



Göçmenlere Yönelik Dil **Desteği** Avrupa Konseyi Araç Kutusu

49 - Göçmenler için dil **oyunları** ve etkinlikleri

Amaç: Göçmenlerin yeni dildeki kelime **dağarcığı** ve becerilerinin **gelişimini** destekleyebilecek dil etkinlikleri ve oyunlar önermek.

1. Hikâye **kartları**

Bu etkinlik, hem yetişkinlerin hem de çocukların sözlü becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmanın yararlı bir yoludur. Belirli bir temaya odaklanabilir veya karışık bir resim seçkisi kullanabilirsiniz.

Bu etkinlik genellikle çok eğlencelidir, ancak biraz yönlendirme yapmanız ve destek sağlamanız da gerekebilir.



Hazırlık

- Sıradan oyun kartlarıyla aynı boyutta en az 25 kart kesin. Öğrenci grubu ne kadar büyükse o kadar fazla karta ihtiyacınız olacaktır. Aralarından seçim yapabileceğiniz iyi resimler olduğundan emin olun.
- Öğrenciler, özellikle de çocuklar, her bir kartı elle çizmek isteyebilirler.
- Her bir kartın üzerine bir dergiden alınmış bir resim, bir fotoğraf veya dijital 'küçük resim' yapıştırın.

Talimatlar

- Hikâyeyi başlatmak için paketten herhangi bir kart seçin.
- Kartı gruba gösterin ve kartta ne görebileceklerini sorun, örneğin: *Bu nedir? Bir su aygırı.*
- Ardından gruba bir hikâyenin genellikle nasıl başladığını sorun. *Bir varmış bir yokmuş..., Bir zamanlar...* gibi ifadelerle onları yönlendirebilirsiniz.
- Öğrencileri bir hikâyeye başlamak için karttaki resimle ilgili bir cümle kurmaya teşvik edin ve onlara yardımcı olun, örneğin: *Bir zamanlar su aygırımıyla parktaydım. Bir köşeyi döndük ve ...* Öğrencilerin seviyesine bağlı olarak geçmiş zamanı öğretmeye gerek yoktur. Geçmiş eylemleri anlatmak için şimdiki zamanı kullanabilirler (örneğin *Bir gün su aygırımıyla parktayım. Bir köşeyi dönüyoruz ve bir göl görüyoruz...*)

- Bir öğrenciden başka bir kart seçmesini, resmi gruba göstermesini ve hikâyeyi devam ettirmeye çalışmasını isteyin. Örneğin, kartta dans eden bir kız varsa: "Su aygırım çok heyecanlıydı. O da dans etti. Sonra da..." Oyunu oynarken gruba şu ana kadar anlatılan hikâyeyi hatırlatmanız gerekebilir.
- Herkes sırayla ortak bir hikâyeye oluşturmaya yardım edene ve/veya hikâyeye bitene kadar devam edin.
- Zaman varsa, öğrenciler gerektiğinde birbirlerini destekleyerek ve yönlendirerek hikâyeyi hatırlamaya ve yeniden anlatmaya çalışabilirler.

2. Hafıza

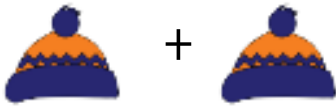
Bu etkinlik, her yaşta göçmen öğrencinin kelime dağarcığını ve dil becerilerini geliştirmesini teşvik etmek için yararlıdır. Çok eğlencelidir ve genellikle çocuklar yetişkinlerden daha iyi yaparlar. Ayrıca öğrencilerin anlayışını kontrol ederken de faydalıdır.

Bu oyun, masaların büyüklüğüne bağlı olarak 2 ila 6 oyuncu için uygundur.

hat	
pen	
bin	
cot	
sun	

Hazırlık

- Normal oyun kartlarıyla aynı boyutta veya biraz daha büyük en az 10 - 20 kart kesin.
- Aşağıdaki yöntemlerden biriyle eşleşen kartlardan oluşan setler hazırlayın:
 - İki ayrı karta aynı resimleri çizerek, basarak ya da yapıştırarak ya da
 - Bir karta bir resim ve diğerine ilgili kelimeyi ekleyerek:



A: Aynı resimleri eşleştirme

veya



B: Bir resmi bir kelimeyle eşleştirme

Sonra her bir kartı kesin. Kartlar farklı yaşlara veya dil seviyelerine göre uyarlanabilir. Örneğin, oyunu daha zorlu hale getirmek için kart sayısını artırabilirsiniz. Daha küçük yaşta göçmenlerle çalışırken yazı olmaması için sadece resimlere yer verebilirsiniz.

- Kart setleri yemek, oyunlar, hayvanlar, kıyafetler gibi farklı konulara da uyarlanabilir.
- Kartlarınızı bilgisayar kullanarak yapmak isterseniz, oyun kartı boyutunda kutular içeren bir tablo yerleştirin ve ardından masaüstünüzden, bellek çubuğunuzdan veya İnternette bir ClipArt görüntüsü ekleyin.

Talimatlar

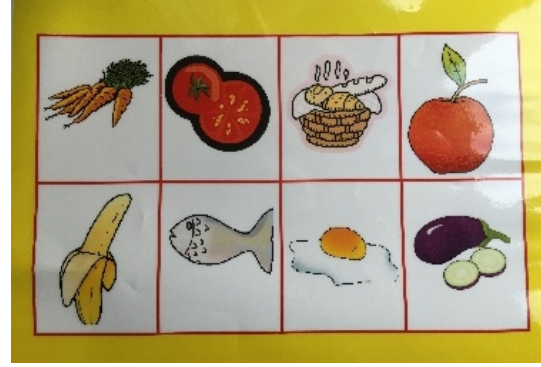
- Kartlar karıştırılır ve bir masanın üzerine yüzü aşağı bakacak şekilde yerleştirilir.

- Öğrencilere oyunun nasıl oynandığını gösterin ve talimatları açıklayın.
- Oyuncular daha sonra sırayla oynarlar. Bir oyuncu, çevirmek için herhangi iki kartı seçerek başlar. Eğer iki kart eşleşirse, oyuncu kartları bir tarafa koyar ve tekrar oynar. Eğer bir oyuncu eşleşmeyen iki kart çevirirse, kartları tam olarak aynı pozisyonda kapalı olarak geri koyar. Daha sonra sıra bir sonraki oyuncuya geçer.
- Oyuncular hangi kartların masanın neresinde olduğunu hatırlamaya çalışmalıdır ki bir kartı çevirdiklerinde eşleşen kartı bulabilsinler.
- Tüm kartlar eşleştiğinde, oyuncular kaç çiftleri olduğunu sayarlar.
- En çok çifti olan kişi oyunu kazanır.

3. Bingo

Bu etkinlik aşağıdakiler açısından faydalıdır:

- Kelime dağarcığı geliştirme
- Öğrenmeyi pekiştirme
- Sosyal becerilerin güçlendirilmesi
- Eğlenme



Hazırlık

- Her öğrencinin bir A4 veya A3 kartı vardır ve uzun kenarları üstte ve altta olacak şekilde yatay olarak kullanırlar. Kartları sekiz eşit bölüme ayırırlar (yukarıya bakın).
- Bingo oyununuz için bir konu seçin ve öğrencilerden mümkün olduğunca çok sayıda ilgili kelime önermelerini isteyin. Öğrencilerin kartlarındaki her bölüme farklı bir resim çizmeleri veya bulup yapıştırmaları gerekir (yani toplamda 8 tane). Bazı daha yaşlı öğrenciler kartlarındaki bölümlere kelime yazmayı tercih edebilir.
- Her öğrencinin Bingo kartının kopyalarını çıkarmak için bir fotokopi makinesi kullanın. Daha sonra bunları keserek öğrencilerin Bingo kartlarındaki her bir öge için bir küçük resim kartı (veya kelime kartı) elde edin (öğrenciler aynı öğeleri çizmiş olabilir, bu nedenle tekrarlamaya gerek yoktur - sadece en iyi çizimi veya resmi seçin).
- Yuvarlak fişler bulun (her öğrenci için 8 adet) veya öğrencilerden oyun sırasında kullanmak üzere küçük paralar getirmelerini isteyin.

Konular

Öğrencilerin neye ilgi duyduklarını veya ne için kelime öğrenmek istediklerini öğrenin. İşte Bingo oyununda uygun olabilecek bazı konular:

Meyveler	Sebzeler
Evdeki eşyalar	Hayvanlar
Giysiler	Ulaşım
Spor	Duygular
vb.	(duygularla eşleşen yüzler veya her duygu için ilgili kelime)

Talimatlar

- Her oyuncunun/öğrencinin önünde büyük Bingo kartı olsun. Tüm Bingo kartlarının çift olduğundan emin olun.
- İlk olarak, herkesin hedef dildeki ögeyi tanımlayabildiğini kontrol etmek için her küçük resim veya kelime kartını sırayla kaldırın. Gerekğinde onlara yardım edin.
- Tüm kartları gözden geçirdikten sonra oyun başlayabilir. Bir kartı kaldırın ve örneğin "*Bu nedir?*" diye sorun.
- Bingo kartında o ögenin resmi (veya ilgili kelime) olan herkes hedef dilde doğru kelimeyi söyler ve ardından Bingo kartındaki ilgili bölümü bir sayaç veya bozuk parayla kapatır.
- Kartındaki tüm resimleri/kelimeleri kapatan ilk kişi oyunu kazanır. Bu gerçekleştiğinde "Bingo!" diye bağırır.

Yararlı kaynaklar

- SparkleBox kart yapmak için çok faydalı ücretsiz kaynaklara sahiptir: www.sparklebox.co.uk
- Hafıza oyunu da dâhil olmak üzere çevrim içi etkinlikler için şablonlar sağlayan çok çeşitli ücretsiz uygulamalar ve İnternet siteleri vardır: Wordwall ([Wordwall | Create better lessons quicker](http://www.wordwall.net)), Flippity (<https://flippity.net/>) ve Educandy (<https://www.educandy.com/#>)
- Bingo oyunları oluşturmak için pek çok fikir <https://www.wikihow.com/Play-Bingo> adresinde bulunabilir.