

# TAALEN DENKEN

## LLB Landelijk Logopedie Bedrijf

Een taal leren gaat niet vanzelf. Een kind leert taal door horen, zien en doen. Een kind gebruikt taal om:

- Te zeggen wat hij ziet of doet en om te vragen, bijvoorbeeld: Het kind zegt: 'Daar loopt een koe' (hij/zij ziet een koe).
- informatie te vragen of iets (voor elkaar) te krijgen, bijvoorbeeld: het kind zegt: 'Mag ik drinken?' (het kind heeft dorst).

### Langzaam leer het kind de wereld ontdekken en over dingen na te denken:

#### Stel bijvoorbeeld eens de volgende vragen:

- Wat hebben we gisteren gedaan?' (tijdsbegrip)
- 'Wat is het grootst: een vliegtuig of een vogel? (vergelijkingen maken)
- 'Ik heb een blauwe trui aan, jij ook' (overeenkomsten en verschillen tussen voorwerpen).
- 'Een koe is een dier en een schaap is ook een dier!' (indelen in categorieën)
- 'Om te timmeren heb ik een hamer nodig' (een middel-doelrelatie)

U, als ouder, kunt het denken in woorden en zinnen stimuleren, door bijvoorbeeld vragen te stellen naar aanleiding van een verhaal of een gebeurtenis. Samen praten tijdens het knutselen, boodschappen doen, koken, tafel dekken en aankleden.

### Zo kan bijvoorbeeld het volgende gesprekje ontstaan:

'We gaan zo eten, zullen we samen de tafel dekken? Wat hebben we nodig?'

Kind: 'een vork en een mes'

'Maar we eten ook soep. Kun je soep eten met een mes of vork?'

Kind: 'néé, met een lepel!'

'Voor jou een lepel en voor papa en mama een lepel. Die zijn niet hetzelfde, hè?'

Kind: 'die van papa en mama zijn veel groter'

'Wat kun je nog meer met een lepel eten?'

Kind: 'weet ik niet'

'Zullen we ook een toetje eten?'

Kind: 'ja lekker, ijs!'

'Waarmee gaan we het ijs eten?'

Kind: 'met een lepel'

De ontwikkeling van taal en denken gaat samen: taal is de basis van alles wat een kind leert. Daarom is het zo belangrijk dat u, als ouder, laat merken wat je allemaal met taal kunt doen.

## LLB Landelijk Logopedie Bedrijf

Voor vragen of informatie kunt u terecht bij de logopediste op school/ kinderdagverblijf / peuterspeelzaal.