TOPLUMA HİZMET UYGULAMALARI DERGİSİ

HAMLE

BİR KUTU OYUN, BİNLERCE GÜLÜMSEME



Danışman:
Dr. Öğr. Üyesi Semiha Yüksek Usta



24.06.2026

PROJE HİKAYEMİZ: DOĞRU HAMLE, MUTLU GELECEK

Proje Yürütücü



Aleyna ULUSOY

Süleyman Demirel Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği 2.Sınıf öğrencileri olarak, Topluma Hizmet Uygulamaları dersi kapsamında çocukların dünyasına doğrudan dokunacak, onların hem eğlenip hem de bilişsel olarak gelişim gösterecekleri bir farkındalık projesi geliştirmek istedik.



Eğitimde oyunlaştırmanın, çocukların derse katılımını arttırma, problem çözme yeteneklerini geliştirme ve sosyal bağlarını kuvvetlendirme konusundaki mucizevi etkisine inanarak "HAMLE" projesini başlattık.

Amacımız:
Yalnızca okula bir materyal desteği sağlamak değil; kullanılmayan veya yeni alınan zeka ve kutu oyunlarını ihtiyaç sahibi okullara ulaştırarak çocukların yüzünde kalıcı bir tebessüm olmaktı. Oyunu bir eğitim aracı olarak kullanarak, onlara strateji kurmayı, paylaşmayı ve en önemlisi birlikte başarmayı aşılamayı hedefledik.



Afiş Tanıtımı

Projemizin ilk ve en önemli adımı, çocuklarımız için doğru materyalleri bir araya getirmekti. Bunun için okul genelinde büyük bir bağış ve toplama kampanyası başlatmaya karar verdik. Kampanyamızın sesini geniş kitlelere duyurabilmek adına öncelikle dikkat çekici ve amacımızı özetleyen özel bir afiş tasarladık.





Hazırladığımız bu afişleri, fakültemizde öğrencilerin yoğun olarak kullandığı uygun noktalara ve duyuru panolarına özenle astık. Sadece panolarla sınırlı kalmadık; çevremizdeki duyarlı insanlara ve öğrenci arkadaşlarımıza projemizin heyecanını yüz yüze anlattık.







Desteklerini ve rehberliklerini çok önemsediğimiz fakültemizin değerli akademisyenlerini ise odalarında bizzat ziyaret ettik. Tasarladığımız afişi hocalarımıza sunarak projemizin amacını, çocuklara nasıl dokunmak istediğimizi detaylıca anlattık ve onlardan bu anlamlı iyilik hareketine destek olmalarını istedik.

Oyuncakları Toplama Süreci

Yaptığımız bu çağrı kısa süre içerisinde karşılık buldu ve beklediğimizden çok daha anlamlı bir destekle karşılaştık. Projemizi anlatmak üzere odalarına uğradığımız an, ellerindeki oyunları büyük bir içtenlikle hemen bize teslim eden kıymetli hocalarımız Dilay Akgün GİRAY ve Gökhan AÇIKGÖZ'e;



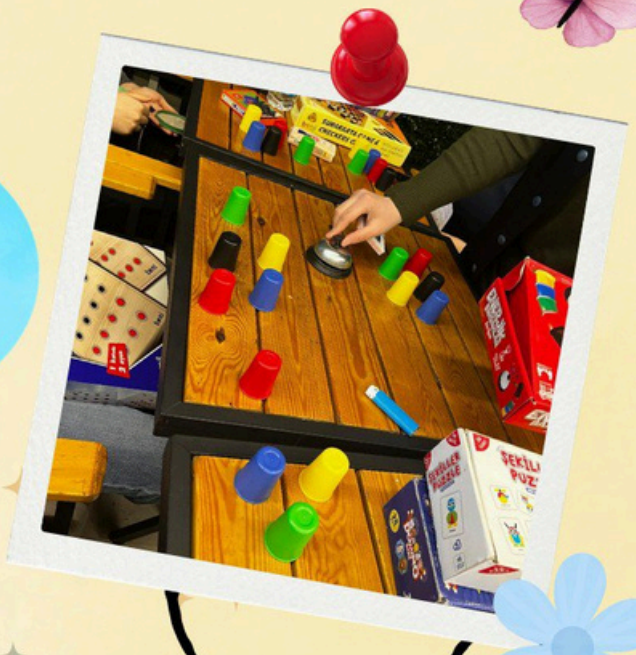


Hem ufuk açıcı fikirleriyle yolumuzu aydınlatan hem de oyun yardımıyla desteğini bizden hiç eksik etmeyen Yener AKMAN hocamıza; sürece kıymetli oyun bağışlarıyla güç katan Kadriye Begüm DOĞRUYOL ve Nazlı BAYKAL hocalarımıza yürekten teşekkür ederiz.

Ayrıca, bu iyilik hareketine değerli katkılarını sunan Eğitim Fakültesi Öğrenci İşlerinden Kamil Eyüp KUMTEPE'ye ve projemize gönül veren tüm yardımseverlere şükranlarımızı sunuyoruz. Sizlerin bu anlamlı dayanışması sayesinde toplanan her bir oyun kutusu, yalnızca birer eğitim materyali olmaktan çıkarak çocukların dünyasında kalıcı ve sıcacık birer tebessüme dönüştü.



Oyunları teslim etmeden önceki durağımız, ekibimizle bir araya gelip hummalı bir hazırlık sürecine girdiğimiz kafedeki çalışma anlarımızdı. Topladığımız tüm oyunları; kutu kutu "Kelime Oyunu", "Koridor", "Bardak Oyunu", "Acaba Neyim?" ve satranç takımlarını tek tek masalara dizdik.





Her bir oyunun eksik parçası olup olmadığını özenle kontrol ettik, temizledik ve okulun ihtiyaçlarına, çocukların yaş gruplarına göre kategorize ettik. Hangi oyunun strateji, hangisinin dikkat, hangisinin dil gelişimi sağladığını belirledik.

Hazırlıklarımız tamamlandığında büyük bir heyecanla Isparta Hediye Un Fabrikası İlkokulu'nun yolunu tuttuk.



Geleneksel Türk zeka oyunu Mangala ile çocuklara analitik düşünmeyi ve ileriye dönük plan yapmayı gösterdik. Koridor oyununda ise kendi yolunu çizerken rakibin hamlelerini tahmin etme becerilerini test ettik. Strateji dünyasının klasikleri olan Satranç ve Surakarta masalarında çocukların sabırla düşünme, çoklu hamle hesaplama ve taktik geliştirme yeteneklerine şahit olduk. İlk başlarda kuralları anlamaya çalışan o meraklı gözler, dakikalar içinde usta birer stratejiste dönüştü.













Tahta blokları çekerken sınıfta oluşan o derin sessizlik ve kule yıkıldığında kopan tatlı kahkahalar... Jenga oynarken çocukların ince motor becerilerini ve sabırlarını nasıl yönettiklerini gördük. Benzer bir odaklanmayı Kurbağa Denge Oyunu'nda da yaşadık; platformu devirmemek için yapılan hassas dokunuşlar çocukların fiziksel dengelerini kurmalarına yardımcı oldu. Bardak Oyunu masasında ise renkleri doğru sırayla dizmeye çalışan miniklerin harika refleksleri ve el-göz koordinasyonları, tatlı bir hız rekabetine sahne oldu.





Kafalarımıza taktığımız bantlarla oynadığımız "Ben Neyim?" oyununda, çocuklar hem kelime dağarcıklarını geliştirdiler hem de soru sorma, ipucu yakalama ve akıl yürütme yeteneklerini çalıştırdılar. Doğru cevabı bulduklarında yaşadıkları o aydınlanma anı görülmeye değerdi. Son olarak, kalabalık gruplar halinde neşeyle oynadığımız Bizim Mahalle kutu oyunu sayesinde, çocuklar kurallara uyma, sıra bekleme ve ekip içinde hareket etme gibi sosyal becerilerini pekiştirirken, mahalle kültürünün o sıcak dayanışmasını hep birlikte hissettiler.





Isparta Hediye Un Fabrikası İlkokulu'nda geçirdiğimiz saatlerin sonunda sadece oyun oynamadık; çocukların kalplerinde, sosyal becerilerinde ve zihinlerinde yepyeni pencereler açtık.



Kutu oyunları sayesinde sırasını beklemeyi, takım ruhunu, kaybetmenin de kazanmak kadar doğal olduğunu ve yeniden deneme cesaretini öğrendiler.







Tahta önünde hep birlikte çekildiğimiz o son fotoğrafta, gözlerdeki mutluluk ve yüzlerdeki o kocaman gülümseme, verdiğimiz tüm emeğin karşılığıydı.

Eğitimin sadece kara tahta başında değil, masanın etrafında, neşeyle paylaşılan bir kutu oyunda da filizlenebileceğini kanıtladık.

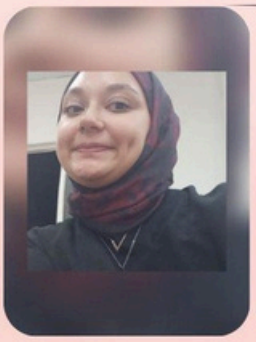
Sonuç olarak, "HAMLE" projesi bizim için sadece bir materyal bağışı değil, sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin oyun yoluyla nasıl güçlü bir şekilde desteklenebileceğinin en güzel kanıtı oldu. Çocukların o küçücük kutuların içinden çıkardıkları devasa mutluluklar, bizlere geleceğin öğretmenleri olarak mesleğimizin ne kadar kıymetli bir dokunuş olduğunu bir kez daha hatırlattı. Birlikte oynadığımız her oyun; empatiyi, dayanışmayı ve problem çözmeyi yaşayarak öğreten birer hayat dersiydi. Bugün burada, bu sıralarda hep birlikte attığımız bu küçük adımın, onların geleceklerinde yapacakları büyük ve güzel hamlelere dönüşmesini umut ediyoruz.



HAZIRLAYANLAR



Aleyna ULUSOY



Rabia GÜRAĞAÇ



Yakup ÇALIŞKAN



Büşra Merve TOSUN



Suna TAŞDEMİR

Danışman:
Dr. Öğr. Üyesi Semiha Yüksek Usta

Bir kutu oyunun kapağını açmak, aslında çocuklara yeni bir dünyanın kapısını aralamaktır. "HAMLE" projesi ile gördük ki; en doğru hamle tahta üzerinde değil, sevgiyle dokunulan kalplerde yapılır! Birlik olursak, değişir dünya... Birlik olursak, daha güzel bir yarın mümkün.