

**ETKİNLİK ADI:** Balık Ağı

**ALAN ADI:** Hareket ve Sağlık

**YAŞ GRUBU:** 60-72 Ay

**ALAN BECERİLERİ:**

**Hareket ve Sağlık Alanı:**

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

**EĞİLİMLER:**

**E1. Benlik Eğilimleri**

E1.3. Azim ve Kararlılık

**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.G7. Gerektiğinde liderliği üstlenir.

**SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Becerisi**

SDB3.3.SB3. Gerekçeli yargıda bulunmak

SDB3.3.SB3.G1. Görüşlerinin nedenlerini açıklar.

**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.13. Hareketli oyunlara özgü basit taktik ve strateji geliştirebilme**

HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.

HSAB.13.c. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejiler önerir.

HSAB.13.ç. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejileri dener.

**HSAB.14. Hareketli oyunlarda liderliği deneyimleme**

HSAB.14.a. Liderlik yapmaya istekli olur.

**İÇERİK ÇERÇEVESİ:**

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Açık hava

**ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

**ETKİNLİKLER**

Etkinlik için çocuklarla birlikte bahçeye çıkılır. Çocuklara "Balık Yakalama Oyunu" oynayacakları söylenir. Ardından oyunun nasıl oynandığı ve kuralları anlatılır. Etkinlik öncesinde bahçeye oyun alanını belirleyen bir dikdörtgen çizilir. Bu dikdörtgen "balık ağı"nı simgeler. Sayışma yoluyla çocuklardan bir ebe seçilir. Ebe olan çocuk "balıkçı" olur ve balık ağının bir köşesinde bekler. Diğer çocuklar "balık" olur ve ağ (dikdörtgen) çevresinde dolaşır. Balıklar diledikleri zaman balık ağına (yakalanmamaya çalışarak) girip çıkar. Balıkçı ise ağa giren balıkları yakalamaya çalışır. Balıkçı, ağın içine olabildiğince çok sayıda balığın girdiği bir anı bekler ve dilediği zaman "Dur" ya da "Yakaladım" diye bağırır. Balıkçı "Yakaladım." dediğinde ağ içinde bulunan bütün balıklar oldukları yerde kalır ve balıklar yakalanmış olur.

ETKİNLİKLER	<p>Balıkçı, yakaladığı balıkları sayar ve arkadaşlarına sayısını söyleyerek ebe olmaktan kurtulur. Balıkçı yeni bir ebe seçer. Oyun bu şekilde devam eder. Her seferinde aynı çocukların ebe seçilmemesi için bir kez balıkçı olan çocuğun bir daha seçilemeyeceği ve uygun olan çocukların gönüllü olabileceği söylenir (<b>HSAB.14.a. Liderlik yapmaya istekli olur, SDB2.2.SB4.G7. Gerekliğinde liderliği üstlenir, D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.</b>). Oyun oynanırken çocuklardan kurallara dikkat etmeleri istenir (<b>HSAB.13.a. Hareketli oyunu gözlemler.</b>). Oyun birkaç tur oynandıktan sonra çocuklardan balık olduklarında yakalanmamak ve balıkçı olduklarında daha fazla balık yakalamak için stratejiler düşünmeleri istenir ve çocukların fikirleri alınır (<b>HSAB.13.c. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejiler önerir.E3.2.Yaratıcılık</b>). Fikirler alındıktan sonra çocuklara geliştirdikleri stratejinin nedeni sorulur ve çocukların cevapları dinlenir (<b>SDB3.3.SB3.G1. Görüşlerinin nedenlerini açıklar, E1.3. Azim ve Kararlılık</b>). Ardından oyun, geliştirilen stratejiler doğrultusunda oynanır ve çocukların stratejileri denenir (<b>HSAB.13.ç. Hareketli oyuna yönelik basit taktik ve stratejileri dener, D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.</b>). Oyun çocukların ilgilerine göre devam ettirilir.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oyunda kaç kere ebe/balıkçı oldun?</li> <li>• Balıkçı olduğunda en çok kaç balık yakaladın?</li> <li>• Oyunda nasıl bir strateji kullandın?</li> <li>• Oyunda önerdiğiniz hangi strateji daha başarılı oldu? Neden?</li> <li>• Oyunda önerdiğiniz hangi strateji(ler) başarısız oldu? Neden?</li> </ul>

### FARKLIlaştırma:

**Zenginleştirme:** Oyun esnasında geliştirilen stratejilere örnek gösterilerek, çeşitli spor dallarında oyunu daha başarılı oynayabilmek için strateji geliştirildiğinden bahsedilerek futbol, basketbol, hokey, satranç, tenis, badminton, su topu, go gibi spor dalları örnek verilebilir. Go ve satrancın diğerlerinden farklı olarak zihinsel bir spor dalı olduğundan bahsedilerek mümkünse oyunlar sınıfa getirilerek, mümkün değilse görselleri veya videoları ile tanıtılabilir.

Çocuklara tavşan oldukları, ebenin ise kurt olduğu söylenerek aynı oyunu çift ayak zıplayarak oynamaları söylenebilir. Önceden hazırlanmış strateji oluşturmayı gerektiren problem durum kartlarındaki problemleri çözmek için çocuklardan uygun stratejiler oluşturmaları istenebilir. Çocukların verdiği olası çözüm önerileri sınıf ortamında yaratıcı drama teknikleri kullanılarak canlandırılabilir. Örnek olay tekniği kullanılarak öğretmenin yaşamış olduğu bir olaydan yola çıkılarak çözüm önerileri ve geliştirilmesi beklenen stratejiler sınıf ortamında tartışılabilir.

**Destekleme:** Etkinliğe başlamadan önce, dikkat çekici bir şarkı veya tekerleme kullanılabilir. Örneğin "Bugün balık avına gidiyoruz!" denilerek çocuklar motive edilebilir. Balıkçı, ağ gibi kavramlar için görsel oluşturulabilir, video izletilebilir. Oyunun nasıl oynanacağına ilişkin akış ve kurallar görselleştirilebilir. Tüm çocukların oyuna katılması için kurallar açık, anlaşılır ve basit bir şekilde tekrarlanabilir. Ses ve gürültü hassasiyeti olan çocuklar için oyun sırasında ses düzeyine dikkat edilebilir. Çocukların özellikleri dikkate alınarak skor hesaplama ya da hakemlik yapma gibi balık ya da balıkçı dışında roller almalarına izin verilerek etkinlik farklılaştırılabilir.

### AİLE/TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelerden çocukları ile çocukluklarında açık havada oynadıkları oyunlar hakkında konuşmaları, birlikte bu oyunlardan birini seçmeleri ve bu oyunu tüm kurallarıyla okulda oynayabilmeleri için çocuklarına öğretmeleri istenebilir.