

Domeniul și scopul

- Incepe sa inteleaga categoria semantica a adjectivelor

Activități

Categoria semnatica a atribuirii se refera la un grup de cuvinte pe care le folosim sa descriem substantive. Cuvinte precum “mare”, “fericit”, “ud”, toate descriu un obiect sau o persoana. Acesta este un alt grup de cuvinte pe care incepeti sa le invatati cu copilul dvs, in plus fata de cele din saptamana 6. In aceasta saptamana puteti incepe sa descrieti substantivele invatate in saptamana 6.

Utilizarea cuvintelor descriptive si a onomatopeelor

- Copilul dvs incepe sa recunoasca unele cuvinte care denumesc lucruri in mediul lor inconjurator. Este important sa il expuneti cuvintelor care descriu lucruri. Cateva din primele cuvinte descriptive invatate de copii au si onomatopee care le descriu (de exemplu cuvantul murdar are onomatopee **puuh, bleah, iach**). Copiii mici au foarte des mainile si fetele murdare, asa ca e tot timpul motiv sa vorbiti despre scutece/servetel murdar.
- Un mod amuzant de a vă expune copilul unui astfel de limbaj intr-un context corect este sa “aranjati” un joc murdarel. De exemplu pictura cu degetelele este foarte amuzanta si poate fi facuta cu culori de pictura sau cu spuma de ras. Pentru a face spuma de ras mai interesanta, adaugati cateva picaturi de colorant alimentar. Este amuzant sa faceti asta pe o masa sau pe o banca cu suprafata mare pentru ca puteti face mult mai multe desene fara sa schimbati hartia de fiecare data. Faceti poze cu copilul dvs care devine din ce in ce mai murdar si lasati-l sa exploreze si sa simta texturile si senzatiile acestui joc. Cand ati terminat ajutati-l pe copil sa se curate folosind si onomatopee ca “bleah”, “iach””iiah” si cuvintele “vai ce mizerie” sau “este totul murdar”. Folositi acest limbaj in mod repetat in timp ce curatati masa, manutele copilului, etc. Aratati orice este murdar (fata, haine, etc.). Daca se murdareste si pe fata luati o oglinda si aratati-i copilului, vorbiti despre barbie murdara, nasuc, etc.



Data	Ce a făcut copilul dvs.?