

Eline bir nesne al ve dokunduğunda ne hissettiğini tarif et!

Dört renkli kalem getir. Renkleri ne? Hangisi en sevdiğin renk?

Bir cümle söyle ve herkes bu cümleyi tekrarlansın!

... ÖRNEKLER

Çocuklar her şeyi duyarlar ve çoğunu taklit ederler.

Olmayan eğlenceli bir kelime bul!

... AÇIKLIK & YARATICILIK

Çocukların binlerce ifade etme biçimi vardır.

En sevdiğin şarkıyı söyle ya da ellerini çırparak söyle!

... MÜZİK & RİTİM

Müzikle kolayca aklıda kalır.

... MATERYAL & ARAÇLAR

Çocuklar dünyayı "kav-rarlar".

... ÇEŞİTLİLİK

Ortak özellikler ve farklılıklar hayatı renklendirir.

... HAYAT

Çocuklar kendilerinden ve yaşadıklarından bahsetmeyi severler.

Dil BAŞLANGIÇTIR ve dil HEDEFİTİR

Evdeyken yapmayı en çok sevdiğin şeyi söyle!

Anne ve babanın ve arkadaşlarının adı ne?

... ARKADAŞLIKLAR & AİLE

Birlikte hedefe ulaşırız.

... GÜNLÜK YAŞAM

Çocukların günlük konuşmaları onları yormaz.

Birisini nasıl selamlarsın?

... DUYARLILIK

Nasıl hissediyorsam öyle ifade ederim.

Birisinin üzgün ya da neşeli olduğunu nasıl anlarsın?

... FARKINDALIK & ÖZEN

Keskin bir zekayla dünyayı keşfetmek.

... OKURYAZARLIK

Harfler ve kitaplar yeni dünyalara açılır.

En sevdiğin kitap hangisi ve bunu neden çok beğeniyorsun?

En sevdiğin yemek hangisi ve tadı nasıl?

... HAREKET

Canlılıkla, dinamikle ve hızla dil coşkusuna yolculuk.

DİL İÇİN GEREKEN ...

PUMA oyunu çocukların ana dillerinden bağımsız olarak **konuşma vesileleri** geliştirir, buradaki amaç:

- anlatmada, şarkı söylemede ve sohbet etmedeki keyfi
- konuşma sırasındaki kendine güven duygusunu
- diğer dilleri tanımayı
- dayanışmayı

desteklemektir. Bu **işbirlikçi** oyunun **hedefi**, ekip olarak bütün oyuncuların ortak şekilde **hazine sandığını** olabildiği kadar çok konuşma hazineleriyle doldurmalarıdır.

Oyuncular

- maks. 4 çocuk
- PUMA alanlarının görevlerini ilgi çekici bulan ve yapabilen çocuklar için uygundur

Donanım

- 3 veya 6 gözlü 1 zar
- Her oyuncu için oyun figürü
- Çocukların yerine getirdikleri görevleri saymak için biriktirilebilir materyal biçiminde (örneğin boncuklar, midye kabukları, küçük taşlar) konuşma hazineleri
- Oyundan birlikte kazanılan konuşma hazinelerini biriktirmek için konuşma hazinesi sandığı (örneğin karton, ahşap kutu)

Hazine alanları

- Puma, her bir hazine alanında çocuğa, kendi dilinde yerine getirmesi gereken bir görev verir.
- çocuk bu görevi hemen yerine getirmek istemezse bir sonraki turda bir şans daha olur.
- Hazine alanında önceden bir oyun figürü bulunuyorsa kendinin oyun figürü bunun yanına konur ve görev yerine getirilir
- Yerine getirilen her görev için ortak konuşma hazinesi sandığına konması gereken bir konuşma hazinesi bulunur.
- Tarif edilen görevler yerine başka uygun görevler de düşünülebilir.

Diğer alanlar

- Turuncu alanlar yoldaki hedefe giden oyun alanlarıdır.
- Mavi alanlar: Oyun figürü yanında gösterilen hazine alanına ilerler.
- Yeşil alanlar: Oyun figürü yanında gösterilen hazine alanına geri gider.

"Dil BAŞLANGIÇTIR" durumunda BAŞLANGIÇ

- Oyun figürleri başlangıç alanına konur
- kimin başlayacağına karar verilir
- sırayla zar atılır ve ilerlenir
- Hazine alanlarındaki görevler yerine getirilir

"Dil HEDEFİTİR" durumunda SON

- Bütün oyun figürleri hedefte duruyorsa oyun biter.
- Şimdi hazine sandığı boşaltılır ve oyunda birlikte kazanılan hazineler sayılır.

Dünyada pek çok dil ve yazı vardır:

Örneğin „Evet“ şöyle söylenebilir:

- ① ji hân (Urduca) ② ne (Çağdaş Yunanca) ③ da (Rusça)
④ na'am (Arapça) ⑤ shi (Çince)