

# TEMASSIZ OYUN

Haydi Oyuna Çocuklar  
Temassız Oyunlar Oynuyoruz

**PROF. DR. BELMA TUĞRUL**

**Seda KARAKAŞOĞLU    Nuray ARDIÇ**





— İstanbul —  
**Öğretmen**  
Akademi



İSTANBUL  
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

# OYUN



- **O**yun, çocukların dünyadaki ilişkiler, nesnelere ve olaylar hakkında çıkarımlar yaparak öğrenmelerini sağlayan bir araçtır (Lifter & Bloom, 1998, p. 161).
- Oyun çocuk gelişiminin her alanında büyük öneme sahip olan çocukların çevreleri hakkında bilgi sahibi olmaları için keşfetmelerini destekleyen önemli bir yol olduğu alanyazında vurgulanmaktadır (Karakaşoğlu & Özdemir, 2019).
- Çocukların nesnelere ve olaylar hakkında gelişimsel değişimlerini destekleyen en etkili içeriğin oyun etkinlikleri olduğu belirtilmektedir (Karakaşoğlu & Özdemir, 2019; Lifter, 2000, p. 233).

Teori	Teori Açıklaması
<b>Klasik Teoriler</b> <b>Fazla Enerjiyi Tüketme Teorisi</b> (Spencer, 1878).	Çocukların oyun oynama nedenleri enerji atma gereksinimlerinden dolaydır.
<b>Eğlence ve Rahatlama Teorisi (Lazarus, 1883)</b>	Fazla enerjilerini tüketmek için çocuklar oyun oynarlar.
<b>Alıştırma Teorisi (Gross, 1985).</b>	Oyun çocuğun uyum becerilerini destekler.
<b>Tekrarlama Teorisi (Hall, 1920).</b>	İnsan gelişiminin özünde oyun vardır.
<b>Modern Teori</b> <b>İçten Uyarılma Kuramı</b> (Berlyne, 1960; Ellis, 1973; Hutt, 1985)	Oyun bireyin dünyayı anlama yolunda kullandığı bir araçtır. Bu araç keşfetme aracı olarak da belirtilir. Birey yeni bir nesne ile karşılaştığında nesne ile ne yapabileceğini düşünür ve bu davranışı oyun ile gerçekleştirir.
<b>Psikodinamik Oyun Teorisi</b> (Freud, 1961; Erikson, 1985)	Oyun insan gelişimindeki süregelen tüm olay ve istekleri ortaya çıkararak en iyi iyileştirici etkidir.
<b>Bilişsel-Gelişimsel Oyun Teorisi</b> (Piaget, 1952; Vygotsky, 1966-1967)	Oyun bilişsel süreçlere dair etkinliklerin gerçekleştiği yerdir. Problem çözme, soyut düşünme, yaratıcılık oyun ile gelişir.
<b>Sosyo-Kültürel Oyun Teorileri</b> <b>Play as socialization (Mead, 1934)</b>	Tüm bebek ve çocuklar sosyal rolleri oyun içinde öğrenmeye başlar. Toplumsal norm ve kurallar oyunda deneyimlenerek öğrenilir.
<b>Metacommunicative Teori</b> (Bateson, 1955)	Hayata dair her şeyi öğretici ve rehber olan oyun ayna görevi görmektedir. Çocuklar günlük yaşama dair rolleri ve rol almayı oyun sırasında gerçekleştirerek öğrenir.



# TEMASSIZ OYUN

## Neden Temassız Oyun

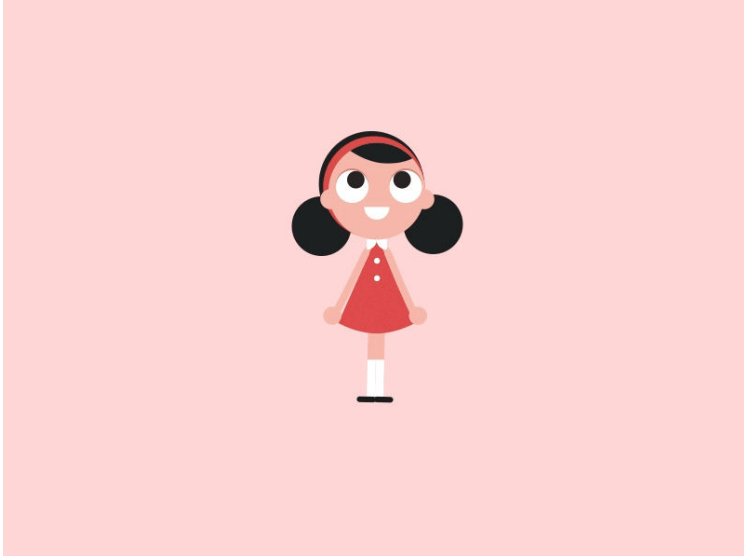
- Covid 19 tüm dünyayı etkisi altına almış ve erken çocukluktan yetişkinliğe olan süreçte eğitim dünyasını da olumsuz olarak etkilemiştir.
- Bu süreçte erken çocukluktan yetişkinliğe değin oyunu ve oyun oynamanın önemini hep birlikte savunmaktayız.
- Araştırmalar oyunun her alanda iyileştirici etkisini öngörmektedir. Bu bağlamda **"temas kurmadan" hep birlikte oyun oynuyoruz.**



# TEMASSIZ OYUN

- Sosyal mesafe
- Maske
- Temizlik ve Hijyen

Covid 19 tedbirleri kapsamında yüz yüze eğitim süresi boyunca hem tedbirleri öğrenerek hem de tedbirleri öğreterek oyunun gerekliliğini **TEMASSIZ OYUN** başlığı ile veriyoruz.



HAYDİ OYUNA



- ✓ Sosyal mesafeye dikkat etmek için: daireler çiziyoruz.
- ✓ Maskelerimizi boyayarak kendi maskelerimizi oluşturuyor ve maske kullanımına dikkat çekiyoruz.
- ✓ Temizlik ve hijyen kurallarına tüm oyunlarımızda dikkat ediyor ve oyun içeriklerimizde sabun, el yıkama, temizlik gibi önemli konulara değiniyoruz.
- ✓ Oyuncak, nesne veya eşyalarımızı ortak kullanmamaya özen gösteriyoruz. Oyunlarımızda ortak kullanım olabilecek eşyalar kullanmıyoruz.
- ✓ Covid 19 nedeniyle dikkat edilmesi gereken tüm kurallara oyunlarımızda dikkat ediyor ve kuralları oyunlarımızda tekrarlıyoruz.
- ✓ Temas kurmadan hep birlikte eğlenceli ve öğretici oyunlar oynuyoruz. Haydi o zaman siz de katılın bizlere...





# TANIŞMA OYUNU



**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir ya da renkli bantlar ,karton**

**Süre : 10-15 dk**

**Kazanım : Sınıfındaki arkadaşlarının adını söyler**

**Yazan : Nuray Ardıç Okul Öncesi Öğretmeni**

Öğretmen öğrencilerden yerde çizili dairelerden birini seçerek daire içinde yerlerini almalarını ister. Öğrenciler çemberde kendi dairelerinde yerlerini alırlar. Oyun süresince aramızdaki fiziksel mesafeyi korumak için dairelerden çıkmamamız gerektiğini hatırlatır. Öğretmen adını söyler ve adını söylerken bir hareket yapar. Öğrencilerden ismin ve hareketini tekrar etmeleri istenir. Çemberdeki her öğrenci ismini ve seçtiği hareketi sırayla yapar, grup tekrar eder. Bu birkaç defa tekrar edilir. Daha sonra gönüllü öğrenciler gruptaki arkadaşlarının isimlerini ve hareketlerini yaparlar. Hatırlayamadıklarında arkadaşlarından yardım alırlar.

Öğrencilerin yaş grubuna ve grubun özelliklerine göre de oyun ek yönergeler eklenerek zorluk derecesi artırılabilir. Çemberdeki her öğrenci ismini ve seçtiği hareketi sırayla yapar, grup tekrar eder. Bu birkaç defa tekrar edilir. Daha sonraki aşamada her öğrenci kendinden önceki öğrencilerin ismini ve hareketini yaptıktan sonra kendi ismini söyler ve hareketini yapar. Hatırlayamadıklarında arkadaşlarından yardım alırlar.



# HAYALİ TOP OYUNU

**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç :Yere daireler çizmek için tebeşir ya da renkli bantlar ,karton**

**Süre : 5-8 dk**

**Kazanım : Sınıfındaki arkadaşlarının adını söyler**

**Yazan : Nuray Ardıç Okul Öncesi Öğretmeni**

Öğretmen öğrencilerden yerde çizili dairelerden birini seçerek daire içinde yerlerini almalarını ister. Öğrenciler çemberde kendi dairelerinde yerlerini alırlar. Oyun süresince aramızdaki fiziksel mesafeyi korumak için dairelerden çıkmamamız gerektiğini hatırlatır. Öğretmen elinde hayali bir top olduğunu söyler .Topun büyüklüğü rengi desenleri hakkında çocukların görüşleri alınır .Daha sonra hayali topu kendi adını söyleyerek çemberden seçtiği kişiye atar ve oyunu başlatır. Hayali topu yakalayan öğrenci önce ona topu atan kişinin adını daha sonra kendi adını söyleyerek topu başka birine atar. Oyun herkese top gelene kadar bir kaç defa oynanır. Daha sonra gönüllü bir kişi ebe olur ve çemberin ortasına geçer. Hayali top bu defa karşıdaki kişinin ismini söyleyerek atılır. Ebe top yere düşerse topu atan kişiye gruptan birinin adını sorar eğer sorduğu kişi adını bilemezse yeni ebe o olur oyun bu şekilde devam eder.

# AKLIMA GELEN İLK İSİM OYUNU



**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir ya da renkli bantlar ,karton**

**Süre : 5-8 dk**

**Kazanım : Sınıfındaki arkadaşlarının adını söyler**

**Yazan : S.H. Çölban Dayıoğlu Okul Öncesi Öğretmeni**

Öğretmen öğrencilerden yerde çizili dairelerden birini seçerek daire içinde yerlerini almalarını ister. Öğrenciler çemberde kendi dairelerinde yerlerini alırlar. Öğretmen ve yere otururlar Çocuklara önce kendi ismini söyler ve sıra ile herkesin ismini sorar. Her çocuk aklına gelen ilk ismi hiç düşünmeden söylese nasıl isimler söyledik der. Kural düşünmeden aklına gelen ilk ismi söylemektir. Öğretmen çocukların söylemiş olduğu isimleri not eder ve hiç kimsenin aynı ismi iki defa tekrar etmemesini hatırlatır. Oyun sonunda söylenen isimleri öğretmen çocuklara okur. Kaç isim söylediklerini birlikte sayarlar



# SEPETİMDE SEN VARSIN! (TANIŞMA OYUNU)

**Yaş Grubu : 4 yaş ve üzeri**

**Yer: Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : kutu veya sepet, oyuncak, hayvan, meyve görsel veya nesnelere, harf görselleri**

**Süre : 20 dakika**

**Kazanım : Sınıfındaki arkadaşlarıyla tanışır.**

**Yazan : Seda Karakaşoğlu Özel Eğitim Öğretmeni**

Her çocuğa bir kutu veya sepet verilir. Bahçe veya sınıfa meyveler, oyuncaklar, hayvanlar ve harfler bölümü yapılmıştır. Çocuklar sosyal mesafe kurallarına göre dağılırlar. Her çocuk önce sevdiği meyveyi, hayvanı, oyuncak ve ismini söyler. Daha sonra ikişerli gruplara ayrılırlar. Her çocuk eşleştiği çocuğun sevdiği oyuncak, hayvan ve meyveyi kendi sepetine koyar. Ve yanına da isminin başladığı harfi koyar. Ve arkadaşını diğer arkadaşlarına kum küresi dolana kadar tanıtır.

# DIYOR KI OYUNU

**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir ya da renkli bantlar ,karton**

**Süre : 5-8 dk**

**Kazanım : Sınıfındaki arkadaşlarının adını söyler**

**Yazan : Ayça Dülgeroğlu Okul Öncesi Öğretmeni**

Öğretmen öğrencilerden yerde çizili dairelerden birini seçerek daire içinde yerlerini almalarını ister. Öğrenciler çemberde kendi dairelerinde yerlerini alırlar. Oyun süresince aramızdaki fiziksel mesafeyi korumak için dairelerden çıkmamamız gerektiğini hatırlatır. Çocukların okulun başında isimlerini öğrenmeleri eğlenmeleri için kullanılabilir Çocuklar büyük bir daire olurlar Yönergeyi önce öğretmen verir

*Ayça diyor ki elleri 3 kere çırp*

*..... diyor ki etrafında dön*

*Zıpla Kedi gibi miyavla*



*Kahkaha at vs. Gibi çeşitlendirebiliriz. Daha sonra çocuklar tek tek 1-2 yönerge verir böylece her çocuğun adını duyabiliriz.*

# AŞURE OYUNU

**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç :Yere daireler çizmek için tebeşir ya da renkli bantlar ,karton**

**Süre : 10-15 dk**

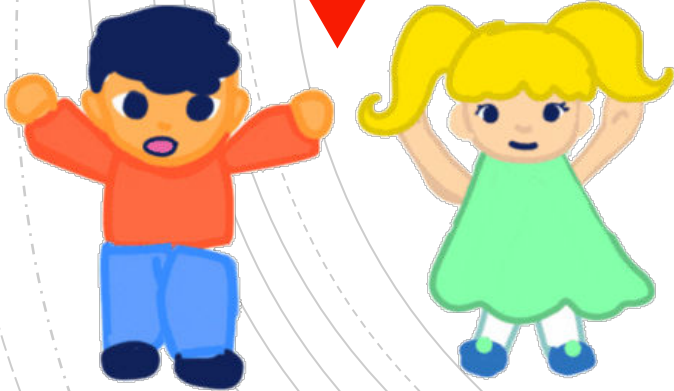
**Kazanım : Sınıfındaki arkadaşlarının adını söyler**

**Yazan : Serkan Özcan Okul Öncesi Öğretmeni**

Öğretmen öğrencilerden yerde çizili dairelerden birini seçerek daire içinde yerlerini almalarını ister. Öğrenciler çemberde kendi dairelerinde yerlerini alırlar. Oyun süresince aramızdaki fiziksel mesafeyi korumak için dairelerden çıkmamamız gerektiğini hatırlatır. Öğretmen kendi isminden başlayarak “ben bir aşure yaptım içinde ( kendi ismini) ... var, ... ( grupta olan başka kişinin ismini) yok.” cümlesi ile oyunu başlatır. Yok dediği kişi “ olur mu.... Var, ....Yok” diyerek oyunu devam ettirir. Oyunu duraklatan cümleyi karıştıran oyuncu grupça belirlenen bir durumu canlandırabilir. Oyuna devam eder.



# İSİM DÜELLOSU OYUNU 1



**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir ya da renkli bantlar  
,karton**

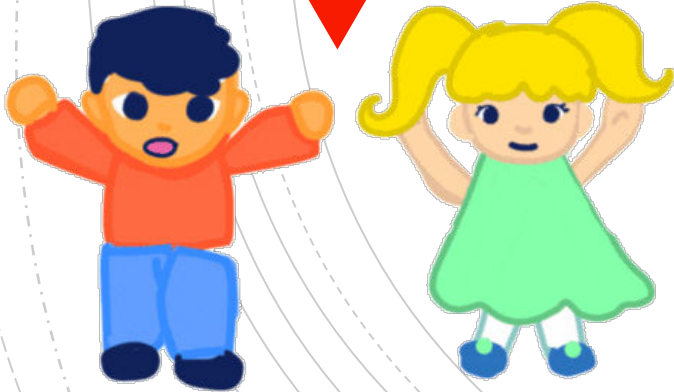
**Süre : 8-10 dk**

**Kazanım : Sınıfındaki arkadaşlarının adını söyler**

**Yazan : Serkan Özcan Okul Öncesi Öğretmeni**

Oyuncular çember olur. Gönüllü bir ebe çemberin ortasına geçer. Gönüllü kolunun birisini kaldırır ve kaldırdığı kolunun işaret parmağını çemberdeki arkadaşlarını gösterecek şekilde tutar. Bu pozisyonda kendi etrafında dönerek durur. Durduğunda kimi göstermiş ise o kişi yere çöker. Gösterilen kişinin sağındaki ve solundaki oyuncular birbirlerinin isimlerini söyler. İsmi geç söyleyen veya önce söyleyen kişi ebe olur.

# İSİM DÜELLOSU OYUNU 2



**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir ya da renkli bantlar ,karton**

**Süre : 10-15 dk**

**Kazanım : Sınıfındaki arkadaşlarının adını söyler**

**Yazan : Ayça Dülgeroğlu Okul Öncesi Öğretmeni**

Bahçede oynanabilir. Daha önce bir kaç tanışma oyunu oynandıktan sonra isimleri pekiştirmek için oynayabiliriz.

Çocuklar ikiye bölünür. Tam ortaya bir örtü ile perde yapılır. Perdenin iki tarafına çocuklar karşılıklı Olacak şekilde sosyal mesafeye göre (yerlere noktalar ile belirlenebilir) arka arkaya sıra olurlar. Birbirini görmeyen çocuklar sıra olduktan sonra perde indirilir ve karşılıklı iki çocuktan birbirinin ismini söylemesi istenir. Amaç ismi önce söylemektir. İsim söylendikten sonra Sıranın arkasına geçerler ve oyun bu şekilde devam eder.

Alternatif: Eğer sınıf grubunuz birbirini önceden tanıyorsa daha önceden bildikleri kavramlar üzerinden de bu oyunu oynatabiliriz. Ör: çocuklar Farklı renklerdeki geometrik Şekilleri keserler ve göğüslerine yapıştırırlar. Aynı şekilde başlayan oyunda ilk geometrik şeklin adını söyleyen daha sonra da şekli değil rengi ilk söyleyen şeklinde oynatabilir.





**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir , renkli bantlar ,karton**

**Süre : 10-15 dk**

**Kazanım : Sınıfındaki arkadaşlarının özelliklerini söyler .**

**Yazan : Serkan Özcan Okul Öncesi Öğretmeni**

# RÜZGAR NEREDEN ESİYOR?

Öğretmen öğrencilerden yerde çizili dairelerden birini seçerek daire içinde yerlerini almalarını ister. Öğrenciler çemberde kendi dairelerinde yerlerini alırlar. Oyun süresince aramızdaki fiziksel mesafeyi korumak için dairelerden çıkmamamız gerektiğini hatırlatır. Öğrenciler çember olur. Çemberin ortasına gönüllü bir oyuncu geçer. Çemberdeki oyuncuların çemberdeki yerleri belirlidir. Çemberdeki oyuncular, ortadaki oyuncuya “rüzgar nereden esiyor?” sorusunu sorarlar. Ortadaki oyuncu grup arkadaşlarının bir özelliğini söyler. mavi ayakkabı, kıvrık saç, siyah pantolon gibi. Söylenen özelliği barındıran çemberdeki oyuncular yer değiştirir. Ortadaki oyuncu çemberde yer kapmaya çalışır. Yer bulamayan oyuncu ortaya geçer ve yeni ebe olur. Ve oyuna devam eder.



**Yaş Grubu : 5 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir , renkli bantlar ,karton**

**Süre : 10-15 dk**

**Kazanım : İşitsel dikkat çalışması yapar.**

**Yazan Aydan Berberoğlu Okul Öncesi Öğretmeni**

# KODLU HEYKEL

Öğretmen öğrencilerden yerde çizili dairelerden birini seçerek daire içinde yerlerini almalarını ister. Oyun süresince aramızdaki fiziksel mesafeyi korumamız gerektiği hatırlatır. Çocuklar mesafeli bir şekilde alanda yer alır, mesafeyi korumaya yardımcı olmak için yere çizgi veya çember çizilebilir. Çocuklarla 1,2,3 rakamları için ayrı ayrı basit hareket belirlenir. Öğretmen hareketli bir şarkı açar, çocuklar kendi alanlarında dans eder, öğretmen şarkıyı durdurduğunda hareketleri belirlenen rakamlardan rastgele bir tanesini söyler, çocuklar o rakamın hareketini yapar. Çocuklar hareketleri ezberledikçe rakam sayısı artar. Rakam yerine geometrik şekil veya renkte kullanılabilir. Hareketi şaşıran çocuk oyundan (tercihen) çıkarılmaz.

# YER DEĞİŞTİRENİ BULMA OYUNU

**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir , renkli bantlar ,karton**

**Süre : 10-15 dk**

**Kazanım : Dikkat çalışmaları yapar.**

**Yazan : Serkan Özcan Okul Öncesi Öğretmeni**

Oyuncular iki gruba ayrılır. Öğretmen öğrencilerden yerde çizili dairelerden birini seçerek yan yana gruplar yerlerini alırlar . Gruplar birbirlerini görecektir şekilde karşılıklı mesafeli şekilde sıralanırlar. Gruplar birbirlerine sırtlarını dönerler ve bir kişi sırada yerini değiştirir. Gruplar birbirlerine dönerler. Gruplar, karşı grupta kimin yer değiştirdiğini bulmaya çalışır. Önce bilen gruba, karşı gruptaki yer değiştiren oyuncu geçer. Oyun grupların eşit sayıda olduğu durum veya bir grubun tamamen karşı gruba katıldığı duruma kadar devam eder.





**Yaş Grubu : 5 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir , renkli bantlar ,karton**

**Süre : 10-15 dk**

**Kazanım :**

**Yazan : Serkan Özcan Okul Öncesi Öğretmeni**

# LİDER KİM OYUNU

Öğretmen oyun alanına fiziksel mesafeye uygun dağınık olarak daireleri çizer. Öğretmen öğrencilerden yerde çizili dairelerden birini seçerek daire içinde yerlerini almalarını ister. Gönüllü bir ebe mekanın dışına çıkar. Grup bir lider seçer. Seçilen liderin yaptığı hareketi tüm grup ritmik olarak yapar. Lider hareketi değiştirdiğinde grup lideri takip eder. Ebe liderin kim olduğunu bulmaya çalışır üç hakkı vardır. Bulamazsa grupça belirlenen bir durumu canlandırabilir ve oyuna devam eder.

Bulursa lider olan öğrenci yeni ebe olur oyun bu şekilde devam ettirilir.

# DİNLE BUL ZIPLA OYUNU



**Yaş Grubu : 5 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir , renkli bantlar ,karton**

**Süre : 8-10- dk**

**Kazanım : İşitsel dikkat çalışması yapar.**

**Yazan : Beyza Asiye Kaçıran Okul Öncesi Öğretmeni**

Öğretmen yere daire, üçgen, kare şekilleri farklı renklerde aralarında mesafe olacak şekilde çizer. Öğretmen bir renk söylediğinde, çocuklar o renkteki şekli bulup üzerine geçmelidir (örneğin, öğretmen kırmızı dediğinde çocuklardan kırmızı daire, kırmızı üçgen ya da kırmızı kareye geçmeleri beklenir). Oyun birkaç tur oynanır. Bulamayan öğrencilerden oyuncu grupça belirlenen bir durumu canlandırabilir ve oyuna devam eder.

# MİKROP SAVAR OYUNU

**Yaş Grubu : 5 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : maske boya kalemleri ,harketli dans müziği,müzik çalar**

**Süre : 15-20 - dk**

**Kazanım : Sağlığımızı mikroplardan korumak için önemli olan kavramları söyler.**

**Yazan : Nuray Ardıç Okul Öncesi Öğretmeni**

**Ceren Pelit Okul Öncesi Öğretmeni**

Öğretmen çocuklardan boyalarını alıp çembere gelmelerini ister. Çocuklara iki kollarını açarak arkadaşlarıyla birbirlerine dokunmayacak bir mesafe ile çember oluşturacaklarını belirtir. Öğretmen çocuklara maske dağıtır ve bir mikrop hayal etmelerini ve hayal ettikleri mikropları maskelerine istedikleri renkleri kullanarak çizmelerini ifade eder. Çocuklar çizdikleri mikrop resimlerinin bulunduğu maskeleri takarlar. Öğretmen,

“Sizce çizdiğiniz bu mikroplar nasıl yürür?” sorusunu sorar. Çocuklardan iki ellerini açarak aralarındaki fiziksel mesafeyi koruyarak çizdikleri mikroplarmış gibi yürümelerini ister. Öğretmen çocuklar yürürken yavaş yürüelim, hızlanalım gibi yönergeler verir ve ardından hareketli bir müzik açar. Bu müzik eşliğinde mikropların dans edebileceklerini belirtir. Dansın ardından öğretmen çocuklardan tekrar iki kollarını açarak kocaman bir çember olmaları yönergelerini verir.

Gönüllü bir kişi ebe olur ve çemberin ortasına gelir. Ebe mikrop gibi yürüyerek çemberdeki bir kişiyi seçer ve ona doğru yürümeye başlar. Ebe gittiği kişi “sabun” der ve çemberden birine bakarak yardım ister. Baktığı kişi ebe sabun diyen kişinin karnına dokunmadan çemberden başka birinin adını söylerse ebe söylenen kişiye doğru yön değiştirir. Eğer ebe isim söylenmeden seçtiği kişinin karnına hafifçe dokunursa dokunduğu kişi yeni ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder. Öğretmen ebeye ara ara yavaş ve hızlı yönergelerini vererek seçtiği arkadaşına yavaş veya hızlı ilerlemesini sağlar.



# SABUN, MASKE, FİZİKSEL MESAFE

**Yaş Grubu : 5 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Sabun, maske ,fiziksel mesafe görselleri**

**Süre : 8-10 - dk**

**Kazanım : Sağlığımızı mikroplardan korumak için önemli olan kavramları söyler.**

**Yazan : Nuray Ardıç Okul Öncesi Öğretmeni**

**Ceren Pelit Okul Öncesi Öğretmeni**

Öğretmen oyun alanını 3 bölümden oluşturduğunu ve bu 3 bölümün isimlerini söyler. “fiziksel mesafe”, ortasına “maske” ve sol tarafına ise “sabun” ismi verilir. Bu bölümlere fiziksel mesafe, sabun ve maske görselleri asılarak alanlar belirlenir. Öğrenciler arka arkaya tek sıra halinde ve aralarında bir kol boyu mesafe olacak şekilde dizilirler. Öğretmen tarafından ismi söylenen bölüme öğrenciler birlikte hareket edecektir. Öğretmen zaman zaman şaşırtma amaçlı aynı bölümün ismini söyleyebilir. Şaşıran veya söylenen bölüme gitmekte geciken çocuklar geminin etrafında dalga olup dalga devinimini yaparlar. En sona bir çocuk kalana kadar oyun devam eder.

# ESKİ MİNDER YÜZÜNÜ GÖSTER



**Yaş Grubu : 4 -8 Yaş**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç :**

**Süre : 8-10 - dk**

**Kazanım : Sağlığımızı mikroplardan korumak için önemli olan kavramları söyler.**

**Yazan : Serkan Özcan Okul Öncesi Öğretmeni**

Öğretmen öğrencilerden yerde çizili dairelerden birini seçerek daire içinde yerlerini almalarını ister. Oyun süresince aramızdaki fiziksel mesafeyi korumamız gerektiği hatırlatır. Çocuklar mesafeli bir şekilde alanda yer alır ve çember olur. Çemberin ortasına gönüllü bir oyuncu geçer. Çemberdekiler “ eski minder yüzünü göster göstermezsen bir poz ver,” maske mi ,sabun mu , fiziksel mesafe mi ?” melodisini söylerler. Çemberin ortasındaki ebe maske ,sabun , fiziksel mesafe seçeneklerinden birisini söyler. Çemberdeki oyuncular seçilene uygun vücut formu alırlar. Çemberin ortasındaki oyuncu istediği oyuncuyu seçer. Seçilen oyuncu çemberin ortasına geçer ve oyun devam eder.



# ARKADAŞLARIMIZA SARILALIM



**Yaş Grubu : 4-8 yaş**

**Yer: Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : ağaçlar ve bahçe**

**Süre : 20 dakika**

**Kazanım : Doğa ile temas kurar.**

**Yazan : Seda Karakaşoğlu Özel Eğitim Öğretmeni**

Çocuklar bahçeye sosyal mesafe kurallarına uygun olarak dizilir. Çocuklardan biri hikayesini anlatmaya başlar. Hikaye ağaçlar, toprak, çiçek ve yapraklarla ilgilidir. Hikaye durduğunda iki çocuk ağaca, iki çocuk toprağa, iki çocuk yaprağa, iki çocuk çiçeklere sarılır. Karşılıklı ve birbirlerine değmeden sarılmaları oyunun kuralları arasındadır. Sarıldıkları şeylere göre hikayenin devamını anlatırlar.

# HARFİ BUL RENKLERİ TOPLA



**Yaş Grubu : 4-8 yaş**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : harf görselleri, renk görselleri, tebeşir**

**Süre : 20 dakika**

**Kazanım : Harfler ile sesleri ilişkilendirir.**

**Yazan : Seda Karakaşoğlu Özel Eğitim Öğretmeni**

Maske-Temizlik-Mesafe kelimeleri tebeşirle yerlere yazılır. Her harfin bir rengi vardır. Harflerin yanlarına renkli kartlar dizilmiştir. M sesi söylendiğinde harfin üzerine zıplayanlar m sesinin harf kartını kutusuna koyar ve renkleri toplar. “Haydi renkleri toplamaya çocuklar” şeklinde öğretmen seslenir. Daha sonra s daha sonra k sesi şeklinde karışık olarak oyuna devam edilir.

# HAYALI ARKADAŞIM



**Yaş Grubu : 4-8 yaş**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Kağıt, renkli kalemler**

**Süre : 20 dakika**

**Kazanım : Ritimle hareket eder.**

**Yazan : Seda Karakaşoğlu Özel Eğitim Öğretmeni**

Her çocuğa bir karton verilir. Kartona hayali arkadaşlarını çizmeleri istenir. Hayali arkadaşlar ortalarına konar ve her çocuk hayali arkadaşının elini tutar. Ortalarında hayali arkadaşları olan çocuklar birlikte dönmeye başlarlar. Müzik çalmaya başlar. Müzik hızlandıkça hareketler de hızlanmaktadır. Aralarından bir ebe seçilir. Ebe olan çocuk hayali arkadaşı öne doğru götürürse herkes öne doğru, sağa doğru götürürse herkes sağa doğru ve sola doğru götürürse herkes sola doğru gider. Müzik bittiğinde durulur müzik başladığında çocuklar dönmeye başlar.

# TEMASIMIZ DOĞA, DOĞAMIZ HİKAYE



**Yaş Grubu : 4-8 yaş**

**Yer: Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Renkli boyalar, görseller, defter veya kağıt, kalem, saklanacak bir nesne**

**Süre : 30 dakika**

**Kazanım : Hazırlanan harita doğrultusunda saklanan nesneyi bulur.**

**Yazan : Seda Karakaşoğlu Özel Eğitim Öğretmeni**

Çocuklar için bir parkur oluşturulur. Parkurun bir haritası çıkarılır. Parkurun sonundaki nesne sert mi yumuşak mı cevap aranır. Harita görsellerle aktarılır.

Çocuklar arasında zaman aralıkları bırakılarak parkur için çıkış yapmaları sağlanır. Ağaç görseli, çiçek görseli, toprak görseli, yaprak görseli. Görsellerle karşılaştığında defterine görselde saklı olan şeklin çizmesi istenir. Örneğin ağaçta saklı görsel karedir. Yaprğa ulaştığında yaprağın altındaki nesne bulunur. Nesne ve şekillerle bir hikaye oluşturularak anlatılır.



# GÖLGE ÇİZME OYUNU

**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Açık alan**

**Öğrenci sayısı : sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir ya da renkli bantlar ,karton**

**Süre : 5-8 dk**

**Kazanım : Sınıfındaki arkadaşlarının adını söyler**

**Yazan : S.H. Çölban Dayıoğlu Okul Öncesi Öğretmeni**

Çocuklar bahçeye sosyal mesafe kurallarına uygun olarak dizilir. Bir gün önce çocuklara evlerinden bir oyuncak getirmeleri istenir. Getirdikleri oyuncakları birbirlerine göstermezler

Bahçede yere oturularak çocuklara nelerin gölgesi olur ve neden diye sorulur? Çocuklardan gelen cevaplara göre sohbete devam edilir. Çocuklar bahçede birbirlerinin yaptığı çizimi görmeyecek şekilde dağılırlar. Evden getirdikleri oyuncakları A4 kağıdının üstüne koyarak güneşin yansıttığı gölgelerini çizer ve boyarlar. Resmini tamamlayan çocukların oyuncakları diğerleri görmeden toplanır. Sosyal mesafeye göre çizilmiş dairelere çocuklar karşılıklı 2 grup olarak ayrılırlar. Öğretmen çocukların çizdiği resimleri gösterir. İlk önce resmin hangi oyuncakın gölgesi olduğunu bilen grup puan alır .Gruplar resimlerin hepsinin hangi oyuncakın gölgesi olduğu buluna kadar oyun devam eder.

# YÖNLERLE OYNAYALIM

**Yaş Grubu : 8 yaş ve üzeri**

**Yer: Açık alan**

**Öğrenci sayısı : sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : yön kartları**

**Süre : 10 dk**

**Kazanım : Yönleri kavrar.**

**Yazan : Hatice Aydoğdu**

Oyuna başlamadan önce ana yönlerin öğrenmiş olması gerekir. Hayat bilgisi dersinde yönler kavramı öğrenildikten sonra hem konuyu pekiştirmek hem de öğrencilerin dikkatini artırmak için kullandığım bir etkinlik oyunudur. Öğrenciler kendi yerlerinde dışardaysa daire içlerinde öğretmenin komutuyla oyuna başlar. Öğretmen yönleri söyler. “Doğu” öğrenci

tüm bedeniyle doğuya döner. ”Batı “ der. Öğrenci tüm bedeniyle batıya döner. ”Kuzey” der kuzeye, ”Güney” der güneye yönelir. Öğretmen sürekli değişen komutlarla öğrencileri yönlendirir. Yanlış yöne dönen öğrenci bir canlandırma yapar. Oyun devam eder.



# TEK VE ÇİFT SAYILAR



**Yaş Grubu : 8 yaş ve üzeri**

**Yer: Açık alan**

**Öğrenci sayısı : sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : sayı kartları**

**Süre : 10 dk**

**Kazanım : Tek ve çift sayıları kavrar.**

**Yazan : Hatice Aydođdu**

Bu oyun matematik dersinde tek ve çift sayı kavramı verildikten sonra etkinlik tarzında oynanan bir oyundur. Öğrenciler sınıftaysa yerinde bahçedeysse kendi dairesinde durur. Öğretmen tarafından bir sayı söylenir. Sayı büyüklüğü sınıf düzeyine göre değişir. Örneğin birinci sınıfta 10'a kadar kullanılırken ikinci sınıfta iki basamaklı sayıları öğrendiğimiz için öğretmen "97" der. Öğrenci "O kadar parmağımız yok öğretmenim." Cevabını verecektir. O zaman da tek ve çift kavramının son rakama göre olduğu mantığı anlatılacak ve oyuna devam edilecektir. Tüm öğrenciler yedi tane parmağını açar. Parmakları çift yapar. Bir parmak boşta kalınca tek başına kaldığı için tek cevabını vermesi gerekir. Öğretmen içlerinden birine sorar. Öğrenci doğru cevabı verirse oyun devam eder. "84" dediğinde dört parmağını açarak parmakları ikişer birleştirecek boşlukta parmak kalmayınca çift cevabını verecektir. Daha büyük sayılar içinde kullanılabilir.

# ÜRETTİĞİM KELİMELER



**Yaş Grubu : 8 yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf**

**Öğrenci sayısı : sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : kelime görsel veya kartları**

**Süre : 10 dk**

**Kazanım : Kelime türetir.**

**Yazan : Hatice Aydođdu**

Sınıfta oynanan bir oyundur. Öğretmen bir kelime söyleyerek oyunu başlatır. Sırası gelen öğrenci kendinden önce söyleyen kişinin söylediđi kelimenin kaç hece olduđunu ve son harfinin sesli mi sessiz mi olduđunu söyleyerek, son harfi ile yeni bir kelime türetir. Oyun bu şekilde devam eder. Yanlıř hece sayısı, son harfi n sesli mi sessiz mi olduđunu söyleyemeyen ya da kelime türetemeyen kiři bir canlandırma yapar. Oyun devam eder. Bu oyun Türkçe dersi kazanımına katkı amacıyla oynanan bir oyundur. Kelime, hece, sesli - sessiz harf kavramı ve Türkçede ğ ile kelime başlamayacađını öğrenirler.



# HAYDİ SAYILARI ÇIKARALIM



**Yaş Grubu : 8 yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf**

**Öğrenci sayısı : sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : sayı kartları**

**Süre : 10 dk**

**Kazanım : Çıkarma işlemi yapar.**

**Yazan : Hatice Aydoğdu**

Bu öğrencilere çıkarma işleminin terimlerini anlattıktan sonra mantığını tam kavramaları amacıyla kullandığım bir oyun. Öğrencilere eksilenin en büyük sayı olduğundan yola çıkılarak ellerini başlarının üzerinde en yüksekte olacak şekilde çatı şekli yapmaları itenir. En üstteki sayı odaları en fazla olan dubleks dairedir. Daha sonra çıkan dediğimizde el ve kollar birleştirilip üstteki çatıdan kaçır gibi bir hareket yaptırılır. Fark ya da kalan dediğinde iki kol altta üst üste birleştirilip eleme hareketi yaptırılarak çıkarma çizgisi altında kalan sayının fark olduğu kavramı verilir. Öğretmen komutuyla oyun başlar. Öğretmen eksilen dediğinde en üstte çatı, çıkan dediğinde iki kol birleşik aşağıya doğru akma hareketi, kalan dediğin iki kol üst üste birleşik eleme hareketi yaparlar. Öğretmen bunları başlarda sırası ile söyler daha sonra karışık ve seri söyler. Oyun aralarında “Çıkanı bulmak içi.” Cümlesini şarkı gibi söyler. Öğrenciler hep bir ağızdan hareketini yaparak “ÇIKAR ÇIKAR!” diye bağırlar.. Oyun bitiminde çıkanı bulmak için çıkar sözünden yola çıkılarak çıkarma işlemi yapıldığı işaretinin eksi olduğu tahtaya çizilir. Fark kavramının çıkarma terimi olduğundan yola çıkılarak bir çıkarma işareti daha çizilir. Sonra iki işaret çubuk gibi düşünülüp üst üste konularak artı işareti yapılıp çıkan ile farkın toplandığında eksilenin bulunduğu fikri verilir.

ZIP ZIP



**Yaş Grubu : 8 yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : kelime görsel veya kartları**

**Süre : 10 dk**

**Kazanım : Kelime türetir.**

**Yazan : Seda Karakaşoğlu**

Öğrenciler sosyal mesafe çemberine girerler. Her çemberde tavşan/kanguru/kurbağa görselleri vardır. Görsellere uygun zıplamaları gerekmektedir. Verilen hedefte rengarenk bir orman görseli vardır. Sıradaki ilk öğrenci öğretmen komutuyla kanguru/tavşan/kurbağa gibi zıplayarak gider. Hedef etrafından döner. Tekrar ilk çember yanında çizilen çizgiye geldiğinde zıplamayı bırakır. Onun arkasındaki öğrenciler birer çember ileri geçer. İkinci öğrencide aynı şekilde devam eder.

# BU FARKLI SEKSEK



**Yaş Grubu : 5 yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf veya bahçe**

**Öğrenci sayısı : sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : tebeşir, boya, bant**

**Süre : 10 dakika**

**Kazanım : Motor becerilerini geliştirir.**

**Yazan : Seda Karakaşoğlu**

Her çocuğun ayakkabısına kalın bir boya bant ile yapıştırılır. Yere birbiri ile bitişik sekiz kare çizilir. İkişerli oynanır. Öğrenci ilk kareye hayali bir taş atar. Kareye zıplar ve ayağındaki boya ile kareye çizik atar. Tek ayağı ile ikinci kareden başlayarak sekerek ilerler. Sekizinci kareye gelince tek ayakla geri döner. Birinci kareye gelince ikinci kez çizik atar. Çizgiye basmadan dışarı çıkar.

# BENİM GÖZÜM BENİM ARKADAŞIM



**Yaş Grubu : 5 yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf veya bahçe**

**Öğrenci sayısı : sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : göz bantları**

**Süre : 20 dakika**

**Kazanım : Yönergeleri takip eder.**

**Yazan : Seda Karakaşoğlu**

Bu oyunda sosyal mesafe çemberlerin önüne engeller konulur. Tüm çocuklar ikişerli gruplar oluşturur. Öğrenciler çemberler içine sırası ile girerler. Öğrenciler gözlerini daha önceden hazırlanan göz bantları ile kapatırlar. Arkadaşlarının yönergelerine göre engellere takılmadan en sona kadar gidip bekleme çizgisine gelirler.

# HECELEME OYUNU



**Yaş Grubu : 6 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç :**

**Süre : 10-15 dk**

**Kazanım : Parçadan bütüne kurduğu ilişkinin sonucunu söyler**

**Yazan : Nuray Ardıç Okul Öncesi Öğretmen**

Öğretmen sınıftan gönüllü iki ebe seçer ebeler grubu duyamayacakları ve göremeyecekleri bir mesafeye uzaklaşırlar. Grup ile bir kelime belirlenir ve hecelere ayrılır. Grup hece sayısı kadar gruplara bölünür . Her gruba bir hece verilir. Ebeler grubun yanına gelirler gruplar aynı anda heceleri söylemeye başlarlar ve sürekli tekrar ederler.Ebelerden ilk önce hecelere bölünen kelimeyi birleştirip tahmin eden oyunu kazanır .kazana kişi bir sonraki kelimeyi belirler.Yaş grubuna çocukların gelişimsel özelliklerine ve dersin konusu ve kazanıma göre kelimeler çeşitlendirilebilir .

# DAR SOKAK, ARA SOKAK



**Yaş Grubu : 6 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir ya da renkli bantlar ,karton**

**Süre : 10-15 dk**

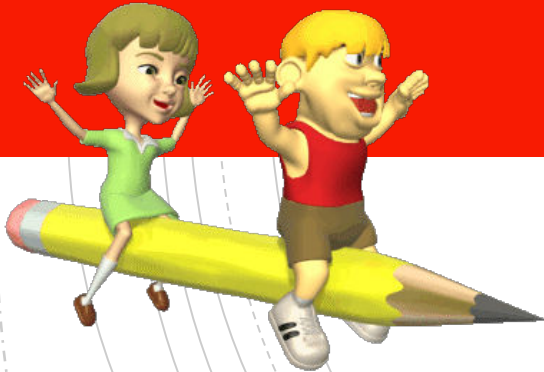
**Kazanım : Problem çözmeye farklı stratejiler geliştirir.**

**Yazan : Nuray Ardıç Okul Öncesi Öğretmeni**

Öğretmen zemine fiziksel mesafe kurallarına uygun daireler hazırlar. Daireler grup sayısına göre yan yana tek sıra olacak şekilde hazırlanır .Sınıf sayısına göre grup sayıları eşit olacak şekilde öğrenciler gruplara ayrılır. Öğrencilere dairelerin üzerinde durması ve iki kollarını da açmaları yönergesi verilir . dairelerin arası çocukların iki kollunu da açtığı zaman sağındaki ve solundaki çocuklarla temas etmeyeceği şekildedir. Gönüllü iki kişi seçilir gönüllülerden birisi kaçan diğeri de kovalayan olarak belirlenir. kaçan kişi kollarını açarak yan yana duran ve koridor şeklinde duran öğrencilerin arasından kaçmaya başlar.kovalayan kişi kaçanı yakalamaya çalışır.

kovalayan kişi “dar sokak “dediğinde öğrenciler kollarını indirmeden sağa dönerler ve koridorların yönü değişir . Kovalayan kişi “ara sokak “dediğinde öğrenciler kollarını indirmeden sola dönerler ve koridorların yönü değişir. kaçan kişi de yolu kapanınca yön değiştirmek zorunda kalır .Kovalayan kişi duruma göre göre yön değiştirme yönergelerini vererek kaçan kişiyi yakalama çalışır. Grupça bir süre belirlenir o süre içinde kovalayan kaçanı yakalayamazsa grubun belirlediği bir canlandırma yapar .ve koridor kısmına geçer kaçan yeni ebevi belirleme hakkına sahip olur .kovalayan kaçan kişiyi yakalarsa kaçan kişi grubun belirlediği bir canlandırma yapar ve koridor kısmına geçer .Kovalayan kaçan kişi olur ve yeni kovalayan kişiyi belirleme hakkına sahip olur. Oyun bu şekilde devam ettirilir.

# TAŞ,KAĞIT, MAKAS



**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir ya da renkli bantlar ,karton**

**Süre : 10-15 dk**

**Kazanım : Grup arkadaşları ile uyum içinde hareket eder.**

**Yazan : Nuray Ardıç Okul Öncesi Öğretmeni**

Öğretmen zemine karşılıklı iki grup olacak şekilde daireleri hazırlar.Sınıf eşit sayıda iki gruba ayrılır. Öğrenciler dairelere geçerler ve iki grup karşılıklı olacak şekilde yerlerini alırlar . “ Taş, kağıt makas” nesnelerini ifade eden hareketler grupla birlikte belirlenir. “Taş kağıdı sarar ve kağıt kazanır,taş makası kırar ve taş kazanır,makas kağıdı keser ve makas kazanır” grupla birlikte kuralları belirlenir .Öğretmen “ Taş, kağıt makas” der ve grubun hareketler konusunda deneme yapmalarını sağlar. Daha sonra gruplar arkalarını dönerler ve grup olarak ortak olarak yapacakları taş kağıt makas hareketini belirlerler. Öğretmen işaret verdiğinde gruplar belirledikleri hareketi yaparak dönerler.Tüm grup üyelerinin aynı hareketi yapmaları gerekir. Karşılıklı olarak “Taş kağıdı sarar ve kağıt kazanır,taş makası kırar ve taş kazanır,makas kağıdı keser ve makas kazanır” kurallına göre kazana grup puan kazanır. Oyun belirlenen puana ulaşan grubun kazanması ile sona erer. Taş kağıt makas yerine derslerin konusu ve kavramlarına uygun kelime ve hareketler belirlenebilir.

# EŞİNİ BUL, DON

**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir ya da renkli bantlar ,karton ,müzik çalar**

**Süre : 10-15 dk**

**Kazanım : Duygu ve düşüncelerini beden formu olarak gösterir.**

**Yazan : Nuray Ardıç Okul Öncesi Öğretmeni**

Öğretmen sınıf sayısına uygun zemine daireler hazırlar . Öğrenciler ikili olarak eşleştirilir. Her grup ortak bir hareket belirler .öğrenciler iki kollarını yana açarlar aralarındaki fiziksel mesafeyi koruyarak iki kolları yanda alanda müzik eşliğinde dans ederler. Eşler birbirlerinden uzakta dans eder .Müzik durduğunda eşler yan yana dairelerde belirledikleri hareketi yaparak donarlar. En son eşi ile donan grup ortak belirledikleri formda dairelerin dışında kalarak dans müzesini oluştururlar. Oyun bu şeklide devam eder ve en sona kalan grup dans müzesini gezerek alkışlanır .





# MERHABA YERİNİ KAPTIRMA OYUNU



**Yaş Grubu : 4 Yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : Yere daireler çizmek için tebeşir ya da renkli bantlar ,karton ,müzik çalar**

**Süre : 10-15 dk**

**Kazanım : Günaydın, iyi akşamlar, afiyet olsun cümlelerini gerekli durumlarda kullanır.**

**Yazan : Nuray Ardıç Okul Öncesi Öğretmen**

Öğretmen fiziksel mesafe kuralına göre yere daireler hazırlar ve zemine yerleştirir .öğrenciler dairelere geçerek çember oluşturur. Gönüllü ebe seçilir ebe çemberin etrafında dönmeye başlar .sırtına hafifçe dokunup “merhaba” der kişi ebenin ters yönünde çemberin etrafında dönmeye başlar. Ebe ile karşılaştığında ebe “sabah derse günaydın, akşam derse ,iyi akşamlar, gece derse iyi geceler ,yemek derse afiyet olsun “ cevabını verir. Daha sonra koşmaya başlarlar boş kalan yere ilk önce geçmeye çalışırlar. Dışarda kalan kişi ebe olmaya devam eder. Oyun bu şekilde devam eder. Yaş grubu ,çocukların gelişimsel özelliklerine , dersin konusu ve kazanıma göre sorular ve cevapları uyarlanabilir. Matematik işlemleri, hayat bilgisi İngilizce derslerine uyarlanabilir .

# HARF BULMACASI



**Yaş Grubu : 4 yaş ve üzeri**

**Yer: Sınıf ya da Açık alan**

**Öğrenci sayısı : Sınıf öğrenci sayısı**

**Araç –Gereç : galoş, boya, tebeşir**

**Süre : 20 dakika**

**Kazanım : Harfleri birleştirerek kelimeler oluşturur.**

**Yazan : Seda Karakaşoğlu Özel Eğitim Öğretmeni**

Yere bulmaca için kutular çizilir. Harfler birleştirildiğinde sabun, su, elma gibi kelimeler ortaya çıkar. Ayakkabılara takılan galoşlar boyanır. Galoşlar her yere bastığında yerdeki kutucuklar boyanmış olur.

# Alkış Kahkahası



**Yaş grubu:** 7-8 yaş

**Süresi:** 15-20 dk.

**Kazanım:** Dikkat gerektiren eylemleri sırasıyla gerçekleştirir.

**Yazan :** Ebru Uğur

Öğretmen , katılımcıları birbirinden uzakta olacak şekilde çembere davet eder. Katılımcılara, “Oyun katılımcılardan gönüllü birinin aklından tuttuğu sayı kadar alkışlamasıyla başlar. Alkışlayan katılımcı, grupta belirlediği bir kişinin ismini söyler. İsmi söylenen katılımcı alkış sayısı kadar “Haha” diyerek kahkaha atar ve bir başka katılımcıyı ismiyle alkışlamaya davet eder.” Hata yapan oyuncu, oyun dışında kalır. Hata yapmayan son oyuncu kazanana kadar oyun devam eder.

Oyun çevrimiçi alanda oynanmak istenirse eğer yine lider katılımcıların isimlerini çevrimiçi ortamda siler. Katılımcılara, “Oyun katılımcılardan gönüllü birinin aklından tuttuğu sayı kadar alkışlamasıyla başlar. Alkışlayan katılımcı, grupta belirlediği bir kişinin ismini söyler. İsmi söylenen katılımcı alkış sayısı kadar “Haha” diyerek kahkaha atar ve bir başka katılımcıyı ismiyle alkışlamaya davet eder” Hata yapan oyuncu, oyun dışında kalır. Hata yapmayan son oyuncu kazanana kadar oyun devam eder.

# VIDEO KLİP

**Yaş Grubu :** 4 Yaş ve üzeri

**Yer:** Bahçe ya da boş bir sınıf

**Öğrenci sayısı** 12-24

**Araç gereç** -

**Süre:** 15 dk

**Yazan:** Berna Haliloğlu

**Kazanımlar** -Grup etkinliklerinde aktif rol alır

-Fikrini söylemekte istekli olur

-Kendini ifade eder

-Söyledikleriyle uyumlu davranış geliştirir

-İlişkilendirerek tamamlayıcı cevap verir

Öğretmen öğrencilerden daire olmalarını ister ardından şu yönergeyi verir: aranızdan benim seçtiğim kişi ortaya geçer ve dilediği bir nesne ya da canlının şeklini alıp ne olduğunu söyler örneğin: “ben bir maskeyim”. Ardından gönüllü başka bir arkadaşımız onu devam ettirecek şekilde ortaya geçer örneğin: “ben maskeyi takan insanım”. Sonra bir arkadaşımız daha eklenir “ ben maskeyi atacağı çöp kutusuyum”. 4. Kişi hikâyeye davranışlarıyla beraber ekleme yaptığında ilk kişi çıkar çemberdeki yerine geçer ve böylece hikayemiz oluşurken video klibimiz de çemberin içinde canlanır.

# KONUŞMADAN ANLAŞMAK

**Yaş grubu:** 6 Yaş ve üzeri

**Yer:** Sınıf ya da okul bahçesi

**Öğrenci sayısı:** 12-24

**Araç gereç:**

**Süre:** 10 dk(Grup dinamiğine göre değişebilir)

**Yazan:** Berna Haliloğlu

**Kazanımlar :** Grup bilincini yaşar

Alternatif iletişim becerileri geliştirir

Öğretmen öğrencilerden sıralarında oturmalarını ya da daire şeklinde durmalarını ister ( kişisel tercih) ardından oyunun kurallarını açıklar: Oyunumuzun adı konuşmadan anlamak.

Bu oyunda konuşmadan 1 den 10 a kadar sayı sayacağız ancak iki kişi aynı anda konuşursa veya sayı atlanırsa en başa dönüp tekrar denemek zorundayız .Oyun grup dinamiğine göre tekrarlanarak oynanır

# ARKAMDAKİ SIR

**Yaş grubu:** 6 Yaş ve üzeri

**Yer:** Sınıf yada okul bahçesi

**Öğrenci sayısı:** 12-24 (Çift sayılar)

**Araç gereç:** Fotoğraflar, çengel iğne

**Süre:** 15-25 dk

**Yazan:** Berna Haliloğlu

**Kazanımlar:** -Tahminde bulunur

-İletişim becerilerini geliştirir

Öğretmen tarafından grup sayma yöntemiyle ikiye ayrılır. Gruplardan birinin sırtına karşı grubun elinde bulunan fotoğraflardan biri asılır.

Örneğin( maske, dezenfektan, bir çizgi film kahramanı vs..) Kişi dönerek arkasındaki fotoğrafı grup arkadaşlarına gösterir ve üç soru hakkıyla arkadaşlarından bilgi almaya çalışır ardından üç tahmin hakkıyla fotoğrafın ne olduğunu tahmin etmeye çalışır. Her grup kendi takımının daha fazla doğru cevap vermesi için uğraşır

# BİL BAKALIM

**Yaş grubu:** Her yaş için uygundur. Kazanıma göre uyarlanabilir

**Yer:** Sınıf yada okul bahçesi

**Öğrenci sayısı:** 12-24

**Süre:** 15-25 dk

**Yazan:** Berna Haliloğlu

**Kazanımlar:** -Tahminde bulunur

-İletişim becerilerini geliştirir

Öğrenciler arasından bir ebe belirlenir. Ebe konu ile ilgili ( coğrafyada bölgeler çalışılırken o bölgedeki bir şehir, o bölgede yetişen ürünlerden biri, o bölgede üretilen bir nesne vb. ) bir kelime belirler ve vereceği ipuçlarıyla belirlenen kelimeyi bulmaları için arkadaşlarına fırsat verir. Doğru tahmini yapan ebe olarak oyuna devam eder. Çalışmalar sonunda değerlendirme amacıyla kullanılabilir.

# SEKİZDEN GERİYE SALLANARAK SAYMA

**Yaş Grubu :** Özellikle 1-2-3.sınıflarda kullanılabilir.

**Yer:** Sınıf yada okul bahçesi

**Öğrenci sayısı:** 12-24

**Süre:** 15-25 dk

**Yazan:** Berna Haliloğlu

**Kazanımlar:** Dikkat gerektiren eylemleri sırasıyla gerçekleştirir.

Önce sol el belirlenen sayının yarısına kadar sayılarak sallanır. Sonra sol el belirlenen sayıya ulaşmak için sağ el sallanırken sayılan sayıdan devam edilerek sallanır. Sonra sağ ayak sallanarak aynı sayma sağ elle yapıldığı gibi sağ ayak sallanarak ve sol elle yapıldığı gibi sol ayak sallanarak sayılır. Geri geri saymaya başlandığında ileriye ve geriye doğru sayma çalışmaları veya çarpma çalışmaları için uygulanabilir. Öğrencilerin hareket etmelerine, ses çıkarmalarına, arkadaşlarıyla uyumlu hareket etmelerine ve aynı ritmi tutturmalarına katkı sağlayacaktır. Başlama ve bitirme çalışması olarak BİTİŞE SON 40 ya da BAŞLAMAYA SON 40 gibi sağ el salla 10 kadar say. Sol el salla 10 a kadar say. Sağ ayak salla 10 a kadar say. Sol ayak salla 10 dan geriye say gibi. Zaman varsa hepsiyle önce ileriye sonra hepsiyle geriye sayılarak derse başlanabilir veya ders sonlandırılabilir.

**Not:** Büyük yaş gruplarında ısınma çalışması ya da enerjik bir bitirme çalışması olarak uygulanabilir





## Çevrimiçi Oyunlar

- EBA Derse katıldıktan sonra dersin başında, ortasında veya sonunda dikkat etkinlikleri ve ısındırma etkinlikleri olarak çevrim içi oyunlar oynayabilirsiniz. Haydi Oyuna...

# “Uzaktan Eğitimde” Oynuyoruz!



# DUYU ORGANLARI



**Yaş Grubu:** 5 yaş ve üzeri

**Yer:** Uzaktan Eğitim

**Öğrenci sayısı:** Sınıf öğrenci sayısı

**Araç –Gereç:** Uzaktan eğitim için gerekli olan araç ve gereçler

**Süre:** 20 dakika

**Kazanım:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

**Yazan:** Demet Aydın-Okul Öncesi Öğretmeni

Öğretmen çocuklara duyu organları tekrarlar. Çocuklarla “Göz, görme organımızdır. Kulak, işitme organımızdır. Burun, koku alma organımızdır. Dil, tat alma organımızdır. Deri, dokunma organımızdır.” şeklinde tanımlar dikkate alınarak örneklerle konuşulur. Daha sonra öğretmen söylediği duyu organını -göz, kulak, burun, dili- çocukların göstermesini ister. Öğretmen deri dediğinde çocuklar alkışlayacaktır. Çocuklar göz deyince gözü, burun deyince burunu, kulak deyince kulağı, dil deyince dili gösterir. Deri deyince alkışlar. Öğretmen yönergeleri hızlı ve yavaş vererek oyunu devam ettirir.

# BİL BAKALIM NE?



**Yaş Grubu:** 5 yaş ve üzeri

**Yer:** Uzaktan Eğitim

**Öğrenci sayısı:** Sınıf öğrenci sayısı

**Araç –Gereç:** Çevredeki herhangi bir nesne, uzaktan eğitim için gerekli olan araç ve gereçler.

**Süre:** 20 dakika

**Kazanım:** Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.

**Yazan:** Demet Aydın- Okul Öncesi Öğretmeni

**Öğrenme Süreci:** Öğretmen çocuklardan evlerinde bulunan bir nesneyi almalarını ama kameraya göstermemelerini ister. Çocuklar nesnelere alır. Çocuklardan birinin elindeki nesneyi göstermeden anlatmasıyla oyun başlar. Nesneyi bilen çocuk kendi elindeki nesneyi anlatır. Eğer çocuk iki nesnenin ismini bildiyse onun seçtiği başka bir çocuk elindeki nesneyi anlatır. Tüm nesnelere isimleri bulunana kadar oyun devam eder.



**Yaş Grubu:** 5 yaş ve üzeri

**Yer:** Uzaktan Eğitim

**Öğrenci sayısı:** Sınıf öğrenci sayısı

**Araç –Gereç:** Uzaktan eğitim için gerekli olan araç ve gereçler

**Süre:** 20 dakika

**Kazanım:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

**Yazan:** Demet Aydın- Okul Öncesi Öğretmeni

Öğretmen oyunun kurallarından bahseder. Oyuna alkışlayarak başlanır. Bir alkış ve isim söylenir. İsmi söylenen çocuk arkadaşının yaptığını taklit eder. Daha sonra ister alkış yapar isterse parmak şıklatır ve başka bir isim söyler. İsmi söylenen çocuk da ismini söyleyen arkadaşını taklit eder ve kendi hareketini seçerek oyunu devam ettirir.

# ŞIKLAT VE ALKIŞLA

# BİR RENK SÖYLE

**Yaş Grubu:** 5 yaş ve üzeri

**Yer:** Uzaktan Eğitim

**Öğrenci sayısı:** Sınıf öğrenci sayısı

**Araç –Gereç:** Uzaktan eğitim için gerekli olan araç ve gereçler

**Süre:** 20 dakika

**Kazanım:** Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.

**Yazan:** Demet Aydın Okul Öncesi Öğretmeni

**Öğrenme Süreci:** Öğretmen eline kırmızı bir nesne alır ve rengini söyler. Seçtiği bir çocuktan evinde bulunan kırmızı bir nesneyi getirmesini ister. Kırmızı nesneyi getiren çocuk başka bir renk söyleyerek başka bir arkadaşını seçer. Seçilen çocuk da söylenen renkte bir nesne seçer. Oyun tüm çocuklar söylenen renkte nesne seçip yeni bir renk söyleyene kadar devam eder.



# ÖRTÜNÜN ALTINDA NE VAR?



**Yaş Grubu:** 5 yaş ve üzeri

**Yer:** Uzaktan Eğitim

**Öğrenci sayısı:** Sınıf öğrenci sayısı

**Araç –Gereç:** Uzaktan eğitim için gerekli olan araç ve gereçler, örtü, farklı nesnelere, kum saati.

**Süre:** 20 dakika

**Kazanım:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Algıladıklarını hatırlar.

**Yazan:** Demet Aydın Okul Öncesi Öğretmeni

**Öğrenme Süreci:** Öğretmenler 4 adet nesne alır. Bu nesnelere makas, bardak, anahtar, kalem, ayna gibi nesnelere. Öğretmen kamerayı çocukların nesnelere görebileceği şekilde düzenler. Çocuklardan kum saati dolana kadar nesnelere bakmalarını ister. Kum saati dolduğunda öğretmen nesnelere üstünü örter. Çocuklara örtünün altındaki nesnelere sorar. Öğretmen çocuklardan birinin ismini söyleyerek “Örtünün altında ne var ...?” der. Daha sonra ismi söylenen çocuk örtünün altındaki nesnelere isimlerini söyler. Oyun nesnelere değiştirilerek tüm çocuklara soru sorulana kadar devam eder.



**Yaş Grubu:** 5 yaş ve üzeri

**Yer:** Uzaktan Eğitim

**Öğrenci sayısı:** Sınıf öğrenci sayısı

**Araç –Gereç:** Uzaktan eğitim için gerekli olan araç ve gereçler

**Süre:** 20 dakika

**Kazanım:** Yaratıcılık kaslarımızı geliştiren bir oyun olmakla birlikte, beyin fırtınası yaparak hızlı düşünme ve iletişim becerilerimizi geliştiren bir oyun olduğunu söylemek mümkün.

**Yazan:** Özgürcañ Tosun

İlgili öğretmen bir cümle kurarak oyunu başlatır. Örneğin, "Sabah uyanıp pencereyi açtığımda evimizin önündeki ağacın yapraklarının döküldüğünü fark ettim." Sonrasında öğrencilerin her biri sırayla bu cümleye katkıda bulunuyor.

Birinci Öğrenci: Sonbaharın geldiğini düşündüm.

İkinci Öğrenci: Bir anda aklıma parlak bir fikir geldi.

Üçüncü Öğrenci: ...diye devam eder.

Öğrencilerin doğaçlama kurduğu cümleler, hikayeyi çok farklı boyutlara taşıyarak oyuna hayli eğlenceli bir hâl aldırıyor.

Hikayemiz oluşurken kurulan cümleler tamamen çocukların yaratıcılığına kalmış.

Not: Her öğrencinin tek bir cümle kurması diğer çocukların sıkılmaması ve diğer öğrencilere çabuk sıra gelmesi açısından son derece önemli.

# Hikaye Oluşturma



# Eşyalar Koşuyor, Ağırlıklar Tahmin Ediliyor

**Yaş grubu:** 9-10 yaş

**Süresi:** 15-20 dk.

**Yer:** Uzaktan Eğitim

**Araç-gereçler:** Araç –Gereç: Çevredeki herhangi bir nesne, uzaktan eğitim için gerekli olan araç ve gereçler. Ev içi eşyalar

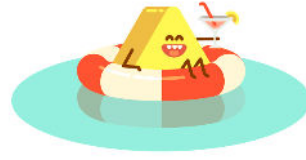
**Kazanım:** Nesnelerin ağırlıklarını gram ve kilogram cinsinden tahmin eder

**Yazan :** Ebru Uğur

Öğretmen, katılımcılarla selamlaşır. Katılımcılara "Birazdan size evinizde bulunduğunu düşündüğüm bir nesnenin yerini ve rengini söyleyeceğim. Örneğin, buzdolabındaki kırmızı meyve! Nesneyi en kısa sürede ekran başına getiren katılımcıya öğretmen, "Bu nesnenin ağırlığını tahmin edecek olursak gram cinsinden mi yoksa kilogram cinsinden mi ifade ederiz?" sorusunu yöneltir. Katılımcının yanıtı grup tarafından değerlendirildikten sonra yeni nesneyi söyleme sırası en kısa sürede nesneyi getirip tahmini doğru söyleyen öğrenciye verilir.



# Masal Doęalama Yan Yana



**Yaş Grubu:** 9-10 yaş

**Süresi:** 15-20 dk

**Yer:** Uzaktan Eđitim

**Ara-gereler:** Ara –Gere: evredeki herhangi bir nesne, uzaktan eđitim iin gerekli olan ara ve gereler. Ađırlık Tahminleri oyununda kullanılan eřyalar

**Kazanım:** Doęalama yoluyla eřyaları seslendirerek masal oluřturma.

**Yazan :** Ebru Uđur

Öđretmen , evrimii alanda katılımcılara birer numara verir. Öđretmen , masal giriři tekerlemesiyle oyuna bařlar. Ađırlık tahminleri oyununda kullanılan eřyalardan herhangi birini seer ve eřyanın masaldaki yaptıđı eylemi, ıkardıđı sesi, davranıřını ya da duygusunu birbirine bađlantılı sözcüklerle ifade eder. Ardından doęalama yoluyla eylem, ses, davranıř ya da duyguyu katılımcılara gösterir. Öđrenciler, öđretmen ardından seilen eřya ile doęalamayı tekrarlar. Sırası gelen katılımcı semiř olduđu herhangi bir eřyayla masalı devam ettirerek doęalamayı gerekleřtirir. Doęalamayı gerekleřtiren her katılımcının ardından diđer öđrenciler doęalamayı tekrarlar. Oyun son katılımcının doęalamasını sergilemesine kadar devam ettirilir. Son sırada yer alan katılımcının doęalamasının ardından öđretmen, masal sonu tekerlemesi ile oyunu bitirir.

## 2 Doğru 1 Yanlış Oyunu Uyarlaması



**Yaş Grubu :** Kazanıma göre her yaş grubu ile oynanabilir.

**Yer:** Uzaktan Eğitim

**Süresi:** 15-20 dk

**Araç –Gereç:** Çevredeki herhangi bir nesne, uzaktan eğitim için gerekli olan araç ve gereçler.

**Kazanım :** Matematik derslerinde sıklıkla karşılaşılan kavramsal yanlışlar üzerine fark etme çalışması.

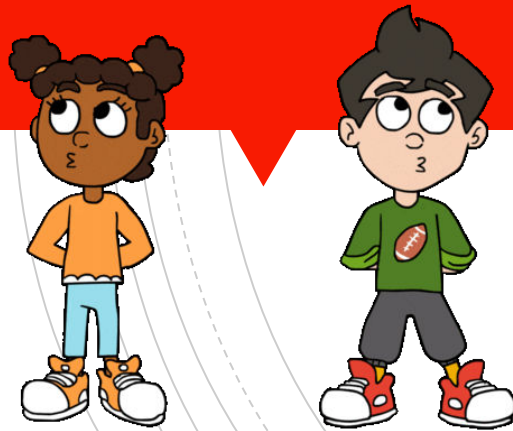
**Yazan :** Aynur Karamahmutoğlu

1. öğrenci konu ile ilgili bir doğru örnek ,2. öğrenci konu ile ilgili doğru başka bir örnek  
3. öğrenci konu ile ilgili sıklıkla karşılaşılan bir kavramsal yanlış örneği verir. 4.öğrenci kendinden önceki öğrencinin verdiği kavramsal yanlış içeren örneği “ ..... öyle değil böyledir” der ve doğru biçimini verir. Eğer 4.öğrenci sıklıkla yapılan kavramsal hata içeren örneği doğruya çeviremiyorsa “PAS” diyerek sırasını başka bir öğrenciye verebilir. Hatalı örneğin doğrusu öğrenciler tarafından verildiğinde genellikle yapılan bu hata üzerine sınıftan gönüllü öğrencilerin kavramsal yanlışya yönelik SLOGAN önerileri alınır, dijital pano oluşturulur ve kavramsal yanlışya dikkat çekilir.

**Örneğin;** konu üslü sayılar olsun 1. öğrenci: İki üzeri üçün sonucu sekizdir. 2. öğrenci: İki üzeri ikinin sonucu dördtür. 3. öğrenci: Üç üzeri üçün sonucu dokuzdur! 4. öğrenci: Üç üzeri üçün sonucu “ÖYLE DEĞİL BÖYLEDİR” der ve doğruyu açıklar. Üç üzeri üç için yan yana yazılarak çarpılmasıyla 27 olarak bulunur. Gönüllü öğrencilerden bu yanlışya yönelik varsa SLOGAN önerileri alınır ve oluşturulacak dijital panoya yazılır.

**Not:** Dijital pano hazırlamak amacıyla kullanılacak uygulamalar olduğu gibi zoom üzerinde beyaz tahtaya da yazılabilir.

# KORO Uyarlaması



**Yaş Grubu:** Kazanıma göre her yaş grubu ile oynanabilir.

**Süresi:** 15-20 dk

**Yer:** Uzaktan Eğitim

**Araç –Gereç:** Çevredeki herhangi bir nesne, uzaktan eğitim için gerekli olan araç ve gereçler.

**Kazanım :** Ölçme ve değerlendirme yapar.

**Yazan :** Aynur Karamahmutoğlu

Matematik derslerinde konu anlatımı sonunda örnek çözümleri yapılırken öğrencilere örnek üzerine düşünmeleri ve problemi çözmeleri için süre verilir. Süre tamamlandığında öğretmen 3-2-1 dediğinde tüm öğrenciler olabildiğince yüksek sesle bulduğu cevabı söyler. Ölçme ve değerlendirme amacıyla kullanılabilir.

# GEOMETRİK CİSİMLER AVI/AVCILARI



**Yaş Grubu :** Geometrik cisim kavramının konu edildiği her yaş için uygundur.

**Süre:** 15-20 dk

**Yer:** Uzaktan Eğitim

**Araç –Gereç:** Çevredeki herhangi bir nesne, uzaktan eğitim için gerekli olan araç ve gereçler.

**Kazanım :** Geometrik şekilleri tanır.

**Yazan :** Aynur Karamahmutoğlu

Geometrik cisimlerin işleneceği matematik derslerinde her cisimden sonra öğrencilerden buldukları ortamda küçük bir seyahate çıkmaları, bahsi geçen geometrik cisme model olabilecek ve kendisinin taşıyabileceği bir nesne bularak o nesneyle birlikte ekran başına gelmeleri söylenir. Her geometrik cisme model olan nesneler içinden kendi belirlediği bir adedine karar verdikten sonra öğretmen aynı geometrik cismi belirleyen öğrencileri ayrı bir odada toplayarak gruplar oluşturur ve gruplar belirledikleri geometrik cismin ismini alır. Örneğin DİKDÖRTGENLER PRİZMASI GRUBU. Gruplardaki öğrenciler kendi yaş seviyelerine uygun olarak grup isminde olan geometrik cisme dair özelliklerini, sıklıkla karşılaştıkları yerleri vb. o geometrik cisme dair konuşmak istedikleri konuları belirler. Yaş seviyesi arttıkça özellik sayısı, yüzey alanı, hacmi vb. konular da devreye girer. Gruplar paylaşmak istedikleri detaylara karar verir ve ister bir sözcü aracılığı ile ister toplu olarak, ister görev paylaşımı yaparak o geometrik cisme dair paylaşımlarını nasıl yapacaklarına karar verir ve sırayla tüm grupların paylaşımları dinlenir. Her paylaşım sonunda varsa o geometrik cisme dair değiştirilmesi düzeltilmesi gereken bilgiler öğretmen ve diğer öğrenciler tarafından düzenlenir.

Tercihe göre farklı geometrik cisimlerden oluşan yeni gruplarla oyuncak tasarlama, geometrik cisimlere model olabilecek atıklarla geliştirilebilecek ve öğrencilerin kullanabilecekleri eşya tasarım çalışmalarını ilgili başka bir derste konu edilebilir. Elde edilen oyuncak veya eşyanın tasarlama süreci kısa bir paragrafla yazılarak anlatılabilir.

# SESLİ-SESSİZ ÖĞRETMEN

**Yaş Grubu** : Ortaokul ve lise öğrencileri için uygundur.

**Süresi**: 15-20 dk

**Yer**: Uzaktan Eğitim

**Araç –Gereç**: Çevredeki herhangi bir nesne, uzaktan eğitim için gerekli olan araç ve gereçler.

**Kazanım** : Ölçme ve değerlendirme yapar.

**Yazan** : Aynur Karamahmutoğlu

Matematik derslerinde soru çözümleri yapılırken çevrimiçi ortamda beyaz tahtada ya da yansıtılmış kitap üzerine iki öğrenci belirlenir. Öğrencilerden biri soruyu hiç ses çıkarmadan çözerken diğer öğrenci eş zamanlı olarak arkadaşının çözümünü dillendirir. Her soru için yeni ikililerle çalışma tamamlanır.



# RADYO KANALI



**Yaş grubu** : Her yaş grubu ile uygulanabilir.

**.Süresi:** 15-20 dk

**Yer:** Uzaktan Eğitim

**Araç –Gereç:** Çevredeki herhangi bir nesne, uzaktan eğitim için gerekli olan araç ve gereçler.

**Kazanım** :Dikkat gerektiren eylemleri sırasıyla gerçekleştirir.

**Yazan:** Aynur Karamahmutoğlu

Tekrarı yapılmak istenen konu belirlenir. 4-5 radyo kanalına karar verilir. Örneğin;

1.kanal: Türk Sanat Müziği kanalı

2.kanal: Rap Müzik kanalı

3.kanal: Belgesel kanalı

4.kanal: Haber kanalı vb.

Gönüllü öğrenciler kendilerine belirledikleri haber kanalına uygun olarak belirlenen konuyla ilgili program yapar. Program anında dinleyici rolündeki diğer öğrenciler içeriğin doğruluğunu varsa düzeltilmesi gereken yerleri belirlemekle sorumludurlar. Düzeltilmesi gereken yer olduğunda radyo kanalında tezkip konuşması yapılır.

Teşekkür ederiz

Oyun ile kalın

Sağlıkla kalın

