

Okul öncesi

Veli kartı · evde uygulama

Kurbağa Kutu Oyunu

Yaş: **36-48 Ay** Süre: **15-20 dk**

Uygulama: **Matematik + hareket oyunu (küçük grup)** Kod: **SET20**

Odak gelişim alanı: Matematik Alanı: MAB6. Sayma · MAB4. Problem çözebilme Fen Alanı: FAB5. Canlıların niteliklerini ifade edebilme

Bugün kurbağa zıplattık. Bu oyun “tutturamasam da denerim” duygusunu büyütüyor.

1 Hazırlık

Setten çıkanlar

- Setteki kurbağa kutusu ve kurbağalar
- Düz bir masa
- İsterseniz yere koyacağınız kâğıt nilüferler

2 Adım adım

Her adımda önce ne yapacağınız, sonra çocuğunuza ne söyleyebileceğiniz yazıyor.

1 **Yapın:** Önce kurbağa gibi zıplayın, ses çıkarın. Oyunu bedenle başlatmak ilgiyi artırır.

> SÖYLEYİN
> *“Kurbağa nasıl yapar? Vrak vrak! Hadi zıplayalım!”*

2 **Yapın:** Kurbağayı kutuya zıplatmayı denesin. İlk seferde giremezse normal — deneme sayısını sayın.

> **SÖYLEYİN**
> *"Girmedi ama sen denedin. Kaç kere denedin? Bir daha!"*

3 **Yapın:** 5 deneme turu yapın ve kaç tanesinin girdiğini sayın.

> **SÖYLEYİN**
> *"Beş denemede kaç tanesi girdi? Sayalım."*

4 **Yapın:** Kutuyu önce yakına, sonra uzağa koyun ve farkı sorun.

> **SÖYLEYİN**
> *"Yakınken mi kolaydı, uzakken mi? Neden sence?"*

5 **Yapın:** Yere kâğıt nilüferler koyup kurbağa gibi zıplayarak geçin — hem hareket hem sayma.

> **SÖYLEYİN**
> *"Bir... iki... üç nilüfer! Zıpla bakalım!"*

3 Ne göreceksiniz?

Sevinmeniz için işaretler.

- Giremediğinde tekrar denemesi
- Denemelerini ve isabetlerini sayması
- Mesafe-zorluk ilişkisini fark etmesi
- Sırasını bekleyip arkadaşını izlemesi

! Nelere dikkat?

- Kurbağaları yüze/göze doğru fırlatmama kuralını baştan koyun.
- "Kaç tane tutturdun?" yerine "Kaç kere denedin?" diye sorun.
- Zıplama oyunu için zemin kaymaz olsun.
- Küçük/kırık parça varsa kullanmayın.

4 Gelişim göstergeleri

Kaynak: Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Okul Öncesi Eğitim Programı. Gösterge metinleri programdan birebir alınmıştır.

GELİŞİM ALANI	KOD	GÖSTERGE
Matematik Alanı	MAB.1.a.	1 ile 5 arasında birer ritmik sayar.
Matematik Alanı	MAB.1.b.	1 ile 5 arasında nesne/varlık sayısını söyler.
Matematik Alanı	MAB.4.a.	Kendisine sunulan çözüm yolunu dener.
Fen Alanı	FAB.1.d.	Çevresindeki farklı canlıların seslerini/hareketlerini taklit eder.
Fen Alanı	FAB.5.a.	Çevresinde bulunan canlıların niteliklerini ifade eder.

Altın kural: Bu bir ders değil, sevgi dolu bir oyundur. Çocuğunuz yorulur, ağlar ya da ilgisini kaybederse ara verin; asla zorlamayın. Her deneme değerlidir: "yapamadı" yoktur, "henüz yapmadı" vardır.