



Makale Türü: Eğitim Materyali İncelemesi

Geliş tarihi: 12.11.2025

Kabul tarihi: 12.12.2025

Yayın Tarihi: 31.12.2025

Atıf: Öztürk, İ. (2025). Memnu Arapça: Yasaklı kelime oyunu üzerine Bir İnceleme. *Disiplinlerarası Dil ve Kültür Çalışmaları*, 3(2), 173-175.

Cilt/Sayı: 3(2)

Yayın dönemi: Kış

Sayfa: 173-175

“Memnu Arapça: Yasaklı Kelime Oyunu” Üzerine Bir İnceleme

İsmail ÖZTÜRK

Gazi Üniversitesi, ismailztrk5@gmail.com, ORCID: 0009-0005-6988-0696



Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Arapça Öğretmenliği Bölümü öğrencileri Emrah Dilek ve Mahmut Kalkan, Arap dili eğitimi hususunda ne kadar gayretli ve istekli olduklarını gösteren kıymetli bir çalışmayı bizlerle buluşturdular. Arapça öğrenim sürecini eğlenceli bir hâle getirmeyi ve aynı zamanda konuşma becerisini geliştirmeyi hedefleyen *Memnu Arapça Yasaklı Kelime Oyunu*, sadece bu alanda mesai harcayan öğretmen ve öğrencilerin değil; Arapça öğrenmek isteyen herkesin istifadesine sunulabilecek bir oyundur.

Bilindiği üzere öğretimde oyun tekniğinin kullanılmasının, öğrencilerin öğrenmeleri üzerinde önemli etkileri ve faydaları vardır. Bu faydalardan biri de eğitsel oyunların derslerdeki sıkıcı havayı yıkmasıdır. Bu sayede derste aktif olmayan ve teneffüs zili çalınca dersin bitmesini bekleyen öğrenciler derse kolayca odaklanırlar ve sınıftaki herkes ortak bir paydada buluşur ki; bu ortak payda oyundur. Dil eğitiminde de oyun tekniğini kullanmanın önemi büyüktür; zira bir çocuğun en aktif olduğu çevresiyle ve arkadaşlarıyla iletişime

geçtiği anlar oyun oynadığı anlardır (Özcan, M. & Dağbaşı, G. 2015, s. 23-27).

Ana dilini edinirken, bu edinimin çoğu zaman farkında olmayan bir çocuk dilin iletişimsel boyutunu öğrenmek için çaba harcamaz; aksine oyunda kazanan taraf olmak için elinden geleni yapar. O oyununu oynarken bir yandan da dinleme ve konuşma becerileri gelişir, her gün yeni kelimeler öğrenir, o dili anlamaya ve o dilde konuşup anlatmaya başlar.

Eğitsel oyun tekniği Arap dili eğitimi alanında da gittikçe yayılan bir tekniktir. Nitekim oyun grupla öğretim tekniği üzerinden iletişimi, iş birliğini ve problem çözme becerilerini geliştirmesinin yanı sıra zihinsel esnekliği de artırır. Gün geçtikçe Arapça öğretiminde kullanılabilecek materyallerin üzerine yenileri eklenmektedir. Bu bakımdan *Memnu Arapça Yasaklı Kelime Oyunu*, Arap Dili Eğitimi alanında önemli bir boşluğu doldurmaktadır.

Oyunun Dışsal Özellikleri

- Ortaokul ve lise müfredatına uygun olarak B1 düzeyinde hazırlanan *Memnu Arapça*, ilk bakışta 72 adet kelime kartından oluşuyor gibi gözükse de kartların arkalı önlü olmasından dolayı bu sayı 72×2'den 144 adet kelime kartına çıkmaktadır.
- Buna ilaveten oyunun ne gibi işlevlerinin olduğunu, kurallarını ve nasıl oynandığını açıklayan bir adet kullanım kılavuzu da oyunun içinde bulunmaktadır.
- Her kart arkalı önlü olmak üzere baştaki soru kelimesi ve kullanılması yasak olan 5 adet kelimeyle beraber 6 tane kelime içerir.
- 144×6'dan 864 tane kelime kartlarda doğrudan verilirken, oyun esnasında da 3000 dolaylı öğrenme sağlanması hedeflenmektedir.
- Hazırlanan 144 soru kelimesi (ilk birkaç kelime hariç) alfabetik sıraya göre sıralanarak aranılan kelimelerin kolayca bulunabilmesi sağlanmıştır.
- Oyun kartlarında bütünleyici renklerden olan koyu mavi ve turuncu birlikte kullanılarak algılama etkisi ve netlik artırılmıştır. Koyu mavi zemin üzerine beyaz yazı yazılması ise kelimelerin okunurluğunu kolaylaştırmaktadır (Karaağaçlı, 2022, s. 50-51).

Oyunun Oynanışı

Nasıl oynandığına ve kurallara gelecek olursak oyun, iki veya daha fazla kişi veya takım arasında oynanır. Her takımdan bir kişi anlatıcı olur. Her anlatıcıya belirli bir süre verilir. Anlatıcı, kartın en üstündeki soru kelimesini, alttaki beş kelimeyi ve buna ilaveten jest, mimik ve işaret dilini kullanmadan, kendisine verilen süre dahilinde anlatmaya çalışarak arkadaşlarının tahmin etmesini sağlar. Ayrıca kartın üzerindeki kelimenin herhangi bir yeri ipucu olarak kullanılamaz; örneğin, “مَطْبَخْ (mutfak)” kelimesinin anlatımında “طَبَخْ (pişirmek)” kelimesi kullanılamaz, çünkü kelimeler aynı kökten gelmektedir. Eğer soru kelimesi doğru tahmin edilirse takım bir puan kazanarak diğer karta geçer. Ama anlatıcı kartın altındaki beş yasaklı kelimedenden birini anlatım esnasında kullanırsa takım bir puan kaybeder.

Oyundaki Eğitsel Öğeler



Yukarıda görüldüğü gibi, kelime kartlarının hazırlanışında seçilen kelimelerin yer yer tekrar ettiği göze çarpmaktadır. Örneğin 3.karttaki “أُسْرَة (aile)” kelimesi anlatırken kullanımı yasaklı olan beş kelimedenden bir tanesi “أَب (baba)” kelimesidir. 2.kartta ise “أَب (baba)” kelimesinin soru kelimesine döndüğünü;

“أسرة (aile)” kelimesinin de yasaklı kelimelerden sayıldığını görüyoruz. Bunun gibi başka kelimeler de farklı kartlarda tekrar ediyor. Buradan hareketle oyunun sarmal bir yapıya sahip olduğunu ve “**sarmal eğitim modeline**” göre hazırlandığını söylemek mümkündür; aynı kelimelerin farklı kartlarda kullanılmasıyla kelime öğrenimi pekiştirilmektedir.

Her bir soru kelimesinin altındaki kullanması yasak olan 5 kelime, o soru kelimesine dair öğrencideki “**zihin haritasının**” gelişip pekişmesine; anlatım esnasında öğrencinin alternatif kelimeler aramaya çalışmasıyla da bu zihin haritasını genişletmesine yol açmaktadır. Oyun esnasında “anlatıcı” olan öğrencinin, kartlardaki kelimeleri okuması ve arkadaşlarının da onu dinlemelerinden hareketle, *Memnu Arapçanın konuşma becerisini* geliştirmesinin yanı sıra **dinleme ve okuma becerilerini de** geliştirdiği söylenebilir. *Memnu Arapça*, bu dili öğretmenlerin eğlenceli yollarını arayan araştırmacıların emeği olup, Arapça öğrenmek isteyen herkese bu dili eğlenerek öğrenme imkânı sunan eğlenceli bir oyundur.

KAYNAKLAR

- Özcan, M. & Dağbaşı, G. (2015). “*Oyunlarla ve Etkinliklerle Arapça Öğretimi*”. İstanbul: Akdem.
- Karaağaçlı, M. (2022). “*Öğretimde Materyaller ve Teknolojiler*”. Ankara.