

زبان نیاز دارد

ک شی را بدست بگیر و نحوه احساس آن را توصیف کن!

چهار مداد رنگی بگیر. آنها کدام رنگها را دارند؟ رنگ مورد علاقه شما کدام است؟

یک جمله بگو و دیگران به دنبال آن صحبت کنند!

مدل های نقش: بچه ها همه چیز را می شنوند و خیلی تقلید می کنند.

یک کلمه خنده دار را پیدا کن که وجود نداشته باشد!

باز بودن و خلاقیت: کودکان هزاران عبارت دارند.

آهنگ مورد علاقه خود را بخوان یا زمزمه کن!

موسیقی و ریتم: با موسیقی حرف در گوش آسان می رود.

به من بگو تو در خانه دوست داری چه کنی!

اشاره به زندگی: کودکان دوست دارند در مورد خود و تجربیات شان صحبت کنند.

اسم پدر و مادر و دوستان تو چیست؟

زبان آغاز و زبان هدف است

چگونه می دانی که کسی غمگین یا خوشحال است؟

عاطفی بودن: من آنطوریکه احساس می کنم، اینگونه بیان می کنم.

آگاهی و توجه: جهان را با حواس تیز کشف کنید

بازگشت به

کتاب مورد علاقه تو کدام است و چرا آن را خیلی دوست داری؟

سواد آموزی: حروف و کتاب ها دنیاهای جدیدی را باز می کنند

چگونه می توانی به کسی خوش آمدید بگویی؟

زندگی روزمره: آنچه بچه ها هر روز می گویند، آنها را آزار نمی دهد.

اسم پدر و مادر و دوستان تو چیست؟

دوستی و خانواده: ما با هم به هدف می رسیم.

غذای مورد علاقه تو چیست و طعم آن چگونه است؟

بازگشت به

کتاب مورد علاقه تو کدام است و چرا آن را خیلی دوست داری؟

سواد آموزی: حروف و کتاب ها دنیاهای جدیدی را باز می کنند

چگونه می توانی به کسی خوش آمدید بگویی؟

زندگی روزمره: آنچه بچه ها هر روز می گویند، آنها را آزار نمی دهد.

اسم پدر و مادر و دوستان تو چیست؟

دوستی و خانواده: ما با هم به هدف می رسیم.

حرکت: با کلام، پویایی، حرکت به سمت اشتیاق زبان.

بازی پوما مناسبیت های گفتاری را مستقل از از زبان اول کودکان ایجاد می کند، تا از

- شادی قصه گفتن، آواز خواندن و کپ زدن
- اعتماد به نفس هنگام صحبت
- آشنا شدن با زبانهای دیگر
- همبستگی
- پشتیبانی کند. هدف از این بازی همکاریانه این است که همه بازیکنان به عنوان یک تیم یکجا با هم جعبه کنج را با حداکثر کنجینه های زبانی پر کنند.

ابزاریکتان

- حداکثر ۴ کودک
- این بازی برای کودکان مناسب است که وظایف عرصه های پوما برای آنها با چالش و قابل کنترل باشد

تجهیزات

- ۱۰ طاس بازی با ۳ یا ۶ چشم
- کرکر بازی برای هر عضو تیم
- کنجینه های زبانی به شکل مواد جمع آوری شده (مانند مروارید، پوسته، سنگ های کوچک) برای شمارش و وظایف انجام شده کودکان
- جعبه زبانی (به عنوان مثال جعبه کاغذی، جعبه چوبی) برای جمع آوری مشترک کنجینه های زبان

زمینه های کنج

- در زمینه کنج از طرف پوما برای کودک یک وظیفه داده می شود که آنرا باید به زبان خودش انجام دهد.
- هرگاه کودک بخواهد وظیفه را همان لحظه انجام ندهد، برایش در دور دیگر شانس دوم داده می شود.
- اگر در یک زمینه کنج یک کرکر بازی وجود داشته باشد، کودک کرکر خود را پهلوی آن می گذارد و وظیفه را انجام می دهد.
- برای هر وظیفه انجام شده یک کنجینه زبان پاداش داده می شود که در جعبه مشترک کنجینه های زبان جمع آوری می شود.
- به عوض وظایف توضیح شده میتوان در باره وظایف دیگری که با این بازی مطابقت داشته باشد، فکر کرد.

زمینه های دیگر

- زمینه های نارنجی زمینه های بازی در راه رسیدن به هدف اند.
- زمینه های آبی: کرکر بازی به زمینه مجاور کنج به جلو پرش می کند.
- زمینه های سبز: کرکر بازی به زمینه مجاور کنج به عقب پرش می کند.

بازی با «زبان شروع است» آغاز میشود

- کرکرهای بازی را در زمینه شروع قرار دهید
- توافق کنید که چه کسی شروع کند
- طاس را بچرخانید و به جلو بروید
- وظایف در زمینه های کنج را انجام دهید

بازی با «زبان هدف است» پایان می یابد

- هنگامی که تمام کرکرهای بازی به هدف رسیدند بازی به پایان رسیده است.
- اکتون جعبه کنج خالی می شود و کنجینه های که مشترکاً بدست آمده شمرده می شود.