

ETKİNLİK ADI: Eşli Yürüyüş

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.2. Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB4. Ekip (takım) çalışması yapmak ve yardımlaşmak

SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar.

SDB2.3. Sosyal Farkındalık Becerisi

SDB2.3.SB2. Başkalarının duygularını, düşüncelerini ve bakış açılarını anlamak

SDB2.3.SB2.G2. Başkalarının duygularını, bakış açılarını ve görüşlerini dikkatle dinler.

Değerler:

D3. Çalışkanlık

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.

D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB.6. Eşle/grupla ahenk içinde hareket örüntüleri sergileyebilme

HSAB.6.a. Eş çalışmalarında hareketi eşleyle aynı yönde yapar.

HSAB.6.b. Eş çalışmalarında hareketi farklı yönlerde yapar.

HSAB.6.c. Eş çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: Hızlı-yavaş, yakın-uzak

Sözcükler: Eşli yürüyüş, komut verme

Materyaller: Kurdele, sopa, ip

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

İki renk kurdele ile çocukların dikkati çekilir. "Acaba bu kurdeleler ile neler yapabiliriz?" sorusu sorulur ve çocukların tahminleri alınır. "Kurdelelerle oyun oynayabiliriz." cevabını vermeleri için yönlendirmeler yapılabilir. Ardından oyunun nasıl bir oyun olabileceği sorulur ve çocukların fikirlerini ifade etmelerine fırsat verilir (**SDB2.3.SB2.G2. Başkalarının duygularını, bakış açılarını ve görüşlerini dikkatle dinler, E3.2. Yaratıcılık**). Daha sonra "eşli yürüyüş" oyunu oynanacağı söylenir ve oyun anlatılır. Ardından eşleşme için çocuklar torbanın/kutunun içinden sayı çekerler. Torbanın/kutunun içerisinde her sayıdan en az 2 tane yazılmalıdır. Eğer sınıftaki çocuk sayısı tek sayı ise bir grubun 3 kişilik olması sağlanabilir. Aynı sayıyı çeken çocuklar eş olur. Eşleşmeler tamamlanınca eşler, kendilerine verilen kurdelenin iki ucundan tutarak hareket etmeleri konusunda bilgilendirilir. "Hızlı yürüme, yavaş yürüme,

ETKİNLİKLER	<p>asker gibi yürüme, penguen gibi yürüme, kanguru gibi yürüme, çömelerek yürüme, parmak ucunda yürüme, birbirine sarılarak yürüme" şeklinde farklı yönergeler verilir. Yönergeler "sadece kırmızı renkli kurdelesini olan eşler yürüsün, sadece sarı renkli kurdelesini olan eşler yürüsün" şeklinde farklı yönergelerle çeşitlendirilebilir. Oyun sırasında çocuklardan yönergeye uygun bir şekilde ve eşleri ile uyum içinde hareket etmeleri istenir (HSAB.6.a. Eş çalışmalarında hareketi aynı yönde yapar, HSAB.6.b. Eş çalışmalarında hareketi farklı yönlerde yapar, HSAB.6.c. Eş çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar, SDB2.2.SB4.G3. Diğer üyelerle görev paylaşımı yapar.). İkinci aşamada oyunun biraz daha zorlaştırılacağı söylenir. Bu defa çocuklara kurdele yerine aynı renklerde ince uzun kesilmiş kâğıtlar verilir ve çocukların oyunda istenen hareketleri yaparken kâğıdı yırtmamak için dikkatli olmaları gerekeceği söylenir. Bir önceki aşamada olduğu gibi farklı yönergeler verilir ve çocuklardan yönergeye uygun bir şekilde ve eşleri ile uyum içinde hareket etmeleri beklenir (HSAB.6.a. Eş çalışmalarında hareketi aynı yönde yapar, HSAB.6.b. Eş çalışmalarında hareketi farklı yönlerde yapar, HSAB.6.c. Eş çalışmalarında hareketi eş zamanlı yapar, D3.5.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur, D3.5.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda devam eder.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Arkadaşınla aynı anda hareket etmek sana ne hissettirdi? • Eşinle uyumlu bir şekilde hareket edebilmek için neler yaptın/yaptınız? • Arkadaşınızla yürümeye çalışırken en çok hangi yürüyüşte zorlandınız? Neden? • Bu oyunu daha farklı nasıl oynayabiliriz?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Etkinliğe koşma, atlama, sıçrama, zıplama, sıçramalı atlayış, kayma, yuvarlanma, tırmanma vb. yer değiştirme hareketleri eklenebilir. Bu farklı yer değiştirme hareketleri, çocukların ilgisini çekecek farklı ritimlerdeki müziklerle uygulanabilir, böylece ritmik hareket etme ve koordinasyon daha etkili şekilde deneyimlenebilir. Grupta yer alan çocuk sayısı artırılarak grupla çalışma denemeleri yapılabilir. Özellikle derin doku duyusunu desteklemek açısından vücudun farklı yerleri ile farklı nesneler kontrol edilebilir. Örneğin çocuklar elleriyle kurdeleyi tutarken müzik eşliğinde hareket ederler ve bu sırada diğer elleriyle birbirlerinin koltuk altına top koyabilirler. Biri eşinin koltuk altına topu sıkıştırırken, 3 adım sonra topu taşıyan kişi boştaki eliyle topu alıp arkadaşının koltuk altına koyabilir. Duyusal uyaranlar eklenmesi etkinliğe zenginlik katılabilir.

Destekleme: Oyunun kuralları ve nasıl oynanacağı görseller üzerinden açıklanabilir. Oyuna katılmakta zorlanan çocuklardan sevdiği bir arkadaşı ile eşleşmesi istenebilir veya bu çocuklar oyunu öğretmenle beraber oynaması yönünde cesaretlendirilebilir. Çocukların bireysel özelliklerine göre oyunu tek oynamalarına rehberlik edilebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere gün içinde oynanan oyun hakkında bilgi verilerek bu oyunu evde aile bireyleri arasında farklı farklı eşleştirmeler (anne-baba, anne-çocuk, baba-çocuk, çocuk-kardeş/abi/abla, anne-baba-çocuk vb.) ile denemeleri önerilebilir.