

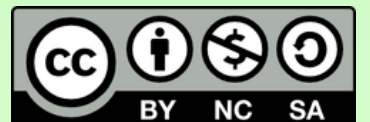
Oyun Oynayarak Öğrenmek



*Doğadan İlham Alan
Oyunlar*



**Co-funded by
the European Union**



DOĞA MÜHENDİSLERİ - ÖLÇÜM GÖREVİ

Sınıf	2. - 4. sınıf
Konu	Matematik, Çevre Çalışmaları
İlgili Ders planı	Matematik ve Doğa: Bulduklarımızı Ölçmek
Süre	60-70 dakika

OYUN HEDEFİ

- Öğrenciler, geleneksel ölçüm araçları kullanmadan doğal unsurları (ağacın yüksekliği veya gövdenin çevresi gibi) tahmin edip ölçerek gerçek dünyadaki çevresel sorunları çözmekle görevli "Doğa Mühendisleri" rolünü üstlenirler.
- Çevrelerinde buldukları doğal malzemeleri kullanarak matematiksel düşünme, yaratıcılık ve takım çalışması becerilerini uygulamayı öğrenirler.

KONUM

- Açık hava

MALZEMELER

- Boş görev kağıtları veya Doğa Mühendisi günlükleri (isteğe bağlı: önceden basılmış çalışma kağıdı)
- Kalem/tükenmez kalem
- Mümkünse ip (veya takımlar kendi doğal alternatiflerini toplarlar)
- Zamanlayıcı veya kronometre (zamanlı yarışmalar için isteğe bağlı)
- İsteğe bağlı: tahmin doğruluğunu kontrol etmek için mezura veya cetvel
- Dışarıda yazmak için pano (varsa)
- Ödül sistemi: çıkartmalar, puanlar, rozetler (isteğe bağlı)

VARYASYONLAR

- Daha kolay: Daha küçük nesnelere ölçün; önceden seçilmiş doğal araçları kullanın.
- Zorlayıcı: Zaman sınırları ekleyin; yöntemleri gerekçelendirin; araçları karşılaştırın.
- Yaratıcı: Doğa Araç Seti oluşturun; süreç taslağı hazırlayın; eko-çözümler önerin.
- Mevsimsel: Sonbaharda yaprakları, kışın karı, ilkbaharda büyümeyi ölçün.
- Disiplinler arası: Matematik (ortalamalar), ekoloji (ağaç yüksekliği ve orman koruma) ile bağlantı.

Oyun adımları

Tahmini Süre Çerçevesi

Açıklama

Giriş

10 dakika

- Öğrencilerin, cetvel veya ölçüm bandı kullanmadan ölçüm yapmayı içeren bir orman görevinde çalışan Doğa Mühendisleri olduklarını açıklayın.
- Gözlem, tahmin ve doğal malzemelere dayanacaklar.
- Öğrenciler 2-4 kişilik takımlar oluşturur ve bir takım adı seçerler.

Ana bölüm

10 dakika

Küçük gruplar halinde öğrenciler, ölçüm için kullanılacak doğal malzemelerle ilgili 3-5 fikir toplarlar (örneğin, yaprak, çubuk, el genişliği, adım, taş).

Ardından kısa bir sınıf tartışması yaparlar: hangi araçlar en iyi sonucu verebilir, bunların artıları ve eksileri nelerdir. Öğretmen örnek olarak 1-2 şema gösterebilir (örneğin, "Bu çubuk = 10 cm").

Amaç: Önceki bilgileri harekete geçirmek, yaratıcılığı tetiklemek ve doğaçlama araçlar fikrini geliştirmek.

Ana bölüm

30-40
dakika

Takımlar, 3-5 görev içeren bir görev kağıdı veya kitapçık alırlar. Bu görevler şunlar olabilir:

- Bir ağacın yüksekliğini tahmin edin.
- Bir ağaç gövdesinin çevresini ölçün.
- İki ağaç arasındaki mesafeyi tahmin edin.
- Bir çubuk veya ip kullanarak bir "ölçü birimi" oluşturun.
- İsteğe bağlı: Ölçülen malzemeleri kullanarak basit bir yapı inşa edin (örneğin, mini bir köprü veya barınak.)

Takımlar, doğaçlama ölçüm araçlarını kullanarak görevleri tek tek tamamlarlar. Onlar:

- Tahmin
- Doğal araçlarıyla ölçüm yapma
- Sonuçlarını kaydetme
- Doğruluk ve yöntem üzerine düşünme

Yaratıcı unsurlar şunlar olabilir:

Çocukların oturup ölçüm yapmasına izin vermeyin! Onları sürekli hareket ettirin.

- Ölçmek için koş: "En yakın ağaca koş, yüksekliğini tahmin et, sonra geri dön ve söyle!"
- Yürüyerek tahmin etme: Adımları veya zıplamaları kullanarak mesafeyi tahmin et.
- Zamanlı zorluklar: "Ölçmek için 3 farklı şey bulmak için 3 dakikan var!"

Sonuç

10
dakika

Görevlerin ardından ekipler gruba geri döner, bulgularını paylaşır ve şu konuları tartışır:

- Hangi araçlar en etkiliydi?
- Tahminleri ne kadar doğruydular?
- Karşılaştıkları zorluklar nelerdi?
- En çok neyi beğendiniz?
- Hangi aracı icat ettiniz?
- En iyi tahmininiz neydi?

DOĞANIN SAATI: OKULUN MEVSİM DEDEKTİFLERİ

Sınıf	2. – 4. sınıf
Konu	Matematik, Çevre Çalışmaları
İlgili Ders Planı	Doğal Zaman Ölçümü ve Baharın İşaretleri
Süre	1 hafta (toplamda yaklaşık 3-4 saat)

OYUN HEDEFİ

- Bu oyunda çocuklar, çevrelerindeki baharın belirtilerini (çiçeklerin açması, kuşların ve böceklerin geri dönmesi, hava değişiklikleri) gözlemleyen ve kaydeden “Doğa Dedektifleri” olurlar.
- Öğrenciler bitkilerin, hayvanların ve böceklerin mevsimsel döngülere nasıl bağlı olduğunu öğrenirler.
- Gözlemlerini “Doğa Pasaportu”nda toplarlar ve hafta sonuna kadar doğal malzemeler kullanarak kendi “Doğa Saatlerini” yaparlar.

KONUM

- Dış mekan
- İç mekan

MALZEMELER

- Pasaportlar için A4 kağıtlar
- Karton veya sert kağıt
- Kalemler, boya kalemleri, yapıştırıcı
- Doğal öğeler: yapraklar, çubuklar, çakıl taşları
- Termometre
- Ölçüm bandı (isteğe bağlı)

MİNİ MÜGADELELER

- Günlük görev: “Baharın 3 işaretini bul”
- Ödül sistemi: “Bahar Dedektifi” etiketi
- Son ödül: “Matematik Dedektifi” sertifikası

İSTEĞE BAĞLI UZANTILAR

- Diğer mevsimlere genişletin: yaz, sonbahar, kış
- Hafta sonu etkinliği: aile bahar yürüyüşü ve fotoğraf koleksiyonu
- Mitoloji bağlantısı: Demeter ve Persephone'nin Yunan mitolojisindeki hikayesi gibi

KONU ENTEGRASYONU

- Bilim: bitkiler, hayvanlar ve hava koşullarındaki değişiklikler
- Matematik: sayma, tahmin etme, ölçümler, grafikler
- Sanat: Doğa Saati tasarımı ve yapımı
- Coğrafya: yerel manzaraları ve habitatları gözleme
- Okuryazarlık: gözlemleri formüle etme ve paylaşma

Oyun adımları

Tahmini Süre Çerçevesi

Açıklama

1. Gün

40 dakika

Mevsimleri Tanıyın:

Bölmeyi tanıtmak ve çocukları başlangıçta motive etmek için kısa bir giriş.

- Mevsimler nedir? Ülkemizde ilkbaharda neler olur?
- Her mevsimde kaç ay olduğunu sayın.

Mini Matematik Sohbeti:

- Bir yıl 12 ay ve 4 mevsimden oluşuyorsa, her mevsim kaç aydır?

Görsel etkinlik: Baharla ilgili doğa resimlerini keşfedin - • Google'da arama yaparak onlara sevimli resimler gösterin (örneğin, uyanmakta olan bitkiler veya geri dönen kuşlar hakkında)

"My Nature Passport"u başlatın:

Çocuklar "Doğa Pasaportu"nu oluşturmaya başlar. Bu amaçla, her mevsim için birer sayfa olmak üzere A4 kağıt kullanacaklar ve ayrıca yapraklar, çiçekler, güneş gibi güzel resimlere ihtiyaçları olacak. Öğrenciler Doğa Pasaportlarını (A4 kağıtlar) süslemeye başlar.

2. Gün

40 dakika

Doğa Yürüyüşü ve Gözlem: Tüm duyuları kullanarak doğal çevre ile doğrudan etkileşim.

Hazırlık:

- Doğaya saygılı davranışlar hakkında kısa bir hatırlatma.

Her çocuğa Doğa Pasaportu ve kalem verin.

Yakındaki bir park/bahçe/okul bahçesini ziyaret edin ve rehberlik soruları sorun:

- "Baharın geldiğini gösteren ne görüyorsunuz?"
- "Kuş sesleri duyuyor musunuz?"
- "Özel bir koku alıyor musunuz?"

Oyun
adımları

Tahmini
Süre
Çerçevesi

Açıklama

2. Gün

40 dakika

Gözlemlerin Kaydedilmesi:

- Pasaporttaki sayfalar:
 - “Anlıyorum...” (örneğin sarı çiçek)
 - “Duyuyorum...” (örneğin, vızıldayan arı)
 - “Hissediyorum ki...” (örneğin, sıcak güneş)

Çizimleri + basit kelimeleri veya cümleleri teşvik edin.

3. Gün

40 dakika

Doğa ve Matematik: Doğa aracılığıyla matematik becerilerini (sayma, tahmin etme, ölçme) uygulayın.

Doğada Matematik Görevleri (bireysel veya küçük gruplar halinde):

- Küçük bir alanda çiçekleri sayın ve sayıları kaydedin.
- Bir çiçeğin yaprak sayısı veya bir dalın yaprak sayısını tahmin edin.
- Parmaklarınızı/avuçlarınızı kullanarak bir çubuğun veya yaprağın uzunluğunu ölçün veya küçük bir tahminde bulunun (örneğin, “Bir dalda kaç yaprak var?”).

Veri gösterimi:

- Hava sıcaklığını ölçmek için bir termometre kullanın.
- Gördüğünüz çiçek türlerini veya renklerini işaretleyin veya basit bir çubuk grafik çizin.
 - Örnek: 5 sarı, 3 beyaz, 2 mor çiçek

İsteğe bağlı:

Bir ölçüm bandı kullanarak tahmini boyut ile gerçek boyutu karşılaştırın.

Yansıt: Tahminin doğru muydu?

Oyun adımları	Tahmini Süre Çerçevesi	Açıklama
4. Gün	40 dakika	<p>Saatleri göstermek için rakamlar yerine taşlar ve saat ibresi yerine çubuklar kullanarak bir Doğa Saati yapın. Doğal unsurlarla yapılmış bir “Doğa Saati” örneği gösterin.</p> <p>Saatin her bir parçasının baharı temsil ettiğini açıklayın.</p> <p>Öğrenciler topladıkları malzemeleri kullanırlar: çubuklar (eller), çakıl taşları (sayılar), yapraklar/ çiçekler (süsleme).</p> <p>Öğrenciler kendi Doğa Saatlerini tasarlar ve yaparlar.</p> <p>Gözlemledikleri şeylerin sembollerini ekleyin (örneğin, saat 3 yönüne bir arı çizin).</p>
5. Gün	40 dakika	<p>Paylaş ve Düşün: Öğrenmeyi düşün, keşiflerini paylaş ve tamamlamayı kutla</p> <p><i>Daire Sunumu:</i></p> <p>Her öğrenci kendi Doğa Saatini gösterir. Paylaşırlar:</p> <ul style="list-style-type: none">◦ en sevdikleri bahar keşfi◦ öğrendikleri bir şey◦ doğa yürüyüşünden eğlenceli bir gözlem <p>Final Passport Entry:</p> <ul style="list-style-type: none">• Sayfa başlığı: “En sevdiğim bahar anı...”• Öğrenciler kişisel bir önemli olayı yazarlar/ çizerler.• Galeri Kurulumu:• Koridorda veya sınıfta Doğa Saatleri ve Pasaportları sergileyin.• Başka bir sınıfı veya velileri mini bir “Bahar Sergisi”ne davet edin.

THE MATHEMATICAL GUARDIANS OF WATER

Sınıf	3. – 4. Sınıf
Konu	Matematik, Çevre Bilimleri
İlgili Ders Planı	Hadi su ile sayalım! – Matematik ve Çevre Koruma
Süre	60 dakika

OYUNUN HEDEFİ

- Hacimle ilgili ölçü birimlerini anlama (litre, mililitre)
- Gerçek hayattan senaryolar ile kesirler ve yüzdeler alıştırmaları
- Apply logical thinking and problem-solving skills
- Perform unit conversions and interpret numerical data in context
- Understand the water cycle and its stages
- Raise awareness about the importance of water in nature and everyday life

KONUM

- Dışarı mekan

MATERYALLER

Yazdırılabilir Materyaller:

- Görev kartları (istasyon başı bir)
- Takım cevap kağıdı (çözümleri not almak için)
- Su Haritası (divided into collectible pieces)
- Sembol Veya Bilmece Kartları “Kaynak Kodu” görevi için son puzzle veya talimatlar

İstasyon Malzemeleri:

- Ölçü kapları (litre, ml)
- Plastik şişeler veya kovalar (su bazlı etkinlikler için)

İsteğe Bağlı:

- Zamanlayıcılar (ör. telefonda)
- Tablet/telefon (QR kodu taramak veya kısa bir video izlemek için)

VARYASYONLAR

- Daha Kolay Versiyon (ör. daha küçük öğrenciler veya öğrenme güçlüğü yaşayanlar için):
- Her görev kartına görsel destekler veya örnek çizimler ekleyin.
- Açık uçlu sorular yerine çoktan seçmeli sorular kullanın.
- Daha basit mantık için sayılar yerine görsel semboller kullanın.
- Son kod çözme görevini atlayın ve sadece takımlardan haritayı birleştirmelerini isteyin.
- Daha Zor Versiyon (ör. daha büyük öğrenciler veya öğretmen eğitimi için):
- Her istasyonda bir zaman sınırı ekleyin.
- Bazı istasyonlara çift görev ekleyin (ör. mantık + hesaplama).
- Her istasyonda toplanan sayısal ipuçlarını karmaşık bir final bulmacasına yönlendirin.
- Takım rekabeti ekleyin (puanlama sistemi veya yarış temelli yapı).

**Oyun
adımları**

**Tahmini
Süre
Çerçevesi**

Açıklama

Giriş

10 dakika

Kolaylaştırıcı öğrencileri karşılar ve hikayeyi sunar:
"Su döngüsü bozuldu!
Matematik Koruyucuları onu düzeltmelidir!"
Öğrenciler takımlara ayrılır (her takımda 3-5 oyuncu)
ve "Su Koruyucuları" olurlar.
Her takım şunları alır:
-Bir takım adı ve rengi
-Bir cevap kağıdı
-Bir kit (kalemler, defter vb.)
İstasyonlar:
Görevlerin bulunduğu 5-6 istasyon vardır (hacim, ölçü, mantık, kodlar)
Her doğru cevap için takım şunları alır:
-"Su Haritası"nın bir parçası
-Birkaç sembolik damla (nesnelere veya simgeler)

Ana bölüm

40 dakika

Öğretmen oyunun arka planını sunar.
Sınıf, görsellerle su döngüsünü gözden geçirir.
Motivasyonel sorular:
-"Su nerede kaybolur?"
-"Matematik kullanarak suyu nasıl ölçebilir veya koruyabiliriz?"
4 matematik temelli görev aracılığıyla takımlar, su döngüsünün dengesini yeniden sağlamak için "bilgelik damlaları" toplar.
Öğretmen, öğrencilerin su döngüsünü görsel olarak temsil etmelerini ister.

**Oyun
adımları**

**Tahmini
Süre
Çerçevesi**

Açıklama

Ana bölüm

İstasyonlar:

1. Kayıp Yağmur - Kesirler ve Yüzdeler

Öğrenciler, yağmurun ne kadarının emildiğini, buharlaştığını ve insanlar tarafından kullanıldığını hesaplar.

Örnek: 100 litre yağmur yağarsa ve $\frac{1}{4}$ 'ü emilirse, $\frac{1}{2}$ 'si buharlaşırsa, ne kadar kalır?

2. Hesaplamalar Nehri

-Çarpma ve Ölçümler

Takımlar hayali bir nehirdeki su akışını hesaplar.

Örnek: Bir dere dakikada 5 litre akıyor. 2 saatte kaç litre akar?

3. Tehdit Altındaki Su Döngüsü - Kalıplar ve Mantık

Örnek: Bir yağmur bulutu, küçük bir orman göletinin üzerine 48 damla yağmur damlası düşürür. Göletin çevresinde, her birinin yanına kaç damla düştüğünü bilmek isteyen meraklı üç kurbağa yaşar.

-Kurbağa 1'e 20 yağmur damlası düşer.

-Kurbağa 2'ye 13 yağmur damlası düşer.

Soru: Kurbağa 3'ün yanına kaç yağmur damlası düşmüştür?

4. Dönüşümler Gölü

1 Hacim Birim Dönüşümü

Öğrenciler, gölün kurumasını önlemek için litre, mililitre ve metreküp arasında dönüşüm yaparlar.

Örnek: Sihirli bir göl kuruyor! Yakınlarda yaşayan hayvanlar gölü yeniden doldurmak için su topluyorlar.

Toplamda, şunları getiriyorlar:

-Yakındaki bir dereден 2 litre su

-Erimiş kardan 750 mililitre su

-Yağmur toplama kaplarından 1.250 mililitre su

Soru:

Toplamda ne kadar su topluyorlar (litre cinsinden)?

**Oyun
adımları**

**Tahmini
Süre
Çerçevesi**

Açıklama

Giriş

10 dakika

Takımlar toplanır ve sonuçlarını (çözümler, stratejiler) kısaca sunar.

Grup tartışması:

- Su döngüsü hakkında ne öğrendiler?
- Matematik, su döngüsünün işleyişini ve önemini anlamalarına nasıl yardımcı oldu?
- Öğretmen, tahtaya anahtar terimleri yazar (ör. buharlaşma, akış, hacim, modeller, yüzdeler).

THE WAYS OF WATER

Sınıf	4. - 5. Sınıflar
Konu	Çevre Bilimi / Doğa Bilimi
İlgili ders planı	Suyun Yolculuğu - Döngüyü Takip Etmek
Süre	60-90 dakika

OYUNUN HEDEFİ

- Su döngüsünün temel aşamalarını anlayın: buharlaşma, yoğuşma, yağış, nehirler ve yeraltı suları.
- Suyun kötü kullanımı ve kirliliğinin çevresel etkilerini keşfedin,
- Matematik becerilerini kullanarak gerçek hayattaki çevre sorunlarını çözün.
- Eleştirel düşünmeyi, takım çalışmasını ve sürdürülebilirlik bilincini teşvik edin.

KONUM

- Dış mekan

MATERYALLER

- Leğenler. Buz küpleri, su, ölçüm şeritleri, yağmur ölçerler
- Plastik bardaklar, şişeler, kovalar
- Su döngüsü kartları (buharlaşma, yoğuşma, yağmur, nehirler, yeraltı suyu)
- Yoğuşma deneyi için buz küpleri
- Hayvan ve bitki resim kartları
- Kalemler, kağıt, hesap makineleri (gerekirse)ra

VARYASYONLAR

- Desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için görsel yardımcıları ve uygulamalı araçlar
- Diyagramlarla desteklenen sözlü talimatlar
- İleri düzey öğrenciler daha büyük alan dönüşümleri veya karışık birimlerle çalışabilirler
- Akran öğrenimini teşvik etmek için karışık yetenek gruplandırması
- Öğrencilerin öğrenme süreçlerini takip etmek için

**Oyun
adımları**

**Tahmini
Süre
Çerçevesi**

Açıklama

Giriş

10 Dakika

Oyun, su döngüsünün her birini temsil eden beş istasyondan oluşur. Öğrenciler takımlara ayrılır ve her istasyonda sırayla görev yaparlar.

Her durakta, matematiksel akıl yürütme, deneyler ve ekip çalışması kullanarak çözmeleri gereken gerçekçi bir çevre sorunu ile karşılaşır.

Grup, su döngüsünü ve su kirliliği sorununu tartışır. Her takım rastgele su döngüsünün bir aşamasını seçer ve o aşamaya ilişkin belirli bir problemi çözmek zorundadır.

Ana bölüm

**60-70
Dakika**

İstasyon 1: Buharlaştırma

Görev: Güneşte ve gölgede ne kadar suyun buharlaştığını karşılaştırın.

Her bir kaba 500 ml su ölçün.

Birini güneşe, diğerini gölgeye koyun.

1 saat sonra tekrar ölçün.

Buharlaştıran su miktarını hesaplayın ve karşılaştırın.

Matematik: Buharlaştırma = Başlangıç hacmi – Son hacim

Örnek: Güneş için: 500 ml - 450 ml = 50 ml

İstasyon 2: Yoğunlaştırma

Görev: Su buharının bulutları nasıl oluşturduğunu gözlemleyin.

Sıcak suyun üzerine bir kaba buz küpleri yerleştirin. Buz küplerini kaba koymadan önce ağırlığını ölçün (ör. 20 g).

Yoğunlaşan su ile birlikte kabın ağırlığını ölçün (ör. 25 g).

Yoğunlaşmadan sonra kabta biriken su miktarını hesaplayın: 25 g - 20 g = 5 g.

Yoğunlaşmayı gözlemleyin ve hesaplayın.

Farklı koşullarda yoğunlaşan su miktarlarını karşılaştırın.

Matematik: Yoğunlaştırma = Son ağırlık – Başlangıç ağırlık

Oyun adımları

Tahmini Süre Çerçevesi

Açıklama

Ana bölüm

İstasyon 3: Yağış

Görev: Yağışı ve ekosistemler üzerindeki etkisini simüle edin.

Yağış ölçer veya suyu yakalayacak bir yüzey kullanın ve suyun üzerine 10 dakika boyunca düşmesine izin verin.

Toplanan su miktarını ml cinsinden ölçün.

10 dakikalık süre boyunca toplanan hacmi ölçün.

1 m² üzerine bir saatte düşen su miktarını hesaplayın (ör. 10 dakikada 50 ml ise, 60 dakikada: 50 ml × 6 = 300 ml).

1 m²'den daha büyük bir alana ne kadar su düştüğünü düşünün; örneğin alan 10 m² ise ne kadar su düşer?

Örnek: 1 m² için yağış = Dakikadaki su miktarı × 60
Daha büyük alan için toplam miktar = 1 m² için yağış × alan (m² cinsinden)
)

İstasyon 4: Nehir Akışı

Görev: Su hızını ölçün ve akışı hesaplayın

Nehir boyunca iki nokta belirleyin (ör. birbirinden 10 metre uzaklıkta).

Suya bir yaprak veya başka bir cisim atın ve 10 metreyi geçmesi için geçen zamanı ölçün (ör. 5 saniye).

Hızı ve geçen toplam hacmi hesaplayın.

Matematik: Hız = Mesafe ÷ Zaman

Örnek: 10 metre ÷ 5 saniye = 2 metre/saniye
Akış Hacmi: Genişlik × Derinlik × Hız

Nehir 5 metre genişliğinde ve 0,5 metre derinliğinde ise bu noktadan 1 saniyede geçen su hacmini hesaplayın:

Hacim = Genişlik × Derinlik × Hız

Örnek: Hacim = 5 m × 0,5 m × 2 m/s = 5 m³/s

**Oyun
adımları**

**Tahmini
Süre
Çerçevesi**

Açıklama

Ana bölüm

İstasyon 5: Yeraltı suyu

Görev: Yağmurdan sonra yeraltı suyu olarak emilen suyu hesaplayın.

Yağmur, zemin yüzeyine 10 mm su yağdırdıysa, toprağa giren ve yeraltı suyu olarak depolanan su miktarını hesaplayın.

Yağmurun %30'unun toprak tarafından emildiğini varsayalım. Alanın büyüklüğü 100 m² ise, toprağa nüfuz eden toplam su hacmini hesaplayın:

Su hacmi = Alan × Yağış derinliği × Emilim oranı.

Örnek: Yağış miktarı = 10 mm = 0,01 m Su hacmi = Alan × Yağış derinliği × Emilim oranı

Su hacmi = 100 m² × 0,01 m × 0,30 = 0,3 m³

Sonuç

10 Dakika

Her aşamadan sonra gruplar, çözümlerini ve insan faktörünün doğal çevreyi nasıl etkilediğini tartışırlar.

Oyunun sonunda her takım suyu korumak için çözümlerini sunar.

WINDY WONDERS – THE WIND’S ART SCHOOL

Sınıf	2.-4. seviye
Konu	Fen Resim
İlgili ders planı	“Rüzgârın Sanatı – Havanın Hareketi ve İlhamı”
süre	40 dakika

OYUNUN HEDEFİ

- Su döngüsünün temel aşamalarını anlamak: buharlaşma, yoğunlaşma, yağış, nehirler ve yer altı suyu.
- Su kullanımının yanlışlığı ve kirliliğin çevresel etkilerini keşfetmek.
- Gerçek dünyadaki çevre problemlerini çözmek için matematik becerilerini uygulamak.
- Eleştirel düşünme, ekip çalışması ve sürdürülebilirlik bilincini teşvik etmek.

KONUM

- Açık Havada

MATERYALLER

- Büyük kağıtlar veya tuval
- Su bazlı boyalar (ör. tempera)
- Pipetler
- El yelpazeleri
- Tüyler, taç yapraklar, küçük yapraklar
- Hafif fırçalar (isteğe bağlı)
- Pano veya notluklar (rüzgâr eskizleri için isteğe bağlı)
- Önlükler veya koruyucu giysiler

VARYASYONLAR

- Zaman Mücadelesi: Rüzgârı kullanarak 5 dakika içinde bir resim tamamlayın.
- Gizemli Açığa Çıkarma: Kağıdın yarısını gizleyin ve rüzgârı kullanarak eseri “ortaya çıkarın”.
- Rüzgâr Kaynağı Karşılaştırması: Etkileri karşılaştırmak için pipetler, yelpazeler ve açık hava rüzgârını kullanın.

Oyun Adımları

Tahmini Süre Çerçevesi

Açıklama

Ana bölüm

30 dakika

“Rüzgâr sanatı istasyonlarını” iç mekânda veya hava durumuna göre dış mekânda hazırlayın.

Her istasyonda bulunması gerekenler: suluboya kağıdı veya büyük bir kağıt, su bazlı boyalar (ör. sıvı tempera), pipetler, el yelpazeleri ve tüy, yaprak veya taç yaprak gibi doğal malzemeler.

Oyuncuları takımlara ayırın veya bireysel olarak oynatın.

Oynanış Şekli:

Boyayı kağıdın üzerine damlatın.

Rüzgâr gücüyle çalışan araçları (pipetten üfleme, el yelpazesini sallama veya gerçek rüzgâr) kullanarak boyayı hareket ettirin.

Oyuncular, doğal nesnelere boya içine batırıp rüzgârın onları kağıda “damgalamasını” sağlayabilir.

Farklı malzemeler ve tekniklerin sonucu nasıl etkilendiğini gözlemleyin.

İsteğe Bağlı Puanlama:

Doğruluk: Boyayı belirlenen “hedef bölgeye” taşımak.

Yaratıcılık: Hava akışını kullanarak en hayal gücü yüksek tasarımı oluşturmak.

Hız: Sadece rüzgâr kullanarak belirlenen süre içinde resmi tamamlamak.

Sonuç

10 dakika

Tüm öğrenciler sanat eserlerini tamamlayıp yansıma çemberine katıldıklarında oyun sona erer. Öğrenciler teknikleri karşılaştırır, deneyimlerini anlatır ve resimlerini gerçek hayattaki rüzgâr etkilerine bağlarlar. İsteğe bağlı:

- Sınıfta “Sanat Doğa ile Buluşuyor” adlı bir mini sergi düzenleyin.
- Öğrencilerin resimlerine isim vermelerini ve eserlerine dayalı kısa hikayeler yazmalarını sağlayın.

MISSION RECYCLE: THE HEROES OF THE PLANET!

Sınıf	3.-5. sınıf
Konu	Çevre Bilimi, Fizik, Matematik
İlgili Ders Planı	Misyon Geri Dönüşüm – Malzemeler, Atıklar ve Yeni Hayatlar
Süre	40 dakika

OYUN AMACI

- Geri dönüştürülebilir malzemeleri fiziksel özelliklerine göre tanıma (örn. camın kırılğan ve şeffaf olması).
- Ekosistemler üzerindeki atık etkisini ve 3R kuralının (Azalt, Yeniden Kullan, Geri Dönüştür) rolünü anlama.
- Geri dönüşümle ne kadar enerji tasarrufu yapıldığını öğrenme (örn. alüminyum).
- Temel Fizik, Biyoloji ve Matematik becerilerini uygulama: ağırlık ölçme, atıkları kategorize etme, yüzdeleri hesaplama.
- Çevresel sorumluluk, takım çalışması ve eleştirel düşünmeyi geliştirme.

KONUM

- Dış Mekanlar

VARYASYONLAR

- Daha Kolay: Sanal kartlar ve semboller kullanma.
- Daha Zor: Kurgusal bir şehirdeki geri dönüşüm oranlarını hesaplama.

MALZEMELER

Açık bir alan hazırlayın:

- 4 etiketli çöp kutusu: Mavi (kağıt), Sarı (plastik/metal), Yeşil (cam), Kahverengi (organik/kompost).
- Kartlar veya gerçek/benzetilmiş malzemeler: Her bir çöp kutusu için eşyalar (örn. gazete, şişe, yumurta kabukları).
- Bonus/Ceza Kartları:
 - "Sıfır Atık Gönder!"
 - "Şehirdeki Kirlilik!"
 - "İkinci Bir Şans Ver!"
 - "Yeşil Kahraman"
 - "Geri Dönüştürülebilir Yağmuru!"
- Zarlar, zamanlayıcı, gözlem kağıtları, oyun alanını işaretlemek için ipler/koniler.
- İsteğe bağlı: Müzik, yeşil madeni paralar, eko-ödülleri.

**Oyun
adimlari**

**Tahmini
Süre
Çerçevesi**

Açıklama

Ana bölüm

30 Dakika

Öğrenciler 4 gruba ayrılır, örn. “Kağıt Topları”, “Plastikçiler”, “Cam Severler”, “Kompost Kahramanları”. Önlerinde çeşitli “çöplerin” bulunduğu “kaotik” bir alan vardır.

Takımlar sırayla zar atar ve bir öge seçmek için ilerler.

Her takım, seçilen ögenin hangi çöp kutusuna ait olduğuna karar verir ve seçimini gerekçelendirir. Cevap doğruysa puan kazanırlar. Yanlışsa doğru cevap açıklanır.

Oyun sırasında özel görev kartları çıkar:

“Sıfır Atık Gönder!” – 3 ögeyi yeniden kullanın (2 puan kazanılır)

“Şehirde Kirlilik!” – yanlış çöp kutusu kullanımı → bir tur atlanır

“İkinci Bir Hayat Ver!” – atığı yeni bir şeye dönüştürün (3 puan)

“Yeşil Kahraman!” – başkalarını geri dönüşüme ikna etme yollarınızı paylaşın (1 puan)

“Geri Dönüşüm Yağmuru!” – 4 kartı 30 saniye içinde doğru sıraya yerleştirin (2 puan)

Oyun, tüm çöpler ayrıldığında sona erer.

Kazanan: En çok doğru ayırma ve yaratıcılık puanı toplayan takım olur.

MATH MISSIONS

Sınıf	4.-6. seviye
Konu	Matematik, Çevresel Bilim
İlgili Ders Planı	“Önemli Sayılar – Verilerle Atıkları Anlamak”
süre	40 dakika

OYUN AMACI

- Temel aritmetik ve metin tabanlı problem çözme becerilerini pratik bağlamlarda uygulamak.
- Sayısal akıl yürütme ile çevresel zorlukları anlamak.
- Takımlarda iş birliği yapmak ve stratejileri paylaşmak.
- Sürdürülebilir çözümler ve günlük alışkanlıklar üzerine düşünmek.

KONUM

- Kapalı alan

METARYELLER

- Görev kartları (basılı)
- Renkli kalemler veya boyalar
- Zar (rastgele sayı üretmek için)
- Oyun tahtası (varsa) veya istasyon düzeni
- Hesaplamalar için çalışma kağıtları
- Zamanlayıcı/kronometre
- Çevre görselleri (ormanlar, okyanuslar, geri dönüşüm kutuları vb.)
- “Eko Kahraman” çıkartmaları veya rozetler (isteğe bağlı)

EKO PUANLAR

- Takımlar, doğru cevaplar ve takım çalışması karşılığında Eko Puanlar kazanır.
- Öğretmenler, işbirliği veya yaratıcı çözümler için bonus puanlar verebilir.
- Takımlar ilerlemelerini bir poster veya panoda takip eder.

VARYASYONLAR

- Takımlar, doğru cevaplar ve takım çalışması karşılığında Eko Puanlar kazanır.
- Öğretmenler, işbirliği veya yaratıcı çözümler için bonus puanlar verebilir.
- Takımlar ilerlemelerini bir poster veya panoda takip eder.

Oyun Adımları

Tahmini Süre Çerçevesi

Açıklama

Giriş

10 dakika

- Öğretmen hikâyeyi anlatır: "Dünya'nın sizin yardımınıza ihtiyacı var! Bu görevi tamamlamak, çevrenin bir kısmını eski haline getirmenize yardımcı olacak."
- Öğrenciler 3-4 kişilik takımlara ayrılır.
- Her takım 3-4 matematiksel görev içeren bir "Görev Paketi" alır.

Ana Bölüm

30 dakika

Görev İstasyonları

Her takım, çevresel bir konuyla ilgili matematik görevlerini çözerek bir istasyondan diğerine geçer. (Görev örnekleri orijinal materyale dayanmaktadır):

Görev 1: Ormanı Kurtar!

Görev: Bir alana kaç ağaç dikilebileceğini hesaplayın.

- Alan 100 metre uzunluğundadır.
- Bir ağacın 5 metre alana ihtiyacı varsa, kaç ağaç sığabilir?
- Bonus: Alanın boyutu iki katına çıkarsa ne olur?
- Görev 2: Geri Dönüştür ve Tekrar Kullan!
- Görev: Bir fabrika saatte 80 plastik şişe üretiyor.
- 6 saatte kaç şişe üretilir?
- %30'u geri dönüştürülseydi kaç şişe kurtarılabilirdi?
- Görev 3: Kutup Buzullarının Erimesi!
- Görev: Sıcaklık değişimi hesaplamaları.
- Küresel sıcaklık her on yılda bir 2°C yükseliyor.
- Eğer 2020'deki ortalama sıcaklık -15°C ise, 2050'de ne olacak?
- Sıcaklık -5°C'nin üzerine çıkarsa kutup ayıları tehlikede olacak mı?

**Oyun
adımları**

**Tahmini
Süre
Çerçevesi**

Açıklama

Ana Bölüm

- Görev 4: Su İsrafı Gözcüleri (Water Waste Watchers)
- Görev: Su kullanımını hesaplayın.*
 - Damlayan bir musluk günde 15 litre su israf eder.*
 - Bir haftada ne kadar, bir ayda ne kadar su israf edilir?*
 - Bir okulda 10 musluk damlarsa, bir yılda ne kadar su israf edilir?

Sonuç

10 dakika

Oyun, tüm takımlar görevlerini tamamladığında veya ayrılan süre dolduğunda sona erer. Başarı, kaç görevin doğru tamamlandığına ve oyuncuların sorunları çözmek için matematik becerilerini ne kadar iyi uyguladığına göre belirlenir. Kazananlar, en çok hedefe ulaşan ve çevre koruma için en iyi çözümleri sunan takımlardır.

TOZLAYICI GEÇİT TÖRENİ

Sınıf	4. - 6. Sınıf
Konu	Çevre Çalışmaları / Doğa Bilimleri
İlgili Ders Planı	Vızıldayan Yardımcılar – Tozlayıcılar Kimlerdir ve Neden Önemlidirler?
Süre	40 dakika

OYUN HEDEFİ

- Tozlaşma kavramını ve bitki üremesinde tozlayıcıların rolünü anlayın.
- Belirli polen taşıyıcıları (örneğin arılar, kelebekler, kuşlar, yarasalar) ve bunlara uygun Yunanistan'a özgü bitkileri tanıyın.
- İklim değişikliği, pestisitler ve habitat kaybı gibi polen taşıyıcıları tehdit eden unsurları belirleyin.
- Yaratıcı ifade, hareket koordinasyonu ve işbirliği becerilerini geliştirin.
- İnsanların ekosistemler üzerindeki etkisini düşünün ve polen taşıyıcıları korumak için yaşa uygun basit önlemler üzerinde beyin fırtınası yapın.

KONUM

- İç Mekan
- Açık Hava

MALZEMELER

- Polen taşıyıcı kartları (arılar, kelebekler, kuşlar, yarasalar)
- Bitki Kartları (örneğin, lavanta, zeytin ağacı, kapari çalı, yasemin, ayçiçeği)
- İstasyon İşaretleri (bitki konumları için renkli koniler veya işaretler)
- Nektar Jetonları (polen/nektarı temsil eden kağıt kesikler veya çıkartmalar)
- Gözlem Formları
- Sanat malzemeleri (kağıt, boya kalemleri, kurşun kalemler vb.)
- Sertifikalar ("Polenleyici Koruyucu" rozetleri)

VARYASYONLAR

- Veri toplama ekle: Her bitkinin kaç tane jeton aldığını say.
- STEAM Challenge: En fazla polen taşıyıcıyı çeken bir "süper çiçek" tasarlayın.
- Mühendislik görevi: Geri dönüştürülmüş malzemeler kullanarak arı otelleri inşa etmek.
- Öğrencilerle pestisitlere alternatifleri tartışın veya bir uzmanı davet edin.

**Oyun
adımları**

**Tahmini
Süre
Çerçevesi**

Açıklama

Ana bölüm

**40
dakika**

Her oyuncu bir Tozlayıcı Kartı alır ve bir arı, kelebek, kuş veya yarasa olur.

Çocuklar Nektar Jetonları toplamak için Fabrika İstasyonlarından "uçuyorlar".

Her bitki yalnızca kartlarında gösterilen belirli tozlayıcılar tarafından ziyaret edilebilir (örneğin, arılar → ayçiçeği; kelebekler → kapari çalısı, yasemin).

Bir tozlayıcı yanlış bir bitkiyi ziyaret ederse, nektar toplamaz.

Her istasyonda, oyuncular eşleşen bir hareket gerçekleştirir:

- Buzz (arı)
- Flutter (kelebek)
- Kayma (kuş)
- Swoop (yarasa)

Hedef: Her tozlayıcı 3 doğru bitkiyi ziyaret etmeli ve 3 nektar jetonu ile geri dönmelidir.

Çocuklar Gözlem Sayfalarını gerçek çiçekleri ve böcekleri aramak, doğada gördüklerini çizmek veya tanımlamak için kullanırlar.

Her öğrenci çizer:

- Onların tozlayıcıları
- Ziyaret ettikleri bitkiler
- Yolculuklarının kısa bir hikayesi

Çocuklar çiftler veya küçük gruplar halinde paylaşırlar. Çizimler ve gözlem sayfaları bir sınıfta "Tozlayıcı Galerisi" sergilenebilir.

3R SINIF MÜCADELESİ - AZALTIN, YENİDEN KULLANIN, GERİ DÖNÜŞTÜRÜN!

Sınıf	3. sınıf
Konu	Çevre Çalışmaları / Doğa Bilimleri
İlgili Ders planı	Geri Dönüşüm, Yeniden Kullanım ve Azaltma
Süre	40 dakika

OYUNUN AMACI

- 3R kavramlarını anlamak ve açıklamak.
- Atıkları sınıflandırmak ve yönetmek için eleştirel düşünmeyi uygulamak.
- Aileleri çevreye duyarlı uygulamalara dahil etmek.
- Yeniden kullanım ve geri dönüşüm için yaratıcı çözümler önermek.

KONUM

- İç Mekan

MALZEMELER

- Azaltın: Tupperware'deki cipsler vs. önceden paketlenmiş cipsler, yeniden kullanılabilir su şişeleri
- Yeniden kullanım: kullanılmış giysiler, çöp için plastik poşetler, konteynerler
- Geri dönüşüm: teneke kutu, plastik şişe, cam şişe, kağıt
- "3R çalışma sayfası" ve Teneke Kutu Planı sayfası
- Sınıf fikir paylaşımı için beyaz tahta veya poster
- Biyolojik olarak parçalanabilen zaman çizelgesi

BONUS TASK

- Öğrenciler evlerinden artık kullanmadıkları bir tişört veya kıyafet getirir. Sınıfta kıyafetlerin takas edilebileceği bir **"değişim köşesi"** oluşturulur. Tekstil ürünlerini yeniden kullanma ve hızlı moda kaynaklı atıkları azaltma kavramı tanıtılır.

Oyun Adımları

Tahmini Süre Çerçevesi

Açıklama

Giriş

10 dakika

Hazırlık bölümü:

Sınıfta çeşitli malzemelerle bir geri dönüşüm istasyonu kurulur.

Boş atıştırmalık ambalajları, plastik şişeler, eski gazeteler, plastik torbalar, kullanılmış giysiler, teneke kutular vb.

Öğrenciler 2-4 kişilik küçük gruplara ayrılır.

Her gruba bir "3R çalışma sayfası" verilir.

Odanın önüne 1-2 boş kutu ile bir "Teneke Kutu Mücadelesi" istasyonu yerleştirilir.

Ana Bölüm

20 dakika

Sıralama zorluğu:

Her grup, sınıfın "atık kutusu" veya geri dönüşüm malzemeleri tablosundan birkaç öge seçer.

Çalışma sayfasını kullanarak bunları tartışır ve Azalt, Yeniden Kullan veya Geri Dönüştür olarak sınıflandırır.

Öğrenciler her öge için şunları yazmalıdır.

Kullanımını nasıl azaltabilirler.

Nasıl yeniden kullanılabilir.

Nasıl geri dönüştürülebilir (mümkünse).

Gruplar sınıfa bir madde ve fikir sunar, öğretmen fikirleri tahtaya yazar.

**Oyun
Adımları**

**Tahmini
Süre
Çerçevesi**

Açıklama

Ana Bölüm

Teneke Kutu İnovasyon İstasyonu

Her öğrenci "Teneke Kutu" istasyonunu ziyaret eder.

Görev: kutunun nasıl yeniden kullanılacağına veya geri dönüştürüleceğine dair bir fikir bulun.

Kağıt üzerinde (veya bilgisayarda) kısa bir plan yazarlar ve isteğe bağlı olarak fikirlerini çizerler veya süslerler.

En yaratıcı veya pratik fikirler bir sınıf bülten panosunda sergilenir.

Öğrenciler eve gider ve aileleriyle röportaj yapar:

Aile nasıl azaltır, yeniden kullanır veya geri dönüştürür?

Evde hangi yeni fikirleri deneyebilirler?

Bulgularını yazarlar ve bir sonraki derste rapor vermeye hazırlanırlar.

DOĞADAKİ FANTASTİK YARATIKLAR

Sınıf

3. Sınıf

Konu

Doğal çevresel kaygılar

İlgili Ders planı

Muhteşem Organizmanızı Yaratın

Süre

90 dakika

OYUN KURALLARI

- 3R kavramlarını anlayın ve açıklayın.
- Atıkları sınıflandırmak ve işlemek için eleştirel düşünmeyi uygulayın.
- Aileleri çevreye karşı sorumlu uygulamalara dahil edin.
- Yeniden kullanım ve geri dönüşüm için yaratıcı çözümler önerin.

KONUM

- İç mekan
- Dış Mekan

VARYASYONLAR

- Biological Characteristics Sheet for each organism
- Classroom Display with drawings and food webs
- Observation Journal Homework: Students observe and describe a real animal or plant during the week

MALZEMELER

- Açık havada toplanan doğal nesnelere (yapraklar, taşlar, çubuklar vb.)
- Çizim malzemeleri (kağıt, işaretleyiciler, renkli kalemler, makas, tutkal)
- Gerçek hayattaki hayvan ve bitkilerin basılı veya yansıtılmış görüntüleri
- Flipchart veya pano
- İsteğe bağlı: besin zincirlerini görselleştirmek için ipler veya ipler

Oyun Adımları

Tahmini Süre Çerçevesi

Açıklama

Giriş

10 dakika

Öğretmen, hayvanların ve bitkilerin çevrelerine nasıl uyum sağladığına dair kısa bir tartışmayla başlar.

Öğrenciler, gerçek hayattaki örnekleri veya resimleri kullanarak canlıların hayatta kalmasına yardımcı olan özel özellikleri keşfederler (örneğin, kamuflaj, benzersiz beslenme alışkanlıkları, belirli yaşam alanları).

Anahtar soru şöyledir:

"Ya yeni bir ortama mükemmel bir şekilde adapte olmuş kendi yaratığınızı yaratabilseydiniz?"

Ana Bölüm

70 dakika

Öğrenciler okul bahçesinde veya yakındaki parkta kısa bir yürüyüş yaparlar. Görevleri bitkiler, böcekler, kuşlar veya diğer canlılar gibi doğal unsurları gözlemlemektir.

Ayrıca yaratıcı kullanım için ilginç doğal malzemeler toplamaya davet edilirler (örneğin tüyler, yapraklar, dallar, çakıl taşları).

Sınıfa döndüğünde, öğrenciler harika bir organizma yaratmak için topladıkları materyalleri (ve ek sanat malzemelerini) kullanırlar.

Öğretmen, basit sorularla tasarım sürecini yönlendirmeye yardımcı olur.

Yaratığın ne renk?

Özel özellikleri var mı (kanatlar, solungaçlar, pençeler vb.)?

Nasıl hayatta kalır? Ne yer?

Öğrenciler, yaratıklarının yaşadığı çevreyi ve nasıl adapte olduğunu düşünmeye teşvik edilir.

Oyun Adımları

Tahmini süre çerçevesi

Açıklama

Ana Bölüm

Her öğrenci veya grup yaratığını sınıfa sunar.

Açıklıyorlar:

- Adı ve özellikleri
- içinde yaşadığı ortam türü
- Nasıl beslenir ve hayatta kalır
- Öğretmen soruları kolaylaştırır ve öğrencileri özellikleri ve hayatta kalma stratejileri hakkında birbirlerine sormaya teşvik eder.

İsteğe bağlı: Orda Zinciri Oyunu

Küçük gruplar halinde öğrenciler yarattıkları yaratıkları kullanarak bir besin zinciri oluştururlar. Her grup rolleri tanımlar: üreticiler, otoburlar, etoburlar vb.

Büyük kağıt parçalarına, besin zincirinin nasıl çalıştığını göstermek için oklar ve bağlantılar çizerek her adımı açıklarlar.

Sonuç

**10
dakika**

Bir kapanış bölümünde, öğretmen bir yansımaya öncülük ediyor:

- Etkinliğin en ilginç kısmı neydi?
- Hayatta kalma ve adaptasyon hakkında ne öğrendiniz?
- Bu gerçek doğayla nasıl bağlantılıdır?
-

Öğrenciler defterlerine kısa bir özet yazabilir veya fikirlerini sözlü olarak paylaşabilirler.

“LET’S DRAW & LAUGH IN ENGLISH!”

Sınıf	4. Sınıf
Konu	Sanat&İngilizce
İlgili Ders Planı	Sanat Yoluyla Tanımlayalım ve Hissedelim
Süre	40 dakika

OYUN KURALLARI

- Çalışmalarını çizerken ve tanımlarken aktif olarak İngilizce kullanın.
- Etkileşimli sanat zorlukları aracılığıyla dinleme ve konuşma becerilerini geliştirin
- Sanat ve eylemlerle ilgili kelimeleri güçlendirin (örneğin çizmek,renklendirmek,döndürmek,tutmak).
- Yaratıcılığı ve hayal gücünü geleneksel olmayan çizim yöntemleriyle ifade edin.
- Çizimlerini İngilizce olarak paylaşarak ve tartışarak güven ve ekip çalışması oluşturun.
- İletişimin ve yaratıcılığın mükemmel sonuçlardan daha önemli olduğunu öğrenin

KONUM

- İç mekanlar

MALZEMELER

- Basılı Sanat Oyunu kural kartları (ek’e bakın)
- A4 çizim kağıdı
- Kalem, kalın işaretleyiciler, renkli kalem
- Zamanlayıcı veya kronometre (zamanlanmış turlar için)

VARYASYONLAR

- Daha kolay: Talimatları basitleştirin, daha fazla zaman verin.
- Daha zor: Çizimi göstermeden önce soyut zorluklar kullanın veya tam cümle açıklamaları isteyin
- Öğrencilerin nesneyi açıklama yapmadan tahmin ettiği bir “Gizemli Nesne” turu ekleyin.

Oyun adımları

Tahmini Süre çerçevesi

Açıklama

Giriş

10 dakika

Yaratıcı oyun için havayı ayarlayın.

Bir soruyla başlayın:

- "Sanat nedir? Çizmeyi sever misin?"
- Sor: "Simdiye kadar çizdiğin en komik şey nedir?"

İngilizce'deki temel izim fillerini inceleyin:

çiz, boya, renklendir, kullan, tut, döndür, seç, kopyala

Öğrencilerin oynayışından anladığından emin olun

örnek Sanat Oyunu kural kartlarını gösterir:

- "Zikzaklarla çiz!"
- "5 yaşında bir çocuk gibi çiz!"
- Baş aşağı çiz!"

Oyun akışını açıklayın: Grup başına 4-6 oyuncu

- Her dönüş: bir oyuncu bir kural kartı çizer, çizim zorluğunu takip eder
- Diğerleri bunun ne olduğunu tahmin eder veya geri bildirim verir
- 1-3 turdan sonra yeni bir kart çekilir

Ana bölüm

10 dakika

- Öğretmen 2-3 çizim kuralı gösterir (örneğin, yalnızca geometrik şekiller kullanarak çizim).
- "Sadece geometrik şekiller kullanarak çizelim!" Tahtaya çiziyorsun)
- "Şimdi baskın olmayan elimizle çizelim!"
- Öğrenciler talimatları yüksek sesle tekrarlar ve takip eder.
- "Zikzaklarla çizim yapıyoruz!" - "Sadece 10 saniye kullanmalısınız!"

**Oyun
adımları**

**Tahmini
süre
çerçevesi**

Açıklama

Ana Bölüm

**15
dakika**

- Sınıfı küçük gruplara ayırın (4-6 öğrenci)
- Her gruba karıştırılmış bir Sanat Oyunu kural kartı seti verin
- Her oyuncu:
 - Bir kural kartı çizer
 - İngilizce talimatı söylerken çizmeye başlar (örneğin, "Ağzımla çizeceğim!")
 - Diğerleri ise şu cümleleri kullanarak çizimin ne olduğunu tahmin etmeye çalışırlar:
 - "Bu bir kediye benziyor!", "Sanırım bu bir çiçek!"
 - Öğretmen etrafta dolaşır, katılır ve tam cümlelerin kullanılmasını teşvik eder.

Sonuç

**5
dakika**

- Öğrenciler çizimlerini masalara yerleştiriyorlar
- İkişerli gruplar halinde dolaşın ve birbirinize şu soruyu sorun:
 - "Ne çizdin?"
 - "Hangi kurala uydun?"
 - "5 yaşında bir çocuk gibi resim çizerken neler hissettiniz?"
- Grup paylaşımıyla sonlandırın:
 - "En komik çizim hangisiydi?"
 - "En zorlu mücadele neydi?"

GUESS THE ARTIST

Sınıf	4. sınıf
Konu	Doğa konuları üzerinden İngilizce
İlgili Ders Planı	Sanatı Tanımlayalım ve Hissedelim
Süre	45 dakika

OYUN KURALLARI

- Ünlü sanatçıları ve eserlerini tanıyın ve adlandırın.
- Sanatla ilgili kelimeler kullanarak İngilizce konuşma pratiği yapın.
- Renkleri, çizimleri ve şekilleri gözlemleyin ve tanımlayın.
- Yaratıcı bir çizim görevinde geometrik kavramlar uygulayın.
- Akran paylaşımı ve ekip çalışması yoluyla güven oluşturun.

KONUM

- İç mekânlarda

MALZEMELER

- "Sanatçıyı Tahmin Et" masa oyunu
- Zar ve oyuncu jetonları
- Resim kartları (arkasında sanatçının adı olan)
- Çalışma sayfaları veya çizim kağıdı
- Renkli kalemler veya işaretleyiciler
- (isteğe bağlı) Resimleri göstermek için dijital projektör

VARYASYONLAR

- Daha kolay versiyon: sadece ikonik resimler kullanın ve ipuçları verin.
- Daha zor sürüm: ipuçlarını kaldırın ve daha ayrıntılı açıklamalar isteyin.
- STEAM uzantısı: kısa bir araştırma görevi ekleyin (örneğin, sanatçı hakkında bir gerçek bulun).

Oyun adımları

Tahmini süre Çerçevesi

Açıklama

Giriş

10 dakika

Öğrencilerin arka plan bilgilerini etkinleştirin

- 2-3 Resim gösterin (Yıldızlı Gece veya Çiğlık gibi)
- De ki: "Ne görüyorsunuz?"
"Hangi renkler? Hangi şekiller?"
Sanatçıyı tanıyor musun?"
- Tahtadaki kelimeleri listeleyin:
- renk, çizgi, şekil, koyu, parlak, üzgün, mutlu, ünlü, boya

Ana Bölüm

15 dakika

Öğrencilerin oyunu anladığından emin olun

- Sanatçı tahtasını tahmin et.
- Kurallar:
Zarları at, ilerle.
Söylenildiğinde bir kart seçin.
Resme bakın.

O sanatçıyı ingilize tahmin et! (Aşağıdaki gibi cümleler kullanın:

- "Sanırım Van Gogh.",
- "Belki de Monet'tir.")

Oyunu oyna:

- Öğrenciler küçük gruplara ayrılır (4-5 öğrenci).
- Her grup bir zar ve kart alır.
- Her resim için sanatçıyı tahmin ederek tahtanın etrafında hareket ederler. Tam cümleleri teşvik edin: " Resim renkli. Sanırım o Matisse."

BUHAR Bağlantısı:

- Zar saymak, boşlukları hareket ettirmek ve puan kazanmak için basit matematik kullanın

Bu tablolardan bazılarının sanal olarak çevrimiçi müzelerde keşfedilebileceğini açıklayarak teknolojiden kısaca bahsedin.

**Oyun
Adımları**

**Tahmini
süre
Çerçevesi**

Açıklama

Ana bölüm

**15
dakika**

STEAM Mini Etkinliği: Kendi Versiyonunu Oluştur

- *Amaç:* Sanat, matematik ve teknoloji

Oyundan sonra öğrenciler kartlar arasından favori resimlerini seçerler .

Görev: “Resimi kendine göre çiz ama sadece geometrik şekilleri kullan!” (STEAM bağlantısı: matematik+ sanat)

- Öğrenciler 5-7 dakika çalışır.(Amaç yaratıcılıktır, mükemmellik değil!)

Sonuç

**5
dakika**

Konuşma pratiği ve akran takdiri:

- *Öğrenciler çizimlerini sınıfa hızlıca gösterir.*

Tüm öğrencileri emekleri ve yaratıcılıklarını için alkılayın!

“BULABILIRSEN BUL!”

Sınıf	4. sınıf
Konu	Doğa konuları ile İngilizce
Ders Planı	Hadi Doğa Hakkında Konuşalım-Konuş,Hareket Et,Öğren!
Süre	40 dakika

OYUNUN AMACI

- İngilizce konuşma ve dinleme becerilerinizi geliştirin
- Bilimsel ve çevresel etkenleri hatırlayın
- Yaratıcılığı, özgüveni ve ekip çalışmasını teşvik edin
- Soruları doğru yanıtlayarak en çok jetonu kazanın

KONUM

- Kapalı Alanlarda
- Açık Alanlarda

VARYASYONLAR

- Kolay: Daha basit sorular ve kelimeler kullanın
- Zor:
- Puanlar için tam cümle cevapları gereklidir
- Cevaplar için bir süre sınırı ekleyin
- emalı kart desteleri sunun (örneğin, "Uzay", "Geri Dönüşüm", "Yağmur Ormanları")

MALZEMELER

- Basılı konuşma kartları (sorular, cevaplar, cezalar)
- Jetonlar (düğmeler, kağıt paralar, çıkartmalar vb)
- Açık oyun alanı (sınıf , koridor veya dış mekan bahçesi)
- İsteğe bağlı: grup puanını tutmak için beyaz tahta

Oyun Adımları

Tahmini süre Çerçevesi

Açıklama

Giriş

5 dakika

Öğretmen oyunu tanıtır.

- "Bugün, Bulabilirsen Bul adlı bir konuşma oyunu oynayacağız!"
- 3-4 kelimeyi gözden geçirin (örneğin atmosfer, geri dönüşüm, okyanus, çiçek)
- Ön bilgileri harekete geçirmek için ısınma soruları sorun (örneğin, "Gökkuşakları hakkında ne biliyorsun?", "Kutup ayıları nerede yaşar?")

Ana bölüm

5 dakika

Tahtada basitleştirilmiş kuralları gösterin:

- Bir kişi karttan bir soru okur.
- Bir sonraki oyuncu soruyu cevaplar.
- Cevap doğruysa → 1 jeton kazan!
- Cevap yanlışsa veya atlanmışsa → komik bir ceza uygula! (karttan)

Örneğin:

- Soru: "Hangi hayvan en hızlı koşar?"
- Cevap: "Çita" → 1 jeton kazan.

Yanlış cevap ? → Cezayı uygula: "10 saniye dans et!"

Oyun Adımları

Tahmini süre Çerçevesi

Açıklama

Ana bölüm

25 dakika

Hadi Oynayalım!

- *Küçük gruplar hâlinde öğrenciler rollerini değiştirir. biri soru okur, biri cevaplar.*
- Doğru cevaplar için jeton verilir.
- Cezalar şunları içerebilir:
 - Hayvan taklidi yapmak
 - Kısa bir şarkı söylemek
 - Tek ayak üzerinde durmak
 - Komik bir yüz ifadesi yapmak

Öğretmen gruplar arasında dolaşarak hafif düzeltmeler yapar ve tam cümlelerle İngilizce konuşmayı teşvik eder.

Öğrencilerin şu şekilde söylemesi teşvik edilir::

- "The blue whale is the largest animal in the ocean." yerine sadece "whale" dememeleri istenir.

Sonuç

5 dakika

Sor.

- *"Bugün hangi yeni bilgileri öğrendiniz?"*
- *"Hangi ceza en komiğiydi?"*
- Öğrencilerin gruplarındaki eğlenceli bir anı paylaşımları teşvik edilir.
- Bonus Görev:

Tüm sınıfa son bir soru sorulur. Doğru cevabı ilk veren 5 bonus jeton kazanır!

TABOO 1

Sınıf	4. Sınıf
Konu	İngilizce, Fen Bilimleri , Sosyal Bilgiler, Görsel Sanatlar
İlgili Ders Planı	“Yeşil Dünya!” – Doğa Hakkında Konuşalım
Süre	40 dakika

OYUNUN AMACI

- Çevre ile ilgili kelime dağarcığını eğlenceli ve ilgi çekici bir şekilde geliştirin.
- Öğrencilerin İngilizce konuşma ve anlatım becerilerini güçlendirmek.
- Takım çalışmasını ve aktif dinlemeyi teşvik edin.
- Dil oyunları aracılığıyla çevre konularına ilişkin farkındalığı artırın.
- Zaman baskısı altında yaratıcı düşünmeyi destekleyin.

KONUM

- İç mekan
- Açık hava

MALZEMELER

- Doğa/çevre kelimelerinin bulunduğu tabu kartları (TABOO 1'e göre)
- Isınma için flash kartlar veya dijital sunum
- Çizim kağıdı ve renkli kalemler
- Doğa karşılaştırma fotoğrafları (örneğin, temiz orman ile kirli plaj)

VARYASYONLAR

- Daha kolay: Geçişlere izin verin, görsel ipuçları verin.
- Daha zor: Tahmin süresini kısaltın, ileri düzey kelimeler kullanın veya tahmin edilen kelimeyle tam bir cümle kurmasını isteyin.

Oyun adımları

Tahmini süre Çerçevesi

Açıklama

Giriş

5 dakika

- Sağlıklı bir orman ile kirlenmiş bir plajın yan yana olduğu bir görsel göster.
- 'Hangisini daha çok beğeniyorsunuz? Neden?' diye sor

Öğrenciler onları basit İngilizce kullanarak tarif eder: ağaçlar, su, hayvanlar, çöp..

- Tahtaya birkaç anahtar kelime yaz: orman, balık, çöp, temiz, oksijen"

Ana bölüm

10 dakika

Görseller ve basit açıklamalar kullanarak doğa ile ilgili kelime bilgisini öğretin.

TABOO 1'den seçilen kelimeleri flashcard veya dijital sunum kullanarak sunun: Forest (orman), River (nehir), Dirt (toprak/kir), Fish (balık), Plastic (plastik), Electricity (elektrik), Bug (böcek), Panel (panel), Warm (ılık/sıcak), Bloom (çiçek açmak), Trash (çöp), Earth (dünya/toprak), Weather (hava durumu), Environment (çevre).

Her kelime için:

- Bir görsel gösterin
- Basit bir İngilizce açıklama yapın (örn. "Bloom means a flower grows and opens." → "Bloom, bir çiçeğin büyüüp açılması demektir.")
- Öğrencilerden tekrar etmelerini ve mümkünse bir cümle kurmalarını isteyin.

**Oyun
adımları**

**Tahmini
süre
Çerçevesi**

Açıklama

Ana bölüm

20 dakika

Taboo oyunu:
Öğrencileri iki takıma ayırın.
Bir öğrenci Taboo kartı seçer ve yasaklı kelimeleri kullanmadan karttaki kelimeyi tarif eder.
Örnek:
Kelime: Forest (Orman)
Yasaklı kelimeler: Tree (ağaç), Green (yeşil), Leaves (yapraklar), Wood (odun)
İpucu: "Birçok hayvan burada yaşar. Çok fazla ağaca sahiptir."
Takım arkadaşlarının tahmin etmek için 1 dakikası vardır.
Her doğru tahmin = 1 puan
Yaratıcı Görev
Öğrenciler doğada en sevdikleri yeri çizer ve yeni öğrendikleri kelimeleri kullanarak 2-3 cümle yazar.
Örneğin: "There is a river with fish and clean water." →
"Balıkların ve temiz suyun olduğu bir nehir var."
)

Sonuç

**5
dakika**

- Gönüllüler posterlerini sunar.
- Öğretmen geri bildirim verir ve katılımı ödüllendirir (örneğin yıldız veya çıkartma ile).

TABOO 2

Sınıf	4. Sınıf
Konu	İngilizce, Fen Bilimleri, Sosyal Bilgiler, Görsel Sanatlar
İlgili ders planı	Hadi Dünya'yı Kurtaralım
süre	40 Dakika

OYUNUN AMACI

- İngilizce olarak çevreyle ilgili temel kelime bilgisini pekiştirin ve uygulayın.
- Öğrencilerin belirli "taboo" kelimelerini kullanmadan terimleri açıklamalarını teşvik edin.
- Zaman baskısı altında takım çalışmasını ve hızlı düşünmeyi destekleyin.
- Çevre sorunları üzerine yaratıcı düşünmeye destek olun.

KONUM

- İç mekan
- dış mekan

MATERYALLER

- Basılı Taboo kartları (çevreyle ilgili kelime bilgisine dayalı)
- Kelime tekrarı için flashcardlar veya dijital sunum
- A4 kâğıdı ve renkli kalemler (takip etkinliği için)
- Isınma etkinliği için doğa temalı fotoğraf

VARYASYONLAR

- Kolaylaştırmak için: Daha fazla "pas geçme" hakkı verin veya ilgili bir görsel gösterin.
- Zorlaştırmak için: Süreyi 20 saniyeye düşürün veya yasaklı kelime sayısını artırın.
- Tahmin sonrası, tahmin eden öğrenciden kelimeyi tam bir İngilizce cümlede kullanmasını isteyin.

**Oyun
adımları**

**Tahmini
süre
Çerçevesi**

Açıklama

Giriş

**5
dakika**

Sınıfı 3-4 öğrenciden oluşan takımlara ayırın.
Her grup için bir deste Taboo kartı hazırlayın. Her kart şunları içerir:
1 hedef kelime (örneğin "Recycle")
2-3 kullanılmaması gereken tabu kelime (örneğin "plastic", "paper", "glass")
Doğa fotoğrafı gösterin (örneğin orman, okyanus, Dünya gezegeni). Öğrencilere sorun:
"Bu resimde ne görüyorsunuz?"
İngilizce kelimeler ortaya çıkarın (örneğin sun, water, tree) ve temel kavramları tanıtır: pollution (kirlilik), recycle (geri dönüşüm), planet (gezegen).

**Ana
bölüm**

**10
dakika**

Basit İngilizce ve görseller kullanarak çevreyle ilgili temel kelime bilgisini öğretin.
PDF'den seçilen kelimeleri tanıtır:
Pollution (kirlilik), Factory (fabrika), Recycle (geri dönüştürmek), Plastic (plastik), Glass (cam), Paper (kâğıt), Global Warming (küresel ısınma), Flood (sel), Earthquake (deprem), Renewable Energy (yenilenebilir enerji)
Her kelime için şunları sunun:
• Bir görsel
• İngilizce olarak basit bir tanım
• Örnek bir cümle (örn. "Factories cause pollution." → "Fabrikalar kirliliğe neden olur.")

**Oyun
adımları**

**Tahmini
süre
Çerçevesi**

Açıklama

Ana bölüm

**20
dakika**

Taboo oyunu:
Sınıfı 3-4 öğrenciden oluşan gruplara ayırın.
Her gruba (PDF'ye dayalı olarak) bir set Taboo kartı verin.
Bir öğrenci, "taboo" kelimelerini kullanmadan bir kelimeyi açıklar.
Örneğin:
Kelime: Recycle (Geri dönüştürmek)
Yasaklı kelimeler: plastic (plastik), paper (kağıt), glass (cam)
Takım, kelimeyi 30 saniye içinde tahmin eder.
Yazma + Sanat Etkinliği
Yaratıcı düşünmeyi teşvik edin ve görsel sanatlarla bütünleştirin.
Görev:
• Gezegeni korursak gelecekte nasıl görüneceğini gösteren bir resim çizin.
• planet (gezegen), recycle (geri dönüşüm) ve future (gelecek) kelimelerini kullanarak 3 basit cümle yazın.

Sonuç

**5
dakika**

- Gönüllüler çizimlerini gösterir ve cümlelerini yüksek sesle okurlar.
- Öğretmen olumlu geri bildirim verir.
- Mesajla bitirin:
- "Siz Dünya'nın kahramanlarısınız! Hadi dünyamızı birlikte koruyalım!"

EN İYİ HARITACI

Sınıf

4.Sınıf

Ders

Coğrafya

İlgili ders planı

Haritalarla dünyayı keşfetmek

Süre

40 Dakika

OYUNUN AMACI

- Öğrenciler dünya haritası üzerinde ülkeleri tanımlayacak ve yerlerini tespit edecekler.
- Öğrenciler İngilizce verilen basit yönergeleri takip edecek ve anlayacaklar.
- Öğrenciler, tahmin ve mesafe becerilerini kullanarak konumları tahmin edecekler.
- Öğrenciler, STEAM temelli bir etkinlik aracılığıyla harita okuryazarlığı ve iş birliği becerilerini geliştirecekler.

KONUM

- iç mekan
- dış mekan

MATERYALLER

- Basılı veya dijital dünya haritası
- Mini pusula gülü dağıtımları
- Ülke görev kartları
- Kıta bulmaca sayfası (isteğe bağlı)
- Beyaz tahta, kalemler, küre
- Kelime flash kartları (örneğin: okyanus, dağ, ada, ülke, başkent)

VARYASYONLAR

- Daha düşük seviyedeki öğrenciler: Etiketli haritalar kullanın, kelime listeleri ve görseller sağlayın.
- Daha yüksek seviyedeki öğrenciler: Etiketsiz haritalar kullanın, açık uçlu akıl yürütme görevleri verin.
- Dil desteği: Kelime kartları, görsel sözlük, cümle başlatıcıları.

**Oyun
adımları**

**Tahmini
süre
Çerçevesi**

Açıklama

Giriş

**10
dakika**

Öğretmen bir Dünya haritası sunar ve En İyi Haritacı oyununun kurallarını açıklar.
Her grup birkaç rozet ve bir harita alır.
Roller verilir: Bir kişi Usta Haritacı, diğerleri Haritacı'dır.
Hile kağıtları dağıtılır.

Ana Bölüm

**20
dakika**

Usta Haritacı İngilizce dilinde bir ülke ismi verir.
Haritacılar o ülke üzerine iğnelerini yerleştirir.
En yakın tahmini yapan bir token kazanır. 5-6 tur oynanır.

Ayrıca bunlar da kazanılabilir:
İngilizce yönergeleri doğru takip etme karşılığında +1 puan.
+Grup ortak çalışmasına katkıda bulunma karşılığında +1 bonus puan.

**Oyun
adımları**

**Tahmini
süre
Çerçevesi**

Açıklama

Sonuç

**5
dakika**

Öğrenciler oyun esnasındaki hislerini paylaşır.

Öğretmen onların İngilizce dilini kullanımı ve coğrafik düşünmesiyle ilgili pozitif geri dönüş sağlar.

TOMBOLA

Sınıf

2.-4. sınıf

Konu

Matematik / Çevre Bilimi / Görsel Sanatlar(STEAM)

İlgili Ders Planı

Bayraklar ve Ülkeler

Süre

45 dakika

OYUNUN AMACI

- Öğrenciler ülkeleri ve bayraklarını bulacak ve tanıyacaklardır.
- Öğrenciler basit İngilizce yönergeleri ve ülke adlarını takip edecek ve kullanacaklardır.
- Öğrenciler STEAM düşünme becerilerini kullanacaklardır: tahmin, görsel eşleştirme, mantıksal akıl yürütme ve iş birliği.

KONUM

- İç mekan
- Dış mekan

VARYASYONLAR

- Kolay Versiyon: Yaygın bilinen ülkeler kullanın (Fransa, ABD gibi).
- Zor Versiyon: Daha küçük veya az bilinen ülkeler kullanın. (Bhutan, Belize gibi).
- Mesafe tahmin etme ya da ülke ismi telaffuz etme gibi bir görev ekleyin.
- İleri düzey öğrenciler için tahmin edilen ülkeyle ilgili kısa bir bilgi verilmesini talep edin.

MATERYALLER

- Ülke ve bayraklarını içeren tombala kartları (PDF'inizden)
- Bölgeleri kapatmak için küçük çipler veya kağıt parçaları.
- Çizim için içinde sayılar bulunan bir torba.
- Büyük bir Dünya haritası (Zorunlu değil).

**Oyun
adımı**

**Tahmini
süre
Çerçevesi**

Açıklama

Giriş

5 dakika

Öğretmen: "Bugün Dünya Turu Oyunları oynuyoruz! Ülkeleri ve bayrakları öğrenelim!" diyor.
Birkaç örnek gösteriyor.

Ana Bölüm

35 dakika

- Her öğrenci veya çift bir Tombala kartı alır.
- Öğretmen İngilizce ülke adlarını inceler ve kuralları İngilizce (basitleştirilmiş) olarak açıkça açıklar.
- Öğretmen veya bir öğrenci sayıları seçer ve yüksek sesle söyler. Oyuncular eşleşen ülkeleri işaretler. İngilizce olarak "Ben [ülke]'yim!" derler.
- Öğrenciler tamamladıklarında "birinci sıra!", "ikinci sıra!" ve "Tombola!" diye bağırırlar.
- Soru:
 - "Hangi bayrağın eşleştiğini nasıl bildin?"
 - "Ülkeyi nasıl hatırladın?"
 -
- Öğrencilerin desenleri, şekilleri ve renkleri açıklamalarına izin verin. Bayrakları ekranda veya haritada gösterin.
-
- En yakın tahmin eden 1 jeton kazanır.
- Ayrıca şunları da ödüllendirebilirsiniz:
 - İngilizce talimatlarını doğru takip eden öğrenci için +1 puan.
 - Yardımcı grup iş birliği için +1 bonus puan.
- Turlar: 5-6 tur oynayın.
- Sonunda en çok jetonu olan öğrenci kazanır.

DOĞA TANGRAMI

Sınıf	3-5 Sınıflar
Konu	Matematik / Çevre Bilimi / Görsel Sanatlar (STEAM)
İliskili ders planı	Doğanın Biçimi: Bir tangram yapma macerası.
Süre	45 dakika

OYUNUN AMACI

- Doğal malzemeler (çubuklar, taşlar, yapraklar, çam kozalakları vb.) kullanarak temel geometrik şekiller oluşturun.
- Doğadan ilham alan bir kompozisyon oluşturmak için şekilleri birleştirin (örneğin, dağ, ada).
- Çalışmanızı yaratıcı bir başlık ve kısa bir açıklama ile sunun.
- İsteğe bağlı olarak, geometri ve gözlemele ilgili bir mini teste katılabilirsiniz.

KONUM

- İç Mekan
- Dış Mekan

VARYASYONLAR

- Kolay: Sadece iki şekil kullanılır (Üçgen, kare).
- Orta: Simetri kuralları konur veya açı tahmin etme kuralları konur.
- Ekstralar:
- Karara bağlı zaman sınırlandırması
- Oyun sonu için mini quiz ("Bir karede açılar neden önemlidir?" gibi)

MATERYALLER

- Doğal nesnelere: yapraklar, çubuklar, taşlar, çam kozalakları
- Renkli karton (ana zemin)
- Büyüteçler, cetveller (doku incelemek ve şekilleri ölçmek için)
- İsteğe bağlı: basılı tangram şekil şablonları veya ölçüm kartları

**Oyun
adımı**

**Tahmini
süre
Çerçevesi**

Açıklama

Giriş

**5
dakika**

Öğretmen tangram kavramını açıklar.
Bir örnek gösterir ve “Hangi şekiller tanıdık görünüyor?”
diye sorar.
Öğrenciler, doğal nesnelerin benzer şekilleri nasıl
oluşturabileceğini tartışırlar.

Ana Bölüm

27 dakika

Büyüteç kullanarak öğrenciler bir nesnenin dokusu,
yapısı ve şekli hakkında bilgi edinirler.

Örnek sorular:

“Bu taş diğerinden daha sert mi?”

“Hangi yaprak daha simetrik?”

Öğrenciler gruplar halinde 2 veya daha fazla geometrik
şekil seçerler (örneğin üçgen, kare, paralelkenar).

Öğrenciler doğal nesnelere tangram parçalarına
dönüştürür ve bunları doğal bir figüre (örneğin dağ, ada)
dönüştürürler.

Tüm gruplar modellerini açıklar:

- Hangi şekilleri kullandıkları
- Nesnelerin doğayla nasıl bağlantılı olduğu
- Neden o ismi seçtikleri

Öğretmen sorar: “Bu gerçek hayatta neye benziyor?”

Gruplar oluşturdukları çalışmalara isim verir ve kartona
yerleştirerek küçük bir sergi hazırlar.

Diğer gruplar gözlem yapar ve yorumlar:

“Bu şuna benziyor...”

“Bu üçgen ... gibi duruyor.”

**Oyun
adımı**

**Tahmini
süre
Çerçevesi**

Açıklama

Sonuç

5 dakika

Tekrar: Matematiği, sanatı, bilimi ve yaratıcılığı nasıl kullandık?
Ev ödevi: “Evdeki doğal malzemeleri kullanarak hangi şekilleri oluşturabilirsiniz?”

NATURE DIRECTION

Sınıf	2-5 Sınıflar
Konu	Matematik / Çevre Bilgisi
İliskili ders planı	Doğada Yönleri Öğrenme
Süre	45 dakika

OYUNUN AMACI

- Gölge çubuk yöntemiyle ana yönleri bulmayı öğrenirler.
- Gizli bir "hazineyi" bulmak için yönlendirme talimatlarını takip ederler.
- Keşif ve yaratıcı haritalama yoluyla yön bulma becerilerini pekiştirirler.

KONUM

- İç Mekan
- Dış Mekan

VARYASYONLAR

- Kolay Sürüm: Daha az adım ve görünür işaretler kullanın.
- İleri Sürüm: Daha karmaşık yön değişiklikleri ekleyin veya derece ve açıları dahil edin.
- STEAM Bağlantısı: Matematik (açı tahmini), fen (güneş/gölge) ve sanat (harita çizimi) ile bütünleştirin.

MATERYALLER

- Bir çubuk (gölge çubuğu olarak kullanmak için)
- İp ve taşlar (gölge noktalarını işaretlemek için)
- Kâğıt veya karton (gölgeyi çizmek için)
- Basit yönlendirme görev kartları
- Pusula (görev tamamlandıktan sonra karşılaştırma yapmak için)
- Hazine sembolleri (ör. çiçekler, gizli kartlar, taşlar)

**Oyun
adımarı**

**Tahmini
süre
Çerçevesi**

Açıklama

Giriş

**10
dakika**

Hazırlık:

Her grup için yere dik olacak şekilde çubuklar yerleştirin.

Yönlendirme içeren görev kartları hazırlayın (örneğin: "Kuzeye doğru 3 adım at, doğuya dön ve 2 adım daha at.").

Etkinlik için açık havada belirli bir területede jelöljök ki. Hedef noktalara küçük „hazine” nesnelere rejtsünk el.

Öğretmen merak uyandıran bir soruyla başlar:

"Güneşe bakarak yön bulabilir misiniz?"

Doğada yön bulmanın/tájékozódás öneméröl kısa bir tartışma yapılır.

Ana Bölüm

**30
dakika**

Öğrenciler bir çubuğu dik olarak toprağa saplar.

Yaklaşık 15 dakika arayla iki farklı anda gölgenin ucunu işaretlerler.

İki işareti birleştirerek kuzey-güney doğrultusunu belirlerler.

Öğrenciler, ana yönlere dayalı hareket talimatları içeren bir görev kartı alırlar.

Gizlenmiş "hazineye" ulaşmak için talimatları adım adım takip ederler.

Yönleri doğru kullanmaları, hazineyi başarıyla bulmalarını sağlar.

Avdan sonra öğrenciler izledikleri yolu gösteren basit bir harita çizerler.

Haritalarda takip ettikleri yönler ve gözlemledikleri belirgin noktalar yer alır.

Gruplar haritalarını sınıfla paylaşır ve açıklar.

**Oyun
adımı**

**Tahmini
süre
Çerçevesi**

Açıklama

Sonuç

5 dakika

- Bilgiyi pekiştirmek için kısa bir quiz (ör. “Öğle vakti güneş nerede?”)
- Öğretmen, gölge çubuğu tekniğini özetler ve bunu gerçek dünya coğrafyası ile çevre bilincine bağlar.

NATURES PALETTE

Sınıf	2 ve 5. sınıflar
Konu	“Matematik / Çevre Bilimleri”
İlgili Ders Planı	“Dünyanın Gerçek Renkleri”
Süre	45 Dakika

OYUN HEDEFLERİ

- Renk için doğal kaynakları keşfetmek (ör. çiçekler, yapraklar, toprak)
- Bu malzemelerden doğal boya oluşturmak
- Boyayı bir harita veya coğrafi şekilleri renklendirmek için kullanmak
- Hangi renk için hangi doğal malzemenin kullanıldığını açıklamak

KONUM

- İç Mekan
- Kapalı Mekan

VARYASYONLAR

- Kolay Sürüm: Öğrencilerin çiftler halinde çalışmasına izin verin ve sadece 3-4 doğal renk bulmaya odaklanmalarını sağlayın. Boyamak için önceden çizilmiş bir harita taslağı sağlayın.
- İleri Düzey Sürüm: Öğrencileri, ince tonları (ör. açık ve koyu yeşil) tanımlamaya ve pigmentleri buna göre karıştırmaya zorlayın.

MATERYALLER

- Doğal malzemeler (çiçekler, yapraklar, toprak, kil)
- Su kaseleri, havan ve tokmak veya ezmek için taşlar
- Düz kağıt veya harita şablonları
- Fırçalar veya doğal araçlar (ör. yapraklar, taç yapraklar, tüyler)

Oyun Adımları

Tahmini süre Çerçevesi

Açıklama

Giriş

10 dakika

Öğretmen şu sorularla başlar:

- “Doğada renkleri nerelerde görüyoruz?” veya
- “Yapraklar neden farklı yeşil tonlarına sahip?”
- Kısa bir gözlem oturumu yapılır: Öğrenciler, bir masada toplanmış doğal malzemelere (çiçekler, yapraklar, toprak, taşlar, meyve kabukları vb.) bakarlar.
- Öğretmen yönlendirir:
 - “Sizce bunlardan boya yapabilir miyiz?”
 - “Şimdiden hangi renkleri fark edebiliyorsunuz?”

Ana Bölüm

10 dakika

- Öğrenciler 3–4 kişilik gruplara ayrılır. Her grup küçük bir tepsi veya kase, havan ve tokmak (veya kaşık ve plastik bardak) ve su alır.
- Görev:
- Masadan 2–3 doğal malzeme seçin.
- Bunları suyla ezerek veya ovalayarak bir pigment oluşturun.
- Rengi bir parça atık kağıt üzerinde test edin.
- Öğretmenin rolü: Sınıfta dolaşmak, tekniği rehberlik etmek (“Biraz daha su eklemeyi dene!”) ve farklı dokuları denemeye teşvik etmek.
- İsteğe bağlı: Kelime dağarcığını geliştirmek için tint (açık ton), hue (renk tonu) veya natural dye (doğal boya) gibi terimler tanıtılabilir.

Oyun Adımları

Tahmini süre Çerçevesi

Açıklama

Ana Bölüm

20 dakika

- Her grup, bir manzara haritasının basılı bir taslağını alır (orman, su, tarlalar, dağ vb. içerebilir).
- Görev: Kendi yaptıkları boyaları kullanarak her bölümü uygun renkle boyayın.
- Orman = yeşil yaprak boyası
- Toprak = kahverengi çamur boyası
- Su = yaban mersini suyu veya seyreltilmiş mürekkep
- Yaratıcılığı teşvik edin: “Mavi renginiz olmasaydı, suyu ne ile temsil edebirdiniz?”
- Öğrenciler pigmentleri karıştırabilir veya doku oluşturmak için katmanlar halinde uygulayabilir.
- Sonuç: Renklerin doğadan nasıl elde edilebileceğini gösteren benzersiz bir çevre-sanatı eseri ortaya çıkar.
- Her grup haritasını sınıfa sunar ve şunları açıklar:
- Hangi renk için hangi malzeme kullanıldı.
- Bazı renkleri oluştururken yaşadıkları zorluklar.
- En sevdikleri pigment ve neden.
- Akran soruları teşvik edilir: “Sarıyı nasıl yaptınız?”, “O tonu elde etmek için iki yaprağı mı karıştırdınız?”
- Öğretmen yansıtıcı matematik temelli sorular sorar:
- “Grubunuz toplam kaç renk kullandı?”
- “Haritadaki en büyük alan hangisiydi?”
- “Hangi pigment en fazla alanı kapladı?”
-

Sonuç

5 dakika

- Final tartışması:
 - “Bunu evde yapabilir miydiniz? Ne kullanırdınız?” veya
 - “Geçmişte insanlar neden kendi boyalarını yapmış olabilir?”
- Oturum, bir galeri yürüyüşü ile sona erer – öğrencilerin eserleri sınıfın veya koridorun etrafında sergilenir.

LUCKY LOGIC

Sınıf	4. sınıf
Konu	Doğa & Biyoloji
İlgili Ders Planı	“Lucky Logic: Daha Yeşil Bir Geleceğe Oynayarak Ulaşabilir miyiz?”
Süre	45 dakika

OYUNUN AMACI

- Oyun yoluyla iletişim kurarak İngilizce konuşma pratiği yap.
- Çevre bilimiyle ilgili bilgi sorularını doğru yanıtla.
- İlerlemek için yaratıcı ya da fiziksel görevleri tamamla.
- Diğer oyunculardan önce bitiş çizgisine ulaş!

KONUM

- iç alan
- Dış alan

VARYASYONLAR

- Kolay Sürüm: Zor kelimeler için ipuçları veya çeviri yardımı sun. Öğrencilerin cevaplamaadan önce çiftler halinde tartışmasına izin ver.
- İleri Düzey Sürüm: Cevapları İngilizce tam cümleyle verilmeli. Daha karmaşık bilim sorularını dahil et. Her tur için zaman sınırı ekle.

MATERYALLER

- “Lucky Logic” oyun tahtası
- Zar ve oyuncu pulları
- Çevreyle ilgili soru kartları
- Şans / görev kartları (fiziksel veya yaratıcı görevler)

Oyun Adımları

Tahmini süre Çerçevesi

Açıklama

Giriş

5 dakika

Öğretmen konuyu aşağıdaki soruları sorarak başlatır:

- “Geri dönüşüm nedir?”
- “Dünya neden ısınmakta?”
- “Doğayı korumak için neler yapılabilir?”

Öğrenciler anahtar kelimeler üzerine beyin fırtınası yapar ve onları gözden geçirir: Geri dönüşüm, Kirlilik, Güneş ışınları, okyanus, çöl, iklim, küresel ısınma, yenilenebilir enerji.

Hazırlık:

- Küçük gruplar oluşturulur (Grup başı 4–5 kişi).
- Oyun tahtaları masaya yerleştirilir.
- Soru/şans kartları karıştırılır ve masaya iki ayrı y şekilde yerleştirilir.

Ana Bölüm

5 dakika

Kuralların açıklanması:

- Her oyuncu zar atar ve tahtada ilerler.
- Geldiği kareye göre aşağıdakileri yapar:
 - İngilizcede çevresel bir trivia sorusu cevaplanır.
 - Rol yapma, dans etme, hayvanları taklit etme gibi eğlenceli bir görev yapılır.
 - Her mümkün olduğunda tam İngilizce cümleler kullanılır.

Örnek cevaplar:

- “Bitkiler karbondioksit kullanır.”
- “Bence en sıcak iklim çöl iklimidir.”

Oyun Adımları

Tahmini süre Çerçevesi

Açıklama

Ana Bölüm

25 dakika

- Küçük gruplarda öğrenciler zar atar ve piyonları hareket ettirir.
- Bir soru kartı çiz: İngilizcede cevapla.
- Eğer doğruysa: İlerle!
- Eğer yanlışsa: Bir "Eğlenceli ceza" kartı çiz. (Örnek olarak dans etmek, zıplamak veya şarkı söylemek)

STEAM Entegrasyonu:

- Bilim: Geri dönüşüm iklim ve ekosistemi tartışın.
- Teknoloji: Solar paneller ve rüzgar tribünleri ile ilgili konuşun.
- Mühendislik: Basit makineler ve icatlar hakkında konuşun.
- Sanat/Resim: Rol yapın, dans edin veya çizim yapın.
- Math: Count steps, add/subtract spaces.

Mini Yaratıcı STEAM Mücadelesi:

İstem: "Dünyayı kurtarmaya yardımcı olan bir makine çizin veya tanımlayın!"

Öğrenciler, aşağıdaki gibi fikirler üzerinde hızlıca beyin fırtınası yapar veya taslak çizerler:

Okyanus atığını toplayan bir robot

Temiz enerji üreten bir bisiklet

Güneş enerjisiyle çalışan bir sulama sistemi

Her öğrenci veya grup, makinesini sunar ve İngilizce olarak anlatır.

Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir. Burada yer alan bilgi ve grşler yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliđi'nin veya Tempus Kamu Vakfı'nın resmi grşlerini mutlaka yansıtmayabilir. Bu nedenle ne Avrupa Birliđi ne de finansmanı sađlayan kurum bu ierikten sorumlu tutulamaz.



**Co-funded by
the European Union**