



This project is funded by the European Union.
Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.
هذا المشروع تم تمويله من قبل الاتحاد الأوروبي



İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL DUYGUSAL BECERİ GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNLAR



ÖZEL EĞİTİM VE REHBERLİK HİZMETLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ





This project is funded by the European Union.
Bu proje Avrupa Birlięi tarafından finanse edilmektedir.
هذا المشروع تم تمويله من قبل الاتحاد الأوروبي



İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL DUYGUSAL BECERİ GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNLAR



ÖZEL EĞİTİM VE REHBERLİK HİZMETLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



PIKTES

ANKARA 2024

İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL DUYGUSAL
BECERİ GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNLAR

EDİTÖRLER

| Doç. Dr. Mustafa OTRAR
Cengiz METE

YAYIN KOORDİNATÖRÜ

| Serpil ALTUNCU VAROL
Cihan KIVANÇ

YAZARLAR

| Prof. Dr. Fulya CENKSEVEN ÖNDER
Prof. Dr. Akın EFENDİOĞLU

PROJE EKİBİ

| Millî Eğitim Uzmanı Doğan Onur KÖKSAL
Uzm. Psk. Dan. Elif Asena AKIN
Uzm. Psk. Dan. İsmail YILDIRIM

YAYINA HAZIRLAYANLAR

| Uzm. Psk. Dan. Erdi YÜCE
Uzm. Öz. Eğ. Öğr. Özlem ÜLGÜT
Merve TAŞÇI

GENEL YAYIN NO

| 9475

TANITICI YAYINLAR DİZİ NO

| 3133

ISBN

| 978-975-11-8221-0

TASARIM

| Sude Ajans Reklam Org. Tan. Ltd. Şti.

RESİMLEYEN

| Mustafa ŞAHİN

Sosyal Duygusal Beceri Eğitimi Programı'nın her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığı Türk Eğitim Sistemindeki Çocukları İçin Kapsayıcı Eğitimin Desteklenmesi Projesi'ne aittir. Programın içerik ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir suretle alınıp yayınlanamaz.

Bu yayın Avrupa Birliği'nin maddi desteği ile hazırlanmıştır. Yayında beyan edilen görüşler kişilerin kendi sorumluluğundadır ve hiçbir şekilde Millî Eğitim Bakanlığı ve Türk Eğitim Sistemindeki Çocukları İçin Kapsayıcı Eğitimin Desteklenmesi Projesi'nin görüş ve politikalarını yansıtmamaktadır.

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ.....	5
Oyunların Özellikleri ve Oyun Oynama Sürecinde Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar	6
Sosyal Duygusal Öğrenme (SDÖ) Yeterlik Alanları ve Kazanımlar	7
İlkokul Öğrencilerinin Sosyal Duygusal Beceri Gelişimini Destekleyen Oyunlar	9
1. DAVRAN - PAYLAŞ - POSTALA.....	10
2. DUYGU BALONLARI	14
3. GÜRÜLTÜYÜ YENELİM	17
4. AYRILSAK DA BERABERİZ	19
5. DUYGULAR ZİLE GELDİ.....	22
6. DUY DUYABİLİRSEN.....	24
7. DUYGUNU YOLLA.....	28
8. DUYGU BULMACA	34
9. DURMA ZIPLA.....	37
10. YARDIM ELİ.....	41
11. PETEĞİNİ KORU OYUNU KAZAN	43
12. TOP KAÇIRMA.....	46
13. YILDIZ BULMACA	49
14. DÜZENEKTEKİ BAYRAK	57
15. ÇÖZÜMÜ BUL OYUNDA KAL.....	60
16. SINIFINI TANI POPÜLER OLANI BUL.....	64
17. HEDEFİNE ZIPLA.....	68
18. ELİMDE VAR ATEŞ	72
19. ZİLE BAS	75
20. BALONUNU BUL - GÖREVİNİ YAP.....	78

21. KAÇIŞ ÇEMBERİ.....	80
22. REHBERİMLE ENGELLERİ AŞIYORUM	85
23. RENK CÜMBÜŞÜ	88
24. AÇ KİLİDİ	92
25. YARDIMA KOŞ.....	95
26. SENDEN BANA.....	100
27. YAPBOZUMU TAMAMLİYORUM.....	102
28. MONÇİ	106
29. DUYGUNU BUL - BEDENİNLE GÖSTER	108
30. ÜÇGEN DAYANIŞMASI	113
KAYNAKÇA.....	115

GİRİŞ

İlkokullarda öğrenim gören çocuklar Piaget tarafından somut işlemler dönemi adı verilen gelişim dönemi içinde yer alırlar. Bu dönem, çocukların öğrenme süreçlerinin somut nesne ve deneyimlerle desteklenmesini gerektirir. Dahası, bu dönem çocukların mantık ve muhakeme yapma becerilerinin arttığı, psiko-motor açıdan gelişimlerinin hızlı ilerlediği, sportif hareket ve becerileri daha yetkin bir şekilde yapmaya başladıkları bir yapıya sahiptir. Çocukların iş birliğiyle ve oyun temelli aktivitelerle öğrenmesi önem arz eder. Bu özellikler çocukların hem sosyal hem de duygusal açıdan öğrenmelerini desteklemek için oldukça elverişli bir dönemde yer aldıklarını ortaya koyar.

Sosyal duygusal öğrenme (SDÖ), farklı özelliklere sahip çocukların yer aldığı sınıf, okul ya da diğer ortamlarda sosyal bir uyumun yakalanması ve duygusal zekâ kapsamında yer alan özelliklerin geliştirilmesi üzerine odaklanır. Bu bağlamda çocukların SDÖ süreçlerinin desteklenmesi için CASEL olarak isimlendirilen çerçeve model temel alınmıştır. CASEL'e göre, SDÖ'nün gelişimi çocukların *öz farkındalık*, *sosyal farkındalık*, *öz yönetim*, *sorumlu karar verme* ve *ilişkisel beceriler* yeterliklerini kazanmalarıyla mümkün olacaktır. Bu kitapta, ilkokullarda öğrenim gören çocukların CASEL modelinde ifade edilen yeterliklerini geliştirerek SDÖ süreçlerini desteklemek amacıyla geliştirilmiş oyunlar yer almaktadır.

Piaget² oyunu, çocuğun bilişsel gelişimi için yaşamsal öneme sahip bir sindirme işlemi olarak ifade ederken Erikson³ çocuğun gerçek yaşama hâkim olmak ve üstesinden gelmek için yaratılan deneyimlerin çocuksu biçimi olarak açıklamaktadır. Dahası, Montessori⁴ oyunu, çocuğun işi olarak görürken Vygotsky⁵ oyunun çocuğun tüm gelişimsel eğilimlerini içeren yoğunlaşmış bir form olduğunu ve çocuğun oyun oynarken bulunduğu yaşı ve günlük davranışlarının daha üstündeki bir seviyeye ulaştığını savunur. Bu bağlamda, oyunun ilkokul çocuklarına CASEL'in odaklandığı yeterlikleri kazandırarak SDÖ'lerini desteklemek için etkili bir araç olacağı öngörülmüştür.

Oyunların geliştirilmesi ve yazılması sürecinde öncelikle CASEL'de vurgulanan ve SDÖ'nün temelini oluşturan *öz farkındalık*, *sosyal farkındalık*, *öz yönetim*, *sorumlu karar verme* ve *ilişkisel beceriler* yeterlik alanları incelenmiştir. Devamında, yeterlik alanlarının her biri için kazanımlar oluşturulmuştur. Kazanımlar temel alınarak oyun içerikleri geliştirilmiş, geliştirilen içerikler oyun etkinlikleri olarak geliştiriciler tarafından uygulanmış, düzenlemeler yapılmıştır. Devamında, ilk düzenlemeleri yapılan oyunlar alanda (sınıf içi – okul bahçesi) uygulanmış, gözlemler yapılmış ve günlükler tutulmuştur. Alandan toplanan veriler analiz edilerek oyunlarda ihtiyaç duyulan düzenlemeler yapılmış ve son şekli verilmiştir.

Oyunların Özellikleri ve Oyun Oynama Sürecinde Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

Kitapta yer alan oyunlar Millî Eğitim Bakanlığına bağlı devlet okullarında görev yapan sınıf öğretmenlerinin katılımlarıyla geliştirilmiştir. Bu bağlamda, oyunların geliştirilmesinde CASEL modeline uygunluk, kazanımlara uygunluk, öğrenci düzeyine uygunluk, aktivite (öğrenciyi aktif kılma), uygulanabilir olma (işlevsellik), farklı ortamlarda uygulanabilir olma (sınıf içi, sınıf dışı), esneklik (farklı sınıf düzeylerine uyarlanabilme), ekonomiklik (birden fazla kazanıma ulaştırmayı destekleme, maliyetin düşük olması) ve açık-anlaşılır olma ilkeleri temel alınmıştır. İlkeler oyunların etkili ve verimli olmasını desteklemeyi amaçlamaktadır.

Bir oyun ne kadar iyi tasarlanmış olursa olsun öğretmenin oyunu doğru algılaması, kurgulaması ve sınıfında etkili bir şekilde uygulaması yukarıda ifade edilen ilkelerin tamamından daha önemlidir. Bu bağlamda öğretmenlerin öğrencilerine oyunları oynatmadan önce aşağıdaki önerileri dikkate almasında yarar olduğu düşünülmektedir:

- Oyunu dikkatli bir şekilde okuyun ve zihninizde kurgulayın. Anlayamadığınız yerler olduğunda tekrar göz atmanız yararlı olacaktır.
- Öğrencilerinizin özelliklerini dikkate alarak oyun oynama sürecinde yaşanabilecek olası problemleri belirleyerek tedbir alın (öğrencilere uygun roller verin, sınıfta düzenleme yapın vb.).
- Oyun ön hazırlık gerektiriyorsa hazırlıkları yaparak ihtiyaçları karşılayın.
- Oyun ilk oynandığında akıcılık yakalanamayabilir. Bu açıdan sabırlı olun öğrencilerin oyun kurallarını içselleştirmelerine fırsat tanıyın.
- Oyun için erişimi olmayan araçlar/materyaller gerekiyorsa ilgili araçları uygun şekilde değiştirin.
- Öğrencilerinize oyun oynama sürecinde rehberlik edin ve gerekli gördüğünüzde uyarın.

Sosyal Duygusal Öğrenme (SDÖ) Yeterlik Alanları ve Kazanımlar

Oyunların anlatımında, oyunun hangi yeterlik alanındaki kaç numaralı kazanıma(lara) odaklandığını gösteren açıklamalara yer verilmiştir. Örneğin, bir oyun öz farkındalık (ÖF) yeterlik alanının üçüncü (3) kazanımına odaklanıyorsa ÖF3 ifadesine yer verilmiştir.

Yeterlik Alanı	Kazanımlar
Öz Farkındalık (ÖF)	1. Duygularını fark eder. 2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir. 3. Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir. 4. Yaşadığı olaylarda duygu ve düşüncelerin arasındaki ilişkileri fark eder. 5. Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder. 6. Güçlü ve zayıf olduğu yönlerinin farkına varır. 7. Bireysel sınırlarının/sınırlılıklarının farkına varır. 8. Zayıf olduğu yönleri geliştirmek için çaba gösterir. 9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.
Sosyal Farkındalık (SF)	1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder. 2. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkların önemini ifade eder. 3. Diğer insanların duygularının farkına varır. 4. Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır. 5. Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir. 6. Diğer insanlara duyarlı davranır.
Öz Yönetim (ÖY)	1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar. 2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir. 3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur. 4. Uygun istek ya da ihtiyaçlarının gerçekleşebileceğinin farkında olur. 5. Hedeflerine ulaşabilmek için bazı isteklerini ertelemesi gerektiğini fark eder. 6. Hedeflerine ulaşmak için yapması gerekenleri önem sırasına koyar. 7. Farklı durumlarda yaşadığı duyguları (öfke, kaygı, stres vb.) kontrol etmeye çaba gösterir.

Yeterlik Alanı	Kazanımlar
Sorumlu Karar Verme (SKV)	- Yaşadığı ya da karşılaştığı sorunları tanımlar. - Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder. - Karşılaştığı probleme yönelik işlevsel olan ve olmayan çözüm yollarını ayırt eder. - Bir problemin çözümünde diğer insanlarla fikir alışverişinde bulunmanın önemini fark eder. - Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır. - Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.
İlişki Geliştirme Becerileri (İB)	- İletişimde aktif dinlemenin önemini fark eder. - İletişim kurarken beden dilini kullanır. - İletişim sürecinde göz teması kurar. - Karşısındaki bireyi dikkatle dinler. - İletişim kurmaya istekli olur. - İletişim sürecinde bireylerle yaşadığı çatışmalara ilişkin düşüncesini söyler. - İhtiyaç duyduğunda diğer insanlardan yardım ister. - Uygun durumlarda diğer insanlara yardım etmeyi teklif eder.

İLKOKUL
ÖĞRENCİLERİNİN
SOSYAL DUYGUSAL
BECERİ GELİŞİMİNİ
DESTEKLEYEN
OYUNLAR

1. DAVRAN - PAYLAŞ - POSTALA

Oyun Türü: Bireysel - Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

ÖF1, ÖF3, ÖF5, ÖF9, SF3, SF5, ÖY3, SKV2, SKV3, SKV6, İB2, İB4

Materyaller

Kronometre, öğrenci sayısı kadar zarf ve kart

Oyuna Hazırlık

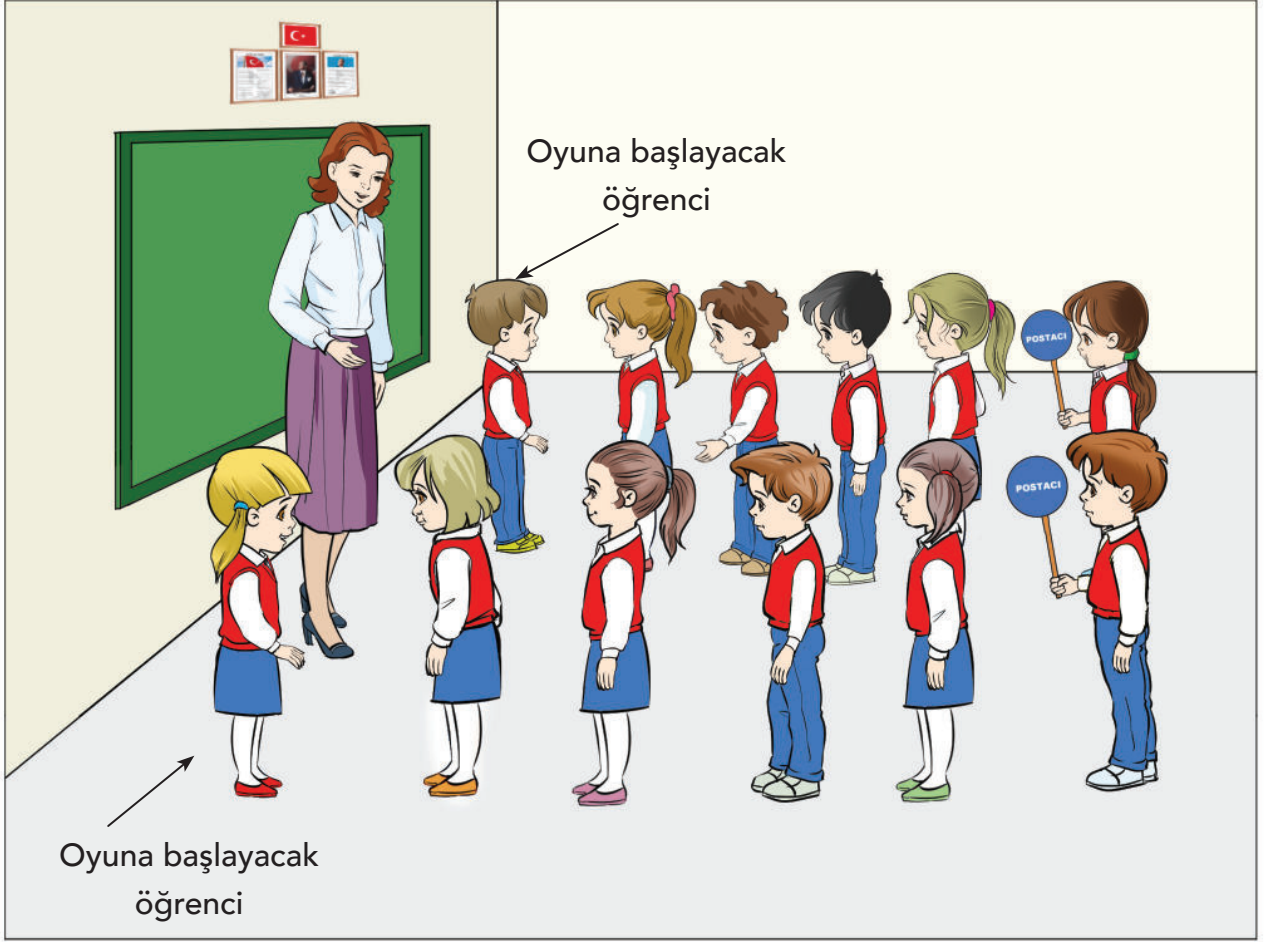
- Farklı duyguları anlatan kartlar oluşturulur, her örnek durum iki ayrı karta yazılır ve mektup zarflarına koyulur (Form-1).
- Sınıfın önünde öğretmen bir duygunun nasıl ifade edileceğine ilişkin bir doğru bir de yanlış örnek verir.

Durum: Kantinde alışveriş sırası tam size gelmişken arkanızdan bir öğrenci sizin önünüze geçti, ne tepki verirsiniz?

- **Doğru davranış:** "Kantinden bir şey almak istiyorsan sıranı beklemelisin çünkü şimdi benim sıram geldi." diye uyarırım.
- **Yanlış davranış:** "Öğrenciyi iterek yere düşürürüm."
- Öğretmen tüm öğrencilerin doğru ve yanlış davranışı anladığını belirlediğinde oyunu başlatır.

Oyun Açıklaması

- Sınıf iki gruba ayrılarak tek sıra hâlinde dizilir.
- İki kişi postacı olarak belirlenir ve her sıranın sonuna yerleşir. Yerleşme işleminde Şekil 1'den yararlanılabilir.



Şekil 1. Oyun sıralarının oluşturulması.

- Postacılar dışındaki tüm öğrencilere aynı kartların (Şekil 1’de, aynı numara ile gösterilen öğrencilere) yer aldığı zarflar verilir. Örneğin her iki sırada da 1 numara ile gösterilen öğrencilere Örnek 1’deki durumun yer aldığı kartı içeren birer zarf verilir. Postacılar da postacı kartı verilir. Öğrenciler zarfları açmadan anlatma sıralarını bekler.
- Birinci (oyuna başlayacak) öğrenci zarfı açar, kartı okur ve okuduğu metindeki duyguyu gösteren davranışı sergiler (sözlü ifade, beden dili, mimikler vb. kullanılabilir).
- Öğretmen iki sıranın arasında dikkatle öğrencileri takip eder. Doğru davranışı onaylar ve anlatma sırası bir sonraki öğrenciye geçer (öğrenci arkasındaki öğrenciye yüzünü döner). Doğru davranışı gözlemediği durumlarda öğrenciyi doğru davranışa yönlendirir.
- Postacıya en hızlı ulaşan sıra oyunu kazanır. Bu durumda, postacı kartı havaya kaldırır ve oyun biter.

Öğretmene Öneriler

- Öğrencilerin zarflarını kendilerine sıra geldiğinde açmalarına dikkat edilmeli.
- Bireysel olarak oynanabilir.
- Bireysel oyun sürecinde her iki öğrencinin kazanmasına da izin verilebilir.
- Öğretmen her iki grubu da aynı anda dinlemekte zorlanabilir. Böyle bir durumda grupları ayrı ayrı oynatır ve oyun sürelerini kaydederek kazanan grubu belirleyebilir.

Dönüt

- Oyun sonunda öğrencilerin neler hissettiklerine ilişkin düşünceleri alınır, öğretmen bir değerlendirme yapar.

Form 1.



KAZANDIK



KAZANDIK



Eve geldiniz, kardeşiniz
en sevdiğiniz
oyuncağınızı kırmış, ne
tepki verirsiniz?

Sınıf başkanlığı seçimine
aday olmuşsunuz ve
seçimi kaybettiniz, ne
tepki verirsiniz?

Oyun oynarken
düşünüz, diziniz
kanadı ve yeni aldığınız
pantolonunuz yırtıldı, ne
tepki verirsiniz?

Bir arkadaşınızı
sizden izin almadan
kalemliğinizden silgi
alırken gördünüz, ne
tepki verirsiniz?

2. DUYGU BALONLARI

Oyun Türü: Bireysel - Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan - Ev

Süre: -

Kazanımlar

ÖF1, ÖF2, ÖF3, ÖF9, SF1, SF3, SF4, İB1, İB4

Materyaller

- Duygu sayısı kadar renkli balonlar
- Tahta kalem
- Sepet

Oyuna Hazırlık

- Mutluluk, utanma, üzüntü, öfke, korku, şaşkınlık (Heyecan, kıskançlık ve hayal kırıklığı eklenebilir.) duygularının yazılı olduğu balonlar hazırlanır.
- Duygu sayısı kadar gönüllü öğrenci seçilir ve tahtanın önüne yan yana dizilerek her birine birer balon verilir.
- Form 2’de yer alan duygu durumları kesilerek bir sepete konulur.

Oyun Açıklaması

- Sınıf mevcuduna göre 3-5 kişilik gönüllü öğrenci grubu oluşturur ve grup üyelerinin ayağa kalkmasını ister.
- Öğretmen sepetten rastgele bir durum kartı seçerek yüksek sesle grup üyelerine okur.
- Grubun öğrencileri hissettiği duyguların yazılı olduğu balonun yanına giderek balonun üzerine tahta kalem ile yıldız çizer ve yerlerine döner.
- Öğretmen yeniden 3-5 kişilik gönüllü öğrenci grubu oluşturur ve grup üyelerinin ayağa kalkmasını ister, tüm öğrenciler duygularını belirtene kadar süreci tekrarlar.
- Tahtadaki öğrenci taşıdığı balondaki duyguyu kaç kişinin paylaştığını söyler, en çok paylaşılan duygu alkışlanır bu öğrenci taşıdığı duygu ile ilgili bir anısını paylaşır ve elindeki balonu patlatır.

Öğretmene Öneriler

- Öğretmen örnek durumları okurken vurguya dikkat etmelidir.
- Balon üzerine çizilen simge çeşitlilik gösterebilir.
- Balonu patlatan öğrencinin dışındaki diğer öğrencilerden de duygularını ifade ederek balonlarını patlatmaları istenebilir.

Dönüt

- Oyun sonunda öğrencilerin neler hissettiklerine ilişkin düşünceleri alınır, öğretmen bir değerlendirme yapar.



Form 2.

Karne günüydü, eve gittiniz ve evde sizi çok istediğiniz kocaman tekerlekleri olan kırmızı bir bisiklet ile babanız bekliyor.

Güneşli bir pazar günü ailenizle pikniğe gittiniz, yemek sonrası top ile oynayacakken bir anda yağmur başladı.

Teneffüste arkadaşlarınız ile oyun oynarken farklı sınıftan biri gelip oyununuza sürekli müdahale etti.

Okul sonrası eve geldiniz, dinlenirken aniden tavadaki lambanın ve dolapların sallandığı hissettiniz.

O gün doğum gününüz ama kimse doğum gününüzü kutlamadı fakat son derste kapı çaldı ve anneniz elinde kocaman bir pasta ile sınıfa girdi.

23 Nisanda okumak için bir şiir ezberlediniz, sıra size geldi sahneye çıktınız mikrofonu elinize aldınız.

Misafirliğe gittiniz ayakkabınızı çıkarıp içeriye girdiğinizde çorabınızın delik olduğunu fark ettiniz.

Hafta sonu ailecek maç izlerken tuttuğunuz takım son dakikada maçı kaybetti.

3. GÜRÜLTÜYÜ YENELİM

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

ÖF9, SF5, ÖY3, İB1, İB4, İB5

Materyaller

Tahta kalem, karton

Oyuna Hazırlık

- Sınıf kulak grubu ve gürültü grubu olarak iki gruba ayrılır. Kulak grubu çember şeklini alırken gürültü grubu çemberin içine dağılır.

Oyun Açıklaması

- Öğretmen, kulak grubuna "Bugün günlerden Çarşamba.", "İşleyen demir ısıldar.", "Şu köşe yaz köşesi şu köşe kış köşesi ortada su şişesi." vb. cümleler söyler.
- **Kulak grubunun görevi:** Verilen cümlenin grubun son üyesine kadar sırayla doğru ve tam ulaşmasını sağlamak.
- **Gürültü grubunun görevi:** Gürültü yaparak kulak grubunun cümleyi doğru bir şekilde iletmesini engellemektir.
- Seçilen cümle çemberdeki herhangi bir öğrencinin kulağına söylenir.
- Öğretmenin komutu ile her iki grupta görevini yerine getirmeye çalışır.
- Son öğrenciye sıra geldiğinde elini havaya kaldırır.
- Ardından gürültü grubu susar.
- Elini kaldıran öğrenci, grubundan gelen cümleyi öğretmeniyle paylaşır.
- Bu cümle doğru ise kulak grubu, yanlış ise gürültü grubu 2 puan kazanır.

- Toplamda 10 puan kazanan grup, oyunu kazanır.
- Bir sonraki oyunda kulak grubuyla gürültü grubu yer ve rollerini deęiřtirir.
- Rol deęiřiklięi tamamladıktan sonra yeni görevlerle oyuna devam edilir.

Öğretmene Öneriler

- Sınıf seviyesine göre kulak grubunun söyleyeceęi cümleler belirlenir.
- Gürültü grubunun çemberin dışına çıkmadan ve kulak grubuna yaklařmadan/dokunmadan, belirli bir mesafeden görevlerini yapması gerekir.
- Sınıfta aşırı gürültü olabilir, okul bahçesinde oynanması daha kolaydır.

Dönüt

- Oyun sonunda öğrencilerin neler hissettiklerine ilişkin düşünceleri alınır, öğretmen bir deęerlendirme yapar.
- Benzer bir durum yařayan öğrenci varsa anısını anlatır.

4. AYRILSAK DA BERABERİZ

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

ÖF9, SF1, ÖY3, SKV2, İB1, İB4, İB5

Materyaller

- Birbirine bağlı farklı renklerde 1 metrelik kurdele
- 10 adet karton bardak
- Süre ölçer (kronometre)
- A4 kâğıdı

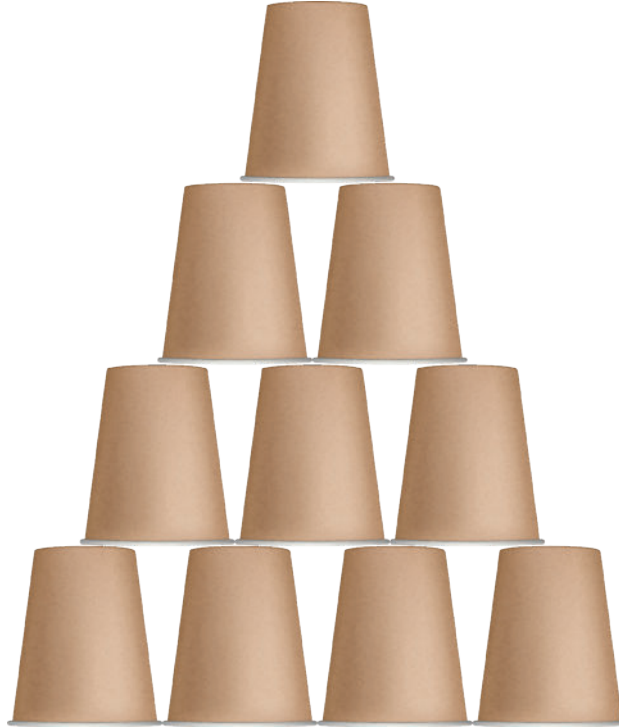
Oyuna Hazırlık

- Öğretmen aşağıda örnekleri verilen sorulardan 5 tanesini seçer ve kâğıda yazar (sınıf durumuna göre çeşitlendirilebilir):
 - Herhangi bir müzik aleti çalabilenler kimler?
 - Herhangi bir evcil hayvan besleyenler kimler?
 - Evde bitki yetiştirenler kimler?
 - Ebeveyni polis (öğretmen, çiftçi, esnaf vb.) olanlar kimler?
 - Ispanak (köfte, makarna, enginar vb.) yemeğini sevenler kimler?
 - Yüzme bilenler kimler?
 - Bisiklet kullanmayı bilenler kimler?
 - Günlük tutanlar kimler?

Oyun Açıklaması

- Öğretmen, gönüllü öğrenciler arasından bir kişiyi makinist olarak seçer.

- Seçilen makinist kâğıtta yazılı ilk soruyu yüksek sesle okuyarak "Bu özelliğe sahip olanlar vagonuma binsin." der.
- Okunan özelliğe sahip öğrenciler ilk kurdeleye tutunur ve birinci vagonun yolcuları tamamlanmış olur.
- Makinist yeni soruyu sorar ve sorulan özelliğe sahip öğrencilerin önceki vagonunda yer alan bir öğrencinin elindeki kurdeleye tutunarak yeni vagonu oluştururlar. İkinci kurdeleye tutunarak yeni vagona binmelerini sağlar (Önceki vagonlardan birine binmiş olan öğrenciler vagonlarını değiştiremez.).
- Süreç, bu şekilde devam eder.
- Makinist, 5 vagon tamamlanınca sınıfta bir tur atar.
- Tur tamamlandığında öğretmen her vagonlardan bir oyuncu seçer.
- Vagonlardan seçilen oyuncular, sırayla öğretmen masasında aşağıda Şekil 1’de verilen görseli oluşturur. Öğretmen her öğrencinin kuleyi tamamlama süresini süre ölçer (kronometre) ile ölçer.



Şekil 1. Bardak kulesi

- En kısa sürede kuleyi tamamlayan öğrencinin vagonu oyunu kazanır.
- Öğrenciler sıralarına oturur. Öğretmen "Bu sınıfın öğrencileri ayağa kalsın." der. Tüm sınıf ayağa kalkarak kendilerini alkışlar.

Öğretmene Öneriler

- Soruların hazırlanmasında herkesin sahip olduğu özellikler yerine farklı olan öğrencileri ortaya çıkarabilecek özellikler tercih edilmelidir.
- Her vagonda en az bir öğrencinin olması sağlanmalıdır.

Dönüt

- Oyun sonunda öğrencilerin neler hissettiklerine ilişkin düşünceleri alınır, öğretmen bir değerlendirme yapar.
- Vagonda birden fazla öğrenci olduğu durumda bardakları dizecek öğrenci bir oyunla seçilebilir. Örneğin “bilmece bildirmece dil üstünde kaydırmaca”, “kısa çöp-uzun çöp”, “taş-kâğıt-makas” vb.

5. DUYGULAR ZİLE GELDİ

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

ÖF1, ÖF2, ÖF3, ÖF4, ÖF5, ÖF9, SF1, SF3, ÖY3, SKV6, İB1, İB4, İB5

Materyaller

- Resepsiyon zili (2 adet)
- Çember (Tebeşirle sınıfın zeminine çizilebilir.)
- 1 adet masa

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen sınıfı 2 gruba ayırır.
- Gruplar Şekil 1’de gösterilen sıra düzenine geçer.



Şekil 1. Oyun düzeni ve konumlandırma.

- İki grubun ortasına Şekil 1’deki gibi çember yerleştirilir.
- Masa, Şekil 1’deki gibi konumlandırılır ve her iki ucuna resepsiyon zilleri konulur.
- Öğretmen oyun sürecinde ne yapması gerektiğini gösteren örnek durumu oluşturur.

Örnek Durum:

- Öğretmen bir duygu söyler (mutluluk, utanma, üzüntü, öfke, korku, şaşkınlık), örneğin “korku”.

- Resepsiyon ziline basar, çemberin içine zıplar ve “korku” duygusuna dair bir durum ve bu durumun sonucu olan bir davranışı yüksek sesle ifade eder. Örneğin, *“Ailem ile seyahat ederken babam küçük bir trafik kazası yaptı. Ben kafamı koltuğa çarptım ve çok korktum. Artık ne zaman arabaya binsem emniyet kemerimi hemen takıyorum.”*
- Öğretmen öğrencilerin oyunda ne yapmaları gerektiğini anladığından emin olduğunda örnek durumu bitirir.

Oyun Açıklaması

- Öğretmen bir duygu söyler (mutluluk, utanma, üzüntü, öfke, korku, şaşkınlık).
- Söylenen duygu ile ilgili örneği olan öğrenci zile basar.
- Zile ilk basan öğrenci konuşma hakkına sahip olur ve çemberin içine zıplayarak örneğini verir.
- Öğretmen, örneği onaylamazsa grup 1 puan alır ve söz hakkı diğer öğrenciye geçer.
- Öğretmen örneği onaylarsa grup 2 puan alır.
- Her iki gruptaki öğrenciler sıralarının sonuna geçer.
- Öğretmen farklı bir duygu verir ve süreç yeni öğrencilerle devam eder.
- Toplamda 10 puana ilk ulaşan grup oyunu kazanır.
- Kaybeden grup kazanan grubu alkışlar.

Öğretmene Öneriler

- Sınıf mevcuduna göre tüm sınıfla ya da küçük gruplarla oynanabilir.
- Puanlama durumu sınıf mevcuduna göre düzenlenebilir.
- Zil yerine alkış sesi, parmak kaldırma vb. kullanılabilir.
- Öğretmenin duyguyu yansıtan durum ve davranışın bağlamsal uyumuna odaklanması gerekir.
- Öğrencilerin yaş grubuna göre her grubun önüne ayrı ayrı halka yerleştirilebilir.

Dönüt

- Oyun sonunda öğrencilerin neler hissettiklerine ilişkin düşünceleri alınır, öğretmen bir değerlendirme yapar.

6. DUY DUYABİLİRSEN

Oyun Türü: Bireysel - Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan - Ev

Süre: -

Kazanımlar

ÖF9, SF1, SF5, ÖF9, İB1, İB4, İB5

Materyaller

- Öğrenci sayısı kadar soru çizelgesi.
- Müzik çalar.
- Sınıf mevcudunun yarısı kadar "Gazeteci" rozeti (Form-3).

Oyuna Hazırlık

- Öğrencilerin yan yana iki kişi olacak şekilde oturmaları sağlanır.
- Her öğrenci için Form 3'te yer alan "Gazeteci" rozetleri kesilerek hazırlanmalıdır.
- Her öğrenciye Form-4'te yer alan soru çizelgesi verilir.

Oyun Açıklaması

- Öğretmen tüm öğrencilere soru çizelgesi dağıtır.
- Sıraların sağında oturan öğrencilere "Gazeteci" rozeti dağıtır (Form-3).
- Gazetecilerin yanında oturan öğrenciler ise röportaj yapılacak kişilerdir.
- Röportaj yapılacak kişiler kendi soru çizelgelerini sıranın altına koyar.
- 3 dakikalık bir şarkı açılır.
- Şarkı bitene kadar her gazeteci, soru çizelgesinde yer alan soruları sırayla yanındaki arkadaşına sorar ve her bir sorunun yanıtını çizelgesine yazar.
- Şarkı bitmeden soru çizelgesini tamamlayan öğrenciden elini kaldırarak beklemesi istenir.
- Öğretmen, şarkı bittiğinde tüm gazetecilerin röportajını sonlandırır.

- Puanlama aşamasına geçilir.
- Öğretmen gazetecilerin soru çizelgelerini toplar ve röportajcılara sorarak tek tek yanıtların doğruluğunu kontrol eder (her öğrenci için).
- Her doğru yanıt 1 puan verilir, gazetecinin toplam puanı hesaplanır ve soru çizelgesine yazılır.
- Gazetecilerden rozetlerini yanındaki arkadaşlarına vermeleri istenir.
- Yukarıdaki basamaklar yeni gazeteciler için de tekrar edilir.
- En yüksek puanı alan öğrenciler tahtaya kaldırılarak tüm sınıf tarafından alkışlanır.

Öğretmene Öneriler

- Sınıf mevcuduna göre tüm sınıfla ya da küçük gruplarla oynanabilir.
- Oyunun anlaşılması için birkaç prova yapılabilir.
- Sorular azaltılıp artırılabilir.
- Rozet yerine fon kartonları kullanılabilir.

Dönüt

- Oyun sonunda öğrencilerin soru çizelgelerini çıkararak aynı sorulara hangi yanıtları verdiklerini karşılaştırmaları istenir.

Form 3.



Form 4. Soru Çizelgesi

Gazetecinin Adı Soyadı		Röportaj Yapılan Kişinin Adı Soyadı	
Öğrencinin Puanı:			
Sorular		Yanıtlar	
1) En sevdiğin meyve hangisidir?			
2) Hangi takımı tutuyorsun?			
3) Bir evcil hayvan sahiplensen ne olurdu?			
4) En son okuduğu kitabın adı nedir?			
5) En sevdiğin ders hangisi?			
6) En sevdiğin çizgi film karakterinin adı nedir?			
7) En sevdiğin yemeğin adı nedir?			
8) En sevdiğin spor dalı hangisidir?			
9) En çok eğlenerek oynadığın oyun hangisidir?			
10) En sevdiğin oyuncağın adı nedir?			
11) En sevdiğin şarkının adı nedir?			
12) Astronot olsan hangi gezegene gitmek isterdin?			
13) Kaç kardeşin var?			

7. DUYGUNU YOLLA

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

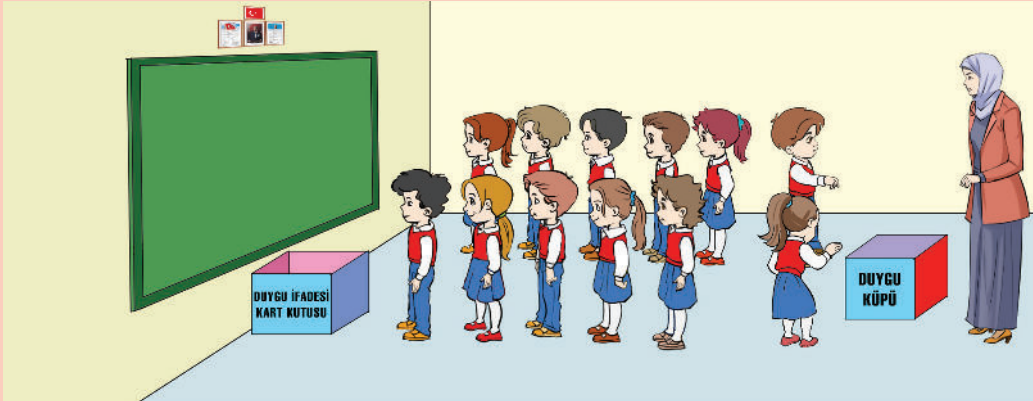
ÖF5, ÖF9, SF5, ÖY3, İB1, İB2, İB5

Materyaller

- Üzerinde 6 duygunun (mutluluk, utanma, üzüntü, öfke, korku, şaşkınlık) yer aldığı küp (Form-5).
- Her duygudan 2'şer adet olacak şekilde duygu ifadesi kartları (Form-6).
- Form 7.
- Duygu ifadesi kartlarının koyulacağı büyüklükte boş kutu.

Oyuna Hazırlık

- Sınıf, iki gruba ayrılır.
- Gruplar Şekil 1'deki gibi oyun ve sıra düzenine geçer.



Şekil 1. Oyun ve sıra düzeni

- Duygu ifadesi kartı kutusu Şekil 1'deki gibi gruplara eşit uzaklıkta bir sıra üstüne konumlandırılabilir.
- Duygu ifadesi kartları Form-6'da verilen görsellerden yararlanarak hazırlanır ve duygu ifadesi kart kutusuna koyulur.

- Form-7'nin çıktısı alınarak ya da kesilerek tahtaya asılır. Form-7'de duygulara karşılık gelen dokunma sayıları yer almaktadır.
- Öğretmen küpün yüzünde yer alan duygulara karşılık gelen sayıların ne anlama geldiğini (kaç dokunuşa karşılık geldiğini) açıklar.
- Öğrenciler küpün işlevini ve duygu-sayı eşleşmesini anladıklarında oyuna başlanabilir.

Oyun Açıklaması

- Öğretmen küpü rastgele yere atar.
- Küpün üst yüzünde kalan duygu ve rakam oyuna başlayacak öğrenciler tarafından görülür.
- Öğrenciler bu sayıyı aklında tutarak arkasını döner ve önündeki arkadaşının omzuna küpün üstündeki sayı kadar dokunarak sinyali gönderir. Sinyali alan öğrenci önündekine sinyali iletir. Sinyalin iletimi en öndeki öğrenciye kadar devam eder. Öğrenciler oyunun başında birbirlerine sert dokunmamaları konusunda uyarılır. Uyarılar oyun boyunca ara ara tekrarlanır.
- Öğrenci sinyali dokunma dışında farklı bir şekilde ifade ederse (Örneğin konuşma, fısıldama, beden dili vb.) o grup sıfır (0) puan alır, 10 puanı diğer grup alır ve oyun yeniden başlar.
- Son sinyali alan öğrenci hangi duygunun iletildiğini anlayarak duygu ifadesi (emoji) kartı kutusuna koşar, ilgili duygu ifadesi (emoji) kartını alır ve havaya kaldırır.
- Oyun başladığında küpteki duygu ile öğrencinin havaya kaldırdığı duygu ifadesi (emoji) kartındaki duygu aynı olursa (grup duyguyu doğru iletmişse) grup 10 puan kazanır, yanlış ise 0 puan alır.
- Kartı kaldıran öğrenci sıranın sonuna geçer.
- Oyun yeniden başlar.
- Toplamda 100 puana ulaşan ilk grup oyunu kazanır.

Öğretmene Öneriler

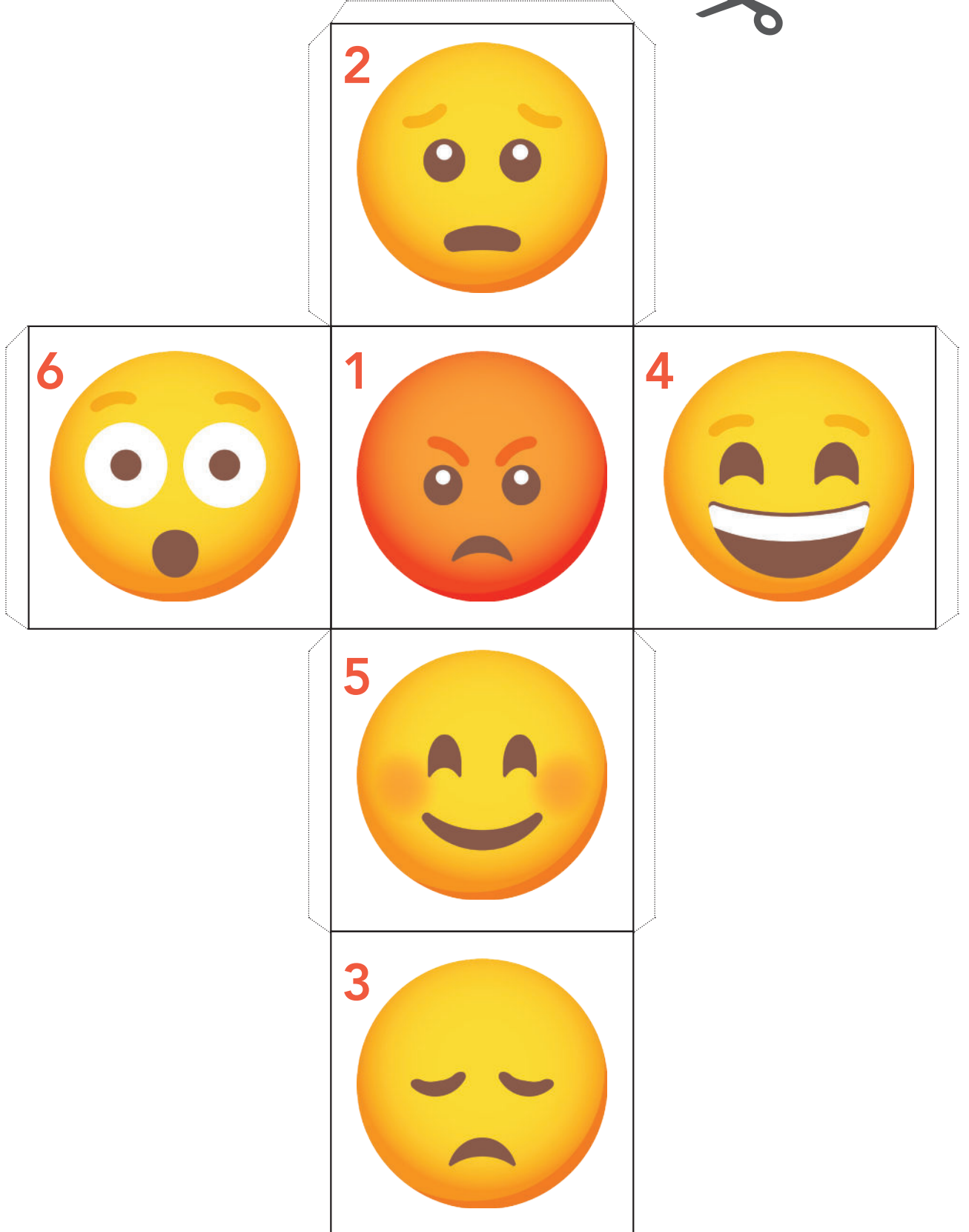
- Sınıf mevcuduna göre tüm sınıfla ya da küçük gruplarla oynanabilir.

- Omuza dokunarak sinyal iletmek yerine alternatifler kullanılabilir.
- Hangi duygunun kaç dokunuşa karşılık geldiğini öğretme amaçlı ön çalışmalar yapılabilir.

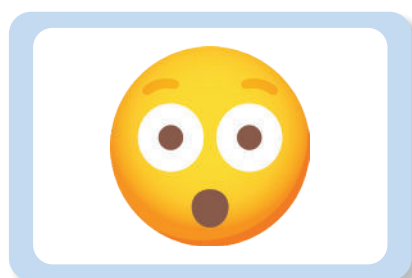
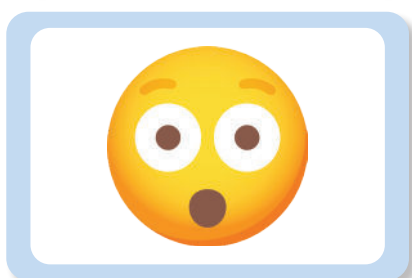
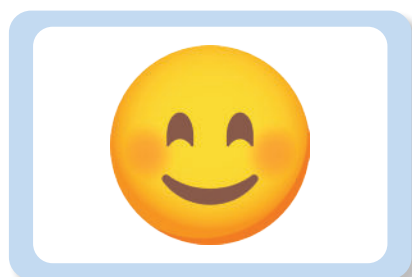
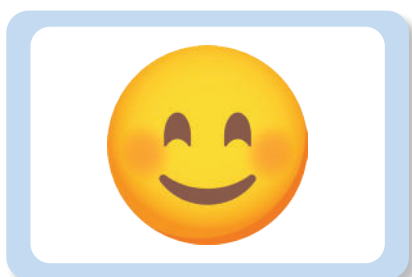
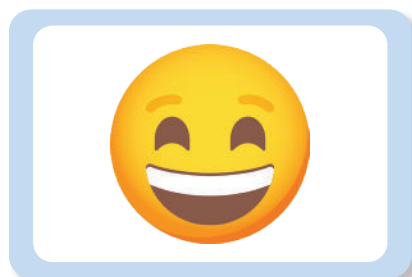
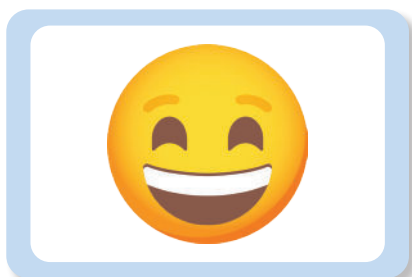
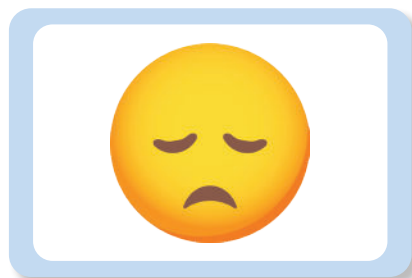
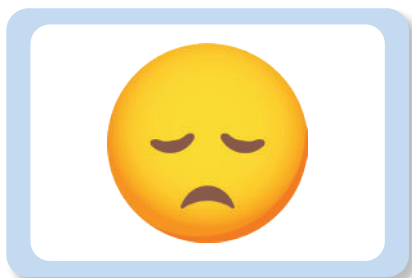
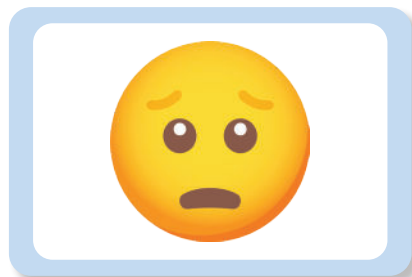
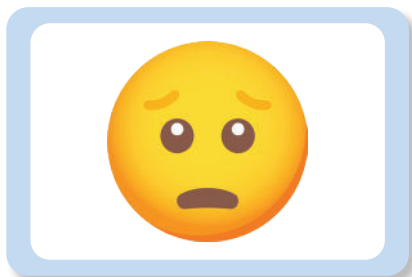
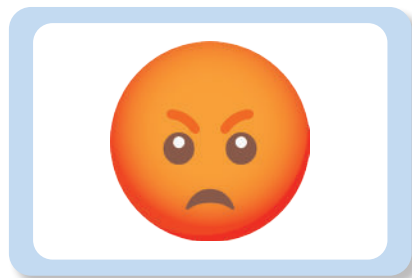
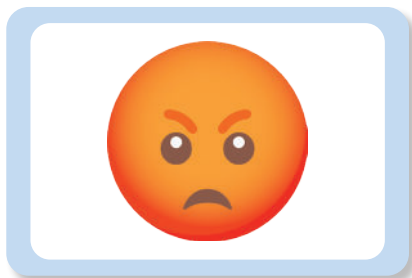
Dönüt

- Oyun sonunda öğrencilerin neler hissettiklerine ilişkin düşünceleri alınır, öğretmen bir değerlendirme yapar.

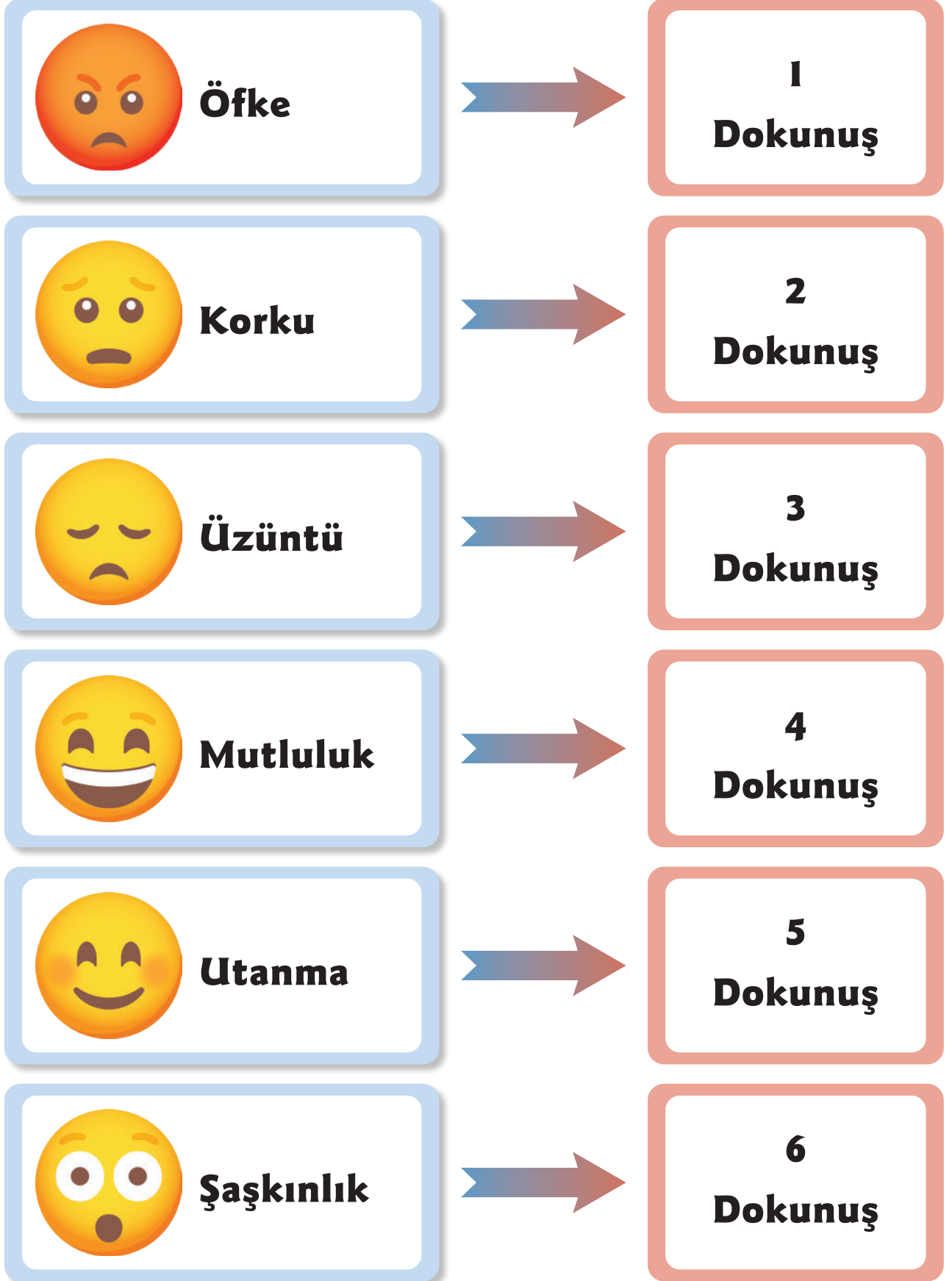
Form 5.



Form 6.



Form 7.



8. DUYGU BULMACA

Oyun Türü: Bireysel - Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan - Ev

Süre: -

Kazanımlar

ÖF4, ÖF9, SF1, SF4, ÖY1, ÖY3, SKV2

Materyaller

- 26 adet metal gazoz kapağı.
- Her duygudan üçer adet olmak üzere toplam 18 adet duygu ifadesi emoji (mutluluk, korku, şaşkınlık, öfke, üzüntü ve utanma) kartı.
- 6 adet soru kartı.
- Magnet tahta.
- Süre ölçer (kronometre).

Oyuna Hazırlık

- Her duygudan üçer adet olmak üzere 18 adet duygu ifadesi (mutluluk, korku, şaşkınlık, öfke, üzüntü ve utanma) kartı hazırlanır (Bkz. Şekil 1).

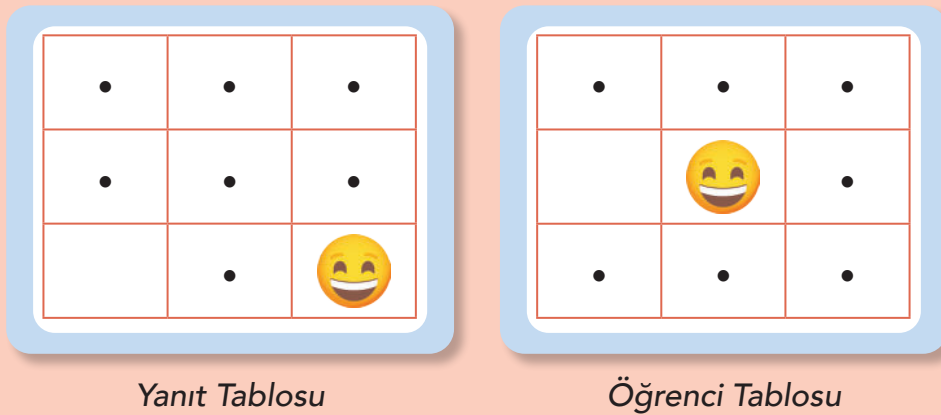


Şekil 1. Duygu İfadesi Kartları

Not: Şekil 1’de verilen duygular, Duygunu Yolla isimli oyun için tasarlanan Form-6’da yer alan duygu ifadeleri kullanılarak hazırlanabilir.

- Hazırlanan kartların 12 tanesi gazoz kapaklarına yapıştırılarak duygu ifadesi kartları oluşturulur (Bkz. Şekil 2).

- Kalan kartların (6 kart) arka yüzüne sorular yazılarak soru kartları oluşturulur. Sorular yazılırken duygu ifadesine uygun olmasına dikkat edilir (Not'u okuyun.).
- Örnek sorular aşağıda verilmiştir.
 - Utanma bir renk olsa hangi renk olurdu? Neden?
 - Üzüntü bir şarkı olsa hangi şarkı olurdu? Neden?
 - Öfke bir hayvan olsa hangi hayvan olurdu? Neden?
 - Şaşırma bir eşya olsa hangi eşya olurdu? Neden?
 - Korkuyu vücudunuzun neresinde hissedersiniz? Neden?
 - Mutluluk resim olsa ne resmi çizerdiniz? Neden?
- Soru kartları (6 adet), duygu ifadeleri üstte kalacak şekilde öğretmen masasına yerleştirilir.
- Öğretmen, magnet tahtaya 3 x 3 boyutunda iki tablo çizer, bu tabloları "Öğrenci Tablosu" ve "Yanıt Tablosu" olarak adlandırır.
- Yanıt Tablosu'ndaki karelerden birine duygu ifadesi kartı yerleştirilir. Diğer karelerden bir tanesi boş kalmak koşuluyla tamamına gazoz kapakları yerleştirilir. Örnek yerleşim için Şekil 2'den yararlanılabilir.
- Öğrenci Tablosu'ndaki karelerden birine Yanıt Tablosu'ndaki duygu ifadesi kartının aynısı (yanıt tablosundaki konumundan farklı bir kareye) yerleştirilir. Diğer karelerden bir tanesi boş kalmak koşuluyla tamamına gazoz kapakları yerleştirilir. Örnek yerleşim için Şekil 2'den yararlanılabilir.



Şekil 2. Örnek Tablo Yerleşimi

- Öğretmen Şekil 2'de verilen örnek tablo yerleşimi üzerinde oyunun nasıl oynandığını öğrencilere açıklar. Öğrencilerin oyunu anladıklarını teyit ettiğinde oyuna geçer.

Oyun Açıklaması

- Sınıf iki gruba ayrılır.
- İlk gruptan bir öğrenci magnet tahtanın önüne gelir.
- Amaç, Öğrenci Tablosu'ndaki duygu ifadesini, Yanıt Tablosu'ndaki duygu ifadesinin konumuna getirmektir.
- Öğrenci tablosundaki duygu ifadesi ve gazoz kapakları hareket ettirilirken aşağıdaki kurallar geçerlidir.
 - Her gazoz kapağı komşu olan boş bir kareye kaydırılabilir.
 - Çapraz karelere hareket edilemez.
- Öğrenci oyuna başlar ve öğretmen süre ölçeri (kronometre) çalıştırır.
- Yanıt Tablosu'ndaki görüntünün aynısına ulaşan öğrenci öğretmen masasına koşar ve Yanıt Tablosu'ndaki duygu ifadesinin (emojinin) bulunduğu soru kartını çevirir.
- Soruyu okur ve yanıtını sınıfa yüksek sesle söyler.
- Öğretmen süre ölçeri (kronometreyi) durdurur ve ne kadar süre geçtiğini not eder.
- Öğrenci grubuna döner, öğretmen diğer gruptan bir öğrenciyi magnet tahtanın önüne çıkarır ve oyunu oynatır.
- Bu iki öğrencinin oyun süreleri karşılaştırılarak daha hızlı olan öğrencinin grubuna 10 puan verilir.
- Oyun yeni öğrencilerle devam eder.
- Toplamda 100 puana ulaşan ilk grup oyunu kazanır.

Öğretmene Öneriler

- Sınıf mevcuduna göre küçük grupla ya da bireysel olarak oynanabilir.
- Puanlama durumu farklı şekilde düzenlenebilir.
- Gazoz kapağı yerine dal parçaları, yaprak, şişe kapağı vb. kullanılabilir.
- Öğrenci Tablosu ve Yanıt Tablosu, magnet tahta yerine karton üzerine ya da tebeşirle masa üzerine çizilebilir.
- Oyuncunun Öğrenci Tablosu'nda yer değişikliği yaparken kurala uygun hareket ettiğine emin olunmalıdır.

Dönüt

- Oyun sonunda öğrencilerin kartlardaki soruları çeşitlendirmesi ve arkadaşlarına sorması beklenir.

9. DURMA ZIPLA

Oyun Türü: Bireysel - Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan - Ev

Süre: -

Kazanımlar

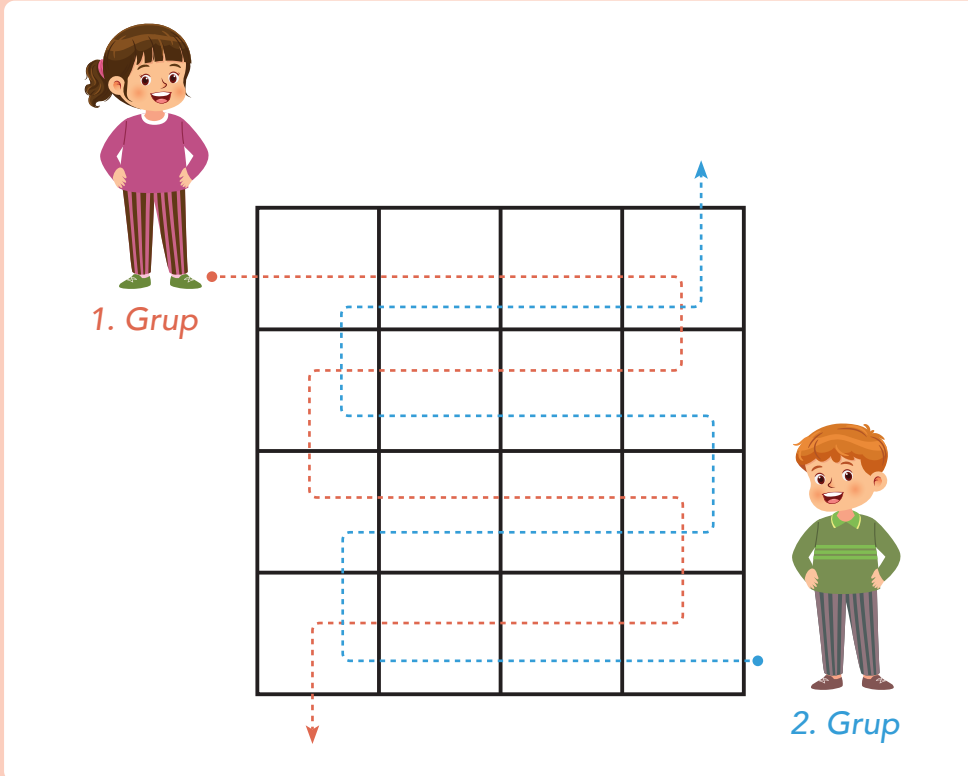
ÖF1, ÖF3, ÖF5, ÖF9, SF3, SF5, ÖY3, SKV3, SKV6, İB1, İB4

Materyaller

- Tebeşir
- Kart
- Müzik çalar

Oyuna Hazırlık

- Yere 4 X 4 boyutunda bir kare çizilir. Her karenin bir öğrencinin sığacağı büyüklükte olmasına dikkat edilir. Karenin oluşturulmasında Şekil 1'den yararlanılabilir.



Şekil 1. Oyun Zemini ve Oyuncu Hareket Yönleri

- Üzerinde öğrencinin yanıtlaması istenen soruların yer aldığı durum kartları hazırlanır. Kartların hazırlanmasında kullanılabilecek örnekler aşağıda verilmiştir (Form-8).
 - "Görme yetersizliği olan birini karşıdan karşıya geçerken gördüğünde ne yaparsın?"
 - "Bilgi yarışmasında birinci olan arkadaşın Damla'ya ne dersin?"
 - "Dedenin hasta olduğunu öğrendiğinde ne yaparsın?"
 - "Okul bahçesinde düşüp yaralanan arkadaşını görünce ne yaparsın?"
 - "Abini araba yıkarken görsen ne yaparsın?"
 - "Derse geç kalsan sınıfa girerken öğretmenine ne dersin?"
- Öğretmen oyun sürecinde kullanılacak 3-5 müzik belirler.
- Öğretmen iki öğrenci seçer, müziklerden birini başlatır ve Şekil 1'de verilen oyun zemini üzerinde nasıl hareket etmeleri gerektiğini öğretmek için hazırlık/ısınma çalışması yaptırır.
- Öğrencilerin kuralları anladıklarını teyit ettiğinde ısınma işlemini bitirir.

Oyun Açıklaması

- Öğretmen sınıfı iki gruba ayırır.
- Her gruptan birer öğrenciyi oyun zemini üzerinde başlangıç noktasına yerleştirir.
- Müziği başlatır.
- Müziğin başlamasıyla öğrenciler oyun zemini üzerinde farklı renklerle gösterilen yönlere göre (bir öğrenci kırmızı renkli ok yönünde, diğer öğrenci mavi renkli ok yönünde) tek tek çift ayak zıplayarak kareler üzerinde hareket ederler.
- Öğretmen herhangi bir anda müziği duraklatır.
- Müziğin durduğunu ilk fark eden öğrenci elini kaldırarak adını yüksek sesle söyler.
- Öğretmen, adını söyleyen öğrenciye durum kartlarından rastgele seçtiği soruyu sorar.
- Yanıt uygunsa öğrencinin grubu 2 (iki), diğer öğrencinin grubu 1 (bir) puan alır, müzik başlatılır ve öğrenciler parkuru tamamlayana kadar oyun devam eder.
- Yanıt uygun değilse yanıt veren öğrencinin grubu 1 (bir) puan alır ve yanıt verme sırası diğer öğrenciye geçer. Eğer öğrenci uygun yanıt verirse 2 (iki) veremezse 1 (bir) puan

ilgili öğrencinin grubuna verilir. Müzik başlatılır ve öğrenciler parkuru tamamlayana kadar oyun devam eder. Yeni bir soru sorulmaz.

- Öğrenciler parkuru tamamladıklarında, her gruptan yeni bir öğrenciyle oyun yeniden başlar.
- Tüm öğrenciler oyuna katıldıktan sonra en yüksek puanı alan grup yarışmayı kazanır.

Öğretmene Öneriler

- Büyük yaş gruplarında tek ayak üzerinde zıplayarak oynanabilir.
- Öğrenci ismini söylemek yerine olduğu yerde zıplayarak "Hey!" diyebilir.
- Öğretmenin kontrolü dışında müzik susarsa (pilinin bitmesi, elektrik kesintisi, bataryanın kapanması vb.) öğretmen müziği durdurmuş olarak kabul edilebilir.
- Zıplamaların aynı ritimle yapılması önemlidir, aksi takdirde öğrenciler çarpışabilir.
- Zıplamalarının oyun zeminindeki yönlerin dışına çıkmamasına dikkat edilir.

Dönüt

- Oyun sonunda kazanan grubun öğrencileri ayağa kalkar, diğer öğrenciler onları alkışlar ve tebrik eder. Alkış bittikten sonra kazanan grubun öğrencileri ayağa kalkarak diğer grubu alkışlar ve mücadeleleri için kutlar.

Form 8.

**“Görme yetersizliği olan birini karşıdan karşıya
geçerken gördüğünde ne yaparsın?”**

**“Bilgi yarışmasında birinci olan arkadaşın Damla’ya
ne dersin?”**

**“Dedenin hasta olduğunu öğrendiğinde ne
yaparsın?”**

**“Okul bahçesinde düşüp yaralanan arkadaşını
görünce ne yaparsın?”**

“Abini araba yıkarken görsen ne yaparsın?

**“Derse geç kalsan sınıfa girerken öğretmenine ne
dersin?**

10. YARDIM ELİ

Oyun Türü: Bireysel - Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan - Ev

Süre: -

Kazanımlar

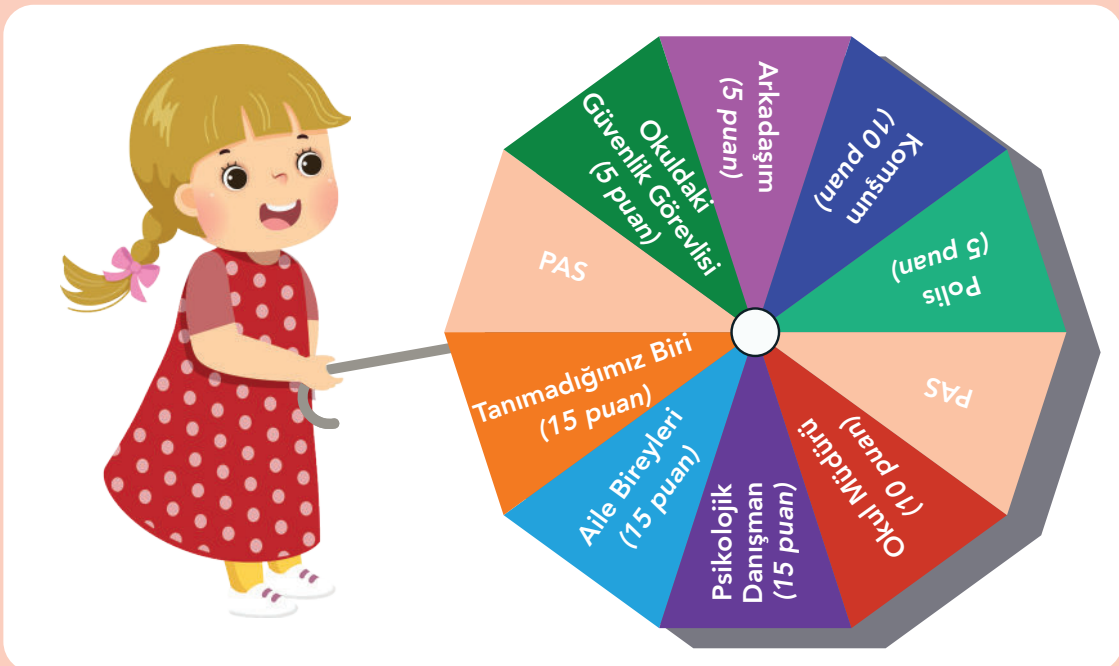
ÖF2, ÖF9, SF1, SF8, SKV1, İB5

Materyaller

- Şemsiye
- A3/A4 kâğıdı
- Tahta kalem

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen bir şemsiye temin eder.
- Şemsiyenin her bir dilimi için A3/A4 kâğıtları (uygun büyüklükte farklı kâğıtlar) keserek kâğıtlar üzerine Şekil 1'dekine benzer bir şemsiye yapısı hazırlar. Şemsiyedeki dilim sayısı Şekil 1'de verilenlerden fazla ise boşta kalan dilimlere "Pas" yazar.



Şekil 1. Oyun Şemsiyesinin Yapısı ve Öğrenci Duruşu

Oyun Açıklaması

- Öğretmen sınıfı iki gruba ayırır.
- Öğretmen şemsiyeyi alır, öğrencilere doğru döner ve şemsiyeyi Şekil 1'deki gibi görünecek biçimde tutar.
- Her iki grubun başlangıç puanları 100 olarak verilir.
- İlk gruptan bir öğrenci şemsiyenin sağına geçer. Sınıfa yüzünü dönerek sol kolunu Şekil 1'de verildiği gibi uzatarak sabit bir şekilde tutar ve gözünü kapatır.
- Öğretmen şemsiyeyi çevirir, öğrencinin "Dur!" komutuyla şemsiyeyi çevirmeyi durdurur.
- Öğrenci gözünü açar, kolunun hizasındaki ifadeyi ve bu ifadeyle ilgili yardım anısını yüksek sesle anlatır. Eğer anısı yoksa aynı ifadeyle ilgili bir yardım örneği verir.
- Öğrencinin anısı/örneği uygun değilse dilim üzerindeki puan grup puanından çıkarılır ve sıra diğer gruba geçer.
- Öğrencinin anısı/örneği uygunsa dilim üzerindeki puanı grubuna kazandırmış olur. "Pas!" geldiyse sıra diğer gruba geçer.
- Diğer grubun öğrencisi uygun konuma geçer ve süreç yeniden başlar.
- Tüm öğrencilerin katılımı sağlandıktan sonra, grup puanı yüksek olan yarışmayı kazanır.

Öğretmene Öneriler

- Şemsiyedeki yapı, çevrimiçi olarak oluşturulup akıllı tahta üzerinden yansıtılabilir.
- Şemsiyedeki yapı, kartondan yapılan bir çark üzerine oluşturularak oynanabilir.
- Şemsiyenin dilimlerine yazılan durumlar değiştirilebilir.

Dönüt

- Oyun sonunda kazanan grubun öğrencileri ayağa kalkar, diğer öğrenciler onları alkışlar ve tebrik eder.

11. PETEĞİNİ KORU OYUNU KAZAN

Oyun Türü: Bireysel - Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

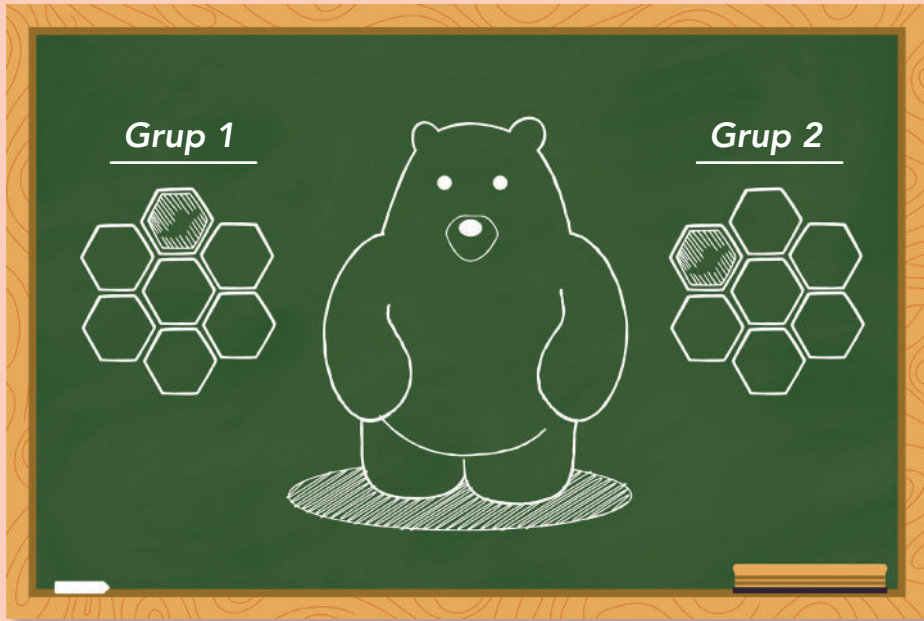
SKV6, ÖY1, ÖY3, İB1, İB4, İB5, SKV6

Materyaller

Renkli tahta kalemi ya da tebeşir, yanıtı evet-hayır olan soru listesi.

Oyuna Hazırlık

- Tahtanın her iki köşesine istenilen sayıda altıgenden oluşan iki petek çizilir ve ortalarına bir ayı resmi çizilir (Bkz. Şekil 1).



Şekil 1. Tahta düzeni.

- Sınıfta bulunan öğrenciler iki gruba ayrılır ve her grup kendi peteğine isim bulur.
- Öğretmen yanıtı evet/hayır olan soru listesi hazırlar (Bkz. Form-9).

Örnek Sorular - Form-9 (Daha fazla soru eklemek için Form-8’de verilen boş alanlar kullanılabilir.)

Oyun Açıklaması

- Sınıftaki öğrenciler iki gruba ayrılır, öğretmen Şekil 1'deki görseli işaret ederek aşağıdaki hikâyeyi öğrencilere anlatır.

Hikâye: Aç bir ayı ormanda gezinirken iki bal peteği görür ve petekteki balı yemek ister. Petekte yaşayan arılar ise peteklerini korumakta kararlıdır. Sizler (Grup 1 ve Grup 2) petekleri koruyacak arıolarsınız. Size soracağım sorulara doğru yanıt verdiğinizde peteğinizi korumuş olacaksınız. Her yanlış yanıtınızda peteğinizin bir kısmını ayıya kaptıracaksınız.

- Öğretmen her gruptan ilk öğrenciye elindeki soru listesinden (Form-9) sırayla bir soru sorar. Öğrenci doğru yanıt verirse o grup arkadaşlarını alkışlar ve öğrenci kendi grubunun arkasına geçer. Eğer öğrenci yanlış yanıt verirse öğretmen o grubun peteğinin bir bölümünü (bir tanesini) boyar ve *"Peteğinizi ayıya kaptırdınız."* der. Öğrenci kendi grubunun arkasına geçer.
- Yukarıdaki işlem, gruplardaki diğer öğrencilerle peteklerden biri tamamen boyanana kadar devam eder.
- Peteği tamamen boyanan grup, oyunu kaybeder ve diğer grup oyunu kazanır.

Öğretmene Öneriler

- Örnek sorular farklı derslerin kazanımları doğrultusunda değiştirilip uyarlanabilir.
- Şekil 1'deki görsel projeksiyonla yansıtılabilir, akıllı tahtada oluşturulabilir ya da çizilerek oluşturulabilir.
- Boyama görevi sınıftan bir öğrenciye verilebilir.
- Mevcudu kalabalık olan sınıflarda grup sayıları artırılarak turnuva şekline dönüştürülebilir.
- Kazanan gruba küçük ödüller verilebilir.

Dönüt

- Oyunda hangi ders kazanımı ele alındıysa kısa bir özet yapılabilir.
- Özellikle yanlış yanıtlanan sorular bağlamında küçük bir tartışma yapılabilir.

Form 9.

Arkadaşım düştüğünde gülerim.
(E/H)

Arkadaşlarımın başarısını takdir ederim.
(E/H)

Hasta arkadaşımı gördüğümde “Geçmiş olsun.” derim.
(E/H)

Yemekten sonra doğrudan yatağa girerim.
(E/H)

Hayvanlar için konulmuş su kabına dikkat etmem.
(E/H)

Toplu taşıma araçlarında yaşlılara yer veririm.
(E/H)

Okul bahçesindeki çiçeği koparıp öğretmenime veririm.
(E/H)

Öğretmenden sonra sınıfa girmek için kapıyı çalarım.
(E/H)

Derste parmak kaldırmadan fikrimi söylerim.
(E/H)

Yorgun olsam bile toplu taşıma araçlarında yaşlılara yer veririm.
(E/H)

12. TOP KAÇIRMA

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Küçük Grup

Mekân: Açık Alan

Süre: Her Grup için 5'er Dakika

Kazanımlar

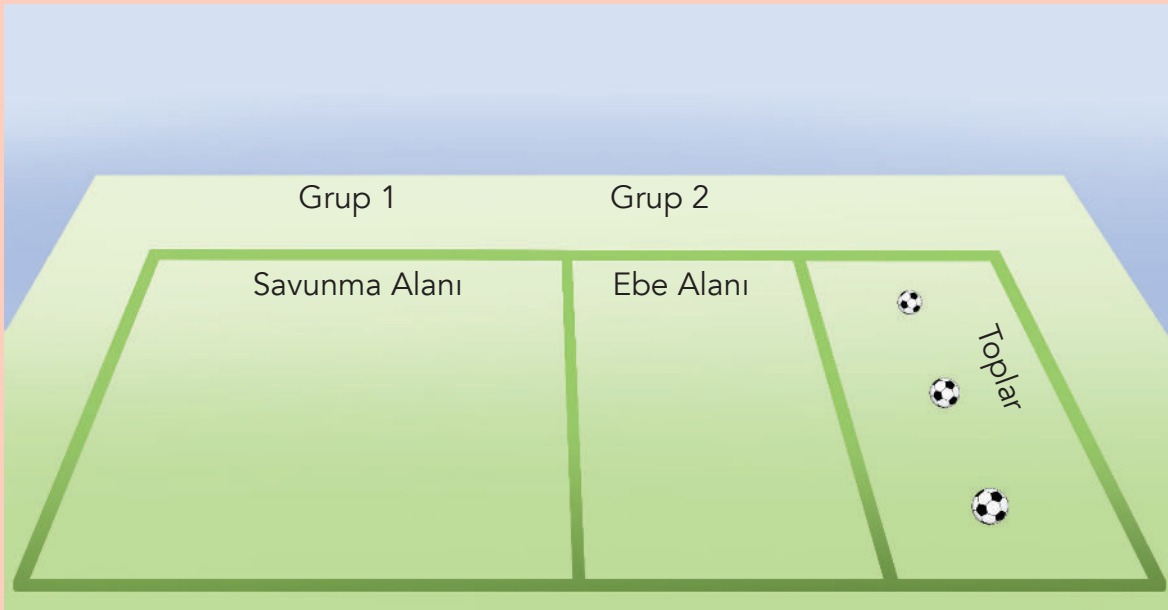
ÖY1, ÖY2, ÖY3, ÖY6, ÖF7, ÖF9, SKV2, SKV3, SKV4, SKV6

Materyaller

- 3 Adet Top
- Tebeşir
- Düdük
- Saat

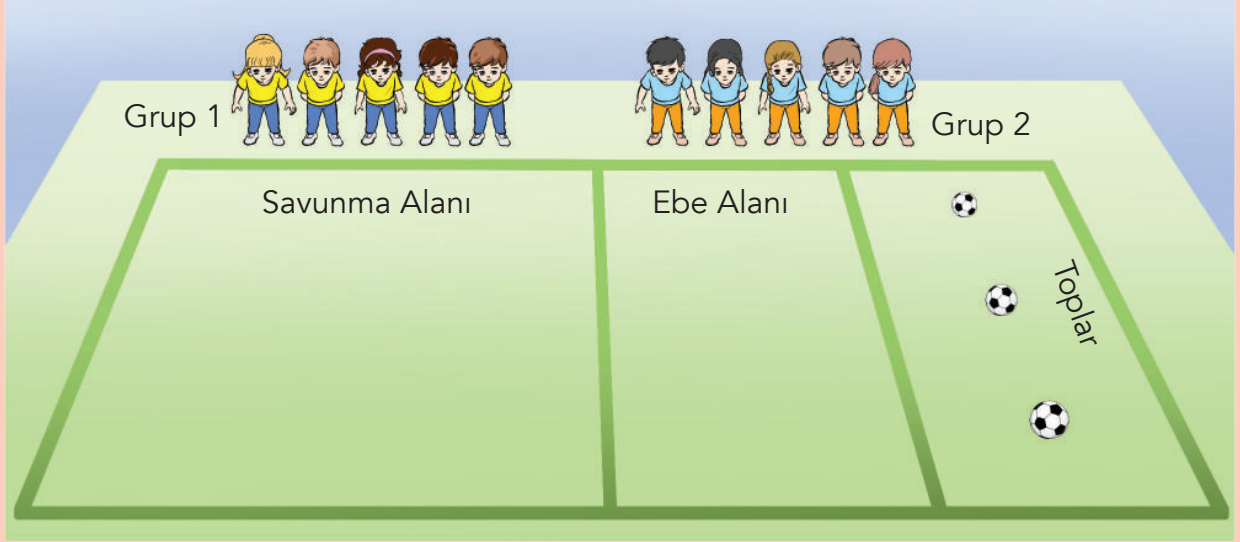
Oyuna Hazırlık

- Sınıf 5'erli küçük gruplara ayrılır ve her gruba isim verilir.
- Şekil 1'de yer alan görsel, okul bahçesinde uygun yere çizilir: Basketbol sahasındaki çizgilerinden yararlanılabilir.



Şekil 1. Oyun Alanı

- Şekil 1'in büyüklüğü basketbol sahası büyüklüğünün tamamı ya da yarısı kadar olmalıdır.
- Gruplar Şekil 2'deki gibi konumlandırılır.



Şekil 2. Grupların Konumlandırılması

- Gruplarda yer alan öğrenciler Şekil 3'teki gibi oyun alanına yerleştirilerek oyuna başlama pozisyonu tamamlanır.



Şekil 3. Oyuna Başlama Pozisyonu

- Ebe alanında yer alan öğrenciler Grup 2 tarafından belirlenir.
- Öğretmen, süreyi tutmak için saati ve oyunu başlatmak için düdüğü yanında hazır bulundurur.

Oyun Açıklaması

- Öğretmen düdüğü çalarak 5 dakikalık oyun süresini başlatır.
- Savunma alanındaki öğrencilerin amacı, ebe alanındaki öğrencilere yakalanmadan (dokunmalarından kaçarak) topların yer aldığı alana geçmek ve toplardan birini alarak ebeye yakalanmadan tekrar savunma alanına geçmektir.
- Ebe alanındaki öğrencilerin görevi savunma alanındaki öğrencilerin geçişlerini (dokunarak) engellemektir.
- Ebe alanındaki öğrenci savunma alanındaki öğrenciye dokunursa o öğrenci ebelenmiş olur ve oyun dışı kalır. Aynı zamanda çizgi dışına çıkan her oyuncu da oyun dışı kalır.
- Savunma alanındaki öğrenciler ebelenmeden tüm topları belirlenen süre içinde savunma alanına getirdiğinde oyun sona erer ve öğretmen süreyi kaydeder. 5 dakika içinde yapamazsa oyun sona erer.
- Gruplar yer değiştirerek oyun tekrar oynanır. Hangi grup daha kısa sürede topları savunma alanına getirirse kazanır.

Öğretmene Öneriler

- Ebeleri sadece dokunarak engellemeleri istenir, tutma, çekme, itme, çelme takma gibi davranışlar engellenir.
- Her iki grup da oyunu başarıyla tamamlarsa en kısa sürede tamamlayan grup kazanır.
- Kazanan gruplara ödül verilebilir.

Dönüt

- Öğrencilere kazanmak için strateji geliştirmeleri önerilir.
- Oyun sonunda belirlenen hedeflere ulaşma/ulaşamama nedenleri tartışılabilir.
- Kazanma ve kaybetme durumlarındaki duyguları anlatmaları sağlanabilir.

13. YILDIZ BULMACA

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

ÖF9, ÖY2, ÖY3, ÖY4, SKV6, İB1, İB4

Materyaller

1 adet karton, 10 adet yıldız figürü, iki adet çubuklu kart, birkaç adet A4 kâğıdı ve kalem.

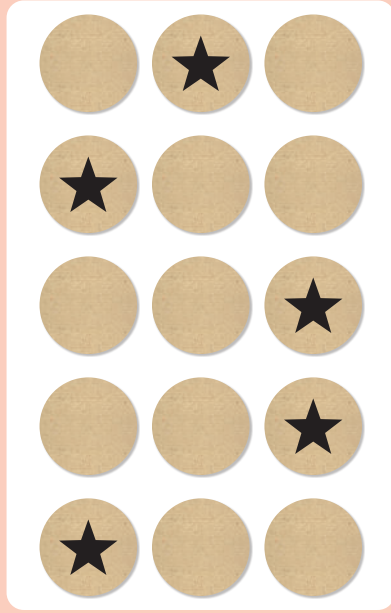
Oyuna Hazırlık

- Öğretmen ihtiyaç ve istek konusunu öğrencilere kısaca açıklar. Hem istek hem ihtiyaç için yeterli sayıda örnek verir. Aşağıdaki tabloda verilen örneklerden yararlanılabilir.

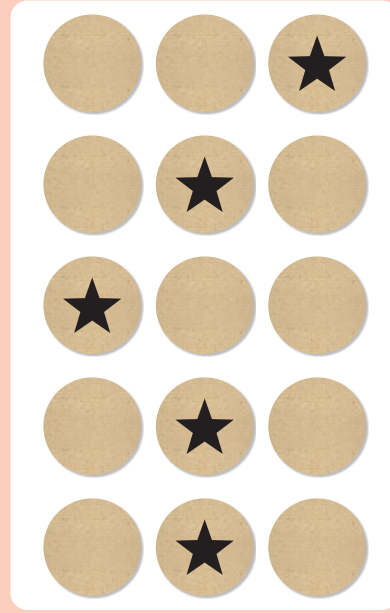
Örnek	İstek mi, İhtiyaç mı?
Kalem	İhtiyaç
Çikolata	İstek
Silgi	İhtiyaç
Dondurma	İstek

- Öğretmen istek ve ihtiyaçlara yönelik durumların yer aldığı liste hazırlar. Aşağıda durumlar listesine yazılabilecek örnekler verilmiştir (Form-10):
 - Ailesinin aldığı tişörtün rengini beğenmeyen birinin onlara yeni bir tişört aldırması.
 - Matematik defteri biten öğrencinin kumbarasından para alarak yeni bir defter satın alması.
 - Cebinde sadece tost almaya yetecek kadar parası olan birinin karnı aç olduğu hâlde dondurma alması.
 - Montu eskiyen birinin kış mevsimi yaklaşırken yeni mont alması.
 - Defter alabilmek için ailesinden harçlık alan birinin kırtasiyeye giderek oyuncak satın alması.
 - Tuvalete gitmesi gereken birinin televizyon izlemeye devam etmesi.

- 30 adet daire biçiminde karton kesilir. Bu kartonların 10 tanesinin bir yüzüne yıldız figürü yerleştirilir ya da çizilir.
- Hazırlanan kartonlar Şekil 1 ve Şekil 2’de verildiği gibi her satıra bir adet yıldızlı karton gelecek şekilde düzenlenir. Düzenlemeler için Form-11 kullanılabilir.

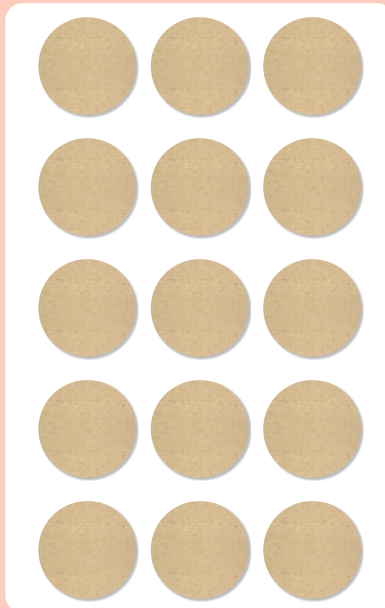


Şekil 1. Birinci grup kartonlar



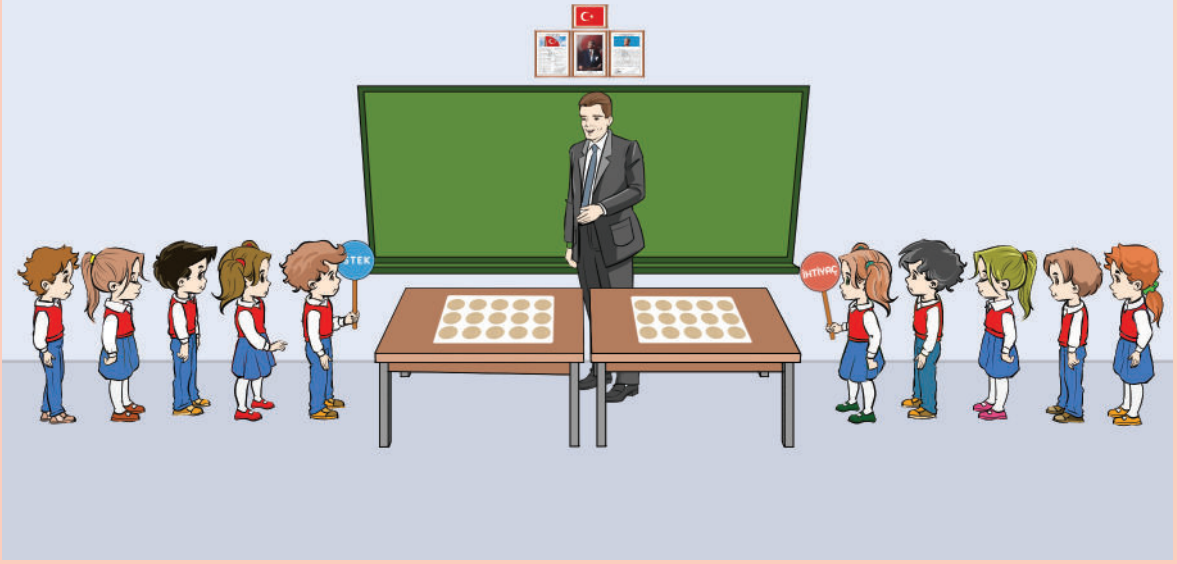
Şekil 2. İkinci grup kartonlar

- Tahtanın önüne iki adet sıra yerleştirilir.
- Şekil 1 ve 2’de verilen kartonlar yıldızlı yüzleri ters çevrilerek sıraların üzerine yerleştirilir (Bkz. Şekil 3).



Şekil 3. Kartonların yıldızlı yüzler ters çevrilmiş görünümü

- Öğrenciler iki gruba ayrılarak Şekil 4'te verildiği gibi tek sıra hâlinde dizilir ve oyuna başlama pozisyonu almaları sağlanır.



Şekil 4. Oyuna başlama pozisyonu

- Her grupta ilk sırada yer alan öğrencilere bir yüzünde "İstek" diğer yüzünde "İhtiyaç" yazan çubuklu kartlar verilir (Bkz. Şekil 5.).



Şekil 5. "İstek" ve "İhtiyaç" kartları (Form-12)

Oyun Açıklaması

- Öğretmen durum listesinden bir durumu her grubun ilk sırasında yer alan öğrencilere okur ve onlardan duruma uygun olarak kartı havaya kaldırmalarını ister.
- Öğrenciler kartlarını aynı anda havaya kaldırır.
- Öğretmen verilen cevabın doğruluğunu kontrol eder. Doğru yanıt veren öğrencilere kendilerine en yakın karton sütunundan bir tane kartonu çevirme hakkı kazanır, kartonu çevirir ve sırasının arkasına geçer. Eğer öğrencinin yanıtı yanlışsa karton çevirmeden kendi sırasının arkasına geçer.
- Kartonu çeviren öğrenci yıldızı bulursa kendinden sonra gelen öğrenci oyuna bir sonraki sütunda yer alan kartonlarla devam eder. Aksi durumda bir sonraki oyuncu oyuna aynı sütundan devam eder.
- Öğretmen durum listesinden yeni durumlar okuyarak oyunu devam ettirir. Tüm sütunlardaki yıldızları bulan ilk grup oyunu kazanır.

Öğretmene Öneriler

- Her sütundaki yıldızlı kartonların sayısı artırılarak oyun kolaylaştırılabilir.
- Kalabalık sınıflarda küçük gruplar oluşturularak oynanması uygun olur.
- Durumlar farklı derslerin kazanımlarına göre düzenlenebilir.

Dönüt

- Oyun sonunda tüm öğrencilere ihtiyaç/istek ile ilgili örnekler vermeleri istenebilir, öğretmen konu ile ilgili genel bir değerlendirme yapar.

Form 10.

Ailesinin aldığı tişörtün rengini beğenmeyen birinin onlara yeni bir tişört aldırması.

Matematik defteri biten öğrencinin kumbarasından para alarak yeni bir defter satın alması.

Cebinde sadece tost almaya yetecek kadar parası olan birinin karnı aç olduğu hâlde dondurma alması.

Montu eskiyen birinin kış mevsimi yaklaşırken yeni mont alması.

Defter alabilmek için ailesinden harçlık alan birinin kırtasiyeye giderek oyuncak satın alması.

Tuvalete gitmesi gereken birinin televizyon izlemeye devam etmesi.



Form 11.





Form 12.



14. DÜZENEKTEKİ BAYRAK

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

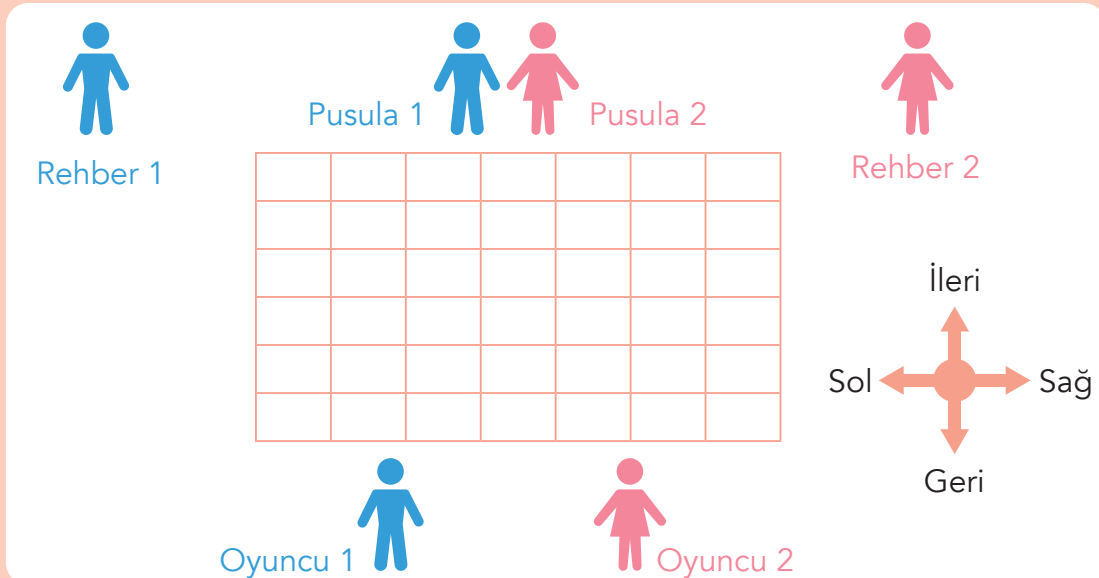
ÖF9, ÖY1, ÖY2, ÖY3, SKV1, SKV2, SKV3, SKV4, SKV6, İB1, İB4, İB5, İB7

Materyaller

- Tebeşir (sprey boya), bayrak, göz bandı.

Oyuna Hazırlık

- Oyun zeminine 6 x 7 ebatında karelerden oluşan Şekil 1'deki gibi bir oyun alanı çizilir.
- Öğretmen sınıfı üçerli gruplara ayırır.
- 2 grubu oyun alanına çağırır.
- Grup içindeki görev dağılımı öğrenciler tarafından yapılır.
- Grup 1 üyeleri: Pusula 1, Rehber 1, Oyuncu 1 şeklinde isimlendirilir.
- Grup 2 üyeleri: Pusula 2, Rehber 2, Oyuncu 2 şeklinde isimlendirilir.
- Her iki grubun üyeleri Şekil 1'deki gibi konumlandırılır.



Şekil 1. Grup üyelerinin konumu ve oyun zemini

- Pusula 1 ve Pusula 2 isimli oyuncuların gözleri bağlanır.
- Pusula 1 ve Pusula 2 düzeneğe sırtını döner.
- Oyuncu 1 ve Oyuncu 2 pusulalarla aynı yöne bakacak şekilde Şekil 1'deki pozisyonu alır.
- Öğretmen bayrağı Şekil 1'deki karelerden birine rastgele konumlandırır. Pusulalar bayrağın nereye konumlandırıldığını bilmemeli, görmemeli ve hissetmemelidir.

Oyun Açıklaması

- Oyunun amacı, her grubun kendi oyuncusunu pusulanın komutları ve rehberin yardımıyla bayrağın yer aldığı dikdörtgene ulaştırmaktır.
- Öğretmen seçtiği grupla oyunu başlatır. Örneğin, Grup 1'in oyuna başlayacağını varsayalım, Pusula 1'in komut vermesi (ileri, geri, sağ ya da sol) ile Oyuncu 1 bir kare hareket eder ve sıra Grup 2'ye geçer. Pusula 2'nin komutuyla (ileri, geri, sağ ya da sol) Oyuncu 2 de bir kare hareket eder. Oyun, Oyuncu 1 ya da Oyuncu 2'den biri bayrağın bulunduğu kareye ulaşana dek sırayla devam eder.
- Oyun oynanırken Pusula olan öğrenciler en fazla 3 kez olmak koşuluyla kendi grup Rehberinden sadece elini havaya kaldırarak (Konuşursa o grup oyunu kaybeder.) yardım talep eder.
- Rehber, Pusulaya yardım ederken grup oyuncusunun bayrağa yakınlığına ya da uzaklığına göre sadece "soğuk", "ılık" ve "sıcak" ifadelerinden birini söyler (Soğuk: bayraktan uzak; ılık: bayrağa biraz yakın; sıcak: bayrağa çok yakın).
- Eğer Pusula, oyuncuya, oyun alanının dışına çıkmasını gerektiren bir komut verirse o grubun Rehberi "Oyuncu oraya hareket edemez!" diyerek uyarır ve sıra diğer gruba geçer.
- Bayrağın bulunduğu kareye ilk ulaşan oyuncu bayrağı alır ve o grup kazanır.
- Bayrağın bulunduğu yer hakkında oyun kuralları dışında ipucu vermeye çalışan ya da konuşan grup oyunu kaybeder.
- Oyun yeni gruplarla devam eder.

Öğretmene Öneriler

- Öğretmen hangi grubun oyuna başlayacağını belirlemek için taş-kâğıt-makas, yazı tura vb. teknikler kullanabilir.

- Oyun alanı olarak sınıftaki karolardan yararlanılabilir.
- Kazanan grup üyelerine küçük ödüller verilebilir.

Dönüt

- Oyun sonunda öğrencilere düşünceleri/hisleri sorulabilir.
- Oyundaki hedefe ulaşmak için gerekli olan yardımlaşmanın günlük yaşamda da önemli olduğu vurgulanabilir.

15. ÇÖZÜMÜ BUL OYUNDA KAL

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

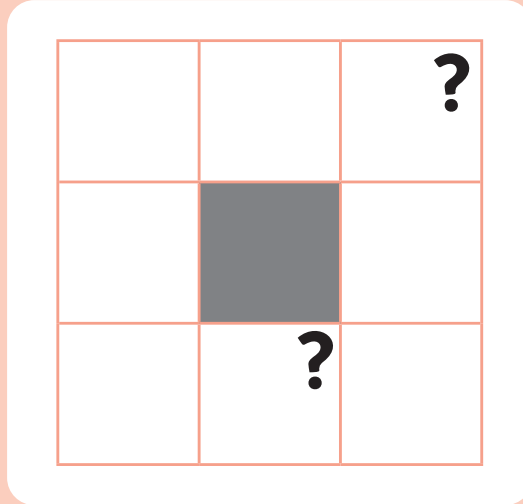
SKV1, SKV2, SKV3

Materyaller

Balon, düdük, tebeşir, kalem

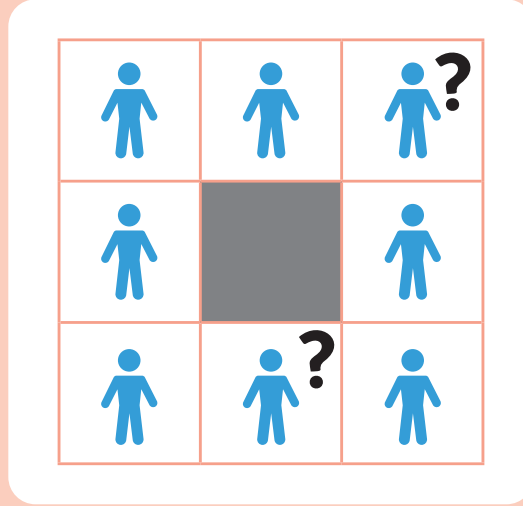
Oyuna Hazırlık

- Sınıftaki her öğrenciye bir balon verilir ve şişirerek bağlamaları sağlanır (öğrenci düzeyine göre balonları öğretmen şişirerek öğrencilere dağıtabilir).
- Öğrenciler için Şekil 1’de verilen oyun alanı hazırlanır.



Şekil 1. Oyun alanı

- Öğrenciler 8 kişilik gruplara ayrılır.
- Öğretmen gruplardan birini seçerek balonlar ve kalemler ellerinde olmak koşuluyla, Şekil 2’de verildiği gibi öğrencileri oyun alanına yerleştirir.



Şekil 2. Öğrencilerin yerleşimi.

- Öğretmen öğrencilerine sormak için bir soru listesi hazırlar. Soruları hazırlarken aşağıdaki hususları göz önünde bulundurur:
 - Birden fazla sayıda farklı çözüm önerileri oluşturulabilecek türde sorular (çok yanıtlı: çy).
 - Yaşadığı/yaşayabileceği bir sorunu tanımlamasını gerektiren sorular (tanımlama soruları: ts).

Örnek Sorular (Form-13):

- Okulda arkadaşının başına bir kaza geldiğinde kimden yardım istersin? (çy)
- Ödevlerini yapmakta zorlandığında kimden yardım istersin? (çy)
- Kantin sırasında bir arkadaşın seni itip önüne geçmeye çalışırsa nasıl davranırsın? (çy)
- Okulda yere çöp atan bir arkadaşını gördüğünde ne yaparsın? (çy)
- Okul çıkışı servisi kaçırsan ne yaparsın? (çy)
- Sıra arkadaşın ders dinlerken seni rahatsız ederse ne yaparsın? (çy)
- Seni korkutan bir durum yaşandı mı? Nasıl bir durum seni korkutur?
- Yolculuk yaptığın otobüsün şoförü otobüsü hızlı kullanıyorsa ne tür problemler yaşanabilir? (ts)
- Okuldaki merdivenlerin kaygan olması ne tür sorunlara yol açabilir? (ts)
- Elektrik prizi koparsa ne tür sorunlar yaşanabilir? (ts)
- Okula geç kalırsan ne tür problemler yaşanabilir?
- Sosyal medya hesabından arkadaşın hakkında kötü mesajlar yazarsan hangi durumlar oluşabilir?

Not: Daha fazla örnek soru oluşturmak için Form-8'den yararlanılabilir.

Oyun Açıklaması

- Öğretmen düdüğü her çaldığında (1 düd) öğrenciler öğretmenin belirlediği yönde (saat yönü ya da saat yönünün tersi) bir kare ilerler. Öğretmen bu şekilde düdüğünü (1 düd) çalarak her düdükte öğrencilerin oyun alanında bir kare ilerlemelerini sağlar.
- Öğretmen düdüğünü istediği bir anda çalarak (2 düd) öğrencileri durdurur: 2 düd durun komutu anlamına gelir.
- Öğrenciler durduğunda soru işareti (?) olan karedeki öğrencilere soru listesinden aynı soruyu sırayla yöneltir (ts tipi ya da çy tipi soru).
- Doğru yanıt veren öğrenci oyuna devam eder.
- Yanlış yanıt veren öğrenci kalemiyle kendi balonunu patlatır ve oyundan elenir.
- Aynı soruya iki öğrencinin farklı yanıtlar vermesi istenir. Eğer öğrenci farklı yanıt veremiyorsa grup arkadaşlarından yardım ister.
- Oyun bitene kadar gruptaki öğrenciler toplamda iki kere yardım isteyebilirler.
- Gruba dört soru sorulduğunda oyun tamamlanır. Grup elenmeyen öğrenci sayısı kadar puan alır.
- Öğretmen yeni grubu oyun alanına konumlandırır.
- Oyun süreci tekrar edilir.
- Her grup oyunu tamamladıktan sonra kazanan grup belirlenir.

Öğretmene Öneriler

- Daha büyük oyun alanı tasarlanabilir.
- Daha büyük gruplarla oyun oynatılabilir.
- Farklı derslerin kazanımları için oyun uyarlanabilir.
- Düdük yerine bir müzik durdurulup başlatılarak kullanılabilir.
- Kazanan, turnuva şeklinde belirlenebilir.
- Kazanan grup üyeleri ödüllendirilebilir.

Dönüt

- Oyun sonunda öğrencilerin neler hissettiklerine ilişkin düşünceleri alınır, öğretmen öğrencilerle birlikte kısa bir değerlendirme yapar.

Form 13.

Okulda arkadaşının başına bir kaza geldiğinde kimden yardım istersin?

Ödevlerini yapmakta zorlandığında kimden yardım istersin?

Kantin sırasında bir arkadaşın seni itip önüne geçmeye çalışırsa nasıl davranırsın?

Okulda yere çöp atan bir arkadaşını gördüğünde ne yaparsın?

Okul çıkışı servisi kaçıırırsan ne yaparsın?

Sıra arkadaşın ders dinlerken seni rahatsız ederse ne yaparsın?

Yolculuk yaptığın otobüsün şoförü otobüsü hızlı kullanıyorsa ne tür problemler yaşanabilir?

Seni korkutan bir durum yaşandı mı? Nasıl bir durum seni korkutur?

Yolculuk yaptığın otobüs çok hızlı yol alıyorsa ne tür problemler yaşanabilir?

Okuldaki merdivenlerin kaygan olması ne tür sorunlara yol açabilir?

Elektrik prizi koparsa ne tür sorunlar yaşanabilir?

Okula geç kalırsan ne tür problemler yaşanabilir?

16. SINIFINI TANI POPÜLER OLANI BUL

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi

Süre: -

Kazanımlar

ÖF5, SF1, SF4, SKV5, SKV6, İB1, İB5

Materyaller

Projeksiyon (tahta) ve dikdörtgen şekilde kesilmiş karton (öğrenci sayısı kadar). Bkz. Form-14

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen öğrenciler için iki seçenekli durumlar oluşturarak bir slayt hazırlar. Örnek durumlar aşağıda verilmiştir. Öğretmen bu durumların sayısını çoğaltmalıdır.

Örnek Durumlar

- Ödevimi yapmadım, ne yapmalıyım?
 - 1- Ödevimi yaparım.
 - 2- Öğretmenimden özür dilerim.
- Dedem harçlık verdi ne yapsam iyi olur?
 - 1- Kumbarama atarım.
 - 2- Dondurma alırım.
- Ödevlerimi erken bitirdim, zamanımı nasıl geçirmeliyim?
 - 1- Tabletinden oyun oynarım.
 - 2- Evimin yanındaki parkta arkadaşlarımla oyun oynarım.
- Kantinde önüme geçen birini gördüm, ne yapmalıyım?
 - 1- Onu hoş görürüm ve izin veririm.
 - 2- Sırasını beklemesini söylerim.

- Sınıfta beslenme getirmeyi unutan bir arkadaşım var, ne yapsam iyi olur?

1- Yiyeceklerimi onunla paylaşırım.

2- Kantinden yiyecek alabileceğini söylerim.

- Öğretmen, öğrencilere sunacağı durumlara ilişkin hazırladığı sunuyu projeksiyonla yansıtır ya da tahtaya yazar.
- Öğrenciler kartonların her bir yüzüne 1 ya da 2 rakamını yazarak Şekil 1'dekine benzer kartonlar oluştururlar ve sıralarının üstüne koyarlar.



Şekil 1. Kartonların ön ve arka yüzü

Oyun Açıklaması

- Tüm öğrenciler sıralarında oturarak öğretmenin yansıttığı slayta ya da tahtaya yazdığı duruma bakar.
- Öğrenciler durumu içlerinden okur ve en popüler olduğunu düşündükleri seçeneğin numarasını kartonla havaya kaldırır.
- Öğretmen sınıfta kaç tane "1", kaç tane "2" seçimi yapıldığını belirler.
- En çok tercih edilen seçenek (1 ya da 2) sınıfın popüler yanıtıdır.
- Öğretmen popüler yanıtı seçenlere iki puan diğer yanıtı seçenlere bir puan verir.
- Öğretmen her iki yanıtı da kısa bir süre açıklar, avantaj ve dezavantajlarından bahsederek öğrencilerin düşüncelerini hızlıca alır, sorularına yanıt verir.
- Tüm öğrenciler kartonlarını indirir.
- Öğretmen yeni durumla oyun sürecine devam eder.
- En çok puan toplayan öğrenci oyunu kazanır.

Öğretmene Öneriler

- Öğrenciler seçim yaparken öğretmenin komutunu bekleyebilir.
- Öğrenciler seçim yaparken birbirlerine bakmamalarına yönelik tedbir alınabilir. Çantalar öğrencilerin arasına koyulabilir vb.
- Oyunda doğru ya da yanlış seçenek yoktur.
- Okuma becerisi gerektirdiğinden üçüncü ve dördüncü sınıflar için daha uygun olabilir.

Dönüt

- Bazen yanıtın durumdan duruma değişebileceği konusu tartışılabilir.
- Grup uyumu ve grubu tanımanın önemi hakkında değerlendirme yapılabilir.

Form 14.



17. HEDEFİNE ZIPLA

Oyun Türü: Bireysel Oyun

Oyuncu Sayısı: Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

ÖY3, ÖY4, ÖY6, ÖY5, SKV1, SKV6

Materyaller

Balon, tebeşir, durum kartı, eylem kartları, puan kartları

Oyuna Hazırlık

- Aşağıda verilen örnektekilere benzer durum kartları hazırlanır (Form-15):
 - **Örnek 1:** Mert o gün marketten eve dönüyordu ancak merdivenlerden çıkarken nefes nefese kaldığını hissetti. Kendi kendine "Önceden böyle durumlar yaşamazdım ancak son birkaç haftadır evin merdivenlerini çıkarken nefes nefese kalmaya başladığımı hissediyorum, önceleri bu merdivenleri koşarak çıkardım ve asla nefes nefese kalmazdım." dedi. Olanlardan şüphelenip bir hastaneye gitti ve muayene oldu. Doktor "Şu an 60 kilosun ancak yaşını ve boy uzunluğunu dikkate alırsam normalde 48 kilo olman gerekiyor. Fazla kilo almışsın, bu durum nefes nefese kalmana yol açıyor. Kilo vermek gerekiyor." dedi. **Hedef: 12 kg zayıflamak.**
 - **Örnek 2:** Merve, matematik dersi yazılısından 40 puan almıştı. Sınav kâğıdını inceleyen babası, "Eğer bir sonraki yazılıdan 80 ya da daha yüksek bir puan alırsan sana yaz tatili için bisiklet alacağım." dedi. Merve hep istediği bisiklete sahip olmak için bir şans buldu. **Hedef: Bir sonraki yazılı sınavdan 80 ya da daha yüksek puan almak.**
- Zemine 1x5 boyutunda karelerden oluşan dikdörtgen çizilir (Bkz. Şekil 1).

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Şekil 1. Oyunda kullanılacak seksek zemini

Oyun Açıklaması

(Oyun açıklaması Örnek 1’de verilen durum üzerinden anlatılmıştır.)

- Öğretmen, uygun bir yere seksek zeminini (Bkz. Şekil 1) çizer ve gönüllü bir öğrencisini kaldırır.
- Öğretmen, örnekleri verilen durum kartlarından birini seçerek tüm sınıfın da duyacağı şekilde öğrenciye okur. Öğrencinin hedefinin ne olması gerektiğini açıkça vurgular, öğrencinin de hedefini tahtaya yazmasını sağlar. Devamında, öğrenci Şekil 1’de verilen 1 numaralı kutuya geçerek tek ayaküstünde oyuna başlangıç pozisyonu alır.
- Öğretmen eylem sorusunu okur (Örneğin, Eylem sorusu 1) ve öğrencinin yanıtını alır. Aşağıda Örnek 1’deki durum için hazırlanan eylem sorusu örnekleri verilmiştir:

Eylem Sorusu Örnekleri

- “Arkadaşınla yakın mesafedeki bir buluşmaya giderken yürüyerek mi yoksa toplu taşıma aracı ile mi gitmek isterdin?”
- “Her gün bir porsiyon meyve mi yoksa patates kızartması mı yemek isterdin?”
- “Üst katlara çıkman gerektiğinde merdiven kullanmak mı yoksa asansör kullanmak mı isterdin?”
- “Gün içinde bol bol su içmeyi mi yoksa bol bol gazlı içecekler tüketmeyi mi isterdin?”
- “Çok sevdiğin bir yemek piştiğinde küçük bir tabakla doyabilecek kadar tüketmek mi, doymuş olsan bile yemeye devam etmek mi isterdin?”
- Yanıt hedefe uygunsa 2 numaralı kutuya zıplayarak ilerlemesini (sağa doğru), değilse sola doğru zıplamasını (seksek zemininin dışına) sağlar.
- Öğrenci tercihlerine göre ilerleyerek başlangıçta belirlenen ve tahtaya yazdığı hedefe ulaştığında oyun sona erer.
- Öğretmen, tüm sınıfın öğrenciyi alkışlamasını sağlar.

Öğretmene Öneriler

- Öğretmen oyun içinde hedefi değiştirerek öğrencinin yeni hedefine odaklanmasını ve uygun cevap vermesini gerektirecek şekilde düzenleme yapabilir.

Dönüt

- Öğrencilere, hedefe ulaşma ya da ulaşamama durumunda neler hissettikleri sorulabilir.
- Günlük yaşamda bazen hedeflerimizi değiştirmemiz gereken durumlar olabileceğini ve bunlara uygun örnekler vermelerini isteyebilir.

Form 15.

Durum - 1

Mert o gün marketten eve dönüyordu ancak merdivenlerden çıkarken nefes nefese kaldığını hissetti. Kendi kendine "Önceden böyle durumlar yaşamazdım ancak son birkaç haftadır evin merdivenlerini çıkarken nefes nefese kalmaya başladığımı hissediyorum, önceleri bu merdivenleri koşarak çıkardım ve asla nefes nefese kalmazdım." dedi. Olanlardan şüphelenip bir hastaneye gitti ve muayene oldu. Doktor "Şu an 60 kilosun ancak yaşını ve boy uzunluğunu dikkate alırsam normalde 48 kilo olman gerekiyor. Fazla kilo almışsın, bu durum nefes nefese kalmaya yol açıyor. Kilo vermen gerekiyor." dedi. **Hedef: 12 kg zayıflamak.**

-
- ? "Arkadaşınla yakın mesafedeki bir buluşmaya giderken yürüyerek mi yoksa toplu taşıma aracı ile mi gitmek isterdin?"
 - ? "Her gün bir porsiyon meyve mi yoksa patates kızartması mı yemek isterdin?"
 - ? "Üst katlara çıkman gerektiğinde merdiven kullanmak mı yoksa asansör kullanmak mı isterdin?"
 - ? "Gün içinde bol bol su içmeyi mi yoksa bol bol gazlı içecekler tüketmeyi mi isterdin?"
 - ? "Çok sevdiğin bir yemek piştiğinde küçük bir tabakla doyabilecek kadar tüketmek mi, doymuş olsan bile yemeye devam etmek mi isterdin?"

Durum -

?

?

?

?

?

18. ELİMDE VAR ATEŞ

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

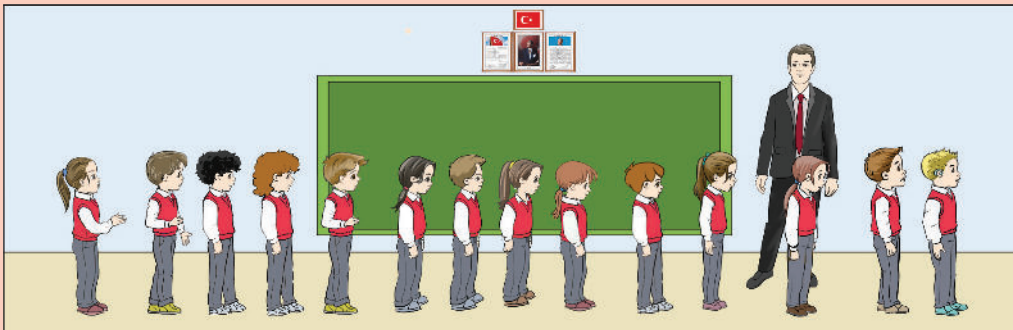
İB7

Materyaller

Top

Oyuna Hazırlık

- 15 kişilik bir grup oluşturulur.
- Aşağıda verilen tekerleme bu gruba cümle cümle ezberletilir.
 - Sabah doğar güneş!
 - Oyuna çıktık sayımız 15!
 - Sıralandık peş peşe!
 - Hepimiz birer kardeş!
 - Gel yanıma yerleş!
 - Elimde var ateş!
- Öğretmen 15 kişilik grubun Şekil 1'deki gibi tek sıra hâlinde dizilmesini ve gözlerini kapatmalarını ister.



Şekil 1. Öğrencilerin oyun düzeni.

- Öğretmen gruba "Şimdi sizlerden üç kişinin omzuna dokunacağım, omzuna dokunduğum kişiler 'İtfaiyeci' olacaklar. Ancak 'İtfaiyeci' olduğunu kimseye belli etmeyecekler." açıklamasını yapar, itfaiyecileri belirler ve grubun gözlerini açmalarını ister.
- Öğretmen topu sıranın başındaki öğrenciye verir.

Oyun Açıklaması

- İlk sıradaki öğrenci topu yanındaki oyuncuya uzatır. Uzatırken eş zamanlı olarak tekerlemenin ilk satırını ("**Sabah doğar güneş!**") yüksek sesle söyler.
- Top ikinci öğrenciye geçtiğinde bu öğrencide topu yanındaki oyuncuya uzatırken eşzamanlı olarak tekerlemenin 2. satırını ("**Oyuna çıktık sayımız 15!**") yüksek sesle söyler.
- Oyun bu şekilde devam ederken topu alan altıncı öğrenci ("**Elimde var ateş!**") dedikten sonra öğrenci elinde topla (ateş) bekler.
- Öğretmen bu öğrenciye "Ateş senin elinde, şimdi sıradaki herhangi bir arkadaşından yardım iste." der.
- Öğrencinin 2 yardım isteme hakkı vardır.
- Öğrenci gruptan birinin adını söyleyerek "..... bana yardım et." der.
- Adı söylenen öğrenci itfaiyeci ise "Ben sana yardım ederim." diyerek ateşi (topu) elinden alır, oyundan kimse çıkmaz ve oyun öğrencilerin yerleri değiştirilerek ve yeni itfaiyeciler belirlenerek yeniden başlar.
- Eğer adı söylenen öğrenci itfaiyeci olarak seçilmediyse "Ben sana yardım edemem." yanıtını verir. Öğrenci ikinci hakkını kullanır. Yine itfaiyeciyi bulamazsa öğrenci oyundan çıkar.
- Öğretmen grubun kalan oyuncularının yerlerini değiştirerek yeni itfaiyeciler belirleyerek oyunu yeniden başlatır.
- Oyun esnasında topu yere düşüren oyuncu oyundan çıkar sıradaki öğrenci çıkanın yerini alır.
- Oyun sonunda kalan 4 kişi oyunu kazanır.

Öğretmene Öneriler

- Bir oyun sürecinde top düşürüp oyundan çıkan öğrencilerden 3 tanesi de itfaiyeci ise yeni itfaiyeciler seçilerek yeniden başlatılmalıdır.

Dönüt

- Yardım talep etmenin doğal bir davranış olduğu ve herkesin yardıma ihtiyacı olabileceği üzerinde görüşler alınır.
- Yardım istenen kişinin doğru seçilmesinin önemli olduğu da vurgulanır.

19. ZİLE BAS

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

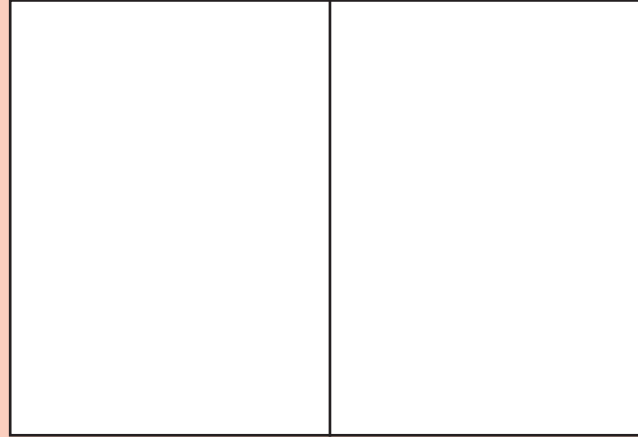
ÖF9, ÖY3, SKV4, İB1, İB4, İB5, İB7, İB8

Materyaller

Zil, 3 bardak, 4 farklı renkte (2 grup) kart, tebeşir (sprey boya), düdük.

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen sınıfı 2 gruba ayırır ve her grup kendine isim bulur.
- Oyun alanı basketbol sahası büyüklüğünde ya da yarısı oranında olmalıdır. Oyun sahası tebeşir ile Şekil 1'deki gibi iki eş parçaya ayrılır.



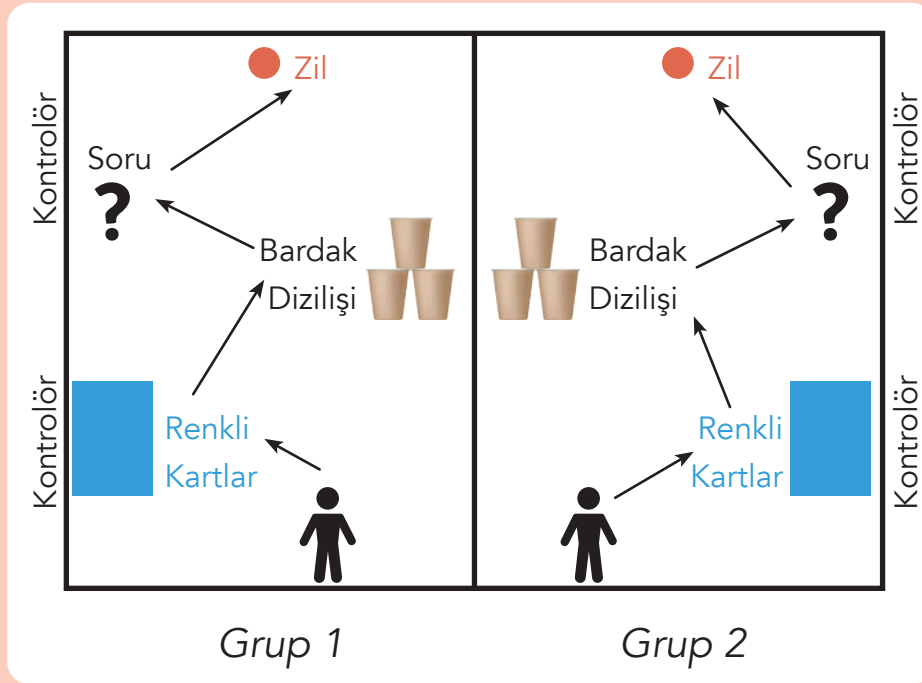
Grup 1

Grup 2

Şekil 1. Oyun Alanı

- Gruptaki öğrenci sayısı kadar soru ve cevapları hazırlanır.
- Oyun için örnek sorular ve cevaplar:
 - Bayrağımızda hangi renkler vardır? (Kırmızı-Beyaz)

- Ülkemizin başkenti neresidir? (Ankara)
 - Ülkemizin kurucusu kimdir? (Atatürk)
 - Okulumuzun adı nedir? (..... İlkokulu)
 - En büyük rakam kaçtır? (9-Dokuz)
 -
- Oyun alanına öğrenciler ve materyaller Şekil 2'deki gibi konumlandırılır. Şekiller yerlere konur. (Denetçi veya denetmen: Rakip gruptan seçilen iki öğrenci.)



Şekil 2. Oyun Alanına Yerleşme

- Grup oyuncuları (yarışanlar hariç) kendi bölgesinde Şekil 2'deki gibi (Grup 1, Grup 2) bekler.

Oyun Açıklaması

- Her gruptan birer kişi Şekil 2'deki gibi başlangıç noktasına konumlanır.
- Öğretmenin düdüğüyle birlikte oyun başlar.
- Yarışan öğrenciler renkli kartlar bölümüne gelir, renkli kartları kontrolörün isteğine göre sıralar (örneğin mavi-yeşil-sarı-pembe veya yeşil-mavi-pembe-sarı vb.). Sıralamayı tamamlayan yarışmacı bir sonraki işleme geçer.

- Sonra bardakların yan yana dizildiği yere gider ve bardakları Şekil 2'deki gibi dizerler.
- Daha sonra soru bölümüne gider ve kontrolörün veya denetçinin kendisine sorduğu soruya doğru cevap vermeye çalışır.
- Son olarak zile basmaya gider. Zile ilk basan öğrenci grubuna 1 puan kazandırır. En çok puanı kazanan grup galip ilan edilir.
- Bölümlerden herhangi birinde yanlışlık yapan oyuncu başlangıç noktasına geri döner. Tüm aşamaları tekrar geçmeye çalışır.
- Soruya cevap veremeyen ya da yanlış cevap veren öğrenci grubunun yanına gidip onlardan cevabını isteyebilir.

Öğretmene Öneriler

- Sorular öğrencilerin seviyelerine, farklı derslerin kazanımlarına uygun olarak düzenlenebilir.
- Renkli kartların ve bardakların sayısı artırılabilir.

Dönüt

- Etkili dinlemenin önemi, yardımlaşma ve iletişimin yaşamımızdaki yeri sınıfla birlikte değerlendirilir.

20. BALONUNU BUL - GÖREVİNİ YAP

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

SKV1, İB1, İB4, İB6

Materyaller

Öğrenci sayısı kadar balon, A4 kâğıdı, makas, kalem, müzik çalar, tahta kalem.

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen istediği bir renkte öğrenci sayısı kadar balon alır.
- Öğretmen her numaradan iki balon olacak şekilde numaraları tahta kalemle balonların üzerine yazar. Örneğin üzerinde "1" yazan iki balon, "2" yazan iki balon...
- Aynı numaraya sahip iki balondan birinin içine Tablo 1'de örnekleri verilen bir "**iletişim engeli**", diğer balonun içine de tabloda karşılığı olan "**anlatılacak konu**"yu görev şeklinde bir kâğıda yazarak atar.
- Görevler kâğıda yazılırken A4 kâğıdı makasla küçük parçalar şeklinde kesilir.
- Balonlar şişirilir.

Tablo 1. Balonların İçine Atılacak Görev Kartları

Balon numarası	İletişim Engelleri	Anlatılacak Konu
1	Gözünü kaçır.	Yaz tatilini anlat.
2	Arkadaşın konuşurken ağzına bak.	Aileni anlat.
3	Sözünü kes ve sürekli kendinden bahset.	Boş zamanlarda neler yapmaktan hoşlandığını anlat.
4	Gözünü hiç ayırmadan bak.	Hayallerini anlat.
5	Başka biriyle ilgilen.	Kendi özelliklerini anlat.
6	Konuşmadan dikkat dağıtıcı hareketler yap.	Hafta sonunu nasıl geçirdiğini anlat.
7	Sürekli soru sor.	En yakın arkadaşını anlat.
8	Her cümlesinin sonunda "Sana katılmıyorum." de.	Hayalindeki mesleği ve neden o mesleği istediğini anlat.

Oyun Açıklaması

- Öğretmen şişirdiği balonları sınıfa rastgele dağıtır ve bir müzik başlatır.
 - Öğrenciler müzik çaldığı an voleybol oynar gibi balonları birbirine atarak oynar.
 - Öğretmen istediği bir anda müziği durdurur ve her öğrencinin bir balonu yakalamasını ister.
 - Öğrenciler kendilerine en yakın balonu yakalar ve elindeki balonda yazılı olan numarayı kontrol eder.
 - Öğretmen "1" dediğinde, numaraları "1" olan balonları tutan öğrenciler tahtanın önünde, yüz yüze olacak şekilde konumlanır.
 - Öğrenciler ellerindeki balonları patlatarak içlerindeki kâğıtlarda yazan görevi içinden okur ve görevine uygun davranışı gösterir. Balonlar patlatılırken kimseye zarar gelmemesi konusunda azami dikkat gösterilmelidir.
 - Anlatıcı konumundaki öğrenci, görev olarak verilen konuyu arkadaşına anlatmaya başlar. Diğer öğrenci de kendi görevini yapar.
 - Öğrencilere bir dakika süre verilir.
 - Verilen süre bittikten sonra öğretmen anlatıcıya "Arkadaşın seni dikkatlice dinledi mi?", "Arkadaşının davranışından hoşlandın mı?", "Arkadaşının görevi ne olabilir?" vb. sorular sorarak arkadaşının görevini tahmin etmesini sağlar.
 - Anlatım yapan öğrenci, arkadaşının görevini doğru tahmin ettiğinde oyun sona erer.
- Oyun öğretmenin seçtiği yeni öğrencilerle devam eder.

Öğretmene Öneriler

- Balonların sayısı öğrenci sayısına göre artırılıp azaltılabilir.
- Öğretmen tahtaya çıkaracağı öğrencileri sırayla ya da rastgele numara söyleyerek belirleyebilir.
- Oyuncu öğrenciler tahtada görevlerini yaparken sınıfın geri kalanının dikkatle ve sessizce izlemesi sağlanır.
- Öğrenciler balonla oynarken patlayan olursa yedek balonla eksik tamamlanır.

Dönüt

- İletişimi engelleyen durumlar gözden geçirilir.
- Etkili iletişim için nelere dikkat etmek gerektiği hakkında konuşulur.

21. KAÇIŞ ÇEMBERİ

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

ÖY4, SKV1, SKV2, SKV3, İB1, İB4, İB5, İB6

Materyaller

7 adet A4 kâğıdı, para bandı, tebeşir

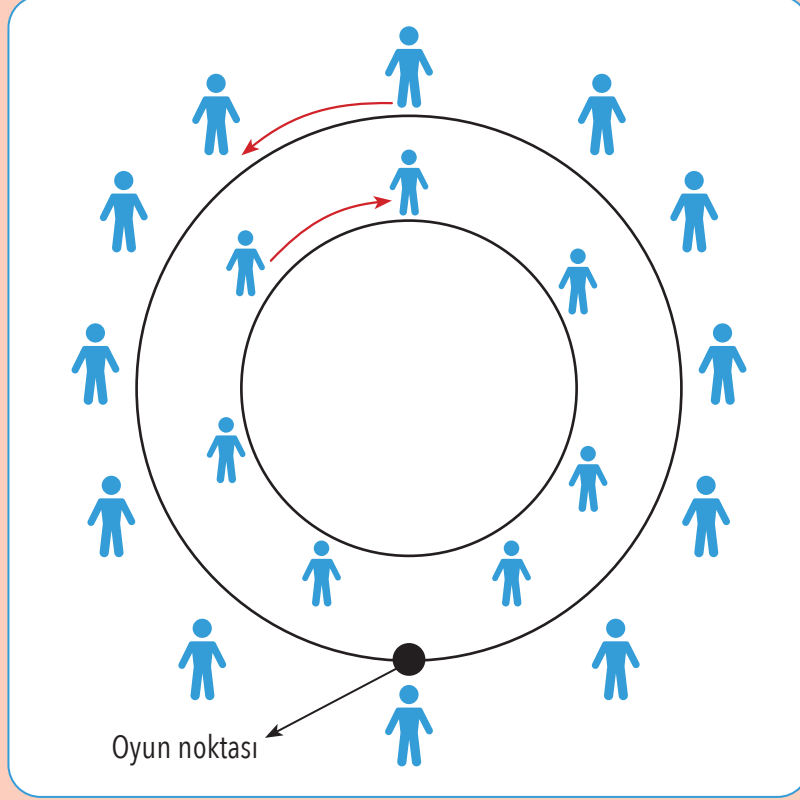
Oyuna Hazırlık

- Öğretmen oyunda kullanılacak çatışma durumlarını A4 kâğıtlarına yazar. Örnek çatışma durumları aşağıda verilmiştir.

Çatışma Durumları (Form-16)

- Mağazanın etiketinde 10 TL yazmasına rağmen kasiyer senden 20 TL istiyor. Benim o kasiyer olduğumu düşün. Bana ne söylemek istersin?
- Bilet kuyruğunda sıra beklerken bir kişi aniden senin önüne geçti. Benim o kişi olduğumu farz edelim. Bana ne söylemek istersin?
- Sıra arkadaşının bir eşyası kayboldu ve sen almadığın hâlde seni suçluyor. Ben o arkadaşım. Bana ne söylemek istersin?
- Kuzeninin doğum gününe gitmek istiyorsun ama annen izin vermiyor. Ben annem. Bana ne söylemek istersin?
- Kardeşin senin hakkın olan dolaptaki tatlıyı yedi. Ben kardeşim. Bana ne söylemek istersin?
- Sipariş verdiğin tişörtü mavi renk seçmene rağmen tişörtün kırmızı renkte geldi. Ben mağazanın sahibiyim. Bana ne söylemek istersin?
- Derste sen söz hakkı aldığın hâlde arkadaşın seni beklemeden konuştu. Ben o arkadaşım. Bana ne söylemek istersin?

- Öğretmen yere iç içe iki çember çizer ve dış çemberdeki bir noktaya ok işareti (oyun noktası) çizerek oyun yerleşim planını oluşturur (bkz. Şekil 1).



Şekil 1. Oyun yerleşim planı.

- Öğretmen öğrencileri iki gruba ayırır. 7 öğrenciden oluşan grup iç çembere, 12 öğrenciden oluşan grup dış çembere Şekil 1'deki gibi yerleştirilir.
- İç ve dış çemberdeki öğrenciler yüz yüze bakacak şekilde konumlanır.
- Öğretmen iç çemberdeki öğrencilerin üstlerine çatışma durumlarının yazılı olduğu A4 kâğıtları yapıştırır (iğneler vb.).

Oyun Açıklaması

- Bu oyundaki amaç, iç çemberde yer alan öğrencilerin dış çemberdeki kişilerle konuşarak yaşanan çatışmayı yapıcı bir şekilde çözmesidir.
- Öğretmen "Dön!" komutunu verdiği anda iç ve dış çemberde yer alan öğrenciler Şekil 1'de gösterilen okların yönünde dönmeye başlarlar.
- Öğretmen "Dur!" komutunu verdiğinde çemberdeki öğrenciler dönmeyi bırakır.
- Dış çemberdeki oyun noktasında karşılıklı bakan iki öğrenci belirlenir.

- Dış çemberdeki öğrenci, iç çemberdeki öğrencinin üzerindeki A4 kâğıdında yazan çatışma durumunu sesli bir şekilde okur. İç çemberdeki öğrenci çatışma durumuna uygun bir tepkiyle konuşmasını yapar.
- Yaşanan çatışmayı yapıcı bir şekilde çözen öğrenci çemberden ayrılarak sınıftaki yerine oturur ve 100 puan alır.
- Çatışma durumunu yapıcı bir şekilde çözemeyen, sessiz kalan ya da bağırarak öğrenciler çemberde kilitli kalır.
- Oyun sonunda, çemberden kaçabilenler oyunu kazanırken kilitli olanlar oyunu kaybedecektir.

Öğretmene Öneriler

- Alternatif çatışma durumları oluşturmak için Form-16 kullanılabilir.
- Okul bahçesinde oynanırsa, çemberden kaçan öğrenciye gidebileceği alternatif bir alan oluşturulmalıdır.
- Çemberdeki öğrencilerin dönmelerini sağlamak ya da durdurmak için müzik kullanılabilir.
- Çemberdeki öğrencilerin sayıları sınıfın durumuna göre artırılıp azaltılabilir.

Dönüt

- Çatışma durumlarının yaşamın bir parçası olduğu vurgulanır.
- Çatışma durumlarında oluşan problemlerin sessiz kalarak çözülemeyeceği üzerinde konuşulur.
- Çatışma durumları olsa bile yapıcı çözümler bulunabileceği belirtilir.

Form 16.



Mağazanın etiketinde 10 TL yazmasına rağmen kasiyer sende 20 TL istiyor. Benim o kasiyer olduğumu düşün. Bana ne söylemek istersin?



Bilet kuyruğunda sıra beklerken bir kişi aniden senin önüne geçti. Benim o kişi olduğumu farz edelim. Bana ne söylemek istersin?



Sıra arkadaşının bir eşyası kayboldu ve sen almadığın hâlde seni suçluyor. Ben o arkadaşınım. Bana ne söylemek istersin?



Kuzeninin doğum gününe gitmek istiyorsun ama annen izin vermiyor. Ben annenim. Bana ne söylemek istersin?



Kardeşin senin hakkın olan dolaptaki tatlıyı yedi. Ben kardeşinim. Bana ne söylemek istersin?



Sipariş verdiğin tişörtü mavi renk seçmene rağmen tişörtün kırmızı renkte geldi. Ben mağazanın sahibiyim. Bana ne söylemek istersin?



Derste sen söz hakkı aldığın hâlde arkadaşın seni beklemeden konuştu. Ben o arkadaşınım. Bana ne söylemek istersin?



Oyunda sıra sana geçtiği hâlde arkadaşın yeniden kendisi oyuna başladı. Ben o arkadaşınım. Bana ne demek istersin?



















22. REHBERİMLE ENGELLERİ AŞIYORUM

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

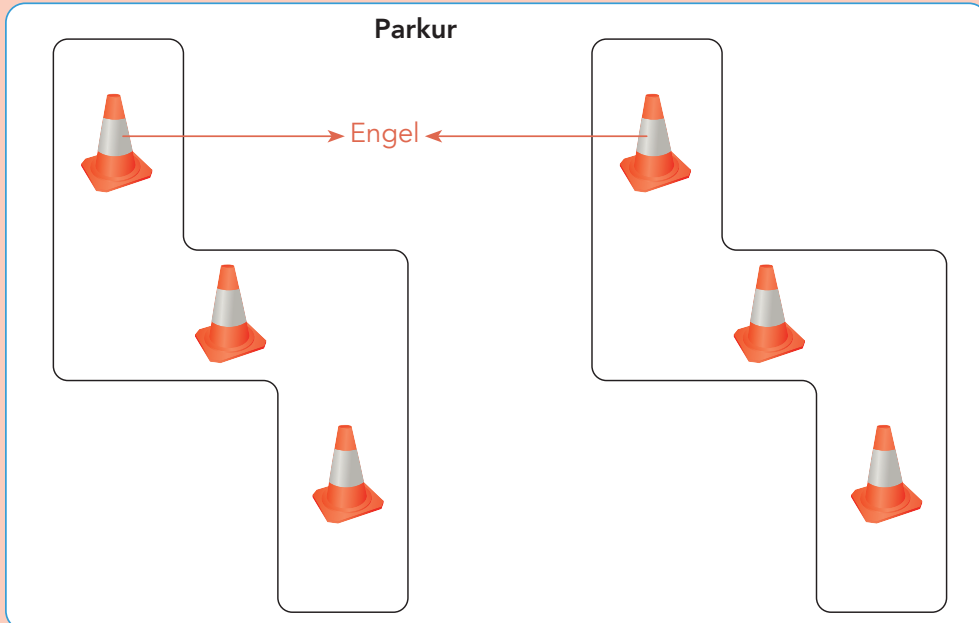
İB1, İB4, İB5, İB7, İB8

Materyaller

Tebeşir, düdük, okul çantası, göz bandı.

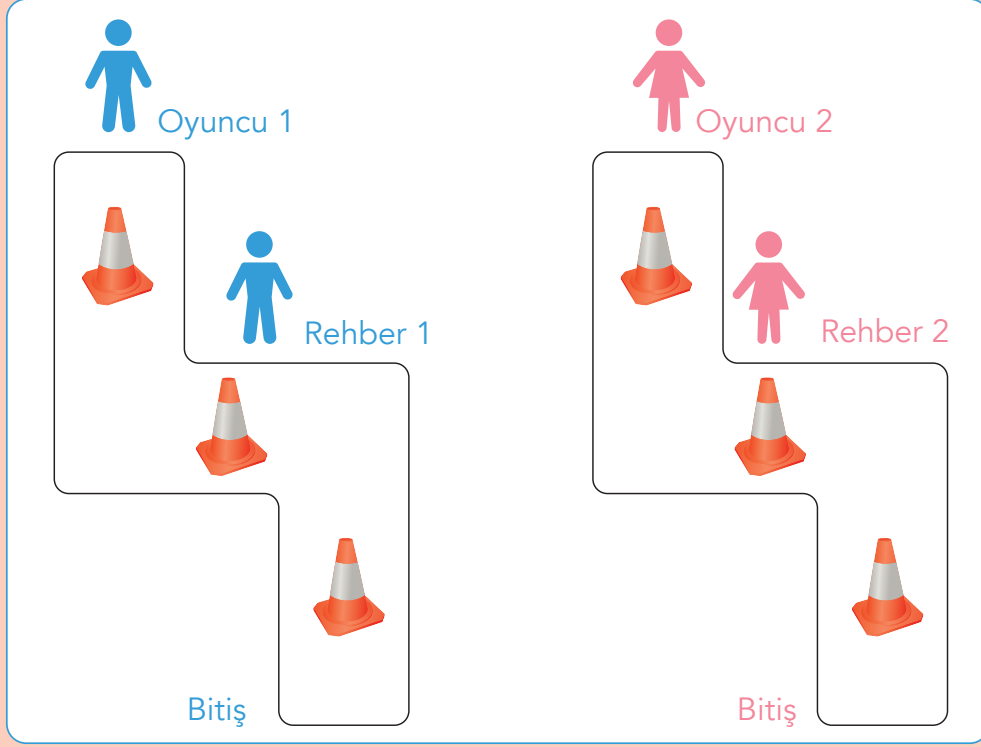
Oyuna Hazırlık

- Sınıf iki takıma ayrılır.
- Her takım kendi içinde ikili çiftler oluşturur.
- Eşleşen öğrenciler kendi aralarında kimin oyuncu, kimin rehber olacağına karar verirler. Görevlendirmeleri öğretmen de yapabilir.
- Öğretmen tebeşir ile Şekil 1'deki gibi parkurları okul bahçesine çizer ve engelleri istediği şekilde parkura yerleştirir.



Şekil 1. Parkur Alanı

- Her takımdan ilk çiftler parkura çağrılır ve Şekil 2’de verilen konumlara yerleşir.
- Oyuncu olan öğrencilerin gözü, göz bandı ile bağlanır. Gözünün bağlanmasını istemeyen öğrenci pas diyerek yerine başka bir arkadaşını seçebilir.



Şekil 2. Parkur Düzeni

Oyun Açıklaması

- Öğretmenin düdüğü ile oyun başlar.
- Rehber, oyuncuyu “ilerle, dur, engel var, ayağını kaldırarak geç, sağa dön, sola dön vb.” sözlerle yönlendirir. Oyuncusunu parkurun dışına çıkarmadan ve engellere takılmadan (Engele dokunmak yasak!) parkurun bitiş noktasına ulaştırmaya çalışır.
- Parkuru bitiren oyuncu kendi takımına 2 puan kazandırır.
- Parkurdaki engellere takılan ya da parkurun dışına çıkan oyuncu 1 puan alır, elenir ve takımına geri döner. Aynı takımdan yeni bir çift Şekil 2’deki düzeni alarak oyuna devam eder.
- Toplamda 5 puana ulaşan takım oyunu kazanır.

Öğretmene Öneriler

- Parkurun uzunluğu ve engelleri öğrencinin sınıf seviyesine göre hazırlanabilir.
- Parkurda kullanılacak engeller çanta, tahta silgisi, taş, kitap gibi materyallerden oluşturulabilir.
- Engellerden geçerken öğrencinin düşmesini engellemeye dönük tedbir alınır.
- Takımlardaki ikili çiftlerin sayısına göre kazanma puanı artırılıp azaltılabilir.
- Parkurun şekli değiştirilebilir.

Dönüt

- Empati kurmanın ve etkili dinlemenin önemi sınıfla birlikte tartışılır.
- Yönergeleri doğru anlamamanın önemi vurgulanır.

23. RENK CÜMBÜŞÜ

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

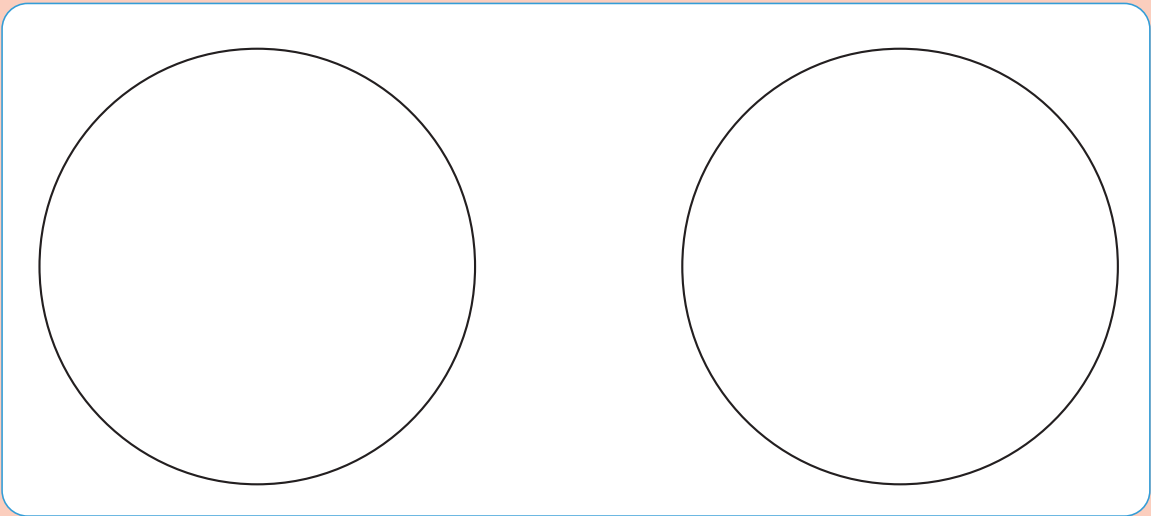
ÖF9, ÖY1, ÖY3, SKV1, SKV2, SKV3, SKV4, SKV6, İB1, İB4, İB5, İB7

Materyaller

Tebeşir (sprey boya), renkli kartlar.

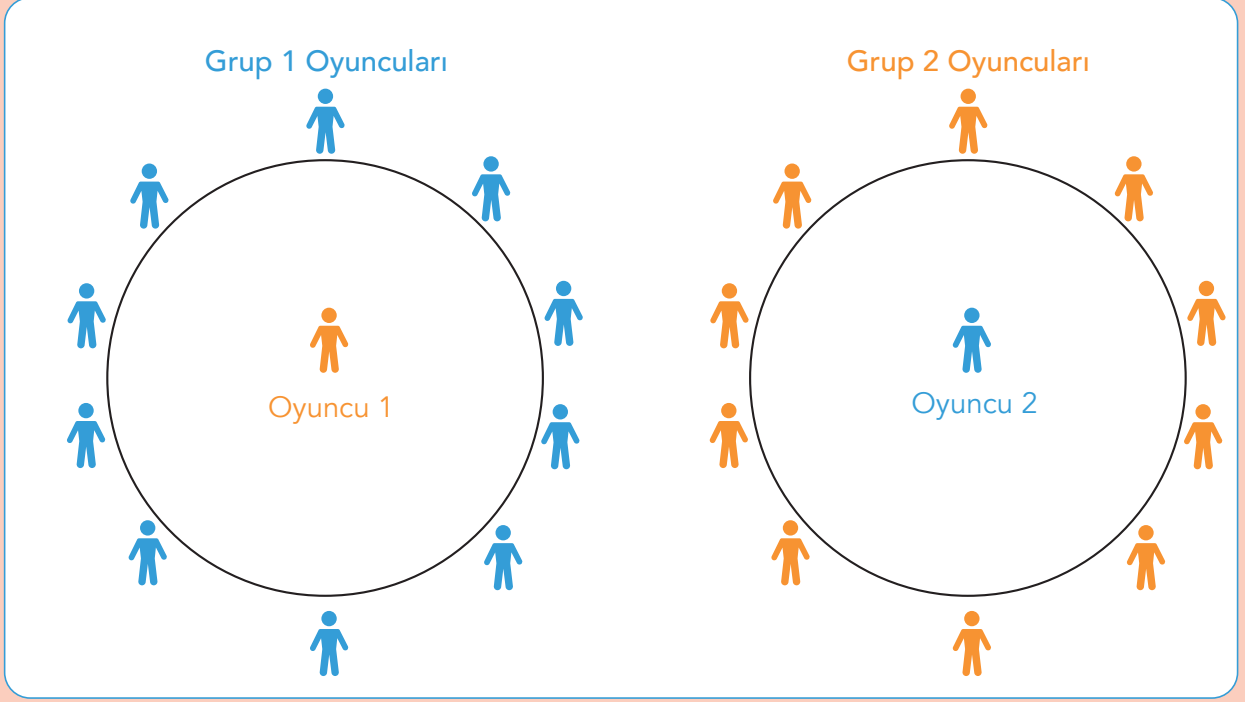
Oyuna Hazırlık

- Öğretmen birinci grup için farklı renklerde (her renkten ikişer adet) kibrit kutusunun yarısı büyüklüğünde 10 tane kart hazırlanır (Form-17). Kartların hazırlanmasında kırmızı, sarı, siyah, mavi ve turuncu renkler kullanılır.
- Öğretmen birinci grup için hazırladığı kartları ikinci grup için de hazırlar.
- Öğretmen sınıfı 11'er kişilik iki gruba ayırır.
- Öğretmen tebeşir ya da sprej boya kullanarak okul bahçesine Şekil 1'deki gibi iki adet daire çizerek oyun alanını oluşturur.



Şekil 1. Oyun alanı

- Grup 1'den bir öğrenci Grup 2'nin çemberinin ortasına, aynı şekilde Grup 2'den bir öğrenci de Grup 1'in çemberinin ortasına konumlanır.
- Öğrenciler Şekil 2'deki gibi oyun alanına yerleşirler.



Şekil 2. Oyuncuların dağılımı

- Çemberin etrafında bulunan oyuncular, ortadaki oyuncuya sırtlarını döner ve öğretmen her öğrenciye (Oyuncu 1 ve oyuncu 2 hariç.) farklı renkte birer adet kart verir.
- Öğrenciler kendi renklerini (verilen karttaki renk) öğrenirler. Ayrıca sağında ve solundaki arkadaşlarının kart renklerini de öğrenirler.
- Öğrenciler avuçlarındaki kartları ellerini kapatarak gizler ve yüzlerini ortadaki oyuncuya dönerler.
- Öğretmen küçük bir kâğıda (kibrit kutusu büyüklüğünde) numara vererek sırayla 4 renk yazar ve Oyuncu 1'in şifresini oluşturur. Aynı şifrenin bir kopyasını da Oyuncu 2'ye verir. Örnek bir şifre aşağıda verilmiştir:

Şifre Örneği

1. Kırmızı
2. Mavi
3. Mavi
4. Turuncu

Oyun Açıklaması

- Oyunun amacı, çemberin ortasındaki oyuncunun elindeki kâğıtta yazılı olan şifreyi çözmesidir.
- Öğretmen oyunu başlattığında gruplar eş zamanlı olarak oyuna başlar.
- Oyuncu çemberdeki herhangi bir öğrenciye giderek kendine verilen şifredeki ilk rengin onda olup olmadığını sorar.
- Sorduğu renk, o öğrencide ise öğrenci “Evet, bende.” der ve elindeki kartı gösterir. Bu durumda oyuncu şifrenin birinci rengini çözmüş olur. Şifredeki ikinci rengi bir başka öğrenciye sorarak oyuna devam eder.
- Eğer oyuncunun sorduğu renk, o öğrencide ve yanındakilerde değilse, öğrenci “Bende değil, yanındakilerde de değil.” ya da yanındakilerden birindeyse “Bende değil, yanımda.” der ama kimde olduğunu söylemez.
- Bu durumlarda oyuncu şifresindeki rengi bulmak için farklı bir öğrenciye “Bu renk sende mi?” diye sorar.
- Ortadaki oyuncular elindeki kâğıtta yazılı olan şifredeki renkleri sırası ile bularak şifrenin tamamını çözdüğünde grubuna 1 puan kazandırır.
- Oyun ortaya yeni bir oyuncunun gelmesi ile yeniden başlar.
- Gruplardaki tüm öğrenciler yarıştıktan sonra hangi grup daha fazla puan toplamışsa o grup oyunu kazanır.

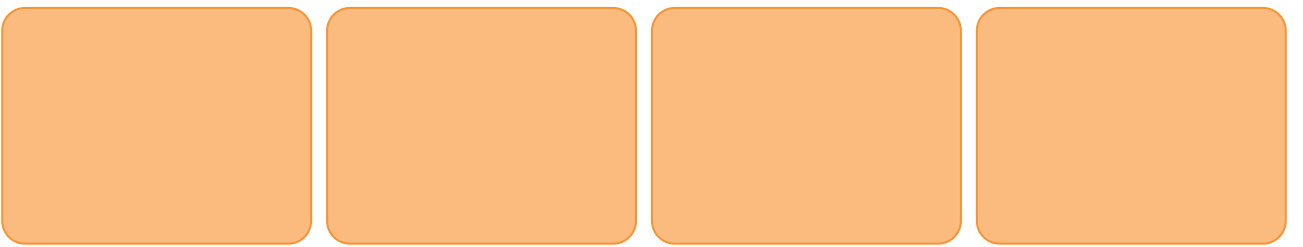
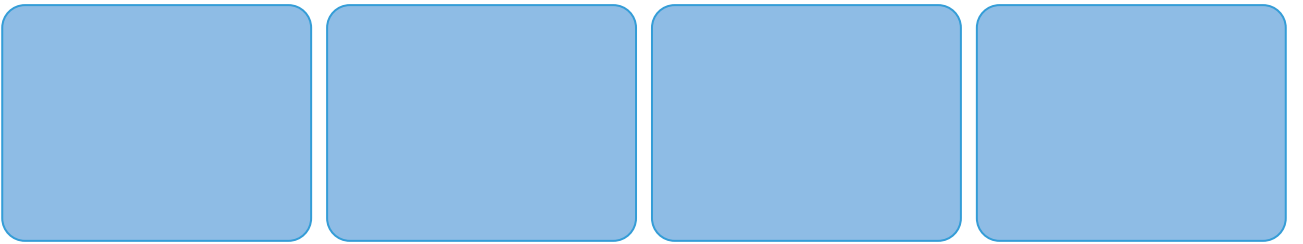
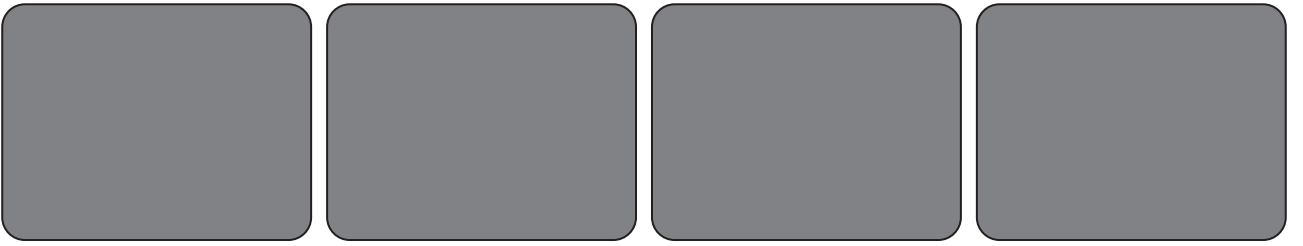
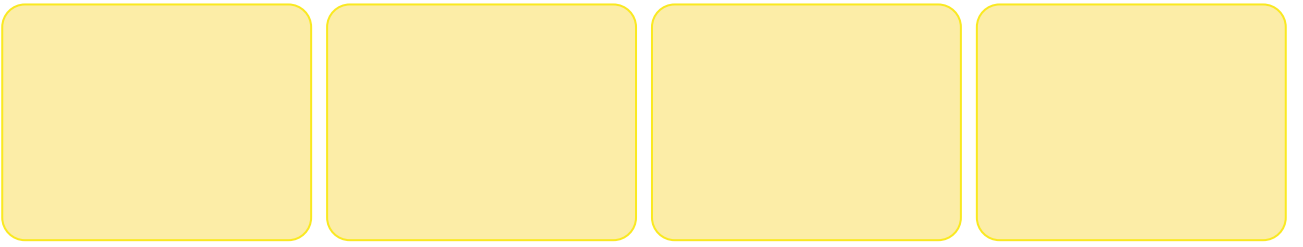
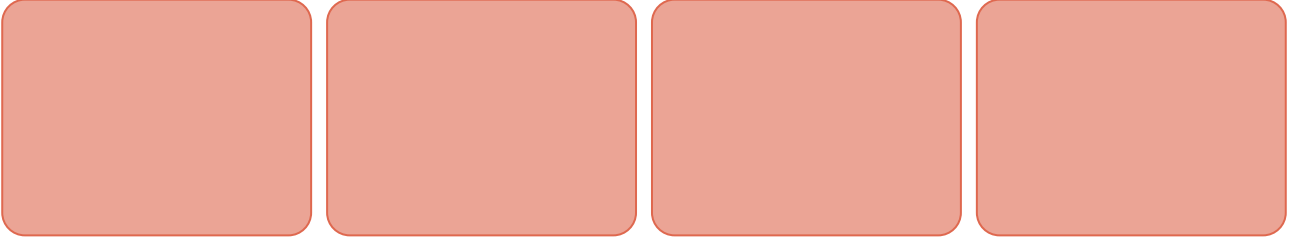
Öğretmene Öğretiler

- Sınıftaki öğrenci sayısına göre gruplardaki öğrenci sayıları değiştirilebilir.
- Öğrenci sayılarına göre kart sayıları değiştirilebilir.
- Öğrencilerin sınıf düzeyine göre şifre kolaylaştırılıp zorlaştırılabilir.

Dönüt

- Öğrencilerden yardımlaşma ve etkili dinlemenin önemini belirten cümleler kurmaları istenebilir.

Form 17.



24. AÇ KİLİDİ

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

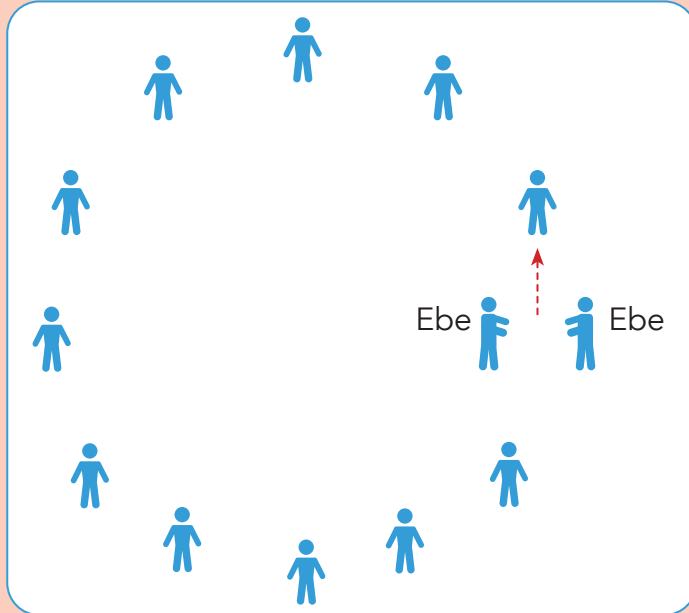
İB1, İB3, İB4, SKV1, SKV6,

Materyaller

Durum kartları, müzik (hoparlör-telefon vb.), kronometre.

Oyuna Hazırlık

- İki oyuncu ebe olarak seçilir.
- Oyuncular Şekil 1’de gösterildiği gibi oyun düzeni alırlar. Ebelerin yüz yüze bakması gerekir.



Şekil 1. Oyun düzeni

- Öğretmen bir müzik hazırlar.
- Öğretmen oyunda kullanılacak durum listesi hazırlar (Form-18).

Oyun Açıklaması

- Öğrenciler Şekil 1'deki konumlarını alırlar.
- Öğretmenin müziği başlatmasıyla oyun başlar.
- Oyuncular ebelerin arasından geçerek ok yönünde yürürler.
- Müzik devam ettiği sürece oyuncular ebelerin arasından yürümeye devam ederler.
- Öğretmen müziği istediği bir anda durdurur.
- Müzik durunca ebeler el ele tutuşarak kapıları kapatırlar ve aradaki oyuncuyu kilitlerler.
- Öğretmen kilitli kalan oyuncuya durum listesindeki sorulardan birini sorar. Öğrenci bir dakika için soruyu yanıtlayarak uygun açıklamalar yapmaya çalışır.
- Öğretmen yanıtın yeterli olduğuna karar verirse ebelerin kilitleri açmasını ister ve müziği yeniden başlatır.
- Eğer öğretmen yanıtın yeterli olmadığına karar verirse oyuncu kaybeder ve oyundan çıkar.
- Öğretmen müziği yeniden başlatır ve oyun kaldığı yerden devam eder.

Öğretmene Öneriler

- Durum listesinde örnekler çoğaltılabilir, sınıf seviyesine ya da farklı derslere göre düzenlenebilir.
- Öğretmen çemberin dönüş yönünü değiştirebilir.
- Grubun büyüklüğünü sınıf mevcuduna göre ayarlayabilir.
- Her öğrenciye bir balon vererek yeterli açıklama yapamayan öğrencinin balonu patlatılabilir vb.

Dönüt

- Öğretmen, oyunda kullanılan durumlar için uygun açıklamalar yapar.
- Öğrencilerin düşünce ve duygularını açıklamalarını sağlar.

Form 18.

Okulda futbol sahası var ama seni sahaya almıyorlar. Sen içeri girmek istiyorsun. Sahaya girmek için nasıl ikna edersin?

Sınıfta kuru boya, pastel boya, sulu boya ve resim kâğıtları var. Sen hangi boyayla resim yapmak istersin?

En yakın arkadaşınla aranız bozuldu ve sen bu duruma çok üzülüyorsun. Arkadaşınla barışmak için ne yaparsın?

Karnın çok acıktı. Eve geldin ancak yemeğin hazırlanmasına 30 dakika var. Dolabı açtın en sevdiğin tatlıyı gördün. Ne yaparsın?

Doğum gününde arkadaşların sana hediye almışlar. Ne hissedersin?

Dışarıda kar yağıyor. Arkadaşlarının hepsi dışarıda kartopu oynuyor. Sen de arkadaşlarıyla dışarıda oynamak istiyorsun ama annen izin vermiyor. Ona kendini nasıl ifade edersin?

Arkadaşınla birlikte odanda oyun oynuyorsunuz. Yatağın üzerinde kartonları kesip şekiller hazırladınız. Arkadaşın gittikten sonra odanı temizlerken yatak çarşafının da kesilmiş olduğunu fark ettin. Ne hissedersin?

Gece uyanıp su içmek istedin. Işıkları açınca etrafta gezinen böcekleri gördün. Ne hissedersin?

Okul futbol takımına seçmeler var. Sen de okul takımına katılmak istiyorsun. Yedeklere seçildin. Asıl kadroya geçmek için ne yaparsın?

Okulda gezi yapılacak ama ailen geziye katılmanı istemiyor. Aileni nasıl ikna edersin?

Sınıf başkanı seçildin. Görevini yerine getirmek için bazı arkadaşlarını uyarman gerekiyor. Ancak arkadaşlarının sana kırılmasından endişe ediyorsun. Onları kırmadan nasıl uyarırsın?

25. YARDIMA KOŞ

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

İB7

Materyaller

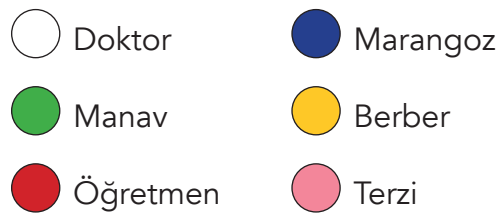
6 renkte (beyaz, yeşil, sarı, pembe, mavi, kırmızı) kart (Form 19).

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen oyunda kullanılacak örnek olaylar oluşturur. Örnek olaylara ilişkin bazı öneriler aşağıda verilmiştir.

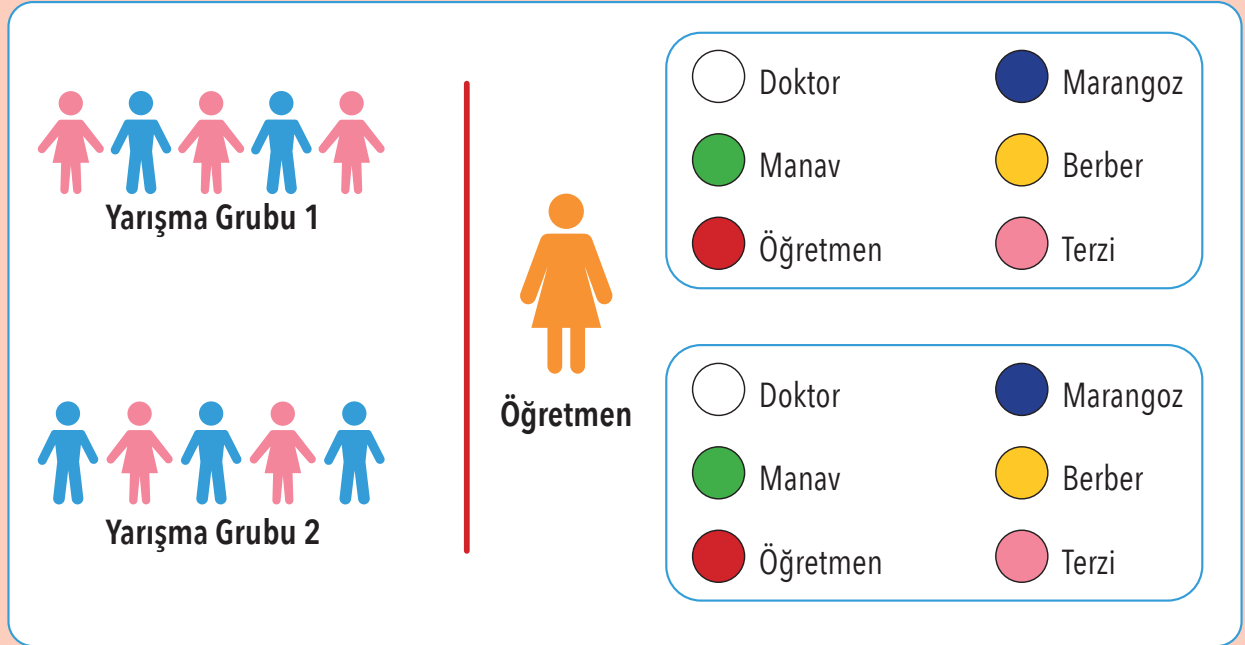
Örnek Olaylar (Form-8'den yararlanabilirsiniz.)

- Odana girdiğinde dolabının kırık olduğunu gördün, kimden yardım istersin?
 - Ablanın düğünü için aldığı elbise yırtıldı, kimden yardım istersin?
 - Yemek yaparken domatesinin eksik olduğunu fark ettin, kimden yardım istersin?
 - Sabah uyandığında karnın ağrımaya başladı, kimden yardım istersin?
 - Aynaya baktığında saçlarının çok uzadığını fark ettin, kimden yardım istersin?
- Şekil 1'in olduğu kâğıdı öğrencilerin görebileceği şekilde tahtaya asar.



Şekil 1. Oyunda kullanılacak meslekler ve renkler (Form-20).

- Öğretmen kendi önüne Şekil 2'deki gibi düz bir çizgi çeker.
- Öğretmen sınıftan 12 öğrenci seçer. Bu öğrencilerden ikisini doktor, ikisini manav, ikisini berber, ikisini terzi, ikisini öğretmen ve ikisini marangoz olarak görevlendirir. Ayrıca öğrencilere mesleklerini temsil eden renklerde kart verir (Kart kibrit kutusu büyüklüğünde olmalıdır). Son olarak her meslekten birer kişi olacak şekilde iki eş gruba ayırır: Meslek Grubu 1 ve Meslek Grubu 2
- Bu gruplar Şekil 2'deki gibi öğretmenin arkasına konumlanır.
- Öğretmen 5'er kişiden oluşan iki yarışma grubu oluşturur: Yarışma Grubu 1 ve Yarışma Grubu 2. Grupların her biri Şekil 2'deki gibi öğretmenin önüne konumlanır.
- Öğretmen de Şekil 2'deki konuma geçer.



Şekil 2. Öğretmen ve öğrencilerin konumu

Oyun Açıklaması

- Öğretmen oyunu başlatır.
- Meslek Grubu 1 ve Meslek Grubu 2'de yer alan öğrenciler sırayla ellerindeki renkli kartları oyunculara göstererek mesleğinin adını yüksek sesle söyler (Meslek Grubu 1 → Yarışma Grubu 1'e; Meslek Grubu 2 → Yarışma Grubu 2'ye). Devamında avuçlarını kapatarak kartlarını saklarlar.

- Yarışma Gruplarında oyuna başlayacak ilk öğrenciler kırmızı çizginin üstüne gelir.
- Öğretmen bu öğrencilere örnek durumlardan birini okur ve **"Bu durumda kimden yardım istersiniz?"** diye sorar.
- Öğrenciler kimden yardım almaları gerektiğine karar vererek o mesleği temsil ettiğini düşündüğü arkadaşının ismini söyler.
- İsmi söylenen öğrenci elini açar ve kartını gösterir.
- Kartların rengi kontrol edildiğinde, doğru meslekten yardım istenmişse o grup 2 puan alır. Eğer yardım yanlış meslekten talep edilmişse o grup 1 puan alır.
- Yarışmacılar, kendi yarışma gruplarının sonuna geçer ve oyun sıradaki yarışmacılarla devam eder.
- Oyun sonunda puanı daha yüksek olan grup oyunu kazanır.

Öğretmene Öneriler

- Farklı meslekler belirlenerek o mesleklere uygun örnek olaylar eklenebilir.
- Öğrencilerin oyunu kurallara uygun şekilde sürdürmesine dikkat edilmeli.
- Sınıf düzeyine göre meslek sayısı artırılıp azaltılabilir.
- Meslek Grubu üyeleri oyun başlarında kendi içinde yer değiştirebilir.
- Meslek Grubu üyeleri sahip oldukları kartları, her oyunun başında kendi içlerinde değiştirebilirler.

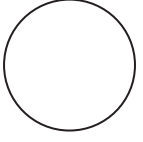
Dönüt

- Oyun sonunda öğrencilerin neler hissettiklerine ilişkin düşünceleri alınır.
- Yardım talep etmenin doğal bir davranış olduğu ve herkesin yardıma ihtiyacı olabileceği üzerine görüşler alınır.
- Yardım istenen kişinin doğru seçilmesinin önemli olduğu vurgulanır.

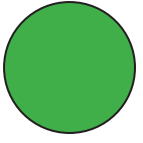


Form 19.

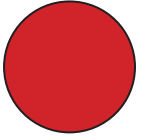
Form 20.



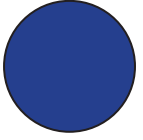
Doktor



Manav



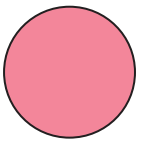
Öğretmen



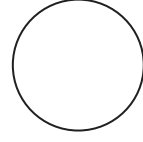
Marangoz



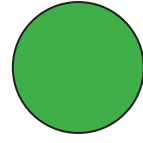
Berber



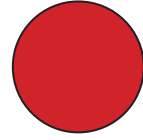
Terzi



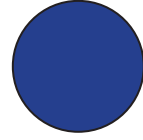
Doktor



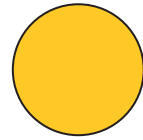
Manav



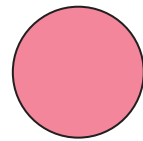
Öğretmen



Marangoz



Berber



Terzi

26. SENDEN BANA

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

ÖY3, İB2, İB5

Materyaller

-

Oyuna Hazırlık

- 10 kişilik 2 grup oluşturulur.
- Gruplar Şekil 1'deki gibi düzeni alırlar.



Şekil 1. Oyuncu düzeni

Oyun Açıklaması

- Her grupta oyuna başlayacak olan öğrenciler (ilk öğrenciler) sergilenmesi mümkün olan bir duyguyu (öfke, korku, üzüntü, mutluluk, utanç, şaşkınlık) ortaya koyan ifadeyi beden diliyle (sözsüz) yüz yüze durduğu ikinci öğrenciye gösterir.
- Bu ifadeyi dikkatlice izleyen ikinci öğrenci arkasını döner.
- İkinci öğrenci, üçüncü öğrencinin omzuna dokunur ve dokunulan öğrenci yüzünü ikinci öğrenciye döner.
- İkinci öğrenci, birinci öğrenciden aldığı mesajı yansıtan ifadeyi beden diliyle (sözsüz) üçüncü öğrenciye aktarır.
- Oyun son öğrenciye kadar bu şekilde devam eder.
- Grubun ilk öğrencisi ile son öğrencisi tahtaya çıkar, son öğrenci kendisine iletilen ifadeyi beden diliyle gösterir ve sözlü olarak hangi duygu olduğunu açıklar.
- İlk öğrenci açıklamanın ve duygunun doğruluğunu teyit eder.
- Oyun süreci her iki grup için aynı şekilde ilerler.

Öğretmene Öneriler

- Öğrencilerin kurala uygun şekilde oyunu sürdürmesine dikkat etmeli.
- Mesaj verilirken beden dilinin dışına çıkılmamalı, sözlü açıklama yapılmamalı.
- Duygunun ilk ve son hâlinin benzerliğine öğretmen/sınıf karar verebilir.

Dönüt

- Oyun sonunda öğrencilerin neler hissettiklerine ilişkin düşünceleri alınır.
- Bir duygunun başkası tarafından farklı algılanabileceği vurgulanır.
- Herkesin aynı duyguyu farklı davranışlarla sergileyebileceği üzerinde durulur.

27. YAPBOZUMU TAMAMLİYORUM

Oyun Türü: Bireysel - Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Ev

Süre: 40 dk.

Kazanımlar

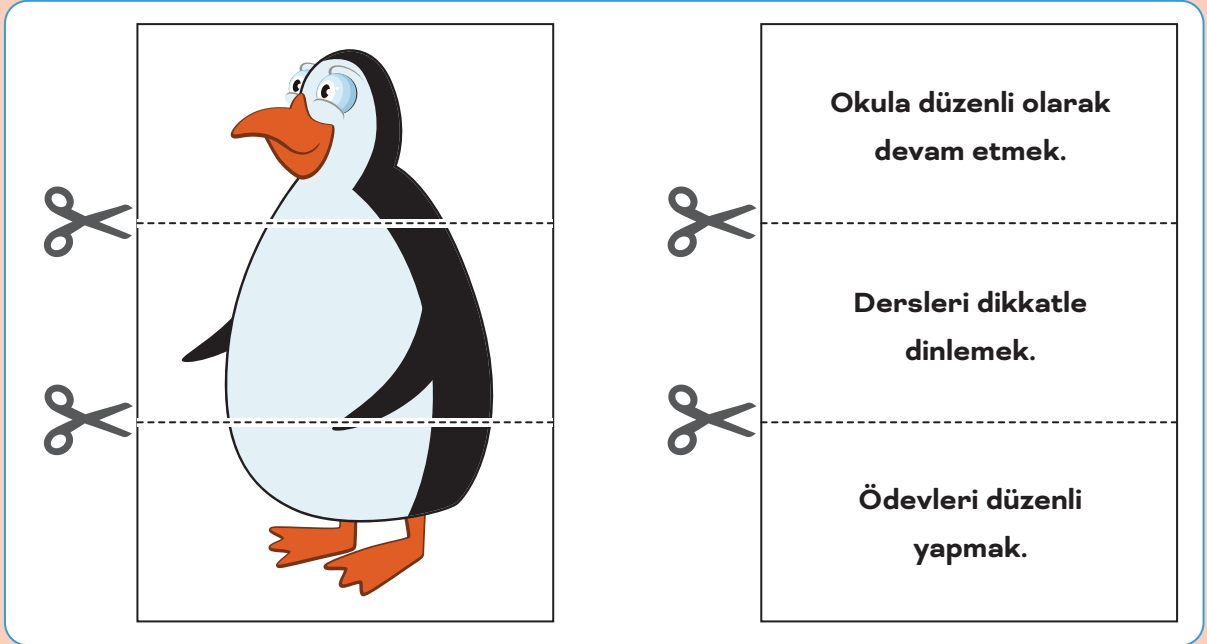
ÖY1, ÖY3, ÖY6

Materyaller

Zil, resimler, makas, kalem.

Oyuna Hazırlık

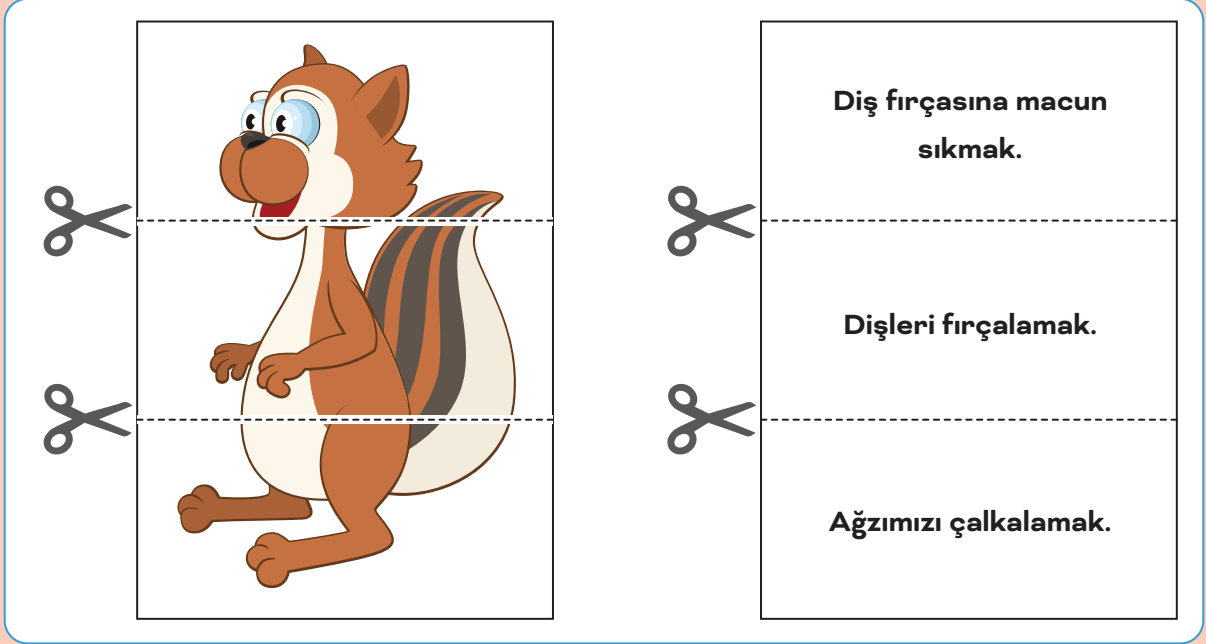
- Öğretmen yapboz için gerekli resim ve hedef durumları içeren kartlar hazırlar. Örnek bir kart tasarımı Şekil 1’de verilmiştir (Form-21).



Şekil 1. Örnek kart tasarımı

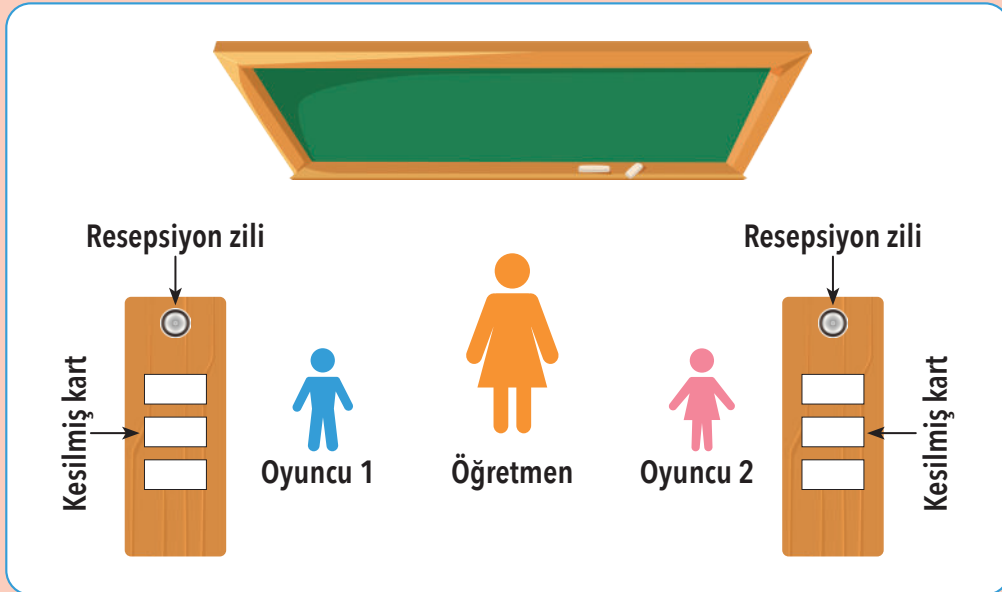
- Şekil 1’de verilen kartın ön yüzünde hedefin (başarı) adımları, arka yüzünde ise rastgele seçilmiş bir resim (penguen) yer almaktadır. Kart makasla işaretlenen yerlerden kesilir.

- Öğretmen bu şekilde farklı kartlar oluşturur (bkz. Şekil 2).



Şekil 2. Örnek kart tasarımı

- Öğretmen sınıfı 2'li gruplara ayırır.
- Öğretmen tahtanın önüne iki sıra çekerek öğrencilerle birlikte Şekil 3'te gösterilen oyun pozisyonunu alır.



Şekil 3. Öğrenci ve öğretmenin oyun başlama pozisyonu

Oyun Açıklaması

- Öğretmen her iki öğrencinin sırasına aynı kartı ön yüzleri yukarıda olacak şekilde yerleştirir.
- Öğretmen öğrencilere hedef durumunu sesli bir şekilde söyler (Örneğin Şekil 1 için hedef "Okulda başarılı olmak" ya da Şekil 2 için hedef "Diş fırçalama adımlarını doğru öğrenmek"tir.).
- Öğrencilerden, karışık bir şekilde önlerine koyulmuş kart parçalarını hedeflerine ulaşmak için doğru şekilde sıralamaları istenir (Sıralama alt alta yapılmalıdır.).
- Öğretmenin "Başla!" komutuyla oyun başlar.
- Sıralamasını bitiren öğrenci zile basar.
- Öğretmen, zile basan öğrencinin kartlarını ters çevirerek kontrol eder.
- Eğer öğrenci yapbozun parçalarını doğru bir şekilde sıralamışsa resmin bütününe ulaşmış olur. Sınıf arkadaşları öğrenciyi alkışlar.
- Resimde bütünlüğü yakalayamayan öğrenciler, hedef adımlarını doğru sıralayamamış demektir.
- Öğretmen diğer öğrencinin sıralamasını da aynı şekilde kontrol eder. Doğru yapmışsa sınıfın öğrenciyi alkışlamasını ister.
- Bu durumda hedefi en hızlı sıralayarak yapbozunu tamamlayan öğrenci oyunu kazanır.
- Oyun yeni iki öğrenciyle devam eder.

Öğretmene Öneriler

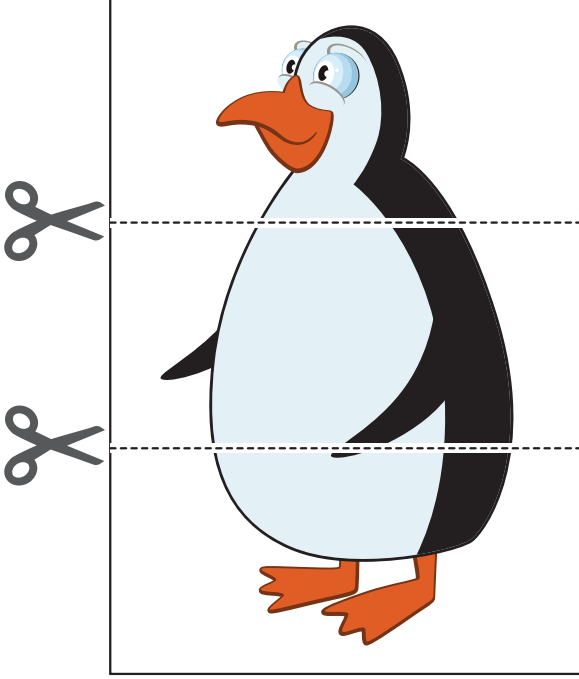
- Öğretmen, hedef durumlarını ve yapboz parçalarını öğrenci sayısına göre arttırabilir.
- Sınıf düzeyine göre, kartlardaki hedef adımları artırılabilir.
- Öğretmen sınıfı gruplara ayırarak grup temsilcileriyle oyun oynayabilir ve gruplara puan vererek kazananı belirleyebilir.
- Zilin olmadığı durumlarda bitiren öğrenci elini havaya kaldırabilir ya da sıraya vurabilir.
- Evde kardeş ya da ebeveynlerle oynaması görev/ödev olarak verilebilir.

Dönüt

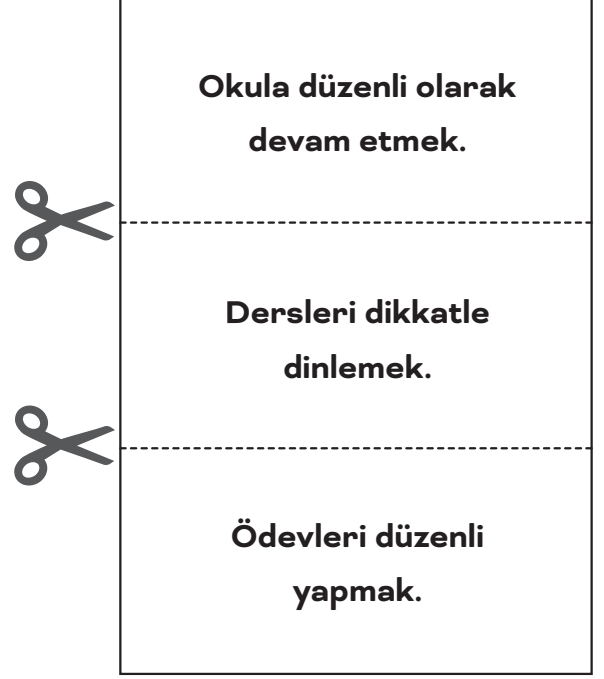
- Öğretmen, bir hedefe ulaşmak için yapılması gereken birçok adım olabileceğini açıklar.
- Adımların doğru sıralanmasının hedefe ulaşmadaki önemine vurgu yapar.
- Bazı durumlarda hedefe ulaşmak için acele etmenin hataya neden olabileceğini hatırlatır.

Form 21.

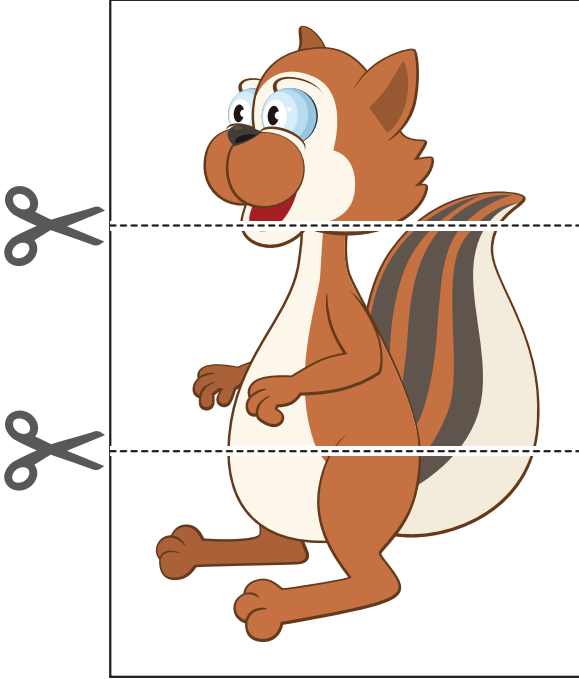
Arka Yüz



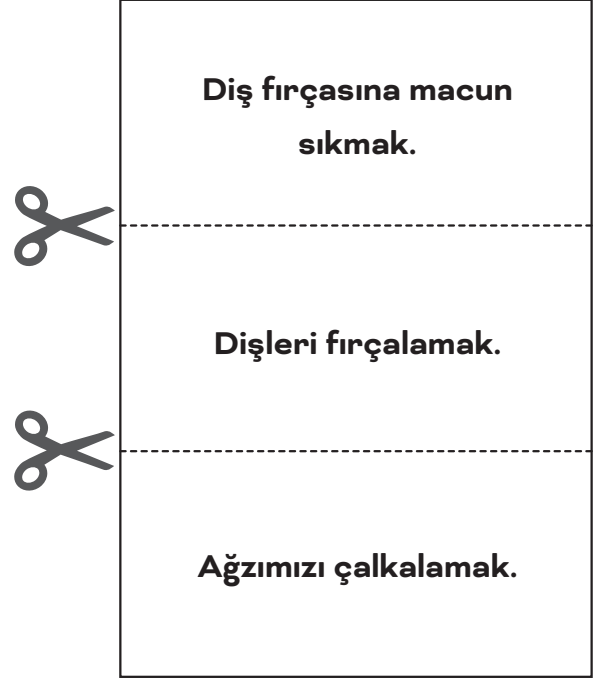
Ön Yüz



Arka Yüz



Ön Yüz



28. MONÇİ

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

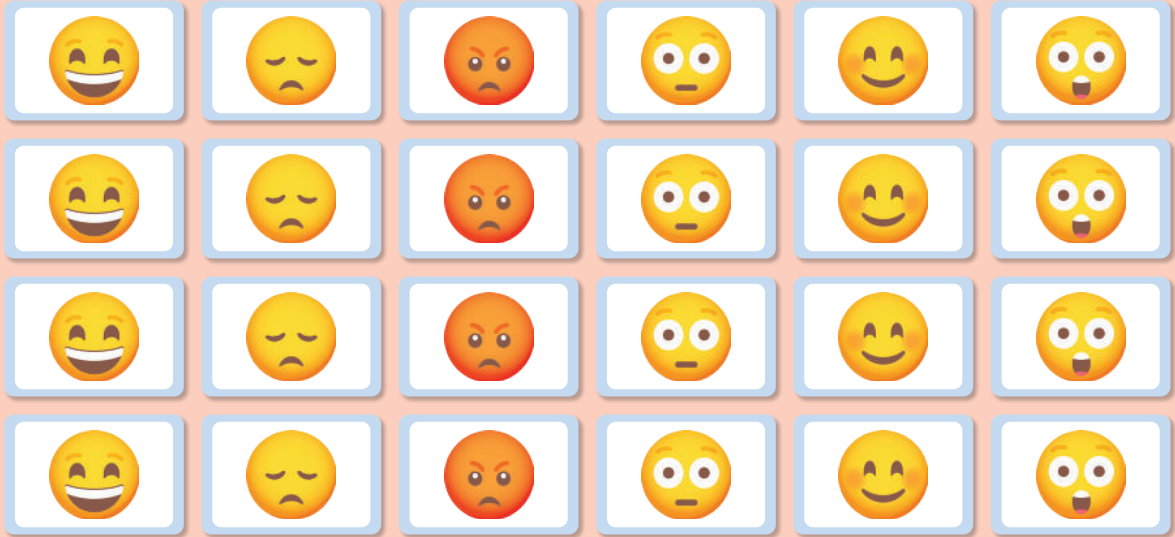
ÖF1, ÖF2, ÖF3, SF3, ÖY1, ÖY2, ÖY3, SKV6

Materyaller

A-4 kâğıdı, kalem.

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen sınıfı dörderli gruplara ayırır.
- Öğretmen Şekil 1'de belirtilen 6 ayrı duygu (mutluluk, üzüntü, öfke, şaşkınlık, utanma, korku) kartlarını hazırlar. Kartların hazırlanmasında Form-6'dan yararlanılabilir



Şekil 1. Duygu kartları

- Öğretmen duygu kartları dörderli gruplardaki her öğrenci için farklı duygu ve her duygudan dörder adet olacak şekilde çoğaltılır.

Oyun Açıklaması

- Oyunun amacı bir öğrencinin aynı duygu kartlarından dört tanesini bir araya getirmesidir.
- Öğretmen her grup için hazırlamış olduğu 16 adet duygu kartını grupların ortasına koyar.
- Gruplardan kartları katlayıp karıştırmalarını ve sırası ile her öğrencinin dörder adet kart seçmesini ister.
- Duygu kartlarını alan öğrenciler diğer öğrenciler görmeyecek şekilde kartlarını açarlar.
- Öğretmenin belirlediği bir kişi elindeki kartlardan birini seçerek sol tarafındaki öğrenciye verir.
- Kartı alan öğrenci istediği bir kartı seçerek aynı şekilde sol tarafındaki öğrenciye verir ve oyun bu şekilde sürer.
- Bir öğrencinin elindeki bütün duygu kartları aynı oluncaya kadar öğrenciler sıra ile birbirine kart vermeye devam eder.
- Bütün duygu kartları aynı olan öğrenci “MONÇİ” der ve avuç içi yere bakacak şekilde elini yere koyar. Gruptaki diğer öğrencilerde elini arkadaşının elinin üzerine koyar.
- “MONÇİ” diyen öğrenci kazanır.
- Eli en üstte olan kişiden “MONÇİ” diyen kişinin biriktirdiği duygu kartı ile ilgili bir anısını anlatması ya da o duyguyu kullandığı bir cümle söylemesi istenir.
- Gruplar oyunu bu şekilde 4 tur oynarlar.

Öğretmene Öneriler

- Sınıf mevcuduna göre gruplardaki öğrenci sayıları arttırılıp azaltılabilir.
- “MONÇİ” diyen öğrenciye puan verilebilir.
- Her grupta MONÇİ diyen öğrenciler yeni bir grup oluşturularak oyun oynatılabilir. Böylece turnuva benzeri bir uygulama yapılabilir.

Dönüt

- Öğrencilerden yaşadığı olay ve durumlarda hissettiği duyguları ilişkilendirmesi istenir.

29. DUYGUNU BUL – BEDENİNLE GÖSTER

Oyun Türü: Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Büyük - Küçük Grup

Mekân: Açık Alan

Süre: -

Kazanımlar

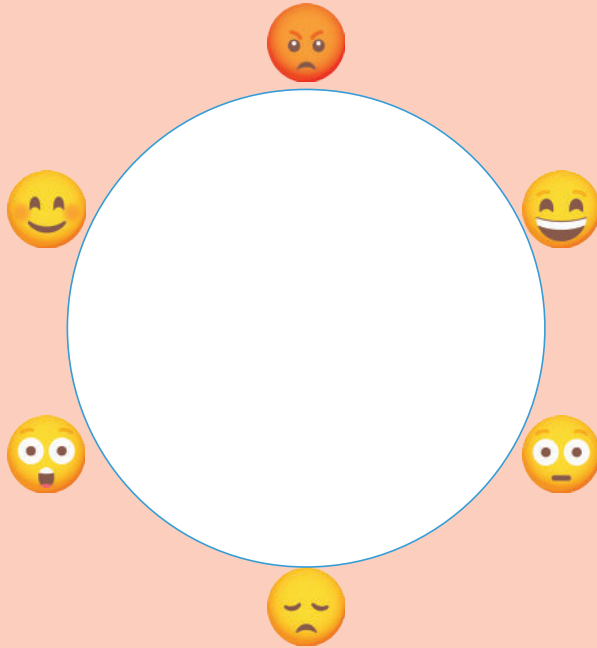
ÖF1, ÖF2, ÖF3, ÖF9, SF1, SF3, SF4, ÖY3, SKV6, İB1, İB2, İB4,

Materyaller

Tebeşir ya da spreyl boya, A4 kâğıdı, duygu ifadeleri (emojiler) (öfke, korku, üzüntü, mutluluk, utanç, şaşkınlık), düdük.

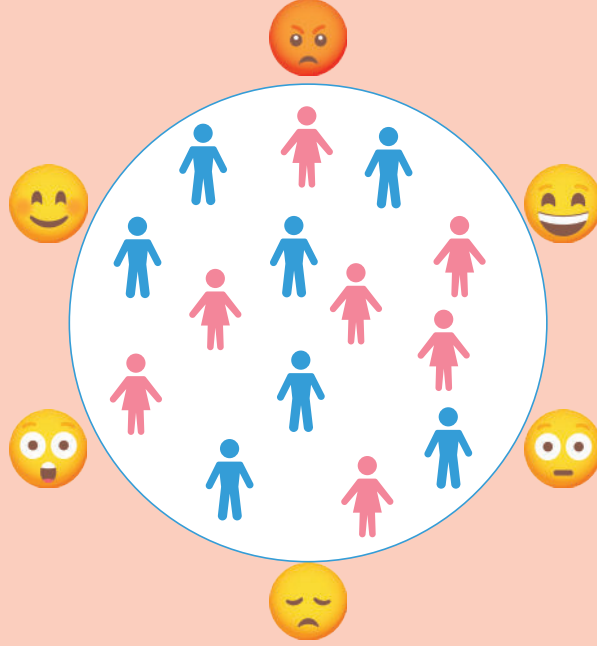
Oyuna Hazırlık

- Öğretmen okul bahçesine tebeşir ile Şekil 1'deki gibi oyun alanı çizer. Oyun alanındaki küçük dairelere duyguları yazar. Duyguları belirten ifadeler (emojiler) de koyabilir ya da birer öğrenci yerleştirerek öğrencilerin göğsüne duygu ifadeleri (emojileri) bantla yapıştırabilir.



Şekil 1. Oyun Alanı

- Öğretmen sınıftaki tüm öğrencileri Şekil 2'deki gibi dairenin içinde rastgele dağıtır.



Şekil 2. Öğrenci Konumu

- Öğretmen durum listesi hazırlar. Aşağıda örnek durumlar verilmiştir (Form-22):
 - Sınavı kazanınca havalara uçtu. (Mutluluk)
 - Hastalıktan karnına ağırlar girdi. (Üzüntü)
 - Kâbus gördüğü için yataktan sıçrayarak uyandı. (Korku)
 - Aldığım güzel haber, beni havalara uçurdu. (Mutluluk)
 - Arkadaşından ayrılınca ağlamaya başladı. (Üzüntü)
 - Sınavdan düşük not aldı. (Üzüntü)
 - Yaşasın, arkadaşlarla kartopu oynayacağız! (Mutluluk)
 - Görmeyeli boyun ne kadar uzamış! (Şaşkınlık)
 - Sokakta iki gözü farklı renkte köpek gördüm! (Şaşkınlık)
 - Arkadaşıma kötü bir söz söyledim, yüzüne bakamıyorum! (Utanç)
 - Sınıf önünde tahtadaki soruyu çözemedim. (Utanç- üzüntü)
 - Gece kapı gıcırdadı ve evde teksin. (Korku)
 - Gece duvarda yürüyen örümceği gördün. (Korku)

Oyun Açıklaması

- Oyunun amacı çember içindeki öğrencilerin öğretmeni dikkatli dinlemesi ve doğru duygu durumunu seçerek arkasına tek sıra hâlinde dizilmelerini sağlamaktır.
- Öğrenciler Şekil 2'deki konumlarını alırlar.
- Öğretmen durum listesinde yazılı olan durumlardan birini okur ve düdüğü çalar.
- Öğrenciler düdüğün çalmasıyla, öğretmenin okuduğu durumda hangi duyguyu hissedeceklerini düşünüyorsa o duygunun arkasına geçerek tek sıra oluşturur.
- Öğretmen tekrar düdüğünü çaldığında tüm öğrenciler olduğu yerde kalır. Hareket edemez.
- Çemberin içinde kalan öğrenciler ve yanlış duygu durumunun arkasına geçen öğrenciler oyundan çıkar.
- Öğretmen doğru duygu durumunun arkasına geçen öğrencilerden o duyguyu beden diliyle yansıtan bir hareket yapmalarını ister. Hareketi yapan öğrenci tekrar çemberin içine geçer.
- Oyun çemberin içindeki öğrencilerle yeniden başlar.
- Son kalan öğrenciye kadar bu süreç devam eder.

Öğretmene Öneriler

- Öğretmen duygu durum listesine yazacağı duygu örneklerini net ifade etmelidir.
- Öğretmen duygu durum listesindeki örneklerin sayısını artırabilir.
- Öğretmen bir durum için iki farklı duygu yaşanabileceğini göz önünde bulundurmalıdır.
- Öğretmen son öğrenciyi beklemek yerine durum listesi bittiğinde çemberde kalanları kazanan ilan edebilir.
- Öğretmen karmaşa ve yaralanma durumlarının oluşmaması için azami dikkat göstermelidir.

Dönüt

- Öğrencileri dikkatli takip etmeli, düdükten sonra sıra değiştirmeye çalışanları oyun dışına çıkarmalıdır.

Form 22.

Sınavı kazanınca havalara uçtu. (Mutluluk)

Hastalıktan karnına ağrılar girdi. (Üzüntü)

Kâbus gördüğü için yataktan sıçrayarak uyandı. (Korku)

Aldığım güzel haber, beni havalara uçurdu. (Mutluluk)

Arkadaşından ayrılınca ağlamaya başladı. (Üzüntü)

Sınavdan düşük not aldı. (Üzüntü)

Yaşasın, arkadaşlarla kartopu oynayacağız! (Mutluluk)

Görmeyeli boyun ne kadar uzamış! (Şaşkınlık)

Sokakta iki gözü farklı renkte köpek gördüm! (Şaşkınlık)

Arkadaşıma kötü bir söz söyledim, yüzüne bakamıyorum! (Utanç)

Sınıf önünde tahtadaki soruyu çözemedim. (Utanç- üzüntü)

Gece kapı gıcırdadı ve evde teksin. (Korku)

Gece duvarda yürüyen örümceği gördün. (Korku)



30. ÜÇGEN DAYANIŞMASI

Oyun Türü: Bireysel - Grup Oyunu

Oyuncu Sayısı: Küçük Grup

Mekân: Sınıf İçi - Açık Alan - Ev

Süre: -

Kazanımlar

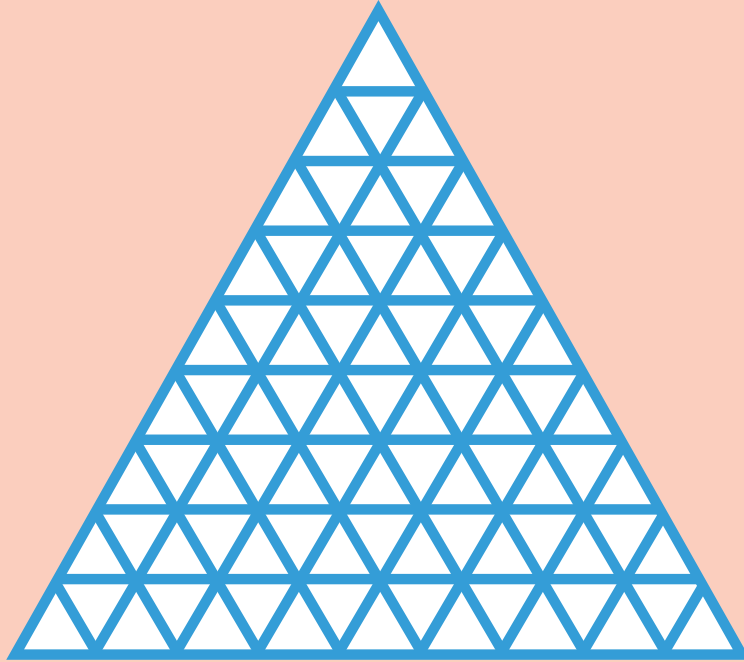
ÖF9, ÖY1, ÖY2, ÖY3, SKV2, SKV3, SKV4, SKV5, SKV6, İB7, İB8

Materyaller

A4 kâğıdı, 2 kırmızı ve 2 mavi kalem.

Oyuna Hazırlık

- Kâğıt üzerine Şekil 1. Çizilir.



Şekil 1. Oyun başlangıcında kâğıda çizilecek düzlem

- Öğretmen 2'şer kişilik 2 grup oluşturur.
- Öğretmen bir gruba Mavi grup ismini verip bu grubun öğrencilerine mavi kalemleri, diğer gruba Kırmızı grup ismini verip bu grubun öğrencilerine kırmızı kalemleri verir.

Oyun Açıklaması

- Oyuna hangi grubun başlayacağına taş-kâğıt-makas oyunuyla karar verilir.
- Oyunun amacı en çok kapalı üçgene sahip olmaktır.
- Başlangıç yapacak grubun (Kırmızı grup veya Mavi grup) üyelerinden Şekil 1'deki herhangi bir üçgenin kenarından birini sahip olduğu renkteki kalem ile çizer.
- Sıra diğer gruba geçer. Grubun diğer üyesi de yine herhangi üçgen kenarından birini sahip olduğu renkteki kalemle çizer.
- Oyun bu şekilde devam eder.
- Eğer bir grubun oyuncusu, çizgiyi çektiğinde bir üçgenin tüm kenarları kapanmış (çizilmiş, tamamlanmış) olursa o üçgen o grubun olur.
- Grup sahip olduğu üçgenin içine takımının baş harfini yazar (K ya da M).
- Oyun tüm üçgenler kapanana kadar sırayla devam eder.
- Oyun sonunda en fazla üçgeni kapatan grup kazanır.

Öğretmene Öneriler

- Sınıf düzeyine göre üçgenlerin sayısı ya da büyüklüğü artırılıp azaltılabilir.
- Çizimler için keçeli kalem gibi kalın uçlu kalemler kullanılmadır.
- Öğrenciler ikili gruplara ayrılarak oynatılabilir. Kazananlar eşleştirilerek turnuvaya dönüştürülebilir.

KAYNAKÇA

1. Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL). (2020). CASEL's SEL framework: What are the core competence areas and where are they promoted? Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL). <https://casel.org/casel-sel-framework-11-2020/>
2. OpenLearn. The role of play in children's learning. 15 Temmuz 2022 tarihinde <https://www.open.edu/openlearn/education-development/education-careers/the-role-play-childrens-learning/content-section-1.1/?printable=1#:~:text=For%20Piaget%2C%20play%20was%20a,abstract%20thinking%20no%20longer%20needed>. adresinden erişilmiştir.
3. Stevens, R. (2008). Erik H. Erikson: *Explorer of identity and the life cycle*. New York: Palgrave MacMillan.
4. Montessori, M. (2012). The 1946 *London lectures*. Amsterdam: Montessori-Pierson Publishing.
5. Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5, 6–18.



This project is funded by the European Union.
Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.
هذا المشروع تم تمويله من قبل الاتحاد الأوروبي



**Bu Kitap Millî Eğitim Bakanlıđınca
Ücretsiz Olarak Dağıtılmıştır.
Para İle Satılamaz.**



**ÖZEL EĞİTİM VE REHBERLİK HİZMETLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ**

