

## ANNE-BABALARIN ÇOCUKLARIYLA BERABER VAKİT GEÇİREBİLECEĞİ 10 OYUN

Günümüzde çocukların kişiliği ve davranışları üzerinde etkili olan o kadar çok etken var ki... Anne, baba, arkadaş, öğretmen, tablet, televizyon, internet. Anne ve babalar çocuklarının üzerinde bu kadar çok etkili olan teknolojinin fayda ve zararlarının pek de farkında değiller. Çocukları biraz mızızlanıp ağlamaya başladığında ya da anne-babanın çocuğuyla ilgilenecek vakti olmadığında, çocuğun eline oynaması için verilen tablet bir kurtarıcı (!) görevi görüyor.

Teknolojinin faydalı olduğu kadar zararlarının da olduğunu, masum gibi görünen TV, tablet ve internetin amacına uygun ve sınırlı sürelerde kullanılması gerektiğini vurgulamak gerekir. Çocuklarımızın teknolojinin nimetlerini dikkatli, amacına uygun ve sınırlı kullanması için onlarla vakit geçirebileceğimiz aşağıdaki oyunları öğrenebilir ve çocuklarımızla hem eğlenceli hem de kaliteli vakit geçirebiliriz.

### 1.NE ÇİZDİM?

**Kazanımlar:** Vücut farkındalığı, anlama, tepkide bulunma

#### **Nasıl oynanır?**

Çocuğunuz arkasını döner ve siz sırtına parmağınızla bir şekil çizersiniz. Çocuğunuz ne çizdiğinizi tahmin ederek bulmaya çalışır.

### 3.HANGİSİ KAYBOLDU?

**Kazanımlar:** Hatırlama, değerlendirme, kavrama

#### **Nasıl oynanır?**

Masanın üzerine 5 adet nesne koyun.

Çocuğunuzu bu nesnelere dikkatlice bakmasını 1 dakika sonra da gözünü kapatmasını isteyin.

Daha sonra masanın üzerinden bir nesneyi saklayın ve eksik nesneyi çocuğunuzdan bulmasını isteyin.

Kayıp nesneyi bulan çocuk için her seferinde nesne sayısı artırılarak oyun daha eğlenceli hale getirilebilir.

### **3.USTA-PASTA-TATSA**

**Kazanımlar:** Hatırlama, anlama, tepkide bulunma, esneklik, denge

#### **Nasıl oynanır?**

Oyun alanına uzunca bir ip serilir.

Oyuncular ipin bir tarafında beklerler.

Oyun lideri, oyunculara farklı hareket komutları verir ve onları yönlendirir.

Oyun lideri; "Usta" dediğinde oyuncular ipin sağından soluna atlarlar.

"Pasta" dediğinde oyuncular ipin solundan sağına geçerler.

"Tatsa" dediğinde oyuncular kendi etrafında dönerler.

Oyun lideri karışık olarak komutları söyler ve yanlış yapan oyuncular oyundan çıkar. Son oyuncu kalana kadar oyun devam eder ve son oyuncu oyunu kazanır.

### **4.SICAK-SOĞUK**

**Kazanımlar:** Hatırlama, kavrama, tepkide bulunma, analiz

#### **Nasıl oynanır?**

Bulduğunuz odada bir eşya seçin ve çocuğunuzdan bunun ne olduğunu tahmin etmesini isteyin.

Çocuğunuz seçtiğiniz eşyaya yaklaştıkça "sıcak", ondan uzaklaştıkça "soğuk" diyerek onu yönlendirin ve eşyayı bulmasını sağlayın.

### **5.RENK BULMACA**

**Kazanımlar:** Bilgi, hatırlama, kavrama, tepkide bulunma

#### **Nasıl oynanır?**

Çocuğunuza bir renk söyleyin ve etraftaki o renkten olan eşyaları bulmasını isteyin. Bu oyun sayesinde çocuklar renkleri daha iyi kavrayacaklardır.

## 6.KAŞIKTA TOP TAŞIMA

**Kazanımlar:** Denge, esneklik, ayak-göz koordinasyonu, tepkide bulunma

### **Nasıl oynanır?**

Pinpon topu ya da ufak bir nesne, kaşığın içine konulur ve çocuğunuzdan bu kaşık içindeki pinpon topunu düşürmeden belirli bir yerden başka bir yere taşıması istenir.

## 7.MEYVE-SURAT

**Kazanımlar:** El-göz koordinasyonu, uygulama, sentez, yaratıcılık

### **Nasıl oynanır?**

Gazete ve dergilerden keseceğiniz sebze ve meyvelerden surat yaparak resim kâğıdına yapıştırabilirsiniz. Sebze ve meyvelerden yapılan eğlenceli suratlar, çocukların sebze ve meyveleri sevmesini de kolaylaştıracaktır.

## 8.BU OLMASA NE OLURDU?

**Kazanımlar:** Hatırlama, kavrama, bilgi, değerlendirme, yaratıcılık

### **Nasıl oynanır?**

Evinizde topladığınız 5-10 tane nesneyi bir kutuya koyun. Örneğin; makas, kalem, kumanda, bardak vb. Daha sonra şu soru sorulur: Bu bardak olmasa ne olurdu? Bu kalem olmasa ne olurdu? Çocuklar üretkenlik yeteneğini kullanmaya çalışır ve eşyalara farklı görevler biçilmesi sağlanmaya çalışılır.

## 9.HAYVAN BULMACA

**Kazanımlar:** Bilgi, hatırlama, değerlendirme, anlama

### **Nasıl oynanır?**

Oyunculardan biri aklından bir hayvan tutar. Diğer oyuncular tutulan hayvan ile ilgili sorular sorar. Kaç ayaklı? Ne yer? Nerede yaşar? Ne renktir? Gibi. Verilen cevaplara göre oyuncunun tuttuğu hayvan tahmin etmeye çalışılır. Oyun bu şekilde devam eder. Bu oyun sayesinde çocuklar hayvanları tanıma fırsatı bulur.

## 10.TERSİNİ YAP

**Kazanımlar:** Denge, anlama, analiz, tepkide bulunma

### **Nasıl oynanır?**

-Oyuncular çember şeklinde yerlerini alır. Ve bir lider seçilir.

-Lider oyuncularla birlikte bir ana komut ve bu ana komutun tersi olabilecek bir "karşıt" komut hareketi belirler.

**Örneğin; ana komut:** alkış  
şıklatmak

**karşıt komut:** parmak

**Ana komut:** gece

**karşıt komut:** gündüz

**Ana komut:** oturmak

**karşıt komut:** ayağa

kalkmak

**Ana komut:** el ile yukarı göstermek  
**karşıt komut:** el ile aşağı göstermek

Tüm oyuncular, oyun liderinin yapacağı hareketin ya da çıkaracağı sesin tersini yapmaya çalışır. Örneğin; lider alkış yaptığında oyuncular parmak şıklatacaklardır. Lider gece dediğinde oyuncular gündüz demelidirler.

Oyunda amaç yanılmadan hareketleri ve sesleri yapabilmektir.

Hareketleri yanlış yapan oyuncu liderle yer değiştirir ve oyun devam eder.

"Oyun, insanın ilk sanatıdır" Jean Paul

Kaynak: <https://www.rehberlikservisi.net/>