1. **BU BENİM, ŞU SENİN**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.  31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar. |
| **MATERYAL** | Evden getirilen oyuncaklar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocukların evden getirdikleri oyuncaklarla birlikte çember şeklinde yere oturmaları sağlanır. Şeklin adının çember olduğu söylenir. * Çocuklara oyuncakları kiminle, ne zaman, nereden aldıklarını hatırlatıcı sorular yöneltilir. * Oyuncaklar tek tek incelenir. * Oyuncak Dükkânı adlı drama çalışması yapılır. * Çocuklar oyuncakçı dükkânında bulunan satıcılar olur. * Müşteri rolüyle dükkâna gelinir, çocukların oyuncakları incelenir. * Satın almak için karar verilemediği çatışması oluşturularak çocukların, müşteriyi ikna etmesi sağlanır. * Çocukların konuşarak kendi oyuncaklarını anlatması ve ikna etmesi beklenir. * Masalara geçilir. Çalışma kitaplarındaki Ali’nin oyuncakları incelenir. Sorulara cevap verilir. * Çalışma bitiminde çocuklardan öğrenme merkezlerinde bulunan birer oyuncak olmaları istenir. * Öğretmen rolde canı sıkılan bir çocuk rolüyle merkezlere gider. Bu oyuncaklarla ilk kez karşılaştığını belirterek bu oyuncakların kendini tanıtması ister. * Çocuklar oyuncak rolüyle kendilerini tanıtır. Ardından çocuklar oyuncak rolündeyken hep beraber oyun oynanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Bu oyunu başka nasıl oynayabiliriz? * Oyuncaklar olmasaydı neler hissederdiniz? * Evde ve okulda bulunan oyuncaklarımız nelerdir? * En sevdiğiniz oyuncak nedir? * Oyun keyifli miydi? * Oyuncak olmak nasıl bir duyguydu? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 1- syf 16 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **YAĞMUR**

**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** | Şemsiye resimleri, pamuk, yapıştırıcı, süsleme materyalleri |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara şemsiyenin hangi durumda kullanıldığı sorulur ve yağmur konusuna giriş yapılır. * Çocuklar şemsiye resimleri verilir. * Şemsiyeler renkli fon kartonuna yapıştırılır. * Pamuk toplarından yağmur damlaları yapılır ve maviye boyanarak şemsiyelerden akıyor izlenimi verecek şekilde belirli bir hat üzerinde yapıştırılır. * Yapılan yağmur damlaları sayılır. * ‘Bir yağmur damlası olsaydın nereye düşmek isterdin?’ sorusu çocuklara sorulur ve çocukların cevapları not edilir. * Büyük boy bir kartona yağmur damlaları çizilir. * Her çocuğun bir yağmur damlası olur. * Kendi yağmur damlalarını istedikleri gibi süslerler. * Çocukların verdiği cevaplar damlaların altına yazılır. * “Yağmur-Dolu-Kar” oyunu oynanır. * Öğretmen yağmur dediğinde ellerini parmaklarını yağmur yağıyor gibi sallarlar. * Öğretmen dolu dediğinde ayaklarını yere vururlar * Öğretmen kar dediğinde etraflarında dönerler. * Yönergeler karışık verilerek şaşırtılmaya çalışılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Şemsiye kullanmayı seviyor musun? Neden? * Şemsiye kullanırken nelere dikkat etmeliyiz? * Gökyüzünde neler görürüz? * Yağmur olmasaydı ne olurdu? * Etkinlikte neler kullandık? * Yağmur damlalarını hangi malzemeden yaptık? * Dolu ne demek olabilir? * Hiç dolu yağarken gördün mü? * Kar yağınca çevremiz ne renk olur? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **TOPLAR**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim**  25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.  **İnce Motor Gelişim Alanı**  31-36.3. Katlamalar yapar. |
| **MATERYAL** | Gazete sayfaları, çöp poşetleri |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara gazete kâğıtları verilir. * Çocuklar gazete kağıtlarını sallayarak çıkan sesleri dinlerler. * Gazeteleri ikiye, dörde, sekize katlama çalışması yapılır. * Ardından çocuklardan gazete kâğıtlarını buruşturarak büyük ve küçük toplar yapmaları istenir. * Halının üzeri tamamen topla dolunca sayışma yöntemi ile iki grup oluşturulur. * Gruplardan biri büyük topları, diğeri ise küçük topları toplayacaklardır. * Grupların ilk yarışmacıları çağırılır ve açılan müzik süresince topları grubun poşetlerine doldurmaları istenir. Süre bitiminde çocuklarla birlikte toplanan toplar sayılır ve puanlar kâğıda yazılır. * En fazla toplayan grup oyunu kazanır. * Toplardan biri alınır ve “İstop oyunu” oynanır. * Öğretmen bir çocuğun adını söyleyerek topu havaya atar. * O çocuk ebe olur ve topu tutana kadar, diğerleri kaçışırlar. * Çocuk topu tuttuğunda istop der. * Diğerleri donarlar. Ebe elindeki topla birini vurmaya çalışır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Top yapmak için gazetelerden başka hangi malzemeleri kullanabiliriz? * Sayışarak grup belirlemek bize ne sağlar? * Oyunda hangi malzemeleri kullandık? * İstop oyununu sevdin mi? * İstop ne demek olabilir? * Oyunda ebenin görevi neydi? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **BLOKLARLA YOKLAMA**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  31-36.1. Neden sonuç ilişkisi kurar.  **Dil Gelişim Alanı**  25-30.2.Anlaşılır şekilde konuşur.  25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır. |
| **MATERYAL** | Sınıftaki bloklar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sınıfta yoklama yapmak için her zaman yapılanlardan farklı neler yapılabileceği sorgulanır. * Her çocuğun sınıfta olduğunun kanıtı olarak bir bloğu alması ve üst üste koyması istenir. * Böylece çocuk sayısı kadar blok kullanılmış olur. * Bloklardan bir yoklama kulesi oluşturulur. * “Bloklar mı çok çocuklar mı çok ?” sorusu sorularak sorun cevabı tartışılır. * Her çocuğun koyduğu bloğu geri alması istenir. Çocuklarla blokların sayısının eşit olduğuna dikkat çekilir. * İkinci turda kızlar ve erkeklerin sayısını belirlemek için farklı renklerde bloklar kullanılır. * Uygulanan etkinlik üzerinden az, çok, eşit karşılaştırmaları yapılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Yoklama ne demek olabilir? * Sınıfımızda kimlerin olduğunu anlamak için nasıl yoklama yapıyoruz? * Başka hangi yöntemleri kullanarak yoklama yapabiliriz? * Yoklama yapmaksak ne olur? * Her gün yoklama yapmak zorunda mıyız? * Bloklar ve çocukların sayısı eşit miydi? * Kızların sayısı mı daha çok yoksa erkeklerin mi? * Eşit ne demek olabilir? * Çocuk sayısı ve blokların eşit olduğunu nasıl anladık? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **KAPILARI AÇALIM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **İnce Motor Gelişim**  25-30.6. Kapı kolunu kullanarak kapıyı açar.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir. |
| **MATERYAL** | Oyuncaklar, kuklalar, boyalar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Öğretmen kuklaları alır ve kuklalarla beraber doğru şekilde kapıyı açıp kapama denemeleri yapılır. * Öğretmen kapının dışına birkaç tane oyuncak koyar. * Daha sonra bir çocuk seçerek kapının dışındaki oyuncaklardan birini ona ismini söylemeden tanımlar ve getirmesini ister. *Örn: Sarı renkli, yumuşak, büyük, tüyleri var(oyuncak ayı).* * Çocuğun dışarı çıkıp doğru oyuncağı alıp sınıfa dönmesi istenir. * Doğruyu seçip getiren çocuk alkışlanır. * Her çocuğa sıra verilir. * Çalışma sayfaları incelenir. “Eda ne yapıyor?” diye sorulur. Cevaplar dinlenir. * “Resimdeki kapıyı boyalarımızla renklendirelim.” denir. * Çocuklar istedikleri renk boyalar kullanarak kapıyı boyarlar. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Çocuklar kapıyı kapatırken kapı aralıklarına ellerini koymamaları ve kapıyı hızlıca itmemeleri konusunda uyarılmalıdır. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Kapı açmak zor mu? Kapatmak nasıl, zor mu, kolay mı? * Açarken ve kapatırken neye dikkat etmeliyiz? * Oyunumuzu sevdin mi? * Başka nerelerde kapı açıp kapatıyoruz? * Kapılar olmasaydı ne olurdu? * Boyama yapmayı seviyor musun? * Etkinlikteki kapıyı boyamak kolay mıydı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 1- s.17 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **MAVİDİR RENGİM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal-Duygusal Gelişim Alanı**  25-30.4. Basit kurallara uyar  31-36.1. Yaşıtlarıyla beraber oyun oynar.  31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder. |
| **MATERYAL** | Mavi renk parmak boyalar, resim kâğıtları, çocuk sayısı kadar mavi renk daireler |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara parmak boya kutuları dağıtılır. * Şimdiye kadar öğrendikleri renkleri tanımlarlar. * Mavi renkli parmak boyalarını bulup etkinlik için hazırlarlar. * Resim kâğıtlarına mavi renkte parmak baskıları yaparlar. * Parmak baskılarını kuruması için uygun bir yere bırakırlar. * Çocuklar sınıfı temizleyip düzenler ve yeni oyun için hazırlarlar. * Daireler çocuklara verilir. Çocuklar daireleri bir süre incelerler. * Oyuna başlamak için çocuklar ellerinde ki daireleri sakız yapıştırıcı yardımı ile yere yapıştırırlar. * Müzik açılır. Müzik çalarken çocuklar dairelerin üzerine basmadan dans ederler. * Öğretmen bir daire eksiltir. * Çocuklar müzik durunca mavi renkli bir dairenin üzerine basar, oturur ya da dokunur. * Kendine mavi daire bulamayan çocuk hakem ya da seyirci olarak kenara alınır. * Her turda bir daire eksiltilerek oyuna devam edilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Parmak boya kutunuzun içinde hangi renkler vardı? * Parmak baskısı yapmak için hangi malzemeleri kullandık? * Parmak baskısı yapmayı sever misin? * Yaptığın baskıları hangi şekillere benzettin? * Oynadığımız oyunun ismi ne olabilir? * Oyunun en zor kuralı hangisiydi? * Mavi rengi çevremizde nerelerde görüyoruz? * Mavi renk olmasaydı ne olurdu? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

**67. KART YAPALIM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.  31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.  **Sosyal Duygusal Gelişim**  25-30.4. Basit kurallara uyar. |
| **MATERYAL** | Üçgen şeklindeki kartlar, suluboya, ipler |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklarla ortada toplanılır. * ‘Büyük Ayı’ ile ‘Küçük Ayı’ oyunu oynanır. * ‘Büyük Ayı’ denilince çocuklar ayakta olur. ‘Küçük Ayı’ denilince yere çökerler. * Oyun şaşırtmalı olarak oynanır. * “Masalara geçelim” denerek etkinlik masalarına oturulur. * Üçgen şeklinde kesilmiş olan kartlar çocuklara dağıtılır. * Kartlar ip baskısı yapılarak süslenir. * İpler suluboya ile boyanır. * Boyanan ipler ortadan katlanan üçgenlerin içine karmaşık şekilde konur. Bir ucu kartın dışından çekilir. * Kart katlanır ve diğer el ile üstüne bastırılırken ip yavaşça çekilir. * Kart açılır ve kurumaya bırakılır. * Çocukların aileleri ile ilgili duygu ve düşünceleri sorularak karta yazılır. * Hazırlanan kartlar zarfa konularak evlere gönderilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunun adı neydi? * Oyunun kuralı neydi? * Kartımızın şekli neydi? * Mektup ne işe yarar? * İp baskısını için ne kullandık? * İpler başka ne için kullanılır? * Başka nelerin baskısı olur? * Kartını kime hediye edeceksin? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

**68. KIŞ MEVSİMİ GELİYOR**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Kaba Motor Gelişim**  25-30.2.Topu hedefe atar.  **Bilişsel Gelişim**  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.  **Dil Gelişim Alanı**  31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır. |
| **MATERYAL** | Top, sepet, ipler, kaban |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Öğretmen kabanını giyer ve çocuklara hangi mevsimde montlarımızı, kabanlarımızı giyiyoruz sorusunu sorar. * Kış mevsiminin özelliklerini anlatmak için öğretmen sınıf panosuna astığı kış mevsimi anlatan resmi incelemelerini istenir. * Çocuklar resme baktıktan sonra kış mevsimi ile ilgili söylemek istediklerini anlatırlar. * Ardından soğuk - sıcak oyunu oynanır. * Kışla ilgili şarkılar söylenir. * Öğretmen sınıfa getirdiği ipleri halının üzerine yılan şeklinde ya da istediği başka şekillerde labirent şeklinde uzatır. * Labirentin sonuna da top koyulur. * Çocuklar labirentten iplere basmadan geçerek topu alıp sepete atmayı denerler. * Doğru yapan çocuklar alkışlanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Kış mevsiminde havalar nasıldır? * Giysilerimiz nasıldır? Kalın mıdır, ince mi? Koyu renk midir, açık renk mi? * Atkı, eldiven, bere kullanmazsak ne olur? * Ne zaman kardan adam yaparız? * Neler sıcak, neler soğuktur? * Hedefe top atabildin mi? Zor muydu? * Daha önce hiç labirent gördün mü? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

**69. SESLERİ TANIYORUM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim**  25-30.5. Varlıkların seslerini resimleriyle eşleştirir.  **İnce Motor Gelişim**  25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur. |
| **MATERYAL** | Hayvan resimleri, Hayvan sesleri |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Bilmeceler sorulur.   Elemeden yoğurur, gün aşırı doğurur. (Tavuk)  Kızınca hav hav, gözleri lav lav (Köpek)  Kümeslerin efesi, her sabah çınlar sesi. (Horoz)  Ayakları kürekli, sanki suda bir gemi (Ördek)  Arpa, samandır aşı; tükenmez işi. (Eşek)  Dağdan gelir hop hop, ayağında demir top (At)  Kanadı var uçamaz, hiçbir yere gidemez.  Küçük bir evi var, kapısını açamaz. (Civciv)   * “Öt kuşum öt” oyunu oynanır. * Bir çocuk seçilerek gözleri bağlanır. * Başka bir çocuğa işaret edilerek gelmesi istenir. * Ebe olan gelen çocuğa “öt kuşum öt” der * Gelen çocuk “cik cik” sesi çıkarır. * Gözü kapalı olan çocuk onun kim olduğunu tahmin etmeye çalışır. * Oyun daha sonra diğer hayvanların isimleri söylenip çeşitlendirilerek de oynanır. (Havla köpeğim havla, miyavla kedim miyavla, mele kuzum mele, öt horozum öt vb…) * Çalışma sayfaları incelenir. * Hayvanların sesi hep birlikte taklit edilir. * Oyun hamurları dağıtılır. Çocuklardan oyun hamurundan hayvanlar yapmaları istenir. * Yapılan şekiller incelenir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Gözlerini bağlatmak istemeyen çocuklar zorlanmamalıdır. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzun ismi neydi? Oyunu sevdin mi? * Gözün bağlanınca ne hissettin? * Hangi hayvanları taklit ettik? * Sen daha önce hangi hayvanları gördün? * En sevdiğin hayvan hangisi? * Hamurdan hangi hayvanları yaptın? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 1- s. 18 |
| **UYARLAMA** |  |

**70. SANDALYE KAPMACA**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal Duygusal Gelişim**  31- 36.1.Yaşıtlarıyla birlikte oyun oynar.  31-36.3. İsteklerinin ertelenmesini kabul eder.  31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder. |
| **MATERYAL** | Çocuk sayısından bir eksik sandalye, müzik |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklarla sandalye kapmaca oyunu oynamak için hazırlık yapılır. * Sınıf mevcudu kadar sandalye sınıfın içinde halka şeklinde düzenlenir. * Oyuna uygun olan bir müzik çalınır. * Müzik eşliğinde dans edilerek sandalyelerin etrafında dönülür. * Çocuklar dans ederken öğretmen bir sandalyeyi çıkarır. * Müzik durduğunda her çocuğun kendisine en yakın olan sandalyeyi kaparak oturması söylenir. * Sandalye sayısı çocuk sayısından bir eksik olduğundan ayakta bir çocuk kalır. * Ayakta kalan çocuk oyun dışına çıkar ve kenarda oturur. * Oyundan her çocuk çıktığında bir sandalye eksilir ve oyuna tek kişi kalana kadar bu şekilde devam edilir. * Çocukların sandalyeler etrafında halka şeklinde dönerek dans etmesi, sadece bir sandalyenin başında durmamaları ve sandalyeye dokunmamaları gerekmektedir. * Sonrasında oyunun değerlendirmesi yapılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Sandalyelerin devrilmesi ya da çocukların takılması durumları için dikkatli olunmalıdır. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Sandalye ne işe yarar? * Evinizde hiç sandalye var mı? * Ne renk sandalyeniz olmasını isterdiniz? * Sandalyeyle oyun oynamak hoşunuza gitti mi? * Daha önce sandalye kapmaca oynadınız mı? * Dans etmek kolay mı? Dans etmeyi sever misiniz? * Oyunun dışına çıkınca ne hissettin? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

**71. ATATÜRK’ÜMÜZ**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  25-30.4. Üç veya daha fazla sözcüklü cümleler kullanır.  **Sosyal Duygusal Gelişim**  31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır. |
| **MATERYAL** | Atatürk ile ilgili fotoğraflar, elişi kâğıtları, yapıştırıcılar, boyalar, süsleme malzemeleri |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocukların getirdikleri Atatürk fotoğrafları incelenir. Fotoğrafları nereden buldukları, kiminle buldukları hakkında konuşulur. Fotoğraflarda Atatürk’ün ailesindeki kişilerin kimler olduğu, Atatürk’ün neler yaptığı ile ilgili sohbet edilir. * Şiir önce öğretmen tarafından sıra sıra okunup tekrar edilir.   “ATATÜRK  Annesi Zübeyde Hanım,  Benim annem gibi canım.  Babası Ali Rıza Bey,  Ondan öğrenmiş çok şey.  Kardeşi de var adı Makbule,  Büyümüş Atatürk ile.  Dedem küçükken, tehlikedeymiş ülkem.  Cumhuriyeti kurunca, özgür olmuş Türkiye’m.  Ne çok şey yapmışsın sen.  Hem askersin, hem öğretmen.  Teşekkür ederim sana canı gönülden.”   * Şiire hareket oluşturulur. * Şiirde bilinmeyen kelimeler ile ilgili konuşulur. * Çerçeveli Atatürk resmi boya kalemleri ile boyanır ve pullarla süslenir. * Çalışmalar okul duvarında sergilenir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Etkinlikte Atatürk’ün hangi fotoğrafları vardı? * Atatürk fotoğraflarından hangilerini beğendin, neden? * Atatürk’ün ailesinden kimler var? * Başka nerelerde Atatürk ile ilgili resimler/fotoğraflar görüyorsunuz? * Atatürk ile ilgili bildiğiniz başka şarkı ya da şiir var mı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

**72. ATATÜRK HAFTASI**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  31-36.2.Resimde gördüğü olayları anlatır.  **İnce Motor Gelişim Alanı**  25-30.3. Nesneleri belirli bir hat üzerine yan yana dizer. |
| **MATERYAL** | Atatürk ile ilgili slaytlar, artık materyaller, yapıştırıcı |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * ‘10 Kasım’ nedeni ile Atatürk’ü anma töreni yapılır. * Çocukların yakalarına Atatürk resimli rozetler takılır. * Atatürk’ün doğduğu evin, annesinin, babasının yaptığı belli başlı yeniliklerin ve Anıtkabir’in resimlerinin bulunduğu slaytlar çocuklarla birlikte izlenir. * Her slaytta çocuklara açık uçlu sorular yöneltilir.“Bu evde kim oturuyor olabilir? Atatürk burada ne anlatıyor olabilir? Bu resimde gördüğünüz sizce kim olabilir?” vb. * Çocuklarla Atatürk’ün hayatı ile ilgili sohbet edilir. * 1881 yılında Selanik’te doğduğu, Zübeyde Hanım ile Ali Rıza Bey’in oğlu olduğu ve asker olarak yetiştiği, vatanımızı düşmanlardan kurtarmak için var gücü ile çalıştığı anlatılır. * Büyük bir Atatürk resmi çelenk şeklindeki fon kartonuna yapıştırılır. * Atatürk çelengi artık materyaller ile süslenir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Atatürk kimdir? * Nerede doğmuştur? * Atatürk için neden tören yaparız? * Atatürk bizim için neden önemlidir? * Atatürk’ün çocukluğu ile ilgili ne biliyoruz? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **TEMİZLİK ZAMANI**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.4. Üç veya daha fazla sözcüklü cümleler kurar.  31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.  31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.  **Sosyal-Duygusal Gelişim**  25-30.4. Basit kurallara uyar.  31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır. |
| **MATERYAL** | Kuklalar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Öğretmen çocuklara çalışma kitaplarını dağıtır. * Etkinlik sayfaları incelenir. * “Ali ne yapmış?” diye sorulur. * Çocukların yorumları dinlenir. * Öğretmen Ali’nin kuklasını alarak yapılması gerekenleri kukla üstünde gösterir. * Çocuklar da kuklalarını alarak aşamaları tekrarlarlar. * Çocuklarla bebek öykünmesi yapılır. “Acıktık söyleyelim, susadık söyleyelim. Altımız kirlendi söyleyelim.” yönergeleriyle, bebeklerin ihtiyaçlarını ağlayarak söylemek zorunda oldukları kavratılmaya çalışılır. * Sonra da kurallarına uygun tuvalete gitme draması yapılır. * Yardımsız ellerini yıkama becerilerinin geliştirilmesi provaları yapılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Tuvaletimiz gelince tuvalete gitmezsek ne olur? * Tuvaletin gelince neler yaparsın? * Tuvaletten sonra elimizi yıkamazsak ne olur? * Elimizi nasıl yıkamalıyız? * Sen evde elini nasıl yıkıyorsun? * Elini yıkarken yardım alıyor musun? * Yemekten önce ve sonra ne yapmalıyız? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 1- syf 19 |
| **UYARLAMA** |  |

**74. AYNI-FARKLI**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim**  25- 30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.  **Dil Gelişimi**  25-30.4. Üç veya daha fazla sözcüklü cümleler kurar.  **Sosyal-Duygusal Gelişim**  25-30.4. Basit kurallara uyar. |
| **MATERYAL** | Boya kalemleri |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocukların yan yana sıralanması sağlanır. * ‘Benim Yaptığımı Yap’ oyunu oynanır. * Yapılan hareketleri çocukların tekrar etmesi sağlanır. * Aynı hareketi yapan her çocuğun burnuna, yanağına tüylü bir obje ile dokunularak gıdıklanmaları sağlanır. * Çocuklara ‘Ben şimdi arkanızdan geçerek bazılarınıza dokunacağım.   Dokunduklarım benim yaptığım hareketi diğerleri benim yaptığımdan farklı bir hareket yapacak’ denir.   * Birkaç denemeden sonra oyun, yönergesi doğrultusunda oynanır. * Boya kalemleri alınır. * Öğretmen tahtaya bazı şekiller çizer. * Çocuklar da aynısını kağıtlarına çizmeyi denerler. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Size dokunduğum şey neydi? * Dokunduğumda ne hissettiniz? * Hangi eşyalarımız tüylü? * Sınıfımızda tüylü oyuncaklar var mı? * Tüylü şeyler yumuşak mıdır sert midir? * Benim yaptığımın aynısını yaparken zorlandınız mı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **ACI TATLI**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.4. Üç veya daha fazla sözcüklü cümleler kurar.  31-36.1. Neden sonuç ilişkisi kurar.  31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sıralar. |
| **MATERYAL** | Kraft kâğıdı, acı ve tatlı besinlerin olduğu resimler, çocuk sayısı kadar limonlu şeker, limon, elma |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Kraft kâğıdının ortasına çizgi çizilerek iki bölüme ayrılır. * Acı ve tatlı yiyeceklerin resimlerinin olduğu kartlar hazırlanır. * Kartlar masanın üzerine karışık olarak bırakılır. * Çocuklar bir süre kartları inceler ve resimler hakkında konuşurlar. * Kartlardaki yiyecekleri tanımlarlar. * Acı ve tatlı yiyecekleri gruplarlar. * Daha önce acı yiyen olup olmadığı sorularak çocukların düşüncelerini söylemeleri sağlanır. * Tadı acı olan besinlerin kartları kraft kâğıdının, bir bölümüne tatlı olanlar diğer bölüme yapıştırılarak poster hazırlanır. * Çocuklara limonlu şeker dağıtılır. * Yiyeceklerin korunması deneyi yapılır. * Elma ortasından ikiye bölünür. Bölünen parçaların birine limon suyu sürülür. * Ara sıra gözlemlenerek değişimler incelenir. * Bir müddet sonra limon sürülmüş elma parçasının daha taze kaldığı görülür. * Çocuklarla sebepleri üstüne konuşulur. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Çocukların şekerleri bütün olarak yutmamaları hatırlatılmalıdır. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Tatları nasıl anlıyoruz? * Tadı acı olan neler biliyorsun? * Tadı tatlı olanlar neler biliyorsun? * Daha önce hiç acı yedin mi? Acı yiyince kendini nasıl hissettin? * Limonlu şekerin tadı nasıldı? * En sevdiğin tatlı hangisi? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | * Okul Öncesi Antolojisi s: 120 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **İPLE OYNAYALIM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Kaba Motor Gelişim Alanı**  25-30.5. Düz bir hat üzerinde geriye doğru yürür.  31-36.1. Parmak uçlarında birkaç adım atar.  31-36.3. Belirli bir uzaklığı (ortalama 15-20 cm) atlayarak geçer.  31-36.9. Tek ayak üstünde sıçrar.  **Sosyal-Duygusal Gelişim Alanı**  31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder. |
| **MATERYAL** | Yeterli miktarda ip |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara biraz süre verilir. * Çocuklar ikili eş olurlar ve sıraya geçerler. Her çifte bir ip verilir. * Çocuklar ipin iki ucundan tutup, yürümeye başlarlar. * Çeşitli yönergeler verilir.   *Hızlı-yavaş, topuk üzerinde, parmak ucunda, sıçrama ve durma, tek ayak üstünde sıçrama, çift ayak üzerinde belli mesafe sıçrayarak gitme vb.*   * Müzik açılır ve tüm çocuklar ipin ucunu bırakmadan dans ederler. * Müzik süresince yönergeler verilir. *İplerin ucunu bırakmadan yere kadar indirin, yukarıya kaldırın, ipin altından geçin vb.* * Müzik kapatılır ve gruplara ipi yere düz bir şekilde koymaları söylenir.. * Çocuklardan grupları bozmadan verilen yönergeleri uygulamalarını istenir:   *“İp üzerinden ileri, adımlayarak yürüyelim. İp üzerinden geri adımlayarak yürüyelim. İpin üzerinden çift ayakla sıçrayarak yürüyelim. İpin üzerinden yan yan yürüyelim.”* |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Çocukların geri geri yürürken ortam güvenli hale getirilir ve dikkatli olmaları istenir. |
| **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? * Dans etmeyi sever misin? * Hangi yürüyüş tarzı en kolaydı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **SAKLAMBAÇ**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.4. Üç veya daha fazla sözcüklü cümleler kurar.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler. |
| **MATERYAL** |  |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * “Ebe ebe gel bize / Uzaktan vur elimize / Eğer vuramaz isen / Ebesin gene ebe” tekerlemesi ile oyuna başlanır. * Bir ebe seçilir. Ebe oyun alanının önceden belirlenmiş bir yerinde durur, gözlerini kapatır. Burası ebenin kalesidir. * Çocuklar saklanırlar. Ebe yavaş yavaş 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 yanar. * Ebe aramak için kaleden uzaklaştığında, saklanan çocuklar ortaya çıkıp, ebeden önce kaleye ulaşarak "sobe" yapmaya çalışırlar. * Ebe tarafından bulunarak yanmış olan çocuklardan öğretmen yeni bir ebe seçer. Oyun yeni ebeyle sürer. * Çalışma sayfaları incelenir. * Sorular sorulur. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Oyun çocukların dağılmalarını önlemek amacıyla kapalı bir alanda oynanmalıdır. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzun adı neydi? * Ebenin görevi neydi? * Oyuncular neden saklandı? * Ebe kaça kadar saydı? * Yeni ebeyi nasıl seçtik? * Daha önce saklambaç oyunu oynadın mı? * Oyun sırasında neler hissettin? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 1- s. 20 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **BAZEN MUTLU, BAZEN ÜZGÜN**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.  25-30.7. “Hepsi” ve “biri” ifadelerine uygun tepki verir.  **Sosyal-Duygusal Gelişim**  31-36.3. İsteklerinin ertelenmesini kabul eder. |
| **MATERYAL** | Fon kartonu, mutlu ve üzgün yüz ifadesi kartları |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Fon kartonu çizgiyle iki bölüme ayrılır. * Bir bölüme mutlu yüz ifadesi yapıştırılır. Diğer bölüme üzgün yüz ifadesi yapıştırılır. * Çocukların isimlerinin yazılı olduğu kâğıtlar dağıtılır. * Bu gün okula geldiklerinde kendilerini nasıl hissettikleri sorulur. * Kendini mutlu hisseden çocuk ismini mutlu bölüme, üzgün hisseden çocuk üzgün bölüme yapıştırır. * Çocuklar neden böyle hissettiklerini söyler. * Kartona mutlu ve üzgün yüz ifadeleri çizilir. * Mutlu yüz kartı sınıfın bir köşesine üzgün yüz kartı diğer köşeye yapıştırılır. * Çocuklara çeşitli yönergeler verilir. (*Dondurma yedin. Evdeki vazoyu kırdın. Çok sevdiğin bir oyuncağı kaybettin. Annen en sevdiğin yemeği yapmış. Annen o gün parka gidemeyeceğinizi söyledi vb.)* * Çocuklar bu yönergelerde ne hissederlerse o duygu kartının olduğu yöne doğru koşarlar. * Farklı duygu kartına giden çocuk nedenini açıklar, neden böyle hissettiğini söyler. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Seni mutlu eden şeyler neler? * Ne olunca üzülürsün? * Mutlu olduğunu başkalarına nasıl hissettirirsin? * Üzüldüğünü nasıl belli edersin? * Mutlu ve üzgün olmak dışında başka duygular hisseder miyiz? * Bugün okula gelirken kendini nasıl hissettin? * Üzgün bir insana nasıl davranmalıyız? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **YAKIN - UZAK**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal - Duygusal Gelişim**  31-36.1. Yaşıtlarıyla beraber oyun oynar.  31-36.4. Grupla şarkı söyler / dans eder.  **Bilişsel Gelişim Alanı**  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler. |
| **MATERYAL** | Hareketli bir müzik |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * “İki uzun kulağım   Bir fısıltıyı duyar  Keskin sivri dişlerim  Küçük bir kuyruğum var  Haydi haydi biliniz  Çok kolay bir adım var  Bilemezseniz adımı  Darılırım çocuklar” şarkısı söylenilir.   * Öğretmen hareketli bir müzik açar. * Çocuklarla serbest dans edilir. * Müzik bittiğinde öğretmen bir çocuk adı söyler. * Adı söylenen çocuk en yakınındaki ve en uzağındaki çocuğun adını söyler. * “Tavşanlar Yarışıyor” oyunu oynanır. * Oyun için dört çocuk seçilir ve yan yana dizilmeleri istenir. * Öğretmen bir hedef noktası belirler ve kısa bir süre başlatır. * Çocuklar tavşan yürüyüşü yaparak hedefe doğru ilerlerler. * Süre bittiğinde hedefe en yakın olan çocuk kazanmış olur. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzda hangi hayvan vardı? * Tavşan gibi yürümek kolay mı? * Yakında ve uzakta oturan akrabalarınız var mı? * Sevdiğiniz şeylerin yakınında olmak mı iyidir, uzağında olmak mı? * En hızlı tavşan yürüyüşünü kim yaptı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Okul Öncesi Antolojisi s: 107 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **AÇIK MI KAPALI MI?**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Kaba Motor Gelişim Alanı**  31-36.7. Alçak engellerin üstünden atlar.  **Bilişsel Gelişim Alanı**  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.  **Sosyal Duygusal Gelişim Alanı**  31-36.1. Yaşıtlarıyla birlikte oyun oynar. |
| **MATERYAL** | İki adet kutu, iki adet kitap, minder |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sınıfa iki kutu getirilir. * Sınıf kitaplığından iki kitap seçilir. * Oyunda kullanılmak üzere iki minder seçilir. * Sınıf iki gruba ayrılır. Gruplar arka arkaya sıra olurlar. * Kutu, minder ve kitaplarla sınıfın geniş bir alanına iki adet engelli yol kurulur. * Başlangıç noktasına açık kutu, biraz ileriye kapalı bir kitap, son olarak minder koyulur. * Her gruptan bir çocuk engelli yolun önüne gelir. * Süre başladığında çocuklar kapalı kutuyu açarlar. * Kutunun üzerinden atlayıp kapalı kitabı açarlar. Minderin üzerinden atlayıp dönüşe geçerler. * Dönüşte tekrar minderden atlayıp açık kitabı kapatırlar. * Açık kutuyu kapatırlar ve bitişe ulaşan ilk çocuk oyunun galibi olur. * Sırayla çocuklar engelli yolu tamamlarlar. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Sınıfa kaç kutu getirdik? * Oyunda kaç kitap kullandık? * Oyun sırasında kutuları ve kitapları nasıl düzenledik? * Oyun oynarken kendini nasıl hissettin? * Oyunumuza bir engel daha ekleseydik bu ne olabilirdi? * Çevremizde açıp kapatabileceğimiz neler görüyorsun? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **ÇUF ÇUF TREN**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **İnce Motor Gelişim Alanı**  25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturulur.  25-30.3. Nesneleri belirli bir hat üzerine yan yana dizer.  **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.3. Söylenen rengi gösterir.  25-30.4 Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir. |
| **MATERYAL** | Oyun hamuru |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * “Düdük çalar ince ince   Yolcular binince  Gidiyor çufu çufu çuf  Uzaklarda gözü  Git güle güle  Gel güle güle  Çok bekletme bizi.” Şarkısı söylenir.  Öğretmen çocuklara “Ben bir trenin lokomotifiyim, vagonlarımı arıyorum” der.   * Çocuklar öğretmenin arkasında sıra olur ve sınıfın içinde tur atılır. * Çalışma kitabındaki tren resmi çocuklarla beraber incelenir. * Vagonların renkleri söylenir. * Çocuklara oyun hamurları dağıtılır. * Oyun hamuruna küçük kare biçiminde şekil verilir. * Trenin vagonları oluşturulur ve birbirinin ardına sıralanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Oynanan hamurun kaliteli malzemeden olması ve sonrasında ellerini yıkamalarına özen gösterilmelidir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Hamurdan başka neler yapılabilir? * Hamur sert mi, yumuşak mı? * Trenleri sever misin? * Hiç tren gördün mü? * Trenler nasıl ses çıkarır? * Trenler neyin üstünde gider? * Trenleri kim kullanır? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 1- syf 21 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **KÖREBE**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal-Duygusal Gelişim**  31-36.1. Yaşıtlarıyla birlikte oyun oy**nar.**  **Bilişsel Gelişim**  25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar. |
| **MATERYAL** | Tebeşir, eşarp |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sayışarak bir ebe seçilir. * Ebenin gözleri bir eşarpla bağlanır. * Ebeye ne hissettiği sorulur. * Diğer çocuklar ellerini birer çift lego verilir. * Oyun sırasında bunları birbirine vurarak ses çıkarır ve yerlerini beli eder. Ebeyi kendilerine doğru çağırırlar. * Ebenin görevi, sesin geldiği yöne doğru gitmek ve arkadaşlarına dokunmaktır. * Dokunursa ebelikten kurtulur, dokunulan çocuk ebe olur. * Öğretmen küçük yönlendirmeler yapabilir. * Oyun çocukların ilgisine göre devam ettirilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Ortamdaki tehlike yaratabilecek unsurlar çıkarılmalıdır. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzun adı neydi? * Ebenin gözlerini ne ile kapattık? * Oyuncuların ellerindeki legolar ne ise yaradı? * Ebe gözleri kapalıyken neler hissetti? * Sesleri hangi organımızla duyarız? * Oyunu adı neden körebe olmuş olabilir? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **SADECE**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.  25-30-6. Basit cümlelerde edatları kullanır.  **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.3. Rengi söylenen nesneyi gösterir. |
| **MATERYAL** |  |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * ‘Sadece’ oyunu oynanacağı bilgisi verilerek herkesin kıyafetindeki renkler incelenir. * Çocukların “Benim” sözü içeren cümleler kurması desteklenir. Ör: “Benim kıyafetim mavi”… * Bir öğrenci ebe olur ve çizginin üzerinde durur. * Diğerleri karşısında sıralanırlar. * Oyuncular seslenir: "Ebe seni tutabilir miyiz ?" * Ebe renklerden birini seçerek şart cümlesini söyler.  *"Sadece beyazlar"* * Kıyafetinde beyaz renk olanlar ebeyi tutmak için koşarlar. * Hangisi önce ebeye dokunursa o yeni ebe olur ve oyuna böylece devam edilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Bu oyunda hangi renkler vardı? * Kimler ebe oldu? * Ebe sizin renginizi söylediğinde ne hissettiniz? * Oyun zor muydu, kolay mı? * Oyunu sevdiniz mi? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **AĞIR - HAFİF**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim**  31-36.1. Neden sonuç ilişkisi kurar.  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.  31-36.6. İki nesneyi belirli bir özelliğe göre sıralar. |
| **MATERYAL** | Farklı ağırlıkta nesneler |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Tüy, pamuk, kalem, kitap, kâğıt, oyuncak araba, gibi farklı ağırlıktaki nesneler yere dağınık bir şekilde konur. * Çocuklardan bu nesneleri, üfleyerek hareket ettirmeleri istenir. Hangi nesnelerin daha kolay ya da daha zor hareket ettiği, hangi nesnelerin ise hareket etmediği konuşulur. Nedenleri ile ilgili sohbet edilir. * Sınıftaki herhangi bir ağır nesne kaldırılmaya çalışılır. Kaldırmakta neden zorlanıldığı sorulur. * Bir otomobili ya da bir evi kaldırıp kaldıramayacakları hakkında konuşulur. * Başka hangi nesnelerin ağır olabileceği tartışılır. Çocuklar sınıftaki iki nesneyi ellerine alırlar. Elleriyle tartar ve hangisinin ağır olduğunu söylerler. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Sınıftaki nesnelerin ağırlıklarını nasıl anladık? * Üfleyerek nesneleri hareket ettirebilmek hoşunuza gitti mi? * Hangi nesneler çok hafifti? * Hangi nesneler çok ağırdı? * Daha önce kaldırmakta zorlandığın şeyler nelerdi? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **ENGELLİ PARKUR**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **İnce Motor Gelişim**  25-30.4. Dört-beş küpten kule yapar.  **Kaba Motor Gelişim**  25-30.2. Topu hedefe atar.  **Sosyal Duygusal Gelişim**  25-30.4 Basit kurallara uyar. |
| **MATERYAL** | Masalar, minderler, toplar, küpler |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Öğretmen çocuklar için bir parkur oluşturur. * Oyun kuralları açıklanır. Çocuklar sırayla parkurda yarışır. * Masa ve minderler kullanılarak engeller oluşturulur. Çocuklar masaların altından geçer, minderlerin üstünden zıplar. * Engelden geçen çocuk küplerden beş katlı kule yapar. * Kule yapan çocuk belli bir mesafeden sepete top atar. * Sepete top atan çocuk parkuru başarıyla tamamlamış olur. * Çocuklar performanslarını değerlendirirler. * Parkuru tamamlarken neleri yapabildiklerini neleri yapamadıklarını konuşurlar. * Çalışma sayfaları incelenir. * Kuleye top atıldığında ne olduğu sorulur. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Çocukların masaların altından geçerken dikkatli olmaları belirtilir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Topu hedefe atmak zor mu? * Topla hangi oyunlar oynanabilir? * Kule yapmayı seviyor musun? * Hiç kule gördün mü? * En zor engel hangisi? * Parkurda hangi aşamaları yapmakta başarılıydın? * Sen parkura bir engel ekleseydin nasıl bir engel olurdu? * Yapamadığın şeyler olunca kendini nasıl hissediyorsun? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 1- syf 22 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **ŞEKİL AVI**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  **Kaba Motor Gelişim**  31-36.6. Koşarken durup yerdeki nesneyi alıp koşmaya devam eder.  **Sosyal Duygusal Gelişim**  25-30.4 Basit kurallara uyar. |
| **MATERYAL** | Çocuk sayısı kadar kırmızı daire ve kare, iki tane üzerine şekil yapıştırılmış kova, çocuk sayının yarısı kadar daire ve kare şeklinde kolye |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sayışma yapılarak çocuklar iki gruba ayrılırlar. * Bir grup daire diğer grup kare grubu olur. * Birinci gruptaki öğrencilerin boynuna ipe geçirilmiş olan daireler asılır. İkinci gruptakilerin boynuna ise ipe geçirilmiş kareler asılır. * Çocukların kolyeleri ile bir süre vakit geçirmeleri sağlanır. Boyunlarında asılı olan geometrik şekillerin adını söylerler. * Kaç kişinin daire şeklinde, kaç kişinin kare şeklinde kolye taktığı sayılarak söylenir. * Kare ve daire şekilleri yere dağınık bir şekilde atılır. * Sınıfın bir köşesine de üzerine daire ve kare şekillerinin yapıştırıldığı kovalar koyulur. * Müzik açılır, daire grubu yerdeki daireleri, kare grubu yerdeki kareleri toplayarak üzerinde daire ve kare resimleri bulunan sepete atarlar. * Yerdeki şekilleri ilk bitiren grup alkışlanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Etkinliğimizde grupları nasıl belirledik? * Kaç geometrik şekille etkinliğimizi gerçekleştirdik? * Yerdeki geometrik şekillerle boynumuzdaki kolyeler arasında nasıl bir bağlantı vardı? * Başka hangi malzemeleri oyumuza katabilirdik? * Sınıfımızda daire şekline benzeyen neler var? * Sınıfımızda kare şekline benzeyen neler var? * Boynundaki kolyeyi ne yapmak isterdin? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **BAY MİKROP**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal Duygusal Gelişim**  25-30.4 Basit kurallara uyar. |
| **MATERYAL** | Derin kaplar, su, kalıp sabunlar ve karabiber, büyüteçler, krem |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sınıfa derin kaplar, kalıp sabunlar, su ve karabiber getirilir. * Çocuklar malzemeleri bir süre inceler. * Malzemelerle neler yapılabileceği sorulur ve çocukların cevapları alınır. * Malzemelerin birbirleriyle ne ilgisi olabileceği sorgulanır. * Kapların yarısına kadar su doldurulur. * Suyun içine biraz karabiber eklenir. * Çocuklar büyüteçlerini kullanarak karabiberin suyun üzerindeki hareketlerini inceler ve tartışırlar. * Her grup bir kalıp sabunu dik olarak kabın içine batırır ve tekrar gözlem yaparlar. * Kalıp sabunun suya girmesi ile birlikte karabiberler sabundan uzaklaşır. Çocuklarla bunun nedenleri hakkında konuşulur. * Çocuklar iki gruba ayrılır. İlk grubun eline krem sürülür ardından çocuklar ellerine bir miktar karabiber alır ve iyice ovuştururlar. * Elleri temiz olan arkadaşları ile el ele tutuşarak 1’den 5’e kadar sayarlar. El ele tutuşarak üç kez zıplarlar vb. * Çalışmanın ardından çocuklar ellerini incelerler. Temiz elli çocukların ellerine karabiber bulaştığına dikkat çekilir. * Çocuklara mikroplardan nasıl arındırılacağı sorulur. * Çocuklar sabunla ellerini yıkar ve kurular. * Temiz eller incelenir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Karabiberin tehlike yaratmaması için öğretmen denetiminde kullanılmalıdır. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Deneyimizde hangi malzemeleri kullandık? * Karabiberi günlük hayatımızda başka nerelerde kullanırız? * Karabiberin adı neden karabiber olmuş? * Mikroplar nasıl bulaşıyor? * Sabun mikroplardan kurtulmak için yeterli mi? * Mikropları gözlerimizle görebilir miyiz? * Mikroplar ne kadar küçük olabilir? * Temizlenmek için neler kullanırız? * Ellerimizi neden sık sık yıkamalıyız? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **TEMİZLİK NE GÜZEL**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim Alanı**  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.  31-36.4. Yakın geçmişteki olayları hatırlar.  **Dil Gelişim Alanı**  31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır. |
| **MATERYAL** | Duyu organlarının resimleri |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara duyu organlarının resimleri gösterilir ve hep birlikte görevleri konuşulur. * Eller kirletilerek sınıfa gelinir ve çocukların fark etmesi sağlanır. * Kirliliği fark eden çocuklarla temizliğin önemi, neden temizlik yapılması gerektiği, nerelerin ve nelerin temiz olması gerektiği tartışılır. * Verilen cevaplar doğrultusunda evde, sokakta, doğada, okulda, sınıfta, işyerlerinde ve yaşadığımız tüm mekânlarda temizliğin ne kadar önemli olduğu hakkında sohbet edilir. * Çocuklarla kirli ve temiz kavramları ile ilgili sohbet edilir ve temizlik için nelerin gerekli olduğu sorulur. Kirli giyecek ve eşyanın olumsuz etkilerinden bahsedilir. * ‘Sağlıklı Yaşa’ adlı şarkı öğrenilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Ellerime ne olmuş olabilir? * Ellerim böyleyken ne yapamam? * Temizlik neden önemliydi? * Temizlik için hangi malzemeleri kullanırız? * Ellerimizi ne zaman yıkamamız gerekir? * Ellerimizi yıkamazsak ne olur? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | “Okul Öncesi Antolojisi” s.83  “Şarkılarla ve Oyunlarla Öğrenelim” CD’si |
| **UYARLAMA** |  |

1. **HAMURDAN ŞEKİLLER**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **İnce Motor Gelişim**  25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.  **Dil Gelişim Alanı**  25-30.5. Basit cümlelerle zamirleri kullanır.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar. |
| **MATERYAL** | Oyun hamurları |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Öğretmen çocuklara oyun hamuru dağıtılarak daire ve kare şekilleri oluşturulmaları istenir. * Sınıfın çeşitli yerlerine kartona çizilmiş daire ve kare şekilleri saklanır. * Çocuklar şekilleri arayıp bulurlar. * Bulanlara ödül olarak yıldız verilir. * Çocuklar halka şeklinde otururlar. “Horoz” adlı parmak oyunu oynanır. * “Bu benim horozum   Bu da tavuğum  Bunlar da civcivlerim  Bunların hepsi de benim  Bahçemdeki kümesimde yaşıyorlar  Sabahları horozumun ötüşüyle uyanırım  Tavuğumun yumurtasını alırım  Annem pişirir, ben yerim”   * Parmak oyununda geçen olay çocuklara rol verilerek canlandırılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Oyun hamurundan sonra çocukların ellerini yıkamaları gerektiği belirtilir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyun hamuru yumuşak mı? * Oyun hamuruna benzeyen başka hangi malzemeler var? * Oyun hamurundan neler yapmayı seviyorsun? * Daha önce hiç horoz ya da tavuk gördün mü? * Yumurtadan neler yapılabilir? * Daire ve kare şekillerinin benzerlerini nerelerde görürüz? * Yumurtanın şekli neye benzer? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 1- syf 23 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **KÖPÜK KÖPÜK**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **İnce Motor Gelişim Alanı**  25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.  31-36.1. Modele bakarak yuvarlak çizgi çizer.  **Bilişsel Gelişim Alanı**  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.  31-36.7. Basit ritim kalıplarını tekrar eder. |
| **MATERYAL** | Naylon, tıraş köpüğü, tahta ve kalemi |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Masalara naylonlar serilir. Çocuklara naylon zemini keşfetme süresi tanınır. * Naylon zeminde elleri masaya vurarak ve naylonu buruşturarak çıkarılan sesler dinlenir. * Ses, ritim konularında konuşulur. Elleri birbirine vurarak ses denemeleri yapılır. * Tıraş köpüğü çocuklara tanıtılır. Malzemeyle neler yapılabileceği hakkında sorgulama başlatılır. * Her çocuğun önüne bir miktar köpük sıkılır ve serbest olarak çalışmaları sağlanır. * Köpükler azalınca tekrar sıkılır ve tahtaya yazılan daire, düz çizgi, eğri çizgi, ince-kalın çizgi vb kavramlar köpük ile çalışılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | * Tıraş köpüğüne karşı alerjisi ya da cildi hassas olan çocuklara göz önünde bulundurulmalıdır. * Tıraş köpüğü uygulamasından sonra ellerin ve kıyafetlerin temizliğine dikkat edilmelidir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Tıraş köpüğü sert bir malzeme miydi? * Köpük ile resim yapmak ne hissettirdi? * Etkinlikten keyif aldınız mı? * Köpükle hangi şekilleri oluşturdunuz? * Kalemle mi köpükle mi yazmak daha kolaydı? * Kaç tane şekil çizdiniz? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **DOĞRU BİR YOL**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Kaba Motor Gelişim**  31-36.3. Belirli bir uzaklığı (ortalama 15-20 cm.) atlayarak geçer.  **Bilişsel Gelişim**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir. |
| **MATERYAL** | Çocuk sayısı kadar üzerinde daire ve kare şekillerinin çizildiği kartlar, şekil yolunu oluşturmak için şekil kartları, sandalye/minder |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklar eşit sayıda iki gruba ayrılır. * Her iki grup için daire ve kare şekillerinin karışık olarak dizildiği iki yol hazırlanır. * İçine, çocuk sayısı kadar üzerinde daire veya kare şekillerinin karışık olduğu kartların yer aldığı torba çocuklara gösterilir. * Her iki gruptan öğrenciler gelip torbadan bir kart çeker. * Her iki çocuğa da hangi yolu kullanacağı söylenir ve düdük sesi ile oyun başlatılır. * Kartta hangi şekil varsa yazıyorsa sadece o şekle basarak yolu tamamlarlar. * Sınıf içinden o şekle benzeyen bir nesne getirerek gruplarının sepetine koyarlar. * Her iki gruptaki tüm çocuklar kart çekip yürüdükten sonra her iki grubun sepetlerindeki nesneler ritmik olarak çocuklarla birlikte sayılır. * Sepetinde daha çok nesne bulunan grup alkışlanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Hangi grupta yer aldınız? * Grubunuzla yarışırken problem yaşadınız mı? * Oyunda sizi zorlayan bir bölüm oldu mu? * Torbadan ne çıkacağını düşündünüz? * Oyunu tekrarlamak ister miydiniz? * Daire şekline benzeyen neler biliyorsunuz? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **HOPLAYA ZIPLAYA**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Bilişsel Gelişim**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.  **Kaba Motor Gelişim**  31-36.9. Tek ayak üstünde sıçrar. |
| **MATERYAL** | İp, renkli fon kartonlarından kesilmiş meyve resimleri, sepet, müzik |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Renkli fon kartonlarından farklı meyve resimleri kesilir. * İki metre uzunluğundaki ipe 10 cm aralıklarla meyveler bantla yapıştırılarak asılır. * Sınıfa dört tane plastik sepet getirilir. * Sepetlerin üzerine ipte asılı olan meyvelerin eşleri yapıştırılır. * Çocukların malzemelerle bir süre vakit geçirmeleri sağlanır. * Öğretmen ve bir yetişkin ipi öğrencilerin boylarını dikkate alarak belli yükseklikte (öğrencilerin zıplama mesafelerini dikkate alarak) yukarı kaldırır. * Müzik açılır ve öğrenciler önce çift ayak sonra tek ayak zıplayarak meyveleri tek tek toplamaya başlar ve topladığı meyveleri eşleri olan meyve resminin bulunduğu sepete atar. * Müzik sona erdiğinde, en çok meyve toplayan çocuk alkışlanır. * Sepetlerin içindeki meyve resimleri kullanılarak meyveler panosu yapılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Zıplarken dengelerini kaybetme olasılığını göz önünde bulundurarak çevre güvenli hâle getirilmelidir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Etkinliğimizde hangi malzemeleri kullandık? * Meyveler neye asılmıştı? * Meyveleri nasıl topladık? * Kaç tane meyve topladın? * Topladığımız meyveleri nerede topladık? * Hangi meyveyi hangi sepete koyacağımızı nasıl anladık? * Daha önce meyve topladın mı? * En sevdiğin meyve nedir? * En çok meyveyi hangi arkadaşımız topladı? * İp daha yukarda olsaydı meyveleri nasıl toplayabilirdik? * Zıplarken kendini nasıl hissettin? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **HEPSİ-BİRİ**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  25-30.7 “Hepsi ve “biri” ifadelerine uygun tepki verir.  **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.3 Söylenen rengi gösterir.  **Sosyal-Duygusal Gelişim Alanı**  31-36.4. Grupla şarkı söyler /dans eder. |
| **MATERYAL** | Kırmızı ve sarı renk boyalar, Boya kalemleri, sepet, yapıştırıcı, renkli ipler |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sınıfta iki kenar belirlenir. * Bir kenara kırmızı, diğer kenara sarı daire asılır. * Çocuklar ortada toplanır, müzik açılır ve serbest dans ederler. * Müzik durunca öğretmenin yönergesine göre sarı ya da kırmızı dairenin yanına koşulur * Çocuklardan sınıfın içindeki sarı renkli oyuncakları toplamaları ve bir sarı köşesi oluşturmaları istenir. * Çocuklar köşeyi incelerler. * Boya kalemleri, pastel boyaları masada karıştırılır. * Çocuklardan sadece sarı renkte olanları ayırmaları istenir. * Seçilen boyalar ayrı bir sepete koyulur. * ‘Sarı Gül’ hikâyesi okunur. * Çalışma kitabındaki ilgili sayfa yapılır. * Muzların biri, elmaların hepsi boyanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Oyun hamurundan sonra çocukların ellerini yıkamaları gerektiği belirtilir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Etrafımıza bakınca sarı renkte neler görürüz? * Sarı renkte olan meyve var mıdır? * Sarı boya kalemi ile neleri boyayabiliriz? * Sarı köşemize neler ekleyebiliriz? * Elmaların kaç tanesini boyadık? * Muzların kaç tanesini boyadık? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 1- syf 24  Okul Öncesi Antolojisi s: 149 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **RENGİM SARI**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.6. Basit cümlelerde edatları kullanır.  31-36.1. İki basit cümleyi birleştirir.  **Bilişsel Gelişim**  25.30-3. Rengi söylenen nesneyi gösterir. |
| **MATERYAL** | Boş oyun hamuru kutusu, sulu boya fırçası, guaj boya |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklara boş oyun hamuru kutuları ve sulu boya fırçaları verilir. * Çocuklar sarı renkli guaj boyalarını oyun hamuru kutularının içine dökerler. * Az miktarda su ekleyerek fırçaları yardımı ile karıştırıp etkinlikte kullanacakları boyayı hazırlarlar. * Resim kâğıtları verilir. * Çocuklar ellerini boyarlar ve resim kâğıdına el baskısı yaparlar. * El baskıları kuruması için masanın üzerinde bırakılır. * Çocuklar çember olur otururlar. * “Sarı ” isimli şiir öğretilir.   *“Ben rengimi güneşten*  *Adımı çiçekten aldım*  *Ayva, papatya, limon*  *Bal gibi de sarıyım”*   * Çocuklar kuruyan el baskılarını incelerler. * Etkinlikler çocukların boylarına uygun olarak sınıfa asılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Guaj boyasına neden su kattık? * Ayaklarımızla baskı çalışması yapabilir miydik? * El baskılarını neye benzetiyorsun? * Sergilenen çalışmalardan hangilerini beğendin? * Sarı rengi nerelerden hatırlıyorsun? * Şiiri öğrenmek kolay mıydı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Okul Öncesi Antolojisi s 18 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **KATLA BAKALIM**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **İnce Motor Gelişim Alanı**  31-36.3. Katlamalar yapar.    **Bilişsel Gelişim**  25-30.1. Tek basamaklı sayıları art arda söyler.  31-36.1. Neden- sonuç ilişkisi kurar.  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler. |
| **MATERYAL** | Uzun ve kısa kağıtlar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Her öğrenciye birer uzun ve kısa kâğıt dağıtılır. Kâğıtların boyutsal farklılıklarını fark etmeleri sağlanır. * Kâğıtlarla ne yapılacağı ile ilgili sorgulama başlatılır. * ‘Bir kâğıdı en fazla ne kadar katlayabiliriz? sorusu sorularak, çocukların düşünmesi sağlanır. * Çocukların tahmini cevapları alınır. * Çocukların uzun ve kısa kâğıdı sayarak katlamaları için yönerge verilir. * Etkinlik bitiminde çalışmanın nedenleri ve sonuçları ile ilgili sohbet edilir. * Kaç kere katlayabildiklerine dikkat çekilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Tahmin sonucun neydi? * Gerçek sonuç ne çıktı? * Deneyerek öğrenmek keyifli mi? * Başka neleri katlarız? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **EBE TURA**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişim Alanı**  25-30.7 “Hepsi ve “biri” ifadelerine uygun tepki verir.  **Bilişsel Gelişim Alanı**  25-30.4. Art arda verilen üç yönergeyi yerine getirir. |
| **MATERYAL** |  |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Öğretmen oyunun kurallarını açıklar. * “Ebe sayarken yürüyerek ilerleyecek, ebe arkasını döndüğünde hareketsiz duracaksınız. Ebeye yeterince yaklaşınca dokunmaya çalışacaksınız” şeklinde üç yönerge verir. * Ebe bir duvara yüzünü döner. Diğer öğrenciler karşı duvarda yan yana sıralanır. * Ebe "Ebe tura 1-2-3 " diyerek elleriyle duvara vurur ve aniden arkasına dönüp arkadaşlarına bakar. * Arkada sıralanmış olan çocukların bu süre içerisinde ebeye görünmeden yaklaşmaları ve ebe bakınca hareketsiz durmaları gerekmektedir. * Ebe kimi hareket ederken görürse o başlangıç çizgisine döner. Oyuncular hareket ederken yakalanmadan ebeye yaklaşmaya çalışırlar. * Bu şekilde ebeye yaklaşan çocuk ebeye dokunur ve öğrencilerin tümü başlangıç çizgisine koşar. Koşarken yakalanan öğrenci ebe olur. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Koşmayı sever misin? * Koşmak ve yürümek arasındaki fark nedir? * Oyuna bir isim versek en uygun isim ne olur? * Ebe oldun mu? * Oyuncuların hepsi mi hareket etti, biri mi? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **NELER OLMUŞ?**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.  31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.  **Bilişsel Gelişim**  31-36.1. Neden sonuç ilişkisi kurar. |
| **MATERYAL** | Olay sıralaması kartları |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Çocuklarla birlikte parmak oyunu oynanır. * Bir balık varmış   Başparmak tutmuş *(Başparmak havaya kaldırılır.)*  İşaret parmağı kesmiş *(İşaret parmağı havaya kaldırılır.)*  Orta parmak pişirmiş(*Orta parmak havaya kaldırılır.)*  Yüzük parmağı yemiş *(Yüzük parmağı havaya kaldırılır.)*  Serçe parmağı dışardan gelmiş *(Serçe parmağı havaya kaldırılır.)*  Hani bana hani bana demiş *(Parmak sallanır)*   * Zemine olay sırası kartları yerleştirilir. * Çocuklar kartları oluş sırasına göre sıralar. * Bir ebe seçilir. Ebe arkasını döner. * Sıralamadan bir kart çıkarılır. * Ebe döner ve eksik olan kartı bulmaya çalışır. Gönüllü olan bütün çocuklarla oyun oynanır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * İşaret etmek ne demektir? * Serçe , yüzük, baş nedir? * Parmaklara neden bu isim verilmiş olmalı? * Olay kartlarında anlatılan olay neydi? * Eksik olan kartı bulabildin mi? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 - syf 2  Okul Öncesi Antolojisi syf 25 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **İPLİ TOPLAR**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Kaba Motor Alanı**  25-30.2. Topu hedefe atar.  31-36.5. Kendisine doğru atılan topu yakalamak için kollarını uzatır.  **Dil Gelişim Alanı**  25-30.7 “Hepsi ve “biri” ifadelerine uygun tepki verir. |
| **MATERYAL** | Plastik lobutlar, değişik uzunlukta ipler, toplar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * “Beş mavi şişe sallanıyor   İçlerinden biri pat üştü yere  Dört mavi şişe sallanıyor” tekerlemesi söylenir.   * Oyuncuların baş seviyesinin üzerinde oyun alanına enlemesine ip gerilir. * Gergin olan ipe her çocuk için uçlarında top bağlı ipler asılır. * Top asılı ipler yer seviyesine yakın olmalı ve kolay sallanabilir olmalıdır. * İpli topların karşısına ise plastik lobutlar yerleştirilir. * Oyuncular ipli topları sallayarak lobutları devirmeye çalışırlar. * Tüm lobutlar devrildikten sonra tekrar dizilir ve oyun tekrar oynanır. * Lobutların hepsi devrildikten sonra onların yerine daha ağır olan nesneler yerleştirilir. Örn. içi lego dolu sepetler. Oyun tekrarlanır. * Oyunun değerlendirmesi yapılarak hangi turun daha kolay hangi turun daha zor olduğu tartışılır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Oyunumuzda hangi nesneleri kullandık? * Hedef olarak neleri kullandık? * Hedefleri vurmak için ne kullandık? * Lobutları mı yoksa içi dolu sepetleri devirirken mi çok zorlandınız? * Daha önce buna benzer bir oyun oynadınız mı? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **MÜZİK KUTUSU**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal-Duygusal Gelişim Alanı**  31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder.  **Bilişsel Gelişim Alanı**  31-36.7. Basit ritim kalıplarını tekrar eder. |
| **MATERYAL** | Müzik kutusu, müzik aletleri ve oyuncaklar |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sınıfa bir müzik kutusu getirilir. * Çocuklar müzik kutusunu incelerler. Müzik kutusundan çıkan sesi dinlerler. * Çocuklara oyunun kuralları anlatılır. * Bir öğrencinin gözleri eşarpla kapatılır. * Müzik kutusu diğer çocuklarla sınıfın bir yerine saklanır. * Gözleri kapatılan çocuğun gözleri açılır. * Çocuk müzik sesinin geldiği yöne doğru giderek müzik kutusunu bulur. * Müzik kutusunun yerini bulan çocuk ödül olarak müzik kutusunu öğretmeniyle birlikte saklar. * Diğer çocuklar da etkinliğe sırayla katılırlar. * Çocuklar sınıfta bulunan müzik aletlerinden ve oyuncaklardan istediklerini seçer ve orkestra kurarlar. * Birlikte karar verdikleri bir şarkıyı müzik aletleri eşliğinde söylerler. * Müzik aleti bulamayan çocuklara vücutlarının herhangi bir bölümünü kullanarak ritim tutmaları konusunda rehberlik edilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Müzik kutusu ne demek olabilir? * Hangi müzik aletlerinin adını biliyorsun? * Her müzik aleti aynı sesi mi çıkarır? * Daha önce müzik aleti çalmış mıydın? * Şarkı söyleyip müzik aleti çalarken neler hissettin? * Müzik kutusunun yerini nasıl buldun? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **İÇİNE-DIŞINA**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Kaba Motor Gelişimi**  31-36.3. Belli bir uzaklığı atlayarak geçer.  **Bilişsel Gelişim**  31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler. |
| **MATERYAL** | Çocuk sayısı kadar halka |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sınıfa çocuk sayısı kadar renkli çember getirilir. * Her çocuğun önüne bir çember koyulur. * Çemberler ile nasıl bir oyun oynanabileceği ile ilgili beyin fırtınası yapılır. * Oyun fikirleri dinlenir. * Müzik açılır, çemberler basmadan dans edilir. * Müzik durdurulduğunda her çocuk bir çemberin içine atlar, * Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda tekrar edilir. * Çocuklara çemberle ilgili başka bir oyun oynanacağı söylenir. * Oyunun kuralı anlatılır. * “İçeri” denilince çocuklar çemberin içine zıplar, “Dışarı” denilince çemberin dışına zıplanır. * Şaşırıp oyundan çıkan çocuklara hakem, gözcü vb. görevleri verilir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** |  |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Çember şeklinde bir materyalden neler üretebiliriz? * Çemberden neler yapabiliriz? * Oynadığımız oyunun adını ne olarak belirleyebiliriz? * Oyuna bir kural eklemek isteseydin bu ne olurdu? * Oyundan keyif aldınız mı? * Oyun oynarken tehlike yaratabilecek durumlar oluşabilir mi? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |

1. **MEYVE SEPETİ**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Dil Gelişimi**  25-30.1. Çoğul ekini kullanır.  25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.  31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.  **Bilişsel Gelişim**  31-36.1. Neden sonuç ilişkisi kurar.  **İnce Motor Gelişim**  25-30.3. Nesneleri belirli bir hat üzerine yan yana dizer. |
| **MATERYAL** | Meyve sepeti, limonlar, bardaklar, toz şeker |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Meyve sepetinin içine çeşitli meyveler koyularak sınıfa getirilir. * Sepetten çıkan meyveler yana yana dizilerek sayılır. * Dosya kâğıdına çizilmiş meyve resimleri verilir. (Bu resimlerin içi boş olmalıdır.) * Boyayarak resmi tamamlarlar. * Çocuklarla limonata yapılır. * Limonlar çocuklar tarafından sıkılır. * Her çocuk kendi karışımını bardağına ayarlayarak yapar. * Limonatalar içilir. Limonata yapım aşamaları hatırlanılır. * Çalışma sayfaları incelenir. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Limonlar yetişkin tarafından kesilir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Sınıfa hangi meyveler geldi? * En sevdiğin meyve hangisi? * Hangi meyveleri boyadın? * Limonata yaparken neler kullandık? * Limonatanın tadını sevdin mi? Neye benziyordu? * Hangi renk meyveler var? * Tadı acı olan meyve var mıdır? * Tadı ekşi olan meyveler hangileridir? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** | Cici Kitabım 2 - syf 3 |
| **UYARLAMA** |  |

1. **KEDİ - FARE**

**Yaş Grubu: 24+ Ay**

|  |  |
| --- | --- |
| **GELİŞİM GÖSTERGELERİ** | **Sosyal-Duygusal Gelişim Alanı**  31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder.  **Bilişsel Gelişim**  31-36.1. Neden sonuç ilişkisi kurar.  31-36.7. Basit ritim kalıplarını tekrar eder. |
| **MATERYAL** | Davul, kedi ve fare maskeleri |
| **ÖĞRENME SÜRECİ** | * Sınıf içinde serbest yürüme çalışmaları yapılır. * Davulla ritim tutulur. Çocukların çalınan ritimleri alkışla tekrar etmesi istenir. * Eller gibi ayaklarında da ritme uydurulması için ne yapılabileceği ile ilgili sorgulama başlatılır. * Çocuklar davulun ritmine göre grupta serbest yürürler. * Ritim hızlandıkça, çocuklar koşmaya başlarlar. * Ritim yavaşladıkça çocuklar da yavaşlar; iyice yavaşlayınca normal yürümeye başlarlar. * Çocuklara ritim kullanarak bir oyun oynanacağı ve oyunda bir kedi bir de fare olduğu söylenir. * Oyunun ne olabileceği ile ilgili tahminler alınır. * “Kedi Fare’yi Bul” oyunu oynanır. * Çocuklar arasından bir kedi seçilir. * Kedinin yüzü duvara döndürülür. Diğer çocuklardan biri fare olur. * Kedi seçilen fareyi bulmaya çalışır. Yaklaştığında çocuklar miyavlamaya başlar. * Uzaklaştığında sessiz kalırlar. Sesin yüksekliğine göre kedi fareyi bulmaya çalışır. |
| **GÜVENLİK ÖNLEMLERİ** | Koşarken dikkatli olunması belirtilir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;   * Davul dışında başka hangi müzik aletini kullanabiliriz? * Ritim hızlandığında koşmak dışında başka ne yapabiliriz? * Hızlanınca vücudumuzda ne gibi değişiklikler oluyor? * Oyunumuzdaki kahramanları değiştirseydik yerine hangilerini seçerdin? * Oyunun en çok neresi hoşunuza gitti? * Kedi nasıl yürüyordu? * Kedi neden fareyi kovalar? |
| **KULLANILAN KAYNAKLAR** |  |
| **UYARLAMA** |  |