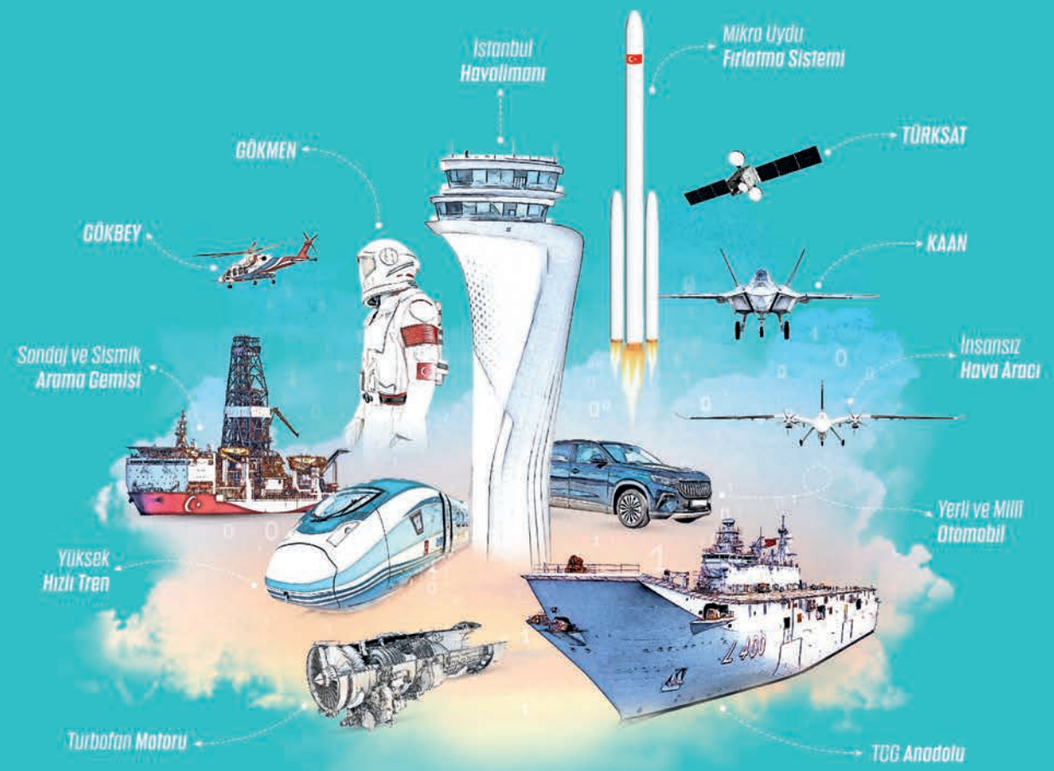
Bu kitaba sığmayan daha neler var!

eba
www.eba.gov.tr

Karekodu okut, bu kitapla ilgili EBA içeriklerine ulaş!

Teknoloji Yolculuğumuz



BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.
PARA İLE SATILAMAZ.

ISBN: 978-975-11-7917-3

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşıması Zorunlu Değildir.

ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ ALANI

SANAT VE OYUN 2

11-12 DERS MATERYALİ

11
12

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ ALANI

SANAT VE OYUN 2

Ders Materyali



MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ ALANI

SANAT VE OYUN II

11-12

DERS MATERYALİ

YAZARLAR
Feryal YILDIZ
Mine GÖRÜCÜLER
Yıldız EMEKTAR

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI 9419
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ 3079

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Ders materyalinin metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

HAZIRLAYANLAR

DİL UZMANI
Gülhan TATBAK

PROGRAM GELİŞTİRME UZMANI
Seçkin Seçil BAŞARAN

REHBERLİK VE GELİŞİM UZMANI
Filiz KILIÇ

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME UZMANI
Yasemin Duygu ESEN

GÖRSEL TASARIM UZMANI
Filiz KAYA

ISBN: 978-975-11-7917-3

Millî Eğitim Bakanlığının 24.12.2020 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğünce ders materyali olarak hazırlanmıştır.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlâhî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerîhamdan İlâhî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'şım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

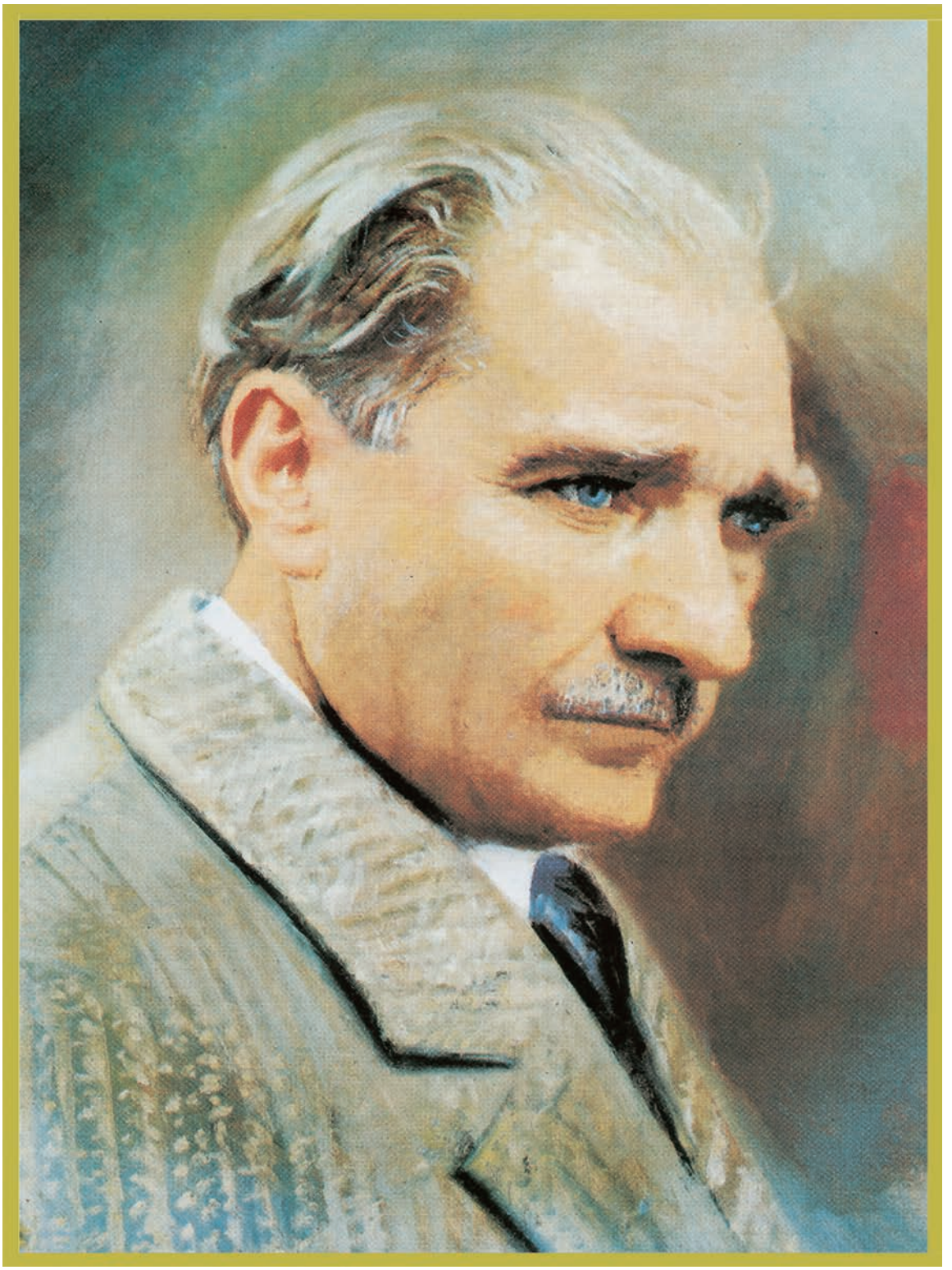
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsait bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

Ders Materyalinin Tanıtımı 10

1. ÖĞRENME BİRİMİ

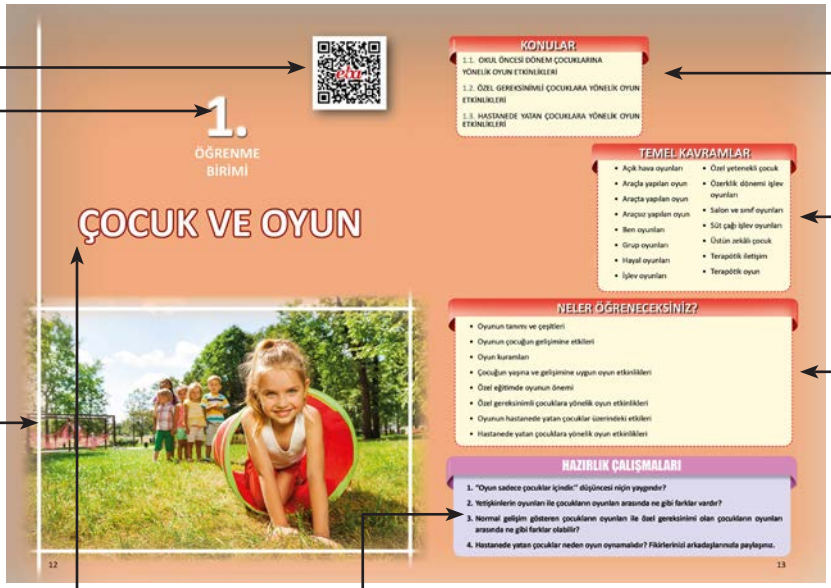
ÇOCUK VE OYUN

1.1. OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE OYUN 14
1.1.1. Oyunun Tanımı ve Çeşitleri 14
1.1.2. Oyunun Çocukların Gelişimine Etkileri 26
1.1.3. Oyun Kuramları 27
1.1.4. Çocukların Yaşı ve Gelişimine Uygun Oyun Etkinlikleri 30
1.2. ÖZEL GEREKSİNİMİ OLAN ÇOCUKLAR VE OYUN 57
1.2.1. Özel Eğitimde Oyunun Önemi 57
1.2.1.1. Ortopedik Yetersizliği Olan Çocuklarda Oyun 58
1.2.1.2. Görme Yetersizliği Olan Çocuklarda Oyun 58
1.2.1.3. İşitme Yetersizliği Olan Çocuklarda Oyun 58
1.2.1.4. Otizm Spektrum Bozukluğu Olan (OSB) Çocuklarda Oyun 59
1.2.1.5. Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklarda Oyun 59
1.2.1.6. Dil ve Konuşma Yetersizliği Olan Çocuklarda Oyun 59
1.2.1.7. Üstün Zekâlı ve Özel Yetenekli Çocuklarda Oyun 59
1.2.2. Özel Gereksinimli Çocuklara Yönelik Oyun Etkinlikleri 60
1.3. HASTANEDE YATAN ÇOCUKLAR VE OYUN 74
1.3.1. Oyunun Hastanede Yatan Çocuklar Üzerindeki Etkileri 78
1.3.2. Hastanede Yatan Çocuklara Yönelik Oyun Etkinlikleri Uygulama 78
1. Öğrenme Birimi Ölçme ve Değerlendirme 89

2. ÖĞRENME BİRİMİ

OYUN ETKİNLİKLERİ UYGULAMA

2.1. GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI 94
2.1.1. Geleneksel Çocuk Oyunlarının Tanımı ve Eğitimsel Değeri 94
2.1.2. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunları 95
2.2. EĞİTSEL ÇOCUK OYUNLARI 132
2.2.1. Eğitsel Oyunun Tanımı ve Özellikleri 132
2.2.2. Eğitsel Çocuk Oyunlarını Uygulama 134
2. Öğrenme Birimi Ölçme ve Değerlendirme 154
Cevap Anahtarı 156
Kaynakça 157



Öğrenme biriminin adını gösterir.

Öğrenme birimine giriş görselini gösterir.

Öğrenme birimine ait karekodu gösterir.

Öğrenme biriminin numarasını gösterir.

Öğrenme biriminde neler öğrenileceğini gösterir.

Öğrenme biriminde kullanılan temel kavramları gösterir

Öğrenme biriminde öğrenilecek konu başlıklarını gösterir.

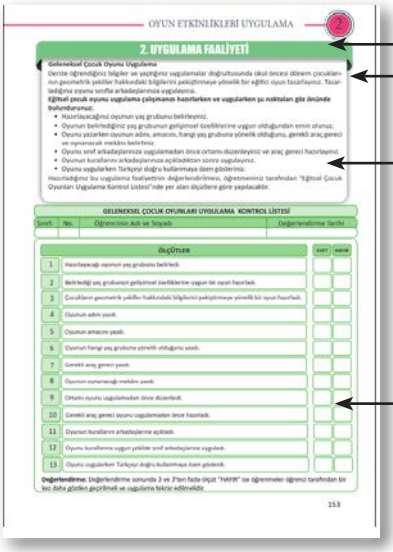
Hazırlık çalışmaları bölümlerini gösterir.

Öğrenme birimi numarası ve adını gösterir.

Ana konu başlığını gösterir.

Konuları destekleyen görselleri gösterir.




OYUN ETKİNLİKLERİ UYGULAMA 2

2. UYGULAMA FAALİYETİ

Geleneksel Çocuk Oyunu Uygulama

Derste öğrendiğiniz bilgiler ve yaptığınız uygulamalar doğrultusunda okul öncesi dönem çocukların geometrik şekiller hakkındaki bilgilerini pekiştirmeye yönelik bir eğitici oyun tasarlayınız. Tasarladığınız oyunu sınıfta arkadaşlarınızla uygulayınız.

Eğitsel çocuk oyunu uygulama çalışmanızı hazırlarken ve uygularken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Hazırlayacağınız oyunun yaş grubunu belirleyiniz.
- Oyunun belirlediğiniz yaş grubunun gelişimsel özelliklerine uygun olduğundan emin olunuz.
- Oyunu yazarken oyunun adını, amacını, hangi yaş grubuna yönelik olduğunu, gerekli araç gereci ve oynanacak mekânı belirtiniz.
- Oyunu sınıf arkadaşlarınıza uygulamadan önce ortamı düzenleyiniz ve araç gereci hazırlayınız.
- Oyunun kurallarını arkadaşlarınıza açıkladıktan sonra uygulayınız.
- Oyunu uygularken Türkçeyi doğru kullanmaya özen gösteriniz.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi, öğretmeniniz tarafından "Eğitsel Çocuk Oyunları Uygulama Kontrol Listesi"nde yer alan ölçütlere göre yapılacaktır.

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI UYGULAMA KONTROL LİSTESİ

Sınıfı: No. Öğrencinin Adı ve Soyadı Değerlendirme Tarihi

	ÖLÇÜTLER	EVET	HAYIR
1	Hazırlayacağı oyunun yaş grubunu belirledi.		
2	Belirlediği yaş grubunun gelişimsel özelliklerine uygun bir oyun hazırladı.		
3	Çocukların geometrik şekiller hakkındaki bilgilerini pekiştirmeye yönelik bir oyun hazırladı.		
4	Oyunun adını yazdı.		
5	Oyunun amacını yazdı.		
6	Oyunun hangi yaş grubuna yönelik olduğunu yazdı.		
7	Gerekli araç gereci yazdı.		
8	Oyunun oynanacağı mekânı yazdı.		
9	Ortaklı oyunu uygulamadan önce düzenledi.		
10	Gerekli araç gereci oyunu uygulamadan önce hazırladı.		
11	Oyunun kurallarını arkadaşlarına açıkladı.		
12	Oyunu kurallarına uygun şekilde sınıf arkadaşlarına uyguladı.		
13	Oyunu uygularken Türkçeyi doğru kullanmaya özen gösterdi.		

Değerlendirme: Değerlendirme sonunda 3 ve 3'ten fazla ölçüt "HAYIR" ise öğrenmeler öğrenci tarafından bir kez daha gözden geçirilmeli ve uygulama tekrar edilmelidir.

153

Uygulama numarasını gösterir.

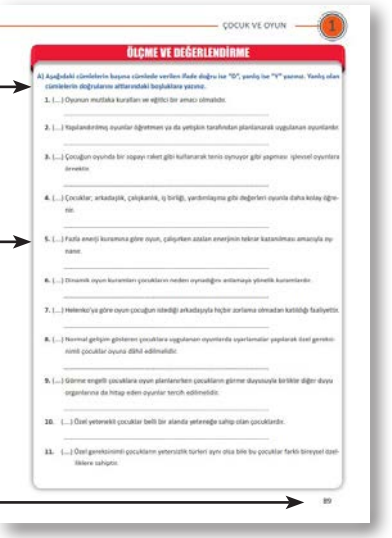
Uygulama bilgilerini gösterir.

Uygulama aşamalarını gösterir.

Uygulama değerlendirmesini gösterir.

Ölçme ve değerlendirme soru tipini gösterir.

Ölçme ve değerlendirme soru numarasını ve soru kökünü gösterir.


ÇOCUK VE OYUN 1

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerin başına cümlede verilen ifade doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız. Yanlış olan cümlelerin doğrularını altlarındaki boşluklara yazınız.

1. (...) Oyunun mutlaka kuralları ve eğitici bir amacı olmalıdır.
2. (...) Yapılandırılmış oyunlar öğretmen ya da yetişkin tarafından planlanarak uygulanan oyunlardır.
3. (...) Çocuğun oyunda bir sopayı raket gibi kullanarak tenis oynuyor gibi yapması işlevsel oyunlara örnektir.
4. (...) Çocuklar; arkadaşlık, çalışkanlık, iş birliği, yardımlaşma gibi değerleri oyunla daha kolay öğrenir.
5. (...) Fazla enerji kuramına göre oyun, çalışırken azalan enerjinin tekrar kazanılması amacıyla oynanır.
6. (...) Dinamik oyun kuramları çocukların neden oynadığını anlamaya yönelik kuramlardır.
7. (...) Helenko'ya göre oyun çocuğun istediği arkadaşıyla hiçbir zorlama olmadan katıldığı faaliyettir.
8. (...) Normal gelişim gösteren çocuklara uygulanan oyunlarda uyarlamalar yapılarak özel gereksinimli çocuklar oyuna dâhil edilmelidir.
9. (...) Görme engelli çocuklara oyun planlarken çocukların görme duyusuyla birlikte diğer duyu organlarına da hitap eden oyunlar tercih edilmelidir.
10. (...) Özel yetenekli çocuklar belli bir alanda yeteneğe sahip olan çocuklardır.
11. (...) Özel gereksinimli çocukların yetersizlik türleri aynı olsa bile bu çocuklar farklı bireysel özelliklere sahiptir.

89

Sayfa numaralarını gösterir.

Genel ağ kaynakçası ve görsel kaynakçasına ait karekodu gösterir.


GENEL AĞ KAYNAKÇASI VE GÖRSEL KAYNAKÇASI

Materyalin genel ağ kaynakçasına ve görsel kaynakçasına buradan ulaşılır.

Karekoda ulaşılamaması durumunda aşağıdaki linki kullanabilirsiniz.

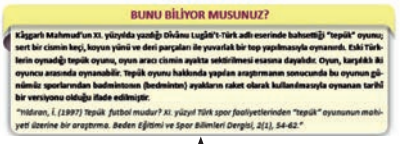
http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=2110

*Kaynakça, TDK yazım kuralları ve kaynak gösterme biçimi esas alınarak hazırlanmıştır.

Sıra sizde bölümlerini gösterir.


SIRA SİZDE

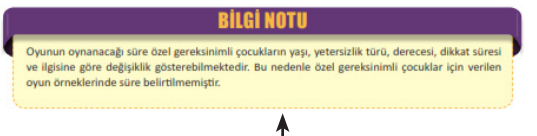
Oyunlarda kullanılan sayışma tekerlemelerini yakın çevrenizden araştırınız. Bulduğunuz örnekleri arkadaşlarınızla paylaşınız.


BUNU BİLİYOR MUSUNUZ?

Kâşgarlı Mahmud'un XI. yüzyılda yazdığı Dîvânu Lugâti't-Türk adlı eserinde bahsettiği "tepük" oyunu; sert bir cismin keçi, koyun yünü ve deri parçaları ile yuvarlak bir top yapılmasıyla oynanırdı. Eski Türklerin oynadığı tepük oyunu, oyun aracı cismin ayakta sektirilmesi esasına dayalıdır. Oyun, karşılıklı iki oyuncu arasında oynanabilir. Tepük oyunu hakkında yapılan araştırmanın sonucunda bu oyunun günümüz sporlarından badmintonun (bedminton) ayakların raket olarak kullanılmasıyla oynanan tarihî bir versiyonu olduğu ifade edilmiştir.

"Hidıran, İ. (1997) Tepük futbol mudur? XI. yüzyıl Türk spor faaliyetlerinden "tepük" oyununun mahiyeti üzerine bir araştırma. Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 2(1), 54-62."

Bunu biliyor musunuz? bölümlerini gösterir.


BİLGİ NOTU

Oyunun oynanacağı süre özel gereksinimli çocukların yaşı, yetersizlik türü, derecesi, dikkat süresi ve ilgisine göre değişiklik gösterebilmektedir. Bu nedenle özel gereksinimli çocuklar için verilen oyun örneklerinde süre belirtilmemiştir.

Bilgi notu bölümlerini gösterir.

1.

ÖĞRENME BİRİMİ

ÇOCUK VE OYUN



KONULAR

1.1. OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARINA YÖNELİK OYUN ETKİNLİKLERİ

1.2. ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ETKİNLİKLERİ

1.3. HASTANEDE YATAN ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ETKİNLİKLERİ

TEMEL KAVRAMLAR

- Açık hava oyunları
- Araçla yapılan oyun
- Araçta yapılan oyun
- Araçsız yapılan oyun
- Ben oyunları
- Grup oyunları
- Hayal oyunları
- İşlev oyunları
- Özel yetenekli çocuk
- Özerklik dönemi işlev oyunları
- Salon ve sınıf oyunları
- Süt çağı işlev oyunları
- Üstün zekâlı çocuk
- Terapötik iletişim
- Terapötik oyun

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Oyunun tanımı ve çeşitleri
- Oyunun çocuğun gelişimine etkileri
- Oyun kuramları
- Çocuğun yaşına ve gelişimine uygun oyun etkinlikleri
- Özel eğitimde oyunun önemi
- Özel gereksinimli çocuklara yönelik oyun etkinlikleri
- Oyunun hastanede yatan çocuklar üzerindeki etkileri
- Hastanede yatan çocuklara yönelik oyun etkinlikleri

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. **“Oyun sadece çocuklar içindir.” düşüncesi niçin yaygındır?**
2. **Yetişkinlerin oyunları ile çocukların oyunları arasında ne gibi farklar vardır?**
3. **Normal gelişim gösteren çocukların oyunları ile özel gereksinimi olan çocukların oyunları arasında ne gibi farklar olabilir?**
4. **Hastanede yatan çocuklar neden oyun oynamalıdır? Fikirlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.**

1.1. OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE OYUN

Oyun; çocukların dünyayı algılama, öğrenme, içselleştirme, öğrendiklerini uygulama biçimidir. Oyunun çocukların gelişiminde önemli bir yeri vardır. Çocuklar, kendine katkıda bulunabilecek birçok bilgi ve beceriyi oyun yoluyla öğrenir (Görsel 1.1). Oyun çocukların kendini ifade etmesi ve yeteneklerini keşfetmesi için etkili bir yöntemdir. Çocukların motor, bilişsel, sosyal, duygusal ve dil gelişimini destekler. Bu nedenle okul öncesi dönemde oyunla öğrenme esastır.



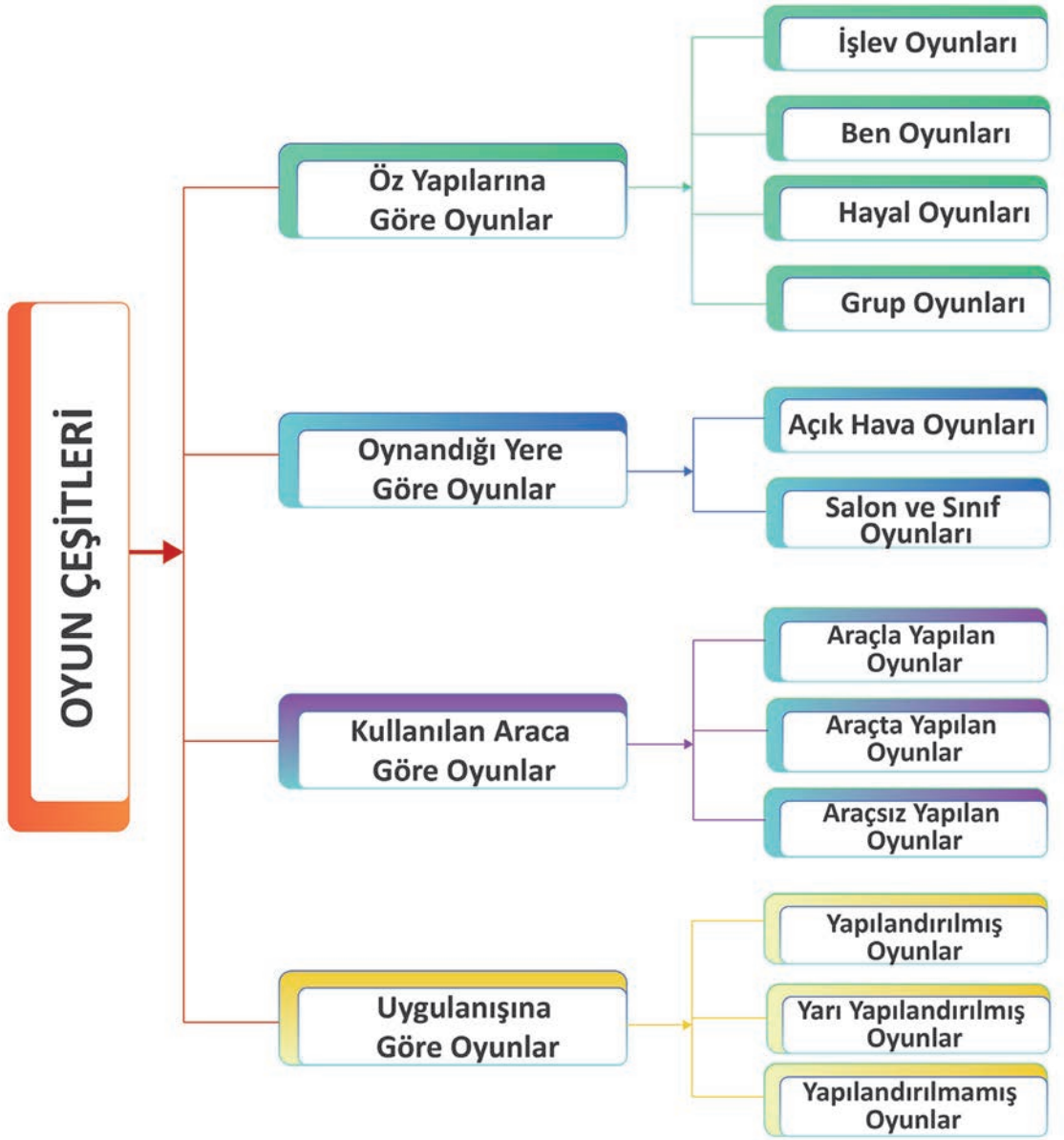
Görsel 1.1: Oyunla sayıları öğrenme

1.1.1. Oyunun Tanımı ve Çeşitleri

Oyun; çocukların tüm gelişim alanlarının temeli olan, çocuklara eğlenerek öğrenme fırsatı sunan, kurallı veya kuralsız olarak gerçekleştirilebilen etkinliktir. Çocukların isteyerek yer aldığı, eğlendiği, kendini ve çevresini tanıma fırsatı bulduğu, birçok beceri ve davranışı öğrendiği bir eylemdir. Oyunlar her zaman belli bir amaca yönelik olmayabilir.

Oyun, okul öncesi eğitim programında bir yöntem veya etkinlik olarak kullanılır. Oyun yolu ile öğrenme, okul öncesi eğitimin ayrılmaz bir parçasıdır. Okul öncesi dönemdeki çocuklara tüm bilgi ve becerileri oyun yoluyla kazandırmak esastır. Çocukların etkinliklere aktif olarak katılmasını sağlamak ve kazanımlarının kalıcılığını artırmak için farklı oyunlardan yararlanılmalıdır.

Oyun çeşitleri Şema 1.1'de gösterildiği gibi dört farklı şekilde gruplanabilir.



Şema 1.1: Oyun çeşitleri

a) Öz Yapılarına Göre Oyunlar

Öz yapılarına göre oyunlar, çocukların yaş özelliklerine göre oynadıkları oyunların gruplandırılmasıdır. Bunlar işlev oyunları, ben oyunları, hayal oyunları ve grup oyunlarıdır.

- **İşlev Oyunları:** Çocukların 0-3 yaşları arasında doğal olarak yaptığı hareketler ve oynadığı oyunlara **işlev oyunları** denir. İşlev oyunları süt çağı ve özerklik dönemi oyunları olarak iki dönemde incelenir. Bebekler, süt çağı olarak adlandırılan 1 yaşına kadar olan dönemde vücudunu ve çevresini tanımaya çalışır.

Bebekler bu dönemde elleri ve ayaklarıyla oynar, uzanır, sesler çıkarır, etrafındaki nesneleri yakalamaya ve ağzına götürerek tanımaya çalışır (Görsel 1.2). Bebeklerin bilinçsiz ve içgüdüsel olarak yaptığı bu hareketlere **süt çağı işlev oyunları** denir.



Görsel 1.2: Oyuncağa uzanan bebek

Bebeklerin süt çağı işlev oyunları sırasında bilinçsiz ve istemsiz yaptığı hareketler daha sonra istemli hâle dönüşür. Tel sarar, sar sar makarayı oyunu gibi bebeklerin vücudunu tanımasına yardımcı olacak oyunlar, çevresini algılaması ve tanımasına imkân sağlayacak hareketli ve sesli oyuncaklar bu dönemde kullanılabilir.

Çocukların 1-3 yaşı özerklik dönemidir. Çocuklar bu dönemde kimseye ihtiyacı olmadan istediği yere gidebilir ve istediğini alabilir duruma gelir. İçgüdülerinin doyumuyla ilgili saldırganlık, kirletme, kırma gibi hareketler sergiler. Bu dönemde çocukların oynadığı oyunlara **özerklik dönemi işlev oyunları** denir. Çocuklar özerklik döneminde itfaiye arabası, davul gibi yüksek ses çıkaran oyuncaklar (Görsel 1.3), su, çamur ve kille oynamaktan keyif alır.



Görsel 1.3: Davulla oynayan çocuk

- **Ben Oyunları:** Çocukların kendini tanıması, yeteneklerinin farkına varması ve geliştirmesine yardımcı olan oyunlara **ben oyunları** denir. Çocuklar 2-3 yaşlarında genellikle ben merkezcidir. Çevreyle ilgilenmekten çok kendiyle ilgilenir ve kendi başına oynamaktan hoşlanır. Diğer çocuklarla grup oyununda yer alsa bile kendi oyununu oynar (Görsel 1.4). Ben oyunlarında çocukların diğer çocuklarla etkileşimi vardır ancak faaliyetleri farklıdır.



Görsel 1.4: Kendi oyununu oynayan çocuklar

- **Hayal Oyunları:** Çocukların bir nesneyi başka bir nesne, bir olguyu başka bir olgu gibi düşünerek oynadığı oyunlara **hayal oyunları** denir. Çocuklarda genellikle 3 yaşından sonra hayal kurma, bir nesneyi başka bir nesne yerine kullanma, cansız nesnelere canlıymış gibi davranma durumları görülür. Bu durumlar çocukların oyunlarına da yansır. Örneğin çocuklar bir sopayı "at", tencere kapağını "direksiyon", tarağı "mikrofon", eski bir bavulu "uçak" olarak kullanabilir (Görsel 1.5).

  Hayal oyunları hemen her konuyu içerebilir. Çocuklar bu oyunlarda farklı rollere (anne, baba, doktor, şarkıcı, öğretmen vb.) bürünerek birçok nesneyi gerçek amacının dışında kullanabilir.



a) Tarağı mikrofon gibi kullanma



b) Eski bavulu uçak gibi kullanma

Görsel 1.5: Hayal oyunu örnekleri

- **Grup Oyunları:** Çocukların birlikte oynadıkları oyunlara **grup oyunları** denir. Grup oyunları; genellikle çekişmeli yarışlar, fiziksel aktivite gerektiren oyunlar, yapı-inşa oyunları veya bir olayın dramatizasyonu şeklindedir (Görsel 1.6). Akranlarıyla okul, bahçe, mahalle veya spor salonunda oynanan bu oyunlar çocukların sosyalleşmesine olumlu katkı sağlar. Çocuklar iş birliği, paylaşma, yardımlaşma gibi değerleri grup oyunlarıyla yaşayarak öğrenme fırsatı bulur.



a) Fiziksel aktivite oyun örneği



b) Çekişmeli oyun örneği



c) Dramatize oyun örneği

Görsel 1.6: Grup oyunları

b) Oynandığı Yere Göre Oyunlar

Oynandığı yerlere göre oyunlar; açık hava, salon ve sınıf oyunlarıdır.

- **Açık Hava Oyunları:** Çocuklara uygun olan güvenli bahçe, park, kır, sokak ve boş arazilerde oynanan oyunlara **açık hava oyunları** denir. Bu oyunların salon ve sınıf oyunlarından en büyük farkı oyun alanının çok daha geniş ve doğal olmasıdır. Çocukların hareket etmesi ve keşfetmesi; bilgi edinme, dünyayı tanıma ve anlama becerilerinin gelişmesinde oldukça etkilidir. Açık havada oynamak çocukların özgürce hareket etmesi ve çevreyle ilgili keşiflerde bulunmasına imkân sağlar. Açık hava oyunları çocukların bağımsızlıklarının desteklenmesi, yaratıcılıkları ve çevreye karşı duyarlılıklarının gelişmesine yardımcı olur. Çocukların daha fazla oksijen ve D vitamini almasını sağlar. Açık havada oynanan oyunların çoğu fiziksel aktivite gerektirir. Çocuklar atlamak, koşmak, zıplamak, esnemek, uzanmak gibi fiziksel aktiviteleri açık havada rahatlıkla yapma fırsatı bulur.

Açık havada oynanabilecek oyunların bazıları şunlardır:

- Kovalamaca, ip atlama, topla oynama gibi fiziksel aktivite gerektiren oyunlar (Görsel 1.7.a)
- Mücadele ve keşif oyunları
- Sosyal konulu oyunlar
- Taklide dayalı oyunlar
- Doğal materyallerle (kum, su, çamur vb.) oynanan oyunlar (Görsel 1.7.b)
- Bahçe oyuncaklarıyla oynanan oyunlar



a) Halat üzerinden atlama



b) Su havuzunda oyun

Görsel 1.7: Açık hava oyunları

- **Salon ve Sınıf Oyunları:** Sınıf, oyun salonu, spor salonu gibi kapalı mekânlarda oynana oyunlara **salon ve sınıf oyunları** denir. Çocuklar salon ve sınıf oyunlarını grup veya bireysel olarak oynayabilir. Salon ve sınıf oyunları sınırlı mekânda oynandığı için açık hava oyunlarındaki kadar enerji gerektirmez. Basketbol, voleybol, kovalamaca gibi açık havada oynanan bazı oyunlar salon ve sınıflarda da oynanabilir (Görsel 1.8).



a) Spor salonunda basketbol oyunu



b) Bahçede basketbol oyunu

Görsel 1.8: Salonda ve açık havada oynanan oyun

Salon ve sınıfta oynanabilecek oyunlar oyun alanının genişliği ve içeride bulunan araç gerecin yerleşimine göre belirlenir. Koşmaca oyunları, yarışmalar, bazı top, ip oyunları gibi fiziksel aktivite gerektiren oyunlar ayrıca dramatizasyon oyunları ve masa oyuncaklarıyla oynanan eğitsel oyunlar da salon ve sınıf oyunları içinde yer alır (Görsel 1.9).



a) Sınıfta top oyunu



b) Sınıfta engelli koşu oyunu



c) Masa oyuncaklarıyla oyun



ç) Salonda çekişmeli oyun

Görsel 1.9: Salon ve sınıf oyunu örnekleri

c) Kullanılan Araca Göre Oyunlar

Oyunlarda kullanılan araçlar çocuğun oyuna aktif katılması ve oyundan zevk almasında etkilidir. Ancak hiçbir araç kullanılmadan oynandığı hâlde çocukların aktif olarak katıldığı ve oynamaktan keyif aldığı oyunlar da vardır. Kullanılan araca göre oyunlar; araçla yapılan, araçta yapılan ve araçsız yapılan oyunlar olarak üç gruba ayrılır.

- **Araçla Yapılan Oyunlar:** Bir oyun aracı kullanılarak oynanan oyunlara **araçla yapılan oyunlar** denir. İp (Görsel 1.10), top, topaç, misket, bebek, araba, hulahop gibi oyun araçlarının kullanıldığı oyunlar bu gruba girer. Araçla oynanan oyunların çoğu fiziksel aktivite gerektirir. Çocuklar atlamak, koşmak, zıplamak, esnemek, uzanmak gibi fiziksel aktiviteleri açık havada rahatlıkla yapma fırsatı bulur.



Görsel 1.10: İple oynanan oyun

- **Araçta Yapılan Oyunlar:** Oyun aracının üzeri veya içinde oynanan oyunlara **araçta yapılan oyunlar** denir. Bisiklet, kaydırak (Görsel 1.11), denge tahtası, minder, takla atma kasaları gibi araçların üzerinde oynanan oyunlar bu gruba girer.



Görsel 1.11: Kaydırakta oyun

- **Araçsız Yapılan Oyunlar:** Oyun esnasında herhangi bir araç kullanılmadan oynanan oyunlara **araçsız yapılan oyunlar** denir. Kovalamaca, aç kapıyı bezirgân başı, saklambaç (Görsel 1.12), deve cüce, Ali Baba saatin kaç, taklit oyunları, şarkılı oyunlar gibi oyunlar bu gruba girer.



Görsel 1.12: Saklambaç oyunu

1. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Ali Baba Saatin Kaç?

Uygulama

- Ali Baba olacak ebeyi sayışma yöntemiyle seçiniz. Oyun alanında ebenin duracağı bir yer belirleyiniz.
- Ebenin durduğu noktanın 10-15 adım ilerisinde zemine bir çizgi çiziniz.
- Ebe dışındaki oyuncuların çizginin diğer tarafında yan yana durmasını sağlayınız. Oyunu şu yönergelere uygun olarak oynayınız:
- Oyuncular hep birlikte "Ali Baba saatin kaç?" diye sorar. Ali Baba bir sayı söyler. Oyuncular söylenen sayı kadar adım atarak Ali Baba'ya doğru ilerler. Oyuncular Ali Baba'ya tekrar aynı soruyu sorar. Ali Baba yine bir sayı söyler. Oyuncular söylenen sayı kadar adım atarak Ali Baba'ya doğru ilerler. Oyun, oyuncular Ali Baba'ya yaklaşıncaya kadar bu şekilde sürdürülür. Ali Baba'ya ilk yaklaşan oyuncu dokunur ve başlangıç çizgisine doğru kaçmaya başlar. Diğer oyuncular da onunla koşar. Bu sırada Ali Baba oyunculardan birini yakalamaya çalışır. Ali Baba'nın yakaladığı kişi ebe olur. Oyuncuların hepsi Ali Baba'ya yakalanmadan başlangıç çizgisinin diğer tarafına geçerse Ali Baba tekrar ebe olur. Oyun birkaç kez tekrar edilir.

ç) Uygulanışına Göre Oyunlar

Oyunların bir yetişkin tarafından planlanarak hazırlanıp hazırlanmayışına göre gruplandırılmasıdır. Yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış oyunlar olarak üç gruba ayrılır.

- **Yapılandırılmış Oyunlar:** Bir öğretmen veya yetişkin tarafından planlanan ve uygulanan, belli kuralları olan oyunlara **yapılandırılmış oyunlar** denir. Oyun, başlangıcından sonuna kadar öğretmen yönetiminde oynanır ve bazen öğretmen de oyuncu olarak oyuna katılabilir.

1. YAPILANDIRILMIŞ OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Sandalye Kapmaca

Araç Gereç: Müzik çalar ve oyuncu sayısından bir eksik sayıda sandalye

Uygulama

- Sandalyeler oyun alanına çember şeklinde yerleştirilir.
- Çocuklardan sandalyelerin etrafında dolaşarak müzik eşliğinde dans etmesi istenir.
- Bir süre sonra müzik durdurulur.
- Müzik durunca herkes bir sandalye kapmaya çalışır. Ayakta kalan çocuk oyun dışı kalır ve bir sandalye alarak kenara geçer.
- Sandalye sayısı eksildikçe kalan sandalyeler birbirine yaklaştırılarak çember daraltılır ve oyuna devam edilir.
- En sona kalan çocuk oyunu kazanır.



Görsel 1.13: Sandalye kapmaca oyunu

2. YAPILANDIRILMIŞ OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Gruba Katıl

Araç Gereç: Müzik çalar

Uygulama

- Çocuklar öğretmenin belirlediği müzik eşliğinde atölyede dans ederek dolaşır.
- Öğretmen müziği durdurup grup için istediği kişi sayısını söylediğinde çocuklar hızla en yakınındaki arkadaşıyla kol kola girerek belirtilen kişi sayısı kadar çocukla grubu oluşturur. Örneğin öğretmen "İkişerli gruba katıl." dediğinde çocuklar yakınlarındaki arkadaşlarıyla kol kola girerek iki kişilik gruplar oluşturur. Gruplar oluşturulduğunda hiçbir gruba dâhil olamayan ve tek kişi kalan çocuk oyun dışı kalıp kenara geçer.
- Çocuklar öğretmenin her seferinde söylediği kişi sayısına göre (dörderli, üçerli gibi) gruplar oluşturarak oyuna devam eder.
- En sona kalan iki çocuk alkışlanır.



Görsel 1.14: İkili grup oluşturma

- **Yarı Yapılandırılmış Oyunlar:** Öğretmen veya yetişkinin çocukların oyun oynayacağı ortamı, gerekli materyalleri hazırladığı ve çocuklara oyuna başlaması için fırsat tanıdığı oyunlara **yarı yapılandırılmış oyunlar** denir. Oyun çocuklar veya öğretmen tarafından başlatılır. Oyunun çocukların yaratıcılıkları ve aktif katılımlarına göre sürdürülür.

1. YARI YAPILANDIRILMIŞ OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Bu Kutulardan Ne Olur?

Araç Gereç: Farklı boyutlarda karton kutular

Uygulama

- Sınıfa öğretmen tarafından farklı boyutlarda kutular getirilir.
- Kutuların boyutları, kalınlıkları, ne kutusu olabilecekleri ve bu kutularla neler yapılabileceği hakkında sohbet edilir.
- Daha sonra çocuklar üçerli gruplara ayrılır ve her gruba farklı boyutlarda kutular verilir.
- Çocuklara kutuları istedikleri boya, makas, artık malzemeler ve oyuncakları kullanarak diledikleri gibi oynayabilecekleri söylenir.
- Çocuklar kendilerine verilen kutuları yaratıcılıklarına göre kullanarak oyun kurar ve oynar.



Görsel 1.15: Kutularla oyun

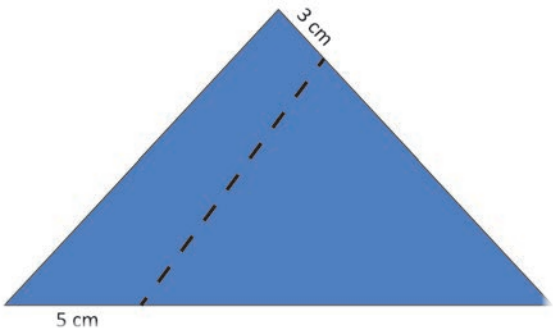
2. YARI YAPILANDIRILMIŞ OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Hayal Çarkı

Araç Gereç: Yapıştırıcı, kalem, hazırlanacak her hayal çarkı için 10x10 cm ölçülerinde kare şeklinde kesilmiş 2 adet beyaz kâğıt ve birbiriyle ilişkili 4 adet nesnenin görseli

Uygulama

- Kare kâğıtlardan birinin kenarlarına yapıştırıcı sürülür. Kâğıt karşılıklı iki köşesinden katlanarak bir üçgen oluşturulur. Üçgenin üzerine baskı uygulanarak iç yüzeyin birbirine yapışması sağlanır.
- Üçgen, sivri köşesi üste gelecek şekilde masaya yerleştirilir.
- Üçgenin sol alt köşesinin 5 cm sağına bir çizgi çizilir.
- Üçgenin tepe noktasının sağ tarafının 3 cm aşağısına da bir çizgi çizilir. Çizgiler birleştirilir ve çizgilerin tamamına yapıştırıcı sürülür.
- Üçgen kâğıt sağ alt köşeden tutulur ve bu iki nokta arasında bir hat oluşturacak şekilde yukarı doğru katlanır. Köşeye sürülen yapıştırıcı, kâğıda baskı uygulanarak yapıştırılır.
- Aynı işlem diğer kare kâğıda da uygulanır.
- Katlanan iki kâğıt düz kenarından birbirine yapıştırılır.
- Hazırlanan çarkın her bir köşesine bir görsel yapıştırılır ve hayal çarkı tamamlanır.
- Aynı işlemler uygulanarak farklı görsellerle birkaç tane hayal çarkı oluşturulur.
- Çocuklar ikişerli gruplara ayrılır ve her gruba bir hayal çarkı verilir.
- Hayal çarkını çeviren çocuğun önüne hangi görsel gelirse onunla ilgili bir öykü oluşturması istenir.
- Daha sonra diğer çocuk çarkı çevirir ve öyküyü önüne gelen resmi grup arkadaşının başlattığı öyküyle ilişkilendirecek şekilde devam ettirir.
- Öykü tamamlanıncaya kadar oyuna devam edilir.



Görsel 1.16: Üçgen kâğıdın katlanacağı hat



Görsel 1.17: Hayal çarkı oyunu

- **Yapılandırılmamış (Serbest) Oyunlar:** Öğretmen veya bir yetişkin tarafından planlanmadan, tamamen çocukların kendinin seçtiği, yapmak istediği, nerede, kiminle, ne ile ve nasıl oynayacağına karar verdiği oyunlara **yapılandırılmamış oyunlar** denir. Bu oyunlar bireysel, eşli, küçük veya büyük gruplar hâlinde oynanabilir. Yapılandırılmamış oyunlar yetişkinlerin belirlediği kural ve etkinlikleri içermez. Yetişkinler oyunun doğal akışını bozmadan oyuna dâhil olabilir. Çocukların oyuna aktif katılımını destekleyecek zengin uyaranlar içeren ortam hazırlayabilir. Yapılandırılmamış oyunlarda oyuna dâhil olan yetişkin oyunun kurgusu, düzeni ve sürecini çocuğa bırakmalıdır. Yapılandırılmamış oyunların çocukların sosyal ve duygusal gelişimi, çevresini algılaması ve yaratıcılığında önemli etkisi vardır. Çocukların araba, bebek, tamir malzemeleri, top, ip, kum, su, evcilik veya yapı-inşa oyuncaklarıyla oynadığı oyunlar bu gruba girer.

1. YAPILANDIRILMAMIŞ OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Çiftlik Hayvanları

Araç Gereç: Çeşitli çiftlik hayvanları maketi ve kum merkezi

Uygulama

- Çocuklar sınıfa gelmeden kum masasına çiftlik hayvanları maketleri yerleştirilir.
- Çocuklar kum merkezine yönlendirilir.
- Çocukların kum masasında oyunu başlatması ve devam ettirmesi sağlanır.
- Çocuklar oyun oynarken gözlenir.





Görsel 1.18: Çiftlik hayvanları oyunu

2. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Hangi Oyun Çeşidi?

Araç Gereç:-

Uygulama

- Oyun çeşitlerini öğretmen rehberliğinde gözden geçiriniz.
- Oyuna başlayacak arkadaşınızı sayışma yöntemiyle belirleyiniz.
- Belirlenen arkadaşınızdan oyun çeşitlerinden birini ve gruptaki arkadaşlarınızdan birinin adını söylemesini isteyiniz.
- İsmi söylenen arkadaşınızdan kendine söylenen oyun çeşidine uygun bir oyun örneği vermesini isteyiniz.
- Tüm arkadaşlarınız katılıncaya kadar etkinliğe devam ediniz.

1.1.2. Oyunun Çocukların Gelişimine Etkileri

Çocukların yaşı ve gelişim seviyesine uygun oyunlar oynaması; dil, bilişsel, fiziksel, sosyal, duygusal ve öz bakım becerilerinin gelişimine katkı sağlar. Çocuklar oyun oynarken koşar, atlar, zıplar sallanır, tırmanır ve ellerini kullanır. Bu hareketleri yaparken vücudunu eş güdümlü olarak kullanmayı öğrenerek motor becerilerini geliştirir. Oyunlarla enerjisini olumlu şekilde kullanan çocukların fiziksel gücü artar ve vücudu esneklik kazanır.

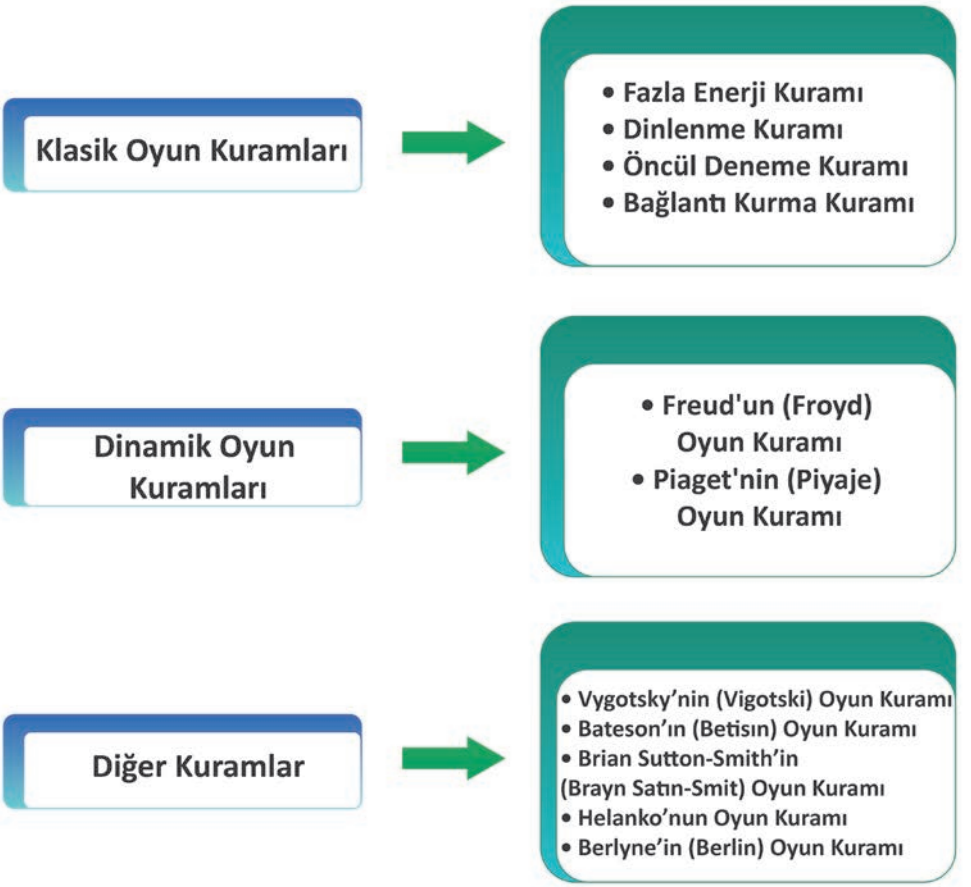
Oyun; çocukların dikkat süresinin uzamasına katkı sağlar, yaratıcılığını ve problem çözme becerisini geliştirir. Çocukların olaylar sırasında sebep ve sonuç ilişkisi kurmasına, problemli durumlarda daha pratik ve hızlı çözüm yolları bulmasına olanak sağlar. Çocukların muhakeme yapma, öğrendiği bilgileri transfer edebilme, karşılaştığı güçlüklerle başa çıkabilme, yeni fikirler keşfetme ve özgür düşünebilme becerilerinin gelişmesini destekler.

Oyunlar sırasında dili aktif şekilde kullanan çocukların kendini ifade edebilme ve karşısındakini dinleme becerileri gelişir. Çocuklar akranlarıyla oynarken söz dağarcığını artırır ve kelimeleri doğru telaffuz etmeyi öğrenir.

Çocuklar oyun oynarken çevresiyle etkileşim hâlindedir. Arkadaşlık, doğruluk, çalışkanlık, paylaşma, iş birliği, yardımlaşma gibi birçok değeri oyunlar sırasında öğrenme fırsatı bulur ve kendini bir gruba ait hisseder. Oyun; çocukların farklı kimlik ve kişiliklerdeki çocukların rollerine girmesine fırsat vererek kimlik kazanımı ve kişilik gelişimini destekler. Çocuklar kural koymayı ve var olan kurallara uyulması gerektiğini oyun yoluyla öğrenir. Kurallara uyarken de çocukların kendi hakları ve başkalarının hakkını koruyabilme becerisi gelişir. Özellikle yapılandırılmamış, kendiliğinden oluşan evcilik gibi oyunlarla çocukların hayal gücü ve yaratıcılığı gelişir. Oyun çocukların yetenek ve becerilerinin ortaya çıkmasına katkı sağlar. Oyunlarda birçok hareketi yapan, sonuca ulaşan, ihtiyaçlarını karşılayan çocukların kendine güveni artar.

1.1.3. Oyun Kuramları

İnsanlığın kültürel değişimini yansıtan oyunların tarihsel süreç içinde her dönem farklılaştığı görülür. Oyunların gelişimi, değişimi ve yapısını inceleyen araştırmacılar bu konu hakkında farklı kuramlar geliştirmiştir. Oyun kuramları Şema 1.2'de gösterilmiştir.



Şema 1.2: Oyun kuramları

a) Klasik Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramları oyunun oynanma nedeni ve içeriğini anlamaya yöneliktir.

- **Fazla Enerji Kuramı:** Bu kuramın temsilcileri Friedrich Schiller (Fredrik Şillır) ve Herbert Spencer'dır (Hörbırt Spensır). Fazla enerji kuramında organizmada bulunan fazla enerjinin oyun yoluyla harcandığı ve gerginliğin azaldığı varsayılır. Bu kurama göre oyun, organizmanın çalışması için gereken enerjinin fazlasına sahip olduğunda oynanır ve oyunun içeriği önemli değildir. Spencer, sağlıklı çocukların sağlıklı olmayan çocuklara oranla daha çok oyun oynadığını savunur.

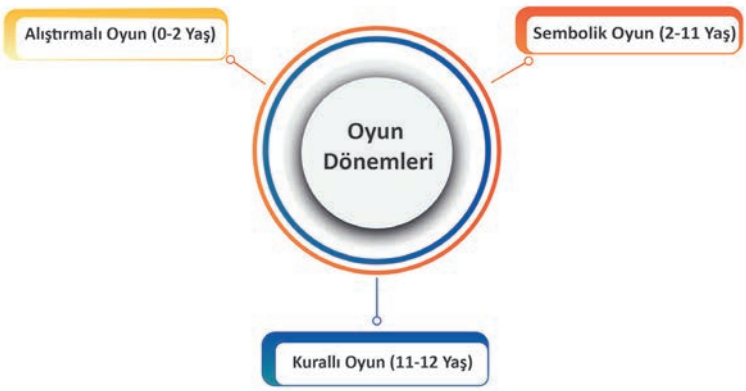
- **Dinlenme Kuramı:** Bu kurama göre oyun, çalışırken azalan enerjinin tekrar kazanılması amacıyla oynanır. Günlük faaliyetler sırasında ortaya çıkan yorgunluğu gidermek ve dinlenmek için oyun oynandığı savunulur. Moritz Lazarus (Moritz Lazırıs) tarafından ortaya atılan dinlenme kuramı daha sonra George Thomas White Patrick (Corc Tamıs Vayt Petrik) tarafından desteklenmiştir. Lazarus'a göre gerçek dinlenme insanın rahatlama ve eğlenmeyi sağlayacak etkinliklerle uğraşması sayesinde olur.

- **Öncül Deneme Kuramı:** Kurucusu Karl Gross (Karl Gros) olan bu kuram yetişkinlik hayatına hazırlık, içgüdü-eylem, alıştırma, içgüdüsel alışkanlık gibi isimlerle de anılmaktadır. Bu kurama göre oyun, çocukların yaşamının ileriki dönemlerinde karşılaşacağı problemlere uygun çözümler bulması için onlara deneyimler kazandıracak faaliyetlerin tümüdür. Oyun gelecekteki çalışmaların ön hazırlığı olarak kabul edilir. Oyun beden gelişimini sağlayan uyarıcı bir etkendir ve bireyde var olan antisosyal eğilimler oyun yoluyla azalır. Çocuklar gelecekteki yaşamına hazırlık niteliğinde birçok şeyi oyunla öğrenir. Groos, çocukların daha sonra edineceği becerilere hazırlanmak için oyun oynadığını savunmuştur. Oyun, amaçsız ve önemsiz bir davranış değil, ciddi ve biyolojik amacı olan bir davranıştır.
- **Tekrarlama (Özünü Yineleme) Kuramı:** Stanley Hall (Stenli Hal) tarafından ortaya atılan bu kurama göre çocuklar oyun faaliyeti ile kendi ırkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlar. Hall, oyunun biyolojik miras sonucu oluştuğunu savunur. Tekrarlama kuramına göre çocuklar oyunlarında insan ırkının gelişme aşamalarının aynısını geçirir. Önceleri yalnız yaşayan, bireysel hareket eden insanların tarihsel süreç içinde sosyal bir varlık olması gibi çocuklar da önce tek başına oynarken sonra arkadaşlarıyla grup oyunlarına yönelir. Bu kuram, oyunla gelecekteki davranışlar arasında hiçbir ilişki kurulamayacağını savunduğu için öncül deneme kuramına karşı bir kuramdır.

b) Dinamik Oyun Kuramları

Dinamik oyun kuramları çocukların neden oynadığını değil, oyunun içeriğini anlamaya yöneliktir.

- **Freud'un Oyun Kuramı:** Freud'a göre oyun, çocukların duygusal problemleri hakkında bilgi edinmeyi sağlayan bir olgudur. Çocuklar oyun oynarken içgüdüleri doğrultusunda kişiliğini sergiler ve hayal dünyasını ortaya çıkarır. Oyun çocukların duygu dünyasının yansımasıdır. Freud oyunun çocukların yaşadığı problemlerle başa çıkmasına yardımcı olan bir yol olduğunu savunur. Freud'un oyun kuramına göre çocukların zor durumlar karşısında deneyim kazanmasını sağlayan oyundur. Çocuk için hoş olmayan durum ve duygular oyun esnasında tekrar edilerek canlandırılır. Örneğin aşırı otoriter ebeveynleri bulunan bir çocuk baskılandığı için yaşadığı durumu oyununa yansıtır. Bu kurama göre çocuklar oyunda yetişkin rolü oynayarak hayalî anlamda yaşadığı duyguları yetişkinlikte gerçek olaylar karşısında kullanmak üzere saklar.
- **Piaget'nin Oyun Kuramı:** Piaget, bilişsel gelişimin oyunla yakından ilişkili olduğunu ve çocuğun algısal gelişiminde oyunun önemli bir etkisi bulunduğunu savunmuştur. Piaget'e göre oyun, hayat boyu süren bir gelişim ve öğrenme sürecidir. Piaget oyunun gelişimini Şema 1.3'te gösterildiği gibi üç dönemde incelemiştir.



Şema 1.3: Piaget'e göre oyun dönemleri

Alıştırmalı Oyun Dönemi: Çocukların fiziksel davranışlarıyla ilgili olan bakma, emme, yakalama, bırakma, elleri açıp kapatma gibi duyusal-motor gelişimine bağlı oyun hareketlerini içeren dönemdir. Çocuklar bu dönemde eline alabildiği şeyleri tutma, yakalama, sallama, birbirine vurma, atma ve tekrar almayı deneme davranışları gösterir. Bu tür duyusal-motor gelişime yönelik oyunlar sayesinde gerçek dünyayla etkileşimde bulunur.

Sembolik Oyun Dönemi: Sembolik oyun, okul öncesi dönemde etkin olarak görülmeye başlar. Artık kendi başına rahatça hareket eden, istediği yere gidebilen çocuk araştırma ve tanıma ile ilgili oyunlara yönelir. Çocuklar gerçek yaşamda karşılaştığı olay, nesne ve taklit davranışlara oyunlarında yer verir. Gerçek bir tencere, kaşık veya çay tabağını oyununda kullanarak annesinin yemek pişirmesini taklit edebilir (Görsel 1.19). Kimi zaman oynamak istediği gerçek nesnelere ulaşamayan çocuk, başka bir nesneyi oynamak istediği nesne yerine koyabilir. Örneğin bir kutuyu telefon, sandalyeyi araba, kalemi kaşık yerine kullanabilir.



Görsel 1.19: Gerçek nesnelerle oynayan çocuk

- **Kurallı Oyun Dönemi:** Kurallı oyunlar diğer oyun dönemlerinde oynanan oyunlara göre daha ileri bir bilişsel düzey gerektirir. Bu nedenle kurallı oyunlara somut işlemler döneminde daha çok rastlanır. Belirli kuralları içeren bu oyunlar, ergenlik ve yetişkinlik dönemlerinde oynanan oyun özelliklerini içerir. Çocuklar bu oyunların kurallarına uymak zorundadır. 12 yaş ve üzeri çocuklar, kuralların ortaya çıkabilecek anlaşmazlıkları önlemek ve oyunun oynanışına yön vermek amacıyla konduğunu anlayabilir.

c) Diğer Kuramlar

- **Vygotsky'nin Oyun Kuramı:** Vygotsky oyun ve iletişim arasında bir ilişki olduğunu savunmuştur. Vygotsky'ye göre oyun; bir keşiftir, çocuğun yarattığı hayalî bir durumdur ve sosyokültürel etkileşimler sonucunda ortaya çıkar. Çocuklar gerçek yaşam deneyimlerinden hatırladıkları sebep ve sonuç ilişkilerini kullanarak oyunda yeni davranışlar üretir. Bu kurama göre oyun, çocukların elde edemediği isteklerinin gerçekleşme alanıdır. Çocuklar oyun yoluyla elde ettiği deneyimlerini kullanarak olumsuzluklardan kurtulur ve duygusal bir rahatlama sağlar. Olumsuz dürtülerinden bu sayede arınır.
- **Bateson'ın (Betısın) Oyun Kuramı:** Bateson'a göre oyun mantığa aykırıdır ve oyunda yapılan hareketler gerçek yaşamda bir anlam ifade etmez. Vygotsky gibi oyun ve iletişim arasında bir ilişki olduğu düşüncesini taşıyan Bateson bu iletişimin yarım bir iletişim olduğunu söylemiştir.

- **Brian Sutton-Smith'in Oyun Kuramı:** Brian Sutton-Smith oyun kuramlarının çocukların gerçek davranışlarını değil, yetişkinlerin çocukları denetim altında tutma ihtiyaçlarını yansıttığını belirtmiştir. Kurallı oyunlarda kültürün etkisini inceleyen ilk kuramcılardan olan Brian Sutton-Smith, oynanan oyunların oyuncunun zihindekileri ve içinde yaşadığı kültürü yansıttığını vurgulamıştır. Bu kurama göre oyuncaklar, oyun malzemeleri olmalarının yanı sıra kültürel ürünlerdir.
- **Helanko'nun Oyun Kuramı:** Helanko, çocukların çevreden gelen olumsuz uyaranlara karşı oyun ortamı oluşturarak kendini izole edebileceğini ve olumsuzlukları ortadan kaldırabileceğini savunur. Çocuklar oyun ortamında geçişler yapabilir. Oyun oynamak, çocukların çevresi ile arasındaki ilişkidir. Helenko'ya göre bir faaliyete oyun diyebilmek için çocuğun yapacağı faaliyeti ve faaliyeti gerçekleştireceği arkadaşını zorlama olmadan seçmesi gerekir.
- **Berlyne'in Oyun Kuramı:** Bu kuram; içten uyarılma kuramı, uyandırma kuramı, heyecan arama kuramı, uyandırarak canlandırma teorisi gibi isimlerle de bilinir. Berlyn'e göre organizmanın hareketsiz durması doğal değildir. Birey aktif olarak çevresiyle etkileşim içindedir. Çocuklar heyecan aradığı, haz duymak istediği için oyun oynar. Oyundaki uyaranların yeterli ve heyecan verici olması çocuklara haz verir ama yetersiz olması çocukların sıkılmasına neden olur. Örneğin çocuk kaydıraktan kaymaktan tedirgin olmasına rağmen kaymayı isteyebilir ve bu davranışı tekrarlar. Ancak bir süre sonra kaydıraktan aynı şekilde kaymaktan eskisi kadar hoşlanmayabilir. Bu durumda çocuk farklı kayma şekillerini (yüzüstü, yatarak vb.) dener. Farklı şekillerde kayma hareketlerinin her biri yeni bir belirsizlik durumu getirir ve bu belirsizlik heyecan verir. Bir süre kaydırakta kaydıktan sonra artık kaydırak "yeni" bir araç olmadığı ve hareketlerin verdiği haz yetersiz geldiği için çocuk kendi davranışlarını değiştirerek etkinliğe yenilik katar. Çocuğun yenilik yaratacak seçenekleri bittiğinde kaydıraktan kayma oyunu ilgisini çekmez.

SIRA SİZDE

Oyun kuramlarını karşılaştırınız ve size göre en uygun olan oyun kuramını belirleyiniz. Bu kuramı tercih etme nedenlerinizi açıklayınız.

1.1.4. Çocukların Yaşı ve Gelişimine Uygun Oyun Etkinlikleri

Oyunlar çocuğun yaş ve gelişim özelliklerine uygun seçilmeli ve planlanmalıdır. Oyun seçilirken önce çocuğun yapabileceği hareketleri, söyleyebileceği kelimeleri, çözebileceği problem durumlarını içeren oyunlardan başlanmalıdır. İlerleyen zamanlarda basitten karmaşığa doğru artan becerileri içeren oyunlar tercih edilmelidir.

1. OYUN ÖRNEĞİ

6-12 AYLIK BEBEKLERE YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Dokunuyorum

Araç Gereç: Duyu battaniyesi

Süre: 3-5 dakika

Uygulama

- Farklı dokuları bulunan duyu battaniyesi düz zemine serilir. Bebek, battaniyenin üzerine yüzüstü yatırılır.
- Bebeğin battaniyenin üzerinde bulunan farklı dokuları (sert, yumuşak, pütürlü vb.) hissetmesini sağlamak için battaniyeye dokunması sağlanır.
- Battaniyede bulunan her alan için bir ritim, ninni veya şarkı belirlenir. Bebek hangi alanla ilgileniyorsa o ezgi söylenir.



Görsel 1.20: Duyu battaniyesine yatırılan bebek

Not: 6-12 aylık bebekler çevresinde bulunan nesnelere dokunma, merak duyma, nesneleri inceleme becerilerini yapabilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 6-12 aylık bebekler için uygundur. Oyun bebeklerin farklı dokuları hissetmesine fırsat vererek bilişsel gelişimini destekler.

2. OYUN ÖRNEĞİ

6-12 AYLIK BEBEKLERE YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Aynaya Bak

Araç Gereç: Ayna

Süre: 2-3 dakika

Uygulama

- Bebek kucağa alınır ve aynanın karşısına geçilir.
- Farklı yüz ifadeleri oluşturulur (gülümseme, şaşkın bakma, ağzı açıp kapama vb.).
- Basit hayvan sesleri çıkarılır.
- Bebeğe ses ve ifadelere tepki vermesi, bunları taklit etmesi için fırsat verilir.



Görsel 1.21: Aynaya bakma oyunu

Not: 6-12 aylık bebekler aynadaki görüntüsü, çevresinde bulunan nesne, kişi ve seslere karşı tepki verebilecek ve bunları taklit edebilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 6-12 aylık bebekler için uygundur. Oyun bebeklere görsel deneyim sağlayarak bebeklerin bilişsel, dil, sosyal ve duygusal gelişimlerini destekler.

3. OYUN ÖRNEĞİ

6-12 AYLIK BEBEKLERE YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Sesleri Arıyorum

Araç Gereç: Çıngırak ve ses çıkaran oyuncaklar

Süre: 3-5 dakika

Uygulama

- Bebekle karşılıklı oturulur.
- Çıngırak ele alınarak bebeğin önünde sağa, sola ve arkaya sallanır.
- Bebeğin sallanan çıngırağı takip etmesi sağlanarak tepkileri gözlenir.
- Bebeğe çıngırağı alması ve sallaması için fırsat verilir.

Not: 6-12 aylık bebekler nesneleri takip etme, kaybolan nesneyi arama, sese ve harekete tepki verme davranışlarını gösterebilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 6-12 aylık bebekler için uygundur. Oyun bebeklerin sesleri algılaması, takip etme ve seslere tepki vermesine fırsat vererek bilişsel gelişimini destekler. İleriki aylarda çıngırağın örtü, el veya bir nesne ile kapatılarak saklanması şeklinde oynatıldığında da bebeklerin nesne devamlılığı becerisini destekler.



Görsel 1.22: Çıngırağı sallayan bebek

4. OYUN ÖRNEĞİ

12-18 AYLIK BEBEKLERE YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Sesleri Taklit Ediyorum

Araç Gereç: Hayvan sesleri çıkaran oyuncaklar

Süre: 3-5 dakika

Uygulama

- Bebekle karşılıklı oturulur. Hayvan sesleri çıkaran oyuncak bebeğe gösterilir.
- Oyuncağın düğmelerinden birine basılarak bir hayvan sesinin çıkması sağlanır. Çıkan ses yetişkin tarafından taklit edilir ve bebeğe de sesi taklit etmesi için fırsat verilir.
- Bebeğin oyuncağın farklı bir düğmesine basması ve sesi taklit etmesi istenir.



Görsel 1.23: Ses çıkaran oyuncakla oynayan bebek

Not: 12-18 aylık bebekler çevresinde bulunan nesnelerin seslerini taklit edebilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 12-18 aylık bebekler için uygundur. Oyun bebeklerin sesleri taklit etmesini sağlayarak dil; sesleri takip etmesi ve seslere tepki vermesini sağlayarak da bilişsel gelişimini destekler.

5. OYUN ÖRNEĞİ

12-18 AYLIK BEBEKLERE YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Topu Tutuyorum

Araç Gereç: Top

Süre: 3-5 dakika

Uygulama

- Bebekle karşılıklı oturulur. Top yerden yuvarlanarak bebeğe atılır. Bebekten de topu aynı şekilde yerden yuvarlayarak geri göndermesi istenir.
- İkinci atışta top biraz yüksekten atılır. Bebekten topu kollarıyla yakalaması ve aynı şekilde topu geri atması istenir.
- Üçüncü atış için bebekle ayağa kalkılır. Top ayakla vurularak bebeğe yuvarlanır. Bebekten de topa vurması istenir.
- Dördüncü atışta top iki elle tutulur ve ayakta duran bebeğe atılır. Bebekten de aynı atışı tekrarlaması istenir.
- Atışlar çeşitlendirilerek veya tekrar edilerek oyuna devam edilir.



Görsel 1.24: Top atma oyunu

Not: 12-18 aylık bebekler basit yönergeleri anlayabilecek, topu iki eli ve kolunu kullanarak yakalama, ayakla topa vuruş yapma becerilerini gösterebilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 12-18 aylık bebekler için uygundur. Oyun bebeklerin basit yönergelere tepki vermesini sağlayarak bilişsel; tutma, atma, nesneleri kontrol etme uygulamaları yapmasını sağlayarak da motor gelişimini destekler.

6. OYUN ÖRNEĞİ

18-24 AYLIK BEBEKLERE YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Renkli Halkalar

Araç Gereç: Renkli ahşap halkalar

Süre: 3-5 dakika

Uygulama

- Renkli halkaların olduğu ahşap stant bebeğe verilir.
- Halkalardan biri alınır ve halkanın rengi bebeğe söylenir. Bu halka, stantta halkayla aynı renkte olan bölüme takılır.
- Bebeğin kalan halkaları stant üzerinde renklerine göre uygun yerlere takması ve taktığı halkanın rengini söylemesi istenir.
- Halkayı doğru şekilde yerleştiren bebek alkışlanır.



Görsel 1.25: Renkli halkaları standa takma

Not: 18-24 aylık bebekler birbiriyle ilişkili iki nesneyi bir araya getirme, basit sınıflandırma yapma, takma ve çıkarma becerilerini yapabilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 18-24 aylık bebekler için uygundur. Oyun bebeklerin halkaları renklerine göre gruplamasını sağlayarak bilişsel; renklerine göre uygun yerlere yerleştirirken parmaklarını kullanmasını sağlayarak da motor gelişimini destekler.

7. OYUN ÖRNEĞİ

18-24 AYLIK BEBEKLERE YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Meyveleri Öğreniyorum

Araç Gereç: Meyve kartları ve minyatür meyveler

Süre: 3-5 dakika

Uygulama

- Meyve resimlerinin bulunduğu kartlar bebeğe gösterilir ve meyvelerin isimleri söylenir.
- Bebekten meyvelerin isimlerini tekrar etmesi istenir.
- Kartlarda resmi bulunan meyvelerin küçük figürleri bebeğe verilir.
- Bebekten meyve figürlerini kartlarda bulunan aynı meyvenin üzerine koyması istenir.



Görsel 1.26: Meyve resimleriyle figürleri eşleştirme

- Meyve figürlerini doğru kart üzerine yerleştiren bebek alkışlanır.
- Bebeğin hata yapması durumunda küçük ip uçları verilerek doğruyu bulmasına yardım edilir.

Not: 18-24 aylık bebekler yönergeleri anlama ve uygulama, birbiri ile benzer iki nesneyi bir araya getirerek eşleştirme becerilerini yapabilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 18-24 aylık bebekler için uygundur. Oyun bebeklerin gösterilen meyvelerin ismini telaffuz etmesini sağlayarak dil; nesneleri benzerliklerine göre eşlemesini sağlayarak da bilişsel gelişimini destekler.

8. OYUN ÖRNEĞİ

24-36 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Nesneleri Öğreniyorum

Araç Gereç: Her birinden çift olan görseller

Süre: 5-10 dakika

Uygulama

- Üzerinde farklı nesnelerin resimleri olan kartlar masanın üzerine, kartların eşi olan diğer kartlar ise yan tarafa yerleştirilir.
- Kartlardan biri çocuğa gösterilir. Çocuktan nesnenin ismini söylemesi, kartın eşini yan taraftaki kartlar arasından bularak eşinin yanına koyması istenir.



Görsel 1.27: Nesne kartlarının çocuğa gösterilmesi

- Kartın eşini bulan çocuk alkışlanır.
- Nesnenin ismini söyleme veya eşini bulmada zorlanan çocuğa ip uçları verilerek destekte bulunulur.

Not: 24-36 aylık çocuklar çevresindeki nesneleri tanıma, nesnelerin isimlerini telaffuz etme, birbiri ile ilişkili iki nesneyi eşleştirme becerilerini yapabilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 24-36 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların nesnelerin ismini telaffuz etmesini sağlayarak dil; eşleştirme yapmasını sağlayarak da bilişsel gelişimini destekler.

3. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Mutlu veya Üzgün

Araç Gereç: Oyuncu sayısı kadar 20 cm çapında kartondan kesilmiş daire şekilleri, müzik çalar ve kalem

Uygulama

- Daire şeklinde kesilmiş kartonları eşit sayıda dört gruba ayırınız. Gruplardan birine mutlu, birine üzgün, birine şaşkın, birine ise kızgın yüz ifadesi çiziniz.
- Yüz ifadelerinin çizili olduğu kartonları sınıfın zeminine dağınık şekilde yerleştiriniz.
- Dairelerin etrafında müzik eşliğinde dans ediniz.
- Müzik durdurulduğunda size en yakın yüz ifadesini yerden alınız.
- Öğretmeniniz müziği durdurup mutlu, üzgün, kızgın veya şaşkın olmayı gerektirecek bir durum söylediğinde duruma uygun yüz ifadesini içeren kartı taşıyorsanız yüzünüze tutunuz. Örneğin öğretmeniniz "Çok sevdiğiniz saatinizi kaybettiniz." dediğinde elinde üzgün ifadesi bulunan kartı taşıyan oyuncular yüzüne tutmalıdır.

NOT: "Mutlu veya Üzgün" etkinliği 36 aylık çocukların gelişim özelliklerine uygundur. Çocukların verilen yönergeleri algılayarak uygulamasını sağlayarak bilişsel; müzik eşliğinde dans etmesini sağlayarak motor; duygu ifadelerinin farkına varmasını sağlayarak da sosyal ve duygusal gelişimini destekler.

9. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Hareket Ediyorum

Uygulama

- Çocukların el ele tutuşarak bir halka oluşturmaları sağlanır.
- Çocuklara olduğumuz yerde yürüyoruz, zıplıyoruz, dönüyoruz, bir adım öne, bir adım geri gidiyoruz gibi çeşitli yönergeler verilir. Çocuklardan yönergelere uygun hareket etmeleri istenir.
- Sonra çocuklardan hareketleri belirli bir hızda (yavaş, hızlı, daha hızlı gibi) verilen yönergeye göre yapmaları istenir.
- Daha sonra yönergeler belli bir örüntü oluşturacak şekilde verilir (zıplıyoruz, zıplıyoruz, dönüyoruz, zıplıyoruz, zıplıyoruz, dönüyoruz gibi).
- Çocuklar hareketleri gereken hızda yapamadıklarında yönergeler daha yavaş verilebilir.



Görsel 1.28: Halka oluşturma

Not: 24-36 aylık çocuklar basit yönergeleri algılayabilecek, atlama, zıplama, adımlama gibi hareketleri yapabilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 24-36 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların yönergeleri algılama ve anlamlandırmasını sağlayarak bilişsel; atlama, zıplama, dönme gibi basit beden hareketlerini yapmasını sağlayarak da motor gelişimini destekler.

10. OYUN ÖRNEĞİ

24-36 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Çadırım

Araç Gereç: Oyun çadırı, minderler, dolgu oyuncaklar ve evcilik oyuncakları

Süre: 5-10 dakika

Uygulama

- Oyun çadırının içine dolgu oyuncaklar, evcilik oyuncakları ve minderler yerleştirilir.
- Çocukların dikkati çadır ve oyuncaklara çekilir. Çocukların oyunu istedikleri gibi yönlendirmesine fırsat verilir.



Görsel 1.29: Oyun çadırı

Not: 24-36 aylık çocuklar, oyuncakları kullanarak hayal dünyasını yansıtabilecek, duygu ve düşüncelerini ifade edebilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 24-36 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların duygu ve düşüncelerini yaratıcı yollarla ifade etmesini sağlayarak sosyal ve duygusal; oyunda duygu ve düşüncelerini sözel ifadelerle anlatmasını sağlayarak da dil gelişimini destekler.

11. OYUN ÖRNEĞİ

36-48 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Yükselen Bloklar

Araç Gereç: Sünger bloklar

Süre: 5-6 dakika

Uygulama

- Çocuklar iki gruba ayrılır.
- Çocuklardan grup arkadaşlarıyla arka arkaya sıra olmaları istenir.
- Her grubun karşısına, başlangıç çizgisinden 2-3 m ileriye renkli sünger bloklar yerleştirilir.
- Öğretmenin komutu ile gruptaki ilk oyuncu koşarak kendi grubuna ait sünger blokların bulunduğu noktaya gelir ve bloklardan birini başka bir bloğun üzerine yerleştirir. Daha sonra koşarak grubunun yanına döner ve kendinden sonraki arkadaşının eline dokunarak grubun arkasına geçer.
- Eline dokunulan çocuk koşarak blokların yanına gelir ve başka bir bloğu kendinden önceki arkadaşının yerleştirdiği bloğun üzerine koyar.
- Oyun tüm grup üyelerinin görevlerini tamamlaması ile sona erer.
- Blokları devirmeden en kısa sürede üst üste sıralayan grup oyunu kazanır.



Görsel 1.30: Sünger bloklardan kule yapma

Not: 36-48 aylık çocuklar vücudunu kontrol etme, el ve göz koordinasyonu, denge, eş güdüm sağlama becerilerini yapabilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 36-48 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların koşarak belli bir mesafe ilerlemesi ve büyük sünger blokları üst üste yerleştirmesini sağlayarak motor; grup olarak hareket etmesini sağlayarak da sosyal ve duygusal gelişimini destekler.

4. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Ritim Tutuyorum

Araç Gereç: Küçük davul ve ritim çubuğu

Uygulama

- Oyunda davulla ritim tutacak bir kişiyi sayışma yöntemiyle seçiniz.
- Ebenin karşısına diğer oyuncuların geçmesini sağlayınız.
- Ebenin davula ritim çubuğuyla vuruş sayısı kadar çift ayak, elle vuruş sayısı kadar da tek ayakla zıplayınız.
- Ebe ritmi hızlandırdığı veya yavaşlattığında siz de ritme uygun zıplayınız.
- Ritim tutacak kişiyi değiştirerek ve yönergelere yukarı, öne, geriye zıplama, yere çömelme gibi hareketler ekleyerek oyuna devam ediniz.

NOT: "Ritim Tutuyorum" etkinliği 36-48 aylık çocukların gelişim özelliklerine uygundur. Çocukların verilen yönergeleri algılamasına ve ona göre uygulamasına fırsat vererek bilişsel; ritme uygun zıplamasını sağlayarak da motor gelişimini destekler.

5. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Kutu Kutu Pense

Araç Gereç: Küçük davul ve ritim çubuğu

Uygulama

- El ele tutuşarak bir halka oluşturunuz.
- Hep bir ağızdan "Kutu kutu pense, elmamı yerse, arkadaşım (Oyunculardan birinin ismi söylenir.), arkasına dönse!" tekerlemesini söyleyerek ritme uygun olarak halka şeklinde dönünüz.
- Adı söylenen oyuncunun yüzünü halkanın dışına dönmesini ve halkaya bu şekilde katılmasını sağlayınız. Tek tek tüm oyuncular arkasını dönünceye kadar aynı şekilde oyunu sürdürünüz.

NOT: "Kutu Kutu Pense" etkinliği 36-48 aylık çocukların gelişim özelliklerine uygundur. Çocukların verilen yönergeleri algılama ve uygulamasını sağlayarak bilişsel; oyunun tekerlemesini söylemesine fırsat vererek dil; birbirlerinin adlarını öğrenmesine, grup içi etkileşime fırsat vererek sosyal ve duygusal; yönergeye uygun adımlama yapmasını sağlayarak da motor gelişimini destekler.

6. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Renkli Kumlar

Araç Gereç: Renkli kumlar, kumların yerleştirildiği stant, kumların renginde küçük oyuncaklar, plastik maşa ve her grup için kumların renginde kutular

Uygulama

- İki gruba ayrılınız.
- Renkli kumları masaya koyduğunuz kum standına yerleştiriniz. Standı Görsel 1.31'de görüldüğü gibi ikiye ayırınız.
- Kumların arasına renklerine uygun olarak küçük oyuncak, düğme veya boncuklar yerleştiriniz. Standın her iki yanına gruplar için kumların renginde kutular koyunuz.
- Kum standının bulunduğu masadan yaklaşık 3 m ileriye başlangıç çizgisi çizerek grupların çizginin arkasına geçmesini sağlayınız. Grupların başındaki oyunculara birer plastik maşa veriniz.
- Öğretmeninizin "Başla!" komutuyla oyuna başlayınız.
- Elinde maşa olan grup oyuncuları; standın başına gitmeli, kendilerine ait bölümdeki kumların içinden bir tane nesneyi maşayla almalı, gruplarına ait bölümde bulunan ve nesne ile aynı renk olan kutuya atmalıdır. Elindeki maşayı kendinden sonraki grup oyuncusuna vermelidir.
- Öğretmeninizin verdiği süre sonunda yarışmayı bitiriniz.
- Yarışmanın sonunda kutulardaki nesneleri sayınız.
- En çok nesneyi rengine uygun kutuya yerleştiren grup yarışmayı kazanacaktır.
- Oyunun çocukların hangi gelişim alanlarını desteklemeye yönelik olduğunu etkinlik sonunda tartışınız.



Görsel 1.31: Renkli kum standı

Not: "Renkli Kumlar" etkinliği 36-48 aylık çocukların gelişim özelliklerine uygundur.

12. OYUN ÖRNEĞİ

36-48 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Hareketli Oyuncaklar

Araç Gereç: Çocukların ilgilerini çekebilecek 4 adet nesne (oyuncak araba, bebek, renkli kalemler vb.)

Süre: 5-6 dakika

Uygulama

- Çocuklar 2 kişilik gruplara ayrılır.
- 4 adet nesne her grubun önüne yerleştirilen masaların üzerine, yan yana konur.
- Çocuklardan oyuncaklara dikkatle bakmaları ve her gruptan bir çocuğun gözlerini kapatması istenir.



Görsel 1.32: Çocuklardan birinin gözünü kapatması

- Diğer çocuğa masada bulunan oyuncaklardan ikisinin yerini değiştirmesi söylenir.
- Gözlerini açan çocuktan hangi iki oyuncağın yerinin değiştiğini bulması istenir.
- Oyun çocukların yaş ve gelişim seviyesine göre oyuncak sayısı artırılarak uygulanabilir.

Not: 36-48 aylık çocuklar dikkatini bir olay veya nesneye yoğunlaştırma, algıladıklarını hatırlama, akılda tutma becerilerini yapabilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 36-48 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların nesnelere dikkatini verme, algıladıklarını hatırlama ve akılda tutmasını sağlayarak bilişsel gelişimini destekler.

SIRA SİZDE

Beş kişilik gruplara ayrılınız. 12. Oyun Örneği'nden yola çıkarak çocukların dikkatini bir olay veya nesneye yoğunlaştırma, akılda tutma ve tahminde bulunma becerilerini desteklemeye yönelik bir oyun hazırlayınız. Hazırladığınız oyunu grup olarak arkadaşlarınıza uygulayınız.

13. OYUN ÖRNEĞİ

36-48 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Ses Nereden Geliyor?

Araç Gereç: Göz bandı

Süre: 5-8 dakika

Uygulama

- Çocuklardan biri sayışma yöntemiyle ebe seçilir ve ebenin gözü bağlanır.
- Diğer çocuklardan sınıfın farklı köşelerine gitmeleri istenir.
- Çocuklardan birine işaret edilir ve çocuğun dilediği bir hayvanın sesini çıkarması istenir.
- Ebeye sesin nereden geldiği, sesin hangi arkadaşına, çıkarılan sesin hangi hayvana ait olduğu sorulur.



Görsel 1.33: Ebenin sesin yönünü bulmaya çalışması

- Ebe sesin nereden geldiğini, hangi arkadaşına ait olduğunu ve hangi hayvanın sesinin çıkarıldığını bilirse ses çıkaran çocuk ebe olur.
- Ebenin bilememesi durumunda diğer çocuktan tekrar ses çıkarması istenir.

Not: 36-48 aylık çocuklar; sesin geldiği yönü bulma, farklı sesleri tanıma, sesleri taklit etme becerilerini yapabilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 36-48 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların öğretmenin verdiği yönergelere uymasını sağlayarak bilişsel; sesleri ayırt etme, sesin geldiği yönü bilme ve farklı hayvan sesleri çıkarmasını sağlayarak da dil gelişimini destekler.

7. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Ne Yaptık, Ne Yaptık?

Araç Gereç:-

Uygulama

- Öğretmen rehberliğinde bir halka oluşturunuz.
- Öğretmeninizin konuşmadan yaptığı öykünmeyi (çamaşır yıkama, çekiçle çivi çakma, testereyle odun kesme, meyve soyma vb.) dikkatle izleyiniz.
- Yapılan hareketi taklit ediniz.
- Öğretmeninizin "Ne yaptık, ne yaptık? Haydi, söyleyin! Ne yaptık?" sorusunu sormasının ardından öykünmenin hangi harekete ait olduğunu bulmaya çalışınız.
- Öğretmeninizin sınıf içinden seçeceği arkadaşınızın yeni bir öykünme yapmasına fırsat veriniz.
- Arkadaşınızın "Ne yaptık, ne yaptık? Haydi, söyleyin! Ne yaptık?" sorusunu sormasının ardından öykünmenin hangi harekete ait olduğunu bulmaya çalışınız.
- Sırayla tüm oyuncular öykünme yapıncaya kadar oyuna devam ediniz.

Not: "Ne yaptık, Ne Yaptık?" etkinliği 36-48 aylık çocukların gelişim düzeylerine uygundur. Çocukların hareketleri algılama ve tahminde bulunmasını sağlayarak bilişsel gelişimini destekler.

8. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Tavşan Kaç Tazı Tut

Araç Gereç:-

Uygulama

- El ele tutuşarak bir halka oluşturunuz. Sayışma yöntemiyle bir tavşan ve bir tazı seçiniz.
- Seçilen tavşanın halkanın ortasına geçmesini, tazının ise halkanın dışında kalmasını sağlayınız.
- Tavşanın etrafında grup hâlinde dönerek şu şarkıyı söyleyiniz: Hendekte bir tavşan uyuyordu, uyuyordu. Tavşan bana baksana yakışmıyor bu sana. Tavşan kaç, tazı tut, tavşan kaç, tazı tut.
- Tavşana kaç dediğinizde tavşan halkanın içinden çıkıp kaçmalı, tazı da onu yakalamaya çalışmalıdır. Tavşan yakalanmadan halkanın dışından tam bir tur atıp dairenin içine dönmelidir. Tavşan halkanın içine giremeden yakalanırsa tavşanı, yakalanmayıp halkaya girerse tazıyı cezalandırınız (şarkı söyleme, bilmece sorma, tek ayak üzerinde zıplama vb.).
- Sayışma yöntemiyle yeni bir tavşan ve tazı belirleyerek oyuna devam ediniz.

Not: "Tavşan Kaç Tazı Tut" etkinliği 36-48 aylık çocukların gelişim özelliklerine uygundur. Çocukların verilen yönergeleri algılama ve uygulamasını sağlayarak bilişsel; oyunun şarkısını söylemesine fırsat vererek dil; grup içi etkileşimine fırsat vererek sosyal; yönerge doğrultusunda koşmasını sağlayarak da motor gelişimini destekler.

14. OYUN ÖRNEĞİ

48-60 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Bil ve Anlat

Araç Gereç: -

Süre: 10-15 dakika

Uygulama

- Çocuklardan yarım çember şeklinde oturmaları istenir.
- Çocuklardan biri sayışma yöntemiyle ebe seçilir.
- Seçilen çocuktan günlük yaşam becerilerinden birini (banyo yapma, el yüz yıkama, yemek yeme vb.) konuşmadan hareketlerle anlatması, diğer çocukların da anlatılan beceriyi bilmesi istenir.



Görsel 1.34: Jest ve mimiklerle anlatım

- Hangi becerinin anlatıldığını bilen çocuk ebe olur.
- Oyun tüm çocuklar farklı becerileri anlatıncaya kadar devam eder.

Not: 48-60 aylık çocuklar istek, duygu ve düşüncelerini jest ve mimiklerle ifade etme, olay ve durumlar hakkında tahminde bulunma becerilerini yapabilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 48-60 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların bir olay ve durumu konuşmadan ifade etmesini sağlayarak dil; sözel olmayan yollarla anlatılanları tahmin etmesini sağlayarak da bilişsel gelişimini destekler.

15. OYUN ÖRNEĞİ

48-60 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: İçinde Kal

Araç Gereç: Çocuk sayısından bir eksik sayıda hulahop

Süre: 8-10 dakika

Uygulama

- Geniş bir alanda zemine hulahoplar yerleştirilir.
- Çocuklara müzik başlayınca istedikleri gibi dans etmeleri, müzik durduğunda ise çemberlerden birinin içine girmeleri söylenir.
- Çocuklar oyunu müzik eşliğinde oynar. Müzik durduğunda çemberin içinde olmayan çocuk oyundan çıkar ve kenara geçer. Çocuklar oyundan çıktıkça yerden bir çember eksiltilir.
- Bir çocuk kalıncaya kadar oyuna devam edilir.



Görsel 1.35: İçinde kal oyunu

Not: 48-60 aylık çocuklar vücut koordinasyonu, denge, dikkat, algı, karar verilen kurallara uyma becerilerini yapabilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 48- 60 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların müziğe uygun hareket etmesini sağlayarak motor; müziğin başlama ve bitişini takip etmesini sağlayarak bilişsel; oyunu kurallarına uygun oynamasını sağlayarak da sosyal ve duygusal gelişimini destekler.

16. OYUN ÖRNEĞİ

48-60 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Devrilen Lobutlar

Araç Gereç: Lobut, top, renkli koli bandı, tahta ve tahta kalemi

Süre: 8-10 dakika

Uygulama

- Çocuklar iki gruba ayrılır. Tahtaya skor tablosu çizilir.
- Lobutların atılacağı noktayı belli etmek için renkli koli bandıyla yere, grupların önüne gelecek şekilde bir çizgi çizilir.
- Lobutlar atış noktasından 2 m ileriye, her grubun karşı hizasına yerleştirilir.
- Çocuklar kendi gruplarıyla arka arkaya sıra olur.
- Sıranın başındaki çocuklar topu yerden yuvarlayarak gruplarına ait lobutlara atar ve lobutları devirmeye çalışır.
- Devrilen lobutlar çocuklarla sayılır. Devrilen lobut sayısı kadar çizgi, tahtaya çizilen skor tablosuna çizilir.
- Tüm çocuklar sırası gelince topu atar ve devrilen lobutlar sayılır.
- En çok lobut deviren grup alkışlanır.



Görsel 1.36: Lobut devirme oyunu

Not: 48-60 aylık çocuklar el, göz ve vücut koordinasyonu, denge, dikkat, sayı sayma, kurallara uyma, arkadaşlarına saygı duyma, arkadaşlarının haklarına saygı gösterme, sıraya girme becerilerini yapabilecek gelişim düzeyindedir. Bu nedenle bu oyun 48-60 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların topu atarak lobutlara isabet ettirmesini sağlayarak motor; devrilen lobutları saymasını sağlayarak bilişsel; sırasını bekleme becerisini geliştirerek de sosyal ve duygusal gelişimini destekler.

17. OYUN ÖRNEĞİ

48-60 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Zıt Kavramlar Zıplıyor

Araç Gereç: Top

Süre: 8-10 dakika

Uygulama

- Çocuklardan ayakta çember şeklinde durmaları istenir.
- Çemberin ortasına geçilerek çocuklardan birine top atılır ve zıt anlamı olan bir kelime söylenir. Topu tutan çocuktan da söylenen kelimenin zıt anlamlısını söylemesi istenir. Örneğin topu atan kişi "büyük" kelimesini söylediğinde topu tutan çocuğun "küçük" kelimesini söylemesi beklenir.
- Topu tutan çocuk kelimenin zıt anlamlısını söylerken topu çemberin ortasındaki kişiye atar.
- Oyun tüm çocukların etkinliğe katılımıyla devam ettirilir.



Görsel 1.37: Topun çocuğa atılması

Not: 48-60 aylık çocuklar el ve göz koordinasyonu, yönergeleri uygulama, kelimelerin zıt anlamlarını bilme becerilerini gösterebilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 48-60 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların topu tutma ve atmasını sağlayarak motor; kelimelerin zıt anlamlarını bulmasını sağlayarak da bilişsel gelişimini destekler.

18. OYUN ÖRNEĞİ

48-60 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Topu Düşürme

Araç Gereç: Çarşaf ve renkli toplar

Süre: 10-15 dakika

Uygulama

- Çocuklar iki gruba ayrılır.
- Gruplar çarşafın etrafına karşılıklı olarak geçer ve çarşafı tutar.
- Çarşafın üzerine toplar konur.
- Çocuklar çarşafı tuttukları yerden kaldırarak topları karşı taraftan düşürmeye çalışır. Diğer taraftaki çocuklar ise topların kendi tarafından düşmemesi için çarşafı yukarı kaldırarak topu karşı tarafa yönlendirmeye çalışır. Kendi tarafından top düşen çocuk oyundan çıkar. Oyun tüm toplar düşünceye kadar devam eder.



Görsel 1.38: Topu düşürme oyunu

Not: 48-60 aylık çocuklar vücut koordinasyonu, nesneleri kontrol edebilme becerilerini gösterebilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 48-60 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların nesne kontrolü yapmasını sağlayarak motor gelişimini destekler.

9. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Canlı Yapboz

Araç Gereç: Grup sayısı kadar, 5 m uzunluğunda kalın ip

Uygulama

- Öğretmeninizin rehberliğinde sayışma yöntemiyle bir lider seçiniz.
- Dört veya beş kişilik gruplar oluşturunuz.
- Her gruba iki ucu birbirine bağlı ip dağıtınız ve grupta bulunan oyuncuların ipin içine girmesini sağlayınız.
- Öğretmeninizin yönergede söylediği geometrik şekli (kare, üçgen, daire vb.) oluşturmak üzere ipin içinde konum alınız ve şekli oluşturunuz.
- Tüm geometrik şekiller tamamlandıktan sonra grupların şekillerini birleştirilerek nesne şekilleri oluşturunuz. Örneğin bir üçgen ile evin çatısını, diğer grupların kare şekilleri ile evin katlarını oluşturulabilirsiniz. Bir ikizkenar üçgenden dondurma külahı, diğer grupların dairelerinden ise dondurma topları oluşturulabilirsiniz.
- Gruplarda bulunan oyuncuların hayal güçlerini kullanarak farklı kompozisyonlar oluşturmasını sağlayınız.

Not: "Canlı Yapboz" etkinliği 48-60 aylık çocukların gelişim düzeylerine uygundur. Çocukların yönergeleri algılama ve geometrik şekilleri tanımasını sağlayarak bilişsel gelişimini destekler.

19. OYUN ÖRNEĞİ

60-72 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Renge Bas

Araç Gereç: Twister (tvistır) matı ve çarkı

Süre: 10-15 dakika

Uygulama

- Çocuklar beşerli gruplara ayrılır.
- Gruplara birer tane twister matı verilir.
- Her gruptan birer çocuğa oyunda çarkı çeviren hakem görevi verilir. Bu görevi yerine getirecek çocuklar sayışma yöntemiyle belirlenebilir.
- Hakem twister çarkını çevririr. Çocuk; çarkta gelen rengi, el veya ayak işaretini gruptaki arkadaşlarından birine söyler. Renk, çocuğun el veya ayağını mat üzerinde nereye koyması gerektiğini ifade etmektedir. Örneğin çarkta kırmızı renk ve sağ el şekli çıktıysa çocuk mat üzerindeki kırmızı renkli dairelerden birine sağ elini koymalıdır.
- Hakem çarkı sıradaki çocuk için çevirir.
- Gruptaki dört çocuk da mat üzerinde söylenen yerlere yerleştikten sonra çark ilk oynayan çocuk için tekrar çevrilir.
- Çocuklar el ve ayaklarını belirtilen renkteki daireler üzerine koyarken devrilmemeli veya bir yere yaslanmamalıdır. Devrilen, yaslanan, el veya ayağını çarkta çıkan renkteki boş daireye koyamayan çocuk yanar ve oyundan çıkar.



Görsel 1.39: Twister çarkı ve matı

Not: 60-72 aylık çocuklar renkleri tanıma, ayırt etme, dikkatini toplama, yönergelere uygun hareket etme, sağ ve sol kavramına uygun olarak yönünü bulabilme becerilerini gösterebilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 60-72 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların renkleri tanıması ve mekânda konumla ilgili yönergelere uymasını sağlayarak bilişsel; yönergelerle verilen hareketleri yaparken vücudunu dengeli, esnek ve eş güdümlü kullanmasını sağlayarak da motor gelişimini destekler.

20. OYUN ÖRNEĞİ

60-72 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Bak, Anlat

Araç Gereç: Farklı nesnelerin resimleri bulunan kartlar

Süre: 10-15 dakika

Uygulama

- Çocuklardan biri sayışma yöntemiyle seçilir.
- Seçilen çocuğa üzerinde nesnelerin resimleri olan kartlardan biri verilir. Çocuğun kartta gördüğünü nesnenin adını söylemeden, özelliklerinden bahsederek arkadaşlarına anlatması istenir.



Görsel 1.40: Karttaki nesneyi anlatan çocuk

- Anlatılan nesneyi bilen çocuk kart seçmeye hak kazanır. Çocuklar arkadaşlarının anlattığı nesneyi bilemezse öğretmen tarafından küçük ip uçları verilerek destek olunur.

Not: 60-72 aylık çocuklar anlatılanları kavrama, yorumlama ve ip uçlarının farkına vararak tahminde bulunma becerilerini gösterebilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 60-72 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların kartlardaki nesneyi anlatmasını sağlayarak dil; anlatılanla ilgili tahminde bulunmasını sağlayarak da bilişsel gelişimini destekler.

21. OYUN ÖRNEĞİ

60-72 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Tahmin Et ve Çiz

Araç Gereç: Yazı tahtası, tahta kalemi, kalemler, küçük bloklar, tak sök oyuncaklar ve renkli ipler

Süre: 8-10 dakika

Uygulama

- Çocuklardan biri sayışma yöntemiyle ebe seçilir.
- Diğer çocuklardan yere oturmaları, ebe olan çocuktan da onlardan uzaklaşması istenir.
- Yerde oturan çocukların kalemler, renkli ipler, bloklar, tak-sök oyuncaklar ve ellerini kullanarak bir nesne, bir figür veya bir kompozisyon oluşturması sağlanır.



Görsel 1.41: Elleri kullanarak figür oluşturma

- Ebe olan çocuk arkadaşlarının elleri ve çeşitli nesneleri kullanarak resmettiği nesnenin ne olduğunu bulmaya ve nesneyi tahtaya çizmeye çalışır.
- Nesne, figür veya kompozisyonu doğru çizen çocuk alkışlanır.

Not: 60-72 aylık çocuklar el, göz ve vücut koordinasyonu, yönergeleri anlama, uygulama, grup olarak iş birliği yapma, gördüğü şekilleri çizme becerilerini yapabilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 60-72 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların grup olarak hareket etmesini sağlayarak sosyal ve duygusal; ebe seçilen çocuğun arkadaşlarının oluşturduğu figür, nesne veya kompozisyonu algılamasını sağlayarak bilişsel; algıladıklarını tahtaya çizmek için kalemi kullanmasını sağlayarak da motor gelişimini destekler.

22. OYUN ÖRNEĞİ

60-72 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Ayakkabını Bul

Araç Gereç: Ayakkabı

Süre: 10-15 dakika

Uygulama

- Çocuklar iki gruba ayrılır.
- Çocuklardan ayakkabılarını çıkarıp gruplarına ait sepetin içine atmaları istenir.
- Grupların bulunduğu noktadan sepete kadar, renkli koli bantlarıyla 3 m uzunluğunda birer şerit çizilir.
- Çocuklardan şeridin üzerinden sırayla tek ayak üzerinde zıplayarak sepete gitmeleri ve ayakkabılarının sağ tekini bulup giymeleri, yine tek ayak üzerinde zıplayarak grubun yanına dönmeleri istenir.
- Çocuklardan ayakkabılarının sağ tekini bulduktan sonra aynı şeyleri ayakkabılarının sol tekini bulmak için de yapmaları istenir.
- Sepetteki ayakkabıları doğru giyerek bitiren ilk grup oyunu kazanır.



Görsel 1.42: Ayakkabıların doğru giyilmesi

Not: 60-72 aylık çocuklar sağ ve sol kavramını tanıma, tek ayak üzerinde belli mesafede ilerleme, ayakkabılarını doğru ayağa giyme becerilerini gösterebilecek gelişim düzeyinde olduğundan bu oyun 60-72 aylık çocuklar için uygundur. Oyun çocukların sağ ve sol yönünü bilerek hareket etmesini sağlayarak bilişsel gelişim; tek ayak üzerinde zıplayarak ilerlemesini sağlayarak motor becerisi; ayakkabısını giymesini sağlayarak da öz bakım becerisini destekler.

1. UYGULAMA FAALİYETİ

Çocuğun Gelişimine Uygun Okul Öncesi Oyun Etkinliği Planlama ve Uygulama

Derste öğrendiğiniz bilgiler doğrultusunda 6-12, 12-24, 24-36, 36-48, 48-60 ve 60-72 ay aralığında bir yaş grubu belirleyiniz. Belirlediğiniz yaş grubunun gelişimsel özelliklerine uygun bir oyun planlayınız. Planladığınız oyunu sınıfta arkadaşlarınıza uygulayınız.

Oyununuzu planlarken şu adımları dikkate alınız:

- Oyun etkinliği planlayacağınız yaş grubunu belirleyiniz.
- Oyun etkinliğini, belirlediğiniz yaş grubunun gelişimsel özelliklerini göz önünde bulundurarak hazırlayınız.
- Oyunun materyallerini belirtiniz.
- Oyunun süresini belirtiniz.
- Oyunun kuralları ve oynanış şeklini açık ve anlaşılır bir ifadeyle yazınız.
- Oyunun kuralları ve oynanış şeklini arkadaşlarınıza açıklayınız.
- Oyunu atölyede arkadaşlarınıza uygulayınız.
- Uygulama esnasında süreyi etkin kullanınız.
- Uygulama esnasında tüm arkadaşlarınızı oyuna dâhil ediniz.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi, öğretmeniniz tarafından "Çocuğun Gelişimine Uygun Okul Öncesi Oyun Etkinliği Planlama Uygulama Kontrol Listesi"nde yer alan ölçütlere göre yapılacaktır.



Görsel 1.43: Oyun oynayan çocuklar

ÇOCUĞUN GELİŞİMİNE UYGUN OKUL ÖNCESİ OYUN ETKİNLİĞİ PLANLAMA VE UYGULAMA KONTROL LİSTESİ

Sınıfı	No.	Öğrencinin Adı ve Soyadı	Değerlendirme Tarihi

	ÖLÇÜTLER	EVET	HAYIR
1	Oyun etkinliği planlayacağı yaş grubunu belirledi.		
2	Oyun etkinliğini, belirlediği yaş grubunun gelişimsel özelliklerini göz önünde bulundurarak planladı.		
3	Oyunun materyallerini belirledi.		
4	Oyunun süresini belirledi.		
5	Oyunun kurallarını anlaşılır bir ifadeyle yazdı.		
6	Oyunun oynanış şeklini anlaşılır bir ifadeyle yazdı.		
7	Oyunun kurallarını arkadaşlarına açıkladı.		
8	Oyunun oynanış şeklini arkadaşlarına açıkladı.		
9	Belirlenen süre içinde uygulamayı tamamladı.		
10	Uygulama esnasında tüm arkadaşlarını oyuna dâhil etti.		

Değerlendirme: Değerlendirme sonucunda 5 ve 5'ten fazla ölçüt "HAYIR" ise öğrenmeler öğrenci tarafından bir kez daha gözden geçirilmeli ve uygulama tekrar edilmelidir.

1.2. ÖZEL GEREKSİNİMİ OLAN ÇOCUKLAR VE OYUN

Özel gereksinimli çocukların engel türünün özelliklerine göre oyunları, normal gelişim gösteren çocukların oyunlarından farklılık gösterebilir. Kaynaştırma eğitiminde ise normal gelişim gösteren çocukların oyunlarında çeşitli uyarlamalar yapılarak özel gereksinimli çocuklar oyunlara dâhil edilebilir.

1.2.1. Özel Eğitimde Oyunun Önemi

Özel gereksinimli çocukların engel durumu hangi düzeyde olursa olsun bilişsel, motor, dil, sosyal ve duygusal yeterliliği göz önünde bulundurularak gelişimine uygun oyunlar planlanıp uygulanmalıdır. Ebeveyn ve öğretmenler çocukların ilgi ve yeteneklerini ortaya çıkarabilecek etkinlikler düzenlemelidir. Bu sayede eğitimde fırsat eşitliğine olanak sağlanır. Çocukların eğlenerek öğrenmesi, eğitim ve öğretiminde kalıcılığın sağlanması günlük etkinliklerinde de oyunun kullanılmasıyla mümkün olur.

Özel gereksinimli çocuklar, kendi kendine oyuna başlama ve oyunu sürdürme davranışını normal gelişim gösteren çocuklara göre daha az gösterir. Böyle çocuklar, çevresinde bulunan kişiler tarafından desteklenmelidir. Bu çocukların etkinliklerde birden fazla duyu organına hitap eden farklı materyaller kullanılmalıdır. Eğitim programı ve materyaller çocukların gelişimsel özellikleri ve engel türüne göre uyarlanmalıdır. Çocukların günlük yaşam becerilerini destekleyen oyun etkinlikleri planlanmalıdır. Çocukların oyun becerilerini geliştirmek için okul ve aile iş birliği içinde olmalıdır.

Oyun özel gereksinimli çocuklarda bir yöntem olarak kullanıldığında çocukların kendini daha rahat ifade ettiği, iç dünyasını yansıttığı, problem çözme, karar verme, karşılaştırma yapma gibi becerileri daha kolay kazandığı görülür. Oyun; çocukların dikkat süresi, odaklanma ve karşılaştırma becerilerini geliştirerek toplumsal kurallara uymasına ve kendini ifade etmesine yardımcı olur. Çocuklar oyunla yaşamı deneyimleme fırsatı bulur, zamanı daha etkili ve verimli kullanmayı öğrenir.

10. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Özel Eğitimde Oyunun Çocuğa Yararları Konulu Pano Hazırlama

Araç Gereç: Renkli ve beyaz A4 kâğıtları, karton, makas, kalem, yapıştırıcı ve özel eğitimde oyun konulu görseller

Uygulama

- Beşer kişilik gruplara ayrılınız.
- Özel eğitimde oyunun çocuğa yararlarını kaynak kitaplar ve genel ağdan araştırınız.
- Edindiğiniz bilgilerden yararlanarak özgün bir pano tasarlayınız.
- Panoyu uygun puntoda yazılarla hazırlayınız ve resim, çizim, görsellerle zenginleştiriniz.
- Panoyu hazırlarken Türkçeyi doğru kullanınız ve imla kurallarına dikkat ediniz.
- Panoyu temiz ve özenli çalışarak hazırlayınız.
- Hazırladığınız panoyu atölyede sergileyiniz.

1.2.1.1. Ortopedik Yetersizliği Olan Çocuklarda Oyun

Ortopedik yetersizliği olan çocukların oyun becerileri; sayıları, sınırlılıkları, fiziksel engel durumları gibi faktörlere göre farklılık gösterir. Çocukların çoklu fiziksel engeli varsa oyuna olan yaklaşımını da olumsuz etkiler. Bu çocukların oynayacağı oyun ve oyun esnasında kullanacağı materyaller çocuğa uygun olarak yenilenmelidir (Görsel 1.44). Oyunda kullanılacak materyaller, çocukların kolay erişebileceği şekilde olmalıdır. Yetişkinler; fiziksel engeli bulunan çocukların oyunlara aktif katılımını sağlamak için çocuklara rehberlik etmeli ve çocukları desteklemelidir.



Görsel 1.44: Özel gereksinimli çocuklara uygun materyal

1.2.1.2. Görme Yetersizliği Olan Çocuklarda Oyun

Görme engeli, çocukların oyun oynama düzeyini etkiler. Çocuklarda bulunan görme kalıntısından yararlanılmalıdır. Çocukların bireysel özellikleri dikkate alınarak ilgi, yetenek ve merak düzeyleri desteklenmelidir. Çocuklara sunulacak materyal ve ortamların renk kontrastı iyi ayarlanarak ortamın ışıklandırılmasına önem verilmelidir. Uygulanacak oyun ve kullanılacak materyaller, bu çocukların görme duyusu dışındaki duyularına da hitap etmelidir (Görsel 1.45).



Görsel 1.45: Dokunma duyusuna yönelik oyuncak

1.2.1.3. İşitme Yetersizliği Olan Çocuklarda Oyun

İşitme yetersizliği olan çocuklar, iletişime bağlı problemlerinden dolayı anlama ve anlaşılmakta sorunlar yaşayabilir. Bu nedenle çocuklar oyun oynama etkinliğine karşı ilgisiz görünebilir. Dil ediniminde dezavantajlı durumda olan çocuklar için farklı duyulara hitap eden oyunlar organize edilmelidir. Bu oyunlar planlanırken titreşimli materyaller, çeşitli görseller vb. kullanılarak çocukların, akranlarıyla iletişimi başlatması ve devam ettirmesi sağlanabilir.

1.2.1.4. Otizm Spektrum Bozukluğu Olan (OSB) Çocuklarda Oyun

OSB'li çocuklar sosyal iletişim ve etkileşim konusunda zorluk yaşar. Çevresine karşı ilgisizdir. Bazı materyallere daha çok ilgi göstererek sadece onunla oynamak isteyebilir. Aynı hareketleri yapmakta ısrarcı olabilir. Bu tür durumlarda çocuğun ısrarına karşı çıkılmamalıdır. Örneğin top oyunlarında çocuk mavi renkli topla oynamak istemediğinde zorlanmamalı, çocuğun istediği renkte topu seçmesine izin verilmelidir. Çocuğun zaman içerisinde önce mavi renkli farklı objelerle karşılaşması ve oynaması için fırsatlar yaratılmalıdır, sonra çocuğa zorlayıcı olunmadan mavi topu seçmesi için öneride bulunulmalıdır.

OSB'li çocukların oyun olmayan davranışları (amaçsızca koşuşturma, kolları kanat gibi çırpma, parmak ucunda yürüme, dönme, nesnelere dokunup elini nesnelerden çekme vb.) normal gelişim gösteren çocuklara göre daha fazla yaptığı görülür. Oyun; OSB'li çocukların kendini anlamlı yollarla eğlendirmesi, amaçlı davranışlar sergileyebilmesi, çevresindekilerle etkileşime girmesi ve bilişsel becerileri öğrenmesi için imkân sağlar. Çocukların oyunlarına ebeveyn ya da öğretmen de katılabilir ancak oyun çocukların ilgisine göre düzenlenmelidir.

Okul öncesi dönemde otizmli çocuklara yönelik müzikli oyun etkinliklerinin dikkat, sıraya geçme, göz kontağı kurma gibi sosyal iletişim ve etkileşim becerilerini artırdığı gözlenmiştir.

1.2.1.5. Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklarda Oyun

Zihinsel yetersizliği olan çocukların gelişim, normal gelişimi gösteren çocuklarınkiyle aynı sırayı izlemesine rağmen gelişim hızı onlarınkinden daha yavaştır. Bu çocukların oyun becerilerinde de gerilikler görülür. Çocukların oyunu esnasında kullanılacak materyaller, günlük yaşamında da kullandığı materyaller olmalıdır. Ebeveyn ve öğretmenler oyunda kullanılacak beceriler için çocuklara model olmalıdır. Etkinlik ve materyaller çocukların ilgisi ve becerisine uygun olarak seçilmelidir. Zihinsel yetersizliği olan çocukları oyun oynama etkinliğine alıştırmak için tekrarlar yapılmalı ve rutinler oluşturulmalıdır.

1.2.1.6. Dil ve Konuşma Yetersizliği Olan Çocuklarda Oyun

Dil ve konuşma yetersizliği olan çocukların oyunları planlanırken dil ve konuşma düzeyleri göz önünde bulundurulmalıdır. Çocuğun işitme kaybı nedeniyle konuşma yetisi tamamen kaybolmamış ise planlanan oyunlar çocuğu konuşmaya yönlendirecek özellikte olmalıdır. Çocuğun kendini ifade edebileceği, duygu ve düşüncelerini rahatlıkla dile getirebileceği oyunlar tercih edilmelidir.

1.2.1.7. Üstün Zekâlı ve Özel Yetenekli Çocuklarda Oyun

Yaşıtlarına göre daha hızlı öğrenen, sanat, yaratıcılık, liderlik gibi becerileri gelişmiş, bir ya da birden fazla alanda yeteneğe sahip çocuklara **özel yetenekli çocuk** denir. Hızlı öğrenen, olgular arasındaki ilişkileri diğer çocuklardan daha önce anlayabilen ve yaşıtlarına göre yüksek düzeyde akademik performans gösteren çocuklara ise **üstün zekâlı çocuk** denir.

Üstün zekâlı ve özel yetenekli çocukların akranlarına göre yüksek düzeyde enerjiye sahip, daha yaratıcı ve mükemmeliyetçi olma, eş zamansız gelişim gösterme, liderlik gibi özelliklere sahip olduğu görülür. Üstün zekâlı ve özel yetenekli çocuklar bu özellikleri nedeniyle normal gelişim gösteren akranları tarafından oyun gruplarından dışlanabilmektedir.

Üstün zekâlı ve özel yetenekli çocuklar çoğunlukla bilişsel oyunlar ve sembolik oyun olarak da değerlendirilen dramatik oyunları tercih eder. Bilişsel ve dramatik oyunlar hayal gücü ve farklı zihinsel süreçleri kullanmaya fırsat verdiği için üstün zekâlı ve özel yetenekli çocuklar bu oyunlara ilgi duyar.

Bu nedenle üstün zekâlı ve özel yetenekli çocuklara yönelik oyunlar; genellikle fonksiyonel, dramatik (Görsel 1.46), zihinsel aktiviteler içeren, sanat temelli ve merkezlerde bağımsız olarak da oynanabilecek şekilde planlanmalıdır.



Görsel 1.46: Dramatik oyun oynayan çocuk

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

Odom (Odım), Brown (Bravun), Schwartz (Şıvortz), Zercher (Zerçır) ve Sandall (Sendal) tarafından yapılan çalışmada, normal gelişim gösteren çocukların sadece %10'unun, üstün yetenekli çocukların ise %33'ünün oyundan dışlandığı belirtilmektedir.

1.2.2. Özel Gereksinimli Çocuklara Yönelik Oyun Etkinlikleri

Engel türü ya da derecesi ne olursa olsun özel gereksinimli çocuklar için oyun seçilirken ve uygulanırken dikkat edilmesi gereken ortak noktalar bulunur. Bu noktalardan bazıları şunlardır:

- Özel gereksinimli çocukların yetersizlik türleri aynı olsa bile her birinin kendine has özellikleri olduğu unutulmamalıdır.
- Oyunlar çocukların engel durumu, gelişim seviyesi ve ilgi düzeyi dikkate alınarak oluşturulmalıdır.
- Özel gereksinimli çocuklar için hem bireysel oyunlar hem de grup oyunları planlanmalıdır. Grup oyunlarının sıklığı, süresi ve gruptaki kişi sayısının özel eğitim öğretmeni, sınıf öğretmeni ve çocuğun gelişimini takip eden uzmanların kararıyla belirlenmesinin faydalı olacağı unutulmamalıdır.
- Oyun seçilirken basitten karmaşığa, kolaydan zora ve bilinenden bilinmeyene ilkesi göz önünde tutulmalıdır.
- Özel gereksinimli çocukların dikkat sürelerinin akranlarına oranla daha kısa olduğu göz önünde tutularak dikkat dağıtan ve uzun süren oyunlar tercih edilmemelidir.
- Çocukların gelişimini destekleyecek, günlük hayatı öğrenmelerine yardımcı olacak özellikteki oyun ve materyaller tercih edilmelidir.
- Oyunun yönergeleri açık, anlaşılır ve kısa ifadelerle verilmelidir. Yönergelerin anlaşıldığından emin olunmalıdır. Gerekirse yönerge verildikten sonra çocuktan yönergeyi tekrar etmesi istenmelidir.

- Grup oyunlarında çocukların model alabileceği ve ona destek olabilecek arkadaşlarıyla aynı grupta olması sağlanmalıdır. Gruplardaki diğer üyeler zaman zaman değiştirilerek çocukların sınıftaki diğer arkadaşlarıyla da grup çalışması yapmasına fırsat verilmelidir.
- Özel gereksinimli çocuklar oyuna katılmak istemediğinde zorlanmamalı, çocukların oyunu izlemesine fırsat tanınmalı ve istekli olduğu zaman oyuna katılmasına izin verilmelidir.

BİLGİ NOTU

Oyunun oynanacağı süre özel gereksinimli çocukların yaşı, yetersizlik türü, derecesi, dikkat süresi ve ilgisine göre değişiklik gösterebilmektedir. Bu nedenle özel gereksinimli çocuklar için verilen oyun örneklerinde süre belirtilmemiştir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 1. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Renkli Kapaklar

Araç Gereç: 30x30 cm ölçülerinde beyaz karton, renkli el işi kâğıtları, makas, yapıştırıcı, el işi kâğıtlarıyla aynı renkte plastik kapaklar

Uygulama

- El işi kâğıtlarının üzerine plastik kapak büyüklüğünde birer daire çizilir. Daireler kâğıtlardan kesilir.
- Daireler beyaz karton üzerine yan yana ve alt alta gelecek şekilde yapıştırılır.
- Hazırlanan renkli plastik kapaklar çocuğa verilir. Çocuğun kapaklara dokunması ve kapakları yan yan dizmesine fırsat verilir.
- Kapakların her biri çocuğa tek tek gösterilir ve renkleri sorulur.
- Çocuğun bilemediği renk olduğunda ipucu verilir ve rengi bilmesine yardımcı olunur. Çocuğun rengi bilemediği durumda kapağın rengi çocuğa söylenir. Gerekirse kapakla aynı renkte olan ve çocuğun bildiği bir nesne söylenebilir. Örneğin "Bu kapağın rengi sarı. Limon gibi sarı renkli bir kapak." denebilir.
- Kartondan hazırlanan stant çocuğa gösterilir. Çocuğun dikkati kartonun üzerindeki renkli dairelere çekilir.
- Karton üzerindeki dairelerin renkleri çocukla söylenir.
- Çocuktan kapakları aynı renkte olan dairelerin üzerine koyması istenir. Gerekirse bir uygulama yapılarak çocuğa model olunur.
- Çocuk kapakları doğru yerleştirdiğinde alkışlanır.
- Çocuk kapakları yerleştirirken hata yaptığında kapağın rengini, çocuğun bildiği nesnelerin rengine benzetme gibi küçük ip uçları verilir. Çocuğun kapakları doğru yerleştirmesine yardımcı olunur.

→

Not: "Renkli Kapaklar" oyunu çocukların renkleri tanıma, ayırt etme ve eşleştirmesini sağlayarak bilişsel; kapakları tutarak uygun yere yerleştirmesini sağlayarak motor; oyun sırasında konuşma ve dinlemesini sağlayarak da alıcı ve ifade edici dil gelişimini destekler.

Zihinsel, bedensel (ince motor beceri), işitme, dil ve konuşma yetersizliği, otizm ve spektrum bozukluğu olan çocuklara aynı zamanda üstün zekâlı ve özel yetenekli çocuklara oynatılabilir. Oyundaki renk sayısı yetersizliğin türü ve derecesine göre artırılıp azaltılabilir. Farklı büyüklükte kapaklar kullanılabilir. Örneğin üstün zekâlı ve özel yetenekli çocukların oyununda renk sayısı artırılabilir, farklı renk tonları ve farklı boyutta kapaklar kullanılabilir. Çocukların örüntü oluşturması sağlanabilir.



Görsel 1.47: Renkli kapaklarla eşleştirme oyunu

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 2. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Bul ve Tak

Araç Gereç: Bul ve tak standı, ucunda renkli top olan ahşap çiviler ve küçük renkli tak-sök oyuncaklar

Uygulama

- Üzerinde ahşap çivilerin takılacağı büyüklükte delikler olan ahşap stant ve uçları renkli ahşap çiviler çocuğa tanıtılır.
- Stant, çivilerin konduğu sepet ve sınıfta bulunan renkli tak-sök oyuncaklar çocuğun önüne yerleştirilir.
- Çocuktan tak-sök oyuncaklardan birini alması ve bu oyuncakla aynı renkte olan çiviyi sepetten bulup bul ve tak standına takması istenir.
- Çocuk çivileri standa taktıktan sonra çocuktan çivileri stanttan çıkarıp tekrar sepete koyması istenir.
- Renkli ahşap çivilerden üç tanesi standa ikili örüntü oluşturacak şekilde takılır. Örneğin yeşil-mavi-yeşil-mavi şeklinde oluşturulması gereken örüntü için standa sırayla yeşil, mavi ve yeşil çivi takılır. Çocuktan örüntüyü devam ettirmesi istenir.



Görsel 1.48: Renkli ahşap çivileri stant üzerine takma

Not: "Bul ve Tak" oyunu çocukların renkleri tanıma, ayırt etme, eşleştirme, örüntü oluşturma becerilerini kullanmasını sağlayarak bilişsel; ahşap çivileri alıp yerine takarken el ve göz koordinasyonunu sağlayarak da motor gelişimini destekler. Üstün zekâlı ve özel yetenekli çocuklara oynatılabilir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 3. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Hayal Et ve Yap

Araç Gereç: Farklı boyutlarda minyatür bloklar

Uygulama

- Çocuklar çember şeklinde oturtulur.
- Ortaya minyatür bloklar, küçük tak-sök oyuncaklar, renkli ipler ve pipetler konur.
- Yerleştirilen nesneleri incelemeleri için çocuklara fırsat verilir.
- Çocuklardan hayal ettikleri bir kompozisyonu bu nesneleri kullanarak oluşturmaları istenir.
- Çocuklardan kompozisyonu anlatmaları istenir.



Görsel 1.49: Farklı nesnelerle kompozisyon çalışması

Not: "Hayal Et ve Yap" oyunu çocukların nesneleri alışılmışın dışında kullanmasını sağlayarak bilişsel; yaptığı kompozisyonu anlatmasını sağlayarak da dil gelişimini destekler. Zihinsel, işitme, görme, dil ve konuşma yetersizliği olan çocuklara oynatılabilir. Oyun, kullanılan materyallerin sayısı, çeşidi ve boyut farklılıkları artırılarak üstün zekâlı ve özel yetenekli çocuklara da oynatılabilir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 4. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Duyuyorum, Biliyorum

Araç Gereç: Yapıştırıcı, 5 adet hayvan resmi, hayvanlara ait sesleri çıkaran oyuncak ya da hayvanlara ait ses kayıtları

Uygulama

- Sesleri dinletilecek hayvanlar çocuklara tanıtılır.
- Hayvan resimleri çocukların görebileceği yere asılır. Bu hayvanlara ait sesler çocuklara dinletilir.
- Çocuklardan dinletilen sesin hangi hayvana ait olduğunu bilmeleri ve o hayvanın resmini göstermeleri istenir.
- Hayvan sesi ve resmini doğru bilen çocuk alkışlanır.
- Çocukların hayvanı bilememesi durumunda ipucu verilir ve bilmesi sağlanır.



Görsel 1.50: Hayvanlara ait sesleri çıkaran oyuncak

Not: "Duyuyorum Biliyorum" oyunu çocukların sesin kaynağını ve ne olduğunu söylemesini sağlayarak dil; sesini duyduğu hayvan hakkında tahminde bulunmasını sağlayarak da bilişsel gelişimini destekler. Zihinsel, bedensel, işitme, dil ve konuşma yetersizliği, otizm spektrum bozukluğu ve süreğen hastalığı olan çocuklara oynatılabilir. Az işiten çocuklarda uygulanırken bireyin sesi daha yakından dinlemesine fırsat verilmelidir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 5. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: İpten Daireler

Araç Gereç: Tebeşir, müzik çalar, çizilecek daire şeklinin etrafını dolaşacak uzunlukta ve çocuk sayısı kadar kalın ip

Uygulama

- Yere çocuk sayısı kadar ve hulahop büyüklüğünde daire çizilir. Her dairenin içine bir ip bırakılır.
- Daire şekli çocuklara tanıtılır.
- Çocuklardan, dairelerin etrafında müzik eşliğinde dans etmeleri istenir.
- Belli bir süre sonra müzik durdurulduğunda çocuklardan dairelerden birinin yanına geçip ipi almaları ve yerdeki dairenin çizgisinin üzerine yerleştirerek ipten bir daire oluşturmaları istenir.
- Daireler tamamlandıktan sonra çocuklardan ipi tekrar alarak dairenin içine bırakmaları ve müzik eşliğinde yeniden dans etmeleri istenir.
- Daireleri verilen sürede tamamlayamayan çocuklara ek süre verilir. Ayrıca daireyi tamamlayamayan çocuklara arkadaşlarının fiziksel yardımda bulunmasına fırsat verilir.

Not: "İpten Daireler" oyunu çocukların müzik eşliğinde dans etmesini sağlayarak motor; daire şeklini tanıması ve oluşturmasını sağlayarak da bilişsel gelişimini destekler. Zihinsel, bedensel, işitme, dil ve konuşma yetersizliği, otizm spektrum bozukluğu ve süreğen hastalığı olan çocuklara oynatılabilir. İşitme yetersizliği olan çocuklarda müziğin başlangıç ve bitişinde görsel uyarı verilebilir. Oyun tekerlekli sandalye kullanan çocuklara oynatıldığında daire şekli çocukların ulaşabileceği bir yere (masa gibi) çizilebilir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 6. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Eş Ol ve Üfle

Araç Gereç: Pipet, pinpon topu ve labirent yol oluşturmak için ip

Uygulama

- Çocuklar ikişerli gruplara ayrılır. Gruplardan, masaya karşılıklı oturmaları istenir.
- Masa üzerine iplerle labirent yol çizilir.
- Her gruba 1 adet pinpon topu, her çocuğa da pipet verilir.
- Başla komutu ile çocuklardan önlerindeki pinpon topunu pipetle üfleyerek karşıdaki arkadaşına ulaştırması istenir.
- Pinpon topunu alan çocuktan da topu üfleyerek tekrar arkadaşına göndermesi istenir.



Görsel 1.51: Pipetle topa üfleme

Not: "Eş Ol ve Üfle" oyunu çocukların nefesini doğru kullanmasını sağlayarak dil gelişimini destekler. Zihinsel, bedensel, işitme, dil ve konuşma yetersizliği, otizm spektrum bozukluğu ve süreğen hastalığı olan çocuklara oynatılabilir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 7. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Uzun mu Kısa mı?

Araç Gereç: Müzik çalar, uzun ve kısa ahşap çubuklar, 4 adet uzun kutu ve 4 adet kısa kutu

Uygulama

- Çocuklar iki gruba ayrılır.
- Her grubun önüne eşit sayıda uzun ve kısa çubuk ile biri uzun, diğeri kısa boyutta iki kutu konur.
- Müziğin başlamasıyla çocuklardan karışık şekilde verilen çubuklar içinden uzun olanları uzun kutuya, kısa olanları kısa kutuya koymaları istenir.
- Müzik durdurulur ve grupların ayırdığı çubuklar sayılır.
- Uzun ve kısa çubuğu doğru şekilde en fazla ayıran grup alkışlanır.



Görsel 1.52: Uzun ve kısa çubuklar

Not: "Uzun mu Kısa mı?" oyunu çocukların uzun ve kısa kavramını tanıması ve ayırt etmesini sağlayarak bilişsel; çubukları alıp kutuya yerleştirmesini sağlayarak motor; iş birliği yapmasını sağlayarak da sosyal ve duygusal gelişimini destekler. Zihinsel, bedensel, işitme, dil ve konuşma yetersizliği, otizm spektrum bozukluğu ve süreğen hastalığı olan çocuklara oynatılabilir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 8. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Dokunarak Buluyoruz

Araç Gereç: Dokunma duyusuna yönelik hazırlanan domino kartları

Uygulama

- Çocuklara pürüzlü, tüylü, sert, yumuşak, kaygan gibi farklı dokularda hazırlanan domino kartları verilir. Çocukların kartlara dokunması sağlanarak dokular tanıtılır.
- Her çocuğa dokulu domino kartlarından üçer adet verilir.
- Zemine bir adet domino kartı yerleştirilir. Çocuklardan kart üzerindeki dokuları incelemeleri, ellerinde bu kartlarla aynı dokuda olan kart olup olmadığını kontrol etmeleri istenir.
- Elinde yerdeki kartla aynı dokuda kart olan çocuktan kartını yerdeki kartın yanına, aynı dokular yan yana gelecek şekilde yerleştirmesi istenir.
- Kartlar dokuların özelliklerine göre eşleştirilerek domino tamamlanır.



Görsel 1.53: Farklı dokularda hazırlanmış domino kartları

Not: "Dokunarak Buluyoruz" oyunu çocukların aynı özellikteki dokuları bulması ve eşleştirmesini sağlayarak bilişsel gelişimini destekler. Zihinsel, bedensel, işitme, dil ve konuşma yetersizliği, otizm spektrum bozukluğu ve süreğen hastalığı olan çocuklara oynatılabilir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 9. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Renkli Bloklar

Araç Gereç: Renkli bloklar

Uygulama

- Çocuklara farklı boyut ve renklerde bloklar verilir.
- Çocuklardan istedikleri renkte blokları dik şekilde dizerek içten dışa doğru dairesel bir şekil oluşturmaları istenir. Daha sonra çocuklardan dairesel şeklin en ucundaki bloğa dokunarak blokları devirmeleri (domino etkisi yaratması) istenir.



Görsel 1.54: Renkli bloklarla şekil oluşturma

Not: "Renkli Bloklar" oyunu çocukların nesneleri elleriyle kontrol etmesini sağlayarak motor gelişimini destekler. Zihinsel, bedensel, işitme, dil ve konuşma yetersizliği, otizm spektrum bozukluğu ve süreğen hastalığı olan çocuklara uygulanabilir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 10. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Balonla Dans

Araç Gereç: Müzik çalar ve balon

Uygulama

- Çocuklar ikişerli gruplara ayrılır ve her gruba 1 adet şişirilmiş balon verilir.
- Çocuklardan balonu kafalarıyla tutarak, düşürmeden dans etmeleri istenir.
- Çocuklardan balonu düşürürlerse tekrar alıp dansa devam etmeleri istenir.



Görsel 1.55: Balonla dans

Not: "Balonla Dans" oyunu; çocukların dengesini koruması, ritme uygun dans etmesi ve nesneleri vücuduyla kontrol etmesini sağlayarak motor gelişimini destekler. Zihinsel, bedensel, işitme, görme, dil ve konuşma yetersizliği, süreğen hastalığı olan çocuklara oynatılabilir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 11. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Boncuklarla Şekiller

Araç Gereç: Renkli boncuklar, tef, üzerinde daire, üçgen ve kare şekilleri olan 30x30 cm ölçülerinde kartlar

Uygulama

- Çocukların yere yarım daire şeklinde oturmaları sağlanır. Her çocuğun önüne 10 adet renkli boncuk konur.
- Çocukların daha önce öğrendiği üçgen, kare ve daire şekillerinin resimlerinin olduğu kartlar çocuklara tek tek gösterilerek şekilleri hatırlamaları sağlanır.
- Çocuklara "Tefi salladığımda size gösterdiğim şekli önünüzdeki boncukları kullanarak oluşturmanızı istiyorum." denir.
- Tef her çalındığında çocuklara farklı bir şekil gösterilir ve çocuklardan boncukları kullanarak bu şekli oluşturmaları istenir.
- Şekli tamamlayamayan çocuklara fiziksel destek verilebilir.



Görsel 1.56: Boncuklarla şekil oluşturma

Not: "Boncuklarla Şekiller" oyunu çocukların şekilleri tanımasını sağlayarak bilişsel; el, göz koordinasyonu ve nesne kontrolünü sağlayarak da motor gelişimini destekler. Zihinsel, bedensel, işitme, görme, dil ve konuşma yetersizliği, otizm spektrum bozukluğu ve süreğen hastalığı olan çocuklara oynatılabilir.

11. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Özel Gereksinimli Çocuklara Yönelik Oyun Etkinliği Planlama ve Uygulama

Araç Gereç: Seçilen oyun etkinliğine uygun materyal

Uygulama

- Beş gruba ayrılınız.
- Planlayacağınız oyun için bir yetersizlik türü seçiniz.
- Seçtiğiniz yetersizlik türüne uygun bir oyunu derste edindiğiniz bilgiler doğrultusunda hazırlayınız.
- Oyunun hangi gelişim alanlarına uygun olduğunu belirleyiniz.
- Oyunda kullanılacak materyalleri hazırlayınız.
- Oyunun süresini belirleyiniz.
- Oyunda uygulayacağınız kuralları belirleyiniz.
- Oyunu arkadaşlarınıza uygulayınız.
- Oyunu belirlediğiniz süre içine tamamlayınız.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 12. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Rakamları Tanı

Araç Gereç: Renkli boncuklar, plastik küçük kap, üzerinde rakamlar ve boncukları yerleştirme alanları oyularak hazırlanmış ahşap stant

Uygulama

- Ahşap stant çocuklara tanıtılır. Çocukların stant üzerinde bulunan oyulmuş rakamlar ve boncukları yerleştirme alanlarını dokunarak incelemelerine fırsat verilir.
- Boncuklar plastik kaba konur. Her çocuğa bir boncuk kabı ve stant verilir.
- Çocuklardan stantta bulunan rakamlara sırayla dokunmaları, rakamları bilmeleri ve rakam kadar boncuğu sayarak stant üzerindeki oyulmuş noktalara yerleştirmeleri istenir.
- Çocuklar boncukları doğru şekilde dizdiklerinde alkışlanır.
- Rakam kadar boncuğu standa dizme işlemini hatalı yapan çocuğa rakama yeniden dokunması ve boncukları yeniden dizmesi için küçük ip uçları ve ek süre verilebilir.



Görsel 1.57: Rakamları tanı oyunu

Not: "Rakamları Tanı" oyunu çocukların rakamları tanıması, sayı sayması, rakam ve nesne sayısı arasında ilişki kurmasını sağlayarak bilişsel; nesne kontrolü sağlamasına yardımcı olarak da motor gelişimini destekler. Zihinsel, bedensel, işitme, görme, dil ve konuşma yetersizliği, otizm spektrum bozukluğu ve süreğen hastalığı olan çocuklara oynatılabilir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 13. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Maket Yapalım

Araç Gereç: Ahşap maketler

Uygulama

- Çocuklara aynı sayıda parçası olan ahşap maketler verilir.
- Başla komutu verildiğinde çocukların maketleri yapmaya başlamaları istenir.
- Maketi ilk tamamlayan çocuk oyunu kazanır.
- Oyunun sonunda maketi yapılan nesne hakkında sohbet edilir.



Görsel 1.58: Dinozor maketi yapan çocuk

Not: "Maket Yapalım" oyunu çocukların algı ve dikkat becerisini kullanması, parça-bütün ilişkisi kurmasını sağlayarak bilişsel; nesne kontrolü sağlamasına yardımcı olarak da motor gelişimini destekler. Belli bir sürede çoklu parçalardan oluşan maketi tamamlayabilecek bilişsel ve motor becerilere sahip, üstün zekalı ve özel yetenekli çocuklara oynatılabilir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 14. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Mıknatıslı Bloklarla Yarışalım

Araç Gereç: Mıknatıslı plastik bloklar ve yönerge kartları

Uygulama

- Çocuklar iki gruba ayrılır.
- Her gruba eşit sayıda ve aynı şekillerden oluşan mıknatıslı bloklar ve grupların yapması istenen şeklin çizili olduğu yönerge kartları verilir.
- Karttaki şekiller bloklarla yapılır.
- Şekli ilk tamamlayan grup puan alır.
- Gruplara her seferde yeni yönerge kartları verilerek oyun devam ettirilir.
- Oyun dört kez tekrar edildikten sonra puanlar toplanır. En çok puan alan grup oyunu kazanır.
- Mıknatıslı bloklar çocukların serbest olarak yaratıcı ürünler yapmaları için de kullanılabilir.



Görsel 1.59: Yönerge kartına göre mıknatıslı blokların kullanımı

Not: "Mıknatıslı Bloklarla Yarışalım" oyunu çocukların hızlı şekilde algılama, gördüğünü yorumlama ve uygulamasını sağlayarak bilişsel; iş birliği içinde hareket etmesini sağlayarak sosyal ve duygusal, nesne kontrolü sağlamasına yardımcı olarak da motor gelişimini destekler. Üstün zekalı ve özel yetenekli çocukların özgün ürün oluşturması ve yaratıcılığını geliştirmesi amacıyla da oynatılabilir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 15. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Çevrede Gördüklerim

Araç Gereç: Çevre kirliliği ile ilgili (hava, deniz, orman kirliliği vb.) görseller

Uygulama

- Çocuklardan sınıf içinde müzik eşliğinde dans etmeleri, müzik durduğunda heykel gibi hareketsiz şekilde durmaları istenir.
- Çocuklar dansa başladıktan bir süre sonra müzik durdurulur. Duruşunu ilk bozan çocuğa çevre kirliliği ile ilgili görsellerden biri gösterilir ve bu görselle ilgili yorum yapmasını sağlayacak bir soru sorulur.
- Çocuk soruyu cevapladıktan sonra müzik açılarak oyuna devam edilir.
- Her görselde çocuklara farklı sorular sorularak yorum yaptırılır.
- Örneğin deniz kirliliği ile görsel gösterilip "Sence denizleri en çok kirleten maddeler nelerdir?" ya da çöp atılmış bir park resmi gösterilip "Bir park olsaydın çöplerini yere atan insanlara ne söylemek isterdin?'' gibi sorular sorulabilir.
- Çocukların düşüncelerini paylaştığı, çevre kirliliği konularından biri oyunun sonunda seçilir ve çocuklar bu konuda doğaçlama olarak canlandırma yapmaları için teşvik edilir.



Görsel 1.60: Deniz kirliliği görseli

Not: "Çevrede Gördüklerim" oyunu çocuklarda çevre kirliliği hakkında farkındalık oluşması, çocukların analiz ve sentez yapması, problem durumlara çözüm bulmasını sağlayarak bilişsel; duygu ve düşüncelerini ifade etmesini sağlayarak dil; müzik eşliğinde dans etmesini sağlayarak da motor gelişimini destekler. Üstün zekâlı ve özel yetenekli çocuklara oynatılabilir.

SIRA SİZDE

Normal gelişim gösteren çocuklara uygulanan bir oyunu üstün zekâlı ve özel yetenekli çocuklara uygulanabilecek şekilde zenginleştiriniz. Hazırladığınız oyunu arkadaşlarınızla paylaşınız.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 16. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Elektrikli Aletler

Araç Gereç: -

Uygulama

- Çocuklar iki gruba ayrılır.
- Gruplardan birinin elektrik veren grup olduğu, diğer grubun bulunduğu grubun elektrikle çalışan aletler olduğu söylenir.
- Elektrik veren oyuncu diğer gruptan bir oyuncu seçer ve onun elinden tutar.
- "Şimdi sana elektrik veriyorum, çalışabilirsin." der.
- Elektrik verilen alet, canlandırdığı aleti taklit ederek çalışmaya başlar.
- Elektrik veren çocuk hangi aleti çalıştırdığını bulmaya çalışır.
- Elektrik veren ve alan aletler sırayla eşleşerek oyun devam eder.
- Oyun sonunda elektrikle çalışan diğer aletler, yaşamımızda elektriğin önemi, üretimi ve kullanımı hakkında sohbet edilir.

Not: "Elektrikli Aletler" oyunu çocukların analiz ve sentez yapmasını sağlayarak bilişsel; sohbet etmesini sağlayarak da dil gelişimini destekler. Üstün zekâlı ve özel yetenekli çocuklara oynatılabilir.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA UYGUN 17. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Dengeli Bloklar

Araç Gereç: Farklı şekil ve büyüklükte renkli ahşap bloklar

Uygulama

- Çocuğa farklı şekil ve büyüklükteki renkli ahşap bloklar verilir. Çocuktan blokları dengeli bir şekilde üst üste dizmesi istenir.
- Oyun iki çocuğun yarışarak bloklarla dengeli birer kule oluşturması şeklinde uygulanabilir.



Görsel 1.61: Farklı şekil ve büyüklükteki bloklarla denge oluşturma

Not: "Dengeli Bloklar" oyunu çocukların algı, dikkat, kuvvet, eşgüdüm becerilerini destekleyerek motor; blokları şekil ve büyüklüğe göre dengeli dizebilmek için mantık yürütme, blok şekilleri arasında ilişki kurma becerilerini destekleyerek de bilişsel gelişimine katkı sağlar. Üstün zekalı, özel yetenekli, bedensel yetersizliği ve süreğen hastalığı olan çocuklara oynatılabilir.

2. UYGULAMA FAALİYETİ

Özel Gereksinimli Çocuklara Yönelik Oyun Etkinliği Uygulama

Özel gereksinimli çocuklara yönelik oyun örneklerini farklı kaynaklardan araştırınız. Belirleyeceğiniz bir özel gereksinim türüne uygun oyun etkinliği hazırlayıp uygulayınız. Hazırladığınız etkinliği yönergesiyle birlikte sınıfta sununuz.

Etkinliğinizi hazırlarken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Oyun ve hareket etkinliğini hangi özel gereksinim türüne uygun hazırlayacağınızı belirleyiniz.
- Oyun ve hareket etkinlik örneklerini kitaplardan ve genel ağdan araştırınız. Araştırmanızda **en az** beş farklı kaynaktan yararlanınız.
- Belirlediğiniz özel gereksinim türüne uygun bir oyun ve hareket etkinliği hazırlamaya dikkat ediniz.
- Oyun ve hareket etkinliği için gereken materyalleri listeleyerek temin ediniz.
- Etkinliği uygularken özel gereksinimli çocuğa vereceğiniz yönergeleri bir kâğıda yazınız.
- Çocuktan beklediğiniz davranışların ve verilmesi planlanan yönergelerin, belirlediğiniz özel gereksinim türüne sahip çocuğa uygulanabilir olduğundan emin olunuz.
- Etkinliğin yönergelerini yazarken imla kurallarına dikkat ediniz ve Türkçeyi doğru kullanınız.
- Etkinliği yönergeleriyle sınıfta arkadaşlarınıza sununuz.
- Etkinliği 2 ders saatinde tamamlayınız.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi, öğretmeniniz tarafından "Özel Gereksinimli Çocuklara Yönelik Oyun Etkinliği Hazırlama Kontrol Listesi"nde yer alan ölçütlere göre yapılacaktır.

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ETKİNLİĞİ UYGULAMA KONTROL LİSTESİ

Sınıfı	No.	Öğrencinin Adı ve Soyadı	Değerlendirme Tarihi

	ÖLÇÜTLER	EVET	HAYIR
1	Oyun etkinliğini hangi yetersizlik türüne uygun hazırlayacağını belirledi.		
2	Belirlediği yetersizlik türüne yönelik oyun etkinlik örneklerini en az beş farklı kaynaktan ve genel ağdan araştırdı.		
3	Seçtiği yetersizlik türüne uygun bir oyun etkinliği belirledi.		
4	Uygulayacağı oyun etkinliği için gereken materyalleri hazırladı.		
5	Etkinliğin yönergelerini, belirlediği yetersizlik türüne sahip çocuğa uygulanabilir özellikte yazdı.		
6	Yönergeleri yazarken imla kurallarına dikkat etti ve Türkçeyi doğru kullandı.		
7	Etkinliği yönergeleriyle sınıfta sundu.		
8	Etkinliği, verilen sürede tamamladı.		

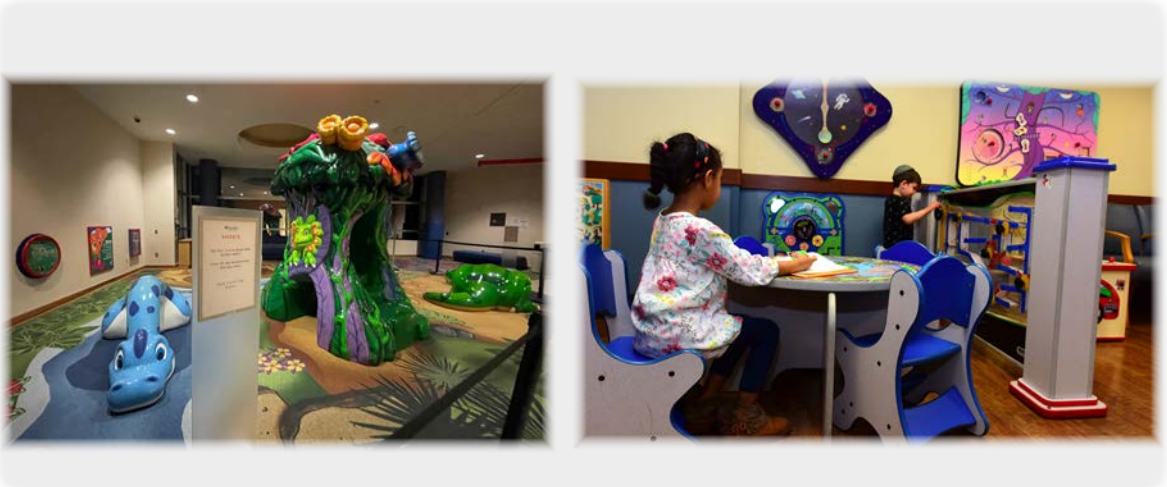
Değerlendirme: Değerlendirme sonucunda 4 ve 4'ten fazla ölçüt "HAYIR" ise öğrenmeler öğrenci tarafından bir kez daha gözden geçirilmeli ve uygulama tekrar edilmelidir.

1.3. HASTANEDE YATAN ÇOCUKLAR VE OYUN

Oyun ve eğlence, sağlık hizmeti alan çocukların sürece uyum sağlamayı öğrenmesine yardımcı olur. Hastanede yatan çocukların oyun oynayabilmesi için fırsatlar yaratılması, çocuklar için oyun alanları oluşturulması ve çocuklara oyuncaklar sunulması çok önemlidir.

Hastalığın olumsuz etkilerini, hastane ortamının yarattığı gerginliği çocuklarda en aza indirmek ve çocukların iyileşme sürecini kolaylaştırmak için kendilerini rahat hissettikleri oyun ortamları ve araç gerecine ihtiyaçları vardır. Günümüzde bu ihtiyaçların karşılanması için hastanelerin çoğunda oyun alanları oluşturulmuştur.

Hastane oyun odalarının bazı riskleri de vardır. Birçok çocuğun ortak kullandığı oyuncakların enfeksiyon açısından tehlike oluşturması ve evde kullanımına oranla daha kısa sürede kırılması bu risklerden bazılarıdır. Oyun alanları ve bu alana yerleştirilecek araç gereç; hijyenik tutulmalı, güvenli ve dayanıklı olmalıdır. Hastanede oyun alanları çocuk hastalıklarında görülebilecek zorlayıcı durumlara göre tasarlanmalıdır. Örneğin kapı geçişi, masa ve sandalyelerin yerleşimi ayakta duramayan çocukların sedye veya tekerlekli sandalye ile geçebilmesine uygun olmalıdır. Oyun odaları; aydınlık, samimi, renkli, dinlendirici ve ilgi çekici olmalıdır (Görsel 1.62). Farklı yaş ve hastalık grubundaki çocuklar için ayrı oyun odaları düzenlenebilir. Çocuk gelişimi alanında eğitim görmüş kişiler hastane yönetimi tarafından oyun odalarında görevlendirilmelidir. Oyun odalarının amacına ulaşabilmesi için hastane personelinin eğitimlerinde çocuk ve oyun konuları ele alınmalı, oyunun tıbbi tedavide kullanımı desteklenmelidir.



Görsel 1.62: Hastane oyun odası örnekleri

Hastanede oyunun amacına ulaşabilmesi için çocukla kurulan ilişki sağlıklı ve güven içinde olmalıdır. Sağlık personeli, çocuk ve aile arasında temel güven duygusuna dayalı, olumlu ve yapıcı olan, hastane ile hastalık hakkında duygu ve bilgilerin paylaşıldığı etkileşime **terapötik iletişim** denir (Görsel 1.63). Bu ilişki; sağlık personelinin çocuk ve aileye karşı uyumu, samimiyeti, koşulsuz olumlu yaklaşımı ve empati becerisini kapsar.



Görsel 1.63: Terapötik iletişim

Hastane Ortamında Uygulanan Oyun Türleri

Çocukların hastalığının çeşidi, seyri ve hastane imkanları dikkate alınarak hastane ortamında çocuklara farklı oyunlar oynatılabilir. Hastanede oynanan oyunlar şu üç türde incelenebilir:

- **Oyalayıcı ve Eğlence Amaçlı Oyun:** Çocukların hastane ortamındaki can sıkıntısıyla mücadele etmesi ve normalleşmesini kolaylaştırmak için kullanılan oyunlardır.
- **Gelişimsel Olarak Destekleyici Oyun:** Çocukların gelişimini tüm yönleriyle desteklemeye yönelik olan ve hastalığının el verdiği ölçüde katılabileceği oyunlardır.
- **Terapötik Oyun:** Hastanede yatan çocukların bilmediği yoğun prosedür, kendine uygulanan sağlık hizmetleri ve tedavi sürecini güvenli bir ortamda oyun yoluyla deneyimlemesini sağlayan bir yöntemdir (Görsel 1.64). Terapötik oyun, çocuklara hastane ortamındaki tedavi süreciyle ilgili merakını giderme ve uygulanan işlemlerle ilgili duygularını ifade etme fırsatı verir. Çocukların hastalık ve hastane ortamı ile ilgili stres, korku ve endişelerini azaltmayı, bu durumla baş etme becerilerini geliştirmeyi hedefler. Sağlık hizmetini kolaylaştırmaya yardımcı olur.



Görsel 1.64: Tedavi sürecinin oyunla canlandırılması

Terapötik oyun genellikle çocukların enerjisinin atmasını sağlayan, dramatik ve yaratıcılığı destekleyen oyunlardan oluşur. Çocukların oyun sırasında eldiven, stetoskop, bone gibi hastane ortamında karşılaştığı gerçek ve zararsız materyallere dokunabilmesi ve onlarla oynaması (Görsel 1.65) stresinin azalması ve duygularını dile getirmesinde etkili olur.



Görsel 1.65: Steteskop kullanarak oyun oynayan çocuk

Hastanede yatan çocuklarla oynanabilecek bazı oyunlar ve oyunlarda kullanılabilecek materyallerle ilgili öneriler Tablo 2.1'de verilmiştir.

Tablo 2.1: Hastanede Yatan Çocuklarla Oynanabilecek Oyun ve Hastanede Bulundurulabilecek Araç Gereç Örnekleri

Bebeklik Dönemi  **Görsel 1.66:** Bebekle hastanede oyun	• Bebeklerin evde kullandığı dolgu oyuncak, kukla, battaniye gibi tanıdık oyuncak ve nesneleri kullanmak. • Özellikle yatarak tedavi sırasında görsel olarak uyarıcı bir ortam yaratmak için kırılmaz aynalar ve parlak renkli beşik oyuncakları kullanmak. • Ortamda çıngırak, dişlik, sesli ve ışıklı oyuncaklar bulundurmak. • Bebekleri tekme atma, yuvarlanma ve sürünmeye teşvik etmek için ortama oyuncaklar yerleştirmek. • Ce-ee, sar makarayı, tel sarar, fış fış kayıkçı gibi oyunlar oynamak.
1-3 Yaş Dönemi  **Görsel 1.67:** Yürüme çağındaki çocukla hastanede oyun	• Çocukların evde kullandığı dolgu oyuncak, kukla, battaniye gibi tanıdık oyuncak ve nesneleri kullanmak. • Özellikle yatarak tedavi sırasında görsel olarak uyarıcı bir ortam yaratmak için kırılmaz aynalar ve parlak renkli beşik oyuncakları kullanmak. • Ortamda çıngırak, dişlik, sesli ve ışıklı oyuncaklar bulundurmak. • Bebekleri tekme atma, yuvarlanma ve sürünmeye teşvik etmek için ortama oyuncaklar yerleştirmek. • Ce-ee, sar makarayı, tel sarar, fış fış kayıkçı gibi oyunlar oynamak.

3-6 Yaş Dönemi  **Görsel 1.68:** Oyun çağındaki çocukla hastanede oyun	• Dolgu oyuncak, araba, kukla ve maskelerle oynamak. • Eşleştirme, gruplama, örüntü, sıralama oyun kartları, hafıza kartları, dominolar yapbozlar, chutes and ladders [şuds end ladırs (Görsel 1.70)] vb. ile oynamak. • Yapı-inşa, tak-sök ve evcilik oyuncaklarıyla oynamak. • Doktor ve diş hekimi setleriyle oynamak. • Sayı sayma, basit eksiltme ve artırma işlemleri yapmayla ilgili oyunlar oynamak. • Oyun hamurlarıyla oynamak. • Sağlık durumuna uygun, yorucu olmayan grup oyunlarına katılmak.
6-12 Yaş Dönemi  **Görsel 1.69:** Okul çağındaki çocukla hastanede oyun	• Maket oyuncaklar, top, araba, dolgu oyuncak, kukla ve maskelerle oyun oynamak. • Organ maketleri, doktor setleri, tak-sök ve yapı-inşa oyuncaklarıyla oynamak.. • Masa oyuncakları ve kart oyunları bulundurmak. • Dramatik oyunlar oynamak. • Kostüm ve aksesuarlar bulundurmak. • Çizgi çalışmaları ve basit matematik işlemleri içeren oyunlar oynamak. • Belirli sürelerde tablet ya da telefondan eğitici dijital oyunlar oynamak. • Satranç, go gibi strateji oyunları oynamak.



Görsel 1.70: Chutes and ladders oyun tahtası

1.3.1. Oyunun Hastanede Yatan Çocuklar Üzerindeki Etkileri

Oyun, herhangi bir rahatsızlığı sebebiyle hastanede yatmak zorunda kalan çocukların duygusal ve gelişimsel ihtiyaçlarını karşılamada önemli bir yere sahiptir. Sürekli hastane ortamında bulunan çocukların motor hareketleri, bilişsel, dil, sosyal ve duygusal aktiviteleri de kısıtlanır. Hastanede gerçekleştirilen oyun ve etkinlikler çocukların gelişimsel olarak akranlarından geride kalma riskini mümkün olduğunca azaltır.

Hastanede yatan çocuklarda korku, kaygı, öfke gibi duygular görülebilir. Çocukların hastanede oyun oynaması bu duygularını kontrol altına alabilmesi ve bozulan iç dengesini düzenleyebilmesi için etkilidir. Oyun ve rekreasyon etkinlikleri; çocuklara sağlıkla ilgili deneyimlerini güvenli ve tehdit içermeyen bir ortamda yaşama, hastalık ve hastane konusundaki duygularını ifade etme fırsatı verir. Hastane ortamında çocuklara oyun oynama imkânı sağlanması, çocukların kendini güvende hissetmesi, enerjisini harcaması ve eğlenceli zaman geçirmesine yardımcı olur. Sağlık ekibi, hastane okulu öğretmenleri ve ebeveynler; hastanede oynanan oyunlar sırasında çocuğun oyunlarını gözlemleme, duygu, korku, endişe, yanlış anlamaları hakkında bilgi edinme ve bunlarla ilgili gerekli tedbirleri alma fırsatı bulur.

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

2014 yılında Soma'da yaşanan maden kazası sonrasında şehit olan madencilerin 2-12 yaş arasındaki çocuklarının yaşadıkları travmayı atlatabilmelerine yardımcı olmak amacıyla "Yeryüzü Doktorları ve Pedagoji Derneği" tarafından uygulanan "Soma Çocukları için Oyun Terapisi Projesi" olumlu sonuçlar vermiştir. Çocuklarda da görülen psikolojik sorunları azaltmaya yönelik altı seanslık oyun terapileri uygulanmıştır. Oyun terapilerinden sonra annelerden alınan geri bildirime göre, yaşanan olayla ilgili konuşmayan, korku ve kaygı yaşayan çocukların duygu ve düşüncelerini anlatmaya başladıkları, uyum problemi ve davranış bozukluğu gösteren çocuklarda bu problemlerin azaldığı görülmüştür.

1.3.2. Hastanede Yatan Çocuklara Yönelik Oyun Etkinlikleri Uygulama

Hastane ortamında oyun etkinliklerini oluşturmak için öncelikli olarak çocuklara uygun ortam ve materyallerin hazırlanması, çocuk gelişimi konusunda eğitim almış bir yetişkin desteğinin sağlanması gerekir. Hastane ortamında bu destek çocuk gelişimi lisans programlarından mezun olan çocuk gelişimciler tarafından verilir.

Hastane Oyun Odasında Çocuk Gelişimcinin Görevleri

- Oyun odasına gelebilecek durumda olan çocuklar için oyun odasında, yatan çocuklar için yatak başında günlük uygulanacak oyun ya da sanat etkinliklerini düzenlemek.
- Hastane, hastalık, aileden uzakta kalma gibi birçok nedenle oluşabilecek korku ve kaygılarıyla baş etmelerinde çocuklara yardımcı olmak.
- Çocukların gelişim alanlarını desteklemeye ve hastanede yapılacak sağlık uygulamalarına hazırlanmalarına yardımcı olacak oyun tabanlı etkinlikler hazırlamak ve bunları uygulamak.
- Oyun ve etkinlikler sırasındaki gözlemler yoluyla çocuk hakkındaki klinik yorumlara katkıda bulunmak.
- Çocukların ebeveynlerini ve kardeşlerini desteklemek.
- Hastanede bulunan diğer personele hasta çocuklara yaklaşım ve oyunun kullanımı konusunda destek vermek.

- Çocukların diğer çocuklarla ilişkilerinin gelişmesini desteklemek.
- Hastanede çocuklar için özel etkinlikler (doğum günü, bayram, yılbaşı kutlamaları vb.) düzenlemek.

Hastanede yatan çocuklara uygulanan programlar Şema 1.4'teki gibi gruplara ayrılabilir.



Şema 1.4: Hastanede yatan çocuklara uygulanan programların gruplanması

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

Kronik hastalığı olan çocukların tedavi süreci ve hastaneye yatışları nedeniyle okula devam etmeleri zorlaşmaktadır. Çocukların okula devam sürecinde yaşanan aksaklıklar sonucunda uyum ve okul başarıları olumsuz etkilenmektedir. Bu olumsuzluğun en aza indirgenmesi için çocukların hastaneye yatışları sırasında okul yaşamlarının devamını sağlamak amacıyla hastane okulları oluşturulmuş ve gelişimlerini destekleyecek programlar başlatılmıştır.

Türkiye'de Prof. Dr. Necate Baykoç'un çalışmaları önderliğinde, 12.05.1992 tarih ve 21226 sayılı Resmî Gazetede yayımlanarak yürürlüğe giren 3797 sayılı kanun ile "Hastanede Yatan Çocukların Eğitimleri-Öğretimleri ve Hastane Okulları Şubesi" kurulmuştur. Gerekli yasal düzenlemeler sonucunda 1993 yılında hastanelerde okulların açılması konusu gündeme gelmiş ve Hacettepe Üniversitesi Çocuk Hastanesi'nde 03.02.1994 tarihinde ilk hastane ilköğretim okulu kurulmuştur.



Görsel 1.71: Gaziantep Cengiz Gökçek Kadın Doğum ve Çocuk Hastalıkları Hastanesi sınıfı

HASTANEDE ORTAMINDA UYGULANABİLECEK 1. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Fırçala Fırçala

Araç Gereç: Diş maketi, diş fırçası, bone, beyaz önlük ve oyuncak diş hekimi malzemeleri

Uygulama

- Çocuğa diş hekimliği hakkında bilgi verilir. Çocuğun bone takması ve önlük giymesi sağlanır.
- Çocuğun diş maketini incelemesine fırsat verilir.
- Çocuğa "Şimdi sen bir diş hekimisin, ben de senin hastanım. Bana dişlerimi nasıl fırçalamam gerektiğini maket üzerinde öğretir misin?" denerek çocuğun diş hekimi rolünü canlandırmasına fırsat verilir.
- Çocuk, rolünü canlandırdıktan sonra "Şimdi ikimiz de diş hekimi olalım, diş maketimiz de bizim hastamız olsun. Hastamızın dişi ağrıyormuş ve dişinin çekilmesi gerekiyormuş ama hastamız korkuyor. Onunla konuşalım ve yapacaklarımızı ona anlatalım." denir. Dişin nasıl çekileceği ve dişe uygulanacak diğer işlemler diş maketi üzerinde anlatılır. Oyuncak diş hekimi malzemeleri kullanılarak diş çekilir.



Görsel 1.72: Diş maketi üzerinde fırçalama uygulaması

Not: Terapötik oyun olan "Fırçala Fırçala" oyunu; çocukların diş tedavi sürecini rahat atlatması, uygulanacak tedaviyi anlamlandırması ve eğlenceli zaman geçirmesine yardımcı olur. Çocukların dikkatini bir noktaya toplaması, olgular arasında ilişki kurması, analiz ve sentez yapmasını sağlayarak bilişsel gelişimini destekler. Yatan ya da oyun odasında olan hasta çocuklara oynatılabilir.

HASTANEDE ORTAMINDA UYGULANABİLECEK 2. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Astıraylis

Uygulama

- Çocukla karşılıklı oturulur.
- Sağ elle sol kolun dirseği tutulur ve çocuktan da aynısını yapması istenir.
- Sol elle de çocuğun sağ kolunun dirseği tutulur ve çocuktan da aynısını yapması istenir
- Daha sonra şu tekerleme söylenerek oyun oynanır:

As-tı-ray-lis (Karşılıklı tutulan kollar, her hece söylenirken beşik gibi bir sağa, bir sola sallanır. Sonra kollar bırakılır.)

Ay (Bir defa el çırpılır.)

Mini (Sağ el karşıdakinin sol eline vurulur.)

Mini (Bir defa el çırpılır.)

Fay (Sol el karşıdakinin sağ eline vurulur.)

Baba (Bir defa el çırpılır.)

Kay (Sağ el karşıdakinin sol eline vurulur.)

Kay (Bir defa el çırpılır.)

Kay (Sol el karşıdakinin sağ eline vurulur.)

Bunca (Bir defa el çırpılır.)

Epıl (Sağ el karşıdakinin sol eline vurulur.)

Epıl (Bir defa el çırpılır.)

Epıl (Sol el karşıdakinin sağ eline vurulur.)

Bunca (Bir defa el çırpılır.)

Kepıl (Sağ el karşıdakinin sol eline vurulur.)

Kepıl (Bir defa el çırpılır.)

Kepıl (Sol el karşıdakinin sağ eline vurulur.)

Bunca (Bir defa el çırpılır.)

Liz (Sağ el karşıdakinin sol eline vurulur.)

Liz (Bir defa el çırpılır.)

Liz (Sol el karşıdakinin sağ eline vurulur.)

As (Bir defa el çırpılır.)

Tı (Sağ el karşıdakinin sol eline vurulur.)

Ray (Bir defa el çırpılır.)

Lis (Sol el karşıdakinin sağ eline vurulur.)



Görsel 1.73: Elleri kullanarak oyun oynama

Not: "Astıraylis" oyunu çocukların el ve göz koordinasyonu, dikkat ve hız becerilerininin gelişmesini sağlayarak motor; tekerleme sözlerini belirli bir hızda söylenmesini sağlayarak da dil gelişiminin destekler. Çocukların eğlenceli zaman geçirmesine yardımcı olur. Eller kullanılarak oynanan astıraylis gibi oyunlar, oyun odasına gelemeyen ve sürekli yatmak zorunda olan çocuklara oynatılabilir.

HASTANEDE ORTAMINDA UYGULANABİLECEK 3. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Yapboz

Araç Gereç: Yapboz

Uygulama

- Yapboz parçaları ve standı çocuğa verilir.
- Yapboz parçalarından biri standa yerleştirilerek çocuğa model olunur.
- Çocuğun yapbozu tamamlamasına fırsat verilir. Çocuğun yapbozu tamamlayamadığı durumlarda ipucu verilerek parçaların yerini bulmasına yardım edilir.



Görsel 1.74: Hastanede yapbozla oyun

Not: "Yapboz" oyunu çocukların dikkatini toplaması ve parça-bütün ilişkisi kurmasını sağlayarak bilişsel gelişimini destekler. Oyunda kullanılacak yapbozun parça sayısı çocuğun yaşına ve gelişim seviyesine uygun seçilmelidir. Bu oyun, çocukların eğlenceli zaman geçirmesinin yanı sıra bilişsel gelişiminin desteklenmesine yardımcı olur. Yatan ya da oyun odasında olan hasta çocuklara oynatılabilir.

HASTANEDE ORTAMINDA UYGULANABİLECEK 4. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Bu Fotoğraf Başka Fotoğraf

Araç Gereç: Röntgen filmleri, ışıklı pano, paravan ve doktor

Uygulama

- Röntgen filmleri çocukla birlikte ışıklı panoda incelenir.
- Röntgen filmlerinin vücudun hangi bölümüne ait olduğu, filmlerde görülenler ve nasıl röntgen çekildiği hakkında çocuğa bilgi verilir. Röntgen cihazının vücudun iç organlarının fotoğrafını siyah-beyaz şekilde çekerek hastalıkların teşhisini kolaylaştırdığı anlatılır. Anlatımda açık, sade ve anlaşılır bir dil kullanılmaya, karmaşık tıbbi terimler kullanmamaya özen gösterilir.
- Çocuğun paravanın arkasına geçmesi ve orada sabit durması sağlanır. Paravanın diğer tarafından röntgen çekimi için düğmeye basılıyor gibi yapılır.
- Daha sonra roller değiştirirler. Çocuğun beyaz önlük giymesi ve röntgen filmi çekme öykünmesi yapması sağlanır.



Görsel 1.75: Röntgen filminin incelenmesi

Not: Terapötik oyun olan "Bu Fotoğraf Başka Fotoğraf" oyunu, çocukların röntgen filmi çekilmesindeki süreci anlamasını sağlayarak röntgen cihazına karşı oluşabilecek korku ve kaygılarının azalmasına yardımcı olur. Çocukların dikkatini nesne ve olaya vermesi, algılama, analiz ve sentez yapma becerisini kullanmasını sağlayarak bilişsel; anlatılanları dinleme, duygu ve düşüncelerini ifade etmesini sağlayarak da dil gelişimini destekler. Oyun odası ya da muayene esnasında oynatılabilir.

HASTANEDE ORTAMINDA UYGULANABİLECEK 5. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Kuklalar Konuşuyor

Araç Gereç: Parmak kukla

Uygulama

- Çocuk, kuklaları rahatlıkla görebileceği pozisyona getirilir.
- Kuklalar parmaklara takılır.
- Kuklalar konuşturulmaya başlanır (Çocuğun çevresinde bulunan ve tanıyabileceği basit sesler çıkarılır. Hav hav, miyav vb.).
- Çocuktan, sesleri taklit etmesi istenir.
- Sesleri taklit eden çocuk alkışlanır.



Görsel 1.76: Parmak kuklalarla oyun

Not: "Kuklalar Konuşuyor" oyunu çocukların dinleme ve söylenenleri taklit etme becerileri göstermesini sağlayarak bilişsel; duyduğu sesleri ifade etmesini sağlayarak da dil gelişimini destekler. Yatan ya da oyun odasında olan hasta çocuklara oynatılabilir.

HASTANEDE ORTAMINDA UYGULANABİLECEK 6. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Küçük Kaplumbağa

Uygulama

- Çocuklarla karşılıklı oturulur ve "küçük kaplumbağa" adlı parmak oyunu hareketleri ile oynanır.
- Parmak oyunu tekrar oynanırken çocuklardan da oyuna eşlik etmeleri istenir.
- Parmak oyunu, çocuklarla birkaç kez tekrar edilir.

Küçük Kaplumbağa

Küçük bir kaplumbağa varmış (Eller ev çatısı şeklinde birleştirilir.).

Kaplumbağa, evinde yaşarmış (Başparmaklar evin içine alınır.).

Kaplumbağanın karnı acıkınca (İki elin parmakları kenetlenir.),

Yiyecek aramaya çıkarmış (İki elin başparmakları dışarı çıkarılır ve tıkır tıkır ses çıkarılarak hareket ettirilir.).



Görsel 1.77: Küçük kaplumbağa parmak oyunu

Not: "Küçük Kaplumbağa" oyunu çocukların dinleme, oyunun sözleri ile hareketlerini akılda tutma ve tekrar etmesini sağlayarak bilişsel; parmak oyununun sözlerini söylemesini sağlayarak da dil gelişimini destekler. Yatan, oyun ya da doktor odasında olan hasta çocuklara oynatılabilir.

HASTANEDE ORTAMINDA UYGULANABİLECEK 7. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Say ve Yerleştir

Araç Gereç: Şekilli bul ve tak stantları ve takılacak ahşap bloklar

Uygulama

- Şekilli ahşap bloklar, bul ve tak oyun standı çocuklara verilir.
- Çocuklardan standın üzerindeki şekil ve rakamlara dikkat etmeleri istenir.
- Çocuklardan, kendilerine verilen şekilli blokları standa çizilmiş şeklin arkasındaki uygun çubuğa takmaları istenir. Çocukların çubuğa kaç tane blok takması gerektiğinin stanttaki şeklin içinde yazdığı çocuklara söylenir.
- Şekilli blokları yerlerine doğru şekilde ilk takan çocuk oyunu kazanır.



Görsel 1.78: Şekilli bul tak ile oyun

Not: "Say ve Yerleştir" oyunu çocukların sayı, renk ve şekilleri tanıma, ayırt etme becerilerini kullanmasını sağlayarak bilişsel gelişimini destekler. Yatan ya da oyun odasında olan hasta çocuklara oynatılabilir.

HASTANEDE ORTAMINDA UYGULANABİLECEK 8. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Eğlenceli Zar

Araç Gereç: Üzerinde rakamlar bulunan büyük boy dolgu zar

Uygulama

- Çocukla masada karşılıklı oturulur.
- Üzerinde rakamlar olan dolgu zar çocuğa verilir. Çocuktan zarı masanın üzerine atması istenir.
- Zarın üst kısmına gelen sayıya göre çocuğa basit yönergeler verilir (… defa parmağını şıklat, …. defa miyavla, …… masaya vur vb.).



Görsel 1.79: Rakamlı dolgu zar

Not: "Eğlenceli Zar" oyunu çocukların rakamları tanıması, rakama uygun olan, istenen hareketi algılaması ve uygulamasını sağlayarak bilişsel gelişimini destekler. Yatan ya da oyun odasında olan hasta çocuklara oynatılabilir.

HASTANEDE ORTAMINDA UYGULANABİLECEK 9. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: İç Organlarımı Tanıyorum

Araç Gereç: İnsan maketi

Uygulama

- İç organları takılıp çıkarılabilen insan maketi çocuğa verilir.
- Çocuğun tüm organları çıkarması sağlanır.
- Organlardan birinin işlevi çocuğa söylenir (kan pompalamaya yarar gibi).
- Çocuktan işlevi söylenen organı bulması ve maket üzerindeki yerine takması istenir.
- İşlevi söylenen organı bulamayan çocuğa ipucu verilir ve çocuğun bulması sağlanır.
- Çocuk tüm organları doğru şekilde takıncaya kadar oyuna devam edilir.



Görsel 1.80: İç organlarımı tanıyorum oyunu

Not: "İç Organlarımı Tanıyorum" oyunu; çocukların insan vücudunda bulunan iç organların yeri ve işlevlerini tanıma, doğru yere takma becerileri göstermesini sağlayarak bilişsel gelişimini destekler. Yatan ya da oyun odasında olan hasta çocuklara oynatılabilir.

HASTANEDE ORTAMINDA UYGULANABİLECEK 10. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Cümle Kuruyorum

Araç Gereç: Üzerinde hastaneyle ilgili görseller bulunan kartlar ve bez torba

Uygulama

- Çocuklardan çember şeklinde oturmaları istenir.
- Üzerinde hastaneyle ilgili görseller bulunan kartlar bez torbaya konur.
- Çocuklardan torbanın içinden bir kart seçmeleri ve kartı arkadaşlarına göstermeleri istenir.
- Çocukların birinden elindeki kartta resmi bulunan nesneyi, nesnenin adını söylemeden anlatması ve diğer çocuklardan da bu nesneyi bulmaları istenir.
- Nesneyi doğru bilen çocuk alkışlanır ve elindeki kartı anlatma sırası ona geçer.
- Tüm çocuklar kartlarını anlatıncaya kadar oyuna devam edilir.

Not: "Cümle Kuruyorum" oyunu çocukların nesnelerin özelliklerini hatırlaması, uygun şekilde anlatması ve anlatılan nesne ile ilgili tahminde bulunmasını sağlayarak bilişsel; nesnelerin özelliklerini ifade etmesini sağlayarak da dil gelişimini destekler. Yatan ya da oyun odasında olan hasta çocuklara oynatılabilir.

12. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Hastanede Yatan Çocuklara Yönelik Oyun Etkinliği Uygulama

Araç Gereç: Hazırlanan oyun etkinliğine uygun materyal

Uygulama

- Üç gruba ayrılınız.
- Derste edindiğiniz bilgiler doğrultusunda 1. grup, terapötik; 2. grup, eğlence amaçlı; 3. grup da gelişimi desteklemeye yönelik oyun hazırlayınız.
- Hazırladığınız oyunu atölyede uygulayınız.

3. UYGULAMA FAALİYETİ

Hastanede Yatan Çocuklara Yönelik Oyun Etkinliği Uygulama

Hastanede yatan çocuklara yönelik oyun örneklerini farklı kaynaklardan araştırınız. Oyun odasına gelebilen ya da yatakta yatan hasta çocuğa uygun bir oyun etkinliği hazırlayıp uygulayınız. Hazırladığınız etkinliği yönergesiyle sınıfta sununuz.

Etkinliğinizi hazırlarken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Oyun etkinliğini oyun odasına gelebilen çocuklara mı yatakta yatan hasta çocuğa mı uygun hazırlayacağınızı belirleyiniz.
- Hastanede yatan çocuklara uygun oyun etkinlik örneklerini kitaplardan ve genel ağdan araştırınız. Araştırmanızda en az beş farklı kaynaktan yararlanınız.
- Belirlediğiniz hasta türüne (oyun odasına gelebilen ya da yatan hasta) uygun bir oyun etkinliği hazırlamaya dikkat ediniz.
- Oyun etkinliği için gerekli materyalleri listeleyerek temin ediniz.
- Etkinliğinizde kullanacağınız yönergeleri bir kâğıda yazınız.
- Verilmesi planlanan yönergelerin, belirlediğiniz hasta türüne uygulanabilir olduğundan emin olunuz.
- Etkinliğin yönergelerini yazarken imla kurallarına dikkat ediniz ve Türkçeyi doğru kullanınız.
- Etkinliği yönergeleriyle sınıfta arkadaşlarınıza sununuz.
- Etkinliği 2 ders saatinde tamamlayınız.

Hazırladığınız uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi, öğretmeniniz tarafından “Hastanede Yatan Çocuklara Yönelik Oyun Etkinliği Uygulama Kontrol Listesi”nde yer alan ölçütlere göre yapılacaktır.

HASTANEDE YATAN ÇOCUKLARA YÖNELİK OYUN ETKİNLİĞİ UYGULAMA KONTROL LİSTESİ

Sınıfı	No.	Öğrencinin Adı ve Soyadı	Değerlendirme Tarihi

	ÖLÇÜTLER	EVET	HAYIR
1	Oyun etkinliğini hangi hasta türüne uygun hazırlayacağını belirledi.		
2	Belirlediği hasta türüne yönelik oyun etkinlik örneklerini en az beş farklı kaynaktan ve genel ağdan araştırdı.		
3	Seçtiği hasta türüne uygun bir oyun etkinliği belirledi.		
4	Uygulayacağı oyun için gerekli materyalleri hazırladı.		
5	Etkinliğin yönergelerini, belirlediği hasta türüne sahip bireye uygulanabilir özellikte yazdı.		
6	Yönergeleri yazarken imla kurallarına dikkat etti ve Türkçeyi doğru kullandı.		
7	Etkinliği yönergeleriyle sınıfta sundu.		
8	Oyun etkinliğini verilen sürede tamamladı.		

Değerlendirme: Değerlendirme sonucunda 4 ve 4'ten fazla ölçüt "HAYIR" ise öğrenmeler öğrenci tarafından bir kez daha gözden geçirilmeli ve uygulama tekrar edilmelidir.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerin başına cümlede verilen ifade doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız. Yanlış olan cümlelerin doğrularını altlarındaki boşluklara yazınız.

1. (….) Oyunun mutlaka kuralları ve eğitici bir amacı olmalıdır.

……

2. (….) Yapılandırılmış oyunlar öğretmen ya da yetişkin tarafından planlanarak uygulanan oyunlardır.

……

3. (….) Çocuğun oyunda bir sopayı raket gibi kullanarak tenis oynuyor gibi yapması işlevsel oyunlara örnektir.

……

4. (….) Çocuklar; arkadaşlık, çalışkanlık, iş birliği, yardımlaşma gibi değerleri oyunla daha kolay öğrenir.

……

5. (….) Fazla enerji kuramına göre oyun, çalışırken azalan enerjinin tekrar kazanılması amacıyla oynanır.

……

6. (….) Dinamik oyun kuramları çocukların neden oynadığını anlamaya yönelik kuramlardır.

……

7. (….) Helenko'ya göre oyun çocuğun istediği arkadaşıyla hiçbir zorlama olmadan katıldığı faaliyettir.

……

8. (….) Normal gelişim gösteren çocuklara uygulanan oyunlarda uyarlamalar yapılarak özel gereksinimli çocuklar oyuna dâhil edilmelidir.

……

9. (….) Görme engelli çocuklara oyun planlanırken çocukların görme duyusuyla birlikte diğer duyu organlarına da hitap eden oyunlar tercih edilmelidir.

……

10. (….) Özel yetenekli çocuklar belli bir alanda yeteneğe sahip olan çocuklardır.

……

11. (….) Özel gereksinimli çocukların yetersizlik türleri aynı olsa bile bu çocuklar farklı bireysel özelliklere sahiptir.

……

B) Aşağıdaki soruları okuyunuz ve doğru seçeneği işaretleyiniz.

12. Çocuğun bahçede arkadaşlarıyla ip atlaması öz yapılarına göre oyunlardan hangisine örnektir?

A) Açık hava oyunları
B) Araçla yapılan oyun
C) Grup oyunları
D) Yarı yapılandırılmış oyun
E) İşlev oyunları

13. Aşağıdaki oyunlardan hangisi araçta yapılan oyunlara örnektir?

A) Bisiklete binmek
B) Hulahop çevirmek
C) İp atlamak
D) Top oynamak
E) Mendil kapmaca

14. I. Grup oyunu
II. Açık hava oyunu
III. Yapılandırılmış oyun
IV. Ben oyunu
V. Araçsız oyun

Öğretmenin bahçede çocuklara oynattığı saklambaç oyunu yukarıda verilen oyun türlerinden hangilerine örnektir?

A) I ve V
B) II, III ve IV
C) II, III, IV ve V
D) I, II, III ve V
E) I, II, III, IV ve V

15. Çocuğun istediği arkadaşıyla blokları kullanarak yollar, binalar yapması, serbest olarak oynaması aşağıdaki oyun çeşitlerinden hangisine örnektir?

A) Grup oyunu
B) Hayalî oyun
C) Salon ve sınıf oyunu
D) Araçla yapılan oyun
E) Yapılandırılmamış oyun

16. I. İşlevsel oyun

II. Alıştırmalı oyun

III. Özerklik dönemi oyunu

IV. Sembolik oyun

V. Kurallı oyun

Yukarıda verilen dönemlerden hangileri Piaget'in oyun kuramında yer alan oyun dönemlerindendir?

A) I,II ve III

B) II, IV ve V

C) I, III ve V

D) II, III ve IV

E) III, IV ve V

17. Aşağıdaki oyunlardan hangisi çocuğun motor gelişimini desteklemenin yanı sıra dil gelişimini de desteklemeye yardımcı olan bir oyundur?

A) İstop

B) Aç kapıyı bezirgan başı

C) Saklambaç

D) Seksek

E) Masa oyuncaklarıyla oyun

18. Aşağıdaki oyunlardan hangisi çocukların motor gelişimini desteklemeye yönelik bir oyun değildir?

A) Kovalamaca

B) Yağ satarım bal satarım

C) Kulaktan kulağa

D) Voleybol

E) Körebe

19. Oyunun özel gereksinimli çocuklara yararları hakkında aşağıdaki ifadelerden hangisi yanlıştır?

A) Çocukların normal gelişim gösteren çocuklarla aynı seviyeye gelmesini sağlar.

B) Dikkat süresiyle birlikte odaklanma becerisinin gelişmesine yardım eder.

C) Toplumsal kuralları öğrenerek kurallara uymasına yardımcı olur.

D) Günlük yaşam becerilerini deneyimleyerek geliştirmesini sağlar.

E) Kendini daha rahat ifade ederek iç dünyasını yansıtmasına fırsat verir.

2.

ÖĞRENME BİRİMİ

OYUN ETKİNLİKLERİ UYGULAMA



KONULAR

2.1. GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

2.2. EĞİTSEL ÇOCUK OYUNLARI

TEMEL KAVRAMLAR

- Değer
- Eğitsel oyun
- Geleneksel oyun

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Geleneksel çocuk oyunlarının tanımı ve eğitimsel değeri
- Unutulmaya yüz tutmuş geleneksel çocuk oyunları
- Eğitsel oyunun tanımı ve özellikleri
- Eğitsel çocuk oyunlarını uygulama

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. **Farklı yörelere ait geleneksel oyun örneklerini aile büyüklerinizden ve yakın çevrenizdeki bireylerden öğreniniz. Bu oyunlardan birini arkadaşlarınızla paylaşınız.**
2. **Geleneksel oyunların zaman içinde unutulması ve günümüzde çok oynanmamasının nedenleri neler olabilir?**
3. **Eğitimde oyunun kullanılmasının öğrenme üzerinde ne gibi etkileri olabilir? Fikirlerinizi arkadaşlarınızla tartışınız.**

2.1. GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

Çocuk oyunları; toplumun tarihi, içinde bulunduğu fiziki ortam ve kültürel yapısının etkisiyle ortaya çıkar, kültürün devamlılığını sağlar. Bir toplumda oynanan oyunlar o toplumun kültürel yapısını ve değerlerini yansıtır. Nesilden nesile aktarılan oyunlar; toplumun kültürel birikiminin çocuklar tarafından tanınması, denenmesi ve benimsenmesini sağlayan bir aktarım yöntemidir.

2.1.1. Geleneksel Çocuk Oyunlarının Tanımı ve Eğitimsel Değeri

Geleneksel oyunlar; eğlence imkânının kısıtlı olduğu dönemlerde ortaya çıkmış, topluca oynanan, toplumun kültürel özelliklerini yansıtan; hiciv, zekâ, hareket becerileri gibi özellikleri barındıran ve kuşaktan kuşağa aktarılan oyunlardır.

Geleneksel oyunlar şu özelliklere sahiptir:

- Arkadaş, komşu, abla, ağabey, anne, baba ya da aile büyükleri aracılığıyla öğrenilen oyunlardır.
- Daha çok fiziksel aktivite, hız ve strateji gerektirir.
- Genellikle dış mekânlarda, grupça ve doğal materyallerle oynanır.
- Sayışma, kura, gönüllü olma gibi yöntemlerle ebe seçilerek oyuna başlanır.

Geleneksel oyunların bütün özellikleri çocukların gelişimi üzerinde oldukça etkilidir. Açık alanda ve fiziksel güç kullanılarak oynanması gereken geleneksel oyunlar sayesinde çocukların motor gelişimi desteklenir. Açık havada oyun oynayan çocukların temiz havada aldığı oksijen ve D vitamini sayesinde bağışıklık sistemi güçlenir. Geleneksel oyunlarda hareket hâlinde olan çocuklar vücudunu aktif kullanmayı ve daha seri hareket etmeyi öğrenir. Geleneksel oyunların çoğunda çocukların strateji geliştirmesi ve bu stratejiyi uygulaması gerekir. Çocuklar açık havada oynadıklarında kapalı alandaki uyarıcılardan daha farklı uyarıcılarla karşılaşır. Bu uyarıcılar çocukları uyum sağlamak için stratejiler geliştirmeye yöneltir.

Çocuklara problemlerle baş etmek için yeni ve farklı yöntemler deneme fırsatı verir. Bu sayede çocuğun algılama, analiz ve sentez yapma, problem çözme becerileri kazanması sağlanarak bilişsel gelişimi desteklenir. Geleneksel oyunlarda yapılandırılmış oyun materyallerinin yanında taş, sopa, çamur gibi doğal materyalleri de kullanan çocukların yaratıcılığı gelişir (Görsel 2.1).



Görsel 2.1: Taşlarla oyun

Toplumun geleceği olan çocuklar, oyunlarla beraber bazı değerler kazanır. **Değer;** bir bireyin nasıl davranacağı ve nasıl hareket edeceğini, nelerin iyi ve nelerin kötü olduğunu belirten, toplumun bireylerden istediği davranış ve uygulamalardır. Toplumsal normları ifade eden bu değerleri gelecek nesillere aktarmada, birçok bilgi ve beceriyi kazandırmada önemli etken eğitimdir. Grupça oynanan oyunlarda çocuklar paylaşma, ekip çalışması, dürüstlük, sıra bekleme, yardımlaşma, yenme, yenilgiyi kabul etme ve empati kurmayı öğrenerek sosyalleşir. Öğrenme, uygun ortamlarda ve bire bir deneyimlemeyi sağlayabilecek yöntemlerle kalıcı olur. Çocukların tüm gelişim alanlarını destekleyecek ve aktif bir şekilde katılımlarını sağlayacak doğal öğrenme yöntemlerinin başında ise oyun gelir. Çocuklar oyun sırasında eğlenerek mutlu olur ve sosyalleşir. Oyun tekerlemeleri ve sayışmalarla çocukların dil becerileri gelişir. Çocuklar oyunda üstlendiği rol sayesinde sorumluluk bilinci kazanır.

Geleneksel oyunlar; çocukların öz denetim, kendine güvenme, iletişim kurma, problem çözme, karar verme, liderlik, iş birliği yapma ve takım olma becerilerinin gelişmesine yardımcı olur. Geleneksel oyunlar; toplumun tarihi, müziği, gelenek ve görenekleri, inançları, yaşam biçimleri, sözlü edebiyatı ve değerlerinin gelecek nesillere aktarılmasının en eğlenceli ve kalıcı yoludur. Çocuklar; olumlu davranış, bilgi ve becerileri oyun içinde yaparak, yaşayarak doğal bir şekilde öğrenir. Bu sayede çocukların tüm gelişim alanları desteklenir.

2.1.2. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunları

Günümüzde şehir yaşamının zorlukları (ebeveynlerin yoğun çalışması, motorlu araç trafiğinin artması, sokakların, oyun alanlarının yeterince güvenli olmaması vb.), teknolojideki gelişmeler gibi birçok neden çocukların kapalı ortamlarda ve çoğunlukla tek başına oynamalarına neden olmaktadır. Kültürel miras olan geleneksel çocuk oyunları da yaşam şartlarındaki bu değişiklikler nedeniyle zamanla unutulmaya başlamıştır.

Geleneksel çocuk oyunlarının çoğu, grupla oynanan ve bir ebe bulunan oyunlardır. Çocuk oyunlarında ebe, oyunun başı ya da cezalısıdır. Genellikle bir kişi, bazı oyunlarda da bir grup, ebe olarak belirlenir. Oyunlarda ebenin, oyuna ilk kimin başlayacağının ya da grup oyunlarında hangi oyuncuların aynı grupta yer alacağının belirlenmesinde genellikle Şema 2.1'de gösterilen yöntemler kullanılır.



Şema 2.1: Geleneksel çocuk oyunlarında ebe, eş ya da oyun sırası belirleme yöntemleri

- **Sayışma:** Tekerleme söylenerek gerçekleştirilen bir yöntemdir. Tekerleme, sayışmayı yapan oyucunun her bir hecede bir oyuncuyu işaret etmesi şeklinde söylenir. Tekerleme bittiğinde son hecenin isabet ettiği oyuncu; ebe, sırası gelen ya da eş olarak seçilir. Kimi zaman da tekerleme birkaç kez söylenir. Tekerleme her söylendiğinde son hecenin işaret ettiği oyuncu çıkarılır ve en sona kalan oyuncu, seçilen kişi olur.

Sayışmada Kullanılan Tekerleme Örnekleri
O…o...o… İğne battı. Canımı yaktı. Tombul kuş, arabaya koş. Arabanın tekeri. İstanbul'un şekeri. Hop, hop, altıntop. Bundan başka oyun yok.
Bisiklete bindim. Karıncayı ezdim. Affedersin karınca! Ben seni maymun zannettim.
Cık çıkalım çayıra. Yem verelim ördeğe. Ördek yemini yemeden, ciyak miyak demeden hakkudu hukkudu. Çıktım çıkardım. Ki-mi çı-kar-dın?
Portakalı soydum. Baş ucuma koydum. Ben bir yalan uydurdum. Duma duma dum. Kırmızı mum.
Oooo lili lili. Papatya dili. Seksen dora, seksen dora. Biz gidiyoruz bu hafta. İneğimiz doğurdu. Adı olsun kel Fatma.
Çin çin çikolata. Hani bana limonata? Limonata bitti. Hanım kız gitti. Nereye gitti? İstanbul'a gitti. İstanbul'da ne yapacak? Terlik pabuç alacak. Terlik pabucu ne yapacak? Düğünlerde şıngır mıngır giyecek.

SIRA SİZDE

Oyunlarda kullanılan sayışma tekerlemelerini yakın çevrenizden araştırınız. Bulduğunuz örnekleri arkadaşlarınızla paylaşınız.

- **Kura Çekme:** İki, üç ya da daha fazla oyuncuyla oynanan oyunlarda sıralama, gruplama, öncelik belirleme ya da ebe seçimi için kullanılan yöntemdir. Bu yöntemde küçük kâğıtlara oyuncuların adı yazılır ve kâğıtlar katlanır. Kâğıtlar karıştırılır ve kâğıtların biri seçilir. Seçilen kâğıtta kimin adı yazıyorsa o ebe olur. Bazen de oyuncu sayısı kadar kâğıt hazırlanır. Kâğıtların sadece birine bir simge çizilir ve tüm kâğıtlar katlanır. Oyuncular birer tane kâğıt seçer. Simge çizilen kâğıt kime geldiyse o ebe olur.
- **Yarışma:** Bu yöntemde oyuna başlanmadan önce tüm oyuncular belli bir mesafeyi koşar ve yarışı sonuncu bitiren kişi ebe olur.
- **Yazı Tura:** İki oyuncu ya da iki grup arasında ebe seçimi, oyuna başlama sırası ya da oyunda sahanın hangi tarafında oynanacağını belirlemek için kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntemde madenî para kullanılır. Oyunculardan biri yazı, diğeri ise turayı seçer. Madenî para havaya atılır, yere düştüğünde üstte kalan tarafı tahmin eden oyuncu kazır ve seçimi yapar.
- **Taş Kâğıt Makas:** Oyunda ebe olacak kişiyi seçmek için kullanılan bir yöntemdir. Üç kişilik bir oyun oynanacaksa taş kâğıt makas uygulamasını kaybeden kişi ebe olur. Oyuncular sağ ellerini yumruk yapar ve hep birlikte üçe kadar sayar. Üç dendiğinde oyuncular elini yumruk yaparak taş; sadece orta ve işaret parmağını açıkta bırakarak makas ya da elini tamamen açarak kâğıt işaretini yapar. Tüm oyuncular aynı işareti yaptıysa uygulama tekrar edilir. Taş makası kırar, makas kâğıdı keser, kâğıt taşı sarar. Örneğin oyunculardan biri taş, diğer ikisi makas işareti yaptıysa taş işareti yapan oyuncu, kazanır ve ebeyi seçer.

- **Gönüllü Olma:** Oyunculardan birinin ebe olmayı ya da yer alacağı grubu isteyerek seçtiği yöntemdir.
- **Tek mi Çift mi?:** Çoğunlukla hangi oyuncunun ya da grubun oyuna başlayacağını belirlemek için kullanılan yöntemdir. Oyunculardan biri ya da hakem eline iki adet çakıl taşı alır ve ellerini arkasına götürüp oyunculara göstermeden çakıl taşlarını iki eline paylaştırır (Taşlardan ikisini tek eline ya da taşlardan birini bir eline, diğerini öbür eline alır.). Ellerini öne doğru uzatan hakem, oyunculardan birine "Tek mi, çift mi?" diye sorar. Hakemin karşısındaki oyuncu "Tek." ya da "Çift." cevabını verir. Eğer oyuncu doğru tahmin ettiyse oyuna başlama hakkını kazanır.
- **Adımlama:** İki grup arasından oyuna ilk başlayacak olanı seçmek için kullanılan yöntemdir. Gruplardan birer oyuncu karşılıklı durur. Bu oyunculardan biri diğer oyuncuya doğru adım atar. Adımlar bir ayağın burun kısmına diğer ayağın topuğu gelecek şekilde atılır. Adımlama sırasında oyuncu "Aldım verdim, ben seni yendim. Yenmeye geldim. Dedemin pabucunu almaya geldim." tekerlemesini söyler. Sonra diğer oyuncu aynı tekerlemeyi söyleyerek ileri doğru adım atar. Birbirlerine iyice yaklaşan oyunculardan ayağı diğerinin ayağına ilk basan oyuncu kaybeder ve kazanan oyuncunun grubu oyuna başlama hakkı kazanır.

  Adımlama grup üyelerinin seçiminde de kullanılan bir yöntemdir. Adımlama yapan iki lider oyuncudan biri adımlama yaparak tekerlemeyi söyledikten sonra bir oyuncu seçer. Sonra diğer lider oyuncu adımlama yapar ve bir oyuncu seçer. Tüm oyuncular iki gruba ayrılıncaya kadar adımlama yapılır.
- **Sıra:** Tüm oyuncuların sırayla ebe olması yöntemidir.

BUNU BİLİYOR MUSUNUZ?

Kâşgarlı Mahmud'un XI. yüzyılda yazdığı Dîvânu Lugâti't-Türk adlı eserinde bahsettiği "tepük" oyunu; sert bir cismin keçi, koyun yünü ve deri parçaları ile yuvarlak bir top yapılmasıyla oynanırdı. Eski Türklerin oynadığı tepük oyunu, oyun aracı cismin ayakta sektirilmesi esasına dayalıdır. Oyun, karşılıklı iki oyuncu arasında oynanabilir. Tepük oyunu hakkında yapılan araştırmanın sonucunda bu oyunun günümüz sporlarından badmintonın (bedmintın) ayakların raket olarak kullanılmasıyla oynanan tarihî bir versiyonu olduğu ifade edilmiştir.

"Yıldıran, İ. (1997) Tepük futbol mudur? XI. yüzyıl Türk spor faaliyetlerinden "tepük" oyununun mahiyeti üzerine bir araştırma. Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 2(1), 54-62."

1. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Don Ateş

Oyunun Oynanışı

- Sayışma ya da ayak sayma yöntemi kullanılarak ebe seçilir.
- Ebe belirlendikten sonra diğer oyuncular kaçmaya ebe de onları kovalamaya başlar. Ebe oyunculardan birine dokunmak üzereyken oyuncu "Don." deyip, olduğu yere çömelip hareket etmezse ebe o oyuncuyu yakalayamaz.
- "Don." diyen oyuncu, başka bir oyuncu ona "Ateş." deyip dokununcaya kadar kıpırdamadan durmalıdır.
- Ebe, bir oyuncuya "Don." demeden dokunursa o kişi ebe olur. Tüm oyuncular "don" olduğu zaman oyun biter. İstenirse başka ebe seçilir ve oyuna tekrar başlanır.

2. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: El Üstünde Kimin Eli Var?

Oyunun Oynanışı

- Oyun dört ya da daha fazla oyuncuyla oynanır.
- Sayışma, kura, çöp çekme gibi yöntemlerden biri kullanılarak ebe seçilir.
- Ebe dizlerinin üstünde yere oturur. Ellerini yere koyup başını ellerinin üstüne yerleştirir ve kapanır.
- Diğer oyuncular ellerini ebenin sırtına üst üste koyar ve "El üstünde kimin eli var?" diye sorar. Ebe, eli en üstte olan oyuncunun kim olduğunu bilirse o oyuncu ebe olur; bilemezse ebeye şarkı söyleme, tek ayak üzerinde belli mesafe gitme, hayvan taklidi yapma gibi cezalar verilir.

3. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Bir İki Üç Don!

Oyunun Oynanışı

- Sayışma ya da ayak sayma yöntemiyle ebe seçilir.
- Ebenin yüzünü dönüp gözünü yumacağı bir duvar ya da ağaç belirlenir.
- Belirlenen yerin 8-10 adım gerisinde zemine bir çizgi çizilir.
- Oyuncular çizginin diğer tarafında durur. Ebe, oyunculara arkasını dönüp, gözünü kapatarak başını duvara yaslar.
- Ebe "Bir, iki, üç, don!" dedikten sonra yüzünü oyunculara döner.



Görsel 2.2: Oyunda hareketsiz duran çocuklar

- Oyuncular, ebe "Bir, iki, üç, don!" sözlerini tamamlayıp yüzünü dönünceye kadar çizginin dışına çıkıp hızla ebeye doğru yaklaşır. Ebe "Don!" deyip döndüğünde oyuncular hareketsiz durmalıdır.
- Ebe "Don!" dediğinde hareket eden bir oyuncuyu görürse o kişi ebe olur.
- Ebe sözleri söyleyip döndüğünde bütün oyuncular hareketsiz duruyorsa ebe gözünü kapatıp başını tekrar duvara yaslar ve sözleri tekrar söyler. Ebe oyuncuları yanıltmak ve yakalamak için oyunun sözlerini farklı hız ve ritimde tekrarlar.
- Oyunda amaç, ebeye yakalanmadan ona yaklaşmak ve dokunmaktır. Oyunculardan biri ebeye bir kol boyu yaklaşıp, ebenin omzuna dokununca tüm oyuncular koşarak başlangıç çizgisinin diğer tarafına geçmeye çalışır. Bu sırada ebe oyunculardan birini yakalarsa yakalanan o kişi ebe olur.

4. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: El Sık, Selam Ver, Koş!

Oyunun Oynanışı

- Oyuncular oyun alanına çizilen büyük bir halkanın etrafına dizilir.
- Sayışma yöntemiyle ebe seçilir.
- Ebe halkanın dışında, saat yönünde yürümeye başlar. Yürürken istediği bir arkadaşının sırtına dokunur ve aynı yönde koşmaya başlar.
- Sırtına dokunulan oyuncu ise aksi yönde koşar ve ebeyle yüz yüze geldikleri noktada el sıkışıp selamlaşır.
- Selamlaşmadan sonra ebe sırtına dokunduğu arkadaşının yerini kapmak, sırtına dokunulan oyuncu da ebe olmamak için kendi yerini almaya çalışır.
- Ebe boş olan yeri kaparsa ebelikten kurtulur ve diğer oyuncu ebe olur. Boş olan yeri diğer oyuncu kaparsa ebe tekrar ebe olur.



Görsel 2.3: El sıkışıp selamlaşma

5. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: El Arabası Yarışı

Oyunun Oynanışı

- Açık alanda oynanan bu oyunda ikişer kişilik gruplar oluşturulur. Zemine birbirine 4-5 m aralıkla bir başlangıç, bir de bitiş çizgisi çizilir.
- Grup üyelerinden biri el arabası, diğeri sürücü yapılır.
- Gruplar başlangıç çizgisine aralıklı olarak yerleştirilir.
- El arabası olan oyuncu yüzüstü uzanır ve ellerini yere koyar.
- El arabası sürücüsü, el arabası olan oyuncunun ayak bileklerini kavrayarak kaldırır.
- Oyun başlayınca tüm el arabaları ve sürücüler ilerlemeye başlar.
- Bitiş çizgisine ilk ulaşan grup oyunu kazanır.

6. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Topal Karga

Oyunun Oynanışı

- Sayışma, gönüllü olma ya da kura çekme yöntemi kullanılarak ebe seçilir.
- Ortaya geniş bir daire çizilir. Ebe dairenin içine girer. Diğer oyuncularsa daire dışında dururlar.
- Ebe, dairenin içindeyken iki ayağının üzerine basabilir fakat dışına çıktığında tek ayak üstünde sıçrayarak oyuncuları yakalamaya çalışır. Tek ayak üzerinde yorulunca daire içine girip çift ayak basar.
- Ebenin yakaladığı kişi ebe olur.

7. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Gece Gündüz

Araç Gereç: Masa ve oyuncu sayısı kadar sandalye

Oyunun Oynanışı

- Oyuncular masa etrafına dizilen sandalyelere oturur ve ellerini masaya koyar.
- Gece gündüz oyununda yönlendirici kişi bir yetişkin olabilir ya da oyuncular arasından sayışma yöntemiyle seçilebilir.
- Yönlendirici "Gece." dediğinde tüm oyuncular başlarını ellerinin üzerine koyarak kapanır. "Gündüz." dediğinde ise oyuncular başlarını kaldırarak dik pozisyona gelir.
- Yönlendirici, oyuncuları şaşırtmak için gece ve gündüz kelimelerini hızlı ya da art arda söyleyebilir. Örneğin "Gece, gece, gündüz, gece, gündüz, gündüz." diyebilir.
- Hata yapan oyuncu, oyundan çıkar. En sona kalan oyuncu alkışlanır.
- Bu oyun "deve, cüce" şeklinde de oynanabilir. Deve cüce oyununda oyuncular ayakta durur. Yönlendirici "Deve." dediğinde tüm oyuncular ellerini kaldırarak ayak parmakları ucunda yükselir, "Cüce." dediğinde ise yere çömelir.

8. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Uçtu Uçtu

Araç Gereç: Masa ve oyuncu sayısı kadar sandalye

Oyunun Oynanışı

- Tüm oyuncular masanın etrafına oturur ve aralarından bir ebe seçer.
- Ebe ve oyuncular işaret parmaklarını masaya koyar. Ebe, "Uçtu, uçtu ……. uçtu." diyerek parmağını havaya kaldırır. Ebe uçabilen bir şey söylediğinde oyuncular da parmağını kaldırmalıdır. Ebe uçamayan bir varlık söyleyerek parmağını kaldırırsa oyuncular parmağını kaldırmamalıdır. Örneğin ebe "Uçtu, uçtu, kuş uçtu." diyerek parmağını havaya kaldırırsa kuş uçabilen bir varlık olduğu için herkesin parmağını kaldırması gerekir. Ebe, "Uçtu, uçtu, fil uçtu." diyerek parmağını havaya kaldırırsa diğer oyuncuların parmağını kaldırmaması gerekir.
- Oyunda uçamayan bir varlık söylendiğinde yanılıp parmağını kaldıran ya da uçabilen bir varlık söylendiğinde kaldırmayan oyuncu, oyun dışı kalır.

9. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Yattı Kalktı

Oyunun Oynanışı

- Oyuncular yere halka şeklinde oturur. Her oyuncu bir meyve, sebze ya da hayvan ismini kendine takma isim olarak seçer.
- Oyuna ilk başlayacak oyuncu sayışma yöntemiyle belirlenir.
- Seçilen oyuncu kendi takma ismini söyleyerek, elleri ve başıyla zemine doğru kapanıp geri kalkar ve bir arkadaşının takma ismini söyler. Örneğin "Elma yattı, kalktı ve kiraz oldu." der.
- Bu sefer takma ismi kiraz olan oyuncu "Kiraz yattı, kalktı ve armut oldu." diyerek oyunu devam ettirir.
- Oyun hızlı şekilde oynanarak devam eder. Takma ismi söylendiğinde hemen yere kapanmayan oyuncu yanar ve grup tarafından şarkı söylemek, tek ayak zıplamak gibi bir cezayla cezalandırılır.

10. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Evet Hayır

Oyunun Oynanışı

- Sayışma, kura ya da gönüllü olma yöntemiyle ebe seçilir.
- Ebe, arkadaşına bazı sorular sorar. Arkadaşının soruları evet ya da hayır şeklinde cevaplamasını sağlar. Diğer oyuncu ise sorulan hiçbir soruya evet ya da hayır şeklinde cevap vermez.
- Örneğin ebe "Adın ne?" sorusunu sorunca diğer oyuncu "Efe." diyerek adını söyler.
- Ebe onu sıkıştırmak, ona evet ya da hayır dedirtmek için soruyu tekrarlar ve "Adın Efe mi?" der. Sorulara cevap veren oyuncu bu şaşırtmalara dikkat etmelidir. Oyuncu evet ya da hayır demeden oyunu bitirirse oyunu kazanır.
- Oyun, oyuncular sıkılıncaya kadar bu şekilde devam eder.

1. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Geleneksel Çocuk Oyunu Uygulama

Oyunun Adı: Çatlak Patlak

Uygulama

- Çember oluşturacak şekilde ayakta durunuz. Oyuna ilk kimin başlayacağını sayışma ya da kura yöntemiyle belirleyiniz.
- Ellerinizi avuç içleriniz yukarıya bakacak şekilde birbirinize doğru uzatınız ve sağ elinizi sağ tarafınızda bulunan arkadaşınızın sol elinin üstüne, sol elinizi de sol tarafınızda bulunan arkadaşınızın sağ elinin altına yerleştiriniz.
- Oyunda aşağıdaki tekerlemeyi kullanınız. Tekerlemenin her satırında bir oyuncu sağ eliyle solunda duran arkadaşının avucuna yavaşça vurur. Son kelime söylenirken eline vurulacak oyuncu elini çekerek arkadaşının vurmasından kaçmaya çalışır. Eline vurulan ya da arkadaşının eline vuramayan oyuncu, oyundan çıkar.

Çatlak, Patlak, Yusyuvarlak.
Kremalı Börek, Sütlü Çörek.
Çek, Dostum Çek.
Elini Oradan Hemen Çek.

11. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: El El Epelek

Oyunun Oynanışı

- Sayışma, kura ya da gönüllü olma yöntemiyle ebe seçilir.
- Oyuncular halka oluşturup yere oturur. Ellerini parmakları açık ve avuç içleri yere bakacak şekilde yere koyar.
- Ebe oyunun tekerlemesini söyleyerek oyuncuların parmaklarına sırayla tek tek dokunur.
- Ebe son heceyi söylediğinde parmağına dokunduğu oyuncu dokunulan parmağını içe doğru katlar. Oyun bu şekilde devam eder.
- Tüm parmakları ilk kapanan oyuncu bir sonraki sefere ebe olur.

El el epelek.
Elden çıkan kepelek.
Kepeleğin yarısı.
Çık çıkanın karısı.
Elma verdim, yemedi.
Sakız verdim,
Şıngırı mıngırı çiğnedi..

12. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Kovalamaca (Elim Sende)

Oyunun Oynanışı

- Sayışma, kura ya da gönüllü olma yöntemiyle ebe seçilir.
- Oyuncular oyun alanında ebeden kaçarken ebe de oyunculardan birine dokunmaya çalışır.
- Ebe bir oyuncuya dokunduğunda “Ebe.” ya da “Elim sende.” der. Ebenin dokunduğu kişi ebe olur.
- Oyun, oyuncular sıkılıncaya kadar devam der.

13. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Bom

Araç Gereç: Tebeşir

Oyunun Oynanışı

- Oyun alanının ortasına çapı yaklaşık 45-50 cm büyüklüğünde bir daire çizilir. Oyuncular kendine bir renk ismi seçer.
- Oyuncular sayışma yöntemiyle ebe seçer. Ebe dâhil tüm oyuncular dairenin bir adım dışında yan yana durarak bir çember oluşturur.
- Oyunda oyunculara isimleri ile değil seçtikleri renkle hitap edileceği için herkes tüm renkleri ezberler.
- Ebe sol ayağının üzerinde esneyerek ve sağ ayağını yere vurarak "Bom, bom, bom." der ve hızlı şekilde bir renk söyler. Rengi söylenen oyuncu ortadaki dairenin içine atlarken diğer oyuncular kaçar.
- Dairenin içine atlayan oyuncu "Bom." dediğinde herkes olduğu yerde kalmak zorundadır.
- Tüm oyuncular oldukları yerde durduğunda ortadaki dairede bulunan oyuncunun en yakınında kimin olduğu belirlenir. Dairenin yakınında olan bu oyuncu üç adım atlayarak ortadaki daireye gelebilir ve oradaki arkadaşına dokunabilirse ortadaki oyuncu, oyunun yeni ebesi olur. Eğer üç adımda arkadaşına dokunamazsa bir sonraki oyunun ebesi o olur.

14. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Yılan

Araç Gereç: Oyuncu sayısı kadar gazoz kapağı ve tebeşir

Oyunun Oynanışı

- Zemine birbirine iki karış aralıkla yaklaşık 1 m uzunluğunda, S şeklinde ve birbirine paralel iki çizgi çizilir. Çizgilerin sonuna da daire biçiminde hedef çizilir.
- Oyuna başlama sırası sayışma yöntemiyle belirlenir.
- Oyuna başlayan oyuncu, S şeklindeki paralel iki çizginin ortasındaki boş alana gazoz kapağını yerleştirir. Başparmak ve işaret parmaklarıyla gazoz kapağına vurarak yolda ilerlemeye çalışır. Oyuncunun, gazoz kapağına üç kez vurma hakkı vardır. Oyuncu, vuruşlarını tamamladığında oynama sırası diğer oyuncuya geçer.
- Oyunda amaç, önde bulunan oyuncuyu geçip ondan önce hedefe varmaktır.
- Oyuncular gazoz kapağını ilerletirken diğer oyuncunun kapağına çarpmasını sağlayarak onu çizgi dışına çıkarabilir. Arkadaşlarından birinin gazoz kapağını çizgi dışına çıkarmayı başaran oyuncu, kapağa bir kez daha vurarak ilerletme hakkı kazanır.
- Kapağı çizgi dışına çıkan oyuncu başlangıç noktasına döner.
- Hedefe önce varan oyuncu oyunu kazanır ve diğer oyunculardan birer tane gazoz kapağı alır.

15. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Ali Baba Saatin Kaç?

Oyunun Oynanışı

- Sayışma, kura ya da gönüllü olma yöntemiyle ebe seçilir.
- Oyuncular yan yana dizilir, ebe de oyunculardan birkaç metre uzaklıkta ve onlara arkasını dönecek şekilde durur.
- Oyuncular hep beraber "Ali Baba saatin kaç?" diye ebeye sorar.
- Ebe"Beş." derse oyuncular ebeye doğru beş adım atar.
- Ebe "Üçü çeyrek geçiyor." derse oyuncular ebeye doğru üç adım, "Üçe çeyrek var." derse geriye doğru üç adım atar.
- Ebeye iyice yaklaşan bir oyuncu ebenin sırtına dokununca tüm oyuncular kaçmaya başlar. Ebe de onları yakalamak için kovalar. Ebenin yakaladığı kişi ebe olur.

16. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Körebe

Araç Gereç: Mendil ya da eşarp

Oyunun Oynanışı

- Sayışma yöntemiyle ebe seçilir.
- Bir oyuncu, ebenin gözlerini mendil ya da eşarpla bağlar. Ebe etrafını göremez hâle gelir.
- Oyuncular körebenin etrafında dolaşır, ses çıkarır ve ona dokunur. Körebe onları yakalamaya çalışır.
- Körebe oyunculardan birini yakalarsa yakalanan oyuncu körebe olur.



Görsel 2.4: Körebe oynayan çocuklar

17. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Yağ Satarım Bal Satarım

Araç Gereç: Mendil

Oyunun Oynanışı

- Sayışma yöntemiyle ebe seçilir ve ebeye bir mendil verilir.
- Oyuncular çember oluşturacak şekilde çömelir.
- Ebe elindeki mendili sallayarak ve çemberin dışında sekerek ilerlemeye başlar. Diğer oyuncular ise "Yağ satarım, bal satarım, ustam öldü, ben satarım. Ustamın kürkü sarıdır, satsam on beş liradır. Zambak zumbak, dön arkana iyi bak. Zambak zumbak, dön arkana iyi bak." der.
- Ebe bu sırada elindeki mendili oyunculardan birinin arkasına koyar.
- Arkasında mendil olan oyuncu mendili fark eder etmez alıp ebeyi kovalamaya başlar. Ebe de kendisini kovalayan oyuncuya yakalanmadan onun yerine oturmaya çalışır.
- Diğer oyuncular bu sırada "Tavşan kaç, tazı tut." diyerek ritim tutar.
- Ebe yakalanmadan oyuncunun yerine oturmayı başarırsa oyuncu yeni ebe olur. Oyuncu ebeyi yakalamayı başarırsa diğer oyunda da aynı kişi ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.



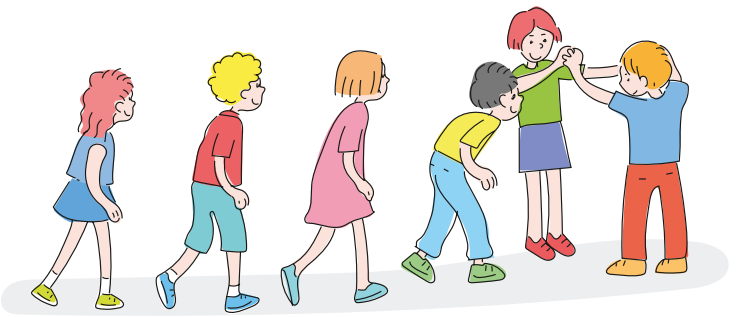
Görsel 2.5: Yağ satarım bal satarım oyunu

18. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Aç Kapıyı Bezirgânbaşı

Oyunun Oynanışı

- Oyun en az on kişiyle oynanır.
- Kura ya da sayışma yöntemiyle iki ebe seçilir. Seçilen ebeler diğer çocuklara duyurmadan kendilerine birer takma isim seçer. Bu takma isimler gül, papatya gibi çiçek ya da çilek, elma gibi meyve ismi olabilir.
- İsimlerini belirleyen iki ebe karşılıklı durur ve el ele tutuştuktan sonra ellerini yukarı kaldırarak kapı yapar.



Görsel 2.6: Aç kapıyı bezirgânbaşı oyunu

- Diğer oyuncular arka arkaya geçerek bir tren oluşturur ve el ele tutuşan arkadaşlarının ellerinin altından (kapıdan) sırayla geçer.
- Oyuncular sırayla kapıdan geçerken şu şarkıyı söyler:

Aç kapıyı bezirgânbaşı, bezirgânbaşı.
Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin?
Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun.
Bir sıçan, iki sıçan, üçüncüde deliğe kaçan.

- Şarkının "üçüncüde deliğe kaçan" kısmında kapıdan geçen oyuncu yakalanır ve ebeyle birlikte diğer oyunculardan ayrılır. Ebeler, yakalanan oyuncuya sessizce "Gül mü, papatya mı?" diye takma isimlerini söyler ve oyuncudan seçmesini ister. Kapana yakalanan oyuncu, seçtiği ismi taşıyan ebenin arkasında sıraya geçer. Bunu yaparken gruptaki diğer çocukların duymadığından emin olmalıdır.
- Gruptaki herkes yakalandıktan ve seçimini yaptıktan sonra ortaya tebeşirle bir çizgi çizilir.
- Gruplar çizginin iki yanında karşılıklı durur. Grup üyeleri kendi grup arkadaşlarının belinden sıkıca tutar.
- Grupların başındaki oyuncular birbirinin elinden tutar ve birbirini karşılıklı çekmeye çalışır.
- Grup üyeleri de birbirini belinden çekerek grup başına yardımcı olur. Çizgiyi ilk geçen grup oyunu kaybeder.

19. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Menekşe Mendilim Düşe

Oyunun Oynanışı

- En az dörder kişilik iki grup oluşturulur. Gruplar karşılıklı olarak 10 m arayla durur.
- Grup üyeleri kol kola girer. Bir grup "Menekşe mendilim düşe." diye bağırır. Diğer grup da "Bizden size kim düşe?" diye sorar.
- İlk grup diğer gruptan bir kişinin adını söyler. Adı söylenen kişi hızlı bir şekilde koşarak gelir ve oyuncuların kollarını vücuduyla iterek açmaya çalışır. Kolları açarsa bir oyuncuyu alarak kendi tarafına geçer; açamazsa kendi diğer grupta kalır.
- Oyun tekerleme söylenerek devam eder. En çok oyuncuyu toplayan grup oyunu kazanır.

2. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Geleneksel Çocuk Oyunu Uygulama

Oyunun Adı: Seke Seke Ben Geldim

Uygulama

- İki gruba ayrılınız ve kendi grubunuzdaki üyelerden birini sayışma yöntemiyle ekip başı seçiniz.
- Diğer grupla aranızda yaklaşık 3 m mesafe olacak şekilde karşılıklı durunuz. Grup arkadaşlarınızla yan yana sıra olunuz.
- Ekip başının diğer oyuncuların her birine canlı ya da cansız varlıkların ismini vermesine fırsat veriniz (Ekip başı, isimleri kendi grubundaki oyuncuların kulağına eğilerek karşı grubun duymayacağı şekilde söylemelidir.).
- Oyuna hangi grubun başlayacağını sayışma, adımlama ya da kura yöntemiyle belirleyiniz.
- Oyunu şu kurallara göre oynayınız:
  - 1. grubun ekip başı tek ayak üzerinde sekerek karşı gruba kadar gider ve 2. grubun ekip başı ile şu konuşmayı yapar:

    1. grup başı: Seke seke ben geldim.

    2. grup başı: Şıngırdaklım hoş geldin. Söyle taaa buraya niye geldin?

    1. grup başı: Bey babamın tabakası kalmış, onu almaya geldim.

    2. grup başı: Beğen de beğendiğini al.
  - Daha sonra 1. grubun baş oyuncusu diğer grubun oyuncularının arkasından geçer. Bir oyuncunun gözlerini kapatır ve kendi grubundaki oyunculardan birinin takma ismini söyleyerek oyuncuyu çağırır. Çağırılan oyuncu tek ayak üzerinde sekerek gözleri kapalı oyuncunun yani ebenin yanına gelir ve kim olduğunu belli etmeden başına dokunup yerine döner. Ebenin gözleri açılır ve kendisine kimin vurduğunu bilmesi istenir. Kimin vurduğunu bilirse o oyuncu, ebenin grubuna geçer. Bilemezse ebe karşı gruba geçer.
- Oyunu bu şekilde devam ettiriniz. En çok oyuncuyu toplayan grubu alkışlayarak oyunu sona erdiriniz.

3. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Geleneksel Çocuk Oyunu Uygulama

Oyunun Adı: Ah Benim Turnam!

Uygulama

- El ele tutuşarak halka oluşturunuz. Oyunu şarkısı eşliğinde hareketlerini yaparak oynayınız.
- Şarkının sonunda "Tıp." dendiğinde istediğiniz bir pozisyona gelerek hareketsiz durunuz.
- İlk olarak hareket eden oyuncuya bilmece sorma, şarkı, tekerleme söyleme gibi bir ceza veriniz.

Ah benim turnam! Yeşil başlı turnam (Halkada el ele tutuşarak yürüyünüz.).

Otur dersem oturur (Çömelerek oturma hareketi yapınız.).

Kalk dersem kalkar (Kalkma hareketi yapınız.).

Büzül dersem büzülür (El ele halkada içe doğru yürüyünüz.).

Süzül dersem süzülür (El ele halkada dışa doğru yürüyünüz.).

Darıl dersem darılır (Kollarınızı bağlayarak sırt sırta dönünüz.).

Sarıl dersem sarılır (Yanınızdaki arkadaşınıza sarılma hareketi yapınız.).

Aslan geliyor, kaplan geliyor (Ritme uygun alkış yapınız.).

Tıp (İstediğiniz bir pozisyonda heykel gibi hareketsiz durunuz.).



a. Oturma hareketi



b. Kalkma hareketi

Görsel 2.7: Ah benim turnam oyunu

20. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Üşüdüm

Oyunun Oynanışı

- Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılır. Grup üyeleri el ele tutuşur ve iki grup aralarında yaklaşık 8-10 adım mesafe kalacak şekilde karşılıklı sıralanır.
- Oyuna hangi grubun başlayacağı sayışma ya da kura yöntemiyle belirlenir.
- 1. grup melodik şekilde "Üşüdüüüm, üşüdüm! A benim canım, üşüdüm." diyerek diğer gruba doğru 8 adım atar.
- 2. grup "Kürkünü giiiy, kürkünü giy! A benim canım, kürkünü giy!" diyerek 1. gruba doğru 8 adım atar. Bu sırada 1. grup üyeleri de geriye doğru adım atar.
- Daha sonra gruplar, oyunun tekerlemesini şu sırayla söyleyerek birbirlerine doğru adım atar:

  1. grup: Kürküm yok, kürküm yok! A benim canım, kürküm yok!

  2. grup: Alsanaaa, alsana! A benim canım, alsana!

  1. grup: Param yok, param yok! A benim canım, param yok!

  2. grup: Seçseneee, seçsene! A benim canım, seçsene!

  1. grup: Nereden, nereden? A benim canım, nereden?"

  2. grup: Saraydaaan, saraydan! A benim canım, saraydan!

  1. grup: Atarız, tutarız en güzelini seçeriz.
- Tekerlemenin son sözlerini söyleyen 1. grup diğer gruptan birini sıkıca tutup tek çekişte almaya çalışır. 2. grubun üyeleri ise kol kola iyice kenetlenerek arkadaşlarının alınmasını engellemeye çalışır.
- 1. grup diğer grubun oyuncusunu alabilirse alınan kişi diğer gruba geçer; alamazsa bu sefer oyuna diğer grup başlar. Oyun aynı şekilde devam eder. En çok oyuncuyu alan grup oyunu kazanır.

21. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Pembe Nine

Oyunun Oynanışı

- Sayışma yöntemiyle iki oyuncu seçilir. Bu oyunculardan bir Pembe Nine, diğeri ise oyun başıdır.
- Oyuncular halka şeklinde dizilir. Pembe Nine halkanın içine geçip yere çömelir. Oyun başı ise halkanın dışına geçer.
- Oyun başı halka şeklinde duran oyuncuların etrafında dönerek şöyle söyler:

  Pembe Nine, Pembe Nine şanıyla.

  Nasıl gitsem eniştemin yanına?

  Bahçelerde demet demet maydanoz.

  Ağaçların başı salyangoz.

  Pembe Nine, Pembe Nine…

- Pembe Nine oyuncuların başına şöyle seslenir:

  “Ne var yine, ne var yine?”

- Daha sonra oyun başı ile Pembe Nine arasında şu diyalog geçer:

  Oyun başı: Bizim oğlan sizin kıza ne demiş?

  Pembe Nine: Ne demiş?

  Oyun başı: Evin arkasına saklan da seni kaçırayım demiş.

  Pembe Nine: Hangisini?

- Oyun başı diğer oyunculardan birini seçer ve başta verilen sözleri onunla yeniden söyleyerek grubun etrafında dolaşır.
- Bu şekilde bütün oyuncular halkadan ayrılıp Pembe Nine tek kalıncaya kadar oyun devam eder.

  Pembe Nine tek başına kalınca ağlamaya başlar.

  Oyun başı: Pembe Nine, Pembe Nine şanıyla.

  Nasıl gitsem eniştemin yanına?

  Bahçelerde demet demet maydanoz.

  Ağaçların başı salyangoz.

  Pembe Nine, Pembe Nine…
  Pembe Nine: Kızlarımı kaçırdılar.

  Oyun başı: Ayaklarını göstersem bilir misin?

  Pembe Nine: Bilirim.

- İlk olarak oyun başı sekerek Pembe Nine’nin yanına gelir ve ona ayağını gösterir.

  Pembe Nine: “Bu değil.” *der.*

- Oyuncular sırayla tek ayak üstünde sekerek Pembe Nine’nin yanına gelir ve ayaklarını ona gösterir.

  Pembe Nine, ayağını gösteren her oyuncuya “İşte bu!” *der.*

- Bütün oyuncular ayağını gösterdikten sonra Pembe Nine’nin etrafında dizilir. Pembe Nine oyunculara sırayla “Neredeydin?” diye sorar. Oyuncular da “Amcamızdaydık, teyzemizdeydik.” gibi cevaplar verir.
- Daha sonra Pembe Nine bütün oyunculara “Ne yediniz?” diye sorar. Oyuncular da birer meyve ismi söyler.
- Pembe Nine meyve isimlerini duyunca “Hani bana, hani bana? “ diye sorar. Bütün oyuncular hep bir ağızdan “Avucunu yala, avucunu yala!” cevabını verir.
- Pembe Nine aksayarak hızlı adımlarla oyuncuları kovalamaya başlar. Yakalanan oyuncu şarkı, tekerleme söyleme ya da tek ayak üstünde yürüme cezası alır.
- Oyuncular rolleri değiştirip oyunu yeniden oynar.

22. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Geldi Geçti

Araç Gereç: Kumaş parçası

Oyunun Oynanışı

- Oyuncular arasında yaşı büyük olan kişi oyun başı olarak seçilir.
- Oyun başı hariç diğer oyuncular halka oluşturup yere oturur ve dizlerini bükerek bacaklarını kendine doğru çeker.
- Oyun başı arkasını döner. Diğer oyunculardan ilk sırada olan oyuncu kumaş parçasını eline alır ve bacağının altına koyar.
- Oyun başı "Başla!" komutunu verince oyuncular sırayla kumaşı bacaklarının altından geçirerek yanındaki oyuncuya verir ve bu sırada da "Geldi, Geçti." der. Oyun başı "Bitir!" komutunu verince kumaş hangi oyuncunun bacağının altındaysa o oyuncu oyundan çıkar.
- Oyun tek bir oyuncu kalıncaya kadar devam eder.

23. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Saklambaç

Oyunun Oynanışı

- Sayışma, kura ya da gönüllü olma yöntemiyle ebe seçilir.
- Ebe oyun alanındaki duvar, ağaç ya da bir nesneye başını yaslar ve gözünü kapatır. Oyuncular tarafından kararlaştırılmış bir sayıya kadar birer birer sayar.
- Ebenin yaslandığı bu yere sobeleme yeri denir. Oyuncular, ebe sayma işlemini bitirinceye kadar saklanır.
- Ebe sayma işlemini bitirince "Önüm, arkam, sağım, solum sobe." diyerek oyuncuları aramaya başlar.



Görsel 2.8: Saklambaç oyunu

- Oyunda amaç, ebe oyuncuları aramak için sobeleme noktasından ayrıldığında gelip elleri sobeleme noktasına vurarak sobe yapmaktır. Ebeden önce sobe yapabilen oyuncular bir sonraki turda ebe olmaktan kurtulur. Ebenin saklandığı yeri bulup sobelediği oyuncu ise bir sonraki turda ebe olur. Ebe, sobelediği oyuncunun adını herkesin duyacağı şekilde söylemelidir.
- Ebe oyunculardan bir ya da birkaçını bulamaz, pes ederse o arkadaşının adını söyler ve "Çay içtin." der. Örneğin "Ömer çay içtin."
- Ebe sobelediği oyuncunun adını söylerken hata yaparsa oyunu kaybeder ve oyucular "Çanak çömlek patladı." diyerek saklandıkları yerden çıkar. Ebe oyuna yine ebe olarak devam eder.

24. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Kukalı Saklambaç

Araç Gereç: Top ya da boş konserve kutusu

Oyunun Oynanışı

- Oyun açık alanda oynanır.
- Sayışma, kura ya da gönüllü olma yöntemiyle ebe seçilir.
- Oyunculardan biri, kuka adı verilen topu ya da konserve kutusunu oyun alanındaki uzak bir noktaya doğru atar.
- Ebe kukayı alıp atışın yapıldığı noktaya gelinceye kadar diğer oyuncular oyun alanında farklı yerlere saklanır.
- Ebe saklanan oyuncuları ararken oyuncular ebeye görünmeden kukanın üzerine dokunarak kukalayabilir ya da kukayı tekrar uzak bir noktaya atarak saklanmaya devam edebilir. Bu durumda ebe kukayı tekrar alıp yerine koymalıdır.
- Ebe saklanan arkadaşlarını bulunca kukaya dokunur ve "Kukaladım." der. Ebeden önce kukaya dokunabilen oyuncular kendilerini bir sonraki turda ebe olmaktan kurtarır ancak ebenin saklandığı yeri bulup kendisinden önce kukaladığı oyuncu bir sonraki turda ebe olur.

25. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Yerden Yüksek

Oyunun Oynanışı

- Oyun sınıfta ya da bahçede oynanabilir.
- Sayışma, kura ya da gönüllü olma yöntemiyle ebe seçilir.
- Oyunda ebenin kovaladığı oyuncular yakalanmamak için zeminden yüksekte olan (tabure, kaldırım, bir kütüğün üzeri gibi) herhangi bir yere çıkar ya da yere oturarak ayaklarını yerden kaldırır.
- Ebe diğer oyuncuları yakalamak için kovalar ancak ebenin yakalamak üzere olduğu oyuncu iki ayağını da yerden yüksekte tutarsa ebe o oyuncuya dokunamaz ve başka bir oyuncuyu kovalamaya başlar.
- Ebe başka bir oyuncuyu kovalarken yerden yüksekte olan oyuncu tekrar zemine basarak oyuna dâhil olabilir.
- Yerden yükseğe çıkamayıp ebeye yakalanan kişi ebe olur.



Görsel 2.9: Zeminden yükseğe çıkan oyuncular

26. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Ayağını Taştan Kes

Araç Gereç: Oyuncu sayısından bir eksik sayıda yassı taş ve tebeşir

Oyunun Oynanışı

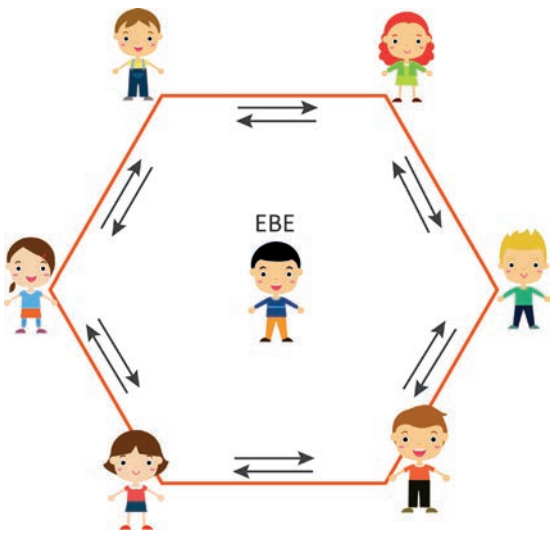
- Zemine büyük bir daire çizilir ve yassı taşlar dairenin çevresine belli aralıklarla konur.
- Sayışma, kura ya da gönüllü olma yöntemiyle ebe seçilir.
- Ebe dairenin ortasına geçer, diğer oyuncular ise birer taşa ayaklarını basar. Oyunculardan biri ayağını bastığı taştan çekip "Ayağını taştan kes." der. Oyuncular ayağını bastığı taştan çekip uzaklaşmaya başlar.
- Ebe, oyunculardan birinin taşına basmak için koştuğunda o oyuncu kendi taşına yönelme hakkı kazanır ve ebeden önce taşa basmaya çalışır. Ebe, taşa o oyuncudan önce basarsa ebelikten kurtulur. Oyuncu taşa ebeden önce basarsa ebe ebeliğine devam eder.

27. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Köşe Kapmaca

Oyunun Oynanışı

- Oyun salonda ya da dört adet ağaç olan bir bahçede beş oyuncuyla oynanır.
- Sayışma, kura ya da gönüllü olma yöntemiyle ebe seçilir. Oyuncular salonun duvarlarının dört köşesine yerleşir.
- Oyuncular ebeye yakalanmadan birbirleriyle yer değiştirir. Bu sırada köşesinden ayrılan oyunculardan birinin yerini ebe kaparsa açıkta kalan kişi ebe olur.
- Oyun daha fazla oyuncuyla oynanacaksa zemine oyuncu sayısından bir eksik sayıda köşesi olan bir köşegen çizilir. Oyuncular bu köşe noktalara yerleşir ve oyunu oynar.



Görsel 2.10: Köşe kapmaca

28. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Kumuş

Araç Gereç: 15 cm ahşap sopa ve oyuncu sayısı kadar 50 cm ahşap sopa

Oyunun Oynanışı

- Oyun en az üç oyuncuyla oynanır. Yere küçük bir çukur açılır. Oyunda çelik adı verilen kısa sopa bu çukurun 3 m kadar uzağına konur. Oyuncular sopalarını atarak çeliğe değdirmeye çalışır.
- Sopayı çeliğe isabet etmeyen çeliğin sahibi (ebe) olur. Bu oyuncunun görevi çeliği korumaktır.
- Ebe, elindeki sopayla çeliği itekleyerek çukura sokmaya çalışır. Diğer oyuncular da ellerindeki sopayla çeliği çukurdan uzaklaştırmak için uzağa fırlatmaya çalışır.
- Bu sırada çeliği koruyan ebe, değneğiyle diğer oyunculardan birinin sopasına vurursa o oyuncu yanar. Çeliği koruma görevi yanan oyuncuya geçer.

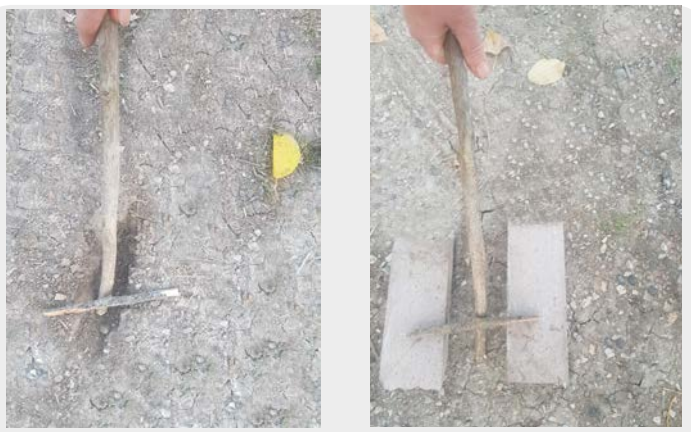
29. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Çelik Çomak

Araç Gereç: 1 adet 15 cm ve 2 adet 50 cm ahşap sopa

Oyunun Oynanışı

- Oyun iki grup arasında oynanır. Oyunda ebe yoktur. Gruplar en az ikişer kişiden oluşur.
- Oyunun amacı, çelik denen kısa sopayı çomak denen uzun sopayla yerden havalandırarak uzağa göndermektir.
- Düz bir yere çizgi biçiminde küçük bir çukur açılır. Çukurun 20 adım gerisine bir çizgi çizilir.
- Çukur açılma imkânı yoksa yere birkaç parmak aralıkla iki taş yerleştirilerek bir düzenek hazırlanır. Çelik adı verilen sopa bu iki taşın üzerine yerleştirilir.
- Oyuna ilk önce hangi grubun başlayacağını belirlemek için seçim yapılır.
- Seçilemeyen gruptan bir kişi elindeki uzun sopayı çukurun üzerine yatay olarak koyar. Oyuna ilk başlayan gruptaki kişi, elindeki küçük sopayı çizgiden, çukur üzerindeki sopaya atar. Sopaya vurursaoyuna başlar; vuramazsa diğer grup oyuna başlar.



a. Çukura yerleştirilen çelik **b.** Taş üzerine yerleştirilen çelik

Görsel 2.11: Çelik ve çomağın kullanımı

- Oyuna başlama hakkı kazanan grubun oyuncularından biri küçük sopayı yerdeki çukurun üzerine koyar. Büyük sopayı çukurun içine doğru yerleştirir ve havaya kaldırarak küçük sopaya vurur.
- Oyunu kaybeden gurubun oyuncuları küçük sopanın düştüğü yere kadar sekerek gider. Sopayı en uzağa atan grup oyunu kazanır.

30. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Halka

Oyunun Oynanışı

- Sayışma yöntemiyle ebe seçilir.
- Tüm oyuncular yan yana durarak bir halka oluşturur. Ebe de halkanın ortasına geçer.
- Oyuncular hep bir ağızdan "Süt pişti mi?" diye sorar.
- Ebe "Pişti, pişti." der.
- Oyuncular "Gelin içti mi?" diye sorar.
- Ebe "İçti, içti." der.
- Oyuncular "Altın kaşıkla mı, gümüş kaşıkla mı?" diye sorduğunda ebe "Altın kaşık." derse oyuncular oyun alanında dağılarak ebeden uzaklaşır. Ebe "Halka." der ve oyuncular oldukları yerde kalıp ebeye "Kaç adımda geleyim?" diye sorar. Ebe kaç adım derse oyuncular ebeye doğru o kadar adım atar. Ebe yerinden kımıldamadan ilk kime dokunursa o kişi ebe olur.
- Ebe "Gümüş kaşıkla." derse oyuncular kımıldamadan durur. Bu sefer ebe, oyunculardan birine "Kaç adımda geleyim?" diye sorar. Ebenin soru sorduğu oyuncu kaç derse ebe, oyunculara doğru o kadar adım atar. Ebe oyuncuların yanına geldiğinde ilk kime dokunursa o kişi ebe olur.

31. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Balık Battı

Araç Gereç: Mendil

Oyunun Oynanışı

- Oyuncular dip dibe olacak şekilde halka oluşturarak yere oturur.
- Sayışma, kura ya da gönüllü olma yöntemiyle ebe seçerler.
- Ebe gözünü kapatır.
- Bir oyuncu mendili alarak oyuna başlar.
- Oyuncu mendili ebeye göstermeden bacaklarının altından yanındaki oyuncuya vermeye çalışır. Mendili ebeye görünmeden alan oyuncu da sağ ya da sol yanındaki oyunculardan birine verir.
- Ebe mendilin kimde olduğunu bilirse o kişi ebe olur.

32. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Aşık

Araç Gereç: Aşık kemikleri

Oyunun Oynanışı

Keçi, koç, koyun gibi küçük baş hayvanların arka ayakları bileklerinden çıkarılan ve dört farklı yüze sahip olan kemiğe **aşık**; bu kemiklerle oynanan oyuna da **aşık oyunu** denir. Aşık kemiğinin yüzlerine **cuk (çik)**, **tok**, **allı** ve **kazak** adları verilir.

- Zemine aralarında en az beş adım olacak şekilde karşılıklı iki çizgi çizilir. Oyuncular çizgilerden birinin yanında toplanır ve ellerindeki en ağır aşığı (enek) sırayla karşı çizgiye atar.
- Tüm oyuncular atış yaptıktan sonra ölçüm yapılır ve çizgiye en yakın olan aşığın sahibi birinci olur. Son oyuncu sağ ya da sol aşıklardan birini belirler. Bu aşığa baş denir. Bu oyunda amaç başı vurmaktır. Başı vuran oyuncu bütün aşıkları alır. Oyuncu başı değil de başka bir aşığı vururs a ve o aşık ile kendi aşığını çizgi dışına çıkarırsa o çıkarılan aşıktan itibaren başın zıt tarafındaki bütün aşıkları alır. Oyuncular kalan aşıkları tekrar dizer ve oyun sıradaki oyuncuyla devam eder. En çok aşık alan oyuncu, oyunu kazanır.



Görsel 2.12: Aşık kemikleri

- Aşıkla oynanan bir diğer oyunda ise zemine **zıda** adı verilen bir daire çizilir. Oyuncu sayısı kadar aşık kemiği dairenin ortasına tek sıra hâlinde dizilir (kemiklerin allı ya da kazak yüzeyleri yere gelecek şekilde dik olarak).
- Oyuncular ellerindeki en iri ya da içi kurşunla doldurulmuş aşıklarını daire içinde bulunan diğer aşıklara vurup daire dışına çıkarmaya çalışır. Dışarı çıkan aşık, atışı yapan oyuncunun olur. Dışarı çıkaramama ya da aşığa denk getirememe (ıska geçme) durumlarında sıra diğer oyuncuya geçer.
- Oyuncu dairenin dışında belirlenen bir mesafeden ilk atışı yapar. Daha sonraki atışları sırası gelen oyuncu daire kenarından yapar. Oyuncu yaptığı atışla daire içindeki aşıklardan bir veya daha fazlasını daire dışına çıkarırsa atış sonrası aşığının kaldığı yerden oyuna devam eder.

33. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Beş Taş

Araç Gereç: Bir avucun içine sığabilecek 5 adet taş

Oyunun Oynanışı

- Oyuna başlayacak oyuncu sayışma yöntemiyle seçilir.
- Seçilen oyuncu avucuna topladığı taşları yere atar. Yerdeki taşlardan birini diğer taşları kımıldatmadan alır ve havaya atar. O taş havadayken oyuncunun yerdeki başka bir taşı diğer taşları kımıldatmadan alması ve havadaki taşı da yere düşürmeden tutması gerekir. Oyuncu bunu yaparken hızlı olmalıdır.
- Oyuncu taşı düşürürse ya da yerdeki taşı alamazsa oyun oynama sırası diğer oyuncuya geçer. Taşı düşürmez ve yerdeki taşı alabilirse sırayla yerdeki dört taşı aynı şekilde birer birer alır.
- Oyuncu taşları yeniden yere atar. Yerdeki bir taşı diğer taşları oynatmadan alıp havaya atar. Sonra iki taşı birden yerden alır ve havadaki taşı yere düşürmeden yakalar. Daha sonra üç ve dört taşı birden yerden alıp bir sonraki aşamaya geçer.
- Oyuncu, işaret parmağını orta parmağının üzerine koyarak elini köprü yapar. Taşları yere atar, yerdeki taşlardan birini eline alır. Diğer oyuncu yerdeki taşlardan birini seçer. Oyuncu elindeki taşı havaya atar, diğer oyuncunun seçtiği taşa değdirmeden yerdeki taşlardan birini bu köprüden geçirir. Aynı işlemi diğer taşlarla da yapar. Bu şekilde de taşları toplarsa bir sonraki aşamaya geçmeye hak kazanır.
- Oyuncu son aşamada taşların tümünü havaya atıp elinin tersiyle tutmaya çalışır. Elinin üstünde kalan taşları tekrar havaya atıp bu kez avuçla yakalamaya çalışır. Avucundaki taş sayısı kadar puan alır. En çok puan toplayan oyuncu, oyunu kazanır.



Görsel 2.13: Taşın havaya atılması ve tek taşın yerden alınması



Görsel 2.14: Elin köprü yapılması



Görsel 2.15: Taşların elin tersiyle yakalanması

34. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Gındırlama

Araç Gereç: Her oyuncu için 8-10 adet misket (Ceviz ya da fındık da kullanılabilir.)

Oyunun Oynanışı

- Oyun alanında bulunan bir duvarda yaklaşık 30 cm yüksekliğe işaret konur.
- Oyuncuların oynama sırası sayışma, kura gibi yöntemlerle belirlenir.
- İşaret konan duvardan yaklaşık 1-2 m geriye çizgi çizilir.
- Oyuncular misketi çizgi çizilen noktadan duvardaki işaretli alana sırayla atmaya çalışır. Atış yapan oyuncu, duvardaki işaretli alanı vuramazsa misket düştüğü yerde kalır.
- Misketi biten oyuncu, oyun dışı kalır.
- Oyun sonunda duvardaki noktaya en çok isabet ettiren oyuncu, oyunu kazanır ve ortadaki misketin sahibi olur.

35. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Misket (Bilye)

Araç Gereç: Farklı boyutlarda cam misket

Oyunun Oynanışı

- Oyun oynanacak alanda zemine bir çember çizilir. Oyuncu sayısı arttıkça çember daha büyük boyutta çizilir.
- Her oyuncu, çemberin içine ve çizgisinin üstüne eşit sayıda misket koyar. Bir misketi de eline alır.
- Çemberden 3-4 m uzağa bir kale çizgisi çizilir. Oyuncular misketi sırayla kale çizgisine doğru atar.
- Atılan misketlerin çizgiye yakınlığına göre oyuncuların başlama sırası belirlenir.
- Oyuncu dört parmağını içe doğru büker ve misketi işaret parmağının üzerine yerleştirir.
- Misketi başparmağıyla kale çizgisinden ileri doğru fırlatarak çemberdeki misketlere doğru atar. Vurulup çemberden dışarı çıkan misket, atışı yapan oyuncunun olur.
- Tüm oyuncular sırayla atış yapar. Oyun, çemberdeki misketler bitinceye kadar devam eder.



Görsel 2. 16: Misket oyunu

36. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Mamuç

Araç Gereç: 1 adet geniş ve üzeri düz taş, 1 adet orta büyüklükte köşeli ve 1 adet orta büyüklükte yuvarlak taş

Oyunun Oynanışı

- Oyun alanında zemine bir atış çizgisi çizilir. Çizginin ortasından alana doğru 10-15 adım ileriye geniş ve üzeri düz bir taş konur. Bu taşın üstüne daha küçük ama uzaktan görülebilen, köşeli bir taş konur. Bu taşa **mamuç** denir. Orta büyüklükte yuvarlak bir taş da atış taşı olur.
- Oyunculardan biri her kelimede kendi de dâhil olmak üzere bir oyuncu işaret ederek "Ekeke bukeke, yıldırım şekeke, ayrıl yırtıl, çık da kurtul." şeklinde tekerleme söyler. "Kurtul" kelimesi söylendiğinde sayışmayı yapan oyuncunun parmağı kimi gösterirse o kişi ebe olur.
- Ebe üst üste konan taşların hizasına gider. Diğer oyuncular da atış çizgisinin arkasına geçer. Oyunculardan biri atış taşını fırlatıp mamucu devirmeye çalışır. Ebe atış taşını düştüğü yerden alır ve atış çizgisindeki oyunculara doğru geri gönderir. Sırası gelen oyuncu atış taşını alır ve atış çizgisini geçmeden taşı mamuca doğru atar.
- Oyunculardan biri mamucu devirirse ebe hızla mamucu yerine diker ve atış taşına koşar. Bu sırada mamucu deviren oyuncu da atış taşına koşar. Atış taşına ayağını önce basan "Mamuç." diye bağırır. Buna da **mamuçlama** denir. Mamuçlayan ebe, ebelikten kurtulur. Ebenin yerine de mamucu deviren oyuncu geçer. Diğer oyuncu mamuçlarsa ebenin ebeliği devam eder.

37. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Seksek

Araç Gereç: Tebeşir ve 1 adet düz taş

Oyunun Oynanışı

- Seksek oyununda zemine tebeşirle kutucuklar hâlinde seksek çizgisi çizilir. Bu çizgiler daire ya da kare şeklinde de olabilir. Bu oyunda zemine çizilen kutucukların sayısı çocukların isteğine bağlı olarak belirlenir.
- Farklı oynanış şekilleri olan seksek oyununun en yaygın olanında oyunculardan biri çizili kutucukların içine yassı taşı atar. Taş kutucukların dışına ya da çizgiye denk gelirse taş atma sırası diğer oyuncuya geçer. Atış başarılıysa oyuncunun tek ayağı üzerinde sekerken taşı da iterek bütün boşluklardan geçirmesi gerekir.
- Oyuncu, taşı ilk olarak 1 numaralı kutucuğa attıktan sonra sekerek taşı sırayla tüm kutucukların içinden geçirip en sona kadar gider ve sekerek taşla beraber döner.
- Sonra taşı 2 numaralı kutucuğa atar. Bu sefer ilk kutucuğun içine tek ayağıyla zıplar ve ikinci kutudan sonra taşla birlikte ilerler.

→

- 3 numaralı kutuda da aynı uygulamayı yapar.
- Taşı 4 numaralı kutuya atınca ilk kutuya tek ayağıyla zıplar. 2 ve 3. kutulara gelince sağ ayağı bir, sol ayağı bir kutuya gelecek şekilde çift ayak sıçrayarak basar. Sonra 4 numaralı kutuya tek ayağıyla zıplar ve taşı 4 numaralı kutudan iterek 5 numaralı kutuya geçirir.
- Oyuncu son çizilen kutuya kadar ayakla iterek getirdiği taşı tekrar aynı sırayla başlangıç noktasına kadar iter.
- Taşı ayakla iterken çizgi üzerine getirirse ya da kutudan diğer kutuya geçirirken çizgiye basarsa yanar. Oynama sırası diğer oyuncuya geçer.



Görsel 2.17: Seksek oyunu

38. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Dalya

Araç Gereç: Top, 7 ya da 13 adet düz taş

Oyunun Oynanışı

- Oyuncular iki gruba ayrılır. Oyunda kullanılacak taş sayısı oyuncuların isteğine bağlı olarak 7 ya da 13 adet olarak belirlenir.
- Taşlar kule gibi üst üste dizilir. Yerdeki taşlardan 5 m uzağa başlangıç çizgisi çizilir.
- Sayışma yöntemiyle oyuna ilk hangi takımın başlayacağı belirlenir.
- Oyuna başlayacak takımdan bir kişi elindeki topu üst üste dizilmiş taşlara doğru yuvarlayarak taşları düşürmeye çalışır.
- Topu atan oyuncu en az bir taş devirmelidir. Hiç taş deviremezse sıra bir sonraki oyuncuya geçer.
- Topu atan oyuncu taşları devirdiğinde takım arkadaşlarıyla diğer takımın üyelerinden kaçmaya başlar. Taşların başında olan takım topu alır ve paslaşarak rakip takımın oyuncularını vurmaya çalışır. Bu sırada kaçan takım oyuncuları vurulmamaya ve aynı zamanda taşları tekrar üst üste dizmeye çalışır.
- Vurulan kişi oyundan çıkar. Top atıldığında topu bedenine çarpmadan havada yakalayan kişi vurulmamış sayılır. Topu havada yakalayan oyuncu, rakiplerine vermeden uzak bir yere fırlatır. Bu sayede taşı dizmeye çalışan grup, arkadaşlarına zaman kazandırır.
- Hiç vurulmadan taşları yine eskisi gibi dizen takım, oyunu kazanır. Ebe olan takım rakip takımın üyelerinden birini taşlar dizilmeden topla vurabilirse oyunu kazanır ve topla taşları devirme sırası o takıma geçer.



Görsel 2.18: Taşların dizilmesi

39. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Topaç Çevirme

Araç Gereç: Pamuktan yapılmış, 2 m uzunluğunda topaç ipi ve 1 adet topaç

Oyunun Oynanışı

Topaç; çam ağacından koni şeklinde yapılan, ince tarafının bitiminde bulunan küçük demir sivri uç (kopuza) üzerinde ve dikey ekseni etrafında döndürülen küçük bir oyuncaktır.

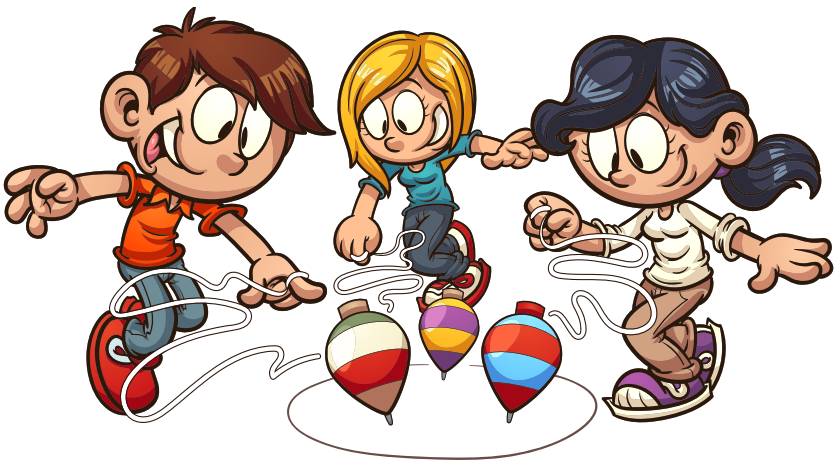
- Topaç ipinin bir ucu topacın yuvarlak olan kısmındaki çıkıntıya yerleştirilir ve bir tur dolandırıldıktan sonra sivri uca doğru indirilir.
- İp kopuzadan başlanarak topacın gövdesine doğru sık aralıklarla sarılır. İpin diğer ucu oyuncunun parmağına bağlanır.



a. İpin sarılmaya başlanması **b.** İp sarılmış topaç

Görsel 2.19: İpin topaca sarılması

- Zemine geniş bir daire çizilir. Sırayla her oyuncu, topacını ucu zemine dik gelecek biçimde fırlatır ve topacın parmağa bağlı olan ipini (kırbaç) hızla kendine doğru çeker. Dairenin içine düşen topaç dönmeye başlar. Topacın dönme hızının azalmaması için oyuncu elindeki iple topaca hızlıca vurur.
- Topacı dairenin dışına çıkan oyuncu, oyunu kaybeder.



Görsel 2.20: Topaç çevirme

40. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Dızdıran

Araç Gereç: Yumuşak top

Oyunun Oynanışı

- Sayışma yöntemiyle ebe seçilir.
- Ebe dışındaki oyuncular aralarında mesafe bırakarak yan yana dizilir.
- Oyunculardan 5-6 m uzağa bir çizgi çizilir. Ebe bu çizginin arkasına geçerek topu arkasına saklar.
- Sonra ebe "Dız, dız, dızdıran. Kimdir beni kızdıran?" diyerek topu oyunculardan birine atar.
- Oyuncular vurulmamak için sağa sola doğru kaçar. Ebe ilk atışta hiçbir oyuncuyu vuramazsa yine ebe olarak kalır ve aynı tekerlemeyle tekrar atış yapar. Ebenin attığı topla vurulan kişi ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

41. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Yakantop (Yakar Top)

Araç Gereç: Yumuşak top

Oyunun Oynanışı

- Oyun alanında zemine birbirine 8-10 m mesafe aralıkla karşılıklı iki çizgi çizilir.
- Oyuncular iki gruba ayrılır ve atıcı olan grup, sayışma yöntemiyle seçilir. Atıcı grubun yarısı çizgilerden birinin arkasına, diğer yarısı ise diğer çizginin arkasına geçer. Diğer grubun üyesi olan oyuncular ise iki çizgi arasında kalan alana yerleşir.
- Atıcıların amacı iki çizgi arasında kalan oyuncuları topla vurmaktır. Atıcılar topu yerden sektirerek ya da doğrudan atarak karşı takımın oyuncularını vurmaya çalışır. Vurulan kişi oyun dışı kalır.
- Atıcıların attığı top kaçan oyuncular tarafından tutulursa kaçan grup bir puan kazanır ya da vurulan bir elemanlarını oyuna geri döndürebilir. Atıcılar diğer takımın tüm elemanlarını vurursa bir puan alır, iki takım yer değiştirir ve diğer takım atıcı olur.



Görsel 2.21: Yakantop

4. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Geleneksel Çocuk Oyunu Uygulama

Oyunun Adı: Mendil Kapmaca

Araç Gereç: Mendil

Uygulama

- Sayışma yöntemiyle bir mendil tutucu belirleyiniz.
- Geri kalan arkadaşlarınızla iki gruba ayrılınız.
- Zemine birbirine 10 m aralıkla iki çizgi çiziniz.
- Oyunu şu kurallara göre oynayınız:
  - Mendil tutucu iki çizgi arasındaki alanın orta noktasına geçer ve elindeki mendili ileri doğru tutar.
  - 1. grup çizgilerden birinin, 2. grup da diğer çizginin gerisinde yan yana sıralanarak mendil tutucunun işaretini bekler.
  - Mendil tutucu işaret verdiğinde iki grubun sıra başındaki oyuncularının koşarak gelip mendili almaya, mendili aldığında ise diğer grubun oyuncusuna yakalanmadan kendi grubunun çizgisini geçmeye çalışır.
  - Oyuncu yakalanmadan çizgiyi geçerse o oyuncunun grubu; yakalanırsa diğer grup puan kazanır. Mendilin yanında beklerken oyuncunun biri mendile dokunur, rakibi de ona dokunursa mendile dokunan oyuncu kaybeder.
- Her iki grubun bütün oyuncuları yarışıncaya kadar oyuna devam ediniz. Oyuncuların hepsi yarıştıktan sonra grupların topladıkları puanları hesaplayınız. En fazla puan kazanan takımı oyunun galibi ilan ediniz.

42. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: İstop

Araç Gereç: Plastik top

Oyunun Oynanışı

- Oyunculardan biri topu alır ve diğer oyunculardan birinin ismini söyleyerek mümkün olduğunca yükseğe atar.
- İsmi söylenen oyuncu topu yere düşmeden yakalarsa o da başka bir oyuncunun adını söyleyerek topu havaya atar. Oyun, top yere düşünceye kadar bu şekilde devam eder.
- Topu yere düşüren oyuncu topu yakalayıncaya kadar diğer oyuncular uzaklaşır. Topu düşüren oyuncu topu yakalar, “İstop.” diye bağırır ve diğer oyuncular olduğu yerde durur.
- Oyuncu elindeki topu en yakındaki arkadaşına vurmaya çalışır. Arkadaşına vurursa vurulan oyuncu oyundan çıkar; vuramazsa ya da arkadaşı topu yere düşmeden yakalarsa topu atan oyuncu, oyundan çıkar.

43. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Delik Top

Araç Gereç: Yumuşak plastik top

Oyunun Oynanışı

- Oyun açık havada oynanır.
- Oyunun oynanacağı alana toptan biraz büyük bir çukur açılır. Sayışma yöntemiyle ebe seçilir.
- Çukurun yaklaşık 2 m gerisine başlangıç çizgisi çizilir. Ebe dâhil tüm oyuncular çizginin gerisinde durur.
- Oyunculardan biri topu deliğe atar. Top deliğe girerse ebe koşarak delikten topu alır. Bu sırada oyuncular kaçışır.
- Ebe, topu oyunculardan birine doğru atıp vurmaya çalışır. Topu oyuncuya vurabilirse vurulan oyuncu ebe olur; vuramazsa ebe tekrar ebe olur.

44. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Arap Saçı

Araç Gereç: Bir yumak yün ip

Oyunun Oynanışı

- Tüm oyuncular halka oluşturup yere oturur.
- Oyunculardan biri eline aldığı ip yumağını ipin ucunu bırakmadan bir diğer oyuncuya atar.
- Yumağı yakalayan oyuncu ipin eline değen kısmını tutar ve yumağı başka bir oyuncuya atar.
- İp yumağı bitinceye kadar oyucudan oyuncuya atılır ve giderek büyüyen bir ağ oluşturulur. Yumaktaki ip bittiğinde oyunun ilk bölümü tamamlanır.
- Oyunun ikinci bölümünde ise oyuncular atılan yumaktaki düğümü çözmeye çalışır. Bunun için ip yumağı bittiğinde ipin sonu hangi oyuncuda kaldıysa o oyuncu ipi ağ içinde bir noktadan geçirerek kendinden bir önceki oyuncuya verir.
- Oyuncu, ipin eline kadarki kısmını sarar ve ağ içinden geçirip ipi kendinden bir önceki oyuncuya verir.
- İpi hatalı bir noktadan geçirerek düğüm olmasına neden olan oyuncu, oyunu kaybeder. Diğer oyuncular tarafından belirlenen tek ayak üzerinde durma, hayvan taklidi yapma, şarkı söyleme, fıkra anlatma gibi bir ceza alır.

45. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Orman

Araç Gereç: 1-1,5 m uzunluğunda 20 adet sopa

Oyunun Oynanışı

- Sopalar, aralarında 2 m mesafe olan iki paralel sıra oluşturacak şeklinde, birbirine ikişer adım arayla yere dikilir. Bu sopalar oyuncuların geçmesi gereken ormandır.
- Oyuncular iki takıma ayrılır. Takım oyuncuları arka arkaya dizilerek sıra oluşturur.
- Her takım bir takım kaptanı seçer. Takım kaptanına bozbeyi denir.
- İki takımın bozbeyinin arasında şu konuşma geçer:

  Birinci takımın bozbeyi: Ulu orman boranlı. Ortası da dumanlı. Bir yiğit sal ormana. Varsın gelsin bu yana.

  İkinci takımın bozbeyi: Ulu orman meşedir. İçi dolu köşedir. Ormandadır emeklerim. Bir yiğidi beklerim.
- Bu konuşmanın ardından takımların ilk oyuncuları ormanın iki ucuna gelirler. Oyunculardan birinin vereceği işaretle sopaların arasından zikzak şeklinde koşarak ormanı geçerler.
- Sopalara çarpmadan ve daha hızlı şekilde ormanı geçen oyuncunun takımı o turu kazanır.
- Oyuncu koşarken sopalardan birine çarpıp onu devirirse sopanın yerine geçer ve oyunun sonuna kadar orada ağaç gibi durur.
- Bütün oyuncular sırayla ormandan geçtikten sonra en çok tur kazanan takım, oyunu kazanır.

BUNU BİLİYOR MUSUNUZ?

Çocuk oyunları, halk biliminin bir konusu olarak ilk defa 1930'lu yıllarda derlenmiştir. Konuyla ilgili ilk yazı Abdulkadir Müşfika'nın, Halk Bilgisi Haberleri Dergisi'nde yayımladığı "Maraş'ta Çocuk Oyunları" adlı makaledir. Konuyla ilgili ilk kitap ise Yusuf Ziya Demircioğlu'nun 1934'te yayımladığı "Anadolu'da Eski Çocuk Oyunları" adlı eserdir.

46. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Çin Çan

Araç Gereç: 3 m uzunluğunda kalın ip

Oyunun Oynanışı

- Oyun, en az ikişer kişilik iki grupla oynanır.
- Hangi grubun oyuna başlayacağı; sayışma, kura, çöp çekme ya da yazı tura yöntemiyle belirlenir.
- İpin iki ucu birbirine bağlanır. Seçimi kaybeden takımın (2. takım) oyuncuları ipin içine girer. İpi ayak bileklerine yakın yere indirerek gerer.
- Seçimi kazanan takımın (1.takım) oyuncularından biri ip sol tarafında kalacak şekilde ipin yanına gelir. Sol ayağı iki ipin arasında, sağ ayağı dışında kalacak şekilde zıplayarak ipin içine girer. Sol ayağını ipin diğer yarısının dışına, sağ ayağını ise iki ayağının arasına alacak şekilde zıplar. Oyuncunun bir ayağı iki ipin arasında, diğer ayağı ise dışında olur. Daha sonra ipe basmadan zıplayarak iki ayağını ipin dışına alır. İp, oyuncunun sağ tarafında kalır.
- İlk oyuncu zıplamasını tamamladıktan sonra 1. takımın diğer oyuncusu da aynı şekilde zıplar.



Görsel 2.22: Oyuncunun ipin dışına zıplaması

- İlk tur tamamlandıktan sonra ipleri bacaklarıyla tutan 2. takım ipi daha yukarı kaldırır. 1. takımın oyuncuları aynı şekilde sırayla ipin üzerinden atlar. Oyuncu zıplamalar sırasında ipin üzerine basarsa ya da ipe takılıp atlayamazsa grup ilk aşamayı kaybeder ve zıplama sırası diğer gruba geçer.



Görsel 2.23: Bel hizasına yükseltilen ipin üzerinden zıplayarak atlama

Not: Oyunda zıplama şekilleri oyun başlamadan önce gruplar arasında belirlenip farklı zıplamalar yapılabilir. Örneğin iki ipi sırayla bacak arasına alacak şekilde birkaç kez sağa sola zıplama yapılabilir.

47. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Kedi Beşiği (Elde İp Oyunu)

Araç Gereç: 70 cm uzunluğunda ve orta kalınlıkta ip

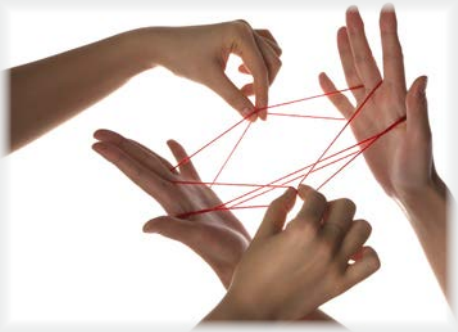
Oyunun Oynanışı

- İpin iki ucu birbirine bağlanır.
- 1. oyuncu ipi iki eline başparmakları ipin dışında kalacak şekilde geçirir. Sağ elini bedenine yakın olan taraftaki ipe dolar ve elini çekerek ipi gerer. Aynı işlemi diğer eliyle de yapar.
- Daha sonra sağ elinin yüzük parmağını sol eline dolanmış ipin içinden geçirerek çeker. Sol elinin yüzük parmağını da sağ eline dolanmış ipin içinden geçirerek iki elini gergin şekilde tutar. Bu sayede ipin iki tarafında X şekli oluşturur.
- 2. oyuncu sağ elinin başparmağını arkadaşının elindeki ipte oluşturulan X şekillerinden birinin bir tarafına, işaret parmağını da diğer tarafına geçirir.

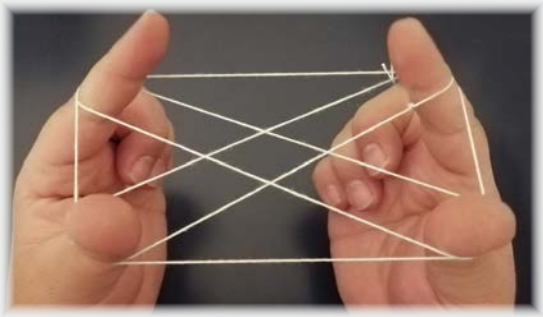


Görsel 2.24: İpin oyuna hazır hâle gelmesi

- İpte oluşturulan diğer X şekline de sol eliyle aynı işlemi yapar. İşaret ve başparmaklarının uçlarını birbirine yaklaştırarak sıkar ve parmakları arasında kalan ipleri tutarak iki yana doğru açar. Daha sonra aşağıda kalan iki paralel ipi dıştan içe doğru geçirerek ipin tamamını kendi eline alır ve ellerini parmakları gergin olacak şekilde iki yana doğru çeker. İp, dikdörtgen içinde yan yana iki X işareti oluşacak bir şekil alır.



a. . X şeklindeki ipi tutma



b. Dikdörtgen içinde iki X oluşturma

Görsel 2.25: İpin 2. oyuncuya geçmesi

- İpi alma sırası tekrar 1. oyuncuya geçer. 1. oyuncu, arkadaşının elindeki ipin X şekillerinden birine kendi sağ elinin işaret ve başparmaklarını üstten alta doğru olacak şekilde yerleştirir. Sol elinin parmaklarını diğer X işaretinin içine yerleştirip ellerini iki yana açar ve ipi kendi eline alır.
- 2. oyuncu, arkadaşının elindeki ipte oluşan boşluklara iki elinin parmaklarını geçirerek ipi, farklı şekillerde kendi eline almaya çalışır.
- Yapılacak hamle kalmadığında ya da ip bir oyuncudan öbürüne geçerken dolaştığında oyun sona erer.

48. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: İsim Bitki Şehir

Araç Gereç: Oyuncu sayısı kadar kâğıt ve kalem

Oyunun Oynanışı

- Tüm oyuncular eline kâğıt ve kalem alır. Kâğıtlara isim, bitki, şehir, hayvan, ünlü ve ülke başlıkları yazılır. Bir oyuncu, içinden alfabeyi saymaya başlar. Diğer oyuncular "Dur." dediğinde ilk oyuncu hangi harfi söylerse o harfle başlayan isim, bitki, şehir, hayvan, ünlü ve ülke isimlerini ellerindeki kâğıda yazarlar.
- Yazmayı ilk tamamlayan oyuncu 10'a kadar saymaya başlar. "10" dediğinde herkes kalemleri bırakır. Her başlık 10 puan değerindedir. Doldurulması gereken kutulara aynı şeyleri yazan oyuncular puanın yarısını alır. Kutuyu boş bırakan oyuncu ise o kutudan puan alamaz. En çok puan toplayan oyuncu, oyunu kazanır.

Örneğin M harfi söylendiğinde çizelge, Görsel 2.26'daki gibi doldurulabilir.

İsim	Bitki	Şehir	Hayvan	Ünlü	Ülke
Meryem	Muz	Mardin	Maymun	Mustafa Kemal Atatürk	Moğolistan

Görsel 2.26: İsim bitki şehir oyunu

5. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Geleneksel Çocuk Oyunu Uygulama

Oyunun Adı: Farfara Filli Ya Filli

Uygulama

- Sayışma yöntemiyle ebe seçiniz.
- Ebenin oyuncuları göremeyeceği ve duyamayacağı şekilde gruptan uzaklaşmasını sağlayınız.
- Oyuncular arasından bir lider seçiniz. Ebenin seçilen liderin kim olduğunu bilmemesi için seçimi sessiz bir şekilde yapınız.
- Halka oluşturacak şekilde yan yana dizilerek oyun alanında yerinizi alınız.
- Ebenin de halkanın ortasına geçmesini sağlayınız.
- Hep bir ağızdan "Farfara filli ya filli." diyerek oyuna başlayınız ve oyunu şu kurallara göre oynayınız:
  - Lider mümkün olduğu kadar garip ve komik hareketler yapar. Örneğin başını bir maymun gibi kaşır ya da tek ayakla zıplarken şaşkın bir şekilde etrafa bakar.
  - Diğer oyuncular liderin yaptığı bu hareketleri aynı anda taklit eder. Oyuncular ebenin işini zorlaştırmak için hareketleri taklit ederken hızlı olmalıdır.
  - Ebe oyuncuları izler ve liderin kim olduğunu bilmeye çalışır. Ebe liderin kim olduğunu bilirse lider, ebe olur. Oyuncular arasından yeni bir lider seçilir ve oyun devam eder.

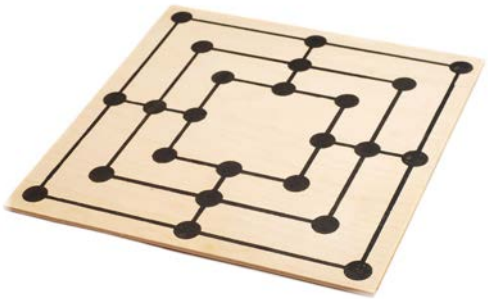
49. Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Çocuk Oyunu Örneği

Oyunun Adı: Dokuz Taş

Araç Gereç: Dokuz taş oyun tahtası ve 18 adet oyun taşı (Taşların yarısı bir renk, diğer yarısı farklı bir renk olmalıdır.)

Oyunun Oynanışı

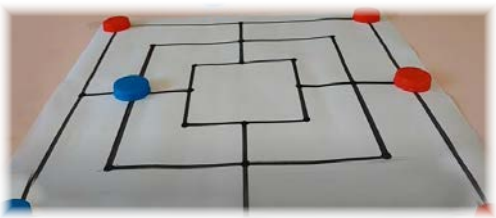
- Dokuz taş oyun tahtası iç içe çizilmiş üç kare ya da dikdörtgen şeklinden oluşur. Bu şekillerin kenarları orta noktadan çizilen birer çizgiyle birbirine birleştirilmiştir. Tahta üzerinde yirmi dört birleşim noktası bulunur.
- Oyunculardan biri aynı renkte dokuz taş alır. Diğer oyuncu ise ilk oyuncunun taşlarından farklı renkte olan taşları alır.
- Oyuna ilk kimin başlayacağı; sayışma, kura ya da yazı tura yöntemiyle belirlenir.
- İlk oyuncu oyun tahtasındaki çizimde yer alan kesişme noktalarından birine elindeki taşlardan bir tane yerleştirir. Sıra ikinci oyuncuya geçer.
- İkinci oyuncu da taşlarından birini tahta üzerindeki noktalardan birine aynı şekilde yerleştirir. Sıra tekrar birinci oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde devam eder.
- Oyunda amaç; taşlardan üç tanesini yatay ya da dikey olarak yan yana gelecek şekilde yerleştirmek, diğer oyuncunun taşlarının yan yana sıra oluşturmasını engellemek ve taşlarını ele geçirerek (taş yemek) diğer oyuncunun taşını bitirmektir. Taşları daha çabuk bitiren oyuncu, oyunu kaybeder.
- Oyunculardan biri yatay ya da dikey olarak üç taşını yan yana dizerse diğer oyuncunun taşlarından birini yemeye hak kazanır.
- Bazen taşlar çapraz olarak da yan yana gelebilir. Bu durum diğer oyuncunun taşını yeme hakkını vermez. Taşlar mutlaka yatay ya da dikey şekilde yan yana dizilmelidir.
- Oyun; tahtada yer alan çizgiler kâğıda çizilerek, taş yerine farklı renkte şişe kapakları ya da düğmeler kullanılarak da oynanabilir.



Görsel 2.27: Dokuz taş oyun tahtası



Görsel 2.28: Dokuz taş oyunu



Görsel 2.29: Plastik kapaklarla dokuz taş oyunu

6. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Geleneksel Çocuk Oyunu Uygulama

Oyunun Adı: Benimle Gelme

Uygulama

- Kura yöntemiyle ebe seçiniz.
- Oyunu şu kurallara göre oynayınız:
  - Oyuncular ayakta halka oluşturur. Ebe de halkanın dışında durur.
  - Ebe halkanın dışında sekerek dolaşır. Bir süre sonra bir arkadaşına hafifçe dokunup "Benimle gelme." der.
  - Ebe ve ebenin dokunduğu oyuncu ters istikamette koşarken diğer oyuncular alkışlayarak onlara destek olur.
  - Oyuncu ve ebe halka etrafında koşarken karşılaştıkları zaman eğilip, birbirlerini selamlayarak "Günaydın." der ve boş kalan yeri kapmak için koşmaya devam eder.
  - Boş yeri kapamayan kişi ebe olur.

SIRA SİZDE

Etkinliğin Adı: Geleneksel Çocuk Oyun Örnekleri İçeren Arşiv Oluşturma

Uygulama

- Geleneksel çocuk oyun örneklerini kaynak kitaplar, genel ağ ve yakın çevrenizden araştırınız.
- Araştırmanız sonucunda bulduğunuz oyunları not ediniz.
- Oyunları dijital ortamda ya da dosya şeklinde oyun albümü olarak arşivleyiniz.
- Oyun arşivinizde yer alan oyunları arkadaşlarınızla paylaşınız. Arkadaşlarınızın arşivinde yer alan ve sizin arşivlediğiniz oyunlardan farklı olan oyunları kendi arşivinize ekleyiniz.

1. UYGULAMA FAALİYETİ

Geleneksel Çocuk Oyunu Uygulama

Derste öğrendiğiniz bilgiler ve yaptığınız uygulamalar doğrultusunda geleneksel çocuk oyun örneklerini araştırınız. Bulduğunuz oyunlardan birini sınıfta arkadaşlarınıza uygulayınız.

Geleneksel çocuk oyunu uygulama çalışmanızı hazırlarken ve uygularken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Araştırmanızda oyun kitapları, basın ve yayın araçları, genel ağ ve yakın çevrenizden yararlanınız.
- Belirtilen kaynakların her birinden birer oyun örneğini not ediniz.
- Belirlediğiniz oyunları açık ve anlaşılır bir dille not ediniz.
- Not ettiğiniz oyunlardan birini seçiniz.
- Oyunu uygulamadan önce ortamı oyuna uygun olarak düzenleyiniz ve araç gereci hazırlayınız.
- Oyunun kurallarını sınıfta arkadaşlarınıza açıklayınız.
- Oyunu sınıf arkadaşlarınıza oyunun kurallarına uygun şekilde uygulayınız.
- Oyunu uygularken Türkçeyi doğru kullanmaya özen gösteriniz.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi, öğretmeniniz tarafından "Geleneksel Çocuk Oyunları Uygulama Kontrol Listesi"nde yer alan ölçütlere göre yapılacaktır.

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI UYGULAMA KONTROL LİSTESİ

Sınıfı	No.	Öğrencinin Adı ve Soyadı	Değerlendirme Tarihi

	ÖLÇÜTLER	EVET	HAYIR
1	Geleneksel çocuk oyunlarını araştırdı.		
2	Kaynakların her birinden birer oyun örneğini not etti.		
3	Oyunları açık ve anlaşılır bir dille not etti.		
4	Not ettiği oyunlardan birini seçti.		
5	Ortamı, seçtiği oyuna uygun olarak düzenledi.		
6	Oyunu uygulamadan önce araç gereci hazırladı.		
7	Oyunun kurallarını sınıfta arkadaşlarına açıkladı.		
8	Oyunu kurallarına uygun şekilde sınıf arkadaşlarına uyguladı.		
9	Oyunu uygularken Türkçeyi doğru kullanmaya özen gösterdi.		

Değerlendirme: Değerlendirme sonunda 3 ve 3'ten fazla ölçüt "HAYIR" ise öğrenmeler öğrenci tarafından bir kez daha gözden geçirilmeli ve uygulama tekrar edilmelidir.

2.2. EĞİTSEL ÇOCUK OYUNLARI

Eğitsel oyun, öğrenilen bilgilerin tekrar edilmesi ve bu sayede pekiştirilmesini sağlayan bir tekniktir (Görsel 2.30). Eğitsel oyunlarla bilgi ve becerilerin eğlenceli bir şekilde tekrar edilmesinin yanı sıra bireyin fiziksel ve zihinsel yeterliliğinin de geliştirilmesi amaçlanır.



Görsel 2.30: Trafik kurallarının eğitsel oyunla pekiştirilmesi

2.2.1. Eğitsel Oyunun Tanımı ve Özellikleri

Bireyin belirli konular hakkında bilgi edinmesi, kavramları genişletmesi, bir olay, bilgi ya da kültürü anlaması, bir beceriyi öğrenmesi ya da pekiştirmesine yardımcı olmak için tasarlanmış oyunlara **eğitsel oyun** denir. Birey, eğitsel oyun sayesinde eğlenerek öğrendiği için kendisine anlatılanları daha çabuk kavrar ve uzun süre unutmaz. Eğitsel oyunlar, öğretim sürecinin öğrenci ve öğretmen açısından daha verimli geçmesi ve kazanımlara ulaşılması için önemlidir.

Eğitsel oyunun özellikleri şunlardır:

- Belli bir amaca ulaşmak için önceden planlanarak hazırlanır.
- Öğrenmeyi zevkli hâle getirir.
- Açık uçlu öğrenmeyi içerir.
- Sosyalleşmeyi sağlar.
- Fiziksel ve zihinsel yetkinliği, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini artırır.

Eğitimde oyunun kullanılmasının yararları şunlardır:

- Eğitimde oyunun kullanılması bilgiyi sunma ve pekiştirmede etkilidir.
- Öğretmenin çocukların farklı zekâ alanlarına hitap edebilmesi ve bireysel farklılıklarını değerlendirebilmesine fırsat verir.
- Öğretmene öğretim sürecinde çocuklarla birlikte eğlenerek öğretme fırsatı sunar.
- Bilginin özetlenmesi ve sentezlenmesine yardım eder.
- Çocukların katılımını artırır. Pasif çocukları aktif hâle getirir.
- Öğrenmeye ilgiyi artırır ve öğrenmeyi eğlenceli hâle getirir. Dersin monotonlaşmasını engeller.
- Yaparak ve yaşayarak öğrenme imkânı verir.

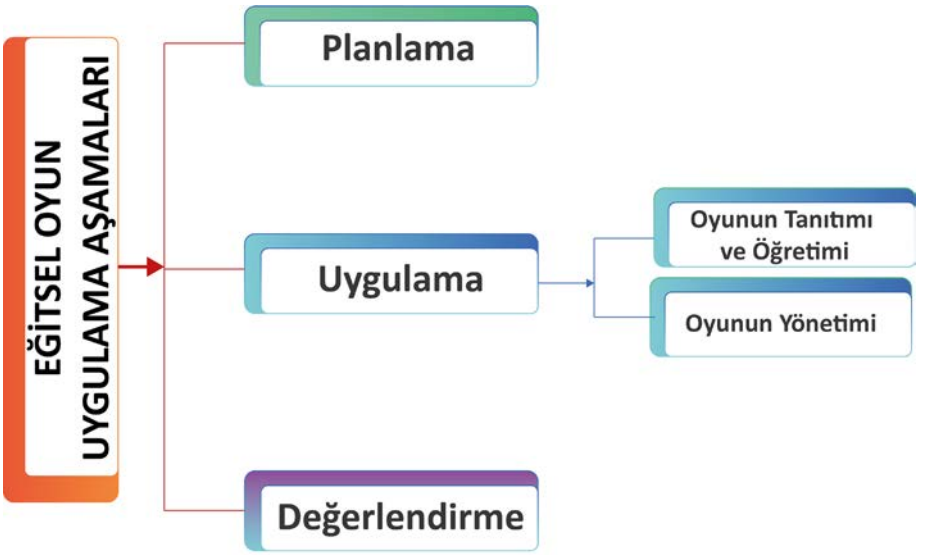
- Ezber gerektirmez. Gerçeğe dayalı bilgi edinmeye, bilgiyi akılda tutmaya ve kalıcı öğrenmeye yardımcı olur.
- Çocukların dikkat süresini ve motivasyonunu artırır.
- Çocuklar arasında etkileşimi sağlar.
- Akran öğretimine fırsat verir.
- Çocukların kendilerini ifade etmesine imkân sağlar.
- Çocukların problem çözmede farklı yöntem ve stratejiler kullanılabileceğini öğrenmesini sağlar.
- Grubun yaş ve gelişim özelliğine göre eğitsel oyuna ekleme ve oyundan çıkarmalar yapılabilir. Oyunda kum, su ve diğer doğal materyaller kullanılabilir.
- Çocuklar bu oyunlarda sıvı ve katı maddelerle uğraşarak maddenin korunumu kanunu hakkında bilgi ve deneyim kazanır.
- Çocuklar kaba ve ince motor becerilerin ön planda olduğu fiziksel aktiviteler sayesinde enerjilerini dengeler ve motor becerilerini geliştirir.
- Çocuklar elde bulunan malzemelerle bir şeyler inşa edebilir ve farklı ürünler ortaya çıkarabilir. Böylece nesnelerin şekilleri ve özelliklerini öğrenir.
- Çocuklar şekillerin bir araya gelmesiyle yeni şekiller elde etmeyi ve nesnelerin farklı kullanım alanları olduğunu öğrenir. Bu çalışmalar sırasında algılama, analiz, sentez yapma, problem çözme gibi zihinsel süreçleri aktif şekilde kullanma fırsatı bulur ve yaratıcılığını geliştirir.
- Bilinen oyunlarda eğitimci tarafından eklemeler ya da değişiklikler yapılarak birden fazla gelişim alanına yönelik oyunlar üretilebilir. Böylece çocuklar farklı duyu organlarını kullanır ve daha kalıcı öğrenir.
- Oyun sırasında çocukların aynı amaç için çalışacağı grup etkinlikleri sayesinde kendilerini ifade etme, empati ve sosyal becerileri gelişir.

Eğitimde oyunun kullanılmasının sınırlılıkları şunlardır:

- Eğitsel oyunlar tüm öğrenme biçimleri için uygun değildir.
- Daha çok zaman gerektirir.
- Çocuklar bu oyunlarda birbirleriyle endişe verecek düzeyde rekabete girebilir.
- Eğitsel oyun geliştirmek fazla zamana, satın almak pahalıya mal olabilir.
- Aynı oyunun aynı grupla oynanması, oyunun içeriği grup tarafından bilineceği için uygun olmayabilir.
- Oynanan oyun çocukların hepsinin ilgisini eşit düzeyde çekmeyebilir.
- Takım çalışması gerektiren oyunlarda tüm çocukların bilgi düzeyi kesin olarak değerlendirilemez.

2.2.2. Eğitsel Çocuk Oyunlarını Uygulama

Eğitsel oyunlar bireye yeni bilgi ve beceriler kazandırmaya yönelik olmasının yanı sıra önceden edinilmiş bilgi ve becerilerin pekiştirilmesi amacıyla da kullanılabilir. Eğitsel oyunlar, Şema 2.2'de gösterilen aşamalarla uygulanır.



Şema 2.2: Eğitsel Oyun Uygulama Aşamaları

a) Planlama

Eğitsel oyun planlanırken şu hususlar göz önünde bulundurulmalıdır:

- **Oyunun Eğitsel Değeri ve Amacı:** Oyun sonunda çocukların hangi bilgi ve becerileri kazanacağı ya da pekiştireceği önceden belirlenmeli, program bu doğrultuda yapılmalıdır.
- **Oyuncu Seviyesi:** Oyunlara katılacak çocukların yaş, kapasite, cinsiyet ve gelişim özelliklerine göre planlama yapılmalıdır.
- **Oyunun Süresi:** Oyunun süresi belirlenirken çocukların yaş, kapasite, gelişim özellikleri, oyundan sıkılma durumu ve oyunda yer alan konunun önemi göz önünde bulundurulmalıdır. Eğitsel oyun ilköğretimde kullanılacaksa her eğitsel oyuna bir ders saatinin 5-15 dakikası ayrılmalıdır.
- **Oyunun Oynanacağı Yer:** Oynanacak oyun için iklim şartları, salon, sınıf ya da bahçenin uygunluğu, oyunun günün hangi saatlerinde oynanmasının daha verimli olacağı göz önünde bulundurulmalıdır.
- **Oyunda Kullanılacak Araç Gereç:** Oyunda kullanılacak araç gerecin bulunamama ya da eksik olma ihtimali göz önünde bulundurularak gerekli araç gereç planlamaya dâhil edilip önceden temin edilmelidir.
- **Oyunun Özelliği:** Eğitsel oyun planlanırken sadece belli bir grubun katıldığı, beceri gelişimine katkısı çok olmayan, bazı çocukların baskın olduğu ya da çocuklar arasında gereğinden fazla rekabet oluşturan oyunlara yer verilmemelidir.

b) Uygulama

Eğitsel oyunun amacına ulaşabilmesi için oyunun tanıtım ve öğretimi doğru yapılmalıdır. Oyunun yönergesi, kuralları açık ve anlaşılır bir ifadeyle oyunculara açıklanmalıdır. Gerekirse oyun bir kez denenmelidir. Bu sayede oyun sırasında oluşabilecek problemler başlangıçta önlenmiş olur.

Eğitsel oyunlar iyi bir şekilde yönetilmelidir. Eğitsel oyunların yöneticisi öğretmendir. Öğretmen, her oyun için olanaklara göre yeterli bir hazırlık yapmalıdır. Güvenlik tedbirlerini almalı, grup liderini belirlemeli ve sık sık değiştirmelidir. Gruplar arasında güç dengesini gözetmelidir ve kurallara uyulmasına özen göstermelidir. Oyunu kaybedenlere basit cezalar verme ve kazananları ödüllendirme yöntemini kullanmalıdır. Eğitsel oyunlarda ödüller simgesel olmalıdır (alkışlama gibi).

c) Değerlendirme

Eğitsel oyunda çocukların kazanımlara ulaşma düzeyleri öğretmen tarafından mutlaka değerlendirilmelidir. Bu değerlendirmeler sadece sonuç odaklı olmamalı; sürekli gözlem, izleme ve yönlendirme esas alınarak yapılmalıdır. Eğitim amaçlı hazırlanan oyunların uygulanmasının sonunda çocuklar kazanımlarının farkında olmalıdır. Bu farkındalığın sağlanabilmesi için oyun sonunda çocuklarla birlikte değerlendirmeler yapılmalıdır.

1. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Tavukların Yemi

Yaş Grubu: 36-48 ay

Araç Gereç: Her çocuk için A4 kâğıt büyüklüğünde karton kutu, A4 kâğıda çizilmiş tavuk resmi, 1,5 litrelik pet şişe, yapıştırıcı, makas, bir avuç mısır ve müzik çalar

Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 5-8 dakika

Oyunun Amacı: Sayı kavramını somutlaştırma. Küçük kasların ve el ve göz koordinasyonunun gelişimini destekleme. Az ve çok kavramlarını pekiştirme.

Oyunun Oynanışı

- Pet şişe, kapak kısmının yaklaşık iki parmak altından enlemesine kesilerek ikiye ayrılır.
- Karton kutunun üst kısmının ortasına pet şişenin tabanı genişliğinde bir daire çizilir ve kesilip çıkarılır.
- Pet şişenin kapaklı kısmı, karton kutuda açılan delikten geçirilir. Şişenin kutunun içinde kalan uç kısmı kartona yapıştırılır. Üzerinde tavuk resmi çizili olan A 4 kâğıt, kutunun iç kısmına yapıştırılır.
- Tavuğun ağzına kalemle küçük bir delik açılır. Mısırlar kutu içine konur ve materyal oyun için hazır hâle getirilir.



a. Materyalin üstten görünümü



b. Materyalin yan görünümü

Görsel 2.31: Tavukların yemi oyun materyali

- Oyun materyali çocuklara dağıtılır ve "Tavukların karnı acıkmış. Müziği açtığımda mısırları tavuğun ağzındaki delikten atarak onu beslemenizi istiyorum. Müziği kapattığımda oyun bitecek ve hep birlikte tavuklarımızın ne kadar yem yediğine bakacağız." denir.
- Müziğin açılınca oyuna başlanır.
- Müzik kapatıldığında çocuklardan kutunun altındaki şişede ne kadar yem biriktiğine bakmaları istenir. Hangi şişede çok, hangi şişede az yem biriktiği hakkında sohbet edilir. "Bazı arkadaşlarınızın tavukları çok acıkmış ve çok yem yemiş, bazılarınızın tavuğu ise sanırım tokmuş. Bu nedenle daha az yem yemiş." şeklinde bir açıklama yapılıp çocukların dikkati içi az ve çok dolan şişelere çekilir.
- Sonra çocuklar her şişenin içinde kaç tane yem olabileceğini tahmin eder. Daha sonra şişelerin kapağını açıp mısırları çıkarır ve sayar.



Görsel 2.32: Tavukların yemi oyunu

2. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Hangisi Batar?

Yaş Grubu: 36-48 ay

Araç Gereç: Yarısına kadar su dolu bardaklar, bardağın içine sığabilecek ebatlarda ve farklı ağırlıklarda nesneler (para, ataç, yaprak, mantar, şişe kapağı, küçük kozalak vb.)

Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 5-8 dakika

Oyunun Amacı: Ağır ve hafif kavramını pekiştirme.

Oyunun Oynanışı

- Yarısı su dolu bardaklar ve farklı ağırlıkta nesneler çocuklara verilir. Çocuklara "Size verdiğim nesneleri, işaretimden sonra tek tek suya atmanızı ve suda yüzebilen nesneleri bardağın bir tarafına, batan nesneleri ise diğer tarafına biriktirmenizi istiyorum. Süre tamamlandığında en çok nesneyi doğru şekilde ayıranlar yarışmayı kazanacak." denir.
- Öğretmenin işaretiyle yarışmaya başlanır. 3-4 dakika sonra işaret verilerek yarışma bitirilir. Ayrımı doğru şekilde yaparak en çok nesneyi ayıran oyuncular alkışlanır. Yarış sonrasında nesnelerin bazılarının neden battığı, bazılarının da neden yüzdüğü hakkında çocukların fikirleri alınır.



Görsel 2.33: Nesnelerin suya atılması

Not: Bu oyun, suyun kaldırma kuvveti bilgisinin kazandırılması amacıyla da kullanılabilir.

3. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Ben Neyim?

Yaş Grubu: 48 ay ve üzeri yaş grubu

Araç Gereç: Taşıtlara ait resimleri içeren kartlar ve 2 adet baş bandı

Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 10 dakika

Oyunun Amacı: Taşıtlar ve taşıtların özellikleri bilgisini pekiştirme.

Oyunun Oynanışı

- Oyuncular iki gruba ayrılır. Grup üyelerinin belirlenmesinde kura, adımlama, sayışma gibi yöntemlerden biri kullanılabilir.
- Her gruba birer baş bandı verilir. Baş bantları hazır alınabileceği gibi iki parmak kalınlığında ve oyuncuların baş çevresini kaplayacak uzunlukta kurdelelerden de hazırlanabilir. Kurdelelerin iki ucuna cırt bant yapıştırılarak başa takılabilmesi sağlanır.
- Üzerinde farklı taşıtların resimleri bulunan kartlar karıştırılır ve masaya ters şekilde yerleştirilir.
- Her iki gruptan birer oyuncu ebe olarak masaya geçer. Ebeler birer kart seçer ve kartı üzerindeki resme bakmadan başındaki banda takar.
- İlk grubun üyesi grup arkadaşlarının karşısına geçerek "Ben neyim?" diye sorar.
- Grubun her üyesi, soruyu soran arkadaşlarının bandında takılı olan taşıtın adını söylemeden özelliklerinden birini söyler.
- Tüm oyuncular taşıtın söylenmemiş özelliklerinden birini söyledikten sonra ebe taşıtın ne olduğunu bilmeye çalışır. Taşıtın ne olduğunu doğru bilirse ebenin grubuna bir puan verilir ve sıra diğer grubun ebe oyuncusuna geçer.
- Oyun her iki grubun tüm üyeleri ebe oluncaya kadar sürer.
- En çok puanı alan grup oyunu kazanır.

Not: Bu oyun, okul öncesi eğitimde kazanımlara ulaşmak için kullanılan farklı konu ve kavramların (Örneğin hayvanlar, sebzeler, meyveler, ülkeler, ev gereçleri vb.) pekiştirilmesinde de kullanılabilir.



Görsel 2.34: Ben neyim? oyunu

4. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Kendi Müziğimizi Yapalım

Yaş Grubu: 48 ay ve üzeri yaş grubu

Araç Gereç: -

Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 5 dakika

Oyunun Amacı: Ritim duygusu kazanma. Ritme uygun hareket etme.

Oyunun Oynanışı

- Çocuklar üç gruba ayrılır.
- 1. gruba alkışlama, 2. gruba ayaklarla yere vurma, 3.gruba da ellerle dize vurma hareketi verilir.
- Başlama işaretiyle her grubun kendine verilen hareketi yapmaya başlaması istenir.
- Tüm çocuklar ritim tutarken hareketi bazı grupların hızlı, bazı grupların yavaş yapması istenir.
- Farklı grupların ritimlerini hızlandırması ya da yavaşlatması için yönergeler verilerek oyun devam ettirilir.

5. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Örüntü Yarışı

Yaş Grubu: 48-60 ay

Araç Gereç: Sarı, kırmızı, mavi, turuncu renklerde küçük, sert, plastik toplar ve fon kâğıtları, 2 adet hulahop, çift taraflı bant, koli bandı, makas, 8 adet 20 cm yüksekliğinde küçük karton koli ya da plastik kutu

Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 15 dakika

Oyunun Amacı: Modele bakarak nesnelerle örüntü oluşturma.

Oyunun Oynanışı

- Sarı, kırmızı, mavi ve turuncu renklerde fon kâğıtlarından her grup için iki sarı, iki kırmızı, iki turuncu ve bir mavi daire şekli kesilir.
- Çocuklar eşit sayıda dört gruba ayrılır. Zemine başlangıç çizgisi çizilir. Çizgiden itibaren her grubun hizasına bir adım aralıklarla ikişer adet 20 cm yüksekliğinde karton koli ya da plastik kutu yerleştirilir.
- Kutuların bitiminden iki adım ileriye her grup için yan yana birer masa, masanın yanına da birer sepet yerleştirilir. Sepetlerin içine sarı, kırmızı, mavi ve turuncu renklerde küçük sert plastik toplar konur.
- Hulahoplar ortadan ikiye kesilir. Hulahopların üzerine çift taraflı bant yapıştırılır. Hulahoplar uç kısımlarından koli bandıyla masalara sabitlenir.
- Renkli fon kâğıtlarından kesilen daire şekilleri masalara bir örüntü oluşturacak şekilde sıralanır.

- Başla işareti ile grupların başındaki çocuklar kolilerin üzerinden çift ayak zıplayarak geçer ve kendi grubunun hizasındaki masaya ulaşır.
- Çocuklar masadaki örüntünün ilk rengi ile aynı olan küçük plastik topu sepetten alarak hulahop üzerindeki çift taraflı banda yapıştırır. Yapıştırma işlemini tamamlayan çocuk parkurun yanından koşarak grup arkadaşlarının yanına geçer ve sıradaki arkadaşının eline dokunur.
- Bu şekilde sıra ile gruplardaki bütün çocuklar örüntüye ait renklerdeki topları tek tek hulahop üzerine yerleştirir.
- Hulahopun üzerini tamamen kaplayarak örüntüyü doğru şekilde oluşturan grup oyunu kazanır.



Görsel 2.35: Toplarla örüntü yarışı

Not: Bu oyun, örüntüde kullanılan renk sayısı azaltılarak daha küçük yaş gruplarıyla da oynanabilir.

6. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Sayılar Yarışması

Yaş Grubu: 48-60 ay

Araç Gereç: 40x25 cm boyutunda 15 adet karton, kırmızı ve mavi fon kâğıdı, yapıştırıcı ve siyah gazlı kalem

Oyunun Oynanacağı Yer: Oyun salonu ya da bahçe

Süre: 10 dakika

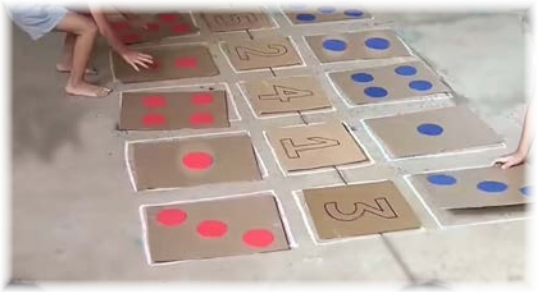
Oyunun Amacı: Sayı kavramını somutlaştırarak sayılar ve rakamlar arasında ilişki kurma becerisi kazanma.

Oyunun Oynanışı

- Oyun öncesinde 5 adet kartona 1'den 5'e kadar rakam yazılır. Kırmızı ve mavi fon kâğıtlarından on beşer adet yuvarlak form kesilir. Kalan kartonlardan 5 tanesine, her bir karta bir rakamı simgeleyecek sayıda kırmızı, diğer kartonlara da mavi formlar yerleştirilir.
- Üzerine rakamlar yazılmış kartonlar oyun alanının zeminine karışık şekilde yan yana yerleştirilir. Üzerinde rakamları temsil eden sayı kadar kırmızı ve mavi nokta bulunan kartonlar ise zemine yerleştirilen rakamların biraz uzağına yerleştirilir.

- Oyunun materyali hazırlandıktan sonra öğretmen çocukları kırmızı ve mavi olmak üzere iki gruba ayırır. Öğretmenin işaretiyle grupların ilk üyeleri koşarak üzerinde kendi grubunun rengiyle hazırlanmış sayıları temsil eden noktaların bulunduğu kartların yanına gelir ve kartlardan birini alır. Kartın üzerinde kaç adet nokta varsa sayar ve kartı temsil ettiği rakamın karşısına yerleştirir. Tüm kartları doğru şekilde ilk yerleştiren çocuğun grubu puan alır.
- Tüm çocuklar oyunu tamamlayıncaya kadar yarış devam eder. Oyun sonunda en çok puan alan grup oyunu kazanır ve alkışlanır.

Not: Bu oyun, ilköğretimde matematik işlemlerinin pekiştirilmesi için de kullanılabilir. Bu tür bir oyunda ortaya yerleştirilen kartlarda matematik işlemleri, kenara hazırlanan kartlarda ise sayılar yer alır. Yarışmacılar karttaki işlemin sonucu olan kartı bulup işlemin karşısına yerleştirmelidir.



Görsel 2.36: Sayılar yarışması



Görsel 2.37: İşlemlerin sonucunu bulma

7. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Ponponlar

Yaş Grubu: 48-60 ay

Araç Gereç: Renkli küçük ponponlar, çocuk sayısı kadar plastik ya da ahşap maşa, küçük plastik kaplar ve renkli kartonlardan kesilmiş rakamlar (1'den 10'a kadar)

Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 10 dakika

Oyunun Amacı: Sayı kavramını somutlaştırarak sayılar ve rakamlar arasında ilişki kurma becerisi kazanma. Nesneleri kullanarak basit toplama ve çıkarma işlemleri yapma. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapma.

Oyunun Oynanışı

- Renkli ve küçük ponponlar masalara yerleştirilir. Çocukların dikkati ponponlara çekilir.
- Çocukların ponponları incelemesi ve ponponlara dokunmasına fırsat verilir.
- Her çocuğa beş küçük plastik kap ve bir maşa verilir. Kartondan kesilerek hazırlanan rakamlar kapların önüne gelecek şekilde 1'den 5'e kadar yerleştirilir.



Görsel 2.38: Ponponlarla matematik oyunu

- Çocuklar ellerindeki maşayla bir tane ponpon alıp önünde 1 rakamı olan kabın içine koyarlar. Daha sonra diğer rakamlar için de aynı işlemi yaparlar.

Not: Bu oyun; nesneleri sayma, sayılar ve rakamlar arasında ilişki kurma çalışmaları tamamlandıktan sonra basit artırma ya da eksiltme çalışmaları şeklinde uygulanabilir. Örneğin üç ponpon olan kaptan bir ponpon alınarak dört ponpon olan kaba eklenir ve her iki kapta olan ponponlar tekrar sayılır.

8. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Küçük Arkeologlar

Yaş Grubu: 48-60 ay

Araç Gereç: Alçı kalıbı yapmak için plastik ya da silikon kap, alçı, su, karışım hazırlamak için plastik-kap, küçük plastik hayvan iskeletleri ya da plastik oyuncak ev gereçleri, sert plastik keski

Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 15 dakika

Oyunun Amacı: Tarihî eserlerin değerini fark etme.

Oyunun Oynanışı

- Alçı ve su, öğretmen ve çocuklar tarafından bir gün önceden plastik kap içinde karıştırılır. Fazla kıvamlı olmayan bir karışım elde edilir.
- Alçı kabının içine küçük plastik hayvan iskeletleri ya da oyuncak ev gereçleri yerleştirilir. Cıvık kıvamda hazırlanan alçı karışımı plastik alçı kabına dökülür ve kurumaya bırakılır.
- Tarih, tarihi anlamada eski eserleri önemi ve arkeoloji konularında çocuklarla sohbet edilerek çocukların hazırbulunuşluk düzeyi belirlenir. Tarihî eserler, bu eserlerin elde edilmesinin, korunmasının önemi ve zorluğu öğretmen tarafından açıklanır.
- Daha sonra çocukların alçı içinde gömülü oyuncakları plastik keski kullanarak, zarar vermeden çıkarmaya çalışması sağlanır.
- Oyuncağa zarar vermeden çıkarmayı ilk başaran çocuk alkışlanır.



Görsel 2.39: Oyuncağın plastik keskiyle alçıdan çıkarılması

9. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Gruplayalım Sayalım Toplayalım Çıkaralım

Yaş Grubu: 60-72 ay

Araç Gereç: Her oyuncu için 3 adet büyük boy kavanoz kapağı, 20 adet nohut, 20 adet kuru fasulye, kol bandı yapmak için 3 adet kurdele ve cırt bant

Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 10 dakika

Oyunun Amacı: Sayma, gruplama, toplama ve çıkarma becerisi kazandırma. İçinde ve dışında kavramlarını pekiştirme.

Oyunun Oynanışı

- Kol bantlarının ortası, iki ucu ve kavanoz kapaklarından iki tanesinin arkasına cırt bant yapıştırılır.
- Kol bantları kavanoz kapaklarıyla ortadan birleştirilir ve çocuğun iki koluna takılır. Diğer kavanoz kapağının içine nohut ve kuru fasulyeler karışık olarak konur.
- Çocuklar öğretmenin işaretiyle kapakta bulunan nohutları kola takılı kavanoz kapaklarından birine, fasulyeleri ise diğerine toplayıp gruplar.
- Gruplama işlemini arkadaşlarından önce tamamlayan çocuk alkışlanır.
- Daha sonra çocuklarla birlikte nohut ve fasulyeler sayılır.
- Sayma işlemi tamamlandıktan sonra çocuklara "Sizlere bazı yönergeler vereceğim. Nohut ve fasulyeleri yönergelere uygun olarak yerleştirmenizi istiyorum." denir.
- Çocuklara "Kolunuzdaki kapaktan iki nohudu masadaki kapağın içine yerleştirin, Üç fasulyeyi masadaki kapağın dışına koyun. Masadaki nohutlardan birini tekrar kolunuzdaki kapağın içine-yerleştirin. Kolunuzdaki kapakta kaç nohut kaldığını sayın." şeklinde yönergeler verilerek çocuklarla basit toplama ve çıkarma işlemi yapılır.
- Oyunda nohut ve fasulye yerine farklı renklerde boncuk ya da taşlar kullanılabilir. Daha büyük yaş gruplarıyla uygulama yapılırken yönergeler daha hızlı verilebilir.



Görsel 2.40: Gruplama

10. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Üç Soru Üç Cevap

Yaş Grubu: 60-72 ay

Araç Gereç: Üzerinde evcil ve yırtıcı hayvan resimleri bulunan kartlar

Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: Her oyuncu için 3 dakika

Oyunun Amacı: Hayvanları ve hayvanların özellikleri hakkındaki bilgileri pekiştirme.

Oyunun Oynanışı

- Üzerinde farklı hayvanların resimleri olan kartlar masaya ters şekilde yerleştirilir.
- Çocuklardan biri gelip bir kart seçer ve arkadaşlarına göstermeden karttaki hayvanın resmine bakar. Arkadaşlarına "Üç soru, üç cevap" der. Soru sormak isteyen üç arkadaşına sırayla söz hakkı verir.
- Çocuklar doğrudan hayvanın adı ile ilgili olmayan; hayvanın özellikleri ile ilgili olan "Nerede yaşar? Tüylü mü? Boyu benden büyük mü? Uçabilir mi? Evcil mi? Kaç ayağı var?" gibi sorular sorar.
- Kartı elinde tutan çocuk sorulara cevap verdikten sonra arkadaşlarından karttakinin hangi hayvan olduğunu bilmelerini ister.
- Çocuklar, karttaki hayvanı ilk bilen çocuğu alkışlar.
- Sırayla tüm çocukların kart seçmesi ve sorulara cevap vermesine fırsat verilir.

Not: Bu oyun şu amaçlarla da oynatılabilir:

- Okul öncesi eğitimde kazanımlara ulaşmak için kullanılan farklı konu ve kavramları (Örneğin meyveler, ev gereçleri vb.) pekiştirme.
- İlköğretimde farklı konuları (Kavramlar, tarihteki ünlü kişiler, sayılar, coğrafi bölgeler vb.) pekiştirme.

11. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Orienteering (Oryantairing)

Yaş Grubu: 60 ay ve üzeri yaş grubu

Araç Gereç: Harita ve küçük oyuncaklar

Oyunun Oynanacağı Yer: Bahçe

Süre: 15 dakika

Oyunun Amacı: Görsel materyalleri okuma ve harita yardımı ile yön bulma becerisi geliştirme.

Oyunun Oynanışı

- Bahçede bazı yerlere blok, bebek, araba gibi küçük oyuncaklar saklanır. Okul bahçesinin haritası basit şekilde çizilir ve bu oyuncakların yerleri haritada işaretlenir.
- Çocuklar iki gruba ayrılır. Bahçenin haritası çocuklara tanıtılır.
- Çocuklar haritaya bakarak oyuncakların yerlerini bulur ve oyuncakları bahçede grupları için ayrılan yere getirir.
- Süre tamamlandığında en çok oyuncağı bulan grup oyunu kazanır.

Not: Bu oyun daha büyük gruplar için hazırlandığında daha geniş alanda oynanabilir, haritada yeryüzü şekillerine de yer verilebilir ve pusula kullanılabilir. Bu sayede coğrafya dersinde yeryüzü şekilleri konusunun ve pusula kullanımının pekiştirilmesinde bu oyundan faydalanılır.



a. Bahçe haritası



b. Harita okuma

Görsel 2.41: Orienteering

12. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Hava Arabası

Yaş Grubu: 72 ay ve üzeri yaş grubu

Araç Gereç: Çocuk sayısı kadar balon, pipet, 20x10 cm ebatlarında mukavva, şeffaf koli bandı, her çocuk için ortası delinmiş 4 adet plastik şişe kapağı, 3 adet pipet ve balonu bağlamak için ip

Oyunun Oynanacağı Yer: Salon ya da sınıf

Süre: 15 dakika

Oyunun Amacı: Havanın itme kuvvetini kavratma.

Oyunun Oynanışı

- "Sizce havanın gücü var mıdır? Hava sayesinde nesneleri yerinden oynatabilir miyiz?" gibi sorularla çocukların dikkati çekilir ve fikri alınır.
- Hava, rüzgâr, rüzgârda nesnelerin uçuşması hakkında sohbet edilir.
- Oyun için gerekli araç gereç çocuklara verilir.
- İki pipetin iki ucuna plastik şişe kapakları takılır. Hazırlanan tekerler mukavvanın altına pipetlerden tutturulacak şekilde koli bandıyla yapıştırılır.
- Üçüncü pipet balonun ağzına yerleştirilir ve iple bağlanır. Bu pipet mukavvanın üst kısmına yatay şekilde yerleştirilir ve koli bandıyla sabitlenir.
- Hazırlanan düzenek ele alınır. Balonun ucuna bağlı olan pipetten üflenerek balon şişirilir. Balon şişince pipetin ağzı parmakla kapatılır.
- Hazırlanan araba yere konur ve pipetin ağzına kapatılan parmaklar çekilir. Balonun içindeki hava dışarı çıkar ve itme gücü sayesinde araba ilerler.
- Çocuklar hazırladıkları arabalarla serbest olarak oynayabilir ya da gruplar hâlinde yarışlar yapabilir.



Görsel 2.42: Hava arabası

13. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Yeryüzü Şekilleri

Yaş Grubu: 72 ay ve üzeri yaş grubu

Araç Gereç: Çocuk sayısı kadar tombala kartı (yeryüzü şekli görselleri olan), tombala çekiminde kullanılacak yeryüzü şekli çizili görseller, tombala torbası ve kapatma kâğıtları

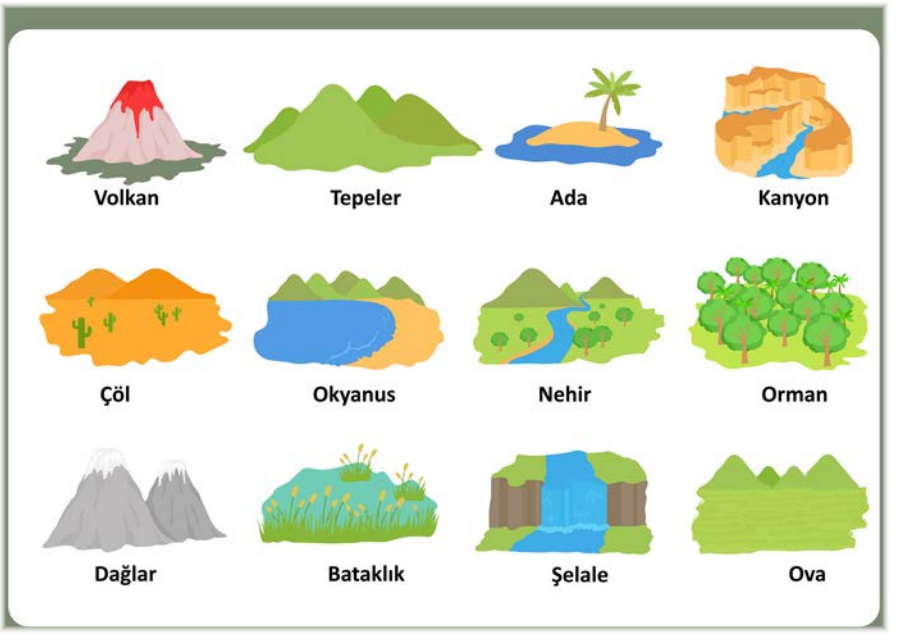
Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 10-15 dakika

Oyunun Amacı: Yeryüzü şekilleri ve özelliklerini pekiştirme.

Oyunun Oynanışı

- Farklı yeryüzü şekillerinin görselleri çocuklarla birlikte incelenir ve yeryüzü şekillerinin özellikleri hakkında sohbet edilir.
- Üzerinde yeryüzü şekillerinin görselleri bulunan tombala kartları çocuklara dağıtılır.
- Tombala çekiminde kullanılacak yeryüzü şekli çizili görseller torbaya konur. Görsellerden biri torbadan çekilir.
- Çekilen yeryüzü şekli tombala kartında bulunan çocuk, karttaki şeklin üzerini kâğıtla kapatır.
- Tombala kartında tüm görsellerin üzerini kapatmayı başaran çocuk, oyunu kazanır.



Görsel 2.43: Tombala kartında kullanılabilecek örnek yeryüzü şekilleri

14. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Kirpinin Dikenleri

Yaş Grubu: 60-72 ay

Araç Gereç: Kirpi şekli çizilip kesilmiş karton, renkli fon kâğıdından hazırlanmış küçük huniler, abaküs, kalem ve A4 kâğıttan kesilerek hazırlanmış daire şekilleri

Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 10-15 dakika

Oyunun Amacı: Toplama ve çıkarma işlemi yapma.

Oyunun Oynanışı

- Üzerine kirpi şekli çizilmiş kartonlar çocuklara dağıtılır.
- A4 kâğıttan kesilerek hazırlanmış daire şekillerinin üzerine farklı sayılarla toplama ve çıkarma işlemleri yazılır.
- Bu işlem kâğıtları çocukların önünde duran kirpilerin üzerine yerleştirilir.
- Renkli fon kartonlarından hazırlanan hunilerin her birinin üzerine daire şeklindeki kâğıtlarda bulunan işlemlerin sonuçları yazılır. Huniler çocuklara dağıtılır.
- Çocuklar kirpinin üzerindeki işlemleri abaküs kullanarak yapar ve işlemin sonucunda buldukları sayı yazılı olan huniyi işlemin üzerine koyar.
- İşlemleri doğru olarak ilk tamamlayan çocuk, oyunu kazanır.



Görsel 2.44: Kirpinin dikenleri oyunu

15. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Hangi Kıtada Neler Var?

Yaş Grubu: 60-72 ay

Araç Gereç: 2 adet Dünya haritası, ülkelerin özelliklerine ait resimler, 2 adet strafor pano ve plastik raptiye

Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 10 dakika

Oyunun Amacı: Ülkelerin özelliklerini tanıma.

Oyunun Oynanışı

- Dünya haritası üzerinde kıtalar, kıtalara ait özellikler (penguenlerin en çok bulunduğu kıtalar gibi) çocuklara gösterilir ve bu konu hakkında bilgi verilerek açıklama yapılır.
- Çocuklar iki gruba ayrılır.
- Haritalar strafor panolar üzerine yapıştırılarak sınıftaki karşılıklı iki duvara asılır. Her haritanın yanındaki masaya da kıtaların özelliklerini yansıtan resimler yerleştirilir.
- Gruplar, kendilerine ait haritanın önüne geçer ve öğretmenin işaretiyle masada bulunan resimleri ilgili kıtanın üzerine raptiyeyle yerleştirir.
- Resimleri doğru şekilde yerleştiren grup, oyunu kazanır.



Görsel 2.45: Dünya haritası üzerinde kıtalar ve özelliklerinin gösterilmesi

Not: Bu oyun, kıtalarla ilgili daha az özellik ve ülkeyle sınırlandırılarak küçük yaş grubu çocuklar için ya da resimler ve özellikler artırılarak büyük yaş grubu çocuklar için uygulanabilir.

16. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Atatürk'ün Getirdiği Yenilikler

Yaş Grubu: 60 ay ve üzeri yaş grubu

Araç Gereç: 10x20 cm boyutunda karton kartlar, Atatürk'ün getirdiği yeniliklerle ilgili resimler

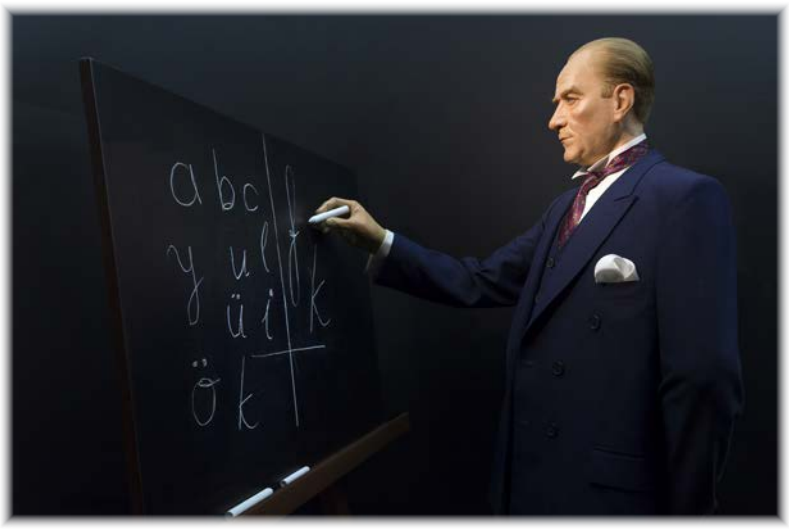
Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 15 dakika

Oyunun Amacı: Atatürk'ün getirdiği yenilikler ve önemi ilgili bilgileri pekiştirme.

Oyunun Oynanışı

- Oyunda kullanılacak kartların üzerine Atatürk'ün getirdiği yeniliklerle ilgili resimler yapıştırılır.
- Sayışma yöntemiyle bir çocuk seçilir. Kartlar çocuğa uzatılır.
- Çocuk bir kart seçer ve seçtiği kartı arkadaşlarına göstermeden resmi dikkatle inceler.
- Resmi arkadaşlarına ipuçları vererek anlatır.



Görsel 2.46: Harflerdeki yenilikle ilgili kart resim örneği

Not: Bu oyun daha büyük yaş gruplarında farklı konuların öğretimi ya da pekiştirilmesi için de kullanılabilir. İlköğretim düzeyindeki çocuklar için kullanılmak üzere hazırlanmış örnek oyun, 17. eğitsel çocuk oyun örneğinde verilmiştir.

17. Eğitsel Çocuk Oyun Örneği

Oyunun Adı: Hangi Padişah?

Yaş Grubu: 13 yaş ve üzeri yaş grubu

Araç Gereç: 10x20 cm karton kartlar, padişahlar ve Osmanlı döneminde önemli olaylarda yeri olan kişilerin resimleri

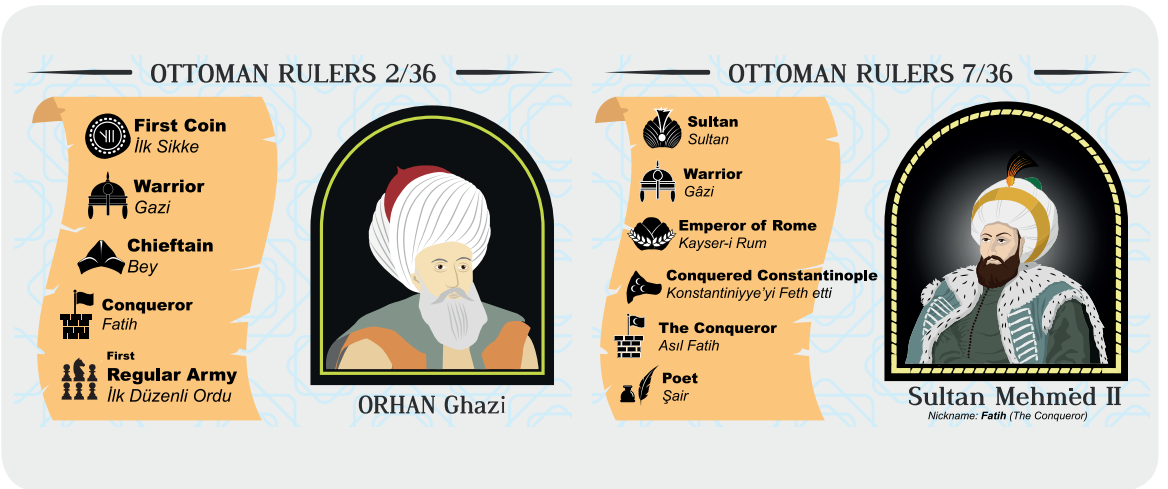
Oyunun Oynanacağı Yer: Sınıf

Süre: 15 dakika

Oyunun Amacı: Osmanlı padişahları ve tarihsel süreçte gerçekleşen olaylarla ilgili bilgileri pekiştirme.

Oyunun Oynanışı

- Oyunda kullanılacak kartların üzerine padişahların ve Osmanlı döneminde önemli olaylarda yeri olan kişilerin resimleri yapıştırılır. Kartların arka yüzeyine de kartta resmi bulunan padişah ile ilgili bilgiler ve olaylar yazılır.
- Gönüllü olan ya da sayışma yöntemiyle belirlenen çocuğa kartlar uzatılır.
- Çocuk bir kart seçer ve seçtiği kartı arkadaşlarına göstermez. Karttaki resme bakar. Kartın arkasını çevirip resimdeki padişahla ilgili bilgileri ve tarihî önem taşıyan olayları okur.
- Çocuk, arkadaşlarına bu olaylarla ilgili ipuçları vererek arkadaşlarının bahsi geçen olayları bilmesi ve bu bilgilerin yardımıyla da resimdeki kişiyi tanımasına yardımcı olmaya çalışır.
- Kartlar İngilizce hazırlanarak çocukların yabancı dil becerilerinin desteklenmesi için de kullanılabilir.



Görsel 2.47: İngilizce hazırlanmış örnek iki kartın arka ve ön yüzeyi

7. ETKİNLİK

Etkinliğin Adı: Eğitsel Çocuk Oyunu Uygulama

Oyunun Adı: Şekil Kapmaca

Araç Gereç: Renkli fon kartonlarından farklı boyutlarda kesilmiş geometrik şekiller, şeffaf bant ve müzik çalar

Uygulama

- Sınıf içinde sıra ve sandalyeleri kenara çekerek bir oyun alanı oluşturunuz.
- Renkli fon kartonlarından farklı boyutlarda kesilmiş geometrik şekilleri oyun alanına karışık olarak yerleştiriniz ve zemine şeffaf bantla sabitleyiniz (Geometrik şekilleri oyuncu sayısının 1/3'ü kadar hazırlamanız yeterlidir.).
- Sayışma yöntemiyle bir lider belirleyiniz.
- Liderin açtığı müzik eşliğinde oyun alanında serbest olarak dans ediniz.
- Lider müziği durdurup bir geometrik şeklin adını ve özelliğini söylediğinde (büyük üçgen gibi) koşup şeklin üzerine tek ayağınızla basınız.
- Bir şekle birden fazla oyuncu ayağını basabilir. Ayağı basılan şeklin dışına taşan oyuncu oyundan çıkar. Çıkan oyunculardan sonra yerden birkaç tane geometrik şekil kaldırınız ve oyuna aynı şekilde devam ediniz.
- Oyunun sonunda tek kalan oyuncuyu alkışlayarak tebrik ediniz.

SIRA SİZDE

Etkinliğin Adı: Eğitsel Çocuk Oyun Örnekleri İçeren Arşiv Oluşturma

Uygulama

- Eğitsel çocuk oyun örneklerini kaynak kitaplar ve genel ağdan araştırınız.
- Araştırmanız sonucunda bulduğunuz oyunları not ediniz.
- Oyunları dijital ortamda ya da oyun albümü olarak arşivleyiniz.
- Oyun arşivinizde yer alan oyunları arkadaşlarınızla paylaşınız. Arkadaşlarınızın arşivinde yer alan ve sizin arşivlediğiniz oyunlardan farklı olan oyunları kendi arşivinize ekleyiniz.

2. UYGULAMA FAALİYETİ

Geleneksel Çocuk Oyunu Uygulama

Derste öğrendiğiniz bilgiler ve yaptığınız uygulamalar doğrultusunda okul öncesi dönem çocuklarının geometrik şekiller hakkındaki bilgilerini pekiştirmeye yönelik bir eğitici oyun tasarlayınız. Tasarladığınız oyunu sınıfta arkadaşlarınıza uygulayınız.

Eğitsel çocuk oyunu uygulama çalışmanızı hazırlarken ve uygularken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Hazırlayacağınız oyunun yaş grubunu belirleyiniz.
- Oyunun belirlediğiniz yaş grubunun gelişimsel özelliklerine uygun olduğundan emin olunuz.
- Oyunu yazarken oyunun adını, amacını, hangi yaş grubuna yönelik olduğunu, gerekli araç gereci ve oynanacak mekânı belirtiniz.
- Oyunu sınıf arkadaşlarınıza uygulamadan önce ortamı düzenleyiniz ve araç gereci hazırlayınız.
- Oyunun kurallarını arkadaşlarınıza açıkladıktan sonra uygulayınız.
- Oyunu uygularken Türkçeyi doğru kullanmaya özen gösteriniz.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi, öğretmeniniz tarafından "Eğitsel Çocuk Oyunları Uygulama Kontrol Listesi"nde yer alan ölçütlere göre yapılacaktır.

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI UYGULAMA KONTROL LİSTESİ

Sınıfı	No.	Öğrencinin Adı ve Soyadı	Değerlendirme Tarihi

	ÖLÇÜTLER	EVET	HAYIR
1	Hazırlayacağı oyunun yaş grubunu belirledi.		
2	Belirlediği yaş grubunun gelişimsel özelliklerine uygun bir oyun hazırladı.		
3	Çocukların geometrik şekiller hakkındaki bilgilerini pekiştirmeye yönelik bir oyun hazırladı.		
4	Oyunun adını yazdı.		
5	Oyunun amacını yazdı.		
6	Oyunun hangi yaş grubuna yönelik olduğunu yazdı.		
7	Gerekli araç gereci yazdı.		
8	Oyunun oynanacağı mekânı yazdı.		
9	Ortamı oyunu uygulamadan önce düzenledi.		
10	Gerekli araç gereci oyunu uygulamadan önce hazırladı.		
11	Oyunun kurallarını arkadaşlarına açıkladı.		
12	Oyunu kurallarına uygun şekilde sınıf arkadaşlarına uyguladı.		
13	Oyunu uygularken Türkçeyi doğru kullanmaya özen gösterdi.		

Değerlendirme: Değerlendirme sonunda 3 ve 3'ten fazla ölçüt "HAYIR" ise öğrenmeler öğrenci tarafından bir kez daha gözden geçirilmeli ve uygulama tekrar edilmelidir.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerin başına cümlede verilen ifade doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız. Yanlış olan cümlelerin doğrularını altlarındaki boşluklara yazınız.

1. (….) Geleneksel oyunlar; kuşaktan kuşağa aktarılan eğlenceli, hareketli ve kültürel özellikler taşır.

……

2. (….) Geleneksel oyunlarda kullanılan oyun materyalleri sadece yapılandırılmış oyun materyalleridir.

……

3. (….) Değer, toplumun bireylerin gerçekleştirmesini beklediği iyi davranış ve uygulamalardır.

……

4. (….) Eğitsel oyunlar bireyin bir beceriyi öğrenmesi ya da pekiştirmesine yardımcı olur.

……

5. (….) Öğretmen eğitsel oyunu, oyuna ekleme ve oyundan çıkarma yapmadan uygulamalıdır.

……

6. (….) Eğitsel oyun sırasında oluşturulan grupların üyeleri her zaman aynı kişiler olmalıdır.

……

B) Aşağıdaki soruları okuyunuz ve doğru seçeneği işaretleyiniz.

7. Aşağıdakilerden hangisi geleneksel oyunlara ait bir özellik değildir?

A) Grupça oynanır.
B) Ebe seçilerek başlanır.
C) Strateji gerektirir.
D) Teknolojiden yararlanılır.
E) Yakın çevreden öğrenilir.

8. Aşağıdakilerden hangisi geleneksel oyunların unutulmasında rol oynayan etkenlerdendir?

A) Oyun kurallarının zor olması
B) Ebeveynlerin yoğun çalışması
C) Bireysel oyunlar olması
D) Kapalı alan gerektirmesi
E) Teknolojik materyaller gerekmesi

9. I. Kura çekme
II. Yazı tura
III. Taş kâğıt makas
IV. Adımlama
V. Sayışma

Yukarıda verilenlerden hangileri en çok iki oyuncu ya da iki grup arasında ebe seçimi, oyuna başlama sırası ya da oyunda sahanın hangi tarafında oynanacağını belirlemek için kullanılan yöntemlerdir?

A) I, III ve V
B) II, III ve IV
C) II, II, IV ve V
D) I, III, IV ve V
E) I, II, III, IV ve V

10. Aşağıdakilerden hangisi çocuk oyunlarında oyunun başı veya cezalısına verilen addır?

A) Ebe
B) Lider
C) Oyuncu
D) Oyun başı
E) Rakip

11. Aşağıdakilerden hangisi eğitsel oyunun özelliklerindendir?

A) Kısa zaman gerektirir.
B) Ezber gerektirir.
C) Rekabet bulunmaz.
D) Dersi monotonlaştırır.
E) Önceden planlanarak hazırlanır.

12. Aşağıdakilerden hangisi öğretmenin amaca uygun olarak oyunu tasarladığı, oyunun süresini ve yerini belirlediği aşamadır?

A) Planlama
B) Uygulama
C) Oyunun tanıtımı
D) Oyunun yönetimi
E) Değerlendirme

1. ÖĞRENME BİRİMİ ÇOCUK VE OYUN

A	
1	(Y) Oyun kurallı ya da kuralsız, amaçlı ya da amaçsız olabilir.
2	(D)
3	(Y) Hayal oyunlarına örnektir.
4	(D)
5	(Y) Fazla enerji kuramına göre organizmada bulunan fazla enerji oyun yoluyla harcanır ve gerginlik azalır.
6	(Y) Dinamik oyun kuramları oyunun içeriğini anlamaya yönelik kuramlardır.
7	(D)
8	(D)
9	(D)
10	(Y) Özel yetenekli çocuklar bir ya da birden fazla alanda yeteneğe sahiptir.
11	(D)

B							
12	13	14	15	16	17	18	19
C	A	D	E	B	B	C	A

2. ÖĞRENME BİRİMİ OYUN ETKİNLİKLERİ UYGULAMA

A	
1	(D)
2	(Y) Geleneksel oyunlarda yapılandırılmış oyun materyalleri ve doğal materyaller kullanılır.
3	(D)
4	(D)
5	(Y) Öğretmen eğitsel oyuna sınıfındaki grubun yaş ve gelişim özelliğine göre ekleme ve çıkarmalar yapılabilir.
6	(Y)

B					
7	8	9	10	11	12
D	B	C	A	E	A

MEB, Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğü, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Alanı Çerçeve Öğretim Programı, Ankara, 2020.

Aça, M. (2018). Trabzon yöresi geleneksel çocuk oyunlarından bazılarının halk bilimsel incelemesi. *Motif Akademi Halk Bilimi Dergisi*, 11(22), 49-68.

Başal, H.A. (2010). *Geçmişten günümüze Türkiye'de geleneksel çocuk oyunları.* İstanbul: Morpa yayınları.

Burgaz Uskan, S. ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri, *Türkiye International Journal of Contemporary Educational Studies (IntJCES) December,* 5(2), ISSN: 2458-9373.

Gürbüz, D. Ö. (2017). *Yapısal ve işlevsel açıdan Afyonkarahisar çocuk oyunları.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi. Ankara.

Hazar, Z. ve Altun, M. (2018). Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi,* 13(1), 52-72.

Kalkan, A. (2012). *Geçmişten günümüze dededen torunlara çocuk oyunları ve oyun araçları.* İzmir: Birleşik Matbaacılık.

Keskin, M.A. (2020). Artvin yöresi çocuk oyunlarında Türk, Gürcü, Laz ve Hemşin halklarının kültür birliği. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi,* 13(32), 1350-1360.

Koç, V. (2020). Beden eğitiminde eğitsel oyunlar. *Çocuk Hakları ve Eğitimi Dergisi,* 1(1), 68-53.

Şahin Çakır, Ç., Adanaş, G., Naldemir, T, Soytürk, N. ve Günay, K. (2020). Hücrepoli oyununun tanıtılması, oyun hakkında öğrenci, öğretmen görüşleri ve araştırmacı gözlemleri. *Fen, Matematik, Girişimcilik ve Teknoloji Eğitimi Dergisi,* 3(3), 174-196.

Yıldıran, İ. (1997) Tepük futbol mudur? XI. yüzyıl Türk spor faaliyetlerinden "tepük" oyununun mahiyeti üzerine bir araştırma. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi,* 2(1), 54-62.

GENEL AĞ KAYNAKÇASI VE GÖRSEL KAYNAKÇASI

Materyalin genel ağ kaynakçasına ve görsel kaynakçasına buradan ulaşılır.

Karekoda ulaşılamaması durumunda aşağıdaki linki kullanabilirsiniz.

http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=2110

*Kaynakça, TDK yazım kuralları ve kaynak gösterme biçimi esas alınarak hazırlanmıştır.