DÜZENLEME: Berivan TURAN ve Buket TEMEL

SYMBOLİX SERİSİ

Semboller Serisi

Dilgem

SYMBOLİX SERİSİ
Semboller Serisi

Sembolix serisi, bireylere dil gelişimi desteği sağlayarak iletişim becerisi geliştirmek amacıyla hazırlanmış **EV EŞYALARI, OYUN-ÖĞRENME** ve **YİYECEKLER** ünitelerinden oluşan bir kart oyunudur. Bu oyundaki görseller, çocukların ilgisini çekecek biçimde tasarlanmıştır. Oyun, küçük yaştaki çocuklarla da kolayca oynanabilir.

Oyunun Hedefleri:

- İfade edici dil
- Kelime dağarcığı
- Genel bilgi
- Dikkat
- Stratejik düşünme

Yaş: 4-99

Oyuncu Sayısı: 2-4

İçindekiler:

Her seride 32 adet kart vardır. Bu kartlardan 24 tanesi 4'erli olarak 6 farklı gruba ayrılmıştır. 4'lü grupların sol üst köşelerinde farklı renklerde semboller bulunmaktadır. Kalan 8 kartın sol üst köşelerinde ise sihirbaz şapkası sembolü bulunmaktadır. Sihirbaz şapkası sembolünün bulunduğu kartlar JOKER kartlar olup oyun içinde gerektiğinde diğer kartların yerine kullanılır.

Ev Eşyaları: Askı, Bulaşık, Buzdolabı, Çamaşır makinesi (2x), Çöp kovası, Diş fırçası (2x), Duş başlığı, Ekmek kızartma makinesi, Elbise dolabı, Fırınlı ocak (2x), Kibrit çöpü, Koltuk (2x), Küvet, Lavabo (2x), Mikser, Perde (2x), Sandalye, Süpürge, Tava (2x), Tencere (2x), Tutkal, Ütü, Yatak

Oyun-Öğrenme: Ahşap blok, Balon, Cetvel (2x), Delgeç, Dolma kalem (2x), Dosya, İskambil kâğıdı, Kaydırak (2x), Kitap, Kurşun kalem, Not defteri, Okul çantası, Oyuncak ayı (2x), Oyuncak bebek, Resim fırçası (2x), Salıncak, Scooter, Silgi (2x), Sulu boya, Tahterevalli (2x), Yazı tahtası (2x), Zar, Zımba

Yiyecekler: Armut, Bezelye (2x), Çilek, Çorba, Domates (2x), Ekmek, Elma, Et, Havuç, Marul (2x), Meyveli yoğurt (2x), Muz, Patates (2x), Peynir / Kaşar (2x), Portakal, Reçel, Salatalık, Soğan, Sosis, Süt, Tereyağ (2x), Üzüm (2x), Yumurta

Dilgem

Oyunun Kazanımları:

1. Alıcı dil gelişir.
2. Dikkat düzeyi ve süresi gelişir.
3. Dilbilgisi kurallarına uygun cümle kurma becerisi gelişir.
4. Dinleme becerileri gelişir.
5. Eşleme becerileri gelişir.
6. Görsel ayrım yapabilme yeteneği gelişir.
7. Hafıza güçlenir.
8. İfade edici dil gelişir.
9. İletişim sırasında ortak ilgi sağlama becerisi gelişir.
10. Kelime dağarcığı gelişir.
11. Kognitif (bilişsel) performans arttırma yeteneği gelişir.
12. Renkler öğrenilir.
13. Semboller ve görseller arasında ilişki kurma becerisini geliştirir.
14. Semboller öğrenilir.
15. Sıra alma becerisi gelişir.
16. Sözcükleri zihinde doğru kategorize etme becerisi gelişir.
17. Stratejik düşünme yeteneği gelişir.

OYUNUN OYNANIŞI

Ön hazırlık: Oyuncular karşılıklı olarak masaya otururlar. Oynamak istedikleri serideki kartları oyunculardan biri kutusundan çıkararak iyice karıştırır ve eşit şekilde 6 ile 9 arasında bir sayıda oyunculara dağıtır. Artan kartları ise resimli tarafları aşağıya bakacak şekilde deste halinde masanın üzerine koyar. Ardından destenin en üstündeki kartı açarak destenin yanına koyar.

Oyun aşaması: İlk sıradaki oyuncu elindeki kartlar arasında masanın üzerinde açık olan karttaki sembolle aynı sembole sahip bir kart ya da joker kartı olup olmadığına bakar. Oyuncunun elindeki kartlar arasında masanın üzerindeki açık olan kartla aynı sembole sahip bir kart varsa oyuncu bu kartı açık olan kartın üzerine koyar ve sıra diğer oyuncuya geçer; yok fakat Joker kart varsa oyuncu bu kartı masanın üzerinde açık olan kartın üzerine koyar ve diğer oyunculara "yeşil kare", "koyu kırmızı artı", "kırmızı kalp", "mavi üçgen", "sarı yıldız", "mor yuvarlak" sembollerinden birini söyler. Örneğin, "mavi üçgen" der. Sıradaki oyuncu elindeki kartlar arasından "mavi üçgen" sembolüne sahip bir kartı masaya koyabilirse koyar; koyamazsa masanın üzerindeki destenin en üstündeki kartı alır. Çektiği kart "mavi üçgen" sembollü bir kart ise bu kartı masaya koyar; değilse bu kartı elindeki diğer kartların içine dahil eder.

Oyunun temel amacının dil gelişimi desteği sağlamak olduğu unutulmamalıdır. Bu yüzden oyuncular masaya koydukları ya da masanın üzerindeki desteden çektikleri her kartın üzerindeki görseli adlandırırlar. Oyunculardan biri kartın üzerindeki görseli adlandıramazsa yerine diğer oyunculardan biri adlandırma yapar ve adlandırma yapamayan oyuncu da tekrar eder.

Oyun bu şekilde oyunculardan birinin elindeki kartlar bitinceye kadar devam eder. Elindeki kartları ilk bitiren oyuncu oyunu kazanır.

Uyarılar:

1. Oyuncular doğru adlandırma yapamadıkları kartları ceza olarak elindeki kartların içine dahil ederler.
2. Oyuncular oyun esnasında ellerindeki kartları birbirlerine göstermezler.
3. Joker kartı masaya koyan oyuncunun istediği sembole sahip bir kart masaya koyulana kadar yeni bir joker kart masaya koyulamaz.
4. Eğitimci dilerse Ev Eşyaları, Yiyecekler ya da Oyun-Öğrenme Ünitelerindeki bütün kartları karıştırarak oyunu zorlaştırabilir ve oyun sonunda kategorize etme çalışması yapılabilir.