DÜZENLEME: Berivan TURAN ve Buket TEMEL

WORT-TRANSPORT

Kelime Transferi

Dilgem

WORT-TRANSPORT
Kelime Transferi

Oyun Amacı:

Bugün büyük alışveriş günü!

Arabayla tüm çarşının dolaşılması ve alışveriş yapılması gerekiyor. Ayrıca kıyafet, mobilya, oyuncak ve yiyecek kategorilerine ait ürünlerin isim, özellik ve hangi kategoriye ait olduklarını birlikte öğreniyoruz.

Çocukların dil gelişimine göre farklı seviye ve kategorilerde çalışmak mümkün. Her şablon ayrı bir alan için geliştirilmiştir. Bu sayede Terapi alanınıza en uygun oynama biçimini seçebilirsiniz.

Ayrıca seçtiğiniz şablona göre tekil-çoğul, edat, eylem ve sıfatlarla ilgili çalışma yapabilirler.

Farklı oynanış biçimleri bulunan bu alışveriş oyunu dil ve konuşma Terapilerine yönelik farklı hedefleri gerçekleştirmek, dil gelişimini desteklemek ve günlük yaşama dair kelime dağarcığını geliştirmek için kullanılır. Aynı zamanda dil gelişimi yaşına uygun olan çocuklara destek sağlamak ve aşağıda yer alan kazanımları edindirmek için de kullanılabilir.

Zorluk seviyesi de Terapistler tarafından belirlenir. Çocuğun dil gelişimine göre nesne setleri 1-4 (Mobilya dükkanı, Kıyafet dükkanı, Oyuncak dükkanı ve Market) isteğe bağlı tek bloklar olarak kullanılır. Kategorize çalışması için çocuğun en az iki konuda başarı göstermesi şarttır.

Kategoriler:

- Kıyafet ve Aksesuar
- Yeme – içme ve Mutfak eşyaları
- Mobilya ve Ev eşyaları
- Oyuncaklar ve Hayvanlar

Hedefler:

- Alıcı ve ifade edici dil
- Cümle kurma
- Dilbilgisi/sözdizimi
- Kelime dağarcığı
- Soru-cevap
- Tekil-çoğul
- Sıfatlar
- Edatlar
- Eylemler
- Dikkat
- Hayal gücü
- Genel bilgi ve kelimelerin anlamlarına göre ayrıştırılması (dil ve anlam bilimsel ayrımlar)
- Kategorize etme
- Konuşma akıcılığı

Dilgem

Yaş: 4-99

Oyuncu Sayısı: 2-4

İçindekiler:

- Kullanım kılavuzu
- Oyun tabanı
- 4 adet araba
- 1 adet zar (Sayı bilen çocuklarla oynanırken kullanılır.)
- 1 adet renkli zar (Sayısız- Sayı bilmeyen çocuklarla oynanırken kullanılır.)
- 1 adet dil bilgisi şablonu (Standart/ Aksiyon)
- 1 adet dil bilgisi şablonu (Eylemler 1 ve 2)
- 1 adet dil bilgisi şablonu (Çoğullar/ Edatlar)
- 1 adet dil bilgisi şablonu (Sıfatlar 1 ve 2)
- 40 adet para yerine geçen puan
- Şablonlar için bir ok
- Kıyafet dükkânı kartları: 32 adet
- Mobilya dükkânı kartları: 32 adet
- Oyuncak dükkânı kartları: 32 adet
- Süpermarket kartları: 32 adet

Oyuna Hazırlık:

Oyuncular bir masanın etrafına toplanırlar. Oyun tabanı masaya konur. Ok, oyun şablonunun ortasına yerleştirilirken oyun şablonu da oyun tabanının ortasına yerleştirilir. Oyuncular istediği renkte bir otomobil seçer ve arabayı aynı renkte olan park yerine yerleştirir. 4 Kategoriden oluşan oyun kartlarından seans için seçilenleri karıştırılıp eşit bir şekilde oyun tabanının sağ ve sol tarafında bulunan bahçe bölümüne yerleştirilir. Kategori belirleyen alışveriş kartları da adanın için de bulunan mavi alana yerleştirilir. Son olarak çocuğun isteğine bağlı rakamlı veya renkli zar seçilir.

Nasıl oynarız?

Oyuncular kendilerine birer araba seçerler ve arabalarıyla aynı renkte olan otoparklara arabalarını park ederler. Oyunda Kıyafet dükkânı, Mobilya dükkânı, Oyuncak dükkânı ve Süpermarket kategorilerinden hangisini kullanacaklarına karar verirler. Örneğin kıyafet dükkânı kategorisini seçmiş olalım. Kıyafet dükkânı kategorisindeki kartları göz kararı iki gruba ayırıp oyun tabanı üzerindeki yeşil alanlara resimli tarafları aşağıya bakacak şekilde koyarlar. Oyuncular, oyuna ilk sırada kimin başlayacağına zar atışları yoluyla karar verirler; zarla en büyük sayıyı atan oyuncu oyuna başlamaya hak kazanır. Oyuna ilk sırada başlayan oyuncu yeniden zar atışı yapar ve gelen sayı kadar arabasıyla ilerler. Eğer renkli zar seçildiyse gelen renge kadar ilerler. Her zar atışın da bir kart çekilir ve çocuk bu nesneyi tanımlar.

Tanımladıktan sonra mavi alana koyduğumuz kategori kartlarından hangisine nesnesinin uyduğunu belirler ve oraya yerleştirir. Sonra sıra diğer oyuncuya geçer. O da aynı şekil de ilerler. Hedef tabanda bulunan alışveriş arabalarına ulaşmaktır. Oraya ulaşan oyuncu market alışverişine çıkar ve mavi alanda toplanan bütün nesne kartlarını alır. Eğer bu nesneleri tanımlar ise kartları kendi evinin yanında bulunan park alanına yerleştirir. Tabiki terapistle birlikte de nesneler tanımlanabilir.

Zarlar: Her **iki** zar da **kırmızı** ve **yeşil** renk mevcut. Bu renklerin oyun için önemli bir kuralı var.

• **Yeşil renk:** Eğer yeşil renkte zar atarsa oyuncu bir sonraki alışveriş sepetine kadar ilerlemeye hak kazanır.

• **Kırmızı renk:** Eğer kırmızı renkte zar atarsa oyuncu bu el hareket edemez ve sırasını diğer oyuncuya bırakır.

Eğer oyuncu beyaz kareye arabası ile yerleşir ise oku çevirmeye hak kazanır. (Başlangıç seviyesinde kullanılan çiçekli şablon da bu kural yoktur).

Eğer oku çevirdiği an Jokere (Soru işareti) denk gelirse kendisi istediği aksiyonu seçer.

Oku çeviren oyuncu seçtiğimiz şablonun seviyesine ve hedeflediğimiz konuya göre açtığı nesneyle bağlantılı bir cümle kurar.

Bütün kartlar bittiğin de herkes evine geri döner ve en çok alışveriş yapan oyuncu kazanır. Oyunun sonunda tekrar nesneleri tekrarlamak veya nesnelerle cümle kurmak efektif olacaktır.

Şablonlar:

1.Başlangıç Seviyesi/ Standart

Çiçekli şablon: Çocuklar bu aşamada sadece nesneleri tanıma ve isimlendirmeye odaklanırlar.

Aksiyon şablonu: Bu şablon da çocukların nesneleri tanımlarken aynı zaman da market alışverişimiz de yapılan basit eylemlerle ilgili cümle kurmasını isteriz.

Örnek: Okun ucu geri dönüşüm kutusuna denk gelmiş olsun. Oyuncunun geri dönüşüm kutusunun önünde bulunan 1 puanı kazanabilmesi için "**Şişeleri geri dönüşüm kutusuna attım.**" ya da benzeri bir cümle kurması gerekir.

Her aksiyon bize ya para kazandırır ya da ödeme yapmamızı sağlar. Oyun şablonunun üzerin de her aksiyon altın da puanlar yazılıdır. Eğer sembol **koyu renk** ise cümle kuran oyuncu bu aksiyon için kasasından **ödeme yapar**. **Açık renk** ise **para kazanır**. Eğer oyuncunun kasasında para kalmadıysa ve ödeme yapması gerekliyse tekrar oku çevirir ve şansını yeniden dener.

Aksiyonlar:

- Dondurma yeme.
- Postaneye paket götürme.
- Araba yıkama.
- Geri dönüşüm kutusuna şişe atma.
- Bankaya gitme.
- Kütüphaneye kitap teslim etme.

Oyunun Sonu: Kasadaki puanlar bittiğinde oyun biter. Oyunun sonunda en çok puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır.

2. Eylemler 1 ve 2

Bu şablonda çocuklar günlük rutinimiz de en çok yaptığımız eylemleri öğrenirler ve bu eylemler ile cümle kurarlar.

Eylemler 1: alışveriş yapmak, taşımak, görmek/ bakmak, boyamak/ çizmek, almak ve Joker

Eylemler 2: bulmak, aramak, alışveriş yapmak, fotoğraf çekmek, Joker ve duyular

Nesne: Lamba

Örnek cümle: Lambanın fotoğrafını çekiyorum.

3. Sıfatlar 1 ve 2

Bu şablonda çocuklar cümle içinde sıfatları kullanmayı ve sıfatların bir nesneyi tanımlamada ki önemlerini öğreniyorlar.

Renkler: kırmızı, mavi, sarı, yeşil, turuncu, pembe, mor, siyah, gri, beyaz, renkli, kahverengi, açık ve koyu, iyi ve kötü (güzel ve çirkin demek mümkün), Joker

Zıt anlamlar: ucuz/pahalı, küçük/büyük, ağır/hafif, sert/yumuşak, temiz/pis, duyular, aynı zamanda şablonun etrafında bulunan renkler (bunlar da cümle de seviyeye göre kullanılır)

Nesne: Lamba

Örnek cümle: Elimde olan lamba çok pahalı.

4.Çoğullar ve Edatlar

Rakamlar: 1, 2, 3, 4, 5, Joker

Edatlar: altında, üstünde, önünde, arkasında, 2 Joker

Nesne: Lamba

Örnek cümle: Salona iki tane lamba alıyorum.

Semboller:

Joker: Çocuk istediği aksiyonu kendisi seçer.

Duyular: Görme, tatma, duyma, işitme ve dokunma. Bu sembol geldiğinde kişi cümlesine o duyuyu da ekler.

Nesne: Dondurma

- Eylemler de örnek: 'Ben dondurmayı tadıyorum.'
- Sıfatlar da örnek: 'Dondurma çilek kokuyor.'

Eğer bir nesneye birden fazla duyu ile ilgili cümle bulabilirse oyuncu ödül olarak tekrar zar atmaya hak kazanır.

Güzel/Çirkin veya İyi/Kötü:

Nesne: 'Elbise':

- 'Bu çok güzel bir elbise!'

Terapi seviyesine göre bir şablon seçtikten sonra yukarı da okuduğunuz oynama biçimine göre oyuna başlayabilirsiniz.

Öneri:

- Çocukların çok gerçekçi cümleler kurmasını beklemeyin.
- Komik cümlelerle oyunu eğlenceli bir hale sokabilirsiniz .
- Cümle kısmını soru-cevap olarak uyarlamak mümkün.