

EĞİTSEL OYUNLAR (ÇÖZÜMLÜ CEVAPLAR)

1. BÖLÜM - EĞİTSEL OYUNLARA GİRİŞ

1- Belirli bir amaca yönelik, kurallı ya da kuralsız uygulanan, her durumda bireyin istemli ve eğlenerek katılım sağladığı; psikomotor, bilişsel, duygusal ve toplumsal gelişimine katkıda bulunan en etkili öğrenme ortamı şeklinde tanımlanan kavram 'Oyun' dur. Eğitsel oyunlar ise belirli eğitsel hedefler doğrultusunda oyun alanı, oyuncu düzeyi, oyuncu sayısı, oyun zamanı, tekrar sayısı ve kullanılacak materyal açısından önceden tasarlanan oyunlardır.

Cevap D

2- Eğitsel oyunlar; belirli eğitsel hedefler doğrultusunda oyun alanı, oyuncu düzeyi, oyuncu sayısı, oyun zamanı, tekrar sayısı ve kullanılacak materyal açısından önceden tasarlanan oyunlardır. Belirli bir amaca yönelik, kurallı ya da kuralsız uygulanan, her durumda bireyin istemli ve eğlenerek katılım sağladığı; psikomotor, bilişsel, duygusal ve toplumsal gelişimine katkıda bulunan en etkili öğrenme ortamı şeklinde tanımlanan kavram 'Oyun' dur.

Cevap B

3- Piaget, oyunu "uyum" olarak nitelemektedir. Çocuk gelişimi irdelemelerine kognitif bakış açısı ile katkı sağlayan Piaget'nin "zekâ" kavramını "bireyin çevreye uyum sağlaması" olarak tanımladığı düşünülünce oyunun da bu uyum sağlamadaki tesirleri kesinlikle göz ardı edilemez. Eflatun (Platon), oyunun eğitsel öneminden söz ederek küçük yaştaki çocukların oyunlarla büyümesi, çocukların eğitiminin "beden eğitimi" ve "ruh eğitimi" olmak üzere iki şekilde incelenmesi ve çocukların eğitimleri için önce ebeveynlerin yetiştirilmesi gerektiğini öne sürmüştür. Oyun kavramını "Pratik" olarak nitelendiren bilim insanı Gross'tur. Montaigne, "oyun" kavramını "çocukların en ciddi uğraşları" olarak nitelemiştir.

Cevap A

4- Eflatun (Platon), oyunun eğitsel öneminden söz ederek küçük yaştaki çocukların oyunlarla büyümesi, çocukların eğitiminin "beden eğitimi" ve "ruh eğitimi" olmak üzere iki şekilde incelenmesi ve çocukların eğitimleri için önce ebeveynlerin yetiştirilmesi gerektiğini öne sürmüştür.

Cevap E

5- Oyun kavramını "Pratik" olarak nitelendiren bilim insanı Gross'tur. Gross'a göre çocuklar, gelecekteki yaşamlarında sergileyecekleri davranış formlarını oyun yolu ile dener ve bu yol ile geleceğe ilişkin tecrübe kazanır. Ona göre oyun, çocukları hayata hazırlar.

Cevap A

6- Montaigne, "oyun" kavramını "çocukların en ciddi uğraşları" olarak nitelemiştir.

Cevap C

7- Huizinga, "Homo Ludens" adlı kitabında insan medeniyetinin umumî oyun kavramına hiçbir ana özellik katmadığını belirterek oyunun kültürden daha eski olduğunu ifade etmiştir.

Cevap A

8- Antik Romalıların asırlar boyunca oynadıkları "Troia" oyunu, günümüzdeki cirit oyununun önceli olarak kabul edilmektedir.

Cevap E

9- Kâşgarlı Mahmud'un Dîvânü Lugâti't-Türk adlı eserinde "Karaguni" oyunundan "Akşamüzeri çocukların sokaklarda saklanarak oynadıkları oyundur." Şeklinde bahsetmektedir. Bu da günümüzde oynanan "Saklambaç" oyununun önceli olarak kabul edilmektedir.

Cevap B

10- Oyunun Yapısal Temelleri

- **Fiziksellik:** Bireyin oyun içerisindeki motor hareketlerini ve koordinasyon düzeyini içermektedir.
- **Sosyallik:** Kişinin, oyunda yardımlaşma, dayanışma, oyun arkadaşları ile kurduğu iletişim ve ilişkileri içermektedir.
- **Keyiflilik:** Bireyin oyundaki duygu durumlarını ve oyundan haz almasını içermektedir.
- **İsteklilik:** Bireyin oyuna katılmasındaki isteği ve oyunu kazanmasındaki arzusunu içermektedir.
- **Kavramsallık:** Bireyin oyun içerisinde farklı karakterdeki rolleri üstlenmesi ve oyun stratejisi geliştirmesini içermektedir.

Cevap D

11- Oynanan bir oyunda akıp giden zaman, farklı oyuncular için çok fazla ya da çok az olabilir. Bu durumu şu şekilde açıklayabiliriz: Oyun, oyuncunun haz aldığı bir oyun ise zaman hızlı bir şekilde akıp gidecektir. Bu durumda zamanın nasıl eridiğini anlayamayan oyuncu, oyuna tüm benliğiyle ortak olmuş demektir. Oyunun başlangıcından az bir süre sonra bunalan oyuncu için ise oyun zamanı bir türlü geçmeyecektir. Zaman olarak aynı olan fakat oyuncular için çok yavaş ya da çok hızlı geçen bu süreye "psikolojik zaman" diyebiliriz.

Cevap E

12- Eğitimsel oyunların her zaman, her durumda, her yaş bandında alâka görmesinin ve eğitimde bir araç olarak kullanılmasının kaynaklandığı nitelikleri şu şekilde sıralayabiliriz:

- Karmaşık ve kompleks bir yapıya sahip olması
- Özgür ve bağımsız bir ortam oluşturması
- Motivasyon kaynağı olması
- Birlik ve beraberlik oluşturması
- Sonucunun belirgin olmaması

Cevap A

13- Oyunların gelişim devrelerine göre planlanarak ve tasarlanarak hazırlanması, oyunlara eğitimsel nitelik kazandıran en önemli özelliktir.

Cevap C

14- Eğitimsel oyunlarda oyuncunun karşısına kompleks bir görev çıkar ve oyuncuya sınırlı bir süre verilir. Verilen bu sınırlı sürede oyuncu görevi yapamazsa senaryo iptal olur. Daha sonraki zamanlarda oyuncu, verilen sınırlı sürede kompleks görevleri gerçekleştirmeye başladığında kritik düşünme becerisi kazanmış olur.

Cevap E

15- Eğitimsel oyunların her durumda ve her yaş düzeyinde alâka görmesini, eğitimsel oyunların "sonucunun belirgin olmaması" özelliğinin bir sonucu olarak değerlendirebiliriz. Çünkü; sonucu belirsiz olan oyunlar her zaman ve her yaşta insan için ilgi çekici olmuştur

Cevap C

16- Oyunun Yapısal Temelleri

- **Fiziksellik:** Bireyin oyun içerisindeki motor hareketlerini ve koordinasyon düzeyini içermektedir.
- **Sosyallik:** Kişinin, oyunda yardımlaşma, dayanışma, oyun arkadaşları ile kurduğu iletişim ve ilişkileri içermektedir.
- **Keyiflilik:** Bireyin oyundaki duygu durumlarını ve oyundan haz almasını içermektedir.
- **İsteklilik:** Bireyin oyuna katılmasındaki isteği ve oyunu kazanmasındaki arzusunu içermektedir.
- **Kavramsallık:** Bireyin oyun içerisinde farklı karakterdeki rolleri üstlenmesi ve oyun stratejisi geliştirmesini içermektedir.

Cevap A

2. BÖLÜM - OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI VE OYUN KURAMLARI

1- Genel olarak oyunun sınıflandırılması şu şekildedir:

OYUN			
Mücadele ve Yarışma Oyunları	Macera ve Heyecan Oyunları	Gösteri ve Rol Oyunları	Şans Oyunları
Fiziksel beceri oyunları	Dağcılık	Tiyatro	Yazı tura
Fiziksel beceri ve strateji oyunları	Motorlu sürat yarışları	Meddah	Tekerlemeler
Strateji oyunları	Sallanma	Sinema	
Strateji ve şans içeren fiziksel beceri oyunları	Trekking	Opera	
		Orta oyunu	

Cevap A

2- Genel olarak oyunun sınıflandırılması şu şekildedir:

OYUN			
Mücadele ve Yarışma Oyunları	Macera ve Heyecan Oyunları	Gösteri ve Rol Oyunları	Şans Oyunları
Fiziksel beceri oyunları	Dağcılık	Tiyatro	Yazı tura
Fiziksel beceri ve strateji oyunları	Motorlu sürat yarışları	Meddah	Tekerlemeler
Strateji oyunları	Sallanma	Sinema	
Strateji ve şans içeren fiziksel beceri oyunları	Trekking	Opera	
		Orta oyunu	

Cevap C

3- Eğitsel oyunlar çeşitli şekillerde sınıflandırılmıştır. Sınıflandırmaların çeşitli olması, eğitsel oyunların çok yönlü olmasından kaynaklanmaktadır. Genel olarak eğitsel oyunlar, oyun karakterine (uygulanma biçimi) ve oynatılma amaçlarına göre iki şekilde sınıflandırılmıştır. Eğitsel oyunlar, oyun karakterine göre "taklit ve hayal oyunları", "mücadele oyunları" ve "sportif oyunlar" olmak üzere üç kategoride incelenir. Oyun karakterine (uygulanma biçimi) göre sınıflandırma şu şekildedir:

EĞİTSEL OYUNLAR					
TAKLİT OYUNLARI		MÜCADELE OYUNLARI		SPORTİF OYUNLAR	
Yaş Gruplarına Göre	Oynandıkları Alana Göre	Oyuncu Sayılarına Göre	Oynanma Düzenlerine Göre	Kullanılan Materyallere Göre	Amaçlarına Göre
Okul Öncesi 0-6 yaş	Sınıf Oyunları	Bireysel Oyunlar	Çizgide Oynanan Oyunlar	Araçta Oynanan Oyunlar	Eğlence Amaçlı
Temel Eğitim 6-8, 9-11, 12-14 yaş	Salon Oyunları	İkili Oyunlar	Çemberde Oynanan Oyunlar	Araçlı Oyunlar	Eğitim Amaçlı
Yetişkinlik 18 yaş ve üzeri	Su Oyunları	Takım Oyunları	Dağınık Düzendeki Oynanan Oyunlar	Araçsız Oyunlar	Sağlık Amaçlı
Yaşlılık 45 yaş ve üzeri	Kış Oyunları				
	Bahçe Oyunları				

Cevap E

4- Temel Eğitim Dönemi (6-14 yaş) Oyunları

Çocukların kurallı oyunları daha çok icra etmeye başladıkları bu dönemde; satranç, ip atlama ve sek sek gibi kurallı oyunlar çocuklar tarafından daha çok oynanmaktadır. Erkek çocukları daha çok grup oyunlarından ve yarışmalardan haz alırken kız çocukları ise yakın dostluklar kurarak ip atlama ve sek sek gibi oyunlardan haz alırlar.

Cevap B

5- Ortaöğretim Dönemi (14-18 yaş) Oyunları

Soyut düşünme ve mantık yürütme becerileriyle oynanan oyunların ön planda olduğu bu dönemde; çoğunlukla mutlak kurallı olan ve kompleks oyunlar oynanır. Örneğin; dama ve satranç gibi zekâya dayalı oyunlar, bu dönemin en yaygın oyunları arasında yer almaktadır.

Cevap A

6- Oyun aktivitelerinin sınıflandırılması pek çok bilim insanı tarafından değişik biçimlerde yapılmıştır. Bu düşünürler, bakış açılarına göre oyunları çeşitli şekillerde sınıflandırmışlar ve oyunların kapsamlarını farklı

OYUN SINIFLANDIRMALARI				
PARTEN	HURWITZ	CAILLOIS	PIAGET	NICHOLS
<i>Tek başına oyun</i>	<i>Pratik oyunlar</i>	<i>Yarışmalı oyunlar</i>	<i>Alıştırmalı oyun</i>	<i>Bireysel etkinlikler</i>
<i>İzleyici davranış (Oyunu izleme)</i>	<i>Yapı oyunları</i>	<i>Şans oyunları</i>	<i>Sembolik oyun</i>	<i>Dans ve ritmik etkinlikler</i>
<i>Paralel oyun</i>	<i>Yuvarlanma oyunları</i>	<i>Taklit oyunları</i>	<i>Kurallı oyun</i>	<i>Eğitsel oyunlar ve takım sporları</i>
<i>Birlikte oyun</i>	<i>Drama oyunları</i>	<i>Heyecan verici oyunlar</i>		
<i>Kooperatif oyun (İş birlikçi oyun)</i>	<i>Kurallı oyunlar</i>			

şekillerde incelemişlerdir.

Cevap B

7- Parten'in Oyun Sınıflandırması

- **Tek Başına Oyun:** Çocuk çevresindeki çocuklardan etkilenmeden yalnız başına oynar. Çevresindeki çocukları gözlemler ancak onlarla sosyal iletişimi yoktur. Oyun materyaliyle baş başa kalmayı tercih eder. Oyun materyalleri diğerleriyle aynı değildir.
- **İzleyici Davranış:** Çocuk, oyuna katılmamakla beraber oyun oynayanların etrafında dolaşmayı ve sorular sormayı tercih eder.
- **Paralel Oyun:** Aynı oyun materyallerini kullanan çocukların yan yana oynamalarına rağmen faaliyetlerini bağımsız sürdürmeleridir. Sosyal iletişim yoktur.
- **Birlikte Oyun:** Çocuk, diğer çocuklarla beraber oynar, gruba katılır ve iletişime geçer. Birlikte oynanan oyunda çocuklar birbirlerinden fikir ve oyuncak alışverişinde bulunurlar. Aynı oyunda yer alır, aynı malzemeleri kullanır ancak yine kendi oyunlarına devam ederler. Oyun, doğaçlama olarak çocukların isteklerine göre gelişir. Benmerkezci davranış ağır basar.
- **Kooperatif Oyun:** Bu aşamada çocuklar arasında gerçek manada sosyal bir iletişim vardır. Oyun içinde birbirlerine ihtiyaç hissederler ve iş birliği yaparak oynarlar. Oyunlarının ortak bir amacı vardır.

Soruda aynı oyun materyalini kullanan ve sosyal iletişimi olmayan iki çocuktan söz ediliyor. Bundan dolayı cevabımız paralel oyun olacaktır.

Cevap E

8- Parten'in Oyun Sınıflandırması

- **Tek Başına Oyun:** Çocuk çevresindeki çocuklardan etkilenmeden yalnız başına oynar. Çevresindeki çocukları gözlemler ancak onlarla sosyal iletişimi yoktur. Oyun materyaliyle baş başa kalmayı tercih eder. Oyun materyalleri diğerleriyle aynı değildir.
- **İzleyici Davranış:** Çocuk, oyuna katılmamakla beraber oyun oynayanların etrafında dolaşmayı ve sorular sormayı tercih eder.
- **Paralel Oyun:** Aynı oyun materyallerini kullanan çocukların yan yana oynamalarına rağmen faaliyetlerini bağımsız sürdürmeleridir. Sosyal iletişim yoktur.
- **Birlikte Oyun:** Çocuk, diğer çocuklarla beraber oynar, gruba katılır ve iletişime geçer. Birlikte oynanan oyunda çocuklar birbirlerinden fikir ve oyuncak alışverişinde bulunurlar. Aynı oyunda yer alır, aynı malzemeleri kullanır ancak yine kendi oyunlarına devam ederler. Oyun, doğaçlama olarak çocukların isteklerine göre gelişir. Benmerkezci davranış ağır basar.
- **Kooperatif Oyun:** Bu aşamada çocuklar arasında gerçek manada sosyal bir iletişim vardır. Oyun içinde birbirlerine ihtiyaç hissederler ve iş birliği yaparak oynarlar. Oyunlarının ortak bir amacı vardır.

Cevap E

9- Parten'in Oyun Sınıflandırması

- **Tek Başına Oyun:** Çocuk çevresindeki çocuklardan etkilenmeden yalnız başına oynar. Çevresindeki çocukları gözlemler ancak onlarla sosyal iletişimi yoktur. Oyun materyaliyle baş başa kalmayı tercih eder. Oyun materyalleri diğerleriyle aynı değildir.
- **İzleyici Davranış:** Çocuk, oyuna katılmamakla beraber oyun oynayanların etrafında dolaşmayı ve sorular sormayı tercih eder.
- **Paralel Oyun:** Aynı oyun materyallerini kullanan çocukların yan yana oynamalarına rağmen faaliyetlerini bağımsız sürdürmeleridir. Sosyal iletişim yoktur.
- **Birlikte Oyun:** Çocuk, diğer çocuklarla beraber oynar, gruba katılır ve iletişime geçer. Birlikte oynanan oyunda çocuklar birbirlerinden fikir ve oyuncak alışverişinde bulunurlar. Aynı oyunda yer alır, aynı malzemeleri kullanır ancak yine kendi oyunlarına devam ederler. Oyun, doğaçlama olarak çocukların isteklerine göre gelişir. Benmerkezci davranış ağır basar.
- **Kooperatif Oyun:** Bu aşamada çocuklar arasında gerçek manada sosyal bir iletişim vardır. Oyun içinde birbirlerine ihtiyaç hissederler ve iş birliği yaparak oynarlar. Oyunlarının ortak bir amacı vardır.

Cevap A

10- Parten'in Oyun Sınıflandırması

- **Tek Başına Oyun:** Çocuk çevresindeki çocuklardan etkilenmeden yalnız başına oynar. Çevresindeki çocukları gözlemler ancak onlarla sosyal iletişimi yoktur. Oyun materyaliyle baş başa kalmayı tercih eder. Oyun materyalleri diğerleriyle aynı değildir.
- **İzleyici Davranış:** Çocuk, oyuna katılmamakla beraber oyun oynayanların etrafında dolaşmayı ve sorular sormayı tercih eder.
- **Paralel Oyun:** Aynı oyun materyallerini kullanan çocukların yan yana oynamalarına rağmen faaliyetlerini bağımsız sürdürmeleridir. Sosyal iletişim yoktur.
- **Birlikte Oyun:** Çocuk, diğer çocuklarla beraber oynar, gruba katılır ve iletişime geçer. Birlikte oynanan oyunda çocuklar birbirlerinden fikir ve oyuncak alışverişinde bulunurlar. Aynı oyunda yer alır, aynı malzemeleri kullanır ancak yine kendi oyunlarına devam ederler. Oyun, doğaçlama olarak çocukların isteklerine göre gelişir. Benmerkezci davranış ağır basar.
- **Kooperatif Oyun:** Bu aşamada çocuklar arasında gerçek manada sosyal bir iletişim vardır. Oyun içinde birbirlerine ihtiyaç hissederler ve iş birliği yaparak oynarlar. Oyunlarının ortak bir amacı vardır.

Cevap C

11- Parten'in Oyun Sınıflandırması

- **Tek Başına Oyun:** Çocuk çevresindeki çocuklardan etkilenmeden yalnız başına oynar. Çevresindeki çocukları gözlemler ancak onlarla sosyal iletişimi yoktur. Oyun materyaliyle baş başa kalmayı tercih eder. Oyun materyalleri diğerleriyle aynı değildir.
- **İzleyici Davranış:** Çocuk, oyuna katılmamakla beraber oyun oynayanların etrafında dolaşmayı ve sorular sormayı tercih eder.
- **Paralel Oyun:** Aynı oyun materyallerini kullanan çocukların yan yana oynamalarına rağmen faaliyetlerini bağımsız sürdürmeleridir. Sosyal iletişim yoktur.
- **Birlikte Oyun:** Çocuk, diğer çocuklarla beraber oynar, gruba katılır ve iletişime geçer. Birlikte oynanan oyunda çocuklar birbirlerinden fikir ve oyuncak alışverişinde bulunurlar. Aynı oyunda yer alır, aynı malzemeleri kullanır ancak yine kendi oyunlarına devam ederler. Oyun, doğaçlama olarak çocukların isteklerine göre gelişir. Benmerkezci davranış ağır basar.
- **Kooperatif Oyun:** Bu aşamada çocuklar arasında gerçek manada sosyal bir iletişim vardır. Oyun içinde birbirlerine ihtiyaç hissederler ve iş birliği yaparak oynarlar. Oyunlarının ortak bir amacı vardır.

Cevap D

12- Oyun aktivitelerinin sınıflandırılması pek çok bilim insanı tarafından değişik biçimlerde yapılmıştır. Bu düşünürler, bakış açılarına göre oyunları çeşitli şekillerde sınıflandırmışlar ve oyunların kapsamlarını farklı

OYUN SINIFLANDIRMALARI				
PARTEN	HURWİTZ	CAİLLOİS	PIAGET	NİCHOLS
<i>Tek başına oyun</i>	<i>Pratik oyunlar</i>	<i>Yarışmalı oyunlar</i>	<i>Alıştırıcı oyun</i>	<i>Bireysel etkinlikler</i>
<i>İzleyici davranış (Oyunu izleme)</i>	<i>Yapı oyunları</i>	<i>Şans oyunları</i>	<i>Sembolik oyun</i>	<i>Dans ve ritmik etkinlikler</i>
<i>Paralel oyun</i>	<i>Yuvarlanma oyunları</i>	<i>Taklit oyunları</i>	<i>Kurallı oyun</i>	<i>Eğitsel oyunlar ve takım sporları</i>
<i>Birlikte oyun</i>	<i>Drama oyunları</i>	<i>Heyecan verici oyunlar</i>		
<i>Kooperatif oyun (İş birlikçi oyun)</i>	<i>Kurallı oyunlar</i>			

şekillerde incelemişlerdir.

Cevap B

13- Jean Piaget'nin oyun sınıflandırmasının ilk aşaması olan alıştırıcı oyunlar, fiziksel eylemlere dayalı oyunları içermektedir. Bilişsel gelişimde duyuşsal-motor döneme denk gelen bu oyunda çocuk, kazandığı bütün motor aktiviteleri tekrarlamaktadır. Çocuk tekrarladığı bu motor hareketleri ustalıklı yaptığı için haz duyabileceği belirtilmektedir. Hareketli eylemler ve tekrarlamalar içeren davranış kalıpları bu oyun türünün en belirgin niteliklerindedir.

Cevap A

14- Jean Piaget'nin bilişsel gelişim kuramında işlem öncesi döneme denk gelen sembolik oyunda çocuklar, gerçek hayatta karşılaştıkları olayları oyunlarına taşımaktadır. Çocuk; gerçek yaşamdaki rollere bürünmekte, ulaşamadığı araç gereçler yerine başka materyaller kullanabilmektedir.

Cevap C

15- Jean Piaget'nin bilişsel gelişim kuramındaki somut işlemler dönemine denk gelen kurallı oyun, sosyalleşmenin artmasıyla açığa çıkmaktadır. Çocuklar kurallı oyunlar oynayarak toplum içerisinde özerk, kendi kendini yönetebilen, demokratik ve ahlaki değerlere sahip kişilere dönüşebilir.

Cevap C

16- Sportif oyunlar, küçük yaştaki bireylerin spor kültürünün gelişmesi; atma, tutma, yakalama ve fırlatma gibi aktivitelere hazırlayıcı amacıyla 20-30 dakika süreli oyunlardır. Sportif çocuk oyunları niteliklerine göre dört kategoride incelenebilir:

- Isınmaya yönelik oyunlar
- Dayanıklılığa yönelik oyunlar

- Eğlenceli oyunlar
- Beceriye yönelik oyunlar

Cevap A

17- Sara Smilansky, Piaget'nin oyun evrelerini daha geniş inceleyerek, oyun türlerini zihinsel gelişime paralel olarak sınıflandırmaktadır. Smilansky oyun türlerine ilişkin ortaya koyduğu modelde oyunu dört evreli olarak oluşturmaktadır.

- **İşlevsel (Fonksiyonel) Oyun:** Çocuklar keşfetme isteğiyle kullandıkları nesnelere deneme-yanılma vasıtasıyla öğrenmekte, daha sonra da bu nesnelere amaçları doğrultusunda kullanabilmektedir.
- **Yapı-İnşa Oyunu:** Çocuk, bir önceki dönemde tanıdığı nesnelere bir araya getirerek yeni ürünler oluşturmaktadır.
- **Dramatik oyun:** Çocukların kendilerini ifade etmeye yönelik oynadıkları bu oyun, nesnelere etkin kullanımını ve etkileşimi içermektedir.
- **Kurallı oyun:** Smilansky, oyunun en üst düzeyi olarak kurallı oyunu görmektedir. Çocuk, bu oyun seviyesinde önceden oyuna katılan bireylere tarafından belirlenen kurallara uymak durumundadır.

Cevap E

18- Yapı-İNŞA oyunları, belirli bir düzen içerisinde ve hedef odaklı olan bu oyunlar; küçük yaşta bireylerin en çok tercih ettiği aktivitelerdir. Çocukların objeler arasında fiziksel manada bağlantı sağlama süreci ve kendi fikirleri doğrultusunda oynamaları, özgünlüklerini geliştirmelerine ve kendilerini orijinal bir şekilde ifade etmelerine olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda yapı-İNŞA oyunları, küçük yaşta çocukların iraksak düşüncelerini geliştirmede büyük katkı sağlar.

Cevap B

19- Oyun aktivitelerinin sınıflandırılması pek çok bilim insanı tarafından değişik biçimlerde yapılmıştır. Bu düşünürler, bakış açılarına göre oyunları çeşitli şekillerde sınıflandırmışlar ve oyunların kapsamlarını farklı

OYUN SINIFLANDIRMALARI				
PARTEN	HURWİTZ	CAİLLOİS	PIAGET	NİCHOLS
<i>Tek başına oyun</i>	<i>Pratik oyunlar</i>	<i>Yarışmalı oyunlar</i>	<i>Alıştırıcı oyun</i>	<i>Bireysel etkinlikler</i>
<i>İzleyici davranış (Oyunu izleme)</i>	<i>Yapı oyunları</i>	<i>Şans oyunları</i>	<i>Sembolik oyun</i>	<i>Dans ve ritmik etkinlikler</i>
<i>Paralel oyun</i>	<i>Yuvarlanma oyunları</i>	<i>Taklit oyunları</i>	<i>Kurallı oyun</i>	<i>Eğitsel oyunlar ve takım sporları</i>
<i>Birlikte oyun</i>	<i>Drama oyunları</i>	<i>Heyecan verici oyunlar</i>		
<i>Kooperatif oyun (İş birlikçi oyun)</i>	<i>Kurallı oyunlar</i>			

şekillerde incelemişlerdir.

Cevap E

20- Piaget'nin oyun teorisi; alıştırıcı oyun, sembolik oyun ve kurallı oyun olmak üzere üç evrede ele alınır. Alıştırıcı oyun evresi; 0-2 yaş aralığını kapsar ve bilişsel gelişim dönemlerinden "duyusal motor" döneme tekabül eder. Alıştırıcı oyun evresinde bebekler, yavaş yavaş devrim kazanmaya başlar ve çevreden beş duyu organı ile aldığı uyarıcıları harmanlayıp gruplandırmaya çalışır. Bebek; çingırdağının rengini, sesini algılar ve sınıflandırma yapar. A seçeneğinde verilen ifade "sembolik oyun" evresiyle ilgilidir.

Cevap A

21- Oyunla ilgili literatür ve çeşitli kaynaklar tarandığında oyunla ilgili kuramlar, klasik ve modern olmak üzere iki kategoride incelenmektedir.

OYUN KURAMLARI	
KLASİK	MODERN
Fazla Enerji Kuramı - Schiller	Freud'un Psikanalitik Kuramı - Erikson'un Psikososyal Kuramı
Rahatlama Kuramı - Lazarus (Dinlenme, Eğlenme, Yeniden Yaratma)	Üst İletişim Kuramı - Bateson
Yaşama Hazırlık Kuramı - Gross (İçgüdü, Eylem, Alıştırma, Öncül Deneme)	İçten Uyarılma - Berlyne
Özünü Yineleme Kuramı - Hall (Tekrarlama, Rekapitülasyon, Bağlantı)	Sosyokültürel Kuram - Vygotsky
Gerginliği Giderme Kuramı - Herzinger	Bilişsel Kuram - Piaget
	Smilansky'nin Oyun Kuramı
	Sutton Smith'in Oyun Kuramı

Cevap A

22- Sutton Smith'e göre oyun oynamak, herhangi bir fayda sağlamak veya amaca hizmet etmekten ziyade kendi başına anlamı ve fonksiyonu olan bir davranıştır. Oyunun istendik gelişim ve öğrenmeyi sağlayabilmesi adına erişkinler tarafından organize edilmesi gerekir. Oyun ve öğrenme kavramları birbirinden farklı değildir. Smith, oyunu farklı açılardan ele almıştır: Süreç olarak oyun, kader olarak oyun, güç olarak oyun, özdeşim olarak oyun, hayali oyun, kendilik olarak oyun, yaşam zevki olarak oyun.

Cevap B

23- Vygotsky'e göre oyun, çocuğun yarattığı hayalî bir durumu ifade etmektedir. Oyun, yeni bir oluşumdur ve bu oluşum gerçek yaşamdan da parçalar taşımaktadır. Çocuk oyunda gerçek hayat tecrübelerinden hatırladığı neden-sonuç ilişkilerini kullanarak yeni davranışlar üretmektedir. Oyun, bilişsel mekanizmaların işlemesine en uygun ortamı sağlamaktadır.

Cevap E

24- Freud'un Psikanalitik oyun kuramına göre oyunlar, rastgele ya da şans eseri değildir. Oyun, çocuğun farkında olduğu ya da olmadığı duygularını ifade eder. Bireylerin duyguları, istek ve arzuları oyunda, düş ve fantezilerde ortaya çıkar. Çünkü oyun esnasında bir denetim ya da eleştiri yoktur. Oyun, çocuğun karşısına çıkan engellerden ve gerçek dünyanın yasaklarından kurtulmanın bir vasıtasıdır. Ayrıca gerçek yaşamda kabul edilmeyen saldırgan ve tehlikeli olabilecek duygu ve davranışların ortaya çıkmasıdır.

Cevap C

25- Berlyne'in içten uyarılma kuramına göre oyun, keşfetme davranışlarına bağlıdır ve uyarılma durumlarının dengelenmesidir. Berlyne'e göre hareketsiz yaşam, organizmanın doğal durumu değildir. Oyunda görülen uyarılma mekanizması, organizma tarafından kontrol edilir ve işlem sonunda haz duygusu yaşanır. Bu kuram, bize oyun sürecinde çocuğun davranışlarının sebebinin açıklar. Örneğin; çocuk yüzmekten tedirgin olabilir. Fakat buna rağmen denize girmeyi ister ve bu davranışı tekrarlar. Bu durum, çocuğun içten gelen uyarılma durumudur. Bu kuramda oyunun merkezi sinir sistemindeki uyarıcıların hep aynı seviyede tutulması neticesinde olduğu belirtilmektedir.

Cevap D

26- Helanko'nun sistem kuramına göre birey, oyun ortamı oluşturarak dışarıdan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldıracaktır. Çocuk, oyun ortamını kendisi seçmelidir. Çocuk, kendi kendine bir oyun ortamından diğerine geçerek olumsuz etkileri ortadan kaldırır. Oyun oynamak, birey ile çevresi arasındaki ilişkiyi ifade edebilir. Oyunda nesne, kişi tarafından serbest olarak seçilmektedir. Helanko, oyunu birey ile çevresi arasında kurulan bir ilişki olarak görür. Birey ve çevresi bir sistem oluştururlar. İki kutuplu bu sistemde birey öznel kutbu, çevre ise nesnel kutbu oluşturur.

Cevap E

27- William Bateson'un üst iletişim kuramı, oyun ile iletişim arasında bir ilişki olduğunu savunur ve oyunun yeni bir dil yaratma süreci olduğunu ifade eder. Oyundaki davranışların gerçek olmadığını savunur.

Cevap B

28- Schiller'in fazla enerji kuramına göre oyun, fazla enerjinin doğal bir sonucu olarak amaçsız yapılan etkinliklerdir. Oyun, organizmanın işlevini yapabilmesi için gerekli olan fazla enerjinin kullanılmasından sonra dışa vurulan enerjiyi içerir. Enerji fazlası gerginlik yarattığı için çocuk bu enerjiyi oyun yoluyla atacaktır ve daha sağlıklı olacaktır.

Cevap E

29- Rahatlama (Yeniden Yaratma, Dinlenme, Eğlenme) kuramına göre günlük yaşamdaki zorlayıcı aktiviteler, bireyi fiziksel ve bilişsel olarak yıpratmaktadır. Bunun neticesinde ise dinlenme ve uyku gereksinimi hissedilir. Gerçek dinlenme ise bireyim normal yaşamdaki yaşamsal görevleri dışında başka aktivitelerle uğraşmasıyla olur. Birey, kendini bu şekilde yeniler. Bu kuramın savunucusu olan Moritz Lazarus, yorucu bir aktivitenin ardından bedenin belli bir dinlenme aktivitesine gereksinimi olduğunda oyun oynandığını belirtmiştir.

Cevap D

30- A seçeneğinde verilen "Oyun, çocuğun karşısına çıkan engellerden kurtulmanın bir yoludur." ifadesi Freud'un psikanalitik oyun kuramına, B seçeneğinde verilen "Oyun, hayal gücünün dünyaya hâkim olmak ve uyum sağlamak için kullanılmasıdır." ifadesi Erikson'un psikososyal oyun kuramına, C seçeneğinde verilen "Oyun, vücudun çalışması için gerekli olan enerjiden daha fazlasına sahip olduğunda oynanır." ifadesi Schiller'in fazla enerji kuramına, D seçeneğinde verilen "Oyun, uyarılma durumlarının dengelenmesidir." ifadesi Berlyne'in içten uyarılma kuramına, E seçeneğinde verilen "Oyun, çocuğun hayali bir çözüm yaratmasıdır." ifadesi Vygotsky'nin sosyokültürel kuramına örnek oluşturur.

Buna göre C seçeneğinde verilen ifade fazla enerji kuramına örnek oluşturduğundan ve fazla enerji kuramı klasik oyun kuramları arasında yer aldığından dolayı cevabımız C seçeneği olacaktır.

Cevap C

31- Özünü yineleme kuramı Stanley Hall (1846-1924) tarafından ortaya atılmıştır. Bu kuram kaynaklarda, tekrarlama kuramı, rekapitülasyon kuramı, bağlantı kuramı ya da özetleyici kuram olarak da adlandırılmaktadır. Hall çocuk gelişimini, hem türler arası hem de tür içindeki evrimin belirlenmesinde bir vasıta olarak görmüştür. Çocukların oyun vasıtasıyla içgüdülerini sergilediklerini ve oynanan oyunlarla yaşlara göre bir evre düzeni oluştuğunu söylemektedir. Stanley Hall'a ait olan tekrarlama kuramına göre kişi; hayatı boyunca daha önce kendi türünün, ırkının geçirmiş olduğu gelişme seyrinin aynısını geçirir.

Cevap C

32- Spencer ve Schiller tarafından ortaya atılan fazla enerjiyi atma kuramına göre çocukta biriken ve yığılan enerji, çocuğun sinirlenmesine ve gerilmesine sebebiyet vermektedir. Bu kurama göre çocuklar, oyunu biriken enerjilerini boşaltmak için icra ederler.

- **A seçeneği:** Bireyin, hayat kaidelerini öğrenmesi için futbol oynaması (Özünü Yineleme Kuramı)
- **B seçeneği:** Bireyin, dedesinden öğrendiği futbolu oğluna öğretmek hedefi ile oynaması (İçgüdü ve Eylem Kuramı)
- **C seçeneği:** Bireyin, babasını futbol oynarken görmesi sonucu futbol oynaması (İçgüdü ve Eylem Kuramı)
- **D seçeneği:** Bireyin, yorucu ve zorlayıcı bir ödev yaptıktan sonra futbol oynaması (Rahatlama ve Dinlenme Kuramı)
- **E seçeneği:** Okulda sıkılan bir bireyin, ders bitiminde gittiği evinin bahçesinde futbol oynaması (Fazla Enerjiyi Atma Kuramı)

Cevap E

33- Özünü Yineleme/Rekapitülasyon/Tekrarlama/Bağlantı Kuramı

- Oyun, içinde yaşanan medeniyetin kodlarını bulunduran ve aktaran bir vasıtaadır.
- Oyun, istenmeyen tutumların yok edilmesinde kullanılması gereken önemli bir araçtır.
- Çocuklar, soylarına özgü hayat tecrübelerini taklit ederler.
- Oyun, kalıtımın bir eseridir.
- Çocuk, babasından gördüğü hareketleri oyun dünyasına yansıtabilir.

Cevap D

34- Karl Gross tarafından tanımlanan “Yaşama Hazırlık/Alıştırma/İçgüdü/Eylem/Öncül Deneme” kuramına göre; çocuk, yetişkinlik döneminde kendisinden beklenen görevlerin alıştırmalarını oyun vasıtasıyla yapar. Çocukların oyun esnasında yaptığı hareketler; herhangi bir eylem, sorumluluk veya görev ile ilgilidir. Çocuklardan, gerçek hayattaki yetişkinlik aktiviteleri ile ilgili oyunlar icra etmesi beklenmelidir.

- **A seçeneği:** Bireyin, yorucu bir toplantıdan sonra verilen molada basketbol oynaması (Rahatlama Kuramı)
- **B seçeneği:** Babasının oyuncak araba sürmesi istemesi sonucunda çocuğun oyuncak araba kullanması (Alıştırma Kuramı)
- **C seçeneği:** Resim dersinden sonra teneffüse çıkan bir öğrencinin okul bahçesinde voleybol oynaması (Fazla Enerji Kuramı)
- **D seçeneği:** Hafta sonu tatilinde arkadaşlarıyla buluşan bir kız çocuğunun sek sek oynaması (Haz Kuramı)
- **E seçeneği:** Ablasının, arkadaşlarıyla yakan top oynadığını gören bir çocuğun onlarla birlikte yakan top oynaması (Tekrarlama Kuramı)

Cevap B

35- Lazarus tarafından tanımlanan dinlenme ve rahatlama kuramına göre; birey, günlük hayatında bol miktarda enerji harcamakta ve harcadığı bu enerjiyi yeniden kazanmak zorundadır. Oyun ise bireylerin günlük hayatında yitirdiği enerjiyi yeniden kazanmasına, dinlenmesine ve zihinsel manada yıpratıcı etkinliklerden uzak kalarak yeniden zinde hale gelmesine olanak sağlamaktadır.

- **A seçeneği:** Bireyin, görgü kurallarını öğrenmesi için hentbol oynaması (Özünü Yineleme/Rekapitülasyon Kuramı)
- **B seçeneği:** Bireyin, amcasından öğrendiği hentbol oyununu oğluna öğretmek hedefi ile oynaması (İçgüdü ve Eylem Kuramı)
- **C seçeneği:** Bireyin, abisini hentbol oynarken görmesi sonucu hentbol oynaması (İçgüdü ve Eylem Kuramı)
- **D seçeneği:** Bireyin, yorucu bir sınav sürecinden sonra futbol oynaması (Rahatlama ve Dinlenme Kuramı)
- **E seçeneği:** Okuldaki derslerden bunalan bir bireyin, ders bitiminde gittiği evinin bahçesinde hentbol oynaması (Fazla Enerjiyi Atma Kuramı)

Cevap D

36- Özünü yineleme (Tekrarlama, Rekapitülasyon, Bağlantı) kuramı, oyun etkinlikleri içerisinde bulunan koşma, fırlatma, vurma ve türevi davranışların eski çağlardaki avlanma etkinliklerinin modern anlamdaki uzantıları ve evrimsel gelişimin sonucu olduğunu varsaymaktadır. Bu kurama göre çocuk, kendi ırkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır. Stanley Hall'a ait olan tekrarlama kuramına göre birey; hayatı boyunca daha önce kendi türünün, ırkının geçirmiş olduğu gelişme seyrinin aynısını geçirir. Bu kuram, öncül deneme (içgüdü-eylem, yaşama hazırlık, alıştırma) kuramına karşı bir kuramdır. Tekrarlama kuramına göre oyunla gelecekteki davranışlar arasında hiçbir ilişki kurulamaz.

Cevap A

37- Öncül deneme, içgüdü-eylem, alıştırma, içgüdüsel alışkanlık gibi isimlerle de anılan yetişkin yaşamına hazırlık kuramının kurucusu Karl Gross'tur. Gross'a göre oyun, çocuğun ileriki yaşamında kendisine yardımcı olacak ve onu hayata hazırlayacak doğal yeteneklerin ortaya çıkmasıdır. Bu kurama göre oyun içgüdüsel ve çocuk gelecekte sahip olacağı davranışlarını önceden içgüdüsel olarak oyun şeklinde dener. Yani yaşama hazırlık kalıtsal bir özellik olma niteliğindedir.

Cevap D

38- Moritz Lazarus tarafından ortaya atılan rahatlama kuramı; canlanma, dinlenme, eğlenme ya da yeniden yaratma kuramı olarak da adlandırılabilir. Oyunun neden oynandığına ilişkin Lazarus, çocukların rahatlama gereksiniminden doğduğunu ileri sürmüştür. Bu kurama göre oyunda hedef, ders çalışırken azalan enerjiyi yeniden kazanmaktır. Lazarus'a göre gerçek dinlenme; rahatlama ve eğlenme gibi insanın yaşamsal görevlerin dışında başka etkinliklerle uğraşması sayesinde olur.

Cevap A

3. BÖLÜM - OYUNUN PLANLANMASI, ÖĞRETİLMESİ, YÖNETİLMESİ

1- Eğitsel Oyun Seçilirken Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

- **Oyunun Eğitsel Değeri ve Hedefi:** Öğretmenin, oynatacağı oyunla neyi hedeflediği iyi bilmesi ve planlarını o hedef doğrultusunda yapması gerekir.
- **Oyuncu Düzeyi:** Oyuncuların yaşları, cinsiyetleri, fiziksel özellikleri, kabiliyetleri ve bedenî yeterlilikleri göz önüne alınmalıdır.
- **Oyunun Alanı:** Oyun alanı güvenli bir alan olmalıdır.
- **Araç ve Gereçler:** Oyunda kullanılacak araç gereç ve materyaller oyun planında belirtilmelidir.
- **Oyunun Süresi:** Küçük yaştaki bireylerde, yorucu oyunlara süre kısıtlaması getirilmelidir.

Cevap A

2- Eğitsel Oyun Tekniğini Kullanma Basamakları

- Oyunu tanıtmak
- Oyunun kurallarının tayin edilmesi
- Oyunun uygulanması
- Oyunu değerlendirme

Cevap B

3- Oyun Öğretilirken Dikkat Edilmesi Gereken Bazı Hususlar

- Oyun esnasında kullanılacak materyaller oyunculara iyi bir şekilde tanıtılmalıdır.
- Oyunda avantaj sağlayan konulara dikkat çekilmelidir.
- Oyun öğretilirken oyunculara muhakkak deneme yaptırılmalıdır.
- Oyunu öğretmeye başlamadan önce, oyun iyi bir şekilde öğrenilmelidir.
- Oyunu başlatan ve durduran komutların önemi anlatılmalıdır.

Cevap B

4- Eğitsel Oyunun Yönetilmesinde Dikkat Edilmesi Gereken Bazı Hususlar

- Oyuna, oyuncular tarafından daha iyi anlaşılabilmesi için oyunu bilen oyuncularla başlanılmalıdır.
- Oyunda oluşturulan grupların ayırt edilebilmesi için değişik kıyafetler kullanılmalıdır.
- Oyunu yöneten kişi de bazı durumlarda oyuna dâhil olmalıdır.
- Oyunda eleme yönteminden mümkün olduğu kadar kaçınılmalıdır.
- Oyunda ödül ve ceza aynı anda kullanılmalıdır

Cevap C

5- Eğitsel Oyun Kontrol Listesinde Yer Alan Değerlendirme Ölçütleri

- Oyunun planlaması yapıldı mı?
- Oyundan önce gerekli araç gereçler hazırlandı mı?
- Oyun, anlatan kişi tarafından öğrenilmiş mi?
- Oyunun oynanışı anlaşılır bir şekilde anlatıldı mı?
- Oyunun kurallarına uygun oynanışına doğru liderlik edildi mi?
- Oyunun başlangıcında deneme yapıldı mı?
- Oyunun sonunda sınıf içi değerlendirme yapıldı mı?

Cevap D

6- Oynarlarda Dayanıklılığın Arttırılması İçin Yapılması Gereken Değişiklikler

- Oyunun süresini arttırmak
- Oyun alanını büyütme
- Oyunda kullanılan materyal sayısını arttırmak
- Puna dayalı oynarlarda puanı yüksek tutmak

Cevap E

7- Koordinasyon Oyunlarının Diğer Oyunlarla Karşılaştırılması

- Koordinasyon oyunları, diğer oyunlara göre daha fazla çok yönlü gelişimi sağlar.
- Koordinasyon oyunları, diğer oyunlara nazaran daha çok sonucu belirsiz oyunlardır.
- Eşli çalışma, diğer oyunlara göre koordinasyon oyunlarında daha çok ön plandadır.
- Koordinasyon oyunları, diğer oyunlara nazaran daha kompleks ve zordur.

Koordinasyon oyunlarında takım çalışması; kuvvet, çabukluk ve dayanıklılık oyunlarında ise daha çok bireysel kabiliyetler ön plana çıkar.

Cevap A

8- Dersinde öğrencilerine “Yakan Top” oyunu oynatan bir beden eğitimi öğretmeni, öğrencilerinde “Sıçrama” yeteneğini daha çok geliştirmeyi amaçlamıştır. Çünkü “Yakan Top” oyununda sıçrama becerisi daha çok ön plandadır.

Cevap E

9- Açık Havada ve Dar Alanda Oynatılacak Oyunlar İçin Alınması Gereken Tedbirler

- Oyun alanında öğrencilerin hızlı ve ani yön değiştirme yapmalarına önlem alınmalıdır.
- Oyuncular, oyunda dönüşümlü olarak oynatılmalıdır.
- Koşu oyunlarında varış çizgisi, duvara yakın bir yerde olmamalıdır.
- Kaygan zeminlerde oluşabilecek kazalar için önlem alınmalıdır.
- Oyuncu sayısı sınırlı tutulmalıdır.

Cevap C

10- Deve cüce oyunu, öğretmenin “deve” komutunu verdiği zaman öğrencilerin ayağa kalkmalarına, “cüce” komutunu verdiği zaman ise oturmalarına dayanan bir oyundur. Bu oyunda öğretmen, öğrencileri şaşırtmak için git gide komutlarını hızlandırabilir. Öğretmenin “deve” komutunda oturan, “cüce” komutunda ise ayağa kalkan öğrenciler yanar ve oyundan çıkar. Bu oyunda çabukluğu ve dikkati iyi olan öğrencilerin başarılı olması beklenir.

Cevap B

11- Mihri Hanım’ın öğrencilerine oynatmış olduğu oyun “Sıçratan Sopa” oyunudur. Bu oyun, öğrencilerin düzenli olarak sıçramasına dayanan bir oyun olduğu için öğrencilerin daha çok koordinasyonlarının geliştirilmesinin amaçlandığı söylenebilir.

Cevap D

12- I ve IV. öncüllerde verilen ifadeler koordinasyon oyunlarına yönelik çeşitlendirmeler arasında yer alır. II ve III. Öncüllerde verilen ifadeler ise kuvvet oyunlarına yönelik çeşitlendirmeler arasında yer alır.

Cevap B

13- Oyunda Malzeme Seçimi Yapılırken Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

- Malzeme seçimi yapılırken “öğrenciye görelilik” ilkesi dikkate alınmalıdır.
- Oyunda kullanılacak materyaller öğrencilere oyundan önce tanıtılmalıdır.
- Oyun esnasında gerekli olacak materyaller önceden hazır tutulmalıdır.
- Oyuncular kullanacakları materyaller güvenli olmalıdır.
- Oyunda kullanılacak materyallerin seçiminde “hedefe görelilik” ilkesi dikkate alınmalıdır.

Cevap B

14- E seçeneğinde verilen ifade yanlıştır. Çünkü oyunda kaybeden bir oyuncunun sınıf arkadaşının taklidini yapması durumunda; taklidi yapılan kişi, arkadaşları önünde kendini rencide hissedebilir.

Cevap E

15- Oyunlarda yapılan çeşitlendirmeler oyunun ana yapısını bozmadan yapılan değişiklikleri, uyarlamalar ise oyunun ana yapısında yapılan değişiklikleri kapsamaktadır. Bundan dolayı yanlış cevabımız A seçeneği olacaktır.

Cevap A

16- D seçeneğinde verilen ifade “oyunun değerlendirilmesi” ile ilgili değildir, “liderin değerlendirilmesi” ile ilgilidir.

Cevap D

17- Vesile Hanım'ın dersinde oynattığı oyunun adı "Balık Ağı" oyunudur. Bu oyunda en çok dayanıklılığın geliştirilmesi amaçlanır.

Cevap C

18- Stratejiye dayalı bir oyun olan "Satranç" oyununda, oyuncuların oyun zekâsını geliştirme daha çok ön plandadır.

Cevap C

19- I ve II. öncüllerde verilen çeşitlendirmeler, çabukluk ve reaksiyon gerektiren oyunlara yapılan çeşitlendirmeleri kapsamaktadır. III ve IV. öncüllerde verilen çeşitlendirmeler ise dayanıklılık oyunlarını kapsamaktadır.

Cevap E

20- El Kızartmaca oyunu dokunsal reaksiyon ve çabukluk gerektiren bir oyundur.

Cevap E

4. BÖLÜM - HAREKET BECERİLERİ VE OYUNUN UYARLANMASI

1- Beden eğitimi öğretmeni "Ağırlık bir ayakta diğerine aktarılmalı. Parmak uçları yerden en son ayrılmalı. Kollar ileri ve yukarı doğru salınım yapmalı. Atlama, bir veya iki ayakla başlamalı, iki ayağın yere konusu ile tamamlanmalı. Azami kuvveti, yüksekliği, mesafeyi sağlamak için harekete başlamadan önce dizler ve dirsekler bükülmeli. Hareket sonrası parmak uçları üzerine düşülmeli ve dizler bükülmeli." ifadelerini kullandığı için yer değiştirme becerisini geliştirmek istemiştir. Çünkü sarı kart grubundaki temel hareket becerilerinden yer değiştirme hareketleri "yürüme, koşma, atlama, sıçrama, adım al-sek, galop-kayma, yuvarlanma ve tırmanma" hareketlerinden meydana gelmektedir.

Cevap C

2- Soruda öğretmenin itme-çekme becerisine yönelik bir kolaylaştırma yaptığını görmekteyiz. Sarı kart grubundaki temel hareket becerilerine göre "eğilme, esnetme, dönme-salınım, ağırlık aktarımı, atlama-konma, başlama-durma, statik ve dinamik denge, duruş-oturuş, itme-çekme" hareketleri, dengeleme hareketleri arasında yer almaktadır.

Cevap A

3- Öğretmen, dersinde mor kart grubunda bulunan "File ve Raket Oyunları" ek kartına yönelik etkinlik yaptırmaktadır. Bu etkinlikte; atış için daha fazla hedef kullanmak, belirlenen sırayla hedefe atış yapmak ya da karşılamak, görsel-sözel ve işitsel yönergeler ile çalışmak, yerden zıplayan topu karşılamak, karşılanması kolay top kullanmak, yüzeyi geniş ve hafif raket kullanmak, hedef alanını büyütme, hedef alanları arasındaki mesafeyi azaltmak etkinliği daha kolaylaştırmış olacaktır. Ancak; farklı yüksekliklerde topu yakalamak, baskın olmayan el ile çalışmak, küçük raket ve toplarla oynamak, hedef alanını küçültme, hedef alanları arasındaki mesafeyi arttırmak etkinliği zorlaştırmış olacaktır.

Cevap E

4- Öğretmen, dersinde sarı kart grubunda bulunan "Atma-Vurma Oyunları" ek kartına yönelik etkinlik yaptırmaktadır. Bu etkinlikte; yerden sıçrayan topu tutmak, atılması ve yuvarlanması kolay olan top kullanmak, topu kontrol etmek ve vuruş yapmak için yeterli alan bırakmak, hedef alanını büyütme, takımdaki oyuncu sayısını arttırmak etkinliği daha kolaylaştırmış olacaktır. Ancak; yerden sekmeden, havadan gelen topu tutmak/topu vurma, şut çekmeden önce paslaşmak, topu küçültme ve sert bir top kullanmak, alanı daraltmak, hedef alanını küçültme, bazı oyunları bire bir ya da ikiye karşı bir oynatmak etkinliği zorlaştırmış olacaktır.

Cevap E

5- Öğretmen, dersinde sarı kart grubunda bulunan "Tırtıl Yakan Topu" oyununu oynatmaktadır. Bu oyun, hareket becerileri arasında yer alan birleştirilmiş hareketleri geliştirmeye yönelik bir oyundur.

Cevap D