

## MACERA ARAYIŞI

<b>Tema</b>	Fiziksel aktivite, problem çözme
<b>Hedef Grup (Grup Büyüklüğü, Katılımcı Profili)</b>	Fiziksel engeli olan çocuklar. Tek oyuncu.
<b>Süre</b>	30 dk
<b>Öğrenme hedefleri</b>	Analitik düşünen, çok boyutlu düşünme, yaratıcı olma Bulunması gereken nesnelere arasındaki bağlantıyı çözerek nihai nesneye ulaşmak.
<b>Hazırlık</b>	Oyuncuya oyunu ve oyunun adımlarını açıklayın. Hazırlanmak; 4 durak, birbirine bağlı 4 durak oluşturulur, akıllı telefonlar, bulmaca, karıştırma, kağıt, kalemler.
<b>Malzemeler</b>	Bulmaca, akıllı telefon, kapışma, kağıt, kalemler, ödüller
<b>Akış / Açıklama</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>4 duraklı bu oyun için birbirine bağlı 4 durak oluşturulmuştur.</li><li>Oyun hakkında bilgi verin.</li><li>İlk durakta çocuklar bir yapboz parçası veya yakınlarda saklı bir yapbozun ipucunu bulacaklar. Bir sonraki ipucunu ortaya çıkarmak için bulmacayı çözmeleri gerekiyor. Bulmaca yapbozları, bilmeceler içerebilir.</li><li>İkinci durakta çocuklar dijital bir zorlukla karşılaşacak. Bu mini maça benzer bir resim olabilir.</li><li>Üçüncü durakta çocuklar bilgiye dayalı bir zorlukla karşı karşıya kalacaklar. Bu bir önemsiz soru, bir kelime karıştırma veya bir hafıza oyunu olabilir. Bir sonraki ipucuna geçmek için soruyu cevaplamaları veya soruyu doğru çözmeleri gerekiyor.</li><li>Dördüncü ve son durakta çocuklar yaratıcı bir mücadeleyle karşılaşacak. Bu, sağlanan malzemeleri kullanarak çizim yapmayı, el işi yapmayı veya bir şeyler inşa etmeyi içerebilir. Belirli bir nesneyi çizmeleri, blokları kullanarak bir yapı inşa etmeleri veya belirli bir temaya dayalı bir el işi yaratmaları istenebilir.</li><li>Her durakta görevi tamamladıktan sonra hem toplama hem de eğlenme amaçlı slime, kokulu kalemler, kurabiye, çıkartma gibi ödüller verilmelidir.</li></ol>
<b>Bilgilendirme / Yansıma</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>Oyundaki en sevdiğiniz zorluk neydi ve neden?</li><li>En zorlandığınız durak hangisiydi? Nasıl üstesinden geldin?</li><li>Her durakta çeşitli zorluklardan hoşlandınız mı? Neden ya da neden olmasın?</li><li>Görevlerin zorluk düzeyini uygun buldunuz mu? Çok mu kolaydı yoksa çok mu zordu?</li><li>Nihayet hazineyi bulduğunda nasıl hissettin? Oyunun sizin için en değerli kısmı neydi?</li></ol>
<b>Tematik / Teorik Giriş</b>	

<b>Değerlendirme</b>	Biçimlendirici değerlendirmeler, geliştirme sırasında oyunun şekillendirilmesine yardımcı olurken, özetleyici değerlendirmeler oyunun öğrenme hedeflerine ulaşmadaki genel etkinliğini ölçer. Verileri, gözlemleri ve geri bildirimleri toplayan değerlendirmeler, karar verme sürecine rehberlik eden ve oyun deneyimini geliştiren değerli bilgiler sağlayarak gelecekteki yinelemelerin katılımcılar için daha ilgi çekici ve etkili olmasını sağlar.
<b>Eğitmenler için İpuçları/Ek Bilgiler</b>	Oyuna katılan çocukların zorluklarını ve zorluk seviyesine dayalı yeteneklerini uyarlamayı unutmayın. Her durakta uygun rehberlik ve desteği sağlayın ve hazine avı boyunca başarı ve eğlence duygusu sağlayın.