

**T.C.  
MILLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

# **ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ**

## **OYUN VE HAREKET ETKİNLİKLERİ**

**Ankara, 2016**

- 
- Bu modül, mesleki ve teknik eğitim okul / kurumlarında uygulanan Çerçeve Öğretim Programlarında yer alan yeterlikleri kazandırmaya yönelik olarak öğrencilere rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış bireysel öğrenme materyalidir.
  - Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir.
  - **PARA İLE SATILMAZ.**

# İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR .....	iii
ÖĞRENME FAALİYETİ-1 .....	3
1. OYUN VE HAREKET ETKİNLİKLERİ .....	3
1.1. Oyun ve Hareket Etkinlikleri .....	3
1.1.1. Tanımı.....	3
1.1.2. Oyunun Yeri ve Önemi.....	4
1.1.3. Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri.....	6
1.1.4. Oyunun Evreleri ve Özellikleri.....	10
1.1.5. Tek Başına Oyun Evresi ( 0-2 Yaş ).....	10
1.1.6. Paralel Oyun Evresi ( 2-3 yaş ).....	10
1.1.7. İşbirliğine Dayalı Oyun Evresi ( 3-4 yaş ).....	11
1.1.8. Kurallı Oyun Evresi ( 5 - ... yaş ).....	11
1.2. Oyun Türleri.....	12
1.2.1. Karakterlerine Göre Oyun Türleri .....	12
1.2.2. Oynandığı Yere Göre Oyun Türleri.....	14
1.3. Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri.....	17
1.4. Hareket Etkinlikleri.....	17
1.5. Hareket Etkinliklerinin Çocuğun Gelişimine Etkileri.....	19
UYGULAMA FAALİYETİ .....	20
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .....	21
ÖĞRENME FAALİYETİ-2 .....	23
2. OYUN VE HAREKET ETKİNLİKLERİ HAZIRLAMA .....	23
2.1. Oyun Etkinliklerinin Planlanmasında Dikkat Edilecek Noktalar .....	23
2.2. Oyun Etkinliklerinin Özelliklerine Uygun Araç Gereç Hazırlama .....	24
2.3. Oyun Etkinlik Planı Hazırlama .....	27
2.4. Hareket Etkinliklerinin Planlanmasında Dikkat Edilecek Noktalar.....	40
2.5. Hareket Etkinliklerinin Özelliklerine Uygun Araç Gereç Hazırlama .....	40
2.6. Hareket Etkinlik Planı Hazırlama .....	42
UYGULAMA FAALİYETİ .....	54
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .....	55
MODÜL DEĞERLENDİRME .....	57
CEVAP ANAHTARLARI .....	58
KAYNAKÇA .....	59

# AÇIKLAMALAR

<b>ALAN</b>	<b>Çocuk Gelişimi ve Eğitimi</b>
<b>DAL</b>	<b>Erken Çocukluk Eğitimi</b>
<b>MODÜLÜN ADI</b>	<b>Oyun ve Hareket Etkinlikleri</b>
<b>MODÜLÜN SÜRESİ</b>	40/24
<b>MODÜLÜN AMACI</b>	Öğrenciye oyun ve hareket etkinlikleri hazırlama ve uygulama ile ilgili bilgi ve becerileri kazandırmaktır.
<b>MODÜLÜN ÖĞRENME KAZANIMLARI</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Yaş-gelişim düzeyi ve kazanım-göstergelere uygun oyun ve hareket etkinliklerini seçebileceksiniz.</li><li>2. Yaş-gelişim düzeyi ve kazanım-göstergelere uygun oyun ve hareket etkinliklerini hazırlayıp uygulayabileceksiniz.</li></ol>
<b>EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI</b>	<p><b>Ortam:</b> Sınıf, atölye, okul öncesi eğitim kurumları, açık alan, okul bahçesi</p> <p><b>Donanım:</b> Kaynak kitaplar, bilgisayar, projeksiyon, fotoğraflar, afiş, broşür, dergiler, uyarıcı pano, duyuru panosu, uyarıcı resimler, teyp, konuya yönelik bilgi CD, VCD, tahta, kalem</p>
<b>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME</b>	<p>Modül içinde yer alan her öğrenme faaliyetinden sonra verilen ölçme araçları ile kendinizi değerlendireceksiniz.</p> <p>Öğretmen tarafından modül sonunda kazandığınız bilgi ve becerileri değerlendirmek amacıyla çeşitli ölçme araçları (çoktan seçmeli, doğru-yanlış, boşluk doldurma vb.) uygulanacaktır.</p>

# GİRİŞ

## Sevgili Öğrenci,

Oyun, çocukların uzmanlık alanıdır. Dünyanın her yerinde çocuklar; her koşulda, her zaman, her şeyle oyun oynayabilirler. Oyun, sadece çocukların değil; yaşam boyu bireylerin haz verici uğraşı olarak önemini sürdürür. Çocuk, çocukluk döneminin vazgeçilmez uğraşı olan oyundan en etkili öğrenme fırsatı olarak yararlanılmalıdır. Çocuklar, öğrenme deneyimlerini oyunları aracılığı ile geliştirir ve zenginleştirirler.

Oyun, çocukların eylem düzeyinde katılım gösterdikleri; düşünce ve duygularını ifade ettikleri; meraklarını giderecek araştırma, gözlem yapma olanağı buldukları; yeni keşifler yaptıkları, nesnelere ve kişilerle etkileşim içinde buldukları; haz verici bir etkinliktir. Oyun, çocukların zorunlu değil, gönüllü eylemidir. Oyun, çocukları fiziksel ve duygusal olarak rahatlatığı için zihinsel olarak öğrenmeye elverişli bir ortam sağlar. Çocukların yaşlarına, gelişimsel gereksinimlerine ve ilgilerine göre farklı oyun fırsatları sunmak gerekmektedir.

Oyun, çocukların hareket gereksinimini karşılamanın yanında oynanan oyunun türüne göre hayal dünyasını zenginleştirir. Çocuk günlük yaşam deneyimlerinin provasını gerçek yaşam becerilerinin temellerini oyunda atar. Çocuk, oyunda kendisini ve çevresini tanıma fırsatı bulur. Duygusal güvenlik alanı çocuk oyunda oluşturur.

Çocukların oyun oynama gereksinimini karşılayabilmek için günlük eğitim programı kapsamında, farklı türlerde, farklı kazanımlara hizmet edecek çeşitli oyun oynama fırsatları sunmak önemlidir.

Bu modülde erken çocuklukta oyun ve hareket etkinliklerinin yeri ve önemini, oyun ve hareket etkinliklerinin çocuğun gelişimine olan etkilerini, oyun ve hareket etkinlikleri planlamayı ve uygulamayı öğrenerek çocukların bu alandaki gelişmelerine etkili olarak yardım edebileceksiniz.



# ÖĞRENME FAALİYETİ-1

## ÖĞRENME KAZANIMI

Öğrenme faaliyetinde kazandırılacak bilgi ve beceriler doğrultusunda yaş-gelişim düzeyi, kazanım ve göstergelere uygun oyun ve hareket etkinlikleri hazırlayıp uygulayabileceksiniz.

## ARAŞTIRMA

- Oyun ve hareket etkinliklerinin çocuğun gelişiminde yeri ve önemi ile ilgili kaynaklardan ve Yerel Ağ'dan (İnternet'ten) bilgi toplayınız.
- Çevrenizde bulunan okul öncesi eğitim kurumlarını ziyaret ederek oyun ve hareket etkinlikleri ile ilgili bilgi edininiz.
- Topladığınız bu bilgileri rapor hâline getiriniz.
- Hazırladığınız raporu arkadaşlarınızla paylaşınız.

## 1. OYUN VE HAREKET ETKİNLİKLERİ

### 1.1. Oyun ve Hareket Etkinlikleri

#### 1.1.1. Tanımı

Oyun, çocuk için öğreten ve büyüten doğal ve hayati bir unsurdur. En küçük yaşlardan başlayarak oyun çocuğun hayatındadır ve onu her zaman eğlendirir. Çocuk için vazgeçilmez bir yaşama biçimi olan oyun kavramının, çok çeşitli ve çok yönlü tanımı yapılmıştır.

Farklı kaynaklarda ve farklı bakış açılarıyla birçok oyun tanımı bulunmaktadır. Bunlar şu şekilde sıralanabilir:

Oyun için bugüne kadar, rahatlama, enerji fazlasını atma, fizyolojik ihtiyaç, çocuğun işi, çocukların en gerçek uğraşları, taklit içgüdüsünün doygunluğunu sağlama, sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlar, isteyerek ve kurallı olarak belli bir zaman ve mekânda yapılan faaliyetler, artık enerjilerin atılması, çıraklığın aktif bir şekli, hayatın daha sonraki safhalarına hazırlık, insanın kendini ifade etmesi gibi çeşitli tanımlar ve açıklamalar yapılmıştır.

**En geniş tanımıyla oyun:** Belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız olarak gerçekleştirilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı;

fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci şeklinde tanımlanır.

Oyunun ne olduğu ve çocukların neden oyun oynadıklarını açıklamaya çalışan kuramcılar, araştırmacılar ve eğitimciler; oyunun çocuğun öğrenim ve gelişiminde büyük bir rolü olduğunu, sağlık, mutluluk ve yaratıcılık içerdiğini ileri sürmektedirler. Oyun konusunda çalışan araştırmacılar, oyunun özellikleri konusunda farklı görüş öne sürmelerine rağmen genel olarak oyunun belli karakteristik özellikler gösteren insan davranışı olduğu konusunda görüş birliğine varmışlardır.

### **Genel olarak oyunun özellikleri şöyle sıralanabilir:**

- Oyuncunun, oyunda yer alması için herhangi bir zorunluluk yoktur. Oyun zorunluluk hâline gelirse keyif verici ve çekici olmaktan çıkar.
- Oyun kendiliğinden ortaya çıkar, mutluluk ve rahatlık verir.
- Oyunun zaman sınırları ve kuralları vardır.
- Gerçek yaşamdaki kuralların, oyunda hiçbir geçerliliği yoktur. Sadece oyunun kuralları vardır.
- Oyunda deneyimler tekrarlanır, çevre taklit edilir ve yeni şeyler denenir.
- Kurallı bir oyunda, yeni bir şey üretilmez.
- Oyunun nasıl gelişeceği ve nasıl sonuçlanacağı önceden belli değildir.
- Oyunda, yaşamdan farklı bir konumda bulunma durumu söz konusudur.
- Oyun, dinamik bir süreçtir.



**Resim 1.1: Oyun çocuğun işi**

### **1.1.2. Oyunun Yeri ve Önemi**

Oyun, çocuğun kontrol edebildiği ve kurallarına kendisinin karar verdiği bir uğraştır. Çocuğun bu kontrolü sağlayabildiğini hissetmesi ise oldukça önemlidir. Çocuklar, özellikle serbest şekilde oynarken kontrolün kendi ellerinde olduğunu hissetmekte ve benlik gelişimlerini desteklemektedirler. Bu yolla çocuk, bağımsızlaşma duygusunu



geliştirmektedir. Çocuğun, oyunun sınırlarını kendisinin belirliyor olması, oyun içinde kendini özgür ve bağımsız hissetmesini sağlamaktadır.

Çocuk, oyun yoluyla çevresindeki eşyayı ve cisimleri tanımakta, birikmiş olan enerjisini kullanma imkânı bulmaktadır. Oyun, çocuğun dikkatini toplaması ve bir probleme odaklanmasına yardımcı olmaktadır. Oyun, çocuğa planlı hareket etmeyi öğretmektedir. Hayalinde geliştirdiği oyunu uygulamaya koyan çocuk, yapmak istediği işleri nasıl yapacağını planlamakta ve organize etmektedir.

Oyunlar, çocukların sahip oldukları meraklarının, çok açık ve net olarak sergilendiği en önemli etkinliklerdir. Oyun, çocuğun yaşantısının doğal bir parçası olduğu gibi gelişimde de aldığı gıdalar kadar önemli bir yer tutar. Oyun, çocuğa öğrenme zemini hazırlarken bu etkinlikler sayesinde çocuk, objeleri tutma ve kullanma, bedenini kontrol etme, nesnelere işleyiş tarzlarını kavrama yeteneği kazanır.



**Resim 1.2: Oyun çocuğu geleceğe hazırlar**

Çocuklar, yaratıcılık ve problem çözme becerilerini, en iyi oyun ortamında geliştirebilirler. Çocukluk döneminin temel amacı olan oyun, öğrenme, deneyim kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracıdır. Oyun etkinlikleri, özgürce yapılan, haz ve mutluluk kaynağı olan, çocuğun tüm gelişim alanlarını uyaran, yetenekleri kadar duyuları ve duyguları geliştiren etkinliklerdir. Oyun sırasında, çocuk pek çok şeyi kendi kendine deneyerek öğrenir. Kendisinde gizli güç olarak var olan yetenekleri geliştirir. Birçok beceri kazanır, yetişkinin ve dış dünyanın baskısından kurtulur.

Oyun oynamak, okul öncesi dönemdeki çocuklar için temel ihtiyaçlardan biridir. Çocukların, gelişimsel yönden sağlıklı olabilmesi için beslenme, uyku vb. gereksinimleri kadar oyuna da ihtiyaç duyulmaktadır. Bu temel ihtiyacın karşılanmaması veya sınırlandırılması, toplumun çekirdeğini oluşturan çocukların, sağlıklı gelişmelerine neden olur. Oyun; çocukların eğlenmesi, öğrenmesi, rahatlaması, büyümesi ve geleceğe hazırlanmasında büyük rol oynar.

Oyun, doğal bir öğrenme ortamı olduğundan çocuk eğitiminin ayrılmaz bir parçasıdır. Oyun ile çocuk, güç durumlara karşı koyabilme gücü, uyum sağlama ve yaratıcılık becerilerini edinir. Oyun, aynı zamanda, çocuğun kendisini ve dünyayı keşfetmesine yardımcı olmaktadır.

Çocuklar, yetişkinlerden farklı olarak sürekli büyür, gelişir ve değişirler. Yetişkinin öğretemeyeceği birçok davranışı, çocuğun oyun aracılığıyla öğrendiği bir gerçektir. Çocuğun haz aldığı, eğlenceli zaman geçirdiği oyun, onun yaparak, yaşayarak, deneyerek öğrenmesine de fırsat sağlar. Oyunun günümüzde, psikologlar tarafından bir tedavi aracı olarak kullanılması, çocuğun yaşantısındaki önemini ortaya koymaktadır.

### **1.1.3. Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri**

#### **1.1.3.1. Fiziksel Gelişim ve Oyun**

Oyun sırasında çocuğun, tüm bedeni hareket hâindedir. Yapılan hareketlerin tekrarlanması ve birbirini takip etmesi çocuğun performansını artırmaktadır. Koşma, atlama, tırmanma, sürünme, sıçrama vb. fiziksel güç gerektiren hareketleri içeren oyunlar, çocuğun solunum, dolaşım, sindirim ve boşaltım sistemlerinin düzenli çalışmasını sağlamaktadır. Bu sayede oyun, oksijen alımını artırmakta, kan dolaşımını ve dokulara besin taşınmasını hızlandırmakta ve çocuğun fiziksel gelişimine katkı sağlamaktadır.

Oyun sırasında çocuğun, bazı hareketleri sürekli tekrarlaması, onun kas gelişimini hızlandıracaktır. Örneğin; bisiklete binme, hayvan yürüyüşü taklitleri, tırmanma ve ip atlama gibi oyunların sürekli olarak tekrarlanması çocuğun kas gelişimini hızlandırır ve güçlendirir.

Açık havada oynanan oyunlar, çocuğun güneşten ve temiz havadan yararlanmasını sağlayarak bedensel gelişimini hızlandırır. Oyun, terleme yoluyla bedendeki zehirli atıkların atılmasını, çocukta biriken enerjinin boşaltılmasını sağlar. Oyun yoluyla çocuk rahatlar ve dinlenir.

#### **1.1.3.2. Psikomotor Gelişim ve Oyun**

Psikomotor gelişim, çocuğun fiziksel olarak büyümesi ve sinir sisteminin gelişmesi ile doğru orantılı olarak organizmanın isteme bağlı hareketidir. Çocuk, doğduğunda tepkiye hazır olma, hız, durgun hareket, eşgüdüm, dikkat ve esneklik gibi psikomotor yeteneklere sahiptir. Oyun ortamında, bu yetenekler sağlıklı bir şekilde gelişir.

Oyun aktivitelerinde, motor hareketlerin denenmesi; süratli, akıcı ve doğru motor beceriler geliştirmesini sağlar. Çocuk, oyun süresince öğrenir. Kendi bedeninin, dünya üzerindeki etkisini ve kontrolünü fark eder. Böylece çocuk kendi bedenine ve yeteneklerine ilişkin olumlu özgüven geliştirir. Oyun yoluyla çocuk, organlar arasında eşgüdüm ve denge sağlar. Motor becerilerde, esneklik ve çeviklik kazanır. Oyun sırasında bedenini kullanır ve kaslarını çalıştırır. Yürüme, koşma, atlama gibi hareketler büyük kasların gelişmesinde büyük önem taşır. Kesme, sıkma, katlama, ilikleme gibi etkinliklerle ise küçük kas gelişimi

sağlanır. Böylece dikkat, koordinasyon, esneklik gibi yetenekleri gelişerek psikomotor alanda sağlıklı bir gelişim görülür.

### 1.1.3.3. Duygusal Gelişim ve Oyun

Oyun ve duygusal gelişim ile ilgili kuramcılar, çeşitli araştırmalar yapmışlardır. Bu araştırmalarda oyunda başarısızlık, korku, kin, aşağılık duygusunun ve öç almanın nasıl yaşandığı konularının üzerinde durmuşlardır. İlk olarak Sigmund Freud, çocuğun oyun içinde yaşadığı duygular üzerinde durmuştur. Freud “Çocuk oyunlarında bilinç dışı istek ve zorlukları yaşar.” demiştir. Çocuk, yaşadığı zor duygularını, oyunlarında tekrar yaşayarak anlamaya çalışır. Aynı zamanda çocuk, oyun sırasında son derece bağımsız ve kendi dünyasında özgür hareket ederek duygusal rahatlamayı elde eder.

Çocuk, duygusal açıdan, güvenli bir çevrede hayal etmenin tadını keşfeder ve duygularını özgürce ifade eder. Oyun yoluyla; mutluluk, sevinç, acıma, korku, kaygı, dostluk, düşmanlık, kin, nefret, sevgi, sevme, sevilme, güven duyma, bağımlılık, ayrılık, ölüm gibi birçok duygusal tepkiyi öğrenirken aynı zamanda bazı duygusal tepkilerini kontrol etmeyi ve denetim altına almayı da öğrenir.

Çocuk, oyun yoluyla, gerçek yaşamda kendisini rahatsız eden durumları veya diğer kişilerle paylaşamadığı olumsuz duyguları ifade edebilir ve bu olayları sembolik olarak oyununa yansıtabilir. Çocuklar, oyun yoluyla sadece etkilendiği olayları sergilemekle kalmayıp aynı zamanda anlatamadığı kaygılarını dile getirir. Olayları somutlaştırarak kendi istediği bir çözüm yolu bulmaya çalışırlar. Bu şekilde, kaygılarından kurtulabilirler.

Çocuk, oyunda; yeni deneyimler kazanır, fikirlerini savunur, eğlenir, kızar ve şaşırır. Çocuk, oyun dünyasında özgür ve son derece bağımsız hareket ederek duygusal yönden rahatlar.



Resim 1.3: Duygusal gelişim ve oyun

### 1.1.3.4. Sosyal Gelişim ve Oyun

Toplum kuralları ve gerçekleri, en kolay ve zararsız biçimde oyun sırasında öğrenilir. Sıraya girmek, sırasını beklemek, başkalarının haklarına saygı göstermek, yönetmek ve yönetilmek, başkalarıyla uyum ve eşgüdüm sağlamak, kendi payına düşeni yapabilmek, oyun

yoluyla geliştirilebilen becerilerdir. Kendine güven, kendini denetleme, çabuk karar verme, işbirliği yapma, doğruluk ve disiplin gibi kişisel ve toplumsal alışkanlıkları kazandırmada yine etkili yöntem oyundur.

Oyun, çocukların en doğal anlaşma ve sosyalleşme ortamıdır. Bir araya gelen çocuklar, henüz birbirinin adını bile öğrenmeden oynamaya başlar. Çocuklar, oyun aracılığıyla sosyalleşmeyi, insanlarla ilişkiyi, sevgiyi, paylaşımı öğrenmektedir. Arkadaşlarıyla oynamak, çocuğa işbirliği ve toplu yaşam için gerekli kuralları öğretir. Oyun yoluyla sosyalleşen, “ben” ve “başkası” kavramlarının bilincine varan çocuk, vermeyi ve almayı da oyun aracılığı ile öğrenir.

Oyun oynayarak büyüyen çocukların, oyun oynamamış çocuklara göre sosyal yönden daha aktif ve girişken olduğu gözlemlenmiştir.



**Resim 1.4: Sosyal gelişim ve oyun**

#### **1.1.3.5. Bilişsel Gelişim ve Oyun**

Çocuk, oyun oynarken dünyayı ve çevresini keşfetmekte, yeni bilgiler edinmekte, merak duygusunu tatmin etmektedir. Bellekte tutma, hatırlama, isimlendirme, eşleştirme, sınıflandırma, analiz, sentez, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişi oyunla hızlanmakta ve gelişmektedir. Mantık yürütmeyi, sebep sonuç ilişkileri kurmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi, oyunda ortaya çıkan sorunları görmeyi ve bunlara çözümler bulmayı öğrenmektedir. Oyunla çocuk; düşünme, algılama, zihinsel planlama gibi zihin gücü gerektiren soyut yetenekler yönünden gelişme sağlamaktadır.



**Resim 1.5: Bilişsel gelişim ve oyun**

### **1.1.3.6. Dil Gelişimi ve Oyun**

Oyun, çocuğun tüm gelişim alanlarını desteklemekle beraber özellikle dil gelişimi için çok önemli bir unsurdur. Çocuk, öncelikle etrafındaki nesnelerin adlarını ve çevresindeki durumlara ilişkin sözcükleri öğrenir.

Çocuk, oyun ortamında konuşma becerisini artırır. Düzgün cümleler kurma alışkanlığı kazanır. Kendini rahat ifade edebilme becerisi kazanır. Arkadaşlarını dinlemeyi ve anlamayı öğrenir. Çocuk, oyun sırasında sesleri, tonlamaları, doğaçlamayı, kafiyeleri, kullanma imkânı bulabilir. Az konuşan ve çekingen çocuklar, oyunlarda akranları ile konuşarak; konuşma, sözlü ifade ve başkaları ile iletişim kurma becerilerini geliştirirler. Dil gelişimi, bilişsel gelişimin bir parçasıdır. İnsan, sosyal bir varlıktır ve dil sayesinde başka insanlarla iletişim ve etkileşime girer.

Oyun yoluyla çocuk; yeni bilgiler edinir, bilgilerini başkalarına aktarır, bilgi dağarcığını geliştirir. Nesneleri, araç gereçleri tanır, isimlendirir. Durumları, kişilerle ilgili sözcükleri kavramsallaştırır. Böylece sözcük dağarcığı gelişir ve zenginleşir. Yapılan araştırmalar, oyun oynayarak büyüyen çocukların, oyun oynamamış çocuklara göre düzgün konuşma ve ifade becerilerinin, yeterince ve nitelikli, daha düzgün, kelime dağarcıklarının daha zengin olduğunu göstermektedir.

### **1.1.3.7. Öz bakım Becerilerinin Gelişimi ve Oyun**

Çocuğun, 3-6 yaş arasında kazanması gereken öz bakım becerilerini, bir yetişkine gereksinim duymadan ya da yetişkin yönergesi olmaksızın gerçekleştirmesi, büyük önem taşımaktadır çünkü kazandığı bu beceriler, diğer gelişim alanlarını da etkileyecek ve bu becerileri hayatı boyunca kullanacaktır.

Oyun, öz bakım becerilerini kazanmalarına yardımcı olur. Öz bakım becerilerini kazanmak için en uygun oyun evciliktir. Çocuk, oyun esnasında tarak, diş macunu, diş fırçası, sabun, havlu, tabak, kaşık, çatal, bıçak ve ütü gibi araçların kullanılmasını öğrenir ve gerçek hayatta da kullanmak için çaba harcar. Oyun yoluyla çocuk; yemek yeme kurallarını, yemeklerden önce ve sonra ellerini yıkaması gerektiğini, yemekten sonra dişlerini

fırçalaması gerektiğini öğrenir. Temizlik ile ilgili kavramları, temizlikte kullanılacak araçları tanır. Düzen ve temizlik alışkanlığı edinir. Giyinmeyi, soyunmayı ve eşyalarını toplamayı oyun yoluyla öğrenir.

#### 1.1.4. Oyunun Evreleri ve Özellikleri

Oyun evreleri, çocukların yaşına ve gelişim seviyelerine göre farklılık göstermektedir. Çocuklar, önce tek başına oyun oynar sonra başkalarının oyunlarını izler, sonra da başka çocuklar yanlarında olsa bile onlarla oynamazlar ve tek başlarına oynamaya devam ederler. Bunlardan sonraki aşamada diğer çocuklarla işbirliği davranışları gösterirler.

Oyun evrelerinde, çocukların ne ile oynadıklarından çok nasıl oynadıkları önem taşımaktadır. Bu evreler, özellikleri bakımından birbirinden ayrılırlar.

#### 1.1.5. Tek Başına Oyun Evresi ( 0-2 Yaş )

Doğumdan sonra altıncı aya kadar bebek, oyun ve oyuncak olarak ellerini ve gözlerini kullanır, çevreyi tanımaya çalışır. Bebekler altıncı aydan sonra daha da çok hareketlenmeye başlarlar ve büyük kas gelişimlerine uygun ve hareketli oyuncaklardan hoşlanırlar. Bir yaş civarında çocuk, seçimler yaparak oynamaya başlar. Objeleri çekerek sallayarak tanımaya ve keşfetmeye çalışır.

Tek başına oynanan oyunda, çocuk, çevresindeki çocuklardan etkilenmeden tek başına oynar. Çocuk, çevresindeki çocukları gözlemler fakat onlarla sosyal iletişimi yoktur. Oyun malzemesiyle baş başa kalmayı tercih eder. Canlı, renkli, ses çıkaran oyuncaklar çok hoşuna gider. Topunu yuvarlar, küplerden kuleler yapar ve arabasını sürer. Bu dönem, genellikle 2-2,5 yaşına kadar devam eder ve en belirgin özelliği çevreden etkilenmeden oynamasıdır.



Resim 1.6: Çevreden etkilenmeden oynar

#### 1.1.6. Paralel Oyun Evresi ( 2-3 yaş )

Çocukların, diğer çocuklarla aynı ortamda fakat birbirinden bağımsız olarak oynadıkları oyun dönemidir. Paralel oyun döneminde olan çocuklar, birbirinden ve çevreden etkilenmeden oyunlarına bağımsız olarak devam ederler. Çocuklar arasındaki sözel iletişimde çok azdır. Bu dönem, iki ila üç yaş arasını kapsar ancak bu durum bireysel özelliklere ve oyun tipine göre değişebilir.

Çocuklar, yan yana oturup aynı oyuncakları kullanmalarına rağmen, aktivitelerini birbirinden bağımsız sürdürürler. Kendi oyuncaklarına yoğunlaşan çocuklar, bazen sesli düşünüp yorum yapabilirler. Çocuklar, sembolik oyunlar oynarlar. Sembolik oyunlarında, nesnelere birbirinin yerine kullanırlar. Örneğin; sopayı at olarak, kutuyu araba olarak kullanabilirler, blokları birleştirerek bina yapabilirler.

### 1.1.7. İşbirliğine Dayalı Oyun Evresi ( 3-4 yaş )

İşbirliğine dayalı oyun evresi, üç yaşından sonra başlamaktadır. Çocuklar önce iki-üç kişilik gruplarla ve kısa sürelerle birlikte oynarlar. Daha sonra hem oyunların süreleri uzar, hem de grup sayılarında artmalar olur. İlgi alanlarına göre katıldıkları grupları değiştirebilirler. Çocuğun, diğer çocuklarla bir şeyleri paylaşması ve beraber başarıma duygusu, onların grup seçimlerinde etkilidir. Gelişim seviyesi aynı ya da benzer olan çocukların, çoğunlukla aynı grupta oldukları görülmektedir.

Bu evrede, çocukların çevreye ilgisi artar. Diğer çocuklarla birlikte oynar, gruba katılır ve iletişime geçer. Birlikte oynanan oyunda, çocuklar birbirlerinden fikir ve oyuncak alışverişinde bulunurlar. Aynı oyunda yer alır, aynı malzemeleri kullanır fakat yine kendi oyunlarına devam ederler. Oyun, doğaçlama olarak çocukların isteklerine göre gelişir. Benmerkezci davranış ağır basar.



Resim 1.7: İşbirliğine dayalı oyun

### 1.1.8. Kurallı Oyun Evresi ( 5 - ... yaş )

Dört yaşında büyük kas gelişiminin devam etmesi nedeniyle koşma, tırmanma, çekme gibi hareketlerle oyuna tüm bedeni ile katılır. Toplumsal oyunlar çoğalmaya başlar. Yarışmalı oyunlara ilgi başlar. Bu yaşta, oyunlarda hep kazanan olmak isterler çünkü kuralları hatırlayamazlar. Çocuk oyun kurallarına uydukça çevresindekileri de düşünür, kendini kontrol eder ve sosyalleşmesi de artar.

Çocuk, bu aşamaya geldiğinde iletişim kurarak grup oyunlarına katılır. Bu dönemde, çocuklar arasında gerçek anlamda sosyal bir iletişim vardır. Oyun içinde birbirlerine ihtiyaç hissederler ve işbirliği yaparak oynarlar. Oyunlarının ortak bir amacı vardır. Oyun

malzemeleri, oyunun amacına ve rollerine uygun olarak paylaşılır. Çocuk, bu dönemde hareket ve düşüncelerinde tek olmadığını kabul ederek paylaşma ihtiyacı hisseder. Bu tür oyunlar, sosyal etkileşim gerektirdiğinden sosyalleşmede oldukça önemlidir.



Resim 1.8: Kurallı oyun

## 1.2. Oyun Türleri

Oyun türlerini 3 grupta incelemek mümkündür. Bunlar:

- Karakterlerine göre oyun türleri:
  - Fonksiyon oyunları
  - Hayal oyunları
  - Grup oyunları
- Oynandığı yere göre oyun türleri:
  - Salon- sınıf oyunları
  - Açık hava oyunları
- Kullanılan araca göre oyun türleri:
  - Araçta yapılan oyunlar
  - Araçla yapılan oyunlar
  - Araçsız yapılan oyunlar

### 1.2.1. Karakterlerine Göre Oyun Türleri

#### 1.2.1.1. Fonksiyon Oyunları

Çocuğun ilk hareketleri, bilinçsiz ve kontrolsüz hareketlerdir. Kollarını ve bacaklarını sallar, kıpırdanıp sağa sola döner. Çocuğun bilinçsiz yaptığı bu hareketler, onun ileride yapacağı; yürüme, koşma, atlama, tutma gibi doğal ve bilinçli hareketleri yapabilmesi ve organlarını kontrol altına alabilmesi için alıştırma niteliğindedir. Çocuğun bu ilk bilinçsiz ve basit hareketleri, onun için oyundur. İşte onun bu ilk hareketlerine, ilk alıştırmalar ve fonksiyon oyunları denir. Bu hareketler, gerçek bir oyun karakteri taşımaz.

#### 1.2.1.2. Hayal Oyunları



Çocuğun bir nesneyi başka bir nesne gibi bir olguyu başka bir olgu gibi düşünerek kurduğu oyunlara, hayalî oyunlar denir. Çocukların vazgeçemeyecekleri, günün herhangi bir saatinde herhangi bir yerde mutlaka oynadıkları oyunlardır. Okul öncesi dönemde, çocukların en çok severek oynadıkları oyunlar, hayalî oyunlardır. Çocuk, iki ila üç yaşlarında kendi başına oynadığı bu tür oyunları, yaşı büyüdükçe arkadaşları ile oynamaya başlar. Oyuncakları ile konuşur, bebeğine yemek yedirir, ninni söyler, annesinin kendini yıkadığı gibi o da bebeğini yıkar. Çocuk, bir sopayı at, bir kutuyu tencere, bir havluyu battaniye olarak kullanabilir. Çocuk, sevdiği hayvanlarla hayalî olarak arkadaşlık kurar ve saatlerce oynar. Oyunlarında; anne, baba ya da bebek olur, doktor olup hastalarıyla ilgilenir. Öğretmen olup, öğrencilerine ders verir. Bunlar, çocuğun taklit isteği ve hayal gücünün ortaya koyduğu oyun türleridir.

Hayalî oyun, çocuğun bir oyuncak fincandan, büyük bir tatminle bir yudum kahve içtiği, hayalî balonları yakaladığı, bebeklerini bezlediği ve yıkadığı, yalancıkdan bir kedi ya da sütü olduğu, bilyeden paralarıyla çamaşır sepetinden oluşan bir bakkaldan, tatlı aldığı zaman başlar. Çocuk, bu tür oyunlarda, kendini bir başkasının yerine koyarak gizli duygu ve düşüncelerini açığa çıkarır. Gerçek hayatta yapmadığını, oyun sırasında gerçekleştirerek; üzüntü, kırgınlık, aşağılık duygusu gibi olumsuz duygulardan kurtulmayı öğrenir. Böylece çocuk, küçüklüğünü hayal gücüyle aşar, güçsüzlüğünü yener, özendiği büyüklerle boy ölçüşebilir.

Hayalî oyunlar, her konu ile ilgili olabilir. Bu nedenle her yerde oynanabilir. Okul öncesi eğitim kurumlarında, hayalî oyunlar, oyun çeşitlerine ve özelliklerine göre düzenlenmiş öğrenme merkezlerinde oynanır.

Bloklar, geometrik yapılmış küçük tahta oyuncaklar, hayal gücünü geliştirebilen oyuncaklardır. Bu oyuncaklarla; ev, garaj, çiftlik, fabrika, köprü inşa edebilir. Yan yana, alt alta, üst üste konularak ya da başka malzemeler ekleyerek çeşitli hayali oyunlar oynayabilir.

Oyuncağın modeline tam benzemesi, çocuk için şart değildir. Çocuk hayal gücünü kullanarak arka arkaya dizilen sandalyeleri tren gibi düşünebilir. Bazen de çocuk, kendisini oyuncak yapabilir. Örneğin, at ya da araba olabilir. Çocuklar çok fazla hayal kurarlar. Örneğin, trenle oynarken çocuk, trende yangın çıktığını varsayabilir ve içindeki yolcuları kurtarmaya çalışabilir. Kendini, trenin makinisti olarak hayal edebilir.



**Resim 1.9: Hayalî oyun**

### 1.2.1.3. Grup Oyunları

Çocukların birlikte oynadıkları oyunlara, grup oyunları denir. Grup oyunları, genellikle çekişmeli yarışlar ve bir olayın dramatizasyonu biçiminde oynanır.

Grup oyunları, beş ila altı yaşlarında görülür. Bu dönemde çocuk, evini ve çevresini tanımaya başlar. Oyuncaklardan sıkılır. Komşularındaki ve mahallesindeki akranları ile arkadaşlık kurmaktan hoşlanır. Grup oyunlarında ilginin dağılmaması için süre çok uzatılmamalıdır.

Okul öncesinde uygulanacak grup oyunları, çocukların yaşlarına ve gelişim düzeylerine ve günün koşullarına göre düzenlenmelidir. Çok yinelemeli ve kolay anlaşılır grup oyunları, üç dört yaş grubu çocuklarla rahatlıkla uygulanabilir. Beş altı yaşlarında çocuklara, grup oyunları için yer, araç gereç ve süre açısından olanak tanınmalıdır. Grup oyunları, özel oyun salonu, grup oyun odası gibi kapalı yerlerde ve açık havada oynanabilir.



Resim 1.10: Açık havada oynanan grup oyunu

## 1.2.2. Oynandığı Yere Göre Oyun Türleri

### 1.2.2.1. Sınıf Salon Oyunları

Salon ve sınıf gibi kapalı yerlerde oynanan oyunlara, sınıf salon oyunları adı verilir. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynanan bu oyun etkinlikleri üç şekilde sınıflandırılır.

- **Yapılandırılmamış oyun / serbest oyun etkinlikleri:** Okul öncesi eğitim kurumlarında, öğrenme merkezlerinde, çocukların kendi özgür seçimleriyle başlayan ve süren yapılandırılmamış serbest oyun ve etkinliklerdir. Bireysel, eşli, küçük veya büyük grup hâlinde oynanan oyunlar sırasında çocuklar tamamen kişisel ilgi ve tercihleri doğrultusunda oynarlar. Nerede, kiminle, ne ile ve nasıl oynayacaklarına, çocuklar karar verir. Okulöncesi eğitim kurumlarındaki öğrenme merkezleri, çocukların oynama gereksinimlerini karşılamak için düzenlenmiş alanlardır. Bütün günlük okul programlarında, sabah okula gelişte ve okuldan ayrılmadan önce yapılandırılmamış oyun ortamında, serbest oyun oynaması mutlaka sağlanmalıdır.

- **Yarı yapılandırılmış oyun etkinlikleri:** Çocukların gelişiminin, tüm boyutlarında desteklenmesini hedefleyen, öğretmen veya çocuk tarafından başlatılan, çocukların aktif katılımı ile sürdürülen, çocuk merkezli, açık uçlu bir süreç olarak işleyen, yaratıcı oyun etkinliklerinden oluşan oyunlardır. Oyunun, bir öğretim yöntemi olarak kullanıldığı oyunlardır. Torba tombala ve çocuk bulmaca örnek verilebilir.
- **Yapılandırılmış oyun etkinlikleri:** Çocukların gelişimsel ilerlemelerini desteklemek amacıyla kuralları başkası tarafından belirlenmiş oyun etkinlikleridir. Çocukların küçük veya büyük gruplarda katılımını sağlayan oyunlardır. Geleneksel çocuk oyunları, bu kategorideki oyunlardır. Herhangi bir materyalle oynanan, kuralları önceden belirlenmiş olan, öğretmenin belli bir amaç ya da kazanıma ulaşmak için başlattığı ve süreçte öğretmenin ve çocuğun aktif olduğu oyunlardır.



**Resim 1.11: Yapılandırılmış oyun**

### 1.2.2.2. Açık Hava Oyunları

Bahçe, kır, sokak, arsa ve orman gibi açık yerlerde oynanan oyunlar, açık hava oyunları olarak tanımlanır. Açık havada oynanan oyunların, iç mekânlardaki oyunlardan en belirgin farkı, açık havada oynanması, daha büyük bir alanın oyun için kullanılması ve doğa ile daha yakın olunmasıdır. Açık hava oyunları, çocukların yaratıcılıklarını ve bağımsızlıklarını destekler.

Açık hava oyunları; çocuğun sosyal, duygusal, bilişsel ve bedensel gelişimlerini sağlayan etkinlikler arasında yer alır. Çocukların deneyimlerine katkı sağlar. Çocuk; kazma, kürek, kum, çamur, toprak vb. ile oynayarak doğayı tanımaktadır.

Açık hava oyunları, çocukların temiz hava alabilmelerine olanak sağlar. Geniş alan gerektiren ve büyük dekorları olan oyunlarda, sınıflar yeterli olmaz. Bu oyunların, açık havada oynanması daha uygun olur. Aynı zamanda çocuklar istedikleri gibi hareket edebilir, gürültü söz konusu olmadığından çocuklar seslerini kullanma konusunda olabildiğince özgürdür. Dışarıda uygun alanlarda; kum, su, kil tahta gibi doğal maddelerle oynanan oyunlar çocukların yaratıcılıklarını daha fazla destekler. Çocuklar, doğadaki çeşitli canlı cansız varlıkları da oyunlarına katabilir. Örneğin; ağaçlar, kuşlar, rüzgârın sesi, kartopu

oynama, güneş, bulutlar, uçmakta olan uçak, oyunun bir parçasını oluşturur. Böylece çocuklar, bazı doğa olaylarının farkına varır, gözlem yapar ve araştırırlar. Yağmurun, yağma şiddetine göre nesnelere hareket etmesi, güneşin ısıtması, güneşte ve gölgede ısının farklı olması gibi durumlar çocukları gözlem yapmaya ve araştırmaya yöneltir.

Açık hava oyunları kapsamında; **koşmaca, öykünme ve halka oyunları** gibi oyun çeşitleri yer almaktadır.

- **Koşmaca oyunları :** Açık havada ve koşarak oynanan oyunlara, koşmaca oyunları denir. Bu tür oyunlarda çocuk koşar, kovalar, yakalamaya ya da kurtulmaya çalışır. Sürekli bir hareket söz konusudur. **Saklambaç, kovalamaca, köşe kapmaca, çömel kurtul ve bayrak kapma gibi oyunlar koşmaca** oyunlarına örnek verilebilir.
- **Öykünme (taklit) oyunları :** İnsana, hayvana, bitkiye, doğa olaylarına ve taşıta öykünerek oynanan oyunlara öykünme oyunları adı verilmektedir. Öykünme oyunları bireysel ya da grup olarak oynanabilir. Hayvan öykünmeleri bireysel öykünmelere, kamp kurma ise grupla yapılan öykünmeye örnek verilebilecek oyunlardır. İnsan, hayvan, taşıt hareketlerine yönelik yapılan yürüyüş veya koşulara, öykünme yürüyüşleri ve koşuları denir. Robot adam, ördek, maymun, aslan, yürüyüşleri öykünme yürüyüşlerine, araba koşusu, lokomotif koşusu, atçılık koşusu ve salyangoz koşusu öykünme koşularına örnek verilebilir.
- **Halka oyunları :** Çocukların, otururken ya da ayakta iken halka şeklini alarak oynadıkları oyunlardır. Bu oyunlar, şarkılı ve danslı olabileceği gibi araç kullanılarak da oynanabilen oyunlardandır. Yağ Satarım Bal Satarım, Bülbül Kafeste, Kutu Kutu Pense gibi oyunlar, halka oyunlarına örnektir.



**Resim 1.12: Açık hava oyunları**

## 1.3. Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri

### 1.3.1.1. Araçta Yapılan Oyunlar

Bir oyun aracının üzerinde ya da içinde oynanan oyunlardır. Denge aleti, tahterevalli, salıncak, jimnastik minderi, atlama kasaları ile oynanan oyunlar araçta yapılan oyunlardır.

### 1.3.1.2. Araçla Yapılan Oyunlar

Bir oyun aracı kullanılarak oynanan oyunlardır. Top oyunları, iple oynanan oyunlar, Sandalye Kapmaca, Labut Devirme, Hulahup(çember) oyunları, mendil, bayrak, kurdele ile ve diğer oyuncaklarla oynanan oyunlar araçla oynanan oyunlardır.

### 1.3.1.3. Araçsız Yapılan Oyunlar

Hiçbir araç kullanılmadan oynanan oyunlardır. Saklambaç, Kovalamaca, Kimdir Bu, Taklit Yürüyüşleri, Ayak Yere Basmaz, Şarkılı oyunlar, Halka oyunları, Tırtıl, Kurt Baba, Aslan Avı, Tilki Baba Saatin Kaç, Meyve Sepeti, Sağ Yanım Boş, Hareketi Kim Başlattı? gibi pek çok oyun, araçsız oynanan oyunlardır.



Resim 1.13: Araçsız yapılan oyun (saklambaç)

## 1.4. Hareket Etkinlikleri

Günümüzde, teknolojik gelişmelere bağlı olarak daha hareketsiz bir yaşam tarzı benimsenmektedir. Bu yaşam tarzının etkilediği yaş gruplarından biri de çocuklardır. Hareket, bir çocuğun temel gereksinimlerindedir ve bedensel gelişimi için çok önemlidir. Çocukluk döneminde hareket etkinliklerinin; büyüme ve gelişmenin daha iyi olması, motor becerilerin geliştirilmesi, aktif yaşam biçimi kazandırılması, ileride oluşabilecek hastalık risklerini azaltma, aşırı kilo alımının önlenmesi gibi olumlu etkileri vardır

Okul öncesi eğitim programında yer alan hareket etkinliğinin amacı, çocukların temel hareket becerilerini geliştirerek çocuğun fiziksel, motor, bilişsel, dil, sosyal ve duygusal gelişimine ve öz bakım becerilerine katkıda bulunmaktır. Böylece çocuğun, fiziksel etkinliklere, yaşam boyu katılımı da sağlanabilir. Hareket etkinlikleri, çocukların fiziksel ve motor yeterliliklerinin, algısal motor gelişimlerinin ve hareket becerilerinin, yani yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerinin geliştirilmesini içeren etkinliklerdir. Bu etkinlikler süresince çocukların temel hareket becerileri, beden farkındalığı, motor yeterliliği (güç, koordinasyon, hız, çabukluk) ve fiziksel yeterliliği (esneklik, kuvvet, dayanıklılık) gelişir.

**Hareket etkinlikleri kapsamında yapılabilecek etkinlikler şöyle sıralanabilir:**

- Beden farkındalığını ( omuz, bel, dirsek ve bilek vb.) geliştirici etkinlikler,
- Alan farkındalığını (yukarı, aşağı, ön, arka, sağ, sol gibi) geliştirici etkinlikler,
- Kuvvet geliştirici etkinlikler,
- Tepki hızı geliştirici etkinlikler,
- Esneklik geliştirici etkinlikler,
- Dayanıklılık geliştirici etkinlikler,
- Koordinasyon geliştirici etkinlikler.

Çocukların bireysel özelliklerini dikkate alan, onları güdüleyici, benlik algılarını ve özgüvenlerini pekiştirici etkinliklere yer verilmelidir. Uygulamalarda, çevre düzenlemesine, çocukların yaşlarına uygun ve temel hareket becerilerini kazandırmada etkili olacak materyaller seçilmesine özen gösterilmelidir.

Etkinliklerde; top, ip, tebeşir, hulahup (çember) ve denge tahtası gibi yapılandırılmış materyaller, açık hava oyun materyallerinin kullanımına ek olarak doğanın çocuklara sunduğu farklı yapıdaki zeminler, tırmanma olanakları, denge için kullanılacak kütükler gibi materyal ve ortamlar da kullanılmalıdır ayrıca geleneksel çocuk oyunlarının, açık havada oynanan sokak oyunlarının da hareket etkinlikleri kapsamına dâhil edilmesi etkinlikleri çeşitlendirecektir.



**Resim 1.14: Hareket etkinlikleri**

## 1.5. Hareket Etkinliklerinin Çocuğun Gelişimine Etkileri

Çocuklar, hareket etkinliklerine katılım sonucunda, temel hareket becerileri olarak isimlendirilen; yürüme, koşma, atlama, yuvarlanma vb. yer değiştirerek yapılan hareketleri; eğilme, esnetme, dönme, ağırlık aktarımı vb. dengeleme hareketleri; atma, tutma, yakalama, top sürme vb. nesne kontrolü hareketleri yapabileceklerdir.

Hareket becerilerinin gelişimi, bedenin yaşamda daha verimli kullanılmasını sağlamaktadır ve genel sağlığı desteklemektedir. Bu hareketler çocukların gelecekteki yaşamlarında kullanacakları daha karmaşık oyun ve sporların da hareket altyapısını oluşturmaktadır. Bu nedenlerle hareket becerilerinin etkili ve güvenli kullanımı çocukların gelişiminde önemlidir.

Hareket etkinliklerinde; çocuk kendini tanıma, başa çıkma, bireysel sorumluluk, kendine güven ve zaman yönetimi becerilerini geliştirir. Hareket etkinlikleri sırasında kendini tanıma / fark etme, uyum / başa çıkma, bireysel sorumluluk, kendine güven ve zaman yönetimi konularında güçlü ve öz değerlendirme fırsatlarına sahip olurlar. Hareket etkinlikleri içinde denenen ve geliştirilen bu özelliklerin yaşamın tamamında kullanılması söz konusudur.

Hareket etkinliklerinde; iletişim becerileri, işbirliği, sosyal sorumluluk, liderlik, doğaya duyarlılık ve farklılıklara saygı özelliklerini geliştirir. Hareket etkinlikleri sırasında; deneyimlerini, problem çözme, hedef belirleme, plan yapma vb. süreçlerde kullanır.

Hareket etkinlikleri, çocukların ince ve kaba motor faaliyetlerinin gelişmesini, vücut bölümlerini koordineli kullanmalarını sağlamaktadır. Çocuk, hareket etkinlikleriyle gücünü arttırmakta, tepki yeteneğini geliştirmekte, durgun ve dinamik dikkate sahip olmakta, bedensel esneklik kazanmakta ve hareketlerinde gerekli hız yapmayı öğrenmektedir. Çocuk yaşlarda; fiziksel, duygusal ve sosyal yararlar sağlayan motor becerilerin ortaya çıkışı, çocuğun daha aktif ve daha yararlı bir yaşam standardı sağlamasına yardım edebilir. Gelişen motor yetenekler sayesinde, çocuğun kendine güveni gelişecektir.

Temel hareketler, çocukların fiziksel becerileri öğrenmeleri ve geliştirmelerini sağlamak amacıyla taşır. Bu hareketler aracılığıyla vücutlarını etkili biçimde kullanırlar. Başarı ve güven duygusu içinde, çevresini kontrol etme yeteneğini kazanırlar. Denge oyunları ve toplarla yapılacak olan çalışmalar ve buna benzer egzersizler, çocuğu dış çevreye karşı acemi olmaktan kurtarır. Karşılıklarına çıkacak bir engeli, kolayca aşabilme yeteneğini kazandırır. Çocuk, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığı edinir. Atma, atlama, sallanma, tırmanma, sıçrama, kaçma, itme, çekme, asılma gibi hareketler bu grup içerisinde yer alır.

## UYGULAMA FAALİYET

Okul öncesi eğitim kurumlarında oynanan oyun türlerini ve hareket etkinliklerini araştırınız. Belirlediğiniz kazanım ve göstergelere uygun bir hareket etkinliği, bir yarı yapılandırılmış oyun, bir yapılandırılmış oyun ve bir grup oyunu seçiniz. Seçtiğiniz etkinlikleri, materyalleri ile birlikte hazırlayıp sınıf ortamında arkadaşlarınıza sunarak paylaşınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Okul öncesi eğitim kurumlarında uygulanan oyun ve hareket etkinliklerini araştırınız.	➤ Çevrenizde bulunan okul öncesi eğitim kurumlarından yararlanabilirsiniz.
➤ 60-72 ay çocuğunun, bütün gelişim alanları ile ilgili kazanım ve göstergeler belirleyiniz.	➤ Belirlediğiniz kazanım ve göstergelerin, oyun ve hareket etkinliği ile kazandırılacak nitelikte olmasına dikkat etmelisiniz.
➤ Belirlediğiniz kazanım ve göstergelere uygun, yapılandırılmış oyun belirleyerek sınıf ortamında arkadaşlarınıza sununuz.	➤ Oyunu seçerken mekân ve araç gereç özelliklerini de düşünmelisiniz.
➤ Belirlediğiniz kazanım ve göstergelere uygun, yarı yapılandırılmış oyun belirleyerek sınıf ortamında arkadaşlarınıza sununuz.	➤ Oyun mekânını ve oyunda kullanılacak materyalleri önceden hazırlamayı unutmamalısınız.
➤ Belirlediğiniz kazanım ve göstergelere uygun, grup oyunu belirleyerek sınıf ortamında arkadaşlarınıza sununuz.	➤ Oyunun kurallarını ve oyuncuların görevlerini, arkadaşlarınıza anlatarak birlikte oynayınız.
➤ Belirlediğiniz kazanım ve göstergelere uygun hareket etkinliği hazırlayarak sınıf ortamında sunumunu yapınız.	➤ Sunumunu yaptığınız etkinliklerin değerlendirmesini sınıfta arkadaşlarınızla birlikte yapınız.



## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Bu faaliyet sonunda kazanımlarınızı aşağıdaki soruları cevaplandırarak ölçünüz.

**Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.**

1. Aşağıdakilerden hangisi oyun evrelerinden değildir?  
A) Tek başına oyun evresi  
B) Paralel oyun evresi  
C) Kurallı oyun evresi  
D) Açık hava oyun evresi  
E) İşbirliğine dayalı oyun evresi
2. Aşağıdakilerden hangisi oyunun özelliklerindendir?  
A) Oyunda yer almak için herhangi bir zorunluluk yoktur.  
B) Hayali olma özelliği vardır.  
C) Nasıl gelişip sonuçlanacağı belli değildir.  
D) Kurallı bir oyunda yeni bir şey üretilemez.  
E) Hepsi
3. Aşağıdakilerden hangisi hayali oyunun özelliklerinden değildir?  
A) Hayali oyunlar her konu ile ilgili olabilir.  
B) Hayali oyunlar her yerde oynanabilir.  
C) Hayali oyunlar oyuncaklarla oynanmaz.  
D) Hayali oyunda bir nesneyi başka bir nesne gibi kurma vardır.  
E) Hayali oyunda bir olguyu başka bir olgu gibi kurma vardır.
4. Aşağıdakilerden hangisi hareket etkinliklerindendir?  
A) Beden farkındalığını geliştirici etkinlikler  
B) Alan farkındalığını geliştirici etkinlikler  
C) Koordinasyon geliştirici etkinlikler  
D) Esneklik geliştirici etkinlikler  
E) Hepsi
5. Aşağıdakilerden hangisi açık hava oyunlarından değildir?  
A) Evcilik oyunları  
B) Halka oyunları  
C) Öykünme oyunları  
D) Top oyunları  
E) Koşmaca oyunları

**Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.**

6. ( ) İnsana, hayvana, bitkiye ve doğa olaylarına taşıta öykünerek oynanan oyunlara öykünme oyunları adı verilmektedir.
7. ( ) Hareket etkinliğinin amacı, çocukların temel hareket becerilerini geliştirerek çocuğun; fiziksel, motor, bilişsel, dil, sosyal ve duygusal, gelişimine ve öz bakım becerilerine katkıda bulunmaktır.
8. ( ) Paralel oyun evresi, üç yaşından sonra başlamaktadır.
9. ( ) Yapılandırılmamış oyun; oyunun bir öğretim yöntemi olarak kullanıldığı oyunlardır.
10. ( ) Paralel oyun evresi; çocukların diğer çocuklarla aynı ortamda fakat birbirinden bağımsız olarak oynadıkları oyun dönemidir.
11. ( ) Hareket etkinliklerinde çocuk kendini tanıma, başa çıkma, bireysel sorumluluk, kendine güven ve zaman yönetimi becerilerini geliştirir.
12. ( ) Serbest oyun etkinlikleri; çocukların gelişimsel ilerlemelerini desteklemek amacıyla kuralları başkası tarafından belirlenmiş oyun etkinlikleridir.

**Aşağıdaki cümleleri dikkatlice okuyarak boş bırakılan yerlere doğru sözcüğü yazınız.**

13. Çocukların, gelişimsel ilerlemelerini desteklemek amacıyla kuralları başkası tarafından belirlenmiş oyun etkinliklerine,.....oyun etkinlikleri denir.
14. Açık havada ve koşarak oynanan oyunlara.....oyunları denir.
15. ....çocuğun işidir.

## **DEĞERLENDİRME**

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz.

# ÖĞRENME FAALİYETİ-2

## ÖĞRENME KAZANIMI

Bu faaliyet sonunda gerekli ortam sağlandığında gelişimsel hedeflere uygun oyun ve hareket etkinliği planlayıp uygulayabileceksiniz.

## ARAŞTIRMA

- Çevrenizde bulunan, erken çocukluk eğitim kurumlarından uygulanan oyun etkinliği planını, planlama yapmadan, oyun etkinliği uyguladıklarında karşılaştıkları problemleri araştırınız.
- Topladığınız bu bilgileri rapor hâline getiriniz.
- Hazırladığınız raporu arkadaşlarınızla paylaşınız.

## 2. OYUN VE HAREKET ETKİNLİKLERİ HAZIRLAMA

### 2.1. Oyun Etkinliklerinin Planlanmasında Dikkat Edilecek Noktalar

Okul öncesi eğitim kurumlarında çocuklar, her gün, güne başlama zamanından sonra öğrenme merkezlerinde serbest oynarlar. Bu oyunlar, planlı değildir. Çocuklar, tamamen ilgi ve tercihleri doğrultusunda; bireysel, eşli, küçük veya büyük grup hâlinde oynarlar. Nerede, kiminle, ne ile ve nasıl oynayacaklarına çocuklar karar verirler. Çocukların, her gün sabah okula gelişte ve okuldan ayrılmadan önce yapılandırılmamış oyun ortamlarında, serbest oyun oynanmasına mutlaka fırsat verilmelidir.

Okul öncesi eğitimde, öğretim yöntemi olarak yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmış oyun etkinlikleri önceden planlanmalıdır.

#### Oyun etkinliği planlanırken dikkat edilmesi gereken noktalar:

- **Oyun etkinliğinin amacı :** Oyun etkinliği planlanırken gerçekleştirilmesi düşünülen kazanım ve göstergeler belirlenmelidir. Belirlenen kazanım ve göstergelere uygun oyun planlanmalıdır. Kazanım ve göstergeleri belirlenirken çocuğun tüm gelişim alanlarına yönelik olmasına dikkat edilmelidir.
- **Oyun etkinliğinin seviyesi:** Oyun etkinlikleri, grubun; yaş, cinsiyet ve fiziki özellikleri göz önüne alınarak planlanmalıdır. Çocukların gelişim durumları,

hazır bulunuşluk düzeyleri, ilgileri, dikkat süreleri ve becerileri dikkate alınmalıdır. Öğretmen; çocukları çok iyi tanımalı, gelişim özelliklerini ve ilgilerini iyi bilmelidir. Etkinlikler, yaşlarının üzerinde onları zorlayacak, çok uzun süreli ve karmaşık olmamalıdır. Çocukları sıkımayacak şekilde hareket ve eğlence barındırmalıdır. Örneğin, bağcık bağlama, topu havaya atma ve yakalama, tek ayak üzerinde sıçrama gibi hareketler içeren oyunlar, bu becerileri yapabilecek gelişim düzeyinde olmayan çocuklara uygulanırsa olumsuz sonuçlar elde edilir. Çocuk ilk denemede başarısız olursa oyuna devam etmek istemez ve oyun başarısız olur.

- **Oyun etkinliğinin yeri :** Oyun etkinliklerinin planlanmasında, ortam ve çevre göz önünde bulundurulmalıdır. Mevsim şartları, fiziki imkânlar, elde bulunan saha ve bahçe, bahçenin genişliği, bahçede bulunan çim, beton, ağaçlık alanlar ve oyun odası gibi olanakların olup olmaması oyun etkinliklerinin seçimi ve planlanmasında etkilidir.
- **Oyun etkinliğinde kullanılan araç ve gereçler:** Oyun etkinliklerinin planlanmasında elde bulunan araç gereçler, göz önünde bulundurulmalıdır. Oyun salonunda bulunan araç gereçler, malzemeler, bahçede bulunan kaydırak, tırmanma merdiveni, salıncak ve denge tahtası gibi oyun araç gereçleri oyunun seçiminde etkilidir. Oyunun amacına konusuna ve karakterine uygun araç ve gereç seçilmeli ve planda belirtilmelidir.
- **Oyun etkinliğinin sıra ve süresi :** Oyun etkinliği için doğru bir zamanlama yapılmalıdır. Çocukların, temel ihtiyaçlarının karşılandığı ve neşeli oldukları zamanlar, oyun için daha uygun olur. Bunlara dikkat edilerek yapılacak bir zamanlama ile çocuklar, oyundan en etkili bir şekilde yararlanabilirler. Aç, yorgun ve aceleci olan çocuklar oyun oynamak istemezler. Oyun etkinliklerine ayrılacak süre; çocukların ilgi, yetenek ve gereksinimleri ile uygulama koşulları ve yeri dikkate alınarak esnek olmalıdır. Sıralamada, hareketli oyunları daha pasif oyunların izlemesine dikkat edilmelidir. Arka arkaya hareketli oyunlar ya da pasif oyunların oynanması grubun dikkatinin dağılmasına, oyuna ilginin azalmasına neden olabilir.

Oyun etkinlikleri planlanırken yukarıda belirttiğimiz bütün unsurlar göz önünde bulundurulmalı, hiçbiri atlanmamalıdır. Birbirleriyle bağdaştırılmalı, bütünlük sağlanmalı ve örtüştürülmelidir.

## 2.2. Oyun Etkinliklerinin Özelliklerine Uygun Araç Gereç Hazırlama

Oyun araç gereçleri, önceden oyun oynanacak mekânda hazır bulundurulmalıdır. Oyun araç ve gereçlerinin önceden belirlenmiş, eksiksiz ve kullanıma hazır olması gereklidir.

Serbest oyun için düzenlenmiş öğrenme merkezlerindeki oyuncaklar ve oyun araç gereçleri sağlam, ilgi çekici ve çocuk sayısı için yeterli olmalıdır. Kazanımlara uygun olarak yeni materyaller eklenmesi, bazı materyallerin kaldırılması, bazılarının da tekrar yerine konması şeklinde güncellenmelidir. Böylece çocukların, materyallere olan ilgileri canlı tutulabilir. Materyallerin düzenlenmesinde; çocukların da fikirlerinin alınması, sınıfı benimsemelerine ve aldıkları sorumlulukları yerine getirmelerine destek olacaktır.

➤ **Öğrenme merkezlerinde bulunması gereken araç ve gereçler şunlardır:**

- Farklı materyallerle (ahşap, köpük, plastik, kâğıt, karton) yapılmış bloklar,
- Minyatür hayvan figürleri (çiftlik hayvanları, yabani hayvanlar, evcil hayvanlar),
- İnsan figürleri (itfaiyeci, polis, asker vb.),
- Taşıtlar (kamyonet arabalar, trenler, uçaklar, ),
- Legolar,
- Oyunevi,
- Müzik aletleri,
- Masa oyuncakları ( eğitici oyuncaklar, yap-boz, domino, eşleştirme kartları vb.),
- Çeşitli kuklalar (el kuklası, ipli kukla, parmak kuklası, çomak kukla vb.),
- Kostüm ve aksesuarlar (maske, şapka, şal, atkı, kurdele, tül, eşarp, çanta, peruk, eldiven, kemer, gözlük, yağmurluklar vb.),
- Yapılandırılmış oyuncaklar (evcilik oyuncakları, bebekler, tamir malzemeleri vb.),
- Minyatür oyuncaklar( mutfak eşyaları, telefon vb. ),
- Çeşitli meslek gruplarına özgü materyaller (stetoskop, itfaiyeci miğferi, aşçı şapkası, tarak vb. ),
- Dolgu oyuncaklar.



Resim 2.1: Oyun evi

➤ **Bahçede bulunması gereken oyun araç ve gereçleri:**

- Tırmanma araç ve gereçleri,
- Denge tahtaları,
- Atlama beygirleri,
- Salıncaklar,
- Kaydıraklar,
- Tahterevalli,
- İp merdivenleri,
- Çekme halatları
- Üç tekerlekli bisikletler,
- Kum havuzunda kullanılacak, elek, kova, kürek, büyük kaşıklar, kum kamyonları.



**Resim 2.2: Bahçe oyun araç gereçleri**

➤ **Özel oyun odasında bulunması gereken oyun araç ve gereçleri:**

- Düğümlü halatlar,
- Tırmanma merdiveni,
- Denge tahtası,
- Atlama beygiri
- Yer minderi,
- Bisiklet,
- Kum ve su masaları,
- Top havuzu.



Resim 2.3: Kum ve su masası

➤ **Oyun araç ve gereçleri hazırlarken:**

- Çocukların yaşlarına uygun olmasına,
- Sağlam olmasına,
- Güvenli olmasına,
- Kolay temizlenebilir olmasına,
- Kaliteli olmasına,
- Parçalarının tam olmasına,
- Çok yönlü olmasına, dikkat edilmelidir.



Resim 2.4: Oyun odası araç gereçleri

## 2.3. Oyun Etkinlik Planı Hazırlama

**Oyun etkinlik planında bulunması gereken bölümler:**

- **Kazanım ve göstergeler:** Çocuklara, oyun etkinliği sırasında kazandırması düşünülen kazanım ve göstergelere yer verilir.
- **Öğrenme süreci:** Oyun etkinliğinin açıklandığı bölümdür. Oyun etkinliğinin yapılacağı ortamın düzenlenme şekli ve kullanılacak materyallerin nasıl kullanılacağı yazılır. Oyunun adı, kuralları ve oyunun nasıl oynanacağı açıklanır. Oyunda oyuncuların görevleri anlatılır. Çocukların nasıl yönlendirileceği açıklanır. Öğretmenin ve çocuğun süreçteki rolü belirtilir.

- **Materyaller, sözcükler, kavramlar:** Oyun etkinliği sırasında kullanılacak materyaller, oyun araç gereçleri yazılır. Oyun etkinliğinde çocukların, ilk defa kullanacakları sözcükler yazılır. Oyun etkinliği sırasında verilecek kavramlar yer alır.
- **Aile katılımı:** Ailelerin yapabilecekleri destekleyici oyun etkinlikleri yer alır.
- **Değerlendirme:** Etkinliğin süreç olarak gözden geçirilmesini sağlayıcı sorular, oyun etkinliği sırasında çocukların yaşantı ve duygularını paylaşmasına fırsat sağlayacak kazanım ve göstergelere yönelik olmalıdır.
- **Uyarılama:** Sınıfta özel gereksinimli bir çocuk bulunması durumunda, bu etkinliğin uyarılama bölümüne etkinliğin yönteminde, kullanılan materyallerde ve öğrenme sürecinde yapılacak düzenlemeler ile dikkat edilmesi gereken noktalar yazılır.
- Oyun etkinlik planı yapıldıktan sonra oyunun uygulanmasına geçilir. Oyunun uygulanması belirli aşamalarla gerçekleştirilir.

#### **Oyun etkinlikleri uygulama aşamaları:**

- **Oyun oynanacak yeri hazırlama:** Oyun etkinliği için seçilen mekân güvenilir olmalıdır. Bu ortamda çocuklar için tehlikeli olabilecek durum ve nesnelere dikkat edilmelidir. Mekân, planlanan oyuna uygun olmalıdır. Örneğin; geniş alan gerektiren bir oyun küçük bir sınıfta oynanmamalıdır. Oyunun oynanacağı mekânın normalden sıcak ya da soğuk, karanlık, gürültülü ve havasız olmamasına dikkat edilmelidir. Oyun oynanacak yer, aydınlık ve temiz olmalıdır.
- **Oyun araç gereçlerini hazırlama:** Oyunda kullanılacak araç gereçlerin önceden temin edilip oyun alanında hazır bulundurulması gerekmektedir. Oyun için gerekli olan oyuncak ve oyun araçları gereçleri; eksiksiz, sağlam, ilgi çekici ve çocuk sayısı için yeterli olmalıdır.
- **Oyun grubunu hazırlama:** Oyun oynanacak yer ve araç gereçler hazırlandıktan sonra çocuk grubunu, oyuna hazırlamak gereklidir. Örneğin; oyunun özelliğine göre basit tekerleme ya da hareketlerle çocukların oyuna ilgisini çekmek, grubun oyuna oynamaya motive olmasını sağlayacaktır.
- **Isınma oyunları oynama:** Isınma oyunları yapılarak oyuna geçiş kolaylaştırılmamalıdır. Isınma oyunları, çocuğu etkinliğe hazırlama amaçlıdır. Grubu, psikolojik olarak etkinliğe hazırlar. Isınma oyunları çocuğu çok yoracak hareketler içermemelidir. Isınma oyunları, grubu oluşturan bireylerin birbirleriyle bütünleşmesine yönelik alıştırmaları içerir. Isınma oyunları yoluyla çocuklar; gruba güven kazanmayı, uyum sağlamayı, duygularını kullanmayı, bedenini ve zihinsel becerilerini kullanmayı öğrenirler. Parmak oyunları, kolay



beden hareketleri, hayvan, insan ve taşıt öykünmeleri, ısınma oyunları örnekleridir.

- **Bilinen oyunları tekrar etme:** Isınma oyunlarından sonra daha önceden öğrenilmiş, çocukların bildiği oyunlar oynanır. Bilinen oyunların kurallarını tekrarlamak, çocuğun yeni öğreneceği oyunun kurallarını, çabuk kavramasına yardımcı olacak, grubun bütünleşmesini sağlayacaktır.
- **Yeni oyun öğretimi:** İlk olarak *oyunun adı*, çocukların ilgisini çekecek ve çocukları oyuna hazır hâle getirecek şekilde söylenir. Daha sonra *oyunun kuralları* ve nasıl oynanacağı, çocukları sıkmayacak şekilde anlatılır. Eğitimci, oyunun detaylarını çok iyi bilmeli ve öğretim sırasında herhangi bir çelişki yaşamamalıdır. Oyunda varsa **lider, ebe** ve **oyuncuların** görevleri açıklanır. Oyun için *rol dağılımı* yaparken sayışma ve kura yöntemi kullanılabilir. Bütün çocuklar ebe veya lider olmak isteyebilir. Oyun tekrarlanırken rollerde değişiklik yapılmalıdır. Bu durumda eğitimci, çocuklara açıklama yapmalı ve oyunun her tekrarlanışında rollerin değişebileceğini, her çocuğun her rolü sırayla alabileceğini belirtmelidir. Bu durum, çocukları rahatlatarak ve çocuklar arasında kırgınlık, düşmanlık kıskançlık gibi olumsuz duyguların oluşumunu engelleyecektir. Yeni oyun, kurallarına uygun ve gerekli araç gereçlerle oynanır. Oyuna bütün çocukların katılmasına, oyunun kurallarına uygun oynamasına ve gerekli materyal yerine, başka materyal kullanılmamasına dikkat edilmelidir.
- **Dinlendirici oyunlar:** Dinlendirici oyunlar hareketli oyun etkinliklerinden sonra yorulmuş çocukları dinlendirmek amacıyla yapılan oyun etkinlikleridir. Parmak oyunları, dramatize oyunları, az hareketli oyunlar vb. bu oyunlara örnek olarak verilebilir.

Aşağıda verilen oyun etkinlik planlarını inceleyiniz. Sınıfta uygulayınız.

## BUZ ÜZERİNDE

**Etkinlik Türü** : Oyun (bütünleştirilmiş büyük grup etkinliği)

**Yaş Grubu** : 48 – 72 Ay

### KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

#### Bilişsel Gelişim

**Kazanım 12:** Geometrik şekilleri tanıır (*Göstergeleri:* Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler.).

#### Motor Gelişim

**Kazanım 1:** Yer değiştirme hareketleri yapar (*Göstergeleri:* Çift ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler. Tek ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler. Galop yaparak belirli mesafede ilerler.).

**Kazanım 2:** Denge hareketleri yapar (*Göstergeleri:* Çizgi üzerinde yönergeler doğrultusunda yürür.).

### MATERYALLER

Farklı şekillerle oluşturulmuş oyun düzeneği

### SÖZCÜKLER

Galop, iglo

### KAVRAMLAR

Geometrik Şekil: Üçgen, daire, kare

### ÖĞRENME SÜRECİ

- \* Çocuklar sınıfın zeminine yerleştirilmiş olan düzeneği incelerler. Bu düzenekte hangi şekillerin olduğunu söyler.
- \* Çocuklara bu düzeneği kullanarak bir oyun oynanacağı söylenir.
- \* Çocuklara, iklim değişikliğinden dolayı kutup ayılarının evlerinin (iglo) bulunduğu buz dağının eridiği söylenir. Ayılar eriyen buzlardan dolayı evlerine ulaşamamaktadır. Ayıların bu sorunu nasıl çözebileceği tartışılır. Her çocuk kutup ayısı rolüne girerek oyuna katılır.
- \* Kutup ayısı rolündeki çocuklar iki gruba ayrılarak aynı anda oyuna başlarlar.
- \* Her çocuk sıra ile buz tabakalarını çift ayak sıçrayarak geçer. Sonra karşısına çıkan ince ip üzerinde yürür. Üçgene ulaşınca kadar galop yaparak ilerledikten sonra üçgen, daire ve kare şekillerinin üzerinden tek ayakla zıplayarak eve ulaşır.
- \* Bir çocuk eve ulaştığında gruptaki diğer arkadaşı oyuna başlar. Her iki gruptaki tüm çocuklar eve ulaştıklarında oyun tamamlanır.

### AİLE KATILIMI

\* Çocukların evlerinde bulunan farklı nesne ve eşyaları ailesinden bir bireyle incelemeleri ve üçgen, daire ve kareye benzer olanlarının listesini yapmaları istenir. Çocukların aileleri ile birlikte oluşturdukları listelerin ertesi gün arkadaşları ile paylaşmaları sağlanır.

### DEĞERLENDİRME

**Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir:**

- \* Oyun sırasında hangi şekillerin üzerinden atladık?
- \* Kutup ayıları buzlar eridiğinde ne hissetmiş olabilirler?
- \* Galop hareketi hangi hayvanların hareketine benziyor?
- \* Evinizde ve okulunuzda bulunan üçgen, daire, kareye benzeyen nesnelere nelerdir?

### UYARLAMA

**Sınıfta ortopedik yetersizliği olan bir çocuk varsa:**

- \* Çocuk bastonuyla yürüyebilen bir çocuksa öğretmen çocuğa fiziksel destek sunabilir.
- \* Çocuğa etkinliğin tamamını düz yürüyüşle gerçekleştirebileceği söylenebilir.

### TAŞ ALMACA

**Etkinlik Türü :** Oyun (büyük grup etkinliği)

**Yaş Grubu :** 60-72 Ay

### KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

#### Bilişsel Gelişim

**Kazanım 10:** Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular (*Göstergeleri:* Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.).

#### Motor Gelişim

**Kazanım 1:** Yer değiştirme hareketlerini yapar(*Göstergeleri:* Yönergeler doğrultusunda yürür.).

**Kazanım 3:** Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar (*Göstergeleri:* Farklı boyut ve ağırlıktaki nesnelere hedefe atar.).

### MATERYALLER

Taşlar.

### SÖZCÜKLER

-----

### KAVRAMLAR

Yön/Mekânda Konum: Dışında Zıt: Hızlı-yavaş

### ÖĞRENME SÜRECİ

- \* Çocuklarla bahçeye çıkılır. Yaklaşık 1 metre çapında ve birbirine 3 metre uzaklıkta karşılıklı iki tane daire çizilir.
- \* Dairelerin önüne yarım metre mesafede çizgiler çizilir.
- \* Çocuklar sayışarak adımlama yapar ve iki gruba ayrılır. Çocuklar sepetteki küçük taşlardan alırlar ve taşları kendi grubunun dairesinin içine dağınık bir şekilde bırakırlar.
- \* Oyuna başlayan gruptan bir çocuk dairesinden bir taş alarak verilen yönergeye göre (taşı el üstünde, hızlı, yavaş yürüme gibi) diğer grubun dairesinin önündeki çizgiye kadar ilerler.
- \* Çizginin üzerinde durup elindeki taşla karşı tarafın dairesindeki taşlardan birine vurmaya çalışır.
- \* Vurduğu taşı alarak kendi grubuna gider ve dairesine bırakır.
- \* Taşı vuramaz, dairenin dışına atarsa kendi taşını diğer grubun dairesinin içine bırakır ve oyun diğer gruba geçer.
- \* Oyuna diğer gruptan bir oyuncu devam eder.
- \* Oyuna bir grubun dairesindeki tüm taşlar bitene kadar veya grubun belirlediği bir kural gerçekleşene kadar devam edilir.

### UYARLAMA

- Sınıfta görme yetersizliği olan bir çocuk varsa:
- \* Görme yetersizliğinin düzeyine göre taş yerine zilli top kullanılabilir. Daireler kalın iple oluşturulur.
  - \* Çocuğun adımlama çalışması yaparak kendi dairesinin karşı takımın dairesine uzaklığını kavraması sağlanır.
  - \* Öğretmen çocuğun etkinlik süresince gereksinim duyması durumunda sözel ipucu ya da fiziksel yardım sunabilir. Yardım verilirken çocuğun gereksiniminden fazla yardım sunmamaya dikkat edilmelidir.

### DEĞERLENDİRME

**Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir:**

- \* Oyunun kuralları nelerdi?
- \* Taşları hangi durumda taşırken daha çok eğlendiniz? Neden?
- \* Taşlarla başka hangi oyunlar oynanabilir?

## GÜNAYDIN

**Etkinlik Türü** : Oyun ( bütünleştirilmiş büyük grup etkinliği)  
**Yaş Grubu** : 46-48 ay

### KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

#### Bilişsel Gelişim

**Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir (*Göstergeleri:* Dikkat edilmesi gereken durum/olaya odaklanır.).

#### Dil Gelişimi

**Kazanım 2:** Sesini uygun kullanır (*Göstergeleri:* Konuşurken/ şarkı söylerken sesinin tonunu, hızını ve şiddetini ayarlar.).

#### Motor Gelişim

**Kazanım 1:** Yer değiştirme hareketleri yapar (*Göstergeleri:* Yönergeler doğrultusunda yürür.).

**Kazanım 4:** Bir olay ya da durumla ilgili olarak başkalarının duygularını açıklar (*Göstergeleri:* Başkalarının duygularını söyler. Başkalarının duygularının nedenlerini söyler.).

### MATERYALLER

Çeşitli hayvan resimleri, kutu

### SÖZCÜKLER

Fısıltı

### KAVRAMLAR

.....

### AİLE KATILIMI

Gösterilen parmak oyunu eve gönderilerek çocuklarıyla beraber oynamaları istenir.

### UYARLAMA

**Sınıfta otizm spektrum bozukluğu (OSB) olan bir çocuk varsa;**

\* Çocuk için “uyuyormuş gibi yapma” zor olabilir. Bu nedenle sınıfta bu çocuğa model olabilecek bir akranı seçilip onunla birlikte yan yana uyuyormuş gibi yapmaları sağlanabilir.

## ÖĞRENME SÜRECİ

\* Çocuklarla birlikte “Toprak Ev” parmak oyunu oynanır.

### Toprak Ev

Toprak evde kimler varmış (*Etrafa bakılır, eller arkada saklanır.*).

Buradan bir solucan çıkmış (*Sağ başparmak gösterilir.*).

Buradan da bir tırtıl (*Sol serçe parmak gösterilir.*)

İşte ben de geldim demiş karınca (*Sağ işaret parmağı gösterilir.*).

Hepsi bir den gerinmiş (*Gerinme hareketi yapılır.*).

Birbirlerine günaydın demiş (*Parmaklar hareket ettirilir.*).

Geç uyanan köstebek ben de varım, ben de varım demiş (*Sol başparmak gösterilir.*).

\*Çocuklar küçük bir kutunun içindeki “**karınca, solucan, köstebek, tırtıl**” vb. gibi çeşitli hayvan resimlerinin olduğu A4 boyutundaki kâğıtlardan birer tane alırlar.

\* Öğretmen çocukların sırtına seçmiş oldukları hayvan resimlerini yapıştırır. Çocuklar arkadaşlarının sırtındaki hayvan resimlerini incelerler. Resimler incelendikten sonra çocuklar uyuyormuş gibi yüz üstü yere uzanır.

\* İlk oyunda öğretmen ebe olur uzanan çocukların sırtına hafifçe dokunup fısıldayarak “**Günaydın tırtıl.**” (Çocuğun sırtında hangi resim varsa o adla uyandırılır.) der.

\* Uyandırma sırasında ebe, bazen solucan gibi sürünür, bazen karınca gibi hızlı hızlı yürür, bazen de kaplumbağa gibi yavaş yavaş ilerler. Aynı zamanda bazen yüksek sesle bazen hızlı bazen çok yavaş bir şekilde günaydın diyerek hayvanlar uyandırılır.

\*Uyanan çocuklar da ebenin hareketlerini taklit ederler. Uyandırılan her çocuk ebenin arkasına dizilir. Oyun tek bir çocuk kalana kadar devam ettirilir.

\* En son uyandırılan çocuk ebe olur oyun sınıfın isteği doğrultusunda tekrar edilir. Hayvan resimleri yan yana dizilir. Öğretmen: “**Bu hayvanlar bir çiftlikte yaşıyorlarmış. Karınca dışında tüm hayvanlar sabah uyandıklarında birbirlerine günaydın diyorlarmış ama karınca hiç kimseye günaydın demiyormuş.**” der.

\*Çocuklar karıncanın neden günaydın demediğini, günaydın demediğinde diğer hayvanların neler hissetmiş olabileceğini, neden bu şekilde hissettiklerini, günaydın demesi için karıncanın ve diğer hayvanların neler yaptığını konuşurlar.

## DEĞERLENDİRME

**Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir:**

\* Bu etkinlikte neler yaptınız? Hangi hayvanların resimlerini kullandınız?

\* Oyun oynarken neler hissettiniz?

\*Çocuklar kendileri, anne ve babalarını mutlu ve mutsuz eden şeyleri düşünerek resim yaparlar. Resimler bittikten sonra mutlu ve mutsuz eden şeyler hakkında konuşulur?

## SAY BALONLARI SAY

**Etkinlik Türü :** Oyun ( bütünleştirilmiş büyük-küçük grup etkinliği)  
**Yaş Grubu :** 48-72 ay

### KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

#### Bilişsel Gelişim

**Kazanım 4:** Nesneleri sayar (*Göstergeleri:* Saydığı nesnelere kaç tane olduğunu söyler.). **Kazanım 8:** Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır (*Göstergeleri:* Nesne/varlıkların büyüklüğünü, dokusunu ve miktarını ayırt eder, karşılaştırır.).

**Kazanım 9:** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre sıralar (*Göstergeleri:* Nesne/varlıkları ağırlıklarına göre sıralar.).

**Kazanım 11:** Nesnelere ölçer (*Göstergeleri:* Standart olmayan birimlerle ölçer.).

#### Motor Gelişim

**Kazanım 3:** Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar (*Göstergeleri:* Farklı boyut ve ağırlıktaki nesnelere hedefe atar.).

### MATERYALLER

Farklı iki renkte balonlar, farklı boyutlarda ve ağırlıklarda nesnelere, farklı dokunsal özellikte olan kumaş parçaları, farklı büyüklükte toplar, su kabı

### SÖZCÜKLER

-----

### KAVRAMLAR

Miktar: Az-çok, boş-dolu, ağır- hafif, ıslak-kuru

### UYARLAMA

#### Sınıfta işitme yetersizliği olan bir çocuk varsa:

\* Balonların renkleri konuşulurken renk adları ile ilgili, işitme yetersizliği olan çocuğa ritmik tekrarlar (Çocuğun söylemeye çalıştığı sözcük tamamlanarak ya da düzeltilerek çocuğa tekrarlatılır.) yaptırılır.

\* Balon oyunu başlamadan önce işitme yetersizliği olan çocuğa “dinle” yönergesi verilerek müzik sesinin varlığı hissettirilmeli ve müzik bir süre dinletilmelidir. Oyunun nasıl oynanacağı -müzik durduğunda durulacağı- çocuğun dil gelişimine uygun ifadelerle açıklanabilir ve kısaca uygulamalı olarak gösterilebilir.

### ÖĞRENME SÜRECİ

- \* Çocuklara farklı iki renkte ve çocuk sayısından fazla miktarda balon şişirilmeden verilir. Çocuklar balonları inceler, şişirmeye çalışırlar. Balonlar şişirildikten sonra aynı renkteki balonları olan çocuklar bir araya gelerek iki grup oluştururlar. Her grup kendi balonlarını sayar. Kaç tane balonları olduğunu söyler.
- \* Yere bir çizgi çizilir. Çizginin iki tarafına yerleşmiş olan gruplar müzik başlayınca ellerindeki balonlarını çizginin diğer tarafına atmaya çalışırlar. Çocuklar balonlarını atarken çizgiye basmamaya ve diğer tarafa geçmemeye özen gösterirler.
- \* Gruplardaki çocuklar ellerindeki balonları aynı anda mümkün olduğunca karşı tarafa atarak çizginin diğer tarafına geçirmeye çalışırlar.
- \* Müzik durduğunda gruplardaki balonlar sayılır, hangi grupta daha az ve daha çok balon olduğu belirlenir.
- \* Çocuklar üç gruba ayrılırlar. Her gruba şişirilmiş balon, içi yarısına kadar suyla dolu balon ve içi tamamen suyla dolu balon olmak üzere üçer balon verilir.
- \* Her bir çocuğun balonları ellerine alarak ağırlıklarını incelemesi için fırsat verilir.
- \* Çocuklardan balonların ağırlıkları hakkında tahminde bulunarak, balonları ağırlıklarına göre sıralamaları istenir.
- \* Sıraladıktan sonra müzik açıldığında sınıflarında en ağır balondan daha ağır olan nesnelere toplamaya başlarlar. Müzik durduğunda toplamayı bırakırlar.
- \* Ardından, müzik açıldığında en hafif olan balondan daha hafif olan nesnelere toplamaya başlarlar, müzik durduğunda ise toplamayı bırakırlar.
- \* Toplanan nesnelere sayılır.
- \* Daha sonra bu gruplardan birine farklı büyüklüklerde toplar, bir diğerine farklı ağırlıklardaki nesnelere, diğer gruba ise dokunsal özellikleri farklı olan kumaşlar parçaları ile birlikte üç gruba da su dolu birer kap verilir. Her grup nesnelere dokunsal özelliklerini, ağırlıklarını ve büyüklüklerini incelerler.
- \* Her grup bu nesnelere kaplardaki suya bırakarak batıp batmadığı ile ilgili denemeler yapar. İsteyen gruplar balonların batıp batmayacağını da deneyebilir.
- \* Çocuklar birbirlerinin çalışmalarını inceler.

### DEĞERLENDİRME

#### **Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir:**

- \* Etkinliğimizde hangi materyaller vardı? Biz bunlarla neler yaptık?
- \* Suyla ilgili denemelerde nelerden hoşlandınız?
- \* Hangi materyaller suda battı/batmadı?
- \* İncelediğiniz materyallerden en ağırı/hafifi hangisiydi?



## İPLERLE ÇALIŞMA

**Etkinlik Türü** : Oyun ( bütünleştirilmiş büyük-küçük grup etkinliği)  
**Yaş Grubu** : 48-72 ay

### KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

#### Dil Gelişimi

**Kazanım 5:** Dili iletişim amacıyla kullanır (*Göstergeleri:* Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür. Konuşmayı sonlandırır. Sohbeta katılır. Konuşmak için sırasını bekler.).

#### Sosyal ve Duygusal Gelişim

**Kazanım 1:** Kendisine ait özellikleri tanıtır (*Göstergeleri:* Adını, soyadını söyler.).

**Kazanım 2:** Ailesiyle ilgili özellikleri tanıtır (*Göstergeleri:* Anne ve babasının adını, soyadını söyler.).

**Kazanım 15:** Kendine güvenir (*Göstergeleri:* Grup önünde kendini ifade eder.).

### ÖĞRENME SÜRECİ

\* Anne/babalar, çocuklar ve öğretmen çember şeklinde oturur. Dairenin ortasına boyalar ve A4 kâğıdı büyüklüğünde kalın kartonlar konur. Her bir aile küçük gruplar şeklinde ailelerindeki bireylerin resimlerini yapar. Resimler yapıldıktan sonra dairenin dışına konur.

\* Öğretmen adını ve soyadını söyler sonra elindeki ip yumağının ucunu tutarak yumağı anne/babalardan birine atar.

\* Atılan yumağı tutan anne/baba, ipi işaret parmağına dolayıp kendini ve ailesini tanıtarak yumağı başka bir anne/babaya atar. Böylece her bir aile bir kez atılan yumağı tutmuş ve kendisini tanıtmış olur.

\* Çocuklara yumağın oluşturduğu şeklin neye benzediği sorulur ve oluşan şekil ile ilgili sohbet edilir.

\* Çocuklar yerlerinden kalkarlar ve iplere basmadan iplerin arasındaki boşluklara basarak yürürler. Çocukların ilgisi doğrultusunda devam edilir sonra çocuklar yerlerine otururlar.

\* Sohbetin bitiminde her anne/baba parmağındaki ipi açıp yumağa sardıktan sonra yumağı kendilerinden bir önceki anne/babaya atar ve bu anne/babaya ve çocuklarına ilişkin hatırladıkları ad, soy ad, meslek, yaş, aile üyesi sayısı vb. bilgileri söylemeye çalışırlar.

\* Tüm ip geri toplanıp sarıldıktan sonra eşit sayıda bireyi olan ailelerin hangi aileler oldukları, daha kalabalık aileler ile ilgili konuşulur.

\* İkişer aile bir grup oluşturacak şekilde bir araya gelir. Farklı renklerdeki ipleri, yapıştırıcıları, boyaları kullanarak resim yapar.

\* Grupların yaptıkları bu resimler ile etkinliğin başında yapılan aile bireyleri ile ilgili resimler sergilenir. Çocuklar yaptıkları resimlerde aile bireylerini göstererek anne babalarının adlarını ve soyadlarını söylerler.

### **MATERYALLER**

Yumak, farklı renklerde ip parçaları, yapıştırıcı, boyalar ve A4 kâğıdı büyüklüğünde kalın kartonlar, kartonlar

### **SÖZCÜKLER**

-----

### **KAVRAMLAR**

Miktar: Eşit, kalabalık

### **AİLE KATILIMI**

Ailelere çocukları ile birlikte kendi ailelerini anlatan bir öykü oluşturmaları önerilebilir.

### **DEĞERLENDİRME**

Etkinlik tamamlanıp aileler sınıftan ayrıldıktan sonra çocuklarla birlikte çember şeklinde oturulur. Öğretmen etkinlik sürecinde neler hissettiğini söyler ve yumağı bir çocuğa atar. Yumağı alan her çocuk etkinlik sürecinde neler hissettiğini söyler ve yumağı daha önce konuşmayan bir arkadaşına atar.

### **UYARLAMA**

**Sınıfta dil ve konuşma bozukluğu olan bir çocuk varsa:**

\* Yumak dil ve konuşma bozukluğu olan çocuğa geldiğinde duygusunu söylemesi için yeterli zaman ayrılır. Eğer çocuğun söyledikleri anlaşılmadıysa öğretmen çocuktan sonra çocuğun söylediğini tekrarlar.

## 2.4. Hareket Etkinliklerinin Planlanmasında Dikkat Edilecek Noktalar

Hareket etkinliđi, çocukların motor gelişimlerinin desteklenmesi ve hareket becerilerinin kazandırılması amacıyla ele alınacağı gibi geçiş etkinliđi olarak da uygulanabilir. Geçiş etkinliđi olarak uygulanacaksa etkinlik planı hazırlanmasına gerek yoktur. Etkinlik olarak uygulanacaksa etkinlik planı hazırlanmalıdır.

### Hareket etkinliklerinin planlanmasında dikkat edilecek noktalar:

- **Hareket etkinliđinin amacı:** Hareket etkinliđi planlanırken gerçekleştirilmesi düşünölen kazanım ve göstergeler belirlenmelidir. Etkinlik, belirlenen kazanım ve göstergelere uygun planlanmalıdır.
- **Hareket etkinliđinin seviyesi:** Etkinlikler, grubun; yaş, cinsiyet ve fiziki özellikleri göz önüne alınarak planlanmalıdır. Çocukların gelişim durumları, hazır bulunuşluk düzeyleri, ilgileri, dikkat süreleri ve becerileri dikkate alınmalıdır. Öğretmen; çocukları çok iyi tanımalı, gelişim özelliklerini ve ilgilerini iyi bilmelidir. Yaşlarının üzerinde; onları zorlayacak, çok uzun süreli ve karmaşık olmamalıdır.
- **Hareket etkinliđinin yeri:** Etkinliklerin planlanmasında, ortam ve çevre göz önünde bulundurulmalıdır. Mevsim şartları, fiziki imkânlar, elde bulunan saha ve bahçe, bahçenin genişliđi, bahçede bulunan; çim, beton, ağaçlık alanlar, kaydırak, tırmanma merdiveni, salıncak, denge tahtası gibi oyun araç gereçleri ve oyun odası gibi olanakların olup olmaması etkinliklerin seçimi ve planlanmasında etkilidir.
- **Hareket etkinliklerinde kullanılacak araç ve gereçler:** Etkinliđin amacına, konusuna ve karakterine uygun araç ve gereç seçilmeli ve planda belirtilmelidir.
- **Hareket etkinliđinin sıra ve süresi:** Etkinlikler en az 30 dakika sürmeli, bu sürenin 5 dakikası ısınma hareketleri, 20 dakikası bir önceki uygulamanın tekrarı ve yeni temel hareket becerileri ve son 5 dakikası sođuma etkinlikleri olarak planlanmalıdır. Süre çocukların; ilgi, yetenek ve gereksinimleri ile uygulama koşulları dikkate alınarak esnek olmalıdır.

## 2.5. Hareket Etkinliklerinin Özelliklerine Uygun Araç Gereç Hazırlama

Hareket gelişimini desteklemek amacıyla kullanabileceğimiz birçok araç gereç mevcuttur. Bu araçlar, çocuklarla birlikte yapıp kullanılırsa katkı çok daha fazla olacaktır. Böylece çocuklar, küçük ve büyük kaslarını kullanarak becerilerini arttırabilecekler ve

üretici duruma geçerek aynı zamanda yeteneklerinin farkına vararak sınırlıklarını keşfedeceklerdir.

➤ **Çocukların hareket gelişimini destekleyici oyuncaklar:**

- Oyuncak, hareket etmenin zevkini tattırmalıdır. Özellikle top, ip, hulahup, bisiklet, paten vb. oyun araçları tehlikesiz alanlarda onlara bu zevki kazandırabilir.
- Oyuncaklar ve oyun malzemeleri çocukların zihinsel ve bedensel gelişimlerini de sağlayacağından özellikle yoğurma maddesi olan kil, plasterin, tuz seramiği ayrıca kum ve suyun çocukların oyunlarını zenginleştirme de önemi büyüktür.
- Çocukların yaşamında büyük bir değeri olan fırlatıp atılabilecek oyuncaklar unutulmamalıdır. Yumuşak toplar, bebekler ve hayvanlar idealdir.
- Çocuğun, üzerine binebileceği ve yürütebileceği tekerlekli oyuncaklar, hareket imkânını geliştirir. Çocuklar hız kontrolü ve denge sağlamayı bu oyuncaklarla algılayabilirler.
- Çıngırak, jimnastik oyuncakları, bebekler, küpler, itmeli oyuncaklar, boyalar, tahta çivi ve çakmalı oyuncaklar, çocuklar için idealdir.

➤ **Çocukların hareket gelişimini destekleyici araç-gereçler:**

- Tırmanma araç gereçleri,
- Yürüme tahtaları,
- Denge tahtaları,
- Atlama beygirleri,
- Ağaç kasalar,
- Büyük kutu ve sandıklar,
- Üç tekerlekli bisikletler,
- Direksiyonlu, tekerlekli tahta otomobiller,
- Kum oyun alanı, kum kutusu, kum masası ya da kum leğeni,
- Salıncaklar,
- Kaydıraklar,
- Tahterevalli,
- Tahtadan oyun evleri ya da oyun platformları,
- Ağaç gövdeleri,
- Tırmanma halatları, halat merdivenler,
- Marangoz masası,
- Su oyunu masası,
- Eski geçme borular, musluklar,
- Makine parçaları, oto aksamları,
- Toplar,
- Çemberler,
- Atlama ipleri,

- Tekerlekli arabalar,
- Kayma olukları,
- Bloklar,
- Küpler.

Okul öncesi eğitim kurumlarında, çocukların büyük ve küçük kaslarının gelişmesi için gerekli bu ve benzeri oyuncak, araç ve gereçler bulundurulmalı ve çocukların rahat edebilmeleri için geniş alanlara yerleştirilmelidir.



Resim 2.5: Kaydırak

## 2.6. Hareket Etkinlik Planı Hazırlama

### Hareket etkinlik planında bulunması gereken bölümler:

- **Kazanım ve göstergeler:** Çocuklara hareket etkinliği sırasında kazandırılması düşünülen kazanım ve göstergelere yer verilir.
- **Öğrenme süreci:** Hareket etkinliğinin açıklandığı bölümdür. Etkinliğin yapılacağı ortamın nasıl düzenleneceği yazılır. Çocukların nasıl yönlendirileceği açıklanır. Etkinliğin adı, kuralları ve nasıl uygulanacağı yer alır. Etkinlikte kullanılacak materyallerin nasıl kullanılacağı yazılır. Öğretmenin ve çocuğun süreçteki rolü belirtilir.
- **Materyaller, sözcükler, kavramlar:** Hareket etkinliği sırasında kullanılacak materyaller, araç ve gereçler yazılır. Etkinlikte, çocukların ilk defa kullanacakları sözcükler bulunur. Etkinlik sırasında verilecek kavramlar yer alır.
- **Aile katılımı:** Ailelerin yapabilecekleri destekleyici etkinlikler yer alır.
- **Değerlendirme:** Etkinliğin süreç olarak gözden geçirilmesini sağlayıcı sorular, hareket etkinliği sırasında çocukların yaşantı ve duygularını paylaşmasına fırsat verecek sorular ve kazanım ve göstergelere yönelik sorular yer alır.

- **Uyarılma:** Sınıfta özel gereksinimli bir çocuk bulunması durumunda, etkinliğin yönetiminde, kullanılan materyallerde ve öğrenme sürecinde yapılacak düzenlemeler ile dikkat edilmesi gereken noktalar yer alır.

Aşağıda verilmiş olan hareket etkinlik planlarını inceleyiniz. Sınıfta uygulayınız.

Hareket etkinlik planı hazırlandıktan sonra etkinliğin uygulanmamsa geçilir. Etkinliğin uygulanması, belirli aşamalarla gerçekleştirilir.

### **Hareket etkinlikleri uygulama aşamaları:**

- **Etkinliğin uygulanacağı yeri hazırlama:** Hareket etkinliği için seçilen mekân güvenilir olmalıdır. Çocuklar için tehlikeli olabilecek durum ve nesnelere olanamamasına dikkat edilmelidir. Mekân planlanan etkinliğe uygun olmalıdır. Mekânın; normalden sıcak ya da soğuk, karanlık, gürültülü, havasız olmamasına dikkat edilmelidir. Aydınlık ve temiz olmalıdır.
- **Etkinlik için gerekli araç gereçleri hazırlama:** Etkinlikte kullanılacak araç gereç, önceden temin edilip etkinlik alanında hazır bulundurulmalıdır. Kullanılacak araçların çocuklara zarar vermeyecek nitelikte, eksiksiz, sağlam ve ilgi çekici olmasına dikkat edilmelidir.
- **Isınma hareketleri yapma:** Isınma hareketleri, çocuğu etkinliğe hazırlama amaçlıdır. Grubu, psikolojik olarak etkinliğe hazırlar. Isınma hareketleri, çocuğu çok yormamalıdır. Isınma hareketleri, grubu oluşturan bireylerin birbirleriyle bütünleşmesine yönelik alıştırmaları içerir. Isınma hareketleri yoluyla çocuklar; gruba güven kazanmayı, uyum sağlamayı, duygularını kullanmayı, bedenini ve zihinsel becerisini kullanmayı öğrenir. Kolay beden hareketleri, hayvan, insan ve taşıt öykümleri, ısınma hareketleri örnekleridir. Yavaş yavaş yükselen bir hızla gerçekleşen ısınma çalışmaları; organ ve kasların zorlanmadan hareketlendirilmesini, daha sonra oluşacak riskleri en aza indirmeyi ve enerjinin kısmen boşaltılmasını sağlar.
- **Bir önceki etkinliğin tekrarı:** Isınma hareketlerinden sonra daha önce öğrenilen etkinlik uygulanır.
- **Yeni hareket etkinliği:** Beden farkındalığı, alan farkındalığı, kuvvet, hız, esneklik, dayanıklılık ve koordinasyonu geliştirici etkinliklerdir. İlk olarak *etkinliğin adı*, çocukların ilgisini çekecek şekilde söylenir. Daha sonra *etkinliğin kuralları* ve nasıl uygulanacağı çocukları sıkmayacak şekilde anlatılır. Etkinlikte varsa lider, ebe ve oyuncuların görevleri açıklanır. Etkinlik kurallarına uygun ve gerekli araç gereçler ile oynanır. Etkinliğe bütün çocukların katılmasına, kurallarına uyulmasına ve gerekli olan materyal yerine başka materyal kullanılmamasına dikkat edilmelidir.
- **Soğuma etkinlikleri:** Hareket etkinliklerinden sonra yorulmuş çocukları dinlendirmek amacıyla yapılan etkinliklerdir. Soğuma etkinlikleri; hareketli etkinliklerden sonra çocukların kalp atışının ve nefesinin, yavaşlatılması; rahat konuşabileceği seviyeye indirmesi için gereklidir. Yürümek en ideal soğuma etkinliğidir.

## SAKIN BENİ UNUTMA

**Etkinlik Türü:** Hareket ( bireysel ve büyük grup etkinliği)

**Yaş Grubu** : 60-72 ay

### KAZANIM VE GÖSTERGELER

#### Bilişsel Gelişim

**Kazanım 3:** Algıladıklarını hatırlar(*Göstergeleri:* Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler. Hatırladıklarını yeni durumda kullanır.).

#### Motor Gelişim

**Kazanım 2:** Denge hareketleri yapar (*Göstergeleri:* Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır. Atlama, konma, başlama, durma ile ilgili denge hareketlerini yapar. Tek ayak üzerinde durur. Tek ayak üzerinde sıçrar. Bireysel ve eşli olarak denge hareketleri yapar.).

#### Özbakım Becerileri

**Kazanım 5:** Dinlenmenin önemini açıklar (*Göstergeleri:* Kendisi için dinlendirici olan etkinliklerin neler olduğunu söyler. Dinlendirici etkinliklere katılır. Dinlenmediğinde ortaya çıkabilecek sonuçları söyler.).

#### Sosyal ve Duygusal Gelişim

**Kazanım 15:** Kendine güvenir (*Göstergeleri:* Kendine ait beğendiği ve beğenmediği özelliklerini söyler. Grup önünde kendini ifade eder. Gerektiği durumlarda farklı görüşlerini söyler. Gerektiğinde liderliği üstlenir.).

### MATERYALLER

.....

#### SÖZCÜKLER

Uçsuz bucaksız, mavilik, yeryüzü, gökyüzü.

#### KAVRAMLAR

Miktar ( tek-çift)

Yön/mekanda konum(alçak-yüksek)

Zıt ( hızlı-vavas)

### UYARLAMA

#### Sınıfta zihinsel yetersizliği olan bir çocuk varsa:

- \* Çocuğun oyun sırasında yaptığı yanlışlara diğer çocukların hoşgörüsüyle yaklaşması söylenir. Yapılan etkinlikte ondanda bir hareket belirlemesi istenir.
- \* Etkinlik değerlendirme aşamasında nelerle gittiği sorulur.
- \* Dikkat eksikliği olan çocukların hareketi hatırlamasını kolaylaştırmak için hareketler resimleri ile görsel yardım verilir. Diğer çocukların göremeyeceği şekilde ipucu verilir.

## ÖĞRENME SÜRECİ

\* Çocuklar birer metre boşluk bırakarak üç-dört sıra hâlinde arka arkaya yerleşirler. Aralarında birer metreye yakın boşluk kalması gerekir. Bunu yaparken iki çocuğun parmak uçları birbirine değecek şekilde kollarını yana açarak durabilecekleri, böylece mesafeyi ayarlayabilecekleri söylenir.

\* Öğretmen çocuklara dört-beş farklı hareket bulmalarını söyler. Her harekete bir sayı bulurlar. Ortak seçilen bu hareketler birden beşe kadar numaralandırılır. Çocuklar iyice ezberleyene kadar hareketler numaraya göre tekrarlanır.

Örnek:

- Bir numaralı hareket; iki kez alkışlamak.
- İki numaralı hareket; kendi etrafında bir kez dönmek.
- Üç numaralı hareket; yerinde çift ayakla iki kez sıçramak.
- Dört numaralı hareket: kollarını yana açıp kapatmak.
- Beş numaralı hareket: Çift ayakla önce öne sonra geriye sıçramak.

\* Önemli olan burada hareketlerin çocuklara net bir şekilde gösterilmesidir.

\* Etkinlik, öğretmenin hareketlerin numaralarını önce sıralı sonra karışık şekillerde söylemesi ile başlar. Hareketi yanlış yapan çocuk oyun dışında kalır.

\* Öğretmen yönergeleri bazen hızlı bazen yavaş söyler. Oyunun sonuna kadar kalabilen hata yapmayan çocuk kazanmış olur. Kazanan çocuğun ödülü ise yeni hareketler belirleyerek liderliği üstlenmek olur.

\* Etkinliğin sonunda öğretmen sözsüz yumuşak bir müzik çalar( klasik müzik, newage, kitaro vb. olabilir.). Çocuklara **her birinin istedikleri renk ve şekillerde birer uçurtma oldukları ve rüzgârın etkisiyle yavaşça yerden yükseldiklerini daha çok yükseldiklerini ve gökyüzünü uçsuz bucaksız maviliklerinde dünyayı dolaştıklarını** söyler. Şimdi alçalma zamanı, der. Yavaş yavaş gökyüzünden yeryüzüne doğru süzülerek inceklerini ve tekrar buraya gelmeleri gerektiğini söyler. Şimdi gözlerini açmalarını ister.

## DEĞERLENDİRME

**Etkinlikten sonra çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir:**

- \* Hareketleri belirlerken en çok nerede zorlandınız.
- \* En çok hangi hareketi yaparken şaşkırdınız.
- \* Nasıl bir uçurtma oldunuz?
- \* Hayalinizdeki yerleri düşündüğünüzde neler hissettiniz?
- \* Gökyüzünden aşağıya baktığımızda neler gördünüz?
- \* Hangi hareketleri yaptınız? Numaraları kaçtı?
- \* Numaraları söylediğimde hangi hareketi yapacağımızı nasıl hatırladınız.

## AİLE KATILIMI

\* Ailelere çocukları ile birlikte uçurtma hazırlayarak açık bir alanda, rüzgârlı bir havada uçurabilecekleri bunun çocuklar için eğlenceli ve farklı bir etkinlik olacağı duyuru panosunda hatırlatılır.

\* Bu etkinlik tüm ailelerin katılabileceği ortak tarih, yer ve saatte buluşmak için ailelere e-mail yollanarak ve duyuru panosunda duyurulur.



## EŞLİ YÜRÜME

**Etkinlik Türü:** Hareket ( büyük grup etkinliği)

**Yaş Grubu:** 48-60 ay

### KAZANIMLAR VE GÖSTERGELER

#### Dil Gelişimi

**Kazanım7:** Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar (*Göstergeleri:* Sözel yönergeleri yerine getirir.).

#### Motor Gelişim

**Kazanım 1:** Yer değiştirme hareketlerini yapar (*Göstergeleri:* Yönergeler doğrultusunda yürür. Kayma adımı yaparak belirli mesafede ilerler.).

**Kazanım 2:** Denge hareketleri yapar (*Göstergeleri:* ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır. Başlama durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.).

### ÖĞRENME SÜRECİ

- \* Öğretmen çocuklara daha önce davet etmiş olduğu bir arkadaşını tanıtır.
- \* Öğretmen ve arkadaşı el ele tutuşurlar. Öğretmen arkadaşıyla birlikte “eşli yürüyüş” yapacağını açıklar.
- \* Çocukların “Hızlı yürüme, yavaş yürüme” gibi yönergeleri doğrultusunda öğretmen ve arkadaşı koordineli bir şekilde yürür.
- \* Ardından çocuklar eşli yürüyüş yapmak için ikili grup oluşturur ve el ele tutuşurlar.
- \* “Hızlı yürüme, yavaş yürüme, yaklaşarak ve uzaklaşarak yürüme, kayma adımı ile yürüme gibi ve tek ayak üzerinde durma” gibi yönergelerle yürüme şekilleri çeşitlendirilir. Çocuklar birbirleriyle uyum içinde aynı hareketleri yapmaya çalışırlar.
- \* Müzik açılır, müzik eşliğinde çocuklar kendi belirledikleri bir hareketi eşleri ile uyum içinde yapmaya çalışırlar.
- \* Çocuklar müzik açıldığında eşleri ile belirledikleri hareketi yapmaya başlarlar, müzik kapatıldığında ise dururlar. Müziğin açılması ve kapanmasına uygun bir şekilde çocuklar eşleri ile birlikte hareketlerini yaparlar ya da dururlar.

### MATERYALLER

Müzik CD’si.

### SÖZCÜKLER

Kurdele

### KAVRAMLAR

Zıt: Hızlı - yavaş

### AİLE KATILIMI

- \* Ailelere çocukları ile eşli yürüme oyununu oynamaları önerilir.

### DEĞERLENDİRME

#### **Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir:**

- \* Arkadaşlarımızla ne yaptık? Nasıl yürüyüşler yaptık?
- \* Eşli hareket etmek için nelere dikkat etmemiz gerekir?
- \* Arkadaşınızla birlikte yürümeye çalışırken zorlandınız mı? Neden?
- \* Daha önce arkadaşlarınızla buna benzer oyunlar oynamış mıydınız?

### UYARLAMA

#### **Sınıfta otizm spektrum bozukluğu (OSB) olan bir çocuk varsa:**

- \*Sınıfta otizimli bir çocuk varsa akran arkadaş modeli ile uygulama yapılır.
- \*Yürüyüş sırasında çocuğun gereksinim duyması durumunda öğretmen tarafından sırasıyla; sözel yardım, işaret ederek ipucu verme, model olma, fiziksel yardım gibi ipuçları verilir.
- \* Sözel yardım dışındaki ipuçları verilirken eş zamanlı olarak sözel bir şekilde ne yapıldığı açıklanır. Örneğin, çocuğun eşinin yanına geçmesi için işaret edilirken “Arkadaşının yanına geç.” yönergesi ile yapılması istenilen eylem açıklanır.
- \* Yürüyüş ile ilgili yönergeler verilirken çocukla göz teması kurularak kısa ve net cümleler kullanılmalıdır.

## BİL BAKALIM HANGİ TOP

**Etkinlik Türü :** Hareket ( Birleştirilmiş büyük grup etkinliği)

**Yaş Grubu :** 60-72 ay

### KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

#### Bilişsel Gelişim

**Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir (*Göstergeleri:* Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.).

**Kazanım 2:** Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur (*Göstergeleri:* Nesne/durum/olayla ilgili tahminini söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.).

**Kazanım 5:** Nesne ya da varlıkları gözlemler (*Göstergeleri:* Nesne/ varlığın büyüklüğünü, dokusunu, yapıldığı malzemeyi ve kullanım amaçlarını söyler.).

**Kazanım 6:** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir (*Göstergeleri:* Nesne/varlıkları kullanım amaçlarına göre ayırt eder, eşleştirir.).

**Kazanım 9:** Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre sıralar (*Göstergeleri:* Nesne/varlıkları büyüklüklerine, ağırlıklarına göre sıralar.).

#### Motor Gelişim

**Kazanım 3:** Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar (*Göstergeleri:* Koşarak duran topa ayakla vurur. Raket/sopa ile sabit topa vurur. Farklı boyut ve ağırlıktaki nesnelere hedefe atar.).

### MATERYALLER

Çuval, basketbol, voleybol, tenis, masa (ping-pong) tenisi, badminton topları, sesli, ışıklı, sünger, plastik vb. toplar, spor branşlarını temsil eden kartlar, tenis ve masa (ping-pong) tenisi raketleri.

### SÖZCÜKLER

Spor, Kale, Pota, File, Raket

### KAVRAMLAR

Boyut: büyük-orta-küçük Duyu: sert-yumuşak Miktar: ağır-hafif

### AİLE KATILIMI

\* Ailelerden birkaç gün öncesinden evlerinde bulunan, farklı özelliklere sahip (boyut, doku, renk, işlev, ses) topları etkinlikte kullanmak amacıyla çocuklarına göstermeksizin okula getirmeleri rica edilir.

\* Ailelere; top ile oynanan bir spor branşına ait karşılaşmayı izlemeleri ve sporun kurallarını, karşılaşmanın olduğu mekândaki yaşantıları çocukları ile değerlendirmeleri önerilir.

## ÖĞRENME SÜRECİ

- \* Ailelerden daha öncesinde istenen ve öğretmenin eklediği farklı özelliklerdeki masa tenisi, basketbol, voleybol, futbol, tenis, badminton gibi spor branşlarına ait toplar ile sesli, zilli, ışıklı, sünger, plastik, havası inmiş, patlamış toplar çocuklar gelmeden çuvalın içinde sınıfta uygun bir yere konur.
- \* Çocuklar çuvalın içinde ne olduğunu önce dokunmadan sonra çuvala dokunarak tahmin ederler.
- \* Çocuklar çuvalın içindekileri çıkarırlar, tahminleri ile çuvaldan çıkan nesnelere hakkında konuşulur.
- \* Çocuklar topları incelerler. Topların büyüklük, ağırlık, doku özellikleri, hangi amaçlarla kullanılabileceğini hakkında konuşulur.
- \* Aynı amaçla kullanılan topları sayarlar. Hangi amaçla kullanılan topların çok ya da az olduğunu söylerler.
- \* Çocuklar önceden sınıfa yerleştirilmiş olan spor branşlarına ait futbol kalesi, basketbol potası, voleybol filesi, tenis raketi, pinpon masası gibi fotoğrafların olduğu kartları ile bu kartlardaki nesnelere ilişkin olan topları eşleştirirler.
- \* Çocuklar topları önce eşleştirdikleri sporlardaki gibi ardından farklı sporlarındaki gibi kullanmayı denerler. Örneğin; masa tenisi topu ile futbol, basketbol topu ile tenis, voleybol topu ile masa tenisi oynama denemeleri yapılır. Amaç dışı kullanımlarda yaşanan güçlükler deneme sonrası tartışılır.
- \* Çocuklar topları küçükten büyüğe, yumuşaktan sert, hafiften ağıra doğru sıralarlar.

## UYARLAMA

### Sınıfta görme yetersizliği olan bir çocuk varsa:

- \* Çocuğun çuvala dokunup tahmin etmesi ve çuvalın içinden çıkan topları incelemesi için daha fazla süre verilir.
- \* Çuvalın içinden çıkan topları incelediğinde onların hangi branşa ait olduğunu ifade etmesi için ortam yaratılır. Eğer çocuk ifade edemezse topun hangi branşa ait olduğunu söylenir.
- \* Eşleme aşamasında eğer bulunabiliyorsa toplarla eşlenebilecek materyallerin orijinaleri getirilebilir. Örneğin, masa tenisi raketi, badminton raketi, oyuncak basketbol potası, oyuncak futbol kalesi, oyuncak golf sopası gibi. Bu materyallere dokunarak onları da tanımalarına fırsat verildikten sonra doğru eşlemeler için gerektiğinde yeterli olacak kadar yardım sağlanmalıdır (örneğin, çocuğun hiç yaşantısı olmayan materyaller varsa, çocuğa doğru eşleme ile ilgili model olunduktan sonra çocuğun da gerçekleştirmesi istenebilir ya da golf topunu eline aldığı anda “Bu top için uzun saplı, ucu kıvrık bir sopa bulmalısın.” gibi sözel yardım sağlanabilir.).
- \* Çocuklarla topların ağırlık, büyüklük doku gibi özellikleri üzerine konuşulurken görme yetersizliği olan çocuğun topun kavramsal özelliklerini karşılaştırmasına ve incelemesine fırsat verilir. Örneğin: çocuğa büyük bir top, küçük top birlikte sunulur ve çocuktan bunların birbirinden farklı/benzer yanları üzerine yorum yapması istenir.
- \* Sıralama çalışmasında çocuğun topları -dokunsal ve görsel- incelemesi için öreksinimine göre daha fazla süre verilebilir.

## KAR TOPU OYNUYORUZ

**Etkinlik Türü:** Hareket ( bütünleştirilmiş büyük grup etkinliği)

**Yaş Grubu** : 48-72 ay

### KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ

#### **Bilişsel Gelişim**

**Kazanım 20:** Nesne/sembollerle grafik hazırlar (*Göstergeleri:* Nesneleri sembollerle göstererek grafik oluşturur. Grafiği oluşturan nesnelere ya da sembollerini sayar. Grafiği inceleyerek sonuçları açıklar.).

#### **Dil Gelişimi**

**Kazanım 7:** Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar (*Göstergeleri:* Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinlediklerini/ izlediklerini açıklar.).

#### **Motor Gelişim**

**Kazanım 3:** Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar (*Göstergeleri:* Atılan topu elleri ile tutar. Farklı boyut ve ağırlıktaki nesnelere hedefe atar.).

**Kazanım 4:** Küçük kasların kullanımına yönelik hareketleri yapar (*Göstergeleri:* Nesnelere sıkar.).

### ÖĞRENME SÜRECİ

- \* Çocuklar atık kâğıtları sıkarak kartopu yapar. Öğretmen “Çok, çok, hem de çok kartopumuz olsun.” diyerek çocukların daha fazla kartopu yapmalarını sağlar.
- \* Öğretmen tefe vurduğu zaman çocuklar kartopu oynamaya başlar. Tefe tekrar vurulduğunda kartopu atma oyunu sonlandırılır.
- \* Öğretmen tefe vurduğunda çocuklar bir birlerine kartopu atıp atılan kartoplarını da yakalamaya çalışırlar. Öğretmen tefe tekrar vurduğunda oyun sonlandırılır.
- \* Çocuklar sırayla “Kartopunu yerden al.” ve “Kardan adama at.” yönergeleri ile kartoplarını daha önceden duvara asılmış olan kardan adam resmine atarlar.
- \* Etkinlik “Uzaktan atalım.”, “Yakından atalım.” gibi yönergelerle sürdürülür.
- \* Etkinlik sonunda çocuklar kartoplarını açık yeşil ve koyu yeşil torbaların içine toplarlar. Açık ve koyu yeşil torbadaki kartopları sayılır.
- \* Çocuklar açık yeşil ve koyu yeşil torbalardaki kartopu sayısı kadar açık ve koyu yeşil pulları kullanarak grafik oluştururlar. Açık ve koyu yeşil pulları sayarlar. Hangi grupta daha çok pul olduğunu söylerler.

### MATERYALLER

Duvara yapıştırılmış kardan adam resmi, atık kâğıtlar, açık ve koyu yeşil torba ve açık ve koyu yeşil pullar

### SÖZCÜKLER

-----

### KAVRAMLAR

Yön/Mekânda Konum: Uzak-yakın Renk: Açık yeşil-koyu yeşil

### DEĞERLENDİRME

#### Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir:

- \*Yakından mı yoksa uzaktan mı attığımız toplar kardan adama daha çok isabet etti? Neden?
- \* Attığımız kartopu isabet etmediğinde neler hissettiniz?
- \* Daha önce ne zaman kartopu oynadınız ya da kardan adam yaptınız? Kimlerle kartopu oynadınız ya da kardan adam yaptınız?
- \* Başka ne tür materyaller kullanarak kartopu yapabiliriz?

### AİLE KATILIMI

- \* Ailelere çocuklarıyla birlikte evdeki materyallerle grafik çalışması yapmalarını önerilir.

### UYARLAMA

#### Sınıfta ortopedik yetersizliği olan bir çocuk varsa:

- \* Diğer çocuklar kartoplarını toplarken ortopedik yetersizliği olan çocuk açık ya da koyu yeşil torbanın ağzını açarak tutabilir.
- \* Çocuğun motor gelişimi göz önüne alınarak uyarlamalar yapılır. Örneğin, elinde kasılmalar var ve bir elini kullanamıyorsa daha yumuşak kâğıtları kullanarak kartopu yapması ve atabileceği bir uzaklıktan kardan adama kartopu atması sağlanabilir.
- \* Çocuğun gereksinim duyduğu düzeye uygun olarak fiziksel yardım ve destek sağlanabilir. Örneğin, çocuğa kartopunu atarken bilekten tam fiziksel yardım sağlanabileceği gibi gereksinim düzeyine göre sadece dirsekten tutarak kısmi fiziksel yardımda verilebilir. Çocuğun etkinlik içinde daha bağımsız olması için gerekenden daha fazla yardım sunmamaya dikkat edilmelidir.

### HADİ ZIPLAYALIM

**Etkinlik Türü:** Hareket ( bütünlleştirilmiş büyük grup etkinliği)

**Yaş Grubu** : 60-72 ay

#### MATERYALLER

Tencere Kapağı, tabaka, kitap vb.

#### SÖZCÜKLER

Zıplamak, alçak, yüksek

#### KAVRAMLAR

Yön/Mekânda konum (alçak-yüksek)

## KAZANIM VE GÖSTERGELER

### Bilişsel Gelişim

**Kazanım 4:** Nesneleri sayar (*Göstergeleri:* İleriye/ geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelere kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler.).

**Kazanım 10:** Mekânda konum ile ilgili yönergeleri uygular (*Göstergeleri:* Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir. Mekânda konum alır.).

### Motor Gelişim

**Kazanım 2:** Denge hareketleri yapar (*Göstergeleri:* Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır. Atlama, konma, başlama, durma ile ilgili denge hareketlerini yapar. Tek ayak üzerinde durur. Tek ayak üzerinde sıçrar. Bireysel ve eşli olarak denge hareketleri yapar. Çizgi üzerinde yönergeler doğrultusunda yürür. Denge tahtası üzerinde yönergeler doğrultusunda yürür.).

### Sosyal ve Duygusal Gelişim

**Kazanım 3:** Kendini yaratıcı yollarla ifade eder (*Göstergeleri:* Duygu düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesnelere alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.).

**Kazanım 6:** Kendisinin ve başkalarının haklarını savunur ( *Göstergeleri:* haklarını söyler. Başkalarının hakları olduğunu söyler. Haksızlığa uğradığında tepki verir. Başkalarına haksızlık yapıldığında tepki verir.).

### Öz Bakım Becerileri

**Kazanım 1:** Bedeniyle ilgili temizlik kurallarını uygular ( *Göstergeleri:* Saçını tarar, dişini fırçalar, elinin yüzünü yıkar. Tuvalet gereksinimine yönelik işleri yapar.).

**Kazanım 7:** Kendini tehlikelerden ve kazalardan korur ( *Göstergeleri:* Tehlikeli olan durumları söyler. Kendini tehlikelerden ve kazalardan korumak için yapılması gerekenleri söyler. Temel güvenlik kurallarını bilir. Tehlikeli olan durumlardan, kişilerden, alışkanlıklardan uzak durur. Herhangi bir tehlike ve kaza anında yardım ister.)

## AİLE KATILIMI

\* Ailelere haber mektubu yollanarak çocukken oynadıkları oyunları çocuklarıyla paylaşmalarını, bu geleneksel oyunları birlikte oynamaları istenir. Ayrıca kendi çocukluklarına dair hatırladıkları bu oyunları not hâlinde gönderebilecekleri, böylece sınıf içinde oynanabileceği belirtilir. İlgilenen ebeveynlere bu oyunları sınıfta çocuklarına ve arkadaşlarına oynatabilecekleri önerilir. Çocuklara kendi kontrollerinde sıçrayabilecekleri tehlikesiz, zıplama alanları ve zamanları oluşturmalarının eğlenceli ve sağlıklı olacağı paylaşılır.

\* Ailelerin birlikte oynayabileceği geleneksel oyunlarla ilgili belirli bir tarih tespit edilerek okulda yarışmalar düzenlenebilir. Çocuklar, aileleri oyun oynarken onları izleyerek seyirci konumunda olacaklardır. Anne ve babalarını alkışlayarak onları destek verecektir.

## ÖĞRENME SÜRECİ

\* Öğretmen çocuklara canlı ve cansız varlıklardan zıplayabilenlere örnek vermelerini ister. Daha önceden hazırladığı zıplayabilen hayvan resimlerinin bulunduğu kartlar çocuklara verir. Kendilerine bunlardan herhangi birini seçmelerini ister. ( kurbağa, çekirge, kanguru, keçi). Öğretmen çocuklardan seçtikleri hayvanı anlatmalarını ve onun gibi zıplamalarını ister.

\* Öğretmen eline herhangi bir top alır ve önce yüksekte daha sonra da alçaktan topu yere doğru atar. Çocuklara topun hangisinde daha çok sıçradığını sorar. Daha sonra topu tekrara yüksekte atacağını ve kaç kez zıpladığını birlikte sayacaklarını söyler. Topu tekrar alır ve bu defa alçaktan atar ve çocuklarla birlikte topun kaç kez zıpladığı sayılır. Sonuç tartışılır. Bu etkinlik çocukların da topu zıplatarak başka oyunlar eklemeleriyle devam ettirilir.

\* Çocuklara insan ya da varlıkların neden zıpladığı sorulur( Örneğin yüksek bir daldan meyve koparmak, kapalı bir alanda uçan balonun ipini yakalamaya çalışmak, çamurlu bir günde çamura basmak için sıçrayarak hareket etmek, spor yapmak vb.).

\* Öğretmen daha sonra oyunda kullanmak amacıyla üç farklı renkte kartonu çocuklara verir. Bunları üzerine basabilecekleri ölçülerde ve çeşitli geometrik şekillerde kesmeleri istenir. Bunun için farklı nesnelere kalıp olarak kullanabileceklerini hatırlatır( kitap, tencere kapağı, kutular vb.).

\* Sınıfta ya da bahçede çift ayak sıçrama zıplama hareketleriyle basılabilecek aralıklarda kesilen kartonlar sağlı sollu yerleştirilir.Çocuklara açıklama yapılır.Kesilen bu kartonların birisi su birikintisi,biri çamur,diğeri de kuru bölümdür. Her çocuk sırayla zıplayarak çamura ve su birikintilerine basmadan yolun karşısına geçecektir. Bu arada öğretmen yağmur ve şimşek gibi ses efekti açar. Çocuklara bu tür durumlarla karşılaştıklarında neler hissettikleri ve bu durumlar karşısında nasıl hareket ettikleri sorulur ve karşılıklı soru cevap şeklinde sohbet edilir.

## UYARLAMA

### Sınıfta ortopedik yetersizliği olan çocuk varsa:

\* Çamura basmama etkinliğinde çocuk elinden tutularak desteklenebilir. Eğer çocuğun eli makas kullanmasını engelliyorsa çocuktan kalıpları tutma konusunda yardım alınabilir. Çocuktan topu yere atarak sıçratması istenir. Etkinlik sırasında sesli toplarda kullanılır.

## DEĞERLENDİRME

### Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir:

- \* Daha önce nerelerde zıpladınız?
- \* Zıplarken nelere dikkat ettiniz?
- \* Bugünkü etkinliklerden en çok hangisinden hoşlandınız?
- \* Sizce bir top yüksekte yoksa alçaktan atıldığında mı daha çok sıçrar?
- \* Sizce zıplamak eğlenceli midir? Neden?
- \* Bugün kaç tane zıplayan hayvan tanıdınız?



## UYGULAMA FAALİYET

Yaş-gelişim düzeyi ve kazanım-göstergelere uygun oyun ve hareket etkinlikleri planı hazırlanarak oyun albümü oluşturunuz.

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Kaynaklardan, oyun ve hareket etkinlikleri araştırınız.	➤ Çevrenizdeki büyüklerinizden, yöresel oyunları araştırabilirsiniz. Kitle iletişim araçlarını tarayabilirsiniz. Okul öncesi eğitim kurumlarına giderek öğretmenlerden faydalanabilirsiniz.
➤ 48-60 aylık çocukların gelişim alanlarına yönelik kazanım ve göstergeler belirleyiniz.	➤ Belirlediğiniz kazanım ve göstergelerin, oyun ve hareket etkinliğinde kazandırılacak olmasına dikkat ediniz.
➤ Belirlediğiniz kazanım ve göstergelere uygun oyun ve hareket etkinliği seçiniz	➤ Araştırdığınız etkinliklerden seçebilirsiniz.
➤ Belirlediğiniz kazanım ve göstergelere uygun oyun etkinlik planı hazırlayınız.	➤ Oyun etkinlik planı hazırlarken modülde öğrendiğiniz şekilde hazırlamaya dikkat ediniz.
➤ Belirlediğiniz kazanım ve göstergelere uygun hareket etkinlik planı hazırlayınız.	➤ Hareket etkinlik planı hazırlarken modülde öğrendiğiniz şekilde hazırlamaya dikkat ediniz.
➤ Oyun ve hareket etkinliği albümü oluşturunuz.	➤ Araştırdığınız etkinliklerden, bir etkinlik havuzu oluşturarak oyun ve hareket etkinlikleri albümü hazırlayabilirsiniz.

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Bu faaliyet sonunda kazanımlarınızı aşağıdaki soruları cevaplandırarak ölçünüz.

**Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.**

1. ( ) Oyun etkinlikleri, grubun; yaş, cinsiyet ve fiziki özellikler göz önüne alınarak planlanmalıdır.
2. ( ) Oyun etkinliklerinin planlanmasında ortam ve çevre önemli değildir.
3. ( ) Dinlendirici oyunlar; hareketli oyun etkinliklerinden önce uygulanır.
4. ( ) Isınma oyunları, çocuğu etkinliğe hazırlamak amaçlıdır.
5. ( ) Oyun etkinlik planında öğrenme süreci; oyun etkinliğinin anlatıldığı bölümdür.
6. ( ) Hareket etkinliği için kullanılacak mekân, güvenilir olmalıdır.
7. ( ) Yapılandırılmış oyunun planlanmasına gerek yoktur.

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

8. Aşağıdakilerden hangisi öğrenme merkezlerinde bulunması gereken araç gereçlerden değildir?
  - A) Legolar
  - B) Müzik aletleri
  - C) Tırmanma araç gereçleri
  - D) Dolgu oyuncaklar
  - E) Oyuncak arabalar
9. Aşağıdakilerden hangisi oyun etkinlik planında yer alır?
  - A) Değerlendirme
  - B) Aile katılımı
  - C) Materyaller
  - D) Kazanım ve göstergeler
  - E) Hepsi

10. Aşağıdakilerden hangisi hareket etkinliklerindedir?

- A) Koşma
- B) Atlama
- C) Tırmanma
- D) Yürüme
- E) Hepsi

### **DEĞERLENDİRME**

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise “Modül Değerlendirme” ye geçiniz.

# MODÜL DEĞERLENDİRME

Çocukluğunuzda oynamış olduğunuz oyunları derleyiniz ve bir sunum hazırlayınız.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Çocukluğunuzda oynadığınız oyunları araştırdınız mı?		
2. Çocukluğunuzda oynadığınız oyunları çevrenize sordunuz mu?		
3. Çocukluğunuzda oynadığınız oyunları derlediniz mi?		
4. Oyunlar için gerekli araç gereçleri temin ettiniz mi?		
5. Sunumu hazırladınız mı?		

## DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “Hayır” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız modülü tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “Evet” ise diğer modüle geçiniz.

# CEVAP ANAHTARLARI

## ÖĞRENME FAALİYETİ-1'İN CEVAP ANAHTARI

1	D
2	E
3	C
4	E
5	A
6	Doğru
7	Doğru
8	Yanlış
9	Yanlış
10	Doğru
11	Doğru
12	Yanlış
13	yapılandırılmış
14	koşmaca
15	Oyun

## ÖĞRENME FAALİYETİ-2' NİN CEVAP ANAHTARI

1	Doğru
2	Yanlış
3	Yanlış
4	Doğru
5	Doğru
6	Doğru
7	Yanlış
8	C
9	E
10	A

## KAYNAKÇA

- AKANDERE Mehibe, **Eğitici Okul Oyunları**, Nobel Yayınları, Ankara, 2006.
- AKINBA Hamza, **Okul Öncesi Dönemde Oyunun Önemi Ve Çocukların Motor Gelişimi Üzerine Etkileri**, Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Konya, 2014.
- ARAL Neriman, Figen GÜRSOY, Aysel KÖKSAL, **Okul Öncesi Eğitimde Oyun**, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 2001.
- EGEMEN Ayten, Özge YILMAZ, İpek AKİL, **Oyun, Oyuncak ve Çocuk**, ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi 2004; 5(2) : 39 – 42.
- KAYTEZ Nazan, Ender DURUALP, **Türkiye’de Okul Öncesinde Oyun İle İlgili Yapılan Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi**, Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, Nisan, 2014, 2 (2).
- KERKEZ, İlker Fatma, **Sağlıklı Büyüme için Okulöncesi Dönemdeki Çocuklarda Hareket ve Fiziksel Aktivite**, Spor Bilimleri Dergisi Hacettepe J. of SportSciences2012, 23 (1), 34–42
- KOÇYİĞİT Sinan, Mehmet Nur TUĞLUK, Mehmet KÖK, **Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun**, Atatürk Üniversitesi, Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi DI, 20007, 16.
- ERBAY Filiz, Neslihan DURMUŞOĞLU SALTALI, **Altı Yaş Çocuklarının Günlük Yaşantılarında Oyunun Yeri ve Annelerin Oyun Algısı**, Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)Cilt 13, Sayı 2, Ağustos 2012, Sayfa 249-264
- EGEMEN Ayten, Özge YILMAZ, İpek AKİL, **Oyun, Oyuncak ve Çocuk**, ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi 2004; 5(2) : 39 – 42.
- **Okul Öncesi Eğitim Programı Etkinlik Kitabı**, MEB Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, Ankara 2013.
- **Okul Öncesi Eğitim Programı**, MEB Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, Ankara 2013.
- TEMEL, Fulya, Sema Karan, Burcu TARAKÇI, Mehtap Üçüncü, **Etkinlik Plan Örnekleri**, Vize Yayıncılık, Ankara 2013