

OKUL ÖNCESİ ETKİNLİKLERİ

EĞLENCİLİ ORMAN

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	1. Çalışma Yaprağı-1
Uygulayıcı İçin Ön Hazırlık	1. Hikâye dinlemek için uygun ortam oluşturulur.
Süreç (Uygulama Basamakları):	<ol style="list-style-type: none"> 1. Çocuklara aşağıdaki açıklama yapılarak etkinliğin amacı açıklanır: <i>"Sevgili çocuklar; geçen hafta sizlerle oyun oynamanın amacını öğrenmiştik. Balonlarla oynamıştık hatırladınız mı? Tekrar hatırlayalım isterseniz oyunların amacı sizce nedir?"</i> 2. Cevaplar alındıktan sonra aşağıdaki açıklama yapılır: <i>"Çocuklar sizlere şimdi bir hikâye okuyacağım. Rahat bir şekilde oturup dinlemenizi istiyorum."</i> 3. Çalışma Yaprağı-1'deki hikâye okunur. 4. Süreç tartışma sorularıyla devam ettirilir. <ul style="list-style-type: none"> • Hayvanların oyun oynama amacı neymiş? • Sizce ormandaki hayvanlar oyun oynarken ne hissetti? • Sizlerin de kazanmadığınız hâlde eğlendiğiniz oyunlar oluyor mu? 5. Çocukların paylaşımları alındıktan sonra aşağıdakine benzer bir açıklama ile süreç sonlandırılır: <i>"Evet çocuklar, hikâyemizdeki hayvanların da amacı oynarken eğlenmekti. Oyunlarda başarılı da olsalar, başarısız da olsalar hep amaçları eğlenmekti. Sizler de oyun oynarken amacınızın eğlenmek olduğunu unutmadan oynamalısınız. Keyifli zaman geçirmek, mutlu olmak, birlikte oynamak, eğlenmek asıl amacımız olmalı. Bunu hiç unutmadan oynamalıyız."</i>
Kazanımın Değerlendirilmesi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Çocukların hikâyedeki ormanı ve hayvanları çizmeleri istenebilir. 2. Oyun oynarken eğlenen çocuklar çizmeleri istenebilir.

Uygulayıcıya Not:

1. İmkân varsa kuklalarla ya da kostümlerle hikâyedeki hayvanların canlandırması yapılarak hikâyeye okunabilir.

Özel gereksinimli öğrenciler için;

1. Öğrencilerin okunan hikâyeyi rahatlıkla duyabilmeleri için fiziksel çevre düzenlenebilir.
2. Çalışma Yaprağı-1 'de yer alan hikâyeye okunurken hikâyeye uygun görseller kullanılarak öğrencilerin oyunun eğlenceli olduğunu düşünmeleri kolaylaştırılabilir.
3. Sorulan sorulara öğrencilerin düşünüp cevap verebilmeleri için gerekirse ek süre verilebilir.

Etkinliği Geliştiren:

Ayşe ÖZKAN

EĞLENCELİ ORMAN

Bir varmış, bir yokmuş. Evvel zaman içinde bir orman varmış. Bu ormandaki hayvanlar çok mutluymuş, hep beraber oyunlar oynarlarmış. Top oyunu, ip oyunu, kovalamaca, yerden yüksek, köşe kapmaca, ağaç kapmaca, saklambaç oynadıkları oyunlardan bazılarıymış.

Aslan çok büyük olduğu için saklambaç oyununda hemen bulunurmuş. Maymunun kuyruğu hep ip atlarken ipe dolaşır, maymun düşermiş. Ama aslan ve maymun yine de oyun oynamaktan vazgeçmezmiş. Çünkü çok eğlenirlermiş. Kovalamaca oyununda her zaman tavşan çok hızlı olduğu için herkesi çabucak yakalarmış. Yerden yüksek oyununda kurbağa hızlıca yüksek bir taşa zıplar ve hiç yenilmezmiş. Diğer arkadaşları ise her zaman yeniliyoruz diye oyunu bırakmaz onlar kadar başarılı olmaya çalışırlarmış. Hep beraber yine çok güler eğlenirlermiş. Top oynarken fil hortumuyla çok güzel goller atarmış ama papağan incecik bacaklarıyla topa vurmakta zorlanırmış. Ancak oynamak çok eğlenceliymiş. Bu ormandaki hayvanların tek amacı eğlenmekmiş. Eğlenmenin bir yolu da bu, değil mi çocuklar? Oyunlar sayesinde keyifli zaman geçiririz, arkadaşlarımızla eğleniriz, güleriz. Ormandaki tüm hayvanlar da böylece ermiş muradına, biz çıkalım kerevetine.