

## AİLE EĞİTİMİ

*Çocuğun eğitimi, kurum ve aile arasında paylaşılan bir sorumluluktur. Anne babalar çocuğun eğitimine ne kadar erken katılırlarsa çocuğun kazanımları da o oranda artacaktır. Anne babaların eğitime katılımı, kurum ve ev arasındaki devamlılığı da sağlayarak kazanılan bilgi ve becerilerin pekiştirilmesinde ve eğitimde sürekliliğin sağlanması sonucu başarının artmasında etkilidir.*

*Aile eğitim etkinlikleri; çocuk sağlığı, çocuk gelişimi, davranış yönetimi, iletişim, beslenme, ruh sağlığı gibi konularda ailelerin bilgi ve becerilerini geliştirmeye yönelik sistemli ve planlı çalışmalardır. Aile eğitimlerinden olumlu sonuçlar elde edebilmek için eğitimlerin etkili bir şekilde planlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi gerekmektedir.*

*Metin AYŞAR  
Okul Öncesi Öğretmeni*

**Çocuklar zamanlarının büyük bir bölümünü aile ortamında geçirirler. Dolayısıyla her aile bireyi çocuğun potansiyelini ortaya koyması, kullanması ve kendini gerçekleştirme için uygun ortam ve koşulları hazırlama, onu teşvik etme, başarısını artırma ve destekleme için potansiyel bir güce sahiptir. Ancak, aile bireyleri çocuğun eğitiminde etkin olabilecek bu gücün her zaman farkında olmayabilir. Bazen de aile, çocuğun sağlıklı gelişimi ve eğitimi için gücünü nasıl kullanacağı konusunda yeterli bilgiye sahip olmayabilir. Ailelerin bu gereksinimleri, aile eğitimi çalışmaları kapsamında planlanıp uygulanarak ve değerlendirilerek karşılanabilir.**

## AİLE EĞİTİMİNİN ÖNEMİ

*Metin AYŞAR  
Okul Öncesi Öğretmeni*

## “Kendimizi Tanıtmak”

Adımız, adımın anlamı, kaç kişilik bir ailemiz var, meslekleri, yaşları belli başlı olumlu özellikleri gibi konularda konuşmayı başlatın. Evde bulunan, elden ele geçirilebilecek nitelikte olan herhangi bir materyali (Küçük bir oyuncak vb.) konuşma nesnesi olarak seçin. Her katılımcının adını söyletmesini ve kendisine neden bu adın konduğunu anlatacağını açıklayın. “Size neden ..... adını vermişler?”



Kendinizle başlayın (Benim adım ..... bana bu ismi babam ..... nedeniyle vermiş vb.) ve “konuşma nesnesi”ni bir anne ya da babaya verin. Anne babalardan konuşmaları bittikten sonra “konuşma nesnesi”ni henüz tanımadıktan birine vermelerini isteyin.



Metin AYSAR  
Okul Öncesi Öğretmeni

## ÖYKÜ HAKKINDA SOHBET EDELİM

Dr. Paul Ruskin, öğrencilerine şu öyküyü okur:

“Hasta ne konuşuyor ne söylenenleri anlıyor.  
Bazen saatlerce anlaşılmaz şeyler geveliyor.  
Zaman, yer veya kişi kavramı yok.  
Sadece kendi adı söylendiğinde tepki veriyor.

Son altı aydır onun yanındayım.  
Ne görüntüsü için bir çaba sarf ediyorum ne de bakım yapılırken yardımcı oluyorum.  
Onu hep başkaları besliyor, yıkıyor ve giydiriyor.  
Dişleri yok, yiyeceklerin püre hâlinde verilmesi gerekiyor

Gömleği salyalarından dolayı sürekli leke içinde, yürüyemiyor ve uykusu düzensiz.  
Gece yarısı uyanıp çığlıklarıyla herkesi uyandırıyor.  
Çoğu zaman mutlu ve sevecen, fakat bazen ortada hiçbir sebep yokken sinirleniyor. Biri gelip onu yatıştırana kadar da feryat figan bağıriyor.”



Metin AYSAR  
Okul Öncesi Öğretmeni

# ZAMAN MAKİNESİ

Baba aile bireylerine daire şeklinde oturmalarını ister ve onlara  
"Şimdi küçük bir oyun oynayacağız" der.  
Ardından katılımcılardan gözlerini kapatmalarını ve onu dinlemelerini ister,

"Bir zaman makinesine biniyorsunuz ve kendinizi 15 yıl sonrasında buluyorsunuz?"

? Neler değişmiş?  
Nerede yaşıyorsunuz? Çocuğunuz nasıl bir yetişkin olmuş? Ne iş yapıyor



Metin AYŞAR  
Okul Öncesi Öğretmeni

Kendisiyle ilgilenmeyen küçük çocuktan babasına asla unutamayacağı ders:

Adam, bir haftanın yorgunluğundan sonra Pazar sabahı dinlenmiş bir şekilde kalktı ve keyifle gazetesini eline aldı.

'Bütün gün miskinlik yapıp evde oturacağını hayal ediyordu. Tam bunları düşünürken, oğlu koşarak geldi ve parka ne zaman gideceklerini sordu.

'Baba, oğluna söz vermişti; bu hafta sonu onu parka götürecekti. Dışarıya çıkmak istemediğinden dolayı bir bahane uydurması gerekiyordu.

'Bir anda gazetenin promosyon olarak dağıttığı dünya haritası gözüne ilişti. Dünya haritasını küçük parçalara ayırdı ve oğluna uzattı:

← Eğer bu haritayı düzeltebilirsen seni parka götüreceğim, dedi.

Sonra düşündü:

← Oh be, kurtuldum! En iyi coğrafya profesörünü bile getirsen bu haritayı akşama kadar düzeltemez!

Aradan on dakika geçtikten sonra oğlu koşarak babasının yanına geldi:

← Babacığım, haritayı düzelttim. Artık parka gidebiliriz, dedi.

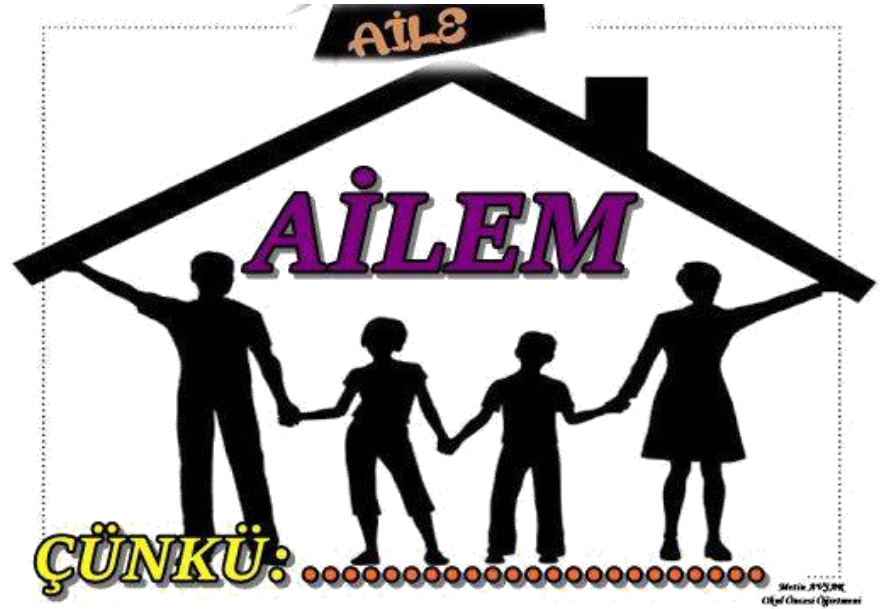
Adam önce inanmadı ve yırttığı haritayı görmek istedi. Haritayı gördüğünde hayretler içindeydi. Oğluna bunu nasıl yaptığını sordu:

Çocuk şu ibretlik açıklamayı yaptı:

← Bana verdiğin haritanın arkasında bir insan resmi vardı. İnsanı düzelttiğim zaman dünya kendiliğinden düzelmişti...))

## İNSANI DÜZELTİRSEN

Metin AYŞAR  
Okul Öncesi Öğretmeni



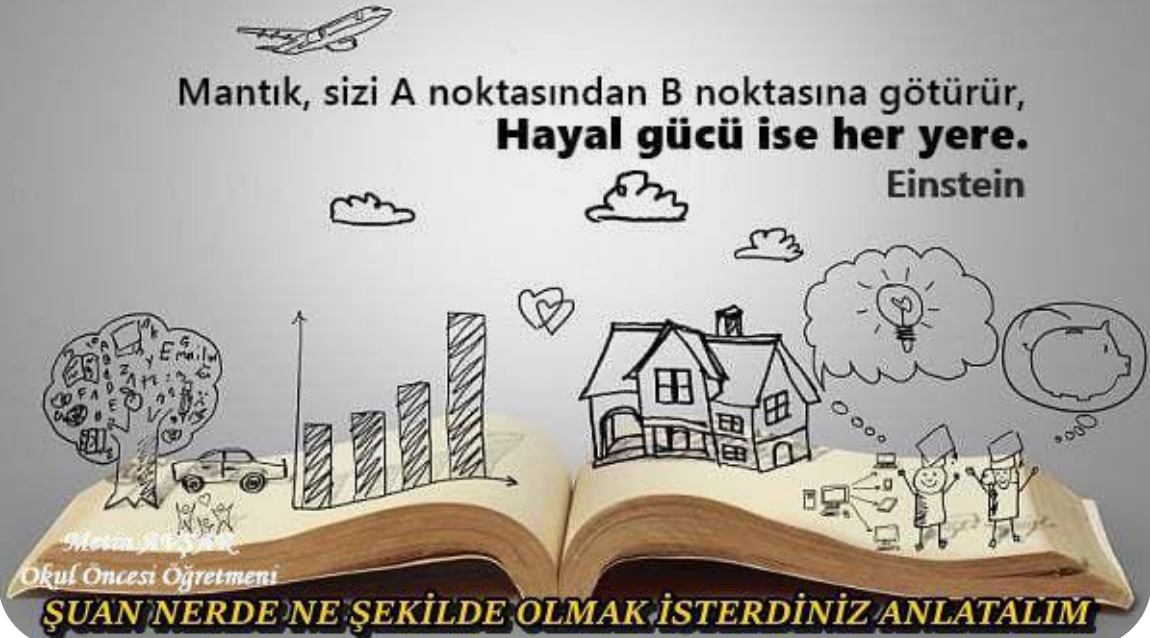
## Ailemizin Birbinden Beklentileri Nelerdir?



Metin AYŞAR  
Okul Öncesi Öğretmeni

## EVDE OLSAKTA HAYAL GÜCÜMÜZ BİZİ HER YERE GÖTÜRÜR

Mantık, sizi A noktasından B noktasına götürür,  
**Hayal gücü ise her yere.**  
Einstein



Metin AYŞAR  
Okul Öncesi Öğretmeni

**ŞUAN NERDE NE ŞEKİLDE OLMAK İSTERDİNİZ ANLATALIM**

ŞUAN NERDE NE ŞEKİLDE OLMAK İSTERDİNİZ ANLATALIM  
Okul Öncesi Öğretmeni



Anı yazmak,  
ölümün elinden  
bir şey kurtarmaktır.



**BU GÜNLERİMİZİ BİR ANI DEFTERİ TUTARAK KAYIT ALTINA ALMAK İSTERMİSİNİZ**

Metin AŞAR  
Okul Öncesi Öğretmeni

*İnsanı  
Olgunlaştıran  
Yaşı Değil,  
Yaşadıklarıdır.*



**BU GÜNE KADAR HAYAT HİKAYENİ PAYLAŞMISIN.**



Metin AŞAR  
Okul Öncesi Öğretmeni

Günün birinde  
k y halkı yađmur duasına ıkmayı kararlařtırdılar :  
... o gn geldiđinde  
sadece kk bir ocuk elinde Őemsiyesi ile gelmiřti

**İřte bu  
İnançtır**

Metin AVŐAR,  
Okul Öncesi Öğretmeni

NE ZAMAN Kİ  
bir bebegi sevmek için havaya fırlatsan  
bebek kađkađalar atar nk  
o bilir ki siz onu tutacađsınız .

**İřte bu  
GVENDİR**

Metin AVŐAR,  
Okul Öncesi Öğretmeni

Her gece rahat bir Őekilde yatađa gideriz. :  
Sabaha uyanacađımıza bir garantimiz yoktur  
ama  
yine de alarmı kurarız.

**İřte bu  
MITTİR**

Metin AVŐAR,  
Okul Öncesi Öğretmeni

BİZ, Yarınlar için byk planlar yaparız  
fađat  
geleceđimiz sadece tahminlerden ibarettir  
ve sıfır bilgiye sahibizdir.

**İřte bu  
Gven ve rahatlıktır.**

Metin AVŐAR,  
Okul Öncesi Öğretmeni

## 1. ÇOÇUKLAR İÇİN ETKİNLİKLER

### İşbirliği ile kule oluşturma oyunu

**Malzemeler:** Karton bardak, paket lastiği, iplik

Oyunu 4 kişi ya da 2 kişi ile oynayabilirsiniz. 1 tane paket lastiğinin dört bir tarafından 50 cm'lik iplikleri bağlayın. 4 kişi iseniz herkes bir ipliği tutarak lastiği gerginleştirip açtıktan sonra bardağa takın. Bu şekilde bardakları taşıyarak kule oluşturmaya başlayabilirsiniz. Bakalım en uzun kuleyi kim oluşturacak?



### Bitkiler su içer mi?

**Malzemeler:** 4 renk gıda boyası, lahana yaprağı, bardak ve su

**Uygulanışı:** 4 farklı gıda boyasını bardaklarda su içerisine dökerek karıştırın oluşturduğunuz renkli sıvı karışımı içerisine lahana yapraklarını yerleştirin. Ara ara kontrol ederek lahana yapraklarının renginin değiştiğini gözlemleyebilirsiniz.



### Bardak taşıma

Oyun 2 kişi ile yarışma şeklinde oynanır. Her yarışmacıya 5 ya da 10 'ar tane karton bardak ve birer balon verilir. Bardakları kim önce balonla diğer masaya taşırsa yarışmayı o kazanır. Balonla bardağı taşımak için balonu ağızınıza alıp şişirmeden bardağın içine yerleştirin. Balon bardağın içindeyken şişirdiğinizde balonun bardağı tuttuğunu göreceksiniz. İyi eğlenceler.





## Robot El Yapalım

- **Malzemeler:** 1 adet fon karton, 5 adet pipet, yün ip, yapıştırıcı, makas, 1 adet kalem, 5 adet boncuk

Elimizi fon kartonun üzerine yerleştirerek kalemle şeklini çizelim. Çizim bittikten sonra fon kartonu çizgiler üzerinden makasla keselim. Pipetleri, parmaklarımızdan biraz daha uzun olacak şekilde makasla ikiye bölelim. Pipetlerin her birini fotoğrafta görüldüğü gibi eklem yerlerine denk gelecek şekilde keselim ve parçaları çıkaralım. Bu kesme işlemi sayesinde maketin parmaklarının bükülmesini sağlayacağız. Parmak ölçülerimizin iki katı uzunluğunda beş parça ip keselim ve bu iplerin uçlarına boncuk bağlayarak her birini pipetlerin içinden geçirelim. Hazırladığımız bu parçaları el modelimizdeki parmakların üzerine boncuklarıyla birlikte yapıştıralım. Bir süre yapışkanın kurummasını bekledikten sonra el maketinizi kullanabilirsiniz.



**Not:** Pipetleri yapıştırırken eklem yerlerine yapıştırıcı gelmemesine dikkat edelim.

<https://www.youtube.com/watch?v=YR2gkRgE6fg>

## Bir Karton Koli İle Ne yaparsın?

Sana fikir olsun diye birkaç örnek resim koyduk. Peki sen bir karton koliyle ne yaparsın?



## Nefes Topu Oyunu

**Malzemeler:** 12 tane karton ya da plastik bardak, 6 tane pinpon topu.

Oyun 2 kişi ile oynanır. Her yarışmacının 6 bardağı ve 3 pinpon topu vardır. Yarışmacıların 5 er bardağına tepeleme su doldurulur ve düz bir şekilde sıraya dizilir. En sondaki bardağa ise çok az su doldurulur. Şimdi pinpon topunu su dolu bardakların üzerinden üfleyerek en sondaki boş bardağa girdirmeye çalışalım. Unutmayın topu son bardağa götürürken top herhangi bir yerde düşerse başa dönmek zorundasın. 3 topu son bardağa en önce ulaştırın oyunu kazanır.



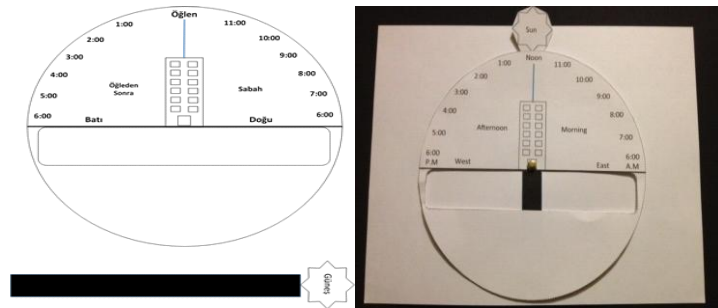
## Gölge Nerede?

- Malzemeler:** A4 kağıdı, makas, kalem, raptiye

Güneş'in gökyüzündeki konumu gün boyunca değişir. Güneş sabah ve akşam saatlerinde yere daha yakın, öğle saatlerinde tepede görünür. Bu durumun sebebi, Dünya'nın kendi etrafındaki dönme hareketidir. Ancak Güneş'in hareketli görünmesi ve gökyüzünde yer değiştirmesi sebebiyle yerdeki cisimlerin gölgesi sürekli hareket eder. Gölge boyunun önce kısalmış sonra tekrar uzaması güneş saati modeli için kullanılır. Bu etkinlikte şekilde görüldüğü gibi saatimizi ve gölge çubuğumuzu keselim. Saatin tam ortasına raptiye ile tuturalım. Saat öğlen 12:00'de evin gölgesi düz ve kısadır. Gölgenin şekil ve boyunun gün içinde farklı saatlerde değişimini görmek için güneşi hareket ettirin.

Video için : <https://www.youtube.com/watch?v=MFabVEyb3So>

Etkinlik şablonu son sayfadadır!



## Yumurta Kartonundan Heykel Yapalım

**Malzemeler:** Yumurta kartonu, sıcak su, yapıştırıcı (tutkal), kaşık, süzgeç, plastik kap

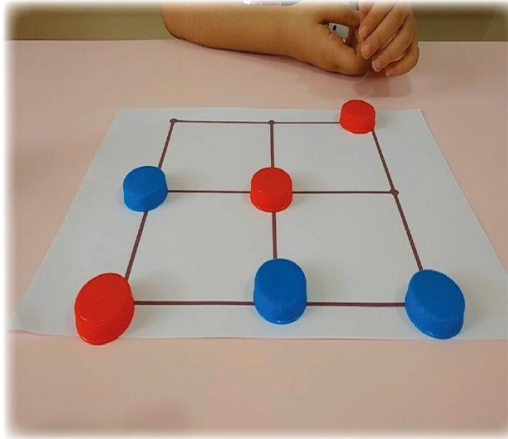
Yumurta kolisini plastik kabın içine küçük parçalar halinde yırtarak koyalım. Üzerine sıcak su ekleyerek karıştıralım. İyice yumuşayana kadar yoğuralım. Süzgeci kullanarak yumuşayan kağıtları sıkıp fazla suyunu alalım. Başka bir plastik kap içine aldığımız hamurun içine biraz tutkal ekleyerek tam bir hamur haline gelene kadar yoğuralım. İsterseniz hamurunuzu renklendirmek için gıda boyası da ekleyebilirsiniz. Hamurunuz hazır, sıra yaratıcılığınızı kullanmakta!



Yapılış videosu için: <https://www.youtube.com/watch?v=sbF4ZbCODmE>

## Üç Taş Oyunu

İster bir kağıt üzerine çizilip ister yere toprak üzerine çizilip oynanır. Oyunda iki oyuncu vardır. Her oyuncunun farklı renklerde 3'er taşı bulunur. Oyuncular oyuna kura çekerek başlar. Yazı tura atabilir veya taş-kağıt-makas ile ilk başlayacak oyuncuyu belirleyebilirsiniz. Oyunun amacı: Her oyuncu taşlarını hareket ettirerek alt alta, yan yana veya çapraz bir şekilde sıralamayı amaçlar. İlk sıralayan oyunu kazanır. (Youtube'dan oyunun nasıl oynandığını izleyebilirsiniz.)



## Haydi Oyun Hamuru Yapalım

**Malzemeler:** 3 su bardağı un, 1 bardak su, Yarım bardak tuz, 2 çorba kaşığı sıvı yağ, gıda boyası (isteğe bağlı)

Gıda boyası dışındaki malzemeleri derin bir kap içinde karıştırarak hamur elde edilir. Oluşturmak istenilen renklere göre hamur bölünür. Gıda boyasının az miktarda eklenmesi yeterli olacaktır. Elde edilen hamur hava almadığı sürece birkaç gün kullanılabilir. İsteyenler gıda boyası yerine pancar, havuç, ıspanak, mor lahana haşlayıp suyunu kullanabilir.



## Nefes Oyunu

**Malzemeler:** Plastik ya da karton bardak, kağıt havlu rulosu, pinpon topu ya da hafif küçük toplar.

Oyun iki kişi ile oynanır. Bir masanın uç kısmına karton bardaklar yapıştırın. Bardakların sayısını siz belirleyebilirsiniz. Her yarışmacı için bardak sayısı aynı olmalıdır. Oyunda bardak sayısı kadar da top olmalıdır. Şimdi yarışma zamanı. Rulo ile toplara üfleyerek kendi tarafınızda olan bardağın içine düşürmen gerekiyor. Unutma kazanmak için boş bardak kalmamalı.

Not: Evinizde kağıt havlu rulosu yoksa kağıdı rulo haline getirip kullanabilirsiniz.



## Sirke ve Kabartma Tozuyla Balon Şişirelim

**Malzemeler:** Pet şişe, huni, kabartma tozu, sirke, renkli balonlar

Yarım litrelik pet şişenin içine 1/3 oranında sirke koyalım. Balonumuzun içine de huni yardımıyla iki kaşık kabartma tozu dolduralım. Balonu pet şişenin ağzına hava almayacak şekilde geçirerek içindeki kabartma tozunu şişenin içine boşaltalım. Şişeyi hızlıca çalkalayarak kabartma tozunun ve sirkenin karışmasını sağlayalım. Ne görüyoruz! Karışım sonucu açığa çıkan karbondioksit gazı balonunuzu şişirecektir. İsterseniz sirke ve kabartma tozu oranlarını değiştirerek sonuçları gözlemleyebilirsiniz.



## Langırt Yapalım mı?

**Malzemeler:** Karton kutu (ayakkabı kutusu olabilir), Pipet ya da çöp şiş, mandal

Bugün oyun günü olsun mu? Biz de size biraz fikir verelim. Eminim siz de güzel oyunlar hazırlayabilirsiniz. Hadi şimdi langırt yapalım beraber. Karton kutunun iki tarafından dikdörtgen şeklinde kesip çıkarın. 6 tane pipet sığacak şekilde görseldeki gibi delikler oluşturun kartona. Unutmayın pipetler her takım için ayrı renk olmalı. Pipetleri iki renk yan yana gelmeyecek şekilde kutuya yerleştirin. Şimdi mandalları pipetlere takabilirsiniz. Mandalları 1 kaleci ve 4 oyuncu olacak şekilde ayarlayabilirsiniz. İyi eğlenceler.



## Balon Tenisi

**Malzemeler:** Büyük renkli karton, hafif plastik top.

Bugün size malzemesi az, eğlencesi çok olan bir oyun önermek istiyoruz. Oyun için temin ettiğiniz kartonun ortasından topun geçeceği büyüklükte bir delik açın. Kartonlu karşılıklı tutarak topu delikten geçirmeye çalışın. Bakalım 1 dakikada kaç topu delikten geçirebileceksiniz. İyi eğlenceler.



## Renkli Bardak Gökkuşuğu

**Malzemeler:** Bardak, kağıt havlu, renkli boyalar, su

Yalnızca bir parça kağıt havlu kullanarak suyu bir bardaktan diğerine aktarabilir misiniz? Peki renklerin karışımından başka renkler ortaya çıkar mı? Denemek çok kolay. 3 farklı bardağı yarısına kadar suyla dolduralım ve içlerine mavi, sarı ve kırmızı boyalar ekleyip karıştıralım. Bardakları bir dolu (renkli boyalı) bir boş bardak gelecek şekilde sıralayalım. Uzunlamasına katlanmış kağıt havluların bir ucunu şekildeki gibi renkli suya diğerini ise boş bardağa sarkıtın. Biraz bekleyin. Boş bardağın içinin suyla dolduğunu ve renginin ise iki rengin karışımı olduğunu göreceksiniz.



Video için: <https://www.youtube.com/watch?v=ipjDPxsHSjY>

## Kitap Yazmak

Sen bir yazar olsaydın nasıl bir kitap yazmak isterdin? Peki, kitabında bir süper kahraman olsaydı onun hangi güçlerinin olmasını isterdin? Biliyor musun şimdi kendi kitabının süper kahramanı olabilirsin ve kitabının her şeyini sen tasarlayabilirsin. Bir kitap yazdığını düşün ve kitabının kapağını sen tasarla. Sana malzeme önerisinde bulunmuyorum. Evinde olan her malzemeyi kapak tasarımı yaparken kullanabilirsin. Kitap kapağının tasarımını bitirdikten sonra kitabını ailene anlatmayı unutma olur mu?



## Eller Ayaklar Doğru Yere

**Malzemeler:** A4 kağıtları, boya kalemleri, bant

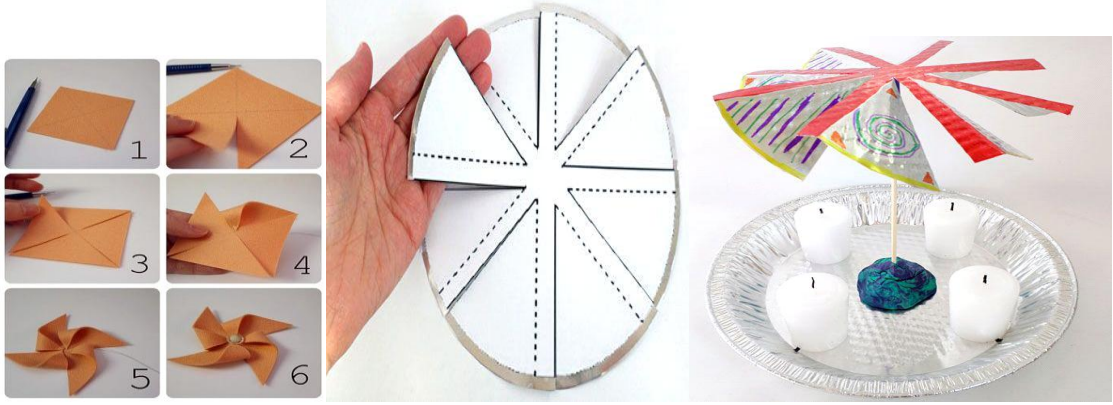
Bugün aile üyelerinizle oynayabileceğiniz eğlenceli bir oyun öneriyoruz. Twister oyununa benzer oyunumuzda A4 kağıtlarına (renkli kağıtlar da kullanabilirsiniz) el ve ayak şekillerini çizin ve çizdiğiniz kağıtları rastgele bir şekilde yerde sıralayın. Her sıradaki el ve ayak şekillerinin üzerine ellerinizi ve ayaklarınızı doğru şekilde koyarak son sıraya kadar ilerlemeniz gerekiyor. Haydi, oyunu biraz zorlaştırın. İyi eğlenceler

## Mumla Atlıkarıncayı Döndürebilir Misin?

**Malzemeler:** 4 adet küçük mum (tealight mum), çöp şiş, kağıt, oyun hamuru ya da silgi

Hiç eğlence parkında bir atlıkarıncaya bindiniz mi? Bir atlıkarınca elektrikle çalışır ve genellikle tahtadan bir at veya bir hayvana oturabilirsiniz. Peki, evde bir atlıkarınca yapabilir misiniz? Kâğıttan bir pervane ya da rüzgârgülü hazırlayıp çöp şişin ucuna ters bir şekilde geçirin. Çöp şişi tabağın içine ya da masaya oyun hamuruyla veya silgiye saplayarak

sabitleyin. Mumları şekildeki gibi dizin ve yakın. Pervanemiz dönmeye başladı mı? Mum sayısını artırıp azalttığınızda pervanenin dönme hızı nasıl değişti?



Not: Google'ın Science Journal uygulamasını kullanarak atıklarıncazın yaptığı dönüş sayısını bile kaydedebilirsiniz. Ne kadar hızlı dönmesini sağlayabilirsiniz?

Video için : <https://www.youtube.com/watch?v=ipjDPxsHSjY>

### **Deniz Altını Keşfedelim**

Evde deniz altına doğru bir keşfe çıkmak ister misiniz? Şeffaf bir dosyanın üzerine renkli keçeli kalemle çizimlerinizi yapın. Denizin derinliklerinde neler olabilir? Daha sonra dosyanın içine siyah el işi kağıdını yerleştirin. Şimdi derin karanlık sularda çizdikleriniz görünmüyor değil mi? Beyaz bir kâğıt ya da ince karton parçasından şekildeki gibi bir fener yapın. Yaptığınız feneri şeffaf dosyanın içinde gezdirin. Ne oldu? Çizdikleriniz bir fener tutulmuş gibi görünmeye başladı değil mi? Bu şekilde deniz altı dışında başka hangi gizemli maceralar oluşturabilirsiniz?



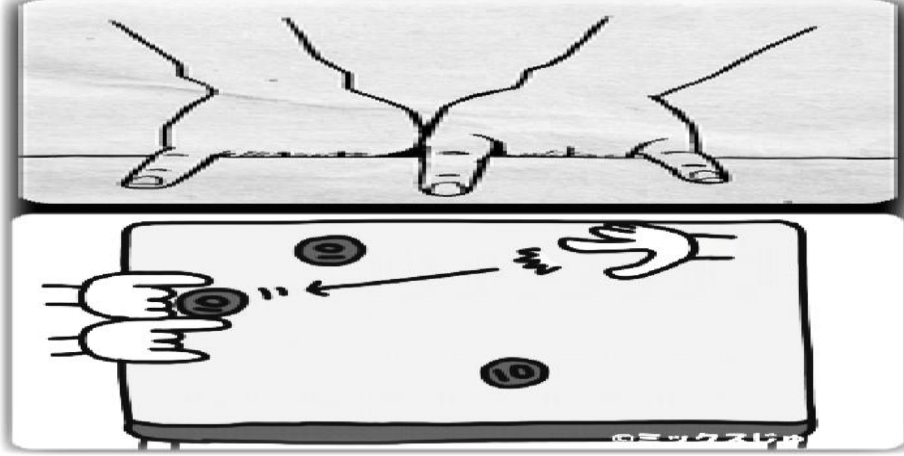
Video için : <https://bit.ly/2QM13ol>



## Masa Futbolu

**Malzemeler:** Madeni para, masa ya da sehpa.

Oyun iki kişi ile oynanır. Bu oyunda madeni para top olarak kullanılır. Hamle yapacak oyuncu eliyle madeni paraya üç kere vurma hakkına sahiptir. Her hamlede bir para diğer ikisinin arasından geçmek zorundadır. Hamle yapmayan oyuncu da masanın veya sehpanın ucuna iki eliyle kale yapmak zorundadır. Burada (yandaki resimdeki gibi) serçe parmaklar kale direkleri, uygun olan elin işaretparmağı da kaleci işlevi görür. Hamle yapan oyuncu üç vuruşta gol atamazsa hamle sırası diğer oyuncuya geçer. İyi eğlenceler!



## Bardaklardan Müzik Aleti Yapalım Mı?

**Malzemeler:** 5 tane cam bardak, Su ve renkli boyalar(sulu boya, parmak boyası ya da gıda boyası olabilir)

Bir bardaktan farklı sesler çıkartabileceğini biliyor muydun? İstersen bardaklardan enstrüman bile yapabilirsin. Hadi başlayalım. Şimdi 5 tane bardağa yan görseldeki gibi farklı miktarda su koy. Bardağın içindeki suları farklı renklerde boyalarla renklendirebilirsin. Şimdi metal kaşığı al ve bardaklardan çıkan sesleri tek tek kontrol et. Hepsinden farklı ses geliyor değil mi? Bardaklara ne kadar şiddetli vurursan o kadar yüksek ses çıkar. Sesin şiddetini kendin ayarlayabilirsin. Şimdi kendi müziğini yapıp ailine mini bir konser verebilirsin.



## Balon Tenisi

Bugün çok keyifli bir oyun oynayalım mı? İhtiyacımız olan şeyler; balon, kâğıt ya da plastik tabak, Ahşap çubuk ve yapıştırıcı. Tabağın alt tarafına ahşap çubuğu yapıştırın. (Karton yerine evinizdeki tahta kaşık ya da spatulayı da kullanabilirsiniz). Tenis raketimiz hazır. Odanın ortasına karşıdan karşıya gelecek şekilde iplik bağlayın. Artık ailedeki biriyle oyun oynamaya başlayabilirsiniz. Kendi tarafına gelen balonu en fazla 3 defa vurarak karşı tarafa atman gerekiyor. 3 kez vurarak atamazsan sayı tarafın olur. İyi eğlenceler.



## Çorap kukla

**Malzemeler:** Çorap, düğme, renkli iplikler, yapıştırıcı

Bugün çoraptan kukla yapalım mı? İhtiyacın olan şeyler çorap, düğme, farklı renklerde iplik ve yapıştırıcı. İpliklerle saç, düğmeden göz ve ağız yapabilirsin. Belki sen de bir şeyler eklemek istersin kuklana. Hadi etrafına bak ve başka neleri ekleyebileceğini düşün. Kuklanı hazırladıktan sonra onunla ailene hikaye anlatmayı unutma.



## Şişe Devirme Oyunu

**Malzemeler:** Külötlü çorap, top veya portakal, boş plastik şişe ya da plastik bardak

Oyun 2+ kişi ile yarışma şeklinde sırayla oynanır. Yere belirli aralıklarla pet şişeler dizilir.

Şişe sayısı oyun kurucuya bağlıdır. Oyuncunun kafasına ucuna top veya meyve yerleştirilmiş külotlu ince çorap bağlanır. Oyuncu elleri ile müdahale etmeden, kafasını hareket ettirerek, topla şişeleri devirmeye çalışır. Şişeleri en kısa sürede deviren kişi oyunu kazanır.



### **Parmak İzi Çıkarma**

**Malzemeler:** Beyaz Kağıt, kurşun kalem, şeffaf bant(İzolabant)

Beyaz kağıdın bir kısmı kurşun kalem ile koyu renk elde edene karar iyice boyanır. Daha sonra herkes sıra ile başparmağını kurşun kalem ile boyanan yere sürterek boyanın parmağa çıkması sağlanır. Boyanan parmak başka bir beyaz kağıda bastırılır. Herkesin parmak izinin üzerine şeffaf bant yapıştırılır. Şimdi inceleme zamanı. Parmak izleri aynı mı farklı mı? İnceleme için büyüteç kullanabilirsiniz



### **Sessiz Sinema**

Oyunu; kişi sayısına göre ister takımlara ayrılarak, istenirse de bireysel oynayabilirsiniz. Bireysel olarak; sıra ile herkes anlatmak istediği kitap, film veya oyun ismi seçer. Diğer kişilere 2 dakika içinde seçtiği filmi ya da oyunu konuşmadan el hareketleriyle anlatmaya çalışır. Takımlar halinde oynanması ise şöyledir: Sırası gelen takımdan bir anlatıcı seçilir.

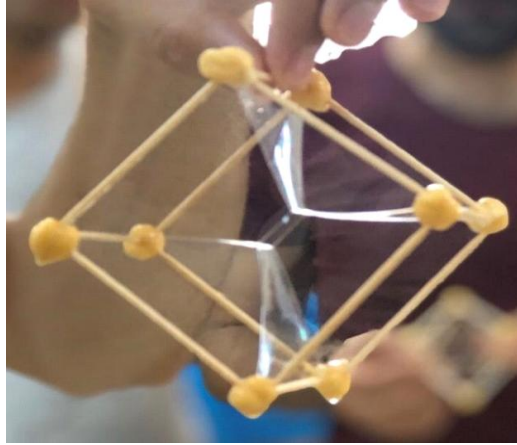
Karşı takım seçtiği film ya da kitap ismini fısıldar ve oyuncu takım arkadaşlarına 2 dakika içinde anlatmaya çalışır.



### **Nohutlarla Geometri – Sabun Zarı Deneyi**

**Malzemeler:** Nohut, kürdan, plastik kap, bulaşık deterjanı, şeker, su

Nohutları bir gece öncesinden ıslatın. Ertesi gün nohutları kürdanlarla birleştirerek aşağıdaki resimdeki gibi çeşitli 3 boyutlu modeller oluşturun. Plastik kabın içine yaklaşık 5 tatlı kaşığı bulaşık deterjanı (jel olanlar tercih edilmeli) ve 1 tatlı kaşığı şeker (varsa mısır ya da glikoz şurubu) ekleyerek suyla köpürmeyecek şekilde karıştırın. Suyun seviyesi içine daldıracağınız modelin üzerini tamamen kapatmalıdır. Modelinizi suya batırıp çıkardığınızda baloncukların şeklin merkezine doğru toplandığını göreceksiniz.



### **Taş Boyama**

**Malzemeler:** Farklı boyutlarda taş, boya (akrilik, guaj yada parmak boya)

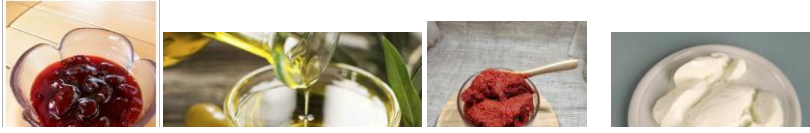
Taşlar canlanır mı? Gerçekte canlanmaz ama unutma, senin hayal dünyanda her şey canlanabilir. Peki, bir taşı uğur böceğine çevirmeye ne dersin? Haydi, şimdi boyalarını ve taşları hazırla. Onları hayal ettiğin gibi boyamaya çalış.

**OYUNUN ADI:** TADINI ANLADIN MI?

**NASIL OYNARIZ?**

- Hemen mutfağa koş.
- Annenden ya da babandan beş tabak iste.
- Bir tabağa reçel bir tabağa sıvı yağ bir tabağa salça bir tabağa pul biber bir tabağa yoğurt koy. (başka yiyeceklerde olur)
- Evdekilerden birinin mesela kardeşinin gözlerini kapat ve onu mutfağa götür.
- Tabaklardakilerden birer birer tatmasını söyle.
- Bakalım hemen bilecek mi? 😊

**AMAÇ:** Tat alma duyumuzu güçlendirmek.

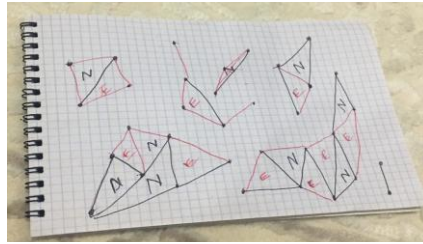


**OYUNUN ADI:** KİM ÜÇGEN ÇİZDİRMEYECEK?

**NASIL OYNARIZ?**

- Bir kağıda rastgele bir sürü nokta çizilir.
- Oyuna kimin başlayacağına karar verilir.
- İlk sırayı alan kişi iki nokta arasına bir çizgi çizer.
- Bu çizgi iki noktayı birleştirmeli ancak başka noktaların üzerinden geçmemelidir.
- Sonra sıra diğer kişiye geçer.
- Diğer kişide iki nokta arasına çizgi çizer.

**AMAÇ:** Rakibimiz üçgen yapmadan çizdiğimiz çizgilerle üçgen yapmaya çalışmaktır. Kim üçgen yaparsa içine ismini yazarsa üçgenin kime ait olduğu belli olur.



## OYUNUN ADI: EŐİNİ BUL

### NASIL OYNARIZ?

- Önüne bir kağıt koy.
- Bu kağıttan 20 parça veya daha fazla kare kes.
- Kestiđin kağıtların üstüne aynı şekilden iki kağıda çiz.
- Mesela iki kağıda elma iki kağıda kuş iki kağıda ev resmi gibi.
- Sonra bu kağıtları ters çevir ve hemen aileni çağır.

**KURALLAR:** 1. Herkesin iki kağıt çevirme hakkı var. 2. Eşleri bulan kağıtları alır.

**AMAÇ:** Kağıtları çevirerek eşlerini bulmak.



## OYUNUN ADI: SURVİVOR EVİMİZE GELDİ

### NASIL OYNARIZ?

- İki kişiyle oynanır.
- Bir metre arayla yastık, sandalye konur.
- Oyuncular önce yastığın üstünden atlar, sandalyenin altından geçer ve en son takla atar.
- İlk kim bitirirse birinci olur.

**AMAÇ:** Spor yapmazsak evde oturmaktan güçsüz düşebiliriz ☺



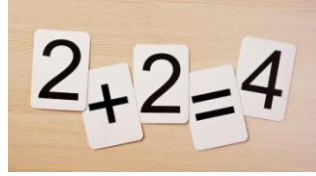
1 metre



## OYUNUN ADI: SEVİMLİ İŞLEMLER

### NASIL OYNARIZ?

- Kağıtların üzerine toplama, çıkarma, çarpma ya da bölme işlemlerinden istediğin kadar yaz.
- Bunları ters çevir.
- Bir büyüğün "bir iki üç" diye saysın.
- Karşıdaki kişiyle aynı anda bir tane kağıt çevirin.
- İlk cevap veren kazansın, kaybedende bir şarkı söylesin 😊

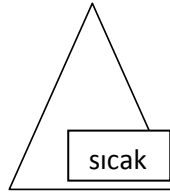


- **AMAÇ:** İşlem gücümüzü arttırmak.

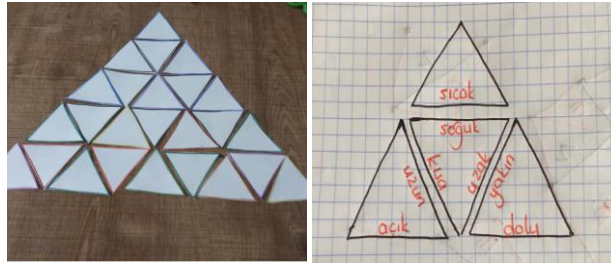
## OYUNUN ADI: TERSİA

### NASIL OYNARIZ?

- Bu oyunu eş anlamlı ve zıt anlamlı kelimelerin tekrarında oynayabiliriz.
- 25 tane üçgen keselim.
- Tepe noktasına gelecek üçgenin kenarına sadece bir tane kelime yazıyoruz.
- Ben zıt anlamlı kelimelere göre anlatacağım.



- Kestiğimiz diğer üçgenlerden sıcak kelimesinin zıt anlamlısını bulalım.



- İsterseniz 24 tane yerine 48 tane üçgen kesip iki tane oyun hazırlayıp yarışma yapabilirsiniz.

**OYUNUN ADI:** KİMİN NEFESİ KUVVETLİ? 😊

**NASIL OYNARIZ?**

- Önce sana hazırlayacağın malzemelerin listesini vereyim.
  1. Karton bardak (2 tane)
  2. Balon (2 tane)
- Malzemeleri hazırladıysan bardakları bir masanın üzerine koy.
- Balonları bardakların içine koy.
- Ellerini arkadan birleştir.
- Şimdi balonu şişirerek bardağı masadan evinizde masadan uzakta ne varsa oraya taşımaya çalış.

**AMAÇ:** Nefesimizi kullanmayı öğrenmek. Ellerini kullanmadan bir nesneyi taşımaya çalışmak.

**OYUNUN ADI:** PALYAÇOYU DOYUR

**NASIL OYNARIZ?**

- Evde basket atmak mı istiyorsunuz? Bu oyun tam sizlik 😊
- Hemen büyük bir kağıda palyaço çiz.
- Palyaçonun ağız kısmını kes.
- Küçük bir pinpon topu bul.
- Eğer evde pinpon topu yoksa hemen kağıttan küçük bir top yap.
- Şimdi yaptığın palyaçoyu güzelce boya.
- Bir büyüğünden palyaçoyu tutmasını iste ve şimdi palyaçonun ağzından elindeki topu basket atmaya çalış.





## 2. AİLE-ÇOCUK OYUNLARI

Kıymetli veliler; bu süreçte çocuklarımızın evde geçirecekleri vakitleri daha nitelikli ve eğlenceli hale getirmeleri için tavsiye oyun önerileri hazırlanmıştır.

### ÜÇGEN PEYNİR DİLİMLERİ

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 7 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Kâğıt ve kalem

**Nasıl Oynanır:** İlk önce kâğıdın üstüne bir sürü nokta konur. Sonrasında ilk sırayı alan yarışmacı iki nokta arasına bir çizgi çizer. Bu çizgi iki noktayı birleştirmeli ancak birçok noktanın üzerinden geçmemelidir. Bu çizgiyi çizdikten sonra sıra diğer oyuncuya geçer. Bu oyuncu da başka iki nokta arasına çizgi çizer. Oyunda amaç, karşı rakibe çizgi çizerek üçgen yaptırmadan üçgenler yapmaktır. Bu nedenle çizilen çizgilere dikkat edilmelidir. Bir şekilde oyunculardan biri iki noktayı birleştirerek üçgen elde ederse, üçgenin içine adının baş harfini yapar. Böylece üçgenin kime ait olduğu belli olsun.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Dikkati geliştiren bir oyundur.

### HACI YATMAZ

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 2 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Oklava veya sopa

**Nasıl Oynanır:** Uzunca bir sopa ortaya dikilir. Oyunculardan biri sopayı havada durması için tutar. Oyuncular sopanın çevresinde halka şeklinde dizilir. Herkese bir numara verilir. Ortadaki oyuncu bir numara söyleyerek sopayı bırakır ve numarası söylenen oyuncu sopayı yere düşmeden yakalamaya çalışır.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Refleksleri geliştiren bir oyundur.

## PAZARA GİTTİM

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 7 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Herhangi bir materyal gerekmez

**Nasıl Oynanır:** Oyuncular halka şeklinde oturur. İçlerinden biri oyunu “Pazara gittim ve ELMA aldım.” diyerek başlatır. Yanındaki oyuncu bir önceki oyuncunun çarşıdan aldığı şeyi aynen söyler ve üzerine bir meyve-sebze daha ekler. Örneğin “Pazara gittim ELMA, MUZ aldım”. Üçüncü oyuncu da ikinci oyuncunun söylediğinin aynısını söyler ve bir meyve-sebze daha ekler. Oyun bu şekilde her oyuncuda yeni bir meyve-sebze eklenerek devam eder. Alınan meyve-sebzelerin sırasını karıştıran ya da unutan oyuncu yanar ve oyundan çıkar. Diğerleri en baştan başlayarak oyunun tekrar eder.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Hafızayı ve kelime haznesini geliştiren bir oyundur.

## İSİM-ŞEHİR

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** Okuma yazma bilen çocuklar

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Kağıt ve kalem

**Nasıl Oynanır:** Sayfa enlemesine tutularak sırası ile sayfanın üst tarafına İSİM-ŞEHİR-BİTKİ-HAYVAN-EŞYA-SANATÇI-ÜLKE ve NOT yazılır. Yazılan her kelimedden sonra sayfanın altına kadar çizgi çekilir. Oyunculardan biri, içinden bütün alfabeyi saymaya başlar. “DUR” denildiği anda hangi harfte kaldıysa onu yüksek sesle söyler. Örneğin “M” Herkes “M” harfiyle başlayan isim, şehir, bitki, hayvan, eşya ve sanatçı bulmaya çalışır. İlk bitiren bitti deyip 20’ye kadar sayar. 20 olduğunda herkes yazmayı bırakır. Bulunamayan yerlere 0 puan verilir. Eğer iki kişi aynı şeyi yazmışsa onlar 5 puan alır. Birbirinden farklı olanlara da 10 puan verilir. Son oyunda bütün puanlar toplanır.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Hızlı ve farklı düşünme yeteneğini geliştiren, genel kültürü arttıran bir oyundur.

## **BOM!**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 7 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Herhangi bir materyal gerekmemektedir.

**Nasıl Oynanır:** Oyuncular halka halinde dizilirler. İçlerinden biri “1” diye saymaya başlar, yanındaki oyuncu “2”, onun yanındaki “3” şeklinde saymaya devam ederler. 5’e gelen oyuncu “BOM” der. Oyun kuralı gereği 5 ve 10’un katlarında BOM denir. Örneğin, “1-2-3-4-BOM-6-7-8-9-BOM. “BOM” demek yerine sayısının kendisini söyleyen oyuncu yanar ve oyundan çıkar. Oyun 1’den başlayarak diğer oyunlar arasında devam eder.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Dikkati geliştiren bir oyundur.

## **EVET-HAYIR**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 4 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi ile

**Oynamak için Neler Gerekir:** Herhangi bir materyal gerekmemektedir.

**Nasıl Oynanır:** Oyunculardan biri soru soran diğeri de cevap veren kişi olur. Cevap veren oyuncunun hiçbir soruya “EVET” ya da “HAYIR” şeklinde cevap vermemesi gerekir. Örneğin, “Okula gidiyor musun?” sorusuna “EVET” derse yanar. “Gidiyorum” demelidir. Karşı oyuncu “Kaç kardeşiniz?,3 kardeşiniz değil mi?” gibi şaşırtmalı sorularla karşısındaki oyuncuya “EVET-HAYIR” dedirtmeye çalışır

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Dikkati ve hızlı düşünmeyi geliştiren bir oyundur.

## **BENZETMECE**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 7 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** Karşılıklı 2 kişi

**Oynamak için Neler Gerekir:** Herhangi bir materyal gerekmemektedir.

**Nasıl Oynanır:** İlk oyuncu karşıdakini bir nesneye ya da hayvana benzetir. Karşıdaki oyuncu da benzetildiği şeyin son harfini kullanarak yeni bir şeye benzetir. Örneğin ben seni KALEM'e benzettim der. Kalemin son harfi olan 'M' harfi başta olmak üzere karşı oyuncu da yeni bir şeye benzetir. Örneğin ben de seni MASA'ya benzettim der. Diğer oyuncu tıkanana kadar oyun devam eder. Bu oyun taraflardan birinin "Ğ" harfi ile biten bir kelime söylemesi ile bitirilebilir.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Hızlı ve çeşitli düşünmeyi geliştiren bir oyundur.

### **SANA NE LAZIM?**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 4 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** Karşılıklı 2 kişi

**Oynamak için Neler Gerekir:** Herhangi bir materyal gerekmemektedir.

**Nasıl Oynanır:** Oyun için her bir oyuncunun 2 dakika süredir vardır. İlk oyunu başlatan oyuncu bir meslek seçer ve sonrasında "Sana ne lazım diye sorar?". Örneğin, "Sen bir doktorsun, sana ne lazım?". Diğer oyuncu bu soruya cevap verdiğinde, "Başka ne lazım" diyerek oyun devam ettirilir. Karşıdaki oyuncunun 2 dakika boyunca "Başka ne lazım?" sorularına hızlı cevap vermesi gerekmektedir. 2 dakika dolmadan tıkanıp, cevap veremeyen kaybeder. Bir oyuncu sorusunu bitirdikten sonra, sıra diğer oyuncuya geçer ve o bir meslek seçerek oyunu devam ettirir.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Meslekleri tanıtan bir oyundur.

### **HAYVAN TUTMACA**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 4 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:**2 kişi veya üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Herhangi bir materyal gerekmemektedir.

**Nasıl Oynanır:** Oyunculardan biri aklından bir hayvan tutar. Diğer oyuncular tutulan hayvana dair sorular sorar. "Kaç ayaklı?", "Ne yer?", "Nerede yaşar?", "Ne renktir?" gibi.

Verilen cevaplara göre oyuncunun tuttuğu hayvan tahmin edilmeye çalışılır. Oyun bu şekilde sıra ile devam eder.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Hayvanları tanıtan bir oyundur.

## **KELİME AVI**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 4 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi veya üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Herhangi bir materyal gerekmemektedir.

**Nasıl Oynanır:** Oyunculardan birisi, ya da yetişkinler çocuklara iki harfli bir hece verir. Örneğin “Pa”. Çocukların kendilerine verilen 2 dakikalık sürede “Pa” ile başlayan 3 ya da 5 kelime bulması beklenir. Pantolon, Pazar, para, paça, palyaço gibi. Hedeflenen kelime sayısını bulan çocuk bir puan kazanır.

## **HAYDİ! BENİM GİBİ YÜRÜ**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 4 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Materyal gerekmez

**Nasıl Oynanır:** Her bir çocuktan bir taklit yürüyüşü yapması istenir. Yürüyüşü yapan çocuk bu yürüyüşü başarılı bir şekilde yaparsa diğer arkadaşlarına alkışlatılır. Çocuklardan aşağıdaki yürüyüşleri taklit etmesini istenebilir. Yeni taklitler eklenebilir.

- *İhtiyar adam yürüyüşü:* Sırt kamburlaştırılır, baş öne bükülür, elde baston varmış gibi yavaş yavaş yürünür.
- *Dalgın adam yürüyüşü:* Öne çapraz adım atılarak dengesiz yürünür.
- *Cüce yürüyüşü:* Dizler tam bükülür, baş omuzlar arasına gömülür, kollar aşağıya sarkıtılır. Böylece yürünür.
- *Robot yürüyüşü:* Vücut gergin, dizler ve kollar bükülmeden yürünür kollar öne ve geriye sopa gibi sallanır.

- *Dev yürüyüşü*: Kollar yukarı kaldırılır. Ayak uçları üzerinde yükselerek yürünür.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Gözlem ve bedeni daha iyi kullanma becerilerini geliştiren bir oyundur.

### **SICAK-SOĞUK**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 4 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Saklanabilecek ölçüde küçük bir nesne.

**Nasıl Oynanır:** Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Saklamak için bir nesne seçilir. Ebe oyun alanının dışına çıkartılıp geride kalanlarla birlikte bu nesne saklanır. Ebenin görevi bu nesneyi bulmaktır. Ebeyi, diğer çocuklar nesneye yaklaştığında “**sıcak**” nesneden uzaklaştığında ise “**soğuk**” diyerek yönlendirirler. Ebe nesneyi bulunca kendi istediği birisini ebe seçer. Ebeye belli bir süre verilerek de oynanabilir. Büyük çocuklarda aynı anda saklanan nesnelerin sayısı arttırılabilir.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Mesafe algısı, dikkat ve yönergeleri değerlendirip sonuca ulaşma becerilerini geliştirir.

### **YATTI KABAK, KALKTI PATLICAN**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 4 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 5 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Materyal gerekmez.

**Nasıl Oynanır:** Kalabalık grupla oynanan eğlenceli bir oyundur. En az beş kişiyle oynanabilen bu oyunda herkesin komik özel bir adı olur. Örneğin oyunculardan birinin adı kabak, ikincinin patlıcan, üçüncünün havuç, dördüncün fasulye, beşincinin salatalık olabilir. Diyelim ki oyunu Kabak başlattı. Öbür oyuncular dizüstü oturmuş, başlarını yere dayamıştır. Kabak arkadaşlarının birinin örneğin patlıcanın adını söyler. “Yattı kabak, kalktı patlıcan” der. Patlıcan başını kaldırırken kabak başını yere dayar. Bu kez Patlıcan, “Yattı patlıcan, kalktı havuç” der. Gittikçe oyun hızlanır.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Dikkat ve kaba motor becerilerini geli

## UÇTU UÇTU, KUŞ UÇTU

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 4 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 5 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Materyal gerekmez.

**Nasıl Oynanır:** Bu oyun evlerde, sınıflarda oynanabilen bir oyundur. Oyuncular halkalanıp bir masanın çevresinde otururlar. Oyunun ebesi seçilir ve ebe tüm çocukların karşısında yer alır. Ebe, “Uçtu uçtu kuş uçtu!” diyerek parmağını havaya kaldırır. Ebe uçabilen bir şey söylediği için herkesin parmağını kaldırması gerekir. Ebe, bir de uçamayan bir şey örneğin tavuğu söyleyip, “Uçtu uçtu tavuk uçtu!” diye bağırarak parmağını havaya kaldırır. Ancak tavuk uçmadığı için diğer oyuncuların parmağını kaldırmaması gerekir. Oyunda yanılıp da parmağını kaldıran oyuncu oyun dışı kalır.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Dikkat becerisini geliştirir.

## BOM-FİZ!

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 10 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi veya üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Materyal gerekmez.

**Nasıl Oynanır:** Oyuncular halka halinde dizilirler. İçlerinden biri “1” diye saymaya başlar, yanındaki oyuncu “2”, onun yanındaki “3” şeklinde saymaya devam ederler. 5’e gelen oyuncu “BOM” der. Oyun kuralı gereği 5 ve 10’un katlarında BOM denir. 6 sayısından sonra ise 7’ye “FİZ” denir. Kural gereği 7, 14, 21, 28 gibi 7’nin katlarında “FİZ” denir. Örneğin, “1-2-3-4-BOM-6-FİZ-8-9-BOM,11, 12, 13, FİZ...” şeklinde devam eder. Oyunda dikkat edilmesi gereken en önemli nokta; 5 ve 7’nin ortak katları olan sayılarda (yani 35, 70, 105 gibi) “BOM-FİZ” denilmesidir. “BOM”, “FİZ” veya “BOM-FİZ” demek yerine sayısının kendisini söyleyen oyuncu yanar ve oyundan çıkar. Oyuna 1’den başlayarak 100 kadar devam edilebilir. İstenilirse daha yukarı sayılara kadar oynanabilir.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Dikkat ve işlem yapabilme becerilerini geliştirir.

## ARTAN BENZETMECE

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 10 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi

**Oynamak için Neler Gerekir:** Materyal gerekmez.

**Nasıl Oynanır:** Bu oyun, klasik benzetmece oyununun temel kurallarını içerir. Yani son harf ile oyuncular birbirini başka bir nesneye, isme veya hayvana benzetir. İlk oyunca seni “Oka benzettim” derse diğer oyuncu ok, “k” ile bittiği için “k” ile başlayan bir şey seçer ve rakibini ona benzetir. “Ben de seni kediyeye” benzettim diyebilir. Diğer oyuncu bu sefer rakibini kesinin son harfi olan “i” ile bir şeye benzetir. Artan benzetmece oyunundaki fark, oyuna en düşük harf sayısındaki kelime ile başlanmasıdır. Meselâ iki harfli ‘Ok’ kelimesinden başladık diyelim. Bir sonraki kelime ‘K’ harfi ile başlayacak ve üç harfli olacaktır. Meselâ ‘Koç’ söylenebilir. Bu sefer de ‘Ç’ ile başlayacak dört harfli bir kelime söylenmelidir. Meselâ ‘Çıra’ kelimesini söyleyebiliriz. Oyun, en fazla harfli kelimeye ulaşıncaya kadar devam eder. Yine klasik benzetmece oyunundaki gibi sonu ‘Ğ’ harfi ile biten kelime söyleyen oyunu kazandığı gibi ulaşılan harf sayısına uygun kelime bulamayan oyunu kaybeder.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Hızlı ve çeşitli düşünmeyi geliştirir.

## SESLİ HARF DEĞİŞTİRMECE

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 8 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi

**Oynamak için Neler Gerekir:** Materyal gerekmez.

**Nasıl Oynanır:** Bu oyunda günlük hayatımızda kullanılan kelimelerdeki sesli harfler seçilen başka bir sesli harfle söylenmeye çalışılır. Meselâ, oyunculardan birinden haftanın günlerini sadece ‘e’ sesli harfini kullanarak sayması istenir. Doğru söyleyip söyleyemediği kontrol edilir. Yani oyuncunun Pazartesi kelimesini Pezertese, Salı’yı Sele, Çarşamba’yı Çerşembe gibi söylemesi gerekir. Bu oyunda yılın ayları, sebzeler veya başka kelime grupları kullanılabilir.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Hızlı ve çeşitli düşünme becerilerini geliştirir.



## **DEVE-CÜCE**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 4 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Materyal gerekmez.

**Nasıl Oynanır:** Oyunu yönetecek kişi çocukları karşısına toplar. Oyuncular ayakta durur. Yöneticinin ‘Deve’ dediğinde çocukların ayakta durması, ‘Cüce’ dediğinde ise çömelmesi gerekir. Bu yönergeleri verirken zaman zaman yönetici ‘Deve’ komutunu verdiğinde çömelerek karşısındaki çocukları yanıltmaya çalışır. Yönergenin tersini yapan oyuncu oyun dışı kalır. En son kalan çocuk oyunu kazanır.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Kaba motor becerilerini geliştirir.

## **DİKKAT, DİKKAT!**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 6 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi

**Oynamak için Neler Gerekir:** Materyal gerekmez

**Nasıl Oynanır:** Bu oyunda amaç çocukla birlikte hikâye kurgulamaktır. Bunun için oyunu oynayacağımız çocuktan ilk önce yer, zaman ve bir kahraman seçmesi istenir. Çocuk “evde olsun”, “gece, yaz, kış olsun”, “kahramanı bir aslan olsun” diyebilir. Bundan sonra yetişkin bunların içinde yer aldığı bir hikaye başlatır. Çocuktan hikâyeyi dikkatli bir şekilde takip etmesi istenir. Hikâyenin sonunda konunun içinden bazı sorular sorulacağı, doğru cevaplar vermesi gerektiği söylenir. Yetişkin, çocuğun seçtiği yer, zaman ve kahramanla birlikte hikâyenin girişini yapar. “Bir varmış bir yokmuş mevsimlerden yazmış. Evde yaşayan bir aslan varmış” gibi. Daha sonra çocuk hikâyeyi devam ettirir. Zaman zaman yetişkin hikâyeyi zenginleştirecek (hayvanlara, yerlere isim verdirerek, yeni kahramanlar, renkler ekleyerek) katılımlarda bulunabilir. Belli bir yerden sonra hikâye sonlandırılır. Ve çocuğa hikaye ile ilgili sorular sorulur. Meselâ; hikâyede hayvanlar varsa onların sayısı, birden fazla çocuk varsa onların isimleri, kıyafet renkleri gibi sorular sorulabilir.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Hayal gücünü ve dikkati geliştirir.

## **SELAM SÖYLE**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 10 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 5 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Materyal gerekmez

**Nasıl Oynanır:** Oyuna başlamak için oyuncular halka olur. Her şeyden önce oyuncuların kendilerine komik birer isim seçmesi gerekir. Bu isimler şunlar olabilir: Neettin, Ayıbettin, Kaybettin, Söylettin, Kaçıverdin. Herkes adını seçtikten sonra kendini tanıtır. Arkadaşlarının adını iyice öğrenmesine yardımcı olur. Oyun düzenli olarak, kendinden bir önceki kişi ile kendisinden sonra gelenle ondan sonra gelenin adı söylenerek oynanır. Diyelim ki oyunu Neetin isimli oyuncu başlatıyor. Oyunu başlatan sağındakine adıyla seslenir:

– Ayıbettin efendi (veya hanımefendi de olabilir)

– Efendiim

– Kaybettin efendiye söyle Kaçıverdin efendinin (solundakinin adını söylüyor) ona selamı varmış.

Söz Ayıbettin’de:

– Kaybettin efendi!

– Efendiim.

– Söylettin efendiye söyle, Neettin Efendi’nin ona selamı varmış.

Oyun yanlışlar yapıldıkça gülüşerek, yanlışlar düzeltilerek devam eder. Biraz sonra artık herkes birbirinin adını öğrenmiş olduğundan oyun yanlışsız olarak eğlenceli bir şekilde turlanır.

## **BALONLA BADMİNTON**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 4 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Tahta sopa ya da kaşık- balon

**Nasıl Oynanır:** İki yarışmacı şişirilmiş balonu kaşık veya sopa yardımı ile birbirine atar. Balona hamle yapamayan ve yere düşüren oyuncu rakibine bir puan kazandırır.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Görsel-mekansal alanda planlama yapma, konsantre olma, el-göz koordinasyonu kurma, hızlı hareket etme becerilerini geliştirir. Bu oyunların yanı sıra evinizde küçük şef olup mutfakta kolay bir tarif seçip yemek yapabilirsiniz, evdeki sandalyeleri karşılıklı dizerek üzerlerine büyükçe bir battaniye örtüp çadır yaparak kamp kurabilirsiniz ve çocuğunuzla beraber kutu oyunları (jenga, zingo, tabu jnr, biz bize, acaba neyim? make'n break) oynayarak kış aylarında güzel ve kaliteli zaman geçirebilirsiniz.

### **DOKUN TAHMİN ET**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 4 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 3 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Tepsi ya da kutu- küçük nesnelere

**Nasıl Oynanır:** Bir tepsi içinde evde bulunan nesnelere konur. (Toka, para, saç fırçası, cüzdan vb.) oyuncular bu nesnelere kısa süre gördükten sonra tepsinin üzeri bir bezle örtülür. Oyuncular sırasıyla nesnelere dokunarak doğru bir tahminde bulunmaya çalışırlar.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Dokunma duyusunu kullanarak akıl yürütme, kısa süreli ve aktif işleyen bellek alanlarını geliştirir.

### **PET BARDAĞA SEKTİRME**

**Hangi Yaş Grubu için Uygundur:** 6 yaş ve üzeri

**Kaç Kişi ile Oynanır:** 2 kişi ve üzeri

**Oynamak için Neler Gerekir:** Sehpa-pin pon topu- pet bardak

**Nasıl Oynanır:** Oyuncuların önüne iki tane sehpa konur. Oyuncunun uzağındaki sehpa bir adet bardak konur. Oyuncu elindeki pinpon topunu önünde duran boş sehpaya değdirerek diğer sehpadaki bardağın içine atmaya çalışır. Topu bardağa atan ilk oyuncu oyunu kazanır. Bu oyun en az iki kişi yarışarak oynanabileceği gibi süre tutarak sırayla da oynanabilir. En kısa sürede tamamlayan oyunu kazanır.

**Çocuğa Neler Kazandırır:** Görsel-mekansal alanda planlama yapma, konsantre olma, el-göz koordinasyonu kurma, hızlı hareket etme becerilerini geliştirir.