

DERS: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF : 3

ÖĞRENME ALANI: MANGALA (DÜŞÜNME BECERİLERİ)

ALT ÖĞRENME ALANI: OYUN KURALLARINI KAVRAMA

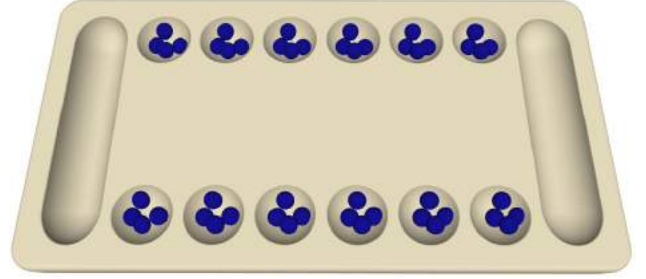
BECERİLER: OYUN KURMA, PLANLAMA, ÜRETKEN DÜŞÜNME, ÖZGÜN DÜŞÜNME, GÖRSEL ALGILAMA, GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME, PLANLI VE DÜZENLİ ÇALIŞMA,

SÜRE: 40 dakika

Hedef-1: Mangala oyunu tanıyorum.

KAZANIMLAR:

- 1.1. Mangala oyunu tarihçesini merak eder.
- 1.2. Anlatılanları dikkatle dinler.
- 1.3. Dinlediklerinden çıkarımlarda bulunur.
- 1.4. Oyunun karşılıklı yenmeye dayalı olduğunu bilir.
- 1.5. Oyun tahtasında bulunan ocak ve hazne sayılarını belirtir.
- 1-6. Kutunun içinden taşları çıkarıp dörder dörder tahtaya dizer.



DERSE HAZIRLIK

Öğretmen derse başlamadan önce öğrencileri sıralarına düzgün şekilde oturmalarını sağlar. Dikkatlerini topladıktan sonra oyunun kutusunu eline alarak "Mangala" oyununu tanıtır. Çok sevecekleri eğlenceli bir oyun oynayacaklarını belirtir. Mangalanın tarihçesi hakkında bilgi verir. Oyun kuralları ve oynama şekli hakkında bilgi verir. Daha sonra sınıfı ikiye ayırarak karşılıklı oturmaları gerektiğini belirtir. Oyunları dağıtır.

MANGALA OYUNU'NUN TARİHÇESİ

Mangala Türk zeka ve strateji oyunu ile ilgili tarihi araştırmalar oyunun Sakalar, Hunlar ve Göktürkler döneminde oynandığını göstermektedir. Günümüzde pek çok Türk halkında unutulmuş bu oyun, konargöçer bozkır hayatını son yüzyıllara kadar devam ettiren Kazak, Kırgız, Türkmen ve Altay gibi bazı Türk halkları arasında günümüze kadar gelmiştir.

Türkler yerleşik hayata geçip şehirlerde yaşamaya başladıkları zaman da bu oyunu oynamaya devam etmişlerdir. Nitekim Karahanlılar, Selçuklular ve nihayet Osmanlıların da Mangala adıyla oyunu devam ettirdiğini görüyoruz. Bunu XVI. yüzyıla ait Osmanlı minyatürlerinden de izlemek mümkündür.

Araştırmacı Philip Townshend'e göre bir toplumda, insanlarda en çok beğenilen ve örnek alınan niteliklerden şu yedisi Mangala oyunuyla ilgilidir:

- 1- Kurnazlık: Oyunun stratejisini planlamak ve oyun kurallarını kendi çıkarları doğrultusunda kullanabilmek.
- 2- Uyanıklık: Karşısındakinin kurnazlığına karşı savunma ve önlem.
- 3- Önceden görme: Hazırladığı oyun manevrasına karşı rakibinin tepkisini kestirebilme yeteneği.
- 4- Esneklik: Beklenmedik durumlarda hemen tepki gösterebilme yeteneği.
- 5- Direnme: Tüm şaşırtmalara karşın, kendi planını sonuna dek sürdürebilme yeteneği.
- 6- Sağgörü: Oyunda rakibinden plan ve gücünü gizleyebilme yeteneği.
- 7- Bellek: Hasminin sağgörüsüne karşın, onun durumunu ve gücünü ne denli saklarsa saklasın kestirebilme yeteneği.

Mangala'nın çağdaşı olduğu diğer oyunlardan farkı, dağıdaki çobandan, 70 yaşında ki bilgine, İstanbul'da sarayda ki hanım sultandan 6 yaşında ki çocuğa kadar her yaşta ve kültürden insanın oynayabilmesidir.

İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Tüm öğrencilerin taşları dörder tane ocaklara dizmelerini belirtilir.

Sayıların doğru olması gerektiği belirtilir.

Kur'a çekme işlemini gösterir. Bütün gruplara kur'a çektirir.

Daha sonra oyunun nasıl oynanacağı konusunda eline aldığı bir oyun tahtası üzerinde kuralları anlatır.

İlk olarak nereden başlaması gerektiği ve sonraki sürecini anlatır.

(Hazne nedir? Ocak nedir? Ve hangi yönde ilerlenecek?)

Oyun başlangıcını göstererek anlatır. Sınıfın oyuna başlamasını ve sonra tekrar kendisini dinlemelerini belirtir.

Sınıfı dolaşarak kontrol eder.

Dersin son beş dakikası uygulamaların toplanmasına ayrılır.

Bu ders acele etmeden oyunu normal uygulamalarına izin verelim. Bilenlerle bilmeyenleri eşleştirmekte oyunun öğrenilmesinde etkili oluyor. Her kuralı anlatıp sonra öğretelim.

DERS: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF : 2

ÖĞRENME ALANI: MANGALA (DÜŞÜNME BECERİLERİ)

ALT ÖĞRENME ALANI: OYUN KURALLARINI KAVRAMA

BECERİLER: OYUN KURMA, PLANLAMA, ÜRETKEN DÜŞÜNME, ÖZGÜN DÜŞÜNME, GÖRSEL ALGILAMA, GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME, PLANLI VE DÜZENLİ ÇALIŞMA,

SÜRE: 40 dakika

Hedef-2: Mangala oyununda taşların hareketleri ve oyun kuralları

KAZANIMLAR

1. Oyun başlangıç kurallarını söyler.
2. Oyun tahtası üzerinde hazne ve ocakların özelliklerini anlatır.
3. Oyuna nasıl başlanacağını belirtir.
4. Oyunda hangi ocaktan başlaması gerektiğini bilir. İsteddiği ocaktan başlar.
5. İlk taşı başladığı ocağa bırakarak taşları sağdaki ocaklara doğru sırasıyla bırakır.
6. Son taş kendi haznesine geldiğinde tekrar oynaması gerektiğini bilir.
7. Son taş kendi haznesine gelmediğinde sıranın rakibe geçtiğini belirtir/bilir.
8. Son taşın rakibin ocağındaki taşları çift yaptığını fark eder.
9. Rakibin ocağında çift yaptığı taşların hepsini alır kendi haznesine kor.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen, öğrencilere oyunları dağıtmadan önce bir önceki derste mangala ilgili neler anlattığını sorar. Bu derste de herkes istediği arkadaşıyla eşleşerek oturabilir. Kuralların tamamının öğrenilmesinden sonra artık seçerek oturacaklarını belirtir. Şimdi dikkatlerini iyi toplamaları gerektiğini bu derste oyun kurallarını anlatacağını belirtir. Oyunları dağıtarak normal dizmelerini ister.

İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Tüm öğrencilerin taşları doğru şekilde dizmelerini belirtilir.

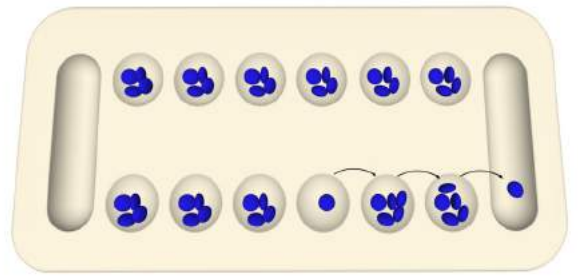
Gerekli kontroller yapılarak dikkatleri çekilir. Öncelikle oyuna başlanabilmesi için kur'a çekmelerini ister. Bu ders maç yapmayacaklarını uygulama yapacaklarını belirtir.

Kural -1 anlatılır. (anlatımdan sonra birinci oyuncuların aynı şekilde uygulamalarını belirtir.

Kural -2

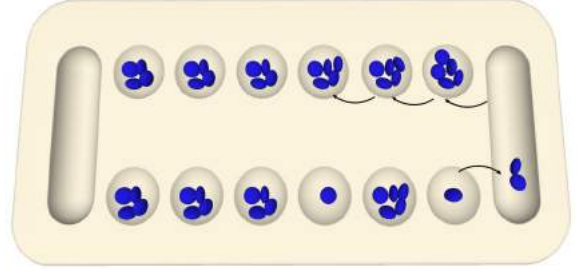
Uygulamayı bitiren öğrenciler birkaç parçayla hayali şekiller yapabilirler.

Yapamayan öğrencilerin yanlış tespitlerini yapılır. (Yanlış parçayı mı seçiyorlar-yada parçanın konumunu mu yanlış yerleştiriyor.) kontrol edilerek yardımcı olunur.

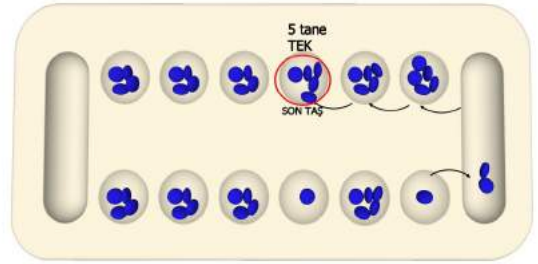


Kural-1 Son taşın hazneye düşmesi:

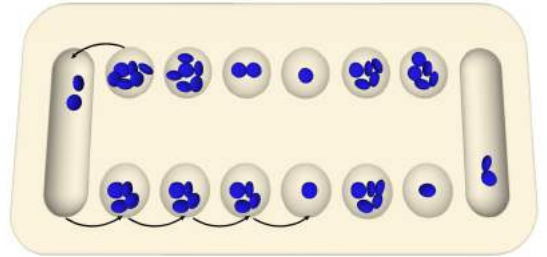
Elimdeki taşları tek tek bırakır, son taş kendi hazneme düşerse yine sıra ben de olur.



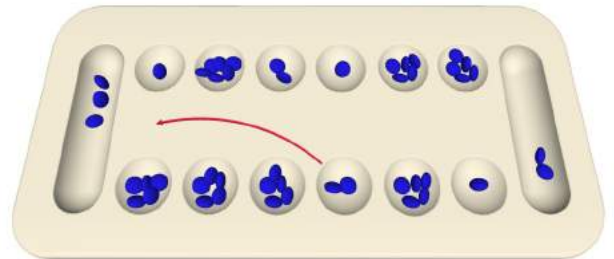
İkinci defa oynadığında son taş rakibin ocağına düşüyor. 5 tane oldu. Tek sayı, eğer 2,4,6 olsaydı çift olacaktı ve taşları biz alacaktık.



Kural-2 Çift yapma



Oyuncunun son taşı rakibin ocağını 2,4,6 yaparsa, yani çift olursa ocaktaki tüm taşları alır hazneye koyar.



Son taş rakibin ocağını 2 (çift) yaptığı için iki taşı da alır.

DERS: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF : 2

ÖĞRENME ALANI: MANGALA (DÜŞÜNME BECERİLERİ)

ALT ÖĞRENME ALANI: OYUN KURALLARINI KAVRAMA

BECERİLER: OYUN KURMA, PLANLAMA, ÜRETKEN DÜŞÜNME, ÖZGÜN DÜŞÜNME, GÖRSEL ALGILAMA, GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME, PLANLI VE DÜZENLİ ÇALIŞMA,

SÜRE: 40 dakika

KAZANIMLAR

- 2-1 Oyun başlangıç kurallarını söyler.
- 2-2 Oyun tahtası üzerinde hazne ve ocakların özelliklerini anlatır.
- 2-3 Oyuna nasıl başlanacağını belirtir.
- 2-8 Son taşın rakibin ocağındaki taşları çift yaptığını fark eder.
- 2-9 Rakibin ocağında çift yaptığı taşların hepsini alır kendi haznesine kor.
- 2-10 Kendi önünde boş olan ocağa son taşı düşürerek karşı rakip ocağındaki taşlarla birlikte alabileceğini bilir/alır.
- 2-11 Boş ocağa son taşını düşür. Rakibin taşlarını ve son taşını alır.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen, öğrencilere oyunları dağıtmadan önce grupları kontrol eder. Bir önceki dersten rahatsız eden öğrencilerin yerlerini değiştirir. Kutuyu nasıl açacaklarını tekrar canlı olarak gösterir. Oyunlar dağıtılır. Dağıtımdan sonra tekrar parçaların karışmaması için gerekli kontrolleri yapar.

İŞLENİŞ:

Bu ders en az üç tane şekil yapmaları gerektiği belirtilir.

Herkesin öncelikle parçaları karışmaması için tedbir almaları gerektiği söylenir.

Rastgele şekil yapımı olmaması önce istenen parçaları seçip ayırmaları söylenir. Öğretmen öğrencilerin parçaları ayırıp ayırmadıklarını kontrol eder. (Hiçbir şekilde sert ikaz kullanılmamalı. Başlangıç derslerinde çocuk kendini rahat hissetmelidir.)

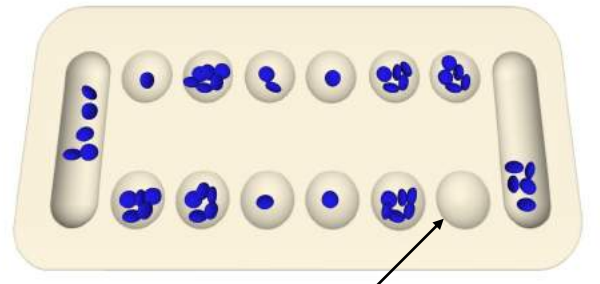
Ölçü kavramından kısaca bahsedilir. Parçaları çabuk bozulan öğrencilerin ölçmeye önem vermeleri sağlanır.

Uygulamayı hızlı bitiren öğrencilerin şekillerinin düzgün olmasına önem verilir. Parçalar arasındaki mesafelerin resimdekilerle aynı olması belirtilir.

Yetenekli öğrencilerin yönlendirilmesi: Sınıfı seviyesinin üzerinde gelişim gösteren öğrencileri ön plana çıkarmadan yönlendirelim. Öncelikle :

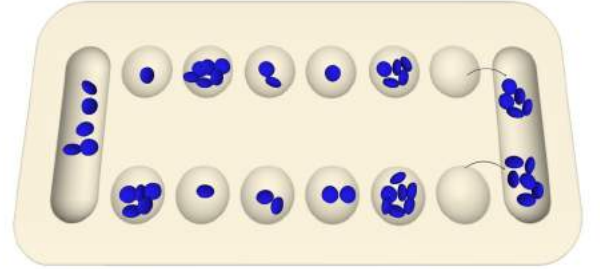
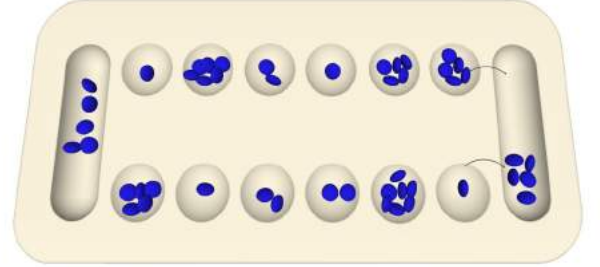
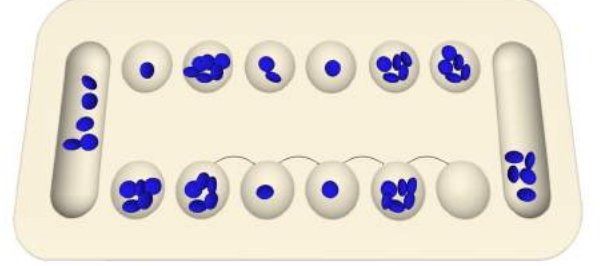
- 1- Hızlı şekil yapabilen çocukların şekillerinin çok düzenli olmasına önem verilir.
- 2- düzenli şekiller yapıldıktan sonra oranlara dikkat edilir. Resimdeki ile öğrencilerin yaptığı şekillerin oranının aynı olmasına dikkat edilir.
- 3- Bu tür öğrencilere kitap veya karttaki resimler belli bir süre gösterilir. Daha sonra bakmadan yapmaları sağlanır.

Bu oyunda öğrencilerin seviyesine göre simetri kelimesi kullanılabilir. (Örnek tepedeki üçgenin yine iki simetrik üçgenden oluştuğu)



Kural 3 Boş ocağa düşen son taş

Eğer bir ocaktaki son taşımızı boş olan ocağa düşürebilsek, hem karşı ocaktaki taşları hem de son taşımızı haznemize koyarız. Sıra rakibe geçer.



Son taşı ve karşı ocaktaki taşların hepsini aldı.

Kural 4 ocakları ilk bitiren kalanları alır.

