

FIT Digitaal

Niveau II

Liesbeth Schlichting en Trudi de Koning

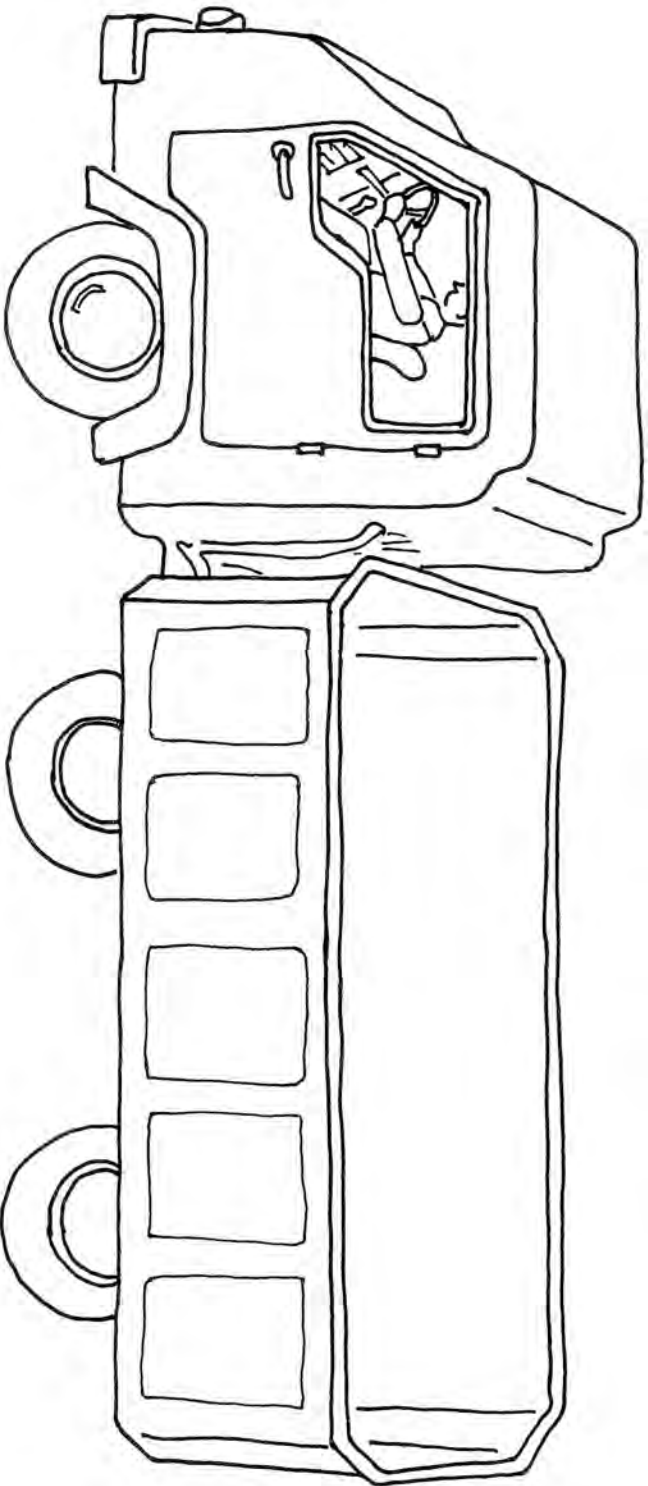
## **Inhoud FIT Digitaal**

### **Niveau II: FIT-nummers 14 - 18**

- 14 Onderwerp + Bijwoordelijke bepaling
- 15 Onderwerp + Voorwerp/Complement
- 16 Voorwerp/Complement + Werkwoord
- 17 Onderwerp + Werkwoord
- 18 Koppelwerkwoord

## **Materiaal Niveau II met verwijzing naar FIT-nummers**

- autootjes **16, 17**
- bal (groot) **16**
- ballen **16**
- blokken **14**
- dieren (plastic) (paarden, koeien, schapen, vissen, kip, konijn, vogel, beer) **14, 15, 17, 18**
- doos **18**
- envelop (groot) met voorwerpjes (auto, bus, boot, vliegtuig, fiets) **18**
- fiches + vouwblaadjes in twee kleuren **14**
- fiches **18**
- kapotte voorwerpen **15**
- knuffels (beer en aap) **15**
- kop/beker **17**
- lepeltje **17**
- playmobilpoppetjes **14, 16, 17**
- schoenen **16**
- tassen **16**
- viltstiften/kleurpotloden **16, 18**
- voorwerpen (klein) **15**
- werkplaat 6 **18**
- zakdoekjes (papier) **15**



## NIVEAU II

### 14 Onderwerp + Bijwoordelijke bepaling

OndB

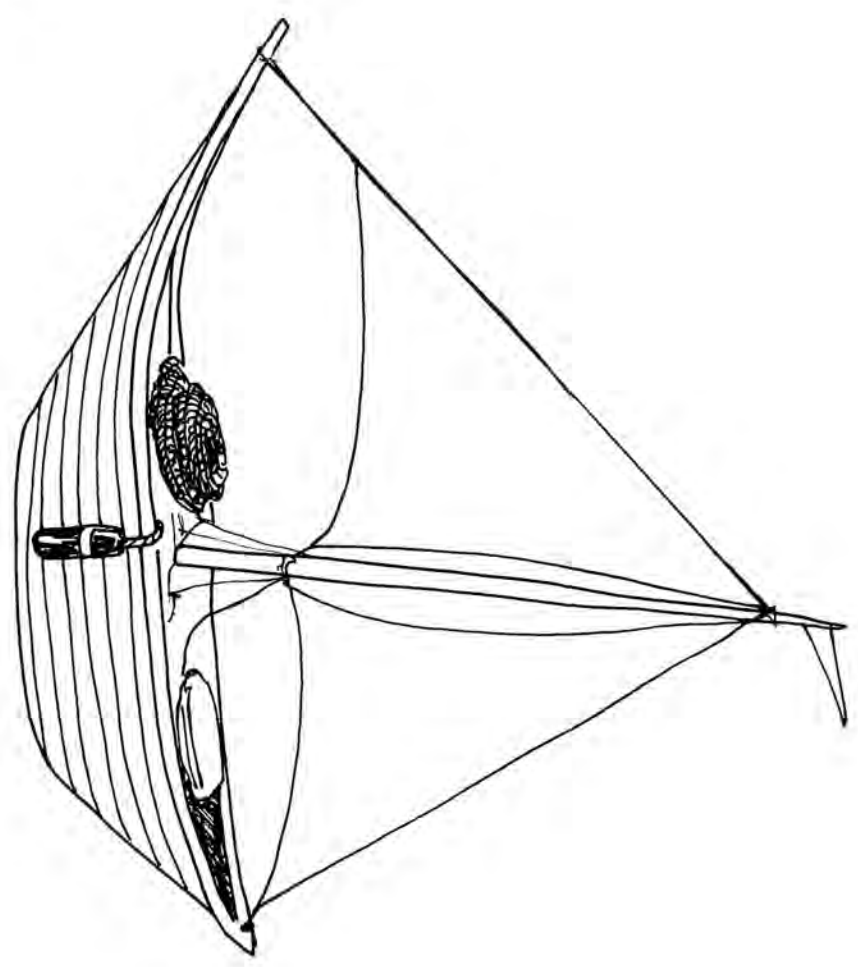
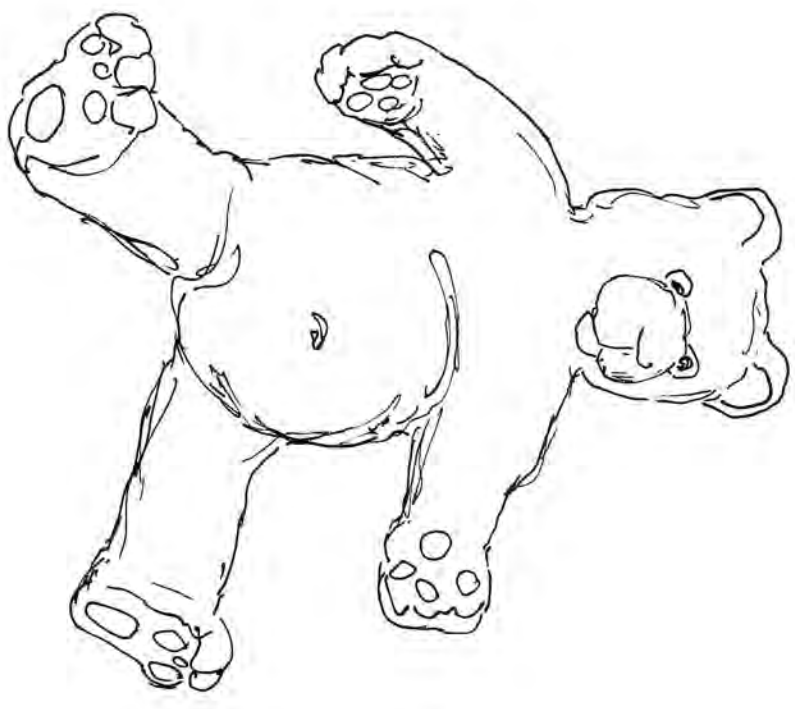
Uiting	<b>pop</b> (in de) <b>auto</b>
Materiaal	werkplaat + fisher price- of playmobilpoppetjes
Handeling	poppetjes in de vrachtwagen zetten
Uitvoering	L zet alle poppetjes in de vrachtwagen, telkens zeggend: <i>pop auto</i> . Ze haalt de poppetjes er weer uit en begint opnieuw met een poppetje in de vrachtwagen te zetten, zeggend: <i>pop auto</i> . Vervolgens houdt L aan het eerste kind een poppetje voor. Zodra het zegt: <i>pop auto</i> , mag het kind het poppetje in de vrachtwagen zetten. Dan zet L weer een poppetje in de vrachtwagen, zeggend: <i>pop auto</i> en houdt aan het tweede kind een poppetje voor.
Variatie	Hetzelfde spel wordt uitgevoerd met een speelgoedauto.

Uiting	<b>die</b> (moet) <b>daar</b>
Materiaal	fiches in twee kleuren + twee vouwblaadjes in dezelfde kleuren
Handeling	fiches op de vouwblaadjes leggen
Uitvoering	De vouwblaadjes liggen op tafel. Elk kind krijgt een aantal fiches. L legt op elk vouwblaadje een fiche in dezelfde kleur, zeggend: <i>die daar</i> . Dan mag het eerste kind, dan L weer en dan het tweede kind. En zo verder.

Uiting	<b>die ook</b>
Materiaal	blokken
Handeling	toren bouwen
Uitvoering	L introduceert: <i>we gaan een toren bouwen</i> . Ze legt een eerste blokje neer. Bij het tweede blokje zegt ze: <i>die moet erop</i> . Bij het derde blokje zegt zij: <i>die ook</i> . Daarna zetten L en het kind om de beurt een blokje op de toren met de woorden: <i>die ook</i> . Het spel wordt beëindigd met het omgooien van de toren, zeggend: <i>boem!</i> Dan wordt een nieuwe toren gebouwd.

Uiting	<b>paard</b> (er) <b>in</b>
Materiaal	plastic paarden + doosje
Handeling	paarden in het doosje zetten
Uitvoering	L en het kind zetten om de beurt een paard in het doosje en zeggen daarbij: <i>paard in</i> .
Variatie	Eventueel kan <i>paard</i> afgewisseld worden met <i>koel</i> .

- Extra
- bij het uitdelen van koekjes zegt de ouder of de leidster: *Emmy koek, mama ook, papa ook*.
  - bij het opruimen zegt de ouder of leidster: *die daar, die daar*.



## NIVEAU II

### 15 Onderwerp + Voorwerp/Complement

OndVC

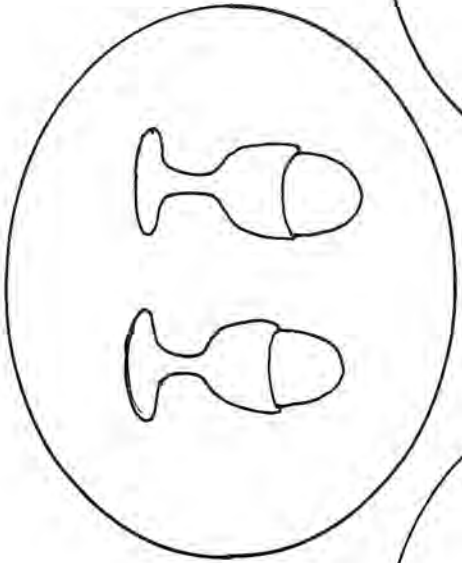
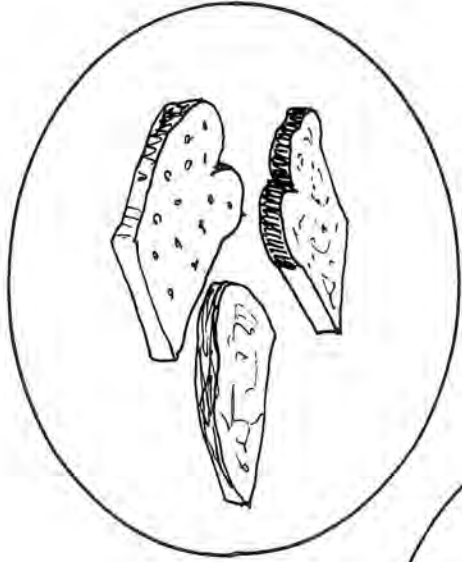
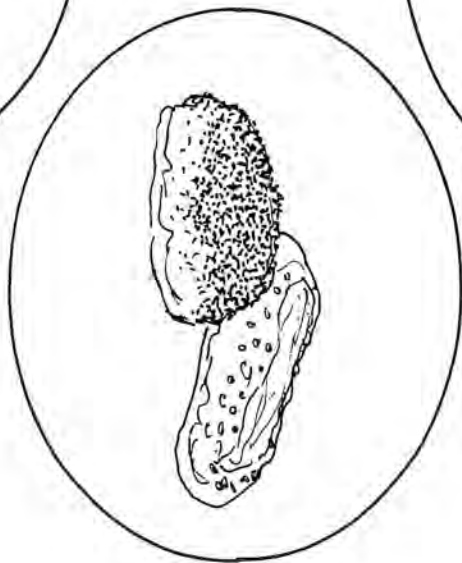
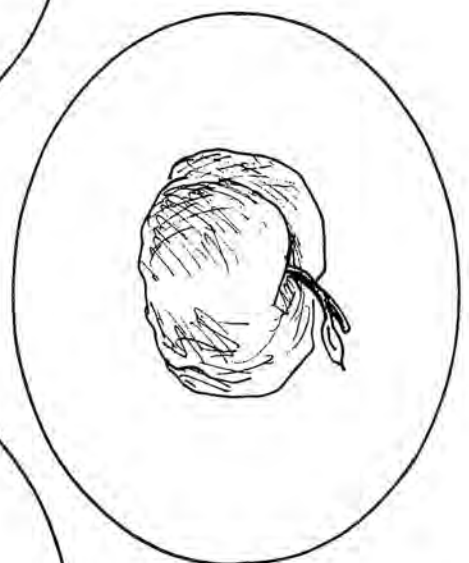
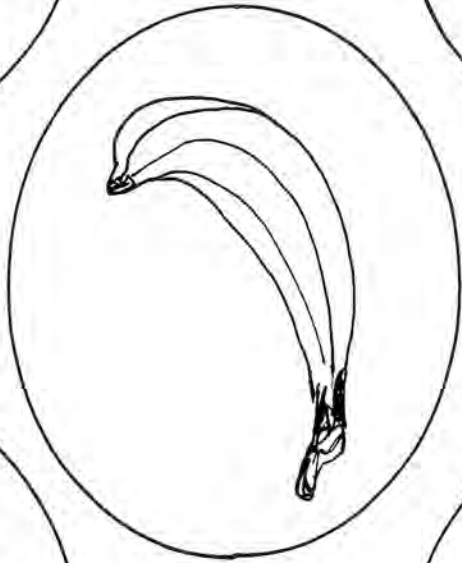
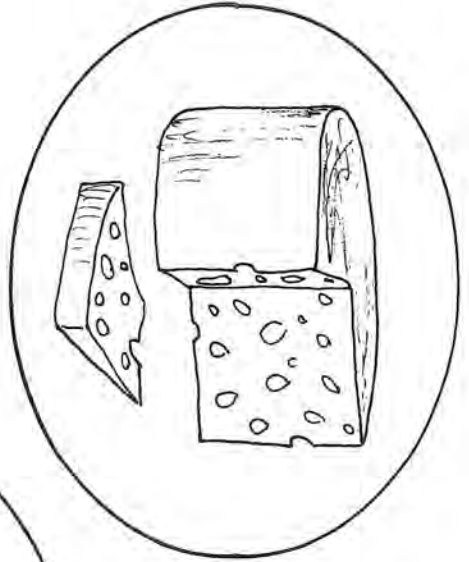
Uiting **boot (is) weg**  
Materiaal werkplaat + twee papieren zakdoekjes  
Handeling zakdoekjes neerleggen  
Uitvoering L legt uit dat zij de beer en de boot gaat verstoppen. Dan legt L het eerste zakdoekje op de boot, zeggend met sterke intonatie: *boot weg* en het tweede op de beer zeggend: *beer weg*. Ze herhaalt het spel voor het eerste kind, en laat het kind bij het neerleggen van het tweede zakdoekje zeggen: *boot weg*. Dan gaat L verder met het tweede kind.

Uiting **die (is) kapot**  
Materiaal kapotte voorwerpen  
Handeling oppakken  
Uitvoering L pakt een kapot voorwerp op, wijst op het kapotte deel, en zegt: *die kapot*. Ze pakt een tweede kapot voorwerp op, zeggend: *die kapot*. Ze pakt een derde kapot voorwerp op en laat het eerste kind aanvullen: *die kapot*. Dan laat L het tweede kind aanvullen: *die kapot*, bij een ander voorwerp. En zo verder.

Uiting **paard (is) nat**  
Materiaal plastic dieren (paard, schaap, vis) + bakje water  
Handeling de dieren nat maken  
Uitvoering L en het kind pakken om beurten een dier, bijv. een paard, en stoppen het in het water. Ze halen het er uit met de woorden: *paard nat*.

Uiting **die (is voor) aap**  
Materiaal knikkers, kleurpotloden, blokjes of ander materiaal dat verdeeld kan worden + een beer en een aap  
Handeling verdelen  
Uitvoering Het materiaal wordt in het midden gelegd. L pakt een knikker, legt die bij de aap en zegt: *die aap*. Ze legt een tweede knikker bij de beer en zegt: *die beer*. Dan legt het kind een knikker bij de aap of de beer. Daarna L weer.

- Extra
- als het kind ergens af springt *één, twee, hopsakee* zeggen.
  - schootspelletje: Schuitje varen, theetje drinken.





## NIVEAU II

### 16 Voorwerp/Complement + Werkwoord

VCW

#### Uiting **appel eten**

- Materiaal** werkplaat + voor alle deelnemers een playmobilpoppetje
- Handeling** het poppetje laten lopen en eten
- Uitvoering** L benoemt met de kinderen de woorden van de werkplaat. L neemt daarna haar poppetje en laat het naar bijv. de appel lopen. Zij zegt intussen: *appel eten*. Als het poppetje bij de appel is aangekomen laat zij het poppetje even zogenaamd eten. Dan mag het eerste kind zijn poppetje laten eten van bijv. de kaas, en zeggen: *kaas eten*.
- Variatie** L en de kinderen pakken zelf zogenaamd iets van de werkplaat, zeggend: *kaas eten* en maken een eetgebaar.

#### Uiting (ik ga) **die doen**

- Materiaal** werkplaat 7 + viltstiften
- Handeling** voorwerpjes kleuren
- Uitvoering** De voorwerpen worden benoemd. L zegt: *ik ga die doen* en kleurt een voorwerpje. Ze zegt dan: *die doen*, en kleurt het volgende voorwerpje. Dan mag het eerste kind een voorwerpje aanwijzen met de woorden: *die doen* en vervolgens kleuren. Dan mag het tweede kind. L kan eventueel helpen met de vraag: *die doen of die doen?* en daarbij twee voorwerpen aanwijzen.
- Variatie** Voorwerpjes benoemen, zodat de uiting wordt: *vis doen*.

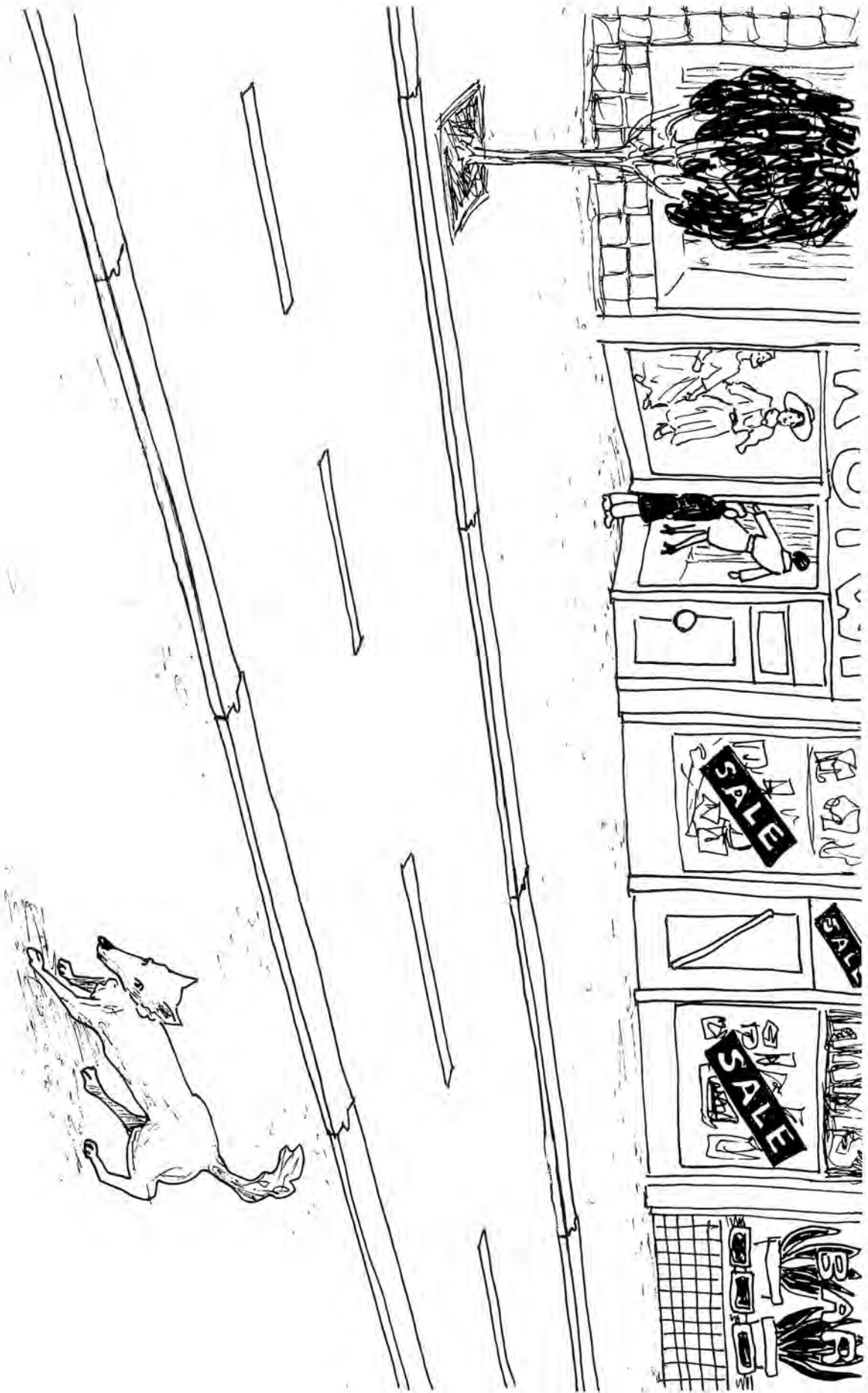
#### Uiting **auto pakken**

- Materiaal** autootjes, ballen, boten, tassen, schoenen (voor elk kind drie stuks)
- Handeling** voorwerpen pakken
- Uitvoering** L zegt: *auto pakken* en pakt een auto. Ze stimuleert de kinderen beurtelings een voorwerp te pakken en te benoemen. Het spel gaat door tot het materiaal verdeeld is.
- Variatie** Als dit niet vlot lukt, beginnen met *die pakken*.

#### Uiting **bal gooien**

- Materiaal** een bal
- Handeling** de bal gooien
- Uitvoering** L en het kind zitten met de benen wijd op de grond. L zegt: *bal gooien* en gooit de bal. Het kind gooit de bal terug. Nadat L een aantal malen *bal gooien* heeft gezegd als ze gaat gooien, wacht zij nu met het gooien van de bal tot het kind heeft gezegd: *bal gooien*.

- Extra**
- aankondigen van dagelijkse handelingen, bijv. *boekje lezen*.
  - opdrachten geven: *jas halen, tas pakken*.



## NIVEAU II

17 Onderwerp + Werkwoord

OndW

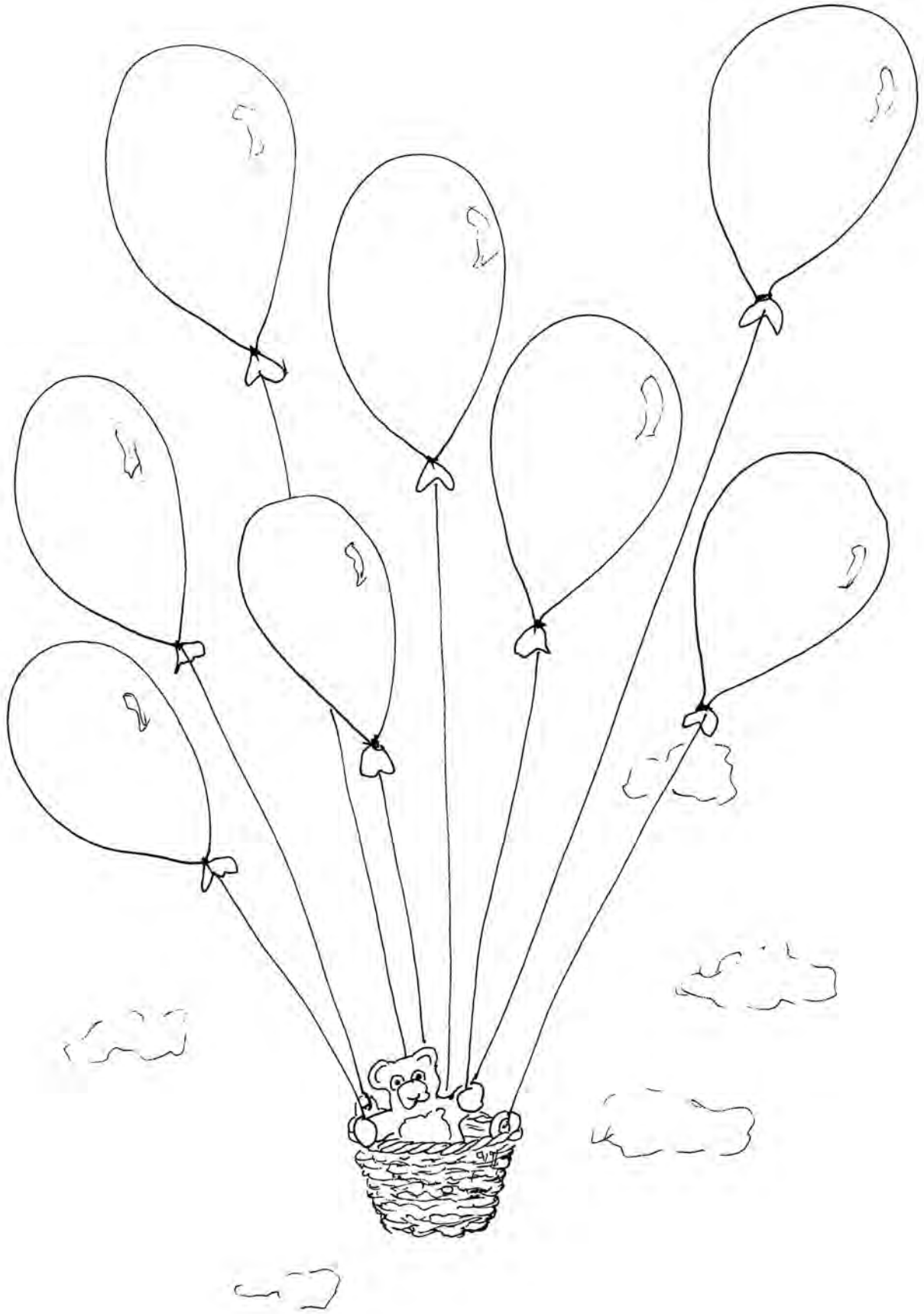
- Uiting **auto (gaat) rijden**  
Materiaal werkplaat + autootje  
Handeling auto over de weg laten rijden  
Uitvoering L laat het autootje over de weg rijden, zeggend: *auto rijden*. Dan mag het eerste kind met het autootje rijden en zeggen: *auto rijden*. Daarna L weer en dan het tweede kind en zo verder.  
Variatie Elk kind krijgt een eigen autootje om mee te rijden.

- Uiting **koe (moet) eten**  
Materiaal verschillende boerderijdieren (kip, koe, paard, konijn, schaap) + boterham  
Handeling de dieren laten eten  
Uitvoering L heeft een koe, de kinderen hebben ook elk een dier. L laat haar koe eten van de boterham en zegt: *koe eten*. Dan houdt ze de boterham voor aan het eerste kind. Het kind laat zijn dier eten. L laat haar koe weer eten. Nu is het tweede kind aan de beurt. En zo verder.

- Uiting **pop (moet) slapen**  
Materiaal een playmobilpoppetje  
Handeling poppetje laten lopen, zitten, enz.  
Uitvoering L en het kind laten het poppetje om de beurt slapen en zeggen bij de handeling: *pop slapen*. Als dit lukt, worden afwisselend verschillende handelingen met het poppetje uitgevoerd en verwoord: *pop zitten, pop lopen*.

- Uiting **juf (gaat) drinken**  
Materiaal een kop en schotel + lepeltje (poppenservies)  
Handeling zogenaamd drinken  
Uitvoering L roert in het kopje en drinkt er dan zogenaamd uit met de woorden: *juf drinken*. Ze schuift het kopje naar het kind toe en het kind doet hetzelfde met de woorden: *Pieter (eigen naam) drinken*. Dan is L weer aan de beurt.  
Variatie Bij een kind dat het voornaamwoord 'ik' al kent, is het beter hier *ik drinken* aan te leren.

- Extra
- bij plaatjes in een boekje: *beer eten, beer slapen*.
  - in de klas, als de kinderen gaan eten: *Marcel eten, Paul eten*, waarna Marcel en Paul mogen gaan eten.



## NIVEAU II

18 Koppelwerkwoord

Kop

- Uiting (die) **is mooi**  
Materiaal werkplaat + (kleur)potloden  
Handeling krassen of kleuren  
Uitvoering L en de kinderen hebben een (kleur)potlood. L kondigt aan dat ze de ballonnen gaan kleuren. Ze kiest een ballon uit, en kleurt hem. Dan zegt ze tevreden: *is mooi*. Ze herhaalt dit met nog een ballon. Dan mag het eerste kind. Daarna gaan de kinderen beurtelings een ballon kleuren, zeggend: *is mooi*.  
Variatie Het spel uitvoeren met het doorprikken van de ballonnen, en zeggen: *is kapot*.

- Uiting (dat) **is auto**  
Materiaal grote envelop + autootje, bus en boot, eventueel ook vliegtuig en fiets  
Handeling uit de envelop halen  
Uitvoering In elke envelop wordt één voertuig gedaan. L doet de envelop met de auto open en benoemt: *is auto* en doet de auto terug in de envelop. Ze geeft vervolgens een andere envelop aan het eerste kind. Daarna opent L weer een envelop en dan is het tweede kind aan de beurt.  
Variatie Met plaatjes van verschillende voorwerpen, eventueel ook andere Niveau II woorden, zoals ei, banaan, hond, klok, fles.

- Uiting (die) **is klaar**  
Materiaal werkplaat 6 + fiches  
Handeling fiches neerleggen  
Uitvoering De fiches worden onder de boom gelegd. L legt een fiche in de boom en zegt: *is klaar*. Dan geeft ze het kind een fiche. Het kind legt deze neer met de woorden: *is klaar*. Dan legt L weer een fiche neer, en dan het kind weer.

- Uiting (dat) **is (een) paard**  
Materiaal speelgoeddieren (paard, vogel, schaap, koe, kip, konijn, beer) + doos  
Handeling dieren pakken en benoemen  
Uitvoering L en het kind pakken om de beurt een dier uit de doos en benoemen: *is paard*.

- Extra
- bij het uitpakken van de boodschappen: *(dat) is lekker*.
  - bij het geven van toestemming: *(dat) is goed*.