Aan tafel!

Doelstellingen:

- spraakverstaan op zinsniveau in gesloten set (schermspel)
- auditief geheugen (twee elementen)

Versie 1 vanaf 4 jaar

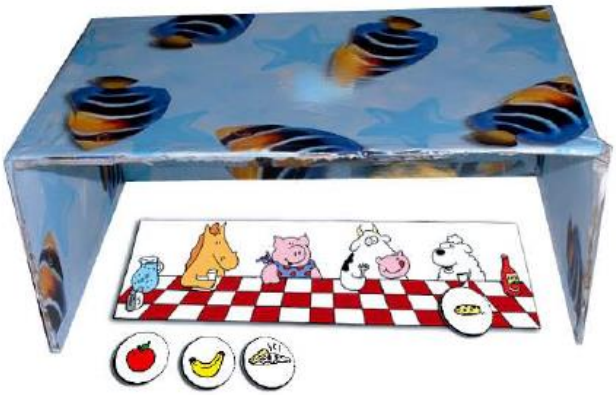
Dit schermspel wordt het best pas gespeeld vanaf vier jaar. De spreker en de luisteraar zitten tegenover elkaar. Een schoendoos, waarbij een rand is uitgesneden, dient als scherm. De woordenschat die gebruikt wordt in deze auditieve activiteit behoren tot het thema 'dieren' en 'voeding'.

Vaak hebben slechthorende kinderen de gewoonte om te luisteren naar slechts één woord in de zin. De rest van de zin leiden ze af uit de context. Deze strategie leidt vaak tot misverstanden. Om het spel tot een goed einde te brengen, is het noodzakelijk om te luisteren naar meer dan één woord in de zin. Aangezien deze beide woorden even onthouden moeten worden, wordt het auditief geheugen hier ook gestimuleerd.

Hoe speel je het spel?

De spreker en de luisteraar hebben elk een speelkaart met dieren en kleine kaarten met voedingswaren. De spreker verbergt zijn speelkaart met de dieren achter het scherm, zodat de luisteraar dit niet kan zien. De spreker legt elke kaart met één van de voedingswaren vóór een dier. De spreker vertelt de luisteraar hoe hij of zijn de kaartjes moet leggen om hetzelfde resultaat te verkrijgen. De spreker uit hierbij zinnen als "De koe eet pizza". De spreker gaat na of de luisteraar de zin begrepen heeft. Indien nodig wordt de zin herhaald.
Herstelstrategieën worden hierbij gestimuleerd (vb. "Wil je dat ik de zin nog eens herhaal? Dan kun je vragen 'Wil je nog eens herhalen alstublieft?'). Dit is een spel waarbij beide spelers moeten samenwerken om te kunnen winnen. Liggen alle kaarten met voedingswaren bij het juiste dier? Goed gedaan! De spreker wordt nu luisteraar en omgekeerd.





Aan tafel!

Doelstellingen:

- spraakverstaan op zinsniveau in gesloten set (schermspel)
- auditief geheugen (vier elementen)

Versie 2

Dit schermspel is een uitbreiding van versie 1. Het verschil met de vorige versie is dat de luistertaak moeilijker is. De luisteraar dient naar elk woord in de zin te luisteren. De vier elementen die nodig zijn om de prenten bij het juiste personage te leggen moeten tevens even vastgehouden worden in het auditief geheugen.

Hoe speel je het spel?

De spreker en de luisteraar hebben elk een speelkaart met de personages en kleine kaarten waar telkens twee voedingswaren op staan. De spreker verbergt zijn speelkaart met de personages en de dieren achter het scherm, zodat de luisteraar dit niet kan zien. De spreker legt elke kaart met één van de voedingswaren vóór een personage. De spreker vertelt de luisteraar hoe hij of zijn de kaartjes moet leggen om hetzelfde resultaat te verkrijgen. De spreker uit hierbij zinnen als "Het meisje met de hoed eet druiven en een pizza". De spreker gaat na of de luisteraar de zin begrepen heeft. Indien nodig wordt de zin herhaald. Herstelstrategieën worden hierbij gestimuleerd (vb. "Wil je dat ik de zin nog eens herhaal? Dan kun je vragen 'Wil je nog eens herhalen alstublieft?'). Dit is een spel waarbij beide spelers moeten samenwerken om te kunnen winnen. Liggen alle kaarten met voedingswaren bij het juiste dier? Goed gedaan! De spreker wordt nu luisteraar en omgekeerd.

Voorbereiding:

Benodigdheden:

sjabloon (versie 1: pg. 1, versie 2: pg. 2), hard papier (A4), schaar

Werkwijze:

1. Print het sjabloon van de versie naar keuze twee maal af op hard papier en knip de speelkaarten en de kaarten met de voedingswaren uit.
2. Een schoendoos, waarvan een rand is uitgesneden, kun je gebruiken als scherm.



TIP:
Je kunt het materiaal van 'De drukke schuur' gebruiken in plaats van de schoendoos.

Veel plezier!