بنگو استعمال کرنے کے لیے کچھ نکات

بورڈ گیم کے طور پر اس کے عام استعمال کے علاوہ، اسکول کی عمر کے بچوں کے لیے، کلاس روم میں اور اسکول کے سیاق و سباق سے باہر (ہدایات دیکھیں)، اور نوجوان بالغوں اور بالغوں کے لیے، بنگو کا استعمال ثقافتی اور بین الثقافتی موازنے کو فروغ دینے اور مختلف درجات کی پیچیدگی کی لسانی سرگرمیوں کے لیے کیا جا سکتا ہے۔

اسکول کے تناظر میں، گیم کی سرگرمیاں

L2

یا غیر ملکی زبان میں پیش ک جا سکتی ہیں۔ اس کے علاوہ دیگر زبانوں کی لڑکیوں اور لڑکوں کی شرکت
گیم کی طرف سے تجویز کردہ زبان کےکارڈ پر پہلے سے لکھے گئے الفاظ کو لڑکے یا لڑکی کی مادری زبان کے لفظ میں ضم کرکے بڑھایا جاسکتا ہے۔

خاندان میں، بنگو لڑکوں اور لڑکیوں کو ان کی مادری زبان پڑھنے اور لکھنے کی مہارتوں کو فروغ دینے میں معاون ثابت ہو سکتا ہے۔

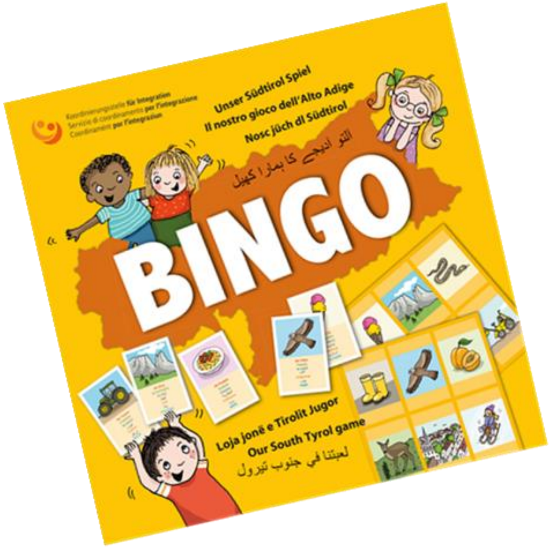
بالغوں کے لیے بھی، کھیل دوسری زبانوں کے الفاظ سیکھنے کے لیے ایک محرک کا کام کرسکتا ہے، خاص طور پر خود مختارصوبے بولزانو آلتو آدیجے کی سرکاری زبانوں مثلا جرمن، اطالوی اور لادینی۔

مندرجہ ذیل تجاویز کا مقصد بغیر کسی دعوے کےصرف تجاویز کے طور پر ہے۔

1. الفاظ تلاش کریں .	میز پر تمام تصویری کارڈز کو ترتیب دیں اور کھلاڑیوں کو مدعو کریں کہ: • ایک لفظ پکاریں اور کھلاڑیوں سے متعلقہ تصویروالا کارڈ تلاش کرنے کو کہیں۔ کارڈز کو موضوعاتی ترتیب کے لحاظ سے رکھیں مثلا: شہر، دیہی علاقے، پہاڑ، جنگل، جھیل، فارم، تفریح، کھیل، کھانا، روایات۔ اگر ضروری ہو تو، ہر موضوع کے اندر الفاظ کو فعل اور اسم کے لحاظ سے ترتیب دیں۔ • ایک اور ممکنہ درجہ بندی صوتیاتی درجہ بندی ہے۔ شرکاء سے ایک جیسی آواز والے تمام الفاظ کو ایک ساتھ گروپ کرنے کو کہیں۔ sch مثال کے طور پر اور پھر ان کو نقل کیا جائے۔ کارڈز کے درمیان مختلف غیر ملکی زبانوں میں ایک جیسی آواز رکھنےوالے الفاظ تلاش کریں جن کے معنی خواہ کچھ بھی ہوں . یہ دوسری زبانوں میں نئے الفاظ سیکھنے کے لیے ایک محرک کے طور پر کام کر سکتا ہے۔ • الفاظ اور حروف کا کھیل: کھلاڑی مختلف حروف سے شروع ہونے والی تصاویر کو ظاہر کرنے والے کارڈز کو گروپ کرتے ہیں، مثلا

	A, B وغیرہ۔ • ایک کارڈ کا انتخاب کریں اور، کارڈ پر بنی تصویر سے شروع کرتے ہوئے، اس مواد سے متعلق ایک مختصر کہانی ایجاد کریں (مثلا آپ روز مرہ میں کیا کرتے ہیں، آپ کیا سیکھ رہے ہیں، کوئی واقعہ جو ہوا ہے، وغیرہ)۔ یہی سرگرمی دو یا تین کارڈ چن کر کی جا سکتی ہے۔
2. سوال اور جواب کے کھیل	کوئی ایک کارڈ نکالیں اور گروپ یا پارٹنر ، اگر آپ جوڑے کے طور پر کام کررہے ہیں، سے کارڈ پر دکھائی گئی تصویر سے متعلق سوالات کریں: مثلا کون اسکیئنگ کرنا جانتا ہے؟ کس کو اسکیٹنگ پسند ہے؟ کارنیوال کے لیے آپ نےکونسا لباس تیار کی ہے؟
3. پہیلیاں: "میں دیکھ رہا ہوں، میں دیکھ رہا ہوں، کچھ جو تم نہیں دیکھ رہے ہو...	کھلے ہوئے کارڈز کے ارد گرد 2 سے 5 بچوں کا گروپ بیٹھا ہے۔ ان میں سے ایک بچہ یا بچی کارڈ پر بنی کسی ایک چیز کو ذہن میں رکھ کر دوسروں کو اس کا نام بتائے بغیر، اس کی کچھ خصوصیات بیان کرتے ہوئے کہتا ہے: "میں دیکھ رہا ہوں، میں دیکھ رہا ہوں، کچھ ایسا جو تم نہیں دیکھ رہے... یہ سرخ ہے، چھوٹاہے، میٹھا ہے اور کھایا جا سکتا ہے"۔ دوسرے لڑکے اور لڑکیاں اندازہ لگانے کی کوشش کرتے ہیں کہ یہ کیا ہے۔جو بوجھ لے وہ اگلی پہیلی پوچھ سکتا /سکتی ہے۔
4. سوٹ کیس گیم	کھیلنے کے لیے ضروری ہے کہ 102 کارڈز میں سے صرف ان کا انتخاب کیا جائے جو ان چیزوں کی نمائندگی کرتے ہیں جو سوٹ کیس میں لے جا سکتے ہیں۔ مزید 4-5 کارڈز ایسےشامل کیے جائیں، جو واضح طور پر ناقابل نقل و حمل اشیاء کی نمائندگی کرتے ہیں۔ تمام منتخب شدہ کارڈز مرکز میں ترتیب دے کر، شرکاء کو دکھاکر پھر الٹے رکھےجاتے ہیں۔ کھیل ایک شخص کے ساتھ شروع ہوتا ہے کہ: "میں سوٹ کیس پیک کرتا ہوں اور اس میں رکھوں گا ..." اور کھیل کے لیے منتخب کی گئی چیزوں کو یاد رکھتے ہوئےایک کا نام لیتا ہے۔ اس کے بعد وہ میز پر موجود کارڈز میں سے ایک کو ظاہر کرتا ہے تاکہ ہر کوئی اسے دیکھ سکے۔ اگر کارڈ اس کے مطابق ہے جو اس نے نامزد کیا ہے، تو کھلاڑی یہ باری جیت جاتا ہے: اس صورت میں کھلاڑی یہ کارڈ اپنے پاس رکھ کراسے ڈھانپ لیتا ہے، اور سوٹ کیس میں رکھنے کے لیے اگلی چیز کا نام پکارتا ہے۔ اگر مطلوبہ کارڈ پر پکاری گئی چیز کی تصویر نہیں ہے تو، کارڈ میز پر واپس آ جاتا ہے اور باری اگلےکھلاڑی کے پاس چلی جاتی ہےلیکن وہ، ابھی ابھی دیکھی گئی چیز کا نام نہیں دے سکتا۔ کوئی بھی شخص جو کسی ایسی چیز کےنام کے ساتھ کارڈ کھینچتا ہے جسے سوٹ کیس میں رکھنا ناممکن ہو اسے یہ ثابت کرنا ہوگا کہ اسے وہ سب کچھ یاد ہے جو اس نے سوٹ کیس میں ڈالا ہے۔ یعنی دیکھے بغیر یہ بتا سکے کہ اس کے پاس کونسے کارڈ ہیں ۔ اگر وہ کامیاب ہو جاتا ہے، تو وہ اپنے تمام کارڈز رکھتا ہے۔اگر دوسری طرف، وہ چند نام بتانا بھول جاتا ہے، تو اسے وہ کارڈ

واپس بیچ میں رکھنے پڑتے ہیں۔ اس موقع پر وہ کارڈ جس پر ایسی چیز کی تصویر ہو جو سوٹ کیس میں نہیں جا سکتی، کھیل سے نکل جائے گا، ہاں اگر اس چیز کو پکارنے والے کھلاڑی کا سوٹ کیس اس موقع پر خالی ہوا تو کارڈ کھیل سے نہیں نکلے گا بلکہ میز پر الٹا کر رکھ دیا جائے گا۔ کھیل ختم ہو جاتا ہے جب سوٹ کیس میں رکھنے کے لیے کوئی چیز باقی نہیں رہتی ہے۔ جس کے پاس سب سے زیادہ اشیاء کے ساتھ سوٹ کیس ہے وہ جیت جاتا ہے۔	



Koordinierungsstelle **für Integration**
Servizio di coordinamento **per l'integrazione**
Coordinamënt **por l'integraziun**