

OKUL ÖNCESİ ETKİNLİKLERİ

OYNAYALIM EĞLENELİM

Gelişim Alanı	Sosyal Duygusal
Yeterlik Alanı	Kişiler Arası Beceriler
Kazanım/Hafta	Oyun oynarken amacının eğlenmek olduğunu fark eder. /26. Hafta
Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Süre	50 dk (Bir Etkinlik Saati)
Araç-Gereçler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Her öğrenci için bir pipet 2. 2 adet pinpon topu 3. 2 adet farklı renkte grafon kâğıdı 4. 2 adet plastik bardak
Uygulayıcı İçin Ön Hazırlık	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uygulayıcı 2 tane masayı yan yana arada 2 metre mesafe olacak şekilde yerleştirir. 2. Grafon kâğıtları ile her masaya farklı renkte olacak şekilde basit düzeyde bir yol yapılarak yapıştırılır. 3. Masanın ucuna Plastik bardağın ağız kısmı masayla aynı hizada olacak şekilde sabitlenir. 4. Her masaya bir adet pinpon topu bırakılır.
Süreç (Uygulama Basamakları):	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tüm öğrencilerin masayı görecektir şekilde U düzeni şeklinde oturması sağlanır. 2. Sınıf kılavuzda belirtilen yöntemlerden uygun olan biri ile 2 gruba ayrılır. 3. Her gruba bir isim verilerek o grubun hangi masada oynayacağı öğrencilerle paylaşılır. 4. Öğrencilere aşağıdaki yönerge verilerek oyun oynama süreci başlatılır: <p><i>"Çocuklar şimdi sizlerle bir oyun oynayacağız. Herkes grubunu ve masasını öğrensin. Ben size "BAŞLA" dediğimde sıranın başındaki öğrenci elindeki pipetle burada duran pinpon topunu üfleyerek yolun sonundaki bardağa düşürmeye çalışacak. O bardağa düşürdükten sonra sıradaki arkadaşınız pinpon topunu bardaktan alarak yolun başına koyacak kendisi üfleyerek devam edecek. Bu şekilde hangi gruptaki öğrencilerin tamamı ilk bitirirse o grup oyunu kazanmış olur. Ancak her oyunda olduğu gibi bu oyunda da bazı kurallarımız var.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Topu yere düşürürseniz alıp baştan başlamanız gerekir. 2) Sıranıza dikkat edin ve oyunu takip edin ki zaman kaybetmeyin. 3) Herkes sadece bir kere yarışacak, başkasının yerine oynayamazsınız.

Süreç (Uygulama Basamakları):

Anlaştık mı? Sorusu olan var mı? Peki, o zaman pipetlerinizi hazırlayın."

5. Oyun bittikten sonra herkesin yerlerine oturması sağlanır ve tüm sınıftan oyunu tamamladıkları için kendilerini alkışlamaları istenir.
6. Oyun tamamlandıktan sonra uygulayıcı tarafından aşağıdaki sorular sınıfa yöneltilir.
 - Bu oyunları oynarken neler hissettiniz?
 - Oyunlarda kaybetmeniz ya da kazanmanız oyunlar ile ilgili duygularınızı nasıl etkiliyor?
 - Oynamaktan keyif aldığınızı başka hangi oyunlar var?
 - Kazansanız da kaybetseyiz de ne için oyun oynamaya devam ederiz?
7. Öğrencilerin tartışma sorularına ilişkin paylaşımları alındıktan sonra aşağıdakine benzer bir açıklama ile süreç sonlandırılır:

"Hepimiz oyun oynamayı çok seviyoruz değil mi? Bizim için vazgeçilmez etkinliklerden biri gerçekten... Oyun oynarken bazen kazanabiliyoruz; bazen de kaybedebiliyoruz. Ancak her koşulda eğlenebiliyoruz değil mi? Sizlerle sınıfımızda birçok oyun oynuyoruz. Bu oyunlardan bazıları birbirimizle yarışmamızı gerektiriyor. Bazılarını oynarken tek başına olmamız gerekiyor. Bazılarını oynarken ise mutlaka arkadaşlarımıza ihtiyaç duyuyoruz. Oynadığımız oyunların sonucu ne olursa olsun ya da hangi oyunu oynarsak oynayalım; oyun oynamadaki tek amacımız eğlenmek ve keyif almaktır. Bunu hiçbir zaman unutmayın. Peki, size soruyorum. Bugün oynadığımız oyun da eğlendik mi? ... Çok güzel o zaman kendimizi alkışlayalım o zaman..."

Kazanımın Değerlendirilmesi:

1. Hafta boyunca öğrencilerin oyunlardaki tepkileri gözlemlenir. Uygulayıcı oyunlardan sonra eğlenmek üzerine kısaca konuşmalar yapar.

Uygulayıcıya Not:

Özel gereksinimli öğrenciler için;

1. Öğrenciye ek süre verilebilir.
2. Öğrenci topu yere düşürürse topun yerden alınması ve devam edilmesi için öğretmen ya da akran etkinliğe katılıp destekleyerek sosyal çevre düzenlenebilir.

Etkinliği Geliştiren:

Sibel TOSUNER