

ETKİNLİK ADI: Hulahop Tüneli

ALAN ADI: Hareket ve Sağlık

YAŞ GRUBU: 48-60 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Hareket ve Sağlık Alanı:

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1. Merak

E1.3. Azim ve Kararlılık

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.2. İş Birliği Becerisi

SDB2.2.SB1.Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

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.

D12. Sabır

D12.2. İstikrarlı olmak

D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.

D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4. Görsel Okuryazarlık

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Hareket ve Sağlık Alanı:

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

HSAB.1.b. Etkinliğin durumuna uygun denge hareketleri yapar.

HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: İçinde- dışında

Materyaller: İp, hulahop, çocuk sayısı kadar şişe, bilmece kartları, kâğıtlara yazılı rakamlar, sepet veya kutu

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar yarım ay düzeninde oturur. Sınıfa bir kutu ya da sepetle girilir. Çocuklara sepetin içinde ne olabileceği sorulur ve çocukların tahminleri alınır (E1.1. Merak). Çocukların tahminleri alındıktan sonra kutu/sepet açılarak kutudaki/sepetteki şişeler gösterilir. Şişelerin içinde üzerinde rakamlar yazan kâğıtlar vardır. Çocuklara, bilmeceler sorulacağı ve bilmecenin cevabını bilen çocuğun sepetten bir şişe çekeceği söylenir. Gerekli yerlerde ipucu verilebilir. Tüm çocuklar bir şişe aldıktan sonra çocukların şişeleri incelemeleri ve şişelerin içindeki kâğıtlarda ne olabileceğini tahmin etmeleri istenir. Tahminlerinin ardından çocuklardan şişelerin içindeki kâğıtları çıkarmaları ve kâğıtlarında yazan rakamlara göre grup olmaları istenir. Aynı rakam çıkan çocuklar grup olur. (OB4.1.SB2. Görseli tanımak). Sınıf mevcuduna göre iki veya daha fazla grup oluşturulabilir. Gruplar oluşuktan sonra bir oyun oynayacakları söylenir ve sayışma ile her gruptan iki çocuk seçilir (E2.5. Oyunseverlik). Gruplardan seçilen bu iki çocuk ip tutucu olur (SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar, D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.). İp tutucular birbirlerine bakacak şekilde 3-4 metre aralıkla karşılıklı dururlar. Bu çocuklardan bir tanesi üst üste duran hulahopların (4-5 tane) içinde ayakta durur (Hulahop sayısı çocuk sayısına göre değişiklik gösterebilir). Karşılıklı duran iki çocuğun eline ip verilir. İpi tutan çocuklardan ipi bırakmamaları ve gergin bir şekilde havada tutmaları istenir (HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar, D12.2.1. Görev ve sorumluluklarını yerine getirirken kararlı davranır.). Düdük sesi ile gruptaki başka bir çocuk hulahopların içinde olan takım arkadaşının yanına gelir ve hulahoplardan birini alarak arkadaşına değdirmeden dikkatlice arkadaşından geçirir. Sonra hulahopu ipe değdirmeden karşıdaki çocuğa doğru götürür ve diğer takım arkadaşının üstünden geçirerek yere bırakır [HSAB.1.b. Etkinliğinin durumuna uygun denge hareketleri yapar, HSAB.1.c. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.]. Hulahopu arkadaşlarına ya da ipe değdiren çocuk yeniden başlar (D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür, E1.3. Azim ve Kararlılık). Hulahopu ipe ve arkadaşlarına değdirmeden tamamlayan çocuk koşarak takım arkadaşlarının olduğu yere geçer ve sıradaki çocuk oyuna başlar (D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.). Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda devam eder.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Hulahopu arkadaşına ya da ipe değdirmeden karşıya geçirirken nelere dikkat ettin? • Sence bu oyunu başka nasıl oynayabilirdik? • Daha önce buna benzer bir oyun oynamış mıydın? O oyun nasıl oynanıyordu?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Yapılan etkinliğe paralel içerikte olan spor dallarından ritmik jimnastik tanıtılabilir. Ritmik jimnastiğin müzik eşliğinde yapılan esneklik, denge ve koordinasyon içeren bir spor dalı olduğundan ve çoğu zaman hulahop, ip vb. nesnelerin koreografiye eşlik ettiğinden bahsedilebilir. Ülkemizin ritmik jimnastik alanında katıldığı olimpiyat yarışmaları izletilebilir. Eğer mümkünse, ritmik jimnastikte kullanılan lobut, ip, kurdele, top vb. nesneler sınıfa getirilip bu nesnelerin gösterilerde nasıl kullanıldığı veya bu nesneler dışında başka hangi nesnelerin kullanılabileceği çocuklarla birlikte tartışılabilir.

İçerisinde denge hareketlerinin olduğu dans videoları izletilerek çocuklardan oradaki dans hareketlerini kendilerine göre uyarlamaları veya taklit etmeleri istenebilir. Çocukların kendi seçtikleri müziklerle özgün dans figürleri üretmelerine fırsat tanınabilir. Çocuklara "Parkuru tamamlarken sınıf büyüklüğünde, yüzük boyutunda, daha ağır, daha hafif hulahoplar kullansak nasıl olurdu?" vb. sorular sorulabilir.

Destekleme: Oyun sürecinde yapılacaklar öğretmen tarafından model olunarak gösterilebilir. Hulahoplar çocukların özelliklerine göre çeşitli büyüklüklerde olabilir. Hulahopları ipe değdiren çocuklara ipi tutma görevi verilerek onların oyunda kalmaları sağlanır ve motivasyonları sürdürülebilir. Oyun aşamalarını tamamlamaları için çocuklara ek süre verilebilir. Çocukların bireysel özellikleri ve gelişimlerine göre parkurun bir kısmını tamamlamasına destek verilebilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere yapılan etkinlik hakkında bilgi verilir. Ailelerden çocuklarıyla birlikte evde bulunan malzemeleri kullanarak (örgü ipi ile koli bandı gibi) oyun oynamaları istenebilir. Çocuklar ertesi gün okula gelirken bu malzemeleri sınıfa getirerek arkadaşlarıyla paylaşımında bulunabilir.