

YİRMİ TEMEL DEĞER VE İKİ YÜZ FARKLI OYUNLA

OYUNLARLA DEĞERLER EĞİTİMİ

**(TOPLUMLAR ANCAK DEĞERLERİ İLE
AYAKTA KALABİLİR)**



AHMET DEMİR

2020-BURSA

İmtiyaz Sahibi

Platanus Publishing

Genel Yayın Yönetmeni

Doç. Dr. Atilla Atik

Kapak & Mizanpaj

Platanus Publishing

Yayın Koordinatörü

Arzu Betül Çuhacıoğlu

Birinci Basım

Haziran, 2021

Yayımcı Sertifika No

45813

ISBN

978-625-7645-30-0

© copyright

Bu kitabın yayım hakkı Platanus Publishing'e aittir.
Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz, izin alınmadan
hiçbir yolla çoğaltılamaz.

Platanus Publishing

Adres: Natoyolu Cad. Fahri Korutürk Mah. 157/B,
06480, Mamak, Ankara, Türkiye.

Telefon: +90 312 390 1 118

web: www.platanuskitap.com

e-mail: platanuskitap@gmail.com



PLATANUS PUBLISHING

YİRMİ TEMEL DEĞER VE İKİ YÜZ FARKLI OYUNLA

OYUNLARLA DEĞERLER EĞİTİMİ

**(TOPLUMLAR ANCAK DEĞERLERİ İLE
AYAKTA KALABİLİR)**



AHMET DEMİR

2020-BURSA

YAZAR

Kitabın yazarı Ahmet DEMİR 1975 yılında Bayburt'ta doğdu. İlkokulu Bayburt'ta bitirdikten sonra orta öğrenimini Bursa İmam Hatip Lisesinde, yükseköğrenimini ise Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesinde tamamlayarak 1997 yılında öğretmenliğe başladı. Bayburt ve Bursa'daki çeşitli okullarda öğretmenlik ve idarecilik görevlerinde bulundu. Türk eğitim sisteminin milli ve üretken bir hale dönüştürülebilmesi adına birçok projede yer aldı. Özellikle temel eğitimde öğrenciler için vazgeçilmez bir tutku olan oyun ve drama ile ilgili olarak projeler hazırladı ve uyguladı. Şiirle de ilgilenen yazar okul içerikli şiirlerinin yanı sıra milli ve fikri şiirler de yazdı.

ÖNSÖZ

Değerler, şüphesiz ki toplumları ayakta tutan en önemli unsurların başında gelmektedir. Medeniyetler tarihine baktığında değerlerine sahip çıkan medeniyetlerin varlıklarını daha sağlıklı bir şekilde ve daha uzun bir müddet sürdürebildikleri görülecektir.

İnsanı arzu edilen güzel ve faydalı şeylere ulaştıran, arzu edilmeyen çirkin ve zararlı işlerden de uzaklaştıran şeyler olarak tanımlanan değerler ikiye ayrılır:

1. Maddi değerler: geleneksel, tarihi, kültürel değerler
2. Manevi değerler: hikmet, cesaret, adalet, merhamet vb.

Yaratılış gereği insan benliğinin (nefsinin) özellikleri olarak akıl, öfke ve arzusunun görünür bir şekilde ortaya çıktığı görülmektedir.

Bu üç özelliğin olumlu yönde desteklenip, geliştirilmediğinde insanda ve toplumda çürümelerin başlayacağı muhakkaktır.

Değerler insanı olgun ve mutlu yapar, onu kendisiyle barışık, toplumda ise saygın kılar.

Değerlerin geleceğimizin garantisi olan çocuklarımıza kazandırılması en başta ailelerin, sonrada devletimizin milli eğitiminin en önemli konusu olmalıdır. Çünkü değerlerle desteklenmemiş maddi kalkınmaların toplumlara huzurdan çok adaletsizlik ve zulüm getirdiği birçok acı tecrübeyle görülmüştür.

Peki, toplumlar için bu kadar önemli yeri olan değerler çocuklara ne zaman ve hangi yöntemlerle verilmeli?

Bu sorunun tek cevabı mümkün olan en küçük yaşlarda ve çocukların en çok sevdiği oyun tekniği kullanılarak öğretilmesi olacaktır. Çünkü oyun, çocukların reddedemeyeceği ve gönüllü olarak içinde yer alacağı bir yöntemdir. Çocuklar oyunda kendilerini bulur, geliştirir ve öğrendiklerini uygulama imkânı bulur.

Değerler eğitiminde en önemli unsur öğretilenlerin mutlak surette toplum içerisinde denemelerinin yaptırılmış olması gerekliliğidir. Oyunla değerlerini kavrayan çocuk bunları mutlaka en yakın çevresinden başlayarak uygulama imkânı bulmalı, değerlerin insana kazandırdığı o hazzı ve mutluluğu tatmalıdır.

Değerlerle ilgili oyunlar oynanırken mümkün olduğu kadar bilgilerin öğrencilerin yaşantılarından yola çıkarak buldurulması ve onlara hazır bilgi verilmemesine çalışılmıştır. Kendi yaşantısı yoluyla değerle ilgili zihninde kavram oluşturabilen öğrencide oyunların etkisi daha çok olacaktır. aşıkkardır.

Bu kitabın hazırlanma amacı da eğitimin ilk başladığı yer olan ailelerimizde ve eğitim yuvaları olan okullarımızda değerlerimizi çocuklara en kolay ve verimli yoldan kazandırabilmektir.

Değerler ve etkinlikler hazırlanırken birçok değer içerisinde en önemli olanları seçilmeye ve her değerde farklı on oyunla içeriklerin zenginleştirilmesine çalışılmıştır.

Beklenen verimin elde edilmesi niyazıyla...

Ahmet DEMİR (Eğitimci)

İÇİNDEKİLER

YAZAR	5
ÖNSÖZ.....	6
DEĞER ADI: MERHAMET.....	11
DEĞER ADI: ADALET	19
DEĞER ADI: HİZMET	27
DEĞER ADI: FEDAKÂRLIK.....	36
DEĞER ADI: SEVGİ.....	42
DEĞER ADI: SAYGI-HÜRMET	51
DEĞER ADI: SABIR.....	59
DEĞER ADI: DOĞRULUK	68
DEĞER ADI: VEFA	78
DEĞER ADI: AİLE	87
DEĞER ADI: PAYLAŞMA	94
DEĞER ADI: İBADET	103
DEĞER ADI: ÇALIŞMA-SORUMLULUK	113
DEĞER ADI: BESMELE	120
DEĞER ADI: MANEVİ TEMİZLİK ABDEST	128
DEĞER ADI: DİNİN DİREĞİ NAMAZ	136
DEĞER ADI: ALLAH'A YÖNELME (DUA).....	143
DEĞER ADI: GÜZELİ, İYİYİ, HELALİ TEMİZİ ARAMA	151
DEĞER ADI: BARIŞ VE KARDEŞLİK.....	158
DEĞER ADI: SELAMLAŞMA.....	165

DEĞER ADI: MERHAMET

Oyunların Sonunda Beklenen Davranışlar

Empati yapar, yardım eder, acır, sever, hata aramaz, haksızlığı önler, kibar, nazik, doğru olur, incitmez, zulmetmez, arkadaş canlısı olur, cömert olur, kibirli, nankör ve menfaatçi değildir

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Karışık kelimelerden cümle kurma oyunu

Kâğıda merhametle ilgili özet bilgi cümlelerini içeren kelimeler karışık olarak yazılır ve öğrencilere buldurulur.

Aşağıdaki karışık kelimelerden anlamlı cümleler oluşturmaya çalışalım.

1. İnsanlara-çevremizdeki-yardım-muhtaç-etmeliyiz
2. Aç-vermeliyiz-mahallemizdeki-yiyecek-hayvanlara
3. Bağırانları-oyunda-uyarmalıyız-arkadaşlarına
4. Yiyecek-etmeliyiz-su-dünyada-bulamayanlara-yardım-ve

Yarım cümleyi tamamlama oyunu

Kâğıda merhametle ilgili yarım bırakılan cümleler yazdırılarak tamamlamaları sağlanır.

Aşağıdaki cümleleri anlamlı bir şekilde tamamlamaya çalışalım.

1. Hata yapan arkadaşlarıma karşılül olmalıyız.
2. Bencil insanı kimse
3. Zorda olan insanlara etmeliyiz.
4. Aceleci yanlış bir davranıştır.
5. Gerçek zenginlik zenginliğıdir.
6. (hoşgörölü-sevmez-yardım-davranmak-gönöl)

Neden sonuç oyunu

Merhametle ilgili kurulan cümlelerde neden-sonuçlar buldurulur.

Aşağıdaki tabloda nedeni verilen durumların sonucunu bulmaya çalışalım.

NEDEN	SONUÇ
Empati yapan insan olursak.	
Mahallemizdeki hayvanları gözetmezsek.	
Her şeyini paylaşan insan olursak.	
Kıskanç olursak.	
Paraya çok değer vermezsek.	

Eşleştir Oyunu

Tablo içinde merhametle ilgili birbiri ile ilgili kavram ve cümleler eşleştirilir.

Aşağıdaki tablodaki cümleleri ve onunla ilişkili olabilecek kavramları kalemle eşleştirmeye çalışalım.

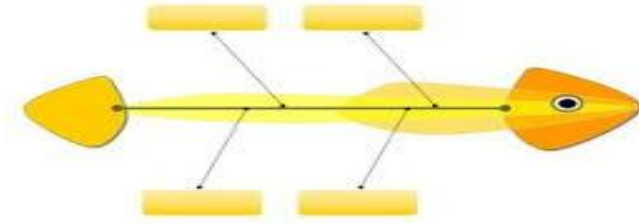
CÜMLE	KAVRAM
Yardım kurumlarına bağış yapar.	Sabırlı
Başına gelen kötü durumlarda çok üzülmez.	Fedakâr
Zengin ama şımarık değil.	Destek olur
Başkaları içinde çalışır.	Hayırsever
Kardeşinin bilmediği soruları çözer.	Kalp kırmaz
Üzülse de yüksek sesle bağırılmaz.	Empati kurar
Kendinde olanın başkasında da olmasını ister.	Alçak gönüllü (tevazulu)

Balık Kılıcı-Problem Çözme- Oyunu

Merhametle ilgili okunan metinde ya da oluşturulan kısa hikâyede tespit ettiği problemleri balık kılıcı yöntemiyle tespit edip çözümler üretmesi istenir.

ÖRNEK

Komşusuna yardım etmek istemeyen kişiye neler önerebiliriz. Aşağıdaki balık kılıcında göstermeye çalışalım.



Sıraya Koy Oyunu

Merhametle ilgili okunan metnin ya da oluşturulan kısa hikâyenin olaylarını karışık olarak verip sıraya koymaları sağlanır.

ÖRNEK

Aşağıdaki metnin karışık olarak verilmiş cümlelerini sıraya koyalım.

(Ama sadece insana mı acımak gerekir?)(Merhamet; acımak, korumak sevgi gösterme demektir.)(insan olmanın gereği de budur.)(Hayır canlı, cansız her varlığı sevmeli, onlara acımalıyız.)

Akrostiş Oyunu

Merhametle ilgili kavramlar yazdırılır ve bunlarla ilgili akrostiş yaptırılır.

ÖRNEK

Sevgi kelimesi ile akrostiş yapalım.

Sevmeli herkesi.

Emek vermeli

Vazgeçmemeli

Gönülünden olmalı

İnsanca olmalı

Yukarıdaki örneklerle bakarak merhamet, acıma, yardım, nazik, kalp kelimeleri ile de siz akrostiş çalışması yapınız.

5N 1K Oyunu

(ne, nerede, nasıl, niçin, ne kadar, kim sorularına cevap bulma)

ÖRNEK

Aşağıdaki cümleye bakarak 5n, 1 k sorularını cevaplayınız.

Bursa’da yaşayan Ahmet, mahallelerinde açlıktan ölmek üzere olan kedilerine yardım etmek için hızlıca marketten 2 kg kedi maması aldı ve kediye yedirdi.

Kim yedirdi?

Nerede oldu?

Nasıl aldı?

Ne kadar aldı?

Niçin aldı?

Kim aldı?

Gazete Oluşturma Oyunu

Sınıf gruplara ayrılır. Merhametle ilgili olarak bir kısım haber bir kısım resim bir kısım röportaj yapar ve gazete oluşturulur.

- 1.Grup: Merhametle ilgili güzel yazılar yazsın.
2. Grup: Fedakârlıkla ilgili şiir yazsın.
3. Grup: Sadaka ile ilgili resim yapsın.
- 4- Grup: Alçakgönüllülükle ilgili röportaj yapsın.
- 5- Grup: Vurdumduymazlık ile ilgili bir karikatür yapsın.

Yapılan çalışmalar bir araya getirilerek gazete oluşturulur.

Meyve Sepeti Oyunu

Öğrenciler çember çizgi üzerinde yuvarlak halinde sıralanır. Öğretmen merhametle ilgili aynı kelimeyi ikiye kâğıt dağıtır. (örn: Ali ile Ayşe'ye merhamet, Veli ile Esra'ya yardımsever, Ahmet ile Fatma'ya sabır kelimesi yazılı kâğıtlar verilir) ortada ebe olur. Öğretmen her hangi bir kelimeyi söylediğinde sadece o iki kişi yer değiştirir. Ebe de onların dairesine girmeye çalışır.



GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME, PROJE, PERFORMANS ÇALIŞMASI YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

1. Sınıftaki ya da evdeki arkadaşlarınızla merhametin anlatıldığı küçük bir drama hazırlayın ve oynayın. (Konusu: Bilgisayar ya da tableti olmadığı için canlı derslere katılamayan arkadaşınız için yapabileceklerinizi anlatan bir drama olabilir)
2. Merhamet değerinin anlatıldığı bir Karagöz-Hacivat oyunu yazıp oynayınız.

ETKİNLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Aşağıdaki soruları cevaplandırmaya çalışalım.

1. Merhametli insanın 5 özelliğini yazınız.
2. Hayırsever bir insan nerelere yardım edebilir?
3. Sadaka vermenin önemi ne olabilir?
4. Cimri insanın toplumdaki yeri nasıldır?
5. Güler yüzlü olmak bize neler kazandırır?
6. Vurdumduymazlık ne demektir?
7. Aceleci insan başarılı olabilir mi?

DEĞER ADI: ADALET

Oyunların Sonunda Beklenen Davranışlar

Doğruyu üstün tutar, adildir, kurallara uyar, zayıfı gözetir, zalimin ve haksızlığın karşısında durur, vicdanlıdır, sever, vefalıdır, mutludur, ayırım yapmaz, vefalıdır, cömerttir.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Yattı-Kalktı Bilgi Oyunu

Ebe önce adını, yattı kalktı sözlerinden sonra kendi bilgisini söyler daha sonra yanındaki arkadaşının adını söyler. Bu sırada yatma kalkma hareketi olarak başını masaya koyup, kaldırır. Oyun bütün çocukların katılımıyla sona erer.

ÖRNEK

Ahmet yattı, kalktı **Adalet**, hakkın (doğrunun) üstün tutulmasıdır, Mehmet.

Mehmet adalet hakkın gözetilmesidir Ali.

Ali

Tersine Tebbet Oyunu

Çocuklar ikişerli eş olup, sınıfın değişik yerlerinde, ayakta dururlar. Çiftlerden biri değerle ilgili ne söylerse, karşısındaki çocuk onun tersi anlamındaki bir cümle kurar

ÖRNEK

Ali: Adalet, doğru davranmaktır.

Veli: Adalet, yanlış davranmaktır.

Ali: Adalet zulmetmemektir.

Veli: Adalet zulüm yapmaktır.

Giyme-Çıkarma Oyunu

Çocuklar iki gruba ayrılır, her gruba birer yelek verilir. Sıra ile gruptakiler yelekleri giyip-çıkarırlar ve değerle ilgili bir cümleyi tahtaya yazarlar. Turu ilk tamamlayan grup, oyunu kazanır.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Adalet, kararlı ve ölçülü olmaktır.
2. Adalet, bütün insanların eşit olmasıdır.
3. Adalet, hukuk önünde güçlü olanın değil, haklı olanın kazanmasıdır.

Duygular Oyunu

Öğrenciler sınıfta dağınık olarak gezerken öğretmen değerle ilgili bir cümle kurar. Cümleye göre çocuklar mutlu, sinirli, üzgün, şaşkın hareketleri yaparlar.

ÖRNEK

CÜMLE	YÜZ HAREKETİ
Ablam babamın getirdiği bütün çikolataları yemiş.	 kızgın
Afrika'da çocuklar hep aç.	 üzgün
Dünyadaki zenginler fakirlerden bin kat fazla kazanıyor.	 şaşkın

Emir Komuta Oyunu

Öğretmen değerle ilgili ardışık kelime söyler. Öğrencilerde bu kelimeleri sırasıyla söylemeye çalışırlar.

ÖRNEK KELİMELE




SIRALAMA1:ZALİM-SUÇ-ADALET-MERHAMET

SIRALAMA2: HAK-HUKUK-PAYLAŞMA-EŞİT

Ağaçlar Oyunu

Öğrencilerin ellerine bir yüzünde ağaç resmi, diğer yüzünde de değerle ilgili bilgi yazılı kartonlar verilir. Daha sonra çınarlar bir köşeye, salkım-söğüt diğer köşeye, çam bir diğer köşeye komutu verilir. Aynı türdeki ağaç resmi elinde olanlar bir araya gelirler ve bilgilerini okurlar.

ÖRNEK

AĞAÇLAR VE BİLGİLERİ		
		
ÇINAR	SÖĞÜT	ÇAM
<ul style="list-style-type: none">1- Eşler birbirine adil davranmalı.2- Çocuklar arasında ayırım yapılmamalı.	<ul style="list-style-type: none">1- Bil ülkenin bütün vatandaşları eşittir.2- Herkes adil vergi vermeli	<ul style="list-style-type: none">1- Okulda herkese eşit davranılmalı.2- Derste herkese aynı söz hakkı tanınmalı

Ma-zü-a-fe-ze- Oyunu

Çocuklar sınıfta karışık dururlar. Tahtaya hayvan resimleri çizilir. Çocukların ellerinde değerle ilgili bilgi kartları olur. Komutla birlikte Öğretmen “ma” dediğinde maymunun, “zü” dediğinde zürafanın, “a” dediğinde aslanın, “fi” dediğinde fillin, “ze” dediğinde zebranın önüne en fazla beş öğrenci geçer ve bilgilerini okurlar. Açıkta kalan oyundan ayrılır.

ÖRNEK BİLGİLER

1-Yöneticiler sorumlulukları altında bulunan insanlara karşı adaletli olmalıdırlar.

2-Yönetimde görev verirken hak edene verilmelidir.

3-Emanetler güvenilir insanlara teslim edilmelidir.

Kaç Adımda Bulacak Oyunu

İkişerli grup oluşturulur. Daha sonra gruptaki bir öğrenci dışarı çıkar. Öğrenciler sınıfça değerle ilgili bilginin olduğu bir kâğıdı saklarlar. Dışarıdaki öğrenci sınıfa girer içerdeki arkadaşı ona komutlar verip (sağa 3 adım, ileri 5 adım gibi) bilgiyi buldurmaya çalışır. En az adımda bulduran grup kazanır.

ÖRNEK BİLGİLER

1- Tarih boyunca büyük devletler adaletleri ile ayakta kalmışlardır.

2- Hz Ömer Adaletiyle meşhur olmuştur.

3- Adalet, güç bendedir istediğimi yaparım değil, güç haklıdır, doğru olanın yapılmasıdır

Çılgın Balonlar Oyunu

Öğrencilere açık renkte balonlarla koyu renkli tahta kalemeleri ya da keçeli kalemler verilir. Onlardan balonların üzerine değerle ilgili kelimeler yazmaları istenir. Öğrenciler balonlar inikken istedikleri kelimeleri altlarına da adlarını yazarlar. Daha sonra balonları şişirip havada birbirlerine atarlar. Öğretmenin “Durun” komutuyla herkes elindeki balonun kime ait olduğunu söyler ve bu balondaki kelime ile ilgili cümleler söylerler.

ÖRNEK KELİMELE

Adalet- hak yememe-koruma-mazlumlar-çocuklar-aile

Slogan Yarışı Oyunu

Değerle ilgili bir kavram adı çocuklara söylenerek onlardan yaratıcı, ilgi çekici sloganlar bulmalarını istenir. Sloganları tahtaya yazılır. Her slogandan sonra slogan sahibini alkışlanır, alkışı çok alanlar oyunu kazanır

ÖRNEK

KAVRAMLAR	SLOGANLAR
ADALET	ADALETLİ OLURSAN ADALET BULURSUN
HUZUR	HUZURLU TOPLUM ANCAK ADALETLE SAĞLANIR

Güncel Bir Olayla İlişkilendirme, Proje, Performans Çalışması ya da Problem Çözme Süreci

1. Sizce dünyadaki en önemli adaletsizlikler nelerdir, bunların ortadan kaldırılması için neler yapılmalıdır?

Etkinliklerin Değerlendirilmesi

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1. Adalet ne demektir?
2. Toplumda ve ailede adalet niçin önemlidir?
3. Adil olmayan yöneticiler nasıl davranır?
4. Adil olmayan insan mutlu olabilir mi, niçin?

DEĞER ADI: HİZMET

OYUNLARIN SONUNDA BEKLENEN DAVRANIŞLAR

Sabırlıdır, yumuşak huyludur, hoşgörülüdür, yaptığı işlerde sonucu Allah'tan bilir, kendini devamlı muhasebe eder, tevazu sahibi olur, yardımseverdir, paylaşmayı sever

OYUNLAR VE ETKİNLİKLER

Çağrışım Oyunu

Öğretmen hizmetle ilgili tahtaya ya da deftere bir kavram yazar. Öğrencilerde grup ya da bireysel olarak o kavram ilgili akıllarına gelen kelimeleri defterlerine ya da tahtaya yazarlar. En çok kelime yazan grup ya da kişi birinci olur.

ÖRNEK

Aşağıdaki kavramlarla ilgili aklınıza gelen kelimeleri yazalım.

KAVRAM	AKLIMIZA GELEBİLECEK KELİMLER
Merhamet	Acıma-sevgi-yardım-ilgi-alçak gönüllük vb
Yardım	Hizmet-fakirlik-ihtiyaç-verme-sadaka vb

Tevazu	Yardım-hizmet-paylaşma-kibirli-meme-vefa-saygı-sevgi vb
--------	---

Göster Kendini Oyunu

Öğretmen ya da veli hizmetle ilgili öğrencilerin drama yapabilecekleri kısa oyunlar hazırlar ve gönüllü öğrencilerden başlayarak herkesin oynamasını sağlar.

ÖRNEK

Evde yalnız yaşayan ve yaşlı bir komşumuz olan Ekrem Dede'nin bakkal ihtiyaçlarını nasıl karşılayabileceğimizi gösterelim oyununu oynayalım.

Ali: Ekrem Dede rolünde olsun

Ayşe: Ekrem Dede'nin eşi rolünde olsun.

Hasan: Bakkal amca olsun

Can ve Esra da komşu çocuklar oldun

Tahmin Et Oyunu

Hizmetle ilgili olabilecek örnek durumlar yazılır ve sonucu çocuklardan ne olabileceği neler yapılabileceği konusunda tahmin yaptırılır.

ÖRNEK

Olası durum	Sonrası ne olabilir?	Biz ne yapabiliriz?
Ayşe teyze evine gelen kışlık odun ve kömürü yerlerine taşırken hastalandı...	Evde yatmaya başladı ve odun, kömür kapıda kaldı	Mahalledeki bütün çocuklar toplanarak bu odun ve kömürleri biz yerlerine taşıyabiliriz.
Suriye'deki savaşta evleri yıkılan çocuklar İngööl'e geldiler...		
Babamın işyerinde işleri çok yoğun ve işçi sayısı da çok az		

Şimdi Ne Yapmalı? Oyunu

Hizmetle ilgili olarak yanlış tutum ve davranışlar yazılır. Sınıf gruplara bölünür ve bu tutum ve davranışlardan sonra neler yapılabilir sorusu sorularak öğrencilerin cevapları kâğıtlara yazdırılır ve sonra sınıfa okunur. En çok çözüm üreten grup birinci olur.

ÖRNEK

YANLIŞ TUTUM	NELER YAPILABİLİR
Annem hastayken bende akşama kadar oturdum televizyon izledim.	1-Anneme benim yapabileceğim bir iş olup, olmadığını sorarım. 2-Mutfığa gider kendim bir şeyler hazırlar ve yerim. 3-Yerleri dağınık bırakmam vb.
Ayakkabıları yırtık arkadaşımızı görüyoruz ama görmezden geliyoruz.	
Her teneffüs kantinden bir şeyler alıyorum ve kendi başıma yiyorum.	

Aktiviteyi Bul Oyunu

Öğretmen hizmetle ilgili sorulan aktiviteleri gerçekleştirebilecek eylemleri söyler öğrencilerden aktiviteyi bulmalarını ister.

ÖRNEK

(SORULAN AKTİVİTE: HASTA KOMŞUYA HİZMET OLSUN)

Soru: Aşağıdaki eylemlere bakarak aktivitemizin adını bulmaya çalışalım.

ÖRNEK AKTİVİTELER

1. Annemden duydum
2. Hemen koşup ziline bastım.
3. İhtiyaçlarını öğrendim.
4. Marketten ve eczaneden ihtiyaçlarını giderdim.

Komşuna Mesaj gönder Oyunu

Öğretmen, öğrencilere, seviyelerine uygun olmak üzere hizmetle ilgili anahtar kelimelerini içeren 4-5 kelime verir. Öğrencilerden, bu kelimeleri kullanarak, cümleler yazmasını ister. Öğrenciler, kendilerine verilen kelimeleri kullanarak cümleler oluştururlar. Daha sonra yazdıkları bu cümleleri yanlarındaki bir arkadaşlarına verirler. Kendilerine mesaj gelen öğrenciler, sırayla ayağa kalkarak mesajlarını okurlar

ÖRNEK

Herkes kâğıdına aşağıdaki kelimelerden biriyle ilgili bir cümle yazsın. Daha sonra bu kâğıdı katlayarak sınıftaki istediği arkadaşına götürsün. Arkadaşı da bu mesajı herkese okusun.

Örnek Kelimeler	Örnek cümleler
Fakirlik	Çevremizdeki fakir insanları gözetmeliyiz.
Zor durum	Zor durumda olanları tek başlarına bırakmamalıyız.
İhtiyaçlı	İhtiyaçlı insanlar Allah'ın bize emanetidir.
Sevap	Hizmet etmek en büyük sevaptır.

Madalyamda Ne Var Oyunu

Öğretmen her öğrenciye kâğıttan madalyalar ve bu madalyaların arkasına hizmetle ilgili cümleler yazar. Sınıfa giren öğrenciler kendi madalyalarını bulup boyunlarına takar ve arkasındaki cümleyi sınıftaki arkadaşlarıyla paylaşır.

ÖRNEK

Aşağıdaki madalya örneğinin arkasına öğrenci isimleri önlerine de örnek cümleler yazılabilir



ÖRNEK CÜMLELER

Ahmet: Hizmet etmek ibadettir.

Mehmet: İhtiyacı olsun ya da olmasın herkese hizmet etmeliyiz.

Ayşe: Büyüklerimize hizmet edersek ömrümüz bereketlenir.

Fatma: Dünyadaki zor durumda olan insanlar bizden hizmet bekler.

Elif: Gençliğinde insanlara hizmet edenlere yaşlandığında da hizmet edenler bulunur.

Bilgiyi Kap Gel Oyunu

Öğretmen çocukları sınıf dışına ya da bahçeye çıkarır. Sınıfta öğrencilerin masalarının üzerine hizmetle ilgili kısa bilgiler yazar. Daha sonra ikiye ya da üçer öğrencilere masadaki bilgiyi kap gel denir. Çocuklar koşarak bilgiyi alıp gelmeleri ve arkadaşlarına okumaları sağlanır

Tahmin Et Oyunu

Öğretmen tahtaya hizmetle ilgili cümleler yazar. Bir ebe seçilerek tahtadaki cümlelere bakması istenir. Daha sonra ebe arkasını döner. Öğretmen elini bilgilerden birinin üstüne koyar ve hangi bilgi olduğunu ebeye sorar. Oda tahmin etmeye çalışır. En fazla 3 hak verilir bulamazsa ebe değiştirilir.

YAZILABİLECEK ÖRNEK CÜMLELER

1. Hizmet eden hizmet bulur.
2. Yumuşak huylu olmakta bir ibadettir.
3. Hizmet karşılık beklemeden yapılmalıdır.
4. Hizmet eden çok mutlu olur.

Pinpon Topu Oyunu

Masanın üzerine pinpon topları konur ve öğrenciler karşılıklı olarak dizilir. Öğretmenin komutlarıyla önce göz, el, dudak, burunlarını tutar. Öğretmen arada hizmetle ilgili bir kelime söyleyince çocuklar topu tutmaya çalışır. Tutamayanların yerine yenileri gelir.

ÖRNEK

Öğretmen göz der öğrenciler gözlerini, el der ellerini, burun der burunlarını, yardım deyince topları tutmaya çalışırlar.

GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME, PROJE, PERFORMANS ÇALIŞMASI YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

1. Mahallenizdeki arkadaşlarınızla “YANINIZ-DAYIZ” sloganıyla bir yardım kampanyası düzenleyerek ihtiyaç sahibi, yaşlı ve hasta kişilere hizmet etmeye çalışınız.
2. “Benim durumum çok iyi ondan dolayı benim kimseye ihtiyacım olmaz.” diyen bir kişiye neler söylenebileceği konusunda büyüklerinizle birlikte bir çalışma yapınız ve arkadaşlarınıza sunum yapınız.

ETKİNLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Aşağıdaki soruları cevaplandırmaya çalışalım.

1. Kimlere hizmet etmeliyiz?
2. Hizmet bize ne kazandırır?
3. Hizmetin olmadığı bir aile ve toplum nasıl olur?
4. Hizmet bir ibadet midir, niçin?
5. Hangi kurumlarda hizmet etmek için çalışılabilir?
6. Hizmet etmede karşılık beklemek doğru mudur, niçin?

DEĞER ADI: FEDAKÂRLIK

OYUNLARIN SONUNDA BEKLENEN DAVRANIŞLAR

Sever, gözetir, cömerttir, hizmet eder, karşılık beklemez, empati yapar, hoş görülüdür, ayırım yapmaz, anlayışlıdır, vefalıdır, güvenirdir, cesurdur, çalışkandır, adildir, sabırlıdır, birleştiricidir, uyumludur.

OYUN VE ETKİNLİKLERİ

Kahvehane Oyunu

Sınıf birkaç gruba ayrılır. Her masa da kâğıt kalem olur. Fedakârlıkla ilgili cümleler kurmaları istenir. Daha sonra yazılanlar masada kalır ve gruplar yer değiştirir. Yeni gelenler o konuyla ilgili yeni düşünce ve bilgilerini yazarlar. Aynı duygu ve düşünceler yazılmaz. Dersin sonunda kâğıtlar okunarak konu özetlenir.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Fedakârlık, bir amaç uğruna değerli bir şeyden vazgeçmek, onun kaybını göze almaktır.
2. Fedakârlık, yüksek karakterli olmanın temel taşıdır.
3. Fedakârlık, başkasını mutlu etmek, onu zor durumdan kurtarmaktır.

Hafıza Oyunu

5 tane ped şişenin içerisine fedakârlıkla ilgili kelimeler yazılır. Öğrenciler önce bu kelimelere bakar daha sonra şişelerin yerleri değiştirilir ve çocuklardan istenen kelimeleri bulmaları istenir.

ÖRNEK KELİMELE

SEVGİ-BORÇ-HİZMET-YARDIM-TERCİH

Hız Oyunu

Tahtaya fedakârlıkla ilgili kelimeler yazılır, yanlarına da birer numara verilir. Belli sayıda ped şişe alınır. Bu pedlerin içine de tahtadaki kelimelerin aynısı yazılır ve şişelerin yerleri karıştırılır. Komutla birlikte pedler açılarak tahtadaki sıraya göre sıralanmaya çalışılır. En hızlı yapan kazanır.

ÖRNEK

ZENGİNLİK	İÇ HUZUR	MUHTAÇ	YARDIM
1	2	3	4

Varlıkları Konuşturma Oyunu

Fedakârlık değeri konuşturulur.

ÖRNEK

1. Benimle insanlar mutlu olur.
2. Ben çok olursam insanlarda beni sever.
3. Ben önce başkasını düşünürüm

Alnına Yapıştır Oyunu

Kendinden yapışkanlı kâğıtların üzerlerine öğrenciler fedakârlıkla ilgili kısa bilgiler yazar ve istedikleri arkadaşlarının alnına ya da göğsüne yapıştırırlar. Yapıştırılan çocuk bilgiyi okur.

ÖRNEK CÜMLELER

- 1-Fedakârlık sevgi doğurur.
- 2-Fedakârlık karşılıksız yapılır.
- 3-Fedakârlık sözde değil, davranışlarda olmalıdır.

Bowling oyunu

Üstüne fedakârlıkla ilgili bilgiler yazılmış kum dolu plastik şişeler öğrenciden 3-5 metre ileriye yan yana dizilir. Öğrenci topla hangi şişeleri devirdiyse ondaki bilgiyi okur.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Fedakârlık fırsatlarını asla kaçırmamalıyız.
2. Fedakârlık çocukluk yaşlarından itibaren öğretilmeli.
3. Fedakârlık, topluma karşılıksız hizmet edilme-
siyle başılır.

Çamaşır Hırsızı Oyunu

Sınıfın karşılıklı iki duvarına ip gerilir. A4 kâğıtları ikiye kesilerek bu kâğıtlara fedakârlıkla ilgili bilgiler yazılır. Mandallarla ipe asılır. Öğrenciler ipten bu çamaşırları almaya çalışır. Aldıkları bilgileri sınıfa okurlar

ÖRNEK BİLGİLER

1-Çok sevdiğimiz eşyaları fedakârlık yaparak paylaşabiliriz.

2-Fedakârlık, güzel bir karakterin gelişmesinde etkili olur.

3-Sevgi ve fedakârlık birbirini tamamlar

Eşini Bul Oyunu

Sınıf iki gruba ayrılır. Birbirlerine göstermeden, her bir öğrenciye bir kart verilir. Fedakârlıkla ilgili aynı bilgiler iki kere yazılmıştır. Süre başladığında her öğrenci kartının diğer eşini bulup kol kola girer ve sıraya geçer. Sonunda iki öğrenci de bilgilerini okur.

Falci Bacı Oyunu

Öğretmen tahtaya fedakârlıkla ilgili kelimeleri bazı harfleri eksik olarak yazar. Öğrenciler bu kelimeleri tahmin ederler

ÖRNEK

H..ZM..T (HİZMET)

..EV.G.. (SEVGİ)

Anlamli Sırala Oyunu

Sınıf daire şeklinde oturur. Fedakârlıkla ilgili bilgileri içeren kelimeler her öğrenciye bir kelime olacak şekilde dağıtılır. Ortada bir ebe olur. Öğrencilerdeki kelimeleri toplayarak anlamli cümleler kurmaya çalışır. Öğretmen süre tutar. Daha sonra çocukların yerleri değiştirilerek farklı ebeler aynı oyunu oynar. En kısa sürede cümleleri oluşturan öğrenci birinci olur.

ÖRNEK CÜMLELER

1-Fedakâr insan iyimserdir.

2-Fedakâr insan cesurdur.

3-Fedakâr insan güvenilirliir.

GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME, PROJE, PERFORMANS ÇALIŞMASI YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

1. Sizin en çok hoşunuza giden oyuncaklar ve eşyalarınızın hangilerini fedakârca paylaşabileceğinizi gösteren bir tablo hazırlayın ve sınıfa sunun.
2. Arkadaşlarınızla birlikte bir markette nasıl fedakârlıklar yapabileceğinizi gösterin.

ETKİNLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1. Fedakârlık ne demektir?
2. Fedakârlık bize neler kazandırır?
3. Nelerde fedakârlık yapabiliriz?

DEĞER ADI: SEVGİ

OYUNLARIN SONUNDA BEKLENEN DAVRANIŞLAR

Dostluk kurar, şefkatli olur, hizmet eder, alçak gönüllü olur, yalnız kalmaz, vefalı olur, mutlu olur, bütün varlığa ilgi duyar, ihtiyaçları gidermekten zevk alır, paylaşmayı sever, cömert olur, hassas olur, olaylara kayıtsız kalmaz, sadık olur, bütün benliğiyle ilgilenir, inançlıdır.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Bizim Masalımız Oyunu

Sınıf gruplara ayrılır ve her gruba sevgi değeri ile ilgili bir başlık vererek belli bir sürede masal yazmaları istenir. Süre sonunda masallar sınıfa okunur.

ÖRNEK

1. GRUBUN BAŞLIĞI: ŞEFKATLİ ANNEM
 2. GRUBUN BAŞLIĞI: CÖMERT ALİ
- GRUBUN BAŞLIĞI: SEVGİLİ ÖĞRETMENİM

Playback Oyunu

Tahtaya bir öğrenci kalkar. Öğretmenin kendisine verdiği sevgi değeri ile ilgili kelimeyi sessiz söyler. Diğer arkadaşları kelimeyi tahmin eder, bilen tahtaya gelir ve oyun devam eder.

ÖRNEK KELİMELER

ALLAH-CANLI-MEVLANA-İNSANLAR-MÜSLÜ-
MAN -SEVAP-MERHAMET-İLGİ-YARDIM

Çember Dışındaki Cevaplasın Oyunu

Altı öğrenci tahtanın önüne kalkar. Öğretmen bir çember çizer. Gruplar müzik eşliğinde çember çevresinde dans ederler. Müzik durunca bu çember çizgisi üzerine beş kişi hızla atlarlar. Çemberin dışında kalan altıncı kişiye sevgi ile ilgili soru sorulur bilirse oyuna devam eder bilemezse oyundan çıkar.

SORULABİLECEK SORULAR

- 1- İnsanları birbirine bağlayan en önemli şey nedir?
- 2- Sevginin zıddı nedir?
- 3- Kimleri, hangi varlıkları sevmeliyiz?
- 4- Sevgi insanı yalnızlıktan kurtarır mı, niçin?
- 5- İnsanların kusurlarını görmeli miyiz, niçin?

Özgürleştir Oyunu

Gruptakilerden bir ebe seçilir. Ebe, gruptakileri kovalar ve dokunduğu kişi donar, bacaklarını ve kollarını iki yana açar. Ebe diğer bir oyuncuya donan kişiyi özgürleştirmek için soru sorar. Doğru cevap verirse donan kişi özgürleşir.

SORULABİLECEK SORULAR

1. Sevgide cömert olmak ne demektir.
 2. İnsan Allah'ı sevebilir mi?
 3. Yakın çevremizde en çok kimleri sevmeliyiz?
 4. Çevremizdeki hayvanları sevmek için neler yapmalıyız?
- Çevremizdeki bitki ve ağaçları nasıl sevebiliriz?

Meyveli Bilgiler Oyunu

Tahtada sevgi ile ilgili yazılmış bir cümlenin yanına onu temsil eden bir meyve resmi çizilir ve o resimlerin ay-nısından olan kartlarda masanın üzerine karışık konur. İki grup öğrenci komutla birlikte koşarak masanın üzerindeki kartları alırlar. Hangi kart alınmışsa o kartın bilgisi oku-nur.

ÖRNEK

CÜMLE	RESMİ
Bütün canlıları sevmeliyiz.	ÜZÜM
Sevgisizlik, korku ve nefret uyandırır.	PORTAKAL
Aile içinde sevgi aile bağları-nın kuvvetlenmesini sağlar.	İNCİR
Dinimizi sevmek emirlerini ye-rine getirmekle olur.	ELMA
Sevgisiz toplum çabuk yıkılır.	MUZ
Sınıf arkadaşlarımızda sevgi-nin en iyisini hak eder.	KARPUZ

Kitapta Saklı Bilgi Oyunu

Sayfa sayısı fazla olan bir kitabın içerisindeki sevgi ile ilgili bilgi kâğıtlarını 2 grup öğrenci en kısa sürede bulmaya çalışır ve okur. Bilgilerin tamamını en kısa sürede bulup okuyan grup kazanır.

KARTLARDA YAZILABİLECEK BİLGİLER

1. Sevgi, insanları birbirine yaklaştıran etkin bir güçtür.
2. Güven, dostluk, bağlanma, sempati, şefkat gibi duygular sevgiyle kazanılır.
3. Sevginin zıddı nefrettir.
4. Nefret; bir kimseye karşı duyulan kin, öfke, düşmanlık, kıskançlıktır.
5. Sevgi bir şeyden zevk almaktır.

Parmaktaki Bilgi Oyunu

Tahtaya sevgi ile ilgili 5 bilgi yazılır. İki öğrencinin parmakları da 5 e kadar numaralandırılır. Daha sonra gözleri kapalı olarak birbirlerinin parmaklarını tutmaya çalışırlar. Hangi numaralı parmak tutulmuşsa o bilgi okunur. En çok parmak tutan kazanır.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

- 1-Sevgi, canlı-cansız tüm varlığa karşı olmalıdır.
- 2- İnsan önce kendini sevmekten başlamalı.
- 3- Anne-baba sevgisi, eş sevgisi, çocuk sevgisi başta gelmelidir.
- 4- Arkadaşlarımızı ve akrabalarımızı da sevmeliyiz.
- 5- Vatan ve bayrak sevgisi kutsaldır.

Bilgi Tutturmaca Oyunu

Bilgiler küçük kâğıtlara yazılarak masanın üzerine konur. Daha sonra iki grup öğrenci ellerine küçük bir karton alarak 1 metre uzaklıktan masanın üzerindeki bilgilerin üzerine atarlar. Karton hangi bilginin üzerine gelirse o bilgi okunur. En çok bilgi tutturan grup kazanır.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

1. Allah sevgisi, bütün sevgilerin başında gelir.
2. Sevgi her şeyi birbirine yaklaştırır.
3. Sevgi ilgiyi, ilgi de iyilik etmeyi gerektirir.
4. Sevgi, kişiyi ayrılık ve yalnızlık duygusundan kurtarır.
5. İnsanlar arasında barış, uzlaşma, hoşgörü, yardımseverlik, fedakârlık gibi güzel duygular sevgiler sayesinde ortaya çıkar.

Burası Senin Oyunu

Sınıfın pencereleri ya da panolarına öğrenci sayısına göre belli boyutlarda kare şeklinde, kâğıtlar yapıştırılır.

Öğrencilere bu boş karelerin onlara ait olduğunu ve içlerini sevgi ile ilgili olmak kaydıyla istedikleri şekilde doldurabileceklerini söyleyin.

Bu yazıları resim ve fotoğraflarla süsleyebilirler.

ÖRNEK ÇALIŞMA

CÜMLE: SEVGİSİZ DÜNYA ÇORAK TOPRAĞA BENZER.

SLOGAN: SEVGİ GÖSTER, SEVGİ BUL.

RESİM:



Dalga Kıran Oyunu

5 sıra ya da sandalye halka şeklinde dizilir. 4 öğrenci ellerinde öğrendikleri bilgi yazılı halde oturur. Bir tanesi boş kalır. Ortada bir dalga kıran öğrenci olur, komutla birlikte oturanlar yer değiştirir, dalgakıran öğrenci ayaktaki öğrencinin oturmasını engellemeye çalışır. Ayaktaki öğrenci oturabilirse oturduğu masadaki öğrencinin bilgisini okur. Boşta kalan ortaya geçer.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

1. Seven kişi kusur görmez.
2. Seven kişi hizmet etmekten yorulmaz.
3. Seven kişi kusur, hata aramaz.
4. Seven kişi cömert olur ve paylaşmayı sever.

GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME, PROJE, PERFORMANS ÇALIŞMASI YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

1. Okulunuzda ya da mahallenizde kendinizden küçük çocuklara sevginin ne olduğunu anlatan sohbetler yapınız. Sohbetlerin fotoğraflarını çekin ve bir sevgi albümü oluşturun.
2. Sizce toplumumuzdaki sevgi konusunda neleri iyi yapıp, neleri yapamıyoruz. Bir araştırma yapın ve sınıfta sunum yapın.

ETKİNLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1. Sevgi niçin önemlidir?
2. Kimleri ve neleri sevmeliyiz, niçin)
3. Sevgide karşılık bekleme olur mu niçin?
4. Sevginin egemen olduğu toplumların özellikleri neler olabilir?
5. Kin ve öfke sahibi insanlar sevebilir mi?

DEĞER ADI: SAYGI-HÜRMET

OYUNLARIN SONUNDA BEKLENEN DAVRANIŞLAR

İnsanlara dürüst davranırlar. Güzel Ahlaklıdırlar. Küçüklerini de büyüklerini de bilir. Ona göre davranır. Dürüsttürler. İyimserdirler. Güler yüzlüdürler. Hoşgörülüdürler. Temiz kalplidirler. Davranışlarına dikkat ederler. Yardımseverdirler. Başkalarının eşyalarını iziniz almazlar. İyi bir dostturlar. Sabırlıdırlar. Sabırlıdırlar. Güvenilirdirler. Paylaşımıcıdırlar. Sözlerinde dururlar. İnsanlara değer verirler. Tüm insanları severler.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Susan Civ Civ Oyunu

5 öğrenci ellerindeki küçük kâğıtlara değerle ilgili cümleler yazılı olduğu halde tahtaya kalkar. Gözleri kapalı olarak karışık yürümeye ve cik cik diye ses çıkarmaya başlarlar. Daha sonra içlerinden birini öğretmen susturur, diğerleri de gözlerini açmadan sıranı civcivin kim olduğunu bulmaya ve elindeki bilgiyi okumaya çalışır.

ÖRNEK CÜMLELER

Saygı, insanlara kendisinin önemsendiğini hissettirmektedir.

Saygı, insanların inançlarına, ibadetlerine, adetlerine, gelenek ve göreneklerine anlayış göstermektir.

Saygı, gerektiğinde insanın yaşadığı çevreye, içinde bulunan canlılara ve sahip olduğu nimetlere değer vermesi ve onları korumasıdır.

Saygı, sevgiden kaynaklanır.

Saygı, karşıdaki insanın varlığını olduğu gibi kabul lenmektir.

Düğüm Oyunu

5 öğrenci ellerindeki küçük kâğıtlara değerle ilgili bilgiler yazılı olduğu halde daire olur. Gözlerini kapatarak dairenin ortasına doğru yürürler. Amaç herhangi iki eli tutmaları olacaktır. Herkes iki el tuttuktan sonra gözlerini açar ve tuttukları ellerdeki bilgileri okurlar.

ÖRNEK CÜMLELER

1-Saygı göstermek insanı yüceltir.

2- Saygı toplumsal barışı sağlar.

3-Mevlana engin hoşgörü ve anlayışıyla farklı dil, din, inanç, meslek ve zümreye mensup insanlara saygı konusunda bizler için örnek olmuştur.

4- Saygıyı ve sevgiyi insanlar çocuk yaşta ailede öğrenir.

5- Ailede çocuğa sevgi ve saygı ile ilgili eğitim verilmediyse bu çocuk hiçbir zaman insanlara sevgi ve saygı duymaz

Karışık Salata Oyunu

Öğrenciler tahtada yan yana sıralanır. Ellerine değerle kelimelerin olduğu kâğıtlar verilir. Öğretmenin komutuyla herkes yer değiştirir. Yeni oluşan sıraya göre ellerindeki kelimelerden yeni anlamlı bir cümle kurulmaya çalışılır.

ÖRNEK

1.DURUMDAKİ KELİME SIRASI: sađlar-barıř-saygı-toplum

2. DURUMDAKİ KELİME SIRASI: saygı-toplum-barıř-sađlar

3. YAZILABİLECEK YENİ CÜMLE: Saygı, toplum barışını sađlar.

Elektrikli Çit Oyunu

İki masanın üst tarafına bir ip bağlanır. Öğrenciler iki grup halinde dizilir. Sırasıyla bu ipin yanına gelen öğrenci saygı değeri ile ilgili bir cümle söyler ve eğilerek ipe değmeden altından geçmeye çalışır. Cümleleri en kısa sürede ipe değmeden söyleyip karşıya geçen grup kazanır.

Uzay Gemisi Oyunu

Tahtaya bir öğrenci kaldırılır ve uzay gemisinin pilotu olur. Tahtadaki değerle ilgili yazılı bilgilerden bir tanesini bilet şifresi olarak seçer. Daha sonra sınıftaki diğer öğrencilere bilgilerden sadece birini (şifre olan bilgiyi) kâğıda

yazarak getirmeleri istenir. Doğru tahmin eden öğrenciler uzay gemisine yolcu olarak binmeye hak kazanırlar.

ÖRNEK CÜMLELER

Sevgi gören saygı gösterir.

Saygı, davranışla, sözle, tutumla gösterilebilir.

El öpme ve yer verme bir saygı davranışıdır. (Şifre cümlesi bu cümle belirlenir ve bu cümleyi doğru tahmin edenler uzay gemisine bilet almaya hak kazanırlar)

Söz kesmeme bir saygı davranışıdır.

Soğan Sarımsak Oyunu

Grup çember halinde dizilir. Ortada bir ebe olur. Elindeki topu bir arkadaşına atarak soğan ya da sarımsak der. Saygı değeri ile ilgili bir soru sorar. Soğan derse topu tutanın sağındaki kişi, sarımsak derse solundaki kişi sorunun cevabını verir. Şaşıran elenir.

SORLABİLECEK SORULAR

1. Çocuklara da saygı gösterilebilir mi, nasıl?
2. Selam verme saygı mıdır, niçin?
3. Çevremizdeki eserlere ve yapılara nasıl saygı gösterebiliriz?
4. Çevremize saygı göstermek nasıl olur?

Beş Parmak Oyunu

Tahtaya saygı değeri ile ilgili yazılan her bilginin yanına bir parmağın şekli çizilir. Öğretmen ya da bir öğrenci hangi parmağını gösterirse diğerleri hep birlikte o bilgiyi yüksek sesle söylerler.

ÖRNEK

BİLGİ	PARMAĞI
İnsanlara hediye vermek, ona değer verildiğini gösterir.	BAŞPARMAK
Bizim için en fazla fedakârlık yapan anne, babamıza saygı göstermeliyiz.	ORTA PARMAK
Anne, babamızı üzmemeliyiz.	İŞARET GARMAGI
Bize her şeyi öğreten öğretmenlerimize saygıda kusur göstermemeliyiz.	YÜZÜK PARMAĞI
Yaşlılara saygı göstereni Allah sever.	SERÇE PARMAC

Alfabetik Sıra Oyunu

Tahtaya belirli sayıda öğrenci kaldırılır. Saygı değeri ile ilgili kelimeler kâğıda yazılır ve çocukların ellerine verilir. Karışık gezmeleri sağlanır. “Sıralan” komutuyla öğrenciler bu kelimelerin ilk harflerine göre alfabetik sıraya göre dizilirler.

ÖRNEK KELİMELER

Dürüstlük-ahlak-iyimserlik-güven-hoşgörü vb

Bilgili Balonlar Oyunu

Öğrenciler balonların üzerine saygı ile ilgili en sevdiği bir kelimeyi, altına da ismini yazar. Daha sonra balonları birbirlerine atarak bir süre oynarlar. Öğretmenin ”tut” komutuyla balonlar tutulur. Balon kime ait ise onun yanına gidilir ve balonunda yazdığı kelime ile ilgili cümle kurulur.

Tokalaşalım Oyunu

Saygı ile ilgili bilgiler tahtaya yazılır. 3-5 er kişilik gruplar tahtaya kalkar ve sırayla benim bilgim şu... Diyerek herkes bir bilgiyi okur. Daha sonra sınıfta karışık olarak gezerler ve öğretmen “tokalaş” dediğinde herkes kendi yakındaki arkadaşının elini sıkarak ve senin bilgin şuydu... Diyerek arkadaşının bilgisini hatırlamaya çalışır.

ÖRNEK BİLGİLER

- 1-Herkesin yaşam hakkına saygı göstermeliyiz.
- 2- İnsanlar düşünce ve davranışlarından dolayı ayıplanmamalı.
- 3- Kendimiz için istediğimizi, başkaları içinde istemeliyiz.
- 4- Çevremizi kirlletmemeli ve ona zarar vermemeliyiz.
- 5-Mili ve manevi değerle saygı göstermeliyiz.

GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME, PROJE, PERFORMANS ÇALIŞMASI YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

1-Size saygı gösterilmediğinde hangi duyguları yaşarsınız.? Sorusunu çevrenizdeki insanlara sorunuz ve aldığınız cevapları sınıfla paylaşınız.

2-Çevrenizdeki tarihi ve kültürel binaları ziyaret ediniz ve insanların buralarda nasıl davrandıklarını gözlemleyip, sonuçlarını arkadaşlarınızla paylaşınız.

ETKİNLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1. Saygı niçin önemlidir?
2. Nerelere, kimlere saygı göstermeliyiz, niçin?
3. Saygı huzurlu bir toplum için gerekli midir, niçin?
4. Selamlaşmanın önemi nedir?
5. İnsanlara niçin değer vermeliyiz?

DEĞER ADI: SABİR

Oyunların Sonunda Beklenen Davranışlar

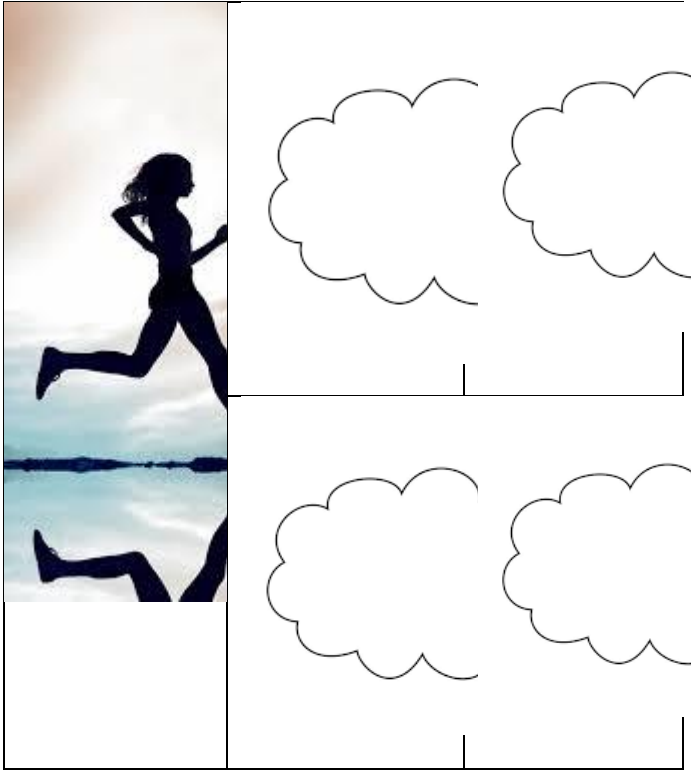
Başladığı işi sonuna kadar götürür, Sinirliiyken kendine hâkim olur, Olaylara geniş açıdan bakar, Daha az hata yapar, Hayat başarısı yüksektir. Karar alırken acele etmez, tahammüllüdür, dinler, sevecendir, hizmet ehlidir.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Maraton Oyunu

Aşağıdaki yönergeye göre oyun oynanır.

Maratonu birincilikle bitiren Sema'nın o anda düşüncüklerinden hangisi değerine uygunsa, o konuşmaları balonların içine yazın ve balonları istediğiniz renkler boyayın.



ÖRNEK DÜŞÜNCELER

1-Yıllarca çalışmasaydım şimdi bunu başaramazdım.

2-Gençlere örnek olmak için biraz daha gayret etmeliyim.

3-Şu koşuyu birinci bitirmek amma zormuş ama her zorun başarılması çok güzel

4-Adım gazetelerde çıkacak, ünlü olacağım.

5-Dayanmam gerekiyor. Ha gayret !

6-Bu yarış bittiğinde on şişe gazoz içeceğim.

Hayal Yorganı Oyunu

Öğrencilerden A4 kâğıtlarına sabırla ilgili bir hayal cümlesi kurlmaları istenir.

15 dakika süre verin. Cümleler bitince altına da isimlerini yazmalarını söyleyin.

Öğrencilerden kâğıtları toplayın. Kâğıtların dört kenarına zımbayla delikler açın. İnce ip, kurdele veya rafya kul-lanarak (deliklerden geçireceksiniz) kâğıtları büyük bir dikdörtgen haline getirin. Bir yorgana benzeyen büyük dikdörtgeni duvara asın ve üzerine “Hayal Yorganı“ eti-ketini ekleyin.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Eğer birisi size hakaret ediyorsa, bu hakareti size değil de sadece bedeninize yaptığımı kabul edin.
2. Üzüntüler gelip geçicidir bize lazım olan sa-dece birazcık sabır.
3. (Sabır üç çeşittir: 1- Belaya, musibete sabır, 2- Din bilgilerini öğrenirken ve ibadetlerini ya-parken sabır, 3- Günah işlememek için sabır)

4. Sabredenlere, mükâfatlar hesapsız verilir

Hacı Yatmaz Oyunu

Hacı yatmaz oyunun oklava veya basit bir sırıkla oynatabilirsiniz. Oyuncular çember düzeninde oturur. Oyunculardan biri ortaya bir sırık diker ve bu sırığı dik duracak şekilde eliyle tutar. Her oyuncuya değerle ilgili bir cümle olan kağıt verilmiştir. Sırığı tutan oyuncu, başka bir oyuncunun adını söyler ve sırığı bırakır.

Adı söylenen oyuncunun, hızlı davranarak sırığı yere düşmeden tutması ve bilgisini okuması gerekir. Eğer sırık düşerse Oyun dışı kalır. Sonrasında kendisi başka bir isim söyler ve sırığı bırakır. Bu şekilde oyun devam eder.

ÖRNEK CÜMLELER

1. İmanı en üstün olan; sabırlı, cömert ve hoşgörülü olandır.
2. Allah, sevdiği kuluna dert verir, o da sabrederse, ondan razı olur.
3. En üstün ibadet sıkıntıya sabretmektir.
4. Geçim sıkıntısına sabredeni Allahü teâlâ Firdevs Cennetine koyar.
5. Müminin silahı sabır ve duadır

Senaryo Yazma Oyunu

Kişi: Çiftçi

Yer: İnegöl

Konu: Hastalık

Sorun: Parasızlıktan Tedavi Olamamak

Öğrencileri 2-4 kişilik küçük gruplara ayırın.

Yukarıdaki verileri tahtaya yazın ve gruplardan tartışarak veriler doğrultusunda bir paragraflık ortak bir senaryo taslağı yazmalarını söyleyin. 20-25 dakika süre verin

Gruplardan birer sözcü seçerek yazdıklarını okumalarını isteyin.

Not: Öğrenciler sadece kısa bir senaryo özeti yazacaklardır.

Örneğin: İnegöl'de yaşayan yaşlı ve kimsesiz çiftçi bir gün hastalanır ve yatağa düşer. Parası da olmadığı için bir taksi çağırıp hastaneye gidemez. Bu durumu da kimseye söylemeyip sabretmeye başlar. Aradan birkaç gün geçince onu göremeyen komşuları merak ederler. Evine gelip durumunu göründe alıp hastaneye götürürler.

Bir Çiçek Konuşsa Oyunu

Öğrencileri 2-3 kişilik küçük gruplara ayırın.

Her gruba bir çiçek seçmelerini ve bu çiçeğin değerle ilgili bir söz söylemesi gerektiğini kural olarak söyleyin. Grupların yazdığı cümleleri sözcülerinin sınıfa okumalarını sağlayın.

ÖRNEK

LALE: Sabretmek, kurtuluşa, başarıya sebep olan güzel huydur

GÜL: Sabır, Peygamberlerin özelliklerindendir.

SÜMBÜL: Sabır, acı ise de meyvesi tatlıdır

PAPATYA: Allah sabredenleri sever

Bir Yer Bir Fiil Oyunu

Öğrencilere küçük not kâğıtları dağıtın. Değerle ilgili istedikleri bir fiili yazmalarını söyleyin. (kazanır, mutlu olur, başarır gibi) Öğrenciler yazınca kâğıtları katlamalarını ve toplayıcı arkadaşlarına vermelerini söyleyin. Gelen kâğıtları öğretmen masasının sağına koyun.

Tekrar öğrencilere not kâğıtları dağıtın ve yer ismi yazmalarını söyleyin. (dünya, cennet, toplumda gibi) Öğrenciler yazınca kâğıtları katlamalarını ve toplayıcı arkadaşlarına vermelerini söyleyin. Gelen kâğıtları öğretmen masasının soluna koyun.

Gönüllülerden başlayarak gelen öğrenciye, her öbekten bir kâğıt seçmesini ve yüksek sesle çıkan kâğıtları okumasını söyleyin. Ardından çıkan bir yer, bir fiille ilgili bir cümle uydurmasını isteyin.

ÖRNEK:

YER: DÜNYA

FİİL: MUTLU

CÜMLE: SABREDENLER DÜNYADA MUTLU OLUR

Ne Hissediyorsun Oyunu

Değerle ilgili örnek durumlar verilerek bu durumlar karşısında neler hissettiği sorulur.

ÖRNEK

DURUM	NE HİSSEDER?
FAKİR BİR AİLEDE YAŞIYOR	
KOMŞUSU HER GÜN KÖTÜLÜK YAPIYOR	
DERSLERİ PEK FAZLA ANLAMİYOR	

Olumlu-Olumsuz Oyunu

10 kişi ayağa kalkar. Öğretmen değerle ilgili bir fikir cümlesi söyler. Buna katılanlar sınıfın ortasında durmaya çalışır. Katılmayanlar ise sınıfın köşelerine doğru gider.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Sabır her zaman iyi değildir.
2. Sabır insanı bazen de başarısızlığa götürür.
3. Bize yapılan her kötülüğe sabretmememiz gerekir.
4. Sabır insanı cennete götürür.

Çağrışım Oyunu

Öğrenciler gruplara ayrılır. Değerle ilgili kavramlar verilir ve bu kavramların onlarda neleri çağrıştırdığı sorulur. Cevaplarını ortak yazıp getirirler. En çok yazan grup kazanır.

Örnek

KAVRAMLAR		
HASTALIK	BAŞARI	KÖTÜLÜK
ÇAĞRIŞIMLAR		
Hastane	Çalışmak	Suç
İlaç	Plan	Küfür
Eczane vb	Sabır vb	İhanet vb

Sırtındaki Sır Oyunu

İki öğrenci sırtlarında değerle ilgili kavramların yapışık olduğu kâğıtlar olduğu karşı karşıya gelirler. Birbirlerinin sırtlarındaki kâğıtları alıp onlarla ilgili cümle kurmaya çalışırlar. İlk önce alıp okuyan kazanır.

ÖRNEK KELİMELE

SABIR- KARAR - HİZMET-TAHAMMUL - CEN-
NET-KIZMAMA-HOŞGÖRÜ

GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME, PROJE, PERFORMANS ÇALIŞMASI YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

1. İbadetlerde ve günah işlememekte sabrın nasıl olacağına dair bir araştırma yaparak sonuçları üzerinde sınıfça konuşunuz.

Etkinliklerin Değerlendirilmesi

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1-Sabır ne demektir?

2-Sabır insana neler kazandırır?

3-Başımıza gelebilecek olumsuz durumlara karşı nasıl davranmalıyız?

4-İyilikte de sabır olur mu nasıl?

DEĞER ADI: DOĞRULUK

Oyunların Sonunda Beklenen Davranışlar

Yalan söylemez, iyi niyetlidir, kandırmaz, kanaatkârdır, samimidir, cömerttir, menfaatçi değildir, sonrasını düşünür, insanlarla iyi geçinir, inandırıcıdır terbiyelidir, açık yüreklidir, güvenilirdir.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Kavram Haritası Oyunu

Değerle ilgili bir kavram haritası yaparak yanlış ya da doğru olan yerleştirmeleri bulmaları istenir

ÖRNEK

Aşağıdaki kavram haritasında yanlış ve doğru olan yazımları bulunuz doğruları yeşil renge yanlışları da kırmızı renge boyayınız

Kısa süre sonra yalanım meydana çıkar	Çok para kazanır, zengin olurum
	YALAN SÖYLERSEM VE SÖZÜMÜ TUTMAZSAM
Bir daha kimse bana inanmaz	Arkadaşlarla hep iyi geçinirim

Tavşanı Rahatlat Oyunu

Öğrencilere aşağıdaki resim ve yönerge verilir ve oyun oynanır.

Tavşanın havuca ulaşabilmesi için sıçradığı her kutucukta doğru Davranışların olması gerekiyor. Ona yardım edelim.



KUTUCUKLARA YAZILABİLEK DAVRANIŞ- LARI AŞAĞIDAN BULUP YAZALIM

Yalan söylemek - terbiyeli olmak - hep doğruyu söylemek - açık yürekli olmak ikiyüzlü olmak- kandırmak- gerçeği saklamak- güvenilir olmak

Duyularla Doğruları Bul Oyunu

Aşağıdaki yönerge ve şekil verilerek oyun oynanır.

Aşağıdaki resimde 5 Duyu Organı yer alıyor. Bu 5 duyu organı, çevrede algıladıklarından sadece doğru ve dürüst olanları alıp, diğerlerini reddediyor. Bu resimdeki duyu organlarımızın kabul edeceği cümleleri bulun ve altına ya da yanına yazın.

ÖRNEK CÜMLELER

Doğanın doğru bulduğu kokulara yönelmeli, parfümlere, çok fazla itibar etmemelidir.

Yanan plastiği koklamak faydalıdır

Doğru ve dürüst olan şeyleri tatmalı, sağlıklı olmayan yiyecekleri yememelidir.
















Bol bol acı yemeliyiz.

Doğru ve dürüst olmamızı sağlayan şeylere dokunmalı, başkalarının mallarını almamalıdır.

Tehlikeli şeylere dokunabiliriz

Doğru ve dürüst olan şeyleri duymalı, dedikoduları, kötüleyici sözleri dinlememelidir.

Doğru ve dürüst olan şeylere bakmalı, televizyonda şiddet içeren filmleri seyretmemelidir

KULAĞIN KABUL EDE- CECEĞİ CÜMLELER		GÖZÜN KABUL EDECE- CEĞİ CÜM- LELER						
<table><tr><td>DUYU ORGANLARI</td><td> Göz</td></tr><tr><td> Deri</td><td> Dil</td></tr><tr><td> Burun</td><td> Kulak</td></tr></table>			DUYU ORGANLARI	 Göz	 Deri	 Dil	 Burun	 Kulak
DUYU ORGANLARI	 Göz							
 Deri	 Dil							
 Burun	 Kulak							
DERİNİN KA- BUL EDECE- CEĞİ CÜM- LELER	BURNUN KA- BUL EDECE- CEĞİ CÜMLE- LER	DİLİN KA- BUL EDE- CEĞİ CÜMLE- LER						

Zıt Kardeşler Oyunu

Tahtaya iki öğrenci çıkarılarak değerle ilgili zıt karakterde olduklarını buna göre cümleler kurmaları gerektiğini söylenir. En çok cümle yazan kazanır.

ÖRNEK

DÜRÜSTÜM	DÜRÜST DEĞİLİM
İyi niyetle bile olsa yalan söylemem	Sevmediğim ve oynamak istemediğim arkadaşımı dersim var diye atlatırım
Düşündüğüm şey ile yaptığım şey birbirine uyar	Öğretmene hasta olduğum için dersime çalışmadım diye yalan söylerim
Yerine getiremeyeceğim şey için söz vermem	Annem istediği için telefon-daki arkadaşına evde olmadığını söylerim

Aşure Oyunu

Farklı adları olan 10 öğrenci tahtaya kalkar. Elleri değerle ilgili cümleler yazılı kağıtlar verilir. Oyunu yöneten bu çocukların adlarını kullanarak “ben bir aşure yaptım içinde Ali var Veli yok der. Veli bilgisini okur sonra Veli var Hasan yok der Hasan bilgisini okur herkesin ismi bitene kadar oyun devam eder.

ÖRNEK CÜMLELER

2. Yalan gerçek olmayan bir şeyi söyleyerek karşıımızdakini inandırmaktır.
3. Birini bile bile yanlış yola sürme, kandırmaktır.
4. Aldatma, kandırma, yalan, hile gibi durumlar er veya geç ortaya çıkar.
5. İnsanın başkasına yaptığı kötü davranışlar bir gün kendisine karşı da yapılabilir.
6. Gerçeği saklamamıza neden olan “korkaklığımız” dır

Genişlet Oyunu

Öğrencilerden, öznesi ya da yüklemi verilmiş değerle bir cümleyi bazı sorulara cevap verecek biçimde kurmaları istenebilir.

ÖRNEK

“sevilir” yüklemiyle ilgili kim, nerede, nasıl sorularının cevaplanabileceği bir cümle kurun.

CÜMLE: Doğru söyleyen öğrenci okulda çok sevilir,

Kim sevilir? Doğru söyleyen öğrenci

Nerede sevilir? Okulda

Nasıl sevilir? çok

Kurallı Cümle Oyunu

Öğretmen tahtaya değerle ilgili sözcükler yazar. Öğrencilerden bu sözcüklerin en az üç tanesini kullanarak üçer cümle kurmalarını ister.

ÖRNEK SÖZCÜKLER:

Yalan, kandırmak, kanaatkâr, samimi, cömert, menfaat, inanmak, terbiyeli, açık, yürekli, güvenilir, insan

CÜMLE: Açık yürekli insan samimidir.

Çember Kapmaca Oyunu

Sınıf beş kişilik gruplara ayrılır. Tahtanın önüne bir çember çizer. Gruplar müzik eşliğinde gazete çevresinde dans ederler. Müzik durunca hızla herkes tahtaya değerle ilgili bir cümle kurar ve çemberin üzerine atarlar. En sona kalan oyundan çıkar.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Yalanı sürdürmek bir kere yalan söylemekten çok daha kötüdür.
2. Yanlış yapan babamız dahi olsa, cesaret her zaman korkaklığın önüne geçmeli ve doğrudan şaşmamalıyız.
3. Yalan bize duyulan güveni sarsar.
4. Başkalarına dürüst olabilmemiz için önce kendimize dürüst olmalıyız

Özgürleştir Oyunu

Gruptakilerden bir ebe seçilir. Ebe, gruptakileri kovalar ve dokunduğu kişi donar, bacaklarını ve kollarını iki yana açar. Diğer bir oyuncu, değerle ilgili bir cümle kurar ve donan kişinin bacakları arasından geçerse onu özgürleştirir.

ÖRNEK CÜMLELER

- 1- Yalan, eninde sonunda ortaya çıkar.
- 2- Yalancılarla kimse arkadaş olmak istemez.
- 3- Doğru insan Allah'ın yardımını alarak her zaman başarılı olur.

Ayağını Yerden Kes Oyunu

Liderin yönergesi doğrultusunda grup yavaşça yürürken, lider ‘ayağını yerden kes deyince herkes hızlıca yere oturup önce değerle ilgili cümle kurar sonra ayaklarını kaldırır. Cümle kuramayan ve Ayaklarını en son kaldıran oyundan çıkar.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Doğru insan dedikodu yapmaz.
2. Doğru insan kopya çekmez.
3. Arkadaşının eşyasını izinsiz almaz.
4. Doğru insan bakkalın verdiği fazla para üstünü geri verir.
5. Doğru insan sırasını bekler.
6. Doğru insan yanlışını kabul eder.

Güncel Bir Olayla İlişkilendirme, Proje, Performans Çalışması ya da Problem Çözme Süreci

Toplumumuzda doğruluk ve dürüstlikle ilgili en çok yanlış yapılan durumlara örnekler bularak sınıfta arkadaşlarınızla tartışınız.

Etkinliklerin Değerlendirilmesi

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1. Doğru insanın özellikleri nelerdir?
2. Yalan söylemek bize neler kaybettirir?
3. Doğruluk ve başarı arasındaki ilişkiyi anlatınız.

DEĞER ADI: VEFA

OYUNLARIN SONUNDA BEKLENEN DAVRANIŞLAR

Yaptığı iyiliği az, kendisine gelen iyiliği çok bilir, arkadaşlarına yardım eder, verdiği sözde durur, kara günlerde dostlarının yanında olur, yapılan iyilikleri unutmaz, dostlarına zaman ayırır.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Komutanın Tarifi oyunu

Bir asker öğrenci belirlenir ve dışarı çıkarılır. Vefa değeriyle ilgili bilgilerin olduğu kâğıtlar sınıfta değişik öğrencilere dağıtılır ve gizlenir. Asker olan öğrenci içeri girer ve komutan ona bilgilerin olduğu öğrencileri komutla buldurmaya çalışır. “Asker 5 adım ileri, sağa dön, 3 adım ileri vb” bilgiyi bulan asker sınıfa okur ve yerine oturur. Bütün bilgiler bulunana kadar oyun devam eder.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

1. Vefa, sevgide devamlılık demektir
2. Vefa demek, ihtiyaç hâlinde ona yardım etmektir.

3. Arkadaş, öldükten sonra, onun çoluk çocuğunu, yakınlarını sevmek, onlarla ilgiyi kesmek de vefadandır.
4. Müslüman vefakâr olur.
5. Vefakâr olmanın, yani sırf Allah rızası için sevmenin mükâfatı büyüktür.

Bilgi Ajamı Oyunu

5 öğrenci tahtada vefa değeri ile ilgili yazılı olan bilgilerden birer tanesini ellerindeki kâğıtlara yazarak ayakta gezerler. Ebe olan öğrencide dışarıdan girerek belli bir zaman içerisinde (3-5 dk) hangi bilginin hangi öğrencide olduğunu bulup sınıfa okur. En çok bulan kazanır.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

1. Vefa, dostlukta, bağlılıkta sebat etmektir.
2. Arkadaşa yaptığı iyiliği az görmek, onun yaptığını çok bilmek vefadandır.
3. Vefa demek, gerek hayatta iken ve gerekse öldükten sonra sevgi ve ilgiyi devam ettirmek demektir
4. İnsan sevdiği arkadaşının dostlarını, akrabalarını da sevip haklarını gözetmesi vefadandır.
5. Arkadaşının dostu ile düşman olmamak veya düşmanı ile dost olmamak da vefadandır

Dokun ve Bul Oyunu

Dört öğrenci çember şeklinde olur. Vefa değeri ile ilgili bilgilerin yazılı olduğu kâğıtlar öğrencilerin, ense, omuz

altı, cep, ayakaltlarına saklanır. Komutla birlikte “başımız-omzumuz-dizimiz-ayağımız” sözleri söylenir. Söylenen yerlere dokunularak bilgiler bulunup sınıfa okunur.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

1. Arkadaşın kusurlarını görmemek, vefadandır.
2. Arkadaşın dost ve akrabalarını arayıp sormak vefakârlığın şartlarından
3. Arkadaşların haklarına riayet etmek onlara ikram etmekten daha kıymetlidir.
4. Vefasızlık şeytanın hoşuna gider.
5. Arkadaşlar arasındaki sevginin azalması şeytanı çok sevindirir

Hafıza Oyunu

Öğretmen vefa değeri ile ilgili ardışık birkaç kelime söyler. Ebe olan çocuk bu kelimeleri sırasını bozmadan tekrarlamaya çalışır.

ÖRNEK

Söyleyeceğim şu kelimeleri sırasıyla tekrar etmeye çalışınız.

Dostluk-yardım-unutmama-şeytan-hata

Hepsini Kullan Oyunu

Tahtaya vefa değeri ile ilgili en az 4-5 kelime yazılır. Sınıf gruplara ayrılır ve bu kelimelerin hepsini kullanarak

Almet DENİR

anlamalı cümleler yazmaları istenir. Cümleleri kuranlar kazanır.

ÖRNEK

Kelimeler: koşmak –Sıkıntı- yardım -zaman -arkadaş.

Cümle: Sıkıntılı zamanlarda arkadaşlarımızın yardımına koşmalıyız.

Hazineyi Tarif Oyunu

İkişerli gruplar oluşturulur. Daha sonra gruplar dışarı çıkar Öğrenciler sınıfça vefa değeri ile ilgili bilgilerin yazıldığı kâğıtları sınıfın bir yerine saklar. Gruplardan ilk öğrenci sınıfa girer ve ona kâğıdın yeri gösterilir. Daha sonra eşini çağırarak komutlar verip (sağa 3 adım, ileri 5 adım gibi) kâğıdı buldurmaya çalışır. Bilgi kâğıdını en az adımda bulup okuyan grup kazanır.

YAZILABİLECEK BİLGİLER

1. Arkadaşlık çok değerli bir hazinedir.
2. Kusursuz insanla herkes geçinir. Asıl önemli olan, kusurlu arkadaşla iyi geçinmektir.
3. Vefa daima arkadaşını kendine tercih etmektir.
4. İhtiyaç içinde olduğun zaman senden uzaklaşan, kimse ile arkadaş olma.
5. İhtiyacı olan arkadaşla yardım etmeli, ondan bir menfaat beklememeli.

Neye Yarar Oyunu

Vefalı olmanın günlük hayatta neye yarayacağını bireysel ya da grup halinde kâğıtlara yazarak okurlar.

ÖRNEK

- 1-Vefalı olmak; sevimli olmaya yarar.
- 2- Vefalı olmak; çok dostu olmaya yarar.
- 3- Vefalı olmak; unutulmamaya yarar.
- 4- Vefalı olmak; iyiliklerin hatırlanmasına yarar.
- 5- Vefalı olmak; kusurları görmemeye yarar.

Soru Türetme Oyunu

Öğrenciler gruplar halinde tahtada yazılı vefa değeri ile ilgili bir cümleyle alakalı ne-kim-nasıl-nerede-niçin- vb soruları sorarak en çok soruyu bulmaya çalışırlar. En çok soru türeten grup kazanır.

ÖRNEK

Bilgi: Hasta ziyaretlerini ihmal etmeyiniz. Çocuğunuzu da hastalığın ağırlığına ve durumuna göre hasta ziyaretine götürünüz.

Sorular:

- 1- Neyi ihmal etmeyiniz?
- 2-Kimi götürünüz?
- 3-Nereye götürünüz?

4- Neye göre götürünüz?

5- Hasta ziyaretini ne etmeyinizvb

Şifreden Farklı Cümle Oyunu

Öğretmen tahtadaki vefa değeri ile ilgili cümlelerin kelimeleri ile ilgili şifreli sorular sorar (Kelime 3 heceli, k dan sonra gelen harfle başlıyor, sonraki kelime 4 heceli vb) öğrenciler bu kelimeyi bulup bununla ilgili farklı bir cümle kurmaya çalışır.

ÖRNEK

CÜMLE: Çocuklarınızla birlikte huzurevine ziyaret gerçekleştirebilirsiniz.

ŞİFRE OLAN KELİME: (huzurevine)

ŞİFREYİ BULDURMA: BEŞ HECELİDİR- İÇİNDE İKİ TANE U, İKİTANE E, HARFİ, BİR TANE İ, HARFİ VARDIR

YENİ CÜMLE: Arkadaşlarımla cumartesi günü huzurevine gideceğiz.

Bilginin Hikâyesi Oyunu

Vefa değeri ile ilgili kavramlardan bir tanesi tahtaya yazılır. Daha sonra bu kelimenin her harfiyle başlayan cümlelerle bir hikâye yazılır.

ÖRNEK

KAVRAM: Dost

CÜMLELER:

D: Dostluk her zaman yanında olmayı gerektirir.

O: Olaylarda her zaman kendimizi haklı görmemeliyiz.

S: Sevgi en güçlü bağıdır.

T: Terk etmek arkadaşları üzer.

GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME, PROJE, PERFORMANS ÇALIŞMASI YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

1. Sınıfta vefa değeri ile ilgili bir şiir yarışması düzenleyiniz ve kendiniz değerlendirmesini yapınız. Dereceye girenlere küçük hediye alınız.
2. Sizce şu anda toplumumuzda vefa değeri tam olarak yaşanıyor mu? Bu konuyla ilgili çevrenizde bir araştırma yaparak arkadaşlarınıza sunum yapınız.
3. Baba ve annelerinizin arkadaşlarını bularak onları ziyarete gidiniz.
4. Mahalledeki arkadaşlarınızla en yakın hastaneye giderek hasta ziyaretinde bulununuz.

ETKİNLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1. Vefa ne demektir?
2. Vefalı insanın özelliklerini yazınız.
3. Vefa ve dostluk arasındaki ilişkiyi anlatınız.
4. Başkalarını kendine tercih etmeye örnekler veriniz?
5. Hasta ziyaretleri niçin önemlidir?

DEĞER ADI: AİLE

OYUNLARIN SONUNDA BEKLENEN DAVRANIŞLAR

Ailenin ne demek olduğunu, faydalarını, aile içi ilişkilerin nasıl olması gerektiğini, toplum için ailenin önemini, mutluluğumuz ve güvenliğimiz için önemini bilir, ailede fedakârlık ve anlayışın önemini kavrar.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Bir Eksiği Oyunu

Tahtaya aile ile ilgili anahtar kelimelerin harfleri bir eksikliği ile yazılır. Öğrenciler ya da gruplar eksikliği tamamlar.

ÖRNEK

A...LE (AİLE)

...UZUR (HUZUR)

PA...LAŞMA (PAYLAŞMA)

OYU... (OYUN)

KU...AL (KURAL)

Hedef Cümlem Oyunu

Tahtaya aile ilgili cümleler yazılır. Her öğrenci tahtaya kalkarak bilgilerden en çok hangisini beğenmişse onun yanına bir x işareti ya da istediği bir şekli çizer. Etkinliğin sonunda en çok hangi cümlemin dikkat çektiği gözlemlenir ve cümle üzerinde konuşulur.

YAZILABİLECEK CÜMLELER

1. Birlikte yaşadığı ailenin değerini kavrayan insan yaşamı boyunca kendisini daha mutlu ve değerli hissedecektir.
2. Anne ve babalarımız bizi en çok seven, gözetten insanlardır.
3. Anne ve babamız, ekonomik ve sağlık ile ilgili pek çok sorunu bizim haberiniz olmadan yaşıyor.
4. Ailede fikir alış-verişi çok önemlidir.
5. Ailede herkes birbirini sevdiğini hissettirmeli.

Bilgi Adında Saklı Oyunu

Öğrenciler tahtada yazılı olan bilgi cümlelerine bakarak buradaki kelimelerin ilk harfleri kendi ad ve soyadlarının ilk harfiyle başlıyorsa bu kelimenin olduğu bilgiyi bulur ve arkadaşlarına gösterir.

ÖRNEK CÜMLE

Aile büyüklerimize saygı göstermeliyiz. (Buradaki kelimelerin ilk harflerine bakılır bu harfle başlayan isim, soy isimleri olan bu kelimeyi bulur ve arkadaşlarına gösterir)

Aile: A harfi Ahmet

Büyüklerimize: B harfi Burak

Saygı: S harfi Selen

Göstermeliyiz: G harfi Gül

Uzayan Cümleye Oyunu

Öğrenilen bilgi cümlelerinden birer kelime olarak bunlardan anlamlı cümleler kurmaları istenir. Belli bir zaman içinde en çok cümle kuran kişi yada grup oyunu kazanır.

ÖRNEK

1. CÜMLE: Ailede empati çok önemlidir. (empati alınır)
2. CÜMLE: Empati sağlıklı ilişki doğurur. (sağlıklı alınır)
3. CÜMLE: Sağlıklı aile sağlıklı toplum demektir. (toplum alınır)
4. CÜMLE: Toplum ailelerden oluşur

Bilgiler Garsonda Oyunu

Sınıfta uygun bir boş alan açılır. Sandalye ve masalarla engelleri olan bir yürüyüş parkuru hazırlanır. Sayışmaca ile iki çocuk garson seçilir. Elleri bir tepsi ya da tabak verilir. Bunlar bu tepsinin üzerinde aile ilgili 3 er bilginin olduğu kağıtları parkurun sonundaki patrona ulaştırmaya çalışır. Garsonlar, parkurdaki engelleri aşarak ve gidiş güzergâhını izleyerek tepsiyi ya da tabağı düşürmeden patrona siparişini götürürler. Düşürürlerse tekrar tepsiye koyarak devam ederler. Patron kendisine ilk önce gelenin bilgilerini okur ve bu garson alkışlanır.

TEPSİDE OLABİLECEK CÜMLELER.

- 1-Sohbet etmek aile içindeki ilişkileri geliştirir.
- 2- Ailede herkesin bir görevi vardır.
- 3- Aile büyüklerimize her zaman saygı göstermeliyiz.
- 4- Ailede küçükler sevimli korunmalı.
- 5- Ailede kararlar ortak alınmalıdır.
- 6- Sevinler ve mutluluklar önce aileyle paylaşılmalıdır.

Mırıldan Oyunu

Öğrenciler karşılıklı olarak dizilir. Bir grup aile ile ilgili kavramları yüksek sesle değil de sadece mırıldanır. Karşı gruptakiler kavramı bulmaya çalışır.

ÖRNEK KAVRAMLAR

kardeş-birlikte-paylaşma-baba-nine-alış, veriş-saygı-sevgi vb

Patladı Oyunu

Öğrenciler halka halinde dizilir. Aile değeri ile ilgili bir cümlelerin olduğu bir kart çocuklara verilir. Ortada gözü kapalı bir ebe olur. Komutla birlikte kart birbirinin elinde dolaşmaya başlar. Ebe patladı dediği anda kart kimin elindeyse o karttaki cümleyi okur ve grup dışına çıkar, yerine yenileri gelir. Farklı kartlar verilerek cümleler zenginleştirilebilir.

KARTLARA YAZILABİLECEK CÜMLELER

1. Ailede sağlık sorunları olanlarla yakından ilgilenmeliyiz.
2. Anne ve babalarımızın iş yerlerini ve orada neler yaptıklarını öğrenmekte fayda vardır.
3. Aile köklerimizi yani geçmişteki büyükle-
rimizin adlarını öğrenmeliyiz.
4. Evde huzurlu bir ortam oluşturmakta herke-
sin sorumluluğu vardır.
5. Yaşamın güzelliği aile ile birlikte olandadır

Şapka Oyunu

Çocuklar halka olurlar. Bir şapka müzik eşliğinde ka-
fadan kafaya dolaşır. Müzik durduğunda şapka kimdeyse
ona aile değeri ile ilgili bir soru sorulur. Bilirse alkışlanır.
Bilemezse halka dışına çıkar.

SORULABİLECEK SORULAR

1. Çekirdek ailede kimler olabilir?
2. Toplumların en küçük kurumu neresidir?
3. Aile hangi olayın olmasıyla kurulur? (ev-
lenme)
4. İhtiyaçlarımızın ilk olarak karşılandığı yer
neresidir?

5. Aile içindeki birlikten kimler sorumludur?

Kartal Öğretmen Oyunu

Bir kişi (öğretmen) kartal olur. Sınıfa arkası dönük ve ayakta kollarını kanat çırpır gibi yavaş yavaş hareket ettirir. Çocuklar sırayla kartalın kanatlarına değmeden kanat altından geçmeye çalışırlar. Kartalın kanatlarına çarpan öğrenciye aile değeri ilgili soru sorulur, bilirse oyuna devam eder, bilemezse oyun dışı kalır. Oyunu zorlaştırmak için kanat çırpma hızlandırılabilir.

SORULABİLECEK SORULAR

Aile içindeki kuralları kimler belirlemeli?

Akrabalarımız kimlerdir?

Büyüklerle çok soru sormanın sonucu ne olabilir?

Ailede herkesin düşüncesine karşı nasıl davranmalıyız?

Ailede alaylı konuşulursa neler olur?

Tersinden Bul Oyunu

İki öğrenci tahtaya kalkar. Öğretmen aile değeri ile ilgili bir kavramı tersinden söyler. Öğrenciler önce bu kelimenin doğrusunu bulur sonrada o kelimenin olduğu bir cümle yazar. Önce yazan kazanır.

ÖRNEK

Tersinden söylenen kavram: itapme

Kelimenin doğrusu: empati

Cümle: Aile empati yapmak sorunların çözülmesine yardımcı olur.

GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME, PROJE, PERFORMANS ÇALIŞMASI YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

1-Aile yapısı sağlam olan ve olmayan ailelerin özelliklerini gösteren bir tablo hazırlayın ve arkadaşlarınıza sunum yapın.

2- Olumlu davranışları sergileyen bir aileyi anlatan kısa bir oyun hazırlayın ve sınıfta oynayın

ETKİNLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1. Aile ne demektir?
2. Ailenin toplum için önemi nedir?
3. Ailede huzur için neler yapmalıyız?
4. Büyüklerimize ve küçüklerimize nasıl davranmalıyız.
5. Ailede konuşurken nelere dikkat etmeliyiz?

DEĞER ADI: PAYLAŞMA

OYUNLARIN SONUNDA BEKLENEN DAVRANIŞLAR

Sever, sayar, karşılıksız verir, cömerttir, alçakgönüllüdür, merhametlidir, vefalıdır, duyarlıdır, sahiplenir, ihtiyaç gözetir, destek olur, teselli eder, Allah'tan korkar, dağıtır, kolaylaştırır, sabrı tavsiye eder.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Vurulan Cevaplasın Oyunu

Öğretmen tahtanın önünde sınırlandırılmış bir alan belirler. 3 er kişilik 2 grup oluşturulur. Gruplar topu birbirlerine isabet ettirmeye çalışırlar. Topun değdiği öğrenci öğretmenin ya da diğer öğrencilerin konuyla ilgili hazırladığı sorulara cevap vermeye çalışır. Doğru cevap verdiyse hem puan alır hem de oyunda kalır. Bilemezse oyundan çıkar. Öğrenci kalmayana dek oyun sürer.

ÖRNEK

Topu karşıdaki arkadaşınıza vurdurarak aşağıdaki soruları sorunuz.

1. Paylaşırken kimleri öncelikle gözetmeliyiz?
2. Üzüntüler paylaşılabilir mi, nasıl?
3. Sadece insanların mı yardıma ihtiyacı olur?
4. Yalnız yaşamak niçin zordur?
5. “Bir elin nesi var, iki elin sesi var” ne demektir?
6. “ Birlikten güç doğar” ne demektir?

Karışık Renkler Oyunu

Öğrenciler dörderli gruplara bölünür ve her gruba bir renk adı verilir. Daha sonra gruplar sınıfta karışık yürümeye başlar. Sonra öğretmen bir renk adı söyler. O renkteki öğrenciler koşarak tahtada bir araya gelirler ve hepsi paylaşma değeri ile ilgili birer cümle yazarlar. Cümleleri en kısa zamanda tamamlayan grup kazanır.

ÖRNEK

GRUPLAR	RENGİ
Ali, Ayşe, Veli, Mehmet	Sarı
Esra, Engin, Mustafa, Emre	Lacivert

Gruplar karışık gezerken öğretmen sarı dediğinde bu gruptaki öğrenciler koşarak tahtanın başına gelirler ve paylaşma ile ilgili birer cümle yazarlar.

Bizim Oldun Oyunu

Öğrenciler 5 erli olarak karşılıklı iki grup oluştururlar. Gruplar topu sırayla karşı gruptan istedikleri birine elle-riyle atarak vurmaya çalışırlar. Vurulan öğrenciye paylaşma değeri ile ilgili tahtaya yazılan kavramları kullanarak bir cümle kurması istenir. Eğer cümleyi kurabilirse kendi grubunda kalır ve oynamaya devam eder. Cevap veremezse karşı gruba geçer. Belli bir süre sonunda en çok üyesi olan grup kazanır.

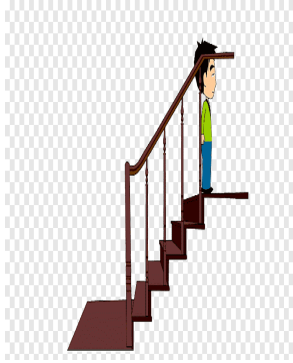
ÖRNEK KAVRAMLAR

Üzüntü-dayanışma-borç-sıkıntı-sabır-sadaka-hastalık-
düğün-bayram-ramazan-savaş-çocuk-veren el, adalet

Zirveye Tırman Oyunu

Tahtaya belli sayıda basamağı olan iki tane merdiven çizilir. Öğrenciler bireysel ya da grup olarak sıralanır. Öğretmen paylaşmak değeri ile ilgili sorular sorar. Her soruyu bilen bir basamak çıkar. Zirveye ilk çıkan kazanır.

ÖRNEK



AŞAĞIDAKİ SORULARI ÖNCE CEVAPLAYAN KİŞİ BİR BASAMAK ÇIKAR

1. Yardımda öncelik yakınlarımız mıdır, yoksa uzakta olanlar mıdır?
2. Üzüntüler ve sevinçler paylaşılsa ne olur?

3. Devletimize nasıl yardım yapabiliriz?
4. Depremde paylaşma nasıl olur?
5. Borçlu olanlara nasıl yardım edebiliriz?
6. İhtiyacımızdan fazlası olan mallarımızı ne yapmalıyız?
7. Sadakanın en güzeli nasıl verilendir?
8. Yoksullara karşı görevlerimiz nelerdir?

Zıpla, Yarış Kazan

Sınıf iki gruba ayrılır. Yere plastik halkalar konur. Öğretmenin komutuyla öğrenciler halkaların içinden zıplayarak ilerler. Karşılaştıklarında taş makas oyununu oynarlar. Kazananlar tahtada paylaşma değeri ile ilgili yazılı kavramlarla ilgili cümle kurar. Cümleyi kuran halkalarda zıplayarak devam eder. Kuramayan halka dışına çıkar.

ÖRNEK

O O O O O

O O O O O

Sınıfa yukarıdaki gibi halkalar yerleştirilir. Aşağıdaki kavramlarla ilgili cümleler kurularak oyun oynanır.

KAVRAMLAR

İhtiyaç-dostluk-fakir-yangın-sel-Kızılay-İhh-vakıf-market-kantin

Önce Bas Puanı Kap Oyunu

Öğrenciler masanın iki kenarında dizilirler. Ortada bir zil bulunur. Öğretmen paylaşma ile ilgili doğru ve yanlış olabilecek cümleler kurar. Zile ilk basarak cümlenin doğru mu yanlış mı olduğunu bilen grup puanı alır. Yanlışsa puan karşıya yazılır.

KURULABİLECEK CÜMLELR

1. Paylaşmak insana huzur verir.
2. Paylaşmak gönüllü olmamalı.
3. Paylaşan insan sevgisini de gösterir.
4. Karşılık bekleyerek paylaşmalıyız.
5. Paylaşmak sadece para, yemek, giysi vs gibi maddi değildir. İnsanlar düşüncelerini de paylaşırlar.
6. Paylaşılan şeyin sevinci azalır.
7. Yardıma ihtiyacı olan insanlara, ihtiyacı olan yardımı yapmak paylaşmaktır.
8. İnsanlar deprem, savaş, sel, yangın, doğal afet, iflas, ölüm, hastalık, kaza... gibi beklenmedik felaketler karşısında yardıma ihtiyaç duymazlar.
9. Morali bozuk olan insanların üzüntüleri paylaşılabılır
10. Kötü günlerde değil, iyi günlerde paylaşım olmalı.

Buruşuk Toplar Oyunu

Öğrenciler boş kâğıtlara paylaşma ile istedikleri cümleleri yazarlar ve kâğıtları buruşturarak top haline getirirler. Çember haline gelirler. Öğretmen komut verince herkes topunu birbirine atar. Kâğıdı alan cümleyi okur. Herkesin kâğıdı okunur.

Topu Yuvarla Soruyu Cevapla Oyunu

Bir topun üzerine paylaşım değeri ile ilgili kavramlar yapıştırılır. Bireysel ya da grup olarak öğrenciler sırayla topu yuvarlar. Topun en üst tarafına gelen kavramla ilgili cümle kuran puanı alır.

YAZILABİLECEK KAVRAMLAR

Zor zamanlar, maddi yardım, manevi yardım, iyi gün, kötü gün, gerçek dost, gerçek zenginlik, cimrilik, cömertlik vb.

Bilemeyen Arkaya Oyunu

Öğrenciler iki gruba ayrılır. Öğretmen paylaşma değeri ilgili sorular sorar. İlk cevaplayan yerinde kalır ve puanı alır, diğer öğrenci arkaya geçer. En çok puanı alan grup kazanır

ÖRNEK SORULAR

1. Kimler kendi ihtiyaçlarını karşılayamaz?
2. İnsanları kötülükten uzaklaştırmakta paylaşmak olabilir mi?

3. Savaşlarda paylaşma önemli midir?
4. Mutluluğun yolu paylaşmadan geçer mi?

Yanlış Doğrusu Oyunu

Paylaşma ile ilgili öğretmen ya da öğrenciler yanlış cümleler kurar, karşıdaki öğrenci cümlelerin doğrusunu, doğru cümleler kurar, karşıdaki öğrenci de yanlışını bulmaya çalışır.

ÖRNEK

Aşağıdaki tabloda ki cümlelerin doğrusu ve yanlışlarını da biz yazalım.

DOĞRUSU	YANLIŞI
Paylaşılan sevinç artar	
	Paylaşmada karşılık beklemek hakkımızdır.
İnsanlar bazen zor zaman geçirebilir.	
	Alan el daha hayırlıdır.

GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME, PROJE, PERFORMANS ÇALIŞMASI YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

1-Kızılay'ın başkanı olsaydın günümüzde kimlere ne gibi paylaşımlarda bulunabilirdin?

2-Mahallenin muhtarı ve imamı ile irtibata geçerek mahalledeki muhtaç kişilere yönelik bir yardım projesi yapmaya çalışalım.

ETKİNLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1. Paylaşmak niçin önemlidir?
2. Paylaşmak ve mutluluk arasındaki ilişki ne olabilir?
3. Maddi şeylerin dışında neler paylaşılabilir?
4. Paylaşmada gönüllü olmak ne demektir?

DEĞER ADI: İBADET

OYUNLARIN SONUNDA BEKLENEN DAVRANIŞLAR

Yaratılış gayesini, kulluğun ne demek olduğunu, ibadetin faydalarını, ibadetin çeşitlerini bilir, ibadetleri yapmaktan zevk alır. İbadet-ahlak ilişkisini kavrar. İbadet aracılığı ile Allah'ı, insanları ve tüm varlıkları daha çok sever.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Meyve Ağacı Oyunu

Çocukların ellerine boş bir ağaç şablonu verilir ve bildikleri ibadetlerin adlarını bu ağacın dallarındaki meyvelerin içlerine yazmaları istenir.

(Çocuklara yardımcı olabilmek amacıyla dua, namaz, oruç, yardımseverlik gibi ibadetler söylenebilir)



Zamana Karşı Oyunu

Çocuklara kâğıtlar dağıtılır. Kronometre tutulur ve alarm çalana kadar ibadetlerin bize neler kazandırdığını yazmaları istenir. Süre sonunda en çok yazan grup kazanır.

ÖRNEK

- Allah’a yaklaştırır.
- Rahatlatır.
- İnsanları birbirine yaklaştırır.
- Sağlıklı bir hayat kazandırır.
- Toplumda sevgi, saygıyı artırır.
- Cennete gitmemize sebep olur,
- Zorluklara karşı dayanma gücü kazandırır.
- Düzenli bir hayat kazandırır vb.

Sözcük Avı Oyunu

Tahtaya ya da deftere ibadet adlarının olduğu bir kelime tablosu yapılır. (Kelime Bulmaca gibi) Tablo içerisinden grupların ya da öğrencilerin ibadetleri bulmaları istenir. En çok bulan kazanır.

ÖRNEK

Aşağıdaki tablodan ibadet adlarını bulalım.

hac	arka- daş	Okul	Sınıf	Güzel ahlak	Para
Mal	zen- ginlik	oruç	Ka- lem	hoşgörü	Silgi
abdest	Kuş	ze- kat	Su	Namaz	namaz
Cami	selam	Yol	Ayna	sevgi	Tarak
Gülmek	Ağla- mak	iyi- lik	Tar- tışma	Koşma	Bakma
saygı	sadaka	De- niz	dua	göl	kurban

En Çok Bunu Sevdim Oyunu

Tahtaya ya da deftere içerisinde ibadetlerin olduğu tablo yazılır. Çocuklardan bu ibadetlerden en çok hangisini seviyorsa onun altına isimlerini yazmaları istenir. Daha sonra aynı kutucukta isimleri olanlar birbirleriyle o kavramlar üzerinde konuşurlar.

ÖRNEK

Aşağıdaki ibadetlerin hangisini seviyorsanız altına adınızı yazınız ve niçin sevdiğinizi birbirinize anlatınız.

Namaz	Dua	İyilik etmek
-------	-----	--------------

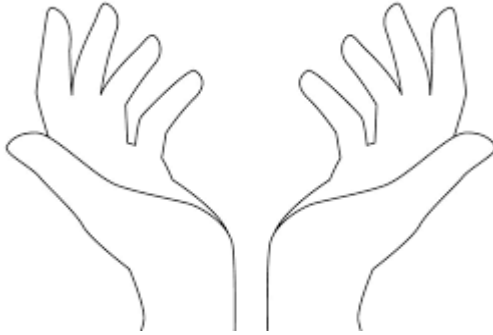
(Ali-Ayşe)	(Esra-Elif)	(Can-Veli)
------------	-------------	------------

Değerli Elim Oyunu

Her öğrenci boş bir kâğıda elini çizer. Daha sonra parmakların olduğu yerlere en çok sevdiği ibadetlerin adlarını yazar. Sonra boyar, birbirlerine dağıtırlar ve panoya yapıştırırlar.

ÖRNEK

Aşağıdaki elin parmaklarına en sevdiğiniz ibadetleri yapalım ve sonra da boyayalım.



Cevapla Topu At Oyunu

Tahtaya ya da deftere ibadetle ilgili cümleler ve onunla ilgili ibadet adları yazılır. Belli sayıda öğrenci tahtaya kalır. Sırasıyla öğrenciler önce cümleyi sonrada cümleye ait

ibadeti bulmaya çalışır. Doğru bildiyse topu istediği öğrenciye atar ve topu alanda aynı şekilde oyunu devam ettirir.

ÖRNEK

Aşağıdaki tabloda sırasıyla önce soldaki sütunda cümleyi okuyup, sağdaki sütundan hangi ibadetle ilgili olduğunu bulup, topu istediğiniz arkadaşınıza atabilirsiniz.

s. no	Cümle	ibadet
1	Abdest alıp, okumaya başladım.	oruç
2	Babamın ellerinden öptüm.	namaz
3	Sahura kalktım.	Kuran
4	Seccadeyi serdim..	Dua
5	Allah’a yalvardım.	Saygı

Katlı Kâğıtta Ne Var Oyunu

İbadetleri içeren cümleler kelime kelime kesilir, katlanır ve bir poşete konur. Öğrenciler kesilmiş ve katlanmış kelimelerden ibadetle ilgili anlamlı cümleler kurmaya çalışırlar.

ÖRNEK

Aşağıdaki kelimeleri kesip, katlayıp, karıştırdıktan sonra arkadaşınıza verin. Onsan anlamlı bir cümle kurmasını isteyin.

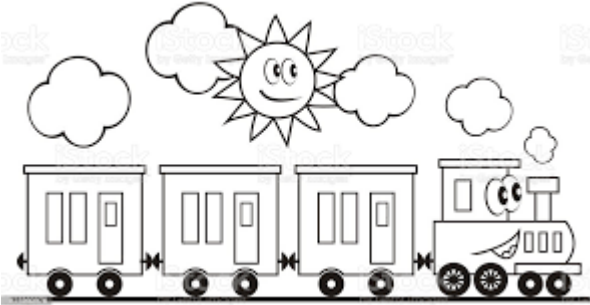
1. Yaratılmıştır-insanlar-için-ibadet- Allah’a-etmek
2. İbadettir-ruhumuzun-gıdası da
3. Hoşuna-her-Allah’ın-giden-ibadettir-şey
4. Yapılır-ibadetler-için-yalnız-Allah
5. Yapmalıyız-ibadetleri-görüyormuş-gibi-Allah’ı

Treni Çalıştır Oyunu

Tahtaya ya da deftere 2 öğrenci ya da iki grup çıkarılır. Tahtanın ya da defterin iki yanına belirlenen sayıda vagonu olan trenler çizilir. İbadetle ilgili sorular sorulur. Verilen her doğru cevapta vagonlar birleştirilir. Bütün vagonları ilk önce birleştirip treni çalıştıran kişi ya da grup kazanır

ÖRNEK

Aşağıdaki sorulara doğru cevap veren vagonları birleştirecek ve vagonların hepsini ilk önce



(üç vagon var üç soru sorulacak)

1. Namazdan önce yaptığımız bir ibadettir (abdest)
2. Namaz kıldığımız mekândır. (cami)
3. İnsanlara eşit davranmaktır. (adalet)

Zamanla Yarışalım Oyunu

Tahtaya ya da deftere ibadet isimleri yazılır ve yanlarına da puan değeri yazılır. Çocuklar bireysel ya da grup olarak ayrılır. Belli bir zaman diliminde (2-3 dakika gibi) o değerlerle ilgili cümle kurarlar. Süre sonunda kurulan cümleler puan değerleriyle çarpılıp, toplam puan bulunur. En çok puan alan kazanır.

ÖRNEK

Aşağıdaki tabloda adları ve puanları belirlenmiş ibadetlerle ilgili 2 dakika içerisinde cümleler yazmaya çalışalım.

ibadetler	Güzel ah-lak	Çalış-mak	Te-mizlik	oku-mak
Puan değeri	10	9	8	7

Düello Oyunu

Sandalye kapmaca oyunundan yararlanılır. Sandalyeler dizilir müzik çalar, müzik durduğunda ayakta kalan ve kırmızı (ya da önceden belirlenen) sandalyede oturan öğrenciler düelloya çıkarlar. İbadetle ilgili sorular sorulur. Bilemeyen oturur bilen devam eder.

ÖRNEK SORULAR

1. Bizi yoktan var eden kimdir?
2. İbadetlerle kime teşekkür etmiş oluruz?
3. Biz ne ile Allah’a yaklaşıyoruz?
4. Ahlakımızın güzelleşmesi için ne yapmalıyız?
5. Günde 5 defa yaptığımız ibadet nedir?
6. Hangi ayda oruç tutulur.
7. Hac için nereye gidilir?
8. Namazda nereye yöneliriz?
9. Namazda alnımızı yere koymaya ne denir?
10. Allah’ın yasakladığı şeylere ne denir?

GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME, PROJE, PERFORMANS ÇALIŞMASI YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

1-“Bence ibadet etmek gereksizdir” fikrini savunan bir insana nasıl cevap verebiliriz. Bu konuda anne, baba, dede, nine, cami imamı ya da diğer büyüklerden fikir alınız ve bu kişiye verebileceğiniz cevapları yazınız.

2-En çok sevdiğiniz ibadetlerle ilgili resimler yapınız ve o resimlerin altına ibadetle ilgili slogan yazınız.

ETKİNLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1. İnsanlar niçin yaratılmıştır?
2. Bedenimiz ve ruhumuzun ihtiyaçlarını nasıl giderebiliriz?
3. İbadetlerimize 10 tane örnek yazınız.
4. İbadetlerimizi kimlerden öğreniriz?
5. İbadet yapan ve yapmayan insanları karşılaştırınız.
6. İbadet etmenin ahlakımıza nasıl etkisi olur?

DEĞER ADI: ÇALIŞMA-SORUMLULUK OYUNLARIN SONUNDA BEKLENEN DAVRA- NIŞLAR

Çalışkandır, planlıdır, azimlidir, pes etmez, sabırlıdır, isteklidir, uyumludur, paylaşımcıdır, yardımseverdir, sonuçlara katlanır, özgüveni vardır, bağımsız iş yapabilir, kurallara uyar, sağduyuludur.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Doğru Yanlış Oyunu

Değerlerle ilgili cümleler yazdırılır. Başlarına D ve Y koydurulur.

Aşağıdaki cümlelerin başlarına D ya da Y koyunuz

- 1-() Ders çalışma bir sorumluluktur.
- 2-() Evdeki çöpleri dökmek babaların görevidir.
- 3-() Eşyalarımızı haftada bir kere toplamalıyız.
- 4-() İnsanlar çalışmadan da başarılı olabilirler.

Kelime Bulmaca Oyunu

Değerlerle ilgili kavramlar harf bulmaca oyundaki gibi tabloya karışık olarak yazılır ve bulmaları istenir.

Aşağıdaki tabloda saklı beş sorumluluk alanımızı bulunuz.

E	J	Ç	E	V	R	E	L	İ
K	İ	L	Z	İ	M	E	T	L
E	I	P	A	R	A	O	Ç	U
V	Ş	A	D	A	K	R	A	K
M	E	S	D	F	H	Y	K	O

(EV-OKUL-ÇEVRE-PARA-TEMİZLİK-ARKA-DAŞ) KELİMELERİ BULDURULMAYA ÇALIŞILIR

İp –Top Oyunu

En az dört kişi karşılıklı oturur. Değerlerle ilgili cümleler söylendikçe top ya da ip topağı istenilen kişiye atılır. Cümleyi söyleyemeyen kişi oyundan çıkar.

Sorumluluk ve Çalışkanlıkla ilgili cümle söyleyiniz ve topu istediğinize atınız

ÖRNEK:

Ali: Kararlarımızı kendimiz verebiliriz.

Ayşe: Çevre temizliği herkesin sorumluluğundadır.

Ahmet: Çalışmak ibadettir.

Fatma: Planlı çalışmak başarıya götürür.

Cuf-Cuf Oyunu

Değerle ilgili anahtar kelimeler tahtaya yazılır. Başlangıçta öğretmen ya da veli lokomotif olur ve değerle ilgili bir cümle kurar. Daha sonra çocuklardan anahtar kelimelerle ilgili cümle kuranlar sırasıyla vagon olurlar. Herkesin bir cümle kurması sağlanır. Cümleyi kuran öndekinin belini tutar ve sınıf ya da oda içinde kıvrıla kıvrıla dolanırlar

(anahtar kelimeler: giysiler, oyuncaklar, başarı, plan, alış-veriş)

Anne (lokomotif): Okuldan gelince giysilerimi çıkarır, dolabıma asarım.

Çocuk 1(vagon): Oynadıktan sonra oyuncaklarımı toplar sepete koyarım.

Çocuk 2 (vagon): başarı cümlesi

Çocuk 3 (vagon): plan cümlesi

Çocuk 4(vagon): alış-veriş cümlesi

Tırtıl Oluşturma Oyunu

Öğretmen iki gruplu öğrencileri ard arda sıralar. En öndekilerin eline ip verir. Daha sonra değerlerle ilgili anahtar kelimeleri tahtaya yazar. Çocuklar bu kelimelerle ilgili cümle kurar ve ipi arkadaki arkadaşına verir. En sondaki çocuğa ilk önce hangi grup ipi ulaştırırsa o birinci olur.

Aşağıdaki kelimelerle ilgili cümleleri kurunuz ve ipi arkadaki arkadaşınıza veriniz.

İsraf-canlıları koruma-trafik ışıkları-çalışmak-düzen

Renklerle Doğru Yanlış Oyunu

Sınıfta öğrencilere yeşil ve kırmızı kartlar dağıtılır. Değerlerle ilgili olarak öğretmen bir cümle söyler. Cümle doğruysa yeşil karton, yanlışsa kırmızı karton kaldırılır.

ÖRNEK CÜMLELER.

1. Çalışmak ibadettir. (yeşil kart)
2. Hırslı olmak çok iyi bir şeydir. (kırmızı kart)
3. Günümüzün çoğunda uyumalıyız. (kırmızı kart)
4. Sadece kendimiz için değil çevremiz içinde çalışmalıyız. (yeşil kart)
5. Sorumluluklar insanı geliştirmez. (kırmızı kart)

Söylediğimi Sil Oyunu

Öğretmen tahtaya tablo yapar. Tablo içerisine Değerlerle ilgili kelimeler yazar. Daha sonra bu kelimelerle ilgili cümleler kurar. Öğrencilerde söylenen cümle hangi kelime ile ilgiliyse o kelimeyi siler.

ÖRNEK KELİMELELER

Ders	dağıt- mak	öğret- men	temiz- leme	sofra
------	---------------	---------------	----------------	-------

ÖRNEK CÜMLELER

Mutfaktaki her eşya farklı yerdeydi. (silinecek kelime: dağıtmak)

Yemek için mutfaktan getirip kurdum. (silinecek kelime: sofr)

Yeni bilgileri orada öğrendim. (silinecek kelime: ders)

Bize hayatı öğretendir. (silinecek kelime: öğretmen)

Dişlerimi fırçaladım. (silinecek kelime: temizlik)

Basketi At Cümleleri Kur Oyunu.

Bir karton kutu alınır. İçerisine pinpon topunun girebileceği küçük kartondan daireler yapılır. Dairelerin içine Değerlerle ilgili kelimeler. Öğrenciler pinpon topunu bu dairelerden birinin içine atmaya çalışır. Top hangi daireye girerse oradaki değerle ilgili cümle kurulur.

DAİRELERE YAZILABİLECEK KELİMELELER

Başarmak-araştırmak-dikkatli dinlemek-bulaşıkları yıkamak- izin almak

Sesli Harf Oyunu

Değerle ilgili yazılan kelimelerdeki sesli harfler hep aynı ses yapılır. (komik durumlar ortaya çıkar)

ÖRNEK

KELİME	YENİ KELİMELER
zafer	Zafar-zefer-zifir-zıfır-zofor-zöför-zufur-süfür
kural	Karal-kerel-kırıl-kiril-korol-köröl-kurul-kürül

Parmak Soru Oyunu

İki öğrenci karşılıklı olarak kalkar ve beş parmaklarını da kaldırır. Değerle ile ilgili cümle söyleyen bir parmağını yumar. Bilemeyen öylece kalır. Beş parmağını da ilkönce yuman oyunu kazanır.

KURULABİLECEK CÜMLELER.

Başarmak için çok çalışmalıyız.

Anne ve babamıza ev işlerinde yardım etmeliyiz.

Dinimiz çalışmayı emreder.

Sorumluluk sahibi insanları herkes sever vb.

GÜNCEL BİR OLAYLA İLİŞKİLENDİRME, PROJE, PERFORMANS ÇALIŞMASI YA DA PROBLEM ÇÖZME SÜRECİ

1-Çevrenizde üniversite sınavını kazanmış ya da mesleğinde başarılı olmuş bir büyüğünüzü bulun. Onunla röportaj yaparak nasıl başarılı olduğunu anlamaya çalışın.

2- Sorumlu ve sorumsuz insanın özelliklerini anlatan bir tablo hazırlayın ve arkadaşlarınızla paylaşın

ETKİNLİKLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1. Çalışkan olmak bize neler kazandırır?
2. Planlı çalışmak ne demek olabilir?
3. Derslerde öğretmenlerimizi nasıl takip etmeliyiz.
4. Aldığımız görevleri yerine getirmedik ne olur?
5. Sorumluluk kazanma konusunda büyükler çocuklara nasıl yardımcı olabilirler?

DEĞER ADI: BESMELE

Oyunların Sonunda Beklenen Davranışlar

İnsanları sever, sayar, değer verir, kollar, birlik ve beraberliği gözetir, tevazu sahibi olur, yardımlaşır, cömert olur.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Herkes Sahibini Bulsun Oyunu

Öğrenciler iki gruba ayrılır. Bir gruba değerle ilgili cümleler, diğer gruba da o cümlelerle ilgili kavramların yazıldığı kâğıtlar verilir. Öğrenciler sınıfta karışık gezerken öğretmen “Herkes sahibini bulsun” komutunu verir ve öğrenciler aynı konudaki bilgileri ve başlıkları yan yana getirerek sıraya girer, bilgisini okur. En son sıraya giren ikili elenir.,

ÖRNEK

CÜMLELER	KAVRAMLAR
Besmele her hayırlı işin başıdır.	Farz olan besmele
Rahman ve rahim olan Allah’ın adıyla	Güzel işler
Kurban kesilirken söylediğimiz besmele.	Besmelenin manası

Bilgimi Tahmin Et Oyunu

Öğretmen değerle ilgili bilgilerin yazıldığı cümlelerin olduğu kâğıtları elinde karışık olarak tutar. İki grup öğrenciden seçtiği kâğıtta yazılı olan bilgiyi tahmin etmelerini ister. En çok doğru tahmin eden grup kazanır.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Müslümanlar her işlerine besmele ile başlarlar.
2. Vacip olan besmele: namazda Fatiha suretinden önce söylediğimiz besmeledir.
3. Sünnet olan besmele: abdest alma-oturmakalkma-kitap okuma vb. Durumlarda söylediğimiz besmeledir.
4. Tuvalette banyoda besmele okunmaz.

Koş, Bul ve Kazan Oyunu

Öğrenciler halka olarak tahtanın önünde oturtulur. Tahtaya değerle ilgili kelimeler karışık yazılır. Öğretmen kelimeleri sesli okur ve öğrenciler birden kalkarak o kelimeleri bulmaya çalışır. Bulan kazanır ve gruptan çıkar, tek öğrenci kalana kadar devam eder.

ÖRNEK KELİMELER

YEMEK	İBADET	RAHMAN
MÜZLÜMAN	FARZ	VACİP
SÜNNET	CAMİ	İBADET

Bul Bakalım Oyunu

Öğrenciler ikiye gruplanır, birisi dışarı çıkar. Öğretmen değerle ilgili bilgilerin yazıldığı cümlelerin olduğu kâğıtları diğer öğrenciyle birlikte sınıfta saklar. Daha sonra dışarıdaki öğrenci içeri çağrılır, içerdeki çocukta yönlendirme cümleleri kurarak çocuğun bilgiyi bulmasını sağlar. (Bilgimiz sarı saçlı kızın defterinin içinde vb)

ÖRNEK BİLGİLER

1. Kuran'da surelerin başında Besmele bulunur.
2. Besmele kulluk bilinciyle hayatı anlamlandırır.
3. Kötü işlerin başında besmele çekilmez.

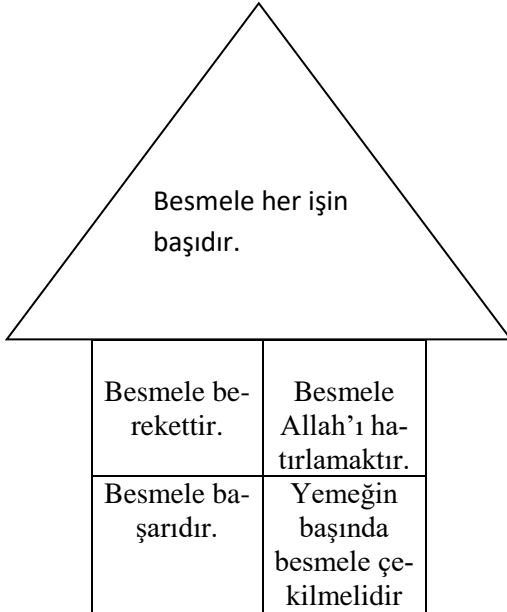
En Sevdiğimiz Hangisiymiş Oyunu

Öğretmen öğrencilere tahtada yazılı değerle ilgili olan bilgilerden en çok sevdiği bir bilgiyi kâğıda yazıp getirmelerini ister. Çocuklar bu bilgileri getirdikçe öğretmen o bilgiyi okur ve bilginin yanına çeltik atar. Bütün çocuklar bilgilerini getirdikten sonra bu derste en çok hangi bilginin sevildiği bulunur.

Gözüm Kapalıda Bulurum Oyunu

Öğretmen tahtaya bir ev ya da ağaç resmi çizer. Bunların her bir bölümüne değerle ilgili bilgilerin olduğu cümleler yazılır. Tahtaya gözleri kapalı olarak kaldırılan öğrencilerden istenen cümleleri bulmaları istenir. Bulan kazanır.

ÖRNEK



Hangi Bilgi Kaybolmuş Oyunu.

Öğretmen derste değerle ilgili öğrenilen bilgilerin yazıldığı cümlelerin olduğu kâğıtları masanın üzerine dizer. İki grup öğrenci masanın etrafında bu cümleler bakarlar. Daha sonra öğretmen bu öğrencilerin arkalarını döndürür ve bilgilerden bir tanesini eline alır. Komutla birlikte önlere dönen çocuklar eksik bilgiyi bulmaya çalışırlar.

Koş ve Dizil Oyunu

Değerle ilgili öğrenilen bilgilerle ilgili cümleleri oluşturan kelimeler sınıfa dağınık olarak dağıtılır. Komutla birlikte öğrenciler koşarak tahtaya kalkarlar ve bu kelimelerden anlamlı cümleler kurmaya çalışırlar.

ÖRNEK

KARIŞIK KELİME- LER	İLE	BES- MELE	BAŞLA- MALI- YIZ	İBA- DETLE- RİMİZE
ANLAMLI CÜMLE	İBA- DETLE- RİMİZE	BES- MELE	İLE	BAŞLA- MALI- YIZ

Üstünden Geçir Puanı Kap Oyunu

Bir masanın üzerine küçük kâğıtların ön yüzüne değerle ilgili öğrenilen bilgiler ve arkasında da puanlar olan kâğıtlar hazırlanır. Pinpon topu alınarak karşılıklı olarak üflenerek kâğıtların üzerinden geçirilir. Hangi kâğıdın üzerinden geçirilirse onun bilgisi okunur ve puanı kazanılır.

ÖRNEK CÜMLELER.

1- Peygamberimizin hayatında besmelenin son derece önemli bir yeri vardı.

2- Resulü Ekrem evden çıkarken, mescide girdiği ve mescitten çıktığı zaman besmele ile dua okurdu.

3- Peygamberimiz savaşa çıkarken besmele çekerti.

Sözlükteki Yerini Bul Oyunu

Sınıfta zemine 5 adet yuvarlak çember çizilir. 6 öğrenci tahtaya kaldırılır. Hepsinin eline değerle ilgili bir sözcük yazılı karton verilir. Komutla birlikte herkes sözlükteki sırasına göre çembere girmeye çalışır. Dışarıda kalan yerine oturur.

ÖRNEK

SÖZCÜKLER: Allah rızası, yemek, besmele, bereket, dua

ÇEMBERLERDE OLMASI GEREKEN SIRA: Allah rızası-bereket-besmele-dua-yemek

Güncel Bir Olayla İlişkilendirme, Proje, Performans Çalışması ya da Problem Çözme Süreci

1. Arkadaşlarınızla besleme çekmenin faziletleri konusunda bir afiş çalışması yaparak sınıf ya da okul panolarına asın.
2. Besleme konulu bir hikâye yazarak arkadaşlarınıza okuyun.

Etkinliklerin Değerlendirilmesi

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1. Besleme ne demektir?
2. Beslemenin faydaları nelerdir?
3. Nerelerde besleme çekilmez?

DEĞER ADI: MANEVİ TEMİZLİK ABDEST

Oyunların Sonunda Beklenen Davranışlar

Abdestin önemini kavrar, abdest almayı bilir, manevi temizliğin önemini kavrar, temizlik iman ilişkisini anlar, temizliği bir hayat kuralı olarak benimser ve uygular, temizlik hastalık ilişkisini kavrar.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Bilgi Felek Oyunu

A4 kâğıdına çember çizilir. 5 öğrenci çemberin etrafında dizilir. Çemberin içerisi dilim dilim ayrılır ve her dilime değerle ilgili öğrenilen bilgilerle ilgili cümleler yazılır. Bir kalem alınır A4 kâğıdının tam ortasında çevrilir. Kalem hangi cümlenin hizasına gelirse o öğrenci o cümleyi söyler.

ÖRNEK

AŞAĞIDAKİ ÇEMBERİN HER BÖLÜMÜNE BİR BİLGİ YAZILIR. YAZILABİLECEK BİLGİLER.



1. Kim güzelce abdest alırsa onun günahları affedilir. (hadisi şerif)
2. Allah yaptığı işi güzel yapanı sever. (hadisi şerif)
3. Abdesti güzel almak demek farzına, sünnetine ve edeplerine dikkat ederek almak demektir. Kim böyle abdest alırsa küçük günahları affedilir.
4. Abdest hem maddi temizliği hem de manevi temizliği sağlar. Yani hem vücudu temizler hem de günahları temizler.
5. Abdest güzellik ve temizlik anlamına gelir.

Hazine Avı Oyunu

Değer ile ilgili bilgilerin yazılı olduğu kâğıtlar sınıfın bir yerine saklanır. Dışarı bir ebe çıkarılır. Kâğıdın olduğu yerle ilgili ipuçları verilir (pencerelere, masaların altına, çantaların dış ceplerine dikkat gibi) ve bilgiler yazılan kâğıtlar buldurulmaya çalışılır.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Abdestin farzları: 1- elimizi dirseklerle birlikte yıkamak. 2. Yüzümüzü yıkamak. 3. Başımızı mest etmek. 4. Ayakları topuklarla birlikte yıkamak
2. Abdest namaz için farz kılınmıştır. Yani abdest olmadan namaz olmaz.
3. Abdest sayesinde mikropların çok olduğu ağız, el, yüz ve ayaklar yıkanarak hastalıklardan korunuruz.
4. Namaz kılmak-tilavet secdesi yapmak ve kuran okumak için abdest almak farzdır.
5. Kebeyi tavaf için abdest almak vaciptir.
6. Yatmadan önce abdest almak ve her vakit için ayrı ayrı abdest almak peygamberimizin sünnetlerindendir.

Ortak Özetimiz Oyunu

Sınıf gruplara ayrılır. Elleri kâğıtlar verilerek kâğıtlara abdest ilgili gruptaki her öğrencinin bir cümle yazarak konuyu özetlemeleri istenir. Gruptaki herkesin bir cümle yazması mecburiyeti vardır. Sonra yazılanlar sınıf huzurunda okunur.

Sözcüler Konuşsun Oyunu

Sınıf gruplara ayrılır ve her grubun bir temsilcisi seçilir. Öğretmen değerle ilgili soru sorar. Sözcü arkadaşları ile cevaba yönelik konuşur ve sonradan cevabı söyler.

SORULABİLECEK SORULAR

1. Abdest neye yarar?
2. Abdest nasıl alınır?
3. Oruçluyken nasıl abdest alınır?

Çarpık Kentleşme Oyunu

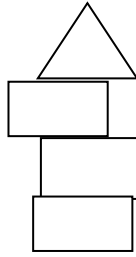
Her öğrenciye sınıf panosunda kartondan bir ev çatısı yapılır. Öğrenciler değerle ilgili öğrendikleri konulara yönelik sorulan her soruya verdikleri cevabın olduğu kâğıdı

çatının altına yapıştırırlar. Ders sonunda en çok katı olan öğrenci oyunu kazanır.

SORULABİLECEK SORULAR

1. Abdestle ilgili bir hadisi şerif söyleyiniz
2. Abdest günahları nasıl temizler?
3. Abdeste başlarken neler söyleriz?

ÖRNEK ÇARPIK EV



Kelime Cümbüşü Oyunu

Değerle ilgili bilgileri içeren cümlelerin kelimeleri ayrı ayrı öğrencilere verilir ve karışık olarak sıralanır. Komut verildiğinde herkes kendi kelimesini sesli olarak söylemeye başlar. Oluşan ses cümbüşünden öğrenilen bilgileri içeren cümleler anlaşılmaya çalışılır.

ÖRNEK CÜMLELER

1-Peygamberimize abdest almayı ve namaz kılmayı Cebrail adlı melek öğretmiştir.

2- Abdest alırken kelimesi şهادet getirmek sevaptır.

3- Peygamberimiz öfkelen kişinin abdest almasını istemiştir.

Sen Sor Ben Cevaplayayım Oyunu

Öğrenciler bireysel ya da grup olarak karşılıklı dizilirler. Birbirlerine değerle ilgili sorular sorulur cevabı bilen kişi ya da grup puan kazanır.

Albüm Yapalım Oyunu

Öğrenciler grup olarak abdest değeri ile öğrendikleri bilgiler doğrultusunda resimler yaparlar ve altlarına yorumlar yaparak bu resimlerden albüm oluşturup panolara asarlar.

Topu Geçir Soruyu Bil

Öğrenciler iki eşit gruba ayrılır. Birbirlerinin enselerini görecekt şekilde iki ayrı sıra oluşturulur. Bacak aralarından top geçecek şekilde bacaklar açılır. Sıra başlarındaki ilk çocuklara top verilir. Bacak aralarından geçerek en arkadaki çocuğa gelen topla birlikte çocuk tahtaya kalkar ve konu ile ilgili sorulan soruyu cevaplar ve puanı alır. En çok puanı alan grup kazanır.

SORULABİLECEK SORULAR

- 1-Farz olan abdest hangisidir?
- 2- Vacip olan abdest hangisidir?
- 3-Kızgınlık anında ne yapmalıyız?

Saklı Bilgiyi Bul Yaz Oyunu

Belli sayıda öğrenci yüzleri tahtaya çevrili olarak kaldırılır. Sınıfın bazı yerlerine bilgi yazılı kâğıtlar saklanır. Kâğıtları bulup tahtaya yazanlar kazanır, bulamayan oturur.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Abdest kan damarlarımızın sağlığını korur.
2. Abdest vücudumuzdaki kir ve mikropları giderir.
3. Abdest almak insana huzur verir.

Güncel Bir Olayla İlişkilendirme, Proje, Performans Çalışması ya da Problem Çözme Süreci

1. Abdestin nasıl alındığını çektiğiniz resimlerle arkadaşlarınıza gösteriniz

Etkinliklerin Değerlendirilmesi

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1. Abdest nasıl alınır?
2. Abdest almanın faydaları nelerdir?
3. Ne zaman abdest almalıyız?

DEĞER ADI: DİNİN DİREĞİ NAMAZ

Oyunların Sonunda Beklenen Davranışlar

Kalbi aydınlanır, Allaha şükretmesini bilir, kulluğun zevkine varır, günlük hayatını düzene sokar, stresi azdır, mutludur, kan dolaşımı, kalp ve vücut sağlığı yerindedir, kasları güçlüdür, kötülüklerden uzaklaşır.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Vurduğum Bilgisini Söylesin Oyunu

Değerle ilgili bilgilerin olduğu kartonlar çocukların ellerine verilir ve tahtada sıralanırlar. Bir ebe karşılına geçer ve topu onlara atar. Top kime değerse o öğrenci elindeki bilgiyi okur.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Namaz imanın alameti, müminin miracı, hesap gününde sorulacak ilk ibadettir.
2. Namazsız insan olmaz.
3. Namaz dinin direğidir. (hadisi şerif)
4. İnsan doğduğunda kulağına ezan ve kamet okunur. Öldüğünde ise namazı kılınır.

Tik Tak Bom Oyunu

Değerle ilgili kavramların olduğu kartlar yazılır.(ya da konu başlıkları) Öğrenciler grup olarak tahtaya kalkarlar içlerinden biri o kartlardan birisini alır bilgilerle ya da konularla ilgili cümleler kurar. Cümle kuran öğrencinin eline temsili bir bomba verilir. Cümleyi kuran bombayı yanındaki verir. Cümleyi kuramayan ya da aynı cümleyi kuran elenir.

ÖRNEK CÜMLELER

1. İnsanların hırsızlık bakımından en kötüsü rükû ve secdeleri eksik yaparak namazından çalındır. (hadisi şerif)
2. Namazda kurallara uyarak namaz kılmaya tadelikan denir.

İnsan rükû secdeyi güzel yapmazsa namazdan çalmış olur.

Bilgiyi Yakala Oyunu

Değerle ilgili bilgi bir kartona yazılır. Öğrenciler omuzları birbirine değecek ve elleri arkada olacak şekilde dizilirler. Ortada bir ebe olur. Öğrenciler kartonu arkadan birbirlerine verirler ebe de kartonların kimlerde olduğunu bulmaya çalışarak öğrenilecek sesi bulmaya çalışır.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Allah rükû ve secdelerini tamamlamayan birinin namazını kabul etmez. (hadisi şerif)

2. Tadili erkan: kıyamda yani ayaktayken dimdik durmak-rükûdan kalktıktan sonra iyice doğrulmak-suphanallah diyecek kadar beklemek-iki secde arasında suphanallah diyecek kadar beklemek- sureleri yavaş okumak demektir.
3. Namaz kılmayı alışkanlık haline getirirsek ondan tat almaya başlarız.

İp Ucu Oyunu

Tahtaya değerle ilgili bilgiler yazılır. Öğrencilere sorulan bilgi ile ilgili ipuçları verilir ve bilgiyi bulmaları sağlanır.

ÖRNEK

SORULAN BİLGİ: Namazdayken ellerimizi sallamak, sağa sola döndürmek olmaz.

İPUÇLARI: Cümlemiz yedi kelimedir, üçüncü kelimesi s harfi ile başlıyor vb

Sıcak-Soğuk Oyunu

Bilginin yazıldığı bir karton sınıfta saklanır. Bir ebe seçilir kartona yaklaştıkça sıcak, uzaklaştıkça soğuk denerek kartonu bulması sağlanır

SAKLANABİLECEK BİLGİLER

1- Kişi yemek ve tuvalet ihtiyacını karşıladıktan sonra namaza durmalı. Aklını namazdan başka şeylerle meşgul etmemeli.

2- Namazı ne kadar çok dikkatli kılırsak sevabı o kadar çok olur.

Yarım Bırakılan Kelimeyi Tamamlama Oyunu

Öğretmen istenen kelimenin yazılışını yarıda bırakarak çocukların tahtada ya da defterlerinde tamamlamalarını ister.

ÖRNEK

ABD... .. (ABDEST) RU... .. (RUKU)

Kuralına Uy Oyunu

Çocuklar gruplar halinde tahtaya çıkarak belli kurallar doğrultusunda değerle ilgili cümleler yazarlar.

ÖRNEK

KURAL 1: Cümleler beş kelime olsun ve ikinci kelimenin ilk harfi olsun.

ÖRNEK CÜMLE: Namaz çok önemli bir ibadettir.

KURAL 2: Cümleler dört kelime olsun ve dördüncü kelimenin ilk harfi olsun.

ÖRNEK CÜMLE: Namaz insanı Allaha yaklaştırır.

Bilgiyi Sahibine Ver Oyunu:

Öğrencilere değerle ilgili yazılı cümlelerin olduğu kartonlar verilir. Daha sonra yazı tahtasının önündeki masalara değerle ilgili birçok resim konur. Çocuklar sınıfın diğer tarafında dizilirler ve komutla birlikte ellerindeki bilgi kartonlarını ilgili resimlerin üzerine koşarak koymaya çalışırlar. En hızlı bulanlara puanlar verilir.

ÖRNEK

RESİMLER



RESİMLERLE İLGİLİ BİLGİLER

1. Namazda alını yere koymaya secde denir.
2. Namazın sonunda dua yapılır.
3. Cami toplu namaz kılınan yerdir.

Yetiş Vur Oyunu

Bahçede ya da geniş alanda oynanabilecek bir oyundur. Her çocuğun göğsüne değerle ilgili bilginin olduğu bir kâğıt yapıştırılır ve öğrenciler dağınık halde gezmeye bırakılır. Bir ebe seçilir. Komutla birlikte ebe bilgi kimdeyse onu bularak yakalamaya çalışır ve bilgisini okur. Yakalanan kişi ebe olur.

ÖRNEK CÜMLELER

1-Namaz kılan kimse maddî ve manevî kirlerden temizlenir.

2- Namaz adeta Allah’la konuşmaktır.

3- Namaz kılana şeytan zarar veremez.

Alfabetik Sıra Oyunu

Kişi sayısı kadar sandalye halka şeklinde dizilir ve katılımcılardan değerle ilgili kavramların yazıldığı kartonları ellerine alarak sandalyelerin üstüne çıkması istenir. Hiçbir şekilde konuşmadan ve sandalyeden yere inmeden alfabetik sıraya geçmeleri istenir. Not: Başlangıç – bitiş noktalarını ve hareket yönünü oyunu yürüten kişi belirleyebilir ya da tamamen katılımcılara bırakır.

ÖRNEK KELİMELER

SECDE-TEKBİR-TAHİYYAT-ABDEST-HUZUR-RUKU

Güncel Bir Olayla İlişkilendirme, Proje, Performans Çalışması ya da Problem Çözme Süreci

1-Arkadaşlarınızla camiye gidiniz. Kılınan bir namazla ilgili gözlemlerinizi sınıfta anlatınız.

2- Namazı çocuklara ve gençlere sevdirmek için neler yapılabileceği konusunda bir araştırma yapınız.

Etkinliklerin Değerlendirilmesi

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1-Namazın faydaları nelerdir?

2-Cemaatle namaz niçin önemlidir?

3-Namazda tadili erkân ne demektir?

4-Namazda kalbimiz nasıl olmalıdır?

DEĞER ADI: ALLAH'A YÖNELME (DUA)

Oyunların Sonunda Beklenen Davranışlar

Allah'ı sever, ona dayanır, güvenir, her işini Allah'a havale eder, cömerttir, empati yapar, çalışkandır, sabreder, kulluğunun farkına varır, huzurlu ve mutludur, ümit vardır.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

En Güzel Papağan Kim Oyunu

Tahtaya belli sayıda öğrenci papağan olarak, bir öğrenci de papağanların sahibi olarak çıkarılır. Sahip olan öğrenci değerle ilgili öğrenilen bilgilerden bir tanesini söyler, daha sonra diğerleri de sırasıyla söyler. En güzel söyleyen sınıfça belirlenir ve o kazanır.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Kurallarına uygun yapılırsa Allah duamızı kabul eder.
2. Dua demek istemek, dilemek, Allaha yalvarmak demektir.
3. Dua kişinin Allah'ın kulu olduğunu ve en büyük gücün Allah olduğunu ortaya çıkarır
4. Dua ibadetin özüdür. Kul ile Allah arasında kurulan canlı bir iletişimdir.

Önce Sıralan Sonra Oku Oyunu

Tahtaya 5 öğrenci dizilir her birine rakamlar ve öğrenilen bilgilerin olduğu kâğıtlar karışık olarak verilir. Öğretmenin başla komutuyla öğrenciler önce küçükten büyüğe sıralanır, sonra bilgilerini okurlar.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Dua ibadetin en kestirme halidir.
2. Dua ibadetin ta kendisidir. (hadisi şerif).
3. Dua Allah'ın rahmet hazinelerine ve cennete ulaşmak için bir anahtardır.
4. Kime dua kapısı açılmışsa ona rahmet ve bereket kapıları açılmıştır. (hadisi şerif)
5. Ayet: bana dua edin ki kabul edeyim.

Eller, Başlar Oyunu

Değerle ilgili öğrenilen bilgilerin olduğu kâğıtlar öğrencilerin ellerine, ceplerine, kazaklarına, başlarının üstüne vb konur. Öğretmenin komutuyla öğrenciler tahtaya kalkar ve cümlelerini okur.

Başlar, dendiğinde başında bilgi olanlar,

Eller dendiğinde elinde bilgi olanlar tahtaya koşar ve bilgilerini okur.

ÖRNEK BİLGİLER

1-Dua Allah'ın rahmet hazinelerine ve cennete ulaşmak için bir anahtardır.

2-Ayet: duanız olmasa rabbim katında ne öneminiz var.

3- Allah vermek istemeseydi istemeyi vermezdi. Allah kendisinden istememizi emrediyor.

4- isteklerin yerine getirilmesi için sadece söz ile dua etmek yetmez. Çalışmakta lazım buna fiili dua denir

Postacı Oyunu

Bir öğrenci postacı olarak seçilir. Bir poşet ya da çantanın içerisine değerle ilgili cümleler yazılır. Öğrenci sıraftan içeri girince hep birlikte bak postacı geliyor şarkısı söylenir. Postacı çocuk bilgileri istediği öğrenciye dağıtır. Bilgisini alan öğrencide bilgisini sınıfa okur.

ÖRNEK BİLGİLER

1-Duanın sonucunu Allahtan hemen beklememeli. Biraz sabretmeliyiz.

2-Dua, kulun Allah'a yalvarması, halini arz etmesidir

3-Dua, kulun içini **dökmesi**, ihtiyaçlarını dile getirmesi demektir.

4- Dua, sadece namazlardan sonra değil, günün her anında yapılabilir.

Canlı Mesaj Oyunu

Sınıftaki bütün öğrenciler sınıfta karışık olarak dizilir. En baştaki öğrenci değerle ilgili öğrendiği kelimelerden bir tanesini sessizce sırasıyla yanındaki öğrencinin kulağına söyler. En sondaki öğrenci aldığı mesajı sınıfa söyler, doğruluğu kontrol edilir.

SÖYLENEBİLECEK KELİMELE

YALVARMA-İHTİYAÇ-DUA-HER ZAMAN-İSTEMEK

Bilgi Avı Oyunu

Öğretmen tahtaya yazılı değerle ilgili bilgilerin olduğu cümlelere yönelik ipuçları verir ve öğrencilerin o bilgiyi bulmalarını sağlar.

ÖRNEK

CÜMLE: Dua, imanın en önemli göstergelerinden birisidir.

İPUCU 1- Bilgimiz 6 kelimedir.

İPUCU 2- İçinde 7 tane i harfi yazılmıştır vb.

Dağda Denizde Ne Var Oyunu.

Sınıfın bazı bölümleri dağ, tepe, deniz, göl diye tanımlanır ve bunların üzerlerine değerle ilgili cümleler konur. İki grup öğrenci tahtaya kaldırılır. Dağda ya da denizde ne varmış komutu verilir. Gruplar koşarak bilgileri bulup sınıfa okumaya çalışır. En çok bilgi bulan grup kazanır.

ÖRNEK

MASALARIN ÜSTÜ DAĞDIR VE DAĞDAKİ CÜMLELER:

1. Dua, Allah ile kul arasında kuvvetli bir bağıdır.
2. Dua aynı zamanda kulluktur,

PENCERELERİN ÖNÜ DENİZDİR DENİZDEKİ CÜMLELER

1. Dua Rabbe dönüş ve yönelişin adıdır.
2. Duanın kendisi en güzel ibadettir.

Şans Çubuğu Oyunu

Öğrenciler ellerine değerle ilgili öğrenilen bilgilerin olduğu kağıtları alarak halka olurlar. Ortada bir öğrenci eline bir çubuk alır ve çubuğu rast gele yere bırakır. Çubuk kime doğru düşerse o bilgisini okur ve dışarı çıkar. En son öğrenci kalana kadar devam eder.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Allah katında bizim ehemmiyetimiz, değerimiz duamız sayesinde.
2. Duada ihtiyaçlarımızı gidermesi için gönülden Allaha yalvarırız.
3. Allah'ın bütün sevgili ve değerli kullarının hayatında dua çok önemli bir yer tutar

Büyüğü Küçüğü Oyunu

Öğrencilerin ellerine değerle ilgili öğrenilen bilgilerin bazıları tamamen büyük harfle, bazıları tamamen küçük harfle, bazıları tamamen siyah, ya da mavi, bazıları da tamamen kırmızı kalemle yazılır. Daha sonra öğretmenin komutuyla hangi bilgileri söylemişse onlar koşarak tah-taya çıkar ve bilgileri okur.

ÖRNEK

1. Elinde kırmızı kalemle yazılmış bilgisi olanlar koşsun.
2. Elinde bütün harfleri küçük harfle yazılmış bilgisi olanlar koşsun vb

Bilgi Satıcısı Oyunu

Öğrencilerden birisi satıcı olur, değerle ilgili bilgilerin olduğu kâğıtları arkalarına numara yazarak sınıfta dolaştırır ve bilgim vaaarr, bilgim vaarr diye bağırır. Diğerler öğrencilerden birisi bir tane verir misin der. Satıcı da hangisini istersin diye sorar, o da bir rakam söyler ve satıcı o

rakamın olduđu kâğıdı verir, alan öğrenci de okur, kâğıtlar bitene kadar devam eder. Bu oyunda sanal parada kullanılarak alış-verişte yaptırılabilir.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Allah'ın rahmet elinin üzerimizde dolaşması, dua sayesinde.
2. Allah katında duadan makbul ve kıymetli hiçbir şey yoktur.
3. Şu halde biz dua etmekle Allah'ın sevdiği bir şeyi yapmış oluyoruz.
4. Dua etmek insana huzur verir.

Güncel Bir Olayla İlişkilendirme, Proje, Performans Çalışması ya da Problem Çözme Süreci

1-Dua sayesinde hayatları değişen insanları araştırarak bulduğunuz sonuçları arkadaşlarınızla paylaşın.

2- Ailenizde birlikte bir seher vakti ortak dua programı düzenleyip, sonucunda neler hissettiğinizi arkadaşlarınızla paylaşın.

Etkinliklerin Değerlendirilmesi

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1-Dua nedir?

2-Duanın faydaları nelerdir?

3-Ne zaman dua edilmelidir?

4-Dua ibadet midir, niçin?

5-Duada Allahtan neler isteriz?

DEĞER ADI: GÜZELİ, İYİYİ, HELALİ TEMİZİ ARAMA

Oyunların Sonunda Beklenen Davranışlar

Temizlik ve çeşitlerini biri, her işinde güzel olanı arar ve yapar, görgü kurallarına uyar ve yapar, nimetlere şükreder, ayırt etmez, saygılıdır, sever, helal ve haramı ayırt eder

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Balonla Bilgi Oyunu

Tahtaya değerle ilgili beş cümle yazılır. Bir öğrenci balonu başına koyar ve hareket eder. Hareket ederken de öğrenilen bilgileri söylemeye başlar. Balonları düşürmeden en çok bilgi söyleyen kazanır.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Yemekten önce ve sonra elleri yıkamak peygamberimizin sünnetidir.
2. Sağ elle yiyip içmek peygamberimizin sünnetidir.
3. Yemeğin başında besmele çeken sonunda da Allaha hamd edenin Allah günahlarını bağışlar.
4. Yemeğin başında besmeleyi unutan bismillahi evvelihu vel ahiruhu (başında ve sonunda bismillah) der.

5. Şeytan sol eliyle yiyip içermiş onun için biz sağ elle yiyip içmeliyiz

Tünelde Bilgim Kaldı Oyunu

Belirli sayıda öğrenciden oluşan iki grup öğrenci karşılıklı olarak el ele tutuşur ve iki tünel oluşturulur. Tünelin başlangıcında 3 er öğrenciden oluşan iki grup öğrenci daha olur. Tünelin içindeki çocukların herhangi birisinin eline o derste öğrenilen bilgilerden birisinin olduğu kâğıt verilir. Komutla birlikte dışarıdaki öğrenciler sırayla girerek içerdeki bilgiyi bulmaya çalışır. Bilgiyi bulan sı-nıfa okur.


ÖRNEK CÜMLELER

1. Yemeği başkalarının önünden değil kendi önümüzden yemeliyiz.
2. Hoşlanılmayan yemek kötülenmemeli.
3. Yemeği tüm aile fertleri birlikte topluca yemeli.

Bilgiler Hangi Yönde? Oyunu

Tahtaya yönleri gösteren bir şekil çizilir. Her yöne değerle ilgili kelimeler ya da cümleler yazılır. İki grup öğrenci karşılıklı olarak dizilir ve sırasıyla öğrenciler bir yön adı söylerler. Karşıdaki gruptaki öğrencilerden aynı hizada olan o yöndeki kelimeyle ilgili bir bilgi ya da cümle söyler. Söyleyemezse grup azalır.

ÖRNEK

Yenilmeyen yemekler ziyan edilmemeli.		
Yemeğe önce büyükler başlamalı		Fazla değil ölçülü yenmeli
Artık yemek bırakılmamalı		

BİRİNCİ GRUP ÖĞRENCİLER SORUYOR? DOĞUDA NE VAR?

İKİNCİ GRUPTAKİLER CEVAP VERİYOR: Fazla değil ölçülü yenmeli.

Bilgim Tahtanın Neresinde Oyunu

Değerle ilgili bilgiler tahtanın değişik yerlerine karışık olarak yazılır. Seçilen ebeye gözleri kapatılarak herhangi bir bilginin yeri sorulur. Ebe elleriyle bilginin yerini göstermeye çalışır. Doğru gösterirse kazanır.

ÖRNEK

Lokmalar küçük olmalı, iyice çiğnenmeden yutulmamalı.
İçilecek şeyin kabı temiz ve helal olmalı
Oturarak içilmeli
Peygamberimiz su içerken üç yudumda içerdi
Temizlik sağlık için şarttır

Güldür Bizi Oyunu

Sınıf iki gruba ayrılır. Bir grup değerle ilgili sorular sorar, diğer grupta o sorulara komik cevaplar bulmaya çalışır.

ÖRNEK

SORU: Tırnaklarını ne kadar zamanda kesersin?

CEVAP: sık sık keserim, altı ayda bir

SORU: Helalinden bir oturuşta kaç ekmek yersin?

CEVAP: Fazla yemem sadece 3 tane.

Bilgileri Biriktir Oyunu

Sınıf gruplara ayrılır, Her gruba bir ped şişe verilir. Daha sonra öğretmen değerle ilgili bildiklerini kâğıtlara yazarak belli bir süre içinde ped şişenin içine konmasını söyler. Süre sonunda en çok bilgi biriktiren grup kazanır.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Allah temizlik için gökten su indirmiştir.
2. Temiz olmayanlar ibadetlerini yerine tam olarak getiremezler.
3. İslam dini temizlik dinidir.
4. İki çeşit temizlik vardır. 1. Maddi temizlik (dış temizlik) 2. Manevi temizlik (iç temizlik).
5. Maddi temizlik: saç-beden-tırnak-diş-ev-okul-çevre-elbise temizliğidir.

6. Manevi temizlik: kin, öfke, yalan, haset gibi kötü huylardan kalbimizi temizlemektir.

En Çok Hatırlama Oyunu

Değerle ilgili bilgiler tahtaya yazılır. Öğrenciler bireysel ya da grup olarak tahtaya kalkarlar. Bilgilere tekrardan bakarlar ve sırtlarını dönerler. En çok bilgi hatırlayanlar kazanır.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Peygamberimiz özellikle cuma günleri ve bayram günlerinde yıkanır, temizlenir ve güzel elbiseler giyinirdi.
2. Cennete ancak temiz olanlar girer (hadisi şerif)
3. Temizlik ve Müslümanlık et ve tırnak gibi birbirinden ayrılamaz.
4. Temizlik imanın yarısıdır. (hadisi şerif)

Tek Hakkın Var Oyunu

Öğretmen değerle bilgilerin olduğu cümleleri tahtaya maddeler halinde yazar. Daha sonra öğrencilere bu bilgilerden sadece birini arkadaşına anlatma hakkın var. Hangisini niçin anlattırın diye bir soru sorar ve öğrencilerin cevaplarını sınıfa okumalarını sağlar.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Allah güzeldir, güzeli sever.
2. Kişiyi değerli kılan güzel elbiseler değil, güzel ahlakıdır, becerisidir, bilgisidir.
3. Yiyecekler gibi elbiselerde Allah'tan bize bir nimettir.

4. Peygamberimiz elbiselerimizin temiz ve sade olmasını tavsiye etmiştir.

Aşağıdan Yukarıdan Oyunu

Öğretmen değerle bilgilerin olduğu cümlelerin kelimelerinin alt alta karışık olarak yazıldığı tablolar oluşturur. Öğrenciler bireysel ya da grup olarak bu cümleleri bulmaya çalışırlar.

ÖRNEK

1	2	3	4
ÇOK	BİR	GÜZEL AHLAK	HELALİN- DEN
TEMİZ- LERİ	ABDEST	KILAR	YEMEK
SEVER	ÇEŞİDİDİR	DEĞERLİ	ALLAH'IN
ALLAH	TEMİZLİK	İNSANI	EMRİDİR

Ne Alaka Oyunu

Öğretmen tahtaya gelişigüzel cümleler yazar. Daha sonra öğrencilere yazdığı cümleleri eliyle gösterir Öğrencilerde gösterilen cümle değerle ilgiliyse alakası var diye bağırırlar, yoksa ne alaka diye bağırırlar.

ÖRNEK

Elbiselerimiz sağlıklı olmalı, mahrem yerlerimizi örtmeli, milli örf ve adetlerimize uymalı, saygınlığımız artırmalı, cinsiyeti korumalı. (alakası vaaaarrr)

Fedakârlık çok güzel bir özelliktir.(ne alakaaaaa)

Kıyafetlerde lükse ve israfa kaçmamalıyız. (alakası vaaaarrr)

İslam'ın şart beştir. (ne alakaaaaa)

Güncel Bir Olayla İlişkilendirme, Proje, Performans Çalışması ya da Problem Çözme Süreci

1. Arkadaşlarınızla helal kazanç nasıl olmalı konusunda bir araştırma yaparak sonuçlarını sınıfınızla paylaşınız.
2. Peygamberimizin temizlik, helal ve güzel olan şeylerle ilgili söylediği hadisleri bularak arkadaşlarınızla paylaşınız.

Etkinliklerin Değerlendirilmesi

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1-Temizlik niçin önemlidir?

2-Yemeğimizi nasıl yemeliyiz?

3-Elbise giyerken nelere dikkat etmeliyiz?

4-Maddi ve manevi temizlik ne demektir.

5-Güzel ahlaklı olmak nasıl olur?

DEĞER ADI: BARIŞ VE KARDEŞLİK

Oyunların Sonunda Beklenen Davranışlar

Şiddetten uzak durur, özgürlüğü sever, topluma katkı sağlar, hayatı kolaylaştırmıştır, zayıfı korur, merhametlidir, hizmet eder, çatışmadan uzak durur, birliğe önem verir, empati yapar, vefakardır, fedakardır

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Baş Harfleri Birleştir Konuyu Bul Oyunu

Oyun için öncelikle sınıf gruplara ayrılır. Değerle ilgili bir kavramı buldurmak için bu kavramın sesleriyle başlayan kelimeler karışık olarak verilir ve öğrencilerin bu başlığı bulmaları istenir.

ÖRNEK

BULDURULACAK KAVRAM: DOST

KARIŞIK KELİMELER: TARAK-SALI-ORMAN-DUVAR (BUNLARIN İLK HARFLERİ: TSOD, BUNLARI ANLAMLI HALE GETİRİNCE DOST OLUYOR)

Gizemli Kutu Oyunu

Öğretmen sınıfa renkli bir kutu getirir. Değerle ilgili resimleri teker teker çıkarıp öğrencilere göstererek konuyla ilgili tahminler yapmalarını sağlar. Öğrencilerin cevaplarını verebilmeleri için zaman zaman ipuçları da verebilir.

ÖRNEK RESİMLER

Aşağıdaki resimlerle ilgili düşüncelerinizi bireysel yada grup olarak yazınız.



Bardakta Bul Oyunu

5 Tane plastik bardağın bir tanesinin içerisine değerle ilgili bilgi yazılır ve çocuklara tahmin yoluyla buldurularak bilgi okutturulur.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Dünya kanununun birinci ve temel ilkesi barışı aramak ve sürdürmektir.
2. Diğer insanlarla barış içinde olmamız, kendimizle barış içinde olmamız anlamına gelir.
3. Barış ve kardeşlik gerçek özgürlük demektir.
4. Barış içinde yaşamak, toplumu güçlendirdiği gibi, hayatı da kolaylaştırır.

Anahtar Kelimelerden Bilgiyi Oyunu, Nesi Var Oyunu?

Değerin içeriğini anlatan kelimeler verilerek değer tahmin ettirilir.

ÖRNEK:

BULDURULACAK DEĞER: KARDEŞLİK

İPUÇLARI:

- 1- İnsanlar onunla birbirini sever.
- 2- Onların sayesinde oyunlar oynarız vb

Evet-Hayır Oyunu

İki öğrenci tahtaya kalkar ve değerle ilgili birbiriyle konuşurken evet-hayır kelimesi kullanılmadan iletişime geçilir.

ÖRNEK İLETİŞİM

ÖĞRENCİ 1: Barış toplumlar için gerekli midir?

ÖĞRENCİ 2: Çok gereklidir?

ÖĞRENCİ 1: Sen kardeşliğin önemine inanır mısın?

ÖĞRENCİ 2: Kardeşlik çok önemlidir

Kâğıttan Düşler Oyunu

Gruptaki her öğrenci boş bir kâğıda değerle ilgili resimler çizer. Bir müddet sonra resimler yarım bırakılır ve tamamlaması için diğer arkadaşına verilir. Resimler daha sonra boyanır ve panoya asılır.

Güven- Yönlendir Oyunu

Sınıf içinde ya da bahçede setler oluşturulur. Bir öğrencinin eline değerle ilgili bilginin yazılı olduğu bir kağıt verilir ve gözleri kapatılır. Diğer arkadaşları onu yönlendirerek bilgiyi istenilen yere götürmelerini sağlamaya çalışır. İki adım öne –bir adım sonra sağa şeklinde. Setlere değen öğrenci yenilmiş sayılır.

ÖRNEK BİLGİLER

1. Barıştan yana olmak, zayıf olanlara saldırmamızı, ne olursa olsun onları korumamızı, onlara karşı merhametli davranmamızı gerektirir.
2. Yaşamla da barış içinde olmalıyız. Hem bitkilerle hem de hayvanlarla bu yaşam barışını bozmamalıyız.
3. Kendimizle barış içinde olmamız ise hiçbir şeyden korkmamamız, bunalıma girmememiz, olumsuz davranmamamız anlamına gelir.

Uykucu Horoz Oyunu

Tüm çocuklar çember halinde olup, yere otururlar. Uyur gibidirler ve gözlerini açmazlar. Öğretmen tek tek başlarına dokunur. Başına dokunulan çocuk, sessizce kalkar ve öğretmenin peşinden gelir. Son çocuk kalana kadar, öğretmen çocukların başlarına dokunarak kaldırır. Sona kalan çocuğun etrafında sessizce halka olunur. Ve birden, “uykucu horoz, uykucu horoz kalk artık!” diye bağırırlar. Uykucu horozun önüne değerlerle ilgili bilgi konur, Horoz uyanınca bilgiyi arkadaşlarına okur.

ÖRNEK BİLGİLER

1-Kendinizden başka hiç kimse size barışı getiremez.

2-Hepimiz aynı yıldızlara bakıyoruz, aynı gezegenin üzerindeki yol arkadaşlarıyız ve aynı gökyüzünün altında yaşıyoruz.

3-Gerçek eğitim, dar görüşlülüğü kaldıran, birliği, kardeşliği ve eşitliği içine alarak dünya barışını bize öğretendir.

4-İnsanoğlu savaşa son vermelidir. Yoksa savaş insanlığa son verecektir.

Güncel Bir Olayla İlişkilendirme, Proje, Performans Çalışması ya da Problem Çözme Süreci

1. Dünyada şu anda savaşın olduğu bölgeleri ve bu bölgelerdeki çocukların durumunu anlatan bir çalışma yaparak sınıfa sunum yapınız.

Etkinliklerin Değerlendirilmesi

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

- 1-Barış ne demektir?
- 2-Kardeşlik ne demektir?
- 3-Barış ve kardeşlik bize neler kazandırır?

DEĞER ADI: SELAMLAŞMA

Oyunların Sonunda Beklenen Davranışlar

İnsanları sever, sayar, değer verir, kollar, birlik ve beraberliği gözetir, tevazu sahibi olur, yardımlaşır, cömert olur.

OYUNLAR VE ETKİNLİKLERİ

Hangisiyle İlgili Oyunu

Selamlaşma değeri ile alakalı kelimeler tahtaya yazılır. Daha sonra öğretmen o konularla ilgili cümle kurar. Öğrencilerde o cümlenin hangi kelimeyle alakalı olduğunu bulmaya çalışır.

ÖRNEK KAVRAMLAR: bereket-yakınlaşmak-farz

CÜMLELER:

- 1-Selamı vermek Allah'ın emridir.
- 2-Selam toplumda bolluğa sebep olur.
- 3- Selam veren insanlar birbirini sever.

Soruyu Cevapla Kuleyi Yap Oyunu

İki öğrenci tahtaya kalkar. Selamlaşma değeri ile ilgili sorulan soruları önce doğru cevaplayıp daha sonra da tahta bloklarla kule yapmaya çalışırlar. İlkönce yapan kazanır.



ÖRNEK SORULAR

1. Selamı kimlere vermeliyiz?
2. Selam cümleleri nasıldır?
3. Selam veren insanlar birbirine yakınlaşır mı, niçin?
4. Ailemizedekile selam verilir mi?

Tercihim Sensin Oyunu

Öğrenciler Selamlaşma değeri ile ilgili kurdukları cümleleri küçük kâğıtlara yazarlar ve kendi tercih ettiği bir arkadaşına vererek onu sınıfa okumasını ister.

ÖRNEK CÜMLELER

1. Selam veren kişinin Müslüman olduğu anlaşılır.
2. İnsanlarla karşılaştığımızda konuşmadan önce selam vermeliyiz.
3. Küçük olanlar büyüklere önce selam vermeli
4. Araç içinde olan dışarıda olanlara önce selam vermeli.
5. Ayakta olan oturanlara önce selam vermeli.

6. Daha az olan kişiler çok kişilere önce selam vermeli

Bilgi Küpü Oyunu

Küpün her yüzüne bir sayı yazılır. Tahtaya da Selamlaşma değeri ile ilgili alt alta 6 kelime yazılır. Küp havaya atılır hangi sayı gelirse o sayının karşısındaki kelime ile ilgili cümle kurulur.

YAZILABİLECEK KELİMELER

SÜNNET-FARZ-SELAM-DOSTLUK-DUA-SEVGİ

Ters Giden Bir Şeyler Oyunu

Sınıftaki başı eşyalar ters çevrilir. Masa, defter, kitap, çanta vb. Bunların altına Selamlaşma değeri ile ilgili cümlelerin olduğu kâğıtlar bırakılır. Öğrenciler bireysel ya da gruplar halinde cümleleri bulur ve sınıfta okurlar.

YAZILABİLECEK CÜMLELER

- 1-Selam insanların birbirine dua etmesi demektir.
- 2- selam karşıdaki insana sağlık, barış, huzur dilemektir.
- 3- Allah'ın isimlerinden biri de Selamdır.
- 4-Cennetin diğer bir adı Darusselamdır.

Uçak-Bilgi Oyunu

Selamlaşma değeri ile ilgili cümleler bir kağıda yazılarak birer öğrenciye verilir ve bu öğrenciler tahtaya kaldırılır. Diğer öğrenciler kağıttan uçak yaparak bu öğrencilere doğru atarlar. Uçak hangi öğrenciye gelmişse ondaki cümleyi okur.

YAZILABİLECEK CÜMLELER

1. Selamı insanların duyacağı şekilde vermeliyiz.
2. Selamı verirken “Selam un aleyküm” demeliyiz.
3. Selamı alırken ”Aleykümselam ve rahmetullahi ve berakatüh” demeliyiz
4. Selam İslam’ın kuralı, müslümanın duasıdır.

Önce Söyle Sonra Sarıl Oyunu

Sınıf iki gruba ayrılır (kızlar-erkekler ya da belli sayıda kızlar yada erkekler selamlaşma değeri ile ilgili cümlelerden söyleyenler birbirine sarılır. Belli süre sonunda en çok sarılan grup kazanır.

SÖYLENEBİLECEK CÜMLELER

- 1-Selam vermek, sevgiyi pekiştirir.
- 2-Tatlı dilli olmak, selamlaşmak cennete götürür.
- 3- Namazda olan kişiye selam verilmez.

Dokun ve Okut Oyunu

Çember olmuş ve ellerine değerle ilgili cümlelerin olduğu öğrencilerin arasına gözleri kapalı iki öğrenci girer. Dokundukları öğrenciler cümlelerini okur. Belli sürede en çok okutan öğrenci kazanır.

YAZILABİLECEK CÜMLELER

1. Tuvalette selam verilemez.
2. İçki içenlere, gıybet edenlere selam verilmez.
3. Müslüman olmayanlara selam verilmez

Eşini Sen Uydur

Öğretmen tahtaya değerle ilgili bilgilerle alakalı tek kelime yazar, tahtaya kalkan öğrencilerde bu kelimelerle ilişkili kelimeler yazmaya çalışır.

ÖRNEK

Öğretmen: “selam” yazar

Öğrenci 1: selam rahmettir

Öğrenci 2: selam duadır

Öğrenci 3: selam saygıdır.

Ters Cevap Oyunu

Tahtaya iki grup öğrenci çıkar. Öğretmen değerle ilgili soru sorar. Öğrenciler sorunun cevabını ters olarak yazıp okurlar. Önce yazıp okuyan kazanır.

ÖRNEK

SORU: nerede selam verilmez?

TERS CEVAP: ettelavut (yazıp, okur)

DOĞRUSU: tuvalette

Güncel Bir Olayla İlişkilendirme, Proje, Performans Çalışması ya da Problem Çözme Süreci

1-Arkadaşlarınızla “SELAMSIZ KÖY” başlıklı bir hikâye yazıp sınıfta okuyunuz.

2-Selamın yaygın olmadığı bir okulu nasıl ikna edebileceğiniz konusunda bir çalışma yaparak sonuçları arkadaşlarınızla paylaşınız.

Etkinliklerin Değerlendirilmesi

Aşağıdaki sorular üzerinde birlikte düşünüp cevaplarını bulmaya çalışalım.

1-Selam ne demektir?

2-Selamın faydaları nelerdir?

3-Kimler kimlere önce selam vermelidir?