

**ETKİNLİK ADI:** Çemberin İçinde

**ALAN ADI:** Hareket ve Sağlık

**YAŞ GRUBU:** 60-72 Ay

**ALAN BECERİLERİ:**

**Hareket ve Sağlık Alanı:**

HSAB1. Aktif Yaşam İçin Psikomotor Becerileri

HSAB3. Harekete İlişkin Sosyal/Bilişsel Beceriler

**KAVRAMSAL BECERİLER:**

**KB2.14. Yorumlama Becerisi**

KB2.14.SB3. Kendi ifadeleriyle olay/konu/durumu nesnel, doğru ve anlamı değiştirmeyecek şekilde yeniden ifade etmek

**EĞİLİMLER:**

**E2. Sosyal Eğilimler**

E2.5. Oyunseverlik

**E3. Entelektüel Eğilimler**

E3.1. Odaklanma

**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.

**Değerler:**

**D12. Sabır**

D12.2. İstikrarlı olmak

D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür.

**Okuryazarlık Becerileri:**

**OB1. Bilgi Okuryazarlığı**

OB1.3. Bilgiyi Özetleme

OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)

**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.

**HSAB.12. Hareketli oyunların temel kurallarını açıklayabilme**

HSAB.12.b. Hareketli oyunun kurallarını söyler.

**İÇERİK ÇERÇEVESİ:**

**Kavramlar:** İçinde-dışında, sağ-sol

**Sözcükler:** Hulahop

**Materyaller:** Çocuk sayısı kadar hulahop, bir dolgu oyuncak, düdük

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Açık hava

## ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER	<p>Çocuklar çember düzeninde oturur. Hulahoplar gösterilerek “Elimdekilerin ne olduğunu bilen var mı? Ne işe yarıyor olabilir?” diye sorulur. Çocuklardan gelen cevaplar dinlenir (<b>SDB2.1.SB3.G1. Sözlü/sözsüz etkileşimi fark eder.</b>). Ardından hulahopun genellikle plastikten yapılan ve vücudun çeşitli yerleriyle çevrilen halka oyuncak olduğu ve düzenli olarak yapılan hulahop egzersizlerinin kişinin vücut hareketlerini daha iyi kontrol etmesine, duruşunu geliştirmesine ve dengesini korumasına yardımcı olduğu söylenir. Hulahoplar dağıtılır ve çocuklardan bir süre bellerinde çevirmeleri istenir. Bu hulahopları kullanarak bir oyun oynayacakları söylenir ve çocuklara oyunun kuralları anlatılır. Örnek göstermek için sayışma yöntemiyle iki çocuk seçilir ve bu iki çocuk dışında kalan tüm çocuklara birer hulahop dağıtılır. Çocuklardan ellerindeki hulahoplarıyla birlikte bir çember oluşturmaları istenir. Çember oluştururken çocuklar hulahoplarını dikey olacak şekilde sağ ellerinde tutar. Sol elleri ile de solundaki arkadaşının dikey şekilde duran hulahopunu tutar. Çember oluşturduktan sonra çocuklar yere oturur. Çemberin ortasına bir dolgu oyuncak konur. Oyunun başında sayışma ile seçilen iki çocuk, düdük sesi ile birlikte çember etrafında farklı yönlerde doğru koşmaya başlar (<b>HSAB.1.a. Farklı ortam ve koşullarda yer değiştirme hareketleri yapar.</b>). İkinci düdük sesi ile birlikte çocuklar arkadaşlarının tuttukları hulahopların içinden geçerek ortadaki dolgu oyuncak almaya çalışır (<b>D12.2.3. Olaylar ve durumlar karşısında motivasyonunu sürdürür, E2.2. Sorumluluk, E3.1. Odaklanma</b>). Dolgu oyuncak alan çocuk çemberdeki arkadaşlarından ikisini seçer ve seçilen çocuklarla oyunu tamamlayan çocuklar yer değiştirir. Çocukların oyunu anlayıp anlamadıklarını kontrol etmek için “Oyunumuz nasıl oynanıyormuş? Kimler anlatmak ister?” denir ve söz almak isteyen çocuklardan oyunun oynanışını anlatması istenir [<b>HSAB.12.b. Hareketli oyunun kurallarını söyler, KB2.14.SB3. Kendi ifadeleriyle olay/konu/durumu nesnel, doğru ve anlamı değiştirmeyecek şekilde yeniden ifade etmek, OB1.3.SB3. Bilgiyi yorumlamak (kendi cümleleri ile aktarmak)</b>]. Oyun bu şekilde tüm çocuklar oynayana kadar devam eder. Tüm çocuklar oynadıktan sonra oyun çocukların ilgileri doğrultusunda devam eder (<b>E2.5. Oyunseverlik</b>).</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oyunda zorlandın mı? Neden?</li> <li>• Oyunu oynarken neler hissettin? Neden?</li> <li>• Yönlerimizi bilmeseydik oyunu oynayabilir miydik?</li> <li>• Bu oyunu başka bir şekilde oynayabilir miydik? Nasıl?</li> </ul>

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Oyuna tek-çift ayakla zıplayarak ilerlemek, galop ile dönmek, parmak uçlarında koşmak, ördek yürüyüşü yaparak ilerlemek gibi seçenekler eklenebilir. Çocuklardan bu hareketlerin zorluk seviyesini kıyaslamaları istenebilir. Direkt oyuncak almak yerine önden çözülmesi gereken bir örüntü tamamlama, eşleştirme gibi dikkat oyunları çemberin içine eklenebilir. Hulahoplar yerine ipler kullanılarak çocuklara ipin altından sürünerek veya üzerinden zıplayarak çemberin içine geçmeleri söylenebilir. Hulahopları kullanarak başka nasıl bir oyun tasarlayabilecekleri sorularak çocuklardan tasarladıkları oyunun kurallarını belirlemeleri istenebilir. Gruplardan tasarladıkları oyunu ve kuralları arkadaşlarına sunmaları istenebilir.

**Destekleme:** Çocukların oturma düzeni etkinlik öncesinde hazırlanarak her çocuğun oturacağı yere fotoğrafı ya da onu ifade eden seçtiği bir sembol konulabilir. Çocuklara sorulan sorular basitleştirilebilir ve gerektiğinde yanıtlar için ek süre verilebilir. Uygun kartlarla seçenek sunularak çocukların farklı şekillerde tepki vermelerine imkân tanınabilir. Hulahoplar tüm çocukların içinden rahatlıkla geçebileceği büyüklüklerde olabilir. Oyuna başlamadan önce öğretmen ya da seçilen çocuklar gruba model olabilir. Tüm çocukların hulahopların içinden

geçmesi için öğretmen veya akran desteği sağlanabilir. Kullanılan materyaller birden fazla duyu organına hitap edecek şekilde tercih edilebilir. Çeşitli geri bildirimler verilerek çocukların etkinliğe katılımları desteklenebilir.

#### **AİLE/TOPLUM KATILIMI:**

**Aile Katılımı:** Ailelerden kendi çocukluklarında oynadıkları hareketli oyunlardan birini seçerek oyunun kurallarını çocuklarına anlatmaları ve bu oyunu çocuklarıyla oynamaları istenebilir.

**Toplum Katılımı:** Okul bahçesinde "Geleneksel Oyun Şenliği" düzenlenebilir. Okulun yakın çevresinde bulunan muhtar, esnaf vb. kişiler davet edilerek geleneksel oyunlar oynanabilir.