

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/274080303>

# OYUN VE BULMACA ETKİNLİKLERİYLE YABANCILARA TÜRKÇE KELİME ÖĞRETİM YÖNTEMİ

Conference Paper · May 2011

CITATIONS

16

READS

18,754

2 authors:



Ahmet Gürdal

International BURCH University

9 PUBLICATIONS 39 CITATIONS

SEE PROFILE



Mustafa Arslan

International Black Sea University

111 PUBLICATIONS 463 CITATIONS

SEE PROFILE

# OYUN VE BULMACA ETKİNLİKLERİYLE YABANCILARA TÜRKÇE KELİME ÖĞRETİM YÖNTEMİ

**Ahmet Gürdal**

International Burch University, Eğitim Fakültesi,  
Türk Dili ve Edebiyatı Öğretmenliği Bölümü,  
Saraybosna, Bosna-Hersek  
ahmedim64@gmail.com

**Mustafa Arslan**

International Burch University, Eğitim Fakültesi,  
Türk Dili ve Edebiyatı Öğretmenliği Bölümü,  
Saraybosna, Bosna-Hersek  
marslan@ibu.edu.ba

**Özet:** Makalenin amacı oyun ve bulmaca etkinlikleriyle yabancılara Türkçe kelime öğretim yöntemlerini açıklamaktır. Yabancı dillerin kelime öğretiminde öğrenci motivasyonun sağlanması için oyun ve benzeri etkinliklere sıkça yer verilmektedir. Yabancıların hızlı ve kalıcı bir şekilde Türkçe kelimeleri öğrenmelerini sağlamak amacıyla ilgili çalışmalar incelenmiş, oyun ve bulmaca yöntemi üzerine dikkatler çekilmiştir. Yabancılara Türkçe öğrenenler özellikle kelime öğretiminde bu çalışmada açıklanan etkinlikleri test ederek konuyla ilgili tecrübelerini geliştirebilirler.

**Anahtar Kelimeler:** Bulmaca ve Oyun Yöntemi, Kelime Öğretimi, Yabancılara Türkçe Öğretimi

## Giriş

Kelime öğretimi, yabancı dil öğretiminin önemli unsurlarından biridir. Yabancı dil öğretiminde kelime öğretim teknikleri üzerine birçok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmaların en önemli amacı, ‘ikinci dil edinenlere en hızlı ve kalıcı bir şekilde kelimeler nasıl öğretilir?’ sorusuna yanıt bulmaktır.

Bireyin kendini ifade edip iletişim kurabilmesi için yeterli kelime dağarcığına sahip olması gerekmektedir (Özbay ve Melanlıoğlu, 2008). Yabancı dil öğrenenler, ne kadar çok kelime bilirlerse, o kadar öğrendikleri dilde iletişime geçebilirler. Kelimelerin yabancı dil öğrenenlere farklı yöntemlerle öğretilip, kelimeleri kavramaları sağlanmalıdır.

Dil öğretiminde oyunlar ve bulmacalar derse ve iletişime çeşitlilik katarken dersi daha ilginç ve eğlenceli hale getirir (Kaya ve Yapıcı, 2007). Bu tür aktiviteler farklı zekâ türlerine sahip kişilerin derse olan ilgisini artırdığı gibi kalıcı öğrenmeyi de sağlamaktadır.

Bu çalışmada oyun ve bulmaca etkinlikleriyle yabancılara Türkçe kelime öğretim yöntemleri üzerinde durulmuş, ilgili kaynaklar incelenerek bu bağlamda konu açıklanmaya çalışılmıştır.

## 1. Oyunla Kelime Öğretimi

“Sözcüklerin öğretilmesi için uzun bir süreç gerekir. İlk duyulduğunda kısa süreli belleğe alınan sözcükler, uzun süreli belleğe aktarılmazlarsa çabuk unutulurlar” (Çetinkaya, 2005). Öğretilmesi hedeflenen kelimeler ne kadar farklı etkinliklerle öğrencilere kavratılırsa öğrenme de o kadar kalıcı olacaktır. Yabancı dil öğretiminde oyunlarla her yaş grubundaki bireylere kelime öğretilir ancak farklı yaş grupları için farklı yöntemler kullanılmalıdır. Genel olarak bu oyunlar telaffuz ve sözcük bilgisini daha iyi pekiştirmek için sınıf içinde uygulanan etkinliklerdir (Demirel, 2008). Uzun bir sürede öğretililecek bir kelimeyi oyunla daha kısa bir zamanda ve meraklandırarak öğretmek mümkündür. Oyun etkinlikleriyle yabancı dil öğrenenler kelimeleri farkında olmadan edinirler.

### 1.1 Yabancılarla Türkçe Kelime Öğretiminde Kullanılan Oyunlar

Yabancılarla Türkçe kelime öğretiminde oyunlar etkin olarak kullanılmalıdır. Kelimelerin daha hızlı öğretilmesi ve kalıcı belleğe aktarılması amacıyla sınıf içinde uygulanabilecek oyun türleri şunlardır:

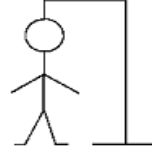
#### 1.1.1 Adam Asmaca

Bu kelime oyunu grup halinde oynanabildiği gibi iki öğrenci arasında da oynanabilmektedir. Grup halinde oynanması durumunda öğretmen sınıftaki öğrenci sayısına göre sınıfı gruplara bölmelidir.

Adam asmaca oyunu için bulunması hedeflenen kelimenin harfleri adedince tahtaya kutucuklar çizilmelidir. Kutucukların içine önceden bazı ipucu harfler yazılmalıdır. Öğrenciler kutucukta yazılan kelimeyi bulmak için sırasıyla harf söylemelidirler. Yanlış söyledikleri her harf için asılacak adamın bir parçası çizilir (Bk. Resim 1.1). Öğrenciler çöp adamı astırmadan doğru kelimeleri söyleyerek hedef kelimeyi tahmin etmelidirler. Bu oyun öğrencilerin Türkçedeki sesleri ve sembollerini daha iyi tanımalarını ve kelime bilgilerini geliştirmelerini sağlar (Dumanlı, 2007).

**Örnek:**

K			T		K
---	--	--	---	--	---



Resim 1.1 Adam asmaca oyununun çizgi hâli.

#### 1.1.2 Bilen Oturur

Bu oyun eş anlamlı ve zıt anlamlı kelimelerin kavratılmasında etkin olarak kullanılmalıdır. Öğretmen, eş anlamlı veya zıt anlamlı kelimeleri tahtaya yazmalıdır. Sınıftaki bütün öğrencileri ayağa kaldırmalı ve tahtadaki eş anlamlı veya zıt anlamlı kelimelerin zıddını veya eş anlamlısını sırayla öğrencilere sormalıdır. Doğru yanıt veren ayaktaki öğrenci yerine oturur. Tahtadaki bütün kelimelerin eş ve zıt anlamlıları bulunana kadar etkinlik devam eder (Taşdemir, vd. 2003a).

**Örnek:**

##### Eş anlamlılar

Siyah  
Beyaz  
Büyük  
Anı  
Çabuk

##### Zıt Anlamlılar

Sıcak  
Uzun  
Küçük  
Sert  
Yanlış

### 1.1.3 Son Harften Kelime Türetme

*Son Harften Yeni Kelime Türetme Oyunu* için iki öğrenci tahtaya kaldırılmalıdır. İlk öğrencinin söyleyeceği kelimenin son harfiyle ikinci öğrenci önceden belirlenen bir süre içinde yeni bir kelime türetmeye çalışmalıdır. Aynı kelime iki defa söylenmemelidir. Her yeni kelime için ikinci öğrencinin hanesine puan yazılır. Bu uygulama ile öğrenciler kelimelerin söylenişlerini tekrar ederek pekiştirirler.

**Örnek:**

<u>Ali</u>	<u>Nilüfer</u>
Kalem	Masa
Ayak	Kardeş
Şehir	Rüya
Az	Zil

### 1.1.4 Kelime Türetme

Oyunun amacı karışık olarak verilen harflerden en uzun kelimeyi türetmektir. Öğretmen tahtaya karışık olarak harfler yazılmalı ve sınıfı iki gruba ayırmalıdır. Belirlenen sürede verilen harflerden en uzun ve doğru kelimeyi türeten grup türetilen kelimedeki harf adetince puan kazanır. Gruplar en uzun kelimeyi bulmak için isterlerse bir joker harf de kullanabilirler. Öğrencilerin bu etkinlikte Türkçe sesleri, yazılışlarını ve kelimeleri daha iyi tanımları sağlanmış olur (Yalın, 2005).

**Örnek:**

#### K-A-M-S-T-R-C-E ?(Joker)

A grubu

B grubu

H -A-S-R-E-T

R-E-S-İ-M

H harfi joker

İ harfi joker

### 1.1.5 Eşini Bul

Eşini bul oyunu için iki takım resimli ve isimlerin yazılmış olduğu küçük kartlardan faydalanılmalıdır (Bk. Resim 1.2). Bu resimler karıştırılarak iki öğrenciye eşit olarak paylaştırılmalıdır. Oyuna başlayan öğrencinin ortaya koyduğu kart diğer öğrencide varsa yerdeki kartı alır. En çok kart toplayan öğrenci başarılı olur. Görsel içerikli kartlar yardımıyla öğrencilerin dikkatleri kelimelere çekilir ve bu kelimeler pekiştirilir (MEGEP, 2007a).



Resim 1.2 Eşini bul oyununun resimli kartları.

### 1.1.6 Meslek Bulma

Öğretmen daha önce öğretmiş olduğu meslek isimlerinin yazılı olduğu kâğıtları öğrencilere dağıtmalıdır. Öğrenciler bu kâğıtları ellerinde tutmalıdırlar. Öğretmen, öğrencilere dağıttığı kâğıtlardaki meslekleri iki öğrenciye buldurmak için ipucu cümleler söylemelidir. Öğretmenin verdiği ipucu cümlelerle dağıtılan kâğıttaki kelimeyi bulan öğrenci diğer mesleği de bulma hakkını elde eder. En çok mesleği bulan öğrenci etkinliği başarmış sayılır. Öğrencilerin işittiklerini anlama ve muhakeme becerilerini geliştirmek bakımından bu etkinliklere sıkça yer verilmelidir (Gürbüz, 2004).

#### Örnek:

##### **Doktor**

Hastanede çalışır.  
Hastaları tedavi eder.  
Beyaz önlük giyer.

##### **Türkçe Öğretmeni**

Okulda çalışır.  
Ders anlatır.  
Türkçe öğretir.

### 1.1.7 Hadi Anlat Bakalım

Öğrencilerin konuşma becerisini geliştirmek için öğretmen bu etkinliği zaman zaman uygulamalıdır. Öğretmen, sınıfı A ve B olmak üzere iki gruba bölmelidir. Gruptan bazı öğrenciler sözcü olarak belirlenmelidir. Öğretmen, anlatılacak kelimeyi sessizce sözcünün kulağına söylemeli ve sözcüğü anlatması için bir dakika süre vermelidir. Verilen sürede sözcü mimikleriyle ve beden dili yardımıyla kelimeyi anlatmaya çalışmalıdır. Verilen sürede ilk grup kelimeyi bilemezse ikinci gruba söz hakkı verilir. En çok puanı alan grup öğretmen tarafından değişik şekillerde ödüllendirilebilir (Demir, 2009).

### 1.1.8 Nazlı'nın Kedisi

*Nazlı'nın Kedisi Oyunu'nda* öğretmen öncelikle örnek bir cümle yazmalı ve Nazlı'nın kedisine ait bir özelliği vurgulamalıdır. Söylediği özelliğin baş harfiyle başlayan yeni özellikler öğrenciler tarafından söylenmelidir. En çok yeni özelliği bulan öğrenci etkinliği başarıyla tamamlar. Oyun gruplar hâlinde de uygulanabilir. Sıfatların kavratılması açısından bu etkinlik öğrencilerin ilgisini çekecektir (İzgören, 1999a).

#### Örnek:

Öğretmen: Nazlı'nın kedisi çok zekidir.  
Öğrenci: Nazlı'nın kedisi çok zariftir.  
Öğrenci: Nazlı'nın kedisi çok zayıftır.

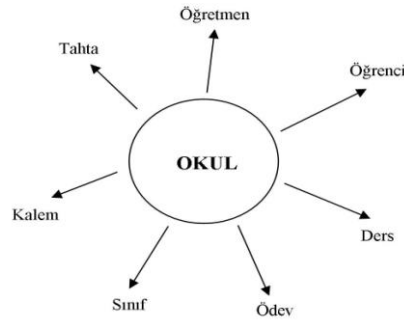
### 1.1.9 Baş Harfleri Birleştir

Öğretmen, bir kelime söylemeli ve öğrenciler bu kelimenin harflerini kullanarak yeni sözcükler türetmelidir. Bu kelimeleri kullanarak türetilen yeni kelimeler yukarıdan aşağıya sıralandığında baş harfleri öğretmenin verdiği ilk kelimenin harf sırasına uygun olmalıdır. Bu etkinlik daha çok gruplar oluşturularak yapılmalıdır. Öğrenciler bu aktivitelerle karşılıklı olarak yeni kelimeleri ve telaffuzlarını öğrenerek kelime haznelerini geliştirirler (İzgören, 1999b).

**Örnek:**  
PENCERE  
Pazar  
Ev  
Nar  
Ceviz  
Erik  
Resim  
El

### 1.1.10 Kelimelerle Beyin Fırtınası

Öğrencilere verilen bir kelimeyi çağrıştıran yakın kelimeleri söylemeleri esasına dayanan bir etkinliktir. Verilen kelimeyi anımsatan en çok sözcüğü söyleyen öğrenci bu etkinliği başarıyla tamamlamış olur (Bk. Resim 1.3). Bir bağlam çerçevesinde öğrencilerin kelime bilgileri geliştirilir (Taşdemir, vd. 2003b).



Resim 1.3 Beyin fırtınası oyunuyla ilgili şekil.

### 1.1.11 Nesi Var?

Sınıftan öğretmenin belirlediği bir öğrenci sınıf dışına çıkarılmalıdır. Sınıftaki bütün öğrenciler bir kelime üzerinde anlaşmalı sonra dışarı gönderilen öğrenci sınıfa davet edilmelidir. Seçilen öğrenci, sınıf tarafından belirlenen kelimeyi bulmak için 'Nesi var?' şeklinde sınıfa sorular yöneltmelidir. Seçilen öğrenci gizlenen kelimeyi soru-cevap yöntemiyle tahmin etmeye çalışmalıdır. Bu etkinlikte soru-cevap metodunun kullanılmasıyla öğrencilerin konuşma ve kelimeleri kullanma becerileri geliştirilir (MEGEP, 2007b).

#### Örnek:

Sınıftaki öğrenciler, *kapı* kelimesi üzerinde anlaşmışlardır.

Seçilen öğrenci sınıftaki öğrencilere 'Nesi var?' şeklinde sorular yöneltir.

Öğrenciler:

- Kolu var.
- Nesi var?
- Açılıp kapanır.
- Nesi var?
- Anahtarı var.

### 1.1.12 Kulaktan Kulağa

Öğretmen, sıradaki öğrencinin kulağına bir kelime fısıldamalı ve kelimeyi duyan öğrenci hızla yanındaki diğer öğrencinin kulağına hedef kelimeyi doğru olarak telaffuz etmelidir. Öğretmen, en son öğrenciye gelindiğinde kulaktan kulağa söylenen kelimenin doğruluğunu kontrol eder. Bu etkinlikle öğrencilerin dinleme ve telaffuz becerileri geliştirilir (MEB Özel Tevfik Fikret Okulları, 2010).

### 1.1.13 Zıddını Söyle

Sınıftaki A grubuna önceden belirlenen sıfatlar yazılarak dağıtılmalıdır. Sınıftaki B grubuna ise A grubuna dağıtılan sıfatların tam zıtları yazılarak dağıtılmalıdır. Öğretmen A grubundaki bir öğrenciye söz vererek elindeki sıfatlardan birini söylemesini ister. A grubundaki öğrencinin söylemiş olduğu kelimenin tam zıddı olan B grubundaki öğrenci el kaldırarak kendini belli eder. Yeni sıfatı söyleme hakkı B grubundaki öğrenciye geçmiş olur. Bu tür etkinlikler öğrencilerin telaffuzlarını geliştirir ve dildeki gramer yapılarını tanımalarını sağlar (Altun, 2010).

#### Örnek:

A Grubu	B Grubu
Acele	Cahil
Yavaş	Korkak
Acı	Dolu
Ön	Batı

### 1.1.14 Evet-Hayır

Öğretmen, öğrencilerin önceden öğrendikleri kelimelerden yazarak bir kutuya koymalı ve seçtiği öğrenciden bu sözcüklerden birini çekmesini istemelidir. Öğrencinin çektiği kelimeyi sınıftaki diğer öğrenciler, sorular yardımıyla tahmin etmeye çalışmalıdırlar. Seçilen öğrenci *Evet* veya *Hayır* şeklinde cevaplar verir. Doğru kelimeyi bulan öğrenci kutudan yeni sözcük çekme hakkını kazanır. Bu etkinlikle öğrencilerin soru-cevap metoduyla Türkçe konuşma becerileri geliştirilmiş olur (Taşdemir, vd. 2003c).

#### Örnek:

Tahtaya kalkan öğrenci *elma* kelimesini masadaki kutudan çekmiş olsun.

- Bu kitap mı?
- Hayır.
- Bu muz mu?
- Hayır.
- Bu göz mü?
- Hayır.
- Bu elma mı?
- Evet.

### 1.1.15 Bingo

Yeni öğretilecek veya tekrar edilmek istenen 15-20 kelime öğretmen tarafından tahtaya yazılmalıdır. Öğretmen, öğrencilerden tahtada yazılı olan kelimelerden beş tanesini seçip defterlerine yazmasını istemelidir (Bk. Resim 1.4). Öğretmen, tahtadaki kelimelerden rastgele birini söyler ve öğretmenin söylediği kelime, defterinde yazılı olan öğrenci *Bingo* şeklinde seslenir ve defterindeki o kelimenin üstünü çizer. Defterindeki bütün kelimeleri bingo yapan öğrenci etkinliği birincilikle tamamlamış olur. Bingo oyunu öğrencilerin telaffuzlarını geliştirir, dil öğretiminin renklenmesi ve öğrencilerin motive olması bakımından önemli bir etkinliktir (MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2006).

Kiraz	Portakal	Fasulye	Domates
Lahana	Vişne	Patates	Kabak
Elma	Havuç	Sarımsak	Patlıcan
Marul	Salatalık	Maydonoz	Soğan

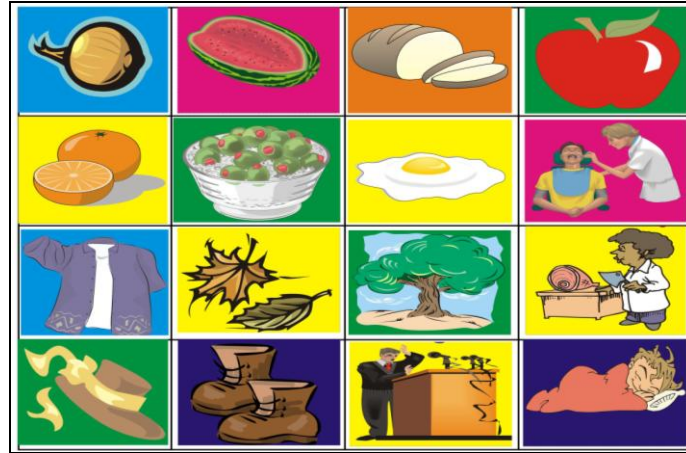
Resim 1.4 Bingo oyununda tahtaya yazılan kelimeleri gösteren şekil.

Öğrencinin defterine yazdığı kelimeler:

Patlıcan  
Elma  
Portakal  
Salatalık  
Vişne

### 1.1.16 Tombala

Tombala oyunu öğrencinin görsel ve işitsel belleğini geliştirici bir etkinliktir. Öğretmen birçok sözcüğün resminden oluşan bir kart oluşturmalıdır (Bk. Resim 1.5). Bu kartı çoğaltarak bütün sınıfa dağıtmalıdır. Bu kartta bulunan resimlerin kelimelerini küçük kâğıtlara yazarak bir kutu veya torbaya koymalıdır. Öğretmenin kutu veya torbadan rastgele çektiği kelimenin resmi bulunan öğrenciler, o resmin üzerini küçük bir kâğıtla kapatmalıdırlar. Bu şekilde karttaki bütün resimleri ilk kapatan öğrenci birinci olur (KKTC Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı Talim ve Terbiye Dairesi Müdürlüğü, 2009).



Resim 1.5 Tombala oyununun kartı.

### 1.1.17 İsimlere Sıfat Bulma

Öğrencilerin Türkçedeki söz varlığını tanımları bakımından bu etkinlik önemlidir. Sınıf dört gruba ayrılmalı ve grupların başına bir başkan seçilmelidir. Başkan grupta oyunun yöneticisi olarak bir isim söylemeli ve arkadaşlarından bu isme sıfat bulmalarını istemelidir. Sırası gelen öğrenci doğru söylenen isme doğru bir sıfat söylerse önceden belirlenen puanı kazanır. Grupta en çok puanı alan öğrenci, o grubun birincisi olur (İzğören, 1999c).

#### Örnek:

Ayakkabı- eski, yeni, güzel, kirli  
Hava- soğuk, sıcak, kapalı, açık  
Elbise- temiz, renkli, siyah, eski



### 1.1.18 Alfabe Çorbası

Sınıf dört gruba bölünmeli ve her grubun bir sözcüsü seçilmelidir. Öğretmen bir harf söylemeli ve 20 saniye süre tutarak bu zaman içinde söylenen harfle başlayan kelimeler türetilmesini istemelidir. En çok kelimeyi türeten grup, türettiği kelime adetince belirlenen puanı kazanır. Bu etkinlikte öğrenciler Türkçedeki sesleri ve kelimeleri daha iyi tanır.

#### Örnek:

K  
Kalem  
Kedi  
Kurt  
Kulak  
Kibrit

### 1.1.19 Bak ve Yaz

Bu etkinlik öğrencilerin doğru yazma becerilerini geliştirir. Öğretmen, öğrencilerden projeksiyon vasıtasıyla yansıtılan resimlerin isimlerini defterlerine yazmasını istemelidir. Gösterilen resimdeki kelimelerin isimlerini doğru yazan öğrenciler öğretmen tarafından ödüllendirilerek motive edilirler.

## 2. Bulmacayla Kelime Öğretimi

Bulmacayla kelime öğretim yöntemi öğrencilerin ilgilerini öğrenilen dildeki kelimeler üzerine yoğunlaştıran bir yöntemdir. Dolayısıyla bulmaca yöntemi öğrencilerin eğlenerek yeni kelimeler öğrenmelerini ve öğrenilenleri tekrar etmelerini sağlar. Bu metotla yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin daha çok dikkatleri derse çekilmiş olur. Bulmacayla kelime öğretim yöntemiyle kelimelerin zihinde kalıcılığı artırılır. Bulmacayla yabancılara kelime öğretiminde kullanılabilecek aktiviteler şu şekilde gruplandırılmıştır:

### 2.1. Kare Bulmaca

Kare bulmaca yöntemi yabancı dillerin kelime öğretiminde en çok kullanılan etkinliktir. Yabancılara Türkçe kelime öğretiminde kullanılmak üzere öğrencilerin seviyelerine uygun olarak kare bulmacalar hazırlanmalıdır. Genel olarak kare bulmacalar sağdan sola veya yukarıdan aşağıya şeklindedir (Bk. Resim 2.1). Kare bulmacayı çözmeye istenilen yerden veya istenilen sorudan başlanabilir. Kare bulmacayla kelime öğretim yönteminde bazı sütunlarda iki soru vardır. Birinci soru *a* ikinci soru *b* olarak belirtilmiştir.

Kare bulmaca temel seviye Türkçe öğrenen öğrenciler için daha basit ve anlayabilecekleri seviyede olmalıdır. Öğrencileri sürükleyebilmek için birinci sorular öğrencinin bildiği basit kelimelerden seçilmelidir. Kare bulmacanın ilk örneğini öğretmen öğrencilerle sınıfta birlikte çözmelidir. Evde veya boş zamanlarında çözmeleri için öğrencilere hazır kare bulmacalar verilmelidir. Kare bulmaca yöntemi öğrencilerin öğrendikleri kelimeleri tekrarlamalarını ve yeni kelimeler öğrenmelerini sağlar (Karatay, 2007).

	1	2	3	4	5	6	7
1	K	O	R	İ	D	O	R
2	A	T		L		N	E
3		U	Z	A	K		S
4	A	R	A	Ç		S	İ
5		M			Ç	A	M
6	S	A	Ç		A	Z	
7				A	K		

Resim 2.1 Kare bulmacanın resmi.

### **Soldan sağa**

1. Bir yapıya girmeyi sağlayan veya odaları birleştiren ince uzun geçit.
2. a. Binme, yük çekme ve taşıma gibi hizmetlerde kullanılan tek tırnaklı bir hayvan.  
b. Bir soru sıfatı.
3. *Yakın* kelimesinin zıttı.
4. a. Kişiler veya nesneler arasında bağlantı sağlayan şey, vasıta.  
b. Bir nota.
5. Bir ağaç türü.
6. a. Başımızı kaplayan kıllara ne ad verilir?  
b. *Çok* kelimesinin zıttı.
7. Beyaz kelimesinin eşanlamlısı.

### **Yukarıdan aşağıya**

1. ....*lem* yazı yazmak için kullandığımız aracın ilk iki harfi.
2. Evin bir bölümü ..... odası.
3. ....*m* bir malın fiyatını artırmaya ne ad verilir. İlk iki harfini boşluklara yazınız.
4. Hastalanınca doktor reçeteye ne yazar?
5. *Çakmak* fiilinin emir halini yazınız.
6. a. Bir sayı.  
b. Türk halk müziğinde kullanılan, gövdesi ağaçtan oyularak yapılmış, telli, uzun saplı çalgı, bağlama.
7. Varlıkların, doğadaki görünüşlerinin kalem, fırça gibi araçlarla kâğıt, bez vb. üzerinde yapılan biçimlere ne ad verilir?

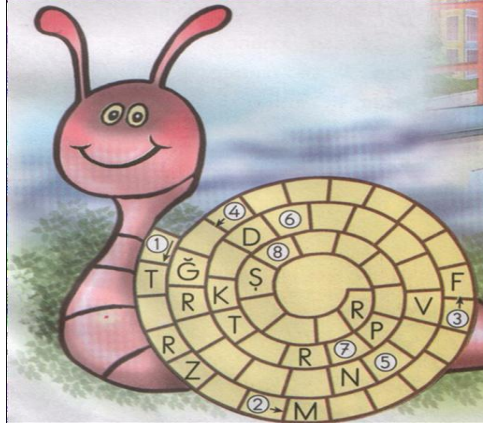
### **2.2. Sarmal Bulmaca**

Sarmal bulmacada hedef kelimelerin kimi harfleri bulmacanın içerisine yerleştirilmelidir. Öğrenciler bu harflerden hareket ederek ilgili kelimeyi bulmaya çalışmalıdırlar. Bulmacada numaralandırılan boşluklara gelecek kelimelerin ipuçları verilmelidir (Bk. Resim 2.2). Öğretmenin birinci ipucunu okuyarak ilk örnek uygulamayı kendisi yapmalıdır. Öğrencilere evde kendilerinin dolduracakları hazır sarmal bulmacalardan verilmelidir. Bu tür alıştırımlarla öğrencilerin okuduklarını anlama ve okuduklarından sonuca varma becerileri geliştirilir (Gümüş, 2010).

#### **Örnek:**

##### **İpuçları:**

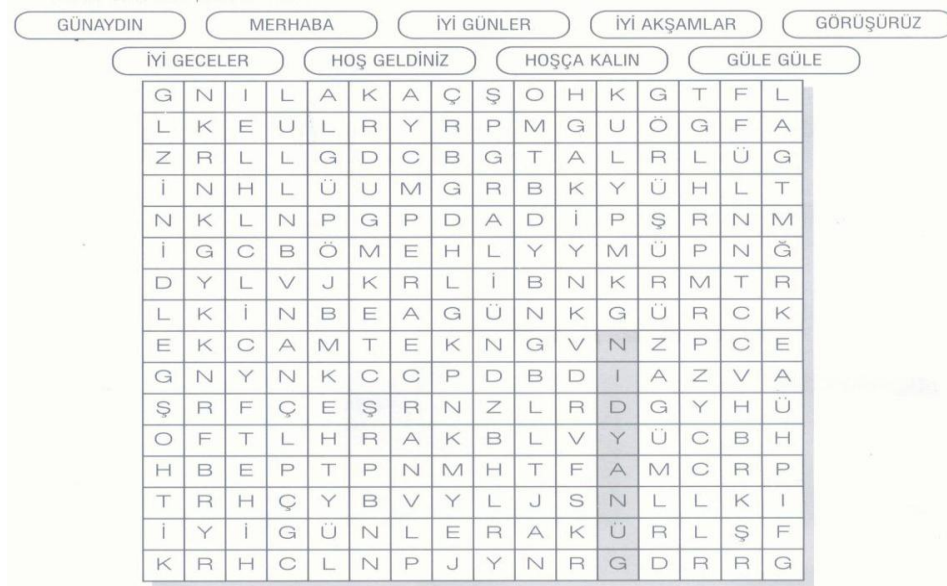
1. Elbise diker.
2. Meyve ve sebze satar.
3. Ekmek yapar ve satar.
4. Ders anlatır.
5. Ev kadını.
6. Hastaları tedavi eder.
7. Uçak ve helikopter kullanır.
8. Araba sürer.



Resim 2.2 Sarmal bulmacanın resmi.

### 2.3. Kelime Avı

Kelime avında öğretilmesi hedeflenen kelimeler önceden tespit edilmelidir. Öğrenciler, karışık harf tablosundan soldan sağa, sağdan sola, yukarıdan aşağıya ve aşağıdan yukarıya çizerek ilgili kelimeleri bulmaya çalışırlar (Bk. Resim 2.3). Kelime avı etkinliği ilk olarak öğretmen kontrolünde sınıfta uygulanmalıdır. Öğrenci çalışma kitabında bulunan benzer örnek, öğrenciler tarafından çözülmelidir. Bu aktiviteyle öğrencilerin kelimeleri daha iyi tanımaları sağlanır ve okuma-yazma becerileri geliştirilir (Şengül ve Akçin, 2010).



Resim 2.3 Kelime avıyla ilgili bulmaca resmi (Öztürk, vd. 2010).

### 2.4. Sözcük Yerleştirme

Sözcük yerleştirme etkinliğinde iki sözcük bulmacanın içine yerleştirilmelidir. Bu sözcüklerden hareket ederek önceden belirlenen diğer sözcüklerin doğru bir şekilde boş karelere yerleştirilmesi sağlanır (Bk. Resim 2.4). Öğretmen ilk uygulamayı kendisi yapmalıdır. Amaç kelimelerin doğru yerleştirilerek öğrenci dikkatinin kelime üzerine çekilmesidir. Bu alıştırma öğrencilerin harf-kelime analizi yapmaları ve kelimeleri daha iyi tanımaları sağlanır (Yıldızbaşı ve Parlakyıldız, 2004).



Resim 2.4 Sözlük yerleştirme bulmacasının resmi (Tural, 2010).

## 2.5. Nesne Bulmaca

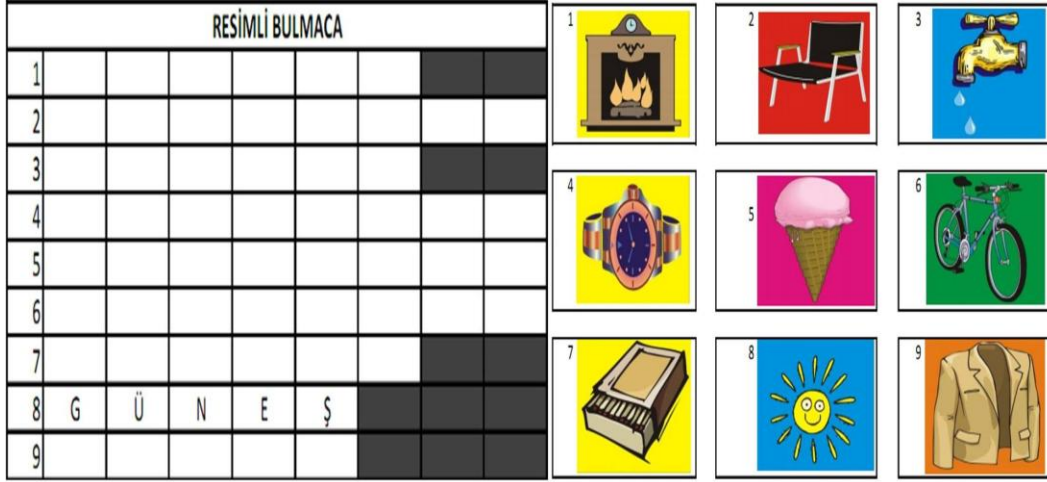
Nesne bulmaca sadece bilgisayar ortamında uygulanabilen bir etkinliktir. Amaç bilgisayar ekranının sağ tarafında verilen kelimeleri ekranın sol tarafındaki sınıfta bulunan eşyalarla doğru olarak eşleştirmektir (Bk. Resim 2.5). Doğru tıklanan nesne için öğrenci belli bir puan kazanır veya yanlış tıklamada puan kaybeder. Tekrar oyna butonuna tıklandığında ekranın sağ tarafında farklı kelimeler yer alır. Projeksiyon yardımıyla grup etkinlikleri de yapılabilir. Öğrenciler, gördükleri somut nesneleri daha çabuk kavrarlar (MEB Tebliğler Dergisi, 2000).



Resim 2.5 Nesne bulmacadan bir görüntü (Öztürk, vd. 2007).

## 2.6. Resimli Bulmaca

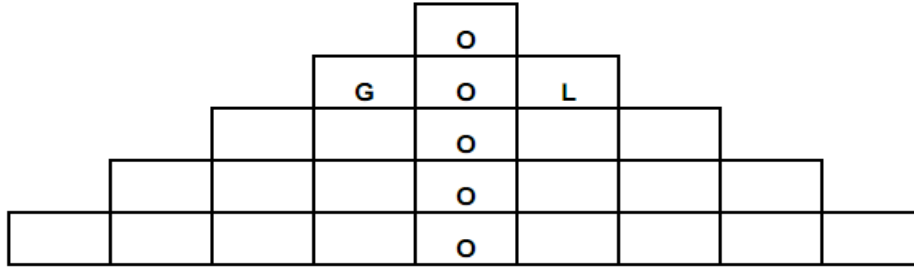
Rakamla belirtilen eşya veya nesnelerin adının kutucuklara doğru yazılmasıyla gerçekleştirilen bir etkinliktir (Bk. Resim 2.6). Bu aktivite öğrencilerin kendi kendilerine kolaylıkla uygulayabilecekleri bir yöntemdir. Resimli bulmacalarda görsel duyuyla hareketlere geçirilir ve öğrencilerin öğrenilen kelimeleri kolay anımsamaları sağlanır. Ayrıca bu aktiviteyle öğrencilerin yazma becerileri geliştirilir (Demirbaş, vd. 2010).



Resim 2.6 Resimli bulmacaya ait bir uygulama.

## 2.7. Piramit Bulmaca

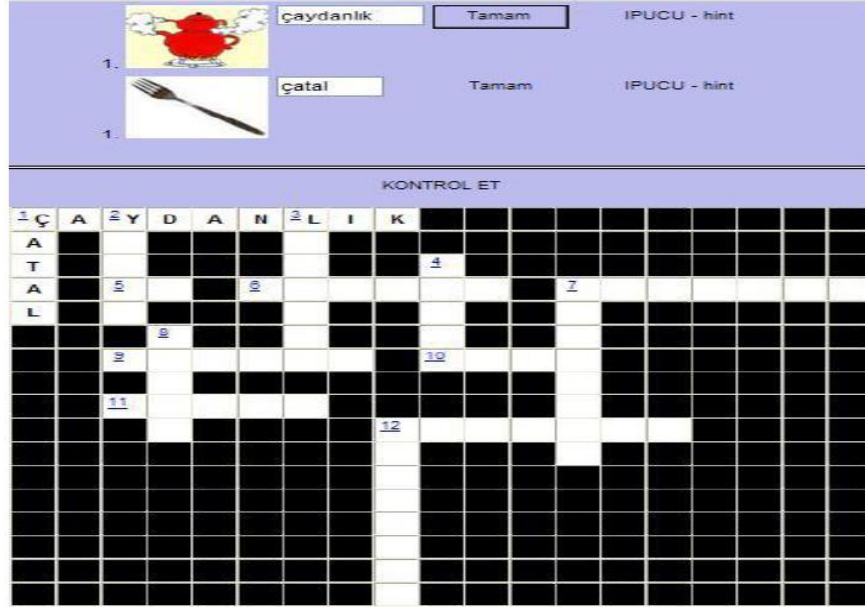
Piramit bulmacadaki amaç ortasında *O* harfi olan kelimeleri yazmaktır (Bk. Resim 2.7). Öğretmen farklı harflerin kullanıldığı örnek piramit bulmacalar hazırlamalıdır. Öğretmen, hazır piramit bulmacalarından birini bütün öğrencilere dağıtmalı ve bulmacayı çözdürmelidir. Piramit bulmaca yöntemi, sınıfta gruplar oluşturularak da uygulanabilir. Piramit bulmaca, öğrencilerin kelime hazinelerini yoklamak ve yeni kelimeler öğrenmelerini sağlamak bakımından önemlidir.



Resim 2.7 Piramit bulmacaya ait bir uygulama.

## 2.8. Resimli Kare Bulmaca

Resimli kare bulmaca bilgisayar ortamında uygulanabilen bir aktivitedir. Resimli kare bulmaca farklı konular üzerinde hazırlanabilir. Bulmacada soldan sağa ve yukarıdan aşağıya olmak üzere sorular bulunmaktadır. Bulmacayı çözebilmek için kutudaki sayıların üzerine tıklanmalıdır. Örneğin, bir yazan sayıya tıklandığında iki resim ekrana gelir. Birinci resim soldan sağa yazılacak alanla ilgilidir. Resimdeki nesnenin adı boşluğa yazılmalı ve *tamam* butonu tıklanmalıdır. İkinci resimde bulunan nesnenin adı ise hemen yanındaki boşluğa yazılıp *tamam* butonu tıklanmalıdır (Bk. Resim 2.8). Bulmacayı çözen kelimeyi hatırlayamazsa ipucu butonuna tıklandığında ilk harf ipucu olarak verilir. Etkinlik tamamlandıktan sonra *Kontrol et* butonuna tıklandığında doğru ve yanlışlar gösterilir. Yanlış cevapların tekrar yapılması gerektiği uyarısı ekrana yansır. Teknolojik eğitim araçlarıyla gerçekleştirilen aktiviteler öğrencilerin ilgilerini konuya çekmektedir. Bu bakımdan resimli kare bulmaca yöntemiyle öğrencilere Türkçe kelimeler öğretmek onların kelimeleri isteyerek öğrenmelerini sağlayacaktır.



Resim 2.8 Resimli kare bulmacaya ait bir grnt.

## 2.9. Bu Nedir?

Bu alıştırımda son harfi verilen varlıkların, eşyaların ve kavramların ipuçlarıyla bulunması amaçlanır. Öğrenciler numaralandırılmış beyaz kutuları doldurmak için önce verilen ipuçlarını okumalıdır. Verilen ipucu yardımıyla son harfi *K* olan varlığın, eşyanın veya kavramın ismini boşluklara yazmalıdırlar (Bk. Resim 2.9). Bu etkinlik sınıfta gruplar oluşturularak da uygulanabilir. Öğrencilerin bu alıştırmalarla kelimeleri doğru yazma ve okuduklarını anlama becerileri geliştirilir.

1							K
2							K
3							K
4							K
5							K
6							K
7							K
8							K
9							K
10							K
11							K
12							K

Resim 2.9 ‘Bu nedir?’ bulmacasına ait bir uygulama.

### İpuçları:

1. Sütünü içtiğimiz hayvan.
2. *K* harfi ile başlayan bir sebze.
3. Acıkınca yapılan şey.
4. Kesmeye yarayan alet.
5. Yemek yerken kullanılır.
6. Yemek yemek için kullanılan kap.
7. Yemek yapmak için kullanılır.
8. Su içmekte kullanılır.



9. Temel gıda maddesi. Undan yapılır.
10. Yemekten sonra geriye kalan kirli şeyler.
11. Ağaçların solunum yapan yeşil görünümlü kısmı.
12. Uyuma veya dinlenmek amacıyla üzerine yatırılan eşya.

## 2.10. Hatırlatmaca

Belirlenen kelimelerle başka kelimeleri çağrıştırmayı hedefleyen bir aktivitedir. Numaralandırılmış kelime gruplarının anımsattığı yeni sözcük bulmacadaki ilgili boşluğa yazılmalıdır (Bk. Resim 2.10). Öğrencilere alıştırmaların nasıl uygulandığı ayrıntılı olarak açıklanmalıdır. Hazırlanan örnek bulmaca sınıfta öğrencilerle birlikte çözülmelidir. Öğrenciler bu aktivite ile kelimeleri bir bağlam içerisinde öğrenirler.

1. İslamiyet, Hristiyanlık, Yahudilik.
2. Anne, Baba, Çocuklar.
3. Asya, Avrupa, Afrika.
4. Tank, Tabanca, Tüfek.
5. Mide, Kalp, Bağırsak
6. Kazak, Türk, Alman.
7. Meyve suyu, Kola, Fanta.
8. Saraybosna, Ankara, Londra.
9. Nane, Kimyon, Biber.
10. Kanser, Aids, Verem.

D	İ	N						

Resim 2.10 Hatırlatmaca bulmacaya ait bir uygulama.

## Sonuç

Yabancı dil öğretiminde sınıf içi öğrenmenin monotonluktan kurtarılmasında sınıf içi oyunlar ve bulmaca etkinlikleri öğrenmeyi olumlu olarak etkilemekte ve bilinenleri uygulama imkânı sunmaktadır (Demirel, 1978). Oyun ve bulmacayla kelime öğretim yöntemi, öğrencilerin derse olan ilgilerini artırmakta ve öğrencilerin yaparak, yaşayarak öğrenmelerini sağlamaktadır. Yabancılar Türkçe kelime öğretimi üzerinde çalışan eğitimciler, bu tür etkinliklerden derslerinde azami derecede istifade etmelidirler.

Yabancılar Türkçe öğretme amacı ile hazırlanan ders kitaplarında ve çalışma kitaplarında oyun ve bulmaca bölümü mutlaka olmalıdır. Bu konuda en dikkat çeken yayın, Dilset Yayınlarıdır. Bu tür çalışmalara diğer yayınlar da kitaplarında daha çok yer vermelidir.

Yabancılar Türkçe kelime öğretiminde kullanılabilecek bulmaca kitaplarının olmaması büyük bir eksikliktir. Bu tür bulmaca kitapları diğer dillerin kelime öğretiminde etkin olarak kullanılmaktadır.

Yabancılar Türkçe öğretenlerin, oyun ve bulmacalarla alakalı hazırlamış oldukları çalışmalarını paylaşabilecekleri bir sosyal paylaşım sitesi kurulmalı ve bu şekilde bilgi ve tecrübe paylaşımı sağlanmalıdır.

## Kaynaklar

- Altun, M. (2010). Adım Adım Türkçe Öğreniyorum. Karşıt Anlamli Sözcükler. [www.dilbilimi.net/02.01.2011](http://www.dilbilimi.net/02.01.2011).
- Çetinkaya, Z. (2005). Basit Tekrar ve Alıştırımlar Yoluyla Sözcük Öğretimi, *Dil Dergisi*, Sayı 130, Sayfa 75.
- Demir, M. (2009). İmam-Hatip Liselerinde Arapça Konuşma Öğretimine Etkinlik Temelli Bir Yaklaşım. Yüksek Lisans Tezi. Ankara. Sayfa 56.
- Demirbaş, H., Karadağ, M., Usta, H., Bozçalı, M. (2010). Türkçe ve Türk Kültürü Çalışma Kitabı. MEB Devlet Kitapları. Sayfa 23.
- Demirel, Ö. (1978). Tam öğrenme. Eğitim ve Bilim dergisi, Ankara, Sayfa 46-50.
- Demirel, Ö. (2008). Yabancı Dil Öğretimi, Pegem Akademi, Ankara, Sayfa 92.
- Dumanlı, E. (2007). Zaman Gazetesi Ailem Eki, İstanbul, 26 Ocak 2007 Cuma, Sayfa 13.
- Gümüş, S. (2010). Çiftli Sarmal Bulmaca. <http://bullmacaservisi.com/01.01.2011>.
- Gürbüz, G. (2004). Fransızcadaki Seslerin Oyunlarla Öğretimi. Ankara Üniversitesi TÖMER Dil Dergisi. Sayı 124. Sayfa 88.
- İzğören, K. M. (1999a). *Oyunlarla Dil Öğretimi*, Academyplus Yayınları, Ankara, Sayfa 69.
- İzğören, K. M. (1999b). *Oyunlarla Dil Öğretimi*, Academyplus Yayınları, Ankara, Sayfa 69.
- İzğören, K. M. (1999c). *Oyunlarla Dil Öğretimi*, Academyplus Yayınları, Ankara, Sayfa 69.
- Karatay, H. (2007). Kelime Öğretimi. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi. Cilt 27, Sayı 1, Sayfa 121.
- Kaya, Ü. Ve Yapıcı, Ş. (2007). İlköğretim 1. Kademedede oyun tekniğinin İngilizce öğretimine katkısı, Yüksek lisans tezi, Afyonkarahisar, Sayfa 30.
- Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı Talim ve Terbiye Dairesi Müdürlüğü, (2009). İlkokul Temel Eğitim 1. Kademe Hayat Bilgisi Öğretim Programı(1., 2. ve 3. Sınıflar). Lefkoşa. Sayfa 10.
- MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, (2006). İmam-Hatip Liseleri ve Anadolu İmam-Hatip Liseleri Arapça Dersi Öğretim Programı. Ankara, Sayfa 19.
- MEB Tebliğler Dergisi, (2000). Okul Öncesi Eğitim Kurumları ve İlköğretim Okulu Yabancı Dil Öğretim Etkinlikleri Çerçeve Programı. Cilt 63. Sayı 2511. Sayfa 6.
- MEB Özel Tevfik Fikret Okulları, (2010). İlköğretim Fransızca Dersi 6-8. Sınıflar Öğretim Programı. Sayfa 25.
- MEGEP, (2007a). MEB. Mesleki Eğitimin ve Öğretimin Güçlendirilmesi Projesi. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, Ankara. Sayfa 28-32.
- MEGEP, (2007b). MEB. Mesleki Eğitimin ve Öğretimin Güçlendirilmesi Projesi. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, Özel Eğitimde Oyun Etkinlikleri, Ankara. Sayfa 24.



Özbay, M. ve Melanlıoğlu, D. (2008). Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi. Haziran 2008. Cilt: V, Sayı: 1, Sayfa 33.

Öztürk, T., Akçay, S., Gün, S., Taşdemir, E., Çelebi, M., Özulaş, İ., Şerif, A., Karakoyun, E., Murt, M., Boztaş, A. (2010). *Açılım Çalışma Kitabı 1*, Dilset Yayınları, İzmir, Sayfa 7.

Öztürk, T., Yiğit, A., Akçay, S., Taşdemir, E., Başak, S.S. (2007). Gökkuşuğu Etkileşimli Türkçe Öğretimi Uygulamaları 1 Cd'si, Dilset Yayınları.

Şengül, H., Akçin, N. (2010). Zihinsel Yetersizliği Olan Öğrencilere Okuma-Yazma Öğretme Konusunda Özel Eğitim Öğretmenlerinin Görüşleri. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi. Cilt 43. Sayı 2. Sayfa 15.

Taşdemir, E., Bilkan, N. ve Can, H. (2003a). Türkçe Öğretim Teknikleri, Dilset Yayınları, İzmir, Sayfa 28.

Taşdemir, E., Bilkan, N. ve Can, H. (2003b). Türkçe Öğretim Teknikleri, Dilset Yayınları, İzmir, Sayfa 11.

Taşdemir, E., Bilkan, N. ve Can, H. (2003c). Türkçe Öğretim Teknikleri, Dilset Yayınları, İzmir, Sayfa 21.

Tural, B. (2010). Bugün Gazetesi, Bul-Çöz Eki, 25 Temmuz Pazar, Sayfa 2.

Yalın, A. (2005) Haydi Kızlar Okula. Kız Çocuklarının Okullaşmasına Destek Kampanyası. Öğretmen El Kitabı, Ankara, Sayfa 109.

Yıldızbaş, F., Parlakyıldız, B. (2004). Okul Öncesi Eğitimde Öğretmenlerin Okuma Yazmaya Hazırlık Çalışmalarına Yönelik Uygulamalarının ve Görüşlerinin Değerlendirilmesi. XIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı, 6-9 Temmuz 2004, İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Malatya. Sayfa 4.