



*"Çocuk, oyunla eğlenir,
oyunla öğrenir."*

EĞİTİCİ – ÖĞRETİCİ – EĞLENCELİ

ÇOCUK OYUNLARI



HAZİRAN 2023
SAYI: 3



Sevgili Okurlar;

Çocuk oyunları, genellikle çocukların oynadığı, kimi zamanda yetişkinlerin de katıldığı oyunlardır. Bazı oyunlar açık alanlarda oynanırken bazıları kapalı alanlarda oynanmaktadır. Bu oyunların kimi tek kişilik oynanırken kimisi büyük gruplarla oynanabilmektedir.

Çocuk oyunları, insanlığın varoluşundan beri süre gelen oyunlardır. Bunu tarihi araştırmalarda görüyoruz. Kimi oyunlar yüzyıllardır olduğu gibi kalırken(mangala gibi) kimi oyunlar değişmiştir. Oyun içeriğindeki bu değişiklikleri kültürler ve ülkeler arasında da görmek mümkün.

Peki neden çocuk oyunları? Yüzyıllardır çocuk ve yetişkin her yaştan birey neden oyun oynar? Oyunla eğitim neden önemli? Bu ve benzeri soruların cevabını oyunlarla ilgili söylenmiş sözlerde bulabiliriz.

- Oyun, insanoğlunun ilk bilincidir. (John Paul)
- Topla oynayanla top gibi oynanmaz. (Ferdinand Stangel)
- Bütün öğretim, oyun ve eğlenceye dayanmalıdır. (Fenelon)
- Güzel sanatların başlangıcı oyundur. (Schiller)
- Oyun, çocukları sosyal eğitime yöneltir. (Pierre De Coubertin)
- Oyunlar sadece eğlenceli olmamalı. Başka şeylerle ilgili duymaları gerektiğini öğretmeli ya da ateşlemelidir. (Hideo Kojima)
- Oyunlar en yüksek araştırma şeklidir. (Albert Einstein)
- İnsan oyunla kendini ortaya koyar. (Salzman)
- Oynamayan tay, at olmaz. (Türk Atasözü)
- Oyun çocuğun tımarıdır. (Türk Atasözü)
- Oynamayan çocuk toprağa hayırlı olmaz. (Türk Atasözü)
- Oyunlar bedeni ve zihni yağlar. (Benjamin Franklin)
- Oyunlar, samimiyet ile samimiyeti uzak tutmak arasında bir uzlaşmadır. (Eric Berne)
- Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir, büyür, oluşumu insanın en güzel ve en olumlu yetenekleri orada yükselir. (Frobel)

Yukarıdaki sözlere ve daha binlercesine baktığımızda çocuk oyunlarının sadece eğlenmeyi sağlamadığını, çocuğun aynı zamanda kültürel, sosyal, akademik ve psikolojik alanda gelişimine büyük katkıları olduğunu görüyoruz.

R.Jel'in "Çocuklarla çocuk olmak ve oyunlarına katılmak... İşte mutluluğun tanımı." sözü biz yetişkinlerin bile çocuk oyunları ile mutluluğu yakalayacağını kanıtı değil midir?

Şimdi bir düşünelim, neden oyun oynayan insanlar hem zihinsel hem bedensel açıdan daha dinçtir? Neden oyunla bir şeyler öğrenenler uzun süreli belleklerine daha çok bilgi aktarırlar?

Oyun, hayatı kaliteli yaşamının anahtarıdır.

BU DERGİ DÖRT SINIF ÖĞRETMENİ TARAFINDAN HAZIRLANMIŞTIR.



Bayram TUNÇER
Sınıf Öğretmeni



Ferdi TÜFEKÇİ
Sınıf Öğretmeni



Tuğçe ERTUNÇ
Sınıf Öğretmeni



Yeşim TUNÇER
Sınıf Öğretmeni

DERGİ TASARIMI: Bayram TUNÇER - Yeşim TUNÇER

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

BU DERGININ İÇİNDE NELER VAR?

4

Sudoku



5

- Nonogram
- Kakuro



6

Çarkıfelek



7

Kutuyu (Kartı) Aç



8

- Takip Et, Bul
- Kuyruksuz Fare



9

Top İle Tanışma



10

Vur Balonu,
Topla Puanları.



11

Üfle, Topu
Bardağa Düşür.



12

Aç Kapıyı
Bezirgan Baş



13

Yedi Kule



14

İsim, Şehir



15

Getir, Götür
Ama Sakın Kırma



RAKAM OYUNLARI

Son yıllarda zeka oyunlarına verilen önemin artmasıyla okullarımızda özellikle serbest etkinlik derslerinde bu oyunlara yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Özellikle sudoku, nonogram, kakuro gibi oyunlar kağıt üzerinde, tahtada ya da duvara-tahtaya yansıtılarak çocuklarımıza oynatılmaktadır. Bu tür oyunlar çocukların matematiksel ve görsel zekalarının gelişimine büyük katkı sağlamaktadır. **Şimdi bu oyunlara bir göz atalım.**

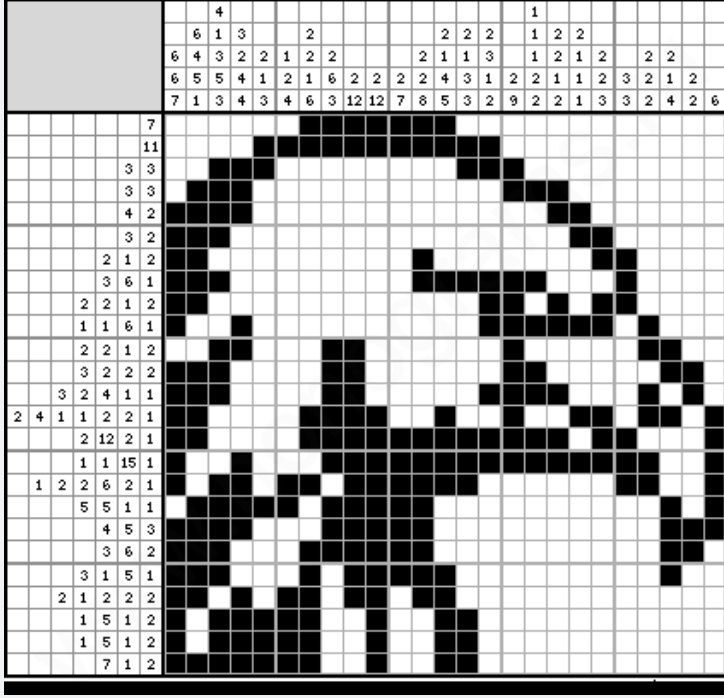
1. SUDOKU

Klasik Sudoku, 3x3 alt matrislere bölünmüş 9x9 matristen oluşur ve birden dokuzaya kadar olan sayıları her sütun ve satırda birer kez kullanarak kutuların içine yerleştirmeniz gerekir. Amaç, eksik sayıları tekrar etmeden bu kutulara yazmaktır. Öğrencilerinizin seviyesine göre bunu zorlaştırabilir ya da kolaylaştırabiliriz.



2.

NONOGRAM



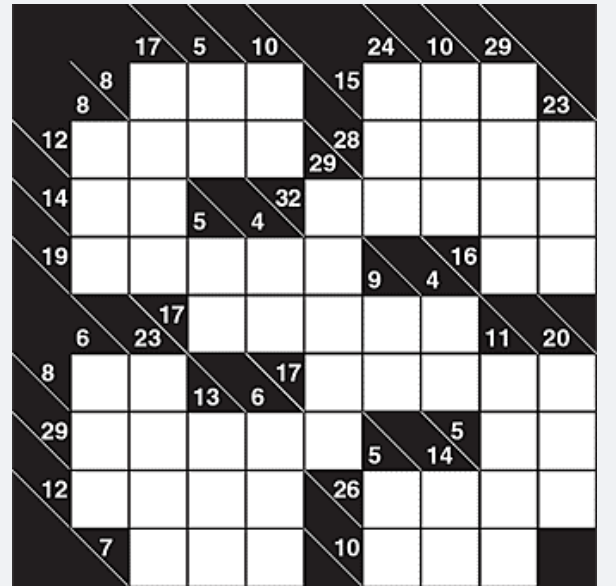
Nonogramlar, bir ızgaradaki hücrelerin, gizli bir resmi ortaya çıkarmak için ızgaranın yanında verilen sayılara göre renklendirilmesi veya boş bırakılması gereken resimli mantık bulmacalarıdır. Bu bulmaca türünde sayılar, herhangi bir satır veya sütunda kaç tane kesintisiz doldurulmuş kare satırı olduğunu ölçer. Örneğin, "4 8 3" ipucu, bu sırayla, birbirini izleyen gruplar arasında en az bir boş kare olan dört, sekiz ve üç dolu kare kümeleri olduğu anlamına gelir.

Bu bulmacalar genellikle siyah beyazdır ancak bazı renkleri de olabilir. Renkli ise, karelerin rengini belirtmek için sayı ipuçları da renklendirilecektir. İki farklı renkli sayı, aralarında boşluk olabilir veya olmayabilir.

3.

KAKURO

Kakuro toplama işlemi ve analitik düşünmeyi geliştiren bir zeka oyunudur. 1'den 9'a kadar olan rakamları boş karelere yazmanız gerekmektedir. Bunu yaparken bir satırda ya da sütunda daha önce kullanmış olduğunuz bir rakamı kullanmamanız gerekmektedir. Aynı zamanda karelerin köşegenlerinde yer alan sayı size o köşegenin doğrultusunda yazacağınız rakamların toplamının köşegendeki sayıyı vermesi gerektiğini söyler.



4.

ÇARKIFELEK OYUNU



- Öğretmen büyük bir çarkifelek hazırlar. Çarkifeleği bölümlere ayırarak her bölüme bir beden aktivitesi yazar. Örneğin, 10 kere zıpla, 10 saniye içinde mavi renkli bir nesne bul, 56' yı 7' ye böl, 5 tane doğal çevre say, A harfi ile başlayan 4 ilimizi say gibi.
- Öğrenciler sırayla bu çarkifeleği döndürerek okun den geldiği aktiviteyi ya da oradaki komutu yapar. Komutu doğru şekilde gerçekleştiren öğrenci alkışlanır.



**ÖĞRETMEN
DİYOR Kİ...**

Bu oyunu hem çocukların bedensel hem de zihinsel aktivitelerini harekete geçirmek için kullanabiliriz. Farklı derslerle birleştirerek öğrencilerimizin genel değerlendirmesini yaparken onların eğlenmelerini de sağlayabiliriz. Soruları kazanım ve derslerle ilişkilendirilerek hazırlayabiliriz.



5.

KUTUYU (KARTI) AÇ



- Sınıftaki öğrenci sayısından az olmamak kaydıyla küçük kutular ya da kartlar hazırlanır.
- Her kutunun içine ya da kartın arkasına beden eğitimi dersine yönelik çeşitli komutlar ve sorular yazılır.
- Öğrenciler sırasıyla kutu ya da kartlardan birini seçerek burada yer alan komutu yapar veya soruyu cevaplar. Yapamayan öğrenci elenir.
- Bunu tek bir kazanan öğrenci kalana kadar uygulayabileceğimiz gibi bir kazanan olmasını istemiyorsak ona göre de süre tutmak gibi çeşitli yöntemlerle oyunu düzenleyebiliriz.



**ÖĞRETMEN
DİYOR Kİ...**

Beden eğitimi dersi için yapmayı düşünüyorsak 5 saniyede 10 kez zıpla, 3 spor dalı say gibi ifadeler yazabiliriz.

Müzik dersi için en sevdiğin şarkıyı söyle, notaları say gibi ifadeler yer alabilir.

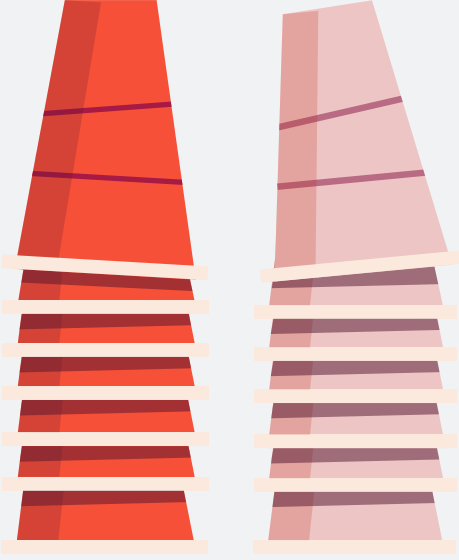
Diğer dersler içinde bu tür ifadelerin yer aldığı kartlar hazırlanabilir.

*"Güzel sanatların başlangıcı, oyundur."
Schiller*



6.

TAKİP ET, BUL



- Çocuklar masalara alınır.
- Masa üzerine üç tane aynı renk ve boyutta fincan veya bardak ters kapatılarak, konulur.
- Birinin altına yüzük veya başka nesne yerleştirilir.
- Fincanlar hareket ettirilir ve çocuktan sıra ile fincanlardan hangisinde yüzüğün bulunduğunu tahmin etmesi istenir.
- Fincanlar hareket ettirilirken, dikkatli takip etmeleri hatırlatılır.
- Süre sonunda saklanan nesnenin hangi fincan veya bardakta olduğu öğrencilere sorulur.
- Doğru bulanlar tebrik edilip, alkışlatılır.



7.

KUYRUKSUZ FARE OYUNU



- Bütün öğrencilere fon kartondan kuyruk yapılır ve öğrencilerin bel kısımlarına arkadan yapıştırılır.
- Her öğrenci burada fare rolündedir. Öğrenciler kendi kuyruklarını başka fareye kaptırmadan diğer farelerin kuyruğunu yakalamaya çalışırlar.
- Kuyruğu yakalanan fare belirlenen alana gider ve diğer arkadaşlarının yakalanmasını bekler.
- Kuyruğunu yakalatmayan fare oyunu kazanmış olur.
- Fon kartondan kuyruk yerine mandal da kullanılabilir. Tüm kuyruklar yakalandıktan sonra oyun tekrar tekrar oynanır.

8.

TOP İLE TANIŞMA OYUNU



- Öğrenciler el ele tutuşarak bir daire oluştururlar.
- Eller bırakılır. Sayışma ile bir ebe seçilir.
- Ebe eline topu alır ve arkadaşının adını söyler ona topu atar.
- Topu alan kişi adı söylenmeyen arkadaşının adını söyler ve topu ona atar.
- Top herkeste dolaştıktan sonra en son ebinin ismi söylenerek ebeye top atılır.
- Bu şekilde herkese isimle top atılmış olur. Burada topu bana kim attı, ben kime attım örüntüsü unutulmaz. Ve ilk turda yapılan örüntü ile tekrar oynanır.
- Burada örüntüyü kısa sürede bitirmek amaçlanır.
- Sınıf iki gruba ayrılıp grupların en kısa sürede bitirmesi yarıştırlabilir.



"Zavallı insan; oyun neşesinden yoksun olandır."

(Ferdinand Stangel)

9.

VUR BALONU, TOPLA PUANLARI

Çocukluğumuzda mahallelerde oynadığımız, oynarken çok eğlendiğimiz, tesisat boruları ve bir parça bantla tasarladığımız tüftüflerimiz vardı. Kağıttan külah yapıp içine koyup üfleyerek hedefleri vururduk. Hatırladınız mı? Bu oyunu sınıf içinde uygulayarak öğrencilerimizle hem eğleniyoruz, hem öğreniyoruz.



NASIL OYNANIR ?



- 10 tane balon şişirilip, üzerine 0'dan 9'a kadar olan tüm rakamlar yazılır
- Öğrencilere üfleyerek atış yapabilecekleri tüftüf boruları ve 3'er tane külah verilir.
- Öğrencilere sırayla, belli bir mesafe belirlenerek balonlara üç atış yaptırılır.
- Üç atışta vurulan balonların üzerindeki sayılar öğrencinin kendisi tarafından toplanarak puan tablosuna yazılır.
- Tüm öğrencilerin atışları tamamlandıktan sonra en yüksek puan toplayan öğrenci oyunu kazanır.
- Eşit puanlı öğrenciler olursa onlar tekrar yarışırılır.

10.

ÜFLE, TOPU BARDAĞA DÜŞÜR



- Öğrenci masaları veya öğretmen masasının bir kenarına aralıklarla pet veya karton bardaklar yapıştırılır.
- Yarışmacı masanın diğer kenarından başlayarak pinpon topunu pipet ile üfleyerek bardakların içine düşürmeye çalışır.
- Yarışmacı her düşürdüğü top kadar puan almış olur.
- Her öğrenci sıra ile oyuna devam eder.
- Bu oyun derslerdeki kazanımlara göre farklılaştırılabilir.



**ÖĞRETMEN
DİYOR Kİ...**

Bu oyunu matematik dersinde toplama ve çarpma işlemlerinde uygulayabilirsiniz.

Şöyle ki, pinpon topları ve bardaklar rakamlarla numaralandırılır. Yarışmacı öğrenci, pinpon topunu, hangi bardağa düşürdü ise o rakamları birbiri ile çarpar. Kaç bardağa pinpon topu düşmüşse o puanları da toplar.



11.

AÇ KAPIYI BEZİRGAN BAŞI



BEZİRGAN BAŞI ŞARKISI

Aç kapıyı bezirgan başı,
bezirgan başı,
Kapı hakkı ne verirsin,
ne verirsin?

Arkamdaki yadigar olsun,
yadigar olsun.

Bir fare, iki fare üçüncüde
Yakalandı faree !



- Çocuklar birlikte bir çember oluşturur. Çocuklar arasından sayışma ile 2 kişi seçilir.
- Bu çocuklar, diğer çocuklara duyurmadan kendilerine bir çiçek adı verirler "gül, papatya" gibi.
- Kendilerine isim verdikten sonra bu 2 çocuk birbirlerinin karşısına geçer ve el ele tutuştuktan sonra ellerini yukarı kaldırarak kapı yaparlar.
- Diğer çocuklar da bir tren olurlar ve sırayla el ele tutuşan arkadaşlarının ellerinin altından "kapıdan" geçerler.
- Kapıdan geçerken "Aç kapıyı bezirgan başı" şarkısını söylerler. Şarkının "üçüncüsünde yakalandı fare " bölümünde, yakalanan çocuğa, kapı olan çocuklar sessizce "Gül mü, papatya mı?" diye sorarlar.
- Kapana yakalanan çocuk, hangisini tercih ederse seçtiği ismi taşıyan çocuğun arkasına sıraya geçer. Bunu yaparken gruptaki diğer çocukların duymadığından emin olunur.
- Gruptaki herkes yakalandıktan ve seçimini yaptıktan sonra tebeşirle ortaya bir çizgi çizilir.
- İki grupta bulunan çocuklar birbirlerinin belinden tutarak karşılıklı çekişirler ve çizgiyi ilk geçen grup oyunu kaybetmiş olur.

12.

YEDİ KULE



- Çocuklar kendi aralarında iki gruba ayrılır.
- Her grup kendi arasında bir ebe seçer.
- Oyuna başlamak için gruplar arasında kura çekilir.
- Seçimi kaybeden grubun ebesi 7 adet taşı (kiremit) üst üste dizer.
- Oynama hakkını kazanan grubun bir elemanı topu eline alır , taşlara belli bir uzaklıktan üst üste dizilmiş yedi taşa doğru atar.
- Taşlar yıkılırsa taşların başını bekleyen ebe topu kapar ve rakip takımın oyuncularını nişan alarak vurmaya çalışır. Bu sırada taşları yıkan grubun oyuncuları yıkılan taşları vurulmadan üst üste koymaya çalışır.
- Ebe ise koydurmamak için onları topla vurur.
- Topla vurulan kişi oyundan çıkar. Eğer oyuna başlayan grup yıkılan taşları üst üste koymadan vurulursa ebelik onlara geçer.
- Taşları dizmeyi başarırlarsa eski ebelerle oyun devam eder.
- Taşları dizen grup hep bir ağızdan ve uyumlu bir şekilde "7 KULE !" diye bağırarak taşları dizdiklerini ilan ederler.

13.

İSİM, ŞEHİR OYUNU



- Sınıfta bir öğrenci tahtaya çıkararak alfabeyi içinden sayar, belli süre sonra dur komutu ile öğrenci kaldığı harfi yüksek sesle söyler ve herkesle beraber oyuna başlamak için yerine geçer.
- Seçilen harfle isim, şehir, hayvan, bitki, eşya ile ilgili adlar, boylamsal çizgiler ile maddelere ayrılmış kâğıtta ilgili maddenin altına yazılır.
- Sınıfça belirlenen süre (sınıf seviyesine göre 1dk. 2dk. gibi) başlatılır.
- Süre sonunda her alanda aynı şeyi yazanlar 5 puan, farklı yazanlar 10 puan, hiç yazamayan 0 puan alır.
- Tüm alanların puanları toplanarak toplam kısmına yazılır.
- Başka bir harf için seçilen başka öğrenci tahtaya çıkararak alfabeyi içinden sayarak oyun bu şekilde devam ettirilir.
- Bir ders sonunda oyun bitirilir, en yüksek puanı alanlar oyunu kazanmış olurlar.

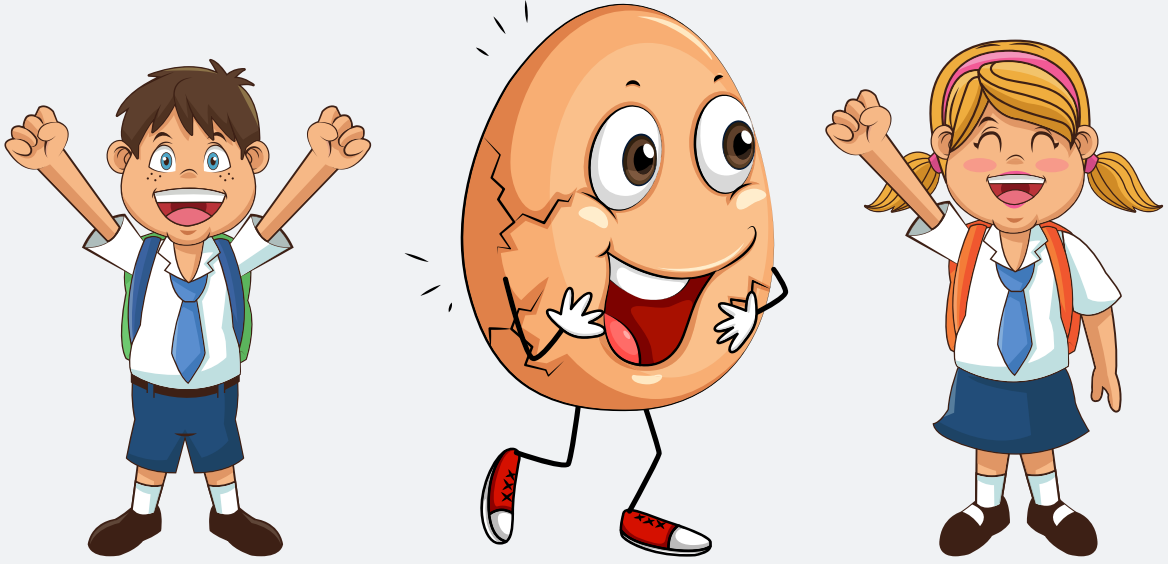


**ÖĞRETMEN
DİYOR Kİ...**

Bu oyunu Türkçe dersinde sözlük sıralama kazanımları öncesinde uygulamak öğrencilerin alfabe sırasını oyun ile öğrenmelerine katkı sunar. Öğrencilerin yazma becerilerini geliştirir. Ayrıca öğrenciler puanlarını hesaplarken yaptıkları işlemlerle de Matematik dersi toplama işlemi kazanımlarını da tekrar ederek pekiştirmiş olur.

14.

GETİR, GÖTÜR AMA SAKIN KIRMA



- Bu oyun pazartesi gününden cuma gününe kadarki geçen sürede tamamlanan, öğrencilerin sorumluluk duygusunu geliştirmeyi hedefleyen güzel bir görev oyunudur.
- Cuma günü öğrencilere, pazartesi günü sınıfa kaynamış yumurta getirmeleri istenir. Kaynamış yumurta ile oyun oynayacağımızı, oyunun yönergeleri anlatılır. Yumurta getirmeyenlerin oyuna katılamayacağı vurgulanır.
- Pazartesi günü yumurta getiren öğrencilerin yumurtalarına öğretmen tahta veya keçeli kalem ile beş yuvarlak alan çizer.
- Öğretmen o gün yuvarlak alanlardan birinin içine "verdim" yazarak öğrenciye bu yumurtayı sağlam bir şekilde velisine götürüp öğretmenin yazdığı yuvarlak alanın içine "aldım" yazdırıp, öğretmene ertesi gün tekrar sağlam bir şekilde getirmesini ister. Bu şekilde cuma gününe kadar bu görevler tekrarlanır.
- Bu süreçte yumurtasını unutanlar, öğretmen ve velisine yumurtasını yazdırmayanlar, yumurtası kırılanlar oyundan çıkmış olur kalan kişiler oyuna cuma gününe kadar oyuna devam ederler.
- Cuma günü, her gün düzenli yazılan ve sağlam yumurta sahipleri oyunu kazanmış olurlar. Kazananların isimleri "En Sorumlu Öğrenciler" olarak sınıf panosuna asılır.



*Oyun oynarsan hayat
daha eğlenceli olur.*

Roald Dahl