

UZAKTAN EĞİTİM OYUNLARI / ONLINE EDUCATION GAMES

KASIM AYI/ NOVEMBER

1-Deve - Cüce / Standup- Sitdown

Öğrencilere oyun anlatılır: “ben deve dediğimde hepiniz ayağa kalkmalısınız, cüce dediğimde ise oturmalısınız. Eğer şaşırın olursa oyundan çıkacak ve en son kişi kalana kadar oyuna devam edeceğiz”

Daha sonra bir deneme yaparak oyuna başlayın.

Deve-cüce yönergesi dışında zıt anlamlı kelimeler kullanılarak oyun zenginleştirilir.

Sonrasında yapılanlar özetlenerek etkinlik sonlandırılır.

1- Camel - Dwarf / Standup- Sitdown

Play is taught to the students: “When I say camel, you all have to stand up, when I say dwarf you should sit. If anyone is surprised, we will exit the game and continue the game until the last person is left. ”

Then start the game by making a trial.

The game is enriched by using antonyms other than the camel-dwarf directive.

The event is ended by summarizing what has been done afterwards.

2-ZİNCİRLEME HİKAYE

Zincirleme hikaye konuşarak oynanan oyunlar arasında en zevklisidir. Öncelikle oyunda tek bir kural var o da hikayeyi devam ettirmek. Birinci olan oyuncu bir konu ile bir hikaye başlatır. Bir veya iki cümle kurduktan sonra sıra diğer oyuncuya geçer. Bu şekilde tüm oyuncular hikayeyi devam ettirerek güzel bir sonuçla hikayelerini bitirirler.

2- CHAIN STORY

Chain StoryIt is the most enjoyable among the games played by talking the chain story. First of all, there is only one rule in the game and that is to continue the story. The first player starts a story with a plot. After making a sentence or two, it's time for the other player. In this way, all players continue the story and end their story with a good result.

3- SON HARF, İLK HARF

Nasıl oynanır: Bir harf seçin - örneğin, "d". İlk oyuncu o harfle başlayan bir kelime söyler - örneğin, "buzlu". İkinci oyuncu bir önceki kelimenin son harfiyle başlayan bir kelime söyler - örneğin, "genç". Oyun bu şekilde devam eder ve her oyuncu bir önceki kelimenin son harfiyle başlayan bir kelime ekler. Oyunu daha ilgi çekici hale getirmek için, aynı kelimeler oyun boyunca tekrarlanamaz ve her oyuncunun bir kelime eklemek için yalnızca 5/7 saniyesi vardır.

Faydaları: • kelime hazinesini zenginleştirme

• kelime yazımının doğru temsili

• stres koşulları altında konsantrasyonu iyileştirme (zaman sınırı)

3- THE LAST LETTER, THE FIRST

How to play: Choose a letter - for example, "d". The first player says a word that begins with that letter - for example, "frosted". The second player says a word that begins with the last letter of the previous word - for example, "young". The game continues like this, with each player adding a word that starts with the last letter of the previous word. To make the game more engaging, the same words cannot be repeated throughout the game, and each player has only 5/7 seconds to add a word.

Benefits: • vocabulary enrichment

• correct representation of word spelling

• improving concentration under stress conditions (time limit)

UZAKTAN EĞİTİM OYUNLARI / ONLINE EDUCATION GAMES

ARALIK AYI/ DECEMBER

1- HAFIZA OYUNU

Oyunda birinci oyuncu bir kelime söyler. Sonra ikinci oyuncu bu kelimeni yanına bir kelime daha ekler ve sonra üçüncü oyuncu da ekler. Oyun bu ekleme prensibi ile devam eder. Lakin oyuncular tüm kelimeleri hafızalarında tutup sıra kendilerine geldiğinde eklemek istedikleri kelimenin öncesinde söylenen tüm kelimeleri söylemek zorundadır. Oyuncu sayısının sonuna gelindiğinde tur başa döner ve aynen devam eder. Önemli olan söylenen tüm kelimeleri hafızanızda tutabilmek.

1- MEMORY GAME

The first player in the game says a word. Then the second player adds another word, and then the third player adds that word. The game continues with this addition principle. However, the players have to keep all the words in their memory and say all the words that are said before the word they want to add when it is their turn. When the number of players is reached, the round returns to the beginning and continues. The important thing is to keep all the words spoken in your memory

2- İSİM ŞEHİR OYUNU

Alfabeden bir harf seçilir (genelde "Ğ" seçilmez). Seçilen harfle başlayan isim, şehir, hayvan, bitki, eşya, ülke, sanatçı ve oyuncular tarafından belirlenen başka maddeler ile ilgili adlar, kağıda yazılır. Genelde adların yerel kullanımları kabul görmez. Bu adları tamamlayan ilk oyuncu 1 dakika süre tutar. Diğer oyuncular 1 dakika içerisinde bitirmelidirler. 2 kişi aynı şeyi yazmışsa 5 puan alır. Birbirinden farklı yazanlar 10 puan alır. Hiçbir şey yazmayan 0 puan alır. Eğer 3 veya daha fazla kişiyle oynanan oyunda herkes aynı şeyi yazıp bir kişi farklı yazarsa 15 puan alır. Oyun sonunda en çok puan alan kazanır

2- NAME- CITY

One letter of the alphabet is chosen. The names related to the name, city, animal, plant, object, country, artist and other items determined by the selected letter are written on the paper. Typically, local usage of names is not acceptable. The first player to complete these names takes 1 minute. Other players must finish within 1 minute. If 2 people wrote the same thing, it gets 5 points. Those who write different from each other get 10 points. Whoever does not write anything gets 0 points. If everyone writes the same thing and one person writes different in a game played with 3 or more people, they get 15 points. The one with the most points at the end of the game wins

Jojo do Stop

	NOME	LUGAR	ESPORTE	ANIMAL	COR	FRUTA	FILME	TOTAL
1ª LETRA	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	
2ª LETRA	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	
3ª LETRA	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	PONTOS	
4ª								

1- BOM

Sözlü olarak oynanan, sırayla saymaya ve fakat bazı sayıların yerine “bom” demeye dayalı bir grup oyunudur. Başlayacak oyuncu belirlenir ve bu oyuncu “bir” der. Yanındaki oyuncu “iki”, onun yanındaki “üç”, ve böyle devam eder. Ta ki yasaklı sayılara gelinceye kadar.

Oyun başlamadan önce ortak kararla belirlenen kurala göre bazı sayıların söylenmesi yasaktır. Bu sayıların yerine “bom” denmelidir. İstenen zorluk ve eğlence seviyesine göre yasaklı sayılar için farklı kurallar konabilir.

En basit ve kolay kural, seçilen bir sayının (örn. 5) katlarını (5, 10, 15...) yasaklamaktır. Bu sayıları söylemeden yerine “bom” denir. Örneğin: 1, 2, 3, 4, bom, 6, 7, 8, 9, bom, 11, 12, 13, 14, bom, 16, Yasaklı sayılardan birini söyleyen veya fazlaca duraklayan oyuncu yanar ve oyun dışı kalır. Öğrencilerin seviyelerine göre zorlaştırılabilir. Ritmik saymalar kullanılabilir. 2-4-6-8-bom-12-14-16-18-bom-22

1-BOM

It is a group game played orally, based on counting but saying "boom" instead of some numbers. The player to start is determined and this player says "one". The player next to it is "two", next to it is "three", and so on. Until we get to the forbidden numbers.

Before the game starts, it is forbidden to say some numbers according to the rule determined by joint decision. These numbers should be called "boom" instead. Different rules can be set for banned numbers according to the desired difficulty and level of fun.

The simplest and easiest rule is to ban multiples (5, 10, 15 ...) of a chosen number (eg 5). Instead of saying these numbers, it is called "boom". For example: 1, 2, 3, 4, boom, 6, 7, 8, 9, boom, 11, 12, 13, 14, boom, 16, The player who says one of the banned numbers or pauses too much lights up and is out of play. It can be made difficult according to the level of the students. Rhythmic counts can be used. 2-4-6-8-boom-12-14-16-18-boom-22

2- Sesiz Sinema/ Silent Cinema

Öğrencilerden biri seçilir ve ona diğerleri duymayacağı şekilde bir cümle söylenir. (Derslerle alakalı bir konu / bir kelime / bir nesne olabilir/ bir film adı/ bir deyim ya da atasözü olabilir)

Anlatan öğrenci konuşmaz. Sadece işaret ve mimikleriyle cümlesini diğer arkadaşlarına anlatmak zorundadır. Diğer öğrenciler anlattığı cümleyi tahmin etmeye çalışır.

Önce cümlelerin kaç kelime olduğu parmak sayısı ile gösterilir. Bunu yaparken parmaklarıyla kelime sayısını gösterir. Kaçını kelimeyi anlattığını yine parmaklarıyla göstererek ifade etmelidir.

Kaç kelime: ✎

Arkadaşlarının tahmin ettiği kelime anlattığı kelimeye yakın ya da eş anlamlıysa iki işaret parmağını birbirine sürtebilir. Kelime doğru ama eki varsa iki işaret parmağını birbirine kanca gibi geçirebilir.

İlk öğrencinin anlattığını bilen öğrenci anlatmaya devam eder.

2-Silent Cinema

One of the students is chosen and a sentence is spoken to him in a way that the others cannot hear. (It could be a topic / a word / an object related to the lessons / it could be a movie title / a phrase or a proverb)

The narrator cannot speak. He only has to tell his sentence to other friends with signs and gestures. Other students try to guess the sentence he is telling.

First, the number of words in the sentence is indicated by the number of fingers. In doing so, he shows the word count with his fingers. He should express how many words he is speaking by showing his fingers again.

How many words: ✎

If the word your friends guess is close to or synonymous with the word they are talking about, they may rub two index fingers together. The word is correct, but if it has an attachment, it can hook two index fingers together. The student who knows what the first student told continues to tell.

UZAKTAN EĞİTİM OYUNLARI / ONLINE EDUCATION GAMES

ŞUBAT AYI/ FEBRUARY

AYNA OYUNU

Bir çocuk “ayna” olur. Diğer çocuklar da ekran karşısında ayna olan çocuğun yaptığı hareketleri taklit ederek aynısını yapar. Güldürücü hareketler çocukların daha çok hoşuna gider. Nasıl hareketler yapılacağı konusunda çocuk özgür bırakılmalıdır. Öğretmen ayna değiş dediğinde söylediği kişi ayna olur ve diğer herkes yeni aynanın yaptıklarını yapmaya çalışır.

MIRROR GAME

A child becomes a "mirror". Other children do the same by imitating the movements of the child with a mirror in front of the screen. Laughing gestures children like more. The child should be freed about how to move. When the teacher says change the mirror, the person he says becomes the mirror and everyone else tries to do what the new mirror does.

Hazine Avı / Kayıp Eşya Bulmaca

Çocuklardan bir şeyleri hızlıca bulmalarını istediğiniz türde hazine avı oynayabilirsiniz. Bunun için ne istediğinizi belirttiğiniz bir liste gösterebilir -ekrandan paylaşabilir- ve belirli bir süre verip, o sürede bu şeyleri bulmalarını isteyebilirsiniz. Aşağıdaki linklerde gizli resim bulma oyunları ile ilgili online oyunlar ve dökümanlar bulabilirsiniz.

Treasure Hunt / Hidden Pictures

You can play the kind of treasure hunt you want kids to find something fast. For this, you can show a list of what you want - you can share it on the screen - and you can give them a certain amount of time and ask them to find these things in that time. You can find online games and documents related to hidden picture games at the links below.

<https://www.highlightskids.com/games>

<https://www.messylittlemonster.com/2020/04/printable-indoor-scavenger-hunt.html?m=1>

<https://www.churchofjesuschrist.org/bc/content/shared/content/images/magazines/friend/2012/02/fr12feb43-winter-service-hidden-pictures.pdf>

<https://elcivics.com/worksheets/hidden-pictures/new-years-puzzle.pdf>

<https://media.ldscdn.org/pdf/magazines/friend-december-2015/2015-12-08-funstuff-hidden-picture-eng.pdf>

UZAKTAN EĞİTİM OYUNLARI / ONLINE EDUCATION GAMES

MART AYI/ MARCH

1- RİTİM OYUNU

Müzik eşliğinde çocuklar müzikli hareketleri yapar. Öğrencilerin seviyelerine göre farklı ritim oyunları oynatılabilir. Aşağıda örnek videolara göz atabilirsiniz.



<https://www.youtube.com/watch?v=5oQLysqowxY>

<https://www.youtube.com/watch?v=gim1CiqEwYs>

<https://www.youtube.com/watch?v=q-3dIEeyDuk>

<https://www.youtube.com/watch?v=OupGN0DpKmw>

<https://www.youtube.com/watch?v=RyMy7LTlEe8>

1- RHYTHM GAME

Body Rhythm Game Accompanied by music, children make musical movements. Different rhythm games can be played according to the levels of the students. You can check out the sample videos above.

2- DİKKATLİ DİNLE!

Öğrencilerden biri ebe seçilir ve diğer öğrencileri görmeyeceği şekilde arkasını döner. (online derste diğer öğrencilerin kameraları kapatılıp bir öğrencinin açık kalması sağlanabilir.) Kameraları kapalı olan öğrencilerden biri şarkı söyler. Seçilen öğrenci şarkı söyleyen arkadaşının adını tahmin etmeye çalışır. Doğru tahmin ederse sıra o öğrenciye geçer. Yanlış tahmin ederse bilene kadar devam eder. Diğer öğrenciler arkadaşını şaşırtmak için seslerini değiştirebilirler.

2-LİSTEN UP GOOD!

From the participants there will be selected one who has to stay with his back to the others. The group of players will sing:

Listen up good

See if you guess or nah

Who called your name

Come on have a guess.

At the end of the song, from the group of the participants someone will call out the name of the player who went away. After hearing his name the player must guess who was the person that called his name out. If he gets it right, they will sing:

You have guessed, You got it right,/You can come back and be happy!

If he got it wrong

You got it wrong, that wasn't right/ You can stay there, because you've been fooled.

A good strategy for this game is that the person calling out the name to try to change their voice.

1- BAKMADAN ÇİZ

Oyuncular bitki, taşıt, hayvan, eşya gibi bir konu seçer. Sonra seçtiği konudan 3'er varlık bulup bunların adlarını küçük birer kâğıda yazar. Kâğıtlar katlanıp bir kâseye konur. Bir oyuncu kâseden bir kâğıt çekip kâğıttaki sözcüğü okur. Sonra da tüm oyuncular gözlerini kapatır ve bu varlığı kendi kâğıdına çizmeye çalışır. Ardından oyuncular gözlerini açar ve birbirinin çizdiği resimlere bakar. Bakalım en çok kimin resmi, çekilen kâğıttaki varlığa benzemiş.

DRAW WITHOUT LOOKING

Students choose a topic such as plant, vehicle, animal, goods. Then, teacher writes them in the small paper. The paper is folded and put on a bowl and choose a word paper is read and then the word. Then all players turn off their eyes and they draw on their paper this word. Then the players open their eyes and look at the pictures that are drawn together. The most similar to the object is chosen.

2- DEDİĞİMİ YAP YAPTIĞIMI YAPMA

Öğretmen öğrencilere kendisini çok dikkatli izlemeleri gerektiğini söyler. Dediğini yapmalarını ama yaptığını asla yapmamaları gerektiğini örneklerle açıklar. Örneğin öğretmen "Eller burunda der" ve elini başına koyar. Elini başına koyanlar kamerasını kapatır. Ellerini burnuna götürülenler ise oyuna devam eder. Birkaç örnek daha ;

- "Eller kulakta" denir ama çeneye konulur.
- "Eller yanakta" denir ama alına konulur.
- "Eller gözlerde" denir ama kulaklara konulur.

DO NOT DO WHAT I DO WHAT I AM

This is a game of attention. The teacher tells the students that they should listen her very carefully. He tells them to do what they say but not to do what they do. For example, the teacher says "Hands to your nose" and puts his hand on his head. Those who put their hands on their heads lose. They turn off their cameras. Those who put their hands on their nose continue the game.

A few more examples;

- It's called "hands to ear" but put it on the chin.
- It's called "hand cheeks" but put it on your forehead.
- "Hands to eyes" are called, but they touch the ears.

Students must do the movement that is said..