autre carte. Si la carte ne correspond pas à sa série d'images, l'enfant replace la carte, et c'est au tour du joueur suivant. Le gagnant est celui qui a retrouvé les 6 images de sa série et les a placées dans le bon ordre.



Position dans l'espace (5)

Objectif

- Entrainer la perception visuelle de la position spatiale.
- Entrainer la capacité à comprendre et à nommer les relations spatiales entre les objets et les êtres vivants. Les enfants utilisent cette compétence par ex. pour interpréter les formes des lettres b, d et p, pour lire les cartes et pour formuler les chiffres.
- Enrichir le vocabulaire avec les prépositions locales « sur », « dans », « sous », « à côté », « devant » et « derrière ».

Contenu : 6 grandes cartes de chat (9 x 9 cm) et 18 cartes illustrées (6 x 6 cm)

sur	dans	sous	à côté	devant	derrière
Chat	Chat	Chat	Chat	Chat	Chat
Nounours	Nounours	Nounours	Nounours	Nounours	Nounours
Souris	Souris	Souris	Souris	Souris	Souris
Enfant	Enfant	Enfant	Enfant	Enfant	Enfant

Classer

1 à 4 enfants

Les grandes cartes avec le chat sont placées sur la table dans l'ordre, tandis que les petites cartes sont déposées faces visibles. Les enfants commencent par classer les cartes illustrées selon le thème (Nounours, Souris, Enfant). Puis, ils prennent une carte chacun leur tour et regardent si le personnage est sur, dans, sous, à côté, devant ou derrière l'objet.

Parler 1

Tout le groupe

Placez toutes les cartes illustrant la préposition « sous » pour que tout le monde les voit. Laissez les enfants décrire les images et chercher un mot pour la position dans l'espace. Procédez de même avec les cinq autres prépositions.

Parler 2

Tout le groupe

Les grandes cartes avec le chat sont placées de façon à ce que tout le monde les voit. Les petites cartes sont distribuées en nombre égal aux enfants.

Les concepts « sur », « dans », « sous », « à côté », « devant » et « derrière » sont répétés.

Chacun à son tour, chaque enfant décrit son image, par ex. « *La souris est derrière le fromage* ». Puis, il place sa carte sous la carte de chat correspondante.

Parler 3

Tout le groupe

Les cartes sont classées et une série d'images est choisie. Tous ensemble, une histoire est inventée à propos des images, par ex. sur l'enfant qui doit se laver.

Se déplacer

Tout le groupe

6 enfants reçoivent chacun une grande carte et vont se placer à différents endroits de la pièce. Les autres enfants reçoivent chacun une petite carte illustrée. Chacun à leur tour, les enfants ayant les grandes cartes racontent où se trouve le chat.

- « *Mon chat est dans le panier* ».

Les enfants ayant une carte sur laquelle le nounours, la souris ou l'enfant se trouve dans la même position, répondent :

- « *La souris est dans le fromage* ».
- « *L'enfant est dans la bassine* »
- « *Le nounours est dans l'oreiller/la taie d'oreiller* ».

Puis, ils vont se placer à côté de l'enfant ayant la carte de chat correspondante :

Variante :

Les enfants ayant des petites cartes annoncent ce qui se trouve sur leur image :

- « *La souris est dans le fromage* ».

L'enfant ayant la grande carte correspondante répond :

- « *Viens à côté de moi, car mon chat est dans le panier* ».

Former des paires (6)

Jouer

2, 3 ou 6 enfants

Distribuez les grandes cartes de chat. Les enfants sont par groupes de deux, et chaque enfant reçoit trois grandes cartes. Les petites cartes sont placées faces cachées sur la table/le sol. Le premier enfant à jouer retourne une carte et dit par ex.

- « *Le nounours est sur l'oreiller* ».

Si l'image correspond à l'une des grandes cartes de l'enfant, il conserve la carte et en retourne une autre. S'il retourne une carte ne correspondant pas, c'est au tour du joueur suivant.

Écrire

Les cartes sont classées et une série d'images est choisie. Les enfants écrivent des phrases ou des histoires à propos des images.



Objectif

- Entrainer la discrimination visuelle, c.-à-d. la capacité à trouver des similitudes dans les images.
- Entrainer la compréhension visuelle personnage-contexte, c.-à-d. la capacité à détacher un personnage de son environnement.
- Entrainer la mémoire à courte terme, car les images sont mémorisées pendant une brève période.

Les enfants utilisent cette compétence par ex. quand ils différencient les formes des lettres ou quand ils lisent un texte aux lignes serrées.

La mémoire de travail est notamment utilisée lorsque les enfants mémorisent la forme d'un mot ou qu'ils écrivent quelque chose.

Contenu : 24 cartes illustrées (6 x 6 cm)

- 6 paires de poissons et 6 paires de papillons

Classer

1 à 4 enfants

Les cartes sont réparties faces visibles sur la table/le sol. Les enfants classent les cartes selon qu'il s'agit d'un poisson ou d'un papillon. Ils observent les cartes attentivement et cherchent les images identiques. Ils placent les cartes par paires.

Jouer

2 à 4 enfants

Les papillons/poissons sont placés faces cachées sur la table/le sol. L'enfant qui commence retourne deux cartes et les regarde attentivement. Si les images sont identiques, il garde les cartes et en retourne deux autres. Si les cartes sont différentes, l'enfant replace les cartes, et c'est au tour du joueur suivant. Le joueur qui a le plus de paires remporte la partie. Plus il y a de paires de cartes dans le jeu, plus le jeu est difficile.

Dessiner

Les enfants dessinent les paires d'images identiques et font deviner les paires aux autres enfants.



Taalleercommode

Fundamentele vaardigheden

De taalleercommode biedt een voorbereiding op de leesvaardigheid en zet aan tot schrijven. Met de gevarieerde oefeningen trainen de kinderen fundamentele vaardigheden op het gebied van visuele en auditieve waarneming, taal en cognitie.

Voorbereiding

Laat de afzonderlijke oefeningen na elkaar zien en leg ze één voor één uit.

Uitwerking/toepassing

Stel de taalleercommode zo op, dat deze gemakkelijk toegankelijk is voor de kinderen. De kinderen kiezen telkens een oefening uit en nemen de bijbehorende lade mee naar hun plaats. Ze kunnen daarbij alleen of in groepjes werken. Er kan variatie worden aangebracht door vooraf te bepalen, wie welke opdracht doet.

Automatisering

Nadat de kinderen alle oefeningen meermalen hebben herhaald, worden de geoefende processen automatische vaardigheden. Voor een automatische vaardigheid is minder inspanning c.q. opmerksamheid vereist, waardoor capaciteit voor de verdere ontwikkeling vrijkomt.

Met de taalleercommode wordt de ontwikkeling van de lees- en schrijfvaardigheden gestimuleerd volgens het volgende principe: begrijpen – uitwerken/toepassen – automatisch maken.

Bewegingsdrang

Met de taalleercommode kunnen de kinderen in willekeurige lichaams-/werkhoudingen werken. De oefeningen bevinden zich in de afzonderlijke laden, die eenvoudig kunnen worden meegenomen naar de werkplek. De kinderen kunnen bijvoorbeeld zittend aan tafel of staand werken of hierbij op een vloerkleed zitten of liggen. Zo wordt rekening gehouden met de natuurlijke kinderlijke beweeglijkheid.

De rol van de pedagoog

Let goed op welke oefeningen de kinderen kiezen. Als een kind een bepaalde oefening vermeidt, kan dat verschillende oorzaken hebben. De oefening is mogelijk te gemakkelijk of te moeilijk, of het kind heeft de taakstelling niet goed begrepen en weet niet wat het moet doen. In dat geval heeft het kind hulp nodig. Verzamel regelmatig alle kinderen rond de taalleercommode en praat samen over de verschillende oefeningen. Op deze manier kunt u tevens controleren wie welke oefeningen doet. Noteer de vorderingen van de kinderen.

- Door met de taalleercommode te werken, wordt de ontwikkeling van het lees- en schrijfvermogen gestimuleerd.

Afbeeldingen

De aansprekende illustraties van Gunilla Hansson zijn zeer duidelijk. Afbeeldingen kunnen echter op heel verschillende manieren worden uitgelegd. Laat de kinderen toelichten wat ze hebben overlegd en bespreek de afbeeldingen in de groep. De inspirerende afbeeldingen zijn vanuit pedagogisch oogpunt een ware schat en kunnen natuurlijk ook in allerlei andere onderwijs situaties worden gebruikt.

De taalleercommode is ontwikkeld in Zweden door

Onderwijzeres Onderwijzeres speciaal onderwijs Illustratrice
Marianne Billström **Marie-Louise Corrias Näslund** **Gunilla Hansson**

Woordparen (1) en (2)

Doeleind

- De vaardigheid trainen om afbeeldingen visueel in zich op te nemen c.q. te duiden en het gezien te verbinden met eigen ervaringen.
- Aanzetten tot logisch denken.

Inhoud: telkens 4 speelbordjes (16 x 16 cm) en 16 afbeeldingskaarten (6 x 6 cm)

Woordparen (1)		Woordparen (2)	
Motieven op de speelbordjes	Afbeeldings-kaarten	Motieven op de speelbordjes	Afbeeldings-kaarten
schroef	schroevendraaier	baars	hengel
aquarium	goudvis	puck	hockeystick
muzieknoten	blokfluit	hinkelspel	meisje
baby	zuigfles	zeepkist	gereedschap
kip	ei	zwemvliezen	duikbril
computer	toetsenbord	tennisbal	tennisracket
prinses	trol	poppentheater	handpop
hond	lijn	viool	strijkstok
tafel	stoel	bordspel	dobbelsteen
appelboom	appel	fiets	fietshelm
schoenen	sokken	rijlaarzen	paardrijghelm
vogelkooi	parkiet	tafeltennisbal	tafeltennisbatje
bloemen	gieter	balletschoenen	balletrokje
tekening	potlood	doel	voetbal
paard	zadel	schaakbord	schaakstukken
wond	pleister	verfpalet	penseel

Sorteren

1 – 4 kinderen

Leg de vier speelbordjes neer. Verdeel de kaarten met de afbeeldingen naar boven op de tafel/vloer. De kinderen nemen na elkaar telkens één kaart, overleggen bij welk motief op de speelbordjes de afbeelding past en leggen de kaart daarop.

Praten

De hele groep

Verdeel de afbeeldingskaarten onder alle kinderen.

Leg de speelbordjes zo neer, dat alle kinderen ze kunnen zien. De kinderen beschrijven na elkaar hun eigen afbeelding, zoeken het passende motief op de speelbordjes en leggen hun kaart daarop.

Schrijven

De kinderen sorteren de afbeeldingskaarten en leggen deze naast de bijbehorende afbeeldingen op de speelbordjes. Daarna tekenen ze twee kolommen in hun schrift en schrijven de woorden paarsgewijs op. Vervolgens zoeken ze eigen begrippen die bij elkaar horen. Gebruik de afbeeldingen als uitgangspunt voor de kinderen om zinnen of verhalen te schrijven.



Bewegen

10 of 20 kinderen

Vier kinderen krijgen elk een speelbordje en verspreiden zich in het lokaal. (Bij een groep van tien kinderen worden slechts twee speelbordjes gebruikt.) Deel de zestien resp. acht afbeeldingskaarten uit aan de overige kinderen. Één voor één noemen de kinderen met de speelbordjes één van de woorden op hun bordje. Het kind dat de afbeeldingskaart heeft dat bij een genoemd woord hoort, gaat bij het kind met het speelbordje staan. Het spel gaat door tot alle kinderen met de juiste afbeeldingskaarten bij het kind met het bijbehorend speelbordje staan.

Variatie: de kinderen met de kaarten zeggen wat er op hun kaartje staat. Het kind met het bijbehorende speelbordje antwoordt: "Kom bij mij, want ik heb een ..."

Spelen

2 – 4 kinderen

Ieder kind krijgt een speelbordje. De afbeeldingskaarten worden met de afbeelding naar beneden over de tafel verdeeld. Het kind dat begint, draait een kaart om. Als de afbeelding bij zijn speelbordje past, mag het kind de kaart houden en mag het nog een kaart omdraaien. Als de afbeelding niet bij het bordje hoort, legt het kind de kaart weer met de afbeelding naar beneden en is de volgende speler aan de beurt. Wie als eerste al zijn afbeeldingen heeft gevonden, heeft gewonnen.



Tegenstellingen (3)



Doel

- De vaardigheid trainen om afbeeldingen visueel op te nemen c.q. te duiden, tegenstellingen in afbeeldingen te herkennen en afbeeldingsinhoud mondeling en schriftelijk te beschrijven.
- De woordenschat vergroten.

Inhoud: 4 speelbordjes (16 x 16 cm) en 16 afbeeldingskaarten (6 x 6 cm)

Tegengestelde paren		Tegengestelde paren	
grote koffer	kleine rugzak	vrolijke clown	treurige clown
schone kleren	vieze kleren	rechte spijker	kromme spijker
slapende pop	wakkere pop	winter	zomer
jonge baby	oude man	lege doos	volle doos
korte stift	lange stift	hele sinaasappel	halve sinaasappel
warme worst	koud ijs	dik boek	dun boek

Sorteren

Oefening vooraf

Kies zes tegengestelde paren uit en verdeel de kaarten met de afbeeldingszijde naar boven op de tafel/vloer. De kinderen bekijken de afbeeldingen. Kies een tegengesteld paar uit en licht de begrippen toe. Vervolgens kiezen de kinderen afbeeldingen uit en vormen ze tegengestelde paren.

1 – 4 kinderen

De kaarten liggen met de afbeelding naar boven op tafel.

De kinderen kiezen na elkaar tegengestelde paren uit.

Praten

De hele groep

Verdeel de afbeeldingskaarten gelijkmatig over de kinderen. Eén voor één benoemt elk kind zijn afbeelding. Het kind dat het tegengestelde begrip als kaart heeft, roept het betreffende woord. De tegengestelde paren worden voor iedereen zichtbaar neergelegd. Ten slotte herhaalt de groep alle tegengestelde paren in koor.

Bewegen

De hele groep

De kinderen krijgen elk een afbeeldingskaart en verspreiden zich in het lokaal. De kinderen noemen elk na elkaar hun begrip. Het kind dat het tegengestelde begrip als kaart heeft, roept zijn woord en gaat naast zijn 'tegengestelde partner' staan.

Spelen

2 – 4 kinderen

De afbeeldingskaarten liggen met de afbeeldingen naar beneden op de tafel/vloer. Het kind dat als eerste aan de beurt is, draait twee kaarten om. Als de kaarten een tegengesteld paar vormen, mag het kind de kaarten behouden en nog twee kaarten omdraaien. Als de kaarten geen tegengesteld paar vormen, worden ze weer omgedraaid en is de volgende speler aan de beurt. De winnaar is, wie de meeste paren heeft verzameld. Het spel kan worden vereenvoudigd door met minder kaarten te spelen.

Schrijven

De kaarten worden gesorteerd in tegengestelde paren. De kinderen tekenen twee kolommen in hun schrift en schrijven de woorden paarsgewijs op. Vervolgens zoeken ze eigen woorden, die tegenstellingen vormen. Gebruik de afbeeldingen als uitgangspunt voor de kinderen om zinnen of verhalen te schrijven.



Tijdsvolgorden (4)

Doel

- De vaardigheid trainen om de samenhang tussen oorzaak en effect waar te nemen, veranderingen in afbeeldingen te duiden en te beschrijven, de volgorde in de tijd van gebeurtenissen waar te nemen en de gebeurtenissen overeenkomstig te sorteren.

Inhoud: 24 afbeeldingskaarten (6 x 6 cm)

- 6 afbeeldingskaarten over een taart
- 6 afbeeldingskaarten over een sneeuwpop
- 6 afbeeldingskaarten over een appel
- 6 afbeeldingskaarten over een kind

Schrijven

De kinderen sorteren de afbeeldingen en leggen deze in de juiste volgorde. Vervolgens schrijven ze losse zinnen of verhaaltjes over de afbeeldingen.

Tekenen

De kinderen tekenen een eigen serie afbeeldingen op kleine kaartjes en laten telkens een partner de afbeeldingen in de juiste volgorde leggen.

Sorteren 1

1 – 4 kinderen

De kaarten liggen met de afbeelding naar boven op de tafel/vloer.

De kinderen sorteren de afbeeldingen eerst naar inhoud en maken vier stapels: Appel, Kind, Taart en Sneeuwpop. Vervolgens leggen ze verschillende series in de juiste volgorde.

Sorteren 2

1 – 4 kinderen

De kaarten liggen met de afbeelding naar boven op de tafel/vloer. De kinderen leggen de afbeeldingen in de juiste volgorde, zonder de series eerst te sorteren. Voor deze opgave moeten de kinderen de afbeeldingen al kennen!

Sorteren 3

1 – 4 kinderen

Laat de kinderen de kaarten in de juiste volgorde leggen. Daarna sluiten de kinderen hun ogen en verwisselen ze een paar kaarten binnen de series. Wat is er gebeurd? Een paar kinderen corrigeren de volgorde van de kaarten. Afwisselend kunnen ze nu zelf de volgorde van de kaarten veranderen en weer corrigeren.

Praten

De hele groep

De afbeeldingenserries worden eerst in de juiste volgorde gelegd. Oefen met de kinderen de begrippen 'voor' en 'na' resp. 'ervoor' en 'erna'. Vraag bijvoorbeeld: "Wat gebeurt er voordat de appel groeit?" of "Welke kaart komt na het plaatje met de kruipende baby?" Oefen ook de rangtelwoorden door het eerste, tweede, derde plaatje etc. te laten zien.

Bewegen

6, 12, 18 of 24 kinderen

Ieder kind krijgt een afbeeldingskaart. De kinderen krijgen nu de opdracht groepjes te vormen. Er zijn de groepen Appel, Taart, Kind en Sneeuwpop. De groepsleden moeten in de juiste volgorde naast elkaar gaan staan. Ter controle houden ze de plaatjes omhoog, zodat iedereen deze kan zien.

Spelen

4 kinderen

Elk kind verzamelt een verschillende afbeeldingenserie: Appel, Taart, Kind of Sneeuwman. De kaarten worden uitgespreid met de afbeeldingen naar beneden. Het kind dat als eerste aan de beurt is, draait een kaart om. Als er een plaatje uit de eigen afbeeldingenserie op staat, mag het kind de kaart houden en mag het nog een kaart omdraaien. Als de afbeelding niet bij zijn/haar afbeeldingenserie past, legt het kind de kaart terug en is de volgende speler aan de beurt. Wie als eerste alle zes afbeeldingen gevonden en in de juiste volgorde heeft gelegd, heeft gewonnen.



Positie (5)

Doel

- De visuele waarneming met betrekking tot de ruimtelijke positie trainen.
- De vaardigheid trainen om de ruimtelijke samenhang tussen voorwerpen resp. tussen voorwerpen en levende wezens waar te nemen en te benoemen. Deze vaardigheid passen kinderen bijvoorbeeld toe bij het duiden van de lettervormen b – d – p, bij het kaartlezen en bij getallenreeksen.
- De woordenschat uitbreiden met de plaatsgerelateerde voorzetels "op", "in", "onder", "naast", "voor" en "achter".

Inhoud: 6 kittenplaatjes (9 x 9 cm) en 18 afbeeldingskaarten (6 x 6 cm)

op	in	onder	naast	voor	achter
Kat	Kat	Kat	Kat	Kat	Kat
Teddybeer	Teddybeer	Teddybeer	Teddybeer	Teddybeer	Teddybeer
Muis	Muis	Muis	Muis	Muis	Muis
Jongen	Jongen	Jongen	Jongen	Jongen	Jongen

Sorteren

1 – 4 kinderen

De grote plaatjes van de kat liggen op een rij, de kleine kaarten worden met de afbeelding naar boven op de tafel verspreid. Eerst sorteren de kinderen de afbeeldingskaarten naar onderwerp (teddybeer, muis, jongen). Vervolgens pakken ze het ene plaatje na het andere en overleggen of de figuur zich op, in, onder, naast, voor of achter het voorwerp bevindt.

Praten 1

De hele groep

Leg de kaarten met het voorzetsel "onder" goed zichtbaar voor iedereen neer. Laat de kinderen de afbeeldingen beschrijven en het 'plaatswoord' erbij zoenen. Werk op dezelfde wijze de overige vijf voorzetels af.

Praten 2

De hele groep

De grote plaatjes met de kat worden goed zichtbaar voor iedereen neergelegd.

Verdeel de kleine kaarten gelijkmatig over de groep.

De begrippen "op", "in", "onder", "naast", "voor" en "achter" worden herhaald.

Achtereenvolgens beschrijft ieder kind zijn/haar afbeelding: bijvoorbeeld "*De muis zit achter de kaas.*" Vervolgens legt het kind het plaatje onder de overeenkomstige kattenkaart.

Praten 3

De hele groep

De kaarten worden gesorteerd en de kinderen nemen telkens één serie afbeeldingen in zich op. Samen wordt een verhaaltje over de plaatjes bedacht, bijvoorbeeld over een jongen die in bad moet.

Bewegen

De hele groep

Zes kinderen krijgen elk een grote kaart en verspreiden zich in het lokaal.

De overige kinderen krijgen elk een kleine afbeeldingskaart. Eén voor één vertellen de kinderen met de grote kaarten, waar hun kat zich bevindt.

- *"Mijn kat ligt in zijn mandje."*

De kinderen die op hun kaart een teddybeer, een muis of een jongen hebben die zich ook ergens in bevindt, antwoorden:

- *"De muis zit in de kaas."*
- *"De jongen zit in de tobbe."*
- *"De teddybeer ligt in het kussen/de kussensloop."*

Vervolgens gaan ze naast het kind met de overeenkomstige kattenkaart staan.

Variatie:

de kinderen met de kleine kaarten zeggen wat er op hun kaartje staat:

- *"De muis zit in de kaas."*

Het kind met de bijbehorende grote kaart antwoordt:

- *„Kom bij mij, want mijn kat ligt in zijn mandje.“*

Dezelfde kaart vinden (6)

Spelen

2, 3 of 6 kinderen

Verdeel de grote kaarten met de kat. Bij twee kinderen krijgt elk kind drie grote kaarten. De kleine kaarten worden met de afbeeldingen naar beneden over de tafel/vloer verspreid. Het kind dat als eerste aan de beurt is, draait een kaart om en zegt bijvoorbeeld:

- "De teddybeer ligt op het kussen."

Als de afbeelding bij één van de grote afbeeldingen van het kind past, mag het de kaart houden en nog een kaart omdraaien. Als er een kaart wordt omgedraaid die niet past, is de volgende speler aan de beurt.

Schrijven

De kaarten worden gesorteerd en de kinderen nemen telkens één serie afbeeldingen in zich op. Vervolgens schrijven ze losse zinnen of verhaaltjes over de afbeeldingen.



Doel

- Trainen van het visuele onderscheidende vermogen, d.i. de vaardigheid om overeenkomsten in de afbeeldingen te vinden.
- Trainen van de visuele waarneming van figuren op een achtergrond, d.i. de vaardigheid om een figuur los te zien van een achtergrond.
- Trainen van het visuele kortetermijngedachten, d.i. afbeeldingen worden voor korte tijd onthouden.

Deze vaardigheid wordt onder andere toegepast door kinderen om lettervormen te onderscheiden of een dichtgedrukte tekst te lezen. Het werkgeheugen wordt bijvoorbeeld gebruikt wanneer kinderen woordbeelden onthouden of iets moeten overschrijven.

Inhoud: 24 afbeeldingskaarten (6 x 6 cm)

- 6 vissenparen en 6 vlinderparen

Sorteren

1 – 4 kinderen

De kaarten worden met de afbeelding naar boven op de tafel/vloer verspreid. De kinderen sorteren de afbeeldingen in vissen- en vlinderkaarten, bekijken de kaarten goed en zoeken identieke afbeeldingen.

De kaarten worden paarsgewijs terzijde gelegd.

Spelen

2 – 4 kinderen

De vlinders/vissen worden met de afbeeldingen naar beneden over de tafel/vloer verspreid. Het kind dat begint, draait twee kaarten om en bekijkt deze goed. Als de afbeeldingen identiek zijn, mag het kind de kaarten houden en nog twee kaarten omdraaien. Als de afbeeldingen niet overeenstemmen, legt het kind de kaarten terug en is de volgende speler aan de beurt. Winnaar is, wie de meeste paren heeft. Hoe meer kaartparen er in het spel zijn, des te uitdagender is het spel.

Tekenen

De kinderen tekenen eigen identieke afbeeldingenparen en laten andere kinderen de paren vinden.



La cómoda del lenguaje

Habilidades básicas

La cómoda del lenguaje prepara para la lectura e incentiva a la escritura. Con los diferentes ejercicios, los niños practican habilidades básicas en los ámbitos de la percepción auditiva y audiovisual, el lenguaje y la cognición.

Preparación

Muestre y explique los ejercicios sucesivamente.

Realización y aplicación

Coloque la cómoda del lenguaje de forma que quede al alcance de todos los niños. Cada niño elige un ejercicio y se lleva el cajón correspondiente a su sitio. Trabajarán en grupo o por separado. Introduzca variaciones constatando quién hace qué ejercicio.

Automatización

Tras repetir varias veces todos los ejercicios, los procesos se automatizan. Una habilidad automatizada resulta menos difícil y requiere de menor atención, por lo que permite desarrollar otros aspectos.

La cómoda del lenguaje fomenta el desarrollo de la lectura y la escritura conforme al siguiente principio: comprender - realizar y aplicar - automatizar.

Necesidad de movimiento

Con la cómoda del lenguaje, los niños pueden trabajar en diferentes posturas. Los ejercicios se encuentran en cada uno de los cajones, que simplemente se extraen y se llevan hasta el pupitre. Los niños podrán sentarse o ponerse de pie en la mesa para trabajar, así como sentarse o tumbarse en una esterilla. De este modo, se respetará su impulso natural de movimiento.

El papel del pedagogo

Preste atención a los ejercicios que eligen los niños. Si un niño evita un determinado ejercicio, podría deberse a diferentes motivos: el ejercicio puede ser demasiado sencillo o demasiado difícil, o el niño puede no haber entendido el ejercicio y puede que no sepa qué debe hacer. En este caso, el niño necesitaría ayuda. Reúna a menudo a todos los niños en torno a la cómoda del lenguaje y hable con ellos sobre los distintos ejercicios. De este modo, podrá controlar además quién está haciendo qué ejercicio. Anote el progreso de los niños.

- Trabajar con la cómoda del lenguaje fomenta el desarrollo de la lectura y la escritura.

Ilustraciones

Las simpáticas ilustraciones de Gunilla Hanssons son muy precisas. Sin embargo, pueden exponerse de formas muy distintas. Por ello, deje que los niños expliquen sus ideas y comente las imágenes en grupo. Las inspiradoras imágenes son un auténtico tesoro desde el punto de vista pedagógico y pueden emplearse en muchos otros contextos educativos.

El desarrollo de la cómoda del lenguaje se ha llevado a cabo en Suecia de manos de

la profesora de educación primaria **Marianne Billström** la profesora de enseñanza especial **Marie-Louise Corrias Näslund** la ilustradora **Gunilla Hansson**

Parejas de palabras (1) y (2)

Objetivo

- Entrenar la capacidad de comprender e interpretar las imágenes visualmente, así como de relacionarlas con la propia experiencia.
- Estimular el pensamiento lógico.

Contenido: 4 tableros (16 x 16 cm) y 16 cartas ilustradas (6 x 6 cm)

Parejas de palabras (1)

Ilustraciones de los tableros	Cartas ilustradas	Ilustraciones de los tableros	Cartas ilustradas
Tornillo	Destornillador	Perca	Caña de pescar
Acuario	Carpa dorada	Disco (puck)	Palo de hockey
Notas musicales	Flauta dulce	Rayuela	Chica
Bebé	Biberón	Carrilana	Herramienta

Parejas de palabras (2)

Gallina	Huevo	Aletas	Gafas de bucear
Ordenador	Teclado	Pelota de tenis	Raqueta
Princesa	Trol	Escenario de títeres	Títeres
Perro	Correa	Violín	Arco de violín
Mesa	Silla	Juego de mesa	Dado
Manzano	Manzana	Bicicleta	Casco de bicicleta
Zapato	Calcetines	Botas de montar	Casco de montar
Jaula	Periquito	Pelota de ping pong	Pala de ping pong
Flores	Regadera	Zapatillas de ballet	Tutú de ballet
Dibujo	Lápiz	Portería	Pelota de fútbol
Caballo	Silla de montar	Tablero de ajedrez	Piezas de ajedrez
Herida	Tirita	Paleta (pintor)	Pincel

Clasificación

1 – 4 participantes

Disponga los cuatro tableros. Distribuya encima de la mesa o en el suelo las cartas con la ilustración hacia arriba. Por turnos, cada niño coge una carta, reflexiona con qué ilustración del tablero se corresponde y la coloca encima.

Lenguaje

Todo el grupo

Reparta a los niños las cartas ilustradas.

Disponga los tableros de modo que todos puedan verlos bien. Por turnos, los niños describen su dibujo, buscan en el tablero la ilustración que le corresponde y colocan la carta encima.

Escritura

Los niños clasifican las cartas ilustradas y las colocan junto a la imagen correspondiente de los tableros. Hacen dos columnas en sus cuadernos y escriben las dos palabras emparejadas. A continuación, buscan términos propios que estén relacionados con ellas. Utilice las ilustraciones para incentivar a los niños a construir oraciones y a escribir historias.



Movimiento

10 o 20 participantes

Se reparte un tablero a cuatro niños, que se distribuyen por la clase; (en un grupo de diez participantes se utilizarán únicamente dos tableros). Reparta, según corresponda, las dieciséis o las ocho cartas ilustradas al resto de los niños. Por orden, los niños que tienen los tableros nombran uno de los dibujos que aparecen en él. El participante cuya carta ilustrada se corresponda con la palabra mencionada, se coloca al lado de este niño. Se continúa de este modo hasta que todos los participantes hayan encontrado su tablero correspondiente.

Variante: los niños que tienen las cartas mencionan el dibujo que aparece en ellas, y el niño que disponga del tablero adecuado dice: «Ven conmigo, yo tengo un...»

Juego

2 – 4 participantes

Se reparte un tablero a cada niño. Las cartas ilustradas se distribuyen encima de la mesa con el dibujo hacia abajo. Empieza un niño destapando una carta. Si el dibujo de esta carta corresponde a su tablero, se quedará con ella y podrá destapar otra. Si, por el contrario, el dibujo no corresponde a su tablero, dejará la carta en su lugar y será el turno del siguiente jugador.

Gana el primero que encuentre todos sus dibujos.



Antónimos (3)



Objetivo

- Entrenar la capacidad de comprender e interpretar imágenes visualmente, de reconocer antónimos en las ilustraciones, así como de describir el contenido de las imágenes de forma escrita y oral.
- Ampliar el vocabulario.

Contenido: 4 tableros (16 x 16 cm) y 16 cartas ilustradas (6 x 6 cm)

Parejas de antónimos		Parejas de antónimos	
Maleta grande	Mochila pequeña	Payaso alegre	Payaso triste
Ropa limpia	Ropa sucia	Clavo recto	Clavo torcido
Muñeca dormida	Muñeca despierta	Invierno	Verano
Bebé	Hombre	Caja vacía	Caja llena
Lápiz corto	Lápiz largo	Naranja entera	Naranja media
Salchicha caliente	Helado frío	Libro grueso	Libro fino

Clasificación

Ejercicio previo

Elija seis parejas de antónimos y reparta las cartas encima de la mesa o en el suelo con la ilustración hacia arriba. Los niños observan los dibujos. Coja una pareja y diga los términos en voz alta. A continuación, los niños cogen los dibujos y forman parejas de antónimos.

1 – 4 participantes

Las cartas se encuentran sobre la mesa con los dibujos hacia arriba.

Por orden, los niños cogen parejas de antónimos.

Lenguaje

Todo el grupo

Reparta el mismo número de cartas ilustradas a todos los niños. Por orden, todos los niños mencionan el dibujo de su carta y el participante que cuente con el antónimo de dicho dibujo, pide la palabra. En ese momento, se enseña la pareja de antónimos a todos los demás niños. Por último, todo el grupo repite a coro las parejas de antónimos.

Movimiento

En grupo

Se reparte una carta ilustrada a cada niño y éstos se distribuyen por la clase.

En orden, los niños mencionan su dibujo y el participante que cuente con el antónimo, pide la palabra y se coloca al lado de su «pareja de antónimo».

Juego

2 – 4 participantes

Las cartas ilustradas se encuentran boca abajo sobre la mesa o en el suelo. Empieza un participante destapando dos cartas. Si ambas cartas conforman una pareja de antónimos, el participante se queda con ellas y destapa otras dos cartas. Por el contrario, si las cartas no son pareja, se les volverá a dar la vuelta y será el turno del siguiente jugador.

Gana el que reúna más parejas. El juego será más fácil si se utilizan menos parejas.

Escritura

Se clasifican las cartas por parejas de antónimos. Los niños hacen dos columnas en sus cuadernos y escriben las dos palabras emparejadas. A continuación, buscan palabras propias que constituyan antónimos. Utilice las ilustraciones para incentivar a los niños a construir oraciones y a escribir historias.



Orden cronológico (4)

Objetivo

- Entrenar la capacidad de establecer relaciones causa-efecto, de interpretar y describir los cambios en ilustraciones, de entender el orden cronológico de los acontecimientos y de clasificar estos últimos de forma correspondiente.

Contenido: 24 cartas ilustradas (6 x 6 cm)

- 6 cartas ilustradas sobre una tarta
- 6 cartas ilustradas sobre un muñeco de nieve
- 6 cartas ilustradas sobre una manzana
- 6 cartas ilustradas sobre un chico

Escritura

Los niños clasifican las imágenes y las colocan en el orden correcto.

Seguidamente, construyen oraciones o inventan historias sobre ellas.

Dibujo

Los niños dibujan una serie propia de imágenes en cartas pequeñas y dejan que un compañero las coloque en el orden correcto.

Clasificación 1

1 – 4 participantes

Las cartas se encuentran sobre la mesa o en el suelo con los dibujos hacia arriba. Primero, los niños clasifican las imágenes por contenido y las apilan en cuatro montones: manzana, chico, tarta y muñeco de nieve. Por último, colocan las series en el orden correcto.

Clasificación 2

1 – 4 participantes

Las cartas se encuentran sobre la mesa o en el suelo con los dibujos hacia arriba. Los niños colocan las imágenes en el orden correcto sin haberlas clasificado antes. Para esta actividad, los niños deben conocer los dibujos de las cartas.

Clasificación 3

1 – 4 participantes

Los niños colocan las cartas en el orden correcto. A continuación, cierran los ojos y cambian el orden de algunas cartas dentro de la misma serie. – ¿Qué ha pasado? Algunos de los niños corrigen el orden de las cartas. Como alternativa, podrán cambiar ellos mismos el orden de las cartas y volverlo a corregir.

Lenguaje

Todo el grupo

En primer lugar, se colocan las series en el orden correcto. Practique con los niños los términos «antes» y «después»; o «antes de» y «después de».

Pregúntele, p. ej.: «¿Qué ocurre antes de que crezca la manzana?; o bien «¿qué carta viene después del dibujo del bebé gateando?». Asimismo, practique los números ordinales indicando el primero, el segundo, el tercero, etc.

Movimiento

6, 12, 18 o 24 participantes

Cada niño recibe una carta ilustrada. A continuación, deben conformar grupos. Hay un grupo por cada serie de cartas: «manzana», «tarta», «chico» y «muñeco de nieve». Los miembros del grupo se colocan uno al lado del otro en el orden correcto de la serie. Para comprobar si están correctamente situados, mantienen la carta en alto, de modo que todos puedan verla.

Juego

4 participantes

Cada uno de los participantes reúne las cartas de una serie: manzana, tarta, chico o muñeco de nieve. Las cartas se colocan distribuidas boca abajo. Empieza un niño destapando una carta. Si esta carta pertenece a su serie, se la quedará y destapará otra carta. De lo contrario, la devolverá a su lugar y será el turno del siguiente jugador. Gana el que encuentre primero las seis imágenes y las coloque en el orden correcto.



Posición (5)

Objetivo

- Entrenar la percepción visual en relación con la ubicación espacial.
- Entrenar la capacidad de percibir y nombrar las relaciones espaciales entre los objetos o entre los objetos y los seres vivos. Los niños aplican esta capacidad al diferenciar las letras b - d - p, al leer las cartas o al ordenar los números.
- Ampliar el vocabulario con las preposiciones de lugar «sobre», «en», «debajo», «junto a», «delante» y «detrás».

Contenido: 6 cartas con gato (9 x 9 cm) y 18 cartas ilustradas (6 x 6 cm)

sobre	en	debajo de	junto a	delante de	detrás de
Gato	Gato	Gato	Gato	Gato	Gato
Osito de peluche					
Ratón	Ratón	Ratón	Ratón	Ratón	Ratón
Chico	Chico	Chico	Chico	Chico	Chico

Clasificación

1 – 4 participantes

Colocar en fila las cartas grandes con gato y distribuir las cartas pequeñas encima de la mesa con el dibujo hacia arriba. En primer lugar, los niños clasifican las cartas ilustradas por tema (osito de peluche, ratón, chico). A continuación, cogen las cartas una tras otra y reflexionan sobre si la figura se encuentra encima, en, junto a, debajo, delante o detrás del objeto.

Lenguaje 1

Todo el grupo

Coloque la carta de la preposición «debajo» de forma que todos la vean bien. Deje que los niños la describan y busquen la «palabra de lugar» adecuada. Trabaje del mismo modo las otras cinco preposiciones.

Lenguaje 2

Todo el grupo

Se colocan las cartas grandes con gato de modo que todos los participantes puedan verlas bien. Las cartas pequeñas se reparten equitativamente.

Se repiten los términos «sobre», «en», «debajo de», «junto a», «delante de» y «detrás de».

Por orden, cada uno de los niños describe su dibujo: p. ej. *«el ratón está detrás del queso»*. Y, seguidamente, coloca el dibujo debajo de la carta correspondiente.

Lenguaje 3

Todo el grupo

Se clasifican las cartas y cada uno elige una serie para sí. Juntos, se inventa una historia con los dibujos; p. ej., sobre el chico que tiene que bañarse.

Movimiento

Todo el grupo

Seis niños reciben una carta grande y se distribuyen por la clase.

El resto de los niños recibe una carta pequeña cada uno.

Por orden, los niños con la carta grande mencionan el lugar en el que se encuentra su gato.

- *«Mi gato está en la cesta».*

Los niños cuyo osito de peluche, ratón o chico se encuentren en la misma posición, responden:

- *«El ratón está en el queso».*
- *«El chico está en la bañera».*
- *«El osito de peluche está en el cojín».*

Por último, se colocan junto al niño con la carta del gato correspondiente.

Variante:

Los niños con las cartas pequeñas mencionan lo que aparece en sus dibujos:

- *«El ratón está en el queso».*

Y el niño con la carta grande correspondiente dice:

- *«Ven conmigo, mi gato está en la cesta».*

Similares (6)

Juego

2, 3 o 6 participantes

Reparta las cartas grandes del gato. Si participan dos niños, cada uno recibirá tres cartas. Las cartas pequeñas se distribuyen boca abajo sobre la mesa o en el suelo.

Empieza un niño destapando una carta y diciendo, p. ej.:

- «El osito está tumbado en el cojín».

Si el dibujo de esta carta se corresponde con una de las cartas grandes del niño, éste se queda con ella y destapa otra. Si, por el contrario, destapa una carta cuyo dibujo no se corresponde, será el turno del siguiente jugador.

Escritura

Se clasifican las cartas y cada uno elige una serie para sí. Los niños construyen oraciones o escriben historias sobre los dibujos.



Objetivo

- Entrenar la diferenciación visual; es decir, la capacidad de encontrar similitudes en las imágenes.
- Entrenar la percepción visual figura-fondo; es decir, la capacidad de distinguir una figura de un fondo.
- Entrenar la memoria visual a corto plazo; es decir, las imágenes se almacenan en la memoria durante un corto periodo de tiempo.

Los niños aplican esta capacidad cuando distinguen las formas de las letras o leen un texto con letra muy pequeña. La memoria de trabajo se emplea, p. ej., cuando los niños almacenan las palabras o cuando escriben.

Contenido: 24 cartas ilustradas (6 x 6 cm)

- 6 parejas de peces y 6 parejas de mariposas

Clasificación

1 – 4 participantes

Las cartas se distribuyen sobre la mesa o en el suelo con los dibujos hacia arriba. Los niños clasifican las cartas de peces y mariposas, las observan atentamente y buscan las imágenes idénticas. Colocan las cartas en parejas.

Juego

2 – 4 participantes

Los peces o las mariposas se distribuyen boca abajo encima de la mesa o en el suelo. Un niño destapa dos cartas y las observa. Si los dibujos de ambas cartas son idénticos, se quedará con ellas y destapará dos cartas más. Si, por el contrario, las cartas no coinciden, las coloca en su lugar y será el turno del siguiente jugador. Gana el que más parejas consiga. Cuanto mayor sea el número de parejas, más complejo será el juego.

Dibujo

Los niños dibujan sus propias parejas de cartas idénticas y dejan que otros niños encuentren las parejas.



La cassetta linguistica

Capacità di base

La cassetta linguistica prepara alla lettura e stimola alla scrittura.

Grazie ai molteplici esercizi, i bambini possono esercitare capacità di base nell'ambito della percezione uditiva e visiva, del linguaggio e della sfera cognitiva.

Preparazione

Mostrate e spiegate i singoli esercizi in successione.

Elaborazione/Applicazione

Posizionate la cassetta linguistica in modo tale che sia facilmente accessibile per i bambini. Questi ultimi sceglieranno un esercizio e porteranno al loro posto il cassetto corrispondente. Lavorano da soli o in gruppo. Rendete più vari gli esercizi decidendo quali compiti verranno eseguiti e chi se ne occuperà.

Automatizzazione

Dopo che i bambini avranno ripetuto più volte tutti gli esercizi, i relativi processi saranno stati assimilati in automatico. Una capacità automatica è meno impegnativa e necessita di meno attenzione e, pertanto, offre ulteriori opportunità di sviluppo.

La cassetta linguistica stimola lo sviluppo della lettura e della scrittura secondo il seguente principio: comprensione – elaborazione/applicazione – automatizzazione.

Spinta al movimento

Con la cassetteria linguistica i bambini possono lavorare nelle condizioni fisiche/di lavoro più svariate. Gli esercizi si trovano all'interno dei singoli cassetti, che possono portare facilmente con sé nella loro postazione di lavoro. Ad esempio, i bambini possono stare seduti al tavolo oppure lavorare in piedi oppure sedersi o stendersi su un tappeto. Anche la naturale spinta al movimento dei bambini viene così rispettata.

Il ruolo del pedagogo

Fate attenzione a quali esercizi scelgono i bambini. Se un bambino dovesse evitare un determinato esercizio, le cause potrebbero essere varie. L'esercizio potrebbe essere troppo facile o difficile, eventualmente il bambino potrebbe non aver capito il compito e non sapere cosa deve fare. In questo caso il bambino avrà bisogno di aiuto. Riunite regolarmente tutti i bambini intorno alla cassetteria linguistica e parlate insieme dei vari esercizi. In questo modo potrete controllare ulteriormente quali esercizi hanno scelto. Annotatevi i progressi dei bambini.

- Il lavoro con la cassetteria linguistica stimola lo sviluppo della lettura e della scrittura.

Immagini

Le accattivanti illustrazioni di Gunilla Hanssone sono molto chiare. Le immagini possono però essere disposte anche in maniera diversa. Lasciate che i bambini spieghino le loro riflessioni e parlate delle illustrazioni in gruppo. Queste immagini sono fonte d'ispirazione e, dal punto di vista pedagogico, un autentico tesoro da utilizzare naturalmente anche in altri contesti didattici.

La cassetteria linguistica è stata sviluppata in Svezia da

Insegnante della
scuola primaria
Marianne Billström

Insegnante di sostegno
Marie-Louise Corrias Näslund

Illustratrice
Gunilla Hansson

Coppie di parole (1) e (2)

Scopo

- Esercitare la capacità di registrare e interpretare visivamente le immagini, per poi collegare ciò che è stato visto con la propria esperienza.
- Stimolare il pensiero logico.

Contenuto:

4 tabelloni di gioco (16 x 16 cm) e 16 carte illustrate (6 x 6 cm)

Coppie di parole (1)

Coppie di parole (2)

Disegni sui tabelloni di gioco	Carte illustrate	Disegni sui tabelloni di gioco	Carte illustrate
Vite	Cacciavite	Pesce persico	Angelo
Acquario	Pesce rosso	Disco da hockey	Bastone da hockey
Note	Flauto dolce	Gioco della campana	Ragazza
Bebè	Biberon	Macchinina di legno	Attrezzo
Gallina	Uovo	Pinne	Occhiali da sub
Computer	Tastiera	Pallina da tennis	Giocatore di tennis
Principessa	Orco	Teatrino dei burattini	Burattini
Cane	Guinzaglio	Violino	Archetto del violino
Tavolo	Sedia	Gioco da tavolo	Dado
Melo	Mela	Bicicletta	Caschetto da bicicletta
Scarpa	Calzettoni	Stivali da equitazione	Caschetto da equitazione
Gabbia per uccelli	Pappagallino	Pallina da ping pong	Giocatore di ping pong
Fiori	Annaffiatoio	Scarpe da ballo	Tutù
Disegno	Matita	Porta	Calcio
Cavallo	Sella	Scacchiera	Scacchi
Ferita	Cerotto	Tavolozza	Pennello

Classificazione

Per 1-4 bambini

Disponete i quattro tabelloni di gioco. Distribuite le carte sul tavolo/pavimento con l'illustrazione rivolta verso l'alto. I bambini prendono in successione una carta, pensano a quale disegno del tabellone di gioco possa corrispondere e ve la appoggiano sopra.

Linguaggio

Per tutto il gruppo

Distribuite le carte illustrate a tutti i bambini.

Posizionate i tabelloni di gioco in modo tale che tutti i bambini possano vederli. I bambini descrivono in successione la loro immagine e cercano il motivo corrispondente sui tabelloni di gioco, quindi vi appoggiano la carta.

Scrittura

I bambini ordinano le carte illustrate e le appoggiano accanto alle immagini corrispondenti sui tabelloni di gioco. Disegnano due colonne su un foglio e scrivono le parole a coppie. Infine cercano loro stessi dei termini coerenti con il contesto. Utilizzate le immagini per stimolare i bambini a scrivere frasi e storie.



Movimento

Per 10 o 20 bambini

Quattro bambini ricevono un tabellone di gioco ciascuno e si dividono per la stanza. (Se il gruppo è di 10 bambini si utilizzano solo due tabelloni di gioco.) Distribuite le sedici o otto carte illustrate agli altri bambini. L'uno dopo l'altro, i bambini con i tabelloni di gioco chiamano una delle parole sui loro tabelloni. Il bambino che ha la carta illustrata relativa alla parola va di fronte al bambino con il tabellone di gioco. E si continua così, finché tutti i bambini con le carte illustrate non trovano il loro tabellone di gioco.

Variazione: I bambini con le carte descrivono la loro immagine.

Il bambino con il tabellone di gioco corrispondente risponde: "Vieni da me, perché ho un..."

Giocare

Per 2-4 bambini

Ogni bambino riceve un tabellone di gioco. Distribuite le carte sul tavolo con il lato dell'immagine rivolto verso il basso. Il bambino che comincia il gioco, gira una carta. Se è adatta al suo tabellone di gioco tiene la carta e può girarne un'altra. Se la carta non è adatta, il bambino la rimette al suo posto coperta e il turno passa al giocatore successivo. Vince chi trova per primo tutte le sue immagini.



Opposti (3)



Scopo

- Esercitare la capacità di registrare e interpretare visivamente le immagini, riconoscere gli opposti nelle immagini, descrivere oralmente e per iscritto i contenuti delle immagini.
- Ampliare il vocabolario.

Contenuto: 4 tabelloni di gioco (16 x 16 cm) e 16 carte illustrate (6 x 6 cm)

Coppie di opposti		Coppie di opposti	
Valigia grande	Zaino piccolo	Clown felice	Clown triste
Vestito pulito	Vestito sporco	Chiodo dritto	Chiodo storto
Bambola che dorme	Bambola sveglia	Inverno	Estate
Neonato	Vecchio	Scatola vuota	Scatola piena
Pennarello corto	Pennarello lungo	Arancia intera	Mezza arancia
Salsiccia calda	Salsiccia fredda	Libro spesso	Libro sottile

Classificazione

Esercizio preparatorio

Selezionate sei coppie di opposti e distribuite le carte sul tavolo/pavimento con il lato dell'immagine rivolto verso l'alto. I bambini osservano le immagini. Scegliete una coppia di opposti e spiegate i concetti. Alla fine, i bambini scelgono le immagini e formano delle coppie di opposti.

Per 1-4 bambini

Distribuite le carte sul tavolo con il lato dell'immagine rivolto verso l'alto. I bambini scelgono, uno dopo l'altro, delle coppie di opposti.

Linguaggio

Per tutto il gruppo

Distribuite le carte illustrate equamente tra tutti i bambini. Ogni bambino dice a volte alta cosa rappresenta la sua immagine. Il bambino che ha la carta opposta la chiama a voce alta. Le coppie di opposti vengono poi disposte di modo che tutti possano vederle. Infine, il gruppo ripete in coro tutte le coppie di opposti.

Movimento

Per tutto il gruppo

I bambini ricevono una carta illustrata ciascuno e si dividono per la stanza.

Uno dopo l'altro, i bambini dicono a voce alta cosa rappresentano le immagini. Il bambino che ha la carta opposta, la chiama a voce alta e si mette di fianco al suo "partner opposto".

Giocare

Per 2-4 bambini

Le carte illustrate sono disposte sul tavolo/pavimento coperte. Il primo bambino gira due carte. Se queste carte formano una coppia di opposti, le può tenere e girare altre due carte. Se le due carte non formano una coppia di opposti, le gira nuovamente e il turno passa al prossimo giocatore. Vince chi raccoglie più coppie. Si può giocare anche una versione semplificata con meno carte.

Scrittura

Le carte vengono ordinate per coppie di opposti. I bambini disegnano due colonne su un foglio e scrivono le parole a coppie. Infine cercano loro stessi dei termini che formano degli opposti.

Utilizzate le immagini per stimolare i bambini a scrivere frasi e storie.



Successione temporale (4)

Scopo

- Esercitare la capacità di percepire il collegamento tra causa ed effetto, individuare e descrivere le differenze tra le carte, percepire la successione temporale degli eventi e ordinare i fatti in maniera corrispondente.

Contenuto: 24 carte illustrate (6 x 6 cm)

- 6 carte illustrate raffiguranti una torta
- 6 carte illustrate raffiguranti un pupazzo di neve
- 6 carte illustrate raffiguranti una mela
- 6 carte illustrate raffiguranti un bambino

Scrittura

I bambini classificano le immagini e le mettono nell'ordine giusto.

Infine scrivono delle frasi o delle storie riguardanti le immagini.

Disegnare

I bambini disegnano una serie di immagini su delle piccole carte, mentre il loro partner deve mettere nell'ordine corretto.

Classificazione 1

Per 1-4 bambini

Distribuite le carte sul tavolo/pavimento con il lato dell'immagine rivolto verso l'alto. I bambini classificano le carte in base al contenuto e le impilano: mela, bambino, torta e pupazzo di neve. Infine mettono le singole serie nell'ordine corretto.

Classificazione 2

Per 1-4 bambini

Distribuite le carte sul tavolo/pavimento con il lato dell'immagine rivolto verso l'alto. I bambini mettono le immagini nell'ordine corretto, senza classificarle prima per serie. Per questo esercizio i bambini devono conoscere già le immagini!

Classificazione 3

Per 1-4 bambini

Fate mettere ai bambini le carte nell'ordine corretto. Quindi i bambini chiudono gli occhi e voi scambiate delle carte nelle singole serie. – Cos'è successo? Alcuni bambini correggono la successione delle carte. In alternativa, possono cambiare loro stessi l'ordine delle carte per poi ricorreggerlo.

Linguaggio

Per tutto il gruppo

Le serie di immagini vengono prima disposte nell'ordine corretto. Esercitate con i bambini i concetti di "davanti" e "dietro" e di "prima" e "dopo".

Chiedete, ad esempio: "Cosa succede prima che cresca la mela?" oppure "Quale carta viene dopo l'immagine del bebè che gattona?" Esercitate anche i numeri ordinali indicando la prima immagine, poi la seconda, la terza, ecc.

Movimento

Per 6, 12, 18 o 24 bambini

Ogni bambino riceve una carta illustrata. I bambini devono poi riunirsi in gruppi. Ci sarà il gruppo delle mele, delle torte, dei bambini e dei pupazzi di neve. I membri del gruppo devono ora mettersi nell'ordine corretto. Tengono le carte in alto così tutti possono controllare e vedere.

Giocare

Per 4 bambini

Ogni bambino raccoglie una serie di immagini diverse: mela, torta, bambino o pupazzo di neve. Le carte vengono disposte coperte. Il primo bambino gira una carta. Se riporta un'immagine appartenente alla sua serie, può tenere la carta e girarne un'altra. Se l'immagine non corrisponde alla sua serie, il bambino rimette a posto la carta e il turno passa al prossimo giocatore. Vince chi trova per primo tutte e sei le immagini e le dispone nell'ordine corretto.



Posizione (5)

Scopo

- Esercitare la percezione visiva in relazione alla posizione spaziale.
- Esercitare la capacità di percepire e nominare i rapporti spaziali tra oggetti e tra oggetti ed esseri viventi. I bambini utilizzano questa capacità ad esempio nell'interpretare le forme delle lettere b - d - p, nella lettura delle carte e nella formulazione dei numeri.
- Ampliare il vocabolario con le preposizioni di luogo "sopra", "dentro", "sotto", "vicino", "davanti" e "dietro".

Contenuto: 6 immagini di gatti (9 x 9 cm) e 18 carte illustrate (6 x 6 cm)

sopra	dentro	sotto	vicino	davanti	dietro
Gatto	Gatto	Gatto	Gatto	Gatto	Gatto
Orso di peluche					
Topo	Topo	Topo	Topo	Topo	Topo
Giovane	Giovane	Giovane	Giovane	Giovane	Giovane

Classificazione

Per 1–4 bambini

Le immagini grandi con il gatto vengono disposte in una fila, quelle piccole vengono distribuite sul tavolo con l'immagine rivolta verso l'alto. Innanzitutto i bambini classificano le carte illustrate per argomento (orsacchiotto, topo, ragazzo). Infine prendono un'immagine dopo l'altra e valutano se la figura si trova sopra, dentro, sotto, vicino, davanti o dietro all'oggetto.

Linguaggio 1

Per tutto il gruppo

Disponete le carte relative alla preposizione "sotto" in modo che siano ben visibili per tutti. Fate descrivere le immagini ai bambini e fate loro cercare la "parola della posizione". Lavorate allo stesso modo con le altre cinque preposizioni.

Linguaggio 2

Per tutto il gruppo

Disporre le immagini grandi con il gatto di modo che siano ben visibili per tutti. Distribuire le carte piccole equamente tra tutti i membri del gruppo.

Ripetere i concetti di "sopra", "dentro", sotto", "vicino", "davanti" e "dietro".

In successione, i bambini descrivono la propria immagine: ad. es. "*Il topo è dietro al formaggio.*" Alla fine i bambini posizionano l'immagine sotto alla carta del gatto corrispondente.

Linguaggio 3

Per tutto il gruppo

Ordinare le carte e osservare la fila di immagini. Tutti insieme si inventa una storia sulle immagini, ad es. su un ragazzo che doveva farsi il bagno.

Movimento

Per tutto il gruppo

Sei bambini ricevono una carta grande ciascuno e si dividono per la stanza.

Gli altri bambini ricevono una carta illustrata piccola ciascuno. In successione, i bambini con le carte grandi spiegano dove si trova il loro gatto.

- "*Il mio gatto è dentro al (nel) cestino.*"

I bambini che hanno una carta con un orsacchiotto, un topo o un ragazzo nella stessa posizione rispondono:

- "*Il topo è dentro al (nel) formaggio.*"
- "*Il ragazzo è nella vasca.*"
- "*L'orsacchiotto è dentro al (nel) cuscino/copricuscino.*"

Infine vanno a posizionarsi accanto al bambino con la carta del gatto corrispondente.

Variazione:

I bambini con le carte piccole descrivono la loro immagine:

- "*Il topo è dentro al (nel) formaggio.*"

Il bambino con la carta grande corrispondente risponde:

- "*Vieni da me, perché il mio gato è dentro al (nel) cestino.*"

Trova le somiglianze (6)

Giocare

Per 2, 3 o 6 bambini

Distribuite le carte grandi con il gatto. Se i bambini sono due, ognuno di loro riceve tre carte grandi. Le carte piccole vengono distribuite coperte sul tavolo/pavimento. Il primo bambino gira una carta e dice, ad es.:

- "L'orsacchiotto è sul cuscino."

Se l'immagine si abbina a una delle sue carte grandi, il bambino la tiene e ne gira un'altra. Se scopre una carta che non si abbina, il turno passa al prossimo giocatore.

Scrittura

Ordinare le carte e osservare la fila di immagini. I bambini scrivono delle frasi o delle storie riguardanti le immagini.



Scopo

- Esercitare la capacità di effettuare distinzioni visive, cioè l'abilità di trovare le somiglianze nelle immagini.
- Esercitare la percezione visiva di figure e sfondi, cioè l'abilità di strappolare una figura da uno sfondo.
- Esercitare la memoria visiva a breve termine, cioè le immagini vengono memorizzate per breve tempo.
I bambini utilizzano questa capacità ad esempio quando distinguono le forme delle lettere o quando leggono un testo i cui caratteri stampati sono molto fitti. La memoria di lavoro è necessaria, ad esempio, quando i bambini memorizzano le immagini delle parole oppure copiano qualcosa.

Contenuto: 24 carte illustrate (6 x 6 cm)

- 6 coppie di pesci e 6 coppie di farfalle

Classificazione

Per 1-4 bambini

Distribuite le carte sul tavolo/pavimento con il lato dell'immagine rivolto verso l'alto. I bambini suddividono le immagini distinguendo le carte dei pesci e le carte delle farfalle. Osservano con attenzione le carte e cercano le immagini identiche.

Dispongono poi le carte per coppie.

Giocare

Per 2-4 bambini

I pesci/le farfalle vengono distribuiti sul tavolo/pavimento coperti. Il primo bambino gira due carte e le osserva attentamente. Se le immagini sono identiche, conserva le carte e ne gira altre due. Se le immagini sono diverse, il bambino le rimette a posto e il turno passa al prossimo giocatore. Vince chi raccoglie il maggior numero di coppie. Più coppie di carte ci sono nel gioco, maggiore sarà la difficoltà.

Disegnare

I bambini disegnano coppie di immagini identiche, mentre gli altri devono scoprire le coppie.



Sprachlernkommode

Grundlegende Fähigkeiten

Die Sprachlernkommode bereitet auf das Lesen vor und regt zum Schreiben an. Mit den abwechslungsreichen Übungen trainieren die Kinder grundlegende Fähigkeiten in den Bereichen visuelle und auditive Wahrnehmung, Sprache und Kognition.

Vorbereitung

Zeigen und erklären Sie die einzelnen Übungen nacheinander.

Erarbeitung/Anwendung

Stellen Sie die Sprachlernkommode so hin, dass sie für die Kinder leicht zugänglich ist. Die Kinder wählen jeweils eine Übung aus und nehmen die entsprechende Schublade mit an ihren Platz. Sie arbeiten einzeln oder in Gruppen. Variieren Sie, indem Sie festlegen, wer welche Aufgabe bearbeitet.

Automatisierung

Nachdem die Kinder sämtliche Übungen mehrmals wiederholt haben, sind die geübten Prozesse automatisiert. Eine automatisierte Fähigkeit ist weniger anstrengend bzw. benötigt weniger Aufmerksamkeit und gibt daher Kapazität für die weitere Entwicklung frei.

Die Sprachlernkommode fördert die Lese- und Schreibentwicklung nach dem folgenden Prinzip: verstehen – erarbeiten/anwenden – automatisieren.

Bewegungsdrang

Mit der Sprachlernkommode können die Kinder in ganz verschiedenen Körper-/Arbeitshaltungen arbeiten. Die Übungen befinden sich in einzelnen Schubladen, die sich einfach mit an den Arbeitsplatz nehmen lassen. Die Kinder können z. B. am Tisch sitzend oder stehend arbeiten oder sich dazu auf eine Matte setzen oder legen. So wird der natürliche kindliche Bewegungsdrang berücksichtigt.

Die Rolle des Pädagogen

Achten Sie darauf, welche Übungen die Kinder auswählen. Sollte ein Kind eine bestimmte Übung vermeiden, kann dies verschiedene Ursachen haben. Die Übung könnte zu leicht oder zu schwer sein, eventuell hat das Kind auch die Aufgabenstellung nicht verstanden und weiß nicht, was es tun soll. Das Kind benötigt in diesem Fall Hilfe. Versammeln Sie regelmäßig alle Kinder um die Sprachlernkommode und sprechen Sie gemeinsam über die verschiedenen Übungen. Auf diese Weise können Sie zusätzlich kontrollieren, wer sich mit welchen Übungen beschäftigt. Notieren Sie die Fortschritte der Kinder.

- Mit der Sprachlernkommode zu arbeiten fördert die Lese- und Schreibentwicklung.

Bilder

Gunilla Hanssons ansprechende Illustrationen sind sehr deutlich. Bilder können jedoch auf ganz unterschiedliche Weise ausgelegt werden. Lassen Sie daher die Kinder ihre Überlegungen erklären und diskutieren Sie die Abbildungen in der Gruppe. Die inspirierenden Bilder sind unter pädagogischen Gesichtspunkten ein wahrer Schatz und können natürlich in vielen anderen Unterrichtszusammenhängen verwendet werden.

Die Sprachlernkommode wurde in Schweden entwickelt von

Unterstufenlehrerin Förderschullehrerin Illustratorin
Marianne Billström **Marie-Louise Corrias Näslund** **Gunilla Hansson**

Wortpaare (1) und (2)

Ziel

- Die Fähigkeit trainieren, Bilder visuell zu erfassen bzw. zu deuten und das Gesehene mit eigenen Erfahrungen zu verknüpfen.
- Logisches Denken anregen.

Inhalt: jeweils 4 Spielpläne (16 x 16 cm) und 16 Bildkarten (6 x 6 cm)

Wortpaare (1)		Wortpaare (2)	
Motive auf den Spielplänen	Bildkarten	Motive auf den Spielplänen	Bildkarten
Schraube	Schraubendreher	Barsch	Angel
Aquarium	Goldfisch	Puck	Hockeyschläger
Noten	Blockflöte	Hüpfpferd	Mädchen
Baby	Babyflasche	Seifenkiste	Werkzeug
Huhn	Ei	Schwimmflossen	Taucherbrille
Computer	Tastatur	Tennisball	Tennisschläger
Prinzessin	Troll	Puppentheater	Handpuppen
Hund	Leine	Geige	Geigenbogen
Tisch	Stuhl	Brettspiel	Würfel
Apfelbaum	Apfel	Fahrrad	Fahrradhelm
Schuhe	Socken	Reitstiefel	Reithelm
Vogelkäfig	Wellensittich	Tischtennisball	Tischtennisschläger
Blumen	Gießkanne	Ballettschuhe	Ballettrock
Zeichnung	Bleistift	Tor	Fußball
Pferd	Sattel	Schachbrett	Schachfiguren
Wunde	Pflaster	Farbpalette	Pinsel

Sortieren

1 – 4 Kinder

Legen Sie die vier Spielpläne aus. Verteilen Sie die Karten mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch/Boden. Die Kinder nehmen nacheinander jeweils eine Karte, überlegen, zu welchem Motiv auf den Spielplänen das Bild passt, und legen die Karte darauf ab.

Sprechen

Die ganze Gruppe

Verteilen Sie die Bildkarten an alle Kinder.

Legen Sie die Spielpläne so hin, dass alle Kinder sie sehen können.

Nacheinander beschreiben die Kinder ihr jeweiliges Bild, suchen das passende Motiv auf den Spielplänen und legen ihre Karte darauf ab.

Schreiben

Die Kinder sortieren die Bildkarten und legen sie neben die entsprechenden Bilder auf den Spielplänen. Sie zeichnen zwei Spalten in ihr Heft und schreiben die Wörter paarweise auf. Anschließend suchen sie eigene Begriffe, die zusammengehören. Verwenden Sie die Bilder als Anregung für die Kinder, Sätze und Geschichten zu schreiben.



Bewegen

10 oder 20 Kinder

Vier Kinder erhalten jeweils einen Spielplan und verteilen sich damit im Raum. (Bei einer Gruppengröße von zehn Kindern werden nur zwei Spielpläne verwendet.) Teilen Sie die sechzehn bzw. acht Bildkarten an die anderen Kinder aus. Der Reihe nach nennen die Kinder mit den Spielplänen jeweils eines der Wörter auf ihren Plänen. Das Kind, das die passende Bildkarte zu dem genannten Wort hat, stellt sich zu dem Kind mit Spielplan. So geht es weiter, bis alle Kinder mit Bildkarten ihren Spielplan gefunden haben.

Variation: Die Kinder mit den Karten sagen, was sich auf ihrem Bild befindet. Das Kind mit dem passenden Spielplan antwortet: „Komm zu mir, denn ich habe ein ...“

Spielen

2 – 4 Kinder

Jedes Kind erhält einen Spielplan. Die kleinen Karten werden mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch verteilt. Das Kind, das anfängt, dreht eine Karte um. Passt das Bild zu seinem Spielplan, behält es die Karte und darf eine weitere Karte umdrehen. Wenn das Bild nicht passt, legt das Kind die Karte wieder verdeckt hin und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer zuerst alle seine Bilder gefunden hat, hat gewonnen.



Gegensätze (3)



Ziel

- Die Fähigkeit trainieren, Bilder visuell zu erfassen bzw. zu deuten, Gegensätze in Bildern zu erkennen, Bildinhalte mündlich und schriftlich zu beschreiben.
- Den Wortschatz erweitern.

Inhalt: 4 Spielpläne (16 x 16 cm) und 16 Bildkarten (6 x 6 cm)

Gegensatzpaare		Gegensatzpaare	
großer Koffer	kleiner Rucksack	fröhlicher Clown	trauriger Clown
saubere Kleidung	schmutzige Kleidung	gerader Nagel	krummer Nagel
schlafende Puppe	wache Puppe	Winter	Sommer
junges Baby	alter Mann	leere Schachtel	volle Schachtel
kurzer Stift	langer Stift	ganze Apfelsine	halbe Apfelsine
warme Wurst	kaltes Eis	dickes Buch	dünnes Buch

Sortieren

Vorübung

Wählen Sie sechs Gegensatzpaare aus und verteilen Sie die Karten mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch/Boden. Die Kinder betrachten die Bilder. Wählen Sie ein Gegensatzpaar aus und erläutern Sie die Begriffe. Anschließend wählen die Kinder Bilder aus und bilden Gegensatzpaare.

1 – 4 Kinder

Die Karten liegen mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch.

Die Kinder wählen nacheinander Gegensatzpaare aus.

Sprechen

Die ganze Gruppe

Verteilen Sie die Bildkarten gleichmäßig auf die Kinder. Der Reihe nach benennt jedes Kind sein Bild. Das Kind, das den gegensätzlichen Begriff als Karte hat, ruft sein Wort. Die Gegensatzpaare werden dann für alle sichtbar abgelegt. Abschließend wiederholt die Gruppe alle Gegensatzpaare im Chor.

Bewegen

Die ganze Gruppe

Die Kinder erhalten jeweils eine Bildkarte und verteilen sich im Raum.

Ein Kind nach dem anderen nennt seinen Begriff. Das Kind, das den gegensätzlichen Begriff als Karte hat, ruft sein Wort und stellt sich neben seinen „Gegensatzpartner“.

Spielen

2 – 4 Kinder

Die Bildkarten liegen verdeckt auf dem Tisch/Boden. Das Kind, das als erstes an der Reihe ist, dreht zwei Karten um. Bilden die Karten ein Gegensatzpaar, darf das Kind die Karten behalten und zwei weitere Karten umdrehen. Bilden die Karten kein Gegensatzpaar, werden sie wieder umgedreht und der nächste Spieler ist dran. Gewonnen hat, wer am meisten Paare gesammelt hat. Das Spiel kann vereinfacht werden, indem mit weniger Karten gespielt wird.

Schreiben

Die Karten werden in die Gegensatzpaare sortiert. Die Kinder zeichnen zwei Spalten in ihr Heft und schreiben die Wörter paarweise auf.

Anschließend suchen sie eigene Wörter, die Gegensätze bilden.

Verwenden Sie die Bilder als Anregung für die Kinder, Sätze und Geschichten zu schreiben.



Zeitabfolgen (4)

Ziel

- Die Fähigkeit trainieren, den Zusammenhang zwischen Ursache und Wirkung wahrzunehmen, Veränderungen in Bildern zu deuten und zu beschreiben, die Zeitabfolge von Ereignissen wahrzunehmen und die Ereignisse entsprechend zu sortieren.

Inhalt: 24 Bildkarten (6 x 6 cm)

- 6 Bildkarten zu einer Torte
- 6 Bildkarten zu einem Schneemann
- 6 Bildkarten zu einem Apfel
- 6 Bildkarten zu einem Kind

Schreiben

Die Kinder sortieren die Bilder und legen sie in die richtige Reihenfolge.

Anschließend schreiben sie einzelne Sätze oder Geschichten zu den Bildern.

Zeichnen

Die Kinder zeichnen eine eigene Bildserie auf kleine Karten und lassen jeweils einen Partner die Bilder in die richtige Reihenfolge bringen.

Sortieren 1

1 – 4 Kinder

Die Karten liegen mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch/Boden.

Die Kinder sortieren die Bilder zunächst nach dem Inhalt und bilden vier Stapel: Apfel, Kind, Torte und Schneemann. Anschließend bringen sie die einzelnen Bildserien in die richtige Reihenfolge.

Sortieren 2

1 – 4 Kinder

Die Karten liegen mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch/Boden. Die Kinder ordnen die Bilder in der richtigen Reihenfolge an, ohne dass sie vorher die Bildserien sortieren. Für diese Aufgabe sollten die Kinder die Bilder bereits kennen!

Sortieren 3

1 – 4 Kinder

Lassen Sie die Kinder die Karten in die richtige Reihenfolge bringen.

Danach schließen die Kinder ihre Augen und Sie vertauschen innerhalb der Bildserien einige Karten. – Was ist passiert? Einige Kinder korrigieren die Kartenserienreihenfolge. Abwechselnd können sie nun selbst die Kartenserienreihenfolge ändern und wieder korrigieren.

Sprechen

Die ganze Gruppe

Die Bildserien werden zunächst in die richtige Reihenfolge gebracht. Üben Sie mit den Kindern die Begriffe „vor“ und „nach“ bzw. „bevor“ und „nachdem“. Fragen Sie z. B.: „Was passiert, bevor der Apfel wächst?“ oder „Welche Karte kommt nach dem Bild mit dem krabbelnden Baby?“ Üben Sie auch die Ordnungszahlen, indem Sie auf das erste, zweite, dritte Bild usw. zeigen.

Bewegen

6, 12, 18 oder 24 Kinder

Jedes Kind erhält eine Bildkarte. Die Kinder haben nun die Aufgabe, sich in Gruppen zusammenzufinden. Es gibt die Gruppen Apfel, Torte, Kind und Schneemann. Die Gruppenmitglieder sollen sich in der richtigen Reihenfolge nebeneinanderstellen. Zur Kontrolle halten sie die Bilder hoch, sodass alle sie sehen können.

Spielen

4 Kinder

Jedes Kind sammelt eine andere Bildserie: Apfel, Torte, Kind oder Schneemann. Die Karten werden verdeckt ausgelegt. Das Kind, das als erstes an der Reihe ist, dreht eine Karte um. Ist darauf ein Bild aus der eigenen Bildserie, behält es die Karte und darf eine weitere Karte umdrehen. Wenn das Bild nicht zu seiner Bildserie passt, legt das Kind die Karte zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es gewinnt, wer zuerst alle sechs Bilder gefunden und in die richtige Reihenfolge gelegt hat.



Lage (5)

Ziel

- Die visuelle Wahrnehmung in Bezug auf die räumliche Lage trainieren.
- Die Fähigkeit trainieren, die räumlichen Beziehungen zwischen Gegenständen bzw. Gegenständen und Lebewesen wahrzunehmen und zu benennen. Diese Fähigkeit wenden Kinder z. B. beim Deuten der Buchstabenformen b – d – p, beim Kartenlesen und bei Zahlenaufstellungen an.
- Den Wortschatz um die lokalen Präpositionen „auf“, „in“, „unter“, „neben“, „vor“ und „hinter“ erweitern.

Inhalt: 6 Katzenbilder (9 x 9 cm) und 18 Bildkarten (6 x 6 cm)

auf	in	unter	neben	vor	hinter
Katze	Katze	Katze	Katze	Katze	Katze
Teddy	Teddy	Teddy	Teddy	Teddy	Teddy
Maus	Maus	Maus	Maus	Maus	Maus
Junge	Junge	Junge	Junge	Junge	Junge

Sortieren

1 – 4 Kinder

Die großen Bilder mit der Katze liegen in einer Reihe, die kleinen Karten werden mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch verteilt. Zunächst sortieren die Kinder die Bildkarten nach dem Thema (Teddy, Maus, Junge). Anschließend nehmen sie ein Bild nach dem anderen und überlegen jeweils, ob sich die Figur auf, in, unter, neben, vor oder hinter dem Gegenstand befindet.

Sprechen 1

Die ganze Gruppe

Legen Sie die Karten zu der Präposition „unter“ für alle gut sichtbar hin. Lassen Sie die Kinder die Bilder beschreiben und nach einem „Lagewort“ dazu suchen. Erarbeiten Sie die fünf anderen Präpositionen auf die gleiche Weise.

Sprechen 2

Die ganze Gruppe

Die großen Bilder mit der Katze werden für alle gut sichtbar hingelegt. Die kleinen Karten werden gleichmäßig auf die Gruppe verteilt. Die Begriffe „auf“, „in“, „unter“, „neben“, „vor“ und „hinter“ werden wiederholt.

Der Reihe nach beschreibt jedes Kind sein Bild: z. B. „*Die Maus ist hinter dem Käse.*“ Anschließend legt es das Bild unter der entsprechenden Katzenkarte ab.

Sprechen 3

Die ganze Gruppe

Die Karten werden sortiert und es wird jeweils eine Motivreihe für sich betrachtet. Gemeinsam wird eine Geschichte zu den Bildern erfunden, z. B. über den Jungen, der baden sollte.

Bewegen

Die ganze Gruppe

Sechs Kinder erhalten jeweils eine große Karte und verteilen sich im Raum.

Die restlichen Kinder bekommen jeweils eine kleine Bildkarte.

Der Reihe nach erzählen die Kinder mit den großen Karten, wo sich ihre Katze befindet.

- „*Meine Katze ist im (in dem) Korb.*“

Die Kinder, die auf ihrer Karte einen Teddy, eine Maus oder einen Jungen in der gleichen Position haben, antworten:

- „*Die Maus ist im (in dem) Käse.*“
- „*Der Junge ist in der Wanne.*“
- „*Der Teddy ist im (in dem) Kissen/Kissenbezug.*“

Anschließend stellen sie sich neben das Kind mit der entsprechenden Katzenkarte.

Variation:

Die Kinder mit den kleinen Karten sagen, was sich auf ihrem Bild befindet:

- „*Die Maus ist im (in dem) Käse.*“

Das Kind mit der passenden großen Karte antwortet:

- „*Komm zu mir, denn meine Katze ist im (in dem) Korb.*“

Finde Gleiches (6)

Spielen

2, 3 oder 6 Kinder

Verteilen Sie die großen Karten mit der Katze. Bei zwei Kindern erhält jedes Kind drei große Karten. Die kleinen Karten werden verdeckt auf dem Tisch/Boden verteilt. Das Kind, das als erstes an der Reihe ist, dreht eine Karte um und sagt z. B.:

- „Der Teddy liegt auf dem Kissen.“

Passt das Bild zu einem der großen Bilder des Kindes, behält es die Karte und dreht eine weitere um. Deckt es eine Karte auf, die nicht passt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Schreiben

Die Karten werden sortiert und es wird jeweils eine Motivreihe für sich betrachtet. Die Kinder schreiben Sätze oder Geschichten zu den Bildern.



Ziel

- Trainieren der visuellen Diskriminierung, d. h. der Fähigkeit, Gleichheiten in Bildern zu finden.
- Trainieren der visuellen Figur-Grund-Wahrnehmung, d. h. der Fähigkeit, eine Figur von einem Hintergrund abheben zu können.
- Trainieren des visuellen Kurzzeitgedächtnisses, d. h. Bilder werden für kurze Zeit gespeichert.

Diese Fähigkeit wenden die Kinder z. B. an, wenn sie Buchstabenformen unterscheiden oder einen eng gedruckten Text lesen. Das Arbeitsgedächtnis wird z. B. benötigt, wenn die Kinder Wortbilder speichern oder etwas abschreiben.

Inhalt:

24 Bildkarten (6 x 6 cm)

- 6 Fischpaare und 6 Schmetterlingspaare

Sortieren

1 – 4 Kinder

Die Karten werden mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch/Boden verteilt. Die Kinder sortieren die Bilder in Fisch- und Schmetterlingskarten, betrachten die Karten genau und suchen identische Bilder.

Sie legen die Karten paarweise ab.

Spielen

2 – 4 Kinder

Die Schmetterlinge/Fische werden verdeckt auf dem Tisch/Boden verteilt. Das Kind, das beginnt, dreht zwei Karten um und sieht sie sich genau an. Sind die Bilder identisch, behält es die Karten und dreht zwei weitere Karten um. Stimmen die Karten nicht überein, legt das Kind die Karten zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es gewinnt, wer die meisten Paare hat. Je mehr Kartepaare im Spiel sind, umso anspruchsvoller ist das Spiel.

Zeichnen

Die Kinder zeichnen eigene identische Bildpaare und lassen andere Kinder die Paare finden.



语言学习匣

基本能力

《语言学习匣》可提高孩子的读写能力。多样化练习可以提高孩子在听觉、视觉感官、语言和认知领域的基本能力。

练习准备

您应逐一演示、解释每种练习的具体方法。

使用方法

请将“语言学习匣”放在易于孩子们抓取的位置。每次都由孩子们挑选一种练习方式，并将选中的抽屉放到自己的座位上。可以单独练习也可以分组练习。可以通过为孩子们分配特定练习来改变练习方式。

自主学习

孩子们在多次完成全部练习之后，就逐渐具备了自主学习语言的能力。掌握了自主学习语言的能力，不仅降低了语言学习的难度（学习时需要放的注意力），还能为进一步的能力拓展奠定基础。

《语言学习匣》通过以下步骤促进读写能力的提高：理解——应用——自主学习。

运动身体的需要

孩子们在使用“语言学习匣”进行训练时，完全可以采取不同的姿势。练习用具存放在不同的抽屉中，而在练习时完全可以将所需的抽屉携带至练习场地。孩子们可以选择坐在/站在桌子旁或坐在/躺在垫子上练习。这样一来，他们身体的运动需要就得到满足。

教育工作者所起到的作用

请留意孩子所选择的练习。如果某个孩子有意跳过某个练习，这背后可能有不同的原因。可能是练习太简单或者太难，也可能是这个孩子并未真正明白任务的具体要求，不知道自己应怎样做。在这种情况下，这个孩子就需要您的帮助。您应不时将所有孩子召集到“语言学习匣”周围，并一起讨论不同练习的具体方法。通过运动，您也可以了解哪些孩子选择了哪些练习。同时请您留意观察孩子们的进步。

- 使用“语言学习匣”练习可以促进读写能力的运动

图片

Gunilla Hanssons 所绘制的内容十分清楚。完全可以以不同方式解读这些图片。先让孩子将自己的理解说出来，再在小组中讨论这些图片所描述的内容。这些可以充分激发孩子想象力的图片在教育者眼中是无价之宝，当然也可以用作其他教学用途。

《语言学习匣》于瑞典设计完成，作者为

低年级教师 特教教师 插画师
Marianne Billström Marie-Louise Corrias Näslund Gunilla Hansson

成对词语 (1) 和 (2)

练习目标

- 训练识别、领会图片内容并将所见与个人经验相联系的能力。
- 培养逻辑思维能力。

用具：两种训练方法分别需要 4 块游戏板 ($16 \times 16 \text{ cm}$) 和 16 张卡片 ($6 \times 6 \text{ cm}$)

成对词语 (1)

成对词语 (2)

游戏板上 的图案	卡片	游戏板上 的图案	卡片
螺丝钉	螺丝刀	鲈鱼	钓鱼竿
鱼缸	金鱼	冰球	球棍
乐谱	竖笛	跳房子游戏	小女孩
婴儿	奶瓶	肥皂盒车	工具
母鸡	鸡蛋	鸭蹼	泳镜
电脑	键盘	网球	网球拍
公主	巨人	布偶剧场	手指布偶
小狗	项圈	小提琴	琴弓
桌子	椅子	棋盘游戏	骰子
苹果树	苹果	自行车	安全头盔
鞋子	袜子	马靴	头盔
鸟笼	鹦鹉	乒乓球	乒乓球拍
花朵	水壶	芭蕾舞鞋	芭蕾舞裙
铅笔画	铅笔	球门	足球
马	马鞍	国际象棋棋盘	国际象棋棋子
伤口	创可贴	调色板	画笔

配对练习

1 至 4 名孩子

请展开四张游戏板。将所有卡片摊开，平方在桌面/地面上，使带有图案的一面向上。请孩子们依次选择一张卡片，思考卡片上的图案与游戏板上的哪个图案相匹配，并将卡片放置于相应图案上。

语言表达练习

小组练习

将卡片分发给所有孩子。

将游戏板放在所有孩子都能看到的位置。让孩子们依次描述各自卡片上的图案，在游戏板上寻找与之匹配的图案，并将卡片放在相应图案上。

写作练习

让孩子们先将卡片与游戏板上的图案配对，并将卡片摆放在游戏板上与之相匹配的图案旁。接下来让他们在各自的练习本上画一条分割竖线，并写出卡片和游戏板上的成对内容。然后让他们寻找本子上相互对应的词语。鼓励孩子们根据这些图案写出完整的语句和故事。



运动练习

10 或 20 名孩子

四名孩子每人获得一块游戏板，并带着游戏板在房间内的不同区域分散开。（如果小组中只有 10 名孩子，则只需使用两块游戏板）

为孩子们分发 16 张或 8 张卡片。持有游戏板的孩子依次说出游戏板上的某一个词。持有与游戏板上的图案相对应卡片的孩子，应走到持有游戏板的孩子面前。依照这种方式继续练习，直到所有持卡片的孩子都找到与之对应的游戏板位置。

其他练习方法：持有卡片的孩子说出他手上卡片的内容。然后，持有相应游戏板的孩子回答：“到我这里来，因为我这里有……”

游戏玩法

2 至 4 名孩子

每名孩子获得一块游戏板。将卡片平摊在桌面上，使有图案的一面向下。开局的孩子翻开一张卡片。如果这张卡片与他游戏板上的某幅图案相匹配，则他可以保留这张卡片并翻开下一张卡片。如果没有与卡片相匹配的图案，则这名孩子需要将卡片重新翻过去，然后，轮到下一个孩子继续游戏。最先集齐与自己的游戏板相匹配的所有卡片的孩子获胜。



反义词 (3)



练习目标

- 训练识别、领会图片内容、识别图片中彼此对立的图案、以口头或书面方式描述图片的能力。
- 拓展词汇量

用具：4 块游戏板 ($16 \times 16 \text{ cm}$) 和 16 张卡片 ($6 \times 6 \text{ cm}$)

成对反义词		成对反义词	
大箱子	小背包	快乐的小丑	难过的小丑
干净的衣服	脏衣服	笔直的钉子	弯曲的钉子
熟睡的娃娃	醒着的娃娃	冬天	夏天
小宝宝	老爷爷	空盒子	满盒子
短铅笔	长铅笔	整只橙子	半只橙子
热香肠	冰激凌	一本厚书	一本薄书

配对练习

练习前的准备

选择六对图案内容相互对立的卡片，将它们摆放在桌面/地面上，使印有图案的一面向上。请孩子们观察卡片。由您选出一组图案内容相反的卡片并解释图案的含义。然后让孩子们找出内容相反的卡片并为其配对。

1 至 4 名孩子

将卡片平摊在桌面上，使印有图案的一面向上。
请孩子们依次找出表示相反意义的成对卡片。

语言表达练习

小组练习

为所有孩子平均分发卡片。请孩子们依次说出自己卡片上的内容。手持与卡片上的内容相对立卡片的孩子说出与之相反的内容（反义词）。然后，两个孩子需要将内容相互对立的两张卡片摆放到所有孩子面前。最后，整组孩子重复在练习过程中用到的所有反义词。

运动练习

小组练习

每个孩子获得一张卡片，并手持卡片在房间的不同区域内分散开。请孩子们依次说出自己卡片上所描述的内容。手持与卡片上的内容相对立卡片的孩子，说出该反义词并走到他“反义词伙伴”的面前。

游戏玩法

2 至 4 名孩子

将所有卡片平摊在桌面/地面上，使印有图案的一面向下。负责开局的孩子翻开两张卡片，如果这两张卡片上的内容构成反义词关系，则他可以保留这两张卡片，并翻开另外两张卡片。如果不能，则要把它重新翻过去，

并轮到下一个孩子继续游戏。最终收集了最多成对反义词卡片的孩子获胜。也可以通过减少所使用卡片的数量简化游戏。

写作练习

请先按照成对的反义词匹配卡片。接下来让孩子们在各自的练习本上画一条分割竖线，并写出卡片上的成对词组。然后让他们在本子上寻找成对的反义词词组。

鼓励孩子们根据这些图片写出完整的语句和故事。



时间的推移 (4)

练习目标

- 训练孩子对因果关系的理解能力、对图片所呈现变化的理解和描述能力、对事件发生的时间顺序的理解能力和对图片所描述事件的分组能力。

用具：24 张卡片 (6 x 6 cm)

- 6 张蛋糕卡片
- 6 张雪人卡片
- 6 张苹果卡片
- 6 张儿童卡片

写作练习

请孩子们为卡片分组，并以正确的顺序将它们摆放好。然后请他们根据图片写下几句话或一个完整的故事。

绘画练习

让孩子们自己画出小卡片上的图案，然后请每个孩子各自的小伙伴为这些图案排序。

分拣练习 1

1 至 4 名孩子

将卡片平摊在桌面/地面上，使印有图案的一面向上。

首先请孩子们根据卡片内容将所有卡片分成四摞：苹果、儿童、蛋糕、雪人。然后让孩子们按照正确的时间顺序摆放所有卡片。

分拣练习 2

1 至 4 名孩子

将卡片平摊在桌面/地面上，使印有图案的一面向上。在未给所有卡片分组的情况下，请孩子们以正确的时间顺序为所有卡片排序。使用这种练习方法的前提是孩子们已经熟悉了卡片上的内容。

分拣练习 3

1 至 4 名孩子

首先请孩子们为卡片排序。然后请孩子们闭上眼，由您打乱卡片的顺序（但不要打乱卡片的组别）。——发生了什么？请几名孩子更正卡片的顺序。也可以请孩子们自己打乱卡片的顺序，然后再自行更正顺序。

语言表达练习

小组练习

首先，请以正确的顺序摆放所有组别的卡片。与孩子们一同训练“在……之前”和“在……之后”的概念。例如，您可以提问：“在长出苹果之前，应该发生什么？”或“哪张图片应该排在宝宝爬图片之后？”此外，您也可以使用序数词来练习，比如指出哪些是第一张、第二张和第三张图片，以此类推。

运动练习

6、12、18 或 24 名孩子

每个孩子获得一张卡片。现在孩子们需要根据卡片分组找到各自的小组。也就是苹果组、蛋糕组、儿童组和雪人组。各组成员需要根据事件发生的时间顺序排队。为了确保孩子们以正确的顺序排队，可以让他们高举卡片，以便大家都能看见卡片上的图案。

游戏玩法

4 名孩子

每名孩子负责收集一组卡片：苹果、蛋糕、儿童或雪人。将卡片摊开，使带有图案的一面向下。开局的孩子翻开一张卡片。如果卡片上的图案属于他所收集的组别，那么他可以取走这张卡片并翻开下一张。如果不属于，那么这名孩子应将卡片再次翻过去，并轮到下一个孩子继续游戏。最先集齐自己组别的全部六张卡片并为其正确排序的孩子获胜。



位置 (5)

练习目标

- 训练对空间位置的视觉感知能力。
- 练习感知对物品间、物品和生物体间空间位置关系的表达能力。比如孩子在学习字母 b - d - p 的结构、阅读地图、排列数字时就会用到这种能力。
- 拓展词汇量，训练方位介词的使用方法，如“在……上面”、“在……里面”、“在……下面”、“在……旁边”、“在……前面”和“在……后面”。

用具： 6 块游戏板 ($9 \times 9 \text{ cm}$) 和 18 张卡片 ($6 \times 6 \text{ cm}$)

在..... 上面	在..... 里面	在..... 下面	在..... 旁边	在.....前 面	在.....后 面
小猫	小猫	小猫	小猫	小猫	小猫
泰迪熊	泰迪熊	泰迪熊	泰迪熊	泰迪熊	泰迪熊
小老鼠	小老鼠	小老鼠	小老鼠	小老鼠	小老鼠
小男孩儿	小男孩儿	小男孩儿	小男孩儿	小男孩儿	小男孩儿

配对练习

1 至 4 名孩子

将带有小猫的大号卡片排成一排，将小号卡片平摊在桌面上，使印有图案的一面向上。然后请

孩子们按照主题（泰迪熊、小老鼠、男孩）为卡片分组。接下来，他们应依次拿起一张卡片，并思考，卡片上的主人公位于物品的上面、里面、下面、旁边、前面还是后面。

语言表达练习 1

小组练习

请您将卡片摆放在介词“在.....下面”的旁边，确保大家都能看得见。请孩子们使用“方位词语”描述卡片上的内容。使用这种方式继续训练其他五个介词的用法。

语言表达练习 2

小组练习

将带有小猫的大号卡片摆放在所有人都能看见的位置。将小号卡片分发给小组内的所有孩子。

重复“在……上面”、“在……里面”、“在……下面”、“在……旁边”、“在……前面”和“在……后面”的概念。

请每个孩子依次描述他所持有的卡片：例如“小老鼠在奶酪的后面。”然后请他将卡片放在与之对应的小猫卡片的下面。

语言表达练习 3

小组练习

给所有卡片分组，每次练习只需使用一个主题。组内的所有孩子一同想出一个与卡片主题相符的故事，比如关于一位需要洗澡的小男孩。

运动练习

小组练习

六名孩子每人获得一张大号卡片，并在房间内的不同区域散开。其余的孩子每人获得一张小号卡片。

持有大号卡片的孩子依次讲述他们的小猫所在的位置。

- “我的小猫在篮子里面。”

而那些手上持有泰迪熊、小老鼠或小男孩主题且描述相同位置关系卡片的孩子，则应回答道：

- “小老鼠在奶酪里面。”
- “小男孩在浴缸里面。”
- “泰迪熊在枕头/枕套里面。”

然后他应该走到持有相应小猫卡片的孩子身边。

其他练习方法：

持有小号卡片的孩子说出自己卡片上的内容：

- “小老鼠在奶酪里面。”

持有相应大号卡片的孩子则应回答：

- “到我这儿来，因为我的小猫在篮子里面。”

连连看 (6)

游戏玩法

2、3 或 6 名孩子

分发带有小猫图案的大号卡片。如果只有两个孩子，那么每个孩子获得三张。将小号卡片平摊在桌面/地面上，使印有图案的一面向下。开局的孩子翻开一张卡片，并说出卡片上的内容，比如：

- “泰迪熊在枕头的上面。”

如果这张卡片与这个孩子所持有的某张卡片相符，那么他可以保留这张卡片并翻开下一张。如果不符，则应将卡片重新翻过去，并轮到下一个孩子继续游戏。

写作练习

给所有卡片分组，每次练习只需使用一个主题。请孩子们按照图片主题写出句子或故事。



练习目标

- 训练视觉辨别力，即找出两幅图片相同之处的能力。
- 训练人物-背景间的视觉分辨能力，即从背景中分离人物的能力。
- 训练短期视觉记忆，即将某些信息以图片形式在大脑中短暂存储能力。

孩子们在区分字母或者紧密排布的文字时需要使用这种能力。在孩子们需要记忆“文字图画”或抄写某些内容时需要这种工作记忆。

用具：24 张卡片 (6 x 6 cm)

——6 对小鱼卡片和 6 对蝴蝶卡片

配对练习

1 至 4 名孩子

将卡片平摊在桌面/地面上，使印有图案的一面向上。首先让孩子们将卡片分成小鱼和蝴蝶两组，然后再请他们仔细观察卡片，并找出图案相同的卡片。

孩子们需要挑选成对卡片。

游戏玩法

2 至 4 名孩子

将卡片平摊在桌面/地面上，使印有小鱼/蝴蝶的一面朝下。开局的孩子翻开两张卡片并仔细观察它们。如果这两张卡片完全一致，则这个孩子可以保留这对卡片并再次翻开两张。如果不一致，则这个孩子应把卡片重新翻过去，并轮到下一个孩子继续游戏。收集最多成对卡片的孩子获胜。游戏中使用的成对卡片越多，游戏的难度就越高。

绘画练习

让孩子自己画出完全相同的成对图案，然后让其他孩子找出彼此配对的两幅图。



4 260551 066078



HABA education

Habermaass GmbH

August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach · GERMANY

© Wehrfritz GmbH, 2009