



ÇOCUK OYUNLARI1



"Çocuk, oyunla eğlenir, oyunla öğrenir."



ÇOCUK OYUNLARI 1

Yazarlar : Ferdi TÜFEKÇİ

Bayram TUNÇER

Tuğçe ERTUNÇ

Yeşim TUNÇER

Buket TÜFEKÇİ

Kapak Tasarımı:Ferdi TÜFEKÇİ

Mizanpaj: Ferdi TÜFEKÇİ

Editör:Ferdi TÜFEKÇİ

1.basım,2023

ISBN:?

YAYINCI:Ferdi TÜFEKÇİ

EREĞLİ-KONYA

Kitapta yer alan yazı ve şiirlerin sorumluluğu yazarına aittir. Kaynak gösterilmedes yazı ve şiirlerin paylaşılması yasaktır Her bir yazarımız elindeki kitapların tüm haklarına sahiptir. Tüm eserlerin telif hakkı yazarına aittir. Yayınevi, eserlerin telifini, yazarların yazılı izni olmadan sahiplenemez

Bu kitap sınıf öğretmenlerinin kullanması için bandrolsüz ve ücretsiz olarak dijital ortamda yayımlanacaktır.

İÇİNDEKİLER

Takdim	3
Renkler ve Şişe Oyunu	4
Şapka Oyunu	5
Resmî Bul Oyunu	5
Kim? Tahmin Et	6
Bana Kim Dokundu ?	6
Haritada Şehir Bulma	7
Kelime Oluşturma	7
Bil Bakalım Bu Ne?	8
Masal Oluşturma	8
Öyle Bir Şey Yaz ki...	9
Elektirik Akimi Oyunu	10
Mandal Takmaca	10
Meyve Sepeti Oyunu	11

TAKDİM

Sevgili Okurlar;

“Çocuk oyunla büyümelidir.” demiş Eflatun.

Biz 80 en fazla 90-91 kuşağı çocukları oyunla büyüdük. Çok şanslıydık. Bizlerden sonraki nesiller, maalesef ki şuan ki nesil bizim gibi oyunla değil konsol oyunları ile büyüyorlar.

Hâlbuki oyun çocukların bilişsel, duyuşsal, fiziksel gelişimleri için çok önemli. Oyun oynamak çocukların duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini, davranışlarını kontrol edebilmeyi, problem çözmeyi, işbirliği içinde çalışmayı, sorumluluk almayı, toplumsal kuralları vb. öğretir. Kısacası hayata atılmadan hayatı öğrendiği yerdir oyun.

Mevlana ne güzel demiş “Oyun aslında akıldadır; ancak çocuk oyunla akıllanır.” Şöyle bir oyun oynayan çocuklarımıza bakalım. Ama tüm oyunları oynayan. Görebildiniz mi farkı? Mevlana’ nın sözünün özünü fark edebildiniz mi?

Bizler de bu düsturla yola çıktık. (...) Çocuk oyunla akıllanır dedik ve derslerimizin içine de oyunu yerleştirdik. Çocuklarımızın oyunla eğlenerek daha kalıcı bilgiler öğrendiğini keşfettik.

Deneyimimizi siz sevgili meslektaşlarımızla paylaşarak çocuklarımızda güzel deneyimler bırakacağınız öğrenim günleri dileriz.

BU DERGİ DÖRT SINIF ÖĞRETMENİ TARAFINDAN HAZIRLANMIŞTIR.

Bayram TUNÇER
Sınıf Öğretmeni

Ferdi TÜFEKÇİ
Sınıf Öğretmeni

Tuğçe ERTUNÇ
Sınıf Öğretmeni

Yeşim TUNÇER
Sınıf Öğretmeni

TASARIM: Bayram TUNÇER - Ferdi TÜFEKÇİ

OYUNLAR MESLEK HAYATIMIZ BOYUNCA OKULLARDA ÖĞRENCİLERİMİZE OYNATTIĞIMIZ ANONİM OYUNLARDAN DERLENEREK HAZIRLANMIŞTIR.

1.

RENKLER VE ŞİŞE



- Oyun komut veren bir kişi ve oyuncu iki kişi ile oynanır.
- Dört veya daha fazla renkten oluşan kartlar her iki oyuncu için hazırlanarak, masada oyuncunun önüne gelecek şekilde yerleştirilir.
- Tam ortaya iki oyuncuya eşit uzaklıkta olacak şekilde şişe veya (tutulması kolay) bir nesne koyulur.
- Komut veren öğretmen veya görevlendireceği bir öğrenci renkleri karışık olarak komut verir. Komutu duyan oyuncular ellerini o renkli kartlardan hangisi söyleniyorsa onun üstüne koyar.
- Komutlar devam ederken Şişe komutu gelince ilk şişeyi kapam öğrenci oyunu kazanmış olur.
- Oyunun kuralları genişletilebilir, Örneğin masada olmayan renkler söylediği zaman eller hava da kalacak. Veya bir hayvan ismi söylendiği zaman oyuncular o hayvanın taklidini beden dilleri ile yapacak. Bu şekilde oyuncu bir yandan komutları dinleyip yerine getirirken bir yandan da dikkatini şişeyi kapmaya vermeye çalışması oyunu eğlenceli bir hale getiriyor.
- Bu oyunu sınıfta uyguladığınız zaman öğrencilerin çok eğlendiğine şahit olacaksınız.

2.

ŞAPKA OYUNU



- Oyun tüm sınıfın katılımı ile oynanır.
- Öğrenciler sıralarında oturmuş şekilde, sınıfta veya bahçede yuvarlak olacak şekilde yerleşirler.
- Öğretmen sınıfta müzik açar. Müzik çalarken herkes verilen şapkayı sırasıyla takar ve çıkarıp yanındaki arkadaşına verir. Bu şekilde şapka kafalarda dolaşırken öğretmen bu dolaşmayı görmeyecek şekilde müziği durdurur. O anda şapka kimde kaldıysa o öğrenciden istenilen bir şeyi yapması istenir. Örneğin, Şarkı söylemesi, taklit yapması, derslerle ilgili sorulacak soruyu çözmesi vb....
- Oyun bu şekilde devam eder.

Not: Bazı durumlarda kafalarda şapka dolaştırmak uygun olmayabilir. O durumlarda ellerde top dolaştırarak oyun oynanabilir.

3.

RESMİ BUL



- Öğretmen daha önce öğrenci sayısı kadar resimli kartlar hazırlar. (Top, bebek, araba, lego, bardak, çiçek, tavşan... vs).
- Kartları sadece alan öğrencilerin görebileceği şekilde dağıtır ve bu resmi kimseye göstermemesini ister.
- Seçilen öğrenci tahtanın önüne çıkarak o resmin ismini kullanmadan o resmi anlatır. (Bu nesne ile çocuklar oyun oynarlar. Yuvarlak şekli vardır gibi...)
- Resmi doğru bilen öğrenci alkışlanır. Resmi bilen öğrenciler kendi resimlerini anlatarak oyun devam eder.

4.

KİM ? TAHMİN ET

- Oyuna başlamadan bir ebe seçilir.
- Ebe sınıfta tahtanın önünde durarak gözleri bağlanır.
- Sınıftan seçilen bir öğrenci ebenin önüne gelerek ona dokunur.
- Ebe de elleri ile gelen öğrencinin hangi arkadaşı olduğunu tahmin eder. Daha sonrasında gözünü açar ve tahminin doğru olup olmadığına bakar. (Oyunun en eğlenceli yeri ebe ile arkadaşının yüz yüze bakışma anlarıdır. Orada gülüşmeler ve şaşkınlıklar başlıyor.)
- Oyunda ebe tahmin ederken öğrencinin saçlarının uzunluğuna bakarak kız mı erkek mi olduğuna, gözlerine dokunarak gözlüklü mü gözlüksüz mü olduğuna, başının üstüne dokunarak boyunun nasıl olduğuna vb. karar vererek tahminde bulunuyor. Bu yüzden bazen oyunu daha eğlenceli hale getirmek, ebeyi şaşırtmak için gözlüksüz öğrenciler gözlük takmak gibi kendilerinin tahmin edilmesini zorlaştırabilir.

5.

BANA KİM DOKUNDU?

- Bu oyun bir ebe ve üç öğrenci ile oynanır.
- Ebe ellerini ensesinde kavuşturacak şekilde bağlar.
- Üç öğrenci ebenin arkasında yan yana sıralanırlar.
- Oyuncular aralarında sessizce anlaşılarak bir kişi ebenin ensesindeki ellerine dokunup çeker.
- Ebe arkasına dönerek ona kimin dokunduğunu tahmin eder.
- Tahmini doğru ise o ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder.
- Bu oyunda ebenin tahminini zorlaştırmak için oyuncular şaşırtma hareketleri yapabilirler. Dokunduktan sonra aralarında yer değiştirebilirler.

6.

HARİTADA ŞEHİR BULMA

- Oyun en az iki oyuncuyla oynanır. Oyunculardan herhangi biri Türkiye haritasından bulunması istenilen şehrin nerede olduğunu sorar. Diğer oyuncu ya da oyuncular şehri haritadan bulup göstermeye çalışır.
- Söylenen şehri ilk bulan kişi 1 puan alır. Oyun sonunda en çok puanı alan oyuncu oyunu kazanır.

7.

KELİME OLUŞTURMA

- En az iki oyuncuyla oynanır.
- Büyük beyaz bir kağıt üzerine oyuncu istediği bir kelimeyi yazarak oyunu başlatır.
- Sıradaki oyuncu yazılan kelimenin son hecesiyle uygun bir kelime yazar. Örneğin "Sıra" kelimesinin son hecesi "ra" ile "Radyo" kelimesini yazılabilir. Sıradaki oyuncu da aynı işlemi tekrar eder.
- Oyunculardan biri bulamayana kadar ya da kağıt dolana kadar oyun devam eder.

8.

BİL BAKALIM BU NE?

- Oyun en az iki oyuncuyla oynanabilir. Oyun öncesinde herkesin aklından eşya mı, hayvan mı, bitki mi tutacağı belirlenir. Örneğin:
- Oyunculardan biri aklından istediği bir hayvanı tutar. Diğer oyuncular akılda tutulan hayvana dair sorular sorar: "Rengi Nedir?" , "Ne Yer?" , "Kaç Ayaklı?" gibi. Verilen cevaplara göre oyuncunun aklında tuttuğu hayvanı tahmin etmeye çalışılırlar.
- Oyuncular sırayla soru soran ve aklından varlık tutan olarak yer değiştirir. En çok kim akılda tutulana bulursa o kazanır.

9.

MASAL OLUŞTURMA

- Masal oluşturma oyununda girişi önce siz yapabilirsiniz. Masaldaki kahramanları, yeri ve zamanı belirleyip ve etkileyici bir giriş yapabilirsiniz.
- Daha sonra öğrencinin masalın devamını kurgulamasını isteyebilirsiniz. Ya da tüm bunları öğrencilerin belirlemesini siz isteyebilirsiniz.
- Ayrıca çeşitli görsellerden, eşyalardan yararlanarak da bunlar üzerinden sınıfça masal oluşturmalarını sağlayabilirsiniz.
- Sizler de yazman olarak onların oluşturduğu masalı tahtaya yazabilir bu sayede masal bittiğinde sınıfça masalı okuyabilirsiniz.



10.

ÖYLE BİR ŞEY YAZ Kİ...



- Oyun tüm sınıfın katılımı ile oynanır.
- Öğretmen öğrencilere, "..... öyle bir şey yaz ki bunu kimse yazmamış olsun." diyerek bunu bir kağıda yazmalarını ister.
- Herkes yazmayı tamamlanınca sıra ile cevaplar alınır. Cevap veren öğrencinin cevabının aynısını yazanlar "BOMM!" diye bağırır. Bu şekilde kalan öğrencilerin tek tek cevapları dinlenir.
- Yazdıklarını kimse yazmayanlar on puan kazanır.
- Sonra Öğretmenin "... öyle bir şey yaz ki.." ile başlayan komutları ile devam eder ve oyun bitiminde en çok puanları toplayan kazanır.



ÖRNEKLER

- Aylardan öyle bir ay yaz ki bunu kimse yazmamış olsun.
- 1'den 20'ye kadar öyle bir sayı yaz ki bunu yazmak kimsenin aklına gelmemiş olsun.
- Haftanın günlerinden öyle bir gün yaz ki bu gün ismini kimse yazmamış olsun.
- Atasözlerinden öyle bir atasözü yaz ki bu atasözünü kimse yazmamış olsun.
- Renklerden öyle bir renk yaz ki bu rengi kimse yazmamış olsun.
- Öğretmen bu şekilde örnekleri çoğaltabilir. İşlediği konularla ve kazanımlarla ilişkilendirebilir. Örneğin eş anlamlı kelimeler konusunu pekiştirmek için "Öyle bir eş anlamlı kelime grubu yaz ki bunu kimse yazmamış olsun." gibi..

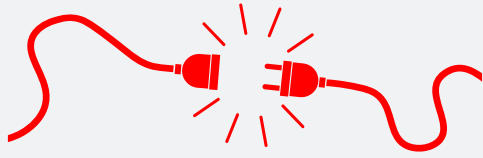


11.

ELEKTRİK AKIMI OYUNU



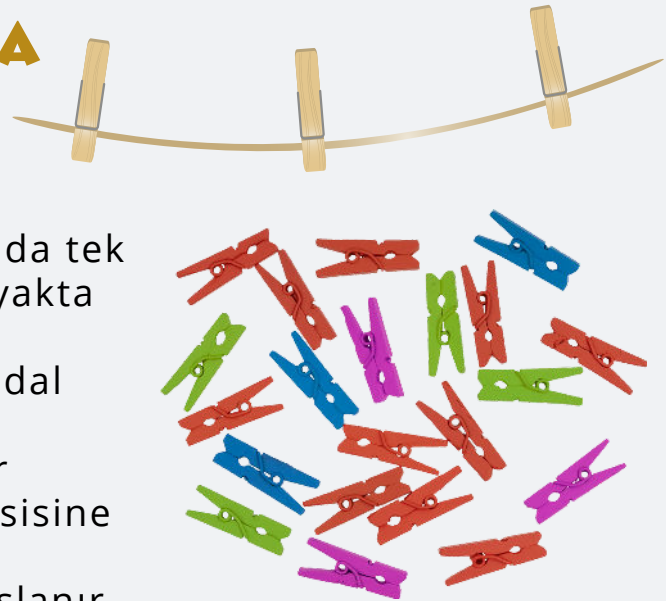
- Öğrenciler her grupta eşit olacak şekilde iki gruba ayrılır.
- Gruplar yan yan el el tutuşarak karşılıklı sıra olurlar.
- Grupların sonundaki öğrencilerin tam ortalarına bir nesne koyulur. (Şişe, top, silgi vb.)
- Öğretmen grupların başlama yerinde sağ eli ile bir grubun başındaki öğrencinin sol eli ile de diğer grubun başındaki öğrencilerin elini tutar.
- Aynı anda öğretmen tuttuğu öğrencilerin ellerini sıkarak elektrik akımını verir. Akımı alan öğrenci o akımı yandaki öğrencilere aktararak sondaki öğrenciye ulaşmasını sağlar.
- Akımın gittiği son öğrenciden ortadaki nesneyi ilk alan kazanır.
- Sondaki öğrenciler en başa gelerek oyun devam eder.



12.

MANDAL TAKMACA

- Sınıf iki gruba ayrılır.
- Her grubun önüne birer daire çizilir. Gruplardan birer kişi seçilir ve derin kolda tek sıra duran gruplarının tam karşısında ayakta dururlar.
- Çizilen dairelerin içinde eşit sayıda mandal konur.
- Müzik başladığında her çocuk sırayla bir mandal alır ve karşıdaki arkadaşının giysisine asar.
- Önce bitiren grup oyunu kazanır ve alkışlanır.



13.

MEYVE SEPETİ



- Rastgele bir öğrenci ebe seçilir ve sınıfın önüne çıkar.
- Sınıf en an 4 meyve isimleriyle gruplara ayrılır.
- Tüm öğrenciler hangi meyve grubunda olduklarını öğrendikten sonra sıralarında otururlar.
- Ebe örneğin “Elmalar” deyince Elma grubunda olan öğrenciler aralarında yer değiştirirler.
- Yer değişim esnasında Ebe bir kişinin boşalan yerini kapmaya çalışır.
- Ebe yer kaptıysa elma grubuna geçmiş olur. Ayakta kalan öğrenci ise ebe olur.
- Ebe “Meyve Sepeti” dediği zaman tüm sınıf yer değiştirir.
- Ebe yer kaparsa ayakta son kalan öğrenci hangi meyve grubunda ise o meyve grubuna geçer.
- Oyun bu şekilde devam ettirilir.

ÇOCUK OYUNLARI

F.T. YAYIN

ISBN: ?



*"Oyun aslında akıldadır,
ancak çocuk oyunla akıllanır."
Mevlana*