

Ģimenes katalogs

içindekiler

Harita Puzzle	4
Bayrak Yarışı	7
Anlat Anlatabilirsen	9
Her Dilde Buluşuruz	12
Hızlı Düşün	15
Eşleştir	17
Drama Oyunu	19
İstasyon	21
Gerisi Sende	24
Alın Yazısı	26

1-HARİTA PUZZLE

MALZEMELER
- Kağıt
- Makas
- Harita
- karton/kalın kağıt
- Kalem, boya kalemleri
- Bir adet kase/kap

2. Oyunun hazırlanışı

Oyunumuzu dünya haritasını karton/kalın kağıt gibi bir zemine çizip ülkeleri tek tek kesiyoruz. Ülkeleri bölgelerine göre ayırarak oyunu 6 bölümde oynayabiliriz. Seçtiğimiz bölgede yer alan ülkelerin başkentlerini kağıtlara yazıp kağıtları katlıyoruz

Kağıtları kura şeklinde çekebileceğimiz bir kaba/kaseye koyuyoruz.

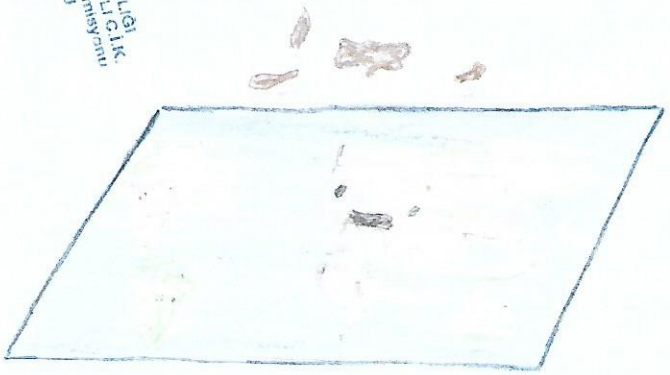
Oyunu bittiğinde haritanın oluşacağı sabit bir zeminde oynayabiliriz.

6. Nasıl oynanacak?

Parçaları birleştirebileceğimiz zemini masaya koyuyoruz.

Ülke sınırlarına göre kesilmiş puzzle parçaları kenarda duruyor.

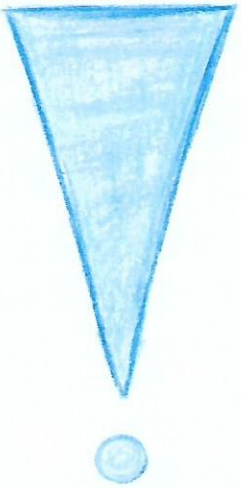
Kişi sayısına göre oyunu gruplar halinde oynayabiliriz. Sırası gelen bir başkent ismini kura kabından çekiyor. Çektiği kağıttaki başkentin hangi ülkeye ait olduğunu bildiği takdirde o ülkenin puzzle parçasını haritadaki yerine doğru şekilde yerleştirmeye çalışıyor.



c. Oyunun Amacı

Çektiğimiz başkentin hangi ülkenin başkenti olduğunu ve ülkenin haritadaki yerini bilmeye çalışıyoruz.

d. Kurallar



- Başkentin cevabını bilene 1, bildiği ülkeyi haritada bilene 1 olmak üzere bir turda 2 tam puan verilir.
- Başkentin cevabını bilen ama ülkeyi yerleştirmeyen 1 puan alır, moderatör ülkeyi doğru yere yerleştirir.
- Başkenti bilemeyen kağıdı kaseye geri atar, sıra diğer oyuncuya/gruba geçer.

e. Oyundan Öğrendiklerimiz

- Dünyamızı bölge bölge ve ülkelerin başkentleriyle tanıyor, harita bilgimizi geliştiriyoruz.



2. BAYRAK YARIŞI

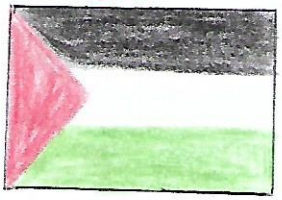
MALZEMELER
- Kağıt
- Boya kalemleri
- Kaselkap

a. Oyunun Hazırlanışı

Ülkelerin bayraklarını A8 boyutundaki kağıtlara çiziyoruz. Oyunu kıtalara göre ayırıp bölüm bölüm oynayabiliriz.

Oynayacağımız kıtanın bayraklarını kağıda çiziyoruz. Kağıtların arasına hangi ülke ve kıta olduğunu not düşüyoruz. Bayrağını hazırladığımız ülke adlarını kağıtlara yazıp katlıyoruz. Kura şeklinde çekebileceğimiz bir kaba koyuyoruz.

Önü



Arkası

Filistin-Asya Ortadoğu

İZMİR KADIN KAPALI CİK. Maketi Oyunna Komisyonu GÖRÜLDÜ 101

b. Nasıl Oynanacak?

Bayrakları masaya çizilmiş olan ön yüzü görünecek şekilde diziyoruz. Kişi sayısına göre grup halinde de oynayabiliriz. Sırası gelen kaseden bir kağıt çekiyor. Kağıtta yazan ülkenin bayrağını bilen puan alıyor.

BAYRAK YARIŞI

c. Oyunun Amacı

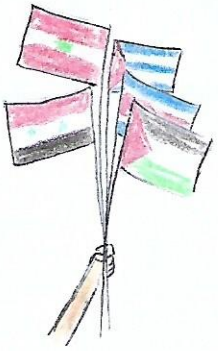
Çektiğimiz kağıtta yazan ülkenin bayrağını bilmeye çalışıyoruz.

d. Kurallar

- Çektiğimiz ülkenin bayrağını bulmak için 2 hakkımız var, ilk seçtiği yanlış olan ikinci kez bayrak seçebilir.
- 2 hakkında da bilemeyen ülke isminin yazdığı kağıdı kura kasesine geri koyar.
- Bayrağı bilen 1 puan alır.

e. Oyundan Öğrendiklerimiz

- Dünyadaki tüm bayrakları öğrenmek ve ezberleyemesek de aşinalık olmasını sağlamak



3. anlat anlatabilirsen!

MALZEMELER
- Kağıt
- Zar
- Sözlük gibi kaynaklar
- Kalem
- Kuklo bebek
- Anlatım materyalleri

2. Oyunun hazırlanışı

A7 boyutundaki küçük kağıtlara seçtiğimiz kelimeleri yazıyoruz. 60-70 adet kelime ideal olandır. Çok kişinin olduğu oyun gruplarında kelimeleri çoğaltabiliriz.

6'lık bir zar hazırlıyoruz. (Elimizde varsa varolanı kullanabiliriz) 1'den 6'ya kadar anlatım biçimleri belirliyoruz.

1- Şarkı ile

2- Tiyatro ile

3- Kukla ile

4- İşaret dili ile

5- Sözcükleri sayarak
1 2

6- Çizimler

T.C. ADALET BAKANLIĞI ... KAPALI ... Komisyonu ... 101

ANLAT ANLATABİLİŞSEN!

b. Nasıl Oynanacak?



Kartları masanın üzerine koyuyoruz.

Sırası gelen önce zar atıyor. Hangi numara gelmişse kart çekmeye başlıyoruz. Kartta yazan kelimeleri zarda gelen numaradaki biçimde anlatmaya çalışıyoruz. Konulan süre boyunca kelime anlatmaya zarda çıkan biçimde anlatmaya devam ediyoruz.

c. Oyunun Amacı

En çok kelimeyi anlatmaya, grup ya da bireysel olarak en çok kelimeyi anlatarak puan almaya çalışıyoruz.

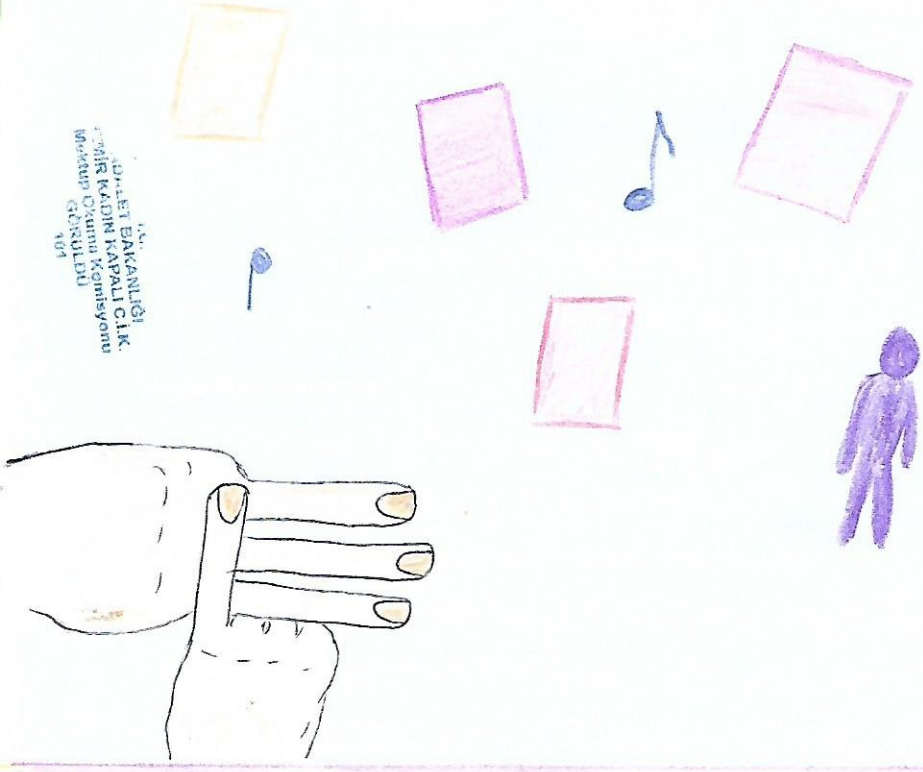
d. Kurallar

- 2 kez zar atma hakkı vardır. Hangisi ile anlatacağına grup karar verir.
- Oyun iki gruba ayrılarak oynanır.
- Şarkı kısmında anlatılan kelimenin söylenmesi yasaktır.
- Sözlük saymada kelime sayısı 30'la sınırlıdır. 2 dakikalık süre içerisinde kullanılan tüm kelimeler sayılır.

- Tiyatro, işaret dili ve kuklada konuşmak ve eşya göstermek yasaktır.
- Gizlimde yazı, rakam yazmak yasaktır.

Oyundan Öğrendiklerimiz

-Bir olayı, bir durumu farklı yollar kullanarak anlatabilmeyi öğreniyoruz.



...ET BAKANLIĞI
...İR KADIN KAPALI C.İ.K.
Mektup Okuma Komisyonu
Görüldü
101

4. HER DİLDE BULUŞURUZ!

MALZEMELER
- Kağıt
- Kalem
- Sözlük

a. Oyunun Hazırlanışı

- Anadilimiz dışında ilgi duyduğumuz bir başka dil belirliyoruz. 70-80 kelime seçiyoruz. A5 boyutundaki kartlara belirlediğimiz kelimeleri ve seçtiğimiz dildeki anlamlarını yazıyoruz.

ÖRNEĞİN:

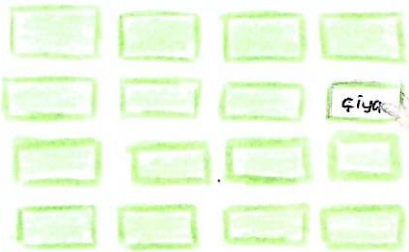
Türkçesi	Kürtçesi
direniş	berxwedan

b. Nasıl oynanacak?

Masanın bir tarafına seçtiğimiz dildeki, diğer tarafına bildiğimiz dildeki kelime kartlarını yazılı kısmı görünmeyecek şekilde karışık olarak nizami şekilde diziyoruz.

Oyuncu seçtiği taraftan bir kartı çeviriyor, onun diğer dildeki karşılığı yazan kartı bulmaya çalışıyor.

Örneğin: oyunumuzu Türkçe-Kürtçe hazırladık. Masanın bir tarafına Kürtçe sözcükleri, diğer tarafına Türkçe anlamlarını yazdığımız kartları dizdik.



Mesela Türkçede arkadaş kelimesini çevirdik, bunun Kürtçesi olan heval kelimesini bulmaya çalışıyoruz. Eğer başka bir kelime çıkarsa iki kartı da ters çevirip yerine koyuyoruz. Oyun sonraki oyuncuya geçiyor. Doğru kelimenin olduğu kart seçildiyse iki kelime kartı da kenara koyuluyor. Tüm kelimelerin anlamları bulunana kadar oynuyoruz.

c. Oyunun Amacı

- Oyun sonunda en çok kelimeyi eşleştirip bulan oyunu kazanır.

d. Kurallar

- Oyunu iki farklı dilde oynuyoruz. 2 dilden birinin bilinmesi şarttır. Türkçe bilen biri Kürtçe, Arapça, Rusça, İngilizce... şeklinde oyunu hazırlayabilir.
- Bir kelimeyi eşleştiren bir kelime daha çekme hakkına sahiptir. Kelime eşlerini bulabildiği sürece devam eder. Bulamadığında oyun sonraki oyuncuya geçer.

T.C. ADALET BAKANLIĞI
İZMİR KADIN KAĞITÇILIK
Mektup Okuma Komisyonu
GÖRÜLDÜ
101

HER DİLDE BULUŞURUZ!

- Tek kişi oynanır, diğer oyuncuya/lara imada bulunmak, yer göstermek, kaş-göz işareti yapmak yasaktır.

e. Oyundan Öğrendiklerimiz

- Öğrendiğimiz kelimeleri birkaç kere çekip tekrar ettiğimiz için kalıcı olarak öğreniyoruz.
- Kelimenin yerini aklımızda tutarak hafızamızı güçlendiriyoruz.

"ÖNERİ" Öğrenmek istediğiniz her konu için oyunu uyarlayıp hazırlayabilirsiniz.

5. HIZLI DÜŞÜN



a. Oyunun Hazırlanışı

Yandaki örnekte olduğu gibi zıt anlamlı 10'ar kelimelik kelime grupları hazırlıyoruz.

Oyuncu sayısına ve oynamak istediğimiz süreye göre kelime grupları oluşturuyoruz.

- Doğu
  Sıcak
  Dikey
  Artı
  Donma
  Düşmek
  Uzun
  Cimri
  Yumuşak
  Eski
- Batı
  Soğuk
  Yatay
  Eksi
  Erime
  Kalkmak
  Kısa
  Cömert
  Sert
  Yeni

b. Nasıl Oynanacak?

Oyunun bir moderatörü olması gerekiyor. Moderatör en hızlı şekilde oyuncuya kelimeyi söylüyor, oyuncu ise hızlıca zıt anlamlısını söylüyor. Başlama saatine bakıp kronometre tutuyoruz. Kelime grubu tamamlanınca bitiş süresine bakarak bir turun kaç saniyede tamamlandığını not ediyoruz.

c. Oyunun Amacı

En kısa sürede söylenen kelimenin zıt anlamlısını bulmaya çalışıyoruz. Oyun sonunda en kısa sürede turu tamamlayan kimse o kazanıyor.

d. Kurallar



- Her yanlış kelime ve ya pas geçme +10 saniye olarak ekleniyor.
- Her oyuncuya ayrı bir kelime grubu soruyoruz.

e. Oyundan Öğrendiklerimiz

-Hızlı şekilde düşünmeyi ve hızlı refleks vermeyi öğreniyoruz.

"ÖNERİ"

- Oyunun hemen bitmemesi ve daha eğlenceli hale gelmesi için birkaç tur başa dönerek oynanacak şekilde kelime grubu hazırlayabiliriz.
- Adil bir oyun olması için her grupta zor ve kolay kelimeler eşit şekilde dağıtılmalıdır.
- Kelimenin birden fazla zıt anlamlısı varsa, alternatifiyle birlikte yazmalı ve yazdıklarımız kabul edilmelidir. Ancak tam zıtı değilse, zıddına yakın kelime ise kabul edilmemelidir.

6

EŞLEŞTİR



a. Oyunun Hazırlanışı

Bir A4 kağıdına kutular çiziyoruz. Kutulara karanfillerimizin isimlerini yazıyoruz. Kağıdın sağına bir listeye memleketlerini yazıyoruz.

Canan Kulaksız	Fatma Tokay Köse
Hünkar Derya Güneş	Yusuf Kutlu
Cihan Gürz	Helin Bölek
Sevra Bazyiğit	Sevay Hanoğlu
Selma Kubat	Safak Yayla

- Giresun
- Rize
- Hatay
- Dersim
- Kütahya
- Malatya
- Elazığ
- Erzincan
- Tokat
- Diyarbakır

b. Nasıl Oynanacak?

Oyuncular sırasıyla sağdaki kelimeleri soldaki kutucuklara yerleştiriyor. Kutuya yerleştirdiğimiz kelimenin üzerine bir çizik atıyoruz. Sıra sonraki oyuncuya geçiyor.

c. Oyunun Amacı

Kutucukta yazan karanfillerimizin memleketlerini doğru yere yazarak eşleştirmeye çalışıyoruz.

d. Kurallar



Her oyuncu bir kutuyu eşleştirince sıra diğer oyuncuya geçiyor.

e. Oyundan Öğrendiklerimiz

- Bu oyun özelinde şehirlerimizin memleketlerini öğreniyoruz. Farklı kombinasyonlarında da görsel hafıza devreye girdiği için öğrenme süreci hızlandırıyor ve kalıcılaştırıyoruz.

"ÖNERİ"

- Oyunu farklı kombinasyonlarla oynayabiliriz. (Kutulara şehir listeye isimleri yazmak gibi...)

- Farklı içerikler üretebiliriz.

- şehir - ilçe | ilçe - şehir
- şarkı - sanatçı | sanatçı - şarkı
- başkent - ülke | ülke - başkent

örnekler çoğaltılabilir.

MALZEMELER
- Kağıt
- Kalem
- Kase/kap

7. DRAMA OYUNU

5. Oyunun Hazırlanışı

Şiir, alıntı, atasözü gibi anekdotlardan birer-ikişer cümlelik olacak ya da dörtlük olacak şekilde seçtiğimiz bölümleri ayrı ayrı A7 boyutundaki kağıtlara yazıyoruz.

Kağıtları kura çekmeye uygun katlayıp bir kaba koyuyoruz. Aynı boyuttaki başkaca kağıtlara ruh hali, duygu durumu çeşitleri yazıyoruz. (Kibirli, alaycı, uykulu, üzgün gibi---) Bu kağıtları da katlayıp başka bir kaba koyuyoruz. Alıntı ve duygu kağıtları isteğe bağlı çoğaltılabilir.

6. Nasıl Oynanacak?

Kaselere koyduğumuz kağıtlardan sırasıyla birer tane çekiyoruz. Oyuncumuz çektiği sözü, çektiği duyguyla söyleyecek. Diğer oyuncular hangi duyguyla okuduğunu bulmaya çalışıyoruz.

c. Oyunun Amacı

•Seçtiğimiz sözü duyguyu vererek okumaya çalışıyoruz.

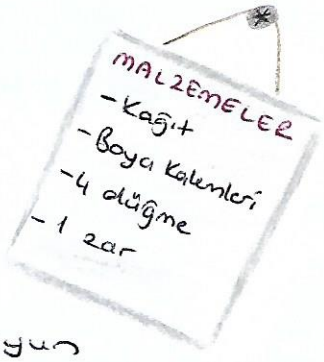
d. Kurallar

- Oyun kişi kişi oynanmaya uygundur.
- Her sefer için belirlenen sürede okunmasını isteye bilir.

e. Oyundan Öğrendiklerimiz

Taklit ve drama deneyimi kazanmak ve karşımıza bir duyguyu değişik yansıtabilmeyi öğreniyoruz.

8. İSTASYON



a. Oyunun Hazırlanışı

Arka sayfada örneğine yer verdiğimiz şekilde bir oyun çizelgesi hazırlıyoruz. Daha az yıpranması için kalın kağıt/karton kullanılması uygundur. Çizelgenizi renklendiriyoruz. Oyunun gidişatını belirleyecek durakları, talimatları yazıyoruz.

b. Nasıl Oynanacak?

Oyuncular sırası geldiğinde zarı atarak kağıttaki yol üzerinde ilerlemeye çalışır. Geldikleri noktadaki talimata göre hareket etmeleri gerekir.

c. Oyunun Amacı

Her oyuncu "BOOM!" yazan kareye denk gelmeden ve diğer oyunculardan önce bitişe ulaşmayı amaçlar.

d. Kurallar

- Oyuna her oyuncu istasyonundan başlıyor.
- Oyunumuz 4 kişi oynamaya uygundur.
- İstasyondan gerekli sartı tamamlayarak çıkmamız gerekiyor. (Zarda 6 atmak, sorulan soruyu yanıtlamak gibi...)
- İstasyondan çıkınca oyundaki ilk kutuya gelip ilerlemek için zarımızı atıyoruz.
- Geldiğimiz karede yer alan talimatlara uyuyoruz.

2 İLERİ: 2 kare ilerliyoruz

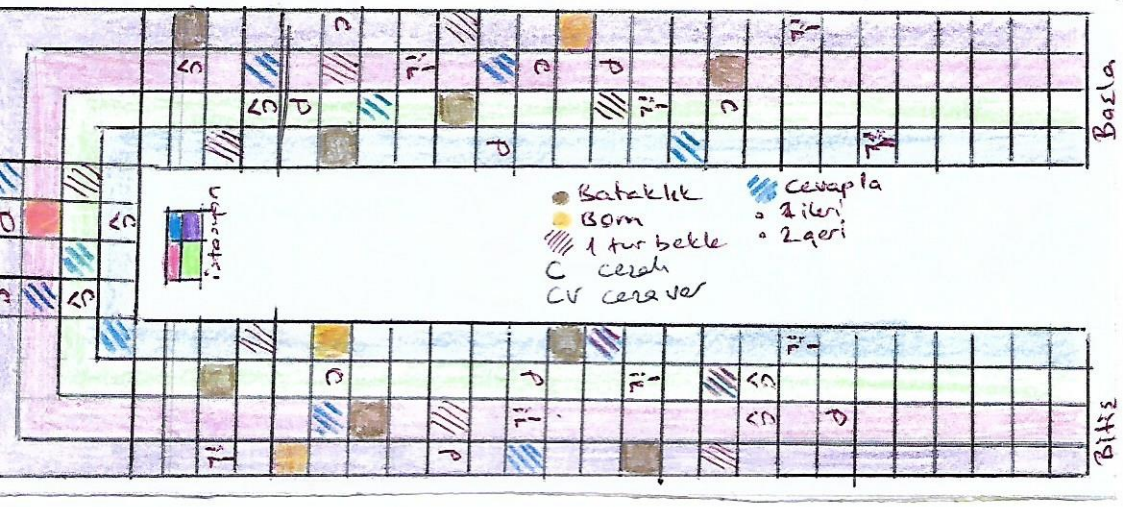
2 GERİ: 2 kare geriliyoruz

BOOM!: Oyun dışı kalıyoruz.

BAŞA DÖN: İlk kareye geri dönüyoruz.

PAS: 1 tur olduğumuz yerde diğer oyuncuların oynamasını bekliyoruz.

CEZALI: Bu kareye denk geldiysek oyunda ileri olan oyuncunun verdiği cezayı uyguluyoruz. (Oyun içi; 1 geri git vb.. ceza da olabilir, oyun dışı; türkü söylemek, şiir okumak vb.. gibi de olabilir.)



BATAKLIK: İstasyonumuza geri dönüp sıramız geldiğinde en baştan başlıyoruz.

e. Oyundan Öğrendiklerimiz

Zamanımızı birlikte geçirmiş ve sosyalist rekabeti geliştirmiş oluyoruz

ÖNERİLER

Oyunu sorular hazırlayıp sorularla şekillendirebiliriz. Örneğin CEVAPLA kutucuğu oluşturup o kutuya gelen oyuncudan sorunun cevabını isteyebiliriz.

Bu soruların içeriğine göre öğretici de olacaktır.

9. GERİSİ SENDE!

MALZEMELER
- Kağıt
- Kalem
- Geniş bir kap
- Materyal için kaynaklar

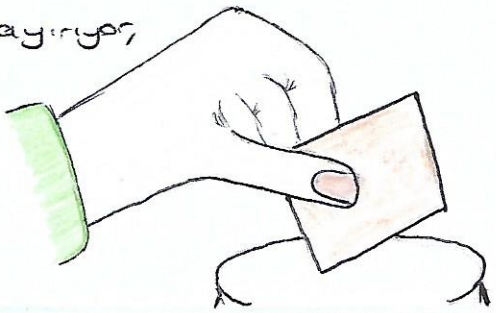
a. Oyunun Hazırlanışı

Sevdiğimiz türküler, Grup Yorum şarkıları, atasözleri, şiir dörtlükleri, özdeyişlerin bir listesini hazırlıyoruz. Bunların ilk kısmını, birkaç kelimesini, mısrasını A8 boyutundaki kağıtlara teker teker yazıp sonuna üç nokta koyuyoruz. Hazırladığımız kağıtları katlayıp geniş bir kaba koyuyoruz.

b. Nasıl Oynanacak?

Çekiliş yapar gibi kaptan bir kağıt çekiyoruz. Şarkı-türkü-şiir-söz ... ne çıktıysa devamını biz tamamlıyoruz.

Bildiğimiz kağıtları ayırıyor, bilemediklerimizi tekrar kaba koyuyoruz. Herkes 1 oyun kağıdı seçiyor. Kartlar bitene kadar oynuyoruz.



c. Oyunun Amacı

En fazla sayıda şarkı-türkü-söz-atasözü... bilen oyunu kazanıyor.

d. Kurallar

- Her oyuncu her turda 1 kağıt çekebilir
- Düşünme süresi 15 saniyedir.
- Atasözü, özdeyiş gibi sözlerin tamamını, şiir ve türkülerin yazılandan sonraki en az 2 mısra/2 kıtasını söylemek zorunludur.
- Oyunu tek ya da grup halinde oynayabiliriz.



e. Oyundan Öğrendiklerimiz

- Bir sözü, şarkıyı vb. bütünlüklü olarak öğreniyoruz.
- Mantıklı ve sıralı düşünmeyi öğreniyoruz.
- Şarkı ve türkülerde hep beraber eşlik ederek ortak moral motivasyonu, coşkuyu sağlıyoruz.











10. ALIN YAZISI (SESSİZ SİNEMA)

a. Oyunun hazırlanışı

Kelime, mekan adı, tarihsel bir olay ya da karakter gibi yalnızca canlandırarak ve işaret diliyle anlatmaya uygun kelimeler belirliyoruz. Bu kelimeleri A8 boyutundaki kağıtlara teker teker yazıyoruz. Bu kağıtları katlayıp geniş bir kaba koyuyoruz. Hazırladığımız kelimelerin sayısını oyuncu sayısı ve belirlediğimiz oynama süresini düşünerek belirleyebiliriz.

b. Nasıl Oynanır?

Oyun gruplar halinde oynamaya uygundur. Sırası gelen gruptan bir kişi kabın içinden bir

kağıt çekiyor. Bu kağıdı arkadaşına göstermeden alnına yapıştırıyor. Alnına yapıştırdığı kağıtta ne yazıyorsa bunu verilen süre içerisinde işaretle göstermeden canlandırma yaparak anlatmaya çalışıyor.

c. Oyunun Amacı

Arkadaşımızın alnında yazılı verilen sürede anlatarak ona söyletmeye çalışıyoruz.

d. Kurallar

- Oyunu grup halinde oynuyoruz.
- Bir tur 2 dakikadır. 2 dakikada yazılı anlatmamız gerekiyor.
- Anlatırken eşya göstermek, rakam-yazı göstermek yasaktır.



e. Oyundan Öğrendiklerimiz

Bir konuyu, olayı, olguyu farklı yöntemlerden yararlanarak ve hızlı şekilde anlatmayı öğreniyoruz.

"ÖNERİ"

• Bu oyunu belli bir tema üzerinden oynayabiliriz. Örneğin Ege temalı oynayıp kağıtlara "Zeytin", "yörük", "İlk Kurşun" gibi bölgeye özgü kelimeler yazabiliriz.

Sovyet eğitimci ve pedagog

MAKARENKO

diyor ki:

Oyun;

Her iyi oyunda, bir emek olarak harcanan bir de zihinsel olarak harcanan çaba vardır. Eğer çocuğa kurmalı bir fare alır, bütün gün onu kurup durursanız ve çocuk farcayı beğenir bütün gün siz seyrederse bu oyunun iyi bir yanı yoktur. Bu oyunda çocuk edilgendir, tek katılımı bakmaktır. Eğer çocuğunuz sadece bu tür oyunlara katılırsa başkalarının işlerini seyretmeye alışkın, inisiyatifsiz, işinde yeni bir şeyler yaratmaya, zorlukların üstesinden gelmeye alışkın olmayan edilgen bir insan olarak yetişecektir. (...) Gördüğünüz gibi oyun bu boyutuyla ise çok benzer. (...)

Bazıları iş ile oyun arasındaki farkın; işin sorumluluk içermesinde, oyunun ise; içermemesinde yattığını düşünür. Bu yanlıştır. Oyunda da işte olduğu kadar büyük sorumluluk vardır; bu kuşkusuz doğru ve iyi oyundan söz edildiği zaman geçerlidir. Bu konuda az sonra daha fazla şey söylenecektir.

(...) Oyunun, iş için gerekli zihinsel ve fiziksel alışkanlıkları geliştiren bir türden olması gerektiğidir.

(Makarenko, Yaşamı ve Eserleri adlı kitaptan, Ceylan Yayınları)