**OYUN SÜRESİNCE ANNE-BABALARIN DİKKAT EDECEĞİ NOKTALAR:**

**1.** Gün içerisinde hiçbir şekilde bölünmeyecek 15-20 dakikalık bir süre ayarlayın ve bu zaman her gün aynı saatlere denk gelsin.

**2.** Çocuğunuzun oyunu seçmesine izin verin. İllaki kutu oyunları gibi net kuralları olan oyunlara teşvik etmeyin.

**3.** Çocuğunuzu takip edin. Onun ne yaptığını dikkatli ve ilgili bir şekilde gözlemleyin.

**4.** Çocuğunuzun yaptıklarını gördüğünüzü ve bunlarla ilgilendiğini ona belirtin.

**5.** Çocuğunuzun söylediklerini duyduğunuzu ve bunlarla ilgilendiğinizi ona belirtin.

**6.** Onun yaptıklarından ya da söylediklerinden hoşunuza gidenleri sözel olarak ödüllendirin

**7.** İstemediğiniz bir davranış gösterdiğinde bu davranışı sadece görmezden gelin. Yıkıcı bir davranışta bulunursa oyunu bırakın.

**8.** Çocuğunuza sürekli sorular sormayın.

**9.** Eğlence amaçlı oyunlarda öğretme çabası olmadan yalnızca çocuğunuzun sizi yönlendirmesine izin verin.

**10.** O istediği takdirde onun oyununa katılın ancak oyunu asla siz yönlendirmeyin.

**SUDOKU OYUNU:**Sudoku oyununda her satır ve sütunda 1'den 9'a kadar olan sayılar sadece bir kez kullanılarak dizilmesi gerekir. Aynı zaman da sudoku oyununda 9 hücreden oluşan her bir kare içinde 1'den 9'a kadar sayılar bir kez kullanılarak dizilmesi gerekir.

**BOM! OYUNU:**Oyuncular beşin katlarında BOM, yedinin katlarında FİZ diye bağırırlar, otuz beşte ise BOM-FİZ diye bağırılır.

**ÇAĞRIŞIM OYUNU:** Bir kelime söylenerek oyuna başlanır. Diğer oyuncular hem kendisinden önce söylenen kelimeleri hem de aklına gelen kelimeyi ekleyerek kelime zinciri oluşturulur.

**TEYZEM ÇARŞIYA GİTTİ:** Başlayan kişi kilo ve sebze-meyve ismi söyler. Diğer oyuncularda buna ekleme yaparlar. Ancak liste doğru sırada hatırlanırsa ekleme şansı kazanır.

**BABAM ÇİNDEN GELDİ:** “Ne getirdi?” sorusunun cevabı olarak hareket belirten bir kelime söylenir. Tüm oyuncular bunu yapmak zorundadır.(bisiklet denildiyse pedal çevirir gibi). Sırayla yeni kelime ve hareketler eklenerek oyun zorlaşır.

**JENGA:** Ahşap dikdörtgen bloklar üst üste dizilir. Aralarından dikkatle çekilerek üste koyulur. Amaç yıkmadan ahşap kuleyi uzatmaktır.

**41 ÇUBUK:**Çubuklar bir demet olarak dik tutulup yere bırakılır. Amaç diğer çubukları kıpırdatmadan bütün çubukları teker teker toplamaktır.

**3 / 9 / 12 TAŞ OYUNU:** Amaç oyun tahtasında kendi üç taşını yan yana getirmeye çalışırken aynı zamanda rakibinin üç taşının yan yana getirmesini engelleyerek rakibini yenmektir.

**AMİRALBATTI:** ”strateji “, “tahmin yürütme” isteyen oyunun amacı rakibin gemilerinin yerini tahmin ederek, rakipten önce davranıp rakibin gemilerini batırmaktır.

**KIZMABİRADER:**Her oyuncunun 4 adet piyonu vardır. Oyuncular hangi rengi seçtiyse o rengin olduğu köşeye (kaleye) 4 adet piyonunu koyar. Oyunda amaç, bu 4 tane hapsedilmiş piyonu oyun tahtasının ortasında bulunan kendi renk grubuna kaçırmaktır. Sırayla olmak üzere her oyuncu tek tek zar atar.

**SCRABBLE:** Torbanın içindeki 100 tane harften her oyuncu 7 tane seçer. Kura ile başlayacak kişi belirlenir. Amaç anlamlı bir kelime oluşturarak oyun tahtasının en avantajlı yerine yerleştirerek en yüksek puanı toplamaktır.

**TABU:**Oyunun amacı, Tabu kelimelerini -Kartın üstündeki anlatmaya çalıştığınız kelimenin altındaki 5 küçük kelime- kullanmadan ve kurallara uyarak takım arkadaşlarınıza soru kelimesini anlatmak.

**KELİME TÜRETMECE:** Kura ile oyuna başlanır. İlk oyuncu serbest bir kelime söyler. Sıradaki oyuncu kelimenin bittiği harf ile başlayan söylenmemiş bir kelime bulmalıdır.

**EBE TURA BİR İKİ ÜÇ OYUNU:** Bu oyunda ebe bir duvarın ya da bir ağacın önünde dururken diğer oyuncular onun on on beş metre arkasında durular. Ebe gözlerini kapayarak ebe tura bir iki üç diye bağırırken oyuncular koşarak duvara yaklaşmaya çalışırlar. Ebe gözlerini açar açmaz kimse hareket etmemelidir, ebe ise oyuncuları güldürerek onları kıpırdatmaya çalışır, gülen oyundan çıkar. Duvara değip ebeden kaçan oyunu kazanır ve yeni ebe olur.

**EV SAHİBİ-KİRACI OYUNU:** Çocuklardan üçerli grup olmaları istenir. Bir ebe seçilir. Üçerli olan gruplardan iki kişinin karşılıklı geçerek ellerini avuç içleri açık olarak birbirine dayayarak bir çatı oluşturmaları istenir. Bunlara ev sahibi denir. Üçüncü kişi ise yapılan bu çatının içine iki kişinin arasına girer, böylece kiracı olur. Ebenin ortada durması istenir. Kiracılar yer değişsin denildiğinde ev sahipleri sabit dururken kiracılar ev değişikliği yapar, tüm kiracıların ev değiştirmesi zorunludur. Bu arada ebe kendine ev bulup yerleşmeye çalışır.

**KÖŞE KAPMACA:** En az 4 kişi ile oynanır. Ebe diğer oyunculara göre ortada bir yerde durur. Oyuncular ebeye yakalanmadan yer değiştirmeye çalışır. Yakalanan ebe olarak oyuna devam edilir.

**KÖR EL OYUNU:** İki kişi ile oynanır. İşaret parmağıyla diğer oyuncunun sırtına bir kelime yazar, bu kişi ise yazılanı tahmin etmeye çalışır. Doğru bilemezse tekrar edilir, bilirse yer değiştirilir.

**SESLİ HARF DEĞİŞTİRME:**çarşamba=çirşimbi=çörşömbö vb.

**ÜÇGEN PEYNİR DİLİMİ:**2 kişilik bir oyundur. Kalem, kağıt gereklidir. İlk önce kağıdın üstüne noktalar konulur, sonra iki oyuncu noktaları karşılıklı olarak üçgen yapacak şekilde birleştirir. En fazla üçgeni yapan kazanır. Bunu anlamak için üçgen yapıldıkça içine isimin baş harfi yerleştirilir.

**KARE KAPMACA:** Yukarıdaki oyunla mantığı aynıdır. Amaç noktaları birleştirerek en fazla kareye sahip olmaya çalışılır.

**KAĞITTAN TREN OYUNU:** Kura ile oyuna başlanır. Kağıda birden ona kadar rakamlar yazılır. Rakibe göstermeden başka kağıda bir sayı yazılır. Rakip doğru tahmin edemezse o sayının etrafına çizgi çekerek vagon oluşturur. Doğru tahmin ederse sıra rakibe geçer.

**SELAM SÖYLE OYUNU:**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. 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 Bey/Hanım –Efendiiim- Kaybettin efendiye söyle Kaçıverdin efendinin (solundakinin adını söylüyor) ona selamı varmış. Söz Ayıbettin’de - Kaybettin efendi - Efendiiim.

- Söylettin efendiye söyle, Neettin Efendi’nin ona selamı varmış… Oyun yanlışlar yapıldıkça gülüşerek, yanlışlar düzeltilerek devam eder.

**5 KELİME 1 HİKAYE:** Çocuktan 5 kelime söylenmesi istenir. Ne kadar alakasız olsa da bunları kullanarak bir hikaye oluşturulur. Sonra tam tersi siz 5 kelime söylersiniz, çocuktan bunları kullanarak bir hikaye oluşturmasını istenir.

**KODLAMA OYUNLARI:**Hayatımıza çok hızlı ve her yönden dâhil olduğu günümüzde teknolojinin sahip olduğu fırsatları ve tehditleri iyi anlamak herkes için önemli hale gelmiştir. Hızlı bilgi artışı toplumların da hızlı değişimini ve gelişimini beraberinde getirmektedir. Günümüzde okuma-yazma bilen, aritmetik bilgileri olan kişileri tanımlamakta kullanılan eğitimli insan tanımı da değişimden etkilenmiştir.

Bu tanım içinde kendine yer edinen kodlama becerisi, bilişim teknolojileriyle iletişim kurmak için kullanılan bir dildir. Kısaca kodlama; bilgisayarlara, adım adım verilen talimatları izlemelerinin ve onların tam olarak ne yapmaları gerektiğinin söylenmesidir.

**NESİ VAR? OYUNU:** Oda içinde bir nesne seçilir. Çocuğun 10 soru sorma hakkı vardır? Bu sorular sonunda aklınızdan seçtiğiniz nesneyi verdiğiniz cevaplara göre tahmin eder. Doğru bilirse sıra ona geçer, bilemezse tekrar aynı adımlar başka nesne için uygulanır.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ÇOÇUKLARIN YAŞ GELİŞİMİNE GÖRE OYUNLAR** | | | | | |
| **0-1 YAŞ** | **2-3 YAŞ** | **4-5 YAŞ** | **6-7 YAŞ** | **8-9 YAŞ** | **10 YAŞ VE ÜZERİ** |
| Tüm vücudunu ve tüm duyularını kullanarak oyuna katılırlar.  Tekrarı olan dokunsal oyunları severler.  Anne ve çocuğun sırayla yaptığı oyunları severler ve sesleri taklit etmeye çalışma vardır.  İlk sözcükleri söylemenin temelinde oyun içgüdüsü yatar.  -Sar makarayı oyunu  -Bip oyunu  -Beşkardeş oyunu  -Top yuvarlama  -Müzikle dans etme  -Geometrik şekilleri kutuya atma  -İtmeli çekmeli oyunlar  -Büyük bloklar | Büyük kaslarla ilgili oyunlar oynamayı severler.  Kelimeler ve seslerle ilgili oyunlar dikkatlerini çeker.  -Müzik durunca otur oyunu  -Basit saklambaç  -Mandal oyunu  -Oyuncak saklama  -Yuvarlanma yarışı  -Hayvan sesleri takliti  -El gölge oyunları  -Büyük parça Lego | -Oyun hamuru  -Farklı boyalarla resim yapma  -Yapboz  -Kitap okuma saati  -Oyuncak müzik aletleri  -Patates/ İp baskı  -El kuklası gösterisi  -Üfleyerek baloncuk oluşturma  -Balonu yere düşürmeme  -Üç tekerlekli bisiklet sürme  -Kurallı saklambaç  -Kutu kutu pense  -Eski dergileri kes yapıştır etkinliği  -Sıcak/soğuk oyunu  -Hazine avcılığı  -Yüz ifadeleri oyunları  -Aklından bir hayvan tut  -Nesi var? (10 soru)  -Deve/cüce oyunu  -Evet/hayır oyunu  -Yerden yüksek  -Kulaktan kulağa  -Don/ateş oyunu  -Yedi cüceler oyunu  -Sınıflandırma oyunu | -Beş taş oyunu  -Tadını anla oyunu  -Ne kokuyor oyunu  -Çağrışım oyunu  -Kâğıt katlama (origami)  - 5 kelime 1 hikâye  -Teyzem çarşıya gitti  -Babam Çin’den geldi  -Dudak okuma oyunu  -Parmak güreşi  -Hikâyeyi tamamlama  -Jenga  -Dama  -Satranç  -41 çubuk  - 3 / 9 /12 taş oyunu  -Sudoku  -Amiralbattı  -Kızmabirader  -Scrabble (kelime avı)  -Tombala  -Tabu (kelime oyunu)  -Kelime türetmece  -Ebe tura bir iki üç oyunu  - Ev sahibi / kiracı oyunu  - Köşe kapmaca  -Farklı resmi bul | -Zekâ küpleri(rubik küpü)  -Bak / ezberle / say  -Kör el oyunu  -Üçgen Peynir Dilimleri  -İsim / şehir oyunu  - BOM!  -Sinema günleri  -Sesli harf değiştirme  -Kare kapmaca  -XOX \ SOS  - Kâğıtta tren oyunu  -Kodlama oyunları | Bu dönemde yetişkinlerin oynayabileceği oyunlara dahil olabilir.  Önceki yaş grubunda verilen örnek oyunları biraz daha zorlaştırarak oynamaya devam edilir.  -BOM / FİZ  -Zorlu kelime türetmece  -Selam söyle  -Sayısal bulmacalar  -Sözel bulmacalar  -Spor etkinlikleri  -Bilgi yarışmaları  -Hobi edinme  -Dans türleri  -Drama etkinlikleri  -Müzik enstrümanları çalmak |