

Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi İçin  
**EĞİTSEL OYUNLAR**



## DEĞERLER EĞİTİMİ MERKEZİ YAYINLARI

© Eserin Her Türlü Basım Hakkı Anlaşmalı Olarak  
Değerler Eğitimi Merkezi Yayınlarına aittir.

ISBN : 978-605-4036-56-1

### Kitabın Adı

Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar

### Yayın Koordinatörü

Hulusi Yiğit

### Kitabın Yazarı:

Yrd. Doç. Dr. Mahmut ZENGİN

Nursel ARSLAN

Sevim UÇAR

Selma AYDOĞDU

### Tasarım - Mizanpaj

Nuray Yüksel

### Baskı-Cilt

Vesta Ofset

(0212) 648 06 38

Dem Yayınları Ensar Neşriyat Tic. A. Ş. Organizasyonudur.

### 1. Basım

Şubat 2015

### 2. Basım

Eylül 2016

### İsteme Adresi

Kızıtaşı Cad. No: 10 Fatih / İstanbul

Tel : (0212) 491 19 03 – 491 19 04 Faks : (0212) 491 19 30

[www.ensarnesriyat.com.tr](http://www.ensarnesriyat.com.tr) [ensar@ensarnesriyat.com.tr](mailto:ensar@ensarnesriyat.com.tr)

Din, Ahlak ve Deęerler Öğretimi İçin  
**EĞİTSEL OYUNLAR**

Mahmut ZENGİN  
Nursel ARSLAN  
Sevim UÇAR  
Selma AYDOĞDU

İstanbul, 2016

Yrd. Doç. Dr. Mahmut ZENGİN

1978'de Oltu/Erzurum'da doğdu. Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesinden mezun olduktan sonra bir yıl öğretmenlik yaptı. 2004 yılında Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, Din Eğitimi Bilim Dalında yüksek lisansını, 2010 yılında aynı alanda doktorasını tamamladı. Sakarya Üniversitesi İlahiyat Fakültesi İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Eğitimi Bölümünde öğretim üyesi olan Zengin, Değerler Eğitimi Dergisi editör yardımcısı olup, alanında yazmış olduğu makale ve bildiriler dışında "Din Eğitimi ve Öğretiminde Yapılandırmacı Yaklaşım" adlı yayınlanmış bir kitabı, ayrıca yayına hazırladığı ve editörleri arasında bulunduğu "İmam Hatip Liselerinde Eğitim ve Öğretim", "Değerler ve Eğitimi", "Türkiye'de Okullarda Din Öğretimi" çalışmaları bulunmaktadır. Evli ve bir çocuk babasıdır.

Nursel ARSLAN

Patnos/Ağrı doğumlu olan Arslan, 2014 yılında Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenliği Bölümü'nden mezun oldu. Din kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmeni olarak çalışmaktadır.

Sevim UÇAR

Eyüp/İstanbul doğumlu olan Uçar, 2014 yılında Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenliği Bölümü'nden mezun oldu. Din kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmeni olarak çalışmaktadır.

Selma AYDOĞDU

Oltu/Erzurum doğumlu olan Aydoğdu, 2014 yılında Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenliği Bölümü'nden mezun oldu. Din kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmeni olarak çalışmaktadır.

# ÖNSÖZ

Son yıllarda öğrenme ve öğretme ile ilgili bir paradigma değişimi yaşanıyor. Geleneksel öğretim yaklaşımları eleştirilmekte ve yetersiz görülmekte, bireyi daha fazla ön plana çıkararak ve ona alan açan yaklaşımlar öncelenmektedir. Eğitimdeki bu yeni paradigma, öğretmen ve öğrenci rollerinde, öğrenme-öğretme süreçlerinde, öğrenme ortamlarının oluşturulmasında, ölçme ve değerlendirme yöntemlerinde önemli değişiklikler öneriyor. Eğitimde öğrenci merkezli yaklaşımların önemine paralel olarak farklı disiplinlerde eğitsel oyunlar konusunda yapılan çalışmaların arttığını görüyoruz. Bu kitap da benzer bir amaçla din, ahlak ve değerlerin öğretiminde eğitsel oyunların kullanımına odaklanmaktadır. Geleneksel din, ahlak ve değerler öğretimi uygulamaları nedeniyle ihmal edildiğini düşündüğümüz bu tarz çalışmaların eğitimdeki yeni yaklaşımlar çerçevesinde alandaki uygulamalara ve yapılacak diğer çalışmalara katkı sağlayacağını ümit ediyoruz.

Gelişim dönemleri açısından farklılıklar gösterse de oyun, her dönemdeki birey için önemli bir ihtiyaçtır. Bu anlayış nedeniyledir ki oyunlar eğitim uygulamalarımızda bir yöntem olarak kullanılmakta, öğrenmeyi zevkli kılan ve kolaylaştıran bir araç olarak değerlendirilmektedir. Tarihsel bir bakış açısıyla oyunun tarihin her döneminde önemli bir eğitim ve sosyalleşme aracı olduğunu da ayrıca belirtebiliriz.

Öğrencilerin pasif ve dinleyici pozisyonlarının aksine onlara önemli roller ve sorumluluklar veren eğitsel oyunlar; bedensel, psiko-motor, zihinsel, duygusal, sosyal ve dil gelişimi açısından son derece önemli bir potansiyele sahiptir. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin yaşadığı kültürü, sosyal rolleri, dünyayı, kendilerini ve arkadaşlarını tanımalarına yardımcı olmakta, işbirliğini, paylaşmayı ve dayanışmayı öğrenmelerine imkan sağlamaktadır. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin duygu ve düşüncelerini rahatça ifade edebilmelerine imkan sağladığı için öğretmenlere öğrencilerinin kişilik ve yeteneklerini tanımada yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenmelerine, arzu edilen bilgi, davranış ve becerileri kazanmalarına, enerjilerini iyi yönetebilmelerine ve bunun bir sonucu olarak da kalıcı öğrenme gerçekleştirmelerine fırsat vermektedir. Eğitsel oyunların aynı zamanda örtük öğrenme yönü de bulunmaktadır. Liderlik, etkili konuşma becerisi, akranlarıyla sağlıklı ilişkiler kurma, okulu keyifli bir öğrenme ortamı olarak değerlendirme gibi boyutlar bu bağlamda zikredilebilir.

Bu çalışma, düzenli ve istikrarlı bir plan doğrultusunda üç öğrencimin katılımıyla gerçekleştirildi. Süreç içinde dikkatli ve özenli bir katılım gösterip önemli katkılar sundular. Öncelikle daha lisans aşamasında böyle bir çalışmaya katıldıkları ve sürecin önemli bir parçası oldukları için başta kitabın hazırlanmasının tüm aşamalarında koordinasyon sağlayan ve önemli katkılar sunan Nursel Arslan'a, istikrarlı katılımları ve katkılarından dolayı Sevim Uçar'a ve Selma Aydoğdu'ya teşekkür ediyorum. Oyunların hazırlanması sürecinde fikirleri ile bize ilham veren diğer öğrencilerimi de burada anmak istiyorum. Ayrıca hazırladığımız oyunlarla ilgili zaman zaman fikirlerine başvurduğumuz değerli arkadaşım Mustafa YILMAZ'a, tüm oyunları ciddi bir titizlikle okuyup analiz eden, oyunlarla ilgili düşünce ve önerilerini bizimle paylaşan ve kitabın hazırlanması sürecinde başından sonuna kadar büyük bir gayret gösteren sevgili meslektaşım ve değerli dostum Ahmet Yasin Okutan'a, Değerler Eğitimi Merkezi'nde bu çalışmanın ortaya çıkması için tüm süreçlerde katkı sağlayan değerli kardeşim Hulusi Yiğit'e, güzel tasarımı ile kitaba şekil veren Nuray Yüksel'e, varlıklarıyla beni mutlu ve huzurlu kılan sevgili eşime ve oğlum Ahmet Yusuf'a teşekkürü bir borç biliyorum.

İstifade edilmesi temennisiyle....

Yrd. Doç. Dr. Mahmut ZENGİN  
Aralık - 2014 /Ankara



# İÇİNDEKİLER

0YUN 1	BALONLAR HAVADA.....	11
0YUN 2	AHENKLİ SESLER.....	12
0YUN 3	AMAN PATLAMASIN.....	14
0YUN 4	ASLAN-CEYLAN.....	16
0YUN 5	AYETİ KEŞFET.....	18
0YUN 6	BENİ İKNA ET.....	20
0YUN 7	ÇİZ ÇİZE BİLİRSEN!.....	21
0YUN 8	BENİ TANI.....	22
0YUN 9	BİLGİ DÜNYAM.....	24
0YUN 10	BİLGİ KALESİ.....	26
0YUN 11	BİR RESMİN ANLATTIKLARI.....	28
0YUN 12	BÜYÜK GRUP KAZANSIN.....	30
0YUN 13	CEVAP KUR'AN'DA.....	31
0YUN 14	CENNET YOLCUSU.....	32
0YUN 15	CEVAP BENDE.....	34
0YUN 16	CÜMLEDEN KAVRAMA KEŞİF.....	36
0YUN 17	ÇAYLAK, AMATÖR, UZMAN.....	38
0YUN 18	ÇEK TESPİHİ.....	40
0YUN 19	ÇEMBER DÖNSÜN.....	42
0YUN 20	ÇERÇEVE YAPTIM.....	44
0YUN 21	DOĞRU TERCİH, GÜÇLÜ HALKA.....	46
0YUN 22	DİKKAT DÜŞMESİN!.....	47
0YUN 23	DEĞER POTASI.....	48
0YUN 24	DİKKAT KIPIRDAMASIN!.....	50
0YUN 25	DİNİM BANA DEDİ Kİ!.....	52
0YUN 26	DEĞER KÜPÜ.....	53
0YUN 27	DOĞRU KAREYİ BUL.....	54
0YUN 28	DOĞRU MU YANLIŞ MI?.....	56
0YUN 29	DOĞRU YOL DOĞRU HİKAYE.....	58
0YUN 30	DOĞRUYU BİL İLERLE.....	60
0YUN 31	DOKUN BİLGEEYE.....	62
0YUN 32	HAMUR HARFLER.....	63
0YUN 33	FARKLI KAVRAMLAR, ANLAMLI CÜMLELER.....	64
0YUN 34	GÖRDÜĞÜNLE DUYDUĞUN BİR Mİ?.....	66
0YUN 35	GÖRDÜN MÜ, DUYDUN MU?.....	68
0YUN 36	GÖREV HAREKE.....	70
0YUN 37	GRUBUNA GÜVENİR MİSİN?.....	72
0YUN 38	HANGİ SORUNUN CEVABI?.....	74
0YUN 39	HAREKELER DİLE GELSE.....	75
0YUN 40	HARF SENDE.....	76
0YUN 41	HARFE DOKUN.....	78

<b>OYUN 42</b>	<b>BUL BULABİLİRSEN!</b>	<b>79</b>
<b>OYUN 43</b>	<b>HARFE KULAK VER</b>	<b>80</b>
<b>OYUN 44</b>	<b>KAYIP YÜZÜK</b>	<b>81</b>
<b>OYUN 45</b>	<b>HARİTADAKİ YERİNİ BUL</b>	<b>82</b>
<b>OYUN 46</b>	<b>HAREKE KARDEŞLİĞİ</b>	<b>84</b>
<b>OYUN 47</b>	<b>HEDEFE ADIM ADIM</b>	<b>86</b>
<b>OYUN 48</b>	<b>HEDEFİ BUL</b>	<b>88</b>
<b>OYUN 49</b>	<b>İZİMİ ŞÜR CÜMLENİ KUR</b>	<b>90</b>
<b>OYUN 50</b>	<b>KARIŞTIR ELLERİ</b>	<b>92</b>
<b>OYUN 51</b>	<b>KARTLARINI DÜZENLE</b>	<b>94</b>
<b>OYUN 52</b>	<b>KAVRAM SAHASI</b>	<b>96</b>
<b>OYUN 53</b>	<b>KAVRAM YAĞMURU</b>	<b>98</b>
<b>OYUN 54</b>	<b>KAVRAMA CAN VER</b>	<b>100</b>
<b>OYUN 55</b>	<b>İYİ HABER ŞU Kİ!</b>	<b>102</b>
<b>OYUN 56</b>	<b>KODLAMA</b>	<b>103</b>
<b>OYUN 57</b>	<b>KIRMIZI HAT</b>	<b>104</b>
<b>OYUN 58</b>	<b>KÖŞEN NERESİ?</b>	<b>106</b>
<b>OYUN 59</b>	<b>KURAN YOLCULARI</b>	<b>108</b>
<b>OYUN 60</b>	<b>MAHREÇ USTALARI</b>	<b>110</b>
<b>OYUN 61</b>	<b>NAMAZ KILDIR BANA</b>	<b>112</b>
<b>OYUN 62</b>	<b>ÖNCESİ - SONRASI</b>	<b>113</b>
<b>OYUN 63</b>	<b>NOKTALARI BİRLEŞTİR</b>	<b>114</b>
<b>OYUN 64</b>	<b>OLMASAYDI</b>	<b>116</b>
<b>OYUN 65</b>	<b>RAPTİYE SENDE</b>	<b>118</b>
<b>OYUN 66</b>	<b>RENKLENDİR HARFLERİ</b>	<b>120</b>
<b>OYUN 67</b>	<b>SES VER!</b>	<b>121</b>
<b>OYUN 68</b>	<b>SAKLI HAZİNE</b>	<b>122</b>
<b>OYUN 69</b>	<b>SEVAP TOPLAYICISI İLE GÜNAH AVCISI</b>	<b>124</b>
<b>OYUN 70</b>	<b>SORAMAYAN AVLANIR</b>	<b>125</b>
<b>OYUN 71</b>	<b>SİHİRLİ ŞAPKA</b>	<b>126</b>
<b>OYUN 72</b>	<b>SORU DURAKLARI</b>	<b>128</b>
<b>OYUN 73</b>	<b>SORU TOPU</b>	<b>130</b>
<b>OYUN 74</b>	<b>SORU USTALARI</b>	<b>131</b>
<b>OYUN 75</b>	<b>SÜRE PLAKA</b>	<b>132</b>
<b>OYUN 76</b>	<b>SUREYİ ANLA, BAYRAĞI DİK!</b>	<b>134</b>
<b>OYUN 77</b>	<b>TURLARI TAMAMLA, PUANLARI TOPLA!</b>	<b>135</b>
<b>OYUN 78</b>	<b>SUREYİ TAMAMLA</b>	<b>138</b>
<b>OYUN 79</b>	<b>ŞİFREYİ ÇÖZ</b>	<b>140</b>
<b>OYUN 80</b>	<b>TABLOYU ÇÖZÜMLE</b>	<b>142</b>
<b>OYUN 81</b>	<b>YALNIŞIMI BUL</b>	<b>144</b>
<b>OYUN 82</b>	<b>YÜZÜNÜ HAKKA DÖN</b>	<b>145</b>
<b>OYUN 83</b>	<b>YOLUNU GÜZELLEŞTİR</b>	<b>146</b>
<b>OYUN 84</b>	<b>ZAMANA KARŞI YOLCULUK</b>	<b>148</b>
<b>OYUN 85</b>	<b>HASAT ZAMANI</b>	<b>150</b>
<b>OYUN 86</b>	<b>ZİNCİRİ ÇÖZ</b>	<b>152</b>
<b>OYUN 87</b>	<b>ZORLU GÖREV</b>	<b>153</b>



## OYUNLARIN HAZIRLANMASINDA DİKKAT EDİLEN HUSUSLAR

Kitaptaki eğitsel oyunların hazırlanmasında üzerinde titizlikle durduğumuz bazı hususlar şunlardır:

- Hazırlanan eğitsel oyunlar, bir oyun tasarımı ve modeli olarak dizayn edilmiştir. Bu tasarım ve modeller, içerik, kavramlar, hatta oyundaki bazı kurallar değiştirilerek farklı gelişim basamaklarında kullanılabilir. Her bir oyunun ardından örnek bir uygulama verilerek oyunun daha iyi anlaşılması sağlanmıştır.
- Oyunlarla ilgili herhangi bir yaş veya sınıf düzeyi belirtilmemiştir. Hazırlanan oyunlar bir oyun tasarımı ve modeli olarak ele alındığı için öğrenci seviyesine göre farklı içerikler hazırlanarak farklı yaş ve sınıf düzeylerinde kullanılabilir. Örneğin; bir oyunla ilgili örnek uygulamada verdiğimiz içerik, oyunun uygulanacağı sınıfın seviyesi için ağır bulunduğu içerik esnek bir şekilde öğretmen tarafından revize edilebilir.
- Her bir eğitsel oyun, bir bilişsel öğrenme basamağına karşılık gelmektedir. Bazı oyunlarda birden fazla öğrenme basamağına yer verilmiştir. İhtiyaç duyulması halinde oyunların uygulama süreçlerinde bazı düzenlemeler yapmak suretiyle öğrenme basamaklarında değişiklikler yapılabilir. Örneğin; öğrencilerin kavramları kendi cümleleri ile ifade etmeleri (kavrama basamağı) yerine, öğrencilerden kavramları yeni durumlarda kullanmaları (uygulama basamağı) istenebilir.
- Her bir eğitsel oyunda öğretim programında da yer alan temel becerilerin kazandırılmasına özen gösterilmiştir. Kimi oyunlarda birden fazla becerinin kullanılması sağlanarak oyunun yapısı zenginleştirilmiştir.
- Oyunların hem bireysel hem de grupta oynanabilecek şekilde esnek olarak tasarlanmasına önem verilmiştir.
- Her oyunun ders süreci içinde kullanılma zamanı farklılık gösterebilir. Bazı oyunlar ders başlangıcında güdüleme ve ön hazırlık amaçlı uygulanabileceği gibi bazı oyunlar da ders sonunda değerlendirme amaçlı kullanılabilir. Yapıları gereği bazı oyunlar ise yıl sonunda okul genelinde bir etkinlik olarak değerlendirilebilir.
- Oyunlarda kullanılacak materyaller, erişilebilirlik durumu, öğrencilere uygunluğu gibi hususlar dikkate alınarak benzer işlevi görecektir materyallerle değiştirilebilir. Örneğin; oyunda top kullanılması gerekiyorsa yumuşak bir top seçilmesi faydalı olacaktır.
- Bazı oyunlar yapısı gereği birden fazla ders saatinde kullanılmaya müsaittir. Böyle olması öğrencilerin her derse motive olarak gelmelerini ve okul saatleri dışında da derslerine çalışmalarını sağlayacaktır.
- Her bir oyunun sonunda verilen örnek uygulamalar, ders kitaplarındaki (Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Ders Kitapları) içerikler dikkate alınarak hazırlanmıştır.
- Verimi ve kalıcı öğrenmeyi sağlamak için bazı oyunlar öncesinde öğrencilere hazırlık çalışması yaptırılabilir, çalışma kağıdı dağıtılabilir veya kavramlar önceden verilebilir. Böylece oyun sürecinde öğrencilerin daha bilinçli katılımı sağlanır ve oyunun uygulama kalitesi artar.
- Grupta oynanacak oyunlarda grup oluşturulması süreçlerinde öğretmen sınıfın düzeyine göre aktif olarak süreci düzenleyebileceği gibi öğrencilere de yaptırılabilir. Grup oluşumu oyun içinde doğal olarak da gerçekleşebilir. Örneğin; sınıfta doğru cevaplar vererek bir zincir veya halka oluşturmada oyunun doğası gereği farklı öğrenciler bir grup oluşturabilmekte, birlikte başarıya duygusunu yaşayarak yan yana yer alabilmektedir. Grup başarısı yanında öğrencilerin grup içindeki bireysel başarıları da gözden kaçırılmamalıdır.
- Grupta oynanan oyunlarda liderlik yapacak öğrencilerin seçimine önem verilmesi faydalı olabilir. Bu bağlamda sınıfta sevilen ve saygı duyulan başarılı öğrencilerin liderlik yapmaları teşvik edilebilir. Bu şekilde öğrencilerin akran rehberliğinde gelişimine katkı sağlanabilir. Ayrıca öğretmen ve lider öğrencilerin birlikte hareket etmesiyle sınıf yönetimi daha kolay sağlanabilir.
- Tüm oyunlarda öğrenci seviyesinin dikkate alınması önemli olmakla birlikte bazı oyunlarda buna daha fazla önem vermek gerekir. Örneğin; Kur'an Meali kullanma becerisi gerektiren oyunlarda, Arapça harf öğretimi veya sure ve anlamlarının öğretimine yönelik oyunlarda öğrenci seviyesine dikkat edilmesi verim açısından önemlidir.

- Oyunların uygulanması öncesinde oyun kurallarının çok iyi açıklanması, süreçteki sorunları en aza indirecektir. Özellikle karmaşık süreçler içeren oyunlarda oyuna başlamadan önce küçük bir demo uygulama yaptırmak faydalı olabilir.
- Oyundaki kurallar konulurken öğrenci, fiziksel ortam, eğitim durumları gibi birçok bileşen dikkate alınmıştır. Öngörülemeyen farklı durumlar için oyunların tasarım ve içeriğinde öğretmene esnek bir alan bırakılmıştır.
- Her oyunun her sınıfta başarılı olması elbette arzu edilen bir durumdur. Ancak bu her zaman mümkün olmayabilir. Bunda öğrencilerin oyunla öğrenmeye yatkınlıkları, öğrencilerin seviyesi, fiziki mekan, materyal imkanları, öğretmenin oyun yönetimindeki başarısı gibi hususlar belirleyici olmaktadır.
- Oyunlarda öğrencilerin sınıf içinde hareket etmeleri, duygu, düşünce ve bilgilerini paylaşa-bilmeleri sağlanmaktadır. Böylece sırasında pasif bir dinleyici olarak beklemek yerine sınıfa ve okuduğu okula ait olma duygusunu hisseden öğrenciler oluşması amaçlanmıştır.

# BALONLAR HAVADA

OYUN  
I

Oyunun Amacı	Oyunun Süresi	Araç-Gereç	Uygulama için öneriler
Belirlenen bir surenin öğrenenler tarafından eğlenceli bir şekilde öğrenmesini sağlamak	 15 dakika	• Balon	• Psiko-motor beceri gerektiren bir oyundur. Temsilci öğrencinin balon sektirmesi esnasında sınıf yönetimi açısından dikkatli olunmalıdır.

## OYUNUN UYGULANIŞI ve KURALLARI

- Oyuna sınıftaki tüm öğrenciler dâhil edilir. Öğretmen sınıfa üç veya beş tur içinde oyunu başarılı bir şekilde tamamlamaları gerektiğini söyler.
- Oyun için önceden üç adet şişirilmiş balon hazırlanır.
- Öğretmen belirlediği bir surenin öğretimi için sınıfı temsil etmek üzere bir öğrenciyi tahtaya çıkarır.
- Temsilci öğrenci, öğretmen sınıftaki tüm öğrencilerle topluca sureyi okurken kendisine verilen balon veya balonları havada tutmaya çalışır.
- Birinci turda temsilci öğrenciye bir balon verilir ve sınıfla birlikte sure okunup bitirilinceye kadar eliyle balonu havada sektirmesi istenir. Bu sırada eliyle balonu tutamaz. Balon yere değdiği anda kaybeder ve yeni bir temsilci öğrenci seçilir.
- İkinci ve üçüncü turlarda balon sayısı bir adet artırılır ve aynı şekilde sure sınıfla birlikte topluca okunur. Bu esnada temsilci öğrenci balonları havada sektirmeye ve düşürmemeye çalışır.
- Ders işleme sürecine göre oyunu zorlaştırmak için dördüncü ve beşinci turlarda ise temsilci-den balon veya balonları başı ile sektirmesi istenebilir.
- Üç tur veya beş tur sonunda sure bitinceye kadar herhangi bir temsilci öğrenci balonları havada tutmayı başarırsa sınıf başarılı kabul edilir ve alkışlanır.

11

Eğitsel Oyunlar

# AHENKLİ SESLER

OYUN  
2

Oyunun Amacı	Oyunun Süresi	Araç-Gereç	Uygulama için öneriler
Surelerin anlamlarıyla birlikte öğrenilmesini sağlamak	 15 dakika	<ul style="list-style-type: none"><li>Öğretmenin önceden hazırlayacağı kartlar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Surelerin seçiminde öğrencilerin seviyesi dikkate alınmalıdır.</li><li>Oyuna hazırlık amacıyla sureler öğrencilere anlamlarıyla birlikte çalışma kâğıdı olarak önceden verilebilir.</li></ul>

## OYUNUN UYGULANIŞI ve KURALLARI

- Sınıftan iki grup oluşturulur. Gruplardaki öğrenci sayıları üzerinde çalışılacak sureye göre ayarlanır.
- Öğretmen önceden oyunda kullanılmak üzere iki tür kart hazırlar.
- Birinci grup kartlarda bir surenin anlamı ayet ayet yazar. Bu kartlara anlam kartları denir.
- Diğer gruptaki kartlarda ise surenin Arapçası ayet ayet yazar. Bu kartlara ayet kartları denir.
- Öğretmen bir gruba ayet kartlarını diğer gruba da anlam kartlarını karışık şekilde dağıtır.
- Oyun başında her iki grubun toplam 100 puanı vardır. Oyun sonuna kadar bu puanlarını korumaya çalışırlar.
- Öğretmen oyun başında belirlenen surenin ismini öğrencilere verir ve oyun başlar.
- İlk önce ayet kartlarını elinde tutan grup oyuna başlar. Ancak surenin ayetlerinin sırası ile söylenmesi gereklidir.
- Örneğin; ayet kartlarına sahip olan gruptaki öğrencilerden İhlas Suresinin ilk ayetini elinde tutan ayağa kalkar ve yüksek sesle ayeti okur. **﴿ قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ ﴾**
- Diğer gruptan birinci ayetin anlamının yazılı olduğu kart hangi öğrencideyse ayağa kalkar ve yüksek sesle ayeti okur. **“De ki: Allah birdir.”**
- Her iki öğrencinin 5'er saniyesi vardır.
- Öğrenciler süreleri içinde kalkıp kartlarını karşılıklı okuyamazsa gruplarının toplam puanından 10 puan düşürülür.
- Oyun aynı kurallarla bir tur daha oynanır. Bu sefer farklı bir sure seçilir ve ayet kartlarıyla anlam kartlarını tutma sırası değiştirilir.
- Oyun sonunda puanların son durumu hesaplanır ve kazanan grup sınıf tarafından alkışlanır.

Örnek Uygulama  
İhlas Suresi

**ANLAM**

Ondan çocuk olmamıştır.  
Kendisi de doğmamıştır.

De ki: "O, Allah'tır, bir tektir"

Hiçbir şey ona denk ve  
benzer değildir.

Allah Samed'dir. (Herşey  
O'na muhtaçtır. O hiçbir şeye  
muhtaç değildir)

**AYET**

لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ

اللَّهُ الصَّمَدُ

قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ

وَلَمْ يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ

# AMAN PATLAMASIN

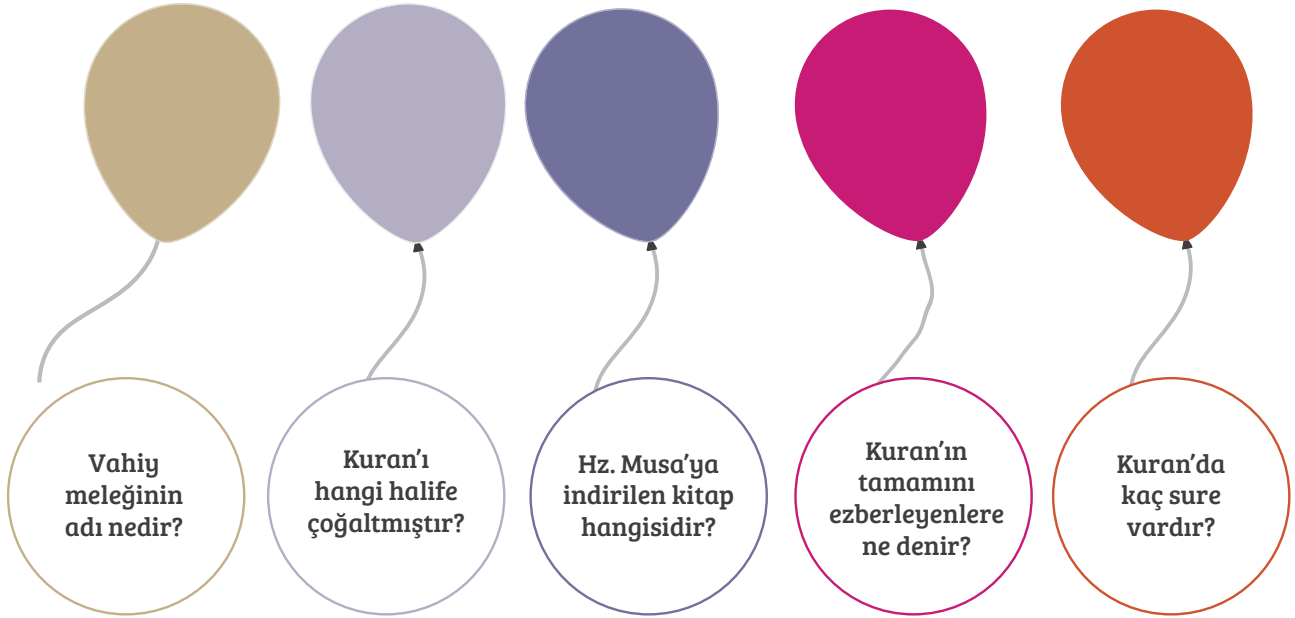
Oyunun Amacı	Oyunun Süresi	Araç-Gereç	Uygulama için öneriler
Öğrencilerin konuyla ilgili ön bilgilerini yoklamak veya işlenen konuyla ilgili öğrenmeyi pekiştirmek	 10 dakika	<ul style="list-style-type: none"><li>Balon</li><li>iğne</li><li>ip</li><li>soruların ve cevaplarının yazılı olduğu kâğıtlar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Soruların zorluk derecesi öğrenci seviyesine göre ayarlanmalıdır.</li><li>Oyunun uygulanması sırasında sınıf yönetimine dikkat edilmelidir.</li></ul>

## OYUNUN UYGULANIŞI ve KURALLARI

- Sınıftan 5'er kişilik iki grup oluşturulur.
- Farklı renklerde 10 adet balon ve balonları bağlamak için ip hazırlanır.
- Soru kâğıtları hazırlanarak her bir balonun ipine asılır. Sorunun cevabı ise balonun içine konur.
- Sırayla her gruptan bir öğrenci gelerek bir balon seçer. Balondaki soruyu açar ve seslice okuyarak 20 saniye içinde cevabını vermeye çalışır.
- Cevabı bilirse o balonu alıp grubuna götürür.
- Cevabı bilemez veya yanlış cevap verirse öğretmenin komutuyla balon patlatılır ve cevap okunur.
- En çok balon toplayan grup oyunu kazanır.

## Örnek Uygulama

“Kur’an-ı Kerim’i Tanıyalım” Ünitesi (4. Sınıf, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi)



# ASLAN-CEYLAN

Oyunun Amacı	Oyunun Süresi	Araç-Gereç	Uygulama için öneriler
İşlenen konuyla ilgili öğrenmeyi pekiştirmek	 10 dakika	<ul style="list-style-type: none"><li>Parkur çizimi için tebeşir, önceden hazırlanan sorular</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Öğrenciler parkurdaki karelerde ilerledikçe sorular zorlaştırılabilir.</li><li>“Aslan-Ceylan” sembolü oyundan önce öğrencilere açıklanmalıdır.</li></ul>

## OYUNUN UYGULANIŞI ve KURALLARI

- Sınıftan iki kişi seçilir. Kura çekilerek bu kişilerden biri aslan, diğeri ise ceylan olur.
- Oyun için beş karelik parkur oluşturulur. Bu parkur yere çizilebilir.
- Ceylan ilk karede, aslan ise parkurun dışında ilk karenin önünde yüzleri birbirine dönük şekilde durur.
- Parkurda aslan ceylanı yakalamak için ileri, ceylan ise kurtulmak için geri adım atar.
- Öğretmen önceden oyun için soruları hazırlar. Bir tur için en fazla 4 soruya ihtiyaç vardır. Tur sayısına göre daha fazla soru hazırlanmalıdır.
- Öğretmen soruları sorar. Sorulara cevap verme hakkı her zaman ilk olarak ceylana aittir.
- Ceylan her bildiği soru için bir adım geriye doğru gider. Aslan da onun önündeki kareye ilerler ve durur.
- Eğer ceylan soruya cevap veremezse cevap hakkı aslana geçer.
- Aslan cevap hakkı kendine geçtiğinde doğru cevabı verebilirse ceylanı yakalar ve “Aslan Kral” olur. Aslan soruya doğru cevap veremezse ceylan bir adım geriye gidip aslandan daha da uzaklaşır.
- Oyun tamamlandığında ceylan yakalanmazsa birinci turu geçer ve aslan olur.
- Aslan olduğunda sınıftan kendine bir ceylan seçer ve oyunun ikinci turu başlar. İkinci turda aslan eğer ceylanı yakalarsa o da “Aslan Kral” olur.
- İkinci tur aynı kurallarla oynanır.
- Eğer ikinci turu da Aslan olan öğrenci geçebilirse oyunu kazanmış olur ve sınıf tarafından alkışlanır.
- Öğretmen duruma göre birkaç kez farklı öğrencilerle bu oyunu oynatabilir.