1. **FARKLI GİYSİLER**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim**  25-30.2. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.  **Sosyal-Duygusal Gelişim Alanı**  25-30.1. Oyun arkadaşını seçer. |
| **MATERYAL** | Farklı giysiler |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Bir sepet dolusu farklı giysi sınıfa getirilir. * Giysiler incelenir. * Düğmeli mi fermuarlı mı vb özellikleri ve ne zaman kullanıldıkları hakkında sohbet edilir. * Düğmeli olanların düğmeleri sayılır. * Giysiler ve hayatımızdaki yeri ile ilgili sorgulama başlatılır. * İnce ve kalın askılar gösterilir. Askıların boyutları değerlendirilir. İnce-kalın kavramlarına vurgu yapılır. * Çocukların ikili olarak eşleşmeleri istenir. * Eşler ortaya gelir. Eşlerden biri kalın askıyı, diğeri ince askıyı alır. Aynı anda her çocuk askısına uygun gruptan giysi seçerek askıya takmaya çalışır. Önce bitiren tebrik edilir. Herkes oynayana kadar oyuna devam edilir. * Eşlerle giyinme yarışı yapılır. Gruplardan seçilen giyecekler giyilip çıkarılır. * Çalışma sayfaları incelenir ve düğmeler sayılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Giysilerimiz neyden yapılmıştır? * Giysi seçerken neler önemlidir? * Giysilerinizi giyerken yardım istiyor musunuz? * Giyinirken neler yaparız? * Hangi giysileri tercih edersiniz? * En önemli giysimiz sizce nedir? * En sevdiğiniz giysiniz hangisi? * Sizce hangi renk giysiler dikkat çekicidir? * Düğme iliklemek kolay mı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 - syf 4 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **ÇEMBERLER**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal-Duygusal Gelişim Alanı**  31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir. |
| **MATERYAL** | Renkli çemberler, tahta ve kalemi |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Renkli çemberler zemin üzerine dağıtılır. * Çocuklara şekillerin adı sorulur ve çocukların cevapları dinlendikten sonra şekillerin köşesi olmadığına dikkat çekilir. * Zemin üzerindeki çemberlerle nasıl bir oyun oynanacağına ilişkin sorular sorulur. * Yönerge verilir. “Müzik çalarken herkes dans edecek. Çembere basılmayacak. Müzik durunca herkes bir çembere atlayacak. Dışarda kalan oyundan çıkacak denir.” * Müzik açılır. Çemberlere basmadan dans edilir. * Müzik durdurulduğunda her çocuk bir çemberin içine atlar. * Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda tekrar edilir. * Tahtaya çember çizilir. * Çocuklara çember adamın nelerinin eksik olduğu sorulur. * Çocukların sırayla gelip eksik bırakılan çember adamın eksikliklerini tamamlamaları istenir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzda neler kullandık? * Çevremizde çembere benzeyen neler var? * Oyunumuzu sevdin mi? * Başka neler kullanabilirdik? * Çemberle başka hangi oyunları oynayabilirdik? * Çember adamın yüzünde hangi organlar vardı? * Başka ne şeklinde adamlar yapabilirdik? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **KARDAN ADAM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.  25-30.9. Anlatılan öyküyü dinler.  31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir. |
| **MATERYAL** | Kışlık kıyafetler (mont, bere, eldiven, atkı, çizmeler vb.), boş kardan adam şablonları, pamuk |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sınıfa kışlık giysilerle girilir. * Çocuklara neden böyle giyinmiş olabilirim, sorusu sorulur. * Kış mevsiminin gelmesiyle hayatımızda ne gibi değişiklikler olduğu konuşulur. * ‘Kardan Adam ve Ailesi’ adlı öykü okunur. * Soru cevaplarla öğrencilerin öyküye katılımları sağlanır. * Üşüdüm adlı tekerleme söylenir.   Üşüdüm üşüdüm, a benim canım üşüdüm  Kürkünü giy, kürkünü giy, a benim canım kürkünü giy  Kürküm yok, kürküm yok, a benim canım kürküm yok  Alsana alsana, a benim canım alsana  Nereden nereden, a benim canım nereden  Saraydan saraydan, a benim canım saraydan,  Saraydan gelirler giderler, en güzelini seçerler.   * Dağıtılan kardan adam resimleri incelenir * Nasıl tamamlanabileceği sorulur * Pamuk dağıtılıp top halinde yapıştırmaları istenir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Kış hangi mevsimden sonra gelir? * Kış mevsiminde kıyafetlerimizde ne gibi değişiklikler olur? * Kış uykusuna yatan hayvanlar hangileridir? * Karın yağışı hoşunuza gidiyor mu? * Kar ne renktir? * Daha önce kardan adam yaptın mı? * Kardan adam yaparken ne kullanırız? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Okul Öncesi Antolojisi: s: 199 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **KARTOPU**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.1 Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  30-36.1. Neden sonuç ilişkisi kurar.  **İnce Motor Gelişim Alanı**  25-30.3. Nesneleri belirli bir hat üzerine yan yana dizer. |
| **MATERYAL** | Duvara yapıştırılmış kardan adam resmi, artık kâğıtlar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara kartopu oynayacakları söylenerek artık kâğıtlar verilir. Çocuklar bu kâğıtları sıkarak kartopu yaparlar. * Öğretmen “Çok, çok, hem de çok kartopumuz olsun” diyerek, çocukların daha fazla kartopu yapmalarını sağlar. * Öğretmen tefe vurduğunda çocuklar kartopu oynamaya başlarlar. * Kartoplarını arkadaşlarına atarak, atılan kartopunu tutmaya çalışarak oyuna devam ederler. Tefe tekrar vurulduğunda kartopu atma oyunu sonlandırılır. * Duvara kardan adam resmi asılır. * Öğretmen yere, kardan adam resminin önüne, yakından uzağa doğru, boydan boya, aralıklı iki çizgi çizer. * İki çizgiden de kardan adama kartopu atma oyunu oynanır. * Oyun hakkında değerlendirme sohbeti yapılır. * ‘Kardan Adam Yapalım’ hikâyesi okunur ve şarkısı söylenir. * “Kardan adam yapalım   Burnuna havuç takalım  Üşüyor bu havada  Boynuna atkı saralım…” |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunun başında nasıl bir hazırlık yaptık? * Hangi çizgiden attığımız toplar kardan adama daha çok isabet etti? * Oyun hoşunuza gitti mi? Attığınız kartopu isabet etmediğinde ne hissettiniz? * Siz daha önce kartopu oynadınız mı? Nerede? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | * Okul Öncesi Antolojisi s: 165 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **YOLU BİTİR**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.  **Kaba Motor Gelişim Alanı**  31-36.2. 15-20 cm. yükseklikten atlar. |
| **MATERYAL** | Tebeşir ya da renkli elektrik bantları, kırmızı renkli boyalar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Ellerim adlı parmak oyunu oynanır. * “Ellerim başımda, başımın üstünde   Ellerim omzumda omzumun üstünde  Ellerim belimde, ellerim yanımda,  Ellerim arkamda saklanıyorlar,  Kaldırınca yukarı parmaklarım uçar  1.2.3.4 sesleniyorlar  Şimdi ise sustular.”   * Tebeşir ya da renkli elektrik bantları ile yerde bir yürüme parkuru oluşturulur. 15-20 cm yüksekliğinde engeller konulur. * Çocukların düz ve eğri yollardan ilerleyerek ve engellerin üstünden atlayarak yolu tamamlamaları sağlanır. * Yolun sonuna kırmızı boya kalemleri yerleştirilir. * Yolu tamamlayan çocuk boya kalemini alır ve çalışma sayfası tamamlanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Parmak oyunu oynamak keyifli miydi? * Yolları takip etmek için nelere gereksinim duyarız? * Üç tane yönergeyi aklımızda tutmak zor mu? * Ellerimizle başka neler yapabiliriz? * Kırmızı rengi sever misin? Kırmızı renkte çevremizde neler var? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 – syf 5 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **KENDİMİ TANIYORUM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  25-30.6. Basit cümlelerde edatları kullanır.  31-36.3. Dinlediği öyküyü anlatır.  **Sosyal-Duygusal Gelişim Alanı**  25-30.2. Cinsiyetini bilir. |
| **MATERYAL** | Büyük boy ayna, resim kâğıtları, pastel boyalar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sınıf girişine büyük boy bir aynası asılır. * Sınıfa gelen çocukların burada kendilerini incelerler. * Kız ve erkekler benzerlik ve farklılıklarını araştırırlar. * Çocukların dikkatleri boy, kilo, saçlar, yüz, eller, ayaklar, ten rengi gibi fiziksel özelliklere yoğunlaştırılır. * Çocuklarla benzerlik ve farklılıklar hakkında konuşulur. * “Neye benziyoruz? Burnumuz neye benziyor? Ne gibiyiz?” soruları sorulur. * Çocuklarla ‘Kız mı, Erkek mi?’ adlı öykü okunur. * Resim kağıtları ve pastel boyalar dağıtılır. * Her çocuk aynaya bakarak kendi resmini çizmeyi dener. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Aynanın sağlam bir şekilde duvara asılmasına dikkat edilmelidir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Günlük hayatımızda ayna ne işimize yarar? * Ayna olmasaydı kendimizi nasıl görebilirdik? * Birbirine benzeyen arkadaşlarımız var mı? * Hangi özellikleri ile birbirine benziyorlar? * Kendimizin resmini çizmek kolay mı? * Sınıfımızda kaç kız, kaç erkek var? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Okul Öncesi Antolojisi s: 154 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **HIZLI YAVAŞ**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.  **Kaba Motor Gelişimi**  31-36.3. Belirli bir uzaklığı (ortalama 15-20 cm.) atlayarak geçer.  **Dil Gelişimi**  31-36.4. Çevresindeki ya da öyküdeki olayları dramatize eder. |
| **MATERYAL** | Tebeşir |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Hızlı-yavaş dansı adlı oynanır. * Çocukların ayağa kalkmaları istenir. Önce örnekleme yapılarak model olunur. * Yavaş derken ses kısık hale getirilip yavaş heceleme yapılır ve hareket edilir. * Hızlı derken ses yükseltilir ve hızlı hareketler yapılır. Hızlı-yavaş oyunu şaşırtmalı bir şekilde oynanır. * Çocuklar serbest şekilde dolaşırlar. Hızlı denilince hızlı ve birbirlerine çarpmadan, yavaş denilince yavaş hareketlerle yürürler. * Doğada bulunan hızlı ya da yavaş hareket eden hayvanlar ile ilgili sorular sorulur ve taklitleri yapılır. * Çocuklar, tavşanlar ve ayılar olmak üzere iki gruba ayrılırlar. * Yere iki çember çizilir. Çemberlerden biri tavşanların evi diğeri de ayıların ini olur. * Tavşan grubunun başına bir "Anne Tavşan" seçilir. Ayılar kenarda uyuma taklidi yaparlar. * Anne Tavşan çocuklarını geziye çıkarır ve ayıların inine doğru ilerler. Anne Tavşan ayıların inine iyice yaklaştığı ve onların farkına vardığı zaman ; "Koş Tavşan, Koş! " diye bağırır. * Tavşanlar evlerine doğru koşmaya başlarlar. Ayılar da uykudan uyanır ve tavşanları yakalamaya çalışır. Yakalanan tavşanlar ayı olur. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Bugün neler yaptık ve öğrendik? * Sessiz konuşma istendiğinde sesimizi ne yaparız? * Hızlı konuşan insanların dedikleri anlaşılır olur mu? * Sizce en hızlı şey nedir? Neden? Sizce en yavaş şey nedir? Neden? * Hızlı mı yavaş mı hareket etmek hoşunuza gider? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **BEBEĞİM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal Duygusal Gelişim**  31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.  **Dil Gelişim Alanı**  25-30.4. Üç veya daha fazla sözcüklü cümleler kullanır.  25- 30.8. Nesneleri isterken isimlerini söyler. |
| **MATERYAL** |  |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara, kucaklarında birer bebek olduğunu düşünmeleri ve bu bebeğe nasıl bakacakları neler yapılacağı sorulur. * Fikirleri alınır. * Bebeklerin yemekleri yedirilir ve banyoları yaptırılır. * Tüm çocukların fikirleri dinlendikten sonra bebekler kucakta sallanıp uyutulmaya çalışılır. * Herkes bebeğini uyuttuktan sonra bebekleri yataklarına yatırma öykünmesi yapılır. * Bebeklerin çeşitli hallerini gösteren resimler dağıtılır. * Resimler boyanır ve panoya asılır. * Sınıftaki oyuncak bebekler ve eşyaları gösterilir. * Bebeklerin kullandığı eşyalara verilen isimler ve bebek olmak üzerine sohbet edilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Bebeği nasıl uyuttuk? * Hiç bebek gördünüz mü? * Bebekler isteklerini nasıl ifade ederler? * Bebekler neler yaparlar? * Sence bebek olmak güzel midir? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **MASMAVİ**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  25-30.3. Rengi söylenen nesneyi gösterir.  **Dil Gelişim Alanı**  25-30.1. Çoğul ekini kullanır. |
| **MATERYAL** | Mavi renk yüz boyası, mavi renk nesneler, balonlar ve boyalar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocukların yüzleri mavi renk boya kalemleri kullanılarak boyanır. * Yüzlerindeki mavi renge dikkat çekilir. * Renkli legolar halının üzerine dökülür. * Her çocuğa bir sepet verilir. * Müzikle birlikte çocuklar halının üzerindeki legoları toplamaya başlar. * Müzik durduğunda sırayla her çocuk sepetindeki mavi legoları sayar. * Sınıfta mavi oyuncaklar olup olmadığı sorulur. * Sınıftan mavi oyuncaklar bulunup mavi köşesi oluşturulur. * Nesnelerin ne olduğu rengiyle belirtilir*.(Mavi bir oyuncak vb)* * Doğada mavi renkli neler olduğu hakkında sorgulama başlatılır. * Çocuklar kıyafetlerindeki mavi renkleri araştırırlar ve bulanlar arkadaşlarına gösterirler. * Çocuk sayısı kadar mavi balon şişirilir. Çocukların balonlarla bir süre oynamalarına izin verilir. * Balonların ne renk olduğu hakkında konuşulur. * Çocukların dikkati giyilen giysiler, balonlar ve legoların renginin aynı olduğuna çekilir. * Mavi boya kalemleri alınır ve çalışma sayfası tamamlanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Çocuklar balonların patlayabileceği konusunda uyarılmalıdır. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Deniz ve gökyüzü neden mavi renklidir? * Balonlarımız hangi renk? * Sınıfımızda mavi renkli oyuncaklar var mı? * Çevremizde mavi renkli neler var? * Mavi renk olmasaydı ne olurdu? * Kimlerin üzerinde mavi renk vardı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 – syf 6 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **SAYI KAPMACA**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Kaba Motor Gelişim**  31-36.1. Parmak ucunda birkaç adım atar.  31-36.9. Tek ayak üstünde sıçrar.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler. |
| **MATERYAL** |  |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara yeni oyunun kuralları anlatılır. * Köşe kapmaca oyununda olduğu gibi her çocuk bir köşede durur. * Her çocuğa bir sayı adı verilir. * Sayılar arasında boşluk bulunmaz. * Çocukların arasından sayışma yapılarak bir ebe seçilir. * Oyun başlayınca her çocuk oyun alanındaki yerini alır. * Ebe iki sayı söyler, adı o sayılar olan çocuklar, ebeye yakalanmadan yer değiştirmeye, birbirlerinin yerine geçmeye çalışırlar. * Ebe kimi yakalarsa o yanmış olur. * Yanan ebe olur. * Ebe onun yerini alır. * Oyuna biraz alışıldıktan sonra farklı yürüme şekilleri ile yer değiştirme yapılır. (Parmak ucunda, tek ayak üstünde gibi…) |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Çocukların çarpışmamaları için farklı taraflardan koşarak yer değiştirmeleri gerekebilir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Sayı kapmaca oyununda kaç kişi oynadı? * Ebenin görevi neydi? * Oyuncuların dikkat etmesi gereken ne önemli kural neydi? * Bu oyunu daha farklı nasıl oynayabiliriz? * Yer değiştirirken neler hissettin? * Yer değiştirmek kolay mıydı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

**113. MEYVELER**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim**  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.  **Dil Gelişim**  31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir. |
| **MATERYAL** | Renkli ve boyanmamış meyve resimleri |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara çeşitli meyve resimleri gösterilir. * Çocuklar meyve resimlerini üçerli gruplar halinde incelerler. * Grup üyeleri birbirlerine sorular sorarlar. Ör: Hangi meyveleri yemeyi seviyorsun? Bu meyve tatlı mı ekşi mi? Bu meyvenin rengi ne? Bu meyveden ne yapılabilir? * ‘Meyve Yemeyi Seviyorum’ hikâyesi anlatılır. * İsteyen öğrenciler hikâyeyi tekrar ederler. * Öğretmen masalara boyanmamış meyve resimleri bırakır. * Çocuklar en sevdiği meyvelerin resimlerini boyarlar. * Resimler panoda sergilenir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Meyvelerden neler yapılabilir? * Hangi meyveleri boyadınız? * Meyve yemeyi sever misiniz? * En sevdiğiniz meyve hangisidir? * Hiç sevmediğiniz meyve var mıdır? Neden? * Meyvelerin tatları nasıldır? * Meyvelerin şekilleri neye benzer? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Okul Öncesi Antolojisi s: 165 |
| **UYARLAMA** |  |

**114. SAĞLIKLI YİYECEKLER**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.  31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.    **Bilişsel Gelişim**  31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.  31-36.6. İki nesneyi belli bir özelliğe göre sıralar. |
| **MATERYAL** | Sebze, meyve, et, yumurta, süt resim ve kartları |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Güne başlama zamanında sebze, meyve ve çeşitli yiyeceklerin kartları gösterilir. Çocuklar en çok sevdikleri yiyecekleri söylerler. * Havuç, portakal ve süt resimlerinden oluşturulan çomak kuklalar konuşturulur. * Havuç kukla “Bende A vitamini var, beni yiyen çocuklar çok güçlü olurlar.” der. * Portakal kukla “Portakal benim. C vitamini saklarım, beni yiyen çocuklar hiç hasta olmazlar.” der. * Süt kukla “Benim adım süt. Kalsiyum deposuyum, lıkır lıkır iç beni, güçlendir dişlerini ve kemiklerini.” der. * Sağlıklı olabilmek için tüm yiyeceklerden yeterli ve dengeli bir şekilde yenilmesi gerektiği hakkında sohbet edilir. * Daha sonra çocuklar masalara geçerler ve market broşürlerinden sağlıklı yiyecekleri koparıp yapıştırarak “Sağlıklı Yiyecekler Panosu” oluştururlar. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Hangi kuklaları izledik ve kuklalar neler söylediler? * Havuçta bulunan vitamini söyler misin? * Portakalda bulunan vitamini söyler misin? * Sütte bulunan vitamini söyler misin? * Sağlıklı beslenmek için başka hangi yiyecekleri yemeliyiz? * Kahvaltıda ve akşam yemeğinde neler yiyorsunuz? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

**115. MANDAL TAKMACA**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  **Dil Gelişim Alanı**  25-30.1. Çoğul ekini kullanır.  25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur. |
| **MATERYAL** | Mandallar, giysiler |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklar sınıf içerisinde eşit sayıda iki gruba ayrılır. * Halının üzerine mandallar yerleştirilir. * Mandallarla ne yapılabileceği sorulur. * Mandaldan takılar adlı bir oyun oynanacağı söylenir. * Oyuna başlama komutu verilince her gruptan iki çocuk gelir. * Birinci çocuk mandalları alıp belirtilen süre içinde arkadaşının giysisine vb. takar. * İkinci çocuk ise arkadaşının mandalları takması için ayakta bekler. * Gruplardaki tüm yarışmacılar oyuna katıldıktan sonra oyun biter ve çocukların her oyun sonunda kaydettiği toplam mandal sayıları toplanarak bir yere not edilir. * En çok mandal takan grup yarışmayı kazanır ve arkadaşları tarafından alkışla ödüllendirilir. * Oyundaki sürece dikkat çekmek için sonuçtan çok eğlenmenin önemi hakkında sohbet edilir. * Çalışma sayfaları incelenir. Sorular birlikte cevaplandırılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Çocuklar mandallarla oynarken parmaklarını sıkıştırmamaları için yetişkin gözetiminde olmalıdırlar. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Mandal nedir? * Mandallar olmasaydı ne olurdu? * Mandallarla neler yapılır? * Evde mandalınız var mı? Ne renk? * En çok hangi grup mandal taktı? * Hangi grubun daha çok mandal taktığını nasıl anlarız? * Giysilerimizi neden kendimiz giyip çıkarmalıyız? * Önce hangi giysilerimizi giyeriz? * Sonra hangi giysilerimizi giyeriz? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 – syf 7 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **AYAKKABILAR KAYIP**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal-Duygusal Gelişim Alanı**  31-36.1. Yaşıtlarıyla beraber oyun oynar.  Bilişsel Gelişim Alanı  25-30.3. Söylenen rengi gösterir.  31-36.5. “Tek ve “çift” kavramlarını içeren yönergelere uygun davranır. |
| **MATERYAL** | Çocukların ayakkabıları |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklarla ayakkabıları incelenir. * Ne renk oldukları, şekilleri üzerine konuşulur. * Daire şeklinde yere oturulur. * Çocuklardan ayakkabılarının teklerini çıkarıp ortaya koymaları istenir. * Çocuklar gözlerini kapatıp uyuyor gibi yaparlar. * Daha sonra öğretmen ayakkabı teklerini karıştırır ve sınıfın çeşitli yerlerine dağıtır. * Çocuklar en hızlı şekilde ayakkabılarının eşini bulup giyerler. * Doğru giyenler alkışlanır. * İkinci defada ayakkabıların ikisi de çıkarılır. * Öğretmen ayakkabıları karıştırır ve sınıfa dağıtır. * Çocuklar ayakkabılarını bulup giyerler. Ayakkabısını ters giyen olup olmadığı, bağcığını bağlayamayan olup olmadığı kontrol edilir. * Oyun tekrar oynanırken bu defa ayakkabıları çocuklardan biri karıştırır ve dağıtır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Ayakkabıları bağcıklıysa açık kalmamasına dikkat edilmeli ve bağlanmasına yardım edilmelidir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Etkinliğimizde neler yaptık? * Ayakkabıları bulmak kolay oldu mu? * Kim en hızlıydı? * Giysilerinizi kendiniz mi giyiyorsunuz? * Ayakkabılar olmasaydı ne olurdu? * Sınıfımızda hangi renk ayakkabılar var? * Tek ne demek? Çift ne demek? * Ayakkabılarımız neden çifttir? * Başka çift olan neler var? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **ELDİVENLER**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  25-30.3. Rengi söylenen nesneyi gösterir.  30-36.1. Neden sonuç ilişkisi kurar.  30-36.5. ‘Tek’ ve ‘çift’ kavramlarını içeren yönergelere uyar. |
| **MATERYAL** | Evden getirilen çeşitli eldivenler, Renkli yünler ve yapıştırıcı, eldiven resimli sayfalar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Bilinen parmak oyunları ile etkinliğe giriş yapılır. * Çocuklardan bir gün önce istenilen eldivenleri almaları ve sayfada yer alan eldivenle kendi eldivenleri arasındaki benzerlik ve farklılıkları söylemelerini ister. * Eldivendeki parmaklar sayılır. * Eldivenlerin hangi mevsimde ve hangi amaçla kullanıldığı, hangi malzemeden yapıldığı, renkleri, çeşitleri konusunda sohbet edilir. * Daha sonra eldiven resimlerinin üzerine rengârenk yünler yapıştırılır. * Etkinlik tamamlanarak sergilenir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Eldivenler arasındaki fark nedir? * Eldivenleri hangi mevsimde kullanırız? * Sizin eldiveniniz nasıl? * Eldivenlerin kaç tane parmağı var? Bizim kaç tane parmağımız var? * Eldivenlerinizi kendi başınıza giyinebilir misiniz? * Eldivenler neden yapılır? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **ARKADAŞIM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.  25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.  **Sosyal-Duygusal Gelişim**  25-30.2. Cinsiyetini bilir.  31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır. |
| **MATERYAL** |  |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * “Uzun insanlar / Kısa insanlar   Tembel insanlar /Çalışkan insanlar  Şişman insanlar / Zayıf insanlar  Hızlı gidenler / Yavaş gidenler” tekerlemesi hareketler bulunarak söylenir.   * Çocuklar daire şeklinde oturur * Öğretmen grup içinden bir çocuk belirler. * Öğretmen belirlediği çocuğu belli sıfatları (Ör:o bir kız, sarı saçlı, kahverengi gözlü, kırmızı pantolonu var, maviyi çok sever, köpeklerden korkar vs. gibi) kullanarak anlatır. * Diğer çocuklar tahmin etmeye çalışırlar. * İstekli çocuklar da gelerek seçtikleri arkadaşlarını tarif ederler. * Daha sonra öğretmenin “*Ben siyah saçlıyım, sen sarı saçlısın, o siyah saçlı*” ifadelerin de yer aldığı bir oyun başlatır. Yanındaki çocuk aynı şekilde diğer yanındaki arkadaşına söyler. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyun nasıl bir oyundu? Neler yaptık? * Arkadaşlarımızın özelliklerini söylemek kolay oldu mu? * Anlatılan kişiyi bulmakta zorlandınız mı? * Daha önce böyle bir oyun oynadınız mı? * Arkadaşlarımızı tanımayan birine nasıl tarif edebiliriz? * Hangi özelliklerimiz birbirimize benziyor? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **BİRİ Mİ HEPSİ Mİ?**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  25-30.7. “Hepsi” ve “Biri” ifadelerine uygun tepki verir.  **Kaba Motor Gelişim Alanı**  25-30.2. Topu hedefe atar. |
| **MATERYAL** | Kalem, tenis topu, futbol topu, plastik şişeler |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklarla plastik şişelerin içine farklı miktarlarda su doldurulur. Ağırlıkları karşılaştırılır. * Tenis topu ve futbol topunun elden ele gezdirilerek büyüklükleri ve ağırlıkları hakkında konuşulur. * Çocuklar belli bir uzaklığa yerleştirilen şişelere hem tenis topu hem de futbol topu ile atış yaparlar. * Hangi topla daha kolay atış yaptıkları ve nedeni hakkında konuşulur. * Hangi şişelerin daha çabuk devrildiği incelenir. * Çocuklar kalemlerini alır ve çalışma sayfası tamamlanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Hangi toplar ile atış yaptık? * Hangi topu kullanırken zorlandınız? * Oyun hoşunuza gitti mi? * Çalışma sayfasında hangi oyuncağı seçtin? * Birini seçmek zor muydu? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 – syf 8 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **KEDİCİK**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.  **Dil Gelişimi**  31-36.4. Çevresindeki ya da öyküdeki olayları dramatize eder. |
| **MATERYAL** | Kitaplıktaki kitaplar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Kitaplıktan alınan birkaç kitap kapağı incelenir ve kitabın içeriği ile ilgili tahminde bulunma çalışması yapılır. * Hikâye çocuklara anlatılır. * Hikâye: “Küçük bir çocuk, soğuk bir kış günü, sokakta zavallı, üşümüş bir kedi bulur. Onu eve getirir. Annesine kediyi alıp evde bakmak istediğini söyler. * Bu sırada kedi kendini kabul ettirmeye çalışır. Çocuk ise annesini razı etmeye çalışır. Bakalım annesine neler diyecek; sonra neler olacak” denerek olayın gelişimi ile ilgili tahmin etmeleri sağlamaya çalışılır. Hikâye canlandırılır. * Çocuklarla hayvanlarla ile ilgili tahmin oyunu oynanır. * Çocuklar seçilen hayvan ile ilgili sorular sorarlar. Öğretmen de hayvanı tanımlar (Uzun boyunlu, uzun burunlu, zıplayarak gider vb.) Çocuklar tahmin etmeye çalışırlar. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Bir kitabın kapağı neresidir? * Kediyi gören çocuk ne hissetmiştir? * Kediye dışarıda ne olmuş? * Hayvanlara nasıl davranmalıyız? * Sokakta kalan hayvanlara ne olur? * Bir hayvanı görmeyen birine nasıl anlatabiliriz? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **RENKLİ MAKARNA**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **İnce Motor Gelişim**  25-30.3. Nesneleri belirli bir hat üzerine yan yana dizer.  31-36.5. İri delikli boncukları ipe dizer.  **Dil Gelişim Alanı**  25-30.7.”Hepsi” ve “biri” ifadelerine uygun tepki verir. |
| **MATERYAL** | Makarna, suluboya, fırça, kalın ipler |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * “Renkli Makarnalar’ hikâyesi anlatılır. * Hikâye istekli çocuklarla tekrar edilir. * Masalara sulu boya ve çeşitli şekillerde makarnalar bırakılır. * “Makarnalardan neler yapılabilir?” diye bir sorulur. * Öğretmen çocuklara makarnaları istedikleri renklerde boyayabileceklerini söyler. * Boyanan makarnalar kurumaya bırakılır. * Boyanan makarnalar kalın iplere dizilerek kolye oluşturulur. * Kolyeler yapılırken öğretmen yardımcı olarak, “makarnaların hepsini ipe dizelim” “Biri sarı olsun” “Hepsini ayrı renk yapalım” gibi yönergeler verir. * Oluşturulan kolyeler eve gönderilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Makarna neden yapılmıştır? * Kaç çeşit makarna vardır? * Makarnalarınızı hangi renklerde boyadınız? * Makarnalardan başka neler yapabiliriz? * Makarna yemeyi sever misin? * İpe dizmek zor muydu? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | * Okul Öncesi Antolojisi s: 179 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **BALONLAR**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim**  25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.  31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.  **Dil Gelişim**  25-30.6. Basit cümlelere edatları kullanır.  31-36.5. Açık uçlu sorular sorar. |
| **MATERYAL** | Çocuk sayısı kadar balon, müzik |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara balonlar şişirilir ve müzik eşliğinde havaya atıp sektirilerek bir süre oynanır. * Sınıfın ortasına büyük bir örtü serilir. * Balonlar bu örtünün üzerine bırakılır. * Çocuklar bu örtüyü sınıf içinde bir süre taşırlar. “Hızlı ol, yavaş ol; sessizce taşı, sesli taşı vb “ yönergeler verilerek çocukların taşıma işine hareket eklenir. * Balonların hareketlerinin çocukların hareketlerindeki değişikliğe göre nasıl değiştiğine dikkat çekilir. * Çocuklara ters duran bir balon gösterilir. * Balonun yönü ile ilgili sorgulama başlatılır. * Ters ve düz kavramları sınıfta oluşturulan bazı durumlarla pekiştirilir*.(Sandalyeyi ters çevir, ters duran oyuncakları düzelt vb.*) * Çocukların giysileri kullanılarak ‘Tersine çevirme’ oyunu oynanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Hangi renk balonlar vardı? * Balonlar nasıl şişer? * Balonlar hareketlerimizden nasıl etkilendi? * Balonun ters durduğunu nerden anlarız? * Ayakkabılarımızın ters durması giymemizi nasıl etkiler? * Oyundan keyif aldınız mı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **SERT Mİ, YUMUŞAK MI?**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.  25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.  31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.  **Bilişsel Gelişim**  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler. |
| **MATERYAL** | Balon, un, mercimek, fasulye, boncuk, pamuk gibi yumuşak ve sert malzemeler |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuk sayısı kadar renkli balon içine bazı nesneler koyulur. * Nesneler sert ve yumuşaklık özelliğine göre birbirinden ayrılmalıdır ve balonlar içindeki nesnelere dokunulacak kadar şişirilmelidir. * Her çocuğa bir balon verilir. * Çocuklar balonlara dokunarak bir süre vakit geçirirler ve içlerinde hangi malzemelerin olduğunu tahmin etmeye çalışırlar. * Bu sırada çocuklara; balonunun rengi, içindeki malzemenin sert mi, yumuşak mı olduğu, neye benzediği ve ne olabileceği ile ilgili sorular sorulur. * Çocuklar sırayla ellerine balonlarını alarak ortaya gelir ve balonundan bahseder. * Rengi, büyük mü küçük mü olduğu ve içinde bulunan nesnelere ilişkin tahminlerini sunar. * Çalışma sayfaları incelenir ve sert ve yumuşak nesneler ayrımı yapılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Balonların içinde neler vardı? * Dokunarak tahmin etmek hoşunuza gitti mi? * Neler sert, neler yumuşaktır? * Yumuşak olan nesnelerin özellikleri neler? Genelde nelerden yapılmış oluyorlar? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 - syf 9 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **MÜZİSYEN HAYVANLAR**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim**  25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.  31-36.7. Basit ritim kalıplarını tekrar eder. |
| **MATERYAL** | Değişik müzik aletleri, anahtar, tahta, kaşık, çatal vb. ses çıkaran materyaller |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sınıfa değişik müzik aletleri, anahtar, tahta, kaşık, çatal vb. ses çıkaran materyaller getirilir. * Çocuklara bu materyalleri alıp tek tek deneyerek sesleri tanımaları ve aralarındaki farkları ve benzerlikleri duymaları için fırsat verilir. * Çocuklar her materyali tek tek dener ve seslerini duyarlar. * Hayvanlar müzisyen olsa ne olabileceğine ilişkin akıl yürütülür. * Hayvanlar ve müzik aletlerinin isimleri söylenir ve özellikleri anlatılır. * Çocuklara birer hayvan adı verilir. * Çocuklar ellerindeki ses çıkaran materyallerle birlikte görev aldıkları hayvanın taklidini de yaparlar. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Sesleri nasıl duyarız? * Çok gürültülü müziklerde ne hissedersiniz? * Bu seslere benzer ses çıkarabilir misiniz? * Bugün neleri çaldık? * Hayvanlar nasıl ses çıkarır? * Başka nelerden ses çıkarabilirdik? * Hangi hayvanı taklit ettin? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **TRAFİK**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Kaba Motor Gelişim**  31-36.7. Alçak engellerin üstünden atlar.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.  31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar. |
| **MATERYAL** | Sandalye ve minderler, hareketli trafik ışık panosu |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Trafik ışıklarındaki renkler ve ne anlama geldiği hakkında resimli açıklamalar yapılır. * Sonrasında sandalyeler yan yana ve karşılıklı olarak dizilir ve bir yol oluşturulur. * Yola engeller koyulur ve engelli yoldan çocukların geçmesi sağlanır. * Sandalye ve minderler kullanılarak bir labirent oluşturulur. * Labirentin başlama noktasına bir çizgi çizilir. * Labirentin sonuna da kartondan hazırlanmış hareketli trafik ışığı konur. * Yönerge verilir. “Labirentten geç. Trafik lambası kırmızı ise dur. Yeşil ise geç” * Çocuklar sırayla labirentten geçer labirentin çıkış noktasında bulunan ışıktaki renge göre ya beklerler ya geçerler. * Oyuna her çocuk katılana kadar devam edilir. * Oyundan sonra “Yürüyüş Yapalım” isimli hikâye okunur. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Düz yolda mı engelli yolda mı daha hızlı ilerledik? Neden? * Labirentten çıkabilmek için neler yapmalıyız? * Trafik ışıkları ne işe yarar? * Hangi ışıkta durulur? Hangi ışıkta geçilir? * Hiç trafik ışığı gördün mü? Nerede? * Trafik ışıkları olmasaydı ne olurdu? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Okul Öncesi Antolojisi s: 218 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **TÜNEL TOPU**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Kaba Motor Gelişim**  25-30.1. Topu başının üstünden geri atar.  31-36.5. Kendisine doğru atılan topu yakalamak için kollarını uzatır.  **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-304. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir. |
| **MATERYAL** | İki adet top |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklar iki gruba ayrılır ve arka arkaya sıraya dizilirler. * Oyuna başlamadan önce ısınma hareketleri yapılır. * Bacaklarını omuz hizası genişliğinden biraz daha fazla açarlar. * Sıranın başındaki çocuk öne doğru eğilerek topu bacaklarının arasından geçirerek arkasındaki arkadaşına uzatır. * Arkada bulunan çocuk öne doğru eğilerek topu alır ve arkadakine verir. * Topu en son alan çocuk sıranın en başına gider ve oyun bu şekilde devam eder. * Tur tamamlandıktan sonra oyunun ikinci aşamasına geçilir. * Sıranın başındaki çocuk kollarını havaya kaldırarak topu başının üzerinden geçirerek arkasındaki arkadaşına verir. * Arkada bulunan çocuk topu alır ve arkaya geçirir. * Topu en son alan öğrenci sıranın başına gider ve oyun aynı şekilde devam eder. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Toplar başlarına ya da ayaklarına düşerse acıtmayacak kadar hafif olanlarından seçilmelidir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunu kaç grup oynadı? * Oyunda hangi aracı kullandık? * İlk turda topu nasıl elden ele geçirdik? * İkinci turda topu nasıl elden ele geçirdik? * Daha önce buna benzer bir oyun oynadın mı? * Hangi turda zorlandın? * Oyunda kaç top kullandık? * Görevini tamamlayan çocuk sıranın neresine geçti? * Top olmasaydı bu oyunu nasıl oynardık? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **NE GİBİ?**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.6. Basit cümlelerde edatları kullanır.  31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar. |
| **MATERYAL** | Ayna |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocukların sırayla aynadaki görüntüleri izletilir. * Ayna karşısında çeşitli hareketler yapmaları istenir. * Çocuklardan ikili olarak gruplar oluşturmaları istenir. * Bu ikili gruplara karşılıklı olarak dizilmeleri söylenir. * Birine ayna, diğerine de görüntü olması söylenir. * Ayna olan çocuğa, görüntü olan çocuğun yaptığı tüm hareketleri canlandırması söylenir. * Görüntü olan taraflar yemek yeme, el yıkama, saç tarama, elbise giyme, makyaj yapma gibi hareketleri kendilerine özgü bir şekilde sergilemeye başlarlar. * Ayna olan tarafta karşısında duran görüntüsünün hareketlerini aynı anda canlandırır. * Daha sonra roller değiştirilerek ayna olan çocuk görüntü, görüntü olan çocuk ise ayna olur. * Canlandırma bu şekilde son verilir. * Çalışma kitabındaki resimler incelenir. Sorulara cevap verilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Evinizde ayna var mı? * Aynaya bakınca ne görüyorsunuz? * Dramada hangi rolü canlandırmak hoşunuza gitti? * Aynadaki görüntü gibi yapmak kolay mıydı? * Sayfadaki resimlerde neler vardı? * Bu resimleri nasıl anlatabiliriz? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 - syf 10 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **NESİ VAR?**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal Duygusal Gelişim**  31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.  **Dil Gelişim Alanı**  25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kullanır.  25- 30.8. Nesneleri isterken isimlerini söyler. |
| **MATERYAL** | Sınıfta yer alan materyaller |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara ‘Nesi Var?’ oyununu oynayacakları söylenir. * Çocuklar arasından bir ebe seçilir ve ebe sınıf dışına çıkar. * Sınıftaki diğer çocuklarla birlikte bir oyuncak belirlenir. * Ebe olan çocuk sınıfa çağrılır. * Ebe olan çocuk ‘Nesi Var?’ diye sorar, diğer çocuklar belirlenen nesneye göre bir özellik söylerler. * Ebe olan çocuk belirlenen nesneyi buluncaya kadar oyun devam eder. * Bulduğunda yeni bir ebe seçilerek oyuna devam edilir. * Oyun bitiminde belirlenen nesneler ortada toplanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Nesnenin ne olduğunu bilmeden tahmin etmek zor oldu mu? * Oyunda zor olan şeyler var mıydı? * Ebe olmak ne hissettirdi? * En çok hangi rengi seviyorsunuz? Neden? * Ebe olunca hangi nesnenin saklı olduğunu bulabildiniz mi? * Hangi ipuçları yararlı oldu? * Nesnelerin ismi olmasaydı ne olurdu? Onları nasıl anlatırdık? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **İPLİ YÜRÜME**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Kaba Motor Gelişim**  25-30.5. Düz belirli bir hat üzerinde geriye doğru yürür.  31-36.1. Parmak ucunda birkaç adım atar.  31-36.9. Tek ayak üstünde sıçrar. |
| **MATERYAL** | Yeterli miktarda ip, müzik |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara iki dakika süre verilir. Çocuklar ikişerli eş olurlar ve sıraya geçerler. * Her çifte bir ip verilir. * Çocukların iplerler bir süre vakit geçirmeleri sağlanır. * Çocuklar ipin iki ucundan tutup, yürümeye başlarlar. * Çeşitli yönergeler verilir.   “Hızlı, yavaş, topuk üzerinde, parmak üzerinde, tek ayaküstünde belli bir mesafe gitme, çift ayak üzerinde belli mesafe sıçrayarak gitme vb.”   * Müzik açılır ve tüm çocuklar ipin ucunu bırakmadan dans ederler. * Öğretmen müzik süresince yönergeler verir “ iplerin ucunu bırakmadan yere kadar indirin, yukarıya kaldırın, ipin altından geçin” vb. * Öğretmen müziği kapatır ve gruplara ipi yere düz bir şekilde koymalarını söyler. * Çocuklardan grupları bozmadan verilen yönergeleri uygulamalarını ister:   “İp üzerinden ileri, adımlayarak yürüyelim. İp üzerinden geri, adımlayarak yürüyelim. İpin üzerinden çift ayakla sıçrayarak yürüyelim. İpin üzerinden yan, yan yürüyelim.”   * Oyun sonra çember olunur ve yere oturulur. İpler bir araya getirilir ve incelenir. İpler kalın-ince, uzun-kısa vb. olma özelliklerine göre gruplanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Denge problemleri yaşanabileceğinden etrafta sivri köşeli eşyalar bulundurulmamalıdır. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzda hangi nesneleri kulandık? * İpleri kullanarak hangi hareketleri yaptık? * Hangi hareketleri yaparken zorlandın? Neden? * En kolay hareket hangisi? * İplerin farklı özellikleri var mı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **BALIĞI TUT**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal-Duygusal Gelişim**  25-30.4. Basit kurallara uyar.  31-36.1. Yaşıtlarıyla birlikte oyun oynar.  **İnce Motor Gelişim**  25-30.3. Nesneleri belirli bir hat üzerine yan yana dizer.  31-36.1. Modele bakarak yuvarlak çizgi çizer. |
| **MATERYAL** | Renkli kartonlar, ip, çember, hareketli gözler, yapıştırıcı, pastel ve kalem boyalar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Masalara renkli kartonlardan kesilmiş balıklar bırakılır. * Elişi kâğıdı, hareketli gözler, pastel ve kalem boyalarla çocuklar kendi balıklarını istedikleri gibi süslerler. * Balıkların üstüne yuvarlaklar çizmeleri istenir. * Balıklar hazırlandıktan sonra ip ile yere büyük bir daire yapılır. * Göl olarak tanımlayacağımız bu dairenin içine hazırlanmış olan balıklar birbirinden belirli uzaklıkta olacak şekilde yerleştirilir. * Gölden yaklaşık 1 metre uzaklığa başlangıç çizgisi çizilir. Ve çocuklar sıra ile bu çizgiden elindeki çemberi gölde yakalamak istediği balığın üzerine atmaya çalışırlar. * Balıkları yakalayabilenler alkışlanır, yakalayamayanlar tekrar denerler. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Balığınızı süslerken hangi malzemeleri kullandınız? * Çemberle kendi balığınızı yakalayabildiniz mi? * Kaçıncı atışınızda balık tutabildiniz? * Balıkları ne ile süsledik? * Balık yakalama işini yapanlara ne denir? * Gerçek hayatta hiç balık tutan gördünüz mü? * Balık ne ile tutulur? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **PARÇA PARÇA**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  22-24.4. Parça bütün ilişkisi kurar.  **Dil Gelişim Alanı**  25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar. |
| **MATERYAL** | Farklı yapbozlar, kalem |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * “Çal kapıyı” parmak oyunu oynanır. * *“Çal kapıyı çal*   *Bak pencereden*  *Çevir mandalı*  *Gir içeri*  *Al bir sandalye otur şuraya*  *Nasılsınız bakalım bu gün?”*   * Çocuklar üçlü gruplara ayrılır. * Her gruba bir yapboz verilir ve tamamlamaları istenir. * Yapbozların üstündeki resimler ile ilgili konuşulur. * Çalışma sayfası incelenir. Resmi tamamlayacak parça bulunur ve çizgi ile yerine götürülür. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Yapboz yapmak zor mu, kolay mı? * Yapbozları sever misin? * Yapbozları tamamlarken neye dikkat ederiz? * Yapbozun parçaları kaybolursa ne olur? * Yapbozlar hangi malzemeden yapılır? * Biz yapboz yapabilir miyiz? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 - syf 11 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **ÖZELLİKLERİM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.1 Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  30-36.1. Neden sonuç ilişkisi kurar.  **Sosyal-Duygusal Gelişim**  25-30.2. Cinsiyetini bilir.  **Dil Gelişimi**  25-30.6. Basit cümlelerde edatları kullanır.  31-36.4. Çevresindeki olayları dramatize eder. |
| **MATERYAL** | Kız ve erkek sembolleri |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara yürüyüş taklitleri ile ilgili oyun oynanacağı söylenir. * Hangi yürüyüşlerin taklidinin yapılabileceği hakkında sorgulama başlatılır. * Çocuklar serbest olarak yürürler. * El çırpma sesinden sonra yönerge doğrultusunda yürüyüş taklitleri yapılır. * Yaşlı, bebek, çocuk gibi yönergeler verilerek insanların gelişim dönemlerine dikkat çekilir. * İnsanların cinsiyeti ile ilgili sohbet edilir. * Kız ve erkek sembolleri gösterilir. * Sembollerin ne ifade ettiği ve bu sembollerle nerede karşılaşıldığı ile ilgili konuşulur. * Semboller sınıfta birbirinden uzak yerlere duvara yapıştırılır. * Kızların kız sembolü, erkelerin erkek sembolü olan yere gitmeleri istenir. * Oluşan gruplar sayılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Hangi yürüyüşleri taklit ettik? * Hangi yürüyüşte eğlendiniz? * Sembol ne demektir? * Daha önce sembol gördün mü? * Semboller ne işe yarar? * İnsanlar doğduklarında nasıldır? * İnsanlar büyüdüklerinde nasıl olurlar? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **SAĞLIK**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.  25-30.9. Anlatılan öyküyü dinler.  31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir. |
| **MATERYAL** |  |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Öğretmen ‘Sağlıklı olmak için neler yapmalıyız?’ sorusu sorulur. * ‘Nezle’ şiiri öğrenilir. Öğretmen söylerken çocuklar da tekrar eder; * *Hapşudan bıktım, caddeye çıktım,*   *Ah ne acıktım, ha ha hapşu…*  *Dağlarda duman, kalmadı derman,*  *Ah aman aman, hah ha hapşu…*  *Banyoda terle, gitmedi nezle,*  *Gürle de gürle ha ha hapşu…*   * Sağlık konulu resimler gösterilir: *Sağlıklı yiyecekler-dengeli beslenme, temizlik kuralları, terli terli su içilmemesi, dişlerin fırçalanması, sağlığı olumsuz etkileyecek ortamlarda bulunulmaması v.s* * ‘Pınar Hastalanınca’ adlı hikâye okunur. * Hikâye sonrası soru-cevap şeklinde değerlendirme yapılır. * Sağlıklı Yaşa şarkısı cd’den dinlenilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Hapşırırken bir mendil ile ağızlarını kapatmaları belirtilir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Neden nezle oluruz? * İlaçlar ne işe yarar? * Sence Pınar hastalanınca kendini nasıl hissetmiştir? * Sağlığı olumsuz etkileyen şeyler nelerdir? * Erken yatmak faydalı mıdır? * Dengeli beslenmek için hangi besinleri yememiz gerekir? * Ellerimizi temizlemezsek ne olur? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | * Okul Öncesi Antolojisi s: 83, 313 * Şarkılarla ve Oyunlarla Öğrenelim –“Sağlıklı Yaşa” |
| **UYARLAMA** |  |

1. **GECE-GÜNDÜZ**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.  **Bilişsel Gelişim Alanı**  31-36.1. Neden- sonuç ilişkisi kurar.  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.  31-36.4. Yakın geçmişteki olayları hatırlar. |
| **MATERYAL** | Günün farklı zaman dilimlerini gösteren resim, poster gibi görseller |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara günün farklı zaman dilimlerini gösteren resim, poster gibi görseller gösterilir. * Bir gün içinde sabah, öğle ve akşam zamanlarını yaşadıklarını söylenir ve çocuklara sabah, öğle ve akşam yaptıkları bir etkinlik sorulur. * Çocukların örnekleri dinlenir. * Her çocuk sabah ve akşam evde neler yaptıklarını anlatır. * Seçilen bazı durumlar canlandırılır. * Bir çocuk "ayna" olur. Başka bir çocuk da karşısına geçer, ayna olan çocuğun yaptığı devinimleri öykünerek aynısını yapar. * Çocuklarla birlikte gökyüzü incelenir. Neler gözlemlendiği sorulur. * Gece gökyüzünde neler görülebileceği hakkında sorgulama başlatılır. * Gece ve gündüz gökyüzünde gördüğümüz şeylerin neden farklılaştığı ile ilgili konuşulur. * Gece-gündüz oyunu oynanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Gökyüzünde neler gözlemlediniz? * Şu an gece mi gündüz mü? * Gece ve gündüzü birbirinden ayıran en önemli fark nedir? * Gündüzleri sıklıkla neler yaparız? * Geceleri sıklıkla neler yaparız? * Uyumak için gece olmak zorunda mıdır? Neden? * Sabah kalkınca ilk yaptığınız şey nedir? * Gece yatmadan önce en son yaptığınız şey nedir? * Akşam olunca evde neler yapıyorsunuz? * Akşam olduğunu nerden anlarız? * Sabahı mı, akşamı mı; geceyi mi, gündüzü mü daha çok seversiniz? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | * Oyun: Okul Öncesi Antolojisi s: 106 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **BİR İLERİ, BİR GERİ**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.  **Kaba Motor Gelişim Alanı**  25-30.5. Düz belirli bir hat üzerinde geriye doğru yürür. |
| **MATERYAL** | Elektrik bantları, tebeşir |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çalışma kitapları incelenir. * “Babası ne yapmış? Eda ne yapmış? Biz de Eda gibi geri geri yürümeyi deneyelim mi?” diye sorular sorulur. * Yere elektrik bantlarıyla bir çizgi yapılır. * Geri geri yürüme denemeleri yapılır. * Çocuklar yan yana sıra olurlar. * Her çocuğun önüne tebeşirle aynı büyüklükte beş tane daire çizilir. * Çocuklara bilmeceler sorulur. Sorulan bilmecenin cevabını doğru bilen çocuk bir daire ileri gider. * Bilmecenin cevabını yanlış bilen çocuk bir daire geri gider. * Bilmecelerin cevabını bilerek beş daire ileri gidip tamamlayan çocuk yolun sonundaki kutuyu açmaya hak kazanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Geri geri yürümek düşmelere sebep olabilir. Ortam güvenli hale getirilmelidir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Geri geri yürümek zor mu? * Oyunumuzu sevdin mi? * Önünde kaç tane daire vardı? * Bilmece cevaplamak kolay mıydı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 – syf 12 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **SEK SEK**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  **Kaba Motor Gelişimi**  31-36.3. Belirli bir uzaklığı atlayarak geçer.  31-36.9. Tek ayak üstünde sıçrar. |
| **MATERYAL** | Tebeşir |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Zemine dört kutulu sek sek düzeneği çizilir. * Sek sek oyununun kuralları anlatılır. * Oyuncu tek ayağının üzerinde sekerek kutuları teker teker dolaşır. * Oyuncu son kutuya ulaştıktan sonra geri döner ve atlayarak şeklin dışına çıkar. * Bir çizgiye basar ya da iki ayağı birden yere değerse oyuncu yanar. * Bütün kutuları başarıyla geçen ilk oyuncu oyunu kazanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Dengelerini sağlayamama durumları için ortam güvenli hale getirilmelidir. Zorlanılırsa oyun daha da kolaylaştırılabilir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Sek sek oyunu oynarken hangi malzemeleri kullandık? * Kaç tane kutu vardı? * Kutularda ilerlemek için neler yaptık? * Ses sek oyunu oynarken neler hissettin? * Sek sek oyununu kolay ve zor yanları neler olabilir? * Bu oyunu daha önce görmüş müydün? * Bu oyunu başka nerelerde oynayabiliriz? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **SAYALIM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal-Duygusal Gelişim**  31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  25-30.3. Rengi söylenen nesneyi gösterir.  25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.  31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar. |
| **MATERYAL** | Çocuk sayısı kadar ambalajlı şeker, üzerinde renkli sayıların yer aldığı beş tane küçük kutu |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklarla “Sağ elimde beş parmak sol elimde beş parmak” şarkısı tekrar edilir. * Üzerinde 1-5 arası renkli rakamların olduğu kutular masaya yan yana sıralanır. * Ritmik sayma yapılır. * Çocuklara renk söylenir. * Çocuklar o renkte olan sayıları bulurlar. Sayı söylenir. Sayıya ait renkleri söylerler. * Çocuklara ambalajlı şekerler dağıtılır. * Kutular karışık olarak yan yana dizilir. * İsmi söylenen çocuktan yönergeye uygun olan kutuya bir şeker atması istenir. * Beş kutuya da şeker atılması sağlandıktan sonra kutular açılır ve içlerindeki şekerler çıkarılarak kutuların üzerine koyulur. * Her kutuda bulunan şeker sayılarak kaç tane olduğu söylenir. * Şekerler paylaşılarak yenir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Kaç tane kutumuz vardı? * Kutuların şekli neydi? * Kırmızı renkte hangi sayılar var? * Siyah renkte hangi sayı var? * Beş sayısı ne renk? * Şekeri çok tüketirsek ne olur? * Kutulara şeker atmak için verilen yönerge sizi zorladı mı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **SAKLANALIM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal-Duygusal Gelişim**  25-30.4. Basit kurallara uyar.  31-36.1. Yaşıtlarıyla birlikte oyun oynar.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler. |
| **MATERYAL** |  |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Uygun bir mekana çıkılır. * Öğretmen saklambaç oynayacaklarını söyler. * Sayışma yoluyla bir ebe seçilir. * *Ebe ebe gel bize,*   *Uzaktan vur elimize,*  *Eğer vuramazsan ebesin yine ebe.*  *Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi.*  *Bunu sana kim dedi?*  *Diyen dedi, on yedi,*  *Yağlı böreği kim yedi?*   * Ebe oyun alanının önceden belirlenen bir yerinde bulunur, yumulur. Burası ebenin kalesidir. * Çocuklar saklanırlar. * Ebe belirli bir sayıya kadar (örneğin beşe kadar) sayar. * Sayma işlemi bitince ‘önümdeki, arkamdaki, sağımdaki, solumdaki sobe’ der, gözlerini açar, saklanan arkadaşlarını arar, bulmaya çalışır. * Gördüğü arkadaşının adını söyleyerek kaleye döner, sobeler. * Sobelenen çocuk oyundan çıkar. * Ebe aramak için kaleden uzaklaştığında saklanan çocuklar ortaya çıkıp, ebeden önce kaleye ulaşıp ‘sobe’ yapmaya çalışırlar. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Ebenin görevi neydi? * Oyuncuların dikkat etmesi gereken ne önemli kural neydi? * Bu oyunu daha farklı nasıl oynayabiliriz? * Oynarken neler hissettin? * Sayışmayı sevdin mi? * Bu oyunu daha önce oynamış mıydın? * Bu oyunu başka nerelerde oynayabiliriz? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Tekerleme: Okul Öncesi Antolojisi s: 39 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **OYUNCAKLARIM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  25-30.1. Çoğul ekini kullanır.  25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.  25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.  **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler |
| **MATERYAL** | Oyuncaklar, iki sepet |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sınıfı iki gruba ayrılır. * Grupların karşısına aynı uzaklıkta iki masa koyulur ve masanın üzerine eşit miktarlarda oyuncak yerleştirilir. * En baştaki çocuklar zıplayarak gider ve oyuncağı aldıktan sonra koşarak yerine gelirler. * Yanlarında bulunan sepete oyuncağı atar. * Gruptaki diğer çocuklar aynı şekilde gider oyuncak alır ve sepetlerine atarlar. * Hangi grup oyuncakları daha çabuk bitirirse oyunu kazanmış olur. * Çalışma kitapları incelenir * “Ali’nin oyuncaklarını sayalım” “Dolu sepeti gösterelim.” “Boş sepeti gösterelim.” Yönergeleri verilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Ali oynadıktan sonra oyuncaklarını ne yapmış? * Biz oynadıktan sonra ne yapmalıyız? * En sevdiğin oyuncakların neler? * Onlara nasıl iyi bakabilirsin? * Etrafımızda dolu olan neler var? * Etrafımızda boş olan neler var? * Bir şeyin içi doluysa ve ters çevirirsek ne olur? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 – syf 13 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **ALBÜM YAPIYORUZ**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.  31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.    **İnce Motor Gelişim**  31-36.2. Kağıt keser.  31-36.2. Katlamalar yapar. |
| **MATERYAL** | Farklı renklerde kartonlar, pastel boyalar, boya kalemleri, yapıştırıcı, elişi kâğıtları, makas, fotoğraf makinesi, printer |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocukların gün boyunca çalışmalardaki farklı anlarının fotoğrafları çekilir. * Fotoğraflar bastırılır ve incelenir. * Çocuklarla nasıl bir gün geçirdikleri hakkında sohbet edilir. * Çocukların duygularını ifade etmelerine rehberlik edilir, birbirlerine soru sormalarına fırsat verilir. * Çocuklara ortadan ikiye katlanmış kartonlar verilir. * Resimlerini kesip kartonlara yapıştırarak   “Okuldaki Bir Günüm” albümü oluşturulur.   * Albümler elişi kâğıtları ve boya kalemleri ile özgün olarak süslenir. * Çocuklar ikişerli eş olurlar ve yaptıkları albümleri sırayla birbirlerine anlatırlar. * Albüm konulu sohbet edilir. * Çocukların fotoğraftaki o anla ilgili bir cümle kurması için gerekli yönlendirmeler yapılır. * Çocuklar hazırladıkları albümleri evlere götürüp aileleriyle paylaşırlar. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Makas kullanımı yetişkin gözetiminde olmalıdır. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Albümünüzü nasıl süslediniz? * Etkinlikten keyif aldınız mı? * Sizce en ilginç resim hangi arkadaşınıza ait? Neden size farklı geldi? * Albümünüzü eve gidince kime anlatmayı düşünüyorsunuz? * Albümünü evde nerede koyacaksınız? * Kendi fotoğrafını incelemek ne hissettirdi? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **SİHİRLİ BOYA**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim**  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.  **Dil Gelişim**  31-36.4. Çevresindeki ya da öyküdeki olayları dramatize eder. |
| **MATERYAL** | Top, sulu boya, mum ve resim kâğıdı |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara “Kahkaha” oyunu anlatılır. * Havaya atılır, top havada iken çocukların kahkaha atmaları, topu tutunca herkesin susması söylenir. * Oyun şaşırma, çığlık vb seslerle çoğaltılarak oynanır. * Seslerin ardından ‘mum’ kelimesi top havada iken söylenerek dikkat etkinliğe çekilir. * Çocuklara beyaz kâğıt ve mumlar verilir. * Malzemelerle ne yapılacağına ilişkin sorgulama başlatılır. * Çocuklar beyaz kâğıda mumla serbest bir resim yaparlar. * Daha sonra kâğıdın her tarafını sulu boya ile rengârenk boyarlar. * Mumlu olan yerlerin boyanamadığı görülür. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunun adı ne olmalı? * Oyundan keyif aldınız mı? * Mum ne işimize yarar? * Başka bir malzeme ile resim yapmak nasıldı? * Çalışmalarımızı tekrar etmek ister misiniz? * Sizce mumlu alanlar neden boyanmadı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Okul Öncesi Antolojisi s: 165 |
| **UYARLAMA** |  |

**142. HAREKETLENELİM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Kaba Motor Gelişim**  25-30.2. Topu hedefe atar.  31-36.1. Parmak ucunda birkaç adım atar.  31-36.3. Belirli bir uzaklığı(ortalama 15-20 cm) atlayarak geçer.  31-36.7. Alçak engellerin üstünden atlar.  31-36.9. Tek ayak üstünde sıçrar. |
| **MATERYAL** | Müzik, top |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Müzik eşliğinde jimnastik yapılır. * Çocuklar ısınma hareketlerinin ardından; tek ayaküstünde durma, tek/çift ayak olduğu yerde zıplama, tek çift ayak zıplayarak ilerleme, değişik yönlere uzanma, sözel yönergelere uygun koşma, engel atlama, yuvarlanma vb hareketleri yaparlar. * Sırayla her çocuk ortaya gelir ve arkadaşlarına belirlediği bir hareketi yaptırır. * Öğretmen çocuklara vücutlarında olan değişimleri sorar. Ellerini kalplerine koydurur. Bunun sebebini sorar. Cevapları dinler. * Yere tebeşirle büyük ve küçük boylarda çember çizilir. * Bütün çocuklar halıda dururlar. El bir kez çırptığında çocuklar büyük çemberin içine, iki kez çırptığında küçük çemberlerin içine top atarlar. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Hareketlerin doğru bir şekilde ve yavaş yapılması sağlanmalıdır. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Etkinliğimizde neler yaptık? * Kim en hızlıydı? * Spor yapmak ne demek? * Spor yapmanın yararı nedir? * Koşarken ve zıplarken vücudunuzda ne gibi değişiklikler oluyor? * Kim hangi hareketleri yaptırdı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **TEMİZ ÇOCUK OL**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  31-36.4. Yakın geçmişteki olayları hatırlar.  **Dil Gelişim Alanı**  25-30.1. Çoğul ekini kullanır.  25-30.9. Anlatılan öyküyü dinler.  31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır |
| **MATERYAL** | Giysiler |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklarla birlikte giysi sepeti içindeki giysileri kullanım yeri, zamanı ve şekli vb. özellikler yönünde tek tek incelenir (Palto üzerine gömlek giyebilir miyiz? Şort ne zaman giyilir?) * Çocuklar iki gruba ayrılır. Her gruba iki ayrı boş giysi sepeti verilir. * Kum saati süresi boyunca giysileri sepete toplamaları istenir. * Süre sonunda sepetteki giysiler sayılır ve en fazla giysi toplayan çocuk grubuna bir puan kazandırır. * Oyun gönüllü olan çocuklarla giysileri giyip çıkarma şeklinde tekrar oynanır. * Giysi çalışma sayfası yönerge doğrultusunda tamamlanır. * Çalışma sayfaları incelenir. Sorular birlikte cevaplandırılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Giysileri sepete toplamak zor oldu mu? * Sepette hangi çeşit giysiler vardı? * Giysiler ne renklerdeydi? * Üstümüzü giyinirken önce hangi kıyafetleri giyiniriz? * Giysilerini giyinirken yardım alıyor musun? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 – syf 14 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **AİLEM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.1. Çoğul ekini kullanır.  25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.  25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.  **Sosyal-Duygusal Gelişim**  31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır. |
| **MATERYAL** | Tebeşir |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Parmak oyunu ile etkinliğe başlanır. * “Bu baba ördek   Bu anne ördek  Bunlar da yavruları  Vak vak diyorlar  Derede yüzüyorlar  Bir balık görünce  Yakalayıp yiyorlar.”   * Zemine renkli tebeşirle üçgen şekli çizilir. * Çocuklar üçgen şeklinde oturtulur. * Oturma şeklinin farklılığına dikkat çekilerek şekille ilgili sorgulama başlatılır. * Şekil üzerinde her çocuğun yürümesi sağlanır. * Sınıf iki gruba ayrılır. Gruplar değişik yönergeler ile üçgen üzerinde yürürler. *(Dede gibi, kardeş gibi, anne gibi vb)* * Aile bireyleri anneanne, dede, babaanne, hala, teyze, dayı ve amca vb. kişilerin aile ile ilişkileri *(kim kimin kardeşi vs.)*hakkında konuşulur. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Zemine çizilen şeklin adı neydi? * Çevremizde üçgene benzeyen neler var? * Ailende yaşlı kimler var? * Yaşlı insanlar nasıl hareket eder? * Yaşlılara nasıl davranmalıyız? * Ailecek severek yaptığınız şeyler var mı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **YENİ YIL**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.1. Çoğul ekini kullanır.  25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.  25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.  **Sosyal-Duygusal Gelişim**  31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler. |
| **MATERYAL** | Çeşitli yün, ip, sim ve renkli kartonlar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Yeni ve eski kavramlarından hareketle yeni yıl konusuna giriş yapılır. * ‘Yeni Yıl’ adlı öykü okunur. * Hikâye hakkında sohbet edilir. * Sınıf çocuklarla değerlendirilerek nasıl süslenebileceği ve hangi malzemelerin kullanılacağı kararlaştırılır. ‘Hoş Geldin Yeni Yıl’ hazırlığı yapılır. * Çocuklara 31 Aralık’ta eski yıla güle güle dediğimizi, yeni yılı 1 Ocak’ta karşıladığımız anlatılır. * Yeni yıl kartı istediğiniz gibi kumaş, yün, sim ve renkli kâğıtlarla süslenir. * Daha sonra yeni yıl şarkısı söylenilir. * “Eski yıl sona erdi   Yepyeni bir yıl geldi  Bu yıl olsun mutlu bir yıl  Bu yıl olsun hey hey  Yeni yıl yeni yıl  Bizlere kutlu olsun  Yeni yıl yeni yıl  Sizlere kutlu olsun” |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Yeni olan bir şey size ne hissettirir? * Yeni eşyalar mı daha güzeldir, eski eşyalar mı? * Yeni yıl ne demek? * Yeni yıl deyince aklınıza ne geliyor? * Şarkımızın adı nedir? * Yeni yılda havalar nasıl olur? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | * Okul Öncesi Antolojisi s: 354 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **PARMAKLARIM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.4. Üç veya daha fazla sözcüklü cümleler kurar.  25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.  **Sosyal-Duygusal Gelişim**  31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler. |
| **MATERYAL** |  |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Parmak oyunu ile çalışma başlatılır. * Başparmak çıktı ortaya *(Başparmak havaya kaldırılır.)*   Selam verdi sağa sola *(Parmak sağa sola döndürülür.)*  İşaret parmağı gitti yanına *(İşaret parmağı havaya kaldırılır.)*  Oda girdi hemen sıraya.  Orta parmak koşup geldi.(*Orta parmak havaya kaldırılır.)*  İkisini pek beğendi. O da yanlarına dikildi.  Yüzük parmağına “Sen de gel” dedi*.*  Yüzük parmağı sıra bekliyordu *(Yüzük parmağı havaya kaldırılır.)* Serçe parmağını yanından ayırmıyordu*.(Serçe parmağı havaya kaldırılır.)*  İkisi el ele tutuşuyordu, Diğerleri onları bekliyordu.  Beş kardeş sıraya girdiler. 1,2,3,4,5  Birbirleriyle ilgilendiler.(*Parmakların hepsi hareket ettirilir.)*  Yerlerini pek beğendiler.(*El sallama hareketi yapılır.)*   * Çocuklar yeni yılla ilgili duygu ve düşüncelerini paylaşır. * Öğretmen “Olumlu duygularımızı nasıl göstermeliyiz, arkadaşımıza kızdığımız zaman nasıl davranmalıyız?” soruları sorulur. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Parmaklarımızın adı olmasaydı ne olurdu? * İşaret etmek ne demektir? * Parmaklara neden bu isimler verilmiş olmalı? * Özel günlerde arkadaşlarımıza nasıl davranmalıyız? * Arkadaşlarımıza kötü davranırsak bizleri severler mi? * Bize kötü davranılmasını ister miyiz? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |