

OYUNU YASAKLAMAK YERİNE, OYUNU DEĞİŞTİRİYORUZ

Zaten oyun oynayan çocuklara, bu alanı kullanarak olumlu alışkanlıklar kazandırıyoruz

ÇOCUKLAR, GAMERCARD UYGULAMASINI KULLANARAK BİR ALIM GÜCÜ KAZANIRLAR

BU BASİT İŞLEM ONLARA;
TÜM HAYATLARI BOYUNCA YARDIMCI OLACAK YETENEKLER KAZANDIRIR:

- ✓ ÖZGÜVEN
- ✓ HEDEF BELİRLEMEK
- ✓ KARAR VERMEK
- ✓ ÖNCELİKLENDİRMEK
- ✓ KAZANMAK
- ✓ BİRİKTİRMEK
- ✓ PROBLEM ÇÖZMEK
- ✓ PAYLAŞMA / ÖDÜNÇ ALIP VERMEK
- ✓ KENDİNİ TANIMAK
- ✓ KENDİNE HAKİM OLABİLMEK
- ✓ HARCAMAK

1

HEDEF BELİRLEMEK

Çocuklar **Dükkan**'daki çok sevdikleri ürünlerden;

- Sahip olmak istedikleri ürünü
- Yapmak istedikleri yardımı seçerek HEDEFİNİ BELİRLER.

HEDEF
25€ iTunes
Bakiyesi



4

BİRİKTİRMEK

Hedefe ulaşmak için, **Kazanmayı sürekli hale** getirmek gerekir.

Bu da biriktirmeyi şart koşar ve öğretir.

- | | | |
|--------|-----|--------|
| 1. Gün | 400 | 👉👉👉👉 |
| 2. Gün | 300 | 👉👉👉 |
| 3. Gün | 500 | 👉👉👉👉👉👉 |
| 4. Gün | 200 | 👉👉 |
| 5. Gün | 400 | 👉👉👉👉 |
| 6. Gün | 200 | 👉👉 |

TOPLAM 2000 ALTIN

2 PLANLAMAK

Hedefine ulaşmak için **PLAN YAPAR** Hangi **Görevleri, Ne kadar süreyle** yapmalıdır?

Bir günde sadece 5 görev kısıtı vardır

Hesaplama ve Bütçe Yapma Becerileri Gelişir

3 KAZANMAK

Plana bağlı kalarak, her gün, **görevleri tamamlamayı** gerektirir.

Görev tamamlamak, oyun seven çocukların çok aşına olduğu bir kavramdır. Sadece Görev Tamamlamak bile başlı başına bir motivasyon kaynağıdır.

Bir irade ve süreklilik ister.

Çocuklar, her görevi tamamladıklarında;

Altınla birlikte, başarmanın öz güvenini de kazanırlar.

1. Gün 4 Görev
400 PUAN



2. Gün 3 Görev
300 PUAN



3. Gün 5 Görev
500 PUAN



4. Gün 4 Görev
400 PUAN



Görevi Tamamla
ALTINLARI
TOPLA

Dişler fırçalandı mı?

Kıyafetini seç ve kendin giyin

Yatağını Kendin Topla

Odanı Topla

PET'in yemek ve suyunu sorumluluk al

ODANI TOPLA
100 Puan ✓

DİŞLERİNİ FIRÇALA
50 Puan ✓

KİTABINI BİTİR
500 Puan ✓

