

আপনার সন্তানদের সাথে আপনার মাতৃভাষায় কথা বললে এবং তাদের সাথে আপনার সংস্কৃতি এবং অভিজ্ঞতা শেয়ার করলে তা তাদের ইংরেজি শেখা জোরদার করতে সাহায্য করে। তাদের সামগ্রিক ভাষার বিকাশকে সহায়তা করার জন্য যেকোন ভাষায় এই মজাদার গমে এবং কার্যকলাপগুলি ব্যবহার করুন।



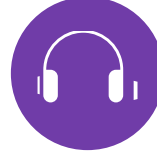
কার্ড নথি কথো বলা

1. নীচের প্রম্পটগুলি ব্যবহার করে কার্ডগুলির একটি সটে তৈরি করুন।
2. কার্ডগুলিকে একটি স্তুপে রাখুন।
3. প্রথম খেলোয়াড়কে সেই স্তুপের থেকে একটি কার্ড বাছাই করতে হবে, প্রম্পটটি পড়তে হবে এবং উত্তর দেওয়ার জন্য আরেকজন খেলোয়াড়কে বেছে নিতে হবে।
4. সমস্ত কার্ড ব্যবহার না হওয়া পর্যন্ত গেমটি চালিয়ে যান।

প্রম্পট:

- ____ এ ____ কী করে তা বর্ণনা করুন।
- এ বছর দেখার জন্য দুটি জায়গার নাম প্রস্তাব করুন।
- ____ কোথায় ____ অনুশীলন করে?
- ____ কত ঘন ঘন ____ যায়?
- ____ এরপর কী করছে?

পরবর্তী বার, বিভিন্ন প্রম্পট সহ কার্ডের একটি নতুন সটে তৈরি করুন!



লসিনহি ল্যাব

একটি গল্প পড়ুন বা বলুন। গল্প বলার ধারণা প্রয়োজন? এগুলি মধ্যম একটি বিচ্ছেদ নাও:

- আপনার/আপনার সন্তানদের জীবনে একজন গুরুত্বপূর্ণ ব্যক্তি
- একজন আকর্ষণীয় ব্যক্তির সম্পর্কে আপনি শুনছেন
- আপনার শৈব থেকে একটি স্মৃতি
- একটি আশ্চর্যজনক বা মজার ঘটনা
- এমন একটা সময় যখন কভি আপনাকে সাহায্য করছিল

তারপর নীচের তালিকা থেকে প্রশ্ন জিজ্ঞাসা করুন:

- কবে ____ করছিলেন?
- ____ কখন ঘটছিল?
- কী হয়েছিল যখন ____?
- তুমি ____ সম্পর্কে কী পছন্দ করুন তা বর্ণনা করুন।
- ____ সম্পর্কে বলুন।

আপনার সন্তানকে সম্পূর্ণ বাক্যে উত্তর দিতে উৎসাহিত করুন।

উদাহরণ:

তিনি কবে বৈজ্ঞানিক হয়েছিলেন? তিনি একজন বৈজ্ঞানিক হয়েছিলেন কারণ তিনি ধাঁধার সমাধান করতে ভালোবাসতেন।



প্রতিযোগিতার সময়

একটি কার্যকলাপের প্রতিযোগিতা হোস্ট করুন! প্রতিটি খেলোয়াড়কে পরিবারের সাথে একসাথে করতে পারে এমন কার্যকলাপের একটি তালিকা তৈরি করতে হবে। একটি প্রতিযোগিতার ব্র্যাকটে তৈরি করুন—যেমন বাস্কেটবল খেলার প্রতিযোগিতায় যা ব্যবহৃত হয়—দলের নামের জায়গায় কার্যকলাপের নাম থাকবে।

এক অপরকে বন্ধুত্বপূর্ণ প্রতিযোগিতা করার জন্য দুই জন

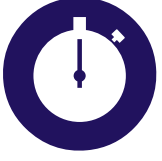
প্রতিযোগী বাছাই করতে হবে। খেলোয়াড়রা একে অপরকে নমিনলিথি প্রশ্ন জিজ্ঞাসা করবে: **তুমি ____ করতে চাও নাকি ____ করতে চাও?**

খেলোয়াড়দের ব্যাখ্যা করতে হবে যে তারা কবে মনে করে যে পরিবারটি তাদের সেই কার্যকলাপটি করবে।

সমস্ত কার্যকলাপের কথা বিবেচনা করা হয়ে যাবার পর, পরিবারের সদস্যদের বজ্রি কার্যকলাপের জন্য ভোট দিতে বলুন এবং তারপর এটি একসাথে করুন!

উদাহরণ:

তুমি কীলাইব্রেরিতে যেতে চাও নাকি গান শুনতে চাও? আমি বিরং লাইব্রেরিতে যেতে চাই কারণ সেখানে একটা নতুন বই আছে যেটা আমি পড়তে চাই।



ঘড়ি আওয়াজ করুন

1. পালাক্রমে এই শ্রণীবিভাগগুলি বর্ণনা করুন:

গাছ	খেলাধুলা
শহর	পরিবার
পশু	সবজি

- একজন খেলোয়াড়কে 30 সেকেন্ডের মধ্যে প্রথম শ্রণীবিভাগটি বর্ণনা করতে বলুন।
- পরবর্তীতন করুন এবং অন্য একজন খেলোয়াড়কে 30 সেকেন্ডের মধ্যে পরবর্তী শ্রণীবিভাগ বর্ণনা করতে বলুন।
- খেলোয়াড়দের প্রতটি শ্রণীবিভাগ বর্ণনা করার জন্য সম্পূর্ণ বাক্য ব্যবহার করতে হবে।

উদাহরণ:

সবসময় গাছের শিকড় ও ডালপালা থাকে। কখনও কখনও গাছের ফুল আর ফল থাকে।



শব্দ নিয়ে মজা

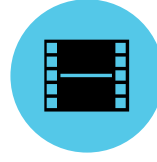
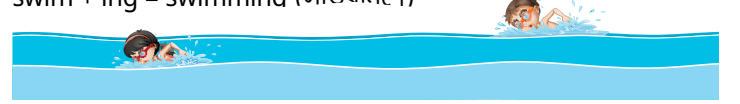
ইংরেজিতে, আমরা প্রায়ই একটি ক্রিয়াবাচক শব্দের শেষে -ing যোগ করে এটিকে একটি কার্যকলাপের নামে পরিণত করি। উদাহরণস্বরূপ, ক্রিয়াবাচক শব্দ run (দৌড়ানো) running এ পরিণত হয়।

- প্রথম খেলোয়াড় অন্য খেলোয়াড়কে বলার জন্য একটি ক্রিয়াবাচক শব্দ বছে নেয়।
- সেই খেলোয়াড় শব্দের শেষে -ing যোগ করে অ্যাকশন শব্দটিকে একটি কার্যকলাপে পরিণত করে।
- উভয় খেলোয়াড় একসাথে কার্যকলাপটি অভিনয় করে দেখায়।

খেলোয়াড়দের পালাক্রমে একটি ক্রিয়াবাচক শব্দ চয়ন করতে এবং -ing যোগ করতে বলুন।

উদাহরণ:

swim + ing = swimming (সাঁতরানো)



এটা অভিনয় করে দেখাও

1. তালিকা থেকে একটি ইভেন্ট চয়ন করুন:

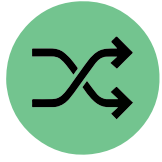
- একটি জন্মদিনের অনুষ্ঠান
- একটি পারিবারিক খাবার
- স্কুলের প্রথম দিন
- স্কুলের শেষ দিন
- বন্ধুদের সাথে দেখা করা
- একটি ফিল্ড ট্রপি

2. একজন খেলোয়াড়কে এটি অভিনয় করতে বলুন।

3. অন্যজন খেলোয়াড়রা পালা করে সম্পূর্ণ বাক্য ব্যবহার করে ইভেন্টগুলি অনুমান করবে।

উদাহরণ:

তুমি কি একটা উপহার খুলবে? তুমি কখন এই খাবারটা খেয়েছো? তুমি কোথায় বড়োতে যতে চাও স্টো কপি প্রদর্শন করতে পারবে? এটা কি ভতরে হয়েছিল নাকি বাইরে?



সুপার সর্ট

- একটি টেবিলে 5-10টি বস্তু রাখো।
- প্রতটি খেলোয়াড় দুটি করে বস্তু নির্বাচন করবে এবং নমিনলিটি শব্দগুলি ব্যবহার করে একটি সম্পূর্ণ বাক্য তাদের মধ্যে তুলনা করবে:

ছোটো	হালকা
বড়ো	ভারী

- তারপর, খেলোয়াড়দের তাদের বস্তুগুলিকে অন্য খেলোয়াড়ের সাথে বিনিময় করতে হবে এবং প্রত্যেকেই পালা শেষে না হওয়া পর্যন্ত খেলা চালিয়ে যতে হবে।
- একবার প্রত্যেকেই তুলনা করার পালা হয়ে গেলে, আকার বা ওজন অনুসারে বস্তুগুলিকে সাজানোর জন্য একসাথে কাজ করুন।

উদাহরণ:

____ এর থেকে ____ ছোটো।
____ এর থেকে ____ ভারী।

