

A NYELVNEK SZÜKSÉGE VAN...

Fogj egy tárgyat, és mondd el, milyen a tapintása!

Mitől jössz rá, hogy valaki szomorú vagy vidám?

Hozzáj négy színes ceruzát. Milyen színűek a ceruzák? Mi a kedvenc színed?

... ANYAG & A MEDIA
A gyerekek fel-fogják a világot.

... ÉRZÉKENYSÉG
Ahogy érzem magam, úgy fejezem ki magam.

Hogy hívják a kedvenc ételedet és milyen íze van?

... TUDATOSSÁG & FIGYELEM
Kihagyezett érzékekkel fedezzük fel a világot.

Mondj egy mondatot, és a többiek utánad mondják!

... SOKRÉTŰSÉG
Közös tulajdonságok és különbségek teszik színessé az életet.

Mi a kedvenc könyved és miért kedveled olyan nagyon?

... PÉLDAKÉP
A gyerekek mindent hallanak és sok mindent utánoznak.

... ÍRÁSTUDÁS
A betűk és a könyvek új világot tárnak elénk.

Találj ki egy vicces szót, ami nem létezik!

VISSZA

Meséld el, mit csinálsz otthon a legszívesebben!

Hogyan köszönsz?

... NYITÓTSÁG & KREATIVITÁS
A gyerekek ezerféle módon tudják magukat.

... HÉTKÖZNAP
Amit a gyerekek nap mint nap mondanak, nem jelent nekik fáradságot.

Énekelj vagy tapsold el a kedvenc dalodat!

... KAPCSOLAT AZ ÉLETTEL
A gyerekek szívesen mesélnék magukról és élményeikről.

Hogy hívják a szüleidet és a barátaidat?

Hogyan köszönsz?

Csinálj egy mozdulatot, ismételd el egy párszor, a többiek veled számolnak!

... ZENE & RITMUS
Zenével könnyen magunkba szívjuk a nyelvet.

A nyelv a KEZDET és a nyelv a CÉL

... BARÁTSÁGOK & CSALÁD
Együtt célba érünk.

... MOZGÁS
Nekiiramodás, dinamika, lendület – a végén lelkesedünk a nyelvért.

A PUMA-játék **beszédhelyzeteket** teremt, függetlenül a gyerek első nyelvétől, hogy elősegítse

- a mesélés, éneklés és beszélgetés örömét
- a magabiztos beszédet
- más nyelvek megismerését
- a szolidaritást

Ennek a **kooperatív** játéknak a **célja**, hogy minden játékos egy csapatként együtt töltse meg a **kincsesládát** a lehető legtöbb nyelvi kincssel.

Játékosok

- max. 4 gyerek
- olyan gyerekeknek szánjuk, akik számára a PUMA-mezők feladatai kihívást jelentenek, amelyek megoldhatók számukra.

Felszerelés

- 1 kocka 3 vagy 6 ponttal
- játékgura minden játékos részére
- Nyelvi kincsek gyűjthető anyagok formájában (pl. gyöngy, kagylók, kavicsok, stb) a gyerekek által teljesített feladatok megszámlálására.
- Nyelvi kincsesláda (pl. karton vagy faládikó) az együtt gyűjtött nyelvi kincsek tárolására

A kincses mezők

- Minden kincses mezőnél a Puma egy feladatot ad a gyerekeknek, amit annak a saját nyelvén kell megoldania
- Ha a gyerek nem akarja azonnal megoldani a feladatot, a következő körben egy további esélyt kap.
- Ha a kincses mezőt már elfoglalta egy játékgura, akkor a saját figurát mellé állítjuk, és úgy teljesítjük a feladatot.
- Minden teljesített feladattért jár egy nyelvi kincs, amit a közös nyelvi kincsesládába kell tenni.
- A megadott feladat helyett más odaillő feladatot is kigondolhatunk.

További mezők

- Narancs mezők a cél felé vivő játémezők.
- Kék mezők: A játékgura a mellette ábrázolt kincses mezőre lép tovább.
- Zöld mező: A játékgura a mellette ábrázolt kincses mezőre lép vissza

A játék kezdete „A nyelv a kezdet”-nél van

- Állítsuk a játékgurákat a startmezőre
- döntsük el, ki kezd
- sorban dobjunk a kockával, és lépünk tovább
- oldjuk meg a feladatokat a kincses mezőkön.

A játék vége „A nyelv a cél”-nél van

- Ha valamennyi játékgura célba ért, vége a játéknak.
- Most kiboríthatjuk a kincsesládát, és megszámlálhatjuk az együtt gyűjtött kincseket.

A világon sok nyelv és sokféle írás van: így pl az „lgen”-t mondhatjuk:
 ① ji hān (Urdu) ② ne (újgörög) ③ da (orosz)
 ④ na'am (arab) ⑤ shi (kínai nyelven)