

ÇOKDİLLİ HAFIZA OYUNU: ALTERNATİF UYGULAMALAR

OYUN 1: MAHALLEDE GEZİNTİYE ÇIKALIM!



Amaç:

- Öğrenilen sözcükleri pekiştirme: Eşi bulunan karttaki sözcüğü farklı dillerde tekrarlama
- Grup çalışması ruhunu güçlendirme, ortak karar verebilme becerisini geliştirme
- Sözcükleri içeren cümleler kurarak, grupların birlikte birer kısa metin oluşturması

Oyunu Kimler Oynayabilir?

- 6 yaş ve üzeri herkes oynayabilir.
- 2 grup oluşturacak en az 4 oyuncu olmalıdır.



Malzeme:

- Oyun kutusunda bulunan Bizim Mahalle Haritası
- İki grubu temsil edecek iki renkte küçük renkli kağıtlar. Bu malzeme kolay temin edilebilir başka bir malzeme de olabilir. Bu malzemeden her grup için en az 25 adet bulunmalıdır.
- Oyun kartları
- Boş kağıt ve kalem

NASIL UYGULANIR?



Oyuncular iki gruba bölünür. Her grup kendini temsil edecek küçük renkli kağıt/malzemeyi seçer.



Bizim Mahalle Haritası açık olarak masa üzerine yerleştirilir. Kartlarda yer alan çizimler harita üzerine yerleştirilmiştir. (Bu oyunda başlangıç noktaları ve güzergâh önem arz etmez.)



Hafıza kartları karıştırılır, kartların tamamı masa üzerine kapalı şekilde, gelişigüzel konur.



Hangi grubun başlayacağı taş, kağıt, makas oyunu ile belirlenebilir.








Hafıza kartları ile eşleştirme oyunu oynanır: Sırasıyla her gruptan bir oyuncu oyunu oynar. Oyuncu iki kart çevirir, eşkart çiftini bulursa o grup oynamaya devam eder, bulamazsa sıra diğer gruba geçer. Her tur değişiminde gruplarda farklı çocuklar oynar böylece herkes sırayla oyunda yer almış olur.



Oyuncunun bulduğu her doğru çift (eş kart) için aşağıdaki seçeneklerden biri veya birkaçı peş peşe uygulanabilir.

- 1- Grup arkadaşları kartın üzerindeki sözcüğü sesli olarak farklı dillerde söyler ve birlikte tekrar ederler.
- 2- Grup olarak, o sözcüğü içeren bir cümle kurarlar. Örneğin, Otobüs Durağı kartı için "Otobüs durağında bir kedi uyuyor", Doktor kartı için "Yarın kardeşimi doktora götüreceğiz", Çocuk Parkı kartı için "Dün çocuk parkında kaydırdıktan kaydırdık", Futbol Sahası kartı için "Bizim mahalleye bir futbol sahası yapılınsı istiyoruz" gibi. Cümle-ye grup ortak karar verilmesi desteklenmelidir.
- 3- Grup cümleyi söyledikten sonra bir oyuncu Bizim Mahalle Haritası'nda yer alan aynı görselin üzerine, kendi grubunu temsil eden renkli kağıdı/malzemeyi koyar.
- 4- Gruptan bir kişi, o grubun kurduğu cümleleri peş peşe bir kağıda not alır. Çocuklar yerine, etkinlik yürütücüsü de not alabilir.
- 5- Çocuklar bu cümleleri istedikleri dilde kurabilirler. Cümleleri yazıya geçirmek için tercümandan destek istenebileceği gibi, aynı cümlenin farklı dillerde söylenmesi istenerek, o dilde yazılması da mümkündür.

OYUN 1: MAHALLEDE GEZİNTİYE ÇIKALIM!

-  Yerdeki kartlar bittiğinde, tüm eşler bulunmuş olur. Cümle kurma yöntemi uygulandıysa her iki grup da “Bizim Mahalle”ye dair birer kısa metin oluşturmuş olur.
-  Bizim Mahalle Haritası üzerinde en çok rengi olan grup önceliği alarak, kendi yazdığı cümleleri peş peşe okur. Daha sonra ikinci grup kendi yazdığı cümleleri okur. Bu metinler, oyuncuların kuracakları cümlelere bağlı olarak, birbirini takip eden veya kopuk cümleler olabilir.
-  Metinler, oyuncuların kuracağı cümlelere bağlı olarak çokdilli metinler şeklinde olabilir.
-  Her grup kendi metninin yazılı olduğu kağıdı birlikte renklendirebilir ve metinler öğrenme ortamında bir panoya asılabilir.
-  Oyun bitince oyuncular ayağa kalkar, gruplar birbirine farklı dillerde teşekkür eder veya birbirini farklı dillerde tebrik eder.

OYUN 2: HAYDİ MAHALLEMİZİ ÇİZELİM!



Amaç:

- Çizimle öğrenmeyi destekleme: Kartlardaki sözcükleri çizerek anlatma, sözcük öğrenme
- Öğrenilen sözcükleri pekiştirme: Eşi bulunan karttaki sözcüğü farklı dillerde söyleme ve tekrarlama.
- Oyun grubuyla ortak bir Bizim Mahalle resmi çizme

Oyunu Kimler Oynayabilir?

- 7 yaş ve üzeri herkes oynayabilir.
- Grup oluşturulması zorunlu değildir. Oyunun keyifle ilerlemesi için en az 3 oyuncu olmalıdır.
- Grup olarak oynamak istenirse; 2 grup oluşturacak en az 4 oyuncu olmalıdır.



Malzeme:

- Büyük boy boş kağıt: Tüm oyuncuların çizimleri aynı kağıda yapmaları, kağıt boyutunun olabildiğince büyük olması önemlidir. Küçük kağıtlarla çalışılmış ise, etkinlik sonunda bu kağıtlar birleştirilebilir.
- Renkli boya kalemleri (Tercihen kuru boya kalemleri tavsiye edilir.)
- Oyun kartları

NASIL UYGULANIR?



Hafıza kartlarının tamamı kapalı bir şekilde rastgele bir düzenle ortaya konur. Sırası gelen oyuncunun ortadan rastgele bir kart seçmesi ve karttaki sözcüğü/görseli boş kağıda çizerek diğer oyunculara anlatması beklenir. Çizen oyuncu sözcüğü en iyi şekilde çizmeyi, diğer oyuncular ise doğru tahminde bulunmayı hedefler. Etkinlik yürütücüsü, oyunun nihai amacının kazanmak değil, ortak bir Bizim Mahalle resmi ortaya çıkarmak olduğunu özellikle belirtmeli, çizimlerin bu nedenle farklı renkli kalemlerle aynı büyük kağıda yapılmasının önemini vurgulamalıdır.



Çizim yapmak için belirli bir süre belirlenir. Yaş ortalaması büyük olan gruplarda bu süre 15 ila 30 saniye arasında bir süre olarak belirlenebilir. Oyuncuların yaşı (yaş ortalaması) küçüldükçe çizim için verilen süre uzatılabilir. Belirlenen süre her oyuncu için aynı olmalıdır. Buna göre, grupta yaşı en küçük olan oyuncunun ortalama çizim süresi göz önüne alınarak süre belirlenmelidir.



Çizimi yapan oyuncu belirlenen sürede çizimi, önce diğerlerine göstermeden çizer, süre bittiğinde “Aç” komutuyla çizimi diğerlerine gösterir.



Doğru sözcüğü en hızlı tahmin eden oyuncu bir sonraki turda çizme hakkını kazanır. En hızlı cevap veren kişi doğru cevabı veremediyse, başka tahminlerde bulunma hakkı herkese açıktır. Doğru cevap bulunana kadar oyuncular tahminde bulunabilir. Doğru sözcüğü bulan oyuncu yerden bir kart çeker ve kağıda onu çizer. Oyun yerdeki kartlar bitene kadar bu şekilde devam eder.



Çizimlerin yapıldığı kağıt, mümkünse hep aynı büyük kağıt olur. Böylece oyun bittiğinde “Bizim Mahalle” tüm oyuncular tarafından kolektif bir şekilde çizilmiş olur. Bu çizim, öğrenme ortamında herkesin görebileceği bir yerde sergilenebilir.

OYUN 2: HAYDİ MAHALLEMİZİ ÇİZELİM!



Kolaylaştırıcıya Not:

Çizilen sözcüğü tahmin anı geldiğinde oyuncular, önce kimin doğru sözcüğü söylediği konusunda anlaşmazlıklara düşebilir. Aynı anda cevap veren iki oyuncu arasında sıranın kime geçeceğine karar verilemeyen durumlar ortaya çıkabilir. **Etkinlik yürütücüsü burada çatışma çözümünü gruptaki oyuncuların kendilerine bırakabilir.** Doğru sözcüğü söyleyen iki oyuncu arasında sıranın kime geçeceği kararını ortak olarak verebilmeleri için, yürütücü oyun grubunun tartışmasını yönlendirebilir, olumlu geri bildirimlerle grup içi dengeyi ve dinamikleri gözeterek kararı onlara bırakabilir.

Tahminleri farklı dillerde yapan oyuncular olabilir. Bu durumda, etkinlik yürütücüsü oyunu farklı şekilde oynatabilir. Oyuncuları tek tek oynatmak yerine gruplara böler. Bir grup çizer, diğer gruplar bilmeye çalışır. Böylece aynı gruptaki oyuncular tahmin konusunda birbirlerine destek olabilir. Doğru sözcüğü bilen grubun o sözcüğü birden fazla dilde söylemesi istenir, böylece gruptaki diğer diller de duyulur. Çizim sırası doğru cevabı veren gruba geçer.

Oyun dinamikleri bakımından kazanma amacı öne çıkarılmak istenir, bunun uygun olacağı durumlar olursa **puanlama sistemi kullanılabilir.** Çizen kişi (grup) iyi çizdiği için 2 puan, bilen kişi (grup) doğru bildiği için 1 puan kazanabilir. Yanlış tahmin ihtimalini azaltmak veya oyuncuların daha uzun süre düşünerek cevap vermelerini sağlamak için, yanlış tahmin eden kişi/grup, 1 puan kaybeder, hanesine eksi 1 (-1) yazılır.

OYUN 3: MAHALLEMİZDE GEZERKEN BULUŞALIM!

Amaç:

- Grup olarak, belli bir sırada, verilen güzergaha sadık kalarak oyunu tamamlama.
- Oyun kartlarını Bizim Mahalle Haritası üzerindeki görsellerle yeniden eşleştirerek öğrenmeyi destekleme.
- Öğrenilen sözcükleri pekiştirme: Eşi bulunan karttaki sözcüğü başka dillerde söyleme, tekrarlama
- Grup olarak, Bizim Mahalle'de geçen bir olay veya hikâye yaratma ve bunu karşılıklı olarak canlandırma

Oyunu Kimler Oynayabilir?

- 8 yaş ve üzeri herkes oynayabilir.
- 2 grup oluşturacak en az 4 oyuncu olmalıdır.

Malzeme:

- Oyun kutusunda bulunan Bizim Mahalle Haritası
- Oyun kartları

NASIL UYGULANIR?

- Bizim Mahalle Haritası açık olarak masa üzerine yerleştirilir.
- Tüm kartlar açık olarak masaya geliş güzel konur. Bütün oyuncular eş kartlardan bir tanesini, harita üzerindeki aynı görselin üzerine yerleştirir. Böylece yerde her bir karttan bir adet, toplam 25 kart kalmış olur. Bu kartlar, resimli yüzü yere bakacak şekilde ters çevrilir, masa üzerinde iyice karıştırılır.
- Oyuncuların hepsi masanın etrafında birkaç tur atarak yer değiştirirler.
- Oyuncular ikiye ayrılarak, iki grup oluşturur. Bizim Mahalle Haritası üzerinde görseller belli bir güzergah üzerine yerleştirilmiştir ve haritada iki başlangıç noktası bulunur. Birinci başlangıç noktasından bir grup, ikinci başlangıç noktasından diğer grup oyuna başlar. Her grup kendi güzergahını takip etmek durumundadır.
- Hangi grubun oyuna başlayacağına taş, kağıt, makas oyunu yapılarak karar verilir.
- Oyuna başlayan gruptan bir oyuncu kendi grubunun güzergâhı üzerindeki ilk görselin eşini yerdeki sırtı dönük kartlar arasında bulmaya çalışır.
- Her oyuncunun her turda bir kart çevirme hakkı bulunur.
- Oyunun en önemli amacı sıralı bir şekilde ilerlemektir. Bu nedenle, oyuncu güzergahta sırası gelen kart yerine başka bir kart açarsa, grup ilerleyemez. Kartı tekrar ters çevirir ve sıra diğer gruba geçer.
- Oyuncu doğru görseli bulursa, kart açmaya devam edebilmek için o grubun üyeleri, eşi bulunan karttaki sözcüğü en az 2 farklı dilde söyler. Oyuncu kartı haritada bulunan aynı çizimin üzerine yerleştirir.
- İki farklı başlangıç noktasından başlayan gruplar harita üzerinde ne zaman buluşursa oyun o zaman sonlanır.
- Mahalle gezintisinin bir noktasında birbirleriyle karşılaşan gruplar farklı dillerde selamlaşırlar, merhabalaşırlar ve el sıkışırlar.

OYUN 3: MAHALLEMİZDE GEZERKEN BULUŞALIM!



Kolaylaştırıcıya Not:

ÇGrupların karşılaştıkları noktada “Bizim mahalle”nin hangi ögesi (hangi çizim) varsa o noktada gerçekten karşılaşan **iki grup olarak rol oynama ve/veya canlandırma yapmaları istenir**. Her gruba 10-15 dk süre verilir. O ana kadar grup olarak kendi güzergahlarında geride bıraktıkları görsellerden 3 tanesini seçerek, kendi aralarında bir hikaye yazmaları ve bu hikayedeki rollerini çalışmaları istenir. Her iki grup da hazır olduğunda, çalışma odasının boş bir yerinde, daha önce karşılaştıkları/buluştukları noktaya gelmiş olduklarını hayal ederek, rollerini oynayıp hikayelerini canlandırırlar.

Karşılaşma anının öncesini (oraya gelene kadar yaşananları), karşılaşma anını (o an nerede ve kimler olarak karşılaştıklarını, karşılaştıkları anda neler yaşandığını) veya karşılaşma anının sonrasını (karşılaşmadan sonra her birinin tek tek veya grup olarak neler yaptığını) canlandırabilirler. **Mahallemizde Gezerken Buluşalım oyunu küçük bir yaratıcı drama çalışmasıyla sonlandırılmış olur.**

OYUN 4: SİNEK RAKETİYLE BULMACA!



Amaç:

- Oyuncuları hareketlendirme
- Kavramdan çizime, çizimden sözcüğe gitme becerisini pekiştirme
- Grup olarak birbirini dinleme, ortak karar verebilme becerisini geliştirme

Oyunu Kimler Oynayabilir?

- 8 yaş ve üzeri herkes oynayabilir.
- 2 grup oluşturacak en az 4 oyuncu olmalıdır.



Malzeme:

- Her çiftten bir kart (25 adet kart)
- Farklı renkte iki plastik sinek raketi (şaplak) veya benzeri bir uzun çubuk kullanılabilir

NASIL UYGULANIR?



Oyun yerde veya masada oynanabilir.



Oyun kartlarının resimli yüzü üste gelecek şekilde kartlar yere konur.



Oyuncular iki eşit gruba ayrılır. İki grup halinde kartların etrafında yerlerini alırlar.



Her gruba birer sinek raketi verilir.



Başlangıçta tüm oyunculardan 2 dakika sessizce resimleri incelemeleri istenir.



Etkinlik yürütücüsü resimlerden birini aklında tutar ve gruba bir sözcük veya bir cümleyle ipucu verir: Resmi doğrudan tarif etmeden resimle ilgili bir kavram veya tek bir kelime söyler.



Karşılıklı duran gruplar masada duran kartlara odaklanarak yürütücünün hangi kartı tarif ettiğini tahmin etmeye çalışır. Etkinlik yürütücüsü bir ipucu cümlesi daha söyler.



Grupça karar vermeleri gerektiği için grup kendi içinde tartışıp konuşabilir. Bir grup karar verdiğinde, o gruptan elinde sinek raketini tutan oyuncu o resmin üzerine raketle vurur.



Her grup bir soruda yalnızca bir karta vurabilir.



Yürütücü “doğru” ya da “yanlış” der. Doğru karta ilk vuran grup kazanır, o kartı alır.



Her soruda gruplarda elinde raketi tutan oyuncu değişir.



Yürütücü ipucunu verdikten sonra, grupların kendi içinde tahmin yürütme sürecinde yaptıkları tartışmaları diğer grubun da duymasını ve grupların birbirinden istifade etmesini sağlar.



Yerdeki kartlar bittiğinde en fazla doğru tahmini yapan grup en fazla sayıda kartı kazanmış olur ve o grup oyunu kazanır.

OYUN 4: SİNEK RAKETİYLE BULMACA!



Kolaylaştırıcıya Not:

Bu etkinlik için kartlar arasından seçilecek görsellerin proje web sitesinden A4 boyutunda çıktıları alınabilir. Böylece büyük boy görselleri yere koyarak, sinek raketiyle (şaplak veya benzeri uzun bir çubukla) oynamak daha zevkli hale gelir.

Eğitmen seçeceği kartları/görselleri belirlediğinde önceden ipucu sözcükleri, kavramlar veya cümleler hazırlayabilir. Bu hazırlık, oyun sırasında eğitmenin işini oldukça kolaylaştırabilir. Verilecek ipuçları görselleri doğrudan tasvir eden sözcükler olabileceği gibi, çağrışım yoluyla o görseli belirtecek cümleler de olabilir. Verilecek ipuçlarının zorluk ve kolaylık derecelerine, doğrudan veya dolaylı ifadeler içermesine eğitmen oyuncuların yaş gruplarını göz önüne alarak karar verir.

Örnek: 1- Ses çıkarır.. 2- Hızlı hareket eder. ... Bu noktada bu kart hem araba, hem kuş, hem ambulans hem itfaiye aracı olabilir. 3- Bu kartta kırmızı renk kullanılmıştır. 4- Tekerlekler üzerinde gider. 5- Zor durumlarda çağırırız. ... Belli kartlar elenir, şimdi bu kart hem ambulans hem de itfaiye aracı olabilir. Oyunda heyecan bu şekilde sürdürülmektedir. Yavaş yavaş her ipucunda küme biraz daraltılarak grupların olası tahminleri üzerinde kendi aralarında konuşmaları sağlanır. Her adımda doğru kartı bulmaya yaklaşmaları beklenir. Arada şaşırtmacalı ipuçları verilebilir.

Örnek: 2- Kalabalık bir insan grubu burada birlikte bulunur. 2- Bu mekanda sadece belli bir süre kalınır. 3-Burada heyecanlı, üzüntülü, sakin veya mutlu olabiliriz... Buraya kadar bu görsel hem sinema, hem otobüs, hem cadde, hem futbol sahası, hem de otobüs durağı olabilir. 5- Bu mekanda koltuklar bulunur 6- Burada oturabiliriz veya ayakta durabiliriz. 7- Koltuk numaraları ve oturma yerleri bellidir.. Yavaş yavaş belli seçenekler elenmiş ve geriye futbol sahası veya sinema salonu kalmıştır... İpuçları verilmeye devam edilir...

OYUN 5: KULAKTAN KULAĞA!



Amaç:

- Sözcükleri farklı dilde duyma, sözcükleri doğru telaffuz etme, dinleme becerisini geliştirme
- Doğru duyma ve aktarma alıştırmaları yapma
- Sözcükleri cümle içinde kullanabilme
- Oyuncular arası dayanışmayı destekleme

Oyunu Kimler Oynayabilir?

- 7 yaş ve üzeri herkes oynayabilir.



Malzeme:

- Oyuncular eş olan kartları ayıklar ve kart sayısını azaltır.
- Kartlar kapalı şekilde yerde veya masada durur, kartların yerleri iyice karıştırılır.

NASIL UYGULANIR? (Versiyon 1)



İlk oyuncu rastgele bir kart seçer. O karttaki resmi (Örneğin, "Fırın") kimseye göstermez, yanındaki kişinin kulağına iki dilde peş peşe o sözcüğü fısıldar. (Örneğin, "Fırın - Bakery")



O da yanındakinin kulağına bu iki sözcüğü fısıldar ve son oyuncuya kadar kulaktan kulağa oyun böyle devam eder.



Son oyuncu yüksek sesle ne duyduğunu söyler ve söylediğine uygun olduğunu düşündüğü kartı gösterir.



Doğru kartı bulduysa kartı o alır ve ikinci turu o başlatır. Yeni bir kart seçer ve o sözcüğü istediği iki dilde yanındaki oyuncunun kulağına fısıldar.






Son oyuncu sözcük telaffuzunda ufak bir hata yapmışsa, grup olarak sözcüğün doğru okunuşu hep birlikte tekrarlanabilir. Sözcükler hiç anlaşılmasın bir hale geldi ise, sözcüklerin doğru telaffuzu ilk oyuncu tarafından yeniden tekrarlanır.



Oyunun amacı hem eğlenmek hem de dinleme ve telaffuz çalışmak, tahminde bulunmaktır.

OYUN 5: KULAKTAN KULAĞA!

NASIL UYGULANIR? (Versiyon 2)

-  Oyunu başlatan ilk oyuncu bir kart / sözcük seçer (örneğin "Fırın"). Bu sözcükle ilgili bir cümle kurar ve yanındaki arkadaşının kulağına bu cümleyi fısıldar. Örneğin: "Arkadaşımın ablası fırında çalışıyor." veya "Bizim mahalledeki fırının ekmekleri çok güzel."
-  Oyun ilk örnekte olduğu gibi kulaktan kulağa devam eder. Son oyuncu duyduğu cümleyi yüksek sesle söyler. Yerdeki kartlar arasında o cümlenin hangi karta ait olduğunu tahmin etmeye çalışır. Gösterdiği kart, ilk baştaki oyuncunun tuttuğu kart ise, doğru cevabı bulmuş olur. Kartı o oyuncu alır ve ikinci turu o başlatır.
-  Burada oyuncular, seçecekleri cümleleri şaşırtmacalı seçebilir. Örneğin, "Bu sabah süpermarkete otobüsle gittim" cümlesi, son oyuncuya kadar doğru olarak ulaşsa bile, bu cümle yerdeki kartlardan hem Süpermarket'e, hem Otobüs'e, hem de Otobüs Durağı'na ait olabilir. Dolayısıyla son oyuncu tahmininde yanılabilir. O durumda kartı seçen ilk oyuncu bir ipucu vererek, tahmini yapacak oyuncuya yardım eder. Bu oyunda ipuçlarını eğitmen değil, oyuncular bulmaktadır. Kartı seçen oyuncu ipuçlarını artırarak son oyuncunun doğru kartı tahmin etmesine destek olur. Örneğin, ilk oyuncu yerdeki Süpermarket kartını seçerek "Bu sabah süpermarkete otobüsle gittim" cümlesini kurmuşsa, son oyuncu cümleyi söylediğinde onun doğru kartı tahmin etmesine yardımcı olmak için "Çikolata almak için oraya gideriz" cümlesini söyleyebilir. Böylece son oyuncu, doğru kartın Otobüs ya da Otobüs Durağı değil, Süpermarket olduğunu anlar. **İpucu çalışmasıyla oyuncular arası dayanışma desteklenmiş olur.**



BENİM OYUN ÖNERİLERİM

Benim Oyun Önerim 1:



BENİM OYUN ÖNERİLERİM

Benim Oyun Önerim 2: