



all together
hep beraber •
alle zusammen

MAXI Oyun Rehberi

İÇİNDEKİLER

- Proje Hakkında | 5
- Maxi Oyun Hakkında | 7
 - Nasıl Oynanır? | 7
- Oyun Kartları ve Kategoriler | 10
- Öğitmen için Genel Öneriler | 17
- Oyunun Akışı | 18
- Olası Sorunlar ve Çözüm Önerileri | 20
- Isınma Oyunlarına Örnekler | 22
- Alternatif Uygulama Önerileri | 23
- Künye | 26

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 eğitmenleri, 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. İlgi 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 gözetererek, 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, yaşadık-

ları 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 **MAXI Oyun**.

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



● MAXI OYUN HAKKINDA

Oyunun Amacı: Sosyal uyum ve birlikte yaşam kültürüne katkıda bulunmak, çocuk ve gençler arasında ayrımcılık ve önyargıları azaltmak ve ortaklıkların keşfedilmesini kolaylaştırmaktır. MAXI Oyun farklı geçmişlere sahip çocukları oyun yoluyla bir araya getirmek üzere tasarlandı.

Oyuncu Sayısı: Oyun en az 2, en fazla 4 kişiden oluşan 2 grup halinde oynanır.

Yaş Aralığı: Oyuncular için önerilen yaş grubu 8-12'dir (+/-1).

Mekan: 12 metrekarelik oyun zemininin yerleştirilebileceği uygun bir iç ya da dış mekanda oynanabilir.

Süre: Bir tur oyun ortalama 45 dakika sürer.

MAXI Oyun çantasında neler var?

Oyun Zemini: 12 metrekarelik bir oyun parkuru

Oyun Kartları: 85 adet kategori kartı ve 6 adet 'bir adım geri git' kartı olmak üzere, toplam 91 adet oyun kartı

Çark: 40x40cm boyutlarında, üzerinde 0, 1, 2, 3, 4 sayıları bulunan bir çark

NOT: Oyun, istenirse çark yerine Ekler bölümünde yer alan model kullanarak hazırlanabilecek büyük boy karton bir zar ile de oynanabilir.

MAXI Oyun Nasıl Oynanır?

Oyuna başlamadan önce bu oyunun ana amacının kazanmak olmadığını, birbirini tanımak ve beraber eğlenmek olduğunu, her öğretmenin kendi yaratıcı inisiyatifiyle vurgulaması önemlidir.

- Oyun zemini boş bir alana yayılır.
- Kartlar iyice karılarak zemin üzerindeki 'Kartlar' bölmesine ve Çark da 'Çark' bölmesine yerleştirilir.
- Çocuklar Mavi Grup ve Mor Grup olmak üzere 2 gruba ayrılır.



Gruplar belirlenirken, kültürel çeşitliliğin gruplar içindeki dağılımına ve cinsiyet dağılımına özen gösterilir.

- Gruplar, oyun zemininin karşılıklı kenarlarında bulunan kendi grup renklerine ait başlangıç noktalarında yerlerini alır (**Mavi Grup** mavi renkli başlangıç noktasına, **Mor Grup** mor renkli başlangıç noktasına).

Başlangıç noktası parkurun ilk hanesinin önüdür. Çocukların, oyuna başlarken, parkurun dışında durmaları gerekir.

- Her gruptan bir üye çarkı çevirir ve en yüksek rakamı bulan grup oyuna başlar.

Oyuna kimin başlayacağını belirlerken çevrilen çarkın sıfır (0) gelmesi halinde, o grup çarkı tekrar çevirme hakkına sahiptir. (Bu kural sadece başlangıç aşaması için geçerlidir.)

- ÇARK: Oyuna başlama hakkı kazanan gruptan bir üye çarkı çevirir, grup üyeleri çarkta gelen rakam kadar ilerler.
- KART ÇEKME: Çarkı çeviren üye, 'Kartlar' bölmesinden en üstteki kartı çeker ve grubunun yanına döner. Grup üyeleri kartta yazan yönergeyi hep beraber yüksek sesle okur ve uygular. Yüksek sesle okunacak kartların üzerinde  simgesi bulunur. Sadece  simgesini içeren duygu kartları sesli olarak okunmaz.
- Çekilen ve yönergesi yerine getirilen kartı, yine aynı üye kart destesinin en altına geri koyar.

Her turda farklı bir üyenin çarkı çevirmesine ve çarkı çeviren kişinin o turda kartı da çekmesine dikkat edilir.

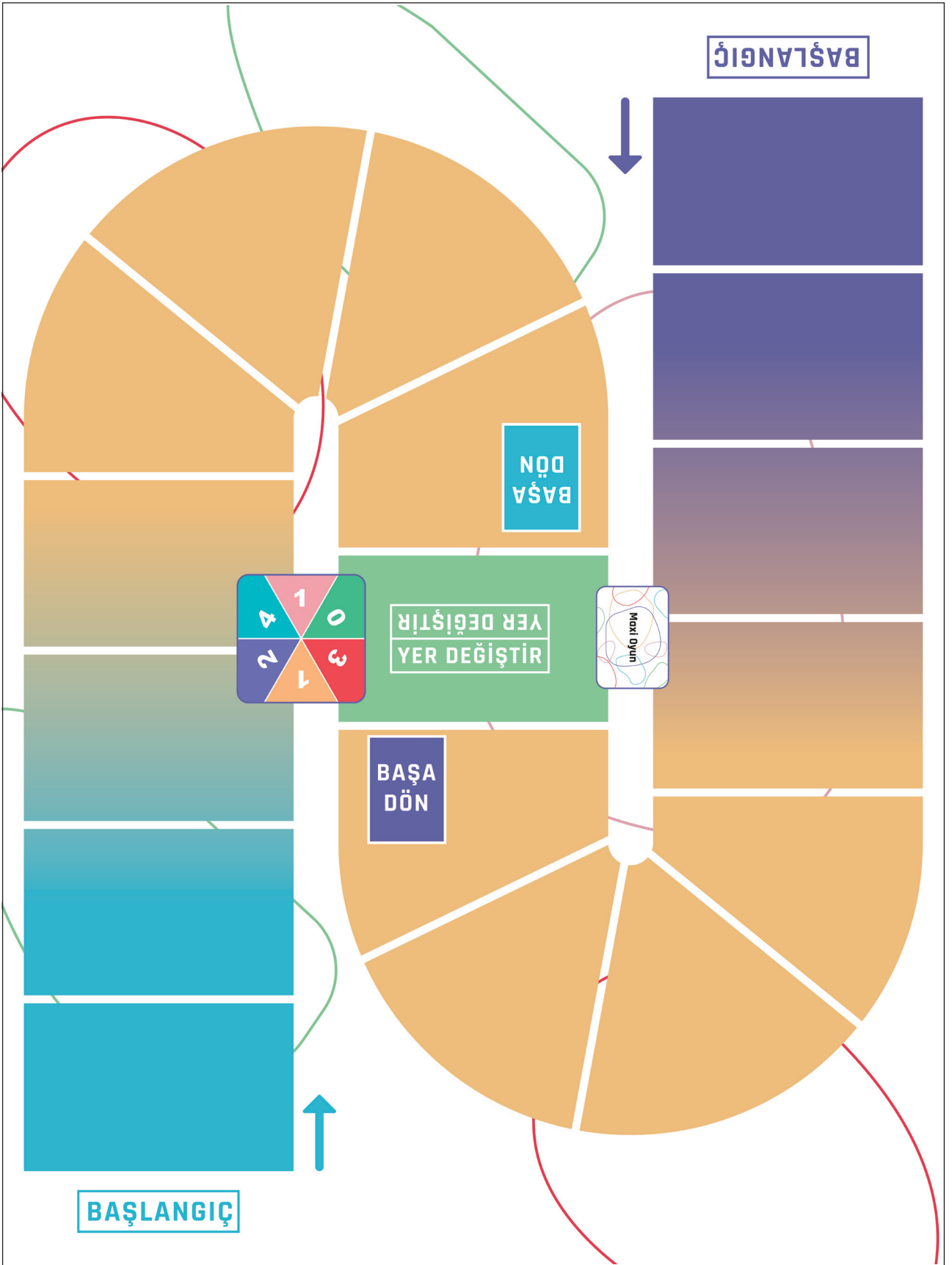
- Sıra diğer gruba geçer. Gruptan bir üye çarkı çevirir, grup üyeleri çarkta gelen rakam kadar ilerler. Çarkı çeviren üye 'Kartlar' bölmesinin en üstündeki kartı çeker ve grubunun yanına döner. Grup üyeleri kartta yazan yönergeyi hep beraber yüksek sesle okur ve uygular. Oyun bu şekilde sürer.
- Oyun sırasında gruptan biri, 'yer değiştir' hanesine gelirse, 2 grup yer değiştirerek birbirlerinin hanelerine geçer, ancak ilerleme yönleri değişmez.

Yer değiştirdikten sonra yeni kart çekilmez, oyun diğer grubun çarkı çevirmesiyle devam eder.

- Oyun sırasında gruptan biri kendi rengine ait 'baş dön' hanesine gelirse, kendi rengine ait başlangıç noktasına geri döner. Yeni kart çekmez, sıra diğer gruba geçer.
- Gruptan biri diğer grubun rengine ait 'baş dön' yazan haneye gelirse, (bu komut o grup için geçerli olmadığı için) yeni kart çekerek oyuna devam eder.
- Oyun parkurunu tamamlayarak diğer grubun başlangıç noktasına ilk ulaşan grup oyunu kazanır.

Parkuru tamamlamak için oyun parkurunun son hanesine gelmek yeterli değildir, o haneyle de geçmek ve parkurdan çıkmak gerekir.

Oyun bittiğinde, en başta söylenen ilke tekrarlanır: Amaç kazanmak değil, birlikte güzel vakit geçirmek, birbirini tanımak ve eğlenmektir!



● OYUN KARTLARI VE KATEGORİLER

MAXI Oyunda 85'ü kategori kartı ve 6'sı 'bir adım geri git' kartı olmak üzere 91 kart bulunur. Ortaklık kategorisinde 30 kart, Hareket kategorisinde 37 kart, Duygu kategorisinde 6 kart ve Dil kategorisinde 12 kart vardır. Her kategori kartlar üzerinde farklı bir renkle gösterilir.

- Ortaklık: **Mavi**
- Hareket: **Yeşil**
- Dil: **Turuncu**
- Duygular: **Kırmızı**

ORTAKLIK KATEGORİSİ:

Bu kategori çocukların grup arkadaşlarıyla aralarındaki ortaklıkları bulmalarını ve bu ortaklıklara dair farkındalık geliştirmelerini amaçlar. Aynı zamanda diyaloga açık olma, farklı görüşleri duyma ve buradan ortak karar çıkarabilme becerilerini destekler.

Her kartın ortasında bir yönerge bulunur. Grubun görevi, grubun tüm üyeleri için ortak ve hemfikir olunan bir cevap bulabilmektir. Bunun için üyeler birbirleriyle konuşarak ortak bir karar alırlar ve o cevabı yüksek sesle söylerler.

Ortaklık Kategorisi Yönergeleri:

- Hepinizin sevdiği bir **şarkı** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **oyun** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **yiyecek** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **renk** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **hayvan** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **çizgi film** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **kitap** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **mevsim** bulun.
- Hepinizin görmek isteyeceği bir **gök cismi** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **şarkıcı** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **sinema** oyuncusu bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **film** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **ders** bulun.
- Hepinizin sevdiği **topla oynanan bir oyun** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **masal** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **spor** bulun.
- Hepinizin daha önce **gördüğü bir şehir** bulun.
- Hepinizin **gitmek istediği bir şehir** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **sebze** bulun.
- Hepinizin öğrenmek istediği bir **dil** bulun.
- Hepinizin ilginç bulduğu bir **meslek** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **pasta çeşidi** bulun.
- Hepinizin çizmeyi sevdiği bir **nesne** bulun.
- Hepinizin görmek istediği bir **ülke** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **dondurma çeşidi** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **çiçek** bulun.
- Hepinizin giymeyi sevdiği bir **kıyafet** bulun.
- Hepinizin sevdiği bir **koku** bulun.
- Hepinizin dinlemeyi sevdiği bir **müzik aleti** bulun.

Eğitmene Not: Kart üzerindeki yönergenin yüksek sesle okunduğundan ve anlaşıldığından; grubun tüm üyelerinin tartışmaya katıldığından ve nihai kararın hep beraber verildiğinden emin olun.



Hepinizin sevdiği bir şarkı bulun.

песня	RUSÇA
song	İNGİLİZCE
أغنية	ARAPÇA
ترانه	FARSÇA
stran	KÜRTÇE KURMANCÎ
chanson	FRANSIZCA

DUYGULAR KATEGORİSİ:

Bu kategorinin amacı çocukların farklı temel duyguların ve onlarla ilişkili durumların farkına varmasını ve duyguları hakkında konuşmaya açık olmasını sağlamaktır. Bu kategoride eğitmenin rolü çok önemlidir; her aşamada oyunculara eşlik eder ve gerekli yerlerde açıklamalar yapar.

Her duygu kartının üstünde farklı dillerde yazılmış bir duygu bulunmaktadır.

Dikkat! Duygu kartları yüksek sesle okunmaz.



Grup üyeleri, kartın üzerinde yazan duyguyu kendi içlerinde, diğer grubun duymayacağı şekilde okur. Ardından duyguyu diğer gruba yüz ve beden hareketleriyle hep beraber gösterirler ("sessiz sinema" gibi).

Diğer grup duyguyu tahmin etmeye çalışır. Grup doğru cevabı verdiğinde alkışlanır.

Ardından eğitmen o duyguya ait (aşağıda yer alan) soruyu yüksek sesle tüm oyunculara sorar. Örneğin, kartın üzerinde yazan duygu 'korku' ise; korku duygusu karşı gruba sessiz sinema yöntemiyle anlatıldıktan ve karşı grup bildikten sonra, eğitmen "Korkmuş bir arkadaşınıza nasıl yardım edersiniz?" diye herkese sorar. İsteyen çocukların yanıtları dinlenir. Son olarak eğitmen, gerekli görürse sonraki sayfada Genel Bilgiler bölümünde yer alan bilgilerden faydalanarak ilave açıklamalar yapabilir.

Duygu Kategorisi Yönergeleri ve Eğitmen Soruları:

KORKU: Korku duygusunu diğer gruba yüz ve beden hareketleriyle gösterin.

Eğitmenin tüm üyelere yönelteceği soru:

"Korkmuş bir arkadaşınıza nasıl yardım edersiniz?"

ÖFKE: Öfke duygusunu diğer gruba yüz ve beden hareketleriyle gösterin.

Eğitmenin tüm üyelere yönelteceği soru:

"Öfkelendiğinizde sakinleşmek için neler yaparsınız?"

ÜZÜNTÜ: Üzüntü duygusunu diğer gruba yüz ve beden hareketleriyle gösterin.

Eğitmenin tüm üyelere yönelteceği soru:

"Üzüntünüzü kiminle ya da kimlerle paylaşırsınız?"

NEŞE: Neşe duygusunu diğer gruba yüz ve beden hareketleriyle gösterin.

Eğitmenin tüm üyelere yönelteceği soru:

"Sizi ne veya neler neşelendirir?"

HEYECAN: Heyecan duygusunu diğer gruba yüz ve beden hareketleriyle gösterin.

Eğitmenin tüm üyelere yönelteceği soru:

"Heyecanlandığınızda bunu bedeninizin neresinde hissedersiniz?"

SAKİNLİK: Sakinlik duygusunu diğer gruba yüz ve beden hareketleriyle gösterin.

Eğitmenin tüm üyelere yönelteceği soru:

"Hangi durumlarda/zamanlarda kendinizi sakin hissedersiniz?"

Eğitmene Not: Bazı çocuklar duygularla ilgili sorulara cevap vermek istemeyebilir ya da cevap vermekten kaçınabilir. Bunu olağan karşılayın. Israr etmek veya zorlamak değil, çocuğun cevap verebileceği güvenli bir zemin yaratmak birinci önceliktir. Duygu kartlarıyla amacımız, eğer isterse duygularından bahsedebileceği bir ortam olduğunu çocuğa hissettirmektir. Çocukların farklı cevaplarına karşılık “herkesin bu tür durumlarda tepkisi ya da davranışı farklı olabiliyor demek ki” gibi onaylayacağı ifadeler kullanabilirsiniz. Ayrıca, grubunuzdaki çocukların özelliklerini göz önünde bulundurarak duygularla ilgili soruları kullanmayabilir, sadece canlandırmaların yapılmasını sağlayabilirsiniz.

RUSÇA İNGİLİZCE ARAPÇA

FRANSIZCA

Страх / Fear / الخوف / Korku / ترس / Tirs / Peur

Korku duygusunu diğer gruba yüz ve beden hareketleriyle gösterin.

FARÇA KÜRTÇE KURMANCÎ

Olumsuz Duygularla ilgili Genel Bilgiler:

Korku ile ilgili sorunun yanıtları alındıktan sonra ekleyebileceğiniz:

- Korktuğumuzda çevremizdeki insanlardan destek almamızda fayda vardır. Biz de korkmuş arkadaşlarımıza böyle bir destek verebiliriz. Sadece yanlarında olmak bile korkmuş arkadaşlarımıza çok yardımcı olacaktır. Böyle bir durum olursa, yanlarında olabilirsiniz ve konuşmak isterlerse orada olduğunuzu söyleyebilirsiniz. Korkmuş oldukları halde duygularından bahsedebilmeleri güzel bir şeydir. Öte yandan korkmakta olan bir insana 'korkma' demek yerine, onlara yalnız olmadıklarını ve güvende olduklarını hissettirin.

Öfke ile ilgili sorunun yanıtları alındıktan sonra ekleyebileceğiniz:

- Sakinleşmek için önce öfkeli olduğumuzu fark etmemiz gerekir. Öfkemizin nedenini belirlememiz önemlidir. O nedeni bulmaya çalışabilir, bunun üzerine düşünebilirsiniz. Öfke duygusunu hissettiğinizde derin ve yavaş nefesler almak yardımcı olur. Bunu bir süre yapabilir, sonra nefesimizle birlikte öfkemizin de uzaklaştığını hayal edebiliriz, bu öfke duygumuzu azaltır. Ayrıca yürümek, başka bir şeyle uğraşmak, kitap okumak, duyguları yazmak ya da sizi neşelendirecek bir şeyler yapmak da faydalıdır.

Üzüntü ile ilgili sorunun yanıtları alındıktan sonra ekleyebileceğiniz:

- Öncelikle sizi neyin üzdüğünü anlamaya çalışmakla başlayabilirsiniz. Üzüntünüzün nedeni konusunda yapabileceğiniz bir şey varsa yapmaya çalışın. Öte yandan üzgün olmamak için kendinizi zorlamayın. Bazen üzgün olmakta bir sorun yoktur. Ağlamakta bir sorun yoktur. Her zaman mutlu olamayız ve olmak zorunda değiliz. Üzgün olduğumuzda uzun süre yalnız kalmamakta fayda vardır. Arkadaşlarınızla ve ailenizle birlikte olun ve duygularınızı onlarla paylaşın ve konuşmayı deneyin. Çevrenizde duygularınızı paylaşabileceğiniz birilerinin olması her zaman çok önemli bir destektir.

HAREKET KATEGORİSİ:

Bu kategori çocukların bedenlerini ve zihinlerini birlikte harekete geçirmelerini ve hep beraber eyleme geçmelerini amaçlar. Eğlenceli ve hareketli oyunlarda yer almak ve bunu birlikte yapmanın keyfini çıkarmak, çocuk ve gençler arasında bağ kurmakta hayati bir rol oynar ve "birlikte yaşam" kültürünü destekler.

Her kartın üstünde bir yönerge bulunur. Grup üyeleri yönergedeki eylemi hep beraber gerçekleştirir. Örneğin, kartın üzerinde 'Tavuk taklidi yapın' yazıyorsa grup oyuncuları hep birlikte tavuk taklidi yapar. Örneğin, kartın üzerinde "Elektrikli Süpürge olun" yazıyorsa, oyuncular ayrı ayrı elektrikli süpürge gibi hareket edebilecekleri gibi, oyuncuların her biri süpürge'nin farklı bir parçasını canlandırarak, hep beraber bir tek elektrikli süpürge de oluşturabilirler. Bu, oyuncuların yaratıcılığına kalmıştır.

Hareket kategorisindeki yönergeler şunlardır:

- Tavuk taklidi yapın.
- Kuş gibi ötün.
- Birlikte dans edin.
- Birlikte bir şarkı söyleyin.

- Olduđunuz yerde kořun.
- Beř kere yere ömelin ve kalkın.
- Birlikte yeni bir selamlařma řekli bulun.
- Grubunuzdaki tüm arkadařlarınızla “ak” yapın.
- Piřmiř ubuk makarna olun. Piřmemiř ubuk makarna olun.
- Top gibi zıplayın.
- Rüzgar olun.
- Yüksek sesle kahkaha atın.
- Kelebek gibi hareket edin.
- Salyangoz gibi hareket edin.
- Korkmuř aslan taklidi yapın.
- Mutlu bir su aygırı taklidi yapın.
- Elektrikli süpürge olun.
- Bir piyano konserindeki piyanist ve izleyiciler gibi davranın.
- Sokakta konser veren müzisyenler gibi davranın.
- Ma yapan basketbol oyuncularını gibi davranın.
- Müzedeki heykeller gibi durun.
- Ma sunan bir futbol spikeri gibi konuřun.
- Uak pilotu gibi anons yapın.
- Flamingo taklidi yapın.
- Balina gibi ses ıkarın.
- Hep birlikte tren gibi yürüyün.
- Yılan gibi hareket edin.
- Ormandaki ağalar olun.
- Okyanusta yüzen balıklar olun.
- 10 saniye olduđunuz yerde donun.
- Diđer grupla beraber yeni bir selamlařma hareketi yaratın.
- Bebek gibi emekleyin.
- Diđer grubun etrafında üç tur kořun.
- Diđer gruptan herkesle yukarıdan ve ařađıdan ak yapın.
- Diđer gruptan birini güldürmeye alıřın.
- Kendi grubunuzdan birini güldürmeye alıřın.
- Kurbađa gibi zıplayın.



Eđitmene Not: Bu kategoride yer alan taklit yönergelerinde, diđer grubun üyeleri duygu kartlarından dođan alışkanlıkla yanıtı tahmin etmeye alışabilirler. Bunu engellemenize ya da durdurmanıza gerek yoktur.

DİL KATEGORİSİ:

Bu kategorinin temel amacı çocukları içinde yaşadıkları çevrenin çokdilli yapısıyla tanıştırmak, oyun yoluyla farklı dillere aşina olmalarına alan açmaktır. Çocukların ve gençlerin, farklı kişilerin farklı diller bildiğini ve konuştuğunu bilmeleri, her dilin eşit değere ve öneme sahip olduğunu hissetmeleri kapsayıcı toplumlar inşa edilmesinde büyük önem taşır. Bu nedenle, dil kategorisi öncelikle çokdilliliği görünür kılmayı hedefler. Ayrıca bu kartlar çocukların bazı basit sözcükleri, farklı dillerde duymalarına ve öğrenmelerine destek olur.

Her kartın üzerinde bir yönerge yer alır. Örneğin, "Farklı dillerde 'merhaba' deyin."

Gruptaki çocuklar o sözcüğü ya da cümleyi bildikleri dillerde söylerler. Bir çocuk o sözcüğün farklı dildeki karşılığını söylediğinde, grup arkadaşları o sözcüğü yüksek sesle tekrarlar. Örneğin, kartın üzerinde 'Farklı dillerde merhaba deyin' yazıyorsa, gruptan bir çocuk 'hola' (İspanyolcası) dediğinde, grup hep beraber 'hola' diye tekrarlar. Gruptan başka bir çocuk 'ciao' (İtalyancası) dediğinde, hep beraber 'ciao' diye tekrarlarlar.

Gerekli görürse eğitmen söylenen sözcüğün hangi dilde olduğunu da gruba/çocuğa sorar.

Son olarak, grup üyeleri sözcüğü bildikleri farklı dillerde söylemeyi tamamladıktan sonra sözcüğün başka dillerdeki karşılıklarını eklemeleri için diğer gruba da fırsat verilir.

Dil Kategorisi Yönergeleri:

- Farklı dillerde „merhaba“ deyin.
- Farklı dillerde „teşekkür ederim“ deyin.
- Farklı dillerde „günaydın“ deyin.
- Farklı dillerde „hoşça kal“ deyin.
- Farklı dillerde „arkadaşım“ deyin.
- Farklı dillerde „seni seviyorum“ deyin.
- Farklı dillerde „mutluyum“ deyin.
- Farklı dillerde „özür dilerim“ deyin.
- Farklı dillerde „afiyet olsun“ deyin.
- Farklı dillerde 3'e kadar sayın.
- Diğer gruptan birine farklı bir dilde "Nasılsın?" diye sorun.
- Diğer gruptan birine farklı bir dilde "Adın ne?" diye sorun.



● EĞİTMENE GENEL ÖNERİLER

Değerli eğitimcimiz,

MAXI Oyunu mevcut bilgi ve birikiminizle en etkili ve keyifli şekilde yürüteceğinizden eminiz. Aşağıdaki öneriler ihtiyaç halinde başvurabilmeniz amacıyla hazırlanmıştır.

- Çocuklarla birlikte uygulamaya geçmeden önce kitapçığı detaylı olarak okuduğunuzdan ve oyunu iyice anladığınızdan emin olun. Dilerseniz oyunu çocuklara oynatmadan önce, arkadaşlarınızla denemeler yapın. Bu, çocuklarla oyunu yönetirken sizi daha rahat hissettirecektir.
- Çocuklar için güvenli bir oyun ortamı sağlayın. Oyunu uygulamak için güvenlik endişesi duymayacağınız bir ortam seçin.
- Oyun sırasında iletişime açık olun. Çocuklarla sık sık göz teması kurun.
- Oyunu yürütürken genellikle oyun zemini dışında durmaya dikkat edin ki, tüm çocuklar sizi eşit bir mesafeden görebilsin ve dikkatlerini koruyabilsinler. Sadece gerektiğinde, örneğin kartta yazan yönergeye bakmak veya destek olmak için oyun zemininin içine girin.
- Tüm çocukların diğer grubun sorularını ve cevaplarını duyduğundan ve dinlediğinden emin olun. Soruyu tekrar etmelerini sağlamak iyi bir yöntem olabilir. Diğer grubun duyması için çocuklardan soruları yüksek sesle okumalarını ve cevapları yüksek sesle vermelerini isteyin. (Sadece duygu kartlarının üstündeki yönergeleri diğer grubun duymaması için yüksek sesle okumamaları gerekir.)
- Çocuklardan bazıları daha hevesli davranıp sürekli cevap vermek isterken, bazıları daha sessiz kalmayı tercih edebilir. Israrcı olmadan herkesin oyuna katıldığından emin olun. Söz almak istemeyen bir grup üyesi olursa zorlamadan desteklemeye çalışın.
- Çocukların arasındaki iletişimi gözlemleyin. Bazı çocuklar oyun sırasında arkadaşlarına dikkatsiz veya agresif davranabilir. Uygun ve yapıcı bir dil kullanarak olumsuz davranışların önüne geçin. Olumlu davranışları takdir ederek teşvik edin.
- Çocukların oyun sırasında kendilerini iyi hissetmeleri ve keyif almaları çok önemli. Bunu sağlamak için örneğin, grupların her cevaptan sonra birbirlerini alkışlamalarını isteyebilirsiniz. Ayrıca, 'çok iyi,' 'ne güzel bir şarkı,' 'aferin,' 'harika' gibi takdir sözcükleri kullanabilirsiniz.
- Motivasyona yönelik mesajlar verirken adil davranmanız önemli. Çocukların hiçbiri eğitmenin bir grubu ya da belirli bir üyeyi daha çok desteklediğini ya da onunla daha çok ilgilendiğini düşünmemeli. Her çocuğa ve gruba eşit ilgi gösterdiğinizden emin olun.
- Oyunu tek eğitmenin yürütmesi mümkündür. Ancak ihtiyaç olması halinde iki eğitmen de yer alabilir. Hatta ikinci eğitmenin gruptaki çocukların konuştuğu bir diğer dili biliyor olması süreci kolaylaştıracaktır.
- İmkanlar elveriyorsa, tercüman desteği ile çalışılması çokdilliliğin desteklenmesine ayrıca yardımcı olabilir. Bununla beraber, oyunu yönetecek eğitmen birden fazla dil bilmek durumunda değildir. Amaç çocukları o grup içinde çokdilliliğin var olduğunu görmeye teşvik etmektir. Eğitmen grup içindeki çocuklardan da tercüme desteği isteyebilir. Böylece oyun, akran destekli bir süreç olarak yürütülmüş olur. Çocuklar birbirine destek olmaya teşvik edilir.
- Eğitmen, grubundaki çocukların özelliklerini dikkate alarak gerekli gördüğü takdirde bazı kartları oyunda kullanmayabilir. Bu kartları önceden belirleyerek ayırır, oyunun başında kartlar hanesine yerleştirmez.

● OYUN AKIŐI

1. Oyun Öncesi (15 dakika)

- Oyun zeminini yere serin, kartları iyice karın, kartları ve çarkı zemin üstündeki ilgili bölmelere yerleřtirin. Bu ařamada çocuklar da size destek olabilir.
- Çocukların isimlerini sorun veya bir tanışma oyunu uygulayın. Çocuklar tanışıyor ise, bir 'Isınma oyunu' oynayın.
- Maxi Oyun'un kurallarını tek tek söyleyin, oyun akışını kısaca tarif edin. Her çocuğun akışta neler olacağını bilmesi önemlidir. Oyunun 45 dakika süreceğini önceden mutlaka belirtin.
- Takım oyunu oynamanın önemli kurallarından bahsedin. Bu kuralları "Oyun kurallarımız ne olsun?" sorusunu yönelterek öncelikle oyuncuların belirlemesini sağlayın. 'Oyun oynarken grup içinde nasıl davranmak gerekir sizce?', 'Birbirimizi nasıl dinleriz?' gibi sorularla süreci destekleyin. Bu kuralları önceden konuşmak ve ortak karar almak oyunu yönlendirmenizi kolaylařtıracaktır.

Örnek olarak:

- Sıra diđer gruptayken onları dinlemek önemli midir sizce? Onların sorularını da merak ediyoruz, öyle deęil mi? Cevaplarını da duymak istiyoruz.
- Konuşurken birbirimizi tam duyabiliyor muyuz?
- Hem birbirimizin fikirlerini dinleyelim hem de kendimizinkini söyleyelim. Herkesin farklı düşüncesine saygı gösterelim.
- Oyunda sıramızı beklerken yerlerimizi terk etmeyelim ki sıra bize geldiğinde yerimizi kolayca bulabilelim.
- Sorulara yüksek sesle cevap verelim yoksa diđerleri bizi duyamaz.
- Diđer grubun sorularına cevap vermeyelim, bu onların görevi. Ama onlar cevap verdikten sonra söz alabiliriz.
- Çarkı çevirmeden önce diđer grubun cevap vermesini bekleyelim.

2. Oyun (45 dakika)

Oyun bu rehberde önceki bölümlerde belirtilen talimatlara uyarak oynanır. Oyun için önerilen süre 45 dakikadır. Daha uzun vakit varsa oyun uzatılabilir veya bir tur daha oynanabilir ancak bir süre sınırı olduğunu çocuklara önceden söylemek çok önemlidir. Oyunu sonlandırmada bu bilgi çocukların bunu kabul etmesine yardımcı olur.

3. Oyun Sonrası (15 dakika)

a. Oyunu bitirdikten sonra, çalışmayı sonlandırmak için çocuklarla oturarak veya ayakta çember olun. Oyunun onlar için nasıl geçtiğini, nasıl hissettiklerini, oyundan neler kazanmış olabileceklerini sorun. Oyunda en çok neyi sevdiklerini düşünebilir ve cevaplayabilirler. Cevapları öncelikle söz almaya gönüllü olan çocuklardan almaya dikkat edin.

b. Çocukların birbirlerine teşekkür etmelerini, birbirlerini tebrik etmelerini ve birbirleriyle vedalaşmalarını sağlamaya özen gösterin.

c. Oyunu alkışlarla veya olduğunuz yerde zıplayarak eğlenceli bir şekilde sonlandırın.

d. Çocuklardan tüm oyun malzemelerini toplamak için yardım isteyin. Oyun zemini kirlenmiş ise, temizleyerek kaldırmaya özen gösterin.

● OLASI SORUNLAR VE ÇÖZÜM ÖNERİLERİ

Oyunun başında gruptan biri çarkı çevirdiğinde sıfır gelirse ne olur?

Grup yeniden çarkı çevirir. Bu kural sadece oyunu başlatırken geçerlidir.

Oyun sırasında gruptan biri çarkı çevirdiğinde sıfır gelirse ne olur?

Grup olduğu hanede kalır, yeni bir kart çekmez, sıra diğer gruba geçer.

Bir grup daha önce olduğu bir haneye tekrar gelirse ne olur?

Yeni bir kart çekerek oyuna devam eder.

İki grup aynı haneye gelirse çocuklar nerede durur?

Haneye ikinci olarak gelen grubun üyeleri hanenin çevresinde durabilir. Kısa bir süre içerisinde diğer grup çarkı çevirecek ve başka bir haneye ilerleyecektir.

Bir grup 'bir adım geri git' kartını çekerse, geri gittikten sonra yeni kart çeker mi?

Grup bir önceki haneye gittiğinde yeni kart çekmez, oyun diğer grubun çarkı çevirmesiyle devam eder.

Oyuncular üst üste aynı kategoriden kart çekerse ne olur?

Bu bir sorun teşkil etmez. Oyun içinde kategorilere ait kartların sayısı eşit değildir. Oyun dinamikleri göz önüne alınarak belli kategorilerden daha fazla soru hazırlanmıştır. Bu nedenle o kategorilerden kart çekme olasılığı daha yüksektir. Öte yandan, yine de kartların iyice karılmasına dikkat edilmesi öneriler.

Gruptan hiçbiri 45 dakikadan önce parkuru tamamlayamazsa ne olur?

Öncelikle zaman sınırı oyun başlamadan, kurallardan söz ederken altı çizilerek söylenmelidir. İkinci olarak, sürenin bitimi yaklaştığında "Oyunu bitirmemize 10 dakika kaldı" veya 'son 5 dakikamız' gibi duyurular yapılabilir. Bu duyuruyu tüm çocukların duyduğundan emin olunmalıdır. Süre dolduğunda çocuklara oyunun amacının kazanmak değil, eğlenmek olduğu bir kez daha hatırlatılır. Her iki gruba da teşekkür edilir ve birbirlerini tebrik etmeleri sağlanır. Kapanış çemberine geçilir.

Oyun 45 dakikadan daha kısa sürede tamamlanırsa ne olur?

Yeterince zaman varsa ve çocuklar istekliyse oyuna yeniden başlanır. Oyun çantası içinde birkaç tur oynamaya fırsat tanıyacak sayıda kart bulunmaktadır.

Parkurun sonuna yaklaşan grubun oyunu tamamlaması için çarkı çevirdiğinde gelmesi gereken rakam tam olarak kalan hane sayısı kadar mıdır?

Grubun oyunu tamamlaması için, çarkta çıkan rakam son haneyi geçmelerini sağlıyorsa, yeterlidir. Çarkta çıkan rakam, grubun oyunu bitirmesine kalan hane sayısı +1 veya daha fazla ise oyun biter.

Çocuklar oyunun kurulumu ve toplanmasında katılımcı olmalı mıdır?

Çocuklar oyun malzemelerinin yerleştirilmesi ve toplanmasına yardım etmeye teşvik edilmelidir. Oyunu birlikte kurup birlikte toplamanın önemi yine oyuna başlamadan önce belirtilmeli; oyun bittiğinde her şeyi birlikte toplayacakları ifade edilmelidir.

Bir çocuk gruba katılmıyorsa ne yapılmalı?

Söz konusu çocuğu zorlamak doğru olmayacaktır. Fakat doğrudan ismi kullanılarak veya arada bir fikri sorularak katılımı teşvik edilebilir.

Çocuklardan biri oyunda herhangi bir nedenle hüsrana uğramış ise bunu Kapanış Çemberinde ifade etmesine izin verilir mi?

Çocuklar oyun sırasında, grup dinamikleri, şans faktörü veya farklı nedenlerle hayal kırıklığına uğrayabilir, istedikleri sonuçları elde edemeyebilir. Bu duyguyu ifade etmelerine fırsat vermek önemlidir. Oyunu birden çok kere birlikte oynayabilecekleri ve her seferinde farklı bir sonuç ve süreç çıkacağı sabırla vurgulanmalıdır.

● ISINMA OYUNLARINA ÖRNEKLER

Çocukların oyuna başlamadan önce birbirlerini tanımaları ve grup içinde rahat hissetmeleri önemlidir. Güvende ve rahat hissetmeleri oyuna etkin bir şekilde katılmalarına ve kendilerini kolayca ifade etmelerine yardımcı olur. Bu nedenle MAXI Oyun'a başlamadan önce kısa bir ısınma oyunu oynatılması önerilir. Eğitimci, daha önceden bildiği bir oyunu ya da aşağıdaki örneklerden birini seçebilir. Önemli olan eğitmenin güvenle yöneteceği bir ısınma etkinliği seçmektir.

Oyun 1: Kim Kalıyor?

Grup çember olur. İlk çocuğun çemberin ortasına gelip canlı veya cansız bir nesne ismi söylemesi ve onun şeklini almasıyla oyun başlar. Çocuk hangi nesne olduğuna kendi karar verir. Örneğin bir ağaç olduğunu söyler ve ağaç gibi durur. Sonra ikinci ve üçüncü çocuklar istedikleri anda oyuna katılır ve ortadaki çocuğun yanına giderek ağacın parçaları olurlar. Mesela, ikinci çocuk 'ben ağacın bir dalıyım' derken üçüncü çocuk 'ben ağacın kökleriyim' der ve her ikisi de ilk çocuğun duruşunu tamamlayacak şekilde bir bedenformu alır.

Daha sonra eğitimci ilk çocuğa "Kim kalsın?" diye sorar. Örneğin, ilk çocuk köklerin kalmasını söylerse, ilk ve ikinci çocuk çemberdeki yerlerine döner ve üçüncü çocuk tekrar 'Ben bir köküm' der ve tek başına kök şeklini alır. Ardından sıradaki iki çocuk kökün parçaları olarak oyuna katılır. Örneğin, bir çocuk gelerek "Ben kökten çıkan çiçeğim" der ve köke eklenen çiçek şekli alır. Üçüncü çocuk "Ben arıyım" der ve onlara eklenen arı şeklini alır. Oyun bütün çocuklar ortaya geçene kadar bu şekilde sürer.

Oyun 2: Ne Yersin?

Grup çember olur. Üyelerden birinin gönüllü olarak ortaya gelmesi istenir. Diğerleri kendisine 'Ne yersin?' ve 'Ne yemezsin?' diye sorar. Ortadaki gönüllü 'Ne yersin?' sorusunu duyduğunda yenmeyecek şeyler söyleyerek yanıtlar. Örneğin 'sandalye' der. 'Ne yemezsin?' sorusuna ise yenebilecek yiyeceklerin isimleriyle cevap vermelidir; örneğin 'karpuz'.

Amaç akıl karıştırmak ve gönüllüyü şaşırtmaktır. Sorular hızlı bir şekilde sorulmalıdır ki gönüllü şaşırınsın ve oyun eğlenceli bir hale gelsin. Gönüllü yanlış cevap verdiğinde, ortaya başka bir çocuk geçer ve oyun bu şekilde sürer.

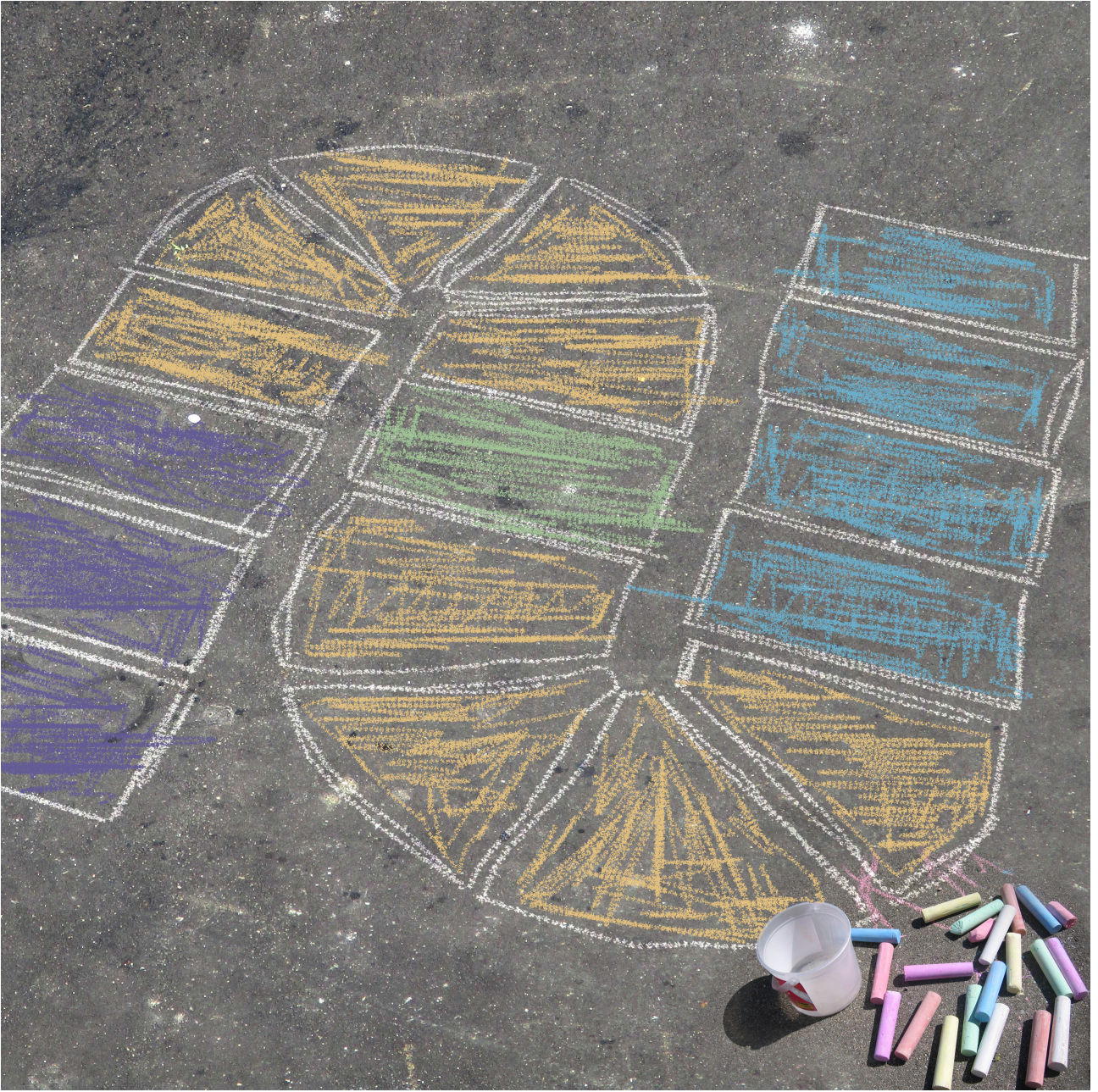
● ALTERNATİF UYGULAMA ÖNERİLERİ

MAXI Oyun, çocukların geniş bir alanda hareket ederek ve grup halinde oynamalarına imkan vermek için 12 metrekare büyüklüğünde dev bir oyun zemini üzerine yerleştirilmiş bir parkur şeklinde tasarlanmıştır. Öte yandan, çeşitli koşullarda bu zemini kullanmak mümkün olmayabilir. Gerekliğinde koşullara uyum sağlamak ya da oyun aynı grupla yeniden oynanacaksa değişiklik katmak amacıyla oyun zeminini farklı yöntemlerle kendiniz de hazırlayabilirsiniz.

Aşağıda oyunumuzu uygulayan öğretmenlerin geliştirdiği yaratıcı örnekleri bulabilirsiniz. Siz de oyunumuzu farklı bir yöntemle uygularsanız lütfen bizimle paylaşın. Bunun için künyede yer alan web sitesinden bizlere ulaşabilirsiniz.

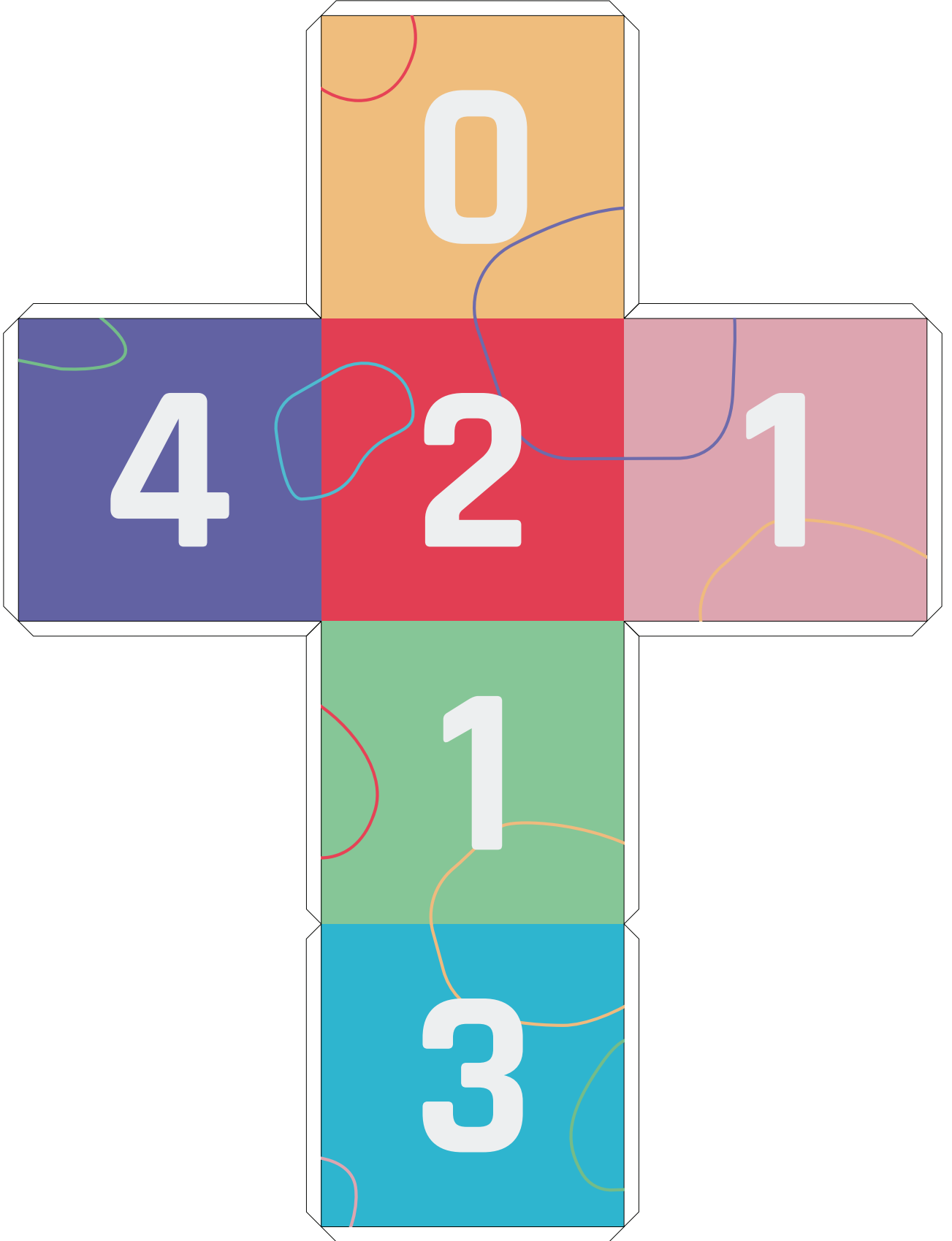


Hullahup veya benzeri büyük çemberler yere dizilerek, oyun parkuru yeniden yaratılabilir. Oyunda mevcut hane sayısı korunmalıdır. YER DEĞİŞTİR hanesini ve her grubun BAŞA DÖN hanesini belirtmek için birer simge veya obje kullanılabilir. Gruplar bu çemberlerin (hullahupların) içine sığabilir, birlikte bu çemberlerin içinde, çarkta gelen sayı kadar ilerlerler. Oyunda ÇARK ve KARTLAR aynı şekilde kullanılır.



Oyun başlamadan tebeşirle yere büyük dikdörtgenler çizilerek yeni bir parkur yapılabilir. Oyunda mevcut hane sayısı, bir adet YER DEĞİŞTİR ve birer adet BAŞA DÖN hanesi de mutlaka çizilmelidir ki, oyundaki algoritmik denge bozulmasın. Oyunda yine ÇARK ve KARTLAR aynı şekilde kullanılır.

Oyunda ÇARK seçeneğine bir alternatif olarak projenin web sitesinde bir ZAR modeli verilmiştir. Bu zar modeli örnek alınarak, çocuklarla birlikte karton malzemedan zar üretmek, renklendirmek ve oyunu bu zarla oynamak mümkündür.



• KÜNYE

ÇOKDİLLİ ÖĞRENME GRUBU - MAXI OYUN

Fikir ve Uygulama Ekibi:

Berfin Balık (IFAK e.V)
Hevidar Yıldırım (IFAK e.V)
Lia Gürün (ODGEDER)
Pınar Şimşek (Bir İZ Derneği)

Geliştirme Ekibi:

Berfin Balık
Betül Bozkurt
Dilara Köktürk Erden
Hevidar Yıldırım
İnanç Sümbüloğlu
Lia Gürün
Özlem Mumcuoğlu
Pınar Şimşek

Danışman:

Betül Bozkurt

Grafik ve İllustrasyonlar:

Björn Goofes

Tasarım:

Esra Göksu | www.esragoksu.com

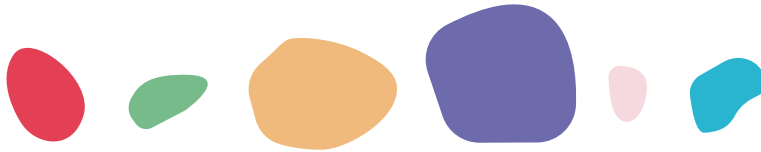
Koordinasyon ve Uygulama:

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

www.hep-beraber.org

www.alle-zusammen.org

www.germanturkishinitiative.org



MAXI OYUN LİSANS ve TELİF HAKLARI'na DAİR YASAL UYARI

MAXI Oyun aşağıda belirtilen şartlar altında çoğaltılıp yayılabilir:

- a. Oyun kullanılırken, çoğaltılırken, paylaşılırken künyede adı geçen kişi ve kurumlara, (lisansörlere) atıfta bulunulmalıdır.
- b. 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.
- c. Ticari olmayan kullanım - MAXI Oyun ticari amaçlarla kullanılamaz, çoğaltılamaz ve yayılamaz.
- d. Üzerinde çalışılmış ürün dağıtılamaz - MAXI Oyun'un veya oyun kutusunun içerdiği malzemeler yeniden düzenlenir, değiştirilir veya doğrudan üzerinde çalışılırsa, malzemenin değiştirilmiş hali üçüncü kişilerle çoğaltılamaz, dağıtılamaz veya yayılamaz.
- e. Ek kısıtlayıcı hüküm kullanılamaz - Lisansın izin verdiği herhangi bir uygulamayı başka bir kişiye yasal olarak yasaklayan ek hükümler veya teknik prosedürler kullanılamaz.
- f. Künyede adı geçen kişi ve kurumlar, lisans şartlarına uydüğunuz 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 Desteęi Alanında Almanya – Türkiye Ortaklık İnisyatifi

İşbirlięiyle



ANADOLU KÜLTÜR



Kommunale
Integrationszentren
Landesweite Koordinierungsstelle

Desteęiyle

STIFTUNG
MERCATOR