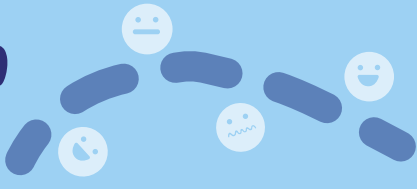


HİSSET



Sayı
küpünü
tekrar at.

A B



Bir adım
ileri git.



Başlangıç



Sayı
küpünü
tekrar at.

A B

Bir adım
geri git.



2

45
saniye

10
saniye

35
saniye

45
saniye

2

50
saniye

15
saniye

60
saniye

60
saniye

50
saniye

2

20
saniye

45
saniye

OÜŞÜN



Öyküyle anlat.



Çizerek anlat.



Beden hareketlerinle anlat.



Sözcük kullanmadan seslerle anlat.



Bir adım
geri git.

1

2

55
saniye

15
saniye

40
saniye

50
saniye

50
saniye

1

2

45
saniye

20
saniye

50
saniye

09
saniye

60
saniye

15
saniye

50
saniye

1

2

OYNA

Bilim
Çocuk



Bitiş



Sayı
küpünü
tekrar at.

20
saniye

45
saniye

50
saniye

55
saniye

50
saniye

40
saniye

15
saniye

45
saniye

10
saniye

35
saniye

45
saniye

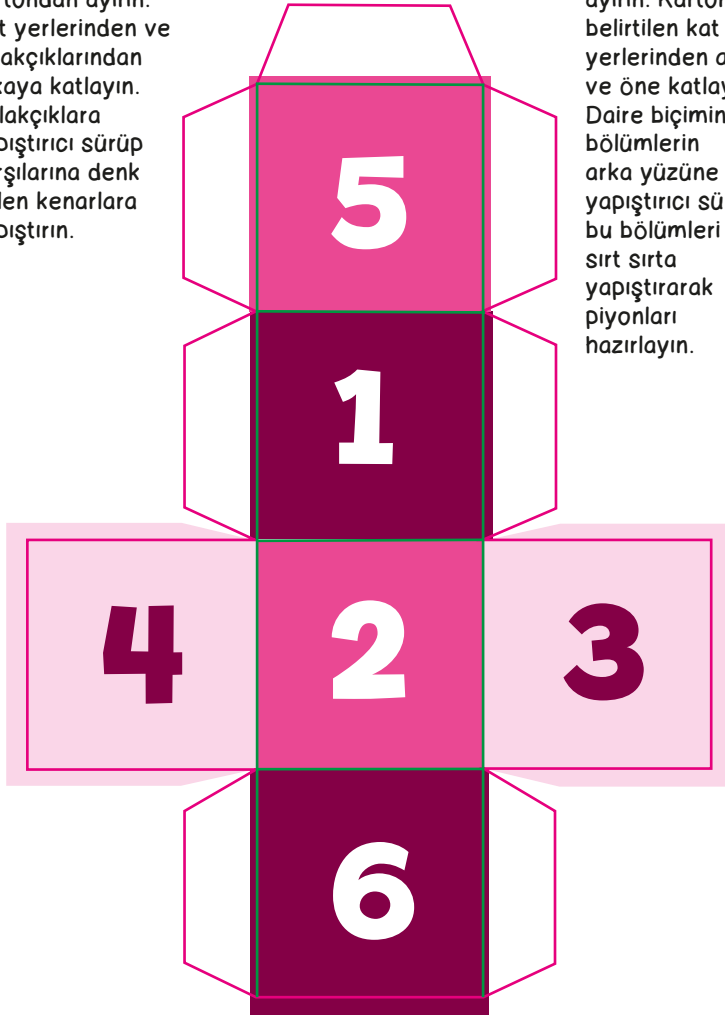
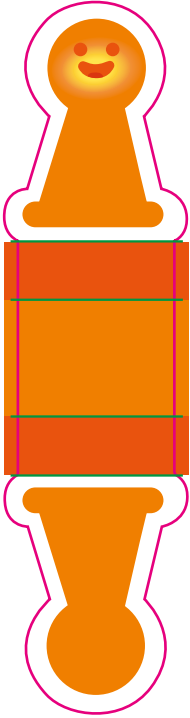
Hisset - Düşün - Oyna

Bu oyunla duygularınızı tanıyacak, ifade edecek ve başkalarıyla paylaşacaksınız.

- Oyun en az 4 kişiyle oynanır. Oyuncular, eşit sayıda iki takıma ayrılır.
- Oyunu oynamak için; oyun alanı, süre tutabileceğiniz saniye göstergeli bir saat, birkaç kalem ve kâğıt, piyonlar, “Duygular” kartları, kart kutusu ve sayı küpü gerekir. Önce tüm bunlar hazırlanır.
- Oyun alanını oluşturacak kartonların arka yüzlerinde, aynı rakamlar karşı karşıya getirilerek işaretli yerlerden bantla yapıştırılır. Sonra da kesik yerler hafifçe içe doğru itilerek açılır.
- Oyuncular oyun alanının çevresine, takım oyuncuları karşı karşıya gelecek biçimde oturur.
- Bir takımın oyuncusu yarışırken diğer takım süre tutar.
- “Duygular” kartları, kart kutusuna yerleştirilir.
- Her takım bir piyon seçer ve piyonlar başlangıç kutucuğuna konur.
- Oyuna hangi takımın başlayacağına karar verilir.
- Oyunda amaç, “Başlangıç”tan “Bitiş”e karşı takımdan önce ulaşmaktır.
- İlk takımın bir oyuncusu, sayı küpünü atar ve piyonunu gelen sayı kadar kutucuklarda ilerletir. Kart kutusundan bir kart çeker ve takım arkadaşlarına göstermeden karttaki duyguyu okur. Bu duyguyu diğer takımın oyuncularına da gösterir. Kartı ters çevirerek yanına koyar. Piyonunun bulunduğu kutucuğun kulakçığını kaldırır ve süresine bakar. Süreyi herkese söyler. Bu süre içinde kutucuktaki yöntemle duyguyu takım arkadaşlarına anlatır. Eğer takım arkadaşları bu duyguyu bilirse kartını kart kutusundaki kartların arasına ters çevirerek koyar ve sıra diğer takıma geçer. Eğer bilemezlerse kartını kart kutusundaki kartların arasına koyar, piyonunu geldiği kutucuğa geri alır ve sıra diğer takıma geçer.
- Oyuncu, bir duyguyu anlatırken bu duygu sözcüğünü kullanamaz.
- Bir takım “Bitiş”e ulaştığında o takım kazanır ve oyun biter.

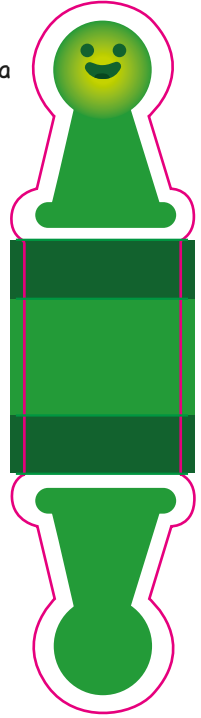
Sayı küpü

Sayı küpünü kartondan ayırın. Kat yerlerinden ve kulakçıklarından arkaya katlayın. Kulakçıklara yapıştırıcı sürüp karşılarına denk gelen kenarlara yapıştırın.



Piyonlar

Piyonları kartondan ayırın. Kartonda belirtilen kat yerlerinden arkaya ve öne katlayın. Daire biçimindeki bölümlerin arka yüzüne yapıştırıcı sürüp bu bölümleri sırt sırta yapıştırarak piyonları hazırlayın.



HİSSET DÜŞÜN OYNA

