



ÇANTAMDAN FİL ÇIKTI
Öğretmen Okuma Kılavuzu

Hazırlayan:
EMEL ÇETİN DİLEK

KÜNYE

Kitabın Adı:

Kitabın Yazarı:

Kitabın Çizeri :

Kitabın konusu :

Kitabın sayfa sayısı :

Kitabın yayınevi :

Kitaptaki kahramanların isimleri :

Kitapta olayların
geçtiği yer :

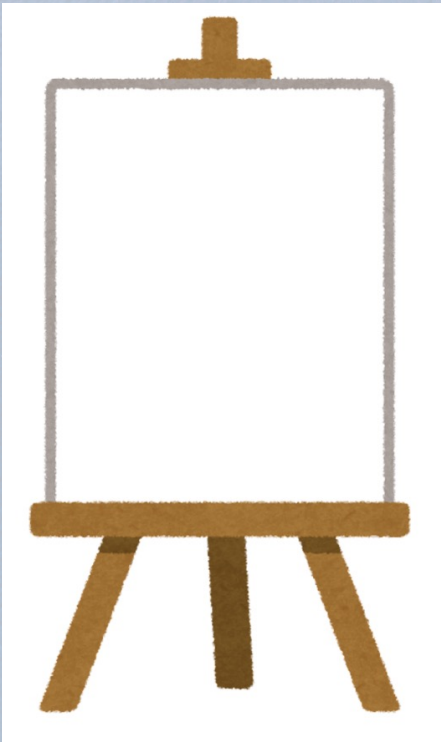
Kitap hakkındaki
yorumların :

RENKLER & DUYGULAR

Kitabın sende hissettirdiđi duyguyu iřaretler misin?



Kitabın bir rengi olsaydı hangisi olurdu?
Ařađıdaki tuvali seđtiđin renge boyar mısın?



HAYAL MAKİNASI

Hayal kurmayı sever misin? Hayalini en çok kurduğun şey nedir?

.....

.....

Gerçekleşen hayallerin oldu mu?

.....

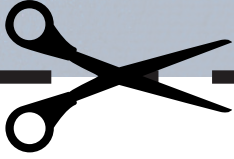
.....

Hayallerimizin gerçek olması için neler yapmalıyız?

.....

.....

Şu an kalbinden geçen ve gerçekleşmesini istediğin hayalinin resmini aşağıdaki pusulaya çiz, tarihini yaz, kes ve sakla.



Large dashed rectangular box for drawing and writing.

KİTAP SÖZLÜĞÜ

Kitapta geçen kelimelerin anlamlarını sözlükten bul ve yaz.

Fikir:.....

Muazzam:.....

Hayal:.....

Parola:.....

Savan:.....

Bataklık:.....

Olimpiyat:.....

HİKAYE ÖRGÜSÜ

Öğretmen sınıfa geldiğinde elinde ne vardı?

.....

Öğretmenin elindeki eşyanın içinde ne vardı?

.....

Çocukların tahminleri neler oldu?

.....

Moni'nin tahmini ne oldu?

.....

Moni'nin muazzam fikri neydi?

.....

Öğretmenin öğrencilerine verdiği ödev neydi?

.....

HAYAL KURALIM

"Her oyun da bir hayalle başlar. Hayal kurduğumuzda oyun oynamaya başlarız."

Öğretmen bu cümle ile öğrencilerine ipucu verdi.

Bu ipucundan yola çıkarak seninle bir hayal kuralım ve bunu oyuna dönüştürelim. Kurduğumuz oyunu maddeler halinde aşağıya yaz. Öğretmeninle paylaş ve oynamak için gerekli hazırlıkları yapın.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ARAřTIRMA ZAMANI

"Her řey bir hayalle bařlar.

Arabalar, bilgisayarlar, uaklar...

Bunların hepsi bir zamanlar sadece bir hayaldi. İnsanlar nce hayal etti.

Sonra o hayaller gerek oldu."

Gnlk hayatımızda kullandığımız birok teknolojik alet bu řekilde icat edildi.

Bir byğnden yardım alarak gnlk hayatımızda kullandığımız 3 teknolojik

rn belirle. Bunların nasıl icat edildiğini birlikte arařtırın. Arařtırma sonucunu

afiře dnřtr ve sınıfta arkadaşlarına sunum yap.



BİLDİĞİM OYUNLAR

Aşağıdaki oyunu birden fazla arkadaşınla oynayabilirsin.

Oyun Kuralı: Oyun oynayacak kişiler arasında bir sayısmaca yapılır. Sayısmaca kimde biterse o ebe olur. Ebenin görevi oyunu yönetmektir. Oyun ebenin sıradaki harfi söylemesi ile başlar. Ebe harfi söyleyince 60'a kadar sayar. 60 değişinde herkes kalemi bırakır. Tablodaki harfin karşısına o harfle başlayan oyunu yazan oyuncu 10 puan alır. Tüm harfler tamamlandığında herkes puanını toplar. En yüksek puanı alan oyunu kazanmış olur. Yazacağın oyun, okulda, evde, sokakta, masada oynadığın oyunlardan biri olabilir.

HARF	OYUN	PUAN
A		
F		
H		
Z		
K		
M		
T		
Y		
E		
L		
S		
O		

"HAYAL GÜCÜ EN ZENGİN HAZİNE SANDIĞIDIR."

İnci kendine hangi kahramanı seçti?

.....

İnci'nin kendini benzettiği çiçeğin özellikleri nelerdir?

.....

İncinaz Öğretmeni neye benzetti?

.....

Moni kendisine hangi kahramanı seçti?

.....

Mete bu oyunda kendisini neye benzetti?

.....

Taci'nin kahramanı kimdi?

.....

Taci'nin seçtiği kahraman hangi okula gidiyor?

.....

İnci, Mete, Moni, Taci kahramanlarını seçip hayallerini kurdular.

Şimdi sıra sende! Sen hayalinde hangi kahramanı seçtin? Kahramanını bize tanıt,
aşağıdaki alana çiz. Hayalini anlat.

Noktalama işaretlerine ve imla kurallarına dikkat etmeyi ihmal etme!



PROJE ZAMANI

OYUNLAŖTIRMANIN GÜCÜ

En sevdiğin dersi ve o dersle ilgili bir konu seç
Konuyu oyunlaŖtırmanın gücünü kullanarak etkinlik hazırla
Hazırladığın etkinlik için materyal gerekiyorsa bir büyüğünden yardım alarak
hazırlık yap
Öğretmenle paylaş, birlikte son kontrolleri yapın
Hazırladığın etkinliğı bir öğretmen gibi arkadaşlarınla derste paylaş

DOSTLUK

“Dost” kelimesi sana neleri çağrıştırıyor?

Dostları olan ve olmayan iki kişiyi karşılaştırır mısın?

Dost edinmenin yolları ya da kuralları var mıdır, nelerdir?

Dostların için hangi fedakarlıkları yapardın ya da yaptın?

Topsuz basketbol oyununda beşinci oyuncu olarak seçilen Niyazi kimdir? Neden beşinci oyuncu olarak Niyazi’yi seçtiler?

“Dostumuzun yanımızda olması için bize görünmesine ihtiyacı yoktu.” cümlesinden ne anlıyorsun?

Çocukların arkadaşı Niyazi gibi senin de uzakta olan ve çok sevdiğin bir dostun var mı? Oyununuzda eksik bir oyuncu olsaydı sen uzaktaki hangi arkadaşını oynamak isterdin? Neden?

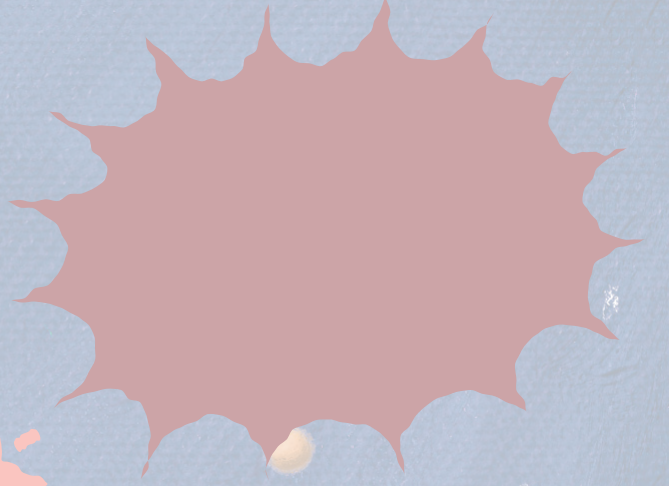
DEĞİŞEN KURALLAR

Oyun dünyasına adım atan çocuklar hangi oyunların kurallarını değiştirdiler?

Kuralları değişen oyunlardan hangisinin yeni halini beğendin?

Arkadaşlarınla oynadığın hangi oyunların kurallarını değiştirmek istersin?

Kuralını değiştirmek istediğin bir oyunun kurallarını baştan yazmayı deneyebilirsin?



TURNUVA ZAMANI

Çocuklar turnuva için hangi oyunları belirlediler?

.....

.....

Turnuva sonunda kazanana ödül olarak ne verilecekti?

.....

.....

Kazanan takıma ödülü kim verecek?

.....

.....

Turnuvaya katılmak isteseydin hangi oyunda yarışmak isterdin ?

.....

.....

Moni'nin tüm dünya çocukları için düzenleyeceği organizasyonun adı nedir?

.....

.....

Moni'nin organizasyonuna katılma şartları nelerdir?

.....

.....

Organizasyon nerede yapılacak?

.....

.....



OYUN KARTLARI

Aşağıda arkadaşlarınızla birlikte oynayabileceğiniz oyun kartları var. Kartları kes, diğer sayfadaki kutuya koy. Her teneffüs bir kart seçip yeni bir oyun oyna!

Yüzük Saklama Oyunu

Oyuncular arasında sayışma tekerlemelerinden biri söylenerek bir ebe seçilir. Ebe seçilen oyuncunun eline bir yüzük verilir. Oyunculardan büyük bir çember oluşturulur. Çemberdeki oyuncular ellerini birleştirerek avuçları kapalı ebeyi beklerler. Ebe, çemberin içinde oyuncuların önünde sırayla dolaşır. Dolaşırken diğer oyuncuların görmesini ve anlamasını engellemek için herkesin avucuna yüzüğü koyuyormuş gibi yapar ama sadece seçtiği bir arkadaşının avucuna yüzüğü bırakır. Ebe, seçtiği başka bir oyuncunun avucuna mendille dokunarak "Yüzük kimde?" diye sorar. Soru sorulan oyuncu, yüzük verilen oyuncuyu tahmin etmeye çalışır; eğer bilirse yüzük verilen oyuncu, ebe olur. Eğer bilemezse ebeye sorması için başka bir oyuncuyu işaret eder. Ebe, bu sefer yeni işaret edilen arkadaşının eline mendille dokunarak tekrar "Yüzük kimde?" diye sorar. Oyun bu şekilde yüzük bulunana kadar devam eder.

Benim Bir Atım Var Oyunu

Oyunun Oynanışı:
Öğretmen aşağıda belirtilen tekerlemeyi taklidini yaparak söyler. Daha sonra çocuklar da hep birlikte öğretmenin hareketlerinin aynısını yaparak tekerlemeyi söylerler. Tekerrüs sonunda "tıp" denildikten sonra hareketsiz kalırlar, ilk hareket eden oyuncudan ceza olarak bir hayvanın taklidini yapması isterler. Daha sonra oyun aynı şekilde devam eder.
Benim bir atım var.
Otur dersem oturur. (Oyuncular oturur.)
Kalk dersem kalkar. (Oyuncular kalkar.)
Büzül dersem büzülür. (Çemberdeki oyuncular birleşir.)
Süzül dersem süzülür. (Çemberdeki oyuncular ayrılır.)
Danıl dersem darılır. (Kollar bağlanır.)
Barış dersem banışır. (Herkes yanındakine sarılır.)
Eller! (alkış)
Ayaklar! (rap rap)
Aslan geliyor, kaplan geliyor, tıp! (Ayaklarla aç kapa yaparak zıplanır.)

Meyve Sepeti Oyunu

Oyuncularla birlikte bir daire oluşturulur. Sayışarak bir ebe belirlenir ve ebe dairenin ortasına geçer. Öğretmen, daireyi oluşturan her oyuncunun kulağına 4 farklı meyveden birinin ismini söyler (elma, amut, muz, kivi vb.). Dairenin ortasındaki ebe, oyuncuların kulaklarına söylenen 4 meyveden birinin adını söyler. Dairenin içindeki ebe kendi meyve sepetinde olmasını istediği meyveyi söyler. Söylenen meyveler kendi aralarında yer değiştirir. Ebe'nin söylediği meyve ile eşleşen oyuncular birbirleriyle yer değiştirirler. Örneğin ebe "Elma" dediğinde, sadece kulağına "Elma" denilen oyuncular birbirleriyle yer değiştirir. Ebe bu sırada yer kapmaya çalışır. Ebe boş bir yer kapmış olduğunda dışarıda kalan oyuncu yeni ebe olur. Eğer ebe "Meyve sepeti!" derse, bütün oyuncular yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder.

Kabak Oyunu

Oyuncular, bir yuvarlak oluştururlar ve sırayla numaralandırılırlar (1,2,3,4,...). Oyuncular içinden sayışmacı ile bir ebe seçilir. Ebe oyunu başlatan kişidir. Ebe oyuna başlarken "Tarlayı ektim biçtim, 3 kabak oldu." der. Numarası 3 olan oyuncu "3 kabak olmaz." der. 3 kabağı söyleyen ebe hemen "Ya kaç kabak olsun?" der. 3 numaralı oyuncu "3 kabak olmaz, 1 kabak olur." der. 1 numaralı oyuncu "1 kabak olmaz." der. 3 numaralı oyuncu "Ya kaç kabak olur?" der. 1 numaralı oyuncu "1 kabak olmaz, ...kabak olur." der. Oyun böylece seri bir şekilde devam eder. Yanılan, geç cevap veren, donuk kalan oyuncu oyundan çıkar ancak yuvarlakta kalır. Oyundan çıkan oyuncunun numarasını söyleyen oyuncu yanımsız olur ve oyundan çıkar. Bu şekilde yanılmadan en sona kalan oyuncu oyunun kazananı olur.

Mendil Kapmaca Oyunu

Oyun kurucu (öğretmen) oyun alanının sınırlarını belirler (en fazla 30 m uzunluk-15 m genişlik). Eşit sayıda iki takım oluşturur. Takımlar sayışmadan sonra saha seçimi yaparak yerlerini alırlar. Oyuncular dip çizginin gerisine doğru sıralanırlar. İlk sıradaki iki rakip oyuncu dip çizgilerinde çıkış pozisyonunu aldıktan sonra hakemin işaretleriyle Ebeleyen oyuncu tekrar oynamak için takımında sıranın en sonuna geçer. İki takımdan birinde oyuncu kalmayana kadar oyun devam eder.
mendili alabilmek için harekete geçerler.
Hakemin düdüğüyle oyun başlar.
Oyuncular mendili almak için ortadaki çember çizili alana gelir. Bu alanda karşı rakibe temas yasaktır. Mendili alan oyuncu kendi dip çizgisinden çıkmak için hızla koşar. Dip çizgiye varmadan diğer oyuncu tarafından yakalanırsa mendili alan oyuncu elenir.

Ay Dede Oyunu

Oyunun Oynanışı:
Bu oyunu oynayacak oyuncular birbirlerinin ellerinden tutarak bir ay şekli oluştururlar. İki uçtakiler baş olurlar. Bunlardan birine ay dede denir. Ay dede olacak oyuncu sayışmacı ile belirlenir.
Diğeri ona sorar:
-Ay dede keçin nerede gezer? -Dağda.
-Ne yer ne içer?
-Üzüm yer, badem yer.
-Süt pişti mi? -Pişti.
-Hanım içti mi? -İçti.
-Kaç kaşık?
-Beş kaşık.
-Bugün kimin doğum günü var?
(İçlerinden birini gösterir.) -(Mesela) Ayşe'nin.
Bundan sonra diğerleri şarkı söyleyip dans ederlerken Ayşe arkasına döner. Tüm oyuncular arkasına dönünceye kadar oyun bu şekilde devam eder.

<https://tegm.meb.gov.tr/dosya/100cocukoyunu.pdf>
oyun kartları yukarıdaki adresten alıntılanmıştır.

OYUN KARTLARI

Oyun kartlarını koyacağın kutuyu tasarlayabilirsin!

