

ÇEVİRİM İÇİ TÜRKÇE VE TÜRK KÜLTÜRÜ DERSİ ETKİNLİK ÖNERİLERİ

Hafta No: 17

Konu / Tema: Geleneksel Türk Oyunları

Değerli Öğretmenlerimiz,

Çevrim İçi Türkçe ve Türk Kültürü derslerimizin 17. Haftasına geldik. Sizlerin çalışmalarınıza ek olarak kitaplarımızdaki yer alan temalarla bağlı Türk kültürü ile ilgili haftalık konuları, bu konuları ele alırken kullanabileceğiniz etkileşimli içerikleri ve ayrıca çevrim içi sınıfınızda uygulanmak üzere önerdiğimiz etkinlikleri paylaşacağız. Daha önceki haftalarda olduğu gibi yine etkinlik önerilerimizi ve etkileşimli içeriklerimiz öğrencilerin yaş ve dil yeterliklerine göre 4 temel grup altında sınıflandırılmıştır.

Sizlerden bekledimiz, kendi grubunuzdaki öğrencilerin özelliklerini dikkate alarak bu etkinlikleri uyarlamanız ve rutin programınıza ek olarak bu kültürel konulara dersinizin kısıtlı bir bölümünde yer vermenizdir.

Amacımız, öğrencilerin bir yandan Türkçeyi öğrenirken diğer yandan da kadim Türk kültürü bilgilerini derinleştirmektir. Sizlerin deneyimi ve özgünlüğü ile bu etkinliklerin çok daha etkili bir hâl alacağına inanıyoruz.

Bu haftaki konumuzu tüm grup öğrencilerimiz için “Türkçe Oyun Sandığım” olarak belirledik. Bu konu çerçevesinde öğrencilerimizin:

- Mangala, Hımbıl, Saklambaç ve İsim–Şehir–Bitki gibi geleneksel oyunlar aracılığıyla Türk kültürüne ait oyunları tanımlarını,
- Bu oyunların dil ve sosyal etkileşimle ilişkisini fark etmelerini,
- Oyun süreçlerinde kullanılan sözlü kalıpları (sıra alma, tebrik etme, itiraz etme, yönlendirme vb.) deneyimleyerek Türkçenin kültüre özgü kullanım biçimlerini işlevsel bağlam içinde edinmelerini hedefliyoruz.

Her zaman ifade ettiğimiz gibi burada önerilen etkinlikleri belirlenen konu çerçevesinde kendi sınıfınızın öğrenme ihtiyaçlarına göre uyarlama konusunda öğretmenlerimizin katkısı esastır.

Derste uyguladığınız birbirinden farklı etkinlikleri **ulkemyanimda** platformunda yansıtmanız ise sabırsızlıkla bekliyoruz.

Hepinize verimli ve keyifli bir ders diliyoruz.

TÜRKÇE OYUN SANDİĞİM

DİL SEVİYESİ	ÖNERİLEN ETKİNLİKLER
5-10 Yaş Anlar ama Konuşamaz 5-10 Yaş Anlar, Konuşur ama Yazamaz	<ul style="list-style-type: none"> • Selamlama • Geçen haftaki etkinliğimizin devamı olarak derse istedığınız bir oyunla başlayabilirsiniz. • Ardından evin içerisinde oynamayı tercih ettikleri oyunları sorabilirsiniz. Bilgisayar oyunları dışında özellikle soğuk havalarda arkadaşlarıyla bir araya geldiklerinde neler oynadıklarını sorabilirsiniz. Dışarıda oynadıkları oyunları konuşabilirsiniz. • Ardından öğrencilere geleneksel Türk oyunu mangalayı bilip bilmediklerini sorabilirsiniz. Sonra da mangala oyununu malzemelerini tanıtan bir slayt gösterisi sunabilirsiniz. • Sonrasında materyal fabrikasında bulabileceğiniz etkinlikleri sırasıyla yaptırabilirsiniz: <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Mangalayı Tanıyalım</p> <p>Dilmen Geneloslu Türk Oyunları Anımsa 5-10 Yaş</p> <p>Öğrenci geleneksel Türk oyunu mangalını tanımlayarak öğrenme fırsatını sağla.</p> <p>[İ] SCORM [O] Ödev [PDF]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Mangala Taş Dağıtımlı</p> <p>Dilmen Geneloslu Türk Oyunları Anımsa 5-10 Yaş</p> <p>Öğrenci, geleneksel Türk matbaa mangala ile ilgili bilgiyi metni okuyarak hedef dağıtmak kılavuzunu açıktır.</p> <p>[İ] SCORM [O] Ödev [PDF]</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Mangala Taş Alma</p> <p>Dilmen Geneloslu Türk Oyunları Anımsa 5-10 Yaş</p> <p>Öğrenci, geleneksel Taş oyunu mangala ile ilgili bilgiyi metni okuyarak taş atma kılavuzunu açıktır.</p> <p>[İ] SCORM [O] Ödev [PDF]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Mangala Oyun Sonu Kuralları</p> <p>Dilmen Geneloslu Türk Oyunları Anımsa 5-10 Yaş</p> <p>Öğrenci, geleneksel Türk matbaa mangala ile ilgili bilgiyi metni okuyarak oyunun kuralları ve oyuncuların sırasının sırasına göre kılavuzunu açıktır.</p> <p>[İ] SCORM [O] Ödev [PDF]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Mangala Oyun Sonu</p> <p>Dilmen Geneloslu Türk Oyunları Anımsa 5-10 Yaş</p> <p>Öğrenci, geleneksel Türk matbaa mangala ile ilgili bilgiyi metni okuyarak oyunun kuralları ve oyuncuların sırasının sırasına göre kılavuzunu açıktır.</p> <p>[İ] SCORM [O] Ödev [PDF]</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Etkinliğin sonunda öğrencilerinizden atık malzemeler (örneğin yumurta kartonu, kağıt bardak vs.) kullanarak kendi mangala oyunlarını evde yapmalarını isteyebilirsiniz. (Not: Ödevler kesinlikle zorunlu değildir) • Opsiyonel: Mangala oyununa ek olarak "Hımbıl" oyunu ile ilgili de etkinliği yaptırabilirsiniz:

	 <p>Himbil</p> <p>Dönemele Gelemeviel Türk Oyunları Yazanımlı 5-10 Yaş</p> <p>Öğrenci, geleneksel Türk oyunu Himbil oyununu dinleyerek kurallarını, amaçlarını ve oyun sırasında yapılması gereken hareketlerin ayrıntılarını öğrenir.</p> <p>SCORM Önsizle PDF</p>
5 -10 Yaş Anlar, Konuşur ve Yazar	<ul style="list-style-type: none"> Etkinliği tamamladıktan sonra bu oyunu okulda evde ailesiyle Türkçe, okulda arkadaşlarıyla ortak dillerinde oynamalarını tavsiye edebilirsiniz (Opsiyonel) <ul style="list-style-type: none"> Selamlaşma Geçen haftaki etkinliğimizin devamı olarak derse istediğiniz bir oyunla başlayabilirsiniz. Ardından aşağıda aşamaları tarif edildiği şekilde mangala ve himbil oyunu etkinlikleri ile başlayabilir ve sonrasında İsim, Şehir, Bitki oyunu ile devam edebilirsiniz. Alternatif olarak da mangala ve himbil oyunu etkinliklerini atlayabilir doğrudan İsim, Şehir, Bitki oyunu ile devam edebilirsiniz. <p>Mangala ve Himbil Bölümü:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ardından evin içerisinde oynamayı tercih ettikleri oyunları sorabilirsiniz. Bilgisayar oyunları dışında özellikle soğuk havalarda arkadaşlarıyla bir araya geldiklerinde neler oynadıklarını sorabilirsiniz. Dışarıda oynadıkları oyunları konuşabilirsiniz. Ardından öğrencilere geleneksel Türk oyunu mangalayı bilip bilmediklerini sorabilirsiniz. Sonra da mangala oyununu malzemelerini tanıtan bir slayt gösterisi sunabilirsiniz. Sonrasında materyal fabrikasında bulabileceğiniz etkinlikleri sırasıyla yaptırabilirsiniz: <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

Mangala Taş Alma

Düzenle Geleneksel Türk Oyunları
Yazma 5-10 Yaş

Öğrenci, geleneksel Türk oyunu mangala ile ilgili dinlediği metin anlatılarını yazdırıp konularını aşımıştır.

Mangala Oyun Sonu Kuralları

Düzenle Geleneksel Türk Oyunları
Yazma 5-10 Yaş

Öğrenci, geleneksel Türk oyunu mangala ile ilgili dinlediği metin anlatılarını yazdırıp konularını ve oyun sonunda yapılması gerekenleri aşımıştır.

Mangala Oyun Sonu

Düzenle Geleneksel Türk Oyunları
Yazma 5-10 Yaş

Öğrenci, geleneksel Türk oyunu mangala ile ilgili dinlediği metin anlatılarını yazdırıp konularını ve oyun sonunda yapılması gerekenleri aşımıştır.

- Etkinliğin sonunda öğrencilerinizden atık malzemeler (örneğin yumurta kartonu, kağıt bardak vs.) kullanarak kendi mangala oyunlarını evde yapmalarını isteyebilirsiniz.
(Not: Ödevler kesinlikle zorunlu değildir)
- Opsiyonel: Mangala oyununa ek olarak “Himbil” oyunu ile ilgili de etkinliği yaptırabilirsiniz:

Himbil

Düzenle Geleneksel Türk Oyunları
Yazma 5-10 Yaş

Öğrenci, geleneksel Türk oyunu Himbil oyununu dinleyerek kurallarını, amaçlarını ve oyun sırasında yapılması gereken hareketleri ayrırt eder.

SCORM **Örnek**

PDF

Etkinliği tamamladıktan sonra bu oyunu okulda evde ailesiyle Türkçe, okulda arkadaşlarıyla ortak dillerinde oynamalarını tavsiye edebilirsiniz (Opsiyonel)

İsim, Şehir, Bitki Bölümü:

- Bu gruptaki öğrencilerimiz okuma-yazma bildikleri için bu etkinliği özellikle yazma becerilerini geliştirme fırsatı olarak değerlendirebiliriz. Aşağıda materyal fabrikasında bulabileceğiniz etkinlikleri yaptırabilirsiniz:

İsim, Şehir, Bitki

Düzenle Geleneksel Türk Oyunları
Yazma 5-10 Yaş

Öğrenci, geleneksel Türk oyunu isim, şehir, bitki ile ilgili dinlediği metin notları, yazıları ile ilgili sorular gibi yapımları hazırlayıp ve yazdırıp konularını aşımıştır.

İsim, Şehir, Bitki Oynamalı

Düzenle Geleneksel Türk Oyunları
Yazma 5-10 Yaş

Öğrenci, geleneksel Türk oyunu isim, şehir, bitki ile ilgili konularla ilgili oynamayı yapmıştır.

İsim, Şehir, Bitki, Hayvan

Düzenle Geleneksel Türk Oyunları
Yazma 5-10 Yaş

Öğrenci, "İsim, Şehir, Bitki, Hayvan" konularına ait bazı bilgilere ulaşmıştır ve bu bilgileri kullanılarak etkinlikteki diğer konuların perşembe etkinlikleri ile ilişkilendirip gelişmekte ve iş birliği yapmış olmayı başarmıştır.

11-16 Yaş Anılar ama

- Selamlaşma
- Geçen haftaki etkinliğimizin devamı olarak derse

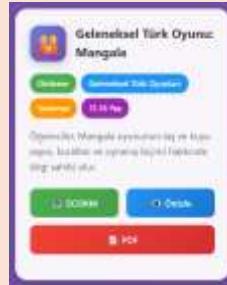
11-16 Yaş Anlar, Konuşur ama Yazamaz

- istediğiniz bir oyunla başlayabilirsiniz.
- Ardından evin içerisinde oynamayı tercih ettikleri oyunları sorabilirsiniz. Bilgisayar oyunları dışında özellikle soğuk havalarda arkadaşlarıyla bir araya geldiklerinde neler oynadıklarını sorabilirsiniz. Dışarıda oynadıkları oyunları konuşabilirsiniz.
 - Ardından öğrencilere geleneksel Türk oyunu mangalayı bilip bilmediklerini sorabilirsiniz. Sonra da mangala oyununu malzemelerini tanıtan bir slayt gösterisi sunabilirsiniz.
 - Sonrasında materyal fabrikasında bulabileceğiniz etkinlikleri sırasıyla yaptırabilirsiniz:

The image displays six activity cards arranged in two rows of three. Each card has a purple header and footer and a white central section. The cards are:

- Mangala Tanıyalım**: Includes a green 'Döneme' button, a blue 'Geleneksel Türk Oyunları' button, an orange 'Öğrenci' button, and a yellow '3-10 Yaş' button. Text below says 'Öğrenci, geleneksel Türk oyunu mangalayı ilk kez tanıyalım - Öğrenci'. Buttons at the bottom are 'ÜZ SİSTEM' (green), 'Ö. Özdeş' (blue), and a red 'PDF' button.
- Mangala Taş Dağılımı**: Similar layout to the first card, with text about 'Öğrenci, geleneksel Türk oyunu mangala ile ilk kez taşı dağıtmak - Öğrenci' and buttons for 'ÜZ SİSTEM', 'Ö. Özdeş', and 'PDF'.
- Mangala Taş Alma**: Similar layout, with text about 'Öğrenci, geleneksel Türk oyunu mangala ile ilk kez taşı almak - Öğrenci' and buttons for 'ÜZ SİSTEM', 'Ö. Özdeş', and 'PDF'.
- Mangala Oyun Sönu Kuralları**: Similar layout, with text about 'Öğrenci, geleneksel Türk oyunu mangala ile ilk kez懂得 - Öğrenci' and buttons for 'ÜZ SİSTEM', 'Ö. Özdeş', and 'PDF'.
- Mangala Oyun Sönu**: Similar layout, with text about 'Öğrenci, geleneksel Türk oyunu mangala ile ilk kez懂得 - Öğrenci' and buttons for 'ÜZ SİSTEM', 'Ö. Özdeş', and 'PDF'.

- Veya Mangala ile ilgili sadece şu etkinliği de yaptırabilirsiniz:



- Mangala etkinliğinin ardından şu etkinliği yaptırabilirsiniz:

11-16 Yaş Anlar, Konuşur ve Yazar	<ul style="list-style-type: none"> Etkinliğin sonunda öğrencilerinizden atık malzemeler (örneğin yumurta kartonu, kâğıt bardak vs.) kullanarak kendi mangala oyunlarını evde yapmalarını isteyebilirsiniz. (Not: Ödevler kesinlikle zorunlu değildir) Veya dijital becerileri ileri olan öğrencileriniz varsa Mangala oyununu dijitalleştirmelerini isteyebilirsiniz. (Not: Ödevler kesinlikle zorunlu değildir) <p>Mangala ve Saklambaç Bölümleri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ardından öğrencilere geleneksel Türk oyunu mangalayı bilip bilmediğini sorabilirsiniz. Sonra da mangala oyununu malzemelerini tanıtan bir slayt gösterisi sunabilirsiniz. Sonrasında materyal fabrikasında bulabileceğiniz etkinlikleri sırasıyla yaptırabilirsiniz: <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> </div> <div style="text-align: center;"> </div> </div>

Mangala Taş Alma

Öğrenci, geleneksel Türk oyunu mangala ile atılı döndürme metni anlatarak taş atma konularını学ぶ。

Mangala Oyun Sonu Kuralları

Öğrenci, geleneksel Türk oyunu mangala ile atılı döndürme metni anlatarak oyun sonunda yarışları hanımların sırasına yapmayı学ぶ。

Mangala Oyun Sonu

Öğrenci, geleneksel Türk oyunu mangala ile atılı döndürme metni anlatarak oyun kurallarını ve oyun sonunda yarışları hanımların sırasına yapmayı学ぶ。

- Veya Mangala ile ilgili sadece şu etkinliği de yaptırabilirsiniz:

Geleneksel Türk Oyunu: Mangala

Öğrenciler, Mangala oyundan sonra taş atma atılı döndürme metni anlatarak hanımların sırasına yapmayı学ぶ。

- Mangala etkinliğinin ardından şu etkinliği yaptırabilirsiniz:

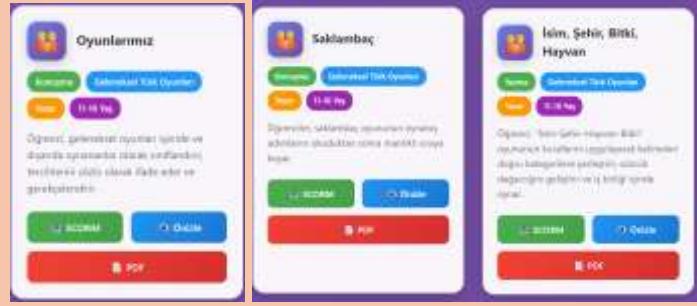
Sobele

Öğrenci, geleneksel Türk oyunu Sekiambacı bağlamında konum bildiren sözcükleri doğru kullanarak görselleri sözlü olarak betimler。

- Etkinliğin sonunda öğrencilerinizden atık malzemeler (örneğin yumurta kartonu, kağıt bardak vs.) kullanarak kendi mangala oyunlarını evde yapmalarını isteyebilirsiniz.
(Not: Ödevler kesinlikle zorunlu değildir)
- Veya dijital becerileri ileri olan öğrencileriniz varsa Mangala oyununu dijitalleştirmelerini isteyebilirsiniz.
(Not: Ödevler kesinlikle zorunlu değildir)

Diğer Oyunlar Bölümü:

- Aşağıdaki etkinlikleri sırasıyla yaptırabilirsiniz:



Not: Bu gruptaki öğrencilerimiz okuma-yazma bildikleri için bu etkinliği özellikle yazma becerilerini geliştirme fırsatı olarak değerlendirebiliriz.