



Değerli Velimiz ...

Çocuğun ilk ve en önemli sosyal çevresi ailesidir.

Ailece yapılan nitelikli etkinliklerin, çocukların sosyal ve duyuşsal gelişimleri açısından çok büyük önem taşıdığı bilinmektedir. Bu nitelikli etkinlikler arasında yer alan oyunlar, çocuklar için eğlenceden çok daha fazlasıdır. Oyunlar, her yaştan bireyin psikolojik iyi oluşu için gereklidir. Aile bağlarını ve aile içi iletişimi güçlendirir. Zihinleri dinlendirir, yeniler ve üretkenliği artırır. Birlikte oyun oynayan aile bireyleri birbirlerine karşı daha destekleyici ve anlayışlı olur. Üstelik aile içinde ortaya çıkan birtakım sorunlar, oyunun gücüyle de aşılabılır. Millî Eğitim Bakanlığı olarak biz de bu sorumluluğu paylaşmak, ailelerimize destek olmak için evlerde oynanabilecek ve aile içi iletişimi güçlendirebilecek nitelikte eğitsel oyunlar hazırladık.

Oyun Kuralları ve Hazırlık ...



OYUNA BAŞLAMADAN ÖNCE

- OYUN ALANIMIZIN GÜVENLİĞİNİ SAĞLAMALIYIZ. SAĞLIMIZ İÇİN TEHDİT OLUŞTURABİLECEK NESNELERİ ORTADAN KALDIRMALIYIZ.
- OYUN İÇİN GEREKLİ OLAN MATERYALLERİ HEP BİRLİKTE HAZIRLAMALIYIZ..
- OYUN ALANIMIZI HİJYEN KURALLARINA UYGUN HÂLE GETİRMELİYİZ.
- ELLERİMİZİ SABUN VEYA DEZENFEKTAN İLE TEMİZLEMELİYİZ.

OYUNA BAŞLAMADAN ÖNCE

- OYUN ALANIMIZI HEP BİRLİKTE ESKİ HÂLINE GETİRMELİYİZ.

OYUN OYNARKEN

- BAĞIRARAK VEYA YÜKSEK SESLE KONUŞMAMALIYIZ.

1. Kavanoz Dolusu Bilgi, Kavanoz Dolusu Eğlence

Hedef Beceriler

- Hazırlıksız konuşmalar yapabilmek.
- Verilen görevleri, amaca uygun şekilde yerine getirebilmek.
- Belirlenen kural ve yönergeleri oyun ve etkinliklerde uygulayabilmek.

Malzemeler: Kavanoz, kurşun kalem, kâğıt.



Kâğıtları katladık.
Kavanoz başına topladık.
Seçiyoruz sırayla,
Açıyoruz merakla.

Nasıl Oynanır?

Ailece bilgi yarışması düzenlemeye ne dersiniz? Bu yarışmada sadece bilgiyi ölçmeye yönelik sorular değil, aynı zamanda çeşitli etkinlikleri içeren görevler de vardır. Öncelikle çocukların düzeyine göre, yanıtlayabileceği sorular küçük kâğıtlara yazılır. Sorular, ders içeriklerini kapsayabileceği gibi genel kültüre ve çocukların ilgi alanlarına yönelik de hazırlanabilir. Aynı zamanda yazılan soru sayısı kadar görev belirlenip aynı büyüklükteki kâğıtlara yazılır. Bu görevler; bir şiir okumak, bir atasözü ya da şarkı söylemek, yerinde dans etmek, üç kere zıplamak, diğer odadan bir malzeme getirmek, taklit yapmak, bir çiçeğe su dökmek olabilir. Hazırlanan tüm kâğıtlar aynı şekilde katlanarak kavanozun içine atılır. Kavanozdaki kâğıtlar karıştırılır. Sayışmaca ile oyuncuların sırası belirlendikten sonra ilk sıradaki oyuncu, kavanozdan bir kâğıt çeker. Çekilen kâğıttaki soru cevaplandıktan ya da görev, yerine getirildikten sonra sıra diğer oyuncuya geçer. Her oyuncu değişimi öncesi, kavanoz iyice karıştırılıp teşvik edici sözlerle katılıma ilgi artırılabilir.

5. Haydi, Anlat Bakalım!

Hedef Beceriler

Anlatımda jest ve mimikleri etkili kullanabilme.
Konuşmacının sözlü olmayan mesajlarını kavrayabilme.

Malzemeler: Atasözleri ve Deyimler Sözlüğü, kâğıt, kalem, makas.



Atalardan yadigâr.
Bir dakika süren var.
Elin, kolun, gözün var.
İşte, şimdi anladın!
Anlatmaya başladın.

Nasıl Oynanır?

Oyun öncesinde çocukların anlayabileceği düzeydeki atasözleri ve deyimler küçük kâğıtlara yazılır, görünmeyecek şekilde katlanır ve bir kavanoza konur. Ne kadar çok içerik olursa oyun o kadar eğlenceli hâle gelir. Kâğıtlara ifadenin atasözü mü, deyim mi olduğu mutlaka yazılır.

Oyuncu sırası belirlendikten sonra ilk oyuncu kavanozdan bir kâğıt seçer. Kâğıtta yazılı olan sözü konuşmadan, dudaklarını kıpırdatmadan, sadece jest ve mimiklerini kullanarak 1 dakika içinde diğer oyunculara anlatmaya çalışır. Kâğıdını seçen oyuncu, anlatacağı ifadenin deyim mi atasözü mü olduğunu mutlaka söyler; hazır olduğunu belirttikten sonra süresi başlar. Anlatılan sözü bilen oyuncu alkışlanır. Sıra diğer oyuncuya geçer.

12. Şehir Bulmaca

Hedef Beceriler

Ülkemizdeki şehirlerin konumlarını harita üzerinde belirleyebilme.
Hazırlıksız konuşmalar yapabilme.

Malzemeler: Türkiye siyasi ya da fiziki haritası.

Nasıl Oynanır?

Çocuğun yaşına ve hazırbulunuşluk düzeyine göre Türkiye siyasi haritası ya da Türkiye fiziki haritası masanın üzerine konur. Haritanın olduğu bir kitap açılabilir ya da genel ağdan harita görüntüsüne ulaşılabilir. İlk oyuncu, haritaya bakarak gösterilmesini istediği şehrin nerede olduğunu sorar. Diğer oyuncular da şehri haritadan bulup göstermeye çalışır. Şehri ilk bulan kişi 1 puan alır. Şehir sorma sırası diğer oyunculara geçer. Oyun sonunda en çok puanı alan oyuncu, oyunu kazanır. Sorulan şehre ait bazı özellikler, şehirde yetişen meyve ve sebzeler, il plaka numaraları vb. oyun sırasında konuşulabilir.

Koş harita başına,
Yeni bir maceraya.
Soruları soralım,
Şehirleri bulalım.
Puanları alalım.

20. Haydi, Ayır!

Hedef Beceriler

Oyun ve etkinliklerde belirlenen kural ve yönergeleri uygulayabilme.
Dikkat gerektiren işleri yapabilme

Malzemeler: Nohut, kuru fasulye, kabuklu fındık, barbunya, kâğıt, kalem.

Masa üstünde karışık,
Nohut, fasulye, fındık.
Topluyoruz bir dakikada,
Ayırıp saydık, kazandık.

Nasıl Oynanır?

Oyuncular bir masanın etrafında sıralanır. Masanın ortasına nohut, kuru fasulye, kabuklu fındık gibi yıkandığında tekrar kullanılacak çok miktarda bakliyat ve kabuklu yemiş; karışık olarak konur. "Başla!" komutuyla birlikte, 1 dakika içinde, her oyuncu toplayabildiği kadar bakliyatı kendi önünde ayrı ayrı biriktirir. Süre bitiminde kimin ne kadar bakliyat topladığı bir kâğıda not edilir. Bakliyat gruplarından birine başka bir bakliyat karışmışsa karıştırılan gruba ait puan "0" olur. Her turda bütün bakliyatların toplam sayısı kadar puan alınır. Oyunun sonunda en çok bakliyatı toplayan oyuncu, oyunun kazananı olur.

24. Sıcak-Soğuk

Hedef Beceri

Hedefe ulaşma yolunda neler yapması gerektiğini bilme ve strateji belirleyebilme.

Malzemeler: Küçük, herhangi bir nesne.

Nasıl Oynanır?

Herhangi bir nesne belirlenir. Ebe seçiminden sonra, belirlenen nesne evde bir yere saklanır. Ebe nesneye yaklaştığında diğer oyuncular hep bir ağızdan "sıcak", nesneden uzaklaştığında da "soğuk" der. Bu oyun, nesnenin yerini belirtmek için el çırparak da oynanabilir. Ebe saklanan nesneye yaklaştıkça el çırpma kuvvetlenir, nesneden uzaklaştıkça yavaşlar. Ebe nesneyi bulursa yeni ebe seçilir ve oyun devam eder.

Nesnemi kaybettim soğukta,
Aradım onu sıcakta.
Alkışlayınca herkes,
Buldum onu kuytuda.

