OYUN VE HAREKET

Minder Adalarında Denge Yolculuğu

5-5 yaş | 20 dakika | Etkinlik rehberi



Çocuk, şekillerle işaretlenmiş minder adalarında kendi hızında ilerler ve aynı yoldan geri döner.

Birlikte neyi keşfediyoruz?

Daire, kare, üçgen ve yıldızı ayırt ederek gösterilen sırayı takip etmek ve minderler arasında kontrollü adımlar denemek.

Uygulamadan önce rehberi okuyun. Malzemeleri ve yönergeleri çocuğun ihtiyaçlarına göre uyarlayın.

Birlikte uygulayalım

Neler gerekli?

• Dört ince, düz ve kaymayan minder

• Büyük boy kâğıda çizilmiş daire, kare, üçgen ve yıldız

• Kâğıtları duvara sabitlemek için kâğıt bant

Adım adım etkinlik

1. Hazırlık için 4 dakika: Yetişkin, minderleri aralarında rahatça adım atılabilecek mesafeler bırakarak düz zemine yerleştirir. Şekil kâğıtlarını sırayla minderlerin yakınındaki duvara sabitler.

2. Ana oyun için 12 dakika: Çocuk daire, kare, üçgen ve yıldız sırasını inceler. Minderlerin üzerinden yürüyerek her adaya uğrar. İsterse her adada bir an durur.

3. Dönüş için 4 dakika: Çocuk yıldızdan başlayarak aynı yoldan geri döner. En sevdiği adayı gösterir ve nedenini anlatır.

Yetişkin için not

Yetişkin alanı boşaltmalı, minderlerin düz ve kaymaz olduğundan emin olmalı ve çocuğun yanında bulunmalıdır. Minderleri üst üste koymayın; zıplama veya hız yarışması istemeyin. Çocuk isterse destek alabilir ya da oyunu durdurabilir.

Yetişkin rehberi

Başlamadan önce

• Büyük şekilleri yetişkin hazırlayıp çocuğun görebileceği yükseklikte duvara sabitlesin.

• Minderleri çocuk için uygun aralıklarla yerleştirip yürüyüş yolunda engel olmadığını kontrol edin.

• Başlamadan önce şekilleri birlikte gösterin ve çocuğun isterse adlarını söylemesine fırsat verin.

Birlikte konuşalım

• Hangi adaya gitmek sana daha eğlenceli geldi? Neden?

• Daireden sonra hangi adaya uğradın?

• Adalar arasında ilerlerken rahat etmek için ne yaptın?

• Dönüş yolunda şekillerin sırası nasıl değişti?

Gözlem noktaları

• Çocuk gösterilen şekillerden birini seçer veya adlandırır.

• Minderler arasında adım atarken kendi hızını ayarlar.

• Yolculuk sırasında bir veya daha fazla adada kısa süre durur.

• Gidiş ya da dönüş sırasında şekil sırasını takip etmeyi dener.

Herkes için bir yol

Kolaylaştıralım

Yalnızca daire ve kare adalarını kullanın. Minderleri birbirine yaklaştırın; çocuk isterse yetişkinin elinden tutarak veya minderlerin yanındaki düz zeminde ilerlesin.

Bir adım ileri

Minderlerin yerini değiştirmeden çocuktan kare, yıldız ve üçgen adalarına kendi belirlediği tempoda uğramasını isteyin. Şekil sırasını yetişkin sözlü olarak hatırlatabilir.

Farklı oynayalım

• Ada molası: Çocuk her minderde durup seçtiği bir şekli parmağıyla havada çizer.

• Ada rehberi: Çocuk gidilecek şekli söyler veya gösterir; yetişkin onunla birlikte o adaya yürür.

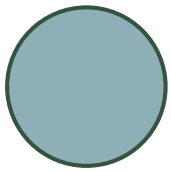
• Sırayı değiştir: Yetişkin duvardaki şekillerin yerini değiştirir; çocuk yeni sırayı izler.

Evde devam

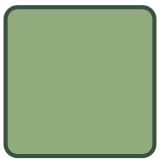
Evde iki kaymaz minder ve iki büyük şekil resmiyle kısa bir ada yolu kurun. Çocuk hangi adaya önce gideceğini seçsin ve yolculuğunu anlatsın.

Etkinlik kartları

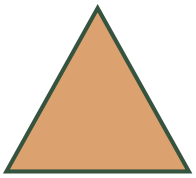
Kartları incele, adlandır ve etkinlikte kullan. Kesim gerekiyorsa bir yetişkin hazırlasın. Eş bulma oyunu için bu sayfayı iki kez yazdırabilirsiniz.



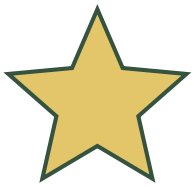
Daire



Kare



Üçgen



Yıldız

Aynı Adaları Eşleştir

Adım: ..... Tarih: .....

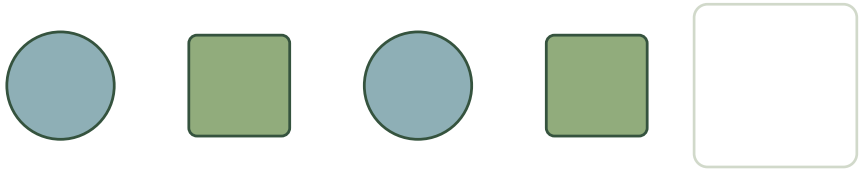
Aynı şekilleri çizgiyle birleştir.



Ada Sırasını Tamamla

Adım: ..... Tarih: .....

Daire, kare, daire, kare. Boş kutuya sıradaki şekli çiz.

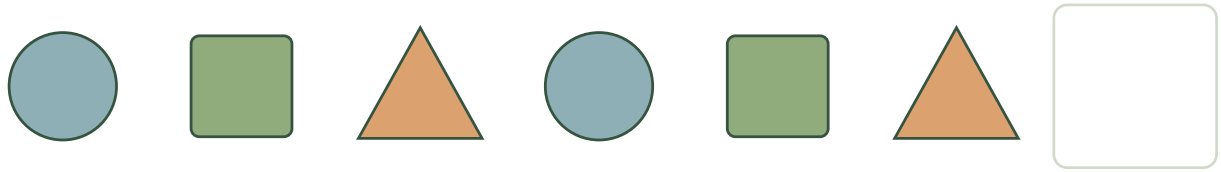


Şimdi kendi tekrar eden sıranı çiz.

Bir adım ileri: üçlü örüntü

Adım: ..... Tarih: .....

Üç farklı sembolün tekrar eden sırasını incele. Boş kutuya sıradaki sembolü çiz veya kartlarda göster.



Kendi üçlü örüntünü oluştur.

Kendi Adanı Çiz

Adım: ..... Tarih: .....

Bir ada çiz ve adanı anlat.

Nasıl bir adaya gitmek isterdin? Adanı çiz.

Keşif defterim

Minder Adalarında Denge Yolculuğu

Adım: ..... Tarih: .....

Etkinlikte en çok dikkatini çeken şeyi çiz veya bir yetişkinle birlikte anlat.

Birlikte konuşalım

En çok neyi sevdin?
Neyi farklı denemek isterdin?
Bir sonraki keşfin ne olsun?

Çocuk isterse çizer, anlatır veya yalnızca dinler.