ਅੱਜ ਹੀ ਖੇਡੋ

ਪਰਿਵਾਰਾਂ ਲਈ ਇਕ ਗਾਈਡ

BRITISH COLUMBIA

Ministry of Education

ਧੰਨਵਾਦ

ਮਨਿਸਟਰੀ ਔਫ ਐਜੂਕੇਸ਼ਨ ਇਹ ਸ੍ਰੋਤ ਲਿਖਣ ਵਿਚ ਆਪਣੀ ਸੇਧ ਅਤੇ ਮੁਹਾਰਤ ਦੇਣ ਲਈ ਮਾਰਗਰੇਟ ਅਤੇ ਵੈਲਸ ਮੈਕੇਨ ਫੈਮਿਲੀ ਫਾਉਂਡੇਸ਼ਨ ਦੀ ਜੇਨ ਬਰਟਰੈਂਡ ਦੀ ਤਹਿ ਦਿਲੋਂ ਧੰਨਵਾਦੀ ਹੈ।

Play Today A Guide for Families [Punjabi]
ਕਾਪੀਰਾਈਟ: 2020 ਬੀ ਸੀ ਸੂਬਾ

ਵਿਸ਼ਾ-ਵਸਤੂ

ਜਾਣ ਪਛਾਣ 3

ਖੇਡਣਾ 4

ਖੇਡਣ ਪ੍ਰਤੀ ਪਹੁੰਚਾਂ 4

ਖੁੱਲ੍ਹੀ ਖੇਡ 5

ਖੋਜ ਵਾਲੀ ਖੇਡ 8

ਮਿਲਵਰਤਨ ਵਾਲੀ ਖੇਡ 12

ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਖੇਡ 16

ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਗੇਮਾਂ 20

ਸਿੱਟਾ 23

ਵਸੀਲੇ 24

ਹਵਾਲੇ 24

8
6
7
5
3
4
2
1

ਜਾਣ ਪਛਾਣ

ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਖੇਡਣ ਦੇ ਤਜਰਬਿਆਂ ਦਾ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਵਾਧੇ, ਸਿੱਖਣ, ਅਤੇ ਵਿਕਾਸ ਦੇ ਸਾਰੇ ਪੱਖਾਂ ’ਤੇ ਡੂੰਘਾ ਅਸਰ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। *ਅੱਜ ਹੀ ਖੇਡੋ: ਪਰਿਵਾਰਾਂ ਲਈ ਇਕ ਗਾਈਡ* ਖੇਡਣ ਦੇ ਉੱਚ ਪੱਧਰ ਦੇ ਤਜਰਬਿਆਂ ਬਾਰੇ ਖਿਆਲ ਅਤੇ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਦੱਸਦੀ ਹੈ ਜਿਹੜੇ ਸਕੂਲ ਜਾਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਦੀ ਉਮਰ ਦੇ ਅਤੇ ਸਕੂਲ ਜਾਣ ਦੀ ਉਮਰ ਦੇ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਪਰਿਵਾਰਾਂ ਅਤੇ ਸੰਭਾਲ ਕਰਨ ਵਾਲਿਆਂ ਵਲੋਂ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਇਹ ਗਾਈਡ ਤਿੰਨ ਸਾਲ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ ਅੱਠ ਸਾਲ ਦੇ ਬੱਚਿਆਂ (ਤਕਰੀਬਨ ਗਰੇਡ 3) ਲਈ ਖੇਡਣ ’ਤੇ ਆਧਾਰਿਤ ਸਿੱਖਿਆ ’ਤੇ ਧਿਆਨ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਖੇਡਣ ਦੇ ਵੱਖ ਵੱਖ ਤਜਰਬਿਆਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਬੱਚੇ ਦੇ ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਫਾਇਦਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਵਿਚ ਖੇਡਣ ਲਈ ਉਹ ਮੌਕੇ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਲਈ ਬੱਚੇ ਮੋਹਰੀ ਬਣਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਸ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਉਹ ਮੌਕੇ ਵੀ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਬਾਲਗ ਸੇਧ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਗਾਈਡ ਇਹ ਵੀ ਦੱਸਦੀ ਹੈ ਕਿ ਸਿੱਖਣ ਦਾ ਕਾਰਜ ਕਿਵੇਂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਪਰਿਵਾਰ ਦੇ ਮੈਂਬਰਾਂ ਅਤੇ ਸੰਭਾਲ ਕਰਨ ਵਾਲਿਆਂ ਨੂੰ ਘਰ ਵਿਚ ਅਤੇ ਹੋਰ ਕਿਧਰੇ ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਖੇਡਣ ਦੇ ਤਜਰਬਿਆਂ ਦੇ ਮਹੱਤਵ ਨੂੰ ਵਿਚਾਰਨ ਦਾ ਸੱਦਾ ਵੀ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।

ਆਪਣੇ ਬੱਚੇ ਨਾਲ ਖੇਡੋ ਅਤੇ ਮਜ਼ੇ ਲਉ! ਸਾਰੀ ਸਿੱਖਿਆ ਅਤੇ ਵਿਕਾਸ ਵਿਚ ਮਦਦ ਲਈ ਖੇਡਣਾ ਸਭ ਤੋਂ ਬਿਹਤਰ ਤਰੀਕਿਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇਕ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਹਰ ਇਕ ਦੀ ਜ਼ਿੰਦਗੀ ਵਿਚ ਖੁਸ਼ੀ ਲਿਆਉਣ ਲਈ ਜਾਰੀ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਆਉ, ਅੱਜ ਖੇਡੀਏ!

ਖੇਡਣਾ

ਕਦੇ ਕਦੇ, ਬੱਚੇ ਬਾਲਗਾਂ ਦੀ ਸ਼ਮੂਲੀਅਤ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਆਪਣੀ ਖੇਡ ਨੂੰ ਆਪ ਸੇਧ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਹੋਰਨਾਂ ਸਮਿਆਂ 'ਤੇ, ਬਾਲਗ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਖੇਡ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਣ ਦੇ ਮੌਕੇ ਦੇਖਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਖਿਆਲ, ਸਮਝ ਜਾਂ ਹੁਨਰ ਪੇਸ਼ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਬਾਲਗ, ਬੱਚਿਆਂ ਦੀਆਂ ਦਿਲਚਸਪੀਆਂ ਅਤੇ ਹੁਨਰਾਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਦੇ ਹੋਏ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਖੇਡ ਨੂੰ ਸੇਧ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਕਦੇ ਕਦੇ, ਬਾਲਗ ਸਿੱਖਣ ਦਾ ਕੋਈ ਟੀਚਾ ਹਾਸਲ ਕਰਨ ਲਈ ਖੇਡਣ ਦੇ ਖਾਸ ਤਜਰਬੇ ਸੈੱਟ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਬੱਚੇ ਖੇਡਾਂ ਦੀਆਂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਤੋਂ ਫਾਇਦਾ ਲੈਂਦੇ ਅਤੇ ਸਿੱਖਦੇ ਹਨ।

ਖੇਡਣ ਪ੍ਰਤੀ ਪਹੁੰਚਾਂ

ਇਹ ਗਾਈਡ ਖੇਡ-ਆਧਾਰਿਤ ਸਿੱਖਿਆ ਲਈ ਪੰਜ ਪਹੁੰਚਾਂ (ਅਪਰੋਚਿਜ਼) ਬਾਰੇ ਦੱਸਦੀ ਹੈ। ਬਾਲਗਾਂ ਦੇ ਰੋਲ ਵੱਖ ਵੱਖ ਹੁੰਦੇ ਹਨ – ਆਦਰ ਨਾਲ ਦੇਖਣ ਵਾਲੇ ਅਤੇ ਹੈਲਪਰ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ ਖੇਡ ਦੇ ਲੀਡਰ ਅਤੇ ਸੇਧ ਦੇਣ ਵਾਲੇ ਬਣਨ ਤੱਕ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਤਜਰਬਿਆਂ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਵਜੋਂ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਸਿੱਖਿਆ ਵੀ ਵੱਖ ਵੱਖ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਦੇ ਤਜਰਬਿਆਂ ਦੀਆਂ ਸਾਰੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਤੋਂ ਫਾਇਦਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸੇ ਸਮੇਂ, ਬੱਚੇ ਅਕਸਰ ਖੇਡਣ ਦੀ ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਪਹੁੰਚ ਲਈ ਜ਼ਿਆਦਾ ਤਰਜੀਹਾਂ ਦਿਖਾਉਂਦੇ ਹਨ। ਖੇਡਣ ਦੀਆਂ ਇੱਥੇ ਦੱਸੀਆਂ ਗਈਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਕਿਸੇ ਤਰਤੀਬ ਵਿਚ ਨਹੀਂ ਹਨ ਅਤੇ ਇਹ ਸਿਰਫ ਖੇਡਣ ਦੇ ਤਜਰਬਿਆਂ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਨੂੰ ਦੱਸਣ ਦਾ ਇਕ ਤਰੀਕਾ ਹੈ।

ਖੇਡਣ ਪ੍ਰਤੀ ਬਾਲਗ ਦੀਆਂ ਪਹੁੰਚਾਂ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ

‹ ਬੱਚੇ ਵਲੋਂ ਅਗਵਾਈ — ਬਾਲਗ ਵਲੋਂ ਸੇਧ — ਬਾਲਗ ਵਲੋਂ ਅਗਵਾਈ ›

ਖੁੱਲ੍ਹੀ ਖੇਡ	**ਖੋਜ ਵਾਲੀ ਖੇਡ**	**ਮਿਲਵਰਤਨ ਵਾਲੀ ਖੇਡ**	**ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਖੇਡ**	**ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਗੇਮਾਂ**
ਮਦਦ ਕਰੋ – ਸਮਾਂ, ਥਾਂ, ਅਤੇ ਖੇਡਣ ਲਈ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦਿਉ।	ਖੇਡਣ ਵਿਚ ਬੱਚਿਆਂ ਵਲੋਂ ਖੋਜਾਂ ਕਰਨ ਨੂੰ ਉਤਸ਼ਾਹ ਦਿਉ ਅਤੇ ਮਦਦ ਕਰੋ।	ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਖੇਡ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਣ ਅਤੇ ਹੁਨਰਾਂ ਦੀ ਪ੍ਰੈਕਟਿਸ ਕਰਵਾਉਣ ਦੇ ਮੌਕੇ ਲੱਭੋ।	ਖੇਡਣ ਦੇ ਅਜਿਹੇ ਤਜਰਬਿਆਂ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰੋ ਜਿਹੜੇ ਖਾਸ ਹੁਨਰਾਂ ਨੂੰ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰਦੇ ਹਨ।	ਅੱਖਰ ਗਿਆਨ ਅਤੇ ਹਿਸਾਬ ਵਰਗੇ ਹੁਨਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਲਈ ਖਾਸ ਸਰਗਰਮੀਆਂ ਅਤੇ ਕੇਂਦਰਿਤ ਸਰਗਰਮੀਆਂ ਕਰਕੇ ਦੇਖੋ।

ਪਾਇਲ ਐਂਡ ਡੈਨੀਅਲਜ਼, 2017 ਤੋਂ **ਅਪਣਾਇਆ।**[1]

ਖੇਡਾਂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਥਾਂਵਾਂ ਵਿਚ ਖੇਡੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ – ਘਰ ਵਿਚ, ਪ੍ਰੀਸਕੂਲਾਂ ਵਿਚ, ਚਾਇਲਡ-ਕੇਅਰ ਸੈਂਟਰਾਂ ਵਿਚ, ਫੈਮਿਲੀ ਸੈਂਟਰਾਂ ਵਿਖੇ, ਖੇਡ ਦੇ ਮੈਦਾਨਾਂ ਵਿਚ, ਅਤੇ ਸਕੂਲ ਦੀਆਂ ਕਲਾਸਾਂ ਵਿਚ। ਬੱਚਿਆਂ ਦਾ ਸਭਿਆਚਾਰ, ਭਾਈਚਾਰਾ, ਅਤੇ ਪਰਿਵਾਰਕ ਜ਼ਿੰਦਗੀ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਖੇਡ ਨੂੰ ਘੜਦੇ ਹਨ। ਖੇਡਣ ਦੇ ਤਜਰਬੇ ਵੱਖ ਵੱਖ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ ਪਰ ਜਦੋਂ ਪਰਿਵਾਰ ਖੇਡਣ ਦੀ ਕਦਰ ਕਰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਹਿਮਾਇਤੀ ਬਣਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਸਿੱਖਿਆ ਉੱਚੀਆਂ ਉਡਾਰੀਆਂ ਲਾਉਂਦੀ ਹੈ।

ਅੱਜ ਹੀ ਖੇਡੋ: ਪਰਿਵਾਰਾਂ ਲਈ ਇਕ ਗਾਈਡ ਅਜਿਹੀ ਸਿੱਖਿਆ ਦੀ ਕਦਰ ਕਰਨ ਵਿਚ ਪਰਿਵਾਰਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਕਰਨ ਅਤੇ ਮੌਕੇ ਵਧਾਉਣ ਲਈ ਤਿਆਰ ਕੀਤੀ ਗਈ ਹੈ ਜਿਹੜੇ ਖੇਡਾਂ ਦੇ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ।

---

1 Pyle, A., & Danniels, E.(2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play, Early Education and Development, 28(3), 274-289.

ਖੁੱਲ੍ਹੀ ਖੇਡ

ਇਸ ਪਹੁੰਚ ਦੌਰਾਨ ਕਿਵੇਂ ਸਿੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ: ਖੁੱਲ੍ਹੀ ਖੇਡ (ਫ੍ਰੀ ਪਲੇਅ) ਉਹ ਖੇਡ ਹੈ ਜਿਹੜੀ ਬੱਚਿਆਂ ਵਲੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤੀ ਅਤੇ ਕੰਟਰੋਲ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਚੀਜ਼ ਬਾਰੇ ਬੱਚੇ ਫੈਸਲਾ ਕਰਦੇ ਹਨ ਕਿ ਅੱਗੇ ਕੀ ਹੋਣਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਨੇ ਕੀ ਕਰਨਾ ਹੈ।

ਜਦੋਂ ਬਾਲਗਾਂ ਨੂੰ ਬਚਪਨ ਵਿਚ ਖੇਡਣ ਦੀਆਂ ਆਪਣੀ ਯਾਦਾਂ ਬਾਰੇ ਸੋਚਣ ਲਈ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਅਕਸਰ ਖਿਡੌਣਿਆਂ, ਗੁੱਡੀਆਂ, ਜਾਂ ਭਰੇ ਹੋਏ ਜਾਨਵਰਾਂ ਨਾਲ ਖੇਡਣ ਦੇ ਖਿਆਲੀ ਸੀਨ ਯਾਦ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਉਹ ਜੰਗਲੀ ਜਾਨਵਰਾਂ ਦੀ ਭਾਲ ਵਿਚ ਕਿਸੇ ਦੋਸਤ ਨਾਲ ਬਾਹਰ ਝਿੜੀਆਂ ਵਿਚ ਦੇਖਣ, ਤੇਜ਼ ਤੋਂ ਤੇਜ਼ ਨੱਠਣ, ਅਤੇ ਖੁਸ਼ੀ ਨਾਲ ਚਾਂਗਰਾਂ ਮਾਰਦੇ ਹੋਏ ਇਕ ਢੇਰ ਵਿਚ ਡਿਗਣ ਨੂੰ ਯਾਦ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਹੋਰ ਬਾਲਗ, ਦੋਸਤਾਂ ਨਾਲ ਬਾਲਗਾਂ ਦੀ ਸੇਧ ਬਿਨਾਂ ਦੌੜਨ, ਟੱਪਣ, ਅਤੇ ਉੱਚੀ ਥਾਂ 'ਤੇ ਚੜ੍ਹਨ ਨੂੰ ਯਾਦ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਖੁੱਲ੍ਹੀ ਖੇਡ ਦੀਆਂ ਦੋ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਇਹ ਹਨ: ਰੇਤ ਨਾਲ ਖੇਡਣਾ ਅਤੇ ਲੁਕਣਮੀਟੀ।

ਰੇਤ ਨਾਲ ਖੇਡਣਾ

ਮਾਰਸ਼ਾ ਆਪਣੇ ਦੋ ਬੱਚਿਆਂ, ਤਿੰਨ ਸਾਲ ਦੇ ਮਾਰਵਿਨ ਅਤੇ ਪੰਜ ਸਾਲ ਦੀ ਸਾਸ਼ਾ ਨੂੰ ਪਾਰਕ ਲੈ ਕੇ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਿੱਥੇ ਇਕ ਵੱਡਾ ਸੈਂਡਬੌਕਸ ਹੈ। ਹਰ ਬੱਚੇ ਕੋਲ ਇਕ ਸ਼ਵਲ ਅਤੇ ਬਾਲਟੀ ਹੈ। ਮਾਰਸ਼ਾ ਨੇੜੇ ਦੇ ਇਕ ਬੈਂਚ 'ਤੇ ਬਹਿੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਮਾਰਵਿਨ ਅਤੇ ਸਾਸ਼ਾ ਖੁਸ਼ੀ ਨਾਲ ਚੀਕਾਂ ਮਾਰਦੇ ਹੋਏ ਸੈਂਡਬੌਕਸ ਵੱਲ ਨੂੰ ਦੌੜਦੇ ਹਨ।

ਸਾਸ਼ਾ ਛੇਤੀ ਨਾਲ ਆਪਣੀ ਬਾਲਟੀ ਸੁੱਕੀ ਰੇਤ ਨਾਲ ਭਰ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਖੜ੍ਹੀ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਰੇਤ ਨੂੰ ਮੁੜ ਕੇ ਸੈਂਡਬੌਕਸ ਵਿਚ ਪਾ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। ਫਿਰ ਉਹ ਸੈਂਡਬੌਕਸ ਦੇ ਦੂਜੇ ਪਾਸੇ ਪਾਣੀ ਵਾਲੇ ਪੰਪ ਵੱਲ ਨੂੰ ਦੌੜਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਆਪਣੀ ਬਾਲਟੀ ਪਾਣੀ ਨਾਲ ਭਰ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਵਾਪਸ ਮਾਰਵਿਨ ਕੋਲ ਤੁਰ ਕੇ ਆਉਂਦੀ ਹੈ, ਅਤੇ ਉਸ ਨੇ ਬਾਲਟੀ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਫੜੀ ਹੋਈ ਹੈ ਅਤੇ ਉਹ ਇਹ ਦੇਖਦੀ ਹੈ ਕਿ ਕੀ ਪਾਣੀ ਦੇ ਛਿੱਟੇ ਬਾਹਰ ਪੈ ਰਹੇ ਹਨ। ਸਾਸ਼ਾ ਮਾਰਵਿਨ ਦੇ ਨਾਲ ਬਹਿ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਰੇਤ ਦੇ ਥੋੜ੍ਹੇ ਜਿਹੇ ਏਰੀਏ ਉੱਪਰ ਪਾਣੀ ਪਾਉਂਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਛੇਤੀ ਨਾਲ ਗਿੱਲੀ ਰੇਤ ਬਾਲਟੀ ਵਿਚ ਵਾਪਸ ਪਾਉਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਰੇਤ ਨੂੰ ਬਾਲਟੀ ਵਿਚ ਮਜ਼ਬੂਤੀ ਨਾਲ ਥੱਪ ਥੱਪ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਬਾਲਟੀ ਨੂੰ ਉਲਟਾਉਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਬਾਲਟੀ ਦੇ ਪਾਸਿਆਂ 'ਤੇ ਅਤੇ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਉਦੋਂ ਤੱਕ ਪੋਲਾ ਪੋਲਾ ਹੱਥ ਮਾਰਦੀ ਹੈ ਜਦ ਤੱਕ ਰੇਤ ਦਾ ਫੌਰਮ ਬਾਲਟੀ ਵਿੱਚੋਂ ਬਾਹਰ ਖਿਸਕ ਨਹੀਂ ਜਾਂਦਾ। ਉਹ ਇਹ ਪੰਜ ਵਾਰ ਦਹਰਾਉਂਦੀ ਹੈ ਜਦ ਤੱਕ ਉਸ ਕੋਲ ਇਕ ਕਤਾਰ ਵਿਚ ਰੇਤ ਦੇ ਪੰਜ ਫੌਰਮ ਨਹੀਂ ਬਣ ਜਾਂਦੇ।

ਮਾਰਵਿਨ ਰੇਤ ਵਿਚ ਇਕ ਖੁੱਤੀ ਪੁੱਟ ਕੇ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਆਪਣੀ ਮਾਂ ਨੂੰ ਹਾਕ ਮਾਰ ਕੇ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ, "ਮੰਮੀ, ਮੰਮੀ, ਦੇਖ!

ਮੈਂ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡੀ ਖੁੱਤੀ ਪੁੱਟ ਰਿਹਾ ਹਾਂ।"

ਮਾਰਸ਼ਾ ਮੁਸਕਰਾਉਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ, "ਵਾਹ, ਇਹ ਤਾਂ ਬਹੁਤ ਵੱਡੀ ਆ!"

ਮਾਰਸ਼ਾ ਸਾਸ਼ਾ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਬਾਲਟੀ ਪਾਣੀ ਨਾਲ ਭਰਦੀ ਹੋਈ ਅਤੇ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਸੈਂਡਬੌਕਸ ਨੂੰ ਵਾਪਸ ਲਿਆਉਂਦੀ ਹੋਈ ਦੇਖਦੀ ਹੈ। ਮਾਰਸ਼ਾ ਯਾਦ ਕਰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਸਿਰਫ ਛੇ ਹਫਤੇ ਪਹਿਲਾਂ ਹੀ, ਸਾਸ਼ਾ ਪਾਣੀ ਲਿਜਾਣ ਲਈ ਮਦਦ ਮੰਗਦੀ ਸੀ ਕਿਉਂਕਿ ਤੁਰਨ ਵੇਲੇ ਪਾਣੀ ਡੁੱਲ੍ਹੀ ਜਾਂਦਾ ਸੀ। ਉਹ ਨੋਟ ਕਰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਸਾਸ਼ਾ ਹੁਣ ਇਕਸਾਰ ਅਤੇ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਤੁਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਪਾਣੀ ਬਾਲਟੀ ਵਿਚ ਰਹੇ।

ਮਾਰਵਿਨ ਰੇਤ ਵਿਚ ਸਾਸ਼ਾ ਦੇ ਫੌਰਮ ਦੇਖਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਪੁੱਛਦਾ ਹੈ, "ਇਹ ਕੀ ਆ?" ਸਾਸ਼ਾ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦੀ ਹੈ, "ਇਹ ਕਿਲਾ ਬਣੇਗਾ।" ਜਿਹੜੇ ਕਿਲੇ ਦੀ ਉਸ ਨੇ ਪਲੈਨ ਬਣਾਈ ਹੈ ਉਹ ਦੋ ਛੋਟੀਆਂ ਗੁੱਡੀਆਂ ਲਈ ਹੈ ਜਿਹੜੀਆਂ ਉਹ ਆਪਣੇ ਬੈਕਪੈਕ ਵਿਚ ਰੱਖਦੀ ਹੈ। ਫਿਰ ਉਹ ਸੈਂਡਬੌਕਸ ਦੇ ਨੇੜਲੇ ਦਰਖਤ ਵਾਲਾ ਇਸ਼ਾਰਾ ਕਰਦੀ ਹੈ। "ਤੂੰ ਮਦਦ ਕਰ ਸਕਦਾਂ। ਦਰਖਤ ਹੇਠੋਂ ਕੁਝ ਪੱਤੇ ਅਤੇ ਬੱਟੀਆ ਲੈ ਕੇ ਆ।" ਮਾਰਵਿਨ ਸੈਂਡਬੌਕਸ ਵਿੱਚੋਂ ਬਾਹਰ ਆਉਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕੁਝ ਪੱਤੇ ਚੁੱਕਣ ਲਈ ਦਰਖਤਾਂ ਵੱਲ ਨੂੰ ਦੌੜਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਸਾਸ਼ਾ ਨੂੰ ਦੇਣ ਲਈ ਵਾਪਸ ਦੌੜਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ, "ਬਹੁਤ ਵਧੀਆ, ਪਰ ਸਾਨੂੰ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਸਾਨੂੰ ਇਕ ਵੱਡੇ ਢੇਰ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ।"

ਮਾਰਵਿਨ ਵਾਪਸ ਮੁੜਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਦਰਖਤ ਵੱਲ ਨੂੰ ਜਾਣਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਪਰ ਫਿਰ ਉਹ ਰੁਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਆਪਣੀ ਬਾਲਟੀ ਚੁੱਕਣ ਲਈ ਦੌੜਦਾ ਹੈ। ਫਿਰ ਦਰਖਤ ਵੱਲ ਨੂੰ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਨੂੰ ਪੱਤਿਆਂ ਨਾਲ ਭਰਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਕੁਝ ਟਾਹਣੀਆਂ ਦੇਖਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਹ ਵੀ ਆਪਣੀ ਬਾਲਟੀ ਵਿਚ ਪਾ ਲੈਂਦਾ ਹੈ। ਮਾਰਵਿਨ ਸਾਸ਼ਾ ਕੋਲ ਵਾਪਸ ਆਉਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਰੇਤ ਦੇ ਫੌਰਮਾਂ ਦੁਆਲੇ ਵੱਖ ਵੱਖ ਢੇਰੀਆਂ ਵਿਚ ਪੱਤਿਆਂ ਦੀ ਧਾਕ ਲਾ ਰਹੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਸਾਸ਼ਾ ਫੌਰਮਾਂ ਦੇ ਦੁਆਲੇ ਇਕ ਥਾਂ ਵੱਲ ਇਸ਼ਾਰਾ ਕਰਦੀ ਹੋਈ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ, "ਵਧੀਆ, ਹੁਣ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਇੱਥੇ ਢੇਰੀ ਕਰ ਦੇ," "ਅਤੇ ਵਾਪਸ ਜਾ ਅਤੇ ਕੁਝ ਪੱਥਰ ਲੈ ਕੇ ਆ।"

ਮਾਰਵਿਨ ਦਰਖਤ ਹੇਠ ਪਈਆਂ ਕੁਝ ਛੋਟੀਆਂ ਵੱਟੀਆਂ ਵੱਲ ਨੂੰ ਵਾਪਸ ਭੱਜਦਾ ਹੈ।

ਸਾਸ਼ਾ ਅਤੇ ਮਾਰਵਿਨ ਪਾਰਕ ਵਿਚਲੇ ਸੈਂਡਬੌਕਸ ਵਿਚ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਹੁਨਰਾਂ ਦੀ ਪ੍ਰੈਕਟਿਸ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਸਾਸ਼ਾ ਖੇਡਣ ਦੇ ਪਿਛਲੇ ਤਜਰਬਿਆਂ ਤੋਂ ਰੇਤ ਅਤੇ ਪਾਣੀ ਦੀਆਂ ਸੰਭਾਵਨਾਵਾਂ ਤੋਂ ਜਾਣੂ ਹੈ। ਉਹ ਫੌਰਨ ਪਾਣੀ ਦੇ ਸ੍ਰੋਤ ਵੱਲ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਆਪਣੇ ਕਿਲੇ ਲਈ ਉਸ ਕੋਲ ਮਨ ਵਿਚ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਪਲੈਨ ਹੈ ਕਿ ਇਹ ਕਿਵੇਂ ਬਣਾਉਣਾ ਹੈ।

ਜਦੋਂ ਮਾਰਵਿਨ ਸਾਸ਼ਾ ਦੀ ਖੇਡ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਇਹ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਉਸ ਦੀ ਖੇਡ ਵਿਚ ਸਹਿਯੋਗ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਇਹ ਸਮਝਦਾ ਹੈ ਕਿ ਸਾਸ਼ਾ ਦੀਆਂ ਹਿਦਾਇਤਾਂ ਕਿਲੇ ਬਾਰੇ ਖਿਆਲੀ ਖੇਡ ਸਟੋਰੀ ਦਾ ਹਿੱਸਾ ਹੈ।

ਮਾਰਸ਼ਾ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਦੇਖਣ ਲਈ ਚੁੱਪ ਚਾਪ ਬੈਠੀ ਹੈ। ਉਹ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਣ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹੈ ਜੇ ਉਸ ਨੂੰ ਸੱਦਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਜੇ ਕੋਈ ਸਵਾਲ ਹਨ, ਪਰ ਉਹ ਗੱਲਬਾਤ ਸ਼ੁਰੂ ਨਹੀਂ ਕਰਦੀ। ਉਹ ਇਹ ਧਿਆਨ ਦੇ ਰਹੀ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਕੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਉਹ ਨੋਟ ਕਰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਕਿਵੇਂ ਕਿਲਾ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਖਿਆਲ ਅਤੇ ਹੁਣ ਲਈ ਸਹਿਯੋਗ ਕਰਨ ਦੀ ਆਪਣੀ ਸਮਰੱਥਾ ਸਾਂਝਾ ਕਰ ਰਹੇ ਹਨ।

ਲੁਕਣਮੀਟੀ

ਗਰੇਡ 2/3 ਕਲਾਸ ਦੇ ਕਈ ਬੱਚੇ ਇਕ ਗੇਮ ਖੇਡ ਰਹੇ ਹਨ। ਜਨਵਰੀ ਦਾ ਮਹੀਨਾ ਹੈ, ਅਤੇ ਬੱਦਲਵਾਈ ਹੈ, ਪਰ ਬਹੁਤ ਥੋੜ੍ਹੀ ਕਿਣ-ਮਿਣ ਹੋ ਰਹੀ ਹੈ। ਕਈ ਬੱਚੇ ਸਕੂਲ ਦੀ ਪਲੇਅਗਰਾਊਂਡ ਵਿਚ ਲੁਕਣਮੀਟੀ (ਹਾਈਡ-ਐਂਡ-ਸੀਕ) ਖੇਡ ਰਹੇ ਹਨ। ਗੱਤੇ ਦੇ ਬੌਕਸ ਅਤੇ ਪੇਟ ਭਾਰ ਰਿੜ੍ਹਨ ਲਈ ਵੱਡੀਆਂ ਟਿਊਬਾਂ ਯਾਰਡ ਵਿਚ ਖਿੰਡਰੀਆਂ ਪਈਆਂ ਹਨ, ਜੋ ਲੁਕਣ ਲਈ ਵੱਖ ਵੱਖ ਥਾਂਵਾਂ ਦਿੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਲੁਕਣਮੀਟੀ ਦੇ ਨਿਯਮ ਬੱਚਿਆਂ ਨੇ ਪਿਛਲੇ ਕੁਝ ਹਫਤਿਆਂ ਦੌਰਾਨ ਬਣਾਏ ਹਨ। ਲੁਕਣਮੀਟੀ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਇਸ ਵੇਲੇ ਸਭ ਤੋਂ ਪਸੰਦ ਦੀ ਖੇਡ ਹੈ।

ਅਕਸਰ ਬੱਚੇ ਟੀਚਰ ਨੂੰ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਣ ਲਈ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਟੀਚਰ ਨੂੰ ਲੱਭਣਾ ਖੇਡ ਦਾ ਕੇਂਦਰੀ ਹਿੱਸਾ ਹੈ। ਲੱਭੇ ਜਾਣ 'ਤੇ ਟੀਚਰ ਲਈ ਦੌੜਨਾ ਅਤੇ ਫਿਰ ਪਿੱਛਾ ਕਰਦਾ ਬੱਚਿਆਂ ਵਲੋਂ ਫੜਿਆ ਜਾਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਟੀਚਰ ਸਿਰਫ ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਕਹਿਣ 'ਤੇ ਹੀ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਅਤੇ ਉਹ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਦੇ ਹਨ ਜਿਹੜੇ ਬੱਚਿਆਂ ਨੇ ਬਣਾਏ ਹਨ।

ਹਰ ਕੋਈ ਬਹੁਤ ਸਾਰਾ ਦੌੜਦਾ, ਹੱਸਦਾ ਅਤੇ ਚੀਕਾਂ ਮਾਰਦਾ ਹੈ।

ਬਾਹਰ ਖੇਡਣ ਲਈ ਸਮੇਂ ਅਤੇ ਥਾਂ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਟੀਚਰ ਵਲੋਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਦੀ ਅਗਵਾਈ ਬੱਚਿਆਂ ਵਲੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਜਾਣਦੀ ਹੈ ਕਿ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਦੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਤਜਰਬਿਆਂ ਵਿਚ ਕਾਫੀ ਸਮਾਂ ਲਗਾਉਣ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ ਜਿਹੜੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੇ ਆਪ ਤਿਆਰ ਅਤੇ ਕੰਟਰੋਲ ਕੀਤੇ ਹਨ। ਜੇ ਖੇਡ ਵਿਚ ਕੁਝ ਮਿੰਟਾਂ ਵਿਚ ਹੀ ਵਿਘਨ ਪੈਣ ਦੀ ਸੰਭਾਵਨਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਬਹੁਤਾ ਕੁਝ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗਾ। ਖੇਡਣ ਦੇ ਇਹ ਮੌਕੇ ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਸਮਾਜਿਕ ਅਤੇ ਸਰੀਰਕ ਹੁਨਰਾਂ ਨੂੰ ਦੇਖਣ ਅਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਇਕੱਠੀ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਸਮਿਆਂ ਦੌਰਾਨ ਬੱਚਿਆਂ 'ਤੇ ਨਿਗਾਹਬਾਨੀ ਵਡਮੁੱਲੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ ਜਿਹੜੀ ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਹੁਨਰਾਂ ਅਤੇ ਸਮਰਥਾਵਾਂ ਦੀ ਸਮਝ ਵਧਾਉਂਦੀ ਹੈ।

ਬੱਚੇ ਹੋਰਨਾਂ ਨਾਲ ਸਮਝੌਤਾ ਅਤੇ ਸਹਿਯੋਗ ਕਰਨਾ ਸਿੱਖ ਰਹੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਸ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਸਰੀਰਕ ਹੁਨਰਾਂ ਦਾ ਅਭਿਆਸ ਕਰ ਰਹੇ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਦੌੜਨਾ, ਟੱਪਣਾ, ਅਤੇ ਝਕਾਨੀ ਦੇਣਾ। ਸ਼ਾਇਦ ਸਭ ਤੋਂ ਜ਼ਰੂਰੀ, ਸਰਗਰਮ ਖੇਡਣ ਦਾ ਇਹ ਸਮਾਂ ਸਿਹਤਮੰਦ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੈ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਹੁਨਰਾਂ ਵਿਚ ਸੁਧਾਰ ਕਰਨਾ, ਸਵੈ-ਭਰੋਸੇ ਅਤੇ ਆਜ਼ਾਦੀ ਨੂੰ ਵਧਾਉਂਦਾ ਹੈ।

ਖੋਜ ਵਾਲੀ ਖੇਡ

ਇਸ ਪਹੁੰਚ ਦੌਰਾਨ ਕਿਵੇਂ ਸਿੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ: ਖੋਜ (ਇਨਕੁਆਰੀ) ਦਾ ਮਤਲਬ ਜਾਣਕਾਰੀ ਲੱਭਣਾ ਜਾਂ ਨਵੀਂ ਸਮਝ ਪੈਦਾ ਕਰਨਾ ਹੈ। ਖੋਜ ਵਾਲੀ ਖੇਡ ਉਨ੍ਹਾਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦਾ ਪਤਾ ਲਾਉਣ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਦਿਲਚਸਪੀ ਹੈ ਜਾਂ ਜਿਹੜੀਆਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਲਈ ਬੁਝਾਰਤ ਬਣਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਖੋਜ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਚੀਜ਼ਾਂ, ਖਿਆਲਾਂ, ਅਰਥਾਂ ਅਤੇ ਕਲਪਨਾ ਵਿਚਕਾਰ ਸੰਬੰਧ ਦੇਖਣ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਸਵਾਲ ਇਸ ਚੀਜ਼ ਬਾਰੇ ਖਿਆਲਾਂ ਅਤੇ ਥਿਊਰੀਆਂ ਦਾ ਪਤਾ ਲਾਉਣ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਦੇ ਹਨ ਕਿ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਦੁਆਲੇ ਦੀ ਦੁਨੀਆ ਕਿਵੇਂ ਕੰਮ ਕਰਦੀ ਹੈ।

ਬਾਲਗ ਇਸ ਚੀਜ਼ ਵੱਲ ਧਿਆਨ ਦਿੰਦੇ ਹਨ ਕਿ ਬੱਚੇ ਕੀ ਦੇਖ ਰਹੇ ਹਨ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਖਿਆਲਾਂ ਬਾਰੇ ਸਵਾਲ ਪੁੱਛਦੇ ਹਨ। ਉਹ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਜਵਾਬ ਨਹੀਂ ਦੱਸਦੇ। ਇਸ ਦੀ ਬਜਾਏ, ਬਾਲਗ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਜ਼ਿਆਦਾ ਡੂੰਘਾ ਸੋਚਣ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਖਿਆਲਾਂ ਦਾ ਟੈੱਸਟ ਕਰਨ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਖੋਜ ਵਾਲੀ ਖੇਡ ਵਿਗਿਆਨਕ ਸੋਚ ਨੂੰ ਵਧਾਉਂਦੀ ਹੈ – ਸਮੱਸਿਆ ਦੀ ਪਛਾਣ ਕਰਨਾ, ਅਨੁਮਾਨ ਲਾਉਣਾ (ਥਿਊਰੀ ਘੜਨਾ), ਇਸ ਨੂੰ ਟੈੱਸਟ ਕਰਨਾ, ਇਸ ਨੂੰ ਬਦਲਣਾ ਅਤੇ ਦੁਬਾਰਾ ਟੈੱਸਟ ਕਰਨਾ। ਅਕਸਰ, ਖੋਜ ਵਾਲੀ ਖੇਡ ਵਿਚ ਖਿਆਲਾਂ ਨੂੰ ਡਰਾਇੰਗਜ਼, ਲਿਖਤ, ਜਾਂ ਫੋਟੋਆਂ ਵਿਚ ਪੇਸ਼ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਖੋਜ ਵਾਲੀ ਖੇਡ ਦੀਆਂ ਦੋ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਇਹ ਹਨ: ਬੱਚਿਆਂ ਨਾਲ ਗਾਰਡਨਿੰਗ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਵੱਡੀ ਬਿਲਡਿੰਗ।

ਬੱਚਿਆਂ ਨਾਲ ਗਾਰਡਨਿੰਗ ਕਰਨਾ

ਛੇ ਸਾਲ ਦੀਆਂ ਜੌੜੀਆਂ ਬੱਚੀਆਂ, ਮਾਈਕਾ ਅਤੇ ਗੈਬੀ ਆਪਣੀ ਬੈਕਯਾਰਡ ਵਿਚ ਆਪਣੀ ਆਂਟੀ ਵੈਲਰੀ ਨਾਲ ਬਾਹਰ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਕੁਝ ਹਫਤਿਆਂ ਲਈ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਘਰ ਰਹਿ ਰਹੀ ਹੈ। ਇਹ ਲੇਟ ਬਸੰਤ ਰੁੱਤ ਹੈ ਅਤੇ ਦਰਖਤਾਂ ਉੱਪਰ ਪੱਤੇ ਪੁੰਗਰ ਰਹੇ ਹਨ। ਟੂਲਿਪਸ ਬਾਹਰ ਨਿਕਲ ਆਏ ਹਨ ਅਤੇ ਗਾਰਡਨ ਵਿਚ ਤਕਰੀਬਨ ਜੋਬਨ 'ਤੇ ਹਨ।

ਸਵੇਰੇ ਵਰਖਾ ਹੋਈ ਹੈ ਅਤੇ ਧਰਤੀ ਅਤੇ ਸੀਮੈਂਟ ਵਾਲਾ ਰਾਹ ਅਜੇ ਵੀ ਗਿੱਲੇ ਹਨ। "ਦੇਖੋ, ਆਂਟੀ!" ਮਾਈਕਾ ਚੀਕਦੀ ਹੈ। ਰਾਹ ਵੱਲ ਨੂੰ ਇਸ਼ਾਰਾ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ, "ਹਰ ਪਾਸੇ ਗੰਡੋਏ ਹਨ। ਸਕੂਲ ਵਿਚ, ਅਸੀਂ ਜਦੋਂ ਬੀਨਜ਼ ਦੇ ਬੀਜ ਬੀਜੇ ਤਾਂ ਅਸੀਂ ਗੰਡੋਇਆਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਮਿੱਟੀ ਦੇ ਵੱਡੇ ਪੌਟ ਵਿਚ ਪਾ ਦਿੱਤਾ। ਗੰਡੋਏ ਹਰੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਉਗਾਉਣ ਲਈ ਚੰਗੇ ਹਨ।"

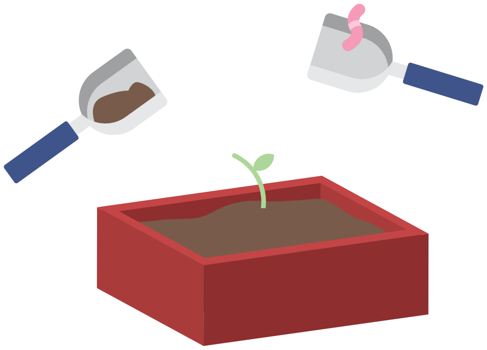
ਗੈਬੀ ਸੁਝਾਅ ਦਿੰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਗੰਡੋਏ ਚੁੱਕਣ ਅਤੇ ਗਾਰਡਨ ਵਿਚ ਰੱਖਣ। ਦੋਨੋਂ ਕੁੜੀਆਂ ਗੰਡੋਏ ਇਕੱਠੇ ਕਰਨ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਮਿੱਟੀ ਵਿਚ ਰੱਖਣ ਲਈ ਦੌੜਦੀਆਂ ਹਨ।

ਵੈਲਰੀ ਪੁੱਛਦੀ ਹੈ, “ਤੁਸੀਂ ਇਹ ਕਿਉਂ ਸੋਚਦੀਆਂ ਹੋ ਕਿ ਗੰਡੋਏ ਗਾਰਡਨ ਵਿਚ ਚੀਜ਼ਾਂ ਉਗਾਉਣ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਨਗੇ?”

ਮਾਈਕਾ ਸੁਝਾਅ ਦਿੰਦੀ ਹੈ, “ਸ਼ਾਇਦ ਉਨ੍ਹਾਂ ਕੋਲ ਜਾਦੂ ਦੀ ਸ਼ਕਤੀ ਹੈ”।

ਗੈਬੀ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ, “ਜਾਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਥੁੱਕ ਖਾਸ ਕਿਸਮ ਦਾ ਹੈ ਜਿਹੜਾ ਬਾਹਰ ਆਉਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਬੂਟਿਆਂ ਨੂੰ ਵਧਣ ਦਿੰਦਾ ਹੈ”।

ਵੈਲਰੀ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ, “ਮੈਂ ਸੋਚਦੀ ਹਾਂ ਕਿ ਅਸੀਂ ਇਹ ਕਿਵੇਂ ਪਤਾ ਲਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਗੰਡੋਏ ਮਿੱਟੀ ਵਿਚ ਕੀ ਕਰਦੇ ਹਨ ਜਿਹਦੇ ਨਾਲ ਬੂਟਿਆਂ ਦੀ ਮਦਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ”।



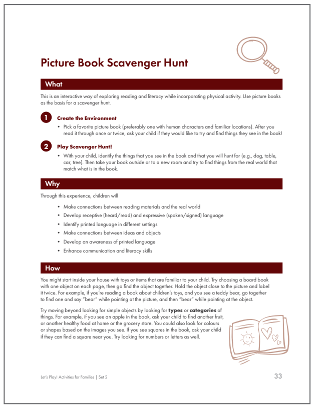
ਮਾਈਕਾ ਇਸ਼ਾਰਾ ਕਰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਗੰਡੋਏ ਹਰ ਪਾਸੇ ਹਨ ਅਤੇ ਗੰਡੋਇਆਂ ਨਾਲ ਇਕ ਪਿਛਲਾ ਤਜਰਬਾ ਯਾਦ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਪਿਛਲੀ ਸਿੱਖਿਆ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧ ਜੋੜਦੀ ਹੈ – ਕਿ ਗੰਡੋਏ ਸਕੂਲ ਵਿਚ ਬੀਨਜ਼ ਦੇ ਬੀਜਾਂ ਨਾਲ ਪੌਟ ਵਿਚ ਪਾਏ ਗਏ ਸਨ।

ਗੈਬੀ ਮਾਈਕਾ ਦੇ ਗਿਆਨ ’ਤੇ ਅੱਗੇ ਵਧਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਫੌਰੀ ਹਾਲਤ ’ਤੇ ਲਾਗੂ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਦੋਨੋਂ ਕੁੜੀਆਂ ਇਹ ਥਿਊਰੀ ਘੜਦੀਆਂ ਹਨ ਕਿ ਗੰਡੋਏ ਬੂਟਿਆਂ ਦੇ ਵਧਣ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਿਉਂ ਕਰਦੇ ਹਨ।

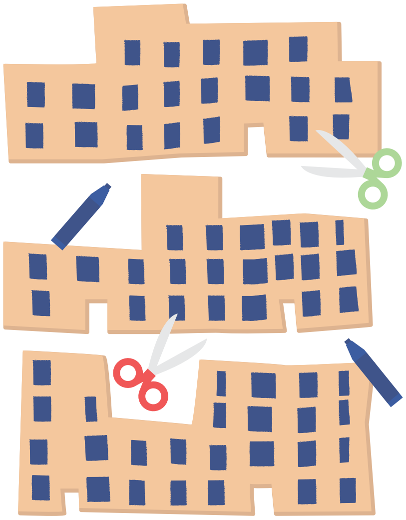
ਵੈਲਰੀ ਇਹ ਪਤਾ ਲਾਉਣ ਲਈ ਸਵਾਲ ਪੁੱਛਦੀ ਹੈ ਕਿ ਬੱਚੇ ਕੀ ਸੋਚ ਰਹੇ ਹਨ – ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਕੀ ਖਿਆਲ ਹਨ। ਉਸ ਦਾ ਹੁੰਗਾਰਾ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਥਿਊਰੀਆਂ ਦਾ ਆਦਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਸਵਾਲ ਦਾ ਜਵਾਬ ਲੱਭਣ ਲਈ ਸੰਭਾਵਨਾਵਾਂ ਪੈਦਾ ਕਰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਗੰਡੋਏ ਬੂਟਿਆਂ ਦੀ ਕਿਵੇਂ ਮਦਦ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਇਹ ਐਕਟੀਵਿਟੀ ਕਰਕੇ ਦੇਖੋ!

ਬੱਚਿਆਂ ਨਾਲ ਗਾਰਡਨਿੰਗ ਕਰਨਾ ਐਕਟੀਵਿਟੀ *Let’s Play! Activities for Families* ਵਿਚ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਇਹ ਐਕਟੀਵਿਟੀ ਸੈੱਟ 3: ਪਛਾਣਾਂ, ਸਮਾਜਿਕ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀ, ਅਤੇ ਡਾਇਵਰਸਟੀ ਵਿਚ ਲੱਭ ਸਕਦੇ ਹੋ।



ਵੱਡੀ ਬਿਲਡਿੰਗ



ਪ੍ਰੀਸਕੂਲ ਦੇ ਬੱਚਿਆਂ ਦਾ ਇਕ ਗਰੁੱਪ ਗੁਆਂਢ ਵਿਚ ਇਕ ਕੰਡੋ ਬਿਲਡਿੰਗ ਬਣਦੀ ਦੇਖਦਾ ਹੈ। ਬੱਚੇ ਫੈਂਸ ਕੋਲ ਖੜ੍ਹਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਸੀਮਿੰਟ ਮਿਕਸਰਾਂ, ਡਿਗਰਾਂ, ਫਰੰਟ-ਇੰਡ ਲੋਡਰਾਂ ਅਤੇ ਕਰੇਨਾਂ ਦੀ ਪਰੇਡ ਦੇਖਦੇ ਹਨ। ਤਿੰਨ ਸਾਲ ਦਾ ਕੌਨਰ ਸਿਰਫ ਗੱਡੀਆਂ ਨਾਲ ਖੇਡਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਕ ਟ੍ਰਾਈਸਾਈਕਲ 'ਤੇ ਬਹਿੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਅੱਗੇ ਪਿੱਛੇ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਆਪਣੀ ਆਮ ਗੁਰਰ ਗੁਰਰ ਦੀ ਆਵਾਜ਼ ਕੱਢਦਾ ਹੈ। ਦੂਜੇ ਬੱਚੇ ਟ੍ਰਾਈਸਾਈਕਲਾਂ ਅਤੇ ਵੈਗਨਾਂ ਉੱਪਰ ਸਵਾਰੀ ਕਰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਕੌਨਰ ਨਾਲ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਫਿਰ ਕਈ ਬੱਚੇ ਸਟੋਰੇਜ ਸ਼ੈਡ ਤੋਂ ਵੱਡੇ ਬਿਲਡਿੰਗ ਬਲੌਕਸ, ਗੱਤੇ ਦੀਆਂ ਟਿਊਬਾਂ, ਵੱਡੇ ਖਾਲੀ ਬੌਕਸ, ਅਤੇ ਹਾਰਡ ਹੈਟਸ ਲਿਆਉਣ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਬੱਚੇ ਜੋਸ਼ ਨਾਲ ਇਕ ਬਿਲਡਿੰਗ ਬਣਾਉਣਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦੇ ਹਨ ਜਿਸ ਨੂੰ ਉਹ "ਵੱਡੀ ਬਿਲਡਿੰਗ" ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ।

ਕਈ ਦਿਨਾਂ ਬਾਅਦ, ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਕਨਸਟਰੱਕਸ਼ਨ ਵਾਲੇ ਏਰੀਏ ਵਿਚ ਬਲੌਕਾਂ, ਟਿਊਬਾਂ, ਬੌਕਸਾਂ, ਤੋਂ ਬਣੇ ਢਾਂਚੇ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਤਸਵੀਰ, ਅਤੇ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੇ ਸਾਈਨ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਉਹ ਕਨਸਟਰੱਕਸ਼ਨ ਵਾਲੀਆਂ ਗੱਡੀਆਂ ਨੂੰ ਡਾਇਰੈਕਸ਼ਨਾਂ ਅਤੇ ਖਤਰੇ ਦੀਆਂ ਵਰਨਿੰਗਾਂ ਦਿੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਸੈਂਡਬੌਕਸ ਵਿਚ ਰੇਤ ਨੂੰ ਲਿਜਾਣ ਲਈ ਬਾਲਟੀਆਂ ਅਤੇ ਸ਼ਵਲਾਂ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਸਮੇਂ ਸਮੇਂ, ਯੈਸਮੀਨ ਜੋ ਕਿ ਇਕ ਅਰਲੀ ਚਾਇਲਡਹੁੱਡ ਐਜੂਕੇਟਰ ਹੈ, ਖੇਡ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਇਸ ਬਾਰੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਸਵਾਲ ਪੁੱਛਦੀ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਬਿਲਡਿੰਗ ਨੂੰ ਡਿਗਣ ਤੋਂ ਕਿਵੇਂ ਬਚਾਉਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਕਨਸਟਰੱਕਸ਼ਨ ਵਰਕਰ ਕੀ ਕਰ ਰਹੇ ਹਨ।

ਇਕ ਦਿਨ, ਯੈਸਮੀਨ ਖੇਡਣ ਦੇ ਸਮੇਂ ਨੂੰ ਵਧਾਉਣ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਪੇਪਰ ਦੀਆਂ ਕੁਝ ਵੱਡੀਆਂ ਸ਼ੀਟਾਂ ਲਿਆਉਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਨੇੜੇ ਦੇ ਇਕ ਟੇਬਲ ਉੱਪਰ ਟੇਪ ਨਾਲ ਜੋੜਦੀ ਹੈ। ਫਿਰ, ਯੈਸਮੀਨ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਕਨਸਟਰੱਕਸ਼ਨ ਵਾਲੀ ਥਾਂ ਦੀ ਤਸਵੀਰ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਸੱਦਾ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। ਚਾਰ ਬੱਚੇ ਟੇਬਲ 'ਤੇ ਆਉਂਦੇ ਹਨ, ਯੈਸਮੀਨ ਵਲੋਂ ਟੇਬਲ 'ਤੇ ਰੱਖੇ ਗਏ ਮਾਰਕਰ ਚੁੱਕਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰ ਵਾਹੁਣਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਯੈਸਮੀਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਕਨਸਟਰੱਕਸ਼ਨ ਵਾਲੀ ਥਾਂ ਵੱਲ ਦੇਖਣ ਅਤੇ ਸਾਜ਼-ਸਾਮਾਨ ਦੇ ਵੇਰਵਿਆਂ ਅਤੇ ਧਰਤੀ ਵਿਚਲੇ ਵੱਡੇ ਟੋਏ ਬਾਰੇ ਸੋਚਣ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।

ਬੱਚੇ ਕਨਸਟਰੱਕਸ਼ਨ ਦੀਆਂ ਗੱਡੀਆਂ ਬਾਰੇ ਅਤੇ ਵਰਕਰਾਂ ਵਲੋਂ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਟੂਲਜ਼ ਬਾਰੇ ਸਵਾਲ ਪੁੱਛੀ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਚਾਰ ਸਾਲਾਂ ਦੀ ਐਮਿਲੀ ਇਹ ਜਾਣਨਾ ਚਾਹੁੰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਪਾਣੀ ਅਤੇ ਬਿਜਲੀ ਕਿਵੇਂ ਬਿਲਡਿੰਗ ਦਾ ਹਿੱਸਾ ਹੋਣਗੇ। ਯੈਸਮੀਨ ਕਨਸਟਰੱਕਸ਼ਨ ਬਾਰੇ ਲੋਕਲ ਲਾਇਬਰੇਰੀ ਤੋਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਵਾਲੀਆਂ ਕਈ ਕਿਤਾਬਾਂ ਲੈ ਕੇ ਆਉਂਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਦੱਸਦੀ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਜਵਾਬ ਨਹੀਂ ਜਾਣਦੀ ਹੈ, ਪਰ ਉਹ ਕਿਤਾਬ ਵਿੱਚੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਜਾਣਕਾਰੀ ਲੱਭਣ ਵਿਚ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਕਰ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹਸਨ ਇਹ ਸਲਾਹ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਜ਼ਿਆਦਾ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦੇਖਣ ਲਈ ਲਾਇਬਰੇਰੀ ਵਿਚਲੇ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ। ਕਈ ਬੱਚੇ ਬਿਲਡਿੰਗ ਕਨਸਟਰੱਕਸ਼ਨ ਬਾਰੇ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾ ਰਹੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਹ ਪੁੱਛ ਰਹੇ ਹਨ ਕਿ "ਕੰਡੋਮਿਨੀਅਮ" ਅਤੇ "ਐਕਸਕਵੇਟਰ" ਵਰਗੇ ਸ਼ਬਦ ਕਿਵੇਂ ਲਿਖਣੇ ਹਨ। ਯੈਸਮੀਨ ਅਤੇ ਬੱਚੇ ਹਰ ਸਵੇਰ ਨੂੰ ਤਸਵੀਰਾਂ ਲੈਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਹ ਦਰਜ ਕਰਦੇ ਹਨ ਕਿ ਉਹ ਕਿਤਾਬ ਵਿਚ ਕਿਹੜਾ ਵਾਧਾ ਦੇਖਦੇ ਹਨ ਜਿਹੜਾ ਉਹ "ਵੱਡੀ ਬਿਲਡਿੰਗ" ਨਾਂ ਦੀ ਬਣਾਈ ਜਾ ਰਹੀ ਬਿਲਡਿੰਗ ਵਿਚ ਦੇਖਦੇ ਹਨ।

ਅਗਲੇ ਹਫਤੇ, ਯੈਸਮੀਨ ਇਕ ਵਾਰ ਫਿਰ ਨੇੜਲੇ ਟੇਬਲ ਉੱਪਰ ਪੇਪਰ ਅਤੇ ਮਾਰਕਰ ਰੱਖਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਸੱਦਾ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਇਹ ਦੇਖਦੀ ਹੈ ਕਿ ਬੱਚੇ ਆਪਣੇ ਚਿੱਤਰਾਂ ਵਿਚ ਸਾਜ਼-ਸਾਮਾਨ ਅਤੇ ਕਨਸਟਰੱਕਸ਼ਨ ਦੀ ਥਾਂ ਦੇ ਕਿਤੇ ਜ਼ਿਆਦਾ ਵੇਰਵੇ ਨਾਲ ਤਸਵੀਰਾਂ ਬਣਾ ਰਹੇ ਹਨ। ਯੈਸਮੀਨ ਕੌਨਰ ਨੂੰ ਟੇਬਲ 'ਤੇ ਸੱਦਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਉਹਨੂੰ ਫਰੰਟ-ਇੰਡ ਲੋਡਰ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ।

ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਬਾਹਰ ਹੋ ਰਿਹਾ ਡਰਾਮਾ ਕਨਸਟਰੱਕਸ਼ਨ ਵਰਕਰਾਂ ਅਤੇ ਸ਼ਕਤੀਸ਼ਾਲੀ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਬਾਰੇ ਇਕ ਕਹਾਣੀ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਜਾਰੀ ਰੱਖਦਾ ਹੈ, ਯੈਸਮੀਨ ਸੁਝਾਅ ਦਿੰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਇਕ ਨਾਟਕ ਲਈ ਰਲ ਕੇ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਲਿਖਣ। ਬੱਚੇ ਹੱਥ ਲਿਖਤ ਨੋਟਸ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਾਂ ਨਾਲ ਯੋਗਦਾਨ ਪਾਉਂਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕੰਪਿਊਟਰ 'ਤੇ ਚਾੜ੍ਹੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਉਹ ਖੇਡਣ ਲਈ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਕਮਰਿਆਂ ਵਾਲੀ ਇਕ ਉੱਚੀ ਬਿਲਡਿੰਗ ਉਸਾਰਨ ਬਾਰੇ ਇਕ ਨਾਟਕ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਰਲ ਕੇ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ, ਜਿਸ ਵਿਚ ਇਕ ਵੱਡਾ ਕਿਲਾ ਵੀ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।

ਯੈਸਮੀਨ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀਆਂ ਦਿਲਚਸਪੀਆਂ ਅਤੇ ਖਿਆਲਾਂ ਦਾ ਹੁੰਗਾਰਾ ਭਰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਇਹ ਪਤਾ ਲਾਉਣ ਲਈ ਸਵਾਲ ਪੁੱਛਦੀ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਕੀ ਸੋਚ ਰਹੇ ਹਨ। ਉਹ ਕਨਸਟਰੱਕਸ਼ਨ ਵਾਲੀ ਥਾਂ ਬਾਰੇ ਹੋਰ ਜਾਣਨ ਅਤੇ ਸਮਝਣ ਲਈ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਉਤਸੁਕਤਾ ਨੂੰ ਵਧਾਉਣ ਲਈ ਸਵਾਲ ਪੁੱਛਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਖਿਆਲ ਚਿੱਤਰਾਂ ਅਤੇ ਨਾਟਕੀ ਡਰਾਮੇ ਵਿਚ ਦਿਖਾਉਣ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਪਾਣੀ ਅਤੇ ਬਿਜਲੀ ਬਾਰੇ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਖੋਜ ਵਿਚ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਬੱਚੇ ਸਮੱਸਿਆ ਦਾ ਹੱਲ ਕਰਨ, ਪਲੈਨਿੰਗ ਕਰਨ ਬਾਰੇ ਸਿੱਖਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਹ ਸਿੱਖਦੇ ਹਨ ਕਿ ਇਹ ਪਤਾ ਲਾਉਣ ਲਈ ਕਿ ਚੀਜ਼ਾਂ ਕਿਵੇਂ ਕੰਮ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ, ਵਸੀਲਿਆਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਵੇਂ ਕਰਨੀ ਹੈ। ਉਹ ਨਵੇਂ ਸ਼ਬਦ ਸਿੱਖਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਸ਼ਬਦਾਂ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਾਂ ਨਾਲ ਖਿਆਲਾਂ ਨੂੰ ਪੇਸ਼ ਕਰਨ ਦੇ ਤਰੀਕੇ ਸਿੱਖਦੇ ਹਨ।

ਮਿਲਵਰਤਨ ਵਾਲੀ ਖੇਡ

ਇਸ ਪਹੁੰਚ ਦੌਰਾਨ ਕਿਵੇਂ ਸਿੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ: ਮਿਲਵਰਤਨ ਵਾਲੀ ਖੇਡ ਉਦੋਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਦੋਂ ਬੱਚੇ ਆਪਣੀ ਖੇਡ (ਖੁੱਲ੍ਹੀ ਖੇਡ) ਆਪਣੀ ਮਰਜ਼ੀ ਨਾਲ ਖੇਡ ਰਹੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਸਿੱਖਣ ਦੇ ਮੌਕੇ ਨੂੰ ਵਧਾਉਣ ਲਈ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਖੇਡ ਵਿਚ ਦਾਖਲ ਹੋਣ ਲਈ ਬਾਲਗ ਮੌਕਾ ਦੇਖਦੇ ਹਨ। ਬਾਲਗ ਖੇਡ ਦਾ ਕੰਟਰੋਲ ਨਹੀਂ ਸਾਂਭਦੇ ਜਾਂ ਇਸ ਨੂੰ ਹੋਰ ਦਿਸ਼ਾ ਨਹੀਂ ਦਿੰਦੇ (ਸੇਫਟੀ ਦੇ ਕਾਰਨਾਂ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ)। ਬਾਲਗ ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਹੁਨਰ ਬਾਰੇ ਹਿਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ – ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਗੋਲ ਕੱਟਣ ਲਈ ਪੇਪਰ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਫੜਨਾ ਹੈ, ਜਾਂ ਉਹ ਖਾਸ ਵਸੀਲੇ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਕਿਤਾਬਾਂ।

ਮਿਲਵਰਤਨ ਵਾਲੀ ਖੇਡ ਦੀਆਂ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਇਹ ਹਨ: ਪਿਕਚਰ ਬੁੱਕ ਸਕੈਵੈਂਜਰ ਹੰਟ ਅਤੇ ਕਰੇਨ

ਪਿਕਚਰ ਬੁੱਕ ਸਕੈਵੈਂਜਰ ਹੰਟ

ਐਲੈਕਸ ਆਪਣੇ ਛੇ ਸਾਲ ਦੇ ਪੁੱਤਰ ਮੈਨੂਐਲ ਨਾਲ ਇਸ ਚੀਜ਼ ਬਾਰੇ ਇਕ ਕਿਤਾਬ ਪੜ੍ਹਦਾ ਹੈ ਕਿ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਕਿਵੇਂ ਕੰਮ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ। ਮੈਨੂਐਲ ਨੇ ਸਕੂਲ ਦੀ ਲਾਇਬਰੇਰੀ ਤੋਂ ਕਿਤਾਬ ਘਰ ਲਿਆਉਣ ਦੀ ਚੋਣ ਕੀਤੀ ਸੀ। ਕਿਤਾਬ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਬਾਰੇ ਚਿੱਤਰ ਅਤੇ ਵੇਰਵੇ ਦੱਸਦੀ ਹੈ ਜਿਹੜੀਆਂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਘਰਾਂ ਵਿਚ ਆਮ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚ ਬਲੈਂਡਰ, ਵੈਕਿਊਮ ਕਲੀਨਰ, ਵਾਸ਼ਿੰਗ ਮਸ਼ੀਨਾਂ, ਕੰਪਿਊਟਰ, ਸੈਲਫੋਨ ਅਤੇ ਹੇਅਰ ਡਰਾਇਰ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ।

ਮੈਨੂਐਲ ਇਸ ਚੀਜ਼ ਬਾਰੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਸਵਾਲ ਪੁੱਛਦਾ ਹੈ ਕਿ ਕੁਝ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਨੂੰ ਪਲੱਗ ਕਰਨ ਦੀ ਲੋੜ ਕਿਉਂ ਹੈ ਜਦੋਂ ਕਿ ਹੋਰ ਪਲੱਗਾਂ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਕੰਮ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ। ਐਲੈਕਸ ਸੁਝਾਅ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਇਹ ਦੇਖਣ ਲਈ ਆਪਣੇ ਘਰ ਵਿਚਲੀਆਂ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਦੀ ਸਰਚ ਕਰਨ ਕਿ ਕਿਨ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਬਿਜਲੀ ਦੀਆਂ ਤਾਰਾਂ ਅਤੇ ਪਲੱਗ ਹਨ ਅਤੇ ਕਿਹੜੀਆਂ ਨਾਲ ਨਹੀਂ ਹਨ। ਮੈਨੂਐਲ ਹਰ ਇਕ ਮਸ਼ੀਨ ਲੱਭਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਉਸ ਨੂੰ ਚਲਾਉਂਦਾ ਅਤੇ ਬੰਦ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਮੈਨੂਐਲ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ, "ਸੈੱਲਫੋਨ ਕੰਧ ਵਿਚ ਪਲੱਗ ਇਨ ਕਰਨ ਦੀ ਲੋੜ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਉਹ ਚਾਰਜਰ ਤੋਂ ਬਿਜਲੀ ਲੈਂਦੇ ਹਨ – ਬਿਜਲੀ ਚਾਰਜਰ ਦੇ ਵਿਚ ਹੈ।"

"ਹੂੰਅਅ..," ਐਲੈਕਸ ਹੁੰਗਾਰਾ ਭਰਦਾ ਹੈ। "ਇਹ ਮੇਰਾ ਸੈੱਲਫੋਨ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਹੁਣ ਚਾਰਜ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਆਉ ਚਾਰਜਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੀਏ ਪਰ ਇਸ ਨੂੰ ਕੰਧ ਵਿਚ ਪਲੱਗ ਨਾ ਕਰੀਏ ਅਤੇ ਦੇਖੀਏ ਕਿ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।"

ਮੈਨੂਐਲ ਉਤਸੁਕਤਾ ਨਾਲ ਚਾਰਜਰ ਆਪਣੇ ਡੈਡੀ ਦੇ ਸੈੱਲਫੋਨ ਵਿਚ ਲਗਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਕਿਤਾਬ ਤੋਂ ਹੋਰ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਲੱਭਣ ਲਈ ਵਾਪਸ ਜਾਂਦੇ ਹਨ, ਅਤੇ ਉਹ ਉਨ੍ਹਾਂ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਦੀ ਲਿਸਟ ਬਣਾਉਂਦੇ ਹਨ ਜਿਹੜੀਆਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਕੋਲ ਹਨ ਅਤੇ ਜਿਹੜੀਆਂ ਕੋਲ ਨਹੀਂ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਆਈਸ ਮੇਕਰ।

ਘੰਟੇ ਬਾਅਦ, ਉਹ ਕਿਤਾਬ ਖਤਮ ਕਰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਹ ਦੇਖਦੇ ਹਨ ਕਿ ਉਨ੍ਹਾਂ ਕੋਲ ਕਿਤਾਬ ਵਿਚਲੀਆਂ 16 ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਹਨ ਅਤੇ ਕਿਤਾਬ ਵਿਚ ਦਰਜ ਹੋਰ 12 ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਨਹੀਂ ਹਨ। ਐਲੈਕਸ ਸੁਝਾਅ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਆਉ ਸੈੱਲਫੋਨ ਚੈੱਕ ਕਰੀਏ।

ਮੈਨੂਐਲ ਹੈਰਾਨ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ, "ਡੈਡ, ਤੁਹਾਡਾ ਫੋਨ ਅਜੇ ਵੀ ਡੈੱਡ ਹੈ ਅਤੇ ਚਾਰਜ ਨਹੀਂ ਹੋਇਆ ਹੈ।"

ਐਲੈਕਸ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦਾ ਹੈ, "ਓਕੇ, ਆਉ ਹੁਣ ਚਾਰਜਰ ਦੇ ਦੂਜੇ ਪਾਸੇ ਨੂੰ ਬਿਜਲੀ ਦੀ ਆਊਟਲਿਟ ਵਿਚ ਲਗਾਈਏ।" ਤਕਰੀਬਨ ਉਸੇ ਵੇਲੇ ਸੈੱਲਫੋਨ ਵਿਚ ਲਾਈਟ ਆਉਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਸਕਰੀਨ ਉੱਪਰ ਚਾਰਜਿੰਗ ਦਾ ਨਿਸ਼ਾਨ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਦੱਸਦਾ ਹੈ ਕਿ ਬਿਜਲੀ ਕਿਵੇਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਘਰ ਵਿਚ ਕੰਧਾਂ ਵਿਚਲੀਆਂ ਤਾਰਾਂ ਰਾਹੀਂ ਆਉਂਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਇਹ ਦੱਸਦਾ ਹੈ ਕਿ ਚਾਰਜਰ ਬਿਜਲੀ ਲੈਣ ਲਈ ਕਿਵੇਂ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਨੂੰ ਫੋਨ ਨੂੰ ਰੀਚਾਰਜ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿਵੇਂ ਵਰਤਦਾ ਹੈ ਪਰ ਚਾਰਜਰ ਕੋਲ ਬਿਜਲੀ ਦਾ ਆਪਣਾ ਸ੍ਰੋਤ ਨਹੀਂ ਹੈ।

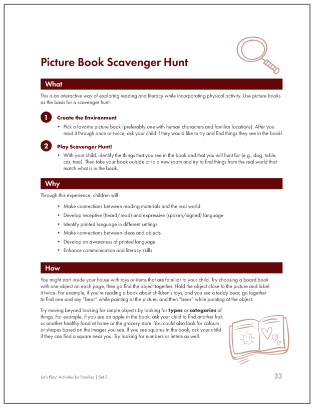
ਮੈਨੂਐਲ ਪੜ੍ਹਨ ਵਾਲੀ ਸਾਮੱਗਰੀ ਅਤੇ ਉਸ ਦੁਨੀਆਂ ਵਿਚਕਾਰ ਸੰਬੰਧ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਉਹ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਪਤਾ ਲਾਉਣ ਲਈ ਉਹ ਕਿਤਾਬਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਚੀਜ਼ਾਂ ਕਿਵੇਂ ਕੰਮ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ। ਉਹ ਪ੍ਰਿੰਟ ਦੀ ਆਪਣੀ ਸਮਝ ਵਿਚ ਵੀ ਵਾਧਾ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਵੱਖ ਵੱਖ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦੇ ਗੁਣਾਂ ਬਾਰੇ ਆਪਣੀ ਸਮਝ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀਬੱਧ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ, ਨੂੰ ਜੋੜਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਸਮੱਸਿਆਵਾਂ ਬਾਰੇ ਸੋਚਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਹੱਲਾਂ ਦੀ ਭਵਿੱਖਬਾਣੀ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਐਲੈਕਸ, ਮੈਨੂਐਲ ਵਲੋਂ ਚੁਣੀ ਗਈ ਕਿਤਾਬ ਪੜ੍ਹ ਕੇ ਮੈਨੂਐਲ ਨਾਲ ਖੇਡ ਦੇ ਤਜਰਬੇ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਬਿਜਲੀ ਬਾਰੇ ਮੈਨੂਐਲ ਦੀ ਇਸ ਚੀਜ਼ ਬਾਰੇ ਅਧੂਰੀ ਸਮਝ ਕਿ ਸੈੱਲਫੋਨ ਚਾਰਜਰ ਬਿਜਲੀ ਨਾਲ ਕਿਵੇਂ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ ਬਾਰੇ ਗੱਲ ਕਰਨ ਲਈ "ਸਿਖਾਉਣ ਯੋਗ ਪਲ" ਨਾਂ ਦੀ ਤਕਨੀਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਖੇਡਣ ਨਾਲ ਸਿੱਖਣਾ ਵਿਚ ਖੇਡਣ ਦੇ ਅਜਿਹੇ ਤਜਰਬੇ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ ਜਿਹੜੇ ਮਨ ਵਿਚ ਸਿੱਖਣ ਦੇ ਖਾਸ ਟੀਚਿਆਂ ਨਾਲ ਬਾਲਗਾਂ ਵਲੋਂ ਪਲੈਨ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਬੱਚੇ ਖੇਡ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਇਸ ਚੀਜ਼ ਵਿਚ ਸਰਗਰਮ ਰੋਲ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਕਿ ਖੇਡ ਬਾਲਗਾਂ ਵਲੋਂ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਗਏ ਢਾਂਚੇ ਵਿਚ ਕਿਵੇਂ ਅੱਗੇ ਵਧਣੀ ਹੈ।

ਇਹ ਐਕਟੀਵਿਟੀ ਕਰਕੇ ਦੇਖੋ!

ਪਿਕਚਰ ਬੁੱਕ ਸਕੈਵੈਂਜਰ ਹੰਟ ਐਕਟੀਵਿਟੀ *Let's Play! Activities for Families* ਵਿਚ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਇਹ ਐਕਟੀਵਿਟੀ ਸੈੱਟ 2: ਗੱਲਬਾਤ ਅਤੇ ਅੱਖਰ ਗਿਆਨ ਵਿਚ ਲੱਭ ਸਕਦੇ ਹੋ।



Picture Book Scavenger Hunt

What

This is an interactive way of exploring reading and literacy while incorporating physical activity. Use picture books as the basis for a scavenger hunt.

1 Create the Environment
- Pick a favorite picture book (preferably one with human characters and familiar locations). After you read it through once or twice, ask your child if they would like to try and find things they see in the book!

2 Play Scavenger Hunt!
- With your child, identify the things that you see in the book and that you will hunt for (e.g., dog, table, car, tree). Then take your book outside or to a new room and try to find things from the real world that match what is in the book.

Why

Through this experience, children will
- Make connections between reading materials and the real world
- Develop receptive (heard/read) and expressive (spoken/signed) language
- Identify printed language in different settings
- Make connections between ideas and objects
- Develop an awareness of printed language
- Enhance communication and literacy skills

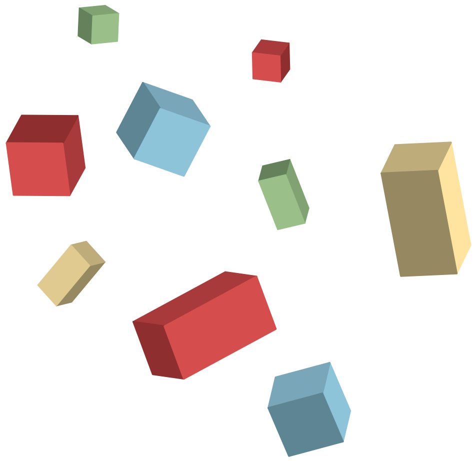
How

You might start inside your house with toys or items that are familiar to your child. Try choosing a board book with one object on each page, then go find the object together. Hold the object close to the picture and label it twice. For example, if you're reading a book about children's toys, and you see a teddy bear, go together to find one and say "bear" while pointing at the picture, and then "bear" while pointing at the object.

Try moving beyond looking for simple objects by looking for **types** or **categories** of things. For example, if you see an apple in the book, ask your child to find another fruit, or another healthy food at home or the grocery store. You could also look for colours or shapes based on the images you see. If you see squares in the book, ask your child if they can find a square near you. Try looking for numbers or letters as well.

Let's Play! Activities for Families | Set 2 33

ਕਰੇਨ



ਸਟਰੌਂਗਸਟਾਰਟ ਬੀ ਸੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਇਕ ਐਜੂਕੇਟਰ ਮੀਕੇਲਾ ਇਹ ਦੇਖਦੀ ਹੈ ਕਿ ਤਿੰਨ ਸਾਲਾ ਇਵਾਨ ਅਤੇ ਲਿੰਡਸੀ ਕਨਸਟਰੱਕਸ਼ਨ ਪਲੇਅ ਏਰੀਏ ਵਿਚ ਯੂਨਿਟ ਬਲੌਕਾਂ ਅਤੇ ਲੇਗੋ ਵਿਚ ਬਹੁਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਦਿਲਚਸਪੀ ਲੈ ਰਹੇ ਹਨ। ਇਵਾਨ ਕਈ ਯੂਨਿਟ ਬਲੌਕ ਫਰਸ਼ ’ਤੇ ਲਾਈਨ ਵਿਚ ਰੱਖਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਬਲੌਕਾਂ ਦੇ ਇਕ ਸਿਰੇ ’ਤੇ ਲੇਗੋ ਬਲੌਕਾਂ ਦਾ ਇਕ ਲੰਬਾ ਅੰਬਾਰ ਲਾਉਂਦਾ ਹੈ, ਅਤੇ ਇਹ ਡਿਗ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਕਈ ਮਿੰਟ ਨਿਗ੍ਹਾ ਰੱਖਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਮੀਕੇਲਾ ਇਵਾਨ ਅਤੇ ਲਿੰਡਸੀ ਦੀ ਇਸ ਚੀਜ਼ ਬਾਰੇ ਸਮਝ ਦਾ ਪਤਾ ਲਾਉਣ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਕਰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਬਲੌਕ ਕਿਉਂ ਡਿਗਦੇ ਹਨ, ਅਤੇ ਉਹ ਕੀ ਕਰਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰ ਰਹੇ ਹਨ।

ਮੀਕੇਲਾ ਪੁੱਛਦੀ ਹੈ, “ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਕਰਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰ ਰਹੇ ਹੋ, ਇਵਾਨ?” ਇਵਾਨ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦਾ ਹੈ, “ਅਸੀਂ ਇਕ ਵੱਡੀ ਕਰੇਨ ਬਣਾ ਰਹੇ ਹਾਂ।” ਲਿੰਡਸੀ ਅੱਗੇ ਦੱਸਦੀ ਹੈ, “ਇਹ ਟਾਵਰ ਲਈ ਕੰਕਰੀਟ ਚੁੱਕੇਗੀ।” ਇਵਾਨ ਮੀਕੇਲਾ ਵੱਲ ਮੂੰਹ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਪੁੱਛਦਾ ਹੈ, “ਕੀ ਤੁਸੀਂ ਕਰੇਨ ਦੇ ਖੜ੍ਹੀ ਰਹਿਣ ਵਿਚ ਸਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ?” ਮੀਕੇਲਾ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦੀ ਹੈ, “ਬਿਲਕੁਲ। ਤੁਸੀਂ ਕਰੇਨ ਦਾ ਮੂੰਹ ਕਿਧਰਲੇ ਪਾਸੇ ਨੂੰ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ?”

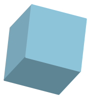
ਇਵਾਨ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ, “ਇਹ ਕੰਕਰੀਟ ਵੱਲ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ” ਅਤੇ ਉਹ ਲੱਕੜੀ ਦੇ ਬਲੌਕਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਛੋਟੇ ਪੱਥਰਾਂ ਦੇ ਢੇਰ ਵੱਲ ਇਸ਼ਾਰਾ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਮੀਕੇਲਾ ਟਾਵਰ ਨੂੰ ਪੱਥਰਾਂ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਇਕ ਬਲੌਕ ਉੱਪਰ ਰੱਖਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਡਿਗ ਪੈਂਦਾ ਹੈ।

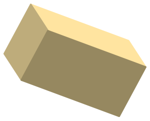
ਮੀਕੇਲਾ ਪੁੱਛਦੀ ਹੈ, “ਤੁਹਾਡੇ ਖਿਆਲ ਮੁਤਾਬਕ ਇਹ ਡਿਗੀ ਕਿਉਂ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ?” ਇਵਾਨ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ, “ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਬਲੌਕ ਨਾਲ ਜੁੜਦਾ ਨਹੀਂ।” ਮੀਕੇਲਾ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦੀ ਹੈ, “ਫਿਰ, ਆਪਾਂ ਇਸ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਜੋੜੀਏ?” ਲਿੰਡਸੀ ਉੱਚੀ ਬੋਲਦੀ ਹੈ, “ਸਾਨੂੰ ਇਸ ਨੂੰ ਗਲੂ ਨਾਲ ਜੋੜਨ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ।”

ਮੀਕੇਲਾ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ, "ਇਹ ਬਹੁਤ ਚੰਗਾ ਖਿਆਲ ਹੈ। ਪਰ ਫਿਰ ਇਹ ਸਦਾ ਬਲੌਕ ਨਾਲ ਜੁੜਿਆ ਰਹਿਣਾ। ਫਿਰ ਬਲੌਕ ਵਾਪਸ ਸ਼ੈਲਫ ਵਿਚ ਕਿਵੇਂ ਫਿੱਟ ਹੋਵੇਗਾ?"

ਇਵਾਨ ਸੁਝਾਅ ਦਿੰਦਾ ਹੈ, "ਆਉ ਆਪਾਂ ਟੇਪ ਵਰਤੀਏ। ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਖਤਮ ਕਰ ਲਿਆ, ਅਸੀਂ ਟੇਪ ਲਾਹ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।" ਮੀਕੇਲਾ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦੀ ਹੈ, "ਇਹ ਸਮੱਸਿਆ ਹੱਲ ਕਰਨ ਦਾ ਤੂੰ ਇਕ ਚੰਗਾ ਤਰੀਕਾ ਸੋਚਿਆ ਹੈ। ਆਉ ਟੇਪ ਲੱਭੀਏ।"

ਮੀਕੇਲਾ ਨੇ ਖੇਡਣ ਦੀ ਅਜਿਹੀ ਸਾਮੱਗਰੀ ਵਰਤੀ ਜਿਹੜੇ ਬੱਚਿਆਂ ਵਲੋਂ ਬਦਲੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਖੇਡ ਵਿਚ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਖਿਆਲਾਂ ਨੂੰ ਵਧਾਉਣ ਲਈ ਦਾਖਲ ਹੁੰਦੀ ਹੈ, ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸਿੱਖਣ ਦਾ ਮੌਕਾ ਵਧਾਉਂਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਬੱਚਿਆ ਦੇ ਇਰਾਦਿਆਂ ਨੂੰ ਆਧਾਰ ਬਣਾਉਂਦੀ ਹੈ ਪਰ ਖੇਡ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਨਹੀਂ ਕਰਦੀ। ਉਹ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸਮੱਸਿਆ ਅਤੇ ਸੰਭਵ ਹੱਲਾਂ ਬਾਰੇ ਸੋਚਣ ਲਈ ਉਕਸਾਉਂਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਕਰੇਨ ਨੂੰ ਖੜ੍ਹੀ ਰੱਖਣ ਬਾਰੇ ਹਿਸਾਬ ਲਾਉਣ ਲਈ ਕਹਿ ਕੇ ਸਿਖਿਆਰਥੀਆਂ ਵਜੋਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਸਮਝ ਵਧਾਉਣ ਵਿਚ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਕਰਦੀ ਹੈ।





ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਖੇਡ

ਇਸ ਪਹੁੰਚ ਦੌਰਾਨ ਕਿਵੇਂ ਸਿੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ: ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਖੇਡ ਵਿਚ ਖੇਡਣ ਦੇ ਅਜਿਹੇ ਤਜਰਬੇ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ ਜਿਹੜੇ ਮਨ ਵਿਚ ਸਿੱਖਣ ਦੇ ਖਾਸ ਟੀਚਿਆਂ ਨਾਲ ਬਾਲਗਾਂ ਵਲੋਂ ਪਲੈਨ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਬੱਚੇ ਖੇਡ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਇਸ ਚੀਜ਼ ਵਿਚ ਸਰਗਰਮ ਰੋਲ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਕਿ ਖੇਡ ਬਾਲਗਾਂ ਵਲੋਂ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਗਏ ਢਾਂਚੇ ਵਿਚ ਕਿਵੇਂ ਅੱਗੇ ਵਧਦੀ ਹੈ।

ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਖੇਡਾਂ ਦੀਆਂ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਇਹ ਹਨ: ਖਿਡੌਣਿਆਂ ਦੀ ਟੋਕਰੀ ਵਿਚ ਲੱਭਣਾ ਅਤੇ ਪੰਪਕਿਨ ਕੇਕ।

ਖਿਡੌਣਿਆਂ ਦੀ ਟੋਕਰੀ ਵਿਚ ਲੱਭਣਾ

ਮੈਰੀ ਜੀਨ ਆਪਣੀ ਚਾਰ ਸਾਲਾਂ ਦੀ ਧੀ ਐਲੀ ਲਈ ਇਕ "ਖਿਡੌਣਿਆਂ ਦੀ ਟੋਕਰੀ ਵਿਚ ਲੱਭਣਾ" ਸੈੱਟ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਇਸ ਬਾਰੇ ਨੈਪ ਲੈਣ ਦੇ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਦੱਸਣ ਦੀ ਪਲੈਨ ਬਣਾਉਂਦੀ ਹੈ। ਮੈਰੀ ਜੀਨ ਲੱਭੀਆਂ ਕਈ ਚੀਜ਼ਾਂ – ਚਾਬੀਆਂ, ਪੱਥਰੀਆਂ, ਇਕ ਵੱਡਾ ਪਾਈਨ ਕੋਨ (ਚੀੜ੍ਹ ਦਾ ਫਲ), ਚਮਚੇ ਅਤੇ ਇਕ ਸਪੰਜ – ਇਕ ਟੋਕਰੀ ਵਿਚ ਰੱਖਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਚੀਜ਼ਾਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਘਰ ਅਤੇ ਘਰ ਦੇ ਆਲੇ ਦੁਆਲੇ ਵਿੱਚੋਂ ਹਨ ਅਤੇ ਐਲੀ ਉਨ੍ਹਾਂ ਬਾਰੇ ਜਾਣਦੀ ਹੈ। ਮੈਰੀ ਜੀਨ ਟੋਕਰੀ ਨੂੰ ਇਕ ਛੋਟੇ ਕੰਬਲ ਨਾਲ ਢਕ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।

ਜਦੋਂ ਐਲੀ ਜਾਗਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਨੈਪ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਖੇਡਣ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਮੈਰੀ ਜੀਨ ਉਸ ਦੇ ਕੋਲ ਬਹਿੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਟੋਕਰੀ ਲੈ ਕੇ ਆਉਂਦੀ ਹੈ।

ਮੈਰੀ ਜੀਨ ਐਲੀ ਨੂੰ ਪੁੱਛਦੀ ਹੈ, "ਕੀ ਤੂੰ ਆਪਣੇ ਹੱਥ ਕੰਬਲ ਹੇਠ ਪਾ ਸਕਦੀ ਏਂ ਅਤੇ ਕੰਬਲ ਲਾਹੇ ਬਿਨਾਂ ਮੈਨੂੰ ਦੱਸ ਸਕਦੀ ਏਂ ਕਿ ਤੂੰ ਕੀ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੀ ਏਂ?"

ਐਲੀ ਦਿਲਚਸਪੀ ਲੈਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਉਤਸੁਕ ਹੈ ਅਤੇ ਹੌਲੀ ਹੌਲੀ ਇਕ ਹੱਥ ਪਾਉਂਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਸਪੰਜ ਫੜਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ, "ਇਹ ਨਰਮ ਅਤੇ ਗਿੱਲਾ ਹੈ।"

ਮੈਰੀ ਜੀਨ ਪੁੱਛਦੀ ਹੈ, "ਤੇਰੇ ਖਿਆਲ ਵਿਚ ਇਹ ਕੀ ਹੈ?"

ਐਲੀ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦੀ ਹੈ, "ਕੀ ਇਹ ਮੇਰਾ ਮੂੰਹ ਸਾਫ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਕੱਪੜਾ ਹੈ?" ਮੈਰੀ ਜੀਨ ਸੁਝਾਅ ਦਿੰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਫਿਰ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰੇ।

ਐਲੀ ਆਪਣੇ ਦੋਨੋਂ ਹੱਥ ਅੰਦਰ ਪਾਉਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਸਪੰਜ ਦੁਆਲੇ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਫਿਰ ਚੀਕਦੀ ਹੈ, "ਮੈਨੂੰ ਪਤਾ, ਮੈਨੂੰ ਪਤਾ – ਇਹਦੇ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਭਾਂਡੇ ਧੋਂਦੇ ਹਾਂ!"

ਮੈਰੀ ਜੀਨ ਮੁਸਕਰਾਉਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ "ਹਾਂ, ਇਹ ਓਹੀ ਹੈ – ਅਸੀਂ ਇਸ ਨੂੰ ਕੀ ਕਹਿੰਦੇ ਹਾਂ?"

ਐਲੀ ਇਸ ਨੂੰ ਕੰਬਲ ਹੇਠੋਂ ਕੱਢਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਹੈਰਾਨ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਮੈਰੀ ਜੀਨ ਵੱਲ ਦੇਖਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ, "ਮੈਨੂੰ ਨਹੀਂ ਪਤਾ ਇਸ ਨੂੰ ਕੀ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ।"

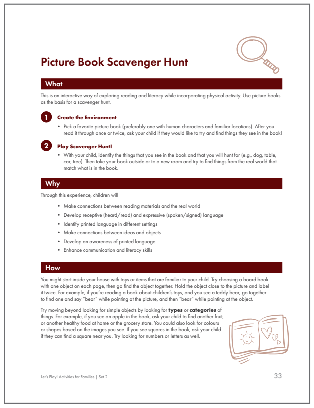
ਮੈਰੀ ਜੀਨ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦੀ ਹੈ, "ਇਹ ਸਪੰਜ ਹੈ।"

ਮੈਰੀ ਜੀਨ ਇਹੋ ਚੀਜ਼ ਟੋਕਰੀ ਵਿਚਲੀਆਂ ਹੋਰ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨਾਲ ਕਰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਫਿਰ ਐਲੀ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦਾ ਪਤਾ ਲਾਉਣ ਲਈ ਸਮਾਂ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।

ਖਿਡੌਣਿਆਂ ਦੀ ਟੋਕਰੀ ਵਿਚ ਲੱਭਣਾ, ਵੱਖ ਵੱਖ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਦਾ ਪਤਾ ਲਾਉਣ ਲਈ ਮੌਕੇ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਇਸ ਚੀਜ਼ ਬਾਰੇ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰਨ ਦਾ ਸੱਦਾ ਦਿੰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਚੀਜ਼ਾਂ ਕਾਹਦੇ ਲਈ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਅਤੇ ਇਹ ਨਵੇਂ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਉਤਸ਼ਾਹ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।

ਇਹ ਐਕਟੀਵਿਟੀ ਕਰਕੇ ਦੇਖੋ!

ਖਿਡੌਣਿਆਂ ਦੀ ਟੋਕਰੀ ਵਿਚ ਲੱਭਣਾ ਐਕਟੀਵਿਟੀ *Let's Play! Activities for Families* ਵਿਚ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਇਹ ਐਕਟੀਵਿਟੀ ਸੈੱਟ 1: ਦੂਜੇ ਲੋਕਾਂ, ਸਾਮੱਗਰੀਆਂ ਅਤੇ ਦੁਨੀਆ ਨਾਲ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਣਾ ਵਿਚ ਲੱਭ ਸਕਦੇ ਹੋ।



ਪੰਪਕਿਨ ਕੇਕ

ਇਕ ਐਲੀਮੈਂਟਰੀ ਸਕੂਲ ਵਿਚ ਸਕੂਲ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਦੇ ਇਕ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਪੰਜ ਬੱਚਿਆਂ ਦਾ ਇਕ ਗਰੁੱਪ ਸਕੂਲ ਦੀ ਕਿਚਨ ਵਿਚ ਇਕ ਟੇਬਲ ਦੁਆਲੇ ਇਕੱਠਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਚਲਾਉਣ ਵਾਲਾ ਟੀਚਰ, ਵਿਲੀਅਮ, ਪੰਪਕਿਨ ਕੇਕ ਦੀ ਰੈਸਪੀ ਵਾਲੀ ਪੇਪਰ ਦੀ ਇਕ ਵੱਡੀ ਸ਼ੀਟ ਟੇਬਲ ਦੇ ਪਿੱਛੇ ਕੰਧ 'ਤੇ ਟੇਪ ਨਾਲ ਲਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਪਤਝੜ ਦੀ ਰੁੱਤ ਹੈ ਅਤੇ ਬੱਚੇ ਹੁਣੇ ਹੁਣੇ ਇਕ ਲੋਕਲ ਮਾਰਕੀਟ ਨੂੰ ਗਏ ਸਨ ਜਿੱਥੇ ਵੱਡੀ ਮਾਤਰਾ ਵਿਚ ਕੱਦੂ ਸਨ।

ਬੱਚਿਆਂ ਅਤੇ ਵਿਲੀਅਮ ਨੇ ਰਲ ਕੇ ਰੈਸਪੀ ਪੜ੍ਹੀ। ਛੇ ਸਾਲਾਂ ਦੀ ਸੋਫੀ ਹੌਲੀ ਹੌਲੀ ਸ਼ਬਦ "ਸ਼ੂਗਰ" ਬੋਲਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ, ਮੈਨੂੰ ਪਤਾ ਸ਼ੂਗਰ ਕਿੱਥੇ ਹੈ। ਮੈਂ ਲਿਆਉਨੀ ਆਂ।"

ਵਿਲੀਅਮ ਪੁੱਛਦਾ ਹੈ, ਸਾਨੂੰ ਕਿੰਨੀ ਸ਼ੂਗਰ ਦੀ ਲੋੜ ਪਵੇਗੀ?"

ਸੱਤ ਸਾਲਾਂ ਦਾ ਥੌਮਸ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦਾ ਹੈ, "2½ ਕੱਪ – ਰੈਸਪੀ ਇਹ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ," ਅਤੇ ਕੰਧ 'ਤੇ ਲੱਗੀ ਰੈਸਪੀ ਵੱਲ ਇਸ਼ਾਰਾ ਕਰਦਾ ਹੈ।

"ਠੀਕ" ਵਿਲੀਅਮ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ। "ਥੌਮਸ, ਸਾਡੇ ਕੋਲ ½ ਕੱਪ ਮਿਣਨ ਵਾਲਾ ਕੱਪ ਹੈ। ਸ਼ੂਗਰ ਦੇ 2½ ਕੱਪ ਮਿਣਨ ਲਈ ਕੀ ਅਸੀਂ ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ?"

ਥੌਮਸ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦਾ ਹੈ, "ਸਾਡੇ ਲਈ ਇਹ ਕਟੋਰੇ ਵਿਚ ਤਿੰਨ ਪਾਉਣ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ।"

ਵਿਲੀਅਮ 1 ਕੱਪ ਮਿਣਨ ਵਾਲਾ ਕੱਪ ਕੱਢਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਥੌਮਸ ਨੂੰ ਦੁਬਾਰਾ ਪੁੱਛਦਾ ਹੈ। ਸੋਫੀ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ, "ਮੇਰੇ ਖਿਆਲ ਵਿਚ ਦੋ ਛੋਟੇ ਕੱਪ ਵੱਡੇ ਕੱਪ ਨੂੰ ਭਰ ਦੇਣਗੇ।"

ਹੌਲੀ ਹੌਲੀ, ਵਿਲੀਅਮ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਸਾਰੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਮਿਣਨ ਲਈ ਸੇਧ ਦਿੰਦਾ ਹੈ, ਇਹ ਜ਼ੋਰ ਦਿੰਦੇ ਹੋਏ ਕਿ ½ + ½ ਬਰਾਬਰ 1 ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਪੰਪਕਿਨ ਕੇਕ ਨੂੰ ਓਵਨ ਵਿਚ ਰੱਖਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਬੱਚੇ ਰੈਸਪੀ ਵਾਲੇ ਚਾਰਟ 'ਤੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਵਿਲੀਅਮ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਪੰਪਕਿਨ ਕੇਕ ਲਈ ਆਪਣਾ ਖੁਦ ਦਾ ਰੈਸਪੀ ਕਾਰਡ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਇਹ ਦਿਖਾਉਣ ਲਈ ਹਰ ਇਕ ਚੀਜ਼ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਰੈਸਪੀ ਲਈ ਕਿੰਨੀ ਚੀਜ਼ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ।

ਵਿਲੀਅਮ ਮਨ ਵਿਚ ਸਿੱਖਣ ਦੇ ਖਾਸ ਟੀਚਿਆਂ ਨਾਲ ਖੇਡਣ ਦਾ ਤਜਰਬਾ ਸੈੱਟ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਮਿਣਨ ਦੇ ਸੰਕਲਪਾਂ ਤੋਂ ਜਾਣੂ ਕਰਵਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਮਿਣਨ ਦੇ ਸੰਕਲਪਾਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸਣ ਅਤੇ ਪ੍ਰੈਕਟਿਸ ਕਰਨ ਲਈ ਲਈ ਉਹ ਦੇਖੇ ਜਾ ਸਕਣ ਵਾਲੇ ਸੰਕੇਤਾਂ ਅਤੇ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਦੇਖੀਆਂ ਜਾ ਸਕਣ ਵਾਲੀਆਂ ਨਿਸ਼ਾਨੀਆਂ ਨਾਲ ਲਿਖਤੀ ਰੈਸਪੀ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਲਿਖਤ ਦੇ ਅਰਥਾਂ ਬਾਰੇ ਸਮਝ ਵਿਚ ਵਾਧਾ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਵਿਲੀਅਮ ਖੇਡਣ ਦੇ ਤਜਰਬੇ ਲਈ ਸਾਮੱਗਰੀ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸੈੱਟ ਕਰਦਾ ਹੈ ਜਿਹੜੀ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਧਿਆਨ ਕੇਂਦਰਿਤ ਕਰਨ ਦਾ ਸੱਦਾ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।

ਬੱਚੇ ਸਰਗਰਮ ਹਿੱਸੇਦਾਰ ਹਨ। ਉਹ ਇਹ ਫੈਸਲਾ ਕਰਦੇ ਹਨ ਕਿ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਇਕੱਠੀਆਂ ਕਿਵੇਂ ਰਲਾਉਣਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਹ ਕੁਝ ਵਾਧਿਆਂ ਦਾ ਸੁਝਾਅ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਉਹ ਰੈਸਪੀ ਕਾਰਡਾਂ ਲਈ ਆਪਣੇ ਖੁਦ ਦੇ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਉਂਦੇ ਹਨ – ਮਾਤਰਾ ਦਿਖਾਉਣ ਲਈ ਕੁਝ ਨੰਬਰ ਪਾਉਣਗੇ ਅਤੇ ਹੋਰ ½ ਕੱਪ ਜਾਂ 2 ਕੱਪ ਦਿਖਾਉਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਨਗੇ।

ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਗੇਮਾਂ

ਇਸ ਪਹੁੰਚ ਦੌਰਾਨ ਕਿਵੇਂ ਸਿੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ: ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਗੇਮਾਂ, ਜਿਸ ਵਿਚ ਹਿਦਾਇਤਾਂ ਦੇਣਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ, ਖੇਡਣ ਦੀਆਂ ਬਾਲਗਾਂ ਦੇ ਕੰਟਰੋਲ ਵਾਲੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਹਨ। ਕਦੇ ਕਦੇ, ਹਿਦਾਇਤਾਂ ਨਿਯਮਾਂ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਆਉਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਹੜੇ ਇਹ ਸੇਧ ਦਿੰਦੇ ਹਨ ਕਿ ਕੋਈ ਗੇਮ ਕਿਵੇਂ ਖੇਡੀ ਜਾਣੀ ਹੈ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਢਾਂਚਾਗਤ ਸਾਮੱਗਰੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਖੇਡੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਕਿਸੇ ਪਜ਼ਲ ਨਾਲ।

ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਗੇਮਾਂ ਪੜ੍ਹਣ ਜਾਂ ਹਿਸਾਬ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਸੰਕਲਪਾਂ ਨੂੰ ਪੇਸ਼ ਕਰਨ ਅਤੇ ਪ੍ਰੈਕਟਿਸ ਕਰਨ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਨ ਵਾਲੀਆਂ ਹਨ। ਉਹ ਸਮਾਜਿਕ-ਜਜ਼ਬਾਤੀ ਸਿੱਖਿਆ ਅਤੇ ਮੁਢਲੀ ਸਰੀਰਕ ਹਿਲਜੁੱਲ ਦੇ ਹੁਨਰਾਂ ਲਈ ਵੀ ਫਾਇਦੇਮੰਦ ਹਨ। ਜਦੋਂ ਬੱਚੇ ਰਲ ਕੇ ਗੇਮਾਂ ਖੇਡਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਉਹ ਸਮਾਜਿਕ ਹੁਨਰਾਂ ਦੀ ਪ੍ਰੈਕਟਿਸ ਕਰਦੇ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਵਾਰੀਆਂ ਲੈਣਾ। ਗੇਮਾਂ ਕਿਸੇ ਚੁਣੌਤੀ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਉੱਪਰ ਧਿਆਨ ਦੇਣ ਅਤੇ ਕੇਂਦਰਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਵੀ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਉਤਸ਼ਾਹ ਦਿੰਦੀਆਂ ਹਨ।

ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਗੇਮਾਂ ਦੀਆਂ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਇਹ ਹਨ: ਯੋਗਾ ਆਸਣ ਅਤੇ ਨੰਬਰ ਲਾਈਨ ਗੇਮ।

ਯੋਗਾ ਆਸਣ

ਲਿਓਨਾ ਤਿੰਨ ਸਾਲਾਂ ਦੀ ਲੌਰੇਨ ਦੀ ਮਾਂ ਹੈ। ਲਿਓਨਾ ਨੇ ਇਕ ਸਾਲ ਪਹਿਲਾਂ ਲੋਕਲ ਕਮਿਊਨਟੀ ਸੈਂਟਰ ਵਿਚ ਯੋਗਾ ਦੀਆਂ ਕਲਾਸਾਂ ਲੈਣੀਆਂ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤੀਆਂ। ਉਸ ਨੂੰ ਲੱਗਿਆ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਹੁਣ ਕੰਮ ਅਤੇ ਪਰਿਵਾਰ ਦੀਆਂ ਲੋੜਾਂ ਬਿਹਤਰ ਪੂਰੀਆਂ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਹੈ। ਉਸ ਨੂੰ ਇਹ ਵੀ ਲੱਗਿਆ ਹੈ ਕਿ ਜਦੋਂ ਉਹ ਸਟਰੈੱਸ ਵਿਚ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਯੋਗਾ ਬਰੇਕ ਲੈ ਕੇ ਅਤੇ ਕੁਝ ਆਸਣ ਕਰਕੇ ਉਹ ਸ਼ਾਂਤ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ – ਅਤੇ ਘਰ ਜਾਂ ਕੰਮ ਦੇ ਸਟਰੈੱਸਾਂ ਨਾਲ ਨਜਿੱਠਣ ਵਿਚ ਜ਼ਿਆਦਾ ਯੋਗ।

ਲਿਓਨਾ ਦਿਨ ਦੇ ਅੰਤ 'ਤੇ ਘਰ ਜਾਣ ਵੇਲੇ ਲੌਰੇਨ ਨਾਲ ਯੋਗਾ ਦੇ ਆਸਣ ਕਰਨ ਲਈ ਸਮਾਂ ਕੱਢ ਰਹੀ ਹੈ। ਉਹ ਲਿਵਿੰਗ ਰੂਮ ਵਿਚ ਆਪਣੇ ਯੋਗਾ ਮੈਟਸ ਲਿਆ ਕੇ, ਲਾਈਟਾਂ ਘਟ ਕਰਕੇ ਅਤੇ ਰੇਡਿਓ, ਟੈਲੀਵੀਜ਼ਨ, ਆਈ-ਪੈਡ ਅਤੇ ਸੈੱਲਫੋਨ ਬੰਦ ਕਰਕੇ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ। ਲਿਓਨਾ ਲੌਰੇਨ ਨੂੰ ਚੁੱਪ ਚਾਪ ਬੈਠਣ ਅਤੇ ਕੁਝ ਡੂੰਘੇ ਸਾਹ ਲੈਣ ਲਈ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ।

ਲਿਓਨਾ ਹੌਲੀ ਹੌਲੀ ਅਤੇ ਸਹਿਜੇ ਸਹਿਜੇ ਬੋਲਦੀ ਹੈ। "ਆਪਣੀਆਂ ਅੱਖਾਂ ਬੰਦ ਕਰ। ਹੌਲੀ ਹੌਲੀ ਆਪਣੇ ਨੱਕ

ਰਾਹੀਂ ਸਾਹ ਲੈ।" ਉਹ ਰੁਕਦੀ ਅਤੇ ਫਿਰ ਜਾਰੀ ਰੱਖਦੀ ਹੈ, "ਆਪਣਾ ਸਰੀਰ ਯੋਗਾ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹੁੰਦਾ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰ। ਹੌਲੀ ਹੌਲੀ ਆਪਣੀਆਂ ਅੱਖਾਂ ਖੋਲ੍ਹ।" ਕਦੇ ਕਦੇ ਉਹ ਲੌਰੇਨ ਨੂੰ ਪੁੱਛਦੀ ਹੈ, "ਤੂੰ ਅੰਦਰ ਕਿਵੇਂ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰ ਰਹੀ ਏਂ? ਤੇਰਾ ਸਰੀਰ ਕਿਵੇਂ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦਾ ਹੈ? ਕੀ ਤੂੰ ਥੱਕੀ ਹੋਈ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੀ ਏਂ ਜਾਂ ਤੂੰ ਜਾਗਦੀ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੀ ਏਂ?"

ਹੁਣ ਲਿਓਨਾ ਲੌਰੇਨ ਨਾਲ ਕੁਝ ਆਸਣ ਕਰਨ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹੈ। ਉਹ ਚਾਇਲਡ'ਜ਼ ਪੋਜ਼ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ, "ਆਉ ਚਾਇਲਡ'ਜ਼ ਪੋਜ਼ ਕਰੀਏ।"

ਲਿਓਨਾ ਚਾਇਲਡ'ਜ਼ ਪੋਜ਼ ਕਰਨ ਵਿਚ ਲੌਰੇਨ ਦੀ ਮਦਦ ਕਰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਉਸ ਨੂੰ ਆਪਣਾ ਮੱਥਾ ਹੇਠਾਂ ਵੱਲ ਨੂੰ ਨੀਵਾਂ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਆਪਣੀਆਂ ਬਾਹਾਂ ਆਪਣੇ ਅੱਗੇ ਵਧਾਉਣ ਲਈ ਕਹਿ ਕੇ ਕਰਦੀ ਹੈ।

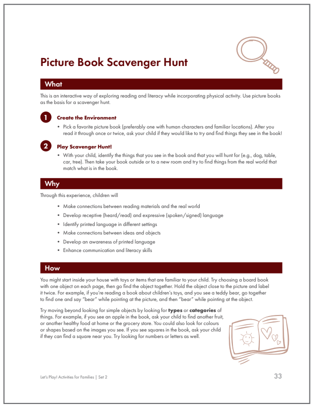
ਲਿਓਨਾ ਆਸਣ ਕਰਦੀ ਹੋਏ ਲੌਰੇਨ ਨੂੰ ਦੇਖਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਬੈਠਣ ਵਾਲੀ ਪੋਜ਼ੀਸ਼ਨ ਵਿਚ ਵਾਪਸ ਆਉਂਦੀ ਹੈ। ਦੋ ਹੋਰ ਆਸਣ – ਡਾਊਨਵਾਰਡ ਡੌਗ ਪੋਜ਼ ਅਤੇ ਟ੍ਰੀ ਪੋਜ਼- ਪੂਰੇ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ – ਲਿਓਨਾ ਲੌਰੇਨ ਨੂੰ ਕੁਝ ਹੋਰ ਡੂੰਘੇ ਸਾਹ ਲੈਣ ਲਈ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਪੁੱਛਦੀ ਹੈ, "ਤੇਰਾ ਸਰੀਰ ਹੁਣ ਕਿਵੇਂ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦਾ ਹੈ? ਮੈਂ ਘਰ ਆਉਣ ਵੇਲੇ ਨਾਲੋਂ ਹੁਣ ਸ਼ਾਂਤ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੀ ਹਾਂ।"

ਲਿਓਨਾ ਖੇਡਣ ਦੀ ਐਕਟੀਵਿਟੀ ਨੂੰ ਸੇਧ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਘਰ ਆਉਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਲੌਰੇਨ ਨਾਲ ਕੁਝ ਮਿੰਟਾਂ ਦਾ ਯੋਗਾ ਕਰਨਾ ਨੇਮ ਬਣਾ ਕੇ ਮਾਹੌਲ ਸੈੱਟ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਲਿਵਿੰਗ ਰੂਮ ਵਿਚਲੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਥਾਂ ਸਿਰ ਕਰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਖੁੱਲ੍ਹੀ ਥਾਂ ਵਿਚ ਸਟਰੈੱਚ ਕਰਨਾ ਸੌਖਾ ਹੋਵੇ। ਯੋਗਾ ਲਈ ਸਮਾਂ, ਸਿੱਝਣ ਦੇ ਚੰਗੇ ਹੁਨਰਾਂ ਅਤੇ ਜਜ਼ਬਾਤਾਂ ਅਤੇ ਸਟਰੈੱਸ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਖਾਸ ਟੀਚਿਆਂ ਨਾਲ ਜੁੜਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ। ਉਹ ਲੌਰੇਨ ਦੇ ਵਿਕਸਤ ਹੋ ਰਹੇ ਹੁਨਰਾਂ ਦੇ ਆਧਾਰ 'ਤੇ ਆਸਣ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਵਾਉਂਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਆਸਣਾਂ ਨਾਲ ਲੌਰੇਨ ਦੀ ਤਰੱਕੀ ਵੱਲ ਧਿਆਨ ਦਿੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਅਜਿਹੇ ਸਵਾਲ ਪੁੱਛਦੀ ਹੈ ਜਿਹੜੇ ਉਸ ਦਾ ਧਿਆਨ ਇਸ ਚੀਜ਼ ਵੱਲ ਖਿੱਚਦੇ ਹਨ ਕਿ ਉਸ ਦਾ ਸਰੀਰ ਕਿਵੇਂ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਗੇਮਾਂ ਖੇਡਣ ਦੇ ਮੌਕੇ ਹਨ ਜਿਹੜੇ ਅਕਸਰ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਸੋਚਣੀ, ਗਿਣਤੀ ਅਤੇ ਬੋਲੀ, ਸਮਾਜਿਕ-ਜਜ਼ਬਾਤੀ, ਅਤੇ ਸਰੀਰਕ ਹੁਨਰਾਂ ਦਾ ਵਿਸਤਾਰ ਕਰਨ ਲਈ ਚੁਣੌਤੀ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਬਾਲਗ ਗੇਮਾਂ ਨੂੰ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਨ ਕਿ ਚੁਣੌਤੀਆਂ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਯੋਗ ਹੋਣ ਅਤੇ ਜੋ ਬੱਚਾ ਜਾਣਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਜੋ ਮਦਦ ਨਾਲ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ ਉਸ ਤੋਂ ਅੱਗੇ ਨਾ ਜਾਣ।

ਇਹ ਐਕਟੀਵਿਟੀ ਕਰਕੇ ਦੇਖੋ!

ਯੋਗਾ ਆਸਣਾਂ ਦੀ ਐਕਟੀਵਿਟੀ *Let's Play! Activities for Families* ਵਿਚ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਇਹ ਐਕਟੀਵਿਟੀ ਸੈੱਟ 4: ਤੰਦਰੁਸਤੀ ਅਤੇ ਸੰਬੰਧ ਬਣਾਉਣਾ ਵਿਚ ਲੱਭ ਸਕਦੇ ਹੋ।



ਨੰਬਰ ਲਾਈਨ ਗੇਮ

ਚਾਰ ਸਾਲ ਦਾ ਇਦਰੀਸ ਆਪਣੀ ਆਂਟੀ ਨਾਲ ਪ੍ਰੀਸਕੂਲ ਵਿਚ ਪ੍ਰਵੇਸ਼ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਫੌਰਨ ਟੇਬਲ ਵੱਲ ਦੌੜਦਾ ਹੈ ਜਿੱਥੇ ਇਕ ਨਵੀਂ ਗੇਮ ਸੈੱਟ ਕੀਤੀ ਹੋਈ ਹੈ। ਉਹ ਚੀਕਦਾ ਹੈ, "ਆਂਟੀ, ਆਂਟੀ –ਦੇਖੋ, ਇਸ ਲਈ ਉਹ ਏਕੋਰਨਜ਼ ਵਰਤੇ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ ਜਿਹੜੇ ਮੈਂ ਕੱਲ ਖਰੀਦੇ ਸਨ।"

ਟੇਬਲ ਉੱਪਰ ਤਿੰਨ ਪਲੇਅਰਾਂ ਲਈ ਨੰਬਰ ਲਾਈਨ ਗੇਮ ਸੈੱਟ ਕੀਤੀ ਹੋਈ ਹੈ। ਹਰ ਪਲੇਅਰ ਕੋਲ ਕਈ ਏਕੋਰਨਜ਼ ਹਨ। ਵੱਡੀ ਚੌਸਰ ਨੂੰ ਉਛਾਲਣ ਲਈ ਅਤੇ ਫਿਰ ਏਕੋਰਨਜ਼ ਦਾ ਉਹ ਨੰਬਰ, ਇਕ ਨੰਬਰ ਲਾਈਨ 'ਤੇ ਰੱਖਣ ਲਈ ਬੱਚੇ ਵਾਰੀਆਂ ਲੈਂਦੇ ਹਨ ਜਿਹੜੀਆਂ ਲਾਈਨਾਂ ਇਕ ਤੋਂ ਦਸ ਨੰਬਰ ਵਾਲੇ ਸੁਕੇਅਰਜ਼ ਹਨ। ਜਦੋਂ ਬੱਚੇ ਇਹ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋਣ ਤਾਂ ਟੀਚਰ ਇਮੈਨੂਅਲ ਹੋਰ ਏਕੋਰਨਜ਼ ਰੱਖੇਗਾ ਅਤੇ ਗੇਮ ਨੂੰ ਲੰਬੇ ਨੰਬਰ ਵਾਲੀਆਂ ਲਾਈਨਾਂ ਨਾਲ ਵਧਾਏਗਾ।

ਇਦਰੀਸ ਹੇਠਾਂ ਬੈਠਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਚੌਸਰ ਉਛਾਲਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਦੋ ਗੋਲ ਦਾਇਰਿਆਂ ਨਾਲ ਉੱਪਰ ਆਉਂਦੀ ਹੈ। ਇਦਰੀਸ ਆਪਣੀ ਨੰਬਰ ਲਾਈਨ ਉੱਪਰ ਨੰਬਰ ਇਕ ਅਤੇ ਨੰਬਰ ਦੋ ਸੁਕੇਅਰ ਉੱਪਰ ਦੋ ਏਕੋਰਨਜ਼ ਰੱਖਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਚੌਰਸ ਨੂੰ ਫਿਰ ਉਛਾਲਦਾ ਹੈ, ਅਤੇ ਇਸ ਦੇ ਤਿੰਨ ਗੋਲ ਦਾਇਰੇ ਹਨ।

ਉਹ ਨੰਬਰ ਲਾਈਨ ਉੱਪਰ ਅਗਲੇ ਤਿੰਨ ਸੁਕੇਅਰਜ਼ ਦੇ ਨਾਲ ਤਿੰਨ ਏਕੋਰਨਜ਼ ਰੱਖਦਾ ਹੈ। ਇਮੈਨੂਅਲ ਦੇਖਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਪੁੱਛਦਾ ਹੈ, ਹੁਣ ਤੂੰ ਫਿਰ ਕਿਸ ਨੰਬਰ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਆਂ?" ਇਦਰੀਸ ਮੁਸਕਰਾਉਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਪਹਿਲੇ ਸੁਕੇਅਰ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਕੇ ਪੰਜ ਤੱਕ ਗਿਣਦਾ ਹੈ ਜਿੱਥੇ ਏਕੋਰਨ ਰੱਖਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ। ਇਮੈਨੂਅਲ ਦੇਖ ਕੇ ਮੁਸਕਰਾਉਂਦਾ ਅਤੇ ਸਿਰ ਹਿਲਾਉਂਦਾ ਹੋਇਆ ਇਦਰੀਸ ਦੀ ਨੰਬਰਾਂ ਦੀ ਸਮਝ ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਇਮੈਨੂਅਲ ਖਾਸ ਨਿਯਮਾਂ ਨਾਲ ਗੇਮ ਤਿਆਰ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਨਿਯਮ ਸਿੱਖਣ ਦੇ ਖਾਸ ਉਦੇਸ਼ਾਂ 'ਤੇ ਆਧਾਰਿਤ ਹਨ। ਇਹ ਗੇਮ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਗਿਣਨ ਅਤੇ ਹਿਸਾਬ ਲਾਉਣ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਹਿਸਾਬ ਦੇ ਸੰਕਲਪਾਂ ਬਾਰੇ ਸਿੱਖਿਆ ਦੇਣ ਲਈ ਤਿਆਰ ਕੀਤੀ ਗਈ ਹੈ। ਇਦਰੀਸ ਨੰਬਰਾਂ ਦੀ ਪਛਾਣ ਅਤੇ ਤੁਲਨਾ ਕਰਨਾ ਸਿੱਖਣ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਗਿਣਨਾ ਅਤੇ ਸੌਖੇ ਜੋੜ ਕਰਨਾ ਸਿੱਖ ਰਿਹਾ ਹੈ।

ਇਹ ਗੇਮ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਨਿੱਜੀ ਸਮਝ ਮੁਤਾਬਕ ਫਿੱਟ ਕਰਨ ਲਈ ਅਪਣਾਈ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਮੈਨੂਅਲ ਇਹ ਅਨੁਮਾਨ ਲਾਉਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਇਦਰੀਸ ਨੰਬਰਾਂ ਅਤੇ ਸੌਖੀ ਗਿਣਤੀ ਕਰਨ ਬਾਰੇ ਕੀ ਸਮਝਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਹ ਗੇਮ ਦੀ ਗੁੰਝਲਤਾ ਨੂੰ ਉਸ ਅਨੁਸਾਰ ਅਡਜਸਟ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਬੱਚੇ ਗੇਮ ਵਿਚ ਸਰਗਰਮ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਹਨ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਨਿਯਮਾਂ ਰਾਹੀਂ ਸੇਧ ਮਿਲਦੀ ਹੈ, ਅਤੇ ਨਿਯਮ ਇਸ ਮੁਤਾਬਕ ਅਡਜਸਟ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ ਕਿ ਬੱਚਾ ਕੀ ਸਮਝਦਾ ਹੈ। ਟੀਚਾ ਅਜਿਹੀ ਚੁਣੌਤੀ ਦੇਣਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਨਾ ਬੱਚੇ ਦੀ ਪਹੁੰਚ ਵਿਚ ਹੈ।

ਸਿੱਟਾ

ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਤਜਰਬੇ ਸਭਿਆਚਾਰਾਂ ਅਤੇ ਭਾਈਚਾਰਿਆਂ ਮੁਤਾਬਕ ਵੱਖ ਵੱਖ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਇਸ ਕਰਕੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਖੇਡਾਂ ਵੱਖ ਵੱਖ ਮਾਹੌਲਾਂ ਵਿਚ ਵੱਖਰੀਆਂ ਦਿਖਾਈ ਦੇ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ, ਪਰ ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਦਿਲਾਂ ਅਤੇ ਮਨਾਂ ਨੂੰ ਖੁਸ਼ ਕਰਨ ਅਤੇ ਮੋਹ ਲੈਣ ਦੀ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਤਾਕਤ ਵਿਸ਼ਵਵਿਆਪੀ ਹੈ।

ਖੇਡਣਾ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਖੋਜੀ, ਕ੍ਰਿਏਟਿਵ ਬਣਨ ਅਤੇ ਜ਼ਿੰਦਗੀ ਭਰ ਸਿੱਖਣ ਵਾਲੇ ਬਣਨ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਪਤਾ ਲਾਉਣ, ਨਵੇਂ ਖਿਆਲ ਲਿਆਉਣ, ਹੋਰਨਾਂ ਨਾਲ ਜੁੜਨ, ਅਤੇ ਨਵੀਂਆਂ ਸੰਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੀ ਕਲਪਨਾ ਕਰਨ ਲਈ ਪ੍ਰੇਰਣਾ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਖੇਡਣਾ, ਚੈਲੇਂਜ ਕਰਨ ਵਾਲਾ, ਖੁਸ਼ ਕਰਨ ਵਾਲਾ, ਡੂੰਘੇ ਭਾਵਾਂ ਵਾਲਾ, ਅਤੇ ਟੁੰਬਣ ਵਾਲਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਖੇਡਣਾ ਆਰਾਮਦੇਹ, ਸ਼ਾਂਤ ਅਤੇ ਠੰਢਾ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਖੇਡਣਾ ਜਨਮ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ ਬਾਲਗਪਣ ਵਿਚ ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਪਲੇਟਫਾਰਮ ਹੈ। ਇਹ ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਪ੍ਰੇਰਨਾ ਦੇਣ ਲਈ ਇਕ ਸਾਧਨ ਹੈ।

ਇਹ ਗਾਈਡ *Play Today: B.C. Handbook* 'ਤੇ ਆਧਾਰਿਤ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਵਿਚਲੀਆਂ ਐਕਟੀਵਿਟੀਜ਼ *Let's Play: Activities for Families* ਤੋਂ ਲਈਆਂ ਗਈਆਂ ਹਨ। ਅਗੇਤੀ ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਸ੍ਰੋਤਾਂ ਵਿਚ, ਖੇਡਣ ਦੇ ਤਜਰਬਿਆਂ ਦੇ ਫਾਇਦੇ ਉਜਾਗਰ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ ਤਾਂ ਜੋ ਬਾਲਗਾਂ ਨੂੰ ਇਹ ਭਰੋਸਾ ਹੋਵੇ ਕਿ ਖੇਡਣ ਦੇ ਤਜਰਬੇ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਸਿੱਖਿਆ ਅਤੇ ਵਿਕਾਸ ਲਈ ਵਡਮੁੱਲੇ ਹਨ।

ਵਸੀਲੇ

BC Ministry of Education. (2019). *Play Today: B.C. Handbook*. ਜਾਣਕਾਰੀ ਇੱਥੋਂ ਲਈ: https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/play-today-handbook.pdf

BC Ministry of Education. (2019). *Let's Play! Activities for Families*. Set 1 Focusing on engagement with others, materials and the world. ਜਾਣਕਾਰੀ ਇੱਥੋਂ ਲਈ: https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-engagement.pdf

BC Ministry of Education. (2019). *Let's Play! Activities for Families*. Set 2. Focusing on Communications and Literacies. ਜਾਣਕਾਰੀ ਇੱਥੋਂ ਲਈ: https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-communication.pdf

BC Ministry of Education. (2019). *Let's Play! Activities for Families*. Set 3 Focusing on Identities, Social Responsibility, and Diversity. ਜਾਣਕਾਰੀ ਇੱਥੋਂ ਲਈ: https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-identities.pdf

BC Ministry of Education. (2019). *Let's Play! Activities for Families*. Set 4 Focusing on Well-Being and Belonging. ਜਾਣਕਾਰੀ ਇੱਥੋਂ ਲਈ: https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-well-being.pdf

ਹਵਾਲੇ

McCain, M., Mustard, F., & McCuaig, K. (2011). Early years study 3. Toronto, ON: Atkinson Centre, OISE

Pyle, A., & Danniels, E.(2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play, Early Education and Development, 28(3), 274-28

BRITISH COLUMBIA

Ministry of Education