

EĞİTİMDE AKIL OYUNLARI

Sınıfa girdiğiniz zaman karşınızda birbirinden farklı birçok çocuk durmaktadır. Her çocuğun aynı olduğunu düşünemezsiniz. Çünkü onların sizi tanıması, sevmesi, saygı duyması aynı değildir. Neden her çocuk farklı bir pencereden bakar? Sorunun cevabını biliyor olabilirsiniz. Fakat dikkatinizi çekmek istediğim asıl konu; bu farkın sebebi her çocuğun farklı kaynaktan beslenmiş olmasıdır. Bunun yanına birde algılama seviyesini eklersek aradaki fark iyice ortaya çıkar. Her çocuk nasıl ki aynı gıda ile beslenmiyor. Aynı eğitim yöntemiyle de büyümüyor. Aile ortamı, çevresi, farklı uyaranlarla karşılaşması, bakış açılarını farklı kılar. Özellikle ilgi alanlarının ve duygusal ihtiyaçlarının da farklı olması bu konuda makası daha da çok açar.

Eğitim sisteminde en önemli hedef, kolay ve kalıcı beceriler geliştirmektir. Bilen, ama uygulamayan nesil her zaman sorunludur. Çocuğun, ilk eğitiminde isteyerek yaptığı ve uyguladığı kurallar onun yaşam tarzını oluşturur. Aile ya da eğitimci olarak, çocuğun seviyesine uygun beceriler kazandırmalıyız. Zor ikna olan, sosyal ortama uyum sağlamayan çocuklarda baskıcı tavır almak, dış disiplin oluşturur. Bu tarz çocuklar, bulduğu ilk fırsatta istenmeyen davranışlar sergilerler. Dış disiplinle çocuğu zorlamak onun zihninde kabul görmez. Tam aksine onu kendi iç dünyasına iter. Bu duruma iki örnek vermek istiyorum. Ankara da üç farklı nokta da bir taksinin 15 gün boyunca 137 defa kırmızı ışık ihlali yaptığı haberini duymamış olabilirsiniz. 2013 yılında Sakarya da trafik ekiplerinin günde ortalama 280 trafik cezası kestiğini de. Sonuçta kuralları herkes biliyor. Ama kurallar bizim yaşam tarzımız olmuyorsa, eğitim amacına ulaşamamış demektir.

Akil oyunları sistemini sınıfların hepsinde sevilen ve tercih edilen bir etkinlik olarak gördük. Bu oyunlar eğitimin eğlenceli yüzüdür. Oyunları uygularken,

- 1- Bilinç altında; tanıma, kavrama, kıyaslama gibi terimleri de öğrenir.
- 2- Bazen grupta bazen bireysel etkinlikler sırasında sürekli kendini yenilemek zorunda kalır.
- 3- Yine uygulamaların farklı alanlarda beceri gerektirmesi kendini tanımaya yardımcı olur.
- 4- Kendi şekillerini oluştururken, oyunun zorluk derecesi ona motive olmayı öğretir.
- 5- Zamanı etkili kullanması gerektiğini anlar.
- 6- Yaptığı eserleri arkadaşlarının ki ile kıyaslar.
- 7- Bireysel beceri oyunlarında her çocuğun arkadaşlarını kontrol eder. Her zaman daha güzel eserler yapabileceğini algılar.
- 8- Kendini hayal kurmaya zorlayarak ufkunu geliştirir.
- 9- Düşünmeyle tanışır. Doğru düşünme, farklı düşünme, alternatifli düşünme, birlikte düşünme gibi her alanda gelişebilir.

4 yaş sınıfında dersi izliyordum. Öğretmen 10'a kadar ritmik sayıları öğretmeye çalışıyordu. Önce onları sıraya dizdi, sonra parmaklarını göstererek 10'a kadar saydı. Sonrasında sınıfta birlikte saydılar. Çocukların sıkıldığını anlayınca herkesin yerde balık gibi yüzebileceklerini söyledi. Çocukların hepsi yerlere yatarak süründüler. Beş dakika sonra öğretmen "Herkes sıraya!" diye bağırınca bütün sınıf:"Bir daha, bir daha!" diye tezahürat yaptı. Öğretmenimiz ritmik sayma derslerine devam etti. Bazen ara verdi. Ama ara verdiği zaman hiçbir çocuk ritmik sayma için -bir daha- diye bağırmadı. Ders bittikten sonra bu gözlemimi öğretmenle paylaştım. Gülümsedi ve "Ama müfredat..." dedi. Evet müfredat ritmik saymayı öğretmemizi istiyor. Sayıları öğretmede ezberci olmamak bizim elimizde olan bir durumdur. Çocukları sıraya dizerek her adımda saydırmak, ellerine aldıkları küpleri hissetmesini sağlamakta öğretme yöntemidir.

OKUL ÖNCESİNDE AKIL OYUNLARI

Sistemde hem içerik, hem de işlev olarak çocuğun yeteneklerini ortaya çıkaran oyunlar yer alıyor. Uygulama sırasında belli oranda yardımcı olsanız da devamını çocuk bitirmek zorundadır. Oyunları hem kendileri yapmalı, hem de farklı hayal kurabileceği fırsatlar bulmalıdır. Fakat

çocukları ümitsizliğe sevk edecek şekilde zor olan oyunları da tavsiye edemeyiz. Çünkü okul öncesi çocuğunun aşması gereken özgüven barajı vardır. Bunu halledememiş çocuğun zor oyunların altında ezilmesi doğru değildir. Oyunun zorluğu kademeli olarak artmalıdır. Yine yaptığı çalışmalarda tüm sınıf aynı şekilde sonuç alıyorsa bu oyunlarda da sorun vardır. Oyun yapılabirlik olarak çocuğu ön plana çıkarmalıdır. Eğitim sistemi olarak verilen bazı materyallerde çocuk iyi de olsa kötü de yapsa şekil aynı oluşuyor. Bu doğru değildir. Çocuk eğer dikkatli değilse etkinlik bunu göstermeli, iyi motive olduğunda da sıra dışı eserler ortaya koymalıdır.

Okul öncesi çağı öğretmenin en rahat gözlem yapabileceği dönemdir. Müfredatın oyunla verilmesi iyi bir fırsat oluşturur. Oyunda çocuğu daha net gözleyebilir. Sistemdeki uygulamalar, çocuğun kişilik özelliklerinin kazanılmasında öğretmene doğru gözlem yapabilme fırsatları sunar. Öğretmen çocuğun farkındalığını, görsel algısını, grup içi davranışlarını, motivasyonunu gözleyebilir. Gözlem formlarını sayısal verilerle doldurduğunda sınıf ortamında herkesi değerlendirebilir. Bu bilgileri diğer derslerle ilişkilendirdiğinde her çocuk hakkında daha sağlıklı bilgilere ulaşır ki geleceğin eğitim sisteminin en önemli vasfı çocuğu çok iyi tanımakla başlar. İlgi alanları daha net bilinen çocukla ona göre diyalog kurulabilir. Algı ve beceri durumuna göre eğitim kurgulanabilir.

Tanıma-keşfetme-üretme becerileri eğitimi, okul öncesinde akıl oyunları materyalleriyle rahatlıkla verilebilir. Çocuk 4 yaşında renkleri, şekilleri, yönleri öğrenme ve ayırt etmeyi tamamlamış olursa sonraki yıllarda daha rahat öğrenme gerçekleştirir. Bu eğitim, Blok Budies ve Rondo Vario oyunu ile rahat şekilde verilebilir. Oyunların uygulanması hem çok kolay, hem de çocukların vazgeçemeyecekleri kadar eğlencelidir. Kendi başına bir şeyler başarırken özgüveni de gelişir.

Bu dönemde uygulanan oyunların, çocukta farklı bir alanı geliştirecek sistematiği olmalıdır. Aynı zamanda uygulanan etkinlik çocuğun günlük yaşamını kolaylaştıracak beceriler de kazandırmalıdır. Oyun kutusunu almalı, uygulamayı bitirdikten sonra tekrar toplayıp yerine koymalıdır. Bu davranışı biz bütün yaş gruplarında uyguladık. 4 yaşlara toplamada iki ders yardımcı olduk. Fakat üst yaş gruplarının hepsinde çocuklar kendileri kutuları toplayıp yerleştirebilirler. Dikkatimizi çeken daha çok ortaokul sınıflarında bazı öğrencilerin kutuları tam toplamamaları oldu. Küçük yaşta bu davranışı kazanmamaları durumunda ileride karakter haline geliyor.

Uygulamalar, çocuğun sabrını, dikkatini, görsel algısını, planlama, zaman yönetimi gibi becerilerini destekler ve geliştirir. Çocuklar okul öncesinde yeteri kadar bu dersi gördüğü zaman okuma yazma eğitimini daha rahat öğrenecektir. Uygulamalarda çocuk oynarken zayıf kaldığı durumlarda daha dikkatli olacaktır. Böylece sonraki fırsatta kendini zorlayacak ve becerilerini geliştirecektir. Bireysel oyunlarda şekil ve parça ilişkilerini kuracak. Planlama ve zamanlama becerisini oynarken kazanacak. Bu onun karakteri haline gelecektir.

BECERİ GELİŞİM DÜZEYLERİ VE İHTİYAÇLAR

Çocuğun gelişimi, almış olduğu eğitimle akranlarının üzerine çıkabilir. Verilen eğitimin seviyesi ve önemi çok iyi ayarlanmalıdır. Çocuk zeki olduğu için her türlü bilgiyi vermek yanlıştır. Nasıl ki vücudun bir gelişim süreci varsa beynin ve kişiliğinde vardır. Çocuk eğitim sırasında sürekli zorlanmamalıdır. Çocuk inat ettiği yada sıkıntı yaşadığı anda faaliyet yapmak istemez. Bu konuda direk onu zorlamak yerine bir geçiş aşaması uygulamak gerekir. Hatta zorlanması gereken durumlar en eğlenceli ve sevilen etkinliklerle verilmelidir. İlgi alanları ve becerilerinin keşfedilmesi bu konunun can alıcı noktasıdır. Okul öncesi sınıflarda önce bireysel uygulamalarla başlıyoruz. Blok Budies, Equilibrio, Ronda Vario ve Legolino oyunları çocukları kendi başına hareket etmeye zorlar. Her oyunun uygulanma mantığı farklı olduğu için çocuk farklı alanda kendini geliştirmek zorunda kalır. Yine bu oyunların parça yapıları geometrik şekillerden oluştuğu için geometri temeli de almış olurlar. Biz tüm uygulamalarda parçalara farklı ad vermedik. Matematiksel terimi neyse onu söyledik. (dik yamuk prizma, içgen piramit, küre, vs)

böylece uygularken çocuklar hiç zorlanmadılar. Çünkü ders işlemiyoruz, sadece oyun oynuyoruz. Mesela etkinliğimizin adı "dik üçgen yapalım" .

Okul öncesinde, çocuğu neden çok donanımlı yapmaya çalışıyoruz ki? Girmeleri gereken çok önemli bir sınav mı var? Yok böyle bir durum. O zaman biz kendine güvenen üretici bir kişilik oluşturalım. Yapsın, oluştursun, hayal etsin. Neden önüne hemen engelleri, aşılmaz problemleri koyuyoruz? Özellikle çok hamleli strateji oyunları, yada aşırı motivasyon gerektiren zor oyunları vermede acele ediyoruz. Burada asıl hedefin çocuğun oyunu kabul edip uygulamayı kendi yapmak istemesidir. Zorlama konusu eğitimden bir şekilde çıkarılmalıdır. Çocuğu inatlaştığı konuda ikna etmeye çalışırsak ters tepebilir. Aşırı tepki vermeden bu zor süreci atlmasına yardımcı olmak çok önemlidir. Ortamı bozmadan sakinleşebileceği bir etkinlik yapmasına izin verebiliriz. Ama bunu aynı çocukta sürekli tekrarlamak doğru olmaz.

Uygulamanın çocuğun seviyesini göstermesi, onun başarısını ortaya çıkarması açısından nitelik olarak incelenmesi gerekir. Her çocuğun yapabildiği ve aynı sonuca ulaştığı uygulamalar eğitimciyi yanıltabilir. En azından çocuk motive olmadığında başarısızlıkla sonuçlanmalıdır. Yapmaktan zevk alırken kendini geliştirmesi gerektiğini de görebileceği aktivitelerle karşılaşması onun için çok önemlidir. Zamanı iyi kullanan ve motive olan çocukların diğerlerinden farklı olduğu ortaya çıkmalıdır. Bu yüzden okul öncesi oyunları çocuğun seviyesini ortaya çıkaracak içeriğe sahip olmalıdır.

UYGUNUN UYGULAMADAKİ YAŞ DÜZEYİ

BAŞLANGIÇ SEVİYESİ	ÇOCUĞA UYGULANAN SEVİYE	ZORLUK SEVİYESİ
3 YAŞ	5 YAŞ	7 YAŞ VE ÜZERİ

Bu tabloda beş yaşlara uygulanan bir oyun 4 yıllık bir dönemi kapsar. Çocuk önce basitten başlar. İyi seviyedeki 3-4 yaş çocuğunun yapabileceği örneklerle başarıma duygusunu yaşar. Oyunu tekrar ederek iyi kavradıktan sonra kendini zorlamaya devam eder. Engelleri aştıkça kendine güveni gelir ve motivasyonu artar. Onları hayatın başında hemen zor durumların içine itmeye gerek kalmaz. Bu dönemde özgüvene büyük ihtiyaçları vardır.

Sistemde düşündüğümüz oyunların okul ortamında yeterli uygulanma süresi ve çocuklarda hedeflenen beceriler aşağıdaki tabloda yer alıyor.

OKUL ÖNCESİ UYGULANABİLİR AKIL OYUNLARI

DÖNE M	OYUN	SÜRE	HEDEFLenen BECERİLER	OYUN ÖZELLİKLERİ VE KAZANIMLAR
--------	------	------	----------------------	--------------------------------

3-4 YAŞ	BLOK BUDİES	10 X 40 DAKİKA	ŞEKİL-RENK ALGISI YÖN GEOMETRİK TERİMLER ÖRÜNTÜ VE SÜSLEME RİTMİK SAYMA ŞEKİL OLUŞTURMA SİMETRİ İŞİTSEL ALGI	27 parçadan oluşur. Üç boyutlu geometrik şekiller ve farklı ana renkleri barındırması, temel eğitim için çok önemlidir. Şekil kartları onlara hem bir hedef verir, hem de becerilerin gelişimini hızlandırır. Oyuna parçalarla serbest şekiller yapması ile başlanmalıdır. Parçaları tanıma etkinliklerinden sonra kartların numara sırasına göre uygulamalar yapılmalıdır. Oyunun yapısı itibariyle bu yaş etkinliklere ilk olarak bundan başlanabilir. Başlangıçta kutu içeriğine dikkatleri çekilmeli sonrasında toplamasına izin verilmelidir.
4-5 YAŞ	RONDO VARİO	8X40 DAKİKA	ŞEKİL-RENK ALGISI YÖN KAVRAMI GEOMETRİK TERİMLER ÖRÜNTÜ VE SÜSLEME RİTMİK SAYMA	Kutu içerisinde dört farklı tırtıl ve farklı renkte geometrik parçalardan oluşması grup olarak oynamalarını gerektirir. Parçalar şekil özelliği olarak geometrik cisimlerden seçilmiştir. Yine parçaların farklı renk ve şekillerde olmaları onları seçici dikkate yönlendirir. Başlangıçta tanıma etkinlikleri verilerek rastgele dizilimler yapmaları parmak kasları geliştikten sonra dikkat gerektiren seçici komutlarla uygulamalar verilmelidir.

4-5 YAŞ	POMELA	4X40 DAKİKA	EL-GÖZ KOORDİNASYONU GÖZ-MOTOR BECERİLER ODAKLANMA ZAMANI ETKİLİ KULLANMA GRUPLU HAREKET	Elma ağacından elmaları toplama ve sepete doldurmaları gerekir. İki bağımsız ağaç çubukla yapmaları gereken bu oyunda çok dikkatli olmaları gerekir. Çünkü elmalar top şeklindedir ve yuvarlanabilirler. Oyunu başaran çocuklar diğer çubuğu arkadaşına vererek birlikte taşımayı da öğrenmeleri gerekir. Göz-motor beceriler olarak adlandırılan uygulamanın her çocuk üzerinde denenmelidir. Başta elma sepeti yakın mesafede başlanarak sonrasında 40 cm'ye kadar uzaklaştırılmalı fiziksel motivasyonlarının gelişmesine fırsat verilmelidir.
4-5 YAŞ	LAGOON	4X40 DAKİKA	EL-GÖZ KOORDİNASYONU ODAKLANMA ZAMANI ETKİLİ KULLANMA GRUPLU HAREKET	Dört kişi ile oynanır. Bu yaş çocuklarında grup kurallarına uyma konusunda ilk adımların atılmasını sağlar. Hafızalarını kullanmalarını ve dikkatli olmalarını gerektirir.

5-6 YAŞ	EQUİLİBRİO	12X40 DAKİKA	ŞEKİL ALGISI YÖN KAVRAMI GEOMETRİK TERİMLER ÖRÜNTÜ VE SÜSLEME RİTMİK SAYMA ŞEKİL OLUŞTURMA SİMETRİ HAYAL KURMA İŞİTSEL ALGI	Odaklanma sorunları yaşayan, el-göz koordinasyonu becerisinin geliştirilmesi için her çocuğa tavsiye edilebilir. Motive olmadan bu oyunu oynayamazlar. 18 parçası bağımsız ve farklı geometrik şekillerden oluşur. Üst üste yapmaları gereken şekil çocukları sürekli dikkatli olmaya yönlendirir. Bu oyunda öğrencilerin görsel ve dokunsal öğrenme stillerini tanıma fırsatı bulabiliriz. 5 yaştan itibaren fiziksel motivasyon alanında önemli bir oyun olarak görüyoruz. Oyunla ilgili simetri ve örüntü çalışmaları oluşturmakta mümkündür. Yine hayal dünyalarını rahatlıkla yansıtabilecekleri üretken düşüncelerine yardımcı aktiviteler yapabilirler.
4-5-6 YAŞ	LEGOLİNO	11X40 DAKİKA	ŞEKİL ALGISI YÖN KAVRAMI GEOMETRİK TERİMLER ÖRÜNTÜ VE SÜSLEME RİTMİK SAYMA ŞEKİL OLUŞTURMA SİMETRİK PARÇALAR İŞİTSEL ALGI	Bu yaşlara uygun en eğlenceli tangram oyunudur. 15 tane şekil kartlarında işlenen temalar eğlenceli ve eğitici içeriğe sahiptir. Kolaydan zora olan bu kartları bitirdikten sonra 7 parçalı bir çok şekil çocukları bekliyor.
4-5-6 YAŞ	BECERİKLİ YAPILAR	22X40 DAKİKA	ŞEKİL ALGISI YÖN KAVRAMI GEOMETRİK TERİMLER PLANLAMA ÖLÇME ZAMANI ETKİLİ KULLANMA RİTMİK SAYMA ŞEKİL OLUŞTURMA İŞİTSEL ALGI SIRALAMA	2006 yılında dünya da en eğitici oyun olarak seçildi. Parçaları ahşap ve birbirinden bağımsızdır. Boyutları çok iyi tasarlanmıştır. Her türlü şekli yapabilecekleri bir üretkenlik oyunudur. Matematik konuları rahatlıkla uygulanabilir. Çocukların odaklanma ve motivasyon konusunda en rahat gelişebileceği oyundur.
5 YAŞ	SHAPY	4X40 DAKİKA	GEOMETRİK ŞEKİL SEÇİCİ DİKKAT ŞEKİL ALGISI RENK GRUP İÇİ UYUM	Farklı geometrik şekil ve renklerden oluşan bağımsız parçalı oyundur. Grup olarak oynanır. 4 kişi hem dikkatli hem de hızlı olursa başarır.

5-6 YAŞ	CANDY	4X40 DAKİKA	ŞEKİL ALGISI SEÇİCİ DİKKAT RENK ALGISI İŞİTSEL ALGI GRUPLU HAREKET	Renkleri çok kolay şekilde öğretebilirsiniz. 41 tane farklı renklerle oluşturulmuş şeker kartları, oyunun kilit noktasıdır. Bazı şekerlerde üç renk öyle bir uygulanmış ki bulmak için nefesinizi tutmanız gerekir.
5-6 YAŞ	PATTERN PLAY	8X40 DAKİKA	ŞEKİL ALGISI RENK ALGISI YÖN KAVRAMI GEOMETRİK TERİMLER ÖRÜNTÜ VE SÜSLEME RİTMİK SAYMA ŞEKİL OLUŞTURMA SİMETRİK PARÇALAR İŞİTSEL ALGI	Görsel algılama, simetri ve örüntü konusunu çocuk oynayarak öğrenebilir. Şekli oluşturmak için parçaların rengini ve yerini doğru görmesi çok önemlidir. Kartlarla verilen birçok farklı şekil, sürekli yeni bir proje olarak karşılıklarına çıkar.
5-6 YAŞ	CUMULO	6X40 DAKİKA	SEÇİCİ DİKKAT TAHMİN ETME PARÇA BÜTÜN İLİŞKİSİ ÜRETKEN BAKIŞ İŞİTSEL ALGI GRUPLU HAREKET EL BECERİSİ	4 kişilik takım çalışmasını gerektiren eğlenceli bir oyundur. Mavi kartlar üzerindeki şekilleri lider zincirle yapmaya çalışırken diğerleri de yapılan şeklin ne olduğunu bulmaları gerekir.
4-5 YAŞ	ZİG ZAG	8X40 DAKİKA	SEÇİCİ DİKKAT RENK ALGISI YÖN ALGISI PSİKOMOTOR BECERİLER İŞİTSEL ALGI GRUPLU HAREKET	Dört farklı renkte düğmeler, ahşap gömlek, ahşap iğne ip ve dönerli makas maketi. El-göz koordinasyonunun gelişimi için çok faydalı bir oyundur. Her çocuk bireysel olarak düğmeleri doğru yere dikmelidir.
6 YAŞ	WHATZİZZ	4X40 DAKİKA	SEÇİCİ DİKKAT TAHMİN ETME PARÇA BÜTÜN İLİŞKİSİ ÜRETKEN BAKIŞ İŞİTSEL ALGI GRUPLU HAREKET	Hayvanların, bitkilerin, eşyaların olduğu kartlar ve dört parçalı bir aynanın olduğu grup oyunudur. Ayna üzerine bırakılan şeklin sadece dörtte birini görüp şekli tahmin etmeleri gerekir.
6 YAŞ	SKİPPİTY	6X40 DAKİKA	SEÇİCİ DİKKAT İŞİTSEL ALGI STRATEJİK DÜŞÜNME GRUP İÇİ UYUM RENK ALGISI GRUPLAMA	Okul öncesinde oynanabilir en kolay strateji oyunlarından biridir. Dört kişi üzerinden atladığı renkli taşları alarak bir seri yakalamalıdır. En iyi serileri oluşturan kazanır.

Tabloda da görüldüğü gibi okul öncesi oyunları seviyeye uygun belirlenmiştir. Bu dönemde soyut düşünme çok belirgin bir hal almadığı için karmaşık, çok hamleli oyunları tercih edilmedi. Çocuk anlama ve algılama olarak sorun yaşamadan oynamalıdır. Okul öncesi dönemde şekil-renk

algısı, -yön-sıralama-sayma kavramları iyi öğrenilmelidir. Yine bu dönemde bencillik yoğun yaşandığı için grup içinde birlikte hareket etmeye ihtiyacı vardır. Grup içinde yarış havası ara sıra oluşabilir. Çocuklar küçük yarışmalarda kendi becerilerini fark etmiş olurlar. Oluşturulan grupların esas amacı birliktelik ruhudur. Birbirlerini sevmeleri ve hatalarını kabul etmeleri çok önemlidir.

OKULÖNCESİ AKIL OYUNLARI DERS DAĞILIMI

	OYUN ADI	4 YAŞ	5 YAŞ	6 YAŞ	TOPLAM
1	BLOK BUDİES	6	2	2	10
2	LAGOONA	2			2
3	RONDO VARİO	6	2		8
4	EQUİLİBRİO	6	6	3	15
5	POMELA	2			2
6	LEGOLİNO	4	5	2	11
7	ZİG ZAG	4	4		8
8	SHAPY		4		4
9	CUMULO		2	4	6
10	PATTERN PLAY		3	5	8
11	WHAT ZİZ			4	4
12	SKİPİTTY			6	6
13	KEVA	5	5	7	17
14	CANDY		2	2	4
	TOPLAM	35	35	35	105

OKUL ÖNCESİ AKIL OYUNLARI BECERİ AĞIRLIK TABLOSU

	BİREYSEL	GRUP ÇALIŞMASI	STRATEJİ	ÜRETKENLİK	TOPLAM
4 YAŞ	21	10		4	35
5 YAŞ	20	10		5	35
6 YAŞ	12	10	6	7	35
TOPLAM	53	30	6	16	

Görüldüğü gibi bu dönemde daha çok bireysel ve grup çalışması ağırlıklı oyunlarla yaş dönemlerine uygun oyunlar seçildi.

Oyun çocuğu ümitsizliğe sevk etmeden devam etmelidir. O oyunu oynarken aynı zamanda tecrübe kazanır. Parçaları tanır, renkleri şekilleri algılar. Mutlaka her oyunun bir kuralı vardır. Kuralın anlaşılır olması oyunu çekici hale getirir. Eğitimcinin burada çocuğun oyunu tam öğrenip, uygulamasına yardımcı olması gerekir. Ön planda öğretmen değil çocuk olmalıdır.

Altı yaş çocuklarını biraz daha okula hazırlayıcı uygulamalara tabii tuttuk. Okuma yazma öncesinde daha fazla motive olmaları gereken oyunları uyguladığımızda bunun ne kadar faydalı olduğunu gördük. Özellikle proje oyunlarında (becerikli yapılar) yaptıkları eserler, onlara hem motive olmayı hem de takım ruhunu kazandırdı. Küçük yarışmalar gerektiren (candy, shapy, skippity) oyunlar zamanı etkili kullanma ve seçici dikkat konusunda daha hızlı gelişmelerini sağladı. Sosyal olarak grup çalışmalarına katılmaları okul dönemini olgun bir kişilikle karşılamalarına yardımcı oldu.

Son olarak okul öncesi çocuğu okul dönemine streslerle, sıkıntılarla girmemelidir. Onun ihtiyacı güvenli bir ortam ve başarıma duygusudur. Bunu bol bol yaşamasının kişilik gelişimine büyük katkısı olacaktır.

İLKOKUL

İlkokul dönemi, akıl oyunlarında geçiş dönemidir. Özellikle 3-4. sınıf çocuklarının soyut düşünmeye geçmesi, kişiliğin oturması gibi durumları göz önüne almak zorundayız. Çocuk ilkokul 1. sınıftan itibaren gelişen bir sürece tutulmalıdır. Bu yüzden bireysel oyunların başta daha fazla uygulanması gerekir. Çocuğun okuma ve yazma çalışmalarını rahat atlatabilmesi için alan hâkimiyetinin oluşmasına yardımcı olmalıyız.

Önceliğin bireysel oyunlara verilmesinin diğer sebebi, öğretmen yeni gelen bu öğrencileri hızlı şekilde tanımalıdır. Uygulama esnasında çocuğun kişilik özelliklerini sergilemesi işimizi kolaylaştırır. Çocuğun çok sevdiği oyunlar gözlem için kaçırılmaz fırsatlardır. Bunun yanında yine beceri gerektiren uygulamalarda eksik yanlarını görebiliriz. 1-2. sınıf çocuklarına bireysel oyunlar yeteri kadar uygulanmalıdır. Bu dönemde kendini tanıdıkça daha güçlü kişiliklere sahip olurlar. Onların ilk uygulamalarda serbest etkinlikler yapmalarının sakıncası yoktur. Tecrübeleri arttıkça onlara zamanlama ve kontrol etme konusunda birikim kazandırmak gerekir. Uygulamaları istediğimiz gibi işleyebiliriz. Gerektiği zaman hayali şekiller yapmalarına yada ders müfredatına uyarlayabiliriz.

Bireysel oyunların ardından bir iki hamlelik strateji oyunları oynatabilirsiniz. Turnuvaya katılmak gibi özel duygularla tanışmaları çok yararlı olur. Strateji oyunlarında maç yapmak çocukların en sevdiği etkinliklerdendir. Çocuklar seviyesine uygun arkadaşları ile maçlar yapabildikçe oynamaktan hoşlanır. Kazandığı maçlarda kendine güveni gelir. İlk eşleştirmelerde seviyelerin yakın olmasına, elenenlerin kendi aralarında tekrar oyuna devam etmelerine özen gösterilmelidir. Öğretmen sürekli yenilen çocuklara oyun konusunda ipuçları vererek onların daha iyi hamle yapmasına yardımcı olur.

İlkokulda uygulanan oyunların belirlenen sürede uygulanmasıyla oluşması beklenen beceri tablosu aşağıdadır.

İLKOKUL AKIL OYUNLARI SİSTEMİ

DÖNEM	OYUN	SÜRE	HEDEFLenen BECERİLER	
-------	------	------	----------------------	--

7-8 YAŞ	EQUILIBRIO	13X40 DAKİKA	ŞEKİL ALGISI YÖN KAVRAMI GEOMETRİK TERİMLER ÖRÜNTÜ RİTMİK SAYMA ŞEKİL OLUŞTURMA SİMETRİ HAYAL KURMA İŞİTSEL ALGI	Odaklanma sorunları yaşayan, el-göz koordinasyonu becerisinin geliştirilmesi için her çocuğa tavsiye edilebilir. Motive olmadan bu oyunu oynayamazlar. 18 adet parçası bağımsız ve farklı geometrik şekillerden oluşur. Üst üste yapmaları gereken şekil, çocukları sürekli dikkatli olmaya yönlendirir.
6-7-8 YAŞ	LOOK LOOK	6X40 DAKİKA	GÖRSEL ALGI SEÇİCİ DİKKAT TOPLAMA ÇIKARMA ŞEKİL ALGISI EŞLEŞTİRME GRUP İÇİ UYUM	Dört kişilik seçici dikkat-toplama çıkarma, görsel algı, dikkat gerektiren bir oyundur. Şekil eşleştirme, motivasyon ve zamanı etkili kullanma gibi konularda çok faydalı bir oyundur.
6-7-8 YAŞ	SKIPPITY	8X40 DAKİKA	SEÇİCİ DİKKAT İŞİTSEL ALGI STRATEJİK DÜŞÜNME GRUP İÇİ UYUM RENK ALGISI GRUPLAMA	Okul öncesinde oynanabilir en kolay strateji oyunlarından biridir. Dört kişi üzerinden atladığı renkli taşları alarak bir seri yakalamalıdır. En iyi serileri oluşturan kazanır.
7-8-9 YAŞ	META-FORMS	19X40 DAKİKA	GÖRSEL ALGI DÜŞÜNME BECERİSİ AKIL YÜRÜTME PROBLEM ÇÖZME ORTAK AKIL	Düşünme becerilerinde bireysel oynanan bir oyundur. 9 parça, 1 tablo ve 1 kitaptan oluşur. Her sayfada hazırlanan şifrelere göre parçaları tabloya yerleştirmeleri gerekir. Kolaydan zora hazırlanmış olan şekiller 20. sayfadan sonra çok iyi akıl yürütmelerini gerektirir.
8 YAŞ	DIZIOS	5X40 DAKİKA	GÖRSEL ALGI SIRALAMA AKIL YÜRÜTME ÖRÜNTÜ	Grupla oynanan görsel algı oyunudur, bağımsız 70 kartın üzerindeki şekilleri doğru renklere göre eşleştirmek zorundalar. Bazı kartların seriyi tamamlaması için altı rengin uyması gerekir.
7-8-9 YAŞ	Q-BİTZ	14X40 DAKİKA	GÖRSEL ALGI TÜME VARIM ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	Görsel algı da altın oyun olarak gördüğümüz bir oyundur. 2012 yılının en iyi altın oyunu ödülünü aldı. Dört kişilik grup oyunudur. Her kişiye 16 küp ve bir tabla verilerek 80 farklı şekilden oluşan kartları yapmaları gerekir. Her şekli tamamlamak için küpün yüzeylerini doğru konuma ve doğru yere getirmelidirler.
8 YAŞ	SIX	8X40 DAKİKA	AKIL YÜRÜTME STRATEJİ GEOMETRİK ŞEKİLLER OYUN KURMA	Öğrenebilecekleri en basit strateji oyunlarından biridir. İki kişi bir birine karşı altıgen taşlarla üç farklı geometrik şekli oluşturmaya çalışırlar. Seriyi tamamlayan kazanır.

7-8-9 YAŞ	BECERİKLİ YAPILAR	22X40 DAKİKA	ŞEKİL ALGISI YÖN KAVRAMI GEOMETRİK TERİMLER PLANLAMA ÖLÇME ZAMANI ETKİLİ KULLANMA RİTMİK SAYMA ŞEKİL OLUŞTURMA İŞİTSEL ALGI SIRALAMA	2006 yılında, dünya da en eğitici oyun olarak seçildi. Parçaları ahşap ve bağımsızdır. boyutlarının oranı çok iyi tasarlanmıştır. Her türlü şekli yapabilecekleri bir üretkenlik oyunudur. Matematik konuları rahatlıkla uygulanabilir. Çocukların odaklanma ve motivasyon konusunda gelişebileceği oyundur.
9-10 YAŞ	MANGALA	10X40 DAKİKA	AKIL YÜRÜTME SOYUT DÜŞÜNME STRATEJİK OYUN KURMA TAHMİN RİTMİK SAYMA TEK-ÇİFT KAVRAMI	Dört bin yıllık Türk zeka ve strateji oyunudur. İki kişi ile karşılıklı olarak oynanır. Her hamle farklı bir oyun kurgusu gerektirir. Kolay öğrenilen faydalı bir oyundur.
10 YAŞ	ARCİTECTHO	12X40 DAKİKA	ÜÇ BOYUTLU GÖRSEL ALGI TÜME VARIM TÜMDENGELİM GEOMETRİK ŞEKİL TANIMA	Üç boyutlu şekil algısının gelişmesi için hazırlanan oyunda 18 tane geometrik parça ile kitapta verilen üç boyutlu şekilleri yapmaları gerekiyor. Her parçanın yerini bulmanın yanında farklı konumlarını da bulmak zorundalar.
10 YAŞ	REVERİSİ	8X40 DAKİKA	DÜŞÜNME BECERİLERİ OYUN KURMA DOĞRUDAŞ NOKTALAR GÖRSEL ALGI PLANLAMA BİR DEN ÇOK HAMLE DÜŞÜNME	İki kişilik bir strateji oyunudur. Daire şeklindeki pulların bir yüzü siyah, diğer yüzü beyazdır. Doğruduş noktaların geçtiği pulları kendi rengine döndürebilirsiniz. 8x8 lik kare tahtanın en çok karesini alan kazanır.
10 YAŞ	QWIRKLE	6X40 DAKİKA	GÖRSEL ALGI ÖRÜNTÜ SEÇİCİ DİKKAT ZAMANLAMA PLANLAMA GRUP İÇİ UYUM	Birçok alanda ödül almıştır. Grup olarak oynanan çok işlevli bir oyundur. İster strateji isterse grup çalışması olarak farklı etkinlikler yapılabilir. 6 farklı şekil ve renkte hazırlanmış 108 ahşap taş birçok aktive yapılmasına yardımcı olur.
10 YAŞ	KULAMİ	9X40 DAKİKA	AKIL YÜRÜTME PLANLAMA GÖRSEL ALGI STRATEJİK BAKIŞ OYUN KURMA	İki kişilik eğitici bir strateji oyunudur. 28'er tane siyah-kırmızı misketi, 17 bağımsız, 2'li-3'lü-4'lü-6'lı tablalarla oluşturur. Sırayla oynanır. Oyun son taşın konumuna göre devam eder. Sonucu üç farklı puan türünde değerlendirilir. Koordinat sistemine göre oynanan bir oyundur.

Her oyunun kendi işlevine göre gelişim özelliği vardır. En az hafta da bir ders uygulama yapan çocukların çok yönlü kişilik gelişimine önemli katkısı olacaktır.

AKIL OYUNLARI İLKOKUL DERS SAATİ DAĞILIMI						
	1. SINIF	2. SINIF	3. SINIF	4. SINIF	TOPLAM	
1	KEVA	7	7	4	4	22
2	META FORMS	9	5	5		19
3	EQUİLİBRİO	7	6			13
4	Q-BİTZ		6	4	4	14
5	SİX		4	2	2	8
6	ZIPZIP(SKİPPITY)	6	2			8
7	DİZİOS		5			5
8	LOOK LOOK	6				6
9	KULAMİ			5	4	9
10	MANGALA			6	4	10
11	ARCHİTECHTO			6	6	12
12	REVERSİ			3	5	8
13	Q-WİRKLE				6	6
	TOPLAM	35	35	35	35	

AKIL OYUNLARI BECERİ AĞIRLIK TABLOSU					
	BİREYSEL	GRUP	STRATEJİ	ÜRETKENLİK	
1. SINIF		6	6	7	35
2. SINIF	11	11	6	7	35
3. SINIF	11	6	14	4	35
4. SINIF	6	10	15	4	35
	44	33	41	22	140

Görüldüğü gibi 6-7-8. yaşlarda bireysel beceri oyunları ağırlıkta iken, 9-10. Yaşlarda strateji oyunları yer alıyor. Burada hedef çocuğun temel becerilerini tamamlayarak kademeli düşünme sistemine geçmesini sağlamaktır.

ORTAOKULDA AKIL OYUNLARI

Çocukluk çağının sona erdiği, kendi düşünce yargılarının belirginleştiği dönemdir. Daha çok strateji oyunlarından oluşan sistemde, ders konularını kavramalarına yardımcı olabilecek düşünce oyunları yer alır. Olaylara çözümcül bakış açısı kazanmaları için bu dönemdeki uygulamalar

çözümüne yönelik etkinlikler içerir. Sonuca gidebilmek için her yolu denemesi gerektiğini bilerek sabrını zorlar.

Yine bu dönemde bireysel oyunların el becerilerinden ziyade problem çözmeye yönelten uygulamalardan oluşur. Ders müfredatının yoğun ve iç içe konulardan oluşması, kompleks yapıyı çözebilecekleri kıvrak akıl oyunlarına ihtiyaçları vardır. Topolojik düğümler ve üç boyutlu ahşap puzzle oyunları gibi problem çözme uygulamaları bu dönem için uygundur. Bu oyunlar başta çözümsüz gibi görünse de çocuğu birçok yöntem denemek zorunda bırakır. Uygulamaların hedefi, günlük yaşamda karşılaşılabilecekleri şok problemleri çözmeleri için yön göstermektir.

Strateji oyunlarında da her zaman turnuva heyecanını yaşamaları onlar için bulunmaz bir fırsattır. Her oyunun ayrı bir mantık içermesi çocukları çok yönlü düşünmeye sevk eder. Oyunları strateji olarak aynı düşünsek de mantık olarak farklıdır. Mangala'da kullanılan mantığı, ne Reversi ne de Kulami'de görmemiz mümkün değildir. Go oyunu yine mantık olarak diğerlerine hiçbir şekilde benzemez. Bunun yanında Master Mind oyununun permütasyon ve olasılık konusunu içermesi 8. sınıfların matematikte bu konuyu daha rahat anlamalarına yardımcı olur. Kulami, Pentago ve Reversi oyunları koordinat sistemini kavramaların da çok etkilidir. Oyunun kuralında doğrudan noktaların geçtiği yerleri görmeleri gerekir. Bu kural koordinat sisteminin somutlaşmasında önemli bir yere sahiptir.

Ortaokulda akıl oyunları sistemi düşünme ağırlıklı, proje çalışmalarını geliştiren oyunlardan seçilmiştir. Yaş seviyesi dönem olarak bu becerilerin geliştirilmesine ihtiyaç duyar. Gençlik dönemini eğlenceli ve başarılarla dolu etkinliklerle atlatılması, onlar için en büyük kazançtır.

Sistemde kullanılan oyunların belirlenen sürede uygulanmasıyla oluşması hedeflenen beceriler aşağıdaki tabloda verilmiştir. Çocukların kendi seviyeleri farklılıklar gösterebilir.

DÖNEM	OYUN	SÜRE	HEDEFLenen BECERİLER	
11-12-13 YAŞ	META-FOTMS	17X40 DAKİKA	GÖRSEL ALGI DÜŞÜNME BECERİSİ AKIL YÜRÜTME PROBLEM ÇÖZME ORTAK AKIL	Düşünme becerilerinde bireysel oynanan bir oyundur. 9 parça, 1 tablo ve 1 kitaptan oluşur. Her sayfada hazırlanan şifrelere göre parçaları tabloya yerleştirmeleri gerekir. Kolaydan zora hazırlanmış olan şekiller 20. Sayfadan sonra çok iyi akıl yürütmelerini gerektirir.
11-12 YAŞ	KULAMİ	13X40 DAKİKA	AKIL YÜRÜTME PLANLAMA GÖRSEL ALGI STRATEJİK BAKIŞ OYUN KURMA	İki kişilik eğitici bir strateji oyunudur. 28'er tane siyah-kırmızı misketi, 17 bağımsız, 2'li-3'lü-4'lü-6'lı tablolarla oluşturur. Sırayla oynanır. Oyun son taşın konumuna göre devam eder. Sonucu üç farklı puan türünde değerlendirilir. Koordinat sistemine göre oynanan bir oyundur.
11-12 YAŞ	PENTAGO	10X40 DAKİKA	DÜŞÜNME BECERİLERİ OYUN KURMA DOĞRUDAŞ NOKTA GÖRSEL ALGI PLANLAMA STRATEJİK DÜŞÜNME	İki kişi ile oynanan bir strateji oyunudur. Oyun mantığı beşli sıralama yapılarak oynanır. Dört farklı 9'luk tablolar üzerinde 5'li seriyi yakalayan sayı kazanır. Bunun için alt tablayı çevirerek farklı stratejiler uygulanabilir.

12-13-14 YAŞ	QBİTZ	14X40 DAKİKA	GÖRSEL ALGI TÜME VARIM ŞEKİL ZEMİN İLİŞKİSİ	Görsel algı da altın oyun olarak gördüğümüz bir oyundur. 2012 yılının en iyi altın oyunu ödülünü aldı. Dört kişilik grup oyunudur. Her kişiye 16 küp ve bir tabla verilerek 80 farklı şekilden oluşan kartları yapmaları gerekir. Her şekli tamamlamak için küpün yüzeylerini doğru konuma ve doğru yere getirmelidirler.
11-12 YAŞ	REVERSI	15X40 DAKİKA	DÜŞÜNME BECERİLERİ OYUN KURMA DOĞRUDAŞ NOKTA GÖRSEL ALGI PLANLAMA BİRDEN ÇOK HAMLE DÜŞÜNME	İki kişilik bir strateji oyunudur. Daire şeklindeki pulların bir yüzü siyah, diğer yüzü beyazdır. Doğrudaş noktaların geçtiği pulları kendi renginize döndürebilirsiniz. 8x8 lik kare tahtanın en çok karesini alan kazanır.
11-12-13 YAŞ	MANGALA	15X40 DAKİKA	AKIL YÜRÜTME SOYUT DÜŞÜNME STRATEJİK OYUN KURMA RİTMİK SAYMA TEK-ÇİFT KAVRAMI	Dört bin yıllık türk zeka ve strateji oyunumuz iki kişilik çok önemli bir strateji oyunudur. Her hamle farklı bir oyun kurgusu gerektirebilir. Kolay öğrenilen faydalı bir oyundur.
11-12 YAŞ	BECERİKLİ YAPILAR	9X40 DAKİKA	ŞEKİL ALGISI YÖN KAVRAMI GEOMETRİK TERİMLER PLANLAMA ÖLÇME ZAMANI ETKİLİ KULLANMA RİTMİK SAYMA ŞEKİL OLUŞTURMA İŞİTSEL ALGI SIRALAMA	2006 yılında, dünya da en eğitici oyun olarak seçildi. Parçaları ahşap ve bağımsızdır. boyutlarının oranı çok iyi tasarlanmıştır. Her türlü şekli yapabilecekleri bir üretkenlik oyunudur. Matematik konuları rahatlıkla uygulanabilir. Çocukların odaklanma ve motivasyon konusunda gelişebileceği oyundur.
13-14 YAŞ	TOPOLOJİK DÜĞÜMLER	8X40 DAKİKA	DENEME YANILMA AKIL YÜRÜTME PROBLEM ÇÖZME ÇÖZÜMCÜL YAKLAŞIM	4 farklı zorluk derecesinde aşamaları olan düğümler bireysel bir oyundur. Her düğüm bir sonrakine ipucu olur. Fakat hepsinde farklı mantık yürütmek ve çözümü bulmak zorundadırlar.
13-14 YAŞ	3 BOYUTLU AHŞAP PUZZLE	8X40 DAKİKA	DENEME YANILMA AKIL YÜRÜTME ÇÖZÜMCÜL YAKLAŞIM	Birbirinden bağımsız parçaların oluşturduğu şekille oynanır. Bireysel olarak her türlü yöntemi denemeden şekli yapamazlar. Problem çözme teknikleri için sürekli yeni bir yol denemeleri gerekir.

13-14 YAŞ	TANGRAM	7X40 DAKİKA	AKIL YÜRÜTME PROBLEM ÇÖZME DENEME YANILMA PARÇA-ŞEKİL ALGISI	Sadece dört parça ile onlarca şekil yapmaları gerekiyor. Her defasında yeni bir dizilimin olması parça şekil algısının üst düzeyde gelişmesi gerekir.
13-14 YAŞ	BLİK BLOK	16X40 DAKİKA	ÜÇ BOYUTLU ŞEKİL ALGISI PLANLAMA TÜME VARIM TÜMDEN GELİM GEOMETRİ ŞEKİLLER	27 ahşap parça ve 100 tane üç boyutlu şekillerin olduğu kartlardan oluşur. Kartların basitten zora doğru sıralanması parça sayısına göre hazırlanmıştır. Ortaokul çocuklarının bireysel olarak uygulamaları gereken oyunda parçanın birçok konumunu hesap ederek üç boyutlu şekilleri oluşturmaları gerekir.
14 YAŞ	MASTER MİND	4X40 DAKİKA	PERMÜTASYON OLASILIK OYUN KURMA AKIL YÜRÜTME	İki kişilik bir strateji oyunudur. Mantık olarak permütasyon ve varyasyonların değerlendirilmesi gerekir. Dizilen beşli sıralamayı karşıdaki görmeden bulması gerekir. Bir yandan ipuçları verilerek yardımcı olurken, diğer yandan olasılıkları çok iyi düşünülmalıdır.
14 YAŞ	TANGRA MİNO	4X40 DAKİKA	ÜÇ BOYUTLU ŞEKİLLER TÜME VARIM PLANLAMA	Üç boyutlu şekillerin üstten, yandan görünüşlerine göre parçalarla oluşturulması gereken üst düzey bir oyundur. Bireysel olarak oynanır. 18 parça ile üstten görünümü verilen şekilleri doğru hesap edip tamamlamaları gerekir.

Ortaokul döneminde birçok gelişim faaliyetleri tamamlandığı için onları yetişkin gözyle görebiliriz. Yaptıkları tüm çalışmalarda kendi kendilerini kontrol etmelidirler. Birliktelik ruhunun oturması, sosyal uyumun gerçekleşmesi gibi becerileri kazanmalarına yardımcı olmalıyız. Artık arka arkaya hamle düşünmesi, sıra dışı hayaller kurma zamanı gelmiştir. Öğrencilerin bu dönemde yoğun olarak düşünme sistemleri üzerinde durmaları gerekir.

ORTAOKUL DERS SAATİ DAĞILIMI					
OYUNLARI	5. SINIF	6. SINIF	7. SINIF	8. SINIF	TOPLAM
1 KEVA	5	4			9
2 META FORMS	4	4	4	5	17
3 KULAMİ		5	4	4	13
4 Q-BİTZ	4	4	4	2	14
5 MANGALA	6	5	4		15
6 BLİK BLOK	4	4	4	4	16
7 REVERSİ	6	5	4		15
8 T TANGRAM			3	4	7
9 MASTER MİND				4	4
10 PENTAGO	6	4			10
11 3D PUZZLE			4	4	8
12 TOPOLOJİK DÜĞÜMLER			4	4	8
13 TANGRAMİNO				4	4

TOPLAM	35	35	35	35	140
--------	----	----	----	----	-----

	BİREYSEL	GRUP ÇALIŞMASI	STRATEJİ	PROBLEM ÇÖZME	ÜRETKENLİK	
5. SINIF	8	4	18		5	35
6. SINIF	8	4	19		4	35
7. SINIF	8	4	12	11		35
8. SINIF	9	2	8	16		35
	33	14	57	27	9	140