

ÇOCUK VE OYUN

Oyun çocuk için hem gerçek hayatın provası, hem de kendini rahatlıkla yansıtabileceği bir ortamdır. Oyun, çocukla eğlenmenin bir yolu olduğu gibi çocuğu tanımanın da en etkili yollarındandır. Çocuğunuzu ve kendinizi ne kadar iyi tanırsanız aile içi yaşantılarınız ve iletişiminiz de o denli sağlıklı, güçlü ve etkili olacaktır...

ANNE-BABALARIN OYUN SÜRESİNCE DİKKAT ETMESİ GEREKEN NOKTALAR

1. Gün içerisinde hiçbir şekilde bölünmeyecek oyun oynama süresi ayarlayın ve bu zaman her gün aynı saatlere denk gelsin.
2. Çocuğunuzun oyunu seçmesine izin verin. İlle de kutu oyunları gibi net kuralları olan oyunlara teşvik etmeyin.
3. Çocuğunuzu takip edin. Onun ne yaptığını dikkatli ve ilgili bir şekilde gözlemleyin.
4. Çocuğunuzun yaptıklarını gördüğünüzü ve bunlarla ilgilendiğini ona belirtin.
5. Çocuğunuzun söylediklerini duyduğunuzu ve bunlarla ilgilendiğinizi ona belirtin.
6. Onun yaptıklarından ya da söylediklerinden hoşunuza gidenleri sözel olarak ödüllendirin
7. İstemediğiniz bir davranış gösterdiğinde bu davranışı sadece görmezden gelin. Yıkıcı bir davranışta bulunursa oyunu bırakın.
8. Çocuğunuza sürekli sorular sormayın.
9. Eğlence amaçlı oyunlarda öğretme çabası olmadan yalnızca çocuğunuzun sizi yönlendirmesine izin verin.
10. O istediği takdirde onun oyununa katılın ancak oyunu asla siz yönlendirmeyin.

SUDOKU OYUNU: Sudoku standart olarak 9x9 boyutlarında bir diyagramda çözülen ve her satır, her sütun ve her 3x3'lük karede 1'den 9'a rakamların birer kez yer alması gereken bir zekâ oyunu türüdür.

BOM! OYUNU: Oyuncular halka halinde dizilirler. İçlerinden biri "1" diye saymaya başlar, yanındaki oyuncu "2", onun yanındaki "3" şeklinde saymaya devam ederler. 5'e gelen oyuncu "BOM" der. Oyunun kuralı gereği 5'in katlarında BOM denir. 6 sayısından sonra ise 7'ye "FİZ" denir. Kural gereği 7, 14, 21, 28 gibi 7'nin

katlarında "FİZ" denir. Örneğin, "1-2-3-4-BOM-6-FİZ-8-9-BOM, 11, 12, 13, FİZ..." şeklinde devam eder. Oyunda dikkat edilmesi gereken en önemli nokta; 5 ve 7'nin ortak katları olan sayılarda (yani 35, 70, 105 gibi) "BOM-FİZ" denilmesidir. "BOM-FİZ" demek yerine sayısının kendisini söyleyen oyuncu yanar ve oyundan çıkar. Oyuna 1'den başlayarak 100 kadar devam edilebilir. İstenilirse daha yukarı sayılara kadar oynanabilir.

ÇAĞRIŞIM OYUNU: Oyunculardan biri aklına ilk gelen sözcüğü söyler. Sonraki oyuncu bu sözcüğün çağrıştırdığı bir başka sözcüğü söyler. Oyun bu şekilde birbirini çağrıştıran sözcüklerle sürer ve böylece bir sözcükler zinciri oluşur. İlgisiz sözcük söyleyen kişi oyun dışı kalır. Her oyuncu üçer sözcük söyledikten sonra oyun durur ve zincirin hiçbir halkasını atlamadan geriye doğru, yeniden ilk söylenen sözcüğe ulaşmaya çalışılır. Örneğin; 1. Çocuk: "Deniz" der 2. Çocuk: "Balık" der 3. Çocuk: "Olta" der ve böyle devam eder.

TEYZEM ÇARŞIYA GİTTİ: Bu oyunun amacı, oyun boyunca söylenen tüm sözcüklerin hafızada tutulması ve aynı sözcüklerin tekrardan söylenmemesidir. Oyunun kuralları şunlardır; Grup halinde oynanır. Oyuncular yere daire olacak şekilde oturmalıdır. Oyun başlamadan önce sözcük bulma kuralına karar verilir. Kuralımız örneğin; "Tüm oyuncular A harfi ile başlayan bir nesne söylemelidir." olsun. Birinci oyuncu; "Teyzem çarşıya gitti ve bir anahtar aldı" der. Sıra ikinci oyuncuya geçer. "Teyzem çarşıya gitti ve bir anahtar, bir armut aldı" der. Sıra üçüncü oyuncuya geçer ve cümleye yeni bir sözcük ekleyecek şekilde oyunu devam ettirir. "Teyzem çarşıya gitti ve bir anahtar, bir armut, bir askı aldı" der. Oyun başa sardığında farklı kelimeler üretilerek devam edilir. Bir oyuncu söyleyecek yeni sözcük bulamaz ya da daha önceden söylenen bir sözcüğün aynısını söylerse yeni oyun turuna geçilene kadar oyundan çıkar.

BABAM ÇİN'DEN GELDİ: Bu oyunun amacı, hareketle anlatılabilecek cevaplar vererek yaratıcılık ve bellek gelişimini desteklemektir. Oyunun kuralları şunlardır; Grup halinde oynanır. Oyuncular yere daire olacak şekilde oturmalıdır.

İlk oyuncu "Babam Çin'den geldi" der, diğer oyuncular "Ne getirdi?" diye sorar. Verilen cevap ne ise, oyuncular cevaba göre hareket etmeye başlar. Örneğin cevap "Bisiklet" ise, tüm oyuncular pedal çevirme hareketi yapar. Oyuncular hareketi yapmaya devam ederken sıradaki oyuncu oyunu devam ettirir, "Babam Çin'den geldi" der. Diğer oyuncular tekrar "Ne getirdi?" diye

sorar. Örneğin cevap "sakız" olursa, oyuncular pedal çevirmeyi sürdürürken, bir yandan da sakız çiğneme hareketi yaparlar. Oyun bu şekilde mümkün olduğu kadar senkronize hareketle anlatılabilecek cevaplarla devam eder.

JENGA: Bu oyunun amacı, doğru bloğu çekip kulenin yıkılmamasını sağlamaktır. Oyunun kuralları şunlardır; Kutu içerisindeki tahta bloklar üçerli bloklar halinde bir kat yatay diğer kat dikey şeklinde üst üste dizilir. Her oyuncu mutlaka dokunduğu bloğu çekmelidir. Oyuncular tek ellerini kullanmalıdır. Kulenin en üst katından blok çekilemez. Oyuncular sırasıyla kuleyi yıkmadan blokları çekmeye çalışırlar. Oyuncular kuleden çektikleri blokları kulenin en üstüne yeni kat çıkacak şekilde dizerler. Kule yıkılırken kuleye son dokunan oyuncu oyunu kaybetmiş sayılır. Yenilen oyuncu kuleyi dizer.

41 ÇUBUK: Çubukların tamamı bir demet olarak tutulup yere bırakılır. Oyunun amacı diğer çubukları kıpırdatmadan sırayla bütün çubukları teker teker toplamaktır. Çubuğu çekerken diğerlerini kıpırdatan oyuncu sırasını kaptırmış olur. En fazla çubuk toplayan oyunu kazanır.

3 TAŞ OYUNU: Oyunun amacı oyun tahtasında kendi üç taşını aynı hizaya getirmeye çalışırken aynı zamanda rakibinin üç taşını aynı hizaya getirmesini engelleyerek rakibini yenmektir. Oyunun kuralları şunlardır; Oyuncular taşların karışmaması için farklı renkte üçer taş seçmelidir. İki oyuncuda ellerindeki üçer taşın üçünü de yerleştirmeden herhangi bir taşı oynamamalıdır. Oyuncular dokundukları taşı mutlaka oynamalıdır. Taşlar sadece önleri açıksa ilerlemelidir. Atlama hareketi yapılmamalıdır. Oyunculardan biri hamlesini bitirmeden diğer oyuncu hamle yapmamalıdır. Çapraz hizada dizilen taşlar kazanmış sayılmaz. Oyun şu şekilde oynanır;

Oyunculardan biri kâğıdın üzerine bir kare çizer ve bu kareyi dört eşit parçaya çizerek ayırır ve çizgilerin kesişim yerlerine noktalar koyar. Oyuncular hangi renkte taşla oynayacağını seçer. (Taş yerine kartondan yuvarlak parçalar kesilip boyanabilir.) Kura çekerek aralarından hangisinin önce başlayacağı belirlenir. Oyunu başlatacak olan oyuncu ilk taşı çizgilerin kesişim noktalarından birine koyar. Bundan sonra oyuncular sırayla birbirlerinin önünü kesecek şekilde taşlarını kesişim noktalarına yerleştirir. İki oyuncu da taşlarını yerleştirdikten sonra birbirlerinin önünü kesecek şekilde taşlarını sırayla hareket ettirerek, içlerinden birinin taşlarını aynı hizaya getirmesini engellemeye çalışırlar.

Taşlarını ilk aynı hizaya getiren oyuncu oyunu kazanır. Benzer mantıkla oyunun diğer versiyonları da mevcuttur.

(9 TAŞ ve 12 TAŞ)

AMİRAL BATTI: "Strateji ", "tahmin yürütme" gerektiren oyunun amacı rakibin gemilerinin yerini tahmin ederek, rakipten önce davranıp rakibin gemilerini batırmaktır. Oyun şu şekilde oynanır;

Oyuncular kâğıtlarına 10x10 şeklinde karelerden oluşan bir oyun alanı çizerler. Tercihen dikey bölmeye numaralar yatay bölmeye de harfler vererek kareleri isimlendirme yaparlar. Oyuncular birbirlerinin kâğıtlarını göremeyecek şekilde oturur. Gemileri dikey ve yatay olmak üzere oyun alanlarına yerleştirirler. Gemilerin yerleştirilmesi yapılırken gemilerin bir kısmı veya tamamının diğer gemilerle çakışmamasına özen gösterilir.

Kâğıt versiyonunda 1 adet amiral (4 kareyi kaplar XXXX), 2 adet kruvazör (3 kareyi kaplar XXX), 3 adet muhrip gemi (2 kareyi kaplar XX) ve 4 adet denizaltı (1 kareyi kaplar X) yatay veya dikey olarak yerleştirilir. Gemiler yerleştirildikten sonra sırasıyla oyuncular karelerin isimlerini söyleyerek; örneğin: C7, B8 gibi.. atış yapmaya başlar. Bir oyuncu isabetli bir atış yaptığında bir atış yapma hakkı daha kazanır. Üç atıştan sonra sıra diğer oyuncuya geçer. Oyuncu hiçbir gemiyi vuramazsa diğer rakibe "karavana" diyerek bilgi verilir. Gemisi isabet alan oyuncu hangi geminin yara aldığını söyler ve atış yapan oyuncu bu geminin kapladığı alanı göz önüne alarak bir atış daha yapar. Eğer bir gemi kapladığı bütün karelerden isabet alırsa o gemi batmış olur. Rakibinin gemilerini ilk batıran oyuncu oyunu kazanır.

KIZMA BİRADER: Kızma birader 2 ila 4 oyuncu ile oynanan bir masa oyunudur. Mavi, kırmızı, yeşil ve sarı renkteki piyon takımlarından herkes dilediği rengi seçer. Kızma birader oyununda piyonlar saat yönünde ilerletilir. Her oyuncunun 4 adet piyonu vardır. Oyuncular hangi rengi seçtiyse o rengin olduğu köşeye (kaleye) 4 adet piyonunu koyar. Sıra ile olmak üzere her oyuncu tek tek zar atar. Oyuncular piyonlarını oyun alanına çıkarabilmek için zar ile 6'yı tutturması gerekir. Güvenli bölgeler dışında aynı karede iki piyon bulunamaz. Eğer rakibin piyonu aynı kareye gelirse burada bulunan piyon kaleye geri gönderilir. Bu işleme "piyon kırma" denir. Oyuncular zar ile her 6 attıklarında 1 piyonu oyuna sokabilir ve her atılan 6, oyuncuya 1 zar atma hakkı daha verir. Oyun alanında diğer piyonların üzerinden

atlanabilir. Oyunda amaç, kendi köşelerindeki 4 piyonu oyun tahtasının ortasında bulunan kendi renk grubuna kaçırmaktır.

SCRABBLE: Kura ile oyuna ilk başlayacak kişi belirlenir. Torbanın içindeki 100 tane harften her oyuncu 7 tane harf seçer ve anlamlı bir kelime oluşturularak 15'e 15'lik özel tasarımlı bir oyun tahtasına yerleştirilir. Tur bazlı oynanır. Her oyunun başında yazılan ilk kelimenin herhangi bir harfi, kesinlikle tablonun tam ortasında yer alan hücreye konmalıdır. İlk kelimedenden sonraki kelimeler, bulmacalarda olduğu gibi, daha önceki kelimelerden en az bir tanesi ile birleşmelidir. Bu birleşme ile oluşan kelime de anlamlı olmalıdır. Kelimeler sağdan sola ve yukarıdan aşağıya yazılabilir. Oyunda genel olarak standart sözlük kullanılır. Oyuncuların her bir turda tahtaya yazdığı kelimedenden elde ettiği puan skor tabelasına özenle yazılır. Skor tabelasını tutma görevi oyuncuya ya da oyunu takip eden bir seyirciye aittir.

TABU: Oyunun temel amacı; bir kart üzerindeki yazılı kelimeyi, takım arkadaşınıza yasak kelimeleri kullanmadan anlatmak üzerine kuruludur. Tabu, çoğunlukla 4 ya da 6 kişiyle oynanır. Eğer kişi sayısı 6'dan fazlaysa, sıra sayısı hızlıca dönmeyeceği için oyun sıkıcı hale gelebilir. Oyuna başlamadan önce, takımlar ikiye ayrılır ve oyuna başlayacak olan takım belirlenir. Bu takımın anlatıcısı, masada kapalı halde bulunan kartlardan alır. Herkes hazır olduğunda süre başlatılır. Başlayacak olan takım, anlatıcısını seçer. Bu anlatıcı her el sırasıyla değişir.

Anlatıcı, eline aldığı kartların üzerinde yazan kelimeyi, takım arkadaşına ya da arkadaşlarına anlatmaya çalışır. Kartların alt kısmında yasaklı kelimeler bulunur. Anlatıcı bu kelimeleri kullanmamalıdır. Örneğin, araba kelimesini anlatırken; tekerlek, direksiyon, yol ve şoför kelimeleri yasaklı olabilir. Rakip takımdan birisi, anlatıcının yanına gidip onu kontrol eder. Anlatıcı yasaklı kelime kullanırsa, kontrol eden kişi bunu belirtir ve o kart geçersiz sayılarak masaya konur. Anlatılan her kart, 1 puan olarak takımın hanesine yazılır ve anlatıcı yeni bir kart olarak anlatmaya devam eder. Anlatıcı, dilerse pas geçerek de yeni kart alabilir. Her takım, süre dolana kadar anlatmaya devam edebilir. Süre dolunca, sıra diğer takıma geçer ve aynı şekilde onlar anlatmaya başlar. Oyun başında belirlenen puan sayısına ilk ulaşan takım, oyunu kazanır.

KELİME TÜRETMECE: Kura ile oyuna başlanır. İlk oyuncu serbest bir kelime söyler. Sıradaki oyuncu

kelimenin bittiği harf ile başlayan söylenmemiş bir kelime bulmalıdır.

EBE TURA BİR İKİ ÜÇ OYUNU: Bu oyunda ebe bir duvarın veya bir ağacın önünde dururken diğer oyuncular yaklaşık on metre arkasında dururlar. Ebe arkadaşlarına arkası dönük olarak; "Ebe Tura 1-2-3" der. Diğer çocuklar bu sırada ileriye doğru adım atarak ebeye yaklaşmaya çalışırlar. Söz bittiğinde çocuklar heykel gibi donarlar. Ebe arkadaşlarına önünü döndüğünde kımıldarken gördüğü çocuk oyundan çıkar ve seyirci olur. Ebe tekrar arkasını dönerek "Ebe Tura 1,2,3" der ve arkadaşlarına döner. Çocuklar her defasında biraz daha ebeye yaklaşır. Ebenin sırtına çocuklardan biri dokunduğunda çocuklar kaçıtır ve ebenin yakaladığı kişi ebe olur.

EV SAHİBİ - KİRACI OYUNU: Öncelikle üçerli grup oluşturulması gerekir. Bir ebe seçilir. Üçerli olan gruplardan iki kişinin karşılıklı geçerek ellerini avuç içleri açık olarak birbirine dayayarak bir çatı oluşturmaları istenir. Bunlara ev sahibi denir. Üçüncü kişi ise yapılan bu çatının içine; iki kişinin arasına girer, böylece kiracı olur. Ebenin ortada durması istenir. Kiracılar yer değişsin denildiğinde ev sahipleri sabit dururken kiracılar ev değişikliği yapar, tüm kiracıların ev değiştirmesi zorunludur. Bu arada ebe kendine boşta olan ev bulup yerleşmeye çalışır.

KÖŞE KAPMACA: En az 4 kişi ile oynanır. Ebe diğer oyunculara göre ortada bir yerde durur. Oyuncular ebeye yakalanmadan yer değiştirmeye çalışır. Yakalanan ebe olur ve oyuna devam edilir.

KÖR EL OYUNU: Oyuna başlayabilmek için kâğıt, kalem ve gözleri bağlamak için bir bez gerekir. Malzemeler tamamlandıktan sonra oyunculardan birinin gözleri bezle kapatılır, kâğıt ve kalemin olduğu yere oturtulur. Başka bir oyuncu da onun, önündeki kâğıda bir kelime yazmasını sağlar. Gözleri bağlı olan oyuncu, kendisine yazdırılan kelimeleri ya da cümleyi tahmin etmeye çalışır. Her kelime için iki tahmin hakkı vardır. Üçüncüde oyuncu yanar ve sırayı arkadaşına bırakır.

SESLİ HARF DEĞİŞTİRME: Bu oyun gündelik hayatta kullandığımız kelimelerin içindeki sesli harflerin, seçilen farklı bir sesli harfle değiştirilerek söylenmeye çalışılmasıyla oynanır. Örneğin çocuklardan birinden meyve isimlerini sadece 'a' sesli harfini kullanarak söylemesi istenir. Kelimenin istenilen şekilde söylenip söylenmediği kontrol edilir. Yani çocuğun Portakal

kelimesini Partakal, Kiraz kelimesini Karaz, Kivi'yi Kava gibi söylemesi gerekir. Bu oyun aylar, sebzeler, haftanın günleri veya farklı kelime grupları kullanılarak geliştirilebilir.

ÜÇGEN PEYNİR DİLİMİ: 2 kişilik bir oyundur. Kalem ve kâğıt gereklidir. İlk önce kâğıdın üstüne bir sürü nokta konur. Sonrasında ilk sırayı alan yarışmacı iki nokta arasına bir çizgi çizer. Bu çizgi iki noktayı birleştirmeli ancak diğer noktaların üzerinden geçmemelidir. Bu çizgiyi çizdikten sonra sıra diğer oyuncuya geçer. Bu oyuncu da bir başka iki nokta arasına çizgi çizer. Oyunda amaç, çizgi çizerek rakibe üçgen yaptırmadan üçgenler yapmaktır. Bu nedenle çizilen çizgilere dikkat edilmelidir. Bir şekilde oyunculardan biri iki noktayı birleştirerek üçgen elde ederse, üçgenin içine adının baş harfini yapar. Böylece üçgenin kime ait olduğu belli olur.

KARE KAPMACA: Yukarıdaki oyunla mantığı aynıdır. Amaç noktaları birleştirerek en fazla kareye sahip olmaya çalışılır.

KÂĞIT TREN OYUNU: İki kişi ile oynanır. Kâğıt ve kalem gerekir. Oyuncular ellerindeki kâğıtlara 1'den 9'a kadar sırayla rakamları yazmalıdırlar. Sonra kura ile oyuna başlayacak oyuncu seçilir. Ardından oyuna başlayacak olan oyuncu elindeki kâğıda gizlice bir rakam yazacaktır. Sonrasında diğer oyuncu bu rakamı tahmin etmeye çalışacak. Eğer tahmin ettiği rakam doğru çıkarsa el kendisine geçecek. Eğer yanlış tahmin yaparsa bu sefer oyuna başlayan oyuncu hangi rakamı tahmin ettirmeye çalıştıysa o rakamın üst kısmına bir çizik atacaktır. Bu şekilde rakip oyuncu rakamı her yanlış tahmin ettiğinde ilk oyuncu sayının üstüne, sağına, soluna ve altına çizik atacaktır. Böylelikle sayı kare bir kutunun içinde olacaktır ve vagon oluşacaktır. Vagonların hepsini ilk tamamlayan oyunu kazanan olur.

5 KELİME 1 HİKÂYE: Çocuktan 5 kelime söylenmesi istenir. Ne kadar alakasız olsa da bu kelimeler kullanarak bir hikâye oluşturulur. Sonra tam tersi anne veya baba 5 kelime söyler, çocuktan bunları kullanarak bir hikâye oluşturmasını istenir.

NESİ VAR? OYUNU: Oda içinde bir nesne seçilir. Çocuğun 10 soru sorma hakkı vardır? Bu soruların sonunda aklınızdan seçtiğiniz nesneyi verdiğiniz cevaplara göre tahmin eder. Doğru bilirse sıra ona geçer, bilemezse tekrar aynı adımlar başka nesne için uygulanır. Örneğin; Nesi var? - Kırmızı tuşu var. – Başka? Pilleri var. – Buldum kumanda.

İSİM – ŞEHİR OYUNU: Her oyuncu kâğıt üzerine yan yana; isim, şehir, hayvan, bitki, eşya, ülke, sanatçı yazar ve her bir bölümü çizgiyle ayırır. Bir kişi içinden harfleri sayarken diğer bir oyuncu onu durdurur ve hangi harfte kaldıysa o harfi söyler. O harf ile başlayan kelimeler 1 dakika içinde bulunmaya çalışılır. Süre uzarsa ilk bitiren "Bitti" dedikten sonra 10'a kadar sayar. Her cevap için 10 puan verilir. Birden fazla kişi aynı cevabı verdiyse o cevap için her birine 5 puan yazılır. Onuncu turda puanlar hesaplanır ve kazanan belli olur.

HEDEFİ TUTTUR: Oyuncuların önüne iki ayrı sehpa koyulur. Oyuncunun uzağında olan sehpa bir bardak konur. Oyuncu elindeki pinpon topunu önünde duran boş sehpa sektirerek diğer sehpadaki bardağın içine atmaya çalışır. Topu bardağın içine isabet ettiren ilk kişi oyunu kazanır.

EVDE YÜZÜK SAKLAMACA: Evde oynanabilecek nostaljik oyunlardan biri de yüzük saklamaca. Oynaması da çok basittir. Yüzük veya benzeri küçük bir nesneyi evin içinde bir yere saklayın ama ebe olacak kişi nereye sakladığınızı görmesin. Ardından ebe olan kişiyi odanın içerisinde yönlendirmelisiniz. Sakladığınız yere yakınlaştığında "sıcak" deyip uzaklaştıkça "soğuk" demeniz yeterli.

HİKÂYEMİ TAMAMLA: Yetişkinlerin anlatmaya başladığı yazılı veya doğaçlama hikâye önemli bir yerinde duraklatılır ve minikler devamını anlatır. Drama versiyonuyla da yapılabilir. Örneğin bir olay gelişme aşamasına kadar sözel olarak anlatılıp sonucunda nelerin yaşanacağı konusunda drama ile olayın tamamlanması oldukça eğitici-eğlenceli olabilir.

DOKUN VE TAHMİN ET: Bir tepsiye farklı objeler koyulur. Oyuncuların objeleri görmemeleri gerekir ve gözleri bağlanır. Gözleri bağlı oyuncu nesnelere dokunarak objenin ne olduğu tahmin etmeye çalışır. Çocukların duyularını geliştirmesi açısından yararlıdır.

UÇTU UÇTU KUŞ UÇTU: Oyuncular daire olup bir masanın çevresinde otururlar. Oyunun ebesi seçilir ve ebe "Uçtu uçtu kuş uçtu!" diyerek parmağını havaya kaldırır. Ebe uçabilen bir şey söylediği için herkesin parmağını kaldırması gerekir. Ebe, bir de uçamayan bir şey, örneğin tavuğu söyleyip, "Uçtu uçtu tavuk uçtu!" diye bağırarak parmağını havaya kaldırır. Ancak tavuk uçmadığı için diğer oyuncuların parmağını kaldırmaması gerekir. Bu şekilde yanılmacalarla oyun ilerler. Oyun sırasında yanılıp parmağını kaldıran kişi oyun dışı kalır.

MANDALLI MATEMATİK: Tüm ailenin katılımıyla oynanır. Oyunun amacı matematik becerilerini geliştirmektir. Oyun için gerekli materyal renkli mandallardır. Öncelikle renkli mandallar karışık bir şekilde ortaya konur. Hakem belirlenir ve hakem renklerine göre mandallara farklı puan değerleri verir. (Örneğin, kırmızı 10, mavi 5, sarı 2, yeşil 1 puan). Daha sonra hakem bir sayı söyler (Örneğin; 43). Yarışmacılar hakemin söylediği sayı değerini karşılayacak şekilde mandalları üzerine takar. İlk bitiren kazanır, ancak bitirdiğini söyleyen hakemin söylediği değeri elde edemediyse hanesine eksi 1 puan yazılır.

DİKKATLİ BAK: Bir oyuncu model olarak seçilir ve giyim-kuşamında fark edilmesi zor 10 tane küçük değişiklik yapılır. (Örneğin; Saç şekli önceden düz taranmışsa saçın ön kısmını yukarıya tarayarak kaldırma, önceden sağ kolunda saat, bileklik varsa sol koluna saati, bilekliği transfer etmek, boynunda kolye varsa kolyeyi çıkarmak, ceketinin açık düğmesini ilikleme gibi değişiklikler uygulanabilir...) Bu değişiklik yapılmadan önce diğer oyuncu model olarak seçilen kişinin değişiklikten önceki duruşuna en az 1 dakika dikkatlice bakar. Daha sonra değişiklik esnasında görmemesi için odadan kısa süreliğine çıkar. İşlem bittiği zaman değişiklikleri bulacak oyuncu odaya girer ve modelin giyim-kuşamını dikkatlice inceleyerek 10 tane değişikliğin tamamını bulmaya çalışır.

KODLAMA OYUNLARI: Günümüzde hayatımıza çok hızlı ve her yönden dâhil olan teknoloji vesilesiyle sahip olunabilecek fırsatları ve karşılaşılabilecek tehditleri iyi anlamak herkes için önemli hale gelmiştir. Hızlı bilgi artışı toplumların da hızlı değişimini ve gelişimini beraberinde getirmektedir. Kodlama ise bu çağın gerekliliklerine cevap veren, zihinsel gelişim, robotik nesnelere, yazılım, proje üretimi gibi önem arz eden alanlarda ilerleyiş için alınması gereken algoritmik bir eğitimidir.

Kodlama becerisi, bilişim teknolojileriyle iletişim kurmak için kullanılan bir dildir. Kısaca kodlama; bilgisayarlara, adım adım verilen talimatları izlemelerinin ve onların tam olarak ne yapmaları gerektiğinin söylenmesidir.

Çeşitli platformlardan özellikle çocuklara hitaben hazırlanan içerikler ile temel kodlama mantığı eğitimine eğlenceli bir şekilde başlanılabilir. Bazı kodlama oyunları şunlardır; Blockly, Alice, Scratch, Cody, Code.org, Hacker Can, Algo Dijital...

ÇOÇUKLARIN YAŞ GELİŞİM DÖNEMLERİNE GÖRE OYNANABİLECEK OYUNLAR

0-1 YAŞ	2-3 YAŞ	4-5 YAŞ	6-7 YAŞ	8-9 YAŞ	10 YAŞ VE ÜZERİ
<p>Tüm vücudunu ve tüm duyarlarını kullanarak oyuna katılırlar. Tekrarı olan dokunsal oyunları severler. Anne ve çocuğun sırayla yaptığı oyunları severler ve sesleri taklit etmeye çalışma vardır. İlk sözcükleri söylemenin temelinde oyun içgüdüğü yatar. -Sar makarayı oyunu -Bip oyunu -Beşkardeş oyunu -Top yuvarlama -Müzikle dans etme -Geometrik şekilleri kutuya atma -İtmeli çekmeli oyunlar -Büyük bloklar</p>	<p>Büyük kaslarla ilgili oyunlar oynamayı severler. Kelimeler ve seslerle ilgili oyunlar dikkatlerini çeker. -Müzik durunca otur oyunu -Basit saklambaç -Devirme oyunu -Oyuncak saklama -Yuvarlanma yarışı -Hayvan sesleri taklidi -El gölge oyunları -Büyük parça Lego</p>	<p>-Oyun hamuru -Farklı boyalarla resim yapma -Yapboz -Kitap okuma saati -Oyuncak müzik aletleri -Patates/ İp baskı -El kuklası gösterisi -Üfleyerek baloncuk oluşturma -Balonu yere düşürmeme -Üç tekerlekli bisiklet sürme -Saklambaç -Kutu kutu pense -Eski dergileri kes yapıştır etkinliği -Sıcak/soğuk oyunu -Hazine avcılığı -Yüz ifadeleri oyunları -Aklından bir hayvan tut -Nesi var? (10 soru) -Deve/cüce oyunu -Evet/hayır oyunu -Yerden yüksek -Kulaktan kulağa -Don/ateş oyunu -Yedi cüceler oyunu -Sınıflandırma oyunu -Dokun ve tahmin et -Uçtu uçtu kuş uçtu</p>	<p>-Beş taş oyunu -Tadını anla oyunu -Ne kokuyor oyunu -Çağırışım oyunu -Kâğıt katlama (origami) - 5 kelime 1 hikâye -Teyzem çarşıya gitti -Babam Çin'den geldi -Dudak okuma oyunu -Parmak güreşi -Hikâyeyi tamamlama -Tombala -Kelime türetmece -Ebe tura bir iki üç oyunu - Ev sahibi / kiracı oyunu - Köşe kapmaca -Farklı olan resmi bul -Evde yüzük saklamaca -Dikkatli bak -Mandalı matematik -Kodlama oyunları</p>	<p>-Zekâ küpleri (rubik küpü) -Bak / ezberle / say -Kör el oyunu -Üçgen Peynir Dilimleri -Kare kapmaca -İsim / şehir oyunu - BOM! -Sessiz sinema -Sesli harf değiştirme -XOX \ SOS - Kâğıt tren oyunu - 3 / 9 /12 taş oyunu - 41 çubuk -Amiralbattı -Kızmbirader -Scrabble (kelime avı) -Jenga -Dama -Satranç -Sudoku -Tabu (kelime oyunu) -Kodlama oyunları</p>	<p>Bu dönemde yetişkinlerin oynayabileceği oyunlara dâhil olabilir. Önceki yaş grubunda verilen örnek oyunları biraz daha zorlaştırarak oynamaya devam edilir. -BOM / FİZ -Zorlu kelime türetmece -Sayısal bulmacalar -Sözel bulmacalar -Spor etkinlikleri -Bilgi yarışmaları -Hobi edinme -Dans türleri -Drama etkinlikleri -Müzik enstrümanları çalma -Kodlama Oyunları</p>

*** Broşürde yukarıdaki tabloda yer alan oyun başlıklarının tamamının detaylı açıklamaları yoktur. Bazılarına broşürde yer verilmiştir. Broşürde açıklaması yer almayan diğer oyunların oynanış şekillerini başlıklarından tahmin edebilir veyahut arama motorlarında anahtar kelimeyi arayarak bulabilirsiniz. Oyun kuralı, zekâ oyunları, ailece oynanabilecek oyunlar... gibi anahtar kelimelerle internette arama yaptığınız takdirde karşınıza çok işlevsel web siteleri çıkacaktır.

Okulumuz web sitesine çeşitli eğitsel-zekâ-kodlama-dil gelişimini destekleyici oyunların bağlantıları yüklenmiştir.
<https://nazozdilekilkokulu.meb.k12.tr/> adresine tıklayıp Kişisel Gelişim Köşesi - Eğitsel Oyunlar sekmesini inceleyebilirsiniz.

Eyyub APAK
Rehber Öğretmen & Psikolojik Danışman
Naz Özdilek İlkokulu