

**ETKİNLİK ADI:** Sence Hangi Hayvan?

**ALAN ADI:** Hareket ve Sağlık

**YAŞ GRUBU:** 36-48 Ay

**ALAN BECERİLERİ:**

**Hareket ve Sağlık Alanı:**

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

**EĞİLİMLER:**

**E1. Benlik Eğilimleri**

E1.1. Merak

E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)

**PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:**

**Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:**

**SDB2.1. İletişim Becerisi**

SDB2.1.SB3. Sözlü ya da sözsüz olarak etkileşim sağlamak

SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder.

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur.

**Değerler:**

**D4. Dostluk**

D4.4. Arkadaşlarını ve onlarla vakit geçirmeyi önemsemek

D4.4.1. Arkadaşlarıyla vakit geçirmekten keyif alır.

**ÖĞRENME ÇIKTILARI:**

**Hareket ve Sağlık Alanı:**

**HSAB.1. Farklı çevre ve fiziksel etkinliklerde büyük kas becerilerini etkin bir şekilde uygulayabilme**

HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.

**İÇERİK ÇERÇEVESİ:**

**Materyaller:** Öğrenci sayısı kadar hayvan görsellerinin bulunduğu kâğıtlar, bir adet kutu

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

## ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

### ETKİNLİKLER

Çocuklar yarım ay düzeninde oturur. Bir kutu ile çocukların dikkati çekilir. Çocuklara kutunun içinde ne olabileceği sorulur ve çocukların cevapları alınır (**E1.1. Merak**). Kutunun içinde üzerinde hayvan görselleri olan kâğıtlar vardır. Çocuklardan sırayla kutudan bir kâğıt çekmeleri istenir. Kâğıdı çeken çocuk kendisine çıkan görseldeki hayvanın taklidini yaparak sözsüz bir şekilde anlatmaya çalışır (**SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder.**). Çocukların rahatça anlatabilmesi için belirgin hareket etme/yürüme şekilleri olan hayvanlar (tavşan, penguin, maymun gibi) seçilir. Çocukların tahminleri alınır [**SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur, HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar, E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven)**]. Doğru tahmin geldikten sonra kartı elinde tutan çocuk, görseli arkadaşlarına gösterir ve hep birlikte aynı hareketi birbirlerine dokunmadan yaparlar (**D4.4.1. Arkadaşlarıyla vakit geçirmekten keyif alır.**). Ardından çocuk kâğıttaki hayvanla ilgili bildiği bir özelliği söyler ve sıra diğer çocuğa geçer. Oyun tüm çocuklar tamamlayana kadar devam eder.

## DEĞERLENDİRME

- Hangi hayvanları nasıl taklit ettiniz?
- Hangi hayvanı taklit etmek hoşunuza gitti? Neden?
- Hangi hayvanı taklit ederken zorlandınız? Neden?
- Başka hangi hayvanın taklidini yapmak isterdiniz? Neden?

**FARKLILAŞTIRMA:**

**Zenginleştirme:** Hayvan hareketleri taklit edildikten sonra farklı engeller, çözülmesi gereken fiziksel problemler vb. eklenerek çocukların farklı yürüyüşler kullanarak engelleri aşabilmesi sağlanır (Ördek gibi oturulurken bir ipin üzerinden atlanabilir, yüksek bir engelin altından kafalar eğilerek geçildikten sonra ise ördek yoruldu denilip uykuya geçilebilir.). Her çocuk farklı bir hayvan yürüyüşü yaparken müzik değiştirilebilir ve herkes bir başkasının yürüyüşünü yapmaya başlayarak rol değişebilir.

**Destekleme:** Kullanılan görseller farklı dokusal özelliklerde olabilir veya bu görseller yerine oyuncak hayvanlar tercih edilebilir. Tüm çocukların katılımı için çocuklardan sevdiği bir hayvanı taklit etmesi veya bu hayvanın sesini çıkarması istenebilir. Hayvanın nasıl ses çıkardığı konusunda önce model olunabilir ya da hayvan sesleri çocuklara dijital içeriklerle dinletilebilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

**AİLE / TOPLUM KATILIMI:**

**Aile Katılımı:** Ailelere gün içinde yapılan etkinlik hakkında bilgi verilir. Evde bu oyunu oynamaları istenebilir.