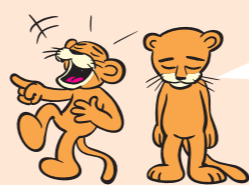


زبان نیاز دارد

چگونه می دانی که کسی غمگین یا خوشحال است؟



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

غذای مورد علاقه تو چیست و طعم آن چگونه است؟



... آگاهی و توجه: جهان را با حواس تیز کشف کنید



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



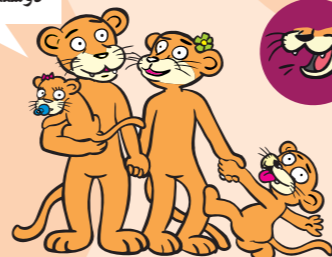
چگونه می توانی به کسی خوش آمدید بگویی؟

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

حرکتی انجام بده، آنرا چند بار تکرار کن و دیگران حساب کنند!

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

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



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



... مطالب و رسانه ها: کودکان جهان را „درک“ می کنند.

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



... تنوع: شباهت ها و تفاوت ها زندگی را رنگارنگ می کند.

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.

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؟

آهنگ مورد علاقه خود را بخوان یا زمزمه کن!



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



زبان آغاز و زبان هدف است

بازی پوما مناسبیت های گفتاری را مستقل از از زبان اول کودکان ایجاد می کند، تا از شادی قصه گفتن ، آواز خواندن و گپ زدن

- اعتماد به نفس هنگام صحبت
- آشنا شدن با زبانهای دیگر
- همبستگی
- پشتیبانی کنند. 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.

بازیکنان
• حداکثر ۴ کودک
• این بازی برای کودکانی مناسب است که وظایف عرصه های پوما برای آنها با چالش و قابل کنترل باشد.

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

زمینه های گنج
• 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 کرکتر بازی وجود داشته باشد، کودک کرکتر خود را پهلوی آن می گذارد و وظیفه را انجام می دهد.
• برای هر وظیفه انجام شده یک کنجینه زبانی 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: کرکتر بازی به زمینه مجاور کنج به جلو پرش می کند.
• زمینه های سبز: کرکتر بازی به زمینه مجاور کنج به عقب پرش می کند.

بازی با سزبان شروع است* آغاز میشود
• کرکترهای 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 سزبان هدف است* پایان می یابد
• هنگامی که تمام کرکترهای بازی به هدف رسیدند بازی به پایان رسیده است.
• اکنون جعبه کنج خالی می شود و کنجینه های که مشترکاً بدست آمده شمرده می شود.

در جهان زبانها و نوشتارهای زیادی وجود دارد، بدله* می توان مثلاً مانند این گفت:
اردو، یونانی مدرن، روسی، عربی، چینی