

TEMEL DERSLERE UYARLANAN TÜRK DÜNYASINDAKİ GELENEKSEL OYUNLAR

Editörler

Uzm. Seval ORAK

Dr. Adem ÇİLEK

Zekeriya GUTER

Ahmet USLU

Dr. Öznur TULUNAY ATEŞ



Kitabın Adı: TEMEL DERSLERE UYARLANAN TÜRK DÜNYASINDAKİ GELENEKSEL OYUNLAR

© Eyuder Yayınları-2019

İmtiyaz Sahibi: Dr. Adem ÇİLEK

Genel Yayın Yönetmeni: Dr. Adem ÇİLEK

Yayın Koordinatörü: Zekeriya GUTER

Editörler: Uzm. Seval ORAK, Dr. Adem ÇİLEK, Zekeriya GUTER, Ahmet USLU,

Öznur TULUNAY ATEŞ

Hazırlayan/Uyarlayan: Komisyon

Pedagojik ve Akademik İnceleme: Uzm. Seval ORAK, Zekeriya GUTER, Medine ERTUĞRUL,

Zeynep ERCİYAS TOZ, Zeynep AKSOY, Safiye AYGEN, Gülsun YILDIZ

Grafik-Tasarım: Cansu GÜMÜŞ, Türel TEKBAŞ

ISBN: 978-975-249-30-7

Kuruluş: EYUDER (Eğitim Yöneticileri ve Uzmanları Derneği)

Meşrutiyet Mahallesi, Alatürk Bulv. No: 105/813,

06420, Çankaya/Ankara

www.eyuder.org

Bu kitabın tüm hakları Eyuder Yayınları'na aittir. Yayınevinin yazılı izni olmadan kısmen veya tamamen alıntı yapılamaz, hiçbir şekilde kopya edilemez, çoğaltılamaz ve yayımlanamaz.

İçindekiler

Ön Söz	
Geçmişten Günümüze Oyun	
Ad Koyma (Zeynep ERCİYAS TOZ).....	
Ak Terek Gök Terek 1 (Ahmet USLU)	
Ak Terek Gök Terek 2 (Gülşen ÜNÜVAR).....	
Akuş Akuş (Zeynep ERCİYAS TOZ)	
Alfabe 1 (Zeynep KANTARCI).....	
Alfabe 2 (Yelda KUŞCU KILIÇARSLAN)	
Altın Şakek Irgıp Çık (Zeynep ERCİYAS TOZ)	
Altın Şakek Irgıp Çık 2 (Medine ERTUĞRUL).....	
Andardın Atışması 2 (Zeynep AKSOY)	
Andardın Atışması 3 (Zeynep ERCİYAS TOZ).....	
Andardın Atışması 4 (Aslı ALMAS)	
Andardın Atışması 5 (Mehri EROL)	
Aşık (Zeynep ERCİYAS TOZ)	
Avuca Vurmak (Alakan Sokpak) 1 (Safiye AYGEN)	
Avuca Vurmak (Alakan Sokpak) 2 (İsmigül ÖZSOY).....	
Avuca Vurmak (Alakan Sokpak) 3 (Yelda KUŞCU KILIÇARSLAN)	
Badi Düme 1 (Zeynep KANTARCI)	
Badi Düme 2 (Emel BOZKURT).....	
Ben kimim? (Melin GETİZMEN YEŞİL).....	
Beng (Berna DERİN).....	
Biz de (Hacer İÇSELER).....	

Bozuk Telefon (Gölsun YILDIZ).....

Burk Casurmak (Şapka Saklamak) (Mustafa ATLI).....

Butka Kişen Salmay (Zekeriya GUTER).....

Caa Tartmay (Gölistan ÇETİN).....

Cip Kırmay Kesmey (Mustafa ATLI).....

Çizik (Kübra FIRAT)

Çükö (Aşık Kemiği) (Bahar UÇAK).....

Dart (Yelda KUŞCU KILIÇARSLAN).....

Daş Saglama 1 (Sema ÖZEN)

Daş Saglama 2 (Fatma Tuğçe KANSU).....

Dedeboyu (Gölsun YILDIZ).....

Değirmenci Baba (Zeynep KANTARCI)

Deve Deve (Tüye Tüye) (Nurhayat KÖKDENER)

Deynegli Mendil 1 (Safiye AYGEN)

Deynegli Mendil 2 (Cennet AKSU).....

Elma Saklama 1 (İsmail YILDIZ)

Elma Saklama 2 (Gölşen ÜNÜVAR)

Ender Tuna 1 (Derya KOÇAK BIÇAK).....

Ender Tuna 2 (Öznur TULUNAY ATEŞ).....

Eşik Eşik (Abdullah GÜNDOĞDU)

Ev Alma (Üy Alma) (Zeynep AKSOY).....

Göz Bağlama (Köz Tanmay) (Öznur TULUNAY ATEŞ)

Gral Baba 1 (Nurhayat KÖKDENER)

Gral Baba 2 (Öznur AYDEMİR).....

Gral Baba 3 (Saadet KONUK).....

Gemicig (Bahar ÇEBİ).....

Horoz (Gölsun YILDIZ)

İp Kesmek (Cip Kirmay) (Ahmet ÜNLÜ)	
Kaç Meme Kaç Hörgüç 1 (Hanife ÜNLÜTÜRK AKÇAKIN)	
Kaç Meme Kaç Hörgüç 2 (Nilay KIYMACI)	
Kapucu Başı (Berna DERİN)	
Koparmak (Kotarış) (Bahar ÇEBİ)	
Kumak 1 (Nurhayat KÖKDENER)	
Kumak 2 (Pınar KAMAR)	
Kumak 3 (Canan ÖZCAN BENGÜ)	
Kuşın Magi Kuşta Gina 1 (Elif AKIN)	
Kuşın Magi Kuşta Gina 2 (Hüseyin SIHAT)	
Mendil Atmak 1 (Hanife ÜNLÜTÜRK AKÇAKIN)	
Mendil Atmak 2 (Zeynep ERCİYAS TOZ)	
Menham (Elif AKIN)	
Ne Lazım 1 (Öznur AYDEMİR)	
Ne Lazım 3 (Gamzegül ENGİN)	
Odalı 1 (Meryem TANRIÖVER)	
Odalı 2 (Elif AKIN)	
Pagmak Küçük (Canan ÖZDEMİR)	
Reng 1 (Ümmü TEKİN)	
Reng 2 (Öznur AYDEMİR)	
Reng 3 (Aslı ALMAS)	
Sağır Dilsiz 1 (Öznur AYDEMİR)	
Sağır Dilsiz 2 (Zeynep PEKER)	
Sağır Dilsiz 3 (Yasemin GÜRHAN)	

Sağır Dilsiz 4 (Yelda KUŞCU KILIÇARSLAN)
Sağır Dilsiz 5 (Tülay ZENGİN)
Şingir Mingir Toz 1 (İbrahim BIÇAK)
Şingir Mingir Toz 2 (Öznur TULUNAY ATEŞ).....
Taykıraydop (Gülsun YILDIZ).....
Tepeye Top Koymak (Büşra ERDİK)
Tıyın Enmey (Gökhan ÇETİN)
Toptaş Beştaş (Havva GEYLAN)
Toşi Ol (Vildan SAKA)
Töbede Dop Kuyuş (Emel BOZKURT)
Unka (Hakan TATLI)
Yastığ 1 (Figen KÖKSALAN SANCHEZPENA)
Yastığ 2 (Mustafa ATLI)
Yastığ 3 (Semra KAHVECİ)
Yastığ 4 (Zeynep ERCİYAS TOZ)
Yastığ 5 (Ayşe OZAN KARA)
Zuvlata 1 (Mustafa ATLI).....
Zuvlata 2 (Semra KAHVECİ)
Kaynakça

ÖN SÖZ

Türkiye ve diğer Türk Cumhuriyetlerindeki (Azerbaycan, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti, Türkmenistan, Kazakistan, Kırgızistan, Özbekistan gibi) geleneksel oyunların temel derslere üst düzey beceri edindirecek şekilde uyarlanarak;temel derslerdeki kazanımların 21. Yüzyıl becerileriyle ediniilmesi amacını gerçekleştirmek üzere başlatılan ‘Büyük Türkiye Projesi’ kapsamında birinci aşamada; Türkiye’deki, ikinci aşamada ise Kazakistan, Kırgızistan, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti gibi Türk Cumhuriyetlerindeki yüze yakın oyun, projeye katılan öğretmenler tarafından öğretim programımızdaki kazanımlara(derslere) uyarlandı. Daha sonra öğretmenlerimiz tüm oyunları oyunla ve kazanımla ilişkili üst düzey beceri edindirecek hale getirdi. Tüm oyunlar öğrencileri kendi tasarımını oluşturmaya yöneltmek tasarım ve beceri atölyeleri için derslerle ilişkili içerik oluşturuldu. Projedeki pedagoglarımız ve program geliştirme uzmanlarımız içeriği inceledikten sonra projeye katılan öğretmenler öğrencileriyle uyguladı. Uygulama uygulama videoları paylaşıldı. Kitaplaştırılma sürecine girerek yeni nesillere taşınması planlandı. Bu proje okul öncesi, ilköğretim, ortaokul, lise ve özel eğitimde bulunan öğrencilerin oyunla ilişkilendirilmiş kazanımlarını, tasarıma yönlendirmesini sağlamaktadır. Öğrencilerimizin üst düzey becerilerinin geliştirilmesine dayalı bu projenin kurucuları EYUDER Genel Başkanı Dr. Adem Çilek ve Eyuder Ar-Ge Koordinatörü Seval Orak, 100 kişilik üyelerimizle projenin süreçlerini tamamlamıştır. EYUDER üyelerimizin son derece çaba ve emek vererek taksonomik analiz sonucu hazırladıkları ders planlarıyla, Türkiye ve dünyada ilk defa üst düzey düşünme ve yaratıcılığı tetikleyen öğrenme yöntemleri ile milli kültürümüzün en güzel manevi değerlerinden olan geleneksel çocuk oyunları, yenilikçi bir yöntemle pedagojik inceleme sonucu bir araya getirilmiştir.

Milli Eğitim Bakanımız Sayın Ziya Selçuk’un 2023 Vizyon Belgesinde söz ettiği ‘kültürel öğelerin derslerle bütünleşik verilmesi’ hususuna binaen ulus olarak varlığımızı sürdürebilmek, kültürel mirasımızı yeni nesillere evrensel boyutta taşımak için öğretmenlerimiz, akademisyenlerle işbirliği yaparak sorumluluk almıştır. Ayrıca 2023 Vizyon Belgesinde tasarım atölyelerinin önemsenmesi ve bu atölyeler için gerekli derslerle ilişkili üst düzey beceri edindirmeye kılavuzluk edecek içerik ihtiyacı hususu da yer almaktadır. Türkiye genelinde katılımcıları olan bu proje ile Milli Eğitim Bakanlığı’nın bu vizyonuna ilişkin kapsamlı çalışmayı yapmaktan dolayı gurur duymaktayız.

“Temel Derslere Uyarlanan Türk Dünyasındaki Geleneksel Oyunlar” isimli kitabımızın editörlüğünü yapan Uzm. Seval ORAK, Dr. Adem ÇİLEK, Zekeriya GUTER Ahmet USLU ve Doç Dr. Öğretim Üyesi Öznur Tulunay ATEŞ, pedagojik ve akademik açıdan incelemelerini yaparak destek veren Uzm. Seval Orak Zekeriya GUTER, Medine ERTUĞRUL, Safiye AYGEM, Uzm. Gülsun YILDIZ, Zeynep ERCİYAS TOZ, oyunların temel derslere uyarlamasını yaparak kitabın yayına hazırlanmasını sağlayan komisyondaki yazarlarımız; Zeynep ERCİYAS TOZ, Ahmet USLU, Gülşen ÜNÜVAR, Zeynep KANTARCI, Yelda KUŞCU KILIÇARSLAN, Medine ERTUĞRUL, Zeynep AKSOY, Aslı ALMAS, Mehri EROL, Safiye AYGEM, Emel BOZKURT, Melin GETİZMEN YEŞİL, Berna DERİN, Hacer İÇSELER, Gülsun YILDIZ, Mustafa ATLI, Zekeriya GUTER, Gülistan ÇETİN, Kübra FIRAT, Bahar UÇAK, Sema ÖZEN, Nurhayat KÖKDENER, Fatma Tuğçe KANSU, Cennet AKSU, Derya KOÇAK BIÇAK, Öznur TULUNAY ATEŞ, Abdullah GÜNDOĞDU, Zeynep AKSOY, Öznur AYDEMİR, Saadet KONUK, Bahar ÇEBİ, Ahmet

ÜNLÜ, Nilay KIYMACI, Pınar KAMAR, Canan ÖZCAN BENGÜ, Elif AKIN, Hüseyin SIHAT, Gamzegül ENGİN, Meryem TANRIÖVER, Hanife ÜNLÜTÜRK AKÇAKIN, Canan ÖZDEMİR, Ümmü TEKİN, Zeynep PEKER, Yasemin GÜRHAN, Tülay ZENGİN, İbrahim BIÇAK, Büşra ERDİK, Gökhan ÇETİN, Havva GEYLAN, Vildan SAKA, Emel BOZKURT, Hakan TATLI, Figen KÖKSALAN SANCHEZPENA, Mustafa ATLI, Ayşe OZAN KARA, Semra KAHVECİ'ye, projemizin başlangıcından kitap haline gelme aşamasına kadar süreçte bize desteklerini vererek liderlik yapan projemizin kurucuları Eyuder Ar-Ge Koordinatörü Uzm. Seval Orak ve EYUDER Genel Başkanı ve Milli Eğitim Bakanı Danışmanı Dr. Adem ÇİLEK'e ve ismini yazamadığımız öğretmenlerimize, kitaptaki oyunları birlikte oynadığımız ve daha nice oyunlar oynayacağımız öğrencilerimize teşekkürlerimizi sunuyoruz.

Geçmişten Günümüze Oyun: Oynadık, Oynuyoruz, Oynayacağız

A begüm turra-i gisun ile âşıkoyunun
Yeter oynadık a şimdengirü bitti şakalı

16.yüzyılda Üsküplü İshak Çelebi, her ne kadar sakal bitince oyun döneminin sona erdiğini düşünse de, bugün oyun çok kullanışlı bir anahtar olarak görülmekte ve eğitim-öğretimde başköşede yer almaktadır. Yetişkin eğitimlerinde biraz mahcup biraz çekingen ama büyük bir zevkle oyunla öğrenen “kocaman” insanları görmüşsünüzdür. Normalde “Artık bizden geçti.” modundaki bir grup yetişkini harekete geçirmek zorlardan zorken kaldıraç görevi gören minicik bir oyun yetişkinler üzerindeki ölü toprağını üfleme yetiyor. Yetişkinler de bile büyük bir tesir gücüne sahip oyun, çocuk için aslında hayatın anlamı.

Oyunun aracı olan, oyuncaklara binlerce yıl öncesinde rastlamak mümkün. Taş devrinden itibaren çeşitli nesnelerin oyuncak olarak kullanıldığı bugün alanın uzmanları tarafından ifade edilmektedir. Orta Avrupa’da çakmaktaşıdan yapılmış heykelcikler, Mısır’da papirüs veya deriden yapılmış toplar, pişmiş topraktan bebekler, kuklalar, küçük tahta timsahlar, çenesi iple oynatılan kaplanlar bunlara örnek gösterilebilir. 4 bin yıl öncesine ait teneke askerlerden yine Troya’da gün yüzüne çıkan çingirak, el arabası, değnek at, minyatür mobilyalar, evler, gemiler, arabalar günümüze ulaşan ve bir kısmı müzele-
rde sergilenen oyuncaklardır.

Çocuk, oyun ve oyuncaklardan bahseden ilk belgeler Doğu’da on birinci yüzyılda, Batı’da on üçüncü yüzyıla tarihlense de oyun ve oyuncağın, insanlık tarihi kadar eski ve yaygın olduğunu söylemek yanlış olmaz. Mesela hayvanların aşık kemiğiyle çocuklar tarafından oynanan aşık oyununun, farklı dönem ve medeniyetlerde çeşitli malzemelerden yapılmış kopyaları, bugün de bilinmektedir. Mezarlarda, tapınaklarda, evlerde, dükkan kalıntılarında bulunan bu aşikkemikleri oyun ve oyuncağın yaygınlığını göstermesi açısından ilginçtir.

Oyun ve oyuncağın evrensel yönleri kadar mahalli taraflarını da ihmal etmemek gerekir. Sonuçta bizi biz yapan değerler, ilimizde, kültürümüzde, masallarımızda, oyunlarımızda kısacası soyut ve somut mirasımızda gizlidir. Bu düşüncelerden hareketle ayağı bu topraklara yüzü dünyaya dönük bir çalışma için Türkiye’de, Orta Asya’da ve dünyada oynanan geleneksel oyunlar bu çalışmaların hareket noktasını oluşturmuştur.

Üsküplü İshak Çelebi gibi birçok insan insanın oyun çağı olduğunu düşünse de aslında insana ulaşmanın en kestirme, zevkli, eğlenceli, pratik ve ucuz yollarından birinin oyun olduğunu söylemek gerekir. Her ne kadar büyükler oyun konusunda ayıplansa ve oyun çocukların hakkı gibi görülse de, yetişkinlerin oynadıkları bilgisayar ve spor oyunlarına bakmak herkese ipucu verebilir. “Koca koca adamların” bile oyundan vazgeçemediği bir dünyada, çocukları en temel haklarından mahrum etmek doğru olmazdı. Aslında bu hak sahibine hakkını iade etmek anlamına da geliyor. Dört duvar arasındaki öğrenciler için harekete geçen bir grup gönüllünün bu çalışmalarının, eğitimde yeni bir uyanışa kaldıraç olması dileği ve “çocuklar kadar şen” bir dünya ümidiyle...

Ak Terek Gök Terek 1 (Ahmet USLU)

⦿ **Okul Adı:** Sosyal Bilimler Lisesi

⦿ **Şehir Adı:** Kütahya

⦿ **Ders İsmi:** Osmanlı Türkçesi

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 10. sınıf

⦿ **Kazanım:**

10.6.2.2. Osmanlı Türkçesi alfabesiyle yazma çalışmaları yapar.

a) Basit kelime ve cümle örnekleriyle bakarak yazma çalışmaları yaptırılmalıdır.

b) Yakın çevredeki kişi, yer ve nesne isimlerinin yazılması sağlanmalıdır.

⦿ **Araç-Gereçler:** Durub-ı Emsal-i Osmani'den alınacak atasözleri (Sami, 1889)

⦿ **Oyun Orijinal Hali:**

Türkiye'de 'Menekşe Menekşe' adıyla oynanan oyun, Kırgızistan'da 'Ak Terek Gök Terek'adıyla, Türkmenistan'da 'Ay Terek, Kün Gerek' adıyla oynanır. Doğu Türkistan'da "Ak tirek, kök tirek, Bizdin sizge kim kirek?" tekerlemesi kullanılırken, Azerbaycan'da 'Benövşe Benövşe Bizden size kim düşe? soru sözcükleri kullanılmaktadır. Bu oyunun oynayış biçimi ve kuralı beş ülkede de aynı fakat oyun sırasında söylenen tekerlemenin kalıpları aynıdır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Her iki grubun oyuncu sayısının eşit olmasına dikkat edilir. Oyuncular karşılıklı olarak bir çizgi halinde el ele tutuşur. Bir takımın oyuncuları ellerini kaldırıp indirerek diğer takım oyuncularına, Türkiye'de "Ey menekşe menekşe, bizden size kim düşe? Derken, Kırgızistan'da ise "Ak terek, gök terek, bizden sizge kim gerek? demektedir. Karşı takım bir oyuncu seçerek, Türkiye'de doğrudan oyuncuyu kendi ismiyle çağırır. Örneğin Seferihisar'da 'Kerim düşer!' diyerek çağırdığı görülmüştür. Kırgızistan'da ise, "Ketirekey Kerimbek, kelsin bizge tezirek" (Kısa boylu Kerimbek, gelsin bize çabucak) diyerek çağırır. Seçilen kişi, karşı takımdan kimlerin arasına gireceğini tasarlayarak onlara doğru koşar. Ellerini birleştirip el ele tutuşan iki kişi arasından geçmeye çalışır. Geçebilirse her iki kişiyi de alıp kendi takımına katar. Geçemezse karşı takıma geçer. Takımların amacı oyuncu sayısını arttırmaktır. Takımlardan birinde tek kişi kalıncaya kadar oyun devam eder. Bu oyun, bireysel ve takım stratejisi geliştirmek, sorumluluk vermek, istenilen hedefe ulaşabilmek için yaratıcı taktik geliştirmek, işbirliği yapmak, özgüven geliştirmek, ikna ederek sözlü iletişim kurma, kendini izlemek ve değerlendirmek, çeviklik, göz-kas-zihin koordinasyon geliştirmek, öfke kontrolünü beceri gelişimine katkı sağlamaktadır. Bu oyunların çocuklarda, bireysel ve takım stratejisi geliştirme

becerisi istenilen hedefe ulaşabilmek için yaratıcı taktik geliştirme, işbirliği yapma, özgüven geliştirme becerisi, ikna ederek sözlü iletişim becerisi, sorumluluk, kendini izleme ve değerlendirme, çeviklik, göz-kas-zihin koordinasyon geliştirme becerisi, öfke kontrolü gibi becerilerin gelişimine yaptıkları katkı, Türk Dünyası çocuk oyunlarındaki benzerliklerdir (Şarman, 2015, s. 737).

● Eğitsel Oyun Hali:

Ak Terek Gök Terek oyunu için iki kaptan belirlenir. Kaptanlar öne çıkar ve sırtlarını arkadaşlarına döner. Diğer öğrenciler tek sıra halinde kaptanların arkasına dizilir. Kaptanlar sırayla sıradan öğrenci seçer. Mesela "Sol üçüncü sıra."der ve o oyuncuyu takımında dahil eder. Bu arada öğrenciler her oyuncu alımından sonra yer değiştirebilir. Eşit şekilde takımlar dağıtılınca oyuncular karşılıklı dizilir. "Ak terek gök terek, bizden size kim gerek?" tekerlemesinden sonra karşı takım "Ak terek gök terek, sizden bize Kerem gerek" diyerek yanıtlar. İsmi anılan öğrenci önceden hazırlanan kutu içindeki Osmanlıca atasözlerinden birini çeker ve okur. Okuyabilirse karşıdan bir öğrenciye kendi takımına dâhil eder. Okuyamazsa kendisi karşı takıma geçer.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Bu atasözünü okur musun?

▶ **Cevap 1:**

◎ **Soru 2:** Bu atasözü günümüzde nasıl kullanılıyor?

▶ **Cevap 2:**

◎ **Soru 3:** Bu Osmanlıca atasözünü en iyi hangi sanat dalıyla ifade edebilirsiniz?

▶ **Cevap 3:**

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek için Oyuna Eklenen:

Oyun, öğrencilerin harflerin kalınlık-inceliğine dikkat etmesi, okutucu harflerin Türkçe kelimelerde farklı işlevde kullanıldığını görmesi, Arapça-Farsçadan dilimize geçen kelimelerin yazılışlarını fark etmesi için tasarlanmıştır. Öğrenciler Ak Terek Gök Terek oyunuyla atasözleri aracılığıyla Osmanlıca bilgilerini pekiştirdi. Son aşamada öğrencilerin afiş, resim ve diğer ürünlerinden oluşan bir dergi çıkarıldı ve blog oluşturuldu.

Oyun İçin Riskler:

Ak Terek Gök Terek oyununda karşı takımdan istenen oyuncu iki oyuncunun elleri arasında geçmeye çalışır. Oyuncu eğer iki eli birbirinden ayırabilirse, karşı tarafa istediği arkadaşını götürebilir. Ancak oyunun bu kısmı ciddi düşme ve yaralanma tehlikesi içerdiği için oyundan çıkarılmıştır. Oyunun "Ak terek, gök terek, bize sizden kim gerek?" nakarat bölümü karşılıklı oyuncu çağırırken kullanılmış, iki oyuncunun ellerini ayırma bölümü oyundan çıkarılmıştır.

Ak Terek Gök Terek 2 (Gülşen ÜNÜVAR)

⦿ **Okul Adı:** Meram Mehmet Kadir Özgüzar İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** Konya

⦿ **Ders İsmi:** Okul Öncesi Eğitim

⦿ **Sınıf Düzeyi:** Anasınıfı (1. sınıflarada uyarlanabilir)

Kazanım:

Kazanım 5: Nesne veya varlıkları gözlemler.

Göstergeler: Nesne/ varlığın adını söyler.

Göstergeler: Nesne/ varlığın rengini söyler.

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketini yapar.

Göstergeler: Yönerge doğrultusunda yürür.

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeler: Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.

⦿ **Araç- Gereçler:** Renkli şeritler, yapıştırıcı, karton, boya kalemleri ve atık materyaller

⦿ **Oyunun Orjinal Hali:** Ak Terek, Kök Terek/ El Çabarı/ Çartek

Oyununda oyuncular iki gruba ayrılır ve bir çizgi boyunca karşılıklı dizilerek el ele tutuşurlar. Takımlardan birinin oyuncuları ellerini kaldırıp indirerek:

“Ak terek, kök terek bizden size kim gerek (Ak kavak, yeşil kavak bizden size kim gerek)” derler. Karşı takım da birisini seçerek cevap verir:

“Ketirekey Kerimbek, kelsin bizge tezirek (Kısa boylu Kerimbek, gelsin bize çabucak)

Seçilen kişi karşı takıma doğru koşar ve el ele tutuşan iki kişinin arasından geçmeye çalışır. Eğer geçebilirse, bu iki kişiyi alıp kendi takımına katar. Geçemezse karşı takıma geçer. Takımlardan birinde tek kişi kalana kadar oyun devam eder (Özhan,M. ve Muradoğlu,M. (1997)).

● Eğitsel Oyun Hali:

Oyuncular iki gruba ayrılır ve bir çizgi boyunca karşılıklı dizilerek el ele tutuşurlar. (Oyuna katılan her oyuncunun koluna farklı renklerde bir kurdele bağlanır) Takımlardan birinin oyuncuları ellerini kaldırıp indirerek:

“Ak terek, kök terek bizden size kim gerek(Ak kavak, yeşil kavak bizden size kim gerek)” derler. Karşı takım da birisini seçerek cevap verir:

“Sarı kurdeleli Ayşe gelsin bize çabucak” ya da “ Kırmızı kurdeleli Ahmet gelsin bize çabucak” (Her oyuncunun kolunda bağlı olan kurdelenin rengini adının önüne ekleyerek onu çağırırlar, renk sayısı ve çeşitliliği tamamen uygulayıcının tercihinine bağlıdır)

Seçilen kişi karşı takıma doğru koşar ve el ele tutuşan iki kişinin arasından geçmeye çalışır. Eğer geçebilirse, bu iki kişiyi alıp kendi takımına katar. Geçemezse karşı takıma geçer. Takımlardan birinde tek kişi kalana kadar oyun devam eder. Oyunun sonunda tüm kurdeleler bir araya getirilerek gökkuşağı grup çalışması yapılır. Oyun, tanışma ve birbirinin adını öğrenme açısından oldukça elverişlidir. Ayrıca renk kavramını öğrenme ve pekiştirme aktiviteleri için hem akılda kalıcı hem de eğlenceli bir oyundur.



Oyun İin Riskler:

El ele tutuřanların arasından gemeye alıřırken sarsılmalar ya da dűřmeler olabilir.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek iin hazırlanan ű aık ulu soru:

● **Soru1:** Oyuncuların kollarında kurdele olmasa onlara nasıl seslenirdik?

▶ **Cevap1:** Cevaplarda, oyunculara yűnlendirilecek uygun fırsatlar ve yaratıcı fikirlere dair yorumlar aranır.

● **Soru2:** Renkler olmasaydı dűnyamızda, doęa bundan nasıl etkilenirdi?

▶ **Cevap2:** Cevaplarda, renklerin hayatımıza kattıęı/ katacaęı olumlu veya olumsuz etkiler űzerine eřitli yorumlar aranır.

● **Soru3:** Senin hikayende hangi renkler olsun isterdin?

▶ **Cevap3:** Cevaplarda, kendi oluřturacakları hikayelerde, kendi i dűnyalarına ait yorumlar aranır.

Oyun sonrasında öğrencilere artık materyaller verilerek, halihazırdaki renkli kurdeleleri de kullanarak serbest resim yaparak grup çalışmasını gerçekleştirmeleri istenir. Resimdeki tek belirgin figürün gökkuşağı olduğu söylenir. Grupların, yaptıkları resimleri yorumlamaları, tartışmaları ve istekli grup üyelerinin, resimdeki figürleri hikayeleştirerek diğer gruplara sunmaları/ anlatmaları istenir. Tamamen kendi hayal dünyasını yansıtarak resmi yorumlayan öğrenciler, bireysel performans sergileyerek üst düzey düşünme gerçekleştirir.

Akuş Akuş (Zeynep ERCİYAS TOZ)

- ⦿ **Okul Adı:** Küçükçekmece Yenimahalle İlkokulu
- ⦿ **Şehir Adı:** İstanbul
- ⦿ **Ders İsmi:** Müzik
- ⦿ **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf (2.3. ve 4. sınıflarada uyarlanabilir)
- ⦿ **Kazanım:**

Mü.1.A.8. Öğrendiği müzikleri birlikte seslendirir.

Mü.1.D.2. Çevresindeki müzik etkinliklerine katılır.

Mü.2.A.3. Öğrendiği müzikleri birlikte seslendirir.

Mü.2.B.2. Dağarcığındaki müzikleri anlamlarına uygun hız ve gürlükte söyler.

Mü.3.A.2. Birlikte söyleme kurallarına uyar.

Mü.4.D.5. Çevresindeki müzik etkinliklerine katılır.

- ⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Akuş Akuş/Kırgızistan

Çocukların toylarda ve bayramlarda oynadıkları oyun hem kapalı hem açık ortamlarda oynanır. Oyuncular aralarından bir kalıs (ebe) seçer. Kalıs diğer çocukları daire şeklinde yere oturtturur ve içlerinden birine "Sen türkü söyle." der. Oyuncu türküyü söyledikten sonra kalıs başka oyuncunun türkü söylemesini ister. Kalısın gösterdiği her oyuncu türkü söylemek zorundadır. Türkü söyleyemeyen oyuncuya ceza olarak hayvan taklidi yaptırılır ve oyundan çıkarılır. Kalan oyuncularla oyun sürdürülür (Özhan,M. ve Muradoğlu,M. (1997)).

- ⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Öğrenciler arasından kura ile bir ebe seçilir. Ebe oyuncuların karşısına geçer ve içlerinden birine söylemesini istediği şarkının adını söyler. Oyuncu şarkıyı söylemeye başlar. Ebe şarkının bir yerinde oyuncuyu susturarak başka bir oyuncuya kaldığı yerden devam etmesini söyler.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek iin hazırlanan  soru:

Soru 1: Oyunu kazanabilmek iin sahip olmamız gereken zellikler var mıdır?

Cevap 1: Evet vardır. ğrendiğimiz arkıları ne kadar iyi bilirsek kazanma ansımız o kadar artar.

Soru 2: arkı söylemek bize ne kazandırır?

Cevap 2: arkı söylemek bize kendimizi iyi hissettirir ve arkılar unutulmaz.

Soru 3: ğrenilen arkıların unutulmaması zelliğinden yola ıkarak neler yapabiliriz?

Cevap 3: Sevdiğimiz bir kiřiye, dikkat ekmek istediğimiz bir konunun nemine veya ğrenmekte zorluk ektiğimiz bir konuyu daha kolay ğrenebilmek ve unutmamak iin arkı yazabiliriz.

st Dzey Dřnmeyi Gerekleřtirmek iin Oyuna Eklenen:

Mziğın gcnden ve arkı söylemenin neminden yola ıkarak ğrencilerin ğrenmekte zorluk ektikleri dersler ve konularla ilgili arkı yapmaları saėlanır. (Yaratma_Sentez)

Alfabe 1 (Zeynep KANTARCI)

- **Okul Adı:** 29 Ekim Cumhuriyet Anaokulu
- **Şehir Adı:** Tekirdağ- Çorlu
- **Ders ismi:** Türkçe- Oyun Etkinliği
- **Sınıf düzeyi:** Okul Öncesi Eğitimi (1. ve 2. sınıflarada uyarlanabilir)

Kazanım: Bilişsel alan:

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Göstergeleri: Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

Kazanım 2: Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Göstergeleri: Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler. **Kazanım 5:** Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: Nesne/varlığın adını söyler.

Dil gelişimi:

Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar. Göstergeleri: Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinledikleri/izlediklerini açıklar.

Kazanım 9: Sesbilgisi farkındalığı gösterir. Göstergeleri: Sözcüklerin başlangıç seslerini söyler. Sözcüklerin sonunda yer alan sesleri söyler. Aynı sesle başlayan sözcükler üretir. Aynı sesle biten sözcükler üretir.

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur. Göstergeleri: Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.

Sosyal duygusal alan:

Kazanım 7: Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler. Göstergeleri: Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

Kazanım 10: Sorumluluklarını yerine getirir. Göstergeleri: Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.

- **Araç-Gereçler:** Sesli harflerle başlayan varlıkların resimleri

● **Oyunun Orijinal Hali:** Alfabe Oyunu/Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

Kapalı veya açık alanda kalabalık grup ile oynanır. Önce sayısmaca ile bir başkan seçilir. Oyuncular başkanın karşısına sıra ile otururlar. Başkan oyunculardan birisini işaret ederek bir harf söyler. İşaret edilen oyuncu başkanın söylediği harf ile başlayan hemen bir kelime söyler. Bulamazsa oyundan çıkartılır ve başka bir oyuncunun o harfle bir kelime bulması istenir. Oyuncu bir kelime söyleyince başkanın işaret ettiği oyuncu zaman kaybetmeden o kelimenin son harfi ile başlayan başka bir kelime söyler ve oyun bu şekilde devam eder.

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Kapalı veya açık alanda kalabalık grup ile oynanır. Önce sayısmaca ile bir başkan seçilir. Oyuncular başkanın karşısına sıra ile otururlar. Başkan oyunculardan birisini işaret ederek seçtiği bir resmi gösterir. Oyuncu o resme bakarak, resimdeki varlığın hangi sesli harfle başladığını söyler. Ardından kendisi de o sesle başlayan farklı bir varlık adı söyler. Oyuncu bilemezse grup arkadaşları ona ipuçları verebilir. Oyun bu şekilde devam eder. İstenirse oyunun bir sonraki aşamasında, sesli harfle biten resimler hazırlanıp, son harfi ile başka bir kelime türetme oyunu oynanabilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

- **Soru 1:** Oyun esnasında başka hangi kelimeler kullanılabiliirdi?
- **Soru 2** Oyun daha farklı nasıl oynanabilirdi?
- **Soru 3:** Sen olsaydın oyunu nasıl tasarlardın?

Alfabe 2 (Yelda KUŞCU KILIÇARSLAN)

- **Okul Adı:** 75.Yıl Cumhuriyet İlkokulu
- **Şehir Adı:** Çorum
- **Ders İsmi:** Türkçe
- **Sınıf Düzeyi:** Anasınıfı (1. ve 2. sınıflarada uyarlanabilir)
- **Kazanım:** -

Bilişsel Gelişim Kazanım ve Göstergeleri

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Göstergeleri: 1. Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

- **Oyun Orijinal Hali:** Alfabe/Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

Kalabalık oyuncu grubuyla açık ve kapalı havada oynanır. Önce sayısmaca ile başkan seçilir. Oyuncular başkanın karşısına otururlar. Başkan oyunculardan birine işaret ederek bir harf söyler. Bulamazsa oyundan çıkartılır ve başka bir oyuncunun o harfle kelime bulması istenir. Oyuncu bir kelime söyleyince başkanın işaret ettiği başka bir oyuncu zaman kaybetmeden o oyuncunun söylediği kelimenin son harfiyle başlayan bir kelime söyler ve oyun bu şekilde devam eder. Kelime bulamayan oyuncu oyundan çıkartılır. Sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur (Mevlüt Özhan, Malik Muradoğlu, 1997).

- **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun kalabalık grupla, açık ve kapalı alanlarda oynanabilir. Sayışarak ebe seçilir. Oyuncular sırayla oturur. Ebe işaret ederek bir ses söyler. Örneğin 'a'sesi, oyuncu A sesiyle başlayan bir kelime üretir. Örneğin ; 'ayakkabı' der. Yanında oturan oyuncu önce kelimeyi hecelere ayırır daha sonra bir cümle içinde söz dizimine uygun olarak kullanır. Oyun sıradaki çocuğa bir ses verilerek aynı şekilde devam eder. Bu şekilde çocukların kelime dağarcığı genişler. Daha üst sınıflarda çeşitlendirilebilir.

Altın Şakek Irgıp Çık (Zeynep ERCİYAS TOZ)

⦿ **Okul Adı:** Küçükçekmece Yenimahalle İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** İstanbul

⦿ **Ders İsmi:** Bilişim Teknolojileri ve Yazılım

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf (3. ve 4. sınıflarada uyarlanabilir)

⦿ **Kazanım:**

BT.1.D2.1. Bilgisayarın giriş ve çıkış birimlerini tanır

BT.1.D3.2. Bilgisayarın bileşenlerini ve kullanım amaçlarını açıklar.

⦿ **Araç-Gereçler:** Oyun kartları, kutu, yazı tahtası

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Altın Şakek Irgıp Çık/Kırgızistan

Yirmi otuz oyuncu ile oynanır. Oyuncular aralarından bir ebe seçerler. Oyuncular daire şeklinde oturduktan sonra ebe her oyuncuya bir hayvan ismi verir. Verdiği takma isimlerle seslenerek sorar:

Ayı sen dün akşam kiminle oynadın?

Takma adı "Ayı" olan oyuncu cevap verir;

Ben dün akşam kurtla oynadım (yanındaki oyuncuya verilen ismi söyler).

Ebe bu kez kurda kiminle oynadığını sorar o da yanındaki oyuncunun takma adını söyler ve oyun bu şekilde sürer. Oyunun kuralı konuşan oyuncunun gülmemesidir. Diğer oyuncular konuşan oyuncunun sözlerine gülerler. Konuşma sırasında gülen oyuncu oyun dışı kalır (Mevlüt Özhan, Malik Muradoğlu, 1997).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun sınıfta da bahçede de oynanabilir. Kalabalık sınıflarda oyuncuları kura veya sayışmaca yoluyla seçilir. Diğer öğrenciler izleyici olurlar. İkinci turda oyuncular bu kez kalan izleyiciler arasından seçilir, oynayanlar izleyici olur.

Oyuncuların da kendi arasından seçilen ebe, seçilen diğer oyunculara içinde bilgisayar giriş çıkış birimlerinin adının ve tanımının olduğu kartların bulunduğu bir kutu uzatır ve herkesin bir kart seçmelerini ister. Ardından tüm oyuncuların seçtikleri kartta yazılı olan bilgisayar biriminin adını yüksek sese söylemesini ve diğer tüm oyuncuların hangi oyuncunun hangi birim olduğunu dikkatle dinleyip akıllarında tutmalarını ister.

Sonra oyunculara bu takma isimleri ile seslenerek sorar:

-Yazıcı senin görevin nedir?

Yazıcı kim olduğunu ve bilgisayarın hangi birimi söyledikten sonra ebe ikinci soruyu sorar:

-Yazıcı sen dün akşam kiminle oynadın?

Takma adı yazıcı olan oyuncu yanındaki oyuncunun adı neyse onun adını söyleyerek cevap verir:

-Ben dün akşam klavye ile oynadım.

Ebe bu kez klavyeye görevinin ne olduğunu, bilgisayarın hangi birimi olduğunu ve dün akşam kiminle oynadığını sorar o da yanındaki oyuncunun takma adını söyler ve oyun bu şekilde devam eder.

Oyuncular tek tek kendini tanıtırken yazıcılar giriş birimleri, çıkış birimleri, depolama birimleri ve işlem birimleri olarak dört bölüme ayırdıkları tahtaya konuşan her oyuncunun adını yazarak tablo oluştururlar.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek için hazırlanan üç soru:

Örnek Soru 1: Bilgisayar birimlerini tam olarak bilemezsek ne gibi durumlar yaşayabiliriz?

Cevap 1: Bilgisayarı düzgün kullanamayız. Bir sorun yaşadığımızda çözemeyiz.

Örnek Soru 2: Bilgisayar birimlerinin sadece adını bilmek yeterli olur mu?

Cevap 2: Hayır olmaz. Hem birimlerin adını hem de görevlerini bilmeliyiz.

Örnek Soru 3: Bilgisayarımızda bir sorun yaşadığımızda ne yapabiliriz?

Cevap 3: Sorunun hangi birim elemanının göreviyle ilgili olduğunu tespit edebiliriz.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek için Oyuna Eklenen:

Bilgisayar giriş çıkış birimlerinin adları ve tanımları söylenip oyun bittikten sonra öğrencilerden tüm giriş birimleri, çıkış birimleri, depolama birimleri ve işlem birimleri ile ilgili tahtada oluşturulan tablodan yararlanarak birimlerin görevlerini de içeren özgün yeni bir oyun üretmeleri sağlanır. (Yaratma-Sentez)

Altın Şakek Irgıp Çık 2 (Medine ERTUĞRUL)

- **Öğretmen İsmi:** Medine ERTUĞRUL
- **Okul Adı:** Selçuklu Belediyesi Sevgi Anaokulu
- **Şehir Adı:** KONYA
- **Oyun Adı:** Altın Şakek Irgıp Çık Ülke Adı : Kırgızistan
- **Etkinlik İsmi:** Gezegen Kiminle Oynadın?
- **Etkinlik Türü:** Türkçe, müzik, sanat, oyun ve hareket etkinliği
- **Sınıf Düzeyi:** Okul Öncesi
- **Kazanımlar Ve Göstergeleri:**
- **Oyunun Orijinal Hali:** Altın Şakek Irgıp Çık

Yirmi-otuz oyuncuyla oynanır. Oyuncuların aralarından bir ebe seçerler. Oyuncular daire şeklinde oturduktan sonra ebe her oyuncuya bir hayvan ismi verir. Verdiği takma isimlerle seslenerek sorar;

-Ayı sen dün akşam kiminle oynadın?

Takma adı ayı olan oyuncu cevap verir.

-Ben dün akşam kurtla oynadım (yanındaki oyuncuya verilen ismi söyler). Ebe bu kez kurda kiminle oynadığını sorar o da yanındaki oyuncunun takma adını söyler ve oyun bu şekilde sürer. Oyunun kuralı konuşan oyuncunun gülmemesidir. Diğer oyuncular konuşan oyuncunun sözlerine gülerler. Konuşma sırasında gülen oyuncu oyun dışı kalır.

(Mevlüt,Ö. ve Muradoğlu,M. *Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları*, T.C. Kültür Bakanlığı,s.60)

● **Öğrenme Süreci:**

Öğretmen loş bir ortam oluşturur, çocuklara "Uzay kelimesini duydunuz mu, nerededir? Uza-ya gidebilir miyiz? Uzayda neler vardır? Bize uzak mı? Yakın mı?" gibi sorular sorarak sohbet eder. Uzak-yakın kavramı nesneler kullanılarak açıklanır. Uzay ile ilgili fon müzik açılır. Öğretmen "Şimdi astronot kıyafetlerimizi giyelim." diyerek, giyinme hareketi yapar. Öğretmen "Haydi rokete bine-

lim ve uzaya gidelim.” der, çocuklar öğretmenin arkasına dizilirler. Roket ateşlenir, geri sayım yapılarak, hızla koşularak uzaya gelinir. Öğretmen önceden fon kartonları ile hazırladığı sekiz tane gezegen şekli, yıldızlar ay ve güneşi uygun şekilde halının üstüne koyar roket ile aralarında dolaşarak bir gezegene inerler. Çocuklar yer çekimi olmadığı için uçar gibi yürürler.

Halının üzerine oturulur. “Uzayda neler gördünüz? Uzaya gitmek için hangi kıyafetleri giydiniz? Astronot olmadan veya roketiniz olmadan gidebilir miydiniz?” gibi neden-sonuç ilişkisi kurarak tartışma yapılır. Uzaydaki varlıklar hakkındaki sohbete devam edilir. Öğretmen, gezegenleri daha yakından tanımayı teklif eder.

Öğrenilen bilgilerle ilgili olan ‘güneş sisteminde kaç adet gezegen var’ videosu EBA dan izlenir.

Güneş Sistemi gezegenleri görsellerden sırasıyla incelenir. Boyut ve renk bakımından kıyaslamaları yapılır. Yüzeylerinin kaygan ya da pütürlü oluşu konuşulur. Masanın ve halının yüzeyleri denenerak kıyaslanır. Kavramlar pekiştirilir. Öğretmen sekiz gezegenin adlarını söyler. Güneşe göre gezegenlerin uzaydaki konumlarına dikkat çeker. Bu gezegenlerden hangisinin en sıcak olacağını sorar. Aynı şekilde en soğuk olan da sorulur. Yanıtların nedenleri sorgulanır. Daha sonra öğretmen bir mum yakar ve bunun Güneş olduğunu söyler. Küresel nesneler alıp muma çeşitli uzaklıklarda masaya yerleştirir ve hangisinin daha sıcak ve hangisinin soğuk olduğunu sorar. Bu deneye göre Güneş Sistemiyle bağlantı kurulur. Böylece Merkür ve Neptün yanıtlarına ulaşılır. Plüton’un 2006 yılından beri gezegen olarak kabul edilmemesinden dolayı, kullanılan görsellerde Plüton varsa çocuklara açıklama yapılır ve Eris ve Ceres ile birlikte Cüce Gezegenler kategorisinde olduğu söylenir.

🕒 Eğitsel Oyun Hali:

Gezegen Kiminle Oynadın?

Dokuz oyuncuyla oynanır. Oyuncular aralarından bir ebe (güneş) seçerler. Bu seçim sekiz gezegenin tekerleme gibi ezgili bir şekilde çocukların sayılmasıyla yapılır. Oyuncular elips şeklinde oturduktan sonra güneş her oyuncuya bir gezegen ismi verir. Sonra da güneş Merkür e yakın yerde durur. Verdiği takma isimlerle seslenerek sorar;

-Merkür sen dün akşam kiminle oynadın?

Takma adı Merkür olan oyuncu cevap verir.

-Ben dün akşam Venüs ile oynadım (yanındaki oyuncuya verilen ismi söyler). Güneş bu kez Venüs’e kiminle oynadığını sorar o da yanındaki oyuncunun takma adını söyler ve oyun bu şekilde sürer. Oyunun kuralı konuşan oyuncunun gülmemesidir. Diğer oyuncular konuşan oyuncunun sözlerine gülerler. Konuşma sırasında gülen oyuncu oyun dışı kalır ve yüz boyasıyla yüzü boyanır (güneş çizilebilir). Oyundan çıkan gezegenin yerine, başka bir çocuk oyuna girer. Bu şekilde tüm

sınıfın oyuna katılımı sağlanarak, güneş sistemindeki gezegenler sıralarıyla birlikte pekiştirilmiş olur.Öğretmen çocukların masaya oturmalarını ister, çocuklara A4 kağıdı, pul, fon karton, grafon ve elışı kağıdı, oyun hamuru gibi artık materyaller, boya kalemleri, yapıştırıcı, makas vererek 'Hayalindeki Uzak' konulu çalışma yapmalarını ister. Çalışma yapılırken 'gökyüzünde neler var bilin bakalım' şarkısı ya da uzak fon müziği, klasik müzik dinletilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Uzayda neler vardır? Bize uzak mı? Yakın mı?

▶ **Cevap 1:** Çocuğun uzayı hayal etmesi, uzayda olan varlıkları söylemesi, uzayın yakınlığını tahmin etmesi beklenir.

◎ **Soru 2:** Hayalindeki uzak nasıl? Anlatır mısın?

▶ **Cevap 2:** Çocukların kendi ifade, düşünceleriyle anlatmaları sağlanır.

◎ **Soru 3:** Gezegenleri çevremizdeki varlıklara benzetirsek hangi gezegen neye benzeyebilir?

▶ **Cevap 3:** Çocukların kaygan-pütürlü, yumuşak-sert, renk gibi özelliklerine göre çevrelerindeki eşyaları göstermeleri sağlanır.

		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
Üst düzey düşünme	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Çocuklar A4 kağıdı, pul, fon karton, grafon ve elişi kağıdı, oyun hamuru gibi artık materyaller, boya kalemleri, yapıştırıcı, makas gibi malzemelerle 'Hayalimdeki Uzak' konulu çalışma yaptılar.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	"Uzayda neler gördünüz? Uzaya gitmek için hangi kıyafetleri giydiniz? Astronot olmadan veya roketiniz olmadan gidebilir miydiniz?" gibi neden-sonuç ilişkisi kurarak tartışma yapıldı.
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	Güneş Sistemi gezegenleri EBA'daki ya da arama motorundaki görsellerden sırasıyla incelendi. Boyut ve renk bakımından kıyaslamaları yapıldı, kavramlar pekiştirildi. Güneşe göre gezegenlerin uzaydaki konumlarına dikkat çekildi. Bu gezegenlerden hangisinin en sıcak olacağı ve hangisinin en soğuk olacağı da sorulur. Yanıtların nedenleri soruşturulur. Daha sonra öğretmen bir mum yakar ve bunun Güneş olduğunu söyler. Küresel nesneler alıp muma çeşitli uzaklıklarda masaya yerleştirir ve hangisinin daha sıcak ve hangisinin soğuk olduğunu sorar. Bu deneye göre Güneş Sistemiyle bağlantı kurulur. Böylece Merkür ve Neptün yanıtlarına ulaşıldı.

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	‘Gezegen kiminle oynadın?’ oyunuyla, güneş sistemindeki gezegenler bilgisini pekiştirmiş oldular.
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Çocuklar uzay canlandırması yaparak,güneş sistemindeki gezegenleri kendi ifadeleriyle açıkladılar.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağrılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	‘Gezegen kiminle oynadın?’ oyunuyla güneş sistemindeki gezegenlerle ilgili bilgilerini hatırladılar. Ebe(güneş) seçilirken gezegenlerin isimlerini tekerleme şeklinde saydılar.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Çocuklar, ebe (güneş) seçimi için gezegenleri sırayla tekerleme şeklinde söyleyerek bilgilerini hatırlarlar. Çocuklar, uzay canlandırması yaparak verilen bilgileri anlamaya çalışırlar. Uzay ile ilgili çeşitli sorular-cevaplarla değerlendirme yaparlar. EBA daki videoyu izleyerek, mum deneyiyle bilgilerini analiz ederler. 'Gezegen Kiminle oynadın?' oyunu ile bilgilerini uygularlar. 'Hayalimdeki uzay' çalışmalarınıyla sentez düzeyine çıkan öğrenciler; üst düzey düşünme gerçekleştirir.

Andardın Atışması 2 (Zeynep AKSOY)

- ⦿ **Okul Adı:** Kartal Yavuz Selim Ortaokulu
- ⦿ **Şehir Adı:** İstanbul
- ⦿ **Ders İsmi:** İngilizce
- ⦿ **Sınıf Düzeyi:** 5. sınıf
- ⦿ **Kazanım:** Names of the animals and describing what animals have.

Hayvanların isimlerini ve onların sahip olduklarını öğrenir.

- ⦿ **Araç-Gereçler:** Animals costumes (Hayvan kostümleri)
- ⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Andardın Atışması/Kazakistan
- ⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Bu oyundaki amaç hayvanların isimlerini İngilizce şarkılarla eğlenceli bir şekilde öğretmek ve öğretirken de öğrencilerde kalıcı öğrenmeyi sağlamaktır. İlkbahar ve yaz aylarında çocuklar tarafından açık alanda oynanan bu oyunda öncelikle aralarından bir ebe seçerler. Seçilen ebe her öğrenciye bir hayvan ismi verir. Öğrenciler tek tek ebenin karşısına gelerek ismini aldığı hayvanın özelliklerini anlatan bir İngilizce şarkı söyleyerek ayrı bir yerde sıra olurlar. İlk olarak seçilen ebe bir dörtlük söyleyerek oyunu başlatır.

ANIMALS (HAYVANLAR)

Farmer sings: " Animals live on a farm, on a farm,on a farm

Animals live on a farm, with the farmer."

Sonra her bir oyuncu adını aldığı hayvana ait bir kostüm giyer ve ebenin karşısına geçip şarkısını söyler.

SHEEP sings: " Baa baa black sheep

(Koyun) Have you any wool?

Yes, Sir Yes, Sir Three bags full"

MONKEY sings: " One little monkey jumping on the bed

(Maymun) One fell off and bumped his head

Mama called the doctor

Doctor said: No more monkey jumping on the bed"

DOG sings: "There was a farmer had a dog

(Köpek) And Bingo was his name O

B-I-N-G-O B-I-N-G-O B-I-N-G-O

And BINGO was his name O"

BEAR sings: " Teddy bear Teddy bear turn around

(Ayı) Teddy bear Teddy bear touch the ground

Teddy bear Teddy bear touch your nose

Teddy bear Teddy bear point to your toes"

CAT sings: " The cat on the farm goes MEOW, MEOW, MEOW (2)

(Kedi) All day long"

Şarkısını bitiren hayvanlar önce yan yana dizilerek kendilerine ait özelliklerini anlatırlar.

Örneğin; kedi " I have whiskers and a long tail." (Benim bıyıklarım ve uzun bir kuyruğum var.)
Ve sırası gelen her hayvan kendinden bahseder.

Arka arkaya dizilerek taklit yaparak yürürler ve yürürken de insanlara aşağıdaki sosyal mesaj
içerikli dörtlüğü söylerler. Oyun sona erer.

We're the animals

We don't like carelessness

We want happiness

People all need awareness

Oyun İin Riskler:

Aık alanda oynanan bir oyun olduėundan oyun esnasında yere dūőup yaralanmalar ve olabilir.

Oyundaki kazanımı deėerlendirmek iin hazırlanan ū soru:

● **Soru 1:** Hayvanları yaőadıkları yere gre sınıflandırabilir misiniz?

▶ **Cevap 1:** Suda,karada,evde,iftlikte vb.yaőayan hayvanlara rnekler sylemesi beklenir.

● **Soru 2:** Sokakta yaőayan kimsesiz hayvanlar hakkında ne dūőunyorsunuz?

▶ **Cevap 2:** Cevaplarda yaőadıkları sokakta,parkta veya yakın evrelerindeki kimsesiz hayvanların durumlarını nasıl deėerlendirdiklerini anlatan yorumlar aranır.

● **Soru 3:** Sokak hayvanlarının gerek olumsuz hava őartlarından gerekse evresel durumlardan zarar grerek olumsuz etkilenmemeleri iin ne gibi tedbirler alırsınız?

▶ **Cevap 3:** Kimsesiz sokak hayvanları iin yapılabilecekler ve alınabilecek nlemler ile ilgili yorumlar beklenir.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma		
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Öğrenciler öğrendikleri hayvan isimleri ile ilgili hem hayvanlara özgü sesleri çıkartıp hem de ingilizce şarkılar ve tekerlemeler söylediler.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Sokak hayvanları en çok kış aylarında barınma problemi yaşar ve buna bağlı olarak da can kayıpları yaşanabilir. Öğrencilerdeki empati duygusunu da harekete geçirerek sokak hayvanları için atık malzemeler kullanılarak bir barınak yapmaları istenir. Ve tasarım olarak yapılacak barınağa hayvanların kış aylarında hayatlarını kolaylaştıracak ek bir özellik eklemeleri istenir. Böylece kendi tasarladıkları barınağın atık malzemelerle prototipini yapan öğrenciler kış aylarında barınma ihtiyacı duyan sokak hayvanlarının bu sorununa çözüm bulurlar. Bu yolla sentez basamağına çıkan öğrenciler; üst düzey düşünme gerçekleştirir.

Andardın Atışması 3 (Zeynep ERCİYAS TOZ)

⦿ **Okul Adı:** Küçükçekmece Yenimahalle İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** İstanbul

⦿ **Ders İsmi:** Hayat Bilgisi

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 1 . sınıf (2. sınıfta uyarlanabilir)

⦿ **Kazanım:**

HB.1.6.7. Mevsimleri ve özelliklerini araştırır.

HB.1.6.8. Mevsimlere göre doğada meydana gelen değişiklikleri kavrar.

HB.2.6.9. Dünya'nın şekli ve hareketlerinin insan yaşamına etkilerini araştırır.

⦿ **Araç-Gereçler:** Mevsim kartları, Dünya modeli, Güneş modeli

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Andardın Atışması/Kazakistan

Çocuklar bu oyunu ilkbahar ve yaz aylarında açık alanda oynarlar. İlk önce aralarından bir oyuncuyu Anabaşı olarak seçer. Diğer oyuncularla sırayla anabaşının karşısında otururlar. Anabaşı her oyuncuya bir hayvan ismi verir. Oyuncular tek tek anabaşının karşısına gelerek ismini aldığı hayvanın özelliklerini anlatan bir dörtlük söyler ve ayrı bir yerde sıra oluşturur. Önce ortaya anabaşı çıkar ve şu dörtlüğü söyler:

Kozu emenin tubinde

Kazı aydın ininde

Bas kısıptı köp andar

Aytısıptı kazandar.

Ardından sırayla öteki oyuncular gelerek dörtlükler söylemeye başlarlar.

Koyun:

Men koymın

Jazıgga tünde şıgamın

Kaldırmaymın izimdi

Öytkeni men korkamın

Tilki:

Men tulkimin

Berindi aldaymın

Ekişinde arbaymın

Çakal:

Men kaskarmın

Berisinin içinde askarmın

Talay koydı bavızdap

Üyge akelip askarmın

Ayı:

Menim atım ayu

Okay magan boyu

Mal işinde jüremın

Baldın iyisini sazemin

Bu söyleşmeden sonra bütün oyuncular arka arkaya dizlerek yürümeye başlarlar. Her oyuncu yürürken adını aldığı hayvanın hareketlerini taklit eder ve hep birlikte şu dörtlüğü söylerler.

Al kıs tüsti

Kıyın bolar kar tüsti

Jurtalıga şıgayık

Tamak dayın alayık.

Dörtlük söylendikten sonra oyun sona erer (Mevlüt Özhan, Malik Muradoğlu, 1997).

● Eğitsel Oyun Hali:

Oyun ilkökul 1. ve 2.sınıfta öğrencilerin mevsimleri, ayları dünyanın hareketlerini ve bir yılın oluşumunu, takvim ve zaman kavramını pekiştirmeleri için kullanılır. İlk önce öğrencilerin içinden zamanı temsil edecek bir ebe seçilir. Adına "Zaman Ana" denir. Zaman Ana sınıftan dört oyuncu seçerek her birine içinde mevsim adlarının ve bilmece dörtlüklerinin yazılı olduğu kutudan birer kart seçmelerini ister. Kartlarını seçen oyuncular zaman ananın karşısında otururlar. Mevsimler karışık bir sırayla zaman ananın karşısına çıkarak bilmece tekerlemelerini söyleyerek hangi mevsim olduğunu bulmasını isterler.

Sonbahar:

Düşmüş solmuş yapraklar

Soğumaya başlamış havalar

Eser rüzgâr bol bol yağmur yağar

Bil bakalım ben hangi mevsimim.

Kış:

İyice soğudu havalar

Soğuk ve sert esen rüzgârlar

Yağmurla beraber bazen kar da yağar

Bil bakalım ben hangi mevsimim.

İlkbahar:

Canlanır doğa uyanır hayvanlar

Her yer renk renk çiçek açar.

Havalar ısınır parklar dolar

Bil bakalım ben hemgi mevsimim.

Yaz:

Çok ısındı havalar

İnce giyer insanlar

Denize girer dondurma yer insanlar

Bil bakalım ben hangi mevsimim.

Zaman Ana mevsimin adını doğru bilirse mevsimi onun için ayrılan köşeye götürür. Zaman ana bilmeceyi bilemezse sınıftan başka bir öğrenci bilmeceyi cevaplandırır. Dört mevsim bu şekilde yerlerine geçerek sınıfa sordukları sorularla kendi aylarını seçerler.

Ocak:

Yılın ilk ayıdır

Kar zamanıdır.

Acaba hangi aydır?

Şubat:

Yılın ikinci ayıdır

Soğuğu pek berbattır.

Acaba hangi aydır?

Mart:

Hava ısınmaya başlar

Ama her an soğuk başlar

Acaba hangi aydır?

Nisan:

En güzel ayıdır baharın

Dünya Çocuk Bayramı'nın

Acaba hangi aydır?

Mayıs:

Bol bol kiraz yeriz

Kuzuları severiz

Acaba hangi aydır?

Haziran:

Yazın başıdır, okullar kapanır

Tatilin başı gezmelerin zamanıdır.

Acaba hangi aydır?

Temmuz:

Hava yakar kavurur

Ekinleri oldurur.

Acaba hangi aydır?

Ağustos:

Bu ay harman ayı

Sevinir köylü dayı

Acaba hangi aydır?

Eylül:

Şimdi okul zamanı

İncir ve üzüm ayı

Acaba hangi aydır?

Ekim:

Cumhuriyetin doğum günü

Soğuk gösterir yüzünü

Acaba hangi aydır?

Kasım:

Yağmurlar başlar bol bol

Aman üşütme dikkatli ol

Acaba hangi aydır?

Aralık:

Yılın son ayıdır

Soğuğun en yoğun ayıdır

Acaba hangi aydır?

Ayları doğru bilen öğrenciler ait oldukları mevsimin arkasına geçerler. Böylece aylar ve mevsimler tamamlanmış olur. Sonra Zaman Ana sınıfa iki bilmece daha sorarak bilen öğrencilerden birini Güneş, diğerini de Dünya olarak seçer.

Dünya:

Gezegenlerin üçüncüsü

İnsanların yuvasıdır

Güneş'e ne çok yakın ne de çok uzaktır.

Güneş:

Ben Sistemin merkeziyim

Dokuz tane dostum var benim

Beni hiç bırakmazlar

Atrafımda döner dururlar.

Oyunun sonunda sırasıyla mevsimler yanlarında ayları ile beraber el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Halkanın ortasında ise Zaman Ana ve Dünya, halkanın dışında ise Güneş olur. Ve hep beraber dönerek şu tekerlemeyi söylerler:

Evvel zaman içinde,

Kalbur saman içinde

Güzel bir gezegen varmış

Onun adı Dünya'ymış

Hem kendi etrafında hem de Güneş'in etrafında dolanırmış.

Güneş'in etrafında dolanırken

4 mevsim ve 12 ay aşarmış

12 ay tamamen bitince

Dünya bir yıl daha yaşlanırmış

Ve Güneşin etrafında bir daha dönmeye başlarmış.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek için hazırlanan üç soru:

© **Soru 1:** Dünya kendi etrafında dönmeseydi ne olurdu?

► **Cevap 1:** Mevsimler oluşmazdı.

© **Soru 2:** Mevsimlerin insanlar üzerindeki etkileri nelerdir?

► **Cevap 2:** Mevsimler iklimleri oluşturur, iklimler de bitkileri, hayvanları ve insanları etkiler.

© **Soru 3:** Dünya'nın şekli küre şeklinde olmasaydı ne olabilirdi?

► **Cevap 3:** Zaman ve mevsimler daha farklı olurdu. Daha hızlı veya daha uzun olabilirdi.

Andardın Atışması 4 (Aslı ALMAS)

⦿ **Okul Adı:** Prof. Abdülkadir Karahan İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** Şanlıurfa

⦿ **Ders İsmi:** Hayat Bilgisi

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf

⦿ **Kazanım:**

Sağlıkla ilgili hizmet veren kurumları ve meslekleri tanır. Hastane, aile sağlığı merkezi/sağlık ocağı, eczane gibi kurumlar ile doktorluk, hemşirelik, eczacılık ve diş hekimliği gibi meslekler üzerinde durulur

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Andardın Atışması/Kazakistan

Çocuklar bu oyunu ilkbahar ve yaz aylarında açık alanda oynarlar.İlk önce aralarından bir oyuncuyu Anabaşı (Ebe) olarak seçerler.Diğer oyuncularada sıra ile anabaşının karşısına otururlar. Anabaşı her oyuncuya bir hayvan ismi verir.Oyuncular tek tek anabaşının karşısına gelerek,ismini aldığı hayvanın özelliklerini anlatan bir dörtlük söyler ve ayrı bir yerde sıra oluştururlar.

Önce anabaşı ortaya çıkar ve bu dörtlüğü söyler;

Kozi emenin tubinde

Kazı aydın ininde

Bas kosipti köp andar

Aytıspıtı kazandar

Ardından sıra ile öteki oyuncular gelerek dörtlükler söylemeye başlarlar.

Koyun: Men koymın

Jazıkka tünde şıgamın

kaldırmaymın izimdi

Öytkeni men korkamın

Tilki: Men tulkimin

Berindi aldaymın

Ekisinde arbaymın

Çakal: Men Kaskarmın

Berisinin içinde içinde askarmın

Talay koydı bavızdap

Üyge akelip askarmın

Ayı: Menim atım ayu

Okay magan boyu

Mal işinde jüremın

Baldın iyisini sezemin

Kirpi: Men kirpmin

Köringenge tırpımın

Üstüm tügep iyne

Esim bolsa time

der. Bu söyleşmeden sonra bütün oyuncular arka arkaya dizilerek yürümeye başlarlar. Her oyuncu yürürken adını aldığı hayvanın hareketlerini taklit eder ve hep birlikte şu dörtlüğü söylerler.

Al kıs tüsti

Kıyın bolar kar tüsti

Jurtaliga şıgayık

Tamak, dayın alayık. Dörtlük söylendikten sonra oyun sona erer (Özhan,M. ve Muradoğlu,M. (1997)).

● Eğitsel Oyun Hali:

Açık havada ya da geniş kapalı alanlarda oynanabilir. Oyuna başlarken bir ebe seçilir. Diğer oyuncular ebenin karşısına oturur. Ebe her oyuncuya sağlık alanında bir meslek ismi verir. Oyuncular tek tek ebenin karşısına geçerek kendilerine verilen meslekleriyle ilgili özellikleri anlatan bir dörtlük söyler. Ardından karşı tarafta sıralanırlar.

Önce ebe şu dörtlüğü söyler:

Hastalanırsam eğer kim iyileştirir beni

Kim ilaç sağlar, kim iğne yapar

Kime haber veririm bir kaza anında

Kim yetiştirir beni sağlık kuruluşuna

Ardından diğer oyuncular sıra ile gelir ve meslekleriyle ilgili dörtlükleri söylerler

ATT(Acil Tıbbi Teknisyen):

Gece ya da gündüz hiç fark etmez

Acil bir durum olduğunda koşar gelirim

112 yi araman yeter,

Ambulansla hemen kapıda beliririm.

Doktor:

Bazen her insan sağlık sorunu yaşar

Bana gelirse hemen tedavi başlar

Bazen ilaç verir bazen ameliyat ederim

Hastaları iyileştirmek benim görevim.

Hemşire:

Hastaneye gelince hep ben ilgilenirim

Aşı, iğne, pansuman bunlar benim işlerim

Bazen de evde hasta bakımı yaparım

Doktorumun yanında görevimi yaparım

Eczacı:

Doktorun yazdığı ilaçları vermek

Benim görevim

Nasıl kullanır kaç kere içilir

Sizleri bilgilendiririm

Fizyoterapist:

Hareket sorunları yaşar bazen vücudumuz

Yürümek kolumuzu hareket ettirmek zorlaşır

Egzersizlerle size ben yardım ederim

Vücudun hareket sorunlarında gelin beklerim

Bu söyleşmeden sonra herkes art arda dizilerek yaptığı mesleğin taklidini yapar ve hep birlikte şu dörtlüğü söylerler.

Her sağlık sorununda yanımızdadır onlar

İnsanı iyi etmek

Dünyada en kutsal meslek

Güvende hissettirir onların yanımızda olacağını bilmek

Oyun başka meslek grupları içinde kullanılabilir. Tekerlemeyi unutan çocuk doğaçlama devam eder.

Oyun İçin Riskler:

Öğrenciler öğrendikleri dörtlükleri unutabilir ve oyun anında yetersiz hissedebilirler.

◎ **Soru 1:** Günümüzdeki meslekler nasıl oluşmuştur?

▶ **Cevap 1:** Cevaplarda ;insanların zaman içindeki ihtiyaçlarını karşılamak için bir işi profesyonel olarak yapan insanlara gereksinimle mesleklerin ortaya çıktığı yorumları aranır.Bu kişilerin yeterli eğitim (Doktor,öğretmen vs.)ve bazen de yaşamsal birikimlerle(Marangoz vs.) tüm topluma hizmet edecek şekilde meslek gruplarını oluştuğu yorumları aranır.

◎ **Soru2:** Geçmişte yapılan fakat günümüzde yapılmayan meslekler neler olabilir?

▶ **Cevap2:** Öğrencilere araştırma yapmaları için süre verilir.Ardından;nalbantlık,lehimcilik,sepet hamalcılığı,semercilik,saraçlık,urgancılık,keçecilik vs. meslekler ve bunların hangi ihtiyaçla doğmuş olacağına yönelik cevaplar alınmaya çalışılır.

◎ **Soru 3:** Geçmişte ihtiyaç duyulmayıp günümüz ihtiyaçlarıyla ortaya çıkan meslekler neler olabilir?

▶ **Cevap 3:** Günümüzde bilgisayar mühendisi,astronot,pilot vs.yanıtları alınmaya çalışılır ve bu mesleklere neden ihtiyaç duyulduğu ile ilgili yorumlara ulaşılmaya çalışılır.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Öğrencilere hem günümüzde hem geçmişte ihtiyaç duyduğumuz ve sürekli ihtiyaç duyacağımız meslekleri araştırarak bu mesleklerle ilgili bir proje yapmaları(Kendi çizdikleri resimler,fotoğraflar,bazı meslek araçlarını kullanarak) istenir.Çocuklar kendi sınıf düzeylerinde hazırladıkları projeyi canlandırma,ip ucu vererek tahmin ettirme ve görsellerle tanıtırlar.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslama Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Öğrenciler geçmişte ve günümüzde varolan meslekleri örneklendirdiler.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Andardın Atışması 5 (Mehri EROL)

⦿ **Okul Adı:** Selahattin Eyyubi Hamza Saruhan Ortaokulu

⦿ **Şehir Adı:** İstanbul

⦿ **Dersin İsmi:** Fen Bilimleri

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 5. sınıf

⦿ **Kazanım:**

Canlılara örnekler vererek benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırır.

Canlılar; bitkiler, hayvanlar, mantarlar ve mikroskobik canlılar olarak sınıflandırılır.

⦿ **Araç-Gereçler:** Kâğıt, kalem, fotoğraf çekmek için cihaz, google / canlı çeşitlerinin resimli bir biçimde tanıtıldığı kitaplar

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Andardın Atışması

Çocuklar bu oyunu ilkbahar ve yaz aylarında açık alanda oynarlar. İlk önce aralarından bir oyuncuyu “Anabaşı” olarak seçerler. Diğer oyuncularda sıra ile anabaşının karşısına otururlar. Anabaşı her oyuncuya bir hayvan ismi verir. Oyuncular tek tek anabaşının karşısına gelerek ismini aldıkları hayvanın özelliklerini anlatan bir dörtlük söyler ve ayrı bir yerde sıra oluştururlar. (Anonim)

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun sınıfta veya açık alanda oynanabilir. Öğretmen alfabeden bir harf seçer ve her seferinde bu harfle başlayan bitki, hayvan, mantar veya mikroskobik canlı türlerinden yalnız birini kullanarak öğrencilerin birer canlı söylemesini ister. Saymaya başlayan öğrencilerden verilen harfe uygun türden canlı bulamayan öğrenci “Anabaşı” olur.

Anabaşının karşısına sıralanan öğrenciler tek tek anabaşının yanına giderler. Anabaşı her öğrenciye bitkiler, hayvanlar, mantarlar ve mikroskobik canlılardan birer canlı ismi söyler. Söylenen isimleri diğer öğrencilerin duymaması gerekir. Yerlerine dönen öğrenciler verilen canlının özelliklerine göre bir dörtlük yazar. Anabaşı oyun oynanan alanda dört farklı köşeye birer parça “yaprak, tüy, mantar, kirli su” bırakır.

Sıra ile öğrenciler anabaşının karşısına gelip yazdıkları dörtlükleri okurlar. Dörtlük okunduktan sonra bekleyen öğrenciler bu dörtlükteki canlının kim olduğunu tahmin etmeye çalışırlar.

Ardından hangi grupta yer alması gerekiyorsa o gruba doğru şarkı söyleyerek gönderirler.

Bitki: Bitkidir senin türün. Haydi, koş yanlarını, haydi koşun birlikte.

Hayvan: Hayvandır senin türün. Haydi, koş yanlarını, haydi koşun birlikte.

Mikroskopik Canlı: Mikroskopik Canlıdır senin türün. Haydi, koş yanlarını, haydi koşun birlikte.

Mantar: Mantardır senin türün. Haydi, koş yanlarını, haydi koşun birlikte.

🕒 **Uyarladığınız Oyunun Adı:** Andardın Atışması Oyunu – Canlıların Sınıflandırılması

Oyun İçin Riskler:

Alandaki tümsek veya çukurlara ayağı takılabilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

🕒 **Soru 1:** Gezi- inceleme yaptığımız alanda veri tabanı oluşturmak ne tür fayda sağlayabilir, nasıl işlerde kullanılabilir?

▶ **Cevap 1:** Cevaplarda canlı türlerinin resimli kayıtlarının olması o tür üzerine yapılabilecek incelemelerden elde edilen bilgilerin eklenmesi derin incelemelerde ve işlevsellik sağlar gibi yorumlar aranacaktır.

🕒 **Soru 2:** Gezi- inceleme yaptığımız alanda mantarlar yok olsaydı ne gibi bir durum ortaya çıkardı?

▶ **Cevap 2:** Cevaplarda canlı çeşitlerinin doğal bir denge içerisinde bir biriyle uyumlu halde yaşadıkları, biri olmazsa diğerinin de yaşamının riske gireceğine yönelik yorumlar aranır.

🕒 **Soru 3:** Gezi- inceleme yaptığımız alanda mevsimlere göre farklılıklar olmuş mudur? Farklılık oluşmuş ise bu farklılık oradaki canlılar arasındaki ilişkiyi nasıl etkilemiştir?

▶ **Cevap 3:** Cevaplarda mevsimler arası farklılık oluştuğu bu farklılığın bazı türlerin azalmasına sebep olduğu, beslenme, barınma ve üreme gibi yaşamsal döngülerinin birbirinden etkilendiği gibi yorumlar aranacaktır.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonrasında öğrencilerle sınıfa çıkılır. Öğretmen öğrencilere 4 soru sorar.

Bir canlının bitki olduğunu nasıl tanırırsınız ?

Bir canlının hayvan olduğunu nasıl tanırırsınız ?

Bir canlının mikroskobik canlı olduğunu nasıl tanırırsınız ?

Bir canlının mantar olduğunu nasıl tanırırsınız ?

Öğretmen sorularına gelen cevapları tahtaya yazar. Cevapların doğruluğuna sınıfla birlikte karar verilir. Soruların cevapları derlenerek sınıfta bir "Canlı tanılama anketi" oluşturulur. Öğretmen bu anketi her öğrenciye çoğaltarak dağıtır.

Açık alan araştırması için kullanılacak alana öğretmen tarafından ön araştırma yapıldıktan sonra öğrencilerle birlikte gezi düzenlenmelidir. Eğitimin yapılacağı alana varıldığında öğretmen şu şekilde bir açıklama yapar: "Alandaki canlıları tespit etmek için birlikte oluşturduğumuz anketi kullanıyoruz ve canlıların fotoğrafını çekmeyi unutmuyoruz."

Açık alan araştırma süresi yaklaşık bir ders saati süresi içerisinde tamamlanabilir.

Sınıfa gelindiğinde öğrenciler çalışmalarını sırası ile sunarlar. Öğrencilerin tespit ettiği türlerin isimlendirilmesi sırasında ihtiyaç duyulduğunda çeşitli kaynaklara başvurulabilir. Öğretmen aldığı numuneleri öğrencilerin mikroskopta incelemesi için hazırlar. Bütün öğrenciler kendi tespit ettikleri canlıları; nasıl tanıladıklarını, hangi gruba ait olduğunu ve araştırmaları sonucunda isminin ne olduğunu sınıf arkadaşları ile paylaşırlar.

Öğrenciler çalışmaları sonucunda elde edilen bilgiler kullanılarak açık alanın canlı veri tabanını oluştururlar. Ayrıca canlı çeşitliğinin analizi yapılarak bir % yüzde grafiği çıkarırlar.

*Farklı mevsimlerde çalışma tekrarlanarak çıkan veriler arasında değerlendirme yapılır. Farklılık varsa sebepleri tartışılır. Öğrencilerden durumu bir sebep-sonuç cümlesi içeren rapor şeklinde yazmaları istenir. Bu yolla değerlendirme düzeyine çıkan öğrenciler; üst düzey düşünme gerçekleştirir.

Andardın Atışması 6 (Neslihan CEYLAN)

⦿ **Okul Ad:** Mehmet Akif Ersoy Ortaokulu

⦿ **Şehir Adı:** İstanbul/Çatalca

⦿ **Ders İsmi:** Fen Bilimleri

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 7. sınıf

⦿ **Kazanımlar:**

Hücredeki organelleri bilir.

Organellerin görevlerini bilir.

Doğru ve yanlış bilgiyi ayırt eder.

Kavram öğrenme sağlar.

Bilgiyi hatırlar ve geri getirir.

Çağrışım yapma ve kodlama yapmayı sağlar.

Dikkati odaklamayı sağlar.

Öz güven geliştirir

Grup kurallarına uymayı pekiştirir.

Kendini ifade etme becerisini geliştirir.

Etkin dinlemeyi bilir.

Göz teması kurarak işitilebilir bir ses tonuyla konuşur.

Organellerin isimlerini doğru telaffuz eder.

Konu dışına çıkmadan önceden belirlenmiş kurallara uyarak konuşur.

● **Oyunu Orijinal Hali:** Andardın Atışması

Çocuklar bu oyunu ilkbahar ve yaz aylarında açık alanda oynarlar. Önce aralarında bir oyuncuyu anabası (ebe) olarak seçerler. Diğer oyuncular da sıra ile anabasının karşısına otururlar. Anabası her oyuncuya bir hayvan ismi verir. Oyuncular tek tek anabasının karşısına gelerek ismini ve aldığı hayvanların özelliklerini anlatan bir dörtlük söyler ve ayrı bir yerde sıra oluşturlar. Sonra hep birlikte aşağıdaki dörtlüğü söyleyip oyunu bitirirler.

Al kış tüsti

Kıyın bolar kar tüsti

Jurtalıgaşıgayık

Tamak, dayın alayık

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Çocuklar aralarından bir ebe seçer. Ebe oyunculara birer organel adı verir. Oyuncular tek tek ebe'nin karşısına geçip ismini aldığı organelin özelliklerini dörtlük halinde söyler. Organeli yanlış açıklayan oyuncu, oyunu kaybeder. Organeli anlatanlar ayrı bir yerde sıra olurlar ve oyunun sonunda aşağıdaki dörtlüğü söyleyip oyunu bitirirler.

Sitoplazmadaki Organellerdir

Mitokondri, Endoplazmik Retikulum

Golgi Aygıtı, Koful, Kloroplast

Lizozom, Ribozom. Sentrozom

Öğretir bize bunları oyunlar.

Aşığ (Zeynep ERCİYAS TOZ)

- ⊙ **Okul Adı:** Küçükçekmece Yenimahalle İlkokulu
- ⊙ **Şehir Adı:** İstanbul
- ⊙ **Ders İsmi:** Disiplinler arası tüm dersler
- ⊙ **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf (2.3.4.5.6.7 ve 8. sınıflarada uyarlanabilir)
- ⊙ **Kazanım:** Belirlenen derslerle ilgili kazanımlar
- ⊙ **Araç-Gereçler:** Tahta veya plastik küpler, soru kartları ve soru kutuları
- ⊙ **Oyun Orijinal Hali:** Aşığ/Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

Erkek çocuklara arasında oynanan bu oyun iki ve daha çok oyuncuyla oynanır. Oyuncular aralarında kimin oyuna önce başlayacağını belirledikten sonra oyuncu eline aldığı aşığı yere atar. Aşığın üstteki çukur kısmına "tekne" adı verilir. Tekne atan oyuncu ceza almaz. Düz olan diğer tarafının adı "eşek"tir. Eşek atan oyuncu ya dövülür ya da hayvan taklidi yaptırılarak cezalandırılır. Aşığın yandaki düz tarafı "vezirlik" dar ve oluklu tarafı "padişahlık" getiren kısımlardır. Oluklu tarafı atarak padişah olan oyuncu düz tarafı atan ve vezir olan oyuncuya emir verir. Eşak atan oyuncu-lara padişahın verdiği cezalar vezir tarafından uygulanır. Eğer atış sırasında aşık iki sivri ucunun üzerinde durursa oyuncu çabuk davranıp aşığı devirinceye kadar diğer oyuncular tarafından saçları veya kulakları çekilerek cezalandırılır (Mevlüt Özhan, Malik Muradoğlu, 1997).

⊙ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun kız veya erkek tüm çocuklarla oynanır. On veya yirmi arasında değişen sayıda öğrenciler iki gruba ayrılır. Ve her grubun içinden birer hakem seçilir. Hakemlere birer küp verilir. Küplerin her bir yüzüne Türkçe, matematik, sosyal bilgiler, fen bilimleri, müzik, bilişim teknolojileri olmak üzere toplam altı dersin adı yazılır. Daha önce öğrenciler tarafından her ders için hazırlanmış olan ve altı ayrı kutuya koyulmuş olan sorular hazırda bekletilir. Oyuna başlamadan önce sayışmacı ile ilk küpü hangi grubun atacağına karar verilir. Ve oyun belirlenen ilk grubun atışıyla başlar. Hakemler küpün üste gelen kısmındaki dersin ne olduğunu yüksek sesle ilan ederler. Ve o dersle ilgili olan soru kutusundan bir soru çekerek gruplardaki her oyuncunun duyması için yine yüksek sesle okurlar. Soruya en hızlı cevap veren oyuncu kazanarak grubunun arkasına geçerek oyuna devam eder.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek iin hazırlanan  soru:

● **Soru 1:** Bu oyunu daha az veya daha fazla dersle ilgili yapabilir miydik?

▶ **Cevap 1:** Kullandığımız materyal kp olduęu iin ve kpn altı yz olduęu iin sadece altı dersle yapmamız gerekir. Eęer kp deęil de gen prizma kullansaydık beş ders olabilirdi.

● **Soru 2:** Oyuna sayışmaca veya kura ile başlama seeneklerinden hangisi daha iyidir?

▶ **Cevap 2:** Kura ile başlamak daha iyidir. nk sayışmacadaki ritim kalıbını zen kiři istedięi grubu denk getirebilir.

● **Soru 3:** Oyunu kazanabilmek iin sahip olmamız gereken zellikler var mıdır?

▶ **Cevap 3:** Vardır. Derslerimizi ne kadar iyi ęrenmiş olursak kazanma şansımız o kadar artar.

st Dzey Dřnmeyi Gerekleřtirmek iin Oyuna Eklenen:

Kpn her bir yzne yazılacak soruları belirlemek iin ncelikle sınıf altı gruba ayrılıp her bir grup bir dersten sorumlu tutulur. Sonrasında her grubun sorumlu olduęu dersi nce ana başlıklara sonrasında ise her başlıęı alt başlıklara ayırdıktan sonra ilgili soruları hazırlamaları saęlanır. (Analiz – zmleme)

Badi Düme 1 (Zeynep KANTARCI)

- ⊙ **Okul Adı:** 29 Ekim Cumhuriyet Anaokulu
- ⊙ **Şehir Adı:** Tekirdağ- Çorlu
- ⊙ **Ders İsmi:** Türkçe- Oyun-Matematik Etkinliği
- ⊙ **Sınıf Düzeyi:** Okul Öncesi Eğitimi (1. ve 2. sınıflara da uyarlanabilir)
- ⊙ **Kazanım:**

Tek çift kavramı

- ⊙ **Bilişsel alan:**
- ⊙ **Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.
- ⊙ **Göstergeleri:** Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.
- ⊙ **Dil gelişimi:**
- ⊙ **Kazanım 2:** Sesini uygun kullanır.
- ⊙ **Göstergeleri:**

Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır.

Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu ayarlar.

Konuşurken/şarkı söylerken sesinin hızını ayarlar.

Konuşurken/şarkı söylerken sesinin şiddetini ayarlar.

- ⊙ **Kazanım 3:** Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.
- ⊙ **Göstergeleri:**

Düz cümle kurar.

Olumsuz cümle kurar.

Soru cümlesi kurar.

Bileşik cümle kurar.

Cümlelerinde öğeleri doğru kullanır.

● **Oyunun Orijinal Hali:** Badi Düğme/Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

Oyuncular içlerinden bir ebe seçerler. Ebenin dışındakiler yüksekçe bir yere otururlar. Eb her kelimesi veya hecesi bir ayağa denk gelecek şekilde şu tekerlemeyi söyler: Badi düğme/ düğme düğme zemzeme / iki hami düğme/ aldır dedi/ puldur dedi/ çek ayağını topalcık.

Son kelime ya da hece hangi ayağa denk gelmişse o ayak toplanır. İki ayağı da toplanan oyuncu oyun dışı kalır. Sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyuncular içlerinden bir ebe seçerler. Ebenin dışındakiler yüksekçe bir yere otururlar. Ebe her kelimesi veya hecesi bir ayağa denk gelecek şekilde şu tekerlemeyi söyler: Badi düğme/ düğme düğme zemzeme / iki hami düğme/ aldır dedi/ puldur dedi/ çek ayağını topalcık. Son kelime ya da hece hangi ayağa denk gelmişse o ayak toplanır. Her tekerleme bitiminde, oyuncular sıra ile tek ayağı kalmışsa "tek", iki ayağı da duruyorsa "çift" diye bağırır. İki ayağı da toplanan oyuncu oyun dışı kalır.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

- **Soru 1:** Sınıfta nelerden tek var?
- **Soru 2** Hangi organlarımızın çifti var?
- **Soru 3:** Sen olsaydın oyunu nasıl tasarlardın?

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Oyun sonunda , öğrenciler tek ve çift varlıklardan oluşan bir resim sergisi hazırlar.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	Oyunda sona kalan kişi kazanmış olur.
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	Öğrenciler tek ve çiftin ayırtına varırlar.

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	Oyuncular içlerinden bir ebe seçerler. Ebenin dışındakiler yüksekçe bir yere otururlar. Eb her kelimesi veya hecesi bir ayağa denk gelecek şekilde şu tekerlemeyi söyler: Badi düğme/ düğme düğme zembere / iki hami düğme/ aldır dedi/ puldur dedi/ çek ayağını topalcık. Son kelime ya da hece hangi ayağa denk gelmişse o ayak toplanır. Her tekerleme bitiminde ,oyuncular sıra ile,tek ayağı kalmışsa "tek", iki ayağı da duruyorsa "çift" diye bağırır. İki ayağı da toplanan oyuncu oyun dışı kalır. Sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Öğrenciler oyunda geçen tekerlemeyi bilirler.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	Öğrenciler tek ve çift kavramını bilirler.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonunda öğrenciler ,tek ve çift varlıklardan oluşan bir resim sergisi hazırlar.

Badi Düme 2 (Emel BOZKURT)

- **Okul Adı:** 100. Yıl İlkokulu
- **Şehir Adı:** Ankara
- **Ders İsmi:** Hayat Bilgisi
- **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf
- **Kazanım:** Güneş, Ay, Dünya ve Yıldızları gözlemler

Dünya'nın şekli ve hareketlerinin insan yaşamına etkilerini araştırır.

- **Araç-Gereçler:** -

- **Oyun Orijinal Hali:** Badi Düme/Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

Oyuncular içlerinden bir ebe seçerler. Ebenin dışındakiler yüksekçe bir yere çıkarak oturur ve ayaklarını uzatır. Ebe, her kelimesi veya hecesi bir kişiye-o kişinin bir ayağına- gelecek şekilde tekerlemeyi söyler.

Badi düme

Düme, düme zezeme

İki Hami düme

Aldır dedi

Puldur dedi

Çek ayağını topalcık

Son kelime veya hece hangi ayağa denk gelmişse o ayak toplanır. İki ayağını toplayan oyun dışı kalır. Sona kalan oyunu kazanır(Özhan,M. ve Muradoğlu,M. (1997)).

- **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyuncular içlerinden bir ebe seçtikten sonra yere yuvarlak olarak ayaklarını öne uzatmış şekilde oturur. Ebe ortaya geçer ve Hayat Bilgisi dersi için yazılmış şiirin dördlüğünü söylemeye başlar. Her kelime bir oyuncunun ayağına denk gelecek şekilde söylenir. Son sözcük kimin ayağına

gelirse o kiři ayađını altına toplar. İki ayađını da toplayan oyuncu oyun dıřı kalır. Sona kalan oyuncu kazanır. Oyuna devam ederken 2, 3. veya diđer dörtlükler söylenir.

Benim adım Dünya'dır, koskocamanım

Karaları, suları hep ben taşıyım

Eđer ben dönmeseydim gece olmazdı

Belki de hiçbir zaman güneř doğmazdı

Benim adım Güneř'tir, çok sıcakım

Size ışık yayarım, sizi ısıtırım

Eđer ben olmasaydım neler olurdu?

Dünya'mız ışığını kimden bulurdu?

Bizim adımız Yıldız, biz çok fazlayız

Gece gökyüzümüzde biz hep parlarız

Eđer biz olmasaydık, Ay çok ağlardı

Belki de bu yüzden o, yalnız kalırdı.

Benim adım Ay dede, gökyüzündeyim

Yıldızlarla beraber hep el eleyim

Her gece dikkatli bak biz oradayız

Yıldızlarla beraber hep el sallarız.

Dünya, Güneř, Ay dede ve Yıldızlarız

Birbirinden ayrılmaz iyi arkadaşız

Bizi sakın unutma çok üzölürüz

Ve her zaman selamla seni görürüz

Vitamin eksikliği, beynimizin çalışma sistemi, uyku düzeni ile ilgili cevaplar aranır.

☉ **Soru 2:** Güneş daha büyük olsaydı neler olurdu?

▶ **Cevap 2:** Isınma ve aydınlanma ile ilgili cevaplar aranır.

☉ **Soru 3:** Dünya'nın şekli hangi meyvelere benzemektedir?

▶ **Cevap 3:** Küre, yuvarlak vb ifadelerinin geçtiği, bu şekilde benzetmelerin yapıldığı cevaplar aranır.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek için Oyuna Eklenen:

Öğrencilerden Dünya, Güneş, Ay ve Yıldız konulu Akrostiş Çalışması yapmaları istenir. Öğrenciler konu ile ilgili bilgilerini kullanarak yeni bir ürün ortaya çıkaracaktır. Yapılan akrostiş çalışmaları ile oyun yeniden oynanır. Öğrencilerin akrostiş çalışması yapması, öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerini Bloom Taksonomisinin "Yaratma" basamağına çıkarmaktadır.

Ben kimim? (Melin GETİZMEN YEŞİL)

⦿ **Okul Adı:** Gaziemir Yahya Kemal Beyatlı İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** İzmir

⦿ **Ders İsmi:** Matematik

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf

⦿ **Kazanım:** M.2.1.2.2. İki sayının toplamında verilmeyen toplananı bulur. a) Verilmeyen toplanan bulunurken üzerine sayma, geriye sayma stratejisi veya çıkarma işlemi kullanılır.

b) Sınıf sayı sınırlılıkları içinde kalınır.

⦿ **Araç-Gereçler:** Kâğıt, göz bandı.

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Ben Kimim?

Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oynanır. Oyuncular aralarında bir ebe seçerler. Ebenin dışında kalan oyuncular el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. İçlerinden biri mendiliyle ebenin gözünü bağlar ve onu halkanın ortasına bırakır. Ebe gözü bağlı olarak oyunculardan birini işaret eder. İşaret edilen oyuncu ebenin yanına gelir. Ebe bir hayvan ismi söyler, yanına gelen oyuncudan söylediği hayvanı taklit etmesini ister. Oyuncu ebenin söylediği hayvanın sesini taklit eder. Ebe taklidi yapan oyuncunun kim olduğunu tahmin eder. Ebe oyuncunun üç kez yaptığı taklidi ile tanıyamazsa başka bir oyuncuyu çağırarak oyuna devam edilir (Özhan,M. ve Muradoğlu,M. (1997)).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Ben Hangi Sayıyım? Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oynanır. Oyuncular aralarında bir ebe seçerler. Ebenin dışında kalan oyuncular el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Her oyuncunun arkasına A4 ebatında sayılar yapıştırılır. Elleri ise verilmeyen toplananı bulabileceği problemler olur. İçlerinden biri göz bandı ile ebenin gözünü bağlar ve onu halkanın ortasına bırakır. Ebe gözü bağlı olarak oyunculardan birini işaret eder. İşaret edilen oyuncu ebenin yanına gelir. Oyuncu elindeki soruyu sorarak ebenin arkasındaki sayıyı bulmasını sağlar. Örn: Oyuncunun arkasında 20 sayısı olsun. Oyuncu elindeki "Benim üzerime 8 eklersen 28 olur. Ben hangi sayıyım?" diye sorar. Ebe oyuncunun sorduğu sayıyı bulmaya çalışır. Ebe oyuncunun sorduğu soruyu 3 kez doğru yanıtlayamazsa başka bir oyuncuyu çağırarak oyuna devam edilir.

⦿ **Sınırlılıklar:** Öğrencilerin arkalarına yazılan sayılar 100'e kadar 10 ve 10'un katları olan sayılardan oluşmalıdır.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** İleri ritmik saymak toplama işleminde sana ne kazandırır?

▶ **Cevap 1:** Toplananlardan birini dięerinin üstüne eklerken kolaylık sağlar.

◎ **Soru 2:** Geriye ritmik sayma ile toplamayı nasıl ilişkilendirirsin?

▶ **Cevap 2:** Verilmeyen toplananı bulmak için toplamdan verilen toplanana kadar geriye saymada pratiklik kazandırır.

◎ **Soru 3:** Toplama ve çıkarma işlemini nasıl ilişkilendirebilirsin?

▶ **Cevap 3:** Verilmeyen toplananı bulmak için toplamdan verilen toplananı çıkarırım.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek için Oyuna Eklenen:

Verilmeyen toplananı bulmaya yönelik problem üretip, sorar.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** İleri ritmik saymak toplama işleminde sana ne kazandırır?

▶ **Cevap 1:** Toplananlardan birini diğerinin üstüne eklerken kolaylık sağlar.

◎ **Soru 2:** Geriye ritmik sayma ile toplamayı nasıl ilişkilendirirsin?

▶ **Cevap 2:** Verilmeyen toplananı bulmak için toplamdan verilen toplanana kadar geriye saymada pratiklik kazandırır.

◎ **Soru 3:** Toplama ve çıkarma işlemini nasıl ilişkilendirebilirsin?

▶ **Cevap 3:** Verilmeyen toplananı bulmak için toplamdan verilen toplananı çıkarırım.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek için Oyuna Eklenen:

Verilmeyen toplananı bulmaya yönelik problem üretip, sorar.

Beng (Berna DERİN)

- ⦿ **Okul Adı:** Ovakent Özel Eğitim Meslek Okulu
- ⦿ **Şehir Adı:** İzmir
- ⦿ **Ders İsmi:** Sosyal Etkinlik/Oyun-Hareket
- ⦿ **Sınıf Düzeyi:** 1-2-3 Kademe Orta- Ağır Engelli (Orta-Ağır MR)
- ⦿ **Kazanım:** Renkleri tanıma ve kavrama
- ⦿ **Araç-Gereçler:** Renk kartları ve renkli materyaller.
- ⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Beng

Oda içerisinde oynanır. Oyuncuların birisi diğer oyuncuları odadan dışarı çıkartır ve yalnız kalır. Sonra odada bulunan cisimlerden birinin rengini saptayıp aklında tutar. Odanın kapısını açarak dışarıda bekleyen oyuncuları içeri alır ve tuttuğu rengin ne olduğunu bilmelerini söyler. Oyuncular tahmin ettikleri renkleri söylerler. Renkle ilgili bazı ipuçları da verir. Her oyuncunun üç renk söyleme hakkı vardır. Rengi bilen oyuncu bu kez diğer oyuncuları odadan çıkarıp kendisi başka bir renk tutar. Eğer hiçbir oyuncu tutulan rengi bilemezse aynı oyuncu oyuna devam eder. Yani oyuncuları odadan yeniden çıkarır ve başka bir renk seçer (Özhan,M. ve Muradoğlu,M. (1997)).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun sınıfta oynanır.Öğrencilerin bu oyunu oynayabilmeleri için renkleri bilmeleri beklenir. Ancak orta- ağır zihinsel engelli, renkleri henüz tanımayan öğrencilerde renk kartları kullanılarak renklerin öğretilmesinde kolaylık sağlayacağı düşünülmektedir. Öğretmen öğrencileri küme haline getirir. Öğretmen çocuklara üzerlerindeki kıyafetlerin, hazırlamış olduğu renk kartlarının ve renkli materyallerin, oyuncakların vb. renklerini sorar. Bunların arasından özellikle 3-4 tanesinin rengine dikkat çeker. Ardından sayışma ile bir ebe seçilir. Ebe yumulur. Öğretmen ebe seçilen öğrenciye belirlemiş olduğu ve başka bir öğrencinin tutmuş olduğu materyalin (örneğin; Ayşe'nin elindeki oyuncak ördek ne renk?) rengini sorar. Eğer ebe soruyu bilirse ebelikten kurtulur ve arkadaşları tarafından alkışlanır. Elinde (materyali) oyuncak tutan yani rengi bilinen öğrenci ebe olur. Ebenin üç renk söyleme hakkı vardır. Eğer bilemezse ebe olmaya devam eder. "Rengi nedir? ya da bu -materyalin ismi-ne renk?) sorusunu, öğretmenin yerine bir başka öğrenci de sorabilir. Ebe değiştikçe, rengi nedir? Sorusunu soran öğrenci de değişir.

Oyun İin Riskler:

Öğrenci sınıfta hareket ederken sıra ve masalara takılıp yere düşebilir ve materyal hazırlanırken kullanılacak malzemelerle birbirlerine zarar verebilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

☉ **Soru 1:** Arkadaşının üzerindeki kazak ne renk?

▶ **Cevap 1:** Cevaplarda öğrencinin sorulan rengi bilmesine yönelik yorumlar aranır.

☉ **Soru 2:** Sıcak ve soğuk renkler hangileridir?

▶ **Cevap 2:** Elinde tuttuğu renk kartlarından doğru olanı seçmesine yönelik yorumlar aranır.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Öğrenciler farklı renkler kullanarak keçeden dekoratif bir ürün yaparlar. Soğuk ve sıcak renkleri birlikte ve ayrı ayrı kullanarak fon kartonundan renk kulesi yaparlar.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonrasında öğrencilere kâğıttan ve keçeden malzemeler verilerek, öğrencinin el becerisine uygun yeni bir ürün meydana getirmeleri istenir. Bu çalışma ile öğrenci el- göz koordinasyonlarını geliştirirken, renkleri tanıma ve kavramada beceri kazanırlar. Bu yolla sentez düzeyine çıkan öğrenciler; üst düzey düşünme gerçekleştirir.

Biz de (Hacer İÇSELER)

⦿ **Okul Adı:** Mehmet Akif Ersoy Ortaokulu

⦿ **Şehir Adı:** İstanbul

⦿ **Ders İsmi:** İngilizce

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 6. sınıf

⦿ **Kazanımlar:**

Hafıza teknikleri ve strateji geliştirme konusunda gelişim olanağı sunar.

Öğrenmeye hazır olma isteğini artırır

Dil öğrenmeye karşı olumsuz yargıları azaltır

Kendini sınama ortama yaratır

Dili eğlenerek öğrenme isteğini artırır

Empati, özgüven, cesaret, gibi değerlerin gelişimini sağlar ve edinilen değerleri pekiştirir.

Aktif ve yaşayarak öğrenme sağlar

Dilin yararlı ve anlamlı olduğu ortamı oluşturmasını sağlar

Kendini rahat hissederek dil öğrenme endişesinden kurtulur

Etkin dinleme becerisini geliştirir

Konuşma becerisini geliştirir.

Öğrenmeyi kalıcı kılar

Kazan – kaybet hususunda değer geliştirerek sosyal ilişkilerde tebrik etme, destekleme vb. gibi sosyal onay davranış geliştirir.

Arkadaşlık ilişkileri geliştirerek, etkili iletişim kurma becerilerini destekler.

⦿ Oyunun Orjinal Hali:

On-onbeş oyuncuyla açık alanda oynanır. Oyuncular daire şeklinde yere otururlar. Ortaya oyun başlatıcı çıkar ve oyunculara şöyle söyler: çocuklar biz de oyun oynayalım. Ben ne dersem siz de “Biz de” diye cevap verin diyerek çabuk çabuk sormaya başlar: Ben göle varayım. Oyuncular hep bir ağızdan cevap verirler: Biz de. Ördeğin yarısını köpeğime vereyim: Biz de. Köpeğim ördeği yedi: Biz de. Bu oyunda önemli olan ebenin söylediği sözleri dikkatli dinlemektir. Burada ebenin son cümlesinde ‘Biz de’ diye cevap veren oyuncular dikkatsiz davranmış olurlar ve köpeğin yavrusu durumuna düşerler. Oyun başka bir ebe seçilip başka söz oyunları ile sürdürülür.

⦿ Eğitsel Oyun Hali:

Oyun hem açık alanda hem de kapalı alanda oynanabilir. Oyuncular daire şeklinde oturup ellerindeki A4 kâğıdına ‘So do I’ (ben de) yazarlar. Bir ebe kalkar ve İngilizce Simple Present Tense ile cümleler kurmaya başlar. Her cümle sonunda öğrenciler o cümleye katılıyorsa ellerindeki kâğıdı kaldırır ve ‘ben de’ demiş olur. Cümleleri söyleyen ebe diğer öğrencileri yanıltmaya çalışmak için anlamsız cümleler söyleyebilir. Oyuncular bu anlamsız cümlelerde kâğıtlarını kaldırırlarsa hanelerine bir çarpı atılır. Oyun sonunda en az çarpısı olan oyuncu oyunu kazanır (Özhan,M. ve Muradoğlu,M. (1997)).

Bozuk Telefon (Gülsun YILDIZ)

⦿ **Okul Adı:** Öğretmen İbrahim Öztürk İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** İstanbul

⦿ **Ders İsmi:** Türkçe

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 4. sınıf

⦿ **Kazanım:**

Konuşma: Konuşma stratejilerini uygular.

⦿ **Söz varlığı:** Deyim ve atasözlerinin metnin anlamına katkısını kavrar.

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Bozuk Telefon

Kalabalık oyuncu grubuyla kapalı ve açık alanlarda oynanabilir. Oyuncular sıra ile yan yana oturlar. Baştaki oyuncu yanındaki oyuncunun kulağına bir kelime söyler, o oyuncu aynı kelimeyi yanındakine, o kendi yanındakine söyleyerek en sona kadar söyleme işi sürer. En sondaki oyuncuya sıra geldiğinde arkadaşından duyduğu kelimeyi sesli olarak söyler. Eğer söylediği kelime ilk oyuncunun söylediği kelime ile aynı ise oyun bir başka kelimeyle yeniden başlayarak devam eder. Değilse sondan başa doğru bütün oyuncular sıra ile arkadaşlarından duyduğu kelimeyi tekrar sesli olarak söylerler. Bu yolla kimin kelimeyi arkadaşına yanlış aktardığı öğrenilir. Yanlışlığı yapan oyuncu türkü söylettirilerek veya başka şekillerde cezalandırıldıktan sonra oyuna yeniden başlanır (Özhan,M. ve Muradoğlu,M. (1997), s. 62).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:** Oyun alanı belirlenir sonra, öğrenciler oyunu sınıfça ya da gruplara ayrılarak oynayabilir. Gruplara ayrılan öğrenciler sıra ile yan yana oturlar. Baştaki oyuncu yanındaki oyuncunun kulağına öğrendiği atasözünü/deyimi söyler, o oyuncu aynı kelimeyi yanındakine, o kendi yanındakine söyleyerek en sona kadar söyleme işi sürer. En sondaki oyuncuya sıra geldiğinde arkadaşından duyduğu atasözü/deyimi sesli olarak söyler. Eğer söylediği kelime ilk oyuncunun söylediği kelime ile aynı ise oyun bir başka atasözü/deyimi yeniden başlayarak devam eder. Değilse sondan başa doğru bütün oyuncular sıra ile arkadaşlarından duyduğu atasözünü/deyimle tekrar sesli olarak söylerler. Bu yolla kimin atasözü/deyimi arkadaşına yanlış aktardığı öğrenilir. Yanlışlığı yapan oyuncuya atasözü/deyimin anlamı söylettirilir.

Burk Casurmak (Şapka Saklamak) (Mustafa ATLI)

⦿ **Okul Adı :** Manisa Kırkağaç Atatürk Ortaokulu

⦿ **Şehir Adı :** Manisa

⦿ **Ders İsmi :** İngilizce

⦿ **Sınıf Düzeyi :** 5. sınıf

⦿ **Kazanım:**

Students will be able to understand simple patterns.

Students will be able to exchange peer learning.

Students will be able to learn in a cheerful atmosphere.

⦿ **Oyun Orijinal Hali :** Burk Casurmak (Şapka Saklamak)

⦿ **Kim:** Kız-erkek karışık

⦿ **Yaş:** 8-15

⦿ **Oyuncu sayısı:** 20-30 Oyunda kullanılanlar: A thing (bir nesne)

⦿ **Oynanış biçimi ve amacı:** Öğrencilerde birlik ve beraberlik duygusu geliştirme, kelimeler arasında bağıntı kurma, neşeli bir ortamda öğrenme, sağlama oyunun başlıca amacıdır. Buz kırma etkinli olarak da kullanılabilir.

⦿ **Eğitsel Oyun Hali :**

Sınıftan rastgele bir öğrenci ebe olarak seçilir ve sınıf dışarısına çıkarılır. Öğrenci dışardayken daha önceden belirlenen ve ebenin de bildiği bir nesne seçilir. Ebe öğrenci dışardayken diğer tüm öğrencilerin katılımıyla nesne saklanır. Ebe öğrencinin sınıfa girmesi istenir. Ebe öğrenci nesneye yaklaştıkça diğer öğrenciler Hot (Sıcak) diye ipucu verirler. Eğer ebe öğrenci saklanan nesneden uzaklaşırsa öğrenciler yine Cold (soğuk) diye ipucu vererek ebe öğrenciye yardımcı olurlar.

Butka Kişen Salmay (Zekeriya GUTER)

- **Okul Adı:** Dört Eylül Anaokulu
- **Şehir Adı:** Balıkesir
- **Ders İsmi:** Oyun-Matematik Etkinliği
- **Sınıf Düzeyi:** 1.sınıf
- **Kazanım :**

Bilişsel Alan

Kazanım 12: Geometrik şekilleri tanır.

Göstergeleri:

Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler.

Geometrik şekillerin özelliklerini söyler.

Kazanım 15: Parça-bütün ilişkisini kavrar.

Göstergeleri:

Bir bütünün parçalarını söyler.

Bir bütünü parçalara böler. .

Parçaları birleştirerek bütün elde eder.

MOTOR GELİŞİM

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

Göstergeleri:

Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar.

Yönergeler doğrultusunda yürür.

⦿ **Araç Gereçler:** Başörtüsü

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Butka Kişen Salmay

Oyuncular iki gruba ayrılır. İki takımdan birer oyuncu çıkar ve gözleri bağlanır. Oyunculardan biri "Asan karı" der; diğeri de "lappay" diye ona cevap vermek zorundadır. Bu şekilde belli aralıklarla oyunculardan biri diğeri yakalamaya, bir diğeri de ondan kaçmaya çalışır. Diğer oyuncuyu yakalayan kişi takımına puan kazandırır. Yakalayamadığı takdirde puanı karşı takım kazanır. Oyun sonunda en çok puanı toplayan takım kazanmış sayılır. (Anonim)

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyuncular iki gruba ayrılır. İki takımdan birer oyuncu çıkar ve gözleri bağlanır. Oyunculardan biri "ana renk" der; diğeri de "sarı-kırmızı-mavi " diye ona cevap vermek zorundadır.

Soru sorulan öğrenci cevap veremediğinde kaçır, diğ öğrenci ise yakalamaya çalışır.

Caa Tartmay (Gülistan ÇETİN)

⊙ **Okul Adı:** Necatibey Eğitim Fakültesi Anaokulu

⊙ **Şehir Adı:** Balıkesir

⊙ **Ders İsmi:** Matematik

⊙ **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf

⊙ **Kazanım:**

Bilişsel Gelişim Kazanım 12: Geometrik şekilleri tanır.

Bilişsel Gelişim Kazanım 16: Nesneleri kullanarak basit toplama ve çıkarma işlemlerini yapar.

⊙ **Araç-Gereçler:** Hedef tahtası, ok

⊙ **Oyun Orijinal Hali:** Caa Tartmay

Oyuncular iki gruba ayrılır. Oyun sahasına üzerine herhangi bir hedef nesne asılı bir direk dikilir ve direğe 25 m uzaklıkta bir çizgi çizilir. Takımlar çizgiyi geçmemek şartıyla hedefi okla vurmaya çalışırlar. Hangi takım hedefe daha çok isabet ettirirse o takım kazanmış sayılır (Taşbaş, E. Aymira Maratkızı, 2010).

⊙ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyunun işlenişi neredeyse aynıdır. Sadece burada hedef tahtası ve üzeri biraz daha geliştirilmiştir. Farklıdır. Şöyle ki: Oyuncular iki gruba ayrılır. Oyun sahasına üzerine hedef tahtası asılı bir direk dikilir ve direğe 25 m uzaklıkta bir çizgi çizilir.

Fakat hedef tahtası geliştirilerek üzeri en içten başlanarak geometrik şekillerinin köşe sayıları baz alınarak içten dışa doğru belirlenmiştir.

Takımlar çizgiyi geçmemek şartıyla hedefi okla vurmaya çalışırlar. Hangi takımın isabet ettirdiği yerlerdeki rakamlar toplamı fazlaysa o takım oyunu kazanmış olur.

NOT: Oyun en az üç set oynanmalıdır.

Oyun İin Riskler:

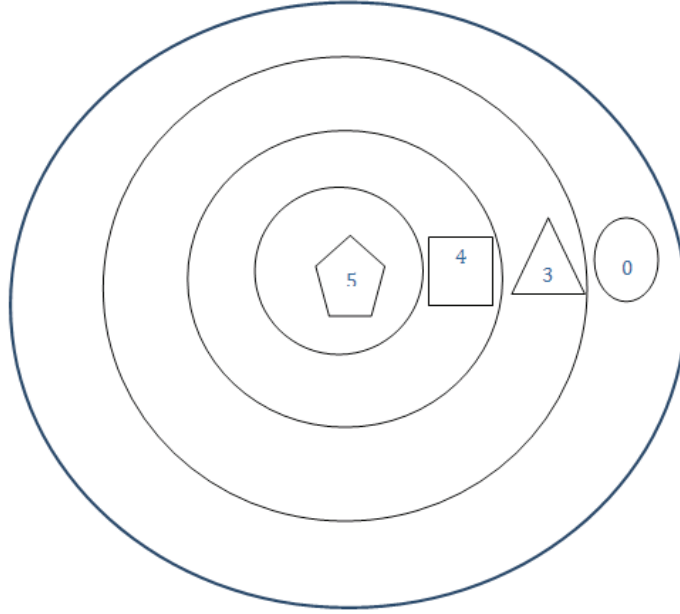
Hedefe atılan okların hedef dıřına tařması yoluyla oluřabilecek hafif yaralanmaları nlemek iin yapıřkan okların atıldıđı tarafta đrencinin olmaması ve gerekli tedbirlerin alınması gerekir (Ok uları batma tarzı deđil tahtaya yapıřmak suretiyle tasarlanmıřtır)

● **Oyundaki kazanımı deđerlendirmek iin hazırlanan u soru:**

● **Soru 1:** Geometrik řekillerin zelliklerini nasıl anlatırsın?

● **Soru 2:** Gnlk hayatta geometrik řekilleri kullanıyor muyuz , kullanıyorsak nasıl?

● **Soru 3:** Geometrik řekiller olmasaydı gnlk hayatımızda etkisi nasıl olurdu?



Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırladığım Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Öğrenciler oyunda geçen geometrik şekilleri kullanarak sanat etkinliği yapar ve özgün bir ürün ortaya koyar.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	Oyunun sonucunda öğrencilerin aldığı değerlendirilerek en yüksek puanı alan öğrenci oyunu kazanır.
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	Oyun sırasında öğrenciler tarafından alınan toplanarak tablolanır.

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	Öğrenciler oyunun oynanması sırasında atılan ok ile okun denk geldiği şeklin köşe sayısına göre alır.
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Öğrenciler hedef tahtasındaki şekillerin geometrik şekiller olduğunu, isimlerini ve özelliklerini söylerler.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	Öğrenciler oyunda kullanılan materyalleri ve hedef tahtasının üzerinde olan şekilleri fark eder.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonunda kavranılan kavramların kartondan şekilleri oluşturulur, ve bu şekillerden her iki gruba verilerek ayrı ayrı grup projesi (sanat etkinliği) - özgün çalışma yapmaları istenir.

Cip Kırmay Kesmey (Mustafa ATLI)

● **Okul Adı:** Manisa Kırkağaç Atatürk Ortaokulu

● **Şehir Adı:** Manisa

● **Ders İsmi:** İngilizce

● **Sınıf Düzeyi:** 5. sınıf

Kazanım: 1. Unit Nationalities

E5.1.L1. Students will be able to understand simple personal information.

E5.1.S1. Students will be able to introduce themselves and meet other people

E5.1.S2. Students will be able to exchange simple personal information.

● **Araç-Gereçler:** Halat, Makas, Kalem, bilgikartı vb.

● **Oyun Orijinal Hali:** Cip Kırkmay/Kesmey

Kim: Kız-erkek karışık Yaş: 8-15 Oyuncu sayısı: 10-15 Oyunda kullanılanlar: İp, makas; kalem, meyve, seker vb. Oynanış biçimi ve amacı: 2-3 metre boyundaki bir ip iki ucundan iki direğe bağlanır. Bu ipe, ucunda kalem, meyve, seker vb. nesneler olan 20-25 cm uzunluğunda başka ipler bağlanır. Oyuna ilk başlayacak olan grubun temsilcisinin gözü bağlanır ve eline bir makas verilip olduğu yerde döndürülerek bırakılır. Oyuncu, iplere bağlı duran nesnelerden birinin bağlı olduğu ipi kesebilirse ipin ucunda duran nesneyi kazanmış ve grubuna puan kazandırmış olur. İpte bir şey kalmayınca oyun biter ve en fazla puan toplayan takım kazanmış olur.

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Öğrenciler iki gruba ayrılır. Daha önceden hazırlanmış ülkeler ve vatandaşlıklar ile iliği görseller tahtaya asılır. Her grup öğrencisi tahtada ters dönmüş görsellerden bir tanesini makas yardımı ile keserek seçer ve arkasını döndürerek görselini gördüğü bayrağın ülkesini ve vatandaşlığını söyler. Doğru bilinen her ülke için belirli bir puan verilir.

Çizik (Kübra FIRAT)

⦿ **Okul Adı:** Şehit Piyade Çavuş Suat Çağlar İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** Elazığ

⦿ **Ders İsmi:** Matematik

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf

⦿ **Kazanım:**

“Tekrarlayan bir geometrik örüntüde eksik bırakılan öğeleri belirleyerek tamamlar.” “Bir geometrik örüntüdeki ilişkiyi kullanarak farklı malzemelerle aynı ilişkiye sahip yeni örüntüler oluşturur.”

⦿ **Araç-Gereçler:** Örüntü kartları, Mıknatıslı Çubuk,

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Çizik

Kalabalık oyuncu grubuyla oynanır. Oyuncular aralarında bir ebe seçerler. Yere çapı üç, dört metre olan bir daire çizilir. Ebe dairenin içine girer, diğer oyuncular dışında kalır. Ebe eline kemerini alır ve beklemeye başlar. Dairenin dışındaki oyuncular ebeyi çizgiden dışarı çekemeye çalışır. Bu arada da ebeye vurulmamaya özen gösterirler. Ebe ise hem dairenin çizgisinden dışarı çıkmamaya hem de kendisini çekmek isteyen oyuncuya elindeki kemerle vurmaya çalışır. Oyunculardan birisi ebeyi çizgiden dışarı çıkartırsa o ebe olur ve oyun aynı şekilde devam eder (Özhan,M. ve Muradoğlu,M. (1997)).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Yukarıdaki şekildeki gibi oyun alanı hazırlanır. Ebenin elinde mıknatıs çubuğu ve örüntü kuralı yazılı kartları bulunur. Ebe daire içerisinde örüntüyü oluşturmak için daire dışında bulunan her bir öğrencinin boyunlarında asılı olan örüntü öğelerine göre elindeki mıknatıs çubuğuyla örüntüyü oluşturmaya çalışır. Ebe örüntüyü oluşturmaya çalışırken daire dışına çıkmadan oluşturmaya zorundadır. Daire dışındaki öğrenciler ise ebenin daire dışına çıkması için yakalanmamaya özen gösterir.

Çükö (Aşık Kemiği) (Bahar UÇAK)

- **Okul Adı:** Süeybe Karakuş Anaokulu
- **Şehir Adı:** Balıkesir
- **Ders İsmi:** Oyun etkinliği-Matematik etkinliği- Drama
- **Sınıf Düzeyi:** Okulöncesi Eğitimi (1.sınıfta uyarlanabilir)
- **Kazanım:**

Bilişsel Alan:

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Göstergeleri:

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

Kazanım 4: Nesneleri sayar.

Göstergeleri:

İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar.

Motor Beceri Alan

Kazanım 2: Denge hareketleri yapar.

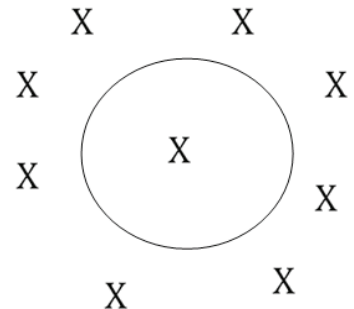
Göstergeleri:

Başlama ile ilgili denge hareketlerini yapar.

Durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Göstergeleri: Nesneleri toplar.



Kazanım 5: Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder.

Göstergeleri:

Bedenini kullanarak ritim çalışması yapar.

Basit dans adımlarını yapar.

Müzik ve ritim eşliğinde dans eder.

Müzik ve ritim eşliğinde çeşitli hareketleri ardı ardına yapar.

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 1: Kendisine ait özellikleri tanıtır.

Göstergeleri:

Fiziksel özelliklerini söyler.

Duyuşsal özelliklerini söyler.

⦿ **Araç Gereçler:** Düdük, küp, aşık kemiği

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Çükö (Aşık Kemiği)

Çocuklar, oyunlarında genelde dağlarda bulunabilecek malzemelerle oynamışlardır. Örneğin: koyun kemiklerinde parçalar var, adı- ÇÜKÖ(aşık kemiği) Çükö ile erkek-kız çocuklar günümüzde dahil bir sürü oyun oynuyorlar, Örnek 1: 4 tarafı 4 farklı şey adlandırıyorsun sonra atıyorsun sorular sorarak, sonra belirlediğin ve düşen taraf cevap oluyor (kızlara uygun olan oyun bu)

- Bahar iyi kız mı?

-Atıyorsun, belirlediğin taraflar- iyi, kötü, hoş vb gibi cevaplardan biri çıkar.

Örnek 2: Oyuncular ellerindeki çüköleri (aşık kemiği) birer birer yere atarlar. Kemiğin yerde alacağı biçime göre (bu şekiller çık, bök, taa, alçı olarak adlandırılırlar) oyunculardan biri galip gelir. Kazanan oyuncu diğerinin çükösünü alır. Oyunculardan birinin çükösü bittiğinde oyun sona erer. (Anonim)

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Özellikle drama dersinde kızlara uygun olan çükö oyunu için belirlenen cevaplar değişkenlik

gösterebilir. Sınıf öğrencileri, sınıfın boş alanında serbest şekilde dolanırken seçilen ebenin düdüğü çalmasıyla sabit şekilde oldukları yerde kalırlar. Ebenin vereceği yönergeler doğrultusunda ; - Çirkin –Güzel – Mutlu – Mutsuz – Hırçın – Üzgün v.b ifadelerinde bulunduğu yönergeleri söyler. Sınıf verilen yönergeye uygun davranışı sergiler.

Örnek 2: Oyuncular ellerindeki küpü birer birer yere atarlar.

Küpün yerde alacağı biçime göre (bu şekiller daire-kare-üçgen-dikdörtgen olarak adlandırılırlar.)

Daş Saglama 1 (Sema ÖZEN)

⊙ **Okul Adı:** Cumhuriyet Anaokulu

⊙ **Şehir Adı:** Ankara

⊙ **Ders İsmi:** Hareket-Oyun

⊙ **Sınıf Düzeyi:** Okul Öncesi (5 yaş)

Kazanım :

Bilişsel Gelişim:

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Göstergeleri:

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

Kazanım 2: Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.

Göstergeleri:

Nesne/durum/olayla ilgili tahminini söyler.

Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar.

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

Göstergeleri:

Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Eksilen ya da eklenen nesneyi söyler.

Kazanım 15: Parça-bütün ilişkisini kavrar.

Göstergeleri:

Bir bütünün parçalarını söyler.

Parçaları birleştirerek bütün elde eder.

Dil Gelişimi

Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır.

Göstergeleri:

Konuşma sırasında göz teması kurar.

Jest ve mimikleri anlar.

⊙ **Araç – Gereçler:** 4 Adet yapboz

⊙ **Oyun Orijinal Hali:** Daş Saglama

Kapalı ve açık alanlarda kalabalık oyuncu grubuyla oynanır. Oyuncular önce iki gruba ayrılırlar, her grup kendine bir başkan seçer . Gruplar dört-beş metre arayla karşılıklı otururlar. Grup başkanları kura yoluyla taşı kimin saklayacağını belirler. Saklama hakkını kazanan grubun başkanını küçük bir taş alır ve kendi grubunun oyuncularını tek tek gezerek taşı veriyormuş gibi yapar. Taşı oyunculardan birine verir, diğer grubun başkanının yanına gelerek taşı bulmasını söyler. Taşı saklayan başkanın grubundaki oyuncular hep bir ağızdan 'Bendedir, bendedir' diye bağırmaya başlarlar. Başkan oyuncuların durumunu inceleyerek taşın hangi oyuncuda olduğunu bulmaya çalışır bulamazsa gene aynı grup saklamaya devam eder ve aynı zamanda bir puan kazanmış olurlar. Oyun sonunda hangi grup çok puan almışsa oyunu onlar kazanır.

⊙ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyuncular denk iki gruba ayrılır ve 6-7 metre arayla karşılıklı dururlar. İki grubun arasında bulunan masada, birbirinden farklı bütünlere sahip, 9-12 parçalı dört tane yapboz vardır. Yapbozların parçaları kendi içlerinde karıştırılmış halde tutulur. Oyuncu gruplarından biri arayan; diğeri saklayan gruptur. Saklayan gruptan ebe olan oyuncu, yapbozların bulunduğu masaya gelir. Dört grup yapbozdan birer parça alır ve grubunun yanına döner. Dört yapboz parçasından üç tanesini grup arkadaşlarıyla karar vererek arayan gruba göstermeden kenara ayırır ve bir yapboz parçasını elinde tutar. Saklayan grup oyuncuları, yan yana derin kolda dizilirler. Elleri arkalarındadır. Saklayan grubun ebesi takım arkadaşlarının arkalarında gezinir. Elindeki yapboz parçasını arkadaşlarının eline bırakıyor gibi davranır ama sadece bir kişiye verir. Oyun süresince eller arkada kenetli kalır. Yapboz parçasını bırakma sürecini arayan grup da takip eder. Yapboz parçasının kimde kaldığını

sezmeye çalışırlar. Arayan gruptan seçilmiş ebe, saklayan grubun karşısına gelir. Yapboz parçasının kimde olduğunu tahmin edecektir. Saklayan grup oyuncuları arayan grup ebesinin aklını karıştırmak için çeşitli yanıltmacalar yaparlar. Ebe göz teması kurarak jest ve mimiklerden anlamaya çalışır. Üç tahmin hakkı olan ebe, yapboz parçasını bulursa yapbozların bulunduğu masaya geçer ve parçanın rengine, desenine bakarak masada duran dört yapbozdan hangisine ait olduğunu bilmeye çalışır. Bu sefer tek tahmin hakkı vardır.

Daş Saglama 2 (Fatma Tuğçe KANSU)

- ⦿ **Okul Adı:** Sadi Etkeser İlkokulu
- ⦿ **Şehir Adı:** Bursa
- ⦿ **Ders İsmi:** Oyun ve Fiziki Etkinlikler
- ⦿ **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf
- ⦿ **Kazanım:** İki ve daha fazla hareket becerisini içeren basit kurallı oyunlar oynar.
- ⦿ **Araç-Gereçler:** Bez
- ⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Daş Saglama

Kız ve erkek çocukların karışık oynadıkları bir oyundur. Çocuklar iki gruba ayrılırlar ve birer reis seçerler. Ondan sonra aralarında 5-6 adım mesafe olacak şekilde karşılıklı otururlar. Reisler yazı tura atışarak taşı kimin saklayacağını tespit ederler. Reisler kendi gruplarının yanına giderler. Taşı ellerinde görünmeyecek şekilde tutar ve arkadaşlarına gizlice vermeye çalışırlar. En sonunda birine verir. Taş kimde?

Öteki gurubun reisi veya onun izin verdiği kişi,

-..... Falanda .., diye cevap verir. Eğer doğru cevap vermişse taş bilen gruba verilir. Eğer bilmemişse taşı tutan kişi parende alıp öteki guruba doğru bir adım atlar. Taşı kendi grubuna teslim ettikten sonra olduğu yerde oturup kalır. Taş yine onun eline saklanabilir. Gruplar atlaya atlaya karşı tarafa geçmeye çalışırlar. Kim daha önce geçmeyi başarırsa oyunu o taraf kazanır (Yorgancıoğlu, 2000).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Öğrenciler iki gruba ayrılır. Her grubun liderinin eline bir mendil verilir. Liderlerine çöp çektirilir ve uzun çöpü çeken başlar. Oyunda amaç zıplama hareketleri yaparak karşı alanda belirlenen noktaya gelmeye çalışmaktır. Her defasında tek bir sıçrama yapması ve elindeki medili bu atlamalar sırasında düşürmeden arkadaşına vermesi gerekmektedir. Tüm oyuncuları belirlenen noktaya grup oyunu tamamlanmış olur.

Oyun İin Riskler:

ocuklar oyun esnasında tařla yaralanmalara sebebiyet verebilir. Bu nedenle oyun dnřtrlrken mendil kullanılmıřtır. Oyunda ocukların zıplarken dřme riski vardır.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek iin hazırlanan  soru:

Soru 1: Dař Saglama oyunun en nemi kuralı nedir?

Cevap 1: Elinde bulunan mendili (bezi) oyun esnasında dřrlmemesi gerekiyor.

Soru 2: ęrenciler iki gruba ayrılır. Her grubun liderin eline bir mendil verilir. Grup liderlerine yazı mı tura mı diye sorulup para atıřı yapılır. Kazanan ilk hamleye bařlamaya hak kazanır. Oyunda ama zıplama hareketleri yaparak karřı alanda belirlenen noktaya gelmeye alıřmaktır. Her defasında tek bir sırama yapması ve elindeki mendili bu atlamalar sırasında dřrmeden arkadařına vermesi gerekmektedir. Tm oyuncularını belirlenen noktaya en abuk ulařan ve bezi o blgeye baęlayan grup oyunu kazanır.

Yukarıda belirtilen oyun hangi oyundan yararlanarak oluřturulmuřtur?

Cevap 2: Dař Saglama

Soru 3: Dař Saglama oyunu zellikle hangi yař grubu ocukları iin daha uygundur?

Cevap 3: Dař Saglama oyunu 6-10 yař ęrenci grubu iin daha uygundur.

Dedeboyu (Gölsun YILDIZ)

● **Okul Adı:** Öğretmen İbrahim Öztürk İlkokulu

● **Şehir Adı:** İstanbul

● **Ders İsmi:** Matematik

● **Sınıf Düzeyi:** 3. sınıf

Kazanım:

M.2.3.1.3. Uzunlukları standart araçlar kullanarak metre veya santimetre cinsinden ölçer.

M.2.3.1.4. Uzunlukları metre veya santimetre birimleri türünden tahmin eder ve tahminini ölçme sonucuyla karşılaştırarak kontrol eder.

M.2.3.1.5. Standart olan veya olmayan uzunluk ölçme birimleriyle, uzunluk modelleri oluşturur.

● **Araç-Gereçler:** Top, ip yumağı, bant

● **Oyun Orijinal Hali:** Dedeboyu

Açık alanda oynanan Dedeboyu oyununda oyuncular bir top getirirler. Topu ilk kimin atacağı belirlenir. İlk atma hakkı kazanan oyuncu topu gücünün yettiğinde yükseğe fırlatır ve yere düşürmeden tutar. Tutamazsa başka bir oyuncu yükseğe atar. Topu hangi oyuncu en yükseğe atıp tutarsa o yenmiş sayılır (Özhan ve Muradoğlu, 1997: s. 26).

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Okul bahçesinde oynanacak oyun, öğrencilerin getirdikleri ipleri toplara bantlamaları ile başlar. Öğrenciler sırayla toplarını havaya atarlar. Topunu en yükseğe atan öğrenci tahmin edilmeye çalışılır. Topa bantlanan ip yumağı, topla beraber uzamıştır. Topunu en yükseğe atan öğrencinin en uzun ipe sahip olduğu belirtilerek, en yüksek atış ve en uzun ip belirlenir. Öğrencilere ipin uzunluğu tahmin ettirilir. Tüm öğrencilerin top atışı sonrası oluşan uzayan ipleri, standart ölçme birimi cinsinden ölçülür. Ölçme sonucu uzunluklar yeniden karşılaştırılır.

Oyun İin Riskler:

Havaya atılan top yere dūřerken ğrenciye arpabilir.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek iin hazırlanan ü soru:

● **Soru 1:** evremizdeki nesnelerin boyutları arasında fark var mıdır?

Cevap 1: evremizdeki nesnelerin boyutları arasında farkları gözlemleyerek yorumlamaları istenir.

● **Soru 2:** Nesnelerin birbirinden farklı olan özellikleri nelerdir?

Cevap 2: Nesnelerin birbirinden farklı olan ölçülebilir özelliklerini (uzunluk), belirtmeleri beklenir.

● **Soru 3:** Nesnelerin birbirine benzeyen özelliklerini(uzunluklarını) karşılaştırabilir miyiz?

Cevap 3: Nesnelerin birbirine benzeyen özellikleri(uzunlukları) arasındaki farkı belirlemenin hayatımıza olan etkileri ile ilgili yorumlar yapmaları beklenir.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Elde ettiği uzunlukları ölçebilmek için kendi ölçme aracını tasarlar.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	Ölçme sonucu ortaya çıkan uzunlukları tablolastırarak, aradaki uzunluk farklarını karşılaştırır.

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Uzunlukları ölçülebilen varlıkları ifade eder.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Değirmenci Baba (Zeynep KANTARCI)

- **Okul Adı:** 29 Ekim Cumhuriyet Anaokulu
- **Şehir Adı:** Tekirdağ
- **Ders İsmi:** Oyun –Hareket- Türkçe –Müzik Etkinliği
- **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf

Kazanım:

Dil gelişimi:

Kazanım 2: Sesini uygun kullanır.

Göstergeleri:

Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır.

Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu ayarlar.

Konuşurken/şarkı söylerken sesinin hızını ayarlar.

Konuşurken/şarkı söylerken sesinin şiddetini ayarlar.

Motor gelişim:

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

Göstergeleri:

Yönergeler doğrultusunda yürür.

Kazanım 2: Denge hareketleri yapar.

Göstergeleri:

Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır.

Konma ile ilgili denge hareketlerini yapar.

Başlama ile ilgili denge hareketlerini yapar.

Durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.

Tek ayak üzerinde durur.

Tek ayak üzerinde sıçrar.

Çizgi üzerinde yönergeler doğrultusunda yürür.

🕒 **Oyunun orijinal hali:** Değirmenci Baba/Kuzey Kıp

En az altı oyuncu ile oynanır. Oyunculardan birisi değirmenci baba olur. Onun dışındaki oyuncular el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Değirmenciye halkanın ortasına alırlar ve aşağıdaki şarkıyı söyleyerek dönmeye başlarlar:

Değirmenci baba yorgun uyuyor

Bir çula yaslanarak

Tik tak tik tak

Değirmenim dönüyor

Çabucak da uyuyor.

Tekerleme biter bitmez oyuncular çömelerek uyuyormuş gibi yaparlar. Gülen ya da hareket eden oyuncu değirmenci olur.

🕒 **Eğitsel Oyun Hali:**

En az altı oyuncu ile oynanır. Oyunculardan birisi değirmenci baba olur. Onun dışındaki oyuncular el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Değirmenciye halkanın ortasına alırlar ve aşağıdaki şarkıyı söyleyerek dönmeye başlarlar:

Değirmenci baba yorgun uyuyor

Bir çula yaslanarak

Tik tak tik tak

Değirmenim dönüyor

Çabucak da uyuyor.

Tekerleme biter bitmez değirmenci baba rolündeki çocuk, istediği bir hareketi söyler. Örneğin “tek ayaküstünde durun, kuş gibi durun, kurbağa yürüyüşü gibi durun, dört ayaküstünde durun, gözünüz kapalı çift ayak sıçrayın vs.” oyuncular şaşırmadan ve dengesini kaybetmeden belirtilen hareketi yapmak zorundadır. İstenenin dışında hareket eden olursa, o oyuncu değirmenci baba olur.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

- ◎ **Örnek Soru 1:** Hangi hareketleri yapmak daha kolaydı?
- ◎ **Örnek Soru 2** Hangi hareketleri yapmamız istenseydi bu çok tehlikeli olurdu?
- ◎ **Örnek Soru 3:** Sen olsaydın oyunu nasıl tasarlardın?

Deve Deve (Tüye Tüye) (Nurhayat KÖKDENER)

- **Okul Adı:** Gazi Mustafa Kemal İlkokulu
- **Şehir Adı:** Uşak
- **Ders İsmi:** İngilizce
- **Sınıf Düzeyi:** 4. sınıf
- **Kazanım:** Expressing basic needs and feelings

E4.10.S1. Students will be able to talk about their basic needs and feelings

- **Araç-Gereçler:** Resimli yiyecek içecek kartları ve sepet resmi ve bir adet sepet ya da kutu.
- **Oyun Orijinal Hali:** Deve Deve (Tüye Tüye)/Kırgızistan

Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oynanan bu oyunda oyuncular iki gruba ayrılırlar. Gruplardan biri develeri temsil eder, bunların içinden bir tanesi ana deve diğerleri çocukları olurlar. Öteki grup da kendi arasında ikiye ayrılır. Bu iki gruptaki oyuncular deve grubundaki oyuncuları kovalayarak yakalamaya çalışırlar. Her oyuncuyu tuttuklarında da “deveciği yakaladık” diye bağırlar. Yakalanan oyun dışı kalır. Yakalama işi bir deve kalıncaya kadar sürer. Bir deve kalınca ana deve üzüntü ile ağlıyormuş gibi yapar ve dua etmeye başlar. Bu sırada diğer oyuncular ana devenin yanındaki son deveyi de alırlar ardından da ana deveyi yakalarlar. Sonra bütün oyuncular bir araya toplanırlar. İçlerinden bir oyuncu birer birer neye ihtiyaçları olduğunu sorar. Her çocuk kendi ihtiyacını söyler. Kimisi çizme, kimisi değnek vb. şeyler isterler. Soran oyuncu istenen ihtiyaçları karşılar ve al sana çizme, al sana değnek diyerek verir ve oyun böylece sona erer. (Anonim)

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oynanan bu oyunda oyuncular iki gruba ayrılırlar. Gruplardan biri yiyecek ve içecekleri temsil eder, içlerinden bir tanesi de sepet olur. Yiyecek içecekleri temsil eden gruptakiler öğretmenin hazırladığı yiyecek ve içeceklerden oluşan resimli kartları yakalarına iğneyle tuttururlar. Öteki grup da kendi arasında ikiye ayrılır, diğer gruptaki yiyecek içecek kartı taşıyan öğrencilerin sayısı ile eşit olacak şekilde bir yarısı yiyecekleri diğer bir yarısı da içecekleri yakalamaya çalışırlar. Bu iki gruptaki oyuncular yiyecek içecek grubundaki oyuncuları kovalayarak yakalamaya çalışırlar. Her oyuncuyu tuttuklarında yakalanan oyuncu “Are you hungry?” ya da “Are you thirsty?” diye sorar, eğer yakalayan oyuncu yakalanan oyuncunun yakasındaki kartın ne olduğunu bilir ve “Yes, I am. I want some.....” diyerek o yiyeceği

istediğini doğru bir şekilde söylerse yakalanan oyuncu oyundan çıkar. Eğer söylemezse oyunda kalmaya devam eder. Yakalama işi bir yiyecek/içecek kalana kadar devam eder. Bir yiyecek/içecek kalınca sepet üzüntü ile ağlıyormuş gibi yapar. O sırada diğer oyuncular son kalan yiyecek ya da içeceği de alırlar ardından da sepeti yakalarlar. Sonra bütün oyuncular bir araya toplanırlar yakalarındaki yiyecek içecekleri sepeti temsil eden çocuğa verirler. Sepet rolündeki oyuncu birer birer "Would you like a sandwich vb şeklinde sorar, kovalayan gruptakiler yiyecek ve içecekleri daha önce aldıkları için "No, thanks. I'm full" cevabı verirler yiyecek içecek grubunda oynayan çocuklarsa "Yes, please" diyerek verilen yiyeceği/içeceği alırlar ve oyun böylece sona erer (Bu oyun İngilizce kelime öğretiminin sonu tekrar amaçlı daha birçok konuya uyarlanabilir)

Oyun İçin Riskler:

Öğrenciler birbirlerini kovalarken düşebilirler.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Ülkemizin farklı bölgelerine ait yöresel yemeklerine örnekler verebilir misiniz?

▶ **Cevap 1:** Öğrencilerden bildikleri yöresel yemeklerden örnekler vermeleri beklenir örneğin Uşak'ın tarhanası vb.

◎ **Soru 2:** Ülkelerin de kendilerine ait çok farklı yiyecek içecek kültürü vardır farklı ülkelere ait bildiğiniz yiyecekler hangileridir?

▶ **Cevap 2:** Öğrencilerden farklı yiyecek içeceklere örnekler vermeleri beklenir.

◎ **Soru 3:** Turistik bir yerde olduğunuzu düşünün gelen turistlere yönelik kendi yöresel yemeklerimizi tanıtmak için neler yapılabilir?

▶ **Cevap 3:** Öğrencilerden broşürler, yöresel yemeklerin olduğu kitaplar, yöresel yemeklerimizin olduğu restoranlar vb gibi cevaplar vermeleri beklenir.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslama Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Öğrenciler öğrenilen İngilizce yiyecek içeceklerle ilgili sorular sorup cevap verdiler.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Deynegli Mendil 1 (Safiye AYGEN)

● **Okul Adı:** Mehmet Rifat Yalman İlkokulu

● **Şehir Adı:** İstanbul

● **Ders İsmi:** Türkçe

● **Sınıf Düzeyi:** 3. sınıf

Kazanım:

T.3.3.8. Kelimelerin zıt anlamlılarını bulur.

T.3.3.9. Kelimelerin eş anlamlılarını bulur.

● **Araç-Gereçler:** Mendil (şal, atkı vb.)

● **Oyun Orijinal Hali:** Deynegli Mendil

Açık alanda on-on beş oyuncuyla oynanır. Oyuncular önce iki gruba ayrılırlar. Gruplar 50-60 metre arayla karşılıklı dizilirler. Alanın tam ortasına bir sopa dikilerek üzerine mendil asılır. Sopa- nın yanında bir kişi durur. Bu kişinin görevi mendili almaya gelen oyuncuların yanlış hareket yap- mamalarını sağlamak ve başlama işaretini vermektir. Sopa- nın yanında duran oyuncunun işareti- le gruplardan birer kişi koşarak mendilin yanına gelirler. Sağdan gelen oyuncu sopanın soluna, soldan gelen oyuncu da sağına durur. Yüzleri kendi arkadaşlarına dönük olan bu oyuncular, sopa- nın yanında duran ebe üçe kadar sayınca mendili alıp kaçmaya çalışırlar. Mendili kaçıran oyuncu diğer grubun oyuncusuna vurulmadan arkadaşların yanına varırsa bir puan alır. Eğer kaçarken diğer oyuncuya yakalanırsa o grup bir puan almış olur. Yakalanan oyuncu oyun dışı kalır. Oyun so- nunda hangi grup çok puan almışsa o grup oyunu kazanmış sayılır (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Bu oyun açık alanda sınıf mevcuduna göre öğretmen tarafından seçilen öğrencilerle oynanır. Oyuncular önce iki gruba ayrılırlar. Gruplar bahçenin durumuna göre uzak mesafeye karşılıklı di- zilirler. Alanın tam ortasına bir sopa dikilerek üzerine mendil (şal, atkı vb.) asılır. Sopa- nın durduğu yerin iki tarafı iki farklı renkle çizilir. Bir renk birinci grubun, diğer renk de 2. grubun olur. Sopa- nın yanında bir kişi durur. Bu kişinin görevi mendili almaya gelen oyuncuların yanlış hareket yapma- malarını sağlamak ve başlama işaretini vermektir. Sopa- nın yanında duran oyuncu yüksek sesle bir kelime söyler. Gruplardan yarışacak kişi söylenen kelimenin eş anlamlısını bulup bağırarak söyler. Bu, yarışan öğrenci için çıkış anahtarıdır. Doğru bilen öğrenci mendile doğru koşarak durur. Sopa

Deynegli Mendil 2 (Cennet AKSU)

⦿ **Okul Adı:** Şehit Hakan Aktürk Özel Eğitim Meslek Okulu

⦿ **Şehir Adı:** Burdur

⦿ **Ders İsmi:** Türkçe

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 2.sınıf

⦿ **Kazanım:**

Sözcükler arası anlam ilişkisi

Eş anlamlı sözcükler ve ilgili örnekler

Zıt anlamlı sözcükler ve ilgili örnekler

Hece bilgisi

Sözcüklerin hecelerine ayrılması

⦿ **Araç-Gereçler:** Sopa, mendil, zıt anlamlı- eş anlamlı kelime kartları

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Deynekli Mendil

Açık alanda on-on beş oyuncuyla oynanır. Oyuncular önce iki gruba ayrılırlar. Gruplar 50-60 m arayla karşılıklı dizilir. Alanın tam ortasına bir sopa dikilir ve üzerine mendil asılır. Sopa'nın yanında bir kişi durur. Bu kişinin görevi mendili almaya gelen oyuncuların yanlış hareket yapmamalarını sağlamak ve başlama işaretini vermektir. Sopa'nı yanında duran oyuncunun işaretiyle gruplardan birer kişi koşarak mendilin yanına gelirler. Sağdan gelen oyuncu sopa'nın soluna, soldan gelen oyuncu da sağına durur. Yüzleri kendi arkadaşlarına dönük olan bu oyuncular, sopa'nın yanında duran ebe üçe kadar sayınca mendili alıp kaçmaya çalışırlar. Mendili kaçıran oyuncu diğer grubun oyuncusuna vurulmadan arkadaşlarının yanına varırsa bir puan alır. Eğer kaçarken diğer oyuncuya yakalanırsa o grup bir puan almış olur, yakalanan oyuncu oyun dışı kalır. Oyun sonunda hangi grup çok puan almışsa o grup oyunu kazanmış sayılır (Anonim).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Öncelikle açık alanda on ya da on beş oyuncudan eşit sayıdaki öğrenciden gruplar oluşturulur. Gruplar 50-60 m arayla karşılıklı dizilir. Alanın tam ortasına bir sopa dikilir ve üzerine mendil asılır.

nın yanındaki görevli üçe kadar sayar. Bu saymanın sonunda iki tarafta gelmiş olursa sayışmanın sonunda kim hızlı davranırsa mendili alır ve eğer kaçarken diğer oyuncuya yakalanırsa o yakalanan oyuncu oyun dışı kalır. Bu oyun aynı şekilde zıt anlamlı kelimeler için de yapılabilir.

Sopanın yanında öğretmen ya da bir öğrenci durur. Öğretmenin işaretiyle gruptan birer kişi koşarak mendilin yanına gelirler. Öğretmen elindeki kartlardan bir tane seçer (zıt ya da eş anlamlı kelime kartları) ve kelimenin zıt anlamlısını sorar. Kim önce doğru cevabı söylerse mendili alıp grubuna doğru koşar ve diğer grubun oyuncusu yakalamaya çalışır. Eğer yakalanmadan grubundaki sıraya geçerse o grup oyunu tamamlamış olur. Ama yakalanırsa yakalanan oyuncu oyun dışı kalır ve (zıt anlamlı kelimelerin dışında eş anlamlı kelimelerde, hecelere ayırmada, toplama çıkarma işlemlerin de oynanabilir)

Oyun İçin Riskler:

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Trafik işaretleri olmasaydı neler olurdu

▶ **Cevap 1:** Kazalara neden olurdu cevabı beklenir.

◎ **Soru 2:** Trafik ışıkları olmasa yayalar/ sürücüler ne zaman geçebileceğini nasıl anlayabilirlerdi?

▶ **Cevap 2:** Etrafımıza bakarak geçeriz.

◎ **Soru 3:** Trafik ışıklarına dikkat etmeyen yayalar / sürücüler seni duyabilselerdi onlara ne söylemek isterdin?

▶ **Cevap 3:** Hız yapmayın, kaza yapmayın mutlu yaşayın.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslama Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Beyin fırtınası yaparak Deynekli Mendil oyunuyla taksonomide Türkçe dersinde bilgi düzeyine çıkan özel eğitim öğrencilerimiz ;Sosyal Hayat dersi konularından trafik kurallarına, trafik ışıklarına uymanın toplumsal bir sorumluluk olduğu vurgulanır.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonrasında çeşitli trafik işareti levhalarının olduğu görseller gösterilir. Bu görsellerin ne olduğu, üzerindeki işaretlerin ne anlama geldiği, üzerinde yazılanların ne anlama geldiği, trafikte nelere dikkat edilmesi gerektiği, trafik kurallarına uymazsak neler olabileceği gibi sorular sorularak sohbet başlatılır ve beyin fırtınası yapılır. Daha sonra öğrenciler temin ettikleri atık malzemelerle trafik ışıkları, trafik kuralları ve güvenli trafik yollarını maketten yaparlar ve kendileri de sınıfta canlandırır. Böylelikle soruna çözüm bulurlar. Canlandırmanın ardından kendilerinin belirledikleri trafik şarkısı söylenir. Bu yolla sentez düzeyine çıkan öğrenciler üst düzey beceri gerçekleştirir.

TRAFİK

Kırmızıda kesinlikle geçmem (İşaret parmağı iki yana sallanır)

Sarıda beklerim(Bekleme hareketi yapılır)

Yeşil yandı hemen geçerim (Yürüyüş hareketi yapılır)

Kurallara uymayanları uyarırım (Kızma mimiği yapılır)

Uyanlara teşekkür ederim (Mutluluk mimikleri ve alkış yapılır)

Elma Saklama 2 (Gülşen ÜNÜVAR)

⦿ **Okul Adı:** Meram Mehmet Kadir Özgüzar İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** Konya

⦿ **Ders İsmi:** Okul Öncesi Eğitim

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 4- 6 yaş

Kazanım:

Nesne/ Durum/ Olaya dikkatini verir.

Göstergeler: Dikkat edilmesi gereken nesne/ durum/ olaya odaklanır.

Nesne/ durum/ olayla ilgili tahminde bulunur.

Göstergeler: Nesne/ durum/ olayla ilgili tahminini söyler

Nesnelerle örüntü oluşturur.

Göstergeler: Modele bakarak nesnelerle örüntü oluşturur.

⦿ **Araç- Gereçler:** Elma, kâğıt, boya kalemleri, tabak

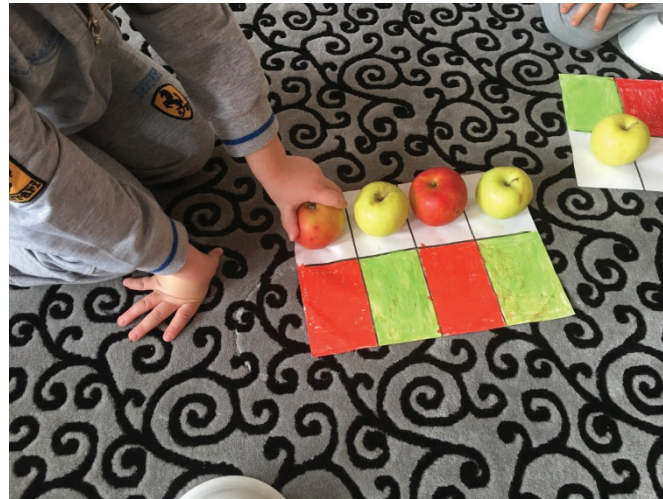
⦿ **Oyunun Orijinal Hali:** Elma Saklama

Oyun oda içinde oynanır. Oyuncular daire şeklinde otururlar. Her oyuncunun bir tabağı ve birden çok elması bulunur. Oyunculardan biri odanın dışına çıkartılır. İçeride kalan oyuncular tabaklarını önlerine ters çevirerek koyarlar. Yalnız içlerinden bir tanesi, arkadaşlarına da göstererek tabağının altına elma koyar. Dışarıdaki oyuncu içeriye alınır ve elmanın hangi tabağın altında olduğunu bulması istenir. Oyuncu tabaklardan birini gösterir. Gösterdiği tabağın altında elma çıkarsa elmayı alıp yer. Çıkmazsa, tabak sahibi oyuncuya bir ceza verir. Ceza; türkü, şarkı söyletme veya hayvan taklidi yaptıрма şeklinde olur. Oyuncu cezasını çektikten sonra gösterdiği tabağın sahibi dışarı çıkar ve oyun bu şekilde devam eder (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Elma saklama oyununda tüm oyuncular daire şeklinde otururlar. Her oyuncunun bir tabağı ve birden çok elması bulunur (Elmalar kırmızı ve yeşil şeklinde karışık olur) oyunculardan biri odanın

dışına çıkartılır. İçeride kalan oyuncular tabaklarını önlerine ters çevirerek koyarlar. Yalnız içlerinden bir tanesi, arkadaşlarına da göstererek tabağının altına elma koyar. Dışarıdaki oyuncu içeriye alınır ve elmanın hangi tabağın altında olduğunu bulması istenir. Oyuncu tabaklardan birini gösterir. Gösterdiği tabağın altında elma çıkarsa elmayı alıp yer. Çıkılmazsa, tabak sahibi oyuncudan; türkü, şarkı söylemesini veya bir hayvan taklidi yapması ister. Gösterdiği tabağın sahibi dışarı çıkar ve oyun bu şekilde devam eder. Oyun tamamlandığında her oyuncuya kırmızı ve yeşil boyalarla renklendirilmiş dikdörtgenlerden oluşan bir örüntü kartonu verilir. Her oyuncu, modele bakarak önündeki elmalarla boş bırakılan dikdörtgenlere aynı örüntüyü oluşturur. Örüntü çalışmaları, çocukların matematikle ilgili temel becerileri kavramasına yardımcı olurken, hoşça vakit geçirmelerini de sağlar.



Oyundaki kazanımı deęerlendirmek iin hazırlanan  soru:

● **Soru1:** Bir deęil, birden fazla tabaęın altına elma saklansa, bu durum bizim elmayı bulma ihtimalimizi nasıl etkilerdi?

▶ **Cevap1:** Cevaplarda, her iki durumla ilgili kıyaslamalara dair yorumlar aranır.

● **Soru2:** rnt tablosunda yapılan sıralamalar bařka trl nasıl planlanabilirdi?

▶ **Cevap2:** Cevaplarda, ęrencilerin rettięi yeni fikir ve oluřumlarla ilgili yorumlar aranır.

● **Soru3:** Yedięimiz elmaların iinde sizce ka elma gizlidir?

▶ **Cevap3:** Cevaplarda, elmanın iinden ıkan ekirdeklerin yeniden elmaya dnřme noktasında yaratıcı fikir ve yorumlar aranır.

Oyun sonrasında öğrenciler, yedikleri elmalardan çıkan çekirdekleri ayırırlar. Meyve çekirdeklerinin çok önemli olduğu hatırlatılarak, çöpe atılırsa çok yazık olacağı konusunda bir problem cümlesi oluşturulur. Öğrencilerin bu duruma bir çözüm bulmaları konusunda beyin fırtınası yapmaları sağlanır. En uygulanabilir çözüm yolu seçilerek eyleme geçilir. Tohumlar, önceden hazırlanan plastik kutulardaki toprakla buluşturulur. Günbegün öğrencilerin, tohumun çimlenmesini gözlemlemesi ve bakım sorumluluğunu almaları sağlanır. Etkinliğin uzun vadeli sonucunda öğrenci, bir elmanın içinden kaç fidan ve kaç elmanın gizlendiği çıkarımını yapma imkanı bulur.

Ender Tuna 1 (Derya KOÇAK BIÇAK)

⦿ **Okul Adı:** Şehit Mahmut Peşmen İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** Çorum

⦿ **Ders İsmi:** Matematik

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf

⦿ **Kazanım:**

Birlik Sağlanmalı:

M.2.1.1.5. 100 içinde ikişer, beşer ve onar; 30 içinde üçer; 40 içinde dörder ileriye ve geriye doğru sayar.

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Ender Tuna 1

Oyun açık alanda en az üç oyuncuyla oynanır. Oyunculardan birisi ebe olarak seçilir. Oyun için bir duvar belirlenir ve duvarın 5-6 metre uzağına bir çizgi çizilir. Ebe önünü duvara döner, diğer oyuncular çizgiye dizilir. Sırtı oyunculara dönük olan ebe "Ender tuna, davul zorna, bir iki üç" der. Ebe bunu söylerken diğer oyuncular çizgiden ebeye doğru yaklaşırlar. Ebe söylemeyi bitirip arkasına döndüğünde oyuncular hareket etmeden oldukları yerde dururlar. Hareket eden oyuncu oyundan çıkar. Ebe tekrar duvara dönüp sayar. Oyuncular yaklaşıp ebenin sırtına dokunmaya çalışırlar. Bir oyuncu ebeye dokunduğunda bütün oyuncular çizgiye kaçar. Ebe, çizgiye kaçan oyunculardan birisine dokunabilirse o ebe olur, dokunamazsa tekrar kendisi ebe olur (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun açık alanda en az üç oyuncuyla oynanır. Oyunculardan birisi ebe olarak seçilir. Oyun için bir duvar belirlenir ve duvarın 5-6 metre uzağına bir çizgi çizilir. Ebe önünü duvara döner, diğer oyuncular çizgiye dizilir. Sırtı oyunculara dönük olan ebe "Ender tuna, davul zurna, iki dört altı" der. Ebe bunu söylerken diğer oyuncular çizgiden ebeye doğru yaklaşırlar. Ebe söylemeyi bitirip arkasına döndüğünde oyuncular hareket etmeden oldukları yerde dururlar. Ebe tekrar duvara dönüp "Ender tuna, davul zurna sekiz, on, on iki" şeklinde sayar. Diğer oyuncular biraz daha yaklaşırlar ve ebe kendilerine döndüğünde hareketsiz kalırlar. Hareket eden oyuncu oyundan çıkar. Ebe her seferinde saymayı 100 içinde 2'şer kaldığı yerden devam ederek yapar. Oyuncuların amacı yaklaşıp ebeye vurmaktır. Bir oyuncu ebeye vurduğunda bütün oyuncular çizgiye kaçar. Ebe, çizgiye kaçan oyunculardan birisine dokunabilirse o ebe olur, dokunamazsa tekrar kendisi ebe

olur. Oyun 30 içinde 3'er, 40 içinde 4'er ileriye veya geriye sayma şeklinde değiştirilebilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

☉ **Soru 1:** Günlük hayatta 2'şer, 3'er, 4'er, 5'er ve 10'ar saymaya ihtiyaç duyduğumuz durumlar var mıdır, nelerdir?

▶ **Cevap 1:** Günlük hayatta ritmik saymayı kullandığımız durumlara yönelik yorumlar aranır.

☉ **Soru 2:** Yapboz oyunları oynarken neler hissediyorsunuz ve sizlere katkısı neler olabilir?

▶ **Cevap 2:** Cevaplarda eğlendiklerine, doğru sıralama yapmalarının önemine yönelik yorumlar aranır.

☉ **Soru 3:** Bir ürün kurulumu yaptınız mı veya gözlemlediniz mi?

▶ **Cevap 3:** Ürün kurulum veya montajında kılavuzda belirtilen parça ve adımların numaralandırılmış olabileceğine yönelik yorumlar aranır.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonrasında öğrencilerden serbest konulu bir resim yapmaları istenir. Daha sonra yaptıkları resimleri dikey şekilde 10 parça olacak şekilde keserler. Her bir parçasının altına sırasıyla öğrendikleri ritmik saymaya göre sayı verirler (3,6,9...). Karıştırılan parçalardaki sayıları uygun şekilde sıraladıklarında hazırladıkları yapboz tamamlanmış olur. Bu yolla kendi özgün resimlerini ve yapbozlarını üreterek sentez düzeyine çıkan öğrenciler; üst düzey düşünme gerçekleştirir.

Ender Tuna 2 (Öznur TULUNAY ATEŞ)

- **Okul Adı:** Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
- **Şehir Adı:** Burdur
- **Ders İsmi:** Matematik
- **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf (3. ve 4. sınıflarada uyarlanabilir)
- **Kazanım:** 100 içinde ikişer, beşer ve onar; 30 içinde üçer; 40 içinde dörder ileriye ve geriye doğru sayar
- **Araç-Gereçler:** Tebeşir.
- **Oyun Orijinal Hali:** Ender Tuna/Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

Oyun Türkiye’de En men tra, Bir iki üç zum, Ön dö trua gibi değişik şekillerde adlandırılmaktadır. Oyun üç ya da daha çok oyuncu ile açık alanda oynanmaktadır. Çocuklardan biri ebe seçilir. Ebe yönünü duvara dönerek durur, diğer oyuncularda ebeden 5-6 metre uzağa çizilen düz çizginin üzerinde durur. Oyunda arkası oyunculara dönük olan ebe ‘Ender Tuna, Davul Zurna, bir iki üç’ der, ebe sayarken çizginin üzerindeki oyuncular ebeye doğru yürürler. Ebe saymayı bitirip geriye baktığında dururlar, o anda ebe birini hareket halinde görürse o kişi oyundan çıkar. Oyun ilerleyen oyunculardan birinin ebeye yaklaşp ona dokunmasına kadar sürer. Oyuncu ebeye dokununca, ebenin yanındaki oyuncu dâhil bütün oyuncular çizgiye doğru kaçmaya başlar. Ebe kaçan oyuncuları yakalamaya çalışır (Özhan ve Muradoğlu, 1997: s. 74).

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Öğrencilerden bir ebe ve beş oyuncu seçilir. Ebe olarak seçilen öğrenci oyun dışarda oynandığında duvara, sınıfta oynandığında tahtaya dönerek bekler. Ebe olan öğrencinin 5-6 metre uzağına düz bir çizgi çizilir. Oyuncu olarak seçilen dört öğrenci aynı sırada eşit aralıklı şekilde bekler. Ebe “Ender Tuna, Davul zurna, dedikten sonra öğretmenin ilk iki rakamını söylediği ritmik saymaya kısa bir süre devam eder. (Örneğin; öğretmen 2-4 dedikten sonra ebe olan öğrenci 6-8-10.... şeklinde devam eder) Ebe sayarken çizginin üzerindeki oyuncular ebeye doğru yürürler. Ebe saymayı bitirip geriye baktığında oyuncular oldukları yerde hareket etmeden dururlar. Eğer hareket eden oyuncu olursa o oyuncu oyun dışı kalır. Ardından ebe tekrar yüzünü duvara dönerek öğretmenin verdiği rakamlarla ileri ya da geri ritmik saymaya devam eder. Oyuncular yine ileri doğru yürürler. Oyun ilerleyen oyunculardan birinin ebenin yanına yaklaşp ebenin sırtına dokunmasına kadar devam eder. Oyuncu ebeye dokununca, ebenin yanındaki oyuncu dâhil bütün oyuncular çizgiye doğru kaçmaya başlar. Ebe kaçan oyuncuları yakalamaya çalışır. Çizgiye ulaşan oyuncuya ebe dokunamaz. Eğer ebe oyunculardan birini yakalarsa ilk yakaladığı kişi ebe olur. Hiç kimseyi yakalayamazsa ebeliği devam eder. Ritmik sayma sırasında toplamda 3 kez hata yapan öğrencinin yerine yeni bir ebe seçilir.

Eşik Eşik (Abdullah GÜNDOĞDU)

⦿ **Okul Adı:** Beşikdüzü İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

⦿ **Şehir Adı:** Trabzon

⦿ **Ders İsmi:** T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük.

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 8. sınıf

⦿ **Kazanım:**

İTA.8.4.1. Çağdaşlaşan Türkiye'nin temeli olan Atatürk ilkelerini açıklar. Cumhuriyetçilik, Milliyetçilik, Halkçılık, Devletçilik, Laiklik ve İnkılâpçılık ilkeleri kavramsal düzeyde ele alınır.

⦿ **Araç-Gereçler:** Bilgi kartları tebeşir, sandalye, masa

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Eşik Eşik

Açık alanda kalabalık oyuncu topluluğu ile oynanan bu oyunda çocuklar aralarından bir anabası, birde anabası yardımcısı seçerler. Yere bir daire çizilir. Dairenin bir ucu açık kalır (Şekil: A) . Anabası dairenin ortasına, anabası yardımcısı da dairenin açık kalan kısmına geçerek beklemeye başlarlar. Diğer çocuklar birer birer eşikten geçerek anabasının yanına gelip selam verirler. Anabası çocukları yarım ay şeklinde oturtur (Şekil: B). Oturan çocuklar karşılıklı atışma şeklinde şu türküyü söylerler.

Eşik eşik oynaymız

Eşikten öz kezemiz

Hemma katarga tursın

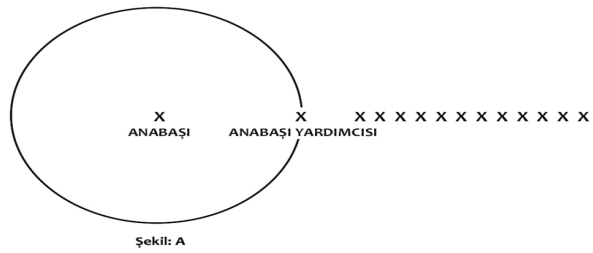
Bir birden öt kezemez

Eşikten Rana girsin

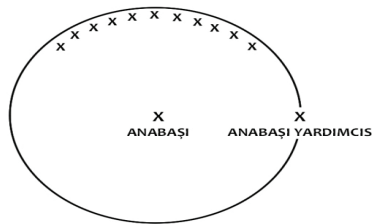
Tursın nare tursın

Lale ötti, Leyla ötti

Ana endi Zühra ötsin.



Şekil: A



Şekil: B

Korganımız eşiği

Yarkıragen tilledede

Endi kişin nvöbeti

Mihmen mihman Babibulladan

Korgan Korgan oynaymız

Oynap oynap toymaymız

Heme içke kiredi

Bir Santa'nı (oyunculardan birinin adı) koymaymız (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

● Eğitsel Oyun Hali:

Öğrenci sayısından fazla olacak şekilde "Atatürk İlkeleri" kartları hazırlanır. (örnek: 25 kişilik sınıf için 6 ilke x 6'şar dan 36 kart). Kartlar: içlerinde temsil ettiği ilkedan doğrudan bahsedilmeden toplumsal faydaları, ülkeye insana gelişmeye yönelik katkıları ve diğer özellikleriyle anlatılacak şekilde hazırlanırlar.

Okul bahçesine ya da spor salonuna öğrenci guruplarının içine rahatlıkla sığabileceği altı daire hilal şeklinde çizilir ve bu yayın merkezine denk gelecek noktaya Anabaşı için bir sandalye konulur. Tüm bu alanı çevreleyen bir daire çizilir ve bir ucu açık bırakılır.

Sayışma ya da kura yöntemiyle önce bir "Anabaşı ve Anabaşı Yardımcısı" belirlenir. Anabaşı dairenin ortasındaki sandalyeye oturur. Anabaşı Yardımcısı çemberin bir açık kısmında önünde kartların bulunduğı masanın başında ayakta bekler. Anabaşı sıralı olmamak kaydıyla karşısındaki dairelerin her birini bir Atatürk İlkesi ile isimlendirir.

Anabaşı Yardımcısı önünde sıralanmış öğrencilere sırayla ve her seferinde bir öğrenci olacak şekilde önündeki masada ters bir şekilde duran kartlardan birini, diğer öğrencilerin göremeyeceği bir şekilde seçmelerini, kartlarını yüksek sesle okumamalarını söyleyerek birer kart çektirir. Öğrenci seçtiği kartı alır ve Anabaşının yanına gider. Anabaşına selam verir ve elinde bulunan karttaki bilgilere göre kartın hangi ilkeyi temsil ettiğini Anabaşına söyler. Anabaşı öğrenciyi uygun olan daireye yönlendirerek diğer öğrencileri beklemeye başlar. Bütün öğrenciler seçtikleri kartlarla ellerindeki kartın temsil ettiğini söyledikleri ilkenin ait olduğu dairelere yerleştirildikten sonra Anabaşı sırasıyla dairelerin temsil ettiği ilkeyi söyler ve bu ilkeye ait olan ve aynı zamanda

öğrencilerin ellerinde bulunan karttaki bilgileri yüksek sesle okur.

Anabaşı yardımcısı her ilkeye ait Anabaşının açıklamasından hemen sonra ilgili daireye gider ve öğrencilerin kartlarını kontrol ederek yanlış daireye gitmiş olan öğrencileri Anabaşının arkasına çizilen çizginin arkasına gönderir.

Ev Alma (Üy Alma) (Zeynep AKSOY)

⦿ **Okul Adı:** Kartal Yavuz Selim Ortaokulu

⦿ **Şehir Adı:** İstanbul

⦿ **Ders İsmi:** İngilizce

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 5. sınıf

⦿ **Kazanım:**

Expressing possession (Whose? Possessive Case)

Kimin.....? Aitlik ekini öğrenir.

⦿ **Araç-Gereçler:** Ev maketleri

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Ev Alma (Üy Alma)/Kırgızistan

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun İngilizce dersi için aitlik ekinin öğretiminde kullanılacaktır. Öğrenciler tarafından açık alanda oynanır. Karşılıklı iki takım oluşturur. İçlerinden bir öğrenci hakem olur. Takımlardaki oyuncular hakem ile birlikte; her bir oyuncu için yere daireler çizilir ve içine hazırlanan her oyuncuya ait ev maketleri konur.(Her eve ait olduğu kişinin adı verilir.)Ancak kızlar ve erkekler hangi evin kime ait olduğunu bilmezler.

Hakem oyunu başlatır. Kural olarak oyuna ilk olarak kız öğrenciler başlar. Erkekler kızların yanına gelir ve kızlar evlerden birini göstererek aşağıdaki soruyu sorar:

“Whose house is this?” Ve o evin kime ait olduğunu söylemelerini isterler.

Erkek oyuncularından biri kızlardan bazılarının isimlerini söyleyerek;

“Zeynep’s house, Seval’s house, Burcu’s house” diyerek İngilizcede kullanılan (’s)

Possessive case; aitlik ekinin öğrenilerek pratiğinin yapılması sağlanır.

Eğer ev, ismi sayılan kızlardan birinin eviyse erkekler bir puan alır, değilse kızlar bir puan alır. Sonra kızlar erkeklerin evinin yanına giderler ve bu kez erkekler kızlara aynı şekilde sorarlar.

Whose house is this?

“Kerem’s house, Mert’s house, Ali’s house”

Sonunda hangi takımın puanı çok ise o takım oyunu kazanmış sayılır. Kazanan takımın oyuncuları yenilen takımın oyuncularından şarkı söyleyip dans etmelerini isterler.

Oyun İçin Riskler:

Tasarım esnasında kullanılan bazı yapıştırıcı maddeler ve aletlerin dikkatli kullanılması gerekir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

☉ **Soru 1:** Sahip olunan eşyaların kimlere ait olduğunu nasıl sorarız?

Cevap 1: “Whose..?” Kimin? Soru kelimesinin kullanılması beklenir.

☉ **Soru 2:** Sahip olunan eşyaların kimlere ait oldukları ifade edilirken hangi aitlik sıfatları kullanılır?

Cevap 2: İngilizce olarak cevaplarda “my,your,our,their,her,his ve its” kelimeleri aranır.

☉ **Soru 3:** Sahip olunan nesne ya da eşyaların kimlere ait olduklarını göstermesi için nasıl yöntemler geliştirebilirsiniz?

Cevap 3: Öğrencilerin bu soruna yönelik renk ya da semboller yaratmaları ve yaratıcılıklarını kullanmaları beklenir.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslama Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Öğrenciler evlerin kime ait olduklarını kişilere göre aitlik (sahiplik) sıfatlarını kullanarak ifade ettiler.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonrasında öğrencilere atık malzemeler verip akıllı evler tasarımları istenir. Ancak daha öncesinde öğrencilere akıllı ev sistemleri ile ilgili araştırma yapmaları için zaman verilir. Aitlik (sahiplik) sıfatlarını öğrenerek hangi ev kime ait ise uygun olan sıfatları kullanmaları beklenir. Kendi akıllı evlerini tasarlayıp atık malzemelerle prototipini yapan öğrenciler evlerin kime ait olduğu konusunda karışıklık yaşanmaması için akıllı evlerine hangi evin hangi öğrenciye ait olduğunu gösteren farklı sembol ya da özellikler ekleyerek bu soruna çözüm bulurlar.

Göz Bağlama (Köz Tanmay) (Öznur TULUNAY ATEŞ)

- **Okul Adı:** Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
- **Şehir Adı:** Burdur
- **Ders İsmi:** Matematik
- **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf (3. ve 4. sınıf seviyelerine uyarlanabilir)
- **Kazanım:**

Birlik sağlanmalı:

Şekil modelleri kullanarak yapılar oluşturur, oluşturduğu yapıları çizer.

- **Araç-Gereçler:** 4 tane göz bandı veya şal vb.
- **Oyun Orijinal Hali:** Göz bağlama (Köz tanmay)

Otuz-otuzbeş oyuncu ile açık alanda oynanır. Önce kalıs seçilir. Kalıs iki çocuğu ortaya çıkarır. Buraya 3-4 metre çapında bir daire çizilir. Bu iki oyuncunun gözleri mendille bağlanır. Elleri birer urgan verilir. İki oyuncu 3 metre arayla birbirlerine karşı dururlar. Kalıs oyunculardan birine "Yoldaşına vur" der. Çocuklar birbirine vurmaya çalışır. Çizgiden çıkan oyuncu oyundan çıkarılır, yerine başka oyuncu geçer. Bütün oyuncular çıkınca oyun sona erer (Özhan ve Muradoğlu, 1997: s. 64).

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun yaklaşık 30-40 öğrenci ile açık alanda oynanır. Sınıftaki öğrenciler sayışma vb. yöntemlerle iki gruba ayrılır. Her iki gruptan 2 şer öğrenci ebe olarak seçilir. Her gruptan bir öğrenci de kalıs olarak seçilir. Seçilen ebelerin gözleri bağlanır ve grubun ortasına birbirinden uzak kalacak şekilde yerleştirilir. Diğer öğrenciler onların etrafında el ele tutuşur. Öğretmen: üçgen, kare, dikdörtgen, daire ya da çember şekillerinden seçtiği birini söyler. El ele tutuşan öğrenciler öğretmenin dediği şekli almaya çalışır. Ardından öğretmen şekli oluşturan grubun Kalıs'ının adını söyler. Öğretmen kalıs'ın adını söylediği anda kalıs: şeklin içinde gözleri bağlı olan arkadaşlarına "Arkadaşını bul" diye seslenir. Gözleri bağlı olan öğrencilerden birisi şekli oluşturan öğrencilere değer ya da onları tutarsa grup üyeleri "cız" diye bağırır. Gözü bağlı öğrencilerden biri diğerini yakaladığında, oyun seçilen yeni ebelerle devam eder. En çok oyun kazanan grup oyunun galibi olur.

Gral Baba 1 (Nurhayat KÖKDENER)

⊙ **Okul Adı:** Gazi Mustafa Kemal İlkokulu

⊙ **Şehir Adı:** Uşak

⊙ **Ders İsmi:** Yabancı Dil (İngilizce)

⊙ **Sınıf Düzeyi:** 4. sınıf

⊙ **Kazanım:**

Birlik sağlanmalı:

Expressing ability

⊙ **Araç-Gereçler:** Konuyla ilgili resimli kelime kartları ya da poster

⊙ **Oyun Orijinal Hali:** Gral Baba/Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

Oyun beş oyuncuyla oynanır. Oyuncular sayısmaca veya kura yoluyla içlerinden bir kral seçerler. Kral bir yere oturur, diğer oyuncular da kralın biraz uzağında bir daire oluşturarak aralarında kralın karşısında yapacakları davranışı kararlaştırırlar. Sonra kralın karşısına giderek kararlaştırdıkları hareketi yaparlar ve bu hareketin ne olduğunu sorarlar. Kral hareketin ne olduğunu bilirse, oyuncular “doğrudur” diyerek kaçmaya başlarlar, kral onları kovalayarak içlerinden birini tutmaya çalışır, tutarsa o oyuncu kral olur, tutamazsa kendisi kral olarak kalır ve oyuna devam edilir (Anonim).

⊙ **Eğitsel Oyun Hali:**

En az beş olmak üzere sınıfın mevcuduna göre istenilen oyuncu sayısı ile açık alanda oynanır. Oyuncular sayısmaca ya da kura yoluyla içlerinden bir kral seçerler. Kral bir yere oturur, diğer oyuncular da kralın biraz uzağında bir daire oluşturarak, aralarında kralın karşısında kimin hangi hareketi yapacağını, resimli kelime kartlarından seçerek kararlaştırırlar. Sonra kralın karşısına giderler ve seçilen oyuncu kararlaştırdıkları hareketi yapar ve diğer oyuncular “What can s/he do?” diye sorarlar. Kral hareketin ne olduğu bilip “S/he can...” diye doğru bir şekilde cevap verirse, oyuncular “True” diyerek kaçmaya başlarlar, kral onları kovalayarak içlerinden birini tutmaya çalışır. Tutarsa o oyuncu kral olur, tutamazsa ya da doğru cevabı veremezse oyuncular “False” derler, kendisi kral olarak kalır ve oyuna devam edilir.

Oyun İin Riskler:

Öğrenciler koşarken düşebilirler.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Çizgi film karakterlerinden en sevdikleriniz hangileridir?

▶ **Cevap 1:** Superman, Temel Reis vb. cevaplar vermeleri beklenir.

◎ **Soru 2:** Bu kahramanların özellikleri nelerdir, neler yapabilirler?

▶ **Cevap 2:** Superman-uabilir vb cevaplar beklenir.

◎ **Soru 3:** Bir çizgi film karakteri yaratıcısı olsaydınız ne gibi özelliklere sahip olmasını isterdiniz?

▶ **Cevap 3:** Uabilen, her şeyi kaldırabilecek gücde vb. cevaplar beklenir.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslama Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları bir araya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Oyunda öğrenilen "Can...?" yapısını kullanarak sorular sorup cevaplarlar.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Öğrencilerden hayallerindeki süper kahramanı, robotu, ileri teknolojiye sahip bir arabayı tasarımları ve onlara dört beş tane yetenek/özellik eklemeleri istenir. Hayallerindeki kahramanları üç boyutlu bir şekilde tasarlayan öğrenciler, kahramanlarının neler yapabildiklerini neleri yapamadıklarını sınıfta arkadaşlarına “can” “can’t” yapılarını da kullanarak anlatırlar. Daha sonra çizgi film karakterleriyle röportaj yapmak için onlara öğrendikleri “can you...?” soru kalıbıyla sorular hazırlarlar ve sınıfta canlandırmasını yaparlar. Daha sonra gruplar halinde çizgi film kahramanlarıyla ilgili kısa birer hikaye oluşturmaları istenir. Yaratıcılıklarını kullanıp kendi kahramanlarını ve kendi hikaye kitaplarını tasarlayan öğrenciler üst düzey düşünme gerçekleştirmiş olurlar.

Gral Baba 2 (Öznur AYDEMİR)

⦿ **Okul Adı:** Silivri Atatürk Anadolu Lisesi

⦿ **Şehir Adı:** İstanbul

⦿ **Ders İsmi:** İngilizce

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf (2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. ve 12. sınıflara uyarlanabilir)

⦿ **Kazanım:**

Birlik sağlanmalı:

Öğrenilen İngilizce kelimeler ile ilişkili farklı kelimeleri söyleyebilir.

⦿ **Araç-Gereçler:** Resimli Kartlar, Karton Kral Tacı, Yapıştırıcı (çift taraflı bant)

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Gral Baba/Kıbrıs

Beş ve daha fazla oyuncu ile açık alanda oynanır. Oyuncular sayışmaca veya kura yolu ile içlerinden bir Kral seçerler. Kral bir yere oturur, diğer oyuncular da kralın biraz uzağında bir daire oluşturarak aralarında, kralın karşısında yapacakları bir davranış kararlaştırırlar. Sonra kralın karşısına giderek kararlaştırdıkları hareketi yaparlar ve bu hareketin ne olduğunu sorarlar. Kral hareketin ne olduğunu bilirse, oyuncular doğrudur diyerek koşmaya başlarlar. Kral onları kovalayarak içlerinden birini tutmaya çalışır, tutarsa o oyuncu kral olur, tutamazsa kendisi kral olarak kalır ve oyuna devam edilir.

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Kral Baba oyunu birkaç öğrenciden oluşan en az iki takım ile oynanır. Oyunu oynamak için önce kartondan öğrencilerin dikkatini çekecek güzel bir taç yapılır. Tacın üzerine çift taraflı bant ile yapıştırmak için uygun boyutta resimli kartlar hazırlanır. Resimler öğrenilmesi gereken hedef yapı ile ilişkili seçilir. Örneğin "Meslekler" konusu işleniyorsa, farklı meslekler ile ilgili resimler kullanılır. İngilizce dersi dışında Türkçe dersinde sıfatlar konusu işlenirken öğrenilmesi gereken sıfat ile ilgili resim kullanılabilir. Farklı derslere uyarlanabilir. Kral olacak öğrenci seçilir. Seçilen öğrenci başına tacı takar, bir yere oturur. Takım arkadaşları da etrafına U düzeni ile otururlar. Bir öğrenci Kral'a resmi göstermeden resimli kartı tacın üzerine yapıştırır. Kral tacındaki resmi bilmekle görevlidir. Karşısındaki öğrenciler resim ile ilgili İngilizce kelimeler söylerler (Diğer dersler için taklit veya ilgili eşanlamlı-zıt anlamli kelimeler söylenebilir). Kral kartın üzerindeki resmi bilirse takım puan alır. Bilemezse sıra diğer takıma geçer. Kart sayısınca takımlar aynı düzende yarışır.

Her turda kral takımdaki öğrenciler içerisinde sırayla değiştirilir. Kart sayısı takımdaki her öğrenciye kral olma şansı verecek sayıda olmalıdır. Oyun resimli kartlar bitinceye kadar devam eder.

Oyun İçin Riskler:

Küçük yaş gruplarında tartışma çıkabilir. Öğretmenin yönlendirmesi ve gözetimi esastır.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

İngilizce konuşma becerisini geliştirmek için yapılan etkinlik sonucunda öğrencilerin öğrendiği meslek dallarına ek olarak mümkün oldukça fazla kelime bilmesi ve doğru telaffuz edebilmesi amaçlanmaktadır. Bu nedenle etkinlik sonucunda öğrencilerin örnekteki gibi sorulara cevap verebilmesi hedeflenmiştir.

◎ **Soru 1:** What colour is a banana?

▶ **Cevap 1:** Yellow

◎ **Soru 2:** What colour do you get if you mix yellow with blue?

▶ **Cevap 2:** Green

◎ **Soru 3:** What is the colour of the sky?

▶ **Cevap 3:** Blue

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonunda öğrencilere yaş ve seviyelerine göre etkinlik kağıtları verilir. Alt yaş grupları için oyunda geçen renkler ile ilgili eşleştirme ve boyama etkinliği verilebilir. Üst yaş ve seviye grupları için anket, tablolama, grafik çıkarma gibi etkinlik kağıdı verilerek bir üst düzey düşünme gerçekleştirebilmeleri için analiz (çözümleme) düzeyinde etkinlikler yapılır. Anket ve tabloların ardından öğrencilerden etkinlik kağıdında verdikleri cevaplara göre “Karpuz ne renktir? Kırmızı ve sarı rengi karıştırdığımızda ne hangi rengi elde ederiz? Sıcak renkler ve soğuk renkler ne demektir? Ana renkler ve yardımcı renkler hangileridir? Gökkuşağında hangi renkler vardır?” şeklinde sorular yöneltilerek Konuşma (Speaking) etkinliği için kullanılan oyunda değerlendirme ve sentez boyutunda düşünme gerçekleştirilmesi beklenir.

Gral Baba 3 (Saadet KONUK)

- ⦿ **Oyun Adı:** Gral Baba
- ⦿ **Ülke:** Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti
- ⦿ **Okul Adı:** Şehitler Ortaokulu
- ⦿ **Şehir Adı:** Manisa
- ⦿ **Ders İsmi:** Teknoloji ve Tasarım
- ⦿ **Sınıf Düzeyi:** 7. sınıf
- ⦿ **Kazanım:**

Birlik sağlanmalı:

7.A.1.1 Teknoloji kavramını söyler.

7.A.1.2 Tasarım kavramını söyler

- ⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Gral Baba

Oyun beş oyuncuyla açık alanda oynanır. Oyuncular sayısmaca veya kura yoluyla içlerinden bir kral seçerler. Kral bir yere oturur, diğer oyuncular da kralın biraz uzağında bir daire oluşturarak aralarında, kralın karşısında yapacakları davranışı kararlaştırırlar. Sonra kralın karşısına giderek kararlaştırdıkları hareketi yaparlar ve bu hareketin ne olduğunu sorarlar. Kral hareketin ne olduğunu bilirse, oyuncular “doğrudur” diyerek kaçmaya başlarlar. Kral onları kovalayarak içlerinden birini tutmaya çalışır, tutarsa o oyuncu kral olur, tutamazsa kendisi kral olarak kalır ve oyuna devam edilir (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

- ⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Bu etkinliğin amacı, kavramlarla ilgili bilgilerin elde edilip edilmediğini ölçmek ve öğrenilenleri pekiştirmektir (İnovasyon, keşif, icat, ilkörnek, stem, ergonomi, patent, telif, vb.). Gral Baba, açık alanda oynanır. Oyuncular sayısmaca veya kura yoluyla içlerinden bir kral seçerler. Kral bir yere oturur, diğer oyuncular da kralın biraz uzağında bir daire oluşturarak aralarında, kralın teknoloji ve tasarım dersinde öğrendiği kavramlardan (İnovasyon, keşif, icat, prototip, stem, ergonomi, patent, telif vb.) biri seçilir. Sonra kralın karşısına giderek gruptan seçtikleri bir lider krala kararlaştırdıkları kavramı açıklar ve kavramın adını bilmesini ister. Kral kavramın adının ne olduğunu bilirse, oyuncular “doğrudur” diyerek kaçmaya başlarlar. Kral onları kovalayarak içlerinden birini tutmaya çalışır, tutarsa o oyuncu kral olur, tutamazsa kendisi kral olarak kalır ve oyuna devam edilir.

Gemicig (Bahar ÇEBİ)

● **Okul Adı:** Yasemin Karakaya Bilim ve Sanat Merkezi

● **Şehir Adı:** Ankara

● **Ders İsmi:** Sosyal Bilgiler

● **Sınıf Düzeyi:** 4. sınıf

● **Kazanım:**

Birlik sağlanmalı:

SB.4.2.4. Millî Mücadele kahramanlarının hayatlarından hareketle Millî Mücadele'nin önemini kavrar. (Önerilen Süre: 2 ders saati) Konu / Kavramlar: Milli Mücadele Kahramanları, Milli Mücadele, Kurtuluş Savaşı

● **Araç-Gereçler:** Kaynak Kitap/renkli bant, kâğıt, keçeli kalem, misket

● **Oyun Orjinal Hali:** Yılan (Bilye Oyunu)

Tebeşirle yere kıvrımlı bir yol şeklinde yaklaşık 3 m uzunluğunda bir yol çizilir. Başlangıç çizgisi de çizimle gösterilir. Bitiş noktasında bir çukur olmalıdır. Oyuncular bilyelerini başlangıç çizgisinde sıralar. Sırası gelen oyuncu üç defa vurarak bilyelerini çizilen yolda ilerletir. Sırası gelen oyuncu oyuna aynı şekilde devam eder. Bilyeler çizgi dışına çıktığında oyuncu başlangıç noktasına döner. Oyuna yeniden başlar. Çizgiyi takip ederek kuyuya varan oyuncu aynı yolu takip ederek başlangıç noktasına dönmeye çalışır. Bunu ilk başaran kişi oyunu kazanır.

Aşçı, M., Civelek Özgür, S., & Çavdar, U. (2018). *Çocuk Oyunları*. Ankara: MEB.

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Yere veya masa üstlerine bantlarla kıvrımlı bir yol oluşturulur. Yolun belli aşamalarında daha önceden çıktı alınmış sorular yerleştirilir. Her aşamada Milli Mücadele kahramanları ile ilgili bir soru yapıştırılmalıdır. Yol boyunca en az 10 soru yapıştırılmalıdır. Öğrencilerimiz bilyeleri ile sıra ile başlangıç yaparlar. Her başlayan oyuncunun üç kere bilyeye vurma hakkı vardır. Soru yazılı kağıtlara isabet ettirebilmelidirler. İsabet ettirenler 10 puan alır, ettiremeden yola devam edenler 5 puan alır. Yoldan çıkanlar ise başa dönerek yeniden oyuna başlarlar. Bu şekilde yolu tamamlayıp en yüksek puanı alan kazanır.

Oyun İin Riskler:

Fön makinesi kullanırken tehlike oluşabilir. Önlem alınmalıdır.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

● **Soru 1:** Kuvvet uyguladığımızda geminin şekli değişir mi? Neden?

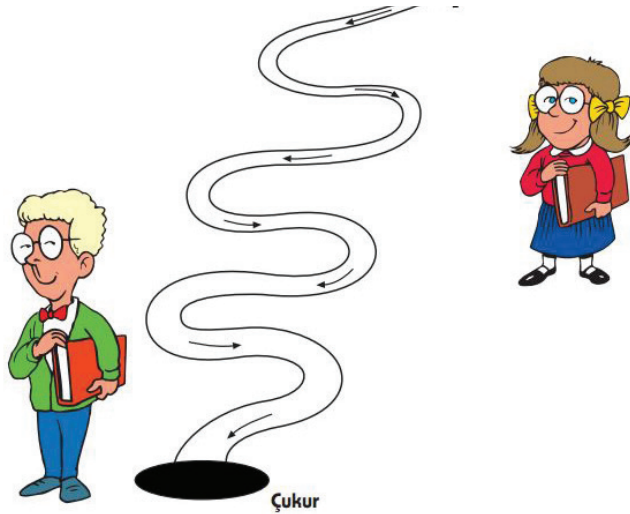
▶ **Cevap 1:** Cevaplarda kuvvetin maddelerin şeklini değiştirebileceği ve nedii tartışılır.

● **Soru 2:** Bazı tasarımlar nasıl oldu da büyük ağırlıkları kaldırabildi?

▶ **Cevap:** Tasarımlarını eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmeleri beklenir?

● **Soru3:** Fön makinesi nasıl oldu da geminin su üstünde hızlanmasını sağladı?

▶ **Cevap:** Fön makinesinin oluşturduğu hava itme kuvveti uyguladı.



Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Öğrenciler ağırlık taşıdığı halde batmayan bir gemi tasarladılar. Özgün ve kendilerine ait bir tasarım. Ayrıca bu tasarımı yaparlarken suyun kaldırma kuvvetinin hangi durumlarda daha güçlü olabileceği ile ilgili bilgilerinden faydalandılar.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonrasında öğrencilere atık malzemeler verip onların en çok ağırlığı taşıyabilecek şekilde bir gemi tasarımlarını isteyerek öğrenciler sentez düzeyine çıkarılır. Bazı tasarımların neden battığını, bazılarının neden batmadığını eleştirel bir bakışla değerlendirmesi sağlanır.

İp Kesk (Cip Kirmay) (Ahmet ÜNLÜ)

⦿ **Okul Adı:** Kışla Şehit Orçun Kubat İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** Adana

⦿ **Ders İsmi:** Türkçe

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf

Kazanımlar:

T.1.4.3. Hece ve kelimeler yazar.

T.1.4.5. Anlamli ve kurallı cümleler yazar.

T.1.4.7. Harfler, kelimeler ve cümleler arasında uygun boşluklar bırakır.

T.1.4.8. Büyük harfleri ve noktalama işaretlerini uygun şekilde kullanır.

a) Büyük harflerin cümleye başlarken, özel isimleri ve başlıkları yazarken kullanıldığı, örneklerle vurgulanır.

b) Nokta, soru işareti, ünlem işareti, kısa çizgi ve kesme işaretlerinin yaygın kullanılan işlevleri üzerinde durulur.

⦿ **Araç-Gereçler:** 4 – 5 metre uzunluğunda ip, sözcük kartları, mandal.

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** İp Kesk (Cip Kirmay)

15-20 oyuncuyla kız erkek karışık oynanır. Önce bir kalıs seçilir. İki oyuncu, iki-üç metre uzunluğundaki ipi 1m. yükseklikte tutarlar. Diğer oyuncular bu ipe, ucunda eşya bağlı 20-30 cm uzunluğundaki başka bir ipi bağlarlar. Bir oyuncunun gözü mendille kapatılarak eline kayçı (makas) verilir. Gözü kapalı olduğu yerde iki üç kez döner, ondan sonra ipe doğru gider. Makasla ipte duran şeyi kesmeye çalışır. Keserek düşürürse o eşya kendisinin olur. Kesemezse başka bir oyuncu ile oyun sürdürülür (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Sınıfta iki öğrencinin eline iki – üç metre uzunluğunda ip verilip gerdirilir. Bu ipin ucuna önceden hazırlanmış olan sözcük kartları yazısız kısım önde olacak şekilde asılır. Sonra öğrencilerin tek sıraya

geçmesi istenir. Öğrenci ipe yaklaştığında elini uzatıp asılı sözcük kartlarındaki mandalı çıkararak alır. Aldığı kartta yazan sözcüklerle tahtaya anlamlı bir cümle yazar. Anlamlı cümleyi kurduktan sonra sıra diğer öğrenciye geçer. Oyun bu şekilde son öğrenci oyunu tamamlayıncaya kadar devam eder.

Oyun İin Riskler:

Öğrenci oyun sırasında ipe takılıp düşebilir. İpteki kartı koparmaya çalışırken eline zarar verebilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

● **Soru 1:** İpten toplayıp kurduğun cümleler nasıl olmalı?

▶ **Cevap 1:** Anlamalı cümle kurması sağlanır.

● **Soru 2:** Cümleler nasıl başlamalıdır?

▶ **Cevap 2:** Cümlelere büyük harflerle başlamalıdır.

● **Soru 3 :** Cümleler yazılırken nelere dikkat ettin?

▶ **Cevap 3:** Kelimeler arasında yeterli boşluklar bırakmaya ve yazım kurallarına uymaya.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Yeni sözcük kartlarını kullanarak öğrenciler kendileri yeni okuma metinleri oluşturabilir.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	Farklı öğrencilere tahtaya yazılan cümleler okutularak, anlamlı ve kurallı cümleler oluşturulup oluşturulamadığı sorgulanıp ortak bir değerlendirme oluşturulabilir.
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	Öğrencilerin ürettikleri hikaye ile sınıfta okudukları metni karşılaştırır.

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	Etkinlik hazırlıkları tamamlandıktan sonra verilen talimatları öğrenciler tam olarak yerine getirip, eksiksiz olarak etkinliği tamamlamışlardır. Oynadıkları oyun içerisinde anlamlı bir şekilde okuma ve yazma performanslarını artırmışlardır.
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslama Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları bir araya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Öğrenciler ellerindeki kartlarda yazan kelimeleri bir araya getirip yeni cümleler türeterek, anlamlı ve kurallı cümle kurmayı öğrendiler. Ayrıca kurdukları cümleleri arkadaşlarına sesli bir şekilde okuyarak okuma kabiliyetlerinin ne kadar ilerlediğini fark etmiş oldular.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	Tahtaya yazılan cümleleri farklı arkadaşlarındaki okutarak, öğrenmiş olduğu bilgileri hatırlatılmıştır.

Kaç Meme Kaç Hörgüç 1 (Hanife ÜNLÜTÜRK AKÇAKIN)

- ⊙ **Okul Adı:** İlyaslı İlkokulu
- ⊙ **Şehir Adı:** Uşak
- ⊙ **Ders İsmi:** Türkçe
- ⊙ **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf (2.sınıfa da uyarlanabilir)

Kazanım:

T.1.4.3. Hece ve kelimeler yazar.

T.1.3.3. Hece ve kelimeleri okur.

T.1.3.4. Basit ve kısa cümleleri okur.

T.1.4.5. Anlamli ve kurallı cümleler yazar.

T.1.4.7. Harfler, kelimeler ve cümleler arasında uygun boşluklar bırakır.

T.2.4.1. Anlamli ve kurallı cümleler yazar.

T.2.4.3. Kısa metinler yazar.

T.2.4.9. Harfler, kelimeler ve cümleler arasında uygun boşluklar bırakır.

- ⊙ **Araç-Gereçler:** Kâğıt, kalem

- ⊙ **Oyun Orijinal Hali:** Kaç Meme Kaç Hörgüç (Neşe Emşek- Neşe Örkeş)/Kazakistan

Oyun kalabalık oyuncu grubuyla kapalı ve açık alanda oynanır. Bütün oyuncular daire şeklinde yere otururlar. İçlerinden biri ebe olur ve ayağa kalkıp dairenin ortasında gelir. Ebe bütün çocukların duyacağı şekilde " Çocuklar size bir soru soracağım. Bir deve de kaç hörgüç, bir kısrakta kaç meme var?" diye sorar. Oyuncuların içinden biri yanıtlamak istediğini söyler.

-Ben söyleyeyim. Bir deve de iki hörgüç vardır ama tek hörgüçlü deve de bir hörgüç bulunur, der.

Bir başka oyuncu,

-Bir kısırakta iki meme olur, der.

Ebe: Bir malda dört ayak, koyun ve keçide iki boynuz iki meme bir sığırdı iki boynuz, dört meme olur. Devenin memesi de dört biliyor musunuz? diyerek açıklar.

Çocuklar hep bir ağızdan seslenirler: Biliyoruz, biliyoruz.

Ebe; öyleyse ben şimdi malların adını söyleyeyim, sizlerde onların boynuz, hörgüç, meme ve ayaklarının sayısını söyleyin. Bilemeyenleri yuhalayalım. İşte başlıyorum, hepiniz beni dinleyiniz birbirinizle konuşmayınız. İki deve, iki kısırak. Kim önce hesapladı.

Bir oyuncu ben hesapladım, der.

Ebe: Peki, sen. Çabuk söyle.

Çocuk: Dört hörgüç, dört meme, yirmi ayak var.

Ebe: Doğru. Şimdiki soruyu kim yanıtlayacak.

Sorulcak soruyu kimin yanıtlayacağını önceki soruyu bilen oyuncu söyler.

Oyuncu: Enver yanıtlasın.

Malik: On iki boynuz, yirmi dört ayak, on iki meme var.

Ebe: Doğru.

Oyun aynı şekilde sürer. Oyunculardan malları iyi tanıyan ve sorulan sorunun hesabını doğru ve çabuk yapan başarılı olur (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

● Eğitsel Oyun Hali:

Oyun grupla kapalı veya açık alanda oynanır. Bütün oyuncular daire şeklinde yere otururlar. İçlerinden biri ebe olur ve ayağa kalkıp sınıfın ortasına gelir. Ebe bütün çocukların göreceği şekilde: Çocuklar size bir soru soracağım. Ortaya bir metin yazar. Bu metinde kaç cümle var? Bu cümlede kaç kelime, bu cümledeki kelimelerde kaç hece var? der metni okumaları için oyunculara gösterir. Oyuncuların içinden biri yanıtlamak istediğini söyler: Ben söyleyeyim. Metindeki cümle sayısını söyler. Bir başka oyuncu: Metindeki kelime sayısını söyler.

Ebe: Metindeki cümle sayısını, kelime sayısını ve kelimelerdeki hece sayısını söyleyerek biliyor musunuz? diyerek açıklar.

Çocuklar hep bir ağızdan seslenirler: Biliyoruz, biliyoruz.

Ebe; ortaya başka bir metin koyar. Bu metinde kaç cümle, kaç kelime, kaç hece var? söyleyin der. Bilenleri alkışlayalım diyerek oyun başlar. Kim önce hesapladı.

Bir oyuncu ben hesapladım, der. (Sayılar örnek olsun diye yazıldı. Gerçek Sayılar değildir.)

Ebe: Peki sen. Çabuk söyle.

Ali: İki cümle, altı kelime, 25 hece var.

Ebe: Doğru. Şimdiki soruyu kim yanıtlayacak.

Sorulacak soruyu kimin yanıtlayacağını önceki soruyu bilen oyuncu söyler.

Oyuncu: Elif yanıtlasın.

Elif : üç cümle, on kelime, 40 hece var.

Ebe: Doğru.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek iin hazırlanan bir soru:

© **Soru 1:** Cümle , kelime ve hece olmasaydı metinleri kitapları okuyup yazabilir miydık? Neden?

► **Cevap 1:** Cümle kelime ve heceler olmasaydı neler olabileceęi üzerine konuşulur.

Sorular bu şekilde somutlaştırılarak çoęaltılır.

Neşe Emşek-Neşe Örkeş (Nilay KIYMACI)

⊙ **Okul Adı:** Denizciler Mustafa Kemal İlkokulu

⊙ **Şehir Adı:** Hatay/İskenderun

⊙ **Ders İsmi:** Matematik

⊙ **Sınıf Düzeyi:** 3. sınıf

⊙ **Kazanım:**

⊙ **Öğrenme Alanı:** Geometri

Alt öğrenme alanı: Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, silindir, koni ve küre
⊙ modellerinin yüzlerini, köşelerini, ayrıtlarını belirtir.

⊙ **Oyun Orijinal Hali:** Neşe Emşek-Neşe Örkeş

Oyun kalabalık oyuncu grubuyla kapalı ve açık alanda oynanır. Bütün oyuncular daire şeklinde yere otururlar. İçlerinden biri ebe olur ve ayağa kalkıp dairenin ortasına gelir. Ebe bütün çocukların duyacağı şekilde: Çocuklar size bir soru soracağım. Bir deve kaç hörgüç, bir kısırta kaç meme var? diye sorar. Oyuncuların içinden biri yanıtlamak istediğini söyler: Ben söyleyeyim. Bir deve iki hörgüç vardır ama tek hörgüçlü deve bir hörgüç bulunur, der. Bir başka oyuncu: Bir kısırta iki göz, kulak olur der.

Ebe: Bir malda dört ayak, koyun ve keçide iki boynuz iki meme, bir sığırdaki iki boynuz, dört meme olur. Devenin memesi de dört biliyor musunuz? diyerek açıklar. Çocuklar hep bir ağızdan seslenirler: Biliyoruz, biliyoruz.

Ebe: Öyleyse ben şimdi malların adını söyleyeyim, sizler de onların boynuz, hörgüç, meme ve ayaklarının sayısını söyleyin. Bilemeyenleri yuhalayalım. İşte başlıyorum, hepiniz beni dinleyiniz, birbirinizle konuşmayınız. İki deve, üç kısırak. Kim önce hesapladı.

Bir oyuncu "Ben hesapladım" der.

Ebe: Peki sen. Çabuk söyle.

Çocuk-dört hörgüç, on dört meme, yirmi ayak var.

Ebe: Doğru. Şimdiki soruyu kim yanıtlayacak?

Sorulacak soruyu kimin yanıtlayacağını önceki soruyu bilen oyuncu söyler.

Oyuncu: Enver yanıtlasın.

Ebe: İki koyun dört keçi?

Malik: On iki boynuz, yirmi dört ayak, on iki meme var.

Ebe: Doğru.

Oyun aynı şekilde sürer. Oyunculardan malları iyi tanıyan ve sorulan sorunun hesabını doğru ve çabuk yapan başarılı olur.

🕒 Eğitsel Oyun Hali:

Sınıfta önce geometri konusu etkinliklerle işlenir. Geometrik cisimlerin özellikleri anlatılır. Geometrik cisimlerin yüzleri, köşe sayıları, ayrıtları gösterilir. Çevrelerindeki geometrik cisimlere örnekler verilir. Sonra oyuna geçilir. Oyun kalabalık bir oyuncu grubuyla kapalı ve açık alanda oynanır. Bütün oyuncular daire şeklinde yere otururlar. İçlerinden biri ebe olur ve ayağa kalkıp dairenin ortasına gelir. Ebe bütün çocukların duyacağı şekilde: Çocuklar size bir soru soracağım. Bir küpte kaç köşe, bir kare prizmada kaç yüz var? diye sorar. Oyuncuların içinden biri yanıtlamak istediğini söyler:

Ben söyleyeyim. Bir küpte 8 köşe var der.

Bir başka oyuncu: Kare prizmada 6 yüz vardır der.

Ebe: Bir küpte 8 köşe, 12 ayrıt, 6 yüz vardır der. Kare prizma ve dikdörtgen prizmada da 8 köşe vardır. Biliyor musunuz diye sorar.

Çocuklar hep bir ağızdan biliyoruz, biliyoruz diye cevaplar.

Ebe: Öyleyse ben şimdi size geometrik cisimleri söyleyeyim. Siz de bana köşe, ayrıt ve yüz sayılarını söyleyin. Bilenleri alkışlayalım. İşte başlıyorum. Hepiniz beni dinleyiniz. Birbirinizle konuşmayınız.

Bir kare prizma, bir üçgen prizmada toplam kaç köşe kaç ayrıt var? Kim önce hesapladı?

Bir oyuncu ben hesapladım der.

Ebe: Peki sen çabuk söyle der.

Çocuk: 14 köşe, 21 ayrıt var der.

-Dođru. Őimdiki soruyu kim yanıtlayacak?

Soruyu bilen çocuk alkışlanır. Sorulacak soruyu kimin yanıtlayacağını önceki soruyu bilen oyuncu söyler.

Ebe: İki küp, bir kare prizma kaç köşe, kaç ayrıt, kaç yüz vardır?

24 köşe, 36 ayrıt, 18 yüz vardır. Ebe dođru der.

Oyun aynı şekilde devam eder. Oyun sonunda geometrik cisimleri iyi tanıyan ve daha çabuk cevap veren başarılı olur.

Oyun İin Riskler:

Sınıfta öğrencilerin söz almak için birbirlerini itebilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırladığımız üç açık uçlu soru:

● **Soru:** Kare prizmanın kaç köşesi vardır?

▶ **Cevap:** 8 köşesi vardır.

● **Soru:** İki kare prizmanın kaç köşesi vardır?İki kare prizmayı birleştirdiğimizde kaç köşe oluşur?

▶ **Cevap:** İki kare prizmanın 16 köşesi vardır. Fakat iki prizmayı yan yana birleştirdiğimizde bir dikdörtgenler prizması oluşur. Bu durumda 8 köşe oluştuđunu farketmeleri sağlanır.

● **Soru:** Dikdörtgenler prizmasının karşılıklı yüzleri birbirine eşit mi?Yüzler eşit olmasaydı nasıl bir sorun ortaya çıkardı?

▶ **Cevap:** Evet dikdörtgenler prizmasının karşılıklı yüzleri birbirine eşittir. Eşit olmasaydı mesela koltuk yada buzdolabı gibi çevremizde gördüğümüz geometrik cisimler düzgün olmazdı. Buzdolabında koyduğumuz malzemeler durmazdı.Kayabilirdi.

Kapucu Başı (Berna DERİN)

⦿ **Okul Adı:** Ovakent Özel Eğitim Meslek Okulu

⦿ **Şehir Adı:** İzmir

⦿ **Ders İsmi:** Türkçe

⦿ **Sınıf Düzeyi:** Hafif Düzey Zihinsel Engelli (Hafif MR)

⦿ **Kazanım:**

Bilgi sağlanmalı:

Zıt anlamlı ve eş anlamlı kelime öğrenimini kolaylaştırma

⦿ **Araç-Gereçler:** Kelime kartları

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Kapucu Başı/Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

Bir adı da Bezirgân başı olan bu oyun kalabalık bir oyuncu grubuyla açık alanda oynanır. İki oyuncu ellerini birleştirerek yukarıya kaldırır. Diğer oyuncular arka arkaya sıra olarak iki çocuğun kollarının altından geçmeye başlarlar ve hep bir ağızdan;

Kapucu başı aç kapuyu

Kervan gitsin, kervan çığsın

En arkada galan yadigâr olsun, şarkısını söylerler.

En sondaki oyuncunun geçmesine izin verilmez. İki çocuk kollarını indirerek bu oyuncuyu tutarlar. Kapucu başları kendi aralarında önceden belirledikleri birer takma adı tuttukları oyuncuya söyleyerek hangisini istediğini sorarlar. Çocuk hangi kapucu başının takma adını söylerse onun arkasına geçer. Bu işlem sıradaki bütün oyuncuları bitinceye kadar devam eder. Sonunda kapucu başlarının arkasında iki uzun kuyruk oluşur. İki grubun oyuncuları birbirlerine sıkı sıkı sarılırlar. Kapucu başları da karşılıklı el ele tutuşarak birbirlerini çekmeye başlarlar. Hangi grup diğer grubun oyuncularını kendinden yana çekerse o grup yenmiş sayılır ve oyuna yeniden başlanır (Mevlüt Özhan, Malik Muradoğlu, 1997, s. 76).

● Eğitsel Oyun Hali:

Oyun Türkçe dersi, zıt ve eş anlamlı kelimeler ile ilgili kazanımının edinilmesini kolaylaştırmak için dersin gelişme veya sonuç bölümünde şu şekilde uygulanır: Dersin öğretmeni, zıt ve eş anlamlı kelimelerden oluşan kelime kartları hazırlar. Hazırlanan kelime kartları ile ilgili öğrencilerle bir ön çalışma yapar. Bu ön çalışma ile amaç, hafif zihinsel engelli öğrencilerin kelime bilgisini tespit etmek, öğrencilere zıt ve eş anlamlı kelimelerin neler olduğunu hatırlatmaktır. Yapılan ön çalışmadan sonra, oynanacak oyun öğrencilere anlatılır. Öğrenciler hep birlikte oyunu oynayacakları alana götürülür. Oyunu oynamak için geniş bir alan tercih edilir. Daha sonra öğrenciler arasından iki kişi (öğrenci) seçilir, bunlar "Kapucu başı/bezîrgân) olurlar. Alana bir çizgi çizilir. Bezîrgânlar çizginin iki yanında olmak üzere, karşılıklı geçerler ve el ele tutuşurlar. Ellerini yukarı kaldırarak "kapı" olurlar. Öteki öğrenciler tek sıra dizilerek, kuyruk (kervan) oluştururlar. Öğrenciler "aç kapıyı bezîrgân başı" şarkısını söyleyerek kapıdan (kollarını yukarı kaldıran öğrenciler) geçmeye başlarlar. Şarkının son dizesi, "arkamdaki yadîgâr olsun, yadîgâr olsun" söylendikten sonra, hangi öğrenci "kapı" içinde kalmışsa o öğrenci bezîrgânlar tarafından (kollar arasında tutularak) esir alınır. Öğretmen bezîrgânın kulağına esire söylemesi gereken kelimeyi fısıldar. Bezîrgânda esire öğretmenin söylediği kelimeyi söyleyerek, kelimenin zıt / eş anlamlısını söylemesini ister. Esir olan öğrenci sorulan kelimenin zıt / eş anlamını bilemez ise üç tane cevap hakkı verilir. Bezîrgânlardan (kollarını yukarı kaldıran öğrenciler) biri zıt kelimeyi diğeri eş kelimeyi temsil ederler. Kapıda esir olan öğrencilere sorulacak soruları öğretmen hazırladığı kelime kartlarından sorar. Kapıda esir olan öğrenci bezîrgânın sorduğu zıt anlamlı soruya cevap verdikten sonra zıt anlamlı kelimeyi temsil eden bezîrgânın arkasına geçer. Kapıda esir olan öğrenci eş anlamlı kelimeye cevap verirse, eş anlamlı kelimeyi temsil eden bezîrgânın arkasında sıraya geçerek belinden tutar. Şarkı devam eder ve son öğrenci kalıncaya kadar oyun devam eder.

Oyun İin Riskler:

Öğrenci sıraya geerken dikkat eksikliğinden kaynaklı zorlanma yaşayabilir.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek iin hazırlanan üç soru:

© **Soru 1:** Elimde bulunan kartta yazan kelime zıt anlamlısı nedir?

▶ **Cevap 1:** Cevaplarda kartta yazan kelimenin zıt anlamının doęru söylenmesine yönelik yorumlar aranır.

© **Soru 2:** Elimde bulunan kartta yazan kelime eş anlamlısı nedir?

▶ **Cevap 2:** Cevaplarda kartta yazan kelimenin eş anlamının doęru söylenmesine yönelik yorumlar aranır.

Koparmak (Kotarış) (Bahar ÇEBİ)

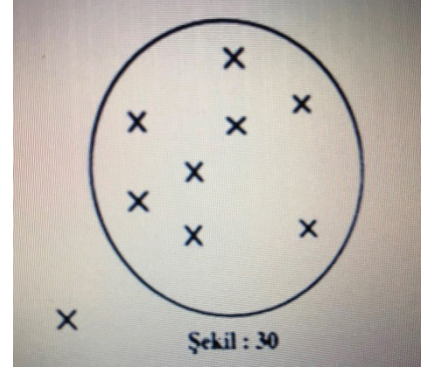
● **Okul Adı:** Yasemin Karakaya Bilim ve Sanat Merkezi

● **Şehir Adı:** Ankara

● **Ders İsmi:** Matematik

● **Sınıf Düzeyi:** 4. sınıf

Kazanım:



M.4.3.4.1. Zaman ölçme birimleri arasındaki ilişkiyi açıklar. a) Saat-dakika, dakika-saniye arasındaki dönüştürmeler yaptırılır.

Terimler veya kavramlar: saat (sa.), dakika (dk.), saniye (sn.)

● **Araç-Gereçler:** Kâğıt, kalem, bant, renkli kartonlar, renkli kalemler

● **Oyun Orijinal Hali:** Koparmak (kotarış)

On-on iki oyuncuyla açık alanda oynanır. Oyuncular yere 3-4 metre çapında bir daire çizerler. Bir oyuncunun dışındaki bütün oyuncular çizilen dairenin içine girerler. (Şekil 30) hep bir ağızdan "kutkar, kutkar, kutkar" diye bağırırlar. Dairenin dışında kalan ve anabaşı adı verilen oyuncu dairenin çevresinde dönerek "Usta çumçuk sayge tüştü. Ek bek, sen çık, sen tur" diyip gösterdiği çocuğu dairenin içine girmeden dışarı çeker. Bu şekilde bütün oyuncuları çekince hepsine tek tek:

-Sen ne bilirsin?

-Ben türkü bilirim (Çocuk türküyü söyler).

Anabaşı öteki oyuncuya;

-Sen ne bilirsin?

-Ben horoz gibi ötmesini bilirim (oyuncu horoz gibi öter).

Bütün oyuncular aynı şekilde cezasını çektikten sonra oyuna yeniden başlanır.

● Eğitsel Oyun Hali:

10 kişi daire şeklinde otururlar. İkişerli grup olurlar. Öğretmen dairenin dışında dönerek tekerleme söyleyerek bir grup belirler. Çıkan gruba saati dakikaya çevirme sorusu sorar? Bilirlerse oyunda kalırlar bilemezlerse öğretmenin yerine geçip bir soru sorarlar. Soru sormak için tekerleme ile soracakları grubu seçerler. Öğretmenin daha önceden hazırlamış olduğu soru kartlarından seçim yaparak soruyu yöneltirler. Bu şekilde halkada kalmayı başaran 10 oyuncu birleşerek saati dakikayı saniyeyi gösteren bir saat modeli yaparlar ve bu saate bir alarm eklemeleri istenir. Bu alarmın çalış şekli ve uyarı biçimi bildiklerimizden farklı olmalıdır. Sunum yapıp saatlerini ve alarm tasarımlarını paylaşırlar.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

● Soru 1: İnnovasyon nedir?

▶ **Cevap 1:** Daha çok günümüzde var olan bir ürün, hizmeti ele alıp ürüne yeni etkin özellikler katıp yeniden insanlığın hizmetine sunmaktır.

● Soru 2: Sizin tasarımınızın farklı özellikleri nedir?

▶ **Cevap 2:** Uygun cevaplar verilir

● Soru 3: Bu saati satmak isteseniz reklamını nasıl yapardınız?

▶ **Cevap 3:** Uygun cevaplar verilir.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Oyunun sonunda 10 oyuncu birleşerek saati dakikayı saniyeyi gösteren bir saat modeli yaparlar ve bu saate bir alarm eklemeleri istenir. Bu alarmın çalış şekli ve uyarı biçimi bildiklerimizden farklı olmalıdır. Sunum yapıp saatlerini ve alarm tasarımlarını paylaşırlar.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	10 kişi daire şeklinde otururlar . ikiye bölünmüş grup olurlar. Öğretmen dairenin dışında dönerek tekerleme söyleyerek bir grup belirler. Çıkan gruba saati dakikaya çevirme sorusu sorar? Bilirlerse puan alırlar bilemezlerse öğretmenin yerine geçip bir soru sorarlar. Soru sormak için tekerleme ile soracakları grubu seçerler. Öğretmenin daha önceden hazırlamış olduğu soru kartlarından seçim yaparak soruyu yöneltirler. Bu şekilde halkada kalmayı başaran ve en çok puan alan grup kazanır.
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağrılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Kumak 1 (Nurhayat KÖKDENER)

● **Okul Adı:** Gazi Mustafa Kemal İlkokulu

● **Şehir Adı:** Uşak

● **Ders İsmi:** İngilizce

● **Sınıf Düzeyi:** 4. sınıf

● **Kazanım:**

Birlik sağlanmalı:

Students will be able to talk about their own and others' possessions



Şekil : 16

● **Araç-Gereçler:** Gerçek sınıf eşyaları, oyuncak vb. ya da eva vb. malzemelerden yapılmış örnekler, sağlam bir ip (iki ağaca ya da benzeri bir yere asılabilecek uzunlukta), öğrencilerin ulaşabileceği uzunlukta kullanılan eşya sayısı kadar ip, mandal, gözleri bağlamak için başörtüsü vb.

● **Oyun Orijinal Hali:** Kumak/Kazakistan

Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oynanır. Oyuncular 70-80 santimetre uzunluğundaki iki sopayı bir buçuk-iki metre arayla karşılıklı yere dikerler. Bu sopaların arasına bir ip gererler, ipin üzerine kalem, top, defter vb. şeyleri on-onbes santimetre uzunluğundaki iplerle eşit aralıklarla bağlarlar. (Şekil 16) Sayışmacı ile belirlenen oyuncunun gözü bağlanır, eline bir makas verilir. O oyuncu iki üç metre uzaklıktan gözü bağlı olarak gidip ipte asılı eşyalardan birinin ipini kesmeye çalışır. Eğer kesebilirse o eşya onun olur. Kesemezse başka oyuncunun gözü bağlanır (Anonim).

● **Eğitsel Oyun Hali:**

İki oyuncu grubuyla açık alanda ya da sınıfta oynanabilir. Oyundaki eşyaların her biri farklı öğrenciler tarafından getirilir, oyun öncesinde eşyaların kimlere ait olduklarının bilinmesi için öğrencilerden sırayla "This is my ball. It is small/red" vb şekilde sahip oldukları eşyaları tanıtmaları istenir. Oyuncular 70-80 cm uzunluğundaki sopayı bir buçuk iki metre arayla karşılıklı yere dikerler (Sopalar yerine ip bağlanabilecek iki ağaç direk vb. de kullanılabilir). Bu sopaların arasına bir ip gerilir, ipin üzerine kalem, top, defter vb şeyler eşit aralıklarla iplerle bağlanır. Sayışmacı ile hangi grubun önce başlayacağı belirlenir. Belirlenen gruptan ilk oyuncunun gözü bağlanır eline yassı uçlu bir makas verilir. O oyuncu iki üç metre uzaklıktan gözü bağlı olarak gidip ipte asılı eşyalardan birini seçer. Seçtiği eşyayı "This is my ball" ya da "This is Mehmet's ball" şeklinde ne olduğunu ve kime ait olduğunu bilip doğru cümle kurarsa o eşyanın ipini kesmeye çalışır. Eğer kesebilirse takımına bir eşya kazandırmış olur. Kesemezse oyun diğer takımdan ilk oyuncuyla devam eder. Eşyalar bitinceye kadar oyun devam eder.

Kumak 2 (Pınar KAMAR)

⦿ **Okul Adı:** İmkb Atatürk Anadolu Lisesi

⦿ **Şehir Adı:** Zonguldak

⦿ **Ders İsmi:** Türk Dili ve Edebiyatı

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 11. sınıf

⦿ **Kazanım:**

A.2.12.Metinde edebiyat, sanat ve fikir akımlarının/anlayışlarının yansımalarını değerlendirir.

⦿ **Araç-Gereçler:** İki tane uzun çıta, ip, mandal

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Kumak Oyunu/Kazakistan

Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oynanır. Oyuncular 70-80 cm uzunluğundaki iki sopayı 1.5-2 metre arayla karşılıklı yere dikerler. Bu sopaların arasına ip gererler, ipin üzerine kalem, top, defter vb. şeyleri on-on beş cm uzunluğundaki iplerle eşit aralıkta bağlarlar. Sayışmacı ile belirlenen bir oyuncunun gözü mendille bağlanır, eline bir makas verilir. O Oyuncu iki üç metre uzaklıktan gözü bağlı olarak gidip ipte asılı eşyalardan birinin ipini kesmeye çalışır. Eğer kesebilirse o eşya onun olur. Kesemezse başka oyuncunun gözü bağlanır (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Açık alanda 70-80 cm uzunluğundaki iki çıta 1.5-2 metre arayla karşılıklı yere dikilebileceği gibi çıtayı öğrenciler de tutabilir. Öğrencilerden A ve B şeklinde iki grup oluşturulur. İki gruptan birer öğrenci seçilir ve gözleri bağlanır. Dikilen çıtaların arasına ip gerilir üzerine de küçük bir hediye asılır. Asılı hediye öğrencilerin sınıf düzeyi, ilgi ve yetenekleri veyahut öğretmenin tercihi doğrultusunda belirlenir. Örneğin, kitap, kalem gibi hediyelerin yanı sıra kazanan grupla sinemaya, tiyatroya gitme ya da grup pikniği tarzında sosyal aktiviteler ödül olarak belirlenip onları temsilen bir şey asılabilir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta ödülün grup temsilcilerinin gözü bağlandıktan sonra asılmasıdır. Böylelikle temsilci ödülün konumunu bulmak için sağa git, sola git şeklinde yönergelere ihtiyaç duyacaktır. A grubunun temsilcisine B grubundan bir öğrenci, B grubunun temsilcisine de A grubundan bir öğrenci edebi akımlarla ilgili soru sorar. Verilen her doğru cevapla temsilciye grubu "Bir adım sağa, bir adım sola ya da bir adım ileri git." şeklinde yönlendirme yapar. Yanlış cevaplanması durumunda öğrenci grubundan herhangi bir yönerge alamayıp mevcut konumunda kalır. Çıtadaki hediyeye ilk ulaşan temsilcinin grubu, hediyeyi kazanmış olur. Oyun konu değiştirilerek farklı sınıf düzeylerine uygulanabileceği gibi diğer branşlara da uyarlanabilirliği açısından işlevseldir.

Oyun İçin Riskler:

İki oyuncunun gözleri bağlanacağı için takılıp düşme gibi sıkıntılar oluşabilir.

🎯 Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

🎯 Soru 1:

* Klasizm felsefesinin temelini Descartes ve Pascal atmıştır.(Bilgi) (A Grubu İçin)

*Kişilerin yaşadığı çevre içinde ele almak, bireyin yerine toplumun düzeltilmesini düşünmek "sanat için sanat" ilkesi romantiklerin önemli ilkelerindendir. (Bilgi) (B Grubu İçin)

▶ **Cevap 1:** (D,D)

🎯 Soru2:

*Sanatçı dediğin taraf tutmaz, yargılamaktan kaçınır. Bir bilim adamı gibi davranır. Nasıl bilim adamı incelediği olay ele aldığı olgu karşısında tarafsızsa, nasıl duygularından arınmışsa sanatçı da öyledir sanatçı romanının konularını gerçek yaşamdan almalıdır. Üslup doğal, sağlam, yalın ve yapmacıksız olmalıdır. Gerekirse argo sözcüklere de bolca yer vermeli. Bu şekilde sokak dili edebiyata girmeli.

Sanatçılık anlayışını bu şekilde ifade eden bir yazar hangi edebi akımı benimsemiş olmalıdır? (Kavrama) (A Grubu İçin)

*İçerisinde " Kızıl akşamlar, sarı yapraklar, siyah akşamlar, perdede gezinen gölgeler, ölüm ve durgun suların" hakim olduğu şiir hangi edebi akımla yazılmıştır? (Kavrama) (B Grubu İçin)

▶ **Cevap2:** Natüralizm, Sembolizm

🎯 Soru 3:

* Klasizm ve Romantizm akımını üç maddeyle karşılaştırınız.(Analiz) (A Grubu İçin)

*Realizmi ve Romantizm akımını üç maddeyle karşılaştırınız. .(Analiz) (B Grubu İçin)

▶ **Cevap 3:**

* Klasizm akıl ve sağduyuya dayanır. Romantizm duyguya ve hayale dayanır. (A Grubu İçin)

Klasizmde mantık önemlidir romantizmde coşku ve hisler önemlidir.

Klasizmde üsluba önem verilmiştir.Romantizmde verilmemiştir.

*Realizm romantizme tepki olarak doğmuştur.Natüralizm hiçbir akıma teki olarak doğmamıştır. (B Grubu İçin)

Realizmde "sanat sanat içindir" görüşü savunulurken natüralizmde "Sanat toplum içindir" anlayışı ele alınmıştır

Realizmde determinizme yer verilmemiştir. Natüralizmde yer verilmiştir.Determinizm demek tabiat olaylarında aynı sebepler aynı sonucu doğurur.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	“Konca” adı verilen kartlarda yazan kelimelerden anlamlı bir şiir ya da paragraf oluşturularak sentez basamağına ulaşmış olacaklar.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	Gruplara sorulan 3.soru iki akımı karşılaştırma analiz düzeyinde.

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Verilen metinden hangi akıma bağlı olduğunu bulabilme kavrama düzeyinde.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	Gruplara sorulan 1.soru bilgi düzeyinde.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Eski Türkçe’de ödöl, mükafat anlamına gelen “KONCA” adı verilen kartların bulunduğu bir görev torbası oyuna dahil edilir. Oyunun ilk halinde sadece grup temsilcileri sorulara cevap vererek ilerlemektedirken yapılan ekleme ile grup üyeleri de oyuna dahil edilir. Grup temsilcileri üç tane soruya arka arkaya doğru cevap verdiğinde görev torbasındaki KONCA kartlarından 1 tane seçme hakkı kazanırlar. Kartlarda, karışık olarak verilen cümlelerden anlamlı bir bütün oluşturma veya yazılı olan kelimelerden şiir ya da paragraf oluşturma gibi görevler yer almaktadır. Grup üyeleri KONCA’daki görevi yerine getirdikleri takdirde grup temsilcilerini yönlendirecek 2 adet yönerge verme hakkına sahip olabileceklerdir. Böylelikle grup temsilcileri 3 soruya arka arkaya doğru cevap vererek, görev torbasından KONCA kartını seçme ve KONCA’daki görevi grupça yerine getirerek fazladan 2 yönerge kazanma yarışına da gireceklerdir. Grup üyelerinin de oyunda aktif rol almasına imkan sağlayan bu ekleme oyunumuzu parçalardan bütün oluşturma ile analiz basamağına, yeni bir şiir ya da paragraf oluşturma ile de sentez basamağına kadar çıkarabilecektir.

Kumak 3 (Canan ÖZCAN BENGÜ)

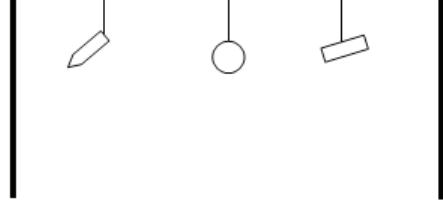
● **Okul Adı:** Mehmet Akif Ersoy Ortaokulu

● **Şehir Adı:** İstanbul

● **Ders İsmi:** Teknoloji ve Tasarım

● **Sınıf Düzeyi:** 7. sınıf (8. sınıfa uyarlanabilir)

● **Kazanım:**



Geri dönüşüm hakkında bilgi edinir.

Hayal kurma becerilerini geliştirir.

İhtiyaç doğrultusunda hayallerini kullanarak planlama yapma becerilerini geliştirir.

Atık malzemelerin değerlendirilebileceği alanları tespit eder.

Tasarruf bilinci oluşturur.

Dış gözlem yeteneğini geliştirir.

Etkin dinleme becerilerini geliştirir.

Grup içinde sorumluluk bilinci geliştirir.

Grup kurallarına uymayı ve sıra beklemeyi kavrar.

Dokunma duyusunu geliştirir.

Tanımlayabilme becerisini geliştirir.

Terim (kavram) öğrenmeyi destekler.

Malzeme çeşitlerini açıklar.

Uygun malzemeyi uygun yerde kullanmayı destekler.

El- kol kaslarını kullanmayı ve motor becerilerini kullanmayı sağlar.

Denetleme ve değerlendirme becerisi kazandırır.

Eleştirel bakmayı sağlar.

Farklı bakış açılarına açık olmayı, eleştiri almayı ve gelişmeyi sağlar.

Ürün elde etmek için sonuç odaklı çalışmanın önemini kavrar.

Emek vermenin değerini kavrar.

Tasarladığı ürünü sunar.

Arkadaş ilişkilerini geliştirir.

İnovasyon kavramını açıklar.

İnsan hayatını kolaylaştıracak inovatif bir fikir geliştirir.

Geliştirdiği inovatif fikri değerlendirir.

Geri bildirimler doğrultusunda inovatif fikrini yeniden geliştirir.

⦿ **Araç-Gereçler:** 80 cm. uzunluğunda iki sopa; ip; mukavva, atık malzemeler, tahta çubuklar, karton, kalem, cetvel, silikon, silikon tabancası, çeşitli teller, eva, fiber plak vb.

⦿ **Oyun Orijinal Hali: Kumak 3**

Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oynanır. Oyuncular 70-80 cm. uzunluğundaki iki sopayı 1,5-2 m. arayla karşılıklı yere dikerler. Bu sopaların arasına bir ip gererler, ipin üzerine kalem, top, defter vb. şeyleri 10-15 cm. uzunluğundaki iplerle eşit aralıkta bağlarlar. Sayışmaca ile belirlenen bir oyuncunun gözü mendille bağlanır, eline bir makas verilir. O oyuncu 2-3 m. Uzaklıktan gözü bağlı olarak gidip ipte asılı eşyalardan birinin ipini kesmeye çalışır. Eğer kesebilirse o eşya onun olur. Kesemezse başka oyuncunun gözü bağlanır (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyunda yaklaşık 80 cm. uzunluğundaki iki sopa 1,5-2 m. arayla karşılıklı yere dikilir. Bu sopaların arasına bir ip gerilir. İpin üzerine mukavva, çeşitli tahta çubuklar, atık malzemeler, karton, kalem, cetvel, silikon, silikon tabancası vb. malzemeleri 10-15 cm. uzunluğundaki iplerle eşit aralıklarla bağlanır. Grup içerisinde sayışarak belirlenen bir oyuncunun gözleri bağlanır. İpte asılı bulunan malzemelerden dokunduğunun ismini söyler. Söylediği malzeme hakkında bilgiler verir. Bu malzemeyi tasarlayacağı şehirde nerede, nasıl kullanabileceğini grup arkadaşlarına açıklar.

Karşılıklı diyalog, beyin fırtınası gerçekleştirilir. Her yeni gelen oyuncu için eksilen malzemelere yenisi eklenir. Malzemeler bitene kadar oyun tekrarlanır. Daha sonra da iş bölümü yapılarak mimari tasarım etkinliği gerçekleştirilir.

Bu etkinlik 8. Sınıf düzeyinde uygulanacağı zaman var olan mimari tasarım (şehir) projesinde inovasyon yapılacağı için malzemeleri biraz daha değiştirerek asılır. Örneğin; çeşitli teller, eva, fiber vb. Belirlenen oyuncu seçtiği malzemenin ne olduğunu, özelliğini, nerede kullanacağını, neyi değiştireceğini açıklar. Şehir inovasyonu için grup üyelerince beyin fırtınası tekniği kullanılarak eksiklik tespiti yapılır. Malzeme alanından uygun materyal tercih edilerek yenileme gerçekleştirilir. Süreç şehrin eksikliği giderilene kadar devam eder.

Kuşın Magi Kuşta Gina 1 (Elif AKIN)

⊙ **Okul Adı:** Cahit Zarifoğlu Anadolu İmam Hatip Lisesi

⊙ **Şehir Adı:** İstanbul

⊙ **Ders İsmi:** Türkçe

⊙ **Sınıf Düzeyi:** 5. sınıf

Kazanım:

T.5.3.11. Yapım ekinin işlevlerini açıklar.

⊙ **Araç-Gereçler:** Not kâğıtları, kalem, kutu

Oyun Orijinal Hali: Kuşın Magi Kuşta Gina

Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Her grup için bir balabaşı seçilir. Bir grubun balabaşısı elindeki mendili kuş, yılan vb. gibi bağlayıp iki grubun ortasındaki bir yere bırakır ve diğer grubun balabaşısına sorar:

-Bu nedir?

-Kuş.

-Ne kuşu?

Kuşun adını bilirlerse soruyu soran balabaşının grubunun sırtına binerek daha önceden belirlenen yere kadar giderler. Bilemezlerse soruyu soran grup bilemeyen grubun sırtına biner (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

⊙ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Her grup için bir balabaşı seçilir. Bir grubun balabaşısı elindeki yapım eklerinin yazılı olduğu kutudan bir ek seçer ve diğer grubun balabaşısına sorar:

-Bu nedir?

-İsimden isim, isimden fiil, fiilden fiil veya fiilden isim yapım eki,

-Kelime türet.

Seçilen eki ile kendi söylediği göreve uygun olarak bir kelime türetirse soruyu soran balabasının grubundan bir hayvan taklidi yapmasını ister. Bilemezlerse soruyu soran grup bilemeyen gruptan canlandırma yapmasını ister. (kuş gibi öt, kedi gibi miyavla vb).

Oyun İçin Riskler:

Hayvan taklidi yapmak alay konusu olabilir

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Yapım eklerinin görevi nedir?

▶ **Cevap 1:** Yeni kelime türeterek dilin ifade gücünün artmasını sağlarlar.

◎ **Soru 2:** Yapım ekleri olmasaydı dilimiz nasıl olurdu?

▶ **Cevap 2:** Her durum, varlık, kavram vb. için arı kelimelerimiz olurdu. Eşya, varlık, fiil arasında dille kurulan bağ kurulamamış ve dilimizle birlikte düşüncelerimizin de uyumu eksik, yavan kalırdı.

◎ **Soru 3:** Günlük hayatınızda en çok zorlandığınız işi yapmanıza yardımcı olacak bir alet hayal edin. Hayal ettiğiniz alet ne iş görüyor? Hayal ettiğiniz alete yaptığı işi anlayabileceğimiz bir isim verin?

▶ **Cevap 3:** Sorun: Saçıımı öremiyorum. Tasarım: Saç örebilen bir robot hayal ediyorum. Robotun ismi: Örücü

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Her grup kendi türemiş kelimelerini özgün bir hikâye oluşturdu.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	Öğrenciler yapım eklerini kullanarak yeni sözcükler oluşturdu. Bu sözcükleri bir deftere not aldılar.
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağrılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonrasında öğrenciler defterlere yazdıkları türemiş özgün hikâye oluştururlar.

Kuşın Magi Kuşta Gina 2 (Hüseyin SIHAT)

⦿ **Okul Adı:** -

⦿ **Şehir Adı:** İstanbul

⦿ **Ders İsmi:** Bilişim Teknolojileri ve Yazılım

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 6. sınıf

Kazanım:

BT.6.5.2.11. Döngü yapısını içeren programlar oluşturur.

BT.6.5.2.12. Döngü yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Kuşın Maga Kuşta Gina

Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Her grup için bir ebe seçilir. Bir grubun ebesi elindeki mendili kuş, yılan vb. gibi bağlayıp iki grubun ortasındaki bir yere bırakır ve diğer grubun ebesine sorar:

-Bu nedir?

-Kuş.

-Ne kuşu?

Kuşun adını bilirlerse soruyu soran ebenin grubunun sırtına binerek daha önceden belirlenen yere kadar giderler. Bilemezlerse soruyu soran grup bilemeyen grubun sırtına biner ((Özhan ve Muradoğlu, 1997: s. 96).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun en az 30 kişi ile oynanır. Oyuncular iki guruba ayrılırlar. Her grup için bir ebe birde yönlendirici seçilir. Yönlendirici oyunun oynanmasını kolaylaştırır, öğretmen iki gurubun da yönlendiricisi olabilir. Yönlendirici süre kontrolünü, soruların veya cevapların geçerli olup olmadığını ve taklitlerin doğru yapıp yapılmadığını denetler. Ebelerden birisi “kuş uçarsa yılan ne yer” sorusu sorar bunun üzerine her iki ebede birbirlerine göstermeyecek şekilde bir kâğıda kuş, yılan, fare veya farklı bir hayvan ismi yazar. Yazılan hayvanlardan besin zincirine göre üst düzeyde olanı yazmış olan ebe oyuna ilk başlar.

If döngüsü;

İlk ebe diğerine soru sorar sorunun herkes tarafından bilinebilecek ders ile ilgili bir konuda olmasına özen gösterilir.Soru sorulduktan sonra cevap için 10 saniye verilir cevabı karşı gurubun ebesi bilemez ise gurup üyelerinden bilen söylemesi için 10 saniye verilir ve cevap istenir. Eğer gurup üyelerinden bilen çıkar ise ebe o olur ve eski ebe oyun dışına çıkartılır. Gurup üyeleri 10 saniye içinde bilemez ise doğru cevap verilene kadar soru sorulan grup başlangıçta karşı grubun ebesi tarafından belirtilen ebenin söylediği hayvanın taklidini yapar. Ebe veya guruptan bir kişi doğru cevabı verir ise karşı gurup cevabı veren guruptaki ebenin belirttiği hayvanın taklidini 30 saniye boyunca yaparlar.Bu kurgudaki döngünün belirli koşul sağlandığında ve sağlanmadığında yapılacak işlemlere yönelik döngü olduğu ve oyunun bu yapıda iken if döngüsüne benzediği belirtilerek 5 soru boyunca bu döngü kullanılır.

Do until While döngüsü;

Ebe bir soru sorar sorunun doğru cevabı verilene kadar cevap verecek gurubun üyeleri ebe dahil olmak üzere diğer grubun ebesinin belirttiği hayvanın taklidini yaparlar. Ebe cevabı bilemez ise gurup üyelerinden bilen çıkar ise ebe o olur ve eski ebe oyun dışına çıkartılır. Taklit sonlandırılır. Cevap gelmez ise 1 dakika boyunca taklit yapılır. Cevap gelir ise oyun devam eder karşı gurubun taklit yapması gerekmez. Bu kurgudaki döngünün, cevabın yanlış olması veya verilememesi durumunda sürekli dönmesi ve yapılan işlem (hayvan taklidi) olması do until while döngüsüne benzerliği belirtilerek 5 soru boyunca bu döngü kullanılır.

While döngüsü;

Ebe bir soru sorar sorunun doğru cevabı ebe tarafından verilirse veya ebe bilemediğinde cevabı veren bir oyuncu çıkar ise ebenin yerine geçer karşı gurubun ise 1 dakika boyunca cevap vermekte olan gurubun ebesinin söylediği hayvanın taklidinin yapması gerekir. Cevap verilemez ise bir sonraki soru sorulur. Ve cevap veremeyen gurubun taklit yapması gerekmez. Bu kurgudaki döngünün, cevabın yanlış olması veya verilememesi durumunda sürekli dönmesi ve yapılan işlem (hayvan taklidi) olması do until while döngüsüne benzerliği belirtilerek 5 soru boyunca bu döngü kullanılır.Bu kurgudaki döngünün, cevabın doğru bilindiğinde soruyu soran gurubun taklit yapması bilmediğinde ise cevap verecek gurubun sorumluluğunun olmaması while döngüsüne benzerliği belirtilerek 5 soru boyunca bu döngü kullanılır.

Switch döngüsü

Ebe bir kelime söyler ve bu kelimenin doğru cevabı olan bir sorunun ebe tarafından 10 saniyede oluşturulması beklenir. Ebe cevabını vermeden ebe de dâhil olmak üzere cevap verecek tüm gurubun oyuncularını 10 saniye boyunca karşı gurubun ebesinin başta söylediği hayvanın taklidini yaparlar. Ebe soruyu kurgulayamaz ise bilemeyen ebenin gurubundaki oyuncuların cevabı vermeleri beklenir. Eğer gurup üyelerinden bilen çıkar ise ebe o olur ve eski ebe oyun dışına çıkartılır.

Eğer kimse bilemez ise oyun devam eder. Ebe veya guruptan bir kişi doğru soruyu belirtir ise karşı gurup cevabı veren guruptaki ebenin belirttiği hayvanın taklidini 30 saniye boyunca yaparlar. Bu kurgudaki döngünün, cevabın sorunun oluşturulmasına yönelik yapılan işlem (hayvan taklidi) olması switch döngüsüne benzerliği belirtilerek 5 soru boyunca bu döngü kullanılır.

For döngüsü

Ebe soru sorar soru sorulduktan sonra süre tutulur cevap verilemeyen her 5 saniye için 40 saniye cevap verecek gruptaki tüm oyuncular soru soran gruptaki ebenin söylediği hayvanın taklidini yapar, cevap için 15 saniye beklenenecektir. Ebeden cevap gelmez ise diğer oyuncuların da 15 saniye süresi olur bir oyuncu cevabı söyler ise ebe o olur ve eski ebe oyundan çıkar. Cevap verilmez ise 240 saniye boyunca taklit yapılması gerekir. Eğer cevap verilir ise o ana kadar geçen süre oranında karşı gurubun taklit yapması beklenir. Bu kurgudaki döngünün, belirlenen koşul sayısınca-süresince gerçekleşmesi for döngüsüyle benzeştiği belirtilerek 5 soru boyunca bu döngü kullanılır. Oyunda sorulabilecek 25 soru tamamlandığında döngüler ile ilgili detaylı bilgi verilebilir. Döngüler; bir iş, sistem, program veya işlem de belirli şartlarda veya belirli sayıda tekrar tekrar yapılması gereken durumlarda kullanılan yapılardır. Yazılım alanında oldukça fazla kullanılan döngüler tekrar gerektiren haller için zamandan ve iş yükünden tasarruf sağlar. Genel olarak bütün programlama dilleri ve günlük yaşamda kullanılan araç, olaylarda döngüsel işlem gerektiren durumlar vardır. Örneğin kilitli bir kapı açılmak isteniliyorsa ve elimizde 5 tane anahtar var ise doğru anahtar bulunuluncaya kadar süreç döngüye girer. Farklı durumlarda kullanılabilecek döngüler bilgisayar yazılımlarında 4 farklı başlıkta ele alınır.

if döngüsü (mantıksal bir durum sağlandığında ve sağlanmadığında olacak koşullar)

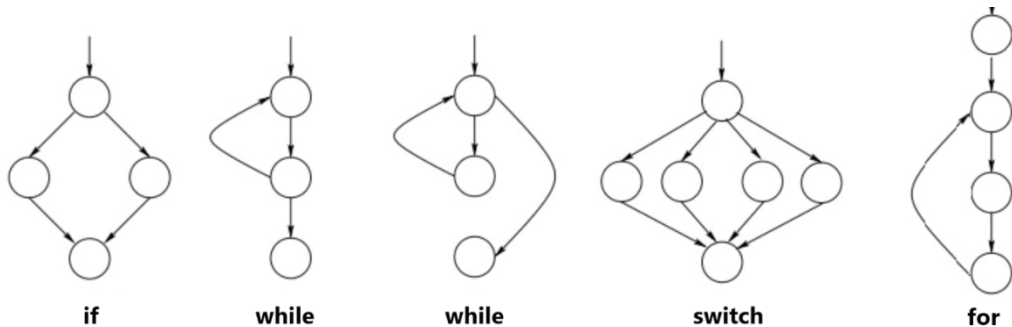
do until while döngüsü (döngü belirli şartlar sağlanmıyorsa gerçekleşir)

while döngüsü (koşul belirli şartlar sağlandığı sürece gerçekleşir)

switch döngüsü (belirli şartları taşıyan birden fazla ihtimale göre farklı işlemler yapılacaksa)

for döngüsü (sürecin kaç defa tekrarlanacağı belirli ise)

Örnek döngü yapıları;



Oyun İin Riskler:

Öğrenciler birbirlerini kovalarken düşebilirler.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Ülkemizin farklı bölgelerine ait yöresel yemeklerine örnekler verebilir misiniz?

▶ **Cevap 1:** Öğrencilerden bildikleri yöresel yemeklerden örnekler vermeleri beklenir örneğın Uşak'ın tarhanası vb.

◎ **Soru 2:** Ülkelerin de kendilerine ait çok farklı yiyecek içecek kültürü vardır farklı ülkelere ait bildiğiniz yiyecekler hangileridir?

▶ **Cevap 2:** Öğrencilerden farklı yiyecek içeceklere örnekler vermeleri beklenir.

◎ **Soru 3:** Turistik bir yerde olduğunuzu düşünün gelen turistlere yönelik kendi yöresel yemeklerimizi tanıtmak için neler yapılabilir?

▶ **Cevap 3:** Öğrencilerden broşürler, yöresel yemeklerin olduğu kitaplar, yöresel yemeklerimizin olduğu restoranlar vb gibi cevaplar vermeleri beklenir.

Mendil Atmak 1 (Hanife ÜNLÜTÜRK AKÇAKIN)

⊙ **Okul Adı:** İlyaslı İlkokulu

⊙ **Şehir Adı:** Uşak

⊙ **Ders İsmi:** Türkçe

⊙ **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf

⊙ **Kazanım:**

T.1.3.2. Harfi tanır ve seslendirir.

T.1.1.3. Seslere karşılık gelen harfleri ayırt eder.

⊙ **Araç-Gereçler:** Top

⊙ **Oyun Orijinal Hali:** Mendil Atmak (Oramal Tastav)/Kazakistan

Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda veya kapalı alanda oynanır. Oyuncular aralarından bir kişiyi ebe olarak seçerler. Sonra daire şeklinde otururlar. Oyun başlatıcı oyunun kurallarını hatırlatarak "Benim söyleyeceğim söze anlamlı söz ekleyemeyenin babası ölsün" der. Elindeki mendili oyunculardan birinin önüne atar. Ona bir söz söyler. Onun söylediği söze ikinci oyuncunun anlamlı bir sözle cevap vermesi gerekir. Bu sözler özellikle atasözleri ve deyimlerden seçilir. Sözgelişi, oyun başlatıcı "çocuk" deyip mendili bir oyuncunun önüne attığında bu oyuncu "Çocuk baldan tatlıdır." der. Oyun başlatıcı mendili alıp başka bir oyuncunun önüne atar ve "mal" der. Bu oyuncu da buna "Mal bakıldıkça çoğalır" diye cevap verir. Ebenin söylediği söze anlamlı söz bulamayan oyuncu cezalandırılır (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

⊙ **Eğitsel Oyun Hali:** Türkiye-Top atmak

Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oyuncuları aralarından bir kişiyi ebe olarak seçerler. Sonra oturarak bir daire oluştururlar. Ebe oyunun kurallarını hatırlatarak "Benim söyleyeceğim kelimenin son harfi ile başlayan yeni bir kelime oluşturmayan pas desin der." der. Elindeki topu oyunculardan birine atar. Ona bir kelime söyler. Onun söylediği kelimeye ikinci oyuncunun yeni bir kelime ile cevap vermesi gerekir. Bu kelime ebenin söylediği kelimenin son harfi ile başlamalıdır. Örneğin, ebe "çocuk" deyip topu bir oyuncuya attığında bu oyuncu "kalem." der. Topu elinde tutan bir oyuncu diğer oyuncuya atar ve "misafir" der. Bu oyuncu da buna "Raziye" diye cevap verir.

Oyun İin Riskler:

Öğrenciler birbirlerine top atarken yüzlerine gelip canları acıyabilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan bir soru:

© **Soru 1:** Harflerimiz olmasaydı yazıları yazıp okuyabilir miydik?

► **Cevap 1:** Cevaplarda harflerin olmaması durumunda neler olabileceği üzerine konuşulur.

Sorular bu şekilde somutlaştırılarak çoğaltılır.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonrasında öğrencilere kağıt ve kalem verilip seçmiş olduğu bir kelimenin son harfiyle devam eden yeni bir kelime , yeni kelimenin son harfiyle başlayan yeni bir kelime bularak tekerleme yazmaları istenir. En güzel tekerleme yazan öğrencinin tekerlemesi panoya asılır. Bu yolla uygulama yapan ve sentez düzeyine çıkan öğrenciler; üst düzey düşünme gerçekleştirir.

Mendil Atmak 2 (Zeynep ERCİYAS TOZ)

⦿ **Okul Adı:** Küçükçekmece Yenimahalle ilkokulu

⦿ **Şehir Adı:** İstanbul

⦿ **Ders İsmi:** Türkçe

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf (4. sınıfta uyarlanabilir.)

Kazanım:

T.2.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

T.2.2.2. Hazırlıksız konuşmalar yapar.

T.3.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

T.3.2.3. Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur.

T.4.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır

T.4.3.11. Deyim ve atasözlerinin metnin anlamına katkısını kavrar.

⦿ **Araç-Gereçler:** Mendil

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Mendil Atmak (Oramal Tastav)/Kazakistan

Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oynanan bu oyunda oyuncular aralarından bir kişiyi ebe seçerler. Sonra ayakta ya da oturarak daire oluştururlar. Oyun başlatıcı oyunun kurallarını hatırlatarak "Benim söyleyeceğim söze anlamlı söz ekleyemeyenin babası ölsün." der. Elindeki mendili oyunculardan birinin önüne atar. Ona bir söz söyler. Onun söylediği söze ikinci oyuncunun anlamlı bir sözle cevap vermesi gerekir. Bu sözler özellikle atasözleri ve deyimlerden seçilir. Sözcü ebe "çocuk" deyip mendili bir oyuncunun önüne attığında bu oyuncu "Çocuk baldan tatlıdır." der. Oyun başlatıcı mendili alıp başka bir oyuncunun önüne atar ve "mal" der. Bu oyuncu da buna "Mal bakıldıkça çoğalır." diye cevap verir. Ebenin söylediği söze anlamlı söz bulamayan oyuncu cezalandırılır (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:** Bize Cümle Kur

Bahçede veya spor salonunda tüm sınıfla oynanabilen bir oyundur. Oyuncular arasından seçilen ebe eline mendili alır. Diğer oyuncular etrafında daire oluşturur. Ebe oyunun kurallarını söyledikten sonra " Benim söyleyeceğim söze anlamlı bir karşılık verenlerin yüzü hep gülsün." diyerek oyunu başlatır. Mendili attığı oyuncuya " tasarruf" der diğer oyuncu da bu kelimeye uygun ya bir atasözü söyler ya da anlamlı bir cümle kurar. Örneğin "Damlaya damlaya göl olur." diyebilir ya da " Kaynakları bilinçli tüketmek için tasarruflu kullanmalıyız." şeklinde anlamlı bir cümle kurar.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Cümlelerimizi tam ve doğru kuramazsak ne olur?

▶ **Cevap 1:** Anlatmak istediklerimiz karşımızdakine ifade edemeyiz, birbirimizi anlayamayız.

◎ **Soru 2:** Sizce kimler verilen bir kelimeyle ilgili anlamlı bir cümle kurabilirler?

▶ **Cevap 2:** Yeni öğrenilen kelimelerin, atasözlerinin ve deyimlerin anlamlarını bilenler anlamlı cümleler kurabilirler.

◎ **Soru 3:** Herhangi bir kelime veya konuyla ilgili hazırlıksız konuşma yapabilmek için sahip olmamız gereken başka özellikler olmalı mıdır?

▶ **Cevap 3:** Düzenli kitap okumalı ve hazırlıksız konuşma egzersizleri yapmalıyız.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek için Oyuna Eklenen:

Oyunda cümlesi kurulan kelimelerden seçilen biriyle ilgili öğrencilerin özgün bir öykü oluşturmaları sağlanır (Yaratma – Sentez).

Menham (Elif AKIN)

● **Okul Adı:** Cahit Zarifoğlu Anadolu İmam Hatip Lisesi

● **Şehir Adı:** İstanbul

● **Ders İsmi:** Türkçe

● **Sınıf Düzeyi:** 5. sınıf (6.7. ve 8. sınıflarada uyarlanabilir.)

Kazanım:

T.5.1.10. / T.6.1.10. Dinlediklerinin/izlediklerinin içeriğini değerlendirir.

b) Öğrencilerin dinlediklerindeki/izlediklerindeki tutarlılığı sorgulamaları sağlanır.

T.7.1.10./T.8.1.9. Dinlediklerinde/izlediklerinde tutarlılığı sorgular.

T.5.1.6./T.6.1.4./T.7.1.4. /T.8.1.4. Dinledikleri/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir.

T.5.2.5. / T.6.2.5. /T.7.2.5. /T.8.2.5. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

● **Oyun Orijinal Hali:** Ben de (Menham)

Kapalı ve açık alanda oynanır. Çocuklar ikişer ikişer gruplar oluştururlar. Birinci oyuncu konuşur, ikincisi sadece "Ben de "diye cevap verir.

1.Oyuncu - Ben pazara vardım.

2.Oyuncu - Ben de .

1.Oyuncu -Pazardan keçi aldım.

2.Oyuncu -Ben de.

1.Oyuncu - Keçi kuzulayıcı.

2.Oyuncu -Ben de.

1.Oyuncu -Keçi yavruladı.

2.Oyuncu - Ben de.

Karşıdaki oyuncuyu söz oyunuyla şaşırtmaya dayanan bu oyunda, ikinci oyuncunun söylenen cümleleri iyi dinlemesi gerekmektedir. Yukarıdaki konuşmada birinci oyuncu keçinin kuzulayıcı olduğunu söylediğinde Diğer oyuncuda “ben de” derse yanlışlık yapmış olur ve diğer oyuncuları güldürür. Hem de oyundan yenilmiş olarak ayrılır. Birinci grubun konuşmasından sonra diğer gruplar konuşurlar ve oyun bu şekilde sürer (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

Eğitsel Oyun Hali:

Oyun orijinal haliyle söz şaşırtmasına dayalı olduğu için Türkçe dersinin bütün seviyelerindeki genel dinleme ve konuşma kazanımlarına uygundur. Araç gereç gerektirmediği için dili geliştirmek için keyifle oynanabilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Konuşmalarımızı birkaç kelimeyle idare etmemiz mümkün müdür?

▶ **Cevap 1:** “Evet, hayır, belki vb.” kelimelerle konuşmalarımızı bir süre devam ettirebiliriz fakat devamlı olmaz.

◎ **Soru 2:** İyi bir dinleyici olmazsak ne gibi sorunlarla karşılaşırız?

▶ **Cevap 2:** Söylenenleri iyi anlamayız ve söylenenleri iyi anlamadığımız için kendimizi gülünç duruma düşürebilecek karşılıklar verebiliriz.

◎ **Soru 3:** Grupların oyunlarındaki diyaloglardan yararlanarak gülmece metni oluşturunuz.

▶ **Cevap 3:** Öğrenciler metin oluşturur.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Tüm grupların oyunlarından çıkan komik diyalogları düzenleyerek yeni bir gölge oyunu metni oluşturdular.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	Öğrenciler birbirlerine karşı tarafı şaşırtacak şekilde bir hikâye kurgusu sundular. Komik diyaloglar oluşturdular.
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslama Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sırasında ortaya çıkan diyalogları düzenleyerek gölge oyunu metni oluşturur ve sahne-lerler.

Ne Lazım 1 (Öznur AYDEMİR)

- ⦿ **Okul Adı:** Silivri Atatürk Anadolu Lisesi
- ⦿ **Şehir Adı:** İstanbul
- ⦿ **Ders İsmi:** İngilizce
- ⦿ **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf (2.3.4.5.6.7. ve 8. sınıflarada uyarlanabilir)
- ⦿ **Kazanım:** Meslekler ile ilgili kelimelerin İngilizcesini söyleyebilir ve yazabilir
- ⦿ **Araç-Gereçler:** Meslekler ile ilgili resimli kartlar, kelimelerin İngilizcelerini yazabilmek için sınıf tahtası/kâğıt, tebeşir/tahta kalem/kalem (tercihen renkli)
- ⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Ne Lazım 1/Kıbrıs

Açık alanda oynanan oyunda oyunculardan biri yastık olur. Yastık yüzünü bir ağaca veya duvara döner. Başka bir oyuncu yastığın belinden tutar ve onunla, diğer oyuncuların duyamayacağı sesle konuşarak aralarında bir meslek adı ile o meslekte kullanılan bir aletin adını seçerler. Örneğin; meslek olarak demirciliği, alet olarak ta çekici seçerler. Yastık olan oyuncu yüksek sesle diğer oyunculara sorar; -Demirciye ne lazım? Her oyuncu bir alet adı söyler. Çekici söyleyen oyuncu yastığın belini tutan oyuncu ile yer değiştirir. Oyun başka bir meslek ve alet adı tutularak sürer. Oyuncular tutulan aletin adını bilmezse yastık ve yastığın belini tutan oyuncu başka bir meslek ve alet adı seçip oyunculara yeniden sorarlar.

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Sınıf ortamında oynanan bu oyunda "tutucu" ve "sorucu" olarak iki oyuncu sınıfa karşı yarışır. Oyunculardan biri tutucu olur. Öğretmen masası üzerindeki resimli kartlardan birini alır ve kartı sınıfa göstermez. Elinde kartı ters tutarak ayakta durur. Başka bir oyuncu ise "sorucu" olur. Kartı tutan öğrenci kartını sadece soru soracak olan öğrenciye kartını gösterir ve o meslek ile ilgili bir alet seçerler. Örneğin; meslek demircilik ise, alet olarak çekici seçerler. "Sorucu"olan oyuncu yüksek sesle diğer oyunculara İngilizce sorar;

-Which tool does the blacksmith use?(Demirci hangi aleti kullanır?)

Her oyuncu bir alet adı söyler. Çekici söyleyen oyuncu tahtaya gelir ve "çekici"nin İngilizcesini tahtaya veya bir kâğıda yazar. Doğru bilen öğrenci soruyu soran "sorucu" ile yer değiştirir. Oyun başka bir meslek ve alet adı tutularak yeniden oynanır. Yeni oyunda kartı "tutan öğrenci" ve "soru soran" öğrenci yer değiştirir. Diğer oyuncular meslekleri bildikçe bilen öğrenci "sorucu" olur ve

her yeni oyunda “tutucu” ve “sorucu”nun yeri deęiřerek devam eder. Tahtaya kalkan her öğrenci bir kez kart tutma ve soru sorma görevi yapmış olur. Eğer mesleęe ait aleti bilen öğrenci olmazsa, oyun aynı sorucu ve tutucu ile yinelenir. Aleti bilen öğrenci aletin İngilizcesini de yazmak zorundadır.

Oyun İçin Riskler:

Küçük yaş gruplarında tartışma çıkabilir. Öğretmenin yönlendirmesi ve gözetimi esastır.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek için hazırlanan üç soru:

İngilizce konuşma becerisini geliřtirmek için yapılan etkinlik sonucunda öğrencilerin öğrendięi meslek dallarına ek olarak mümkün oldukça fazla kelime bilmesi ve doęru telaffuz edebilmesi amaçlanmaktadır. Bu nedenle etkinlik sonucunda öğrencilerin örnekteki gibi sorulara cevap verebilmesi hedeflenmiştir.

☉ **Soru 1:** Where does a doctor work?

▶ **Cevap 1:** Hospital

☉ **Soru 2:** What kind of tools does a writer use?

▶ **Cevap 2:** Paper, pen, computer, typewriter,etc

☉ **Soru 3:** Do you want to be a teacher?

▶ **Cevap 3:** Yes, I do / No, I don't

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	Öğrenciler daha önce edindikleri bilgileri kullanarak Meslekler hakkında soru sorma, cevap verme, o meslek çalışanının taklidini yapma gibi becerilerini sergiler
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Öğrenciler sahip oldukları ön becerileri ve edindikleri yeni bilgileri kullanarak resimdeki mesleğin ne olduğunu anlama, açıklama, anlatma, örneklendirme becerilerinin yanında çıkarımda bulunma becerilerini sergiler.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	Öğrenciler İngilizce konuşma etkinliğini yapabilmek için ilk olarak hedef yapıda bulunan meslekler, meslek çalışanının yaptığı işler ve kullandığı aletler ilgili ana dilinde bildiği bilgileri yeniden çağırma, hedef dildeki karşılığını öğrenme ve hatırlama, bulma, ayırt etme ve listeleme becerilerini sergiler.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonunda öğrencilere yaş ve seviyelerine göre etkinlik kağıtları verilir. Alt yaş grupları için oyunda geçen meslekler ile ilgili eşleştirme ve boyama etkinliği verilebilir. Üst yaş ve seviye grupları için anket, tablolama, grafik çıkarma gibi etkinlik kağıdı verilerek bir üst düzey düşünme gerçekleştirebilmeleri için Analiz (çözümleme) düzeyinde etkinlikler yaparlar. Anket ve tabloların ardından öğrencilerden etkinlik kağıdında verdikleri cevaplara göre Hayalinizdeki meslek nedir? İleride ne olmak istersiniz? Bazı mesleklerin olumlu ve olumsuz yanları nelerdir? Şeklinde sorular yöneltilerek konuşma (speaking) etkinliği için kullanılan oyunda değerlendirme ve sentez boyutunda düşünme gerçekleştirilmesi beklenir.

Ne Lazım 3 (Gamzegül ENGİN)

● **Okul Adı:** Işıklar Ortaokulu

● **Şehir Adı:** Trabzon

● **Dersin İsmi:** Fen Bilimleri

● **Sınıf Düzeyi:** 5. sınıf

Kazanım:

F.5.2.1. Canlıları Tanıyalım

1-F.5.2.1.1. Canlılara örnekler vererek benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırır.

a. Canlılar; bitkiler, hayvanlar, mantarlar ve mikroskopik canlılar olarak sınıflandırılır.

● **Araç-Gereçler:** Öğrenciler, bahçe.

● **Oyun Orijinal Hali:** Ne Lazım

Açık havada oynanan ne lazım oyununda oyunculardan biri yastık olur. Yastık yüzünü bir ağaca ya da duvara döner. Başka bir oyuncu yastığın belinden tutar ve onunla diğer oyuncuların duymayacağı sesle konuşarak aralarında bir meslek adı ile o meslekte kullanılan aletin adını seçerler. Örneğin meslek olarak demirciliği alet olarak da çekici seçerler. Yastık olan oyuncu yüksek sesle diğer oyunculara sorar: "Demirciye ne lazım?" diye sorduktan sonra oyuncu bir alet adı söyler, "çekici" söyleyen oyuncu yastığın belini tutan oyuncu ile yer değiştirir. Ve oyun başka bir meslek ve alet adı tutularak sürer. Oyuncular tutulan aletin adını bilmezse yastık ve yastığın belini tutan oyuncu başka bir meslek ve alet adı seçip oyunculara yeniden sorarlar. (Anonim)

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Öğrencilerden biri yastık olur. Yastık yüzünü duvara döner. Seçilen başka bir öğrenci yastığın belinden tutar. Diğer öğrencilerin duymayacağı sesle aralarında canlı türlerinden birini ve bu türden bir canlıyı seçerler örneğin canlı türü olarak bitki ve bitki çeşitlerinden de çiçeksiz bitki, Yastık olan öğrenci yüksek sesle diğer oyunculara sorar. -Canlıya ne lazım? Her öğrenci bir canlı çeşidi söyler. Bitkiyi bilen yastığın beline sarılan öğrencinin beline sarılır ve ona çiçeksiz bitki sorulacağı söylenir. Bu kez belirlenen ikinci soru sorulur. -Bitkiye ne lazım? Her öğrenci bitki çeşidi söyler çiçeksiz bitkiyi bilen yastığın belini tutan öğrenci ile yer değiştirir. Ve oyun başka canlı adı ile sürer.

Temel Derse Uyarladığınız Oyunun Adı: Ne Lazım Oyununu Canlıları Tanıyalım konusuna uyar lama

Oyun İçin Riskler: Öğrenci birbirlerinin belini tutarken birbirlerini düşürebilir

Oyun Kazanımı değerlendirmek için hazırladığınız üç açık uçlu soru:

Soru 1: Kara yosunu, eğrelti otu ve atkuyruğu gibi canlılardır tohum oluşturmazlar.

Bu tanım hangi canlı türüne aittir.

Cevap 1: Çiçeksiz bitkiler

Soru 2: Bilim insanları geçmişte canlıları ilk olarak bitkiler ve insanlar olarak iki gruba ayırmışlardır.

Günümüzde bilim insanları canlıları hangi gruplara ayırmışlardır.

Cevap 2: Bitkiler, hayvanlar, mantarlar ve mikroskobik canlılar

Soru 3: Güneş ışığı yardımıyla kendi besinlerini üretebilen, aynı zamanda bir çok canlı için enerji kaynağı olan canlılardır.

Yukarıda tanımlanan canlı hangisidir

Cevap 3: Bitkiler

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Öğrencilerden canlıların çeşitlerinden yola çıkarak somut şiir yazmaları istenir. Şiirlerini görsel tasarlarken canlı çeşitlerini kullanarak imgelerinde de canlıların özelliklerini içeren şiir yazarlar bu yolla sentez düzeyine çıkan öğrenciler; üst düzey düşünme gerçekleştirir.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	Web.02 araçlarından Kahoot hazırlayarak canlı çeşitlerini değerlendirir.
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	Canlı çeşitlerini tablolaştırır. Kavram haritaları, kavram ağları oluşturur.

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	Doğada gözle görülebilen canlıları inceler, özelliklerini ayırt ederler, Gözle görülemeyen canlıları büyüteç ve mikroskop ortamında incelenir.
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Öğrenciler canlıları sıralar, özelliklerine göre dile getirir.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonrasında öğrencilerden canlıların çeşitlerinden yola çıkarak somut şiir yazmaları istenir. Şiirlerini görsel tasarlarken canlı çeşitlerini kullanarak imgelerinde de canlıların özelliklerini içeren şiir yazarlar bu yolla sentez düzeyine çıkan öğrenciler, web 2.0 araçlarından Kahoot ile değerlendirme basamağına çıkılarak üst düzey düşünme gerçekleştirir.

Odalı 1 (Meryem TANRIÖVER)

- **Okul Adı:** Dalaman Cumhuriyet İlkokulu
- **Şehir Adı:** Muğla
- **Ders İsmi:** Matematik
- **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf (4.sınıfa da uyarlanabilir)

Kazanımlar:

2.1.3 Verilen bir çokluktaki nesne sayısını tahmin eder, tahminini sayarak kontrol eder.

2.1.7 100'den küçük doğal sayılar arasında karşılaştırma ve sıralama yapar.

2.2.4 Zihinden toplama işlemi yapar.

2.4.2 Doğal sayılarla çarpma işlemi yapar.

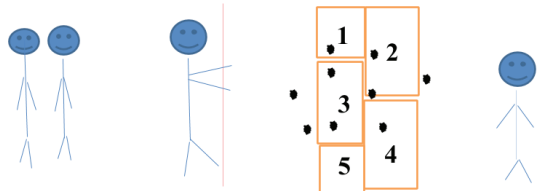
3.4.1 En çok üç veri grubuna ait basit tabloları okur, yorumlar ve tablodan elde ettiği veriyi düzenler.

4.4.2 Üç doğal sayı ile yapılan çarpma işleminde sayıların birbirleriyle çarpılma sırasının değişmesinin, sonucu değiştirmediğini gösterir.

4.2.2 İki doğal sayının toplamını tahmin eder ve tahminini işlem sonucu ile karşılaştırır.

4.9.1 Düzlemi tanır ve örneklendirir.

Araç-Gereçler: Odalı şeklinin bahçede bir alana çizilmesi



● Oyun Orijinal Hali: Odalı 1

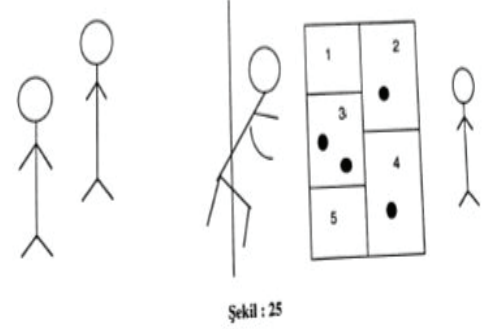
Beş, altı oyuncuyla açık alanda kabuklu bademle oynanır. Oyuncular yere şekildeki gibi 5 gözlü dikdörtgen çizerek her göze bir numara verirler. Daha sonra aralarında bir ebe seçerler. Ebe şeklin yanında bekler. Şekle göre sağdaki ebe, çizginin solundaki de sırası gelen oyuncudur. Şeklin 2 ya da 3 metre uzağına çizilen çizgiye basmadan oyuncular birer birer sıra ile üç, beş ya da bir avuç dolusu bademi yerdeki şekle atarlar. Bademler şeklin hangi gözlerine düşerse, oyuncu o dilimlerin sayısı kadar badem kazanır. Bu oyuncuya bademi ebe verir.(Şekle göre oyuncu 15 badem, ebe de 3 badem kazanır.) Çizgilerin üzerine gelen ya da dışarı çıkan bademler ebenin olur. Bütün oyuncular atışlarını yaptıktan sonra yeni bir ebe seçilerek oyuna devam edilir (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

● Eğitsel Oyun Hali:

Oyun tercihen açık alanda ya da varsa okul içerisinde çizili kapalı alanlarda oynatılır. Sayı olarak 5, 6 kişilik bir grupta oynanması tercih edilir. Öğrencilerin ellerine kabuklu badem yerine taş, birim küp, bahçeden toplanan ağaç kozalakları ya da uygun nesneler verilebilir. Yere çizilen şekil sınıf kazanımına göre 5, 6, 7, 8, 9 ve ya 10 gözlü yapılabilir. İçlerine de 0 dan 9 a kadar sayılar yazılabilir (Burada özellikle sıfır yaşanan ezber kavramını bozacaktır. Ebe yine yukardaki şekilde olduğu gibi en sağda bekler. Sıraya giren oyuncuların eline 1’den 10’ a kadar değişen sayıda nesne verilebilir (Nesnenin büyüklüğüne göre sayı değiştirilebilir). Şayet çarpma işlemi yeni öğreniliyor ise, 3, 5 nesne ile de oynanabilir.

Odalı 2 (Elif AKIN)

- **Okul Adı:** Cahit Zarifoğlu Anadolu İmam Hatip Lisesi
- **Şehir Adı:** İstanbul
- **Ders İsmi:** Türkçe
- **Sınıf Düzeyi:** 5. sınıf (6.7. ve 8. sınıflarada uyarlanabilir)



Kazanım:

T.5.4.2. /T.6.4.2. /T.7.4.2. /T.8.4.2.

b) Öğrenciler yeni öğrendikleri kelimeleri kullanmaya ve günlük hayattan örnekler vermeye teşvik edilir.

- **Araç-Gereçler:** Yere çizgi çizmek için çubuk veya tebeşir, kelime kartları.
- **Oyun Orijinal Hali:** Odalı 2

Beş altı oyuncuyla açık alanda kabuklu bademle oynanır. Oyuncular yere şekilde görüldüğü gibi beş gözlü dikdörtgen çizerek her göze bir numara verirler. Daha sonra aralarında bir ebe seçerler. Ebe şeklin yanında beklemeye başlar şeklin iki üç metre uzağına bir çizgi çizilir. Oyuncular birer birer sıra ile bu çizgiye gelerek üç-beş ya da bir avuç dolusu bademi yerdeki şekle atarlar (Şekil: 25). Bademler şeklin hangi dilimlerine düşerse, oyuncu dilimlerin sayısı kadar badem kazanır. Bu oyuncuya bademi ebe verir. Çizgilerin üzerine gelen veya dışarıya çıkan bademler ebenin olur. Bütün oyuncular atışlarını yaptıktan sonra yeni bir ebe seçilerek oyuna devam edilir

● Eğitsel Oyun Hali:

Beş altı kişilik gruplarla açık alanda veya sınıfta kelime kartlarıyla oynanır. Oyuncular yere şekilde görüldüğü gibi beş gözlü dikdörtgen çizerek her göze bir numara verirler. Daha sonra aralarında bir ebe seçerler. Ebe şeklin yanında beklemeye başlar, şeklin iki üç metre uzağına bir çizgi çizilir. Oyuncular birer birer sıra ile bu çizgiye gelerek daha önce tema sözlüklerinden seçerek oluşturdukları ve badem boyutunda katladıkları kelime kartlarını üç-beş ya da bir avuç dolusu yerdeki şekle atarlar (Şekil: 25). Kelime kartları şeklin hangi dilimlerine düşerse, oyuncu dilimlerin sayısı kadar kelime kartı kazanır. Bu oyuncuya bademi ebe verir. Oyuncu sırayla elindeki kartları açar, kartta çıkan kelimeyi arkadaşlarına sorar. Sorduğu kişi kelimeyi anlamına uygun olarak cümle içinde kullanır. Kelimeyi doğru kullanırsa kart cümleyi kurana verilir, yanlış kullanırsa kart

atanda kalır. Çizgilerin üzerine gelen veya dışarıya çıkan kartları ebe alır ve kartlardaki kelimeleri sorma hakkı ebenin olur. Bütün oyuncular atışlarını yaptıktan sonra yeni bir ebe seçilerek oyuna devam edilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Konuşmalarımızı birkaç kelimeyle idare etmemiz mümkün müdür?

▶ **Cevap 1:** “Evet, hayır, belki vb.” kelimelerle konuşmalarımızı bir süre devam ettirebiliriz fakat devamlı olmaz.

◎ **Soru 2:** Kelime dağarcığımızın zengin olması neyi sağlar?

▶ **Cevap 2:** Duygu ve düşüncelerimizi daha kolay ve daha iyi ifade etmemizi sağlar.

◎ **Soru 3:** Kelime dağarcığımızı geliştirmek için neler yapabiliriz?

▶ **Cevap 3:** Kitap okuyabilir, dili iyi kullanan eğitimli kişilerin konuşmalarını dinleyebiliriz.

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Tüm gruplar topladıkları kelimeleri kullanarak kendi seçtikleri türden (hikaye, fırka, deneme vb.) metin oluşturdular.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	Öğrenciler işledikleri temada öğrendikleri yeni kelimelerle cümle kurdular.
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslama Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sırasında topladıkları kelimeleri kullanarak kendi seçtikleri türden (hikaye, fırka, deneme vb.) metin oluşturdular.

Pagmak Küçük (Canan ÖZDEMİR)

- ⦿ **Okul Adı:** Şakir Paşa İlkokulu
- ⦿ **Şehir Adı:** Adana
- ⦿ **Ders İsmi:** Oyun ve Hareket Etkinliği
- ⦿ **Sınıf Düzeyi:** Anasınıfı

Kazanım:

⦿ Sosyal-Duygusal Gelişimi:

Kazanım 15. Kendisine güvenir. (Göstergeleri: Kendine ait beğendiği ve beğenmediği özelliklerini söyler. Grup önünde kendini ifade eder. Gerektiğinde liderliği üstlenir.)

⦿ Dil Gelişimi:

Kazanım 2. Sesini uygun kullanır. (Göstergeleri: Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu, hızını ve şiddetini ayarlar.)

Kazanım 5. Dili iletişim amacıyla kullanır. (Göstergeleri: Konuşma sırasında göz teması kurar. Jest ve mimikleri anlar. Konuşurken jest ve mimiklerini kullanır. Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür.)

⦿ Motor Gelişimi:

Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar. (Göstergeleri: Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar. Yönergeler doğrultusunda yürür.)

Kazanım2. Denge hareketleri yapar. (Göstergeleri: Atlama, konma, başlama, durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.)

Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder. (Göstergeleri: Bedenini, nesneleri ve vurmalı çalgıları kullanarak ritim çalışması yapar. Basit dans adımlarını yapar. Müzik ve ritim eşliğinde dans eder. Müzik ve ritim eşliğinde çeşitli hareketleri ardı ardına yapar.)

⦿ Oyun Orijinal Hali: Pagmak Küçük

On-on iki oyuncuyla oynanır. Oyuncular sayışmaca ile aralarından bir köpek yavrusu seçerler.

Yavru bir yere yatar ve uyuyormuş gibi yapar. Diğer oyuncular el ele tutuşup bir daire oluşturarak dönmeye başlarlar ve şu tekerlemeyi söylerler:

Pagmak küçük yatadı

Karen karen kurrek atadı (hırladı)

Sekin barıp aygatsan

Öz yanıge tartadı

Yerdeki oyuncu uyanıp etrafa “hav hav hav” der ve kalkarak oyunculardan birisini tutmaya çalışır. Oyuncular tutulmamak için kaçarlar. Tutulan oyuncu tutan oyuncuyla yer değiştirir ve oyun yeniden başlar (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

🕒 Eğitsel Oyun Hali:

Oyun olduğu gibi uygulanmıştır. Dünya küresi üzerinden ülkemiz anlatılırken harita üzerinde ki yeri ve komşuları da çocuklara anlatılmıştır. Türk Cumhuriyeti olan devletler tanıtılmış, Özbekistan’la ilgili tanıtımlarda bulunulmuştur. Çocuklar bir oyun etkinliği ile bir devleti, bir toplumu tanımışlardır. Etkinlik videolarla ve çalışma sayfalarıyla desteklenmiştir. Oyun etkinliği bütün etkinlik zamanlarına yayılarak bütün bir günün etkinliği olmuştur. Şöyle ki sanat etkinliği, okuma yazma etkinliği, Türkçe dil etkinliğine de konu olarak destek olmuştur.

Oyun İçin Riskler:

Öğrenci koşarken oturan öğrencilere takılıp yere düşebilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırladığınız üç açık uçlu soru:

- 🕒 **Soru 1:** Bir sabah uyandın ve bir hayvana dönüştün hangisi olurdun ve nereye giderdin?
- 🕒 **Soru 2:** Aynı dili konuşmayan iki kişi nasıl anlaşır?
- 🕒 **Soru 3:** Dünyanın herhangi bir yerinde yaşama şansın olsaydı nereyi, neden seçerdin?

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslamaa Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Öğrencilere harita üzerinde ülkemizin yerini gösterme,Türk Cumhuriyetlerinin yerlerini gösterme,Kültürlerini anlatma
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun bitiminde Türkiye Cumhuriyetlerinin bayraklarından puzzle çalışması yapmaları istenir. Bayrakları bir araya getirme çalışmasında şekil kavramı gelişimi desteklenmiş olup, parçalarının bütünlüğünü zihne yerleştirme hafızada parçaları tutma ve problem çözme becerisi kazanır.

Reng 1 (Ümmü TEKİN)

⦿ **Okul Adı:** Yunus Nadi İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** Muğla

⦿ **Ders İsmi:** Fen Bilimleri

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 3. sınıf

⦿ **Kazanım:**

Beş duyu organını kullanarak maddeyi niteleyen temel özellikleri açıklar.

⦿ **Araç-Gereçler:** Flüt, silgi, kalem, kumaş, meyve, parfüm, çiçek, sünger vb. malzemeler

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Reng 1

Oda içinde oynanır. Oyunculardan birisi diğer oyuncuları odadan dışarı çıkartır. Sonra odada bulunan cisimlerden birinin rengini saptayıp aklında tutar. Odanın kapısını açarak dışarıda bekleyen oyuncuları içeri alır ve tuttuğu rengin ne olduğunu bilmelerini söyler. Oyuncular tahmin ettikleri renkleri söylerler. Renk ile ilgili bazı ipuçları da verir. Her oyuncunun üç renk söyleme hakkı vardır. Rengi bilen oyuncu bu kez diğer oyuncuları odadan çıkartıp kendisi başka bir renk tutar. Eğer bir oyuncu tutulan rengi bilemezse aynı oyuncu oyuna devam eder. Yani oyuncuları odadan yeniden çıkartır ve başka bir renk seçer (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

⦿ **Eğitsel oyun hali:**

Sınıf içerisinde oynanan bu oyun beş duyu organını kullanarak oynanacağı için; daha önceden hazırlanan 5 duyu organına hitap eden eşyalar sınıf içersine getirilir: pamuk, kalem, sünger, çiçek, meyve, kâğıt, müzik aletleri, top vb. sınıf içersinden beş kişi belirlenir. Bir tanesi ebe olur. Sınıf içersinde daha önceden hazırlanmış maddeler sıraya dizilir. Ebe içerde kalır. Diğer arkadaşları dışarıya çıkar. Ebe herhangi bir maddeyi belirler. Arkadaşlarını sınıfa çağırılır. Ebe tutulan nesneyle ilgili ipuçları verir. Örneğin flüt seçildi ipuçları ince uzun, duyma duyusu ile ilgili olabilir. Üç tane ipucu verme hakkı vardır. Bilen kişi ebe olur. Oyun bu şekilde bütün sınıfa oynatılır. Oyunun en önemli özelliklerinden bir tanesi madde sayısının fazla olmasıdır.

Reng 2 (Öznur AYDEMİR)

- ⦿ **Okul Adı:** Silivri Atatürk Anadolu Lisesi
- ⦿ **Şehir Adı:** İstanbul
- ⦿ **Ders İsmi:** İngilizce
- ⦿ **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf (2.3.4.5.6.7. ve 8. sınıflarada uyarlanabilir)
- ⦿ **Kazanım:**

Öğrenilen hedef yapı ve bu yapı ile ilgili yeni kelimeleri kullanarak soru sorabilir ve cevap verebilir.

- ⦿ **Araç-Gereçler:** Bir karton kutu ve öğrenilmesi istenen hedef yapıya uygun sınıfta saklanabilecek her tür eşya kullanılabilir.

- ⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Reng (Bil Bakalım) Oyunu/ Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

Oda içerisinde oynanır. Oyuncuların birisi diğer oyuncuları odadan dışarı çıkarır ve yalnız kalır. Sonra odada bulunan cisimlerden birinin rengini saptayıp aklında tutar. Odanın kapısını açarak dışarıda bekleyen oyuncuları içeri alır ve tuttuğu rengin ne olduğunu bilmelerini söyler. Oyuncular tahmin ettikleri renkleri söylerler. Renk ile ilgili bazı ipuçları da verir. Her oyuncunun üç renk söyleme hakkı vardır. Rengi bilen oyuncu bu kez diğer oyuncuları dışarı çıkartıp kendisi başka bir renk tutar. Eğer hiçbir oyuncu tutulan rengi bilemezse aynı oyuncu oyuna devam eder. Yani oyuncuları odadan yeniden çıkartır ve başka bir renk seçer.

- ⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Renk oyunu birkaç öğrenciden oluşan en az iki takım ile oynanır. Oyunu oynamak için önce öğretilen hedef yapıdaki konu ile ilgili malzemeler sınıfa getirilir. Örneğin hedef yapı "Present Simple Tense-Geniş Zaman" ve öğretilen kelimeler "Daily Routines-Günlük Alışkanlıklarımız" ise gönüllü öğrencilerden günlük etkinlikleri ile ilgili bir nesne getirmeleri istenir. Öğretmen öğrencilerin tercihlerine göre belirli öğrencileri önceden görevlendirebilir. Bu malzemeler sabun, diş macunu, kitap, boya kalemi, çorap gibi Present Simple-Geniş Zaman (veya herhangi bir konuya uygu) daha önceden öğrenilmiş kelimelerden pekiştirme amaçlı olarak seçilir. Öğrenciler sınıf mevcuduna göre gruplara ayrılır. Gruplar sırayla oynar. İlk grup sınıf dışına çıkartılır. Diğer gruplar getirilen malzemelerden birini sınıf içinde bir yere saklar. Diğer malzemeleri ise kutunun içine koyarlar. Sonra dışarıdaki grup içeriye alınır. İçeriye giren gruptaki öğrenciler saklanan (kutunun içinde olmayan) eşya ile ilgili sorular sorarlar. Gruptaki her öğrencinin hedef yapıyı kullanarak bir tek soru sorma hakkı vardır. Tüm üyeler soru sorduktan sonra grup bir araya gelerek nesnenin ne

Üst düzey düşünme		Etkinlikler	Ürün Örnekleri	Hazırlanan Oyunun Kapsadığı Düzey
	Yaratma (SENTEZ) (Yepyeni bir fikir geliştirmek ya da yaratıcı düşünmeyi harekete geçirmek için fikir ve unsurları biraraya getirmek).	Tasarım İnşaa etme Planlama Üretme İcad etme Geliştirme Yapma	Film Öykü Proje Plan Yeni oyun Şarkı Medya ürünü Reklâm Şiir,somut şiir	Özellikle ilköğretim düzeyinde öğrencilerin baştan sona kadar oldukça ilgisini çekebilecek bir etkinlik olabilir. Bunun için öğrenciler oyunun her aşamasına dahil edilebilir. Hazırlık aşamasında öğrencilerden oyun için birer adet malzeme getirmeleri istenebilir. Aynı zamanda Planlama boyutunda öğrencilerden oyunda kullanılacak malzemeleri ve hatta bu malzemeler için seçilecek konuyu kendilerinin belirlemeleri istenebilir. Hedef yapı Present Simple Tense ise öğrenciler Daily Routines, Favourites gibi oyun konusunu ve bu doğrultuda getirilecek malzemeleri kendileri planlayabilir hatta üretebilirler.
	Değerlendirme (Standart ve kriterleri uygulayarak fikirler, malzemeler ve yöntemlerin değerlerini belirlemek).	Denetleme Hipotez kurma Eleştirme Deneme Yargılama Test Algılama İzleme	Tartışma Panel Rapor Değerlendirme Soruşturma Karar Sonuç İkna edici konuşma	Öğrenciler getirmeyi planladıkları malzemenin ve seçtikleri konunun öğrendikleri hedef yapı ile uygunluğunu tartışabilir, birbirlerine tavsiye vererek oyunu kendi değerlendirmelerine göre şekillendirebilirler
	Analiz - Çözümleme (Bilgiyi küçük parçalarına bölme).	Karşılaştırma Biraraya getirme Yapısını dağıtma Atfetme – adres gösterme Anahatlarını belirleme Yapılandırması Bütünleştirme	Anket Veritabanı Mobil Özet Rapor Grafik Tablolama Kontrol listesi Grafik Taslak	

Alt düzey düşünme	Uygulama (Karşılaşılan yeni durumlarda strateji, içerik, ilk eve teorileri kullanma).	Uygulama Yürütme Kullanma Gerçekleştirme	Örnekleme Taklidini oluşturma Heykel Gösteri sunma Sunuş Röportaj yapma Performans sergileme Günlük tutma Dergi hazırlama	Öğrenciler daha önce edindikleri hedef yapı ile ilgili soru sorma, cevap verme gibi becerilerini sergiler
	Kavrama (Anlama) (Verilen bilginin anlaşılması).	Yorumlama Örneklendirme Özetleme Çıkarımda bulunma Yeniden yorumlama Sınıflandırma Kıyaslama Örneklendirme	Ezberden okuma Özetleme İlgili olanları biraraya toplama Açıklama Gösterme ve anlatma Örneklendirme Bilgi yarışması Listeleme Etiketleme Taslak oluşturma	Öğrenciler sahip oldukları ön becerileri ve edindikleri yeni bilgileri kullanarak getirdikleri malzemeler içinde kayıp olanın hangisi olduğunu anlama, açıklama, anlatma, örneklendirme becerilerinin yanında öğrendikleri yapı ile ilgili cümleler kurma ve sordukları sorulara verilen cevaplar neticesinde kayıp nesne ile ilgili çıkarımda bulunma becerilerini sergiler.
	Bilgi (Hatırlama) (Belirli bir bilginin yeniden çağırılması ya da farkedilmesi).	Farketme Listeleme Tanımlama Ayırt etme Geri getirme Adlandırma Konumlandırma Bulma	Quiz Tanım Gerçek Çalışma kağıdı Test Etiket Liste Çalışma kitabı	Öğrenciler İngilizce konuşma etkinliğini yapabilmek için ilk olarak hedef yapıda kullanmaları gereken kelimeler, sorabilecekleri sorular ve verilen cevaplar ile tahmin etmeleri beklenen nesne hakkında çıkarımlar yapma becerilerini sergiler. Bulmaları gereken nesne hakkında fikir yürütürken öğrendikleri hedef yapı ile edindiği yeni bilgileri yeniden çağırma, hedef dildeki karşılığını öğrenme ve hatırlama, bulma, ayırt etme ve listeleme becerilerini sergiler.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonunda öğrencilere yaş ve seviyelerine göre değerlendirme formları verilir. Alt yaş grupları için oyunda geçen günlük aktiviteleri İngilizce karşılığı ve resimlerinin olduğu eşleştirme ve boyama etkinliği verilebilir. Üst yaş ve seviye grupları ise anket, eşleştirme, tablolama, grafik çıkarma, çeviri yapma, kısa özet yazma gibi etkinlik kağıdı verilerek bir üst düzey düşünme gerçekleştirilebilmeleri için Analiz (çözümleme) düzeyinde etkinlikler yapılabilirler.

Reng 3 (Aslı ALMAS)

- ⦿ **Okul Adı:** Prof. Abdülkadir Karahan İlkokulu
- ⦿ **Şehir Adı:** Şanlıurfa
- ⦿ **Ders İsmi:** Oyun Etkinliği
- ⦿ **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf
- ⦿ **Kazanım:**
- ⦿ **Bilişsel Alan Kazanım ve Göstergeleri:**
- ⦿ **Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Göstergeleri:

- Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.
- Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.
- Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

- ⦿ **Kazanım 2:** Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.

Göstergeleri:

- Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler.
- İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler.
- Gerçek durumu inceler.
- Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

- ⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Reng 3

Oda içerisinde oynanır. Oyunculardan birisi diğer oyuncuları odadan dışarı çıkartır ve yalnız kalır. Sonra odada bulunan cisimlerden birinin rengini saptayıp aklında tutar. Odanın kapısını açarak dışarıda bekleyen oyuncuları içeri alır ve tuttuğu rengin ne olduğunu bilmelerini söyler. Oyun

cular tahmin ettikleri renkleri söylerler. Renkle ilgili bazı ipuçları da verir. Her oyuncunun üç renk söyleme hakkı vardır. Rengi bilen oyuncu bu kez diğer oyuncuları odadan çıkartıp kendisi başka bir renk tutar. Eğer hiç bir oyuncu tutulan rengi bilemezse aynı oyuncu oyuna devam eder. Yani oyuncuları odadan yeniden çıkartır ve başka bir renk seçer (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

● Eğitsel Oyun Hali:

Sınıf içerisinde oynanır. Bir ebe seçilir ebe diğer oyuncuları dışarı çıkarır. Sınıf içindeki nesne ve oyuncaklardan birinin geometrik şeklini belirler ve aklında tutar. Ardından diğer oyuncuları içeri çağırır. Çocuklar geometrik şekli bulmak için rengini boyutunu dokusunu vb. sorarak ipuçları ile geometrik şekli ve geometrik şekli taşıyan nesneyi tahmin etmeye çalışırlar. Her çocuğun bir tahmin hakkı vardır. Eğer hiçbir oyuncu doğru tahminde bulunamazsa, aynı oyuncu nesneyi söyleyerek yeniden bir geometrik şekil taşıyan nesneyi belirler ve oyunu devam ettirir. Geometrik şekli bulan oyuncu ebe olur.

Sağır Dilsiz 1 (Öznur AYDEMİR)

- **Okul Adı:** Silivri Atatürk Anadolu Lisesi
- **Şehir Adı:** İstanbul
- **Ders İsmi:** İngilizce
- **Sınıf Düzeyi:** 5. sınıf (6.7.8.9.10.11.12. sınıflarada uyarlanabilir)
- **Kazanım:**

İngilizce fiillerin geçmiş zaman yapılarını söyleyebilme

- **Araç-Gereçler:** Kâğıt ve kalem
- **Oyun Orijinal Hali:** Sağır Dilsiz Oyunu/Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

Kalabalık oyuncu grubuyla oynanır. Oyuncular önce iki gruba ayrılırlar. İki gruptan birer oyuncu ortaya çıkar. Bir kitap veya bir filmi konu edinip işaretlerle anlatmaya çalışır. Anlatılacak kitap ya da filmin adı bütün oyuncular tarafından önceden saptanır. Konuyu işaretlerle en iyi anlatan oyuncu oyunu kazanmış olur.

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Kalabalık oyuncu grubuyla oynanır. Oyuncular önce sınıf mevcuduna göre eşit sayıda üyeye sahip gruplara ayrılırlar. Gruplar öğretmenin belirteceği bir zaman ile ilgili geçmiş zamanda ne yaptıklarını anlatan cümleler kurarlar. Örneğin öğretmen; What did you do last weekend? (Geçen hafta sonu ne yaptın?) diye sordu ise her öğrenci bu soruya cevap olarak bir cümle yazar. Öğretmen cevap kâğıtlarını toplar. Ve içlerinden bir cevabı seçer. Her grup bir anlatıcı öğrenci seçer. Anlatıcılar tahtaya çıkar ve öğretmenin seçtiği cümleyi işaretlerle anlatmaya çalışır.

Oyun İin Riskler:

Küük yaşı gruplarında tartışma ıkabilir. Öğretmenin yönlendirmesi ve gözetimi esastır. Grupla veya iki kişı ile oynanabilir. Grupla oynandığında öğretmenin hakem olması ve denetimi daha fazla gerekebilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

İngilizce öğrenilen hedef yapı ile ilgili tecrübe becerisini geliştirmek için yapılan etkinlik sonucunda öğrencilerin öğrendiği İngilizce zamana ek olarak mümkün oldukça fazla kelime bilmesi ve doğru telaffuz edebilmesi amaçlanmaktadır. Bu nedenle etkinlik sonucunda öğrencilerin örnekteki gibi sorulara cevap verebilmesi hedeflenmiştir.

⦿ **Soru 1:** What did you do last weekend?

▶ **Cevap 1:** I went to the cinema

⦿ **Soru 2:** Who did you go with?

▶ **Cevap 2:** With my friends

⦿ **Soru 3:** What kind of movie did you watch?

▶ **Cevap 3:** science fiction

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonunda öğrencilere yaş ve seviyelerine göre değerlendirme formları verilir. Alt yaş grupları için oyunda geçen geçmiş zamanlı olayların İngilizce karşılığı ve resimlerinin olduğu eşleştirme ve boyama etkinliği verilebilir. Üst yaş ve seviye grupları için anket, eşleştirme, tablolama, grafik çıkarma, çeviri yapma, kısa özet yazma gibi etkinlik kağıdı verilerek bir üst düzey düşünme gerçekleştirebilmeleri için Analiz (çözümleme) düzeyinde etkinlikler daha uygundur.

Sağır Dilsiz 2 (Zeynep PEKER)

⦿ **Okul Adı:** Seniha Çobanoğlu İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** Adana

⦿ **Ders İsmi:** Oyun Hareket Etkinliği

⦿ **Sınıf Düzeyi:** Okul Öncesi

Kazanım:

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

Kazanım 7: bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

Kazanım 15: Kendine güvenir. Göstergeleri: Grup önünde kendini ifade eder.

Bilişsel Alan

Kazanım 2: Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Göstergeleri: İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler.

⦿ **Araç-Gereçler:** Meslekler ve hayvanlara ait kartlar/ resimler

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Sağır- Dilsiz/Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

Kalabalık öğrenci grubuyla oynanır. Oyuncular önce iki gruba ayrılırlar. İki gruptan birer oyuncu çıkar. Bir kitap ya da bir filmi konu edinip işaretlerle anlatmaya çalışır. Anlatılacak kitap ya da filmin adı bütün oyuncular tarafından önceden saptanır.

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Bu oyun, meslekleri ve hayvanlar konusundaki bilgileri pekiştirme, dikkati arttırma, drama becerileri, tahmin ve kendini yaratıcı yollarla ifade etme oyunudur. Öğretmen tüm sınıfı 2 gruba ayırır. Birinci grup hayvanlar grubu, ikinci grup meslekler grubudur. Her grup kendi içinde yarışacak ve oyun sonucunda tek bir kazanan grup olacaktır. Öğretmen Meslekler grubundan tekerlemeyle bir ebe seçer ve alnına/kafasına belli bir mesleğe ait resmi lastik ile takar, ebe hangi mesleğin olduğunu bilmez. Gruptaki diğer çocuklar sırayla öğretmenin yapıştırdığı meslek grubunu taklitlerle ve kesinlikle konuşmadan ebeye anlatır. Hayvanlar grubu da aynı şekilde oyunu oynar. Sonrasında gruplar değiştirilerek yeniden oynanır.

Sağır Dilsiz 3 (Yasemin GÜRHAN)

- **Okul Adı:** Ortaköy İlkokulu
- **Şehir Adı:** Seydikemer/Muğla
- **Ders İsmi:** Türkçe
- **Sınıf Düzeyi:** 4. sınıf

Kazanım: Dinleme-izleme

10- Dinlediği/izlediği hikâye edici metinleri canlandırır.

12- Dinleme stratejilerini uygular.

a- Öğrencilerin dikkatlerini yoğunlaştırmaları sağlanır.

13- Konuşmacının sözlü olmayan mesajlarını kavrar.

Konuşma

4- b- Beden dilini etkin kullanmanın önemini kavrar.

Okuma(akıcı okuma)

11- Deyim ve atasözlerinin metnin anlamına katkısını kavrar.

- **Araç-Gereçler:** Atasözleri ve deyimlerin yazılı olduğu kağıtlar, çekiliş torbası, kronometre
- **Oyun Orijinal Hali:** Sağır-Dilsiz/Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

Kalabalık oyuncu grubuyla oynanır. Oyuncular önce iki gruba ayrılırlar. İki gruptan birer oyuncu ortaya çıkar. Bir kitap ya da bir filmi konu edinip işaretlerle anlatmaya çalışır. Anlatılacak kitap ya da filmin adı bütün oyuncular tarafından önceden saptanır. Konuyu işaretlerle en iyi anlatan oyuncu oyunu kazanmış olur.

- **Eğitsel Oyun Hali:**

İnsanlar konuşarak anlaşmayı geliştirmeden önce benden dili ile anlaşılırdı. Beden dili insanların ilk anlaşma aracı ve ilk dili olmuştur. Bedenlerinin dili aracılığıyla insanlar duygularını,

düşüncelerini, isteklerini, ihtiyaçlarını ve ruhsal özelliklerini başka insanlarla paylaşmışlardır.

Araştırmalar gösteriyor ki bir konuşma da kelimler %10, ses tonu %30, %60 oranında da beden dili etkilidir. İyi bir konuşmacı konuyu dinleyicilere aktarırken aynı zamanda beden dilini de etkili biçimde kullanır.

Psikoloji adına değerli çalışmalara imza atmış psikolog D. W. Winnicott, oyunu şöyle tanımlıyor: "Oyun, iç dünyamız ve dış gerçeklik arasındaki çizgide yer alan bir ara yüzdür." Bir anlamda oyun, çocuğun duygusal, sosyal, kültürel gelişimindeki yeri doldurulamaz bir yapı taşı ve çocuğun geleceğiyle yakından ilişkili. Özellikle yetişkinlikteki yaratıcılık kapasitesi, çocukken oyun oynamaktan geçiyor diyebiliriz. Bu yaratıcılık, sadece sanatsal ve kültürel anlamda değil, günlük hayatta, iş ve ilişkiler dünyasında problem çözme, sabredebilme, hayal gücü, empati gibi becerilerin gelişmesi demektir.

KKTC'de oynanan "Sağır-Dilsiz" oyunu sessiz sinema oyununa benzemektedir. Bu keyifli oyunu Türkçe dersine uyarlayarak öğrencilerin atasözleri ve deyimleri hem daha eğlenceli öğrenmelerini, hem de beden dilini kullanarak kelimeleri konuşmadan aktarmanın yollarını bulup yaratıcılıklarını, yeteneklerini, beden dilini nasıl daha etkili kullanabileceklerini fark etmeleri amaçlanmıştır. 4. Sınıf Türkçe kitabındaki metinlerde-etkinliklerde geçen atasözleri ve deyimleri oyun için bir atasözleri deyimler torbası hazırlanır. Sınıf iki gruba ayrılır. Her gruptan birer kişi sırayla anlatıcı olacaktır. Sıralar U düzeninde yerleştirilir. Anlatıcı takım arkadaşlarının onu iyi görebileceği şekilde ortaya geçer. 1. grubun anlatıcısı torbadan bir kâğıt seçer. 1 dakika düşünme süresi sonrasında ses çıkarmadan kâğıtta yazan atasözü veya deyimini takım arkadaşlarına anlatması için süresi başlatılır. 2 dakika anlatma süresi verilir. Süre bitimine kadar takım arkadaşlarına ne kadar çok atasözü veya deyim anlatabilirse takımına her biri 1 puan olmak üzere puanlar kazandırır. 2 dakikalık süre içinde ilkinin anlatıp, ikinci atasözü veya deyimine geçerse tekrar düşünme süresi verilmez. Ders saati süresi oyunun tamamlanması için yeterli olmaktadır. Oyun bitiminde bütün oyuncularla birlikte "Anlatılamayan kelimeleri acaba nasıl anlatabilirdik? Farklı şekillerde anlatım yapılabilir mi? Sen olsaydın nasıl anlatırdın? Gibi sorularla, karşılıklı diyaloglarla oyunun kritiği yapılır, farkındalık artırılır. Bütün oyuncuların katılımıyla günün anlatıcısı seçilir. Oyun üzerinde konuşma süresi de nerdeyse oyun süresi kadar olmalıdır.

Gözünü almak.

Gülmekten kırılmak.

Üzüm üzüme baka baka kararır.

Bir elin nesi var iki elin sesi var.

Sağır Dilsiz 4 (Yelda KUŞCU KILIÇARSLAN)

⦿ **Okul Adı:** 75.Yıl Cumhuriyet İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** Çorum

⦿ **Ders İsmi:** Türkçe-Oyun Hareket

⦿ **Sınıf Düzeyi:** Anasınıfı

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Göstergeleri:

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

Kazanım 2: Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.

İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler.

Dil Gelişimi Kazanım Göstergeleri

Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır.

Göstergeleri:

Konuşma sırasında göz teması kurar.

Jest ve mimikleri anlar.

Konuşurken jest ve mimiklerini kullanır.

Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar.

Göstergeleri:

Sözel yönergeleri yerine getirir.

Dinledikleri/izlediklerini açıklar.

Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.

Kazanım 8: Dinledikleri/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.

Dinledikleri/izlediklerini drama yoluyla sergiler.

Sosyal-Duygusal Gelişim ve Kazanımları

Kazanım 7: Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

Göstergeleri:

Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar.

Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

Kazanım 10: Sorumluluklarını yerine getirir.

Göstergeleri:

Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir.

Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.

🕒 **Oyun Orijinal Hali:** Sağır-Dilsiz.

Kalabalık oyun grubuyla oynanır. Oyuncular önce iki gruba ayrılırlar. İki gruptan birer oyuncu ortaya çıkar. Bir kitap ya da bir filmi konu edinip işaretlerle anlatmaya çalışır. Anlatılacak kitap ya da filmin adı bütün oyuncular tarafından önceden belirlenir. Konuyu işaretlerle en iyi anlatan oyuncu kazanmış olur (Mevlüt Özhan, Malik Muradoğlu, 1997).

🕒 **Eğitsel Oyun Hali:**

Kalabalık oyuncu grubuyla oynanır. Oyuncular önce iki gruba ayrılır. İki gruptan birer oyuncu ortaya çıkar. Daha önceden belirlenen mevsimler, hayvanlar, meslekler konusu beden diliyle anlatılıp jest ve mimiklerle buldurulmaya çalışılır. Bulamayan oyundan çıkar. Öğretilecek genel konuların pekiştirilmesi amacıyla çeşitlendirilebilir.

Sağır Dilsiz 5 (Tülay ZENGİN)

- **Okul Adı:** Rehberlik Araştırma Merkezi
- **Şehir Adı:** Muğla
- **Dersin İsmi:** Rehberlik Etkinliği
- **Sınıf Düzeyi:** 9.sınıf (10.11. ve 12. sınıflarada uyarlanabilir)

Kazanım:

1- Bağımlılık döngüsü kavramlarını sözlü olarak ifade eder.

2- Drama tekniklerini kullanarak kendini ifade etmede sözlü ve sözsüz anlatım becerilerini kazanır.

- **Araç-Gereçler:** Müzik, kâğıt, kalem ve döngü kartları.

- **Oyun Orijinal Hali:** Sağır-Dilsiz

Kalabalık oyuncu grubuyla oynanır. Oyuncular önce iki gruba ayrılırlar. İki gruptan birer oyuncu ortaya çıkar. Bir kitap ya da bir filmi konu edinip işaretlerle anlatmaya çalışır. Anlatılacak kitap ya da filmin adı bütün oyuncular tarafından önceden saptanır. Konuyu işaretlerle en iyi anlatan oyuncu oyunu kazanmış olur.

- **Eğitsel Oyun Hali:**

Öğrenciler 1 hafta önce bilgilendirerek “bağımlılık ” ile ilgili bir çalışma yapılacağı duyurulur. Bağımlılığa ilişkin hazırbulunuşluk düzeylerini tespit için birer kart hazırlayarak gelmeleri istenir. Daire şeklinde oturulur. Grupları oluşturmak için gruptan birer kişi seçilir ve’ aldım verdim ben seni yendim ’ şeklinde başlangıç için oyun oynanır.(ısınma etkinliği).Oyunu oynayan liderler aldım verdim ben seni yendim oyunu oynayarak gruplarını kurarlar ve gruplara kendilerine birer isim vermeleri istenir.Rehber öğretmen gruplar için boş bir bağımlılık döngüsünü grupların adını yazar ve oyunu başlatır. İlk gruptan bir oyuncu getirilen kartlardan birer kart çekerek oyunu başlatır. Karttaki kavramı işaretle anlatmaya çalışır.Kartların arasında rehber öğretmenin döngüdeki kavramlara ilişkin kartları da mevcuttur.



Şingir Mingir Toz 1 (İbrahim BIÇAK)

⦿ **Okul Adı:** Habib Güleser Öztaş İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** Çorum

⦿ **Ders İsmi:** Matematik

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf

⦿ **Kazanım:** M.2.3.3.2. Zaman ölçme birimleri arasındaki ilişkiyi açıklar.

Dakika-saat, saat-gün, gün-hafta, gün-hafta-ay, ay-mevsim, mevsim-yıl ilişkileri ile sınırlı kalır.

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Şingir Mingir Toz

Oyun iki grup halinde oynanır. Gruplar aralarında 10-15 metre mesafe olacak şekilde karşılıklı dizilirler. Her gruptan bir başkan seçilir. 1. Grubun başkanı koşarak 2. Grubun başkanının yanına gider. İki başkan arasında şu diyalog geçer:

"2. Grubun Başkanı: Fasulyayı ye de gel.

1. Grubun Başkanı: Yedim de geldim.

2. Grubun Başkanı: Sümüglerini sil de gel.

1. Grubun Başkanı: Sildim de geldim.

2. Grubun Başkanı: O halde gel. Tabakları gır da gel.

1. Grubun Başkanı: Gırdım da geldim.

2. Grubun Başkanı: Gabları ika da gel.

1. Grubun Başkanı: İkadım da geldim.

2. Grubun Başkanı: Evi sil de gel.

1. Grubun Başkanı: Sildim de geldim.

2. Grubun Başkanı: Öyleyse gel de beğendiğini seç.”

Konuşma bittikten sonra 1. Grubun başkanı 2. Grup oyuncularından birisinin gözlerini kapatır. Kendi grubundan bir arkadaşını adını söylemeden işaretle çağırır. Gelen oyuncu gözleri kapalı olan oyuncunun alnına dokunur ve hemen yerine döner. Başkan oyuncunun gözlerini açar ve kendisine kimin dokunduğunu sorar. Oyuncu kendisine dokunan öğrenciyi bilirse kendi grubu 1 puan, bilemezse karşı grup 1 puan kazanır. Oyun bu şekilde tekrarlanarak devam eder, en çok puan kazanan grup oyunu kazanır (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

🕒 **Eğitsel Oyun Hali:** Oyun açık alanda oynamak için uygundur. Sınıf iki gruba ayrılır. Gruplar aralarında 10-15 mesafe olacak şekilde karşılıklı dizilirler. Her gruptan bir ebe seçilir. 1. Grubun ebesi koşarak 2.grubun ebesinin yanına gelir. Aralarında şu konuşma geçer:

2. Grubun Ebesi: 1 yılda gel.

1. Grubun Ebesi: 4 mevsimde geldim.

2. Grubun Ebesi: 1 mevsimde gel.

1. Grubun Ebesi: 3 ayda geldim.

2. Grubun Ebesi: 1 ayda gel.

1. Grubun Ebesi: 30 günde geldim.

2. Grubun Ebesi: 1 haftada gel.

1. Grubun Ebesi: 7 günde geldim.

2. Grubun Ebesi: 1 günde gel.

1. Grubun Ebesi: 24 saatte geldim.

2. Grubun Ebesi: 1 saatte gel.

1. Grubun Ebesi: 60 dakikada geldim.

2. Grubun Ebesi: Öyleyse gel de beğendiğini seç.

Konuşma bittikten sonra 1. grubun ebesi 2. gruptan bir öğrencinin gözlerini kapatır. Kendi grubundan bir oyuncuyu ismini söylemeden işaretle çağırır. Gelen oyuncu gözleri kapalı öğrencinin alnına dokunur ve hemen yerine döner. Ebe gözlerini kapattığı oyuncunun gözlerini açarak kimin dokunduğunu sorar.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek için hazırlanan üç soru:

© **Soru 1:** Günlük hayatta parçaların bir araya gelerek bütün oluşturdukları durum veya maddeler var mıdır?

► **Cevap 1:** Cevaplarda eş veya eş olmayan parçaların bir araya gelerek bütün oluşturduğuna yönelik yorumlar aranır.

© **Soru 2:** Kullandığımız takvimlerin birbirlerine benzer ve farklı yönleri nelerdir?

► **Cevap 2:** Cevaplarda takvimlerin benzer olduğu, sayılardan oluştuğu, haftaları-ayları belirtme şekillerinin genelde aynı olduğuna yönelik yorumlar aranır.

© **Soru 3:** Dakika-saat, saat-gün, gün-hafta, gün-hafta-ay, ay-mevsim, mevsim-yıl arasındaki ilişkiyi somut şekilde nasıl gösterebiliriz?

► **Cevap 3:** Cevaplarda özgün bir model tasarımı aranır.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonrasında öğrencilerin dakika-saat, saat-gün, gün-hafta, gün-hafta-ay, ay-mevsim, mevsim-yıl ilişkilerinden birisini seçmeleri istenir. Çeşitli malzemeler verilip seçtikleri ilişkiyi açıklayan bir model tasarımları istenir. Örneğin öğrenci 60 parçadan oluşan bir saat modeli tasarlar ve bu modelin her bir parçası 1 dakikayı ifade eder. Veya dört parçadan oluşan bir yıl modeli tasarlar her bir parçası bir mevsimi ifade eder. Özgün tasarımlarını yapan öğrenciler sentez düzeyine çıkarak üst düzey düşünme gerçekleştirir.

Şingir Mingir Toz 2 (Öznur TULUNAY ATEŞ)

- ⦿ **Okul Adı:** Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
- ⦿ **Şehir Adı:** Burdur
- ⦿ **Ders İsmi:** Matematik
- ⦿ **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf (3.ve 4. sınıf seviyelerine uyarlanabilir)
- ⦿ **Kazanım:**

Nesne sayısı 100'e kadar (100 dâhil) olan bir topluluktaki nesnelerin sayısını belirler ve bu sayıyı rakamlarla yazar.

⦿ **Araç-Gereçler:** Kırmızı ya da sarı renkli kâğıtlara yazılan küçük rakam kartları, kartların içine koyulacağı renkli torba, göz bandı ya da şal vb.

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Şingir Mingir Toz

Oyun kalabalık oyuncu grubu ile oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Her iki grup içlerinden birini başkan olarak seçer. Gruplar 10-15 beş metre arayla oturur. Birinci grubun başkanı koşarak diğer grubun başkanının yanına gider. Aralarında geçen sayışmanın sonunda birinci grubun başkanı ikinci grubun oyuncularının yanına gider ve içlerinden birinin gözlerini kapatır. Kendi grubundan birini ismini söylemeden işaretle çağırır. O oyuncu gelip gözleri bağlı oyuncunun alnına dokunur ve yerine dönüp oturur. Başkan oyuncunun gözlerini açar ve alnına dokunanın kim olduğunu sorar. Kim olduğunu bilirse o grup, bilemezse karşı grup puan alır. Oyun bu şekilde tekrarlanır. Oyunun sonunda en çok puan alan grup oyunu kazanır (Özhan ve Muradoğlu, 1997: s.78,79).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Öncelikle öğrenci sayısına göre belirlenen eşit sayıdaki kırmızı ve sarı sayı kartı sayı torbası içine koyulur. Öğrenciler torbadaki kartları görmeden seçerler. Sınıftaki öğrenciler hazırlanan torbada kırmızı ya da sarı renk seçmesine göre iki gruba ayrılır. İki grup beş on metre arayla karşılıklı otururlar. Seçilen gruptaki birinci sıradaki öğrencinin gözü bağlanır. Karşı gruptaki birinci sıradaki öğrenciye 100'e kadar sayıların yazılı olduğu kartlardan birisi çektilir. Kartı çeken öğrenci sesli olarak söylemeden yazılı olan rakamı içinden okur. Sonra gözü bağlı olan arkadaşının avucuna yavaş yavaş parmağıyla kartta yazan rakamı yazar. Yazmasını tamamlayınca gözü kapalı olan öğrencinin gözü açılır ve avucuna yazılan rakamı söylemesi istenir. Rakamın ne olduğu, rakamın doğru yazılıp yazılmadığı, rakamın doğru söylenip söylenmediği öğretmen tarafından takip edilir. Oyun her iki gruptaki öğrenciler 1 kez rakam yazıp, 1 kez yazılan rakamı tahmin edene kadar devam eder.

Taykıraydop (Gölsun YILDIZ)

⦿ **Okul Adı:** Öğretmen İbrahim Öztürk İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** İstanbul

⦿ **Ders İsmi:** Oyun ve Fiziki Etkinlikler

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 4. sınıf

⦿ **Kazanım:**

Yer değıştirme hareketlerini artan kuvvet, hız ve çeviklikle yapar

Kurallı takım oyunları oynar

Çeşitli stratejiler ve taktiklerin kullanıldığı oyun ve fiziki etkinlikleri tasarlayıp, oynar.

⦿ **Araç-Gereçler:** Şapka

⦿ **Oyun Orijinal Hali:**

Üç oyuncuyla kapalı ve açık alanlarda oynanan bu oyunda oyuncular elleriyle birbirinin başına dokunacak uzaklıkta üçgen şeklinde otururlar. Oyunculardan birinin başında bir şapka bulunur. Oyunculardan birisi gözünü kapatır. Başında şapka olan oyuncu "tay tay" diyerek başındaki şapkayı diğer oyuncunun başına koyar. O oyuncu şapkayı tekrar birincinin başına koyar. Bu işlem birkaç kez tekrarlanır. Sonunda oyuncular gözü kapalı oyuncuya şapkanın kimin kafasında olduğunu sorarlar. Gözü kapalı oyuncu iki oyuncudan birinin adını söyler. Eğer şapkanın kimin başında olduğunu bilirse bu kez o oyuncunun gözü kapatılır ve şapka diğer oyuncular arasında aynı şekilde baştanbaşa gider gelir. Gözü kapalı oyuncu şapkanın kimin başında olduğunu bilemezse yine gözü kapatılır ve oyun devam eder (Özhan ve Muradoğlu, 1997: s. 55).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Okul bahçesinde veya teneffüste, sınıfta oynanabilecek oyun için öğrenciler üçerli gruplar oluştururlar. Oyuncular elleriyle birbirinin başına dokunacak uzaklıkta üçgen şeklinde otururlar. Oyunculardan birinin başında bir şapka bulunur. Oyunculardan birisi gözünü kapatır. Başında şapka olan oyuncu "tay tay" diyerek başındaki şapkayı diğer oyuncunun başına koyar. O oyuncu şapkayı tekrar birincinin başına koyar. Bu işlem birkaç kez tekrarlanır. Sonunda oyuncular gözü kapalı oyuncuya şapkanın kimin kafasında olduğunu sorarlar. Gözü kapalı oyuncu iki oyuncudan birinin adını söyler. Eğer şapkanın kimin başında olduğunu bilirse bu kez o oyuncunun gözü kapatılır ve şapka diğer oyuncular arasında aynı şekilde baştanbaşa gider gelir. Gözü kapalı oyuncu şapkanın kimin başında olduğunu bilemezse yine gözü kapatılır ve oyun devam eder.

Tepeye Top Koymak (Büşra ERDİK)

- **Okul Adı:** Mehmet Akif Ersoy Ortaokulu
- **Şehir Adı:** İstanbul
- **Ders İsmi:** Rehberlik
- **Sınıf Düzeyi:** 6. sınıf (7. ve 8. sınıflarada uyarlanabilir)

Kazanımlar:

Etkin dinleme becerisi geliştirir.

Dikkati odaklamayı sağlar.

Sıra bekleme davranışının önemini kavrar.

Kavramlar arasında anlamlı ilişki kurma becerisi geliştirir.

Duygularını tanımlamayı ve ifade etme becerisi kazandırır.

Empati kurabilme becerisi geliştirir.

Zaman yönetimi sağlar.

Yaratıcı düşünmeyi ve hayal kurma becerilerini destekler.

Motor becerileri kullanmayı, el göz koordinasyonu kurmayı geliştirir.

Drama (canlandırma, rol yapma) becerinin kazanılmasına ve geliştirilmesine olanak sağlar.

Kişiler arası iletişim kurmayı ve etkili iletişim becerilerini kullanmayı sağlar.

İletişim engellerini fark eder.

Soru sorma, tekrar etme, anlatma ve özetleme becerileri kazandırır.

Dış gözlem yapma olanağı sunar.

Toplum içinde kurallara uyma davranışını pekiştirir.

Takım çalışması ile işbirliği kurma davranışları geliştirir.

Hafıza teknikleri ve strateji geliştirme konusunda gelişim olanağı sunar.

Özgüven geliştirir.

Farklı fikirlere saygı duyma ve eleştirel bakabilmeyi sağlar.

Arkadaşlık ilişkileri geliştirerek, etkili iletişim kurma becerilerini destekler.

Kazan – kaybet duyguları ile baş etme, takdir etme gibi sosyal onay davranışları geliştirir.

Yeteneklerini keşfetme olanağı sunar.

⊙ **Araç-Gereçler:** İki adet voleybol topu, 2 adet kâğıt ve 2 adet kalem

⊙ **Oyunun Orijinal Hali :** Tepeye Top Koymak (Töbede Dop Kuyuş)/Kazakistan

Kalabalık oyuncu grubu ile açık alanda oynanır. Oyunculardan iki kişi ebe olur. İki ebe oyuncuların içinden kendilerine eşler seçerler. Her ebenin seçtiği eş kendi arkalarına sıralanır. Ebenin arkasındaki oyuncular ebe yardımcısı olurlar. Gruplar birbirlerinden 3-4 metre uzakta dururlar. Ebeler ellerine birer voleybol topu alırlar ve iki elleri ile kafalarının üzerinde tutarlar. Ebenin arkasında duran ebe yardımcısı “Askerler marş” diye bağırır ve hemen ebenin elindeki topu alıp başının üzerinden arkasındaki oyuncuya uzatır. O oyuncu aynı şekilde topu hızla alıp arkasındakine, o arkasındakine uzatır ve topu en son alan oyuncu arkadaşlarının sağından hızla koşup en öne gelir ve topu aynı şekilde arkasındaki oyuncuya verir. Top yine aynı şekilde başlarının üzerinden oyuncudan oyuncuya geçer ve sondaki oyuncu topu alıp öne geçer. Oyun bu şekilde devam edip en başlangıçtaki ebenin tekrar öne gelmesiyle son bulur. Her iki grup arasında yarışma şeklinde yapılan bu oyunda hangi grup topu düşürmeden çabuk bir şekilde oyunu tamamlarsa o grup kazanmış olur.

⊙ **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun açık alanda oynanabildiği gibi sınıf içi düzenleme yapılarak kapalı alanda da oynanabilir. Grup oyuncularına öğretmen tarafından oyun anlatılır. İki eşit grup oluşturulur ve her iki grup için; ebe, ebe yardımcısı ve şef seçilir. Gruplar birbirlerinden 3-4 metre uzakta dururlar. Ayrılan gruplar kendi içinde ebe başta olmak üzere; ebe yardımcısı arkasına geçer ve tek sıra oluşturulur. Lider ebeler birer top verir. Şefler kalem ve kâğıtları alarak ekiplerin başına geçer. Her iki grup hazır olduğunda lider işaret verir ve ebe yardımcısı “Ekip; aklından bir kelime tut. İleri marş” diye bağırıldığında ebe aklındaki kelimeyi sesli söyleyerek topu başının üstünde tutar ve ebe yardımcısı hemen ebenin elindeki topu alıp başının üzerinden arkasındaki oyuncuya uzatır. Şef, ebenin söylediği ilk kelimeyi yazar. Topu en son alan oyuncu, arkadaşlarının sağından hızla koşup en öne

gelir ve aklındaki kelimeyi sesli söyler. Şef söylenen ikinci kelimeyi yazar. Top yine aynı şekilde başlarının üzerinden oyuncudan oyuncuya geçer ve sondaki oyuncu topu alıp öne geçer, yüksek sesle söylediği kelime şef tarafından yazılır ve oyun bu şekilde başlangıçtaki ebeye sıra gelene kadar devam eder. Her iki grup arasında yarışma şeklinde yapılan bu oyunda hangi grup topu düşürmeden çabuk bir şekilde oyunu tamamlarsa o grup kazanmış olur. Oyun sonunda şefler yazdıkları kelime kâğıtlarını değiştirirler. Kaybeden grubun şefi ekibini toplar ve yazılan kelimeleri ekip ile paylaşır. Not edilen kelimeler ekip üyeleri tarafından beyin fırtınası tekniği kullanılarak kısa hikâyeye dönüştürülür ve ekip üyelerine yapılan rol dağılımı sonunda hikâye canlandırma yapılır. Kazanan grup üyelerine, kaybeden grubun üyeleri drama yapar ve oyun sonlandırılır (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

Tıyın Enmey (Gökhan ÇETİN)

⦿ **Okul Adı:** Naciye Kabakçı Anaokulu Müdürlüğü

⦿ **Şehir Adı:** Balıkesir

⦿ **Ders İsmi:** Oyun Etkinliği(Matematik-Türkçe Dil Etkinliği)

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf

⦿ **Kazanım:** Motor Gelişim Kazanım1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

Motor Gelişim Kazanım4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Dil Gelişim Kazanım10: Görsel materyalleri okur.

Dil Gelişim Kazanım3: Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.

Dil Gelişim Kazanım6: Sözcük dağarcığını geliştirir

⦿ **Araç-Gereçler:** Tahta yapboz parçaları-Kum Havuzu

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Tıyın Enmey

100 m uzunluğundaki oyun alanının 50-60 metrelik kısmına kum dökülür ve buraya tıyınlar atılır. Oyuncular hedefe doğru giderken yerdeki bu tıyınları toplamaya çalışır. Tıyınları alırken at-tan düşen başlangıç noktasından oyuna tekrar katılabilir. Oyun sonunda en fazla tıyını toplayan oyuncu kazanmış sayılır (Taşbaş, E. ve Maratkızı, A. 2010).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

100 m uzunluğundaki oyun alanının 50-60 metrelik kısmına kum dökülür ve buraya yapboz parçaları (meyve, hayvan, geometrik şekiller, bitki, çiçek türleri) atılır. İki grup halinde ya da iki oyuncu ile oynanabilir. Kum alanı iki eşit parçaya ayrılmış olmalıdır. Oyuncular kendi alanlarında çift ayak sıçrayarak kum arasında saklanmış tahta bloklardan oluşmuş yapboz parçalarını bulup hedefe hızlı bir şekilde götürerek ilk önce doğru şekilde tamamlayan grup diğerleri tarafından alkışlanır. Oyun yaş grubu büyük olan durumlarda, ortaya çıkan yapbozun ne şekli olduğu ya da ortaya çıkan şekli cümle içinde kullanma gibi ek etkinliklerle bütünleştirilmiş etkinliğe dönüştürülebilir.

Oyun İin Riskler:

Öğrenci zıplarken dengesini kaybedip düşebilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

- **Soru 1:** Para bütün arasındaki ilişki öğrenciler arasında kolay bir şekilde kavranılabilmesi için nasıl bir yol izlenmelidir?
- **Soru 2:** Ortaya çıkan ürünler hakkında yaratıcı cümleler ortaya çıkarmak için neler yapılabilir?
- **Soru3:** Oynanan yaş grubu motor becerilerden denge sağlama konusunda oyun ile uyumlu mu hale getirmek için neler önerirsiniz?

Toptaş Beştaş (Havva GEYLAN)

- **Okul Adı:** Hacı Sabancı Ortaokulu/Okul Öncesi
- **Şehir Adı:** Ankara
- **Ders İsmi:** Yapılandırılmış oyun etkinliği (Matematik/Okuma yazmaya hazırlık)
- **Sınıf Düzeyi:** Okul Öncesi

Kazanım:

Bilişsel Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.

Kazanım 4. Nesneleri sayar

Kazanım 7. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre gruplar.

Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular

Dil gelişimi:

Kazanım 3. Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar.

Sosyal duygusal gelişim:

Kazanım 6. Kendisinin ve başkalarının haklarını korur.

Kazanım 7. Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler.

Kazanım 12. Değişik ortamlardaki kurallara uyar.

Kazanım 15. Kendine güvenir.

Motor gelişim:

Kazanım 3. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Öz bakım:

Kazanım 3. Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar.

Kazanım 7. Kendini tehlikelerden ve kazalardan korur.

🕒 Araç-Gereçler: Beş tane yuvarlak taş

Oyun Orijinal Hali: Toptaş Beştaş

KURALLAR: BİRLER: Taşlar serbest yere bırakılır ebe yerdeki taşlardan uygun olanını seçer, seçtiği taşı havaya atar. Her attığında yerden bir taş alıp havaya attığı taşı yakalar. Yerdeki taş bitinceye kadar işlem devam eder. Eğer havaya attığı taşı kapamaz veya yerden almak istediği taştan başka taşa dokunursa oynama hakkını arkadaşı kazanır. **İKİLER:** Taşlar serbest yere bırakılır, taşların içinden uygun olanı ele alınır yerde ki taşlar ikiye bölünebilir. **ÜÇLER:** Taşlar serbest yere bırakılır, taşın biri tekli olarak ele alınır diğer üçü tek seferde alınmaya çalışılır. **DÖRTLER:** Taşlar serbest yere bırakılır, taşlardan uygun olan bir tanesi havaya atılır yerde kalan dört taş bir seferde alınmaya çalışılır. **DEDELER:** Taşlar serbest yere bırakılır, orta parmak işaret parmağının üzerine gelir. Başparmak ile arası açılarak bir kale görüntüsü verilmeye çalışılır. Oyuncu yerden bir tane uygun taşı eline alır. Rakip oyuncu en son parmağın arasından geçecek taşı seçer. Bu taş diğer taşların parmaklar arasından geçirilmesine engel olacak taştır. Oyuncu eline aldığı taşı havaya atar, havaya attığı esnada yerdeki taşı kaleden geçirmeye çalışır. Bunun için iki hakkı vardır, birinci seferde taşı düzeltir ikinci seferde taşı parmakları arasından geçirir. Eğer bu esnada taşı başka bir taşa çaptırır veya havaya attığı taşı kapamaz ise hakkını rakip oyuncuya verir. **FİNAL:** Taşların tamamı avucunun içinde hafifçe yukarıya doğru atılır ve avucunun tersi ile taşlar tutulmaya çalışılır. Avucunun tersinde en çok taş kalan oyuncu oyunu kazanır.

🕒 Eğitsel Oyun Hali:

Eğitsel olarak oyunda kullanılacak taşlar için iki renk belirlenir(iki taş kırmızı, üçtaş sarı).İki taş ikiler kısmında tek seferde yerden alabilen oyuncu ekstra oynama hakkı kazanır. Oyunda ustalık kazanılmasına bağlı olarak aynı kural sarı renkli üçler kısmı içinde uygulanabilir. Oyundaki birler, ikiler. Adlandırmaları farklı dillerde yapılabilir. Bu oynama şekli ile birlikte Kırgızistan'da da Toptaş olarak oynanan aynı zamanda eğitsel bir oyun olan oyunun oynanmasındaki genel kurallarda bir değişiklik yapılmaz.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

☉ **Soru 1:** Oyunu kaç taşla oynayabilir ve hangi renkleri kullanarak gruplandırabilirsin?

Cevap 1: .

☉ **Soru 2:** Hangi zeminde daha verimli oynayabiliyorsun?

Cevap 2: .

☉ **Soru 3:** .Taşlar neden yere düşüyor?

Cevap 3:

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek için Oyuna Eklenen:

Taşları havaya atış hızımızı hesaplamak için neye ihtiyacımız vardır? Taşların ağırlığının etkisi var mıdır?, atış hızı ve düşme hızı arasındaki bağlantı nedir? Yerçekimi nedir? Yerçekimine karşı direnen taşları nasıl yönetiyorsun? Uzayda Toptaş(Beştaş) oynanabilir mi? gibi sorularla sıradan ve sadece taşları havaya atıp yakalama olarak görünen bu oyundaki fiziği farketmelerini sağlayacak çocukların keşfetme ritmini yakalamaya yönelik sorular sorulabilir. Oyun geleneksel olarak oynanmaya devam edilip tamamen sorularla süreç başlatılır ve devam ettirilir. Oyun sonunda hangi malzemelerle daha rahat oynanabileceğine yönelik çalışmalar yapılabilmesi için öğrenciler gruplara ayrılır. Köpük, farklı kalınlıkta kağıtlar, boncuklar, boyalar, hafif ve ağır taşlar, denizkabukları vs. verilerek çocukların denemeler ve karşılaştırmalar yapmalarına fırsat verilir.

Oyun İçin Riskler:

Oyunda taşların havaya atılması sırasında taşların veya diğer nesnelerin öğrencilerin vücutlarına çarpması.

Toşı Ol (Vildan SAKA)

⦿ **Okul Adı:** Vilayetler Hizmet Birliği Anaokulu

⦿ **Şehir Adı:** Kastamonu

Ders İsmi: -

⦿ **Sınıf Düzeyi:** Okul Öncesi (3 yaş ve üzeri içinde uygun görülür)

Kazanım:

Bilişsel Alan Kazanım ve Göstergeleri

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler.

Göstergeleri:

Nesne/varlığın rengini söyler.

Nesne/varlığın şeklini söyler.

Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

Göstergeleri:

Nesne/varlıkları birebir eşleştirir.

Nesne/varlıkları rengine göre ayırt eder, eşleştirir.

Nesne/varlıkları şekline göre ayırt eder, eşleştirir.

Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

Göstergeleri:

Nesne/varlıkların rengini ayırt eder, karşılaştırır.

Nesne/varlıkların şeklini ayırt eder, karşılaştırır.

Kazanım 12: Geometrik şekilleri tanır.

Göstergeleri:

Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler.

Geometrik şekillerin özelliklerini söyler.

Geometrik şekillere benzeyen nesneleri gösterir.

Motor Gelişim Kazanım ve Göstergeleri

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

Göstergeleri:

Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar.

Yönergeler doğrultusunda yürür.

Yönergeler doğrultusunda koşar.

Sosyal-Duygusal Gelişim Kazanım ve Göstergeleri

Sosyal-Duygusal Kazanım ve Göstergeleri

Kazanım 7: Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

Göstergeleri:

Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar.

Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

🕒 **Araç-Gereçler:** Şekil/rakam/renk kartları

🕒 **Oyun Orijinal Hali:** Toşı Ol/Özbekistan

Oyun en az dört kişi ile oynanır. Yumurta büyüklüğünde en az 7 taşta ihtiyaç vardır. Öncelikle çam kozalakları kullanılarak bir çember oluşturulur. Tüm taşlar çemberin içine konur. Ebe seçilir ve ebe olan çocuk çemberin ortasına geçer. "Başladı, başladı oyun başladı" tekerlemesiyle oyun başlar. Ebe olan çocuğun görevi çemberin ortasındaki taşları diğer çocuklara kaptırmamak, çemberin dışındaki çocukların amacı ise en fazla taşı toplamaktır. Tüm taşlar bittiğinde en fazla taşı toplayan oyuncu oyunu kazanır. Eğer eşit sayıda taş toplayan iki oyuncu varsa ebe bir oyuncunun diğerine bilmece sormasını ister. Oyuncu bilmeceyi bilirse diğer oyuncu, bilemezse kendisi ebe

olur (Aydın, 2015: s.9).

● Eğitsel Oyun Hali:

Çember oluşturulur. Çemberin ortasına ebe geçer ve çok sayıda üçgen yerleştirilir. Ardından "Başladı, başladı oyun başladı. "En çok üçgeni toplayan kazandı." tekerlemesi söylenerek oyun başlar. Ebe olan çocuğun görevi çemberin ortasındaki üçgenleri diğer çocuklara kaptırmamak, çemberin dışındaki çocukların amacı ise en fazla üçgeni toplamaktır.

● Ele Alınabilecek Kavramlar: Şekiller (daire, üçgen, kare, dikdörtgen)

Rakamlar (1'den 10'a kadar olan rakamlar)

Renkler (kırmızı, sarı, mavi, yeşil, turuncu, mor)

● Uyarılma: Yaş grubu, gelişimsel özellikler ve çocukların hazırbulunuşlukları göz önünde tutularak;

Çemberin ortasına konabilecek nesneler, kavramlar çeşitlendirilebilir, nesne sayısı artırılabilir. Örneğin üçgen, daire, kare şekilleri bir arada çemberin ortasına konabilir. Öğretmen şekli belirler ve çocuklar karışık şekiller içinde sadece o şekli toplarlar.

Oyun 1'den 10'a kadar olan rakamlar için kolaydan zora doğru çeşitlendirilebilir.

Birçok kavram bir arada verilebilir. Örn: Şekil-renk, rakam-şekil. (Üzerinde 1 yazan daireleri topla, kırmızı daireleri topla gibi...)

Müzik eşliğinde süre tutularak oyun oynanabilir.

Oyun İçin Riskler:

Büyük gruplarda taşları kaparken çocuklar birbirlerinin ellerine zarar vermemeleri için küçük gruplar halinde oynanması daha iyi olacaktır.

Töbede Dop Kuyuş (Emel BOZKURT)

⦿ **Okul Adı:** 100. Yıl İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** Ankara

⦿ **Ders İsmi:** Sosyal Bilgiler

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 4. sınıf

⦿ **Kazanım:**

Dünya üzerindeki çeşitli ülkeleri tanır

⦿ **Araç-Gereçler:** 2 adet top

⦿ **Oyun Orijinal Hali:** Tepeye Top Koymak (Töbede Dop Kuyuş)/Kazakistan

Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oynanır. Oyunculardan iki kişi ebe olur. Ebe olan oyuncular kendilerine eşler seçer ve bu eşler ebelerin arkasında sıra olurlar. Gruplar birbirlerinden 3-4 metre uzakta dururlar. Ebeler ellerine bir top alırlar ve iki elleriyle kafalarının üzerinde tutarlar. Ebenin arkasındaki oyuncu “ Askerler Marş” diye bağırır ve hemen ebenin elindeki topu alıp başının üzerinden arkasındaki oyuncuya uzatır. O oyuncu aynı şekilde topu arkasındakine verir. Topu en son alan oyuncu arkadaşlarının sağından hızla koşup en öne gelir ve oyunu yeniden başlatır. Oyun bu şekilde devam ederken ebenin tekrar öne gelmesiyle oyun son bulur. Hangi grubun ebesi ilk olarak öne gelirse o grup kazanmış olur (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Kalabalık oyuncu grubuyla açık alanda oynanır. Oyunculardan iki kişi ebe olur. Ebe olan oyuncular kendilerine eşler seçer ve bu eşler ebelerin arkasında sıra olurlar. Gruplar birbirlerinden 3-4 metre uzakta dururlar. Ebeler ellerine bir top alırlar ve iki elleriyle kafalarının üzerinde tutarlar. Ebenin arkasındaki oyuncu bir ülke ismi söyler ve topu kafasının üzerinden arkasına uzatır. Arkadan topu alan oyuncu başka bir ülke ismi söyleyerek topu arkaya uzatır. Top en arkaya geldiğinde topu alan oyuncu sıranın en önüne geçerek oyunu bir ülke ismi söyleyerek yeniden başlatır. Her oyuncu yine söylenen ülkelerden farklı bir ülke ismi söyleyerek topu arkaya uzatır. Eğer oyuncu şaşırp söylenen bir ülkenin ismini söylerse top öndeki oyuncuya gelir ve o grup oyuna yeniden başlar. Oyun böyle devam ederken ebe tekrar başa geldiğinde oyun biter. Burada hem ebenin ilk olarak başa gelmesini sağlayacak hız hem de farklı ülke ismi söylemeyi gerektiren dikkat önemlidir. Ebe ülkeler için bir kategori belirtebilir ve oyuncular sadece bu kategoriye uygun ülkeler söylemek zorunda olabilir. Örneğin Asya kıtası ülkeleri, kuzey yarım küre ülkeleri, soğuk- sıcak ülkeler vb.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Ülkeler hangi yönleriyle birbirlerinden farklıdır?

▶ **Cevap 1:** Kıyafet, dil,yemek gibi özellikler cevapta aranır.

◎ **Soru 2:** En soğuk olan ülkeler hangileri olabilir? Neden?

▶ **Cevap 2:** Harita kullanarak cevaplandırmaları istenir.

◎ **Soru 3:** Ülkemize en yakın ülkeler hangieridir?

▶ **Cevap 3:** Harita kullanarak cevaplandırmaları istenir.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek için Oyuna Eklenen:

Kazanan grubun dilleri (yemek, kıyafet vb olabilir) kullanılarak öğrencilerden kısa bir film çekmeleri istenir. Çekilen filmler sınıfta izlettirilir. Öğrencilerin film hazırlamaları, üst düzey düşünme becerilerini Bloom Taksonomisinin “Yaratma” basamağına çıkarmaktadır.

Oyun İçin Riskler:

Sıranın en arkasından öne koşan oyuncu takılıp düşebilir.

Unka (Hakan TATLI)

● **Okul Adı:** Durak Hava Demir İlkokulu

● **Şehir Adı:** Kayseri

● **Ders İsmi:** Matematik

● **Sınıf Düzeyi:** 1. sınıf

● **Kazanım:**

Geometrik şekilleri köşe ve kenar sayılarına göre sınıflandırarak adlandırır.

Uzamsal (durum, yer, yön) ilişkileri ifade eder.

Eş nesnelere örnekler verir.

● **Araç-Gereçler:** Geometrik Şekil Modelleri (Kare, dikdörtgen, çember, üçgen) 2 şer adet, plastik top

● **Oyun Orijinal Hali:** Unka

Oyuncular toplandıktan sonra yere 1-1,5 m. Çapında bir daire ortasında düz bir çizgi çizerler çizginin tam ortasına büyükbaş hayvanlardan çıkan ve unka adı verilen büyük aşık konur. Diğer aşıklar unkanın sağına soluna dizilir. Aşıkların dizildiği çizgiye dört beş metre uzaklıkta başka bir çizgi çizilir. Oyuncular aşıkların yanından sıra ile ellerindeki sakaları bu çizgiye atarlar. Sakasını çizgiye en yakın atan oyuncu birinci diğerleri de sakalarının çizgiye uzaklığına göre ikinci, üçüncü sırayı alır. Birinci sırayı alan oyuncu çizginin üzerinden sakasını aşıklara doğru atar. Eğer unkayı vurursa bütün aşıkları alır, küçük aşıklardan birini vurursa yalnız vurduğu aşığı alır, hiç vuramazsa sıradaki oyuncu atışını yapar ve oyun bu şekilde devam eder. Bu oyun Kazakistan'ın bazı yörelerinde "Aşık Atuv" adıyla da oynanmaktadır (Mevlüt Özhan, Malik Muradoğlu, 1997).

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Öğrenciler okul bahçesinde toplanır. Bahçemizde çizili dairenin ortasına geometrik şekillerimizden kare, üçgen, dikdörtgen ve çember maketlerinden sırayla ikişer adet karışık dizilir. Daha sonra öğrenciler yaklaşık 10 metre uzaklıkta 4 gruba bölünür ilk 4 kişi ellerindeki topu atar. Topun durduğu yere göre dairenin ve şekillerin altında, üstünde, yanında, içinde yer ve yönlerini söylerler. Şekillere göre uzakta yakında sorularına cevap verirler. Şekillere en yakın olan öğrenci topu şekillere atar ve düşürürse o şekle ait bir grup oluşturur ve karşı tarafta sıranın başına geçer. Sırayla diğer öğrencilerde istedikleri ya da vurdukları geometrik şeklin sırasına geçer. Tüm öğrenciler tamamlanıncaya kadar devam eder. Kareyi, dikdörtgeni, üçgeni ve çemberi vuran öğrenciler

vurdukları şekillerin kenarlarını ve köşelerini tanıtır, günlük hayattan geometrik cisim şeklindeki nesnelerin yüzleri ile karşılaştırarak geometrik şekillerle ilişkilendirme çalışmaları yapılır. Günlük hayatta kullanılan şekilleri tanıtır.

Yastıg 1 (Figen KÖKSALAN SANCHEZPENA)

● **Okul Adı:** Teletaş İlkokulu

● **Şehir Adı:** İstanbul

● **Ders İsmi:** Matematik

● **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf

Kazanım:

1. Beşer ritmik sayar.
2. Sırayı takip eder.
3. El –göz koordinasyonunu sağlar.

Araç-Gereçler: Küçük bir yastık

● **Oyun Orijinal Hali:** Yastıg

İki veya daha çok oyuncu ile oynanır. Önce bir yastıg bulunur. Oyuncular sıra ile oturduktan sonra bir müzik çalınır veya ağızdan söylenir. Çocuklar Müziğin başlamasıyla birlikte ellerindeki yastığı hızla birbirlerine atmaya başlar. Yastığı tutamayıp düşüren ya da diğer oyuncuya atmakta geciken yanar ve oyun dışı kalır. Oyun müzik çaldığı sürece hiç durmadan sürer. Müzik bittiğinde yastıg hangi oyuncudaysa o oyuncu oyunu kazanmış olur (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Öğrenci sayısı sınıf mevcuduna veya oyunun oynandığı alana göre değişiklik gösterebilir. Oyun için küçük bir yastık gereklidir. Öğrenciler yuvarlak olur. Oyuna bir öğrenci bir diyerek saymaya başlar ve yastığı diğer bir arkadaşına atar. Yastığı alan iki der ve yastığı bir başkasına atar. Beş ve beşin katlarına denk gelen oyuncu bu sayıları söylemez bunun yerine BOM der ve yastığı bir başkasına atar. Alan kişi saymaya ve yastığı atmaya devam eder. Yastığı düşüren veya sayıyı yanlış söyleyen kişi oyundan çıkar. Hep birlikte beşer beşer sayılır ve deftere yazılır.

Oyun İin Riskler:

Oyunda herhangi bir risk bulunmamaktadır.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek iin hazırlanan ü soru:

● **Soru 1:** Beşin katı olan dört sayı söyleyiniz.

▶ **Cevap 1:** 10, 25, 40, 85

● **Soru 2:** İinde beş ya da beşin katı sayıların olduęu bir örüntü oluřturunuz.

▶ **Cevap 2:** 5- 15- 25 – 35 ya da 10- 20- 30- 40 gibi

● **Soru 3:** Beşin katı olmayan ü sayı söyleyiniz.

▶ **Cevap 3:** 42 , 36, 73

Yastıg 2 (Mustafa ATLI)

⦿ **Okul Adı :** Manisa Kırkağaç Atatürk Ortaokulu

⦿ **Şehir Adı :** Manisa

⦿ **Ders İsmi :** İngilizce

⦿ **Sınıf Düzeyi :** 6. sınıf

Kazanım :

Students will be able to understand simple structures.

Students will be able to exchange peer learning.

⦿ **Araç-Gereçler :** Kağıt, makas, bir kutu.

⦿ **Oyun Orijinal Hali :** Yasdıg

⦿ **Kim:** Kız-erkek karışık

⦿ **Yaş:** 8-15

⦿ **Oyuncu sayısı:** 10-15

Oynanış biçimi ve amacı: A4 ebadındaki kâğıtlar belirli(eşit) oranda kesilir ünite kazanımlarına ilişkin kelimelerin İngilizce karşılıkları ön yüzüne Türkçe karşılıkları arka yüzüne yazılarak kâğıtlar katlanır ve daha önceden öğrencilerin tasarımlarını yaptığı ve süslediği kutunun içine atılır.

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

Öğrenciler sınıf içerisinde çember oluştururlar. Öğretmen müzik açar ve öğrenciler müzik eşliğinde hem dans eder hem de ellerindeki kelime kutularını birbirlerine verirler. Müzik durduğunda kutu kimin elinde kalırsa kutudan bir kelime çeker ve kelimeyi bilirse oyun devam eder. Bilemez ise öğrenci elenir. Oyun bu şekilde son kalan oyuncuya kadar devam eder.

Yastıg 3 (Semra KAHVECİ)

⦿ **Okul Adı:** Şirinevler Mehmet Şen İlkokulu

⦿ **Şehir Adı:** İstanbul

⦿ **Ders İsmi:** Türkçe

⦿ **Sınıf Düzeyi:** 3. sınıf

Kazanım:

Söz Varlığı

T.3.3.7. Görselden/görsellerden hareketle bilmediği kelimelerin anlamlarını tahmin eder.

a) Resimli sözlük, kavram haritası, sözlük, deyimler ve atasözleri sözlüğü ve benzer araçlardan yararlanır.

b) Öğrencilerin yeni öğrendikleri kelime ve kelime gruplarından sözlük oluşturmaları sağlanır.

⦿ **Araç-Gereçler:** Üzerine atasözlerinin yazılı olduğu kartlar, ağzı kapatılabilen bezden bir torba, telefonda da çalınabilir.

⦿ **Oyun Orjinal Adı:** Yasdıg- Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

İki ve daha çok oyuncuyla oynanan Yasdıg oyununda önce bir yasdıg bulunur. Oyuncular sıra ile oturduktan sonra bir müzik çalınır ya da ağızdan söylenir. Çocuklar müziğin başlamasıyla birlikte ellerindeki yastığı birbirlerine atmaya başlarlar. Yastığı tutamayıp düşüren ya da diğer bir oyuncuya atmakta geciken yanar ve oyun dışı kalır. Oyun müzik çaldığı sürece hiç durmadan sürer. Müzik bittiğinde yasdıg hangi oyunculaysa o oyuncu oyunu kazanmış olur (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

⦿ **Eğitsel Oyun Hali:**

20 kişilik gruplar halinde sınıf içi oyun olarak uygulanabilir. Öğretmen oyun öncesi hazırlık olarak oyuna katılan öğrenci sayısından fazla sayıda kart hazırlar, her kartın üzerine bir atasözü yazar. Hazırlanan bu kartlar bez bir torbanın içine konur. Oyun başlamadan önce öğretmen oyun sırasında kullanılacak olan müzik için gerekli cihaz ve ses düzenini hazır bulundurur. Oyuna katılan öğrencilerin tamamı halka oluşturur. İçinde atasözü kartlarının bulunduğu bez torba rastgele bir öğrencinin eline verilir. (Oyun başlarken torbanın kime verileceği konusunda farklı yollar izle-

nebilir. Örneğin: Oyuna katılan öğrencilerin isimlerinden “sözlük sırasında ilk sırada olan” oyunu başlatabilir). Öğretmen müziği açar, müzik çaldığı sürece bez torbayı herkes tam yanındaki arkadaşının eline verir. Öğretmen müziği kapattığı anda oyun durur o an bez torba kimin elindeyse, o oyuncu bez torbadan bir kart çeker, üzerindeki atasözünü okur ve anlamını açıklar. Çektiği kartta yazan atasözünün anlamını açıklayamaz ise kart torbaya geri konur. Oyuncu atasözünü açıklayabilir ise kartı alır. Öğretmen tekrar müziği açar ve torba elden ele verilmeye devam eder. Kartlar bitene kadar oyun devam eder. Torbadaki tüm kartlar bittiğinde oyun biter.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Atasözlerini oluşturan kelime gruplarında yer alan kelimeri, sözlük anlamına göre açıklarsak, atasözünün anlamına ulaşabilir miyiz?

▶ **Cevap 1:** Öğrencinin “hayır” demesi ve örnek vererek açıklaması beklenir.

◎ **Soru 2:** Atasözlerinin size verdiği öğütler nelerdir?

▶ **Cevap 2:** Öğrencinin bir atasözünü ve verdiği öğüdü açıklaması beklenir.

◎ **Soru 3:** Yaşadığınız bir olaydan yola çıkarak, bu olaya uygun bir atasözü söyleyebilir misiniz?

▶ **Cevap 3:** Öğrencinin yaşadığı bir olayı uygun atasözüyle ilişkilendirerek anlatması beklenir.



SAKLA SA- MANI GELİR ZAMANI	ÇALIŞAN KAZANIR	EL ELDEN ÜS- TÜNDÜR	VAKİT NAKİT- TİR	DAMLAYA DAM- LAYA GÖL OLUR
AYAĞINI YORGANINA GÖRE UZAT	NE EKERSEN ONU BİÇERSİN	GÜLME KOM- ŞUNA GELİR BAŞINA	İŞLEYEN DEMİR PAS TUTMAZ	KOMŞU KOM- ŞUNUN KÜLÜNE MUHTAÇTIR
ÜZÜM ÜZÜME BAKA BAKA KARARIR	ATEŞ OLMA- YAN YERDEN DUMAN ÇIK- MAZ	TAŞIMA SU İLE DEĞİRMEN DÖNMEZ	GÜN DOĞMA- DAN NELER DOĞAR?	EVDEKİ HESAP ÇARŞIYA UYMAZ
AK AKÇE KARA GÜN İÇİNDİR	YAZIN GÖLGE HOŞ KIŞIN ÇU- VAL BOŞ	YALANCININ MUMU YATSIYA KADAR YANAR	AĞAÇ YAŞ İKEN EĞİLİR	BİR ELİN NESİ VAR İKİ ELİN SESİ VAR
GÜLÜ SEVEN DİKENİNE KATLANIR	KALEM KILIÇ- TAN KESKİN- DİR	BUGÜNÜN İŞİ- Nİ YARINA BI- RAKMA	İŞLEYEN DEMİR PAS TUTMAZ	DEMİR TAVINDA DÖVÜLÜR
GÜN DOĞMA- DAN NELER DOĞAR	YAŞ KESEN BAŞ KESER	GÜNEŞ GİRME- YEN EVE DOK- TOR GİRER	ÖFKEYLE KALKAN ZARARLA OTURUR	HAZIRA DAĞLAR DAYANMAZ



Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonrasında her bir öğrenci istediği bir atasözü seçer ve seçtiği atasözüne uygun bir öykü oluşturur. Yer, zaman ve olay kahramanı öğelerine dikkat ederek oluşturacağı öyküye uygun bir de görsel hazırlar. Bu yolla sentez düzeyine çıkan öğrenciler; üst düzey düşünme gerçekleştirir. Tüm öğrencilerin çalışmaları bir araya getirilerek ortak bir çalışmaya dönüştürür. Hazırlanan ortak çalışma “El Yazması Kitaplar” listesine eklenerek sınıf kitaplığına koyulabilir.

Yastıg 4 (Zeynep ERCİYAS TOZ)

● **Okul Adı:** Küçükçekmece Yenimahalle ilkokulu

● **Şehir Adı:** İstanbul

● **Ders İsmi:** Matematik

● **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf (3. ve 4. sınıflarada uyarlanabilir)

Kazanım:

M.2.1.1.5. 100 içinde ikişer, beşer ve onar; 30 içinde üçer; 40 içinde dörder ileriye ve geriye doğru sayar.

M.3.1.1.6. 100 içinde altışar, yedişer, sekizer ve dokuzar ileriye ritmik sayar.

● **Araç-Gereçler:** Oyun kartları, kutu, yazı tahtası

● **Oyun Orijinal Hali:** Yastıg/ Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

İki veya daha çok oyuncu ile oynanır. Önce bir yastıg bulunur. Oyuncular sıra ile oturduktan sonra bir müzik çalınır veya ağızdan söylenir. Çocuklar Müziğin başlamasıyla birlikte ellerindeki yastığı hızla birbirlerine atmaya başlar. Yastığı tutamayıp düşüren ya da diğer oyuncuya atmakta geciken yanar ve oyun dışı kalır. Oyun müzik çaldığı sürece hiç durmadan sürer. Müzik bittiğinde yastığı hangi oyuncudaysa o oyuncu oyunu kazanmış olur (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun tüm sınıfça oynanabileceği gibi daha küçük gruplarla da oynanır. Oyunda yumuşak ve küçük bir top kullanılır. Sayışmaca veya kura ile belirlenen ilk oyuncu müziğin açılması ile ritmik saymalarla ilgili ilk soruyu sorarak topu hızlı bir şekilde bir arkadaşına atar. Örneğin: -Dörder ritmik sayarken beşinci söylediğimiz sayı kaçtır? Sınıf seviyesine göre soruyu çarpma şeklinde de sorabilir. Soruya hızlıca cevap veren oyuncu yeni bir soru sorarak topu başka bir arkadaşına atar. Eğer cevaplayamazsa veya topu elinden düşürürse oyun dışı kalır.

Oyundaki kazanımı deęerlendirmek iin hazırlanan  soru:

● **Soru 1:** Ritmik saymalar bize nasıl bir beceri saęlıyor olabilir?

▶ **Cevap 1:** Hızlı cevap vermede ve arpmada kolaylık saęlıyor.

● **Soru 2:** arpma işleminin hayatımızda bir gereklilięi var mıdır?

▶ **Cevap 2:** Vardır. Uzun toplama işlemleri yapmamıza gerek kalmaz

● **Soru 3:** Oyunda hızlı olmak bize bir şey kazandırır mı?

▶ **Cevap 3:** Oyunun daha zevkli olmasını saęlar ve ritmik saymaları daha hızlı hatırlamamızı saęlayarak zamanla ezber hızımızı artırır.

Yastığı 5 (Ayşe OZAN KARA)

- **Okul Adı:** Yunus Nadi İlkokulu
- **Şehir Adı:** Muğla
- **Ders İsmi:** Türkçe
- **Sınıf Düzeyi:** 2. sınıf (3. sınıfa da uyarlanabilir)

Kazanım:

Kelimeleri doğru telaffuz eder, yerinde ve anlamlarına uygun kullanır.

Anlamını bilmediği sözcükleri ve sözcük gruplarını öğrenir.

Okuduğu metindeki sözcük ve sözcük gruplarının cümle içinde kazandığı anlamı fark eder.

- **Araç-Gereçler:** Yastık veya top.
- **Oyun Orijinal Hali:** Yasdığ/ Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

İki veya daha çok oyuncuyla oynanan önce bir yasdığ bulunur. Oyuncular sıra ile oturduktan sonra müzik açılır. Yada ağızdan söylenir. Çocuklar müziğin başlamasıyla birlikte ellerindeki yastığı veya topu hızla birbirlerine atmaya başlarlar. Yastığı veya topu tutamayıp düşüren ya da diğer bir oyuncuya atmakta geciken yanar ve oyun dışı kalır. Oyun müzik çaldığı sürece hiç durmadan sürer. Müzik bittiğinde yastık hangi oyuncudaysa o oyuncu oyunu kazanmış sayılır (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun küçük bir yastık veya peluş top kullanılarak oynanabilir. Öğrenciler çember olarak otururlar. Oyun süresince müzik çalınır. Oyunu öğretmek için önce hiçbir sınırlama olmadan gelişigüzel kelimelerle oyun başlatılır. Kural olarak kelimenin son harfini bulmaları ve son harfle başlayan yeni bir kelime bulmaları istenir. Kelimeyi söyledikten sonra hemen yastığı yanında ki arkadaşına vermelidir. On saniye içinde yeni kelime bulamazsa yanmış olur. Örneğin elma-armut-tarak- kitap-paris... vb. oyun öğrenildikten sonra farklı alanlara aktarım yapabilmek için konu sınırlaması getirilebilir. Örneğin sadece ülke isimleri kullanılacak kuralı konabilir. Ya da sadece fen bilimleri dersinde duyduğumuz kelimelerden kullanacaksınız denebilir. Oyun süresi çok uzatılmamalıdır. Bir ders süresinin ilk beş on dakikasında dikkat çekme boyutunda bu oyun oynanıp sonra da Bloom taksonomisinde ki üst düzey zihinsel becerilere transfer yapabilmek amacıyla dramatizasyon, hikâye, şiir yazma etkinliklerine geçilebilir. Bulunan kelimeler tahtaya yazılıp seçilen kelimelerle kısa bir hikâye/şiir yazılabilir. Son olarak ürünler panolarda sergilenebilir.

Oyundaki kazanımı değerlendirmek için hazırlanan üç soru:

◎ **Soru 1:** Ayakkabının tabanı delinmişti.

Kapının dili sıkışmış, içeride kaldık .

Yukarıda verilen cümlede altı çizili sözcükle ne anlatılmak istenmiştir?

► **Cevap 1:** Taban ve dil kelimelerinin birden çok anlamı olduğunu, bu cümlelerde ise ayakkabının tabanı derken, altının kastedildiğini; kapının dili derken ise kapı kolunu bastırıldığında açılmasını sağlayan, hareket edebilen metal parçanın kastedildiğini açıklaması beklenmektedir.

◎ **Soru 2:** Kelime hazinemizi (dağarcığımızı) nasıl zenginleştirebiliriz? Açıklayınız?

► **Cevap 2:** Kitap okuyarak, bilmece, bulmacalar çözerek, sunum hazırlayarak, araştırma yaparak... vb cevaplarda aranır.

◎ **Soru 3:** Örnek tekerleme cümleleri tahtaya yazılır. Söylemeleri istenir.

Kırk kartal, kırk kanadı kırık kartal. Kırkı kalkar, kırkı konar.

Gül dibi bülbül dili gibi, bülbül dili gül dibi gibi.

Şemsi Paşa pasajında sesi büzüşesiceler.

Keşkekçinin keşkekleşmemiş keşkek kepçesi.

Dal sarkar kartal kalkar; kartal kalkar dal sarkar.

Şu duvarı badanalamalı mı? Badanalamamalı mı?

Şiş şişeyi şişlemiş, şişe de keşişe kış demiş.

Tekerlemeler dil gelişimimizi etkiler mi ? Nasıl etkiler ? Açıklayınız

► **Cevap 3:** Kelimeleri hızlı ve doğru telaffuz etmemize yardımcı olur, daha akıcı ve düzgün konuşmalar yapabiliriz.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek için Oyuna Eklenen:

Oyunu hangi derste kullanmak istiyorsak yönergeleri değiştirerek o derse uyarlanabilir. Örneğin; Türkçe dersinde sekiz tema bulunmaktadır. Her tema sonunda üst düzey düşünme becerilerine ulaşabilmek için oyuna şöyle bir ekleme yapılabilir. Yasadığı oyunu temanın en başında ve en

sonunda oynatılır. Temalarda yeni öğrendiği kelimeleri, kavramları belirleyerek bu kelimeler ile kısa bir hikaye yazması istenir. Bu hikayelere uygun görseller çizmesi de istenir. Yıl sonunda öğrenci yazdığı tüm hikayeleri bir araya getirir, kendi kitabını oluşturur. Kitap kapağı tasarımı yapar, içindekiler bölümünün nasıl oluşturulacağını araştırır, Yazar (yani kendisi) hakkında tanıtım yazısı yazar. Sonuçta sene sonunda tüm yıl yaptığı çalışmaları içeren bir kitap oluşturmuş olur.

Zuvlata 1 (Mustafa ATLI)

⦿ **Okul Adı :** Manisa Kırkağaç Atatürk Ortaokulu

⦿ **Şehir Adı :** Manisa

⦿ **Ders İsmi :** İngilizce

⦿ **Sınıf Düzeyi :** 5. sınıf

Kazanım :

Students will be able to understand simple structures.

Students will be able to exchange peer learning.

Students will be able to understand meaningful vocabulary parts.

⦿ **Oyun Orijinal Hali :** Zuvlata

⦿ **Kim:** Kız-erkek karışık

⦿ **Yaş:** 8-15

⦿ **Oyuncu sayısı:** 2

⦿ **Oyunda kullanılanlar:** tahta kalem

Oynanış biçimi ve amacı: Sınıftan kura ile rasgele iki öğrenci seçilir. Öğrencilerde birlik ve beraberlik duygusu geliştirme, kelimeler arasında bağıntı kurma, neşeli bir ortamda öğrenme sağlama oyunun başlıca amacıdır.

⦿ **Eğitsel Oyun Hali :**

İki öğrenci tahtaya çıkartılır. Öğrencilere bir harf verilir. Öğrenciler 60 saniye içerisinde verilen harf ile başlayan bir kelime yazarlar yazılan kelimenin son harfiyle başka bir kelime yazarak zincir şekilde sürenin sonuna kadar yazarlar süre sonunda bağıntıyı düzgün kuran ve kelimelerin kontrol ederek nerede hata yaptıklarını görmeleri sağlanır.

Zuvlata 2 (Semra KAHVECİ)

● **Okul Adı:** Şirinevler Mehmet Şen İlkokulu

● **Şehir Adı:** İstanbul

● **Ders İsmi:** Türkçe

● **Sınıf Düzeyi:** 4. sınıf

● **Kazanım:**

Söz Varlığı

T.4.3.7. Kelimelerin zıt anlamlılarını bulur.

● **Araç-Gereçler:** Üzerine zıt anlamlı kelimelerin yazılı olduğu kartlar

● **Oyunun Orijinal Adı:** Zuvlata

Oyun iki oyuncuyla oynanır. Oyuncular karşılıklı geçerler ve önce birisi “zuuuu uuu” diye bağırır, sonra diğer oyuncu aynı şekilde bağırır. Hangisi nefes almadan uzun süre bağırırsa oyunu o kazanmış olur. Oyunda kısa bağırın oyuncu ceza olarak diğer oyuncuyu belli bir noktaya kadar sırtında taşır (Özhan ve Muradoğlu, 1997).

● **Eğitsel Oyun Hali:**

Oyun 4. sınıf düzeyinde, zıt anlamlı kelimeleri öğrenmede pekiştirme amaçlı kullanılabilir. İki kişilik takımlar halinde oynanır. Sınıftaki tüm öğrenciler iki kişilik takımlar oluşturur. Her takımda önce birinci öğrenci “zuuuuuu” diye bağırırken diğer öğrenci masa üzerine dağınık bir şekilde yayılmış kartlar arasından zıt anlamlı kelime çiftlerini bulup ayırır. Sonra oyuncuların rolleri değişir, önceki turda “zuuu” diye bağırın öğrenci bu sefer kart eşleştirmeye çalışır diğer öğrenci “zuuuu” diye bağırır. İki oyuncuda oynadıktan sonra iki oyuncunun eşleştirdiği kartların toplamı, o takımın puanı olur. Oyun sınıfta eşleşmiş diğer gruplar ile devam eder. Tüm sınıf oynadıktan sonra en fazla kart eşleştiren takım oyunu kazanmış olur. Oyun gruplar değiştirilerek devam eder.

Oyun İin Riskler:

Tek nefesle uzun sre baėırmak solunum rahatsızlıėı olan ğrenciler aısından sorun olabilir.

Oyundaki kazanımı deėerlendirmek iin hazırlanan  soru:

● **Soru 1:** Takım oyunlarına rnek verebilir misiniz, takımdaki tm oyuncuların grevi aynı mıdır?

▶ **Cevap 1:** Futbol, basketbol gibi takım oyunlarından sz edebilir, takımdaki her oyuncunun farklı grevi olduėunu sylemesi beklenir.

● **Soru 2:** Takım oyuncularına grevler neye gre verilir?

▶ **Cevap:** Fiziksel zelliklerine, yeteneklerine, ilgi ve becerilerine gre grev verilir cevaplarını vermesi beklenir.

● **Soru 3:** Őimdi 5'er kiřilik gruplara ayrılacaėız ve her takım kendi tasarımı olan bir "Eřleřtirme Oyunu" oluřturacak. Bu takımda her bir ğrencinin farklı bir grevi olacak (yazmak- grsel hazırlamak- kes- yapıřtır- arařtırma vb) sen nasıl bir grev almak istersin?

▶ **Cevap:** ğrencinin kendini iyi hissettiėi konuları fark etmesi ve dile getirmesi beklenir.

Üst Düzey Düşünmeyi Gerçekleştirmek İçin Oyuna Eklenen:

Oyun sonrasında 5'er kişilik gruplar oluşturulur. Gruplardan "eşleştirme" esasına dayalı oyunlar hazırlamaları istenir. Her grup hazırladığı oyunun nasıl oynanacağını anlatan bir de yazılı yönerge hazırlar. Hazırlanan oyunları diğer takımlar yönergeye bakarak oynar. Oluşturulan gruplara takım çalışması yapacakları, çalışma sonucu ortak bir ürün çıkaracakları, iyi bir takım çalışmasında; iş-bölümü, işbirliği, liderlik, dayanışma, beyin fırtınası, saygının önemli olduğu bilgileri verilir. Konu seçiminde serbest bırakılan öğrencilere, belirlenen bir süre içinde çalışmalarını tamamlamaları gerektiği bilgisi verilir. İhtiyaç duydukları araç ve gereçlerin (bilgisayar, kırtasiye malzemeleri, bilgisayar çıktıları, fotokopi vb.) temini konusunda destek olunur.

Kaynakça

(tarih yok). <https://slideplayer.biz.tr/slide/2604754/> adresinden alınmıştır

(tarih yok). Arapsaçı: <https://www.sozcu.com.tr/egitim/nostaljik-oyunlar-geri-dondu.html>,
<https://slideplayer.biz.tr/slide/2604754/> adresinden alınmıştır

(tarih yok). Yakar Top: <http://www.yakar.top> adresinden alınmıştır

(tarih yok). Ev Sahibi-Kiracı: <http://dersoyunlari.blogspot.com/2016/07/ev-sahibi-kirac-oyunu.html> adresinden alınmıştır

(tarih yok). Hımbıl: <http://okuloncesioyunsandigi.blogspot.com/p/ma.html> adresinden alınmıştır

(tarih yok). İstop Oyunu: <https://www.cocukoyunlarimiz.com/istop-oyunu/> adresinden alınmıştır

(tarih yok). Köşe Kapmaca: yasev.com › [yasam](http://yasam.com) adresinden alınmıştır

(tarih yok). Kurt Baba: <http://www.acevokuloncesi.org/etkinlikler/motor-gelisim/121-kurt-baba> adresinden alınmıştır

(tarih yok). Seksek: <http://www.eokul-meb.com/korebe-oyununun-kurallari-maddeler-halinde-59973/>, <https://www.webkulis.net/konu/kulaktan-kulaga-oyunu-nasil-oyunanir.29470/>, <https://www.cocukoyunlarimiz.com/sicak-soguk-oyunu-nasil-oyunanir-2/> adresinden alınmıştır

(tarih yok). Tombala: : <http://www.iyimiboyle.com/tombala-nasil-oyunanir.html> adresinden alınmıştır

(tarih yok). Tombala: http://bengi.meb.k12.tr/icerikler/bengi-projesi-kapsaminda-okulumuz-geleneksel-oyun-cizelgesi_3897989.html, <http://www.iyimiboyle.com/tombala-nasil-oyunanir.html> adresinden alınmıştır

(tarih yok). Tombala : http://www.academia.edu/7981560/PRAT%C4%B0K_MATEMAT%C4%B0K_TEKN%C4%B0KLER%C4%B0YLE_Z%C4%B0H%C4%B0NDEN_YAPILAN_%C4%B0%C5%9E-LEMLER%C4%B0N_MATEMAT%C4%B0K_SEVG%C4%B0S%C4%B0N%C4%B0_VE_BA%C5%9E-ARISINI_ARTTIRMADAK%C4%B0_ROL%C3%9C_VE_%C3%96NEM%C4%B0 adresinden alınmıştır

Aç Kapıyı Bezirganbaşı. (tarih yok). 2018 tarihinde <https://www.dersimiz.com/egitsel-oyunlar/Ac-Kapiyi-Bezirgan-Basi-> adresinden alındı

Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby. (1984). *Games for Language Learning*. Cambridge University Press.

Arapsacı. (tarih yok). <http://www.hurriyet.com.tr/egitim/unutulan-10-geleneksel-oyun-28102009>, <http://cocuk-oyunlarim.blogspot.com/2008/03/arapsaci-cocuk-oyunu.html> adresinden alınmıştır

Aşçı, M., Civelek Özgür, S., & Çavdar, U. (2018). *Çocuk Oyunları*. Ankara: MEB.

Aşık Oynamak. (tarih yok). bozyigitkoyu.com/aşik-oynamak/ adresinden alınmıştır

AYDIN, O. (Yöneten). (2015). *TRT Avaz Birdirbir* [Sinema Filmi].

Başal, H. A. *Geçmişten Günümüze Türkiye’de Geleneksel Çocuk Oyunları*. Morpa Yayınları.

Beş Taş [Sinema Filmi].

Çekmeköy Oyun. (tarih yok). www.cekmekey.cocuk.com adresinden alınmıştır

Çocuk Oyunları. (tarih yok). www.cocukoyunlarimiz.com adresinden alınmıştır

Çocuk Oyunları ve Spor Kulüpleri Konfederasyonu - Birdir Federasyonu. (tarih yok). Tombik (Yedikule): <http://www.oskk.org.tr/> HYPERLINK “<http://www.oskk.org.tr/>” oskk.org.tr adresinden alınmıştır

Erhan Taşbaş, Aymira Maratkızı. (2010). *Kırgız Ulusal Oyunları “Kültür Tarihimizde Yarış”*. Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi.

Gazdac, V. (tarih yok). *EU/ERASMUS+ 2015-1-TR01-KA219-021800_1 Fikri çıktısı*. https://issuu.com/vasilicagazdac/docs/book_of_european_traditional_games adresinden alınmıştır

Gıyasettin Aytaş, Başak Uysal. (2017). Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme. *MCBÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 15 (1), 675-690.

Her Güne Bir Oyun. Yapı Kredi Yayınları.

Hımbıl. (2018). Milli Eğitim Bakanlığı.

Kömür, İ. A. *Eğitimde Yaratıcı Drama*.

Özhan, M. ve Muradoğlu, M. (1997). *Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı.

Meyve Sepeti. (tarih yok). Onceokuloncesi.com adresinden alınmıştır

Mine Aşçı, Serpil Civelek, Özgür Ummahan Çavdar. (2011). *Çocuk Oyunları*. Ankara: MEB.

Misket. (tarih yok). <http://www.hercocuk.org/index.php?oku=4058> adresinden alınmıştır

Sami, Ş. (1889). *Internet Archive*. 12 12, 2018 tarihinde Internet Archive: <https://archive.org/details/durubiemsaliosma00inasuoft/page/n523> adresinden alındı

ŞARMAN, A. S. (2015). *Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Üzerine Bir İnceleme*. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Şarman, S. (2015). Azerbaycanlı, Kırgız, Başkırt, Gagauz ve Kazak Çocuk Oyunlarının İçerik ve Yapı Bakımından Seferihisar-Türkiye Örnekleriyle Karşılaştırılması. *1. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı* (s. 734-743). Eskişehir: Pegem.

Şengül, M. Ç. *Tombik Oyunu El Kitabı*. Çocuk Oyunları ve Spor Kulüpleri Konfederasyonu Bir-dirbir Federasyonu.

Şevkiye Kazan, Şengül Kazan Kırçık. (2006). *Dedemle Ninem de Çocuktan Dünyaya Bugüne Burdur'da Oynanan Çocuk ve Genç Oyunları*. Burdur: Burdur Valiliği İl Özel İdaresi Katkılarıyla İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü.

Tekerlemeler. (tarih yok). <https://www.turkcebilgi.com/tekerleme>, Rehber Ansiklopedisi adresinden alınmıştır

(2017). Teknoloji ve Tasarım Dersi (7 ve 8. sınıflar) Öğretim Programı. Milli Eğitim Bakanlığı.

Teknoloji ve Tasarım Dersi (7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı. (2017). Milli Eğitim Bakanlığı.

Türkan, H. K. (2018). İşlevsel Teori Bağlamında İskenderun Çocuk Oyunları. *The Journal of Academic Social Science Studies* , 225-240.

Türkçe Dersi (1-8) Öğretim Programı. (2018). Ankara: MEB.

Uçmaz, V. (2010). *Geleneksel Çocuk Oyunlarımız*. Gençlik Hizmetleri Dairesi Başkanlığı Kültür Yayınları.

Yakar Top. (tarih yok). <http://www.yakar.top/2018/06/zehirler-bes-cukur-oyunu-nasil-oyunlir.html> adresinden alınmıştır

Yakar Top. (tarih yok). <http://www.yakar.top> adresinden alınmıştır

Yorgancıoğlu, M. O. (2000). *Kıbrıs Folkloru*.