



all together
hep beraber •
alle zusammen

ÇOKDİLLİ HAFIZA OYUNU REHBERİ

İÇİNDEKİLER

- Proje Hakkında | 5
- Çokdilli Hafıza Oyunu | 7
 - Genel Çerçeve ve Oyunun Amacı | 7
 - Oyun Hakkında Temel Bilgiler | 8
 - Nasıl Oynanır? | 9
 - Oyunda Çokdillilik Ögesi | 10
 - Oyunu Kimler Oynayabilir? | 10
- Farklı Oyun ve Etkinlikler | 11
 - Eğitmen için Genel Öneriler | 11
 - Oyun 1 | 13
 - Oyun 2 | 17
 - Oyun 3 | 19
 - Oyun 4 | 21
 - Oyun 5 | 23
 - Benim Oyun Önerilerim | 25-26
- Künye | 27

Proje Yürütücüleri ve Destekçileri

HEP BERABER projesi, Anadolu Kültür ve Landesweiten Koordinierungsstelle Kommunale Integrationszentren (LaKI) iş birliği ve Stiftung Mercator desteğiyle, 2017-2019 yılları arasında gerçekleştirilmiştir.

● PROJE HAKKINDA

MÜLTECİ DESTEĞİ ALANINDA ALMANYA-TÜRKİYE ORTAKLIK İNİSİYATİFİ ALL TOGETHER / HEP BERABER / ALLE ZUSAMMEN

İnisiyatifimiz Türkiye ve Almanya'da, farklı sosyo-kültürel geçmişlere sahip, mülteci olan ve olmayan çocuk ve gençlerin, başta okullar olmak üzere, bir arada yaşadığı tüm alanlarda kapsayıcı bir toplumsallık inşa edebilmenin etkin yollarını birlikte düşünebilmek ve sosyal uyumu destekleyecek alternatif pratik araçlar ortaya koyabilmek amacıyla ortaya çıktı.

Türkiye ve Almanya'nın bu konuda eskiye dayanan yakın iş birliği ve birbirinden öğrenme anlayışından aldığımız güçle, iki temel ortak soruyla yola çıktık:

1. Mültecilik geçmişi olan çocukları sosyal hayata ve eğitim hayatına hızla dahil edebilmek ve daha aktif katılımcılar olmalarını teşvik etmek üzere, sahanın somut ihtiyaçlarına cevap veren ne tür kapsayıcı öğrenme materyalleri geliştirebiliriz?
2. Sosyal uyumun iki taraflı bir süreç olarak inşa edilmesine katkı sunmak amacıyla, tüm çocuk ve gençlerin ortak kullanımını hedefleyen, kültür sanat odaklı içerikleri nasıl birlikte üretebiliriz?

İki yıllık süreç içinde iki ülkeden 40'ın üzerinde uzmanı yan yana getirdik ve bu sorular üzerine HEP BERABER düşündük.

Proje Katılımcılarımız

Proje, çok sayıda eğitimci ve sivil toplum aktöründen oluşan çekirdek bir grup oluşturarak bunun etrafında güçlü ve geniş bir ağ ördü. Türkiye ve Almanya'dan eğitimciler, sosyal hizmet uzmanları, öğretmenler, akademisyenler, formel olmayan eğitim uzmanları, psikologlar, yaratıcı drama eğitimcileri, müze pedagogları, sanat terapistleri, müzisyenler ve araştırmacılar bir araya geldi.

Çalışma Gruplarımız

Proje kapsamında gerçekleştirdiğimiz toplantılar vesilesiyle katılımcılarımız, alandaki iyi örnekleri birbirine sunma, çeşitli saha ziyaretlerinde beraber gözlem yapma ve birbirinden öğrenme imkanı buldular. İlgili ve uzmanlık alanları doğrultusunda, 6 tematik çalışma grubu ortaya çıktı.

Bu çalışma grupları “birlikte yaşam”ı desteklemeyi önceliklendiren ortak çözüm önerileri ve kültürel eğitim odaklı fikirler geliştirdiler. Müzik, performans sanatları, resim, heykel, oyun, yaratıcı drama, edebiyat, dans gibi sanatsal ifadenin aktif kullanımını teşvik edecek bu ortak fikirleri, farklı bağlamların ihtiyaçlarını gözetenek, somut ürünlere, alternatif eğitim araçlarına dönüştürdüler.

Proje Çıktılarımız

HEP BERABER projesinin çıktıları,

- kapsayıcı öğrenmeye alan açan bir yaklaşımı benimser, mülteci olan ve olmayan tüm çocukları dahil etmeyi hedefler.
- kültürel çeşitliliğin ve çokdilliliğin bir değer ve zenginlik olarak benimsenmesine katkı sunar ve “formel olmayan eğitim”in bu alandaki gücüne vurgu yapar.
- oyun destekli öğrenme, yaratıcılık, bireysel ve kolektif ifade becerilerini güçlendirme, akran destekli öğrenmenin araçlarını sunar, bu vesileyle çocuk ve gençler arasında birlikte yaşam kültürünü güçlendirir.
- Mültecilik veya göç deneyimi olan çocukların özgüvenlerini güçlendirir, yaşadıkları yeni çevreyle uyum sürecinde kültürel miraslarından kopmamalarına, o mirasla bağlarını korurken, yeni bağlar inşa etmelerine alan açar.
- çocukların hem aile dillerini hem de içinde yaşadıkları toplumun dilini öğrenmelerine destek verir; bunu yaparken kültür, sanat ve oyun yoluyla eğitimin yenilikçi yaklaşımlarını kullanır.

Her çalışma grubu bu ilkelere örnek teşkil edecek, sahada uygulamaya hazır birer ürün ortaya çıkardı. Bu ürünlerden bir tanesi de şu an kitapçığını elinizde tuttuğunuz **ÇOKDİLLİ HAFIZA OYUNU**.

Projenin tüm ürünlerine www.hep-beraber.org adresinden ulaşabilirsiniz.



ÇOKDİLLİ HAFIZA OYUNU

GENEL ÇERÇEVE VE OYUNUN AMACI

Çocukların çeşitli öğrenme alanlarında kendilerine sunulan etkinlik ve eğitim malzemelerini benimsemeleri ve bu malzemelerle özdeşlik kurabilmeleri etkili bir öğrenme için birincil önem taşır. Malzemeyle özdeşlik kurabilmek, çocuğun dikkatini toplamasında, malzemeye ilgi duymasında ve kendini ifade etmesinde büyük bir kolaylaştırıcıdır. Her bir çocuğun eğitim içeriğinde kendinden bir parça bulabilmesi için başvurulabilecek en önemli araçlardan biri de, söz konusu öğrenme grubunda mevcut aile dillerini o eğitim malzemesi içinde görünür kılmaktır. Bu, hem eğitim malzemesinin kapsayıcı olmasını sağlar hem de dil nedenli öğrenme hiyerarşilerini kırmaya yardımcı olur.

Mülteci Desteği Alanında Almanya-Türkiye Ortaklık İnisyatifi'nin parçası olan Çokdilli Öğrenme Grubu, çocuk oyunlarında kültürel ve dilsel çeşitliliğin deneyimlenmesine, toplumda çokdilliliğin görünürlüğüne, kabulüne ve anlaşılmasına katkıda bulunmayı hayal ederek yola çıkmıştır. Bu doğrultuda, toplumda mevcut olan farklı aile dillerini görünür kılacak ve kapsayacak, öğrenme ortamında farklılıklara yer açacak bir oyun üretmeyi amaçlamış, format olarak ise görsellere dayalı hafıza oyunu formatını seçmiştir. Oyunun, akış ve kurallar bakımından basit ve tanıdık bir formata sahip olması hem kullanım alanlarını genişletmekte hem de çokdilliliği oyun yoluyla daha geniş bir gruba ulaştırmaya vesile olmaktadır.

Oyun "Bizim Mahalle" temasına odaklanmış, sıradan bir mahalle yaşamından ve gündelik hayattan seçilen basit görsellerle oluşturulmuştur. Görsellerin tasarımlarında özellikle sembolik ve kültürel öğeler bakımından belirli bir coğrafyaya işaret etmemesine özen gösterilmiştir.

Kartların üzerinde o görsele karşılık gelen farklı dillerden sözcükler yer almaktadır. Almanya ve Türkiye için kartların üzerine yerleştirilen ve oyunda sunulan diller listesi farklılaştırılmıştır zira bir toplumda hangi aile dillerinin bulunduğu, o toplumun göç tarihi ve deneyimlediği güncel göç süreçleriyle ilişkilidir. Bu noktada her iki ülkede konuşulan farklı dilleri olabildiğince kapsamak ve güncel ihtiyaçlara cevap verebilmek önceliklendirilmiştir.

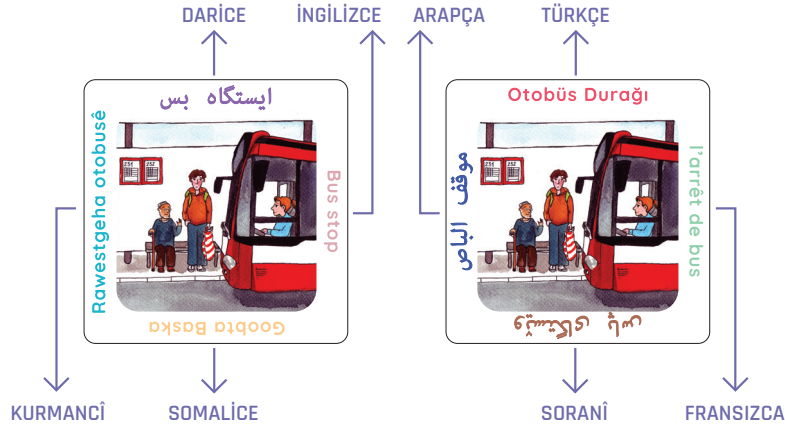
Kartların üzerine yerleştirilen dillerin dışında, çeşitli hedef gruplarıyla çalışırken oyunun ihtiyaçlara cevap verecek şekilde uyarlanabilmesi için, farklı dillerde sözcük etiketleri tasarlanmıştır. Bu etiketler ve Diller Listesi hem oyun kutusunda yer almakta hem de projenin web sitesinde çevrimiçi olarak kullanıma sunulmaktadır.

Çokdilli Hafıza Oyunu;

- odaklanmayı geliştirmesi, eğlendirmesi, bilişsel becerileri desteklemesi, farklı sosyal ve kültürel geçmişlere sahip oyuncuları yan yana getirerek sosyal ilişkileri zenginleştirilmesi bakımından kapsayıcı eğitim alanına katkı sunar.
- oyuncuların çevrelerindeki çokdilliliği fark etmesini, kültürel çeşitliliğe duyarlı hale gelmesini, farklı dillere karşı merak duygusu geliştirmesini destekler, dil öğrenimini teşvik eder.

OYUN HAKKINDA TEMEL BİLGİLER

- Çokdilli bir hafıza oyunu olarak tasarlanan bu kutu oyunu, en temelinde bir görsel eşleştirme oyunudur.
- Oyunda 25 çiftten toplam 50 kart bulunur.
- Her kartın ortasına el çizimi bir görsel yerleştirilmiştir. Aynı görseli içeren kartlardan oyunda bir çift (2 adet) bulunmaktadır.
- Oyunun teması “Bizim Mahalle”dir. Görseller gündelik sokak yaşamından seçilmiş basit öğeleri içerir.
- Her bir kart üzerinde 4 farklı dil bulunur, dolayısıyla bir çift kart üzerinde toplamda 8 dil yer almaktadır.
- Kart çiftleri üzerinde yerleştirilen diller; **Türkçe, Kürtçe (Sorani), Arapça, Fransızca, Kürtçe (Kurmanci), Somalice, İngilizce** ve **Dari**'dir.



Oyun formal olan ve olmayan her türlü eğitsel faaliyet kapsamında, çocuk ve gençlik atölyelerinde, ebeveyn-çocuk ortak etkinliklerinde, evde ve okul ortamında kullanıma uygundur.

Oyun kutusunda, yapıştırılmalı DİL ETİKETLERİ üzerinde 14 dil daha sunulmuştur. Bu etiketler, oyunda farklı dil kullanımları gerektiğinde kartların üzerine yapıştırılarak oyunu ihtiyaca göre uyarlayabilmek amacıyla hazırlanmıştır. Boş dil etiketleri ise, kartların üzerindeki dil sayısı azaltılmak istendiğinde veya dil etiketleri içinde sunulmayan bir dile ihtiyaç duyulduğunda, üzerine yazılabilmesi için boş tasarlanmıştır.

- Oyun kutusunda büyük bir DİLLER TABLOSU bulunur. Bu tabloya 19 dil yerleştirilmiştir. Öğrenme ortamında çokdilliliğe dikkati çekmek üzere bu tablo, katılımcıların görebileceği bir yere yapıştırılabilir, asılabilir, yerleştirilebilir.
- Oyun kartları için seçilen sözcüklerin farklı dillerdeki çevirileri proje web sitesinde indirilebilir formatta yer almaktadır. (www.hep-beraber.org)
- Oyunda kullanılan tüm çeviriler için çevirmenler kendi aile dillerinde çeviri yapmış ve birden fazla çevirmen ile çalışarak sözcüklerin kontrolleri sağlanmıştır. Ancak **bazı dillerin çevirisinde sosyal-kültürel ve tarihsel geçmişe ve coğrafi bölgeye bağlı olarak farklı çevirilerle karşılaşmıştır**. Tüm versiyonları oyuna dahil etmek mümkün olmadığından dil listeleri hazırlanırken belli çeviriler/seçenekler dışında bırakılmıştır.
- **Oyun sırasında, oyuncular bu sözcükler ve çevirilerle ilgili katkı sunabilir, farklı çeviriler önerebilir.** Eğitimci bu süreci dillerin çeşitliliğini göstermek için değerlendirebilir. Farklı sözcük, söyleyiş ve telaffuzların farklı sosyal süreçlerin sonucu olarak ortaya çıkmış zenginlikler olduğunu ifade edebilir. Boş dil etiketleri tam bu maksatla önerilen farklı çevirilerin oyuna eklenebilmesi için tasarlanmıştır.
- Oyun kutusunda bir adet **BİZİM MAHALLE HARİTASI** bulunmaktadır. Buharita önerilen oyun ve etkinliklerde kullanılmak üzere tasarlanmıştır.

NASIL OYNANIR?

- Oyuna tüm kartlar iyice karıştırılarak başlanır.
- Tüm kartlar, resimli yüzleri yere gelecek şekilde masaya veya yere dağınık şekilde konur. Tercihe göre, yerleştirme düzeni dikkatli olabilir.
- Oyun en az iki oyuncu ile oynanır.
- Her turda bir oyuncu en fazla iki kart çevirir, kart çiftini bulmaya çalışır.
- Doğru eş bulduysa, kartları alır ve bir tur daha oynar.
- Doğru eş bulamadıysa, açtığı kartları tekrar ters (resimli yüzü yere bakacak şekilde) çevirerek sırayı diğer oyuncuya bırakır. Oyun yerdeki kartlar bitene kadar bu şekilde sürer.

- Oyunun kapsayıcılığını artırmak üzere, oyunun temel kuralları ve akışı bir çizimle anlatılarak oyun kutusuna dahil edilmiştir. Burada amaç, okur yazar olmayan çeşitli yaş gruplarından oyuncuların oyunu birlikte oynama imkanlarını arttırmak, gerektiğinde oyunu eğitim ortamları dışına taşıyabilmek, örneğin ev ortamında oynamasını kolaylaştırmaktır.

OYUNDA ÇOKDİLLİLİK ÖĞESİ:

Çokdillilik ögesi, oyunda çeşitli şekillerde kullanılabilir.

- Oyun, hemen yukarıda tarif edilen şekilde bir görsel hafıza oyunu şeklinde oynanırken, bulunan her doğru eş için kartın üzerine hep birlikte bakılır. Oyuncudan o sözcüğü bildiği farklı dillerde söylemesi istenebilir. Oyuncu bir dilde söylerse, oyun arkadaşlarından başka bir dilde ona destek olması istenebilir.
- Tüm oyunculara sözcüğü başka dillerde söylemeyi bilen olup olmadığı sorulabilir.
- Oyun oynanırken, öğrenme alanında bir tercüman var ise, sözcükler daha fazla dilde söylenebilir. Kart üzerine yazılı olan sözcüklerin okunabilmesi için kendisinden destek istenebilir.

Amaç, oyuncuların tüm dillerde o sözcükleri öğrenmesi değil, çokdilli bir yaşam alanını paylaştıklarını fark etmeleri, diğer dilleri merak etmeleri ve grup içindeki bu farklılığı bir zenginlik olarak anlamlandırabilmeleridir.

Çokdilli Hafıza Oyunu, sosyal uyum ve kapsayıcı eğitim alanında yapılacak her türlü çalışmaya katkı sunmayı hedeflemektedir. Buradan hareketle, çocuklar, gençler veya yetişkinlerle yürütülen farklı eğitimler kapsamında, oyunlaştırma aracı olarak da kullanılabilir.

OYUNU KİMLER OYNAYABİLİR?

Oyun, görselleri eşleştirme (kart çiftlerini bulma) oyunu olarak **4 yaş ve üzeri, çocuk, genç ve yetişkin, herkesin birlikte oynaması için uygundur.**

Oyuna dil ögesi eklenerek sözcüklerle çalışmak istenirse, temel okuma-yazma bilgisi gerekebileceğinden, oyun **6 - 7 yaş ve üzeri** oyuncularla oynanabilir.

FARKLI OYUN VE ETKİNLİKLER

Bu bölümde oyun kartları ve oyun kutusunda mevcut diğer malzemelerle oynanabilecek yaratıcı oyun önerileri ve etkinlikler bulacaksınız. Bu öneriler, oyunu oynayanların veya eğitmenin yaratıcılığıyla renklendirilmeye ve çeşitlendirilmeye açıktır.

Kitapçıkta, oyunu kullananların kendi oyun önerilerini ekleyebilecekleri “**Benim Oyun Önerim**” sayfaları bulacaksınız. Bununla amaçlanan, çocukların ya da farklı eğitmen ve gönüllülerin katkısıyla oyun kitapçığını sürekli gelişen bir oyun havuzu haline getirmek ve aynı oyun malzemeleriyle üretilebilecek etkinlik sayısını birlikte arttırmaktır.

EĞİTMENE GENEL ÖNERİLER:

1. Aşağıda önerilen bütün oyunlar küçük gruplar halinde her türlü öğrenme ortamında oynamaya uygundur. Oyunlara geçmeden önce, oyuncularla daha önceden birlikte çalışmış olup olmadığımıza bağlı olarak seçeceğimiz tanışma ve ısınma çalışmaları olacaktır. Bu çalışmalar grubun motivasyonu ve dikkat toplama süresini büyük oranda arttırır, grupta “birbirine güven” ve “oyun malzemesiyle ilişki kurabilme” gibi oyun ortamı için önemli olan dinamikleri oturtmakta yardımcı olur.
2. **Etkinlik yürütücüsü**, oyunu oynatabilmek için kartlar üzerinde veya Diller Listesi’nde yer alan **dilleri bilmek durumunda değildir**. Aksine, kendisi de “öğrenen” konumuna geçerek, bu dilleri bilen oyunculara sormaktan, çocuklardan destek almaktan çekinmez. Ayrıca ihtiyacı olduğunda sözcüklere bakmak üzere DİLLER LİSTESİ’ni kullanır. İmkân var ise, etkinliği tercümanla yürütmek çalışmaya zenginlik katacaktır.

Oyun Öncesi Isınma Önerileri:

Çokdilli Hafıza Oyunu’nun teması ve çizimlerin odak noktası “Bizim Mahalle”dir. Oyun öncesinde hedef grupla bu tema etrafında çeşitli ısınma çalışmaları yapılabilir.

Oyun kutusu açılmadan önce:

Oyun kutusu açılmadan önce açık uçlu sorularla tematik çalışmalar yapılabilir.

“Mahallemizde neler görüyoruz?”

“Mahallemizde hiç görmediğimiz neler var?”

“Mahallemizde kimler var? Kimlerle birlikte yaşıyoruz?”

“Çevremizde hangi canlılarla ortak bir yaşam alanını paylaşıyoruz?”

“Mahallemizde neler görmek isteriz?”

“Mahallemizde yaşaması için bir kişi, hayvan veya karakter davet etmek istesek kimi davet ederiz?”

“Mahallemizde boş bir alana hep beraber bir şey inşa edebilssek, ne inşa ederdik?”

Bu ve benzeri açık uçlu sorularla gruptaki oyuncuların yaşam alanlarına ve gündelik hayatlarına dair konuşma akışları açılabilir. O tema etrafında bireysel ve ortak düşünceleri teşvik edilebilir.

Aynı sorular etrafında çizim çalışmaları yapmak, daha sonra oyun kartlarındaki çizimleri de kullanarak bu çalışmaları geliştirmek zenginleştirici olabilir.

Oyun kartları ile tanışma:

Oyun kartlarıyla oyuncuları tanıştırmak için, oyuna geçmeden önce kartlar (eşlerden birer tanesi) masa üzerine açık olarak, resimli yüzü yukarı bakacak şekilde yerleştirilebilir. Kartlardaki sözcüklerin “anahtar sözcük” olacağı, açık uçlu sorular sorulabilir. Örneğin,

Kapı kartı seçilerek, “Sizce bu kapı nereye açılıyor?”

Kuş kartı seçilerek “Bu karttaki kuş sizce nerede yaşıyor?”

Yaya Geçidi kartı seçilerek “Sizce yaya geçidinden geçen bu kişiler birbirlerini tanıyor mu?”

Otobüs Durağı kartı seçilerek “Bu kişiler nereye gidiyor olabilir?”

Ağaç kartı seçilerek, “Bizim mahallede en çok ağaç nerede var?”

Cep Telefonu ve **İtfaiye** kartları birlikte seçilerek “Yangın çıktığında hangi numarayı arayarak kimi çağırıyoruz?” gibi sorularla çalışılarak oyuncuların kartlara tanışması sağlanabilir. Soruların seviyeleri belirlenirken oyuncuların bilişsel seviyeleri ve hazır bulunuşları mutlaka göz önüne alınmalıdır.

Oyuncuların ortak bir dilde sözlü iletişim becerileri arasında büyük farklar var ise, tercüman desteğine başvurulabilir. Böyle bir imkan yoksa, müzik, çizim veya canlandırma gibi söze daha az dayalı yöntemler tercih edilebilir.

Oyun Oynanırken:

- Etkinlik yürütücüsü oyunlar sırasında oyuncuların olabildiğince birbirinden destek almasına (akran desteği), birbirine konuyla ilgili sorular sormasına, iletişim kurmasına yer açar.
- Oyun sırasında dikkat dağılmasını önlemek ve oyuncuların birbirlerini dinlemelerini sağlamak üzere yürütücü, doğru eşi bulunan kartları (kart çiftlerini) eline alarak herkese gösterebilir, „dikkat toplayıcı” çağrışımlarla ara sıra oyuncuları hareketlendirebilir.
- Kutudan çıkacak DİLLER TABLOSU'nun, öğrenme ortamında bir duvar veya yüzeye (çocukların görebileceği yüksekliğe) yapıştırılarak hep göz önünde tutulması tavsiye edilir.
- Oyun kartlarıyla yapılacak herhangi bir etkinlikte, etkinlik akışı buna el veriyor ise, sözcüklerin bir veya birkaç dilde yüksek sesle tekrar edilmesi etkinlik yürütücüsü tarafından teşvik edilir.

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?

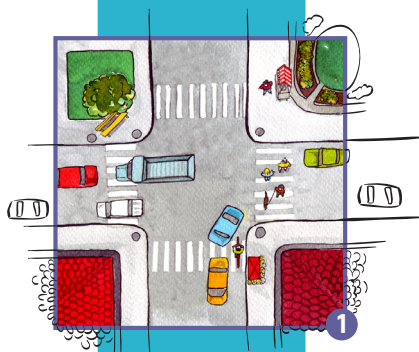
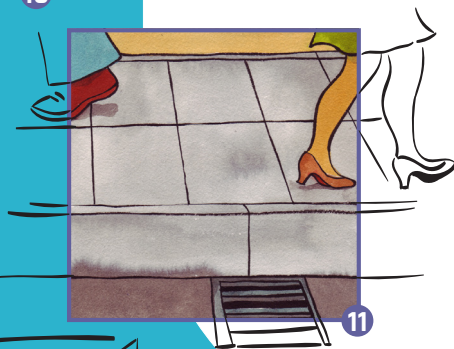
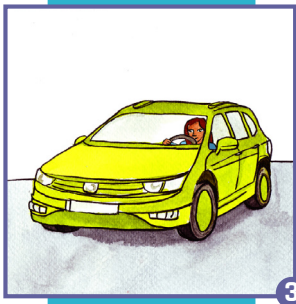
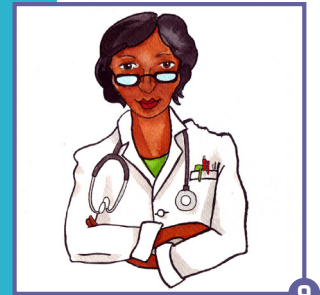
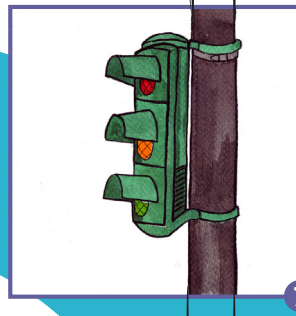
- 6 yaş ve üzeri herkes oynayabilir.
- 2 grup oluşturacak en az 4 oyuncu olmalıdır.

Malzeme:

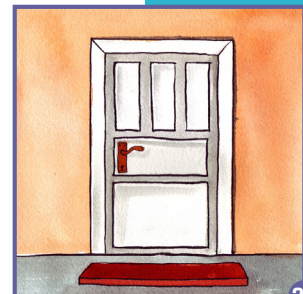
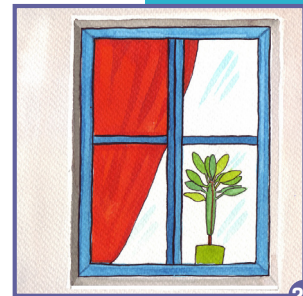
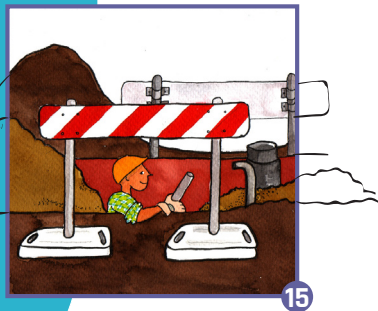
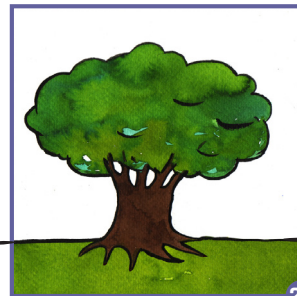
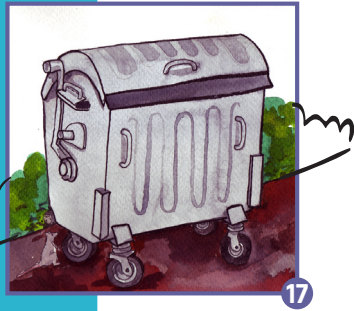
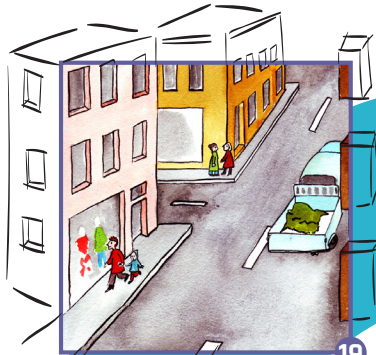
- Oyun kutusunda bulunan Bizim Mahalle Haritası
- İki grubu temsil edecek iki renkte küçük renkli kağıtlar. Bu malzeme kolay temin edilebilir başka bir malzeme de olabilir. Bu malzemedен her grup için en az 25 adet bulunmalıdır.
- Oyun kartları
- Boş kağıt ve kalem

Oyun Nasıl Oynanır?

- Oyuncular iki gruba bölünür. Her grup kendini temsil edecek küçük renkli kağıtları/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:



AHALLE



B

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 kaydık”, Futbol Sahası kartı için “Bizim mahalleye bir futbol sahası yapılsın istiyoruz” gibi. Cümleye grup olarak ortak karar verilmesi desteklenir.
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.

- 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

Oyun Nasıl Oynanır?

- Hafıza kartlarının tamamı kapalı bir şekilde rastgele bir düzenle ortaya konur. Amaç, oyuncunun ortadan rastgele bir kart seçip (kartı kimseye göstermeden) karttaki sözcüğü/görseli boş kağıda çizerek diğer oyunculara anlatmasıdır. 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.

Eğitmene öneri: 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.

Eğitmene öneri: 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.

Eğitmene öneri: 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

Oyun Nasıl Oynanır?

- 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.

Eğitmene öneri: Grupların 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 çalışmalarını 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

Oyun Nasıl Oynanır?

- 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 raketini 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.

Eđitmene öneri: 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.

Eđitmene öneri: Eđitmen seçeceği kartları/görselleri belirlediğinde önceden ipucu sözcükleri, kavramlar veya cümleler hazırlayabilir. Bu hazırlık, oyun sırasında eđitmenin işini oldukça kolaylaştıracaktır.

Verilecek ipuçları görselleri doğrudan tasvir eden sözcükler olabileceđi gibi, çağrışım yoluyla o görseli belirtecek cümleler de olabilir. Verilecek ipuçlarının zorluk ve kolaylık derecelerine, doğrudan veya dolaylı ifadeler içermesine eđitmen 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.

Örnek: 1- 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 durađı 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 ve-rilmeye 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.

Oyun Nasıl Oynanır?

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

Versiyon 1:

- İlk oyuncu yerde açık duran kartlar arasından bir kartı aklından tutar. O karttaki resmi (Örneğin, "Fırın") kimseye göstermez, yanındaki kişinin kulağına iki dilde peş peşe o sözcüğü fısıldar. (Örneğin, "Fırın - Bakery")
- O da yanındaki 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 anlaşılabilir hale geldi ise, sözcüklerin doğru telaffuzu ilk oyuncu tarafından yeniden tekrarlanır.
- Oyunun amacı hem eğlenmek hem de dinleme ve telaffuz çalışmak, doğru tahminde bulunmaktır.

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 ulaşırsa 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 ÖNERİM

Çokdilli Hafıza Oyunu'nu birkaç kez uyguladıktan sonra, varsa oyun veya etkinlik önerilerinizi hemen aşağıya "**Benim Oyun Önerim**" sayfalarına ekleyebilirsiniz. Böylece oyunu ve kitapçığı sizden sonra kullanacak eğitimci ve etkinlik yürütücülerine kendi oyun önerilerinizi sunmuş olacaksınız.

Benim Oyun Önerim 1:

Benim Oyun Önerim 2:

KÜNYE

ÇOKDİLLİ ÖĞRENME GRUBU - ÇOKDİLLİ HAFIZA OYUNU

Fikir ve Uygulama:

Solveig Esman -RAA Berlin
Michaela Hieke -LaKI
Jule Pfeiffer-Spiekermann -Pinselfisch,
Ece Saka - Bağımsız Araştırmacı, Eğitmen

Metinler:

Ece Saka - Bağımsız Araştırmacı, Eğitmen
Michaela Hieke -LaKI
Jule Pfeiffer-Spiekermann -Pinselfisch

İllustrasyonlar:

Jule Pfeiffer Spiekermann - Pinselfisch

Tasarım:

Esra Göksu | www.esragoksu.com

Koordinasyon ve Uygulama:

Beril Sönmez (Anadolu Kültür)
Birte Neumann (LaKI)
Ekin Su Birinci (Anadolu Kültür)

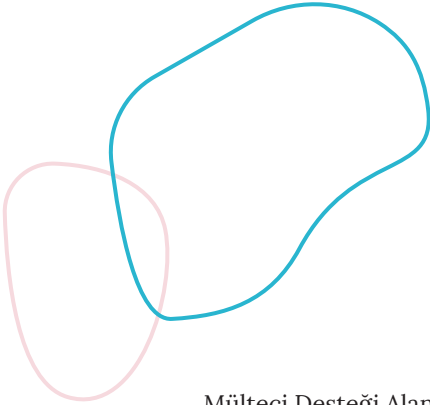
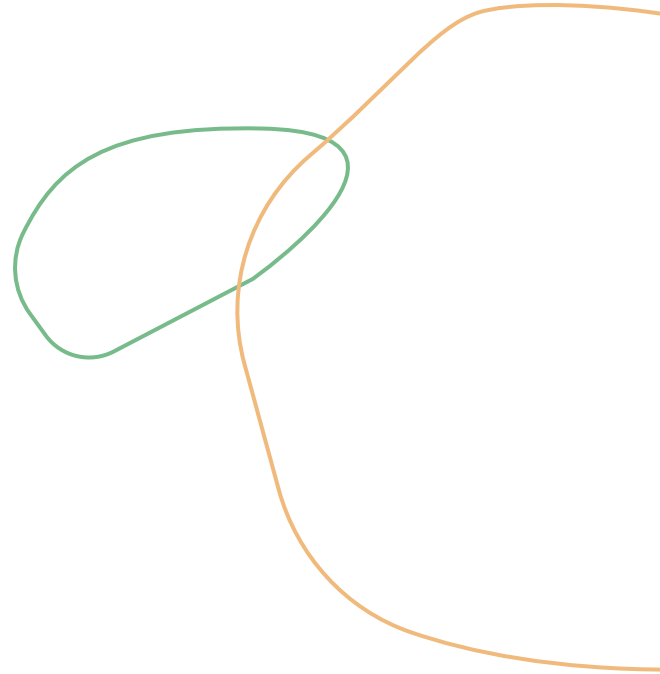
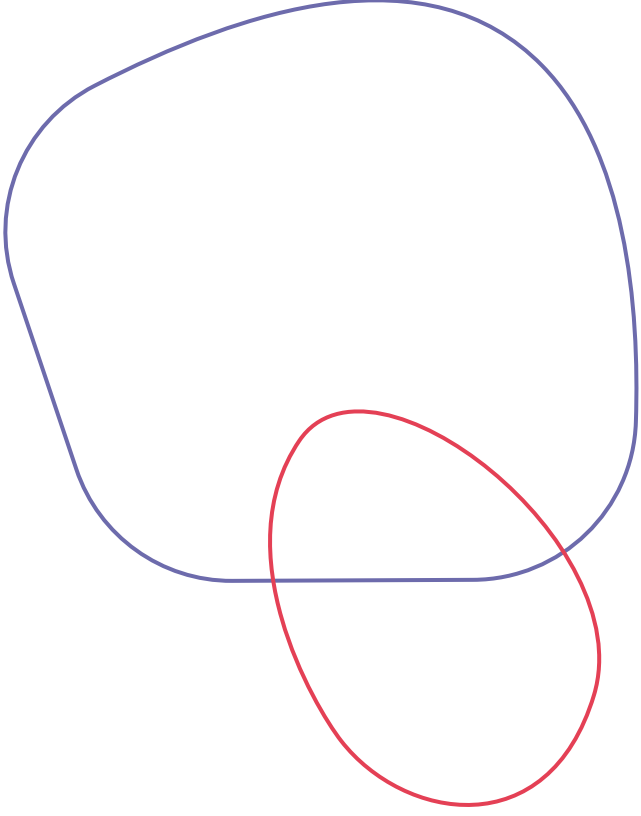


ÇOKDİLLİ HAFIZA OYUNU LİSANS ve TELİF HAKLARI'na DAİR YASAL UYARI:

Çokdilli Hafıza Oyunu aşağıda belirtilen şartlar altında çoğaltılıp yayılabilir:

- Oyun kullanılırken, çoğaltılırken, paylaşılırken künyede adı geçen kişi ve kurumlara, (lisansörlere) atıfta bulunulmalıdır.
- Malzemenin kullanımı sırasında künyeye atıfta bulunulmalı, malzeme üzerinde değişiklik yapıp yapılmadığı belirtilmelidir. Künyeye yapılan atıf ve değişiklik bilgileri, anlaşılabilir olması şartıyla, makul olan her türlü şekilde verilebilir. Ancak bu bilgiler verilirken, lisans sahibi olan kişi ve kurumların sizi veya kullanımınızı desteklediği izlenimi verilmemelidir.
- Ticari olmayan kullanım - Çokdilli Hafıza Oyunu ticari amaçlarla kullanılamaz, çoğaltılamaz ve yayılamaz.
- Üzerinde çalışılmış ürün dağıtılamaz - Çokdilli Hafıza Oyunu veya oyun kutusunun içerdiği malzemeler yeniden düzenlenir, değiştirilir veya doğrudan üzerinde çalışılırsa, malzemenin değiştirilmiş hali üçüncü kişilerle çoğaltılamaz, dağıtılamaz veya yayılamaz.
- Ek kısıtlayıcı hüküm kullanılamaz - Lisansın izin verdiği herhangi bir uygulamayı başka bir kişiye yasal olarak yasaklayan ek hükümler veya teknik prosedürler kullanılamaz.
- Künyede adı geçen kişi ve kurumlar, lisans şartlarına uduğunuz sürece bu haklarınızı iptal edemez.

Daha fazla bilgi için projenin internet sayfası üzerinden bizimle iletişim kurabilirsiniz:
www.hep-beraber.org | www.alle-zusammen.org



Mülteci Desteđi Alanında Almanya – Türkiye Ortaklık İnisyatifi

İşbirliđiyle



Desteđiyle

