

JEZIK POTREBUJE...

Poišči predmet in opiši,
kakšen je na dotik.

Kako
prepoznaš,
da je nekdo
žalosten ali
vesel?

Kako se imenuje
tvoja najljubša
jed in kakšen okus
ima?

Izberi si štiri
barvice. Kakšne
barve imaš v
roki? Katera je
tvoja najljubša
barva?

... GRADIVO &
MEDIJE
Otroci svet
razumejo.

... ČUSTVA
Izražam se tako, kot se počutim.

... ZAVEST & POZORNOST
Odkrivajmo svet z izostrenimi čuti.

Povej stavek, ki
ga morajo drugi
ponoviti.

... RAZNOLIKOST
Življenje je pisano zaradi
podobnosti in razlik.

Katera je tvoja najljubša
knjiga in zakaj ti je tako
zelo všeč?

... VZORNICE
Otroci vse slišijo
in veliko
posnemajo.

... PISMENOST
Črke in knjige odpirajo nove svetove..

Izmisli si
zabavno be-
sedo, ki še ne
obstaja.

... ODPRTOST &
USTVARJALNOST
Otroci se izražajo na
tisoč različnih načinov.

Kako lahko
nekoga
pozdravimo?

... VSAKDAN
Kar otroci povedo vsak
dan, jim ni naporno.

Povej, kaj naj-
raje počneš
doma.

... STIK ŽIVLJENJEM
Otroci radi pripovedujejo o
sebi in svojih doživetjih.

Kako je ime tvojim staršem
in prijateljem?

Pokaži neko vajo in
jo nekajkrat ponovi,
drugi pa bodo
šteli, kolikokrat si
jo ponovil.

Zapoj ali zaploskaj
svojo najljubšo
pesem.

... GLASBO & RITEM
Z glasbo gre vse lažje v uho.



Jezik je
ZACETEK
in jezik je
CILJ

... PRIJATELJI IN DRUŽINA
Skupaj bomo prišli do cilja.

... GIBANJE
zagon, dinamika in gibanje nas
bodo navdušili za jezike.

Igra PUMA ustvarja **priložnosti za jezikovno izražanje** ne glede na prvi jezik otroka in s tem krepi njegovo:

- veselje do pripovedovanja, petja in klepetanja,
- samozavest pri govorjenju,
- sposobnost spoznavanja drugih jezikov in
- solidarnost.

Cilj te sodelovalne igre je, da vsi igralci kot ekipa napolnijo **skrinjo** s čim večjim številom jezikovnih zakladov.

Igralci

- Največ 4 otroci.
- Primerno za otroke, ki jim naloge v poljih PUMA pomenijo izziv in jih lahko rešijo.

Pripomočki

- 1 kocka s tremi ali šestimi pikami.
- Igralna figura za vsakega igralca.
- Jezikovni zakladi v obliki stvari, ki jih lahko zbiramo (npr. biseri, školjke, kamenčki) in s katerimi preštejemo, koliko nalog so otroci izpolnili.
- Skrinja jezikovnih zakladov (npr. kartonska ali lesena škatla), kjer zbiramo jezikovne zaklade, ki so jih igralci skupaj priigrali.

Polja z zakladi

- Na vsakem od polj z zakladi da puma otroku nalogo, ki jo mora izpolniti v svojem jeziku.
- Če otrok naloge ne želi izpolniti takoj, prejme v naslednjem krogu še eno priložnost.
- Če na polju z zakladom že stoji igralna figura, igralec svojo figuro postavi poleg nje in izpolni nalogo.
- Za vsako izpolnjeno nalogo igralec prejme jezikovni zaklad, ki ga da v skupno skrinjo z jezikovnimi zakladi.
- Namesto nalog, ki so opisane, se lahko določijo druge primerne naloge.

Druga polja

- Oranžna polja: vodijo igralce do cilja.
- Modra polja: ko igralna figura pristane na tem polju, skoči naprej do naslednjega polja z zakladom.
- Zelena polja: ko igralna figura pristane na tem polju, skoči nazaj na prejšnje polje z zakladom.

Igra se začne na polju „Jezik je ZACETEK.“

- Igralci svoje figure postavijo na začetno polje.
- Določijo, kdo začne.
- Kocko mečejo drug za drugim in se pomikajo naprej.
- Izpolnjujejo naloge, ki so zapisane na poljih z zakladom.

KONEC igre je na polju „Jezik je CILJ.“

- Igra je končana, ko vse igralne figure prispejo na cilj.
- Nato igralci izpraznijo skrinjo zakladov in preštejejo, koliko zakladov so si priigrali skupaj.

Na svetu obstaja veliko jezikov in pisav:

„Ja“ lahko povemo tudi tako:

- ① ji hān (urdu) ② ne (nova grščina) ③ da (ruščina)
④ na'am (arabščina) ⑤ shi (kitajščina)