

DIKKAT OYUNU



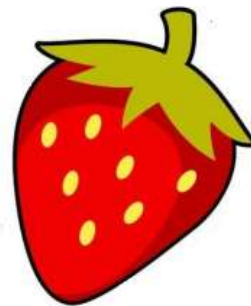
DIKKATLI BAK



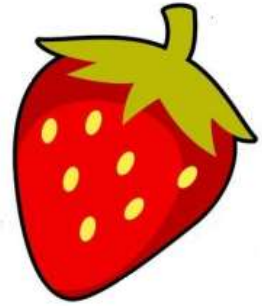
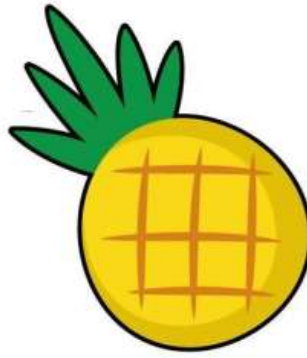
HANGISI YOK?



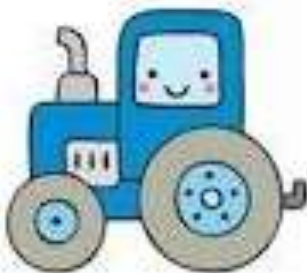
DIKKATLI BAK



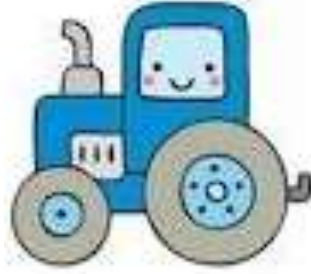
HANGİSİ YOK?



DIKKATLİ BAK



HANGİSİ YOK?



DIKKATLİ BAK



HANGİSİ YOK?



DIKKATLİ BAK



HANGISI YOK?



DIKKATLI BAK



HANGİSİ YOK?



DIKKATLİ BAK



HANGİSİ YOK?



DIKKATLİ BAK



HANGİSİ YOK?



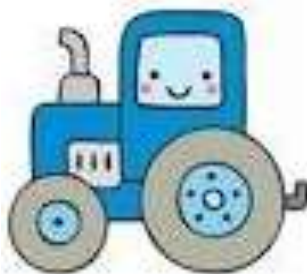
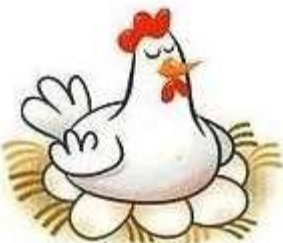
DIKKATLİ BAK



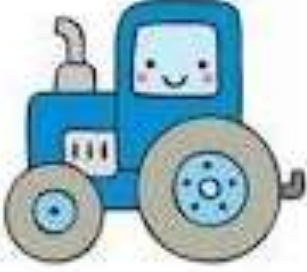
HANGİSİ YOK?



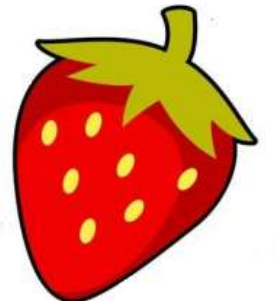
DIKKATLİ BAK



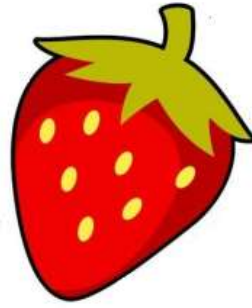
HANGİSİ YOK?



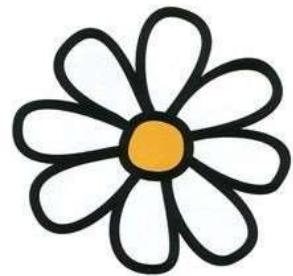
DIKKATLİ BAK



HANGİSİ YOK?



DIKKATLİ BAK



HANGİSİ YOK?



DIKKATLİ BAK



HANGİSİ YOK?



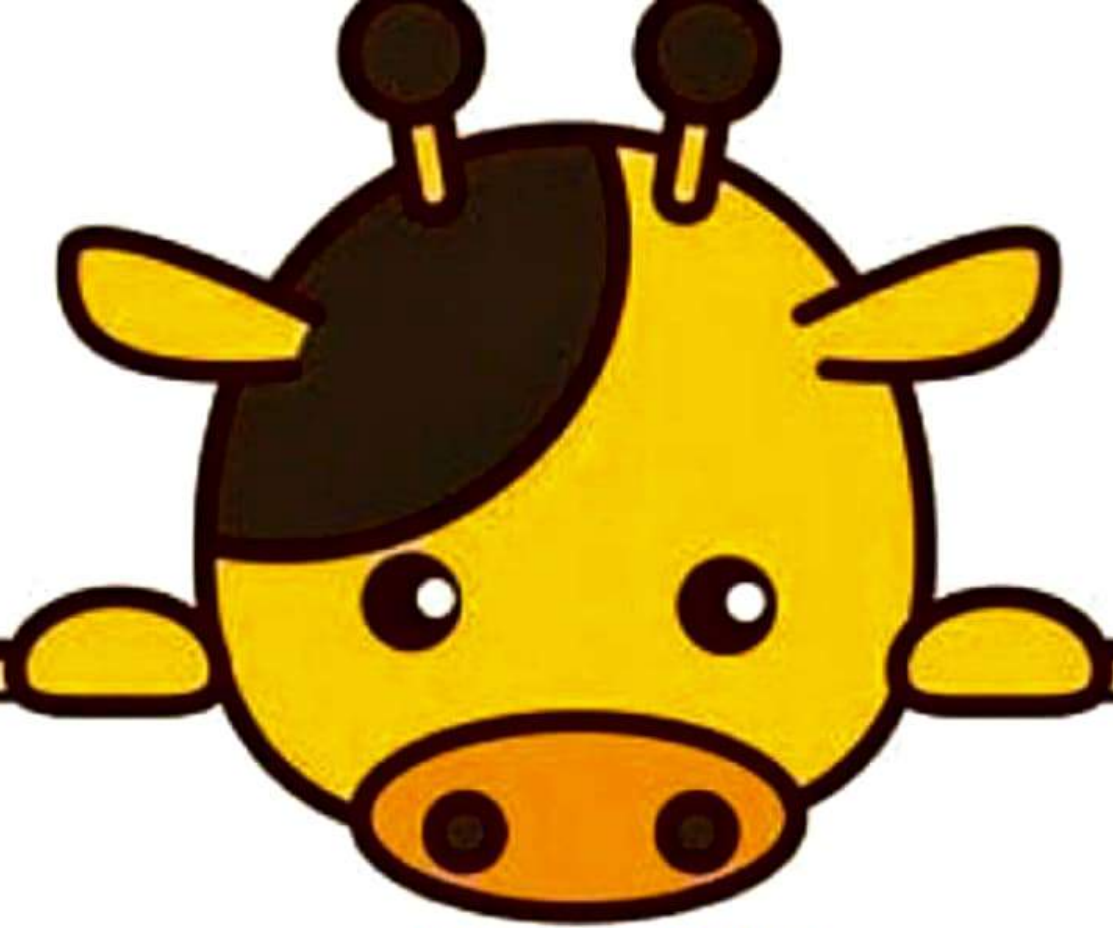
DİKKAT OYUNU





Çizdiğimi Tahmin Et:

Ekranımı paylaşarak yapılır. “duyguların” resimleri çizilir ve çizerken ne çizildiğinin tahmin etmelerini istenir. Bilgisayarda bir şey çizmek zor olduğundan ;çok eğlenceli olacaktır.



KABAKOYUNU

"Kabak" oyunu için Zomda her öğrencinin isminin yerine bir sayı yazılır. Öğretmen oyunu başlatır. "Olsun, olsun Esra üç kabak olsun" der. Esra hazırladığı sayı kartlarından 3 gösterir sonra bu sayıyı seçen çocuk "üç kabak olmasın, altı kabak olsun" der. Altı sayısını seçen çocuk, bir arkadaşının sayısını söyleyerek oyunu devam ettirir.



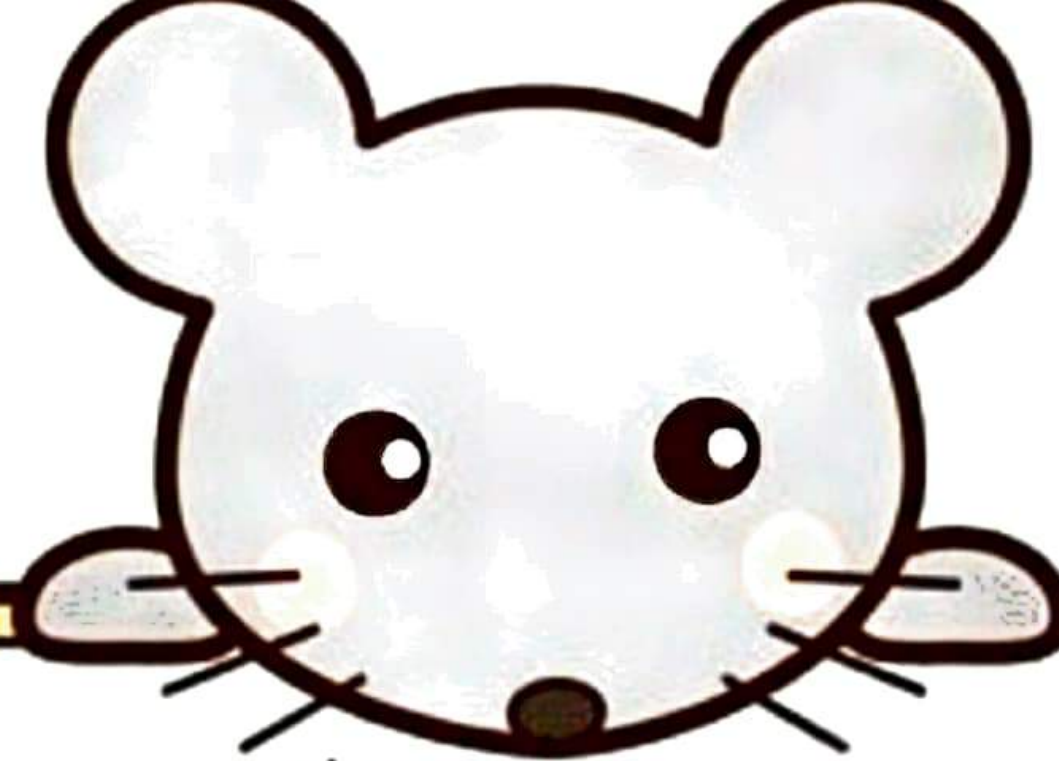
ÖRDEK NEREDE?

Bir ebe seçilir. Diğer çocuklar kazdır. Kazların arasından biri ördektir ve kazlar "tıss tıss" diye ses çıkarırken, ördek "vak vak" diye ses çıkarır. Kazlar ve ördek kamerasını kapatır. Sadece ebenin kamerası açık olur. Ebe ördeği bulmaya çalışır. Ebe'nin sadece iki tahmin hakkı vardır.



AYNA OYUNU

Bir çocuk "ayna" olur. Diğer çocuklar da ekran karşısında ayna olan çocuğun yaptığı devinimleri öykünerek aynısını yapar. Güldürücü devinimler çocukların daha çok hoşuna gider. Nasıl devinimler yapılacağı konusunda çocuk özgür bırakılmalıdır. Öğretmen ayna değiş dediğinde söylediği kişi ayna olur ve diğer herkes yeni aynanın yaptıklarını yapmaya çalışır.



ALİ KUTUDA

Herkes bilgisayar karşısında ayakta durur. Öğretmen, "Ali kutuda" dediği zaman herkes çömelir ve bilgisayar ekranında görünmemeye çalışır. "Ali kutudan çıktı" deyince herkes ayağa kalkar. Öğretmen bu tempo ile giderken bazı komutlarda değişiklik yapar. Bu değişiklikte yanlış yapanlar kamerasını kapatır. En sona kalan oyuncu 5 kez doğru hamleyi yaparsa oyunu sınıf kazanır, yanlış yaparsa öğretmen kazanır



GECE _GÜNDÜZ

Birgün önceden ay ve güneş kukla yapılması istenir

Öğretmen gece derse ay gündüz derse güneş kuklasını gösteriri

Öğretmen zaman zaman çocukları yanıltmaya çalışır.



HAZİNE AVI

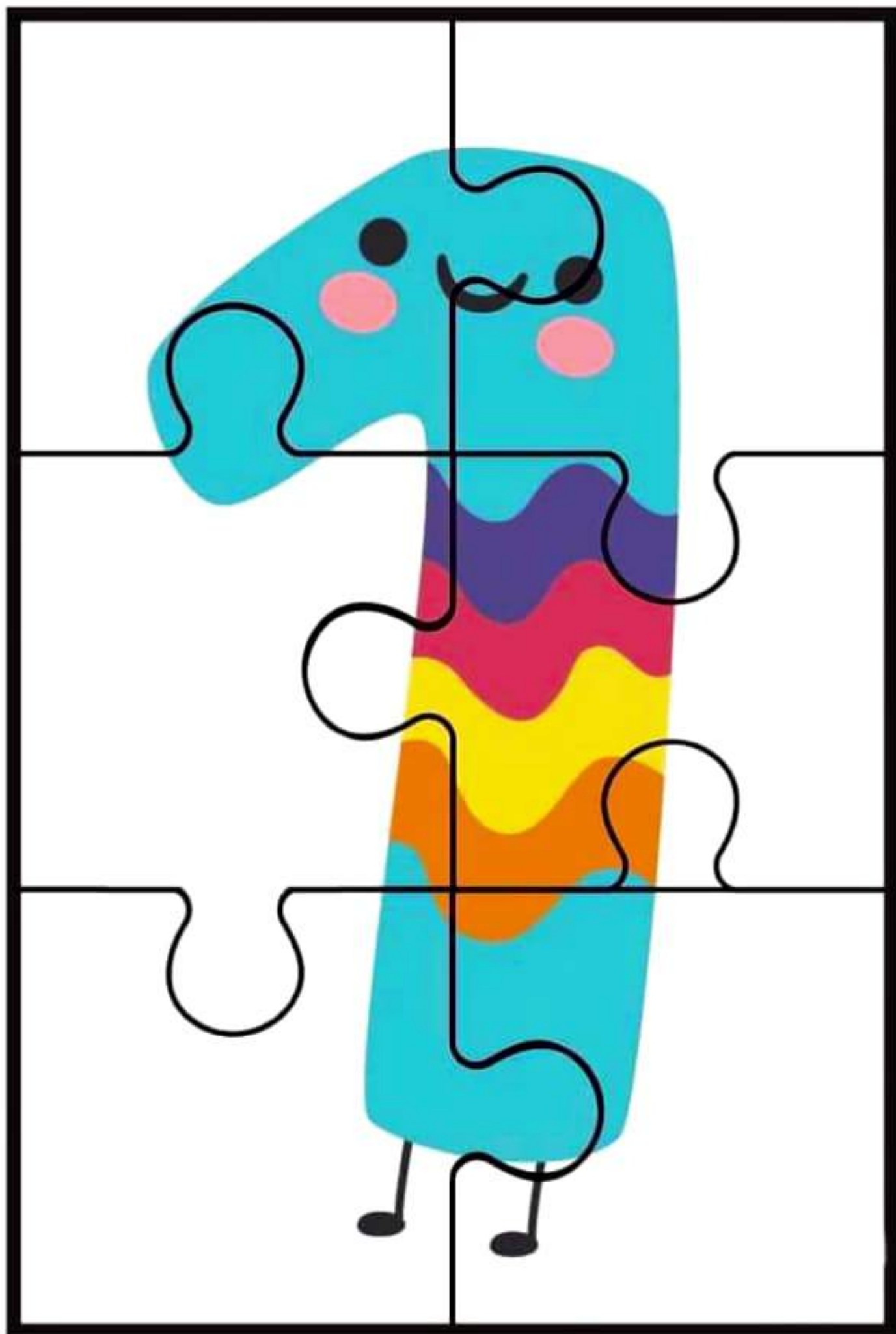
Öğretmen dakika tutar ve belirlediği nesnelere o dakika diliminde evin içinden bulup gelmelerini ister.

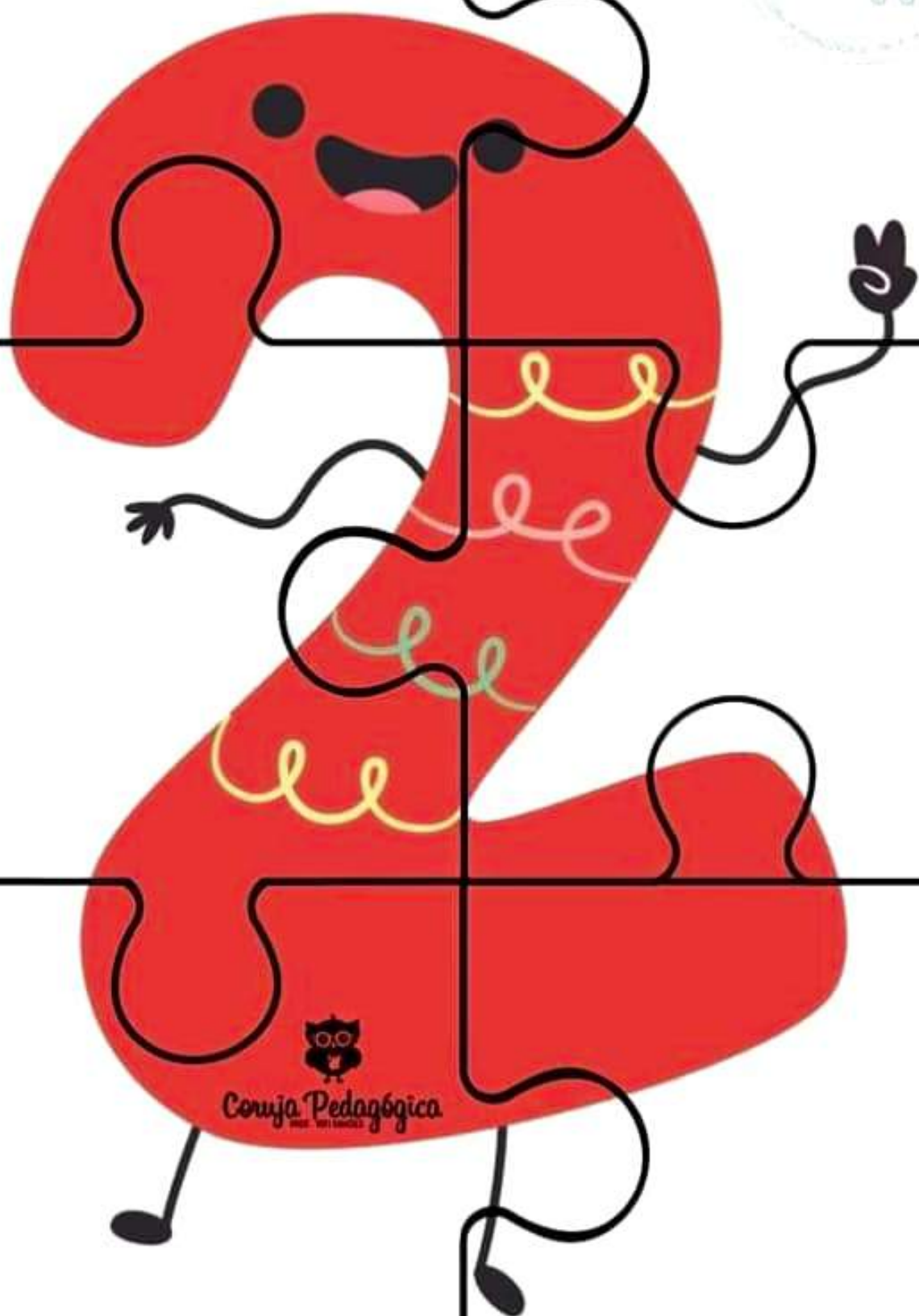
NESNELER: KAŞIK, KALEM, OYUNCAK, PEÇETE, DİŞ MACUNU vb.

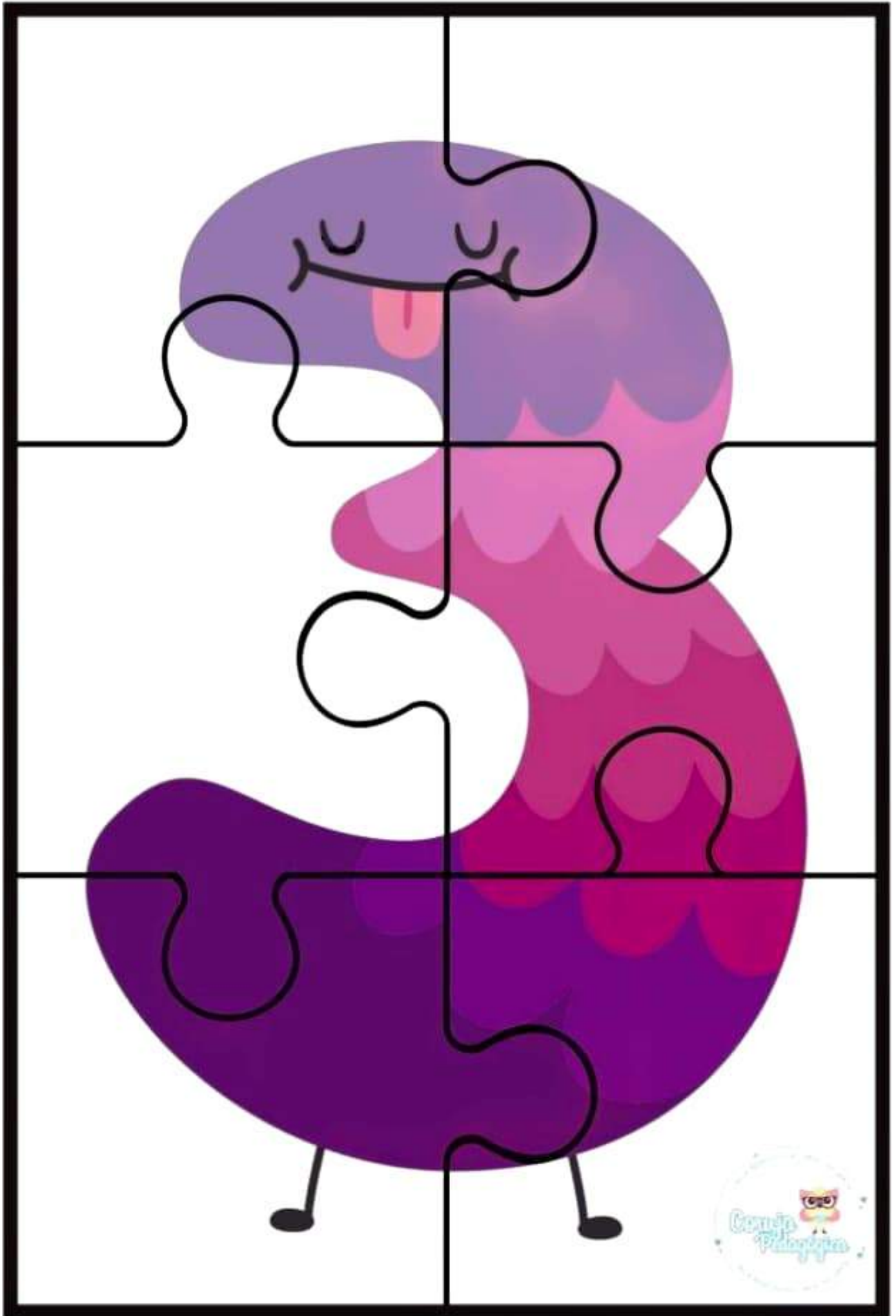


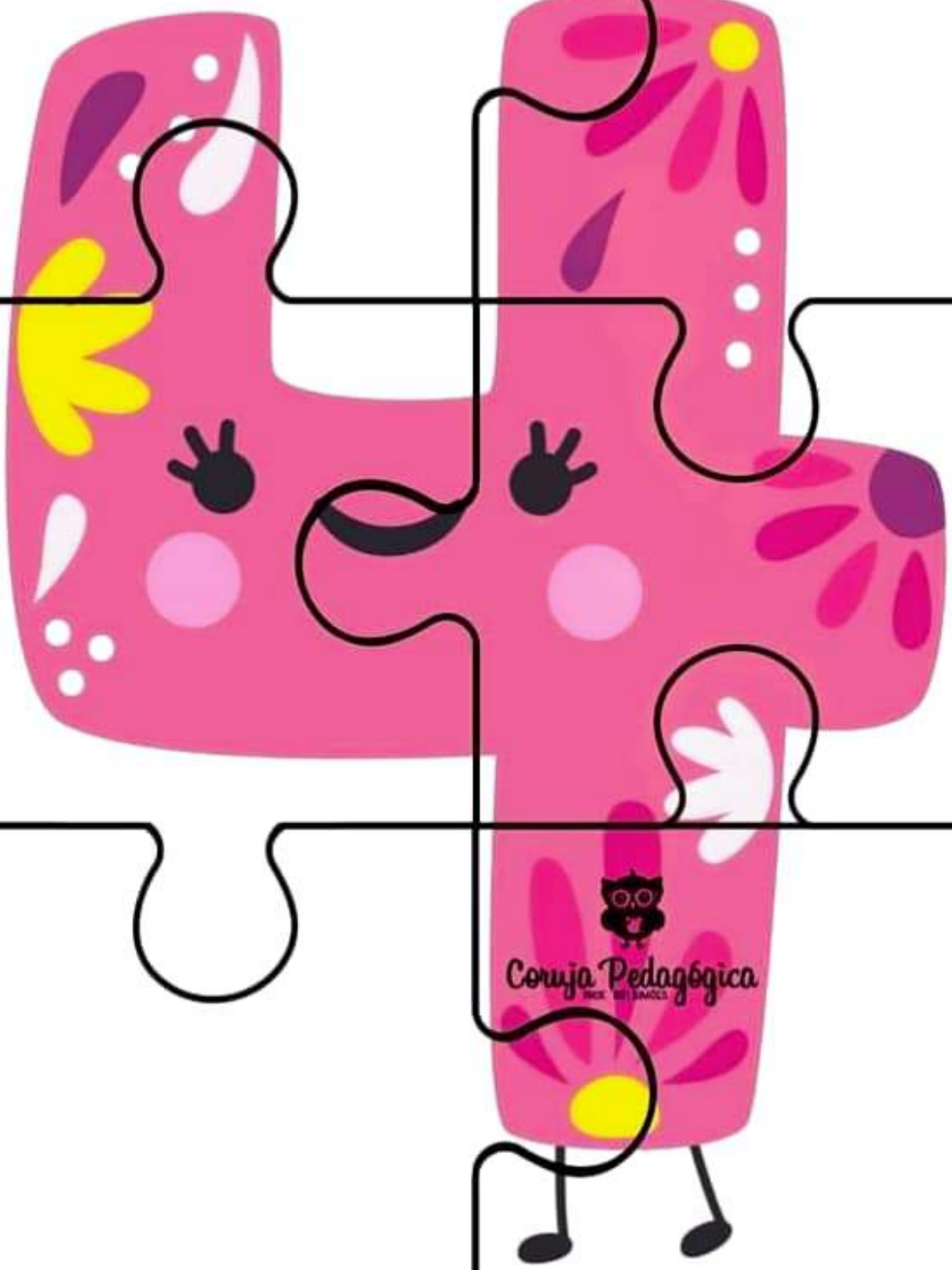
UÇTU UÇTU

Öğretmen oyuna başlamadan önce, kısaca kanatlı kanatsız hayvanların özelliklerinden söz eder. Hangi hayvanların uçabildiğini, hangi hayvanların sıçrayarak gide bildiğini anlatır. Oyunu açıklar "çocuklar ben uçtu uçtu" dedikten sonra bir hayvan adı söyleyeceğim. Eğer o uçan hayvansa kolları kaldırıp kanat çırpma hareketi yapacaksınız. Ama o hayvan uçmuyorsa herkes olduğu gibi kalacak hiç hareket etmeyecek. Örnek: Uçtu uçtu horoz uçtu(kollar yukarı kaldırılır.) Uçtu uçtu, tavşan uçtu(hareket olmaz) Uçtu uçtu, leylek uçtu(kollar yukarı

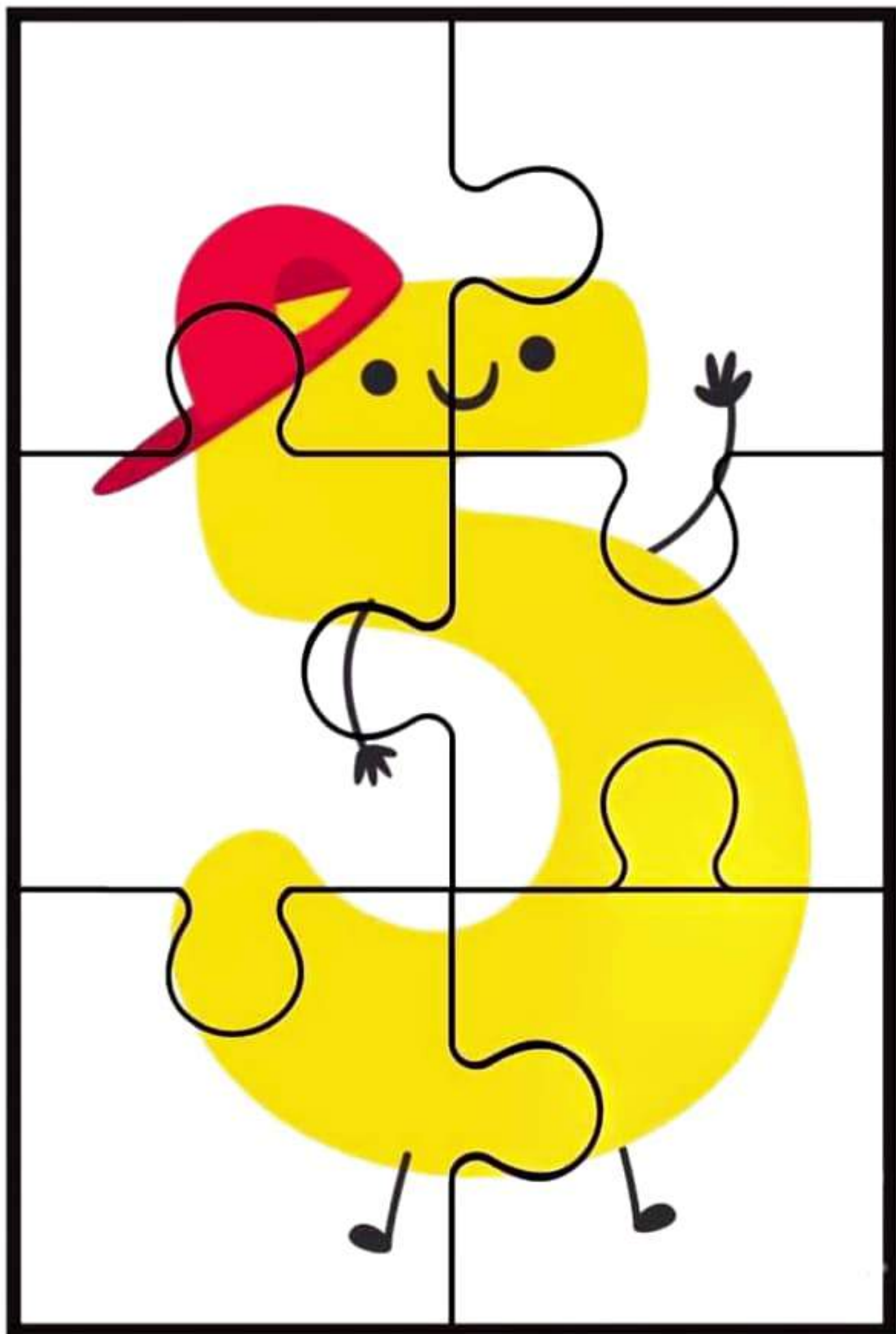


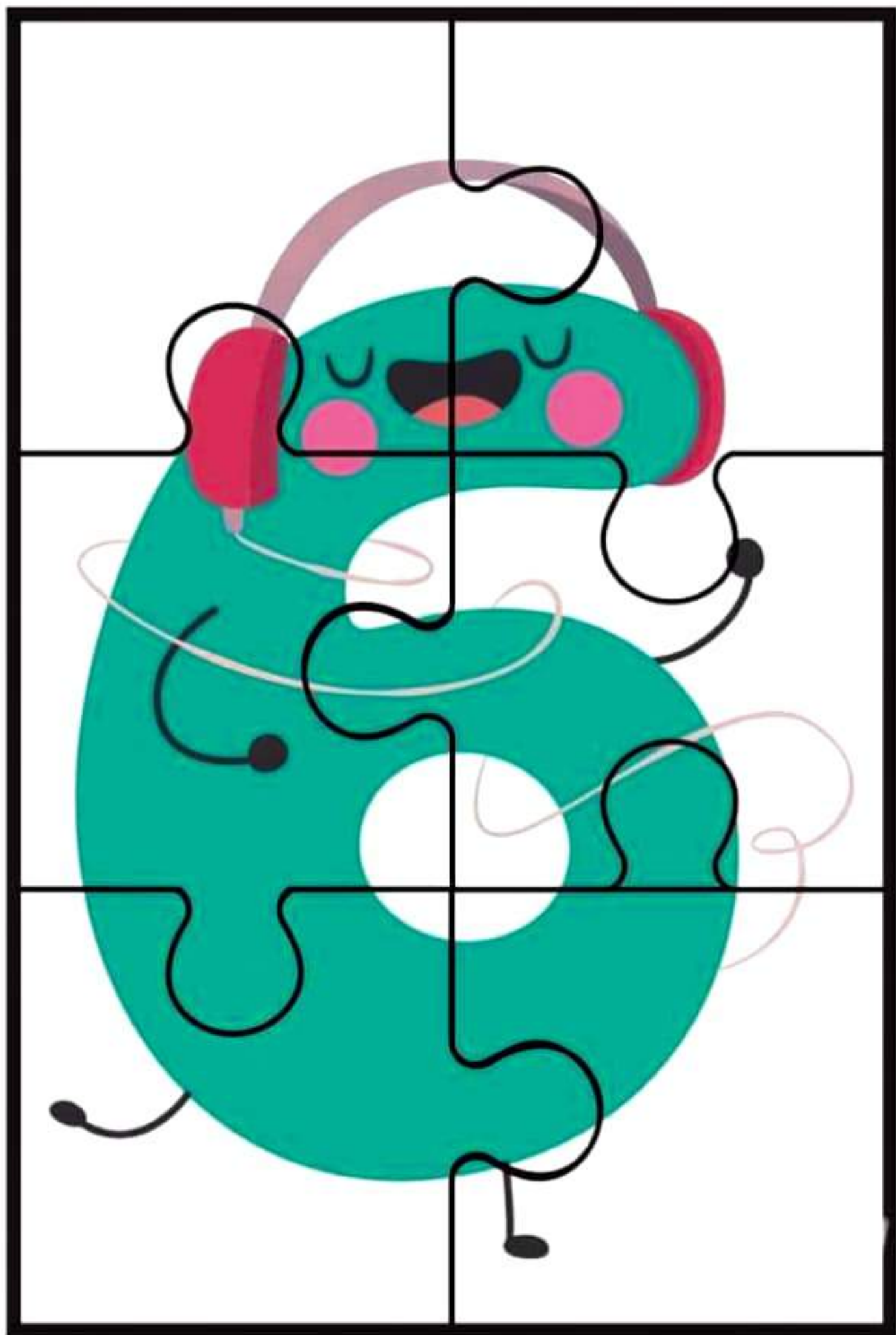


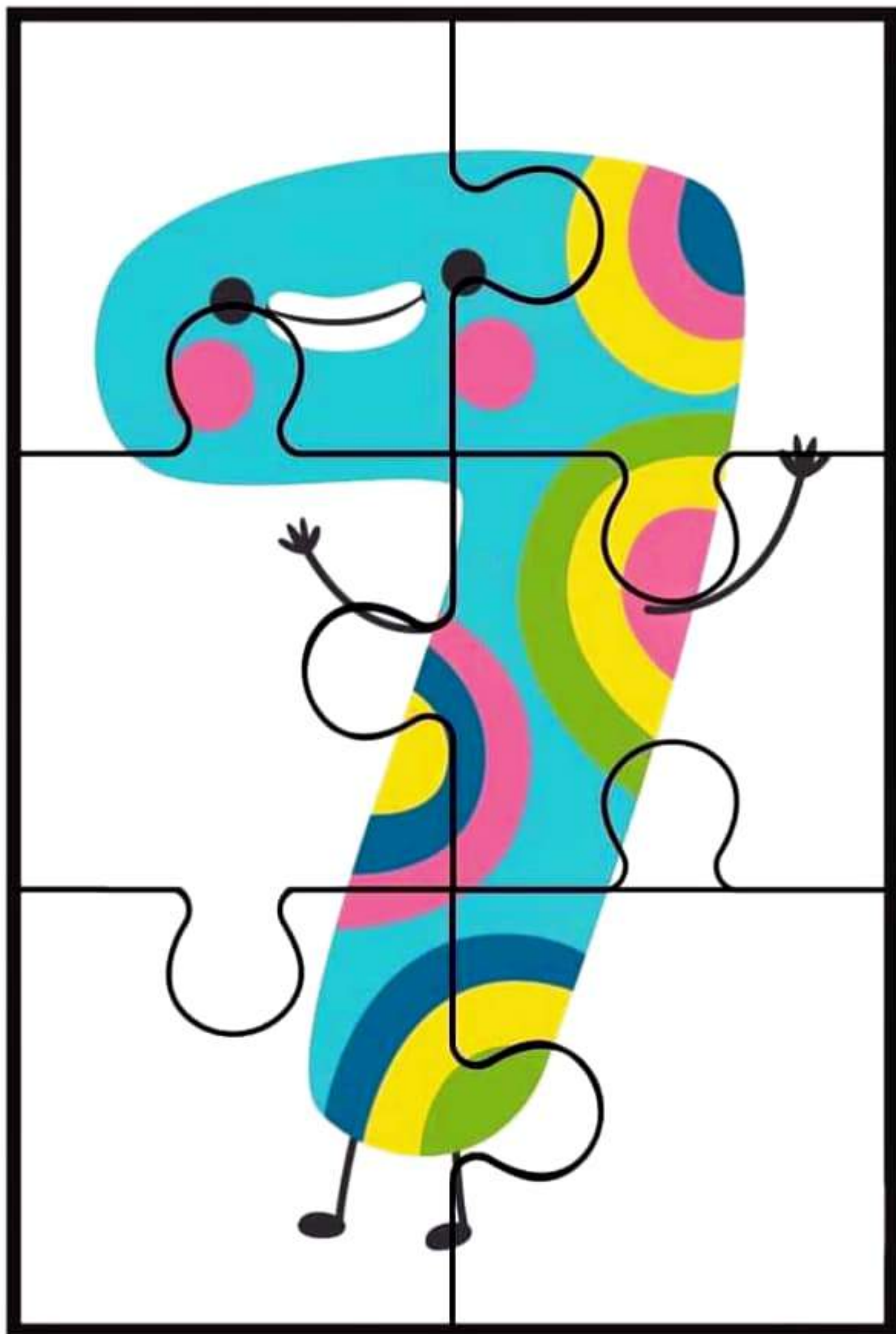


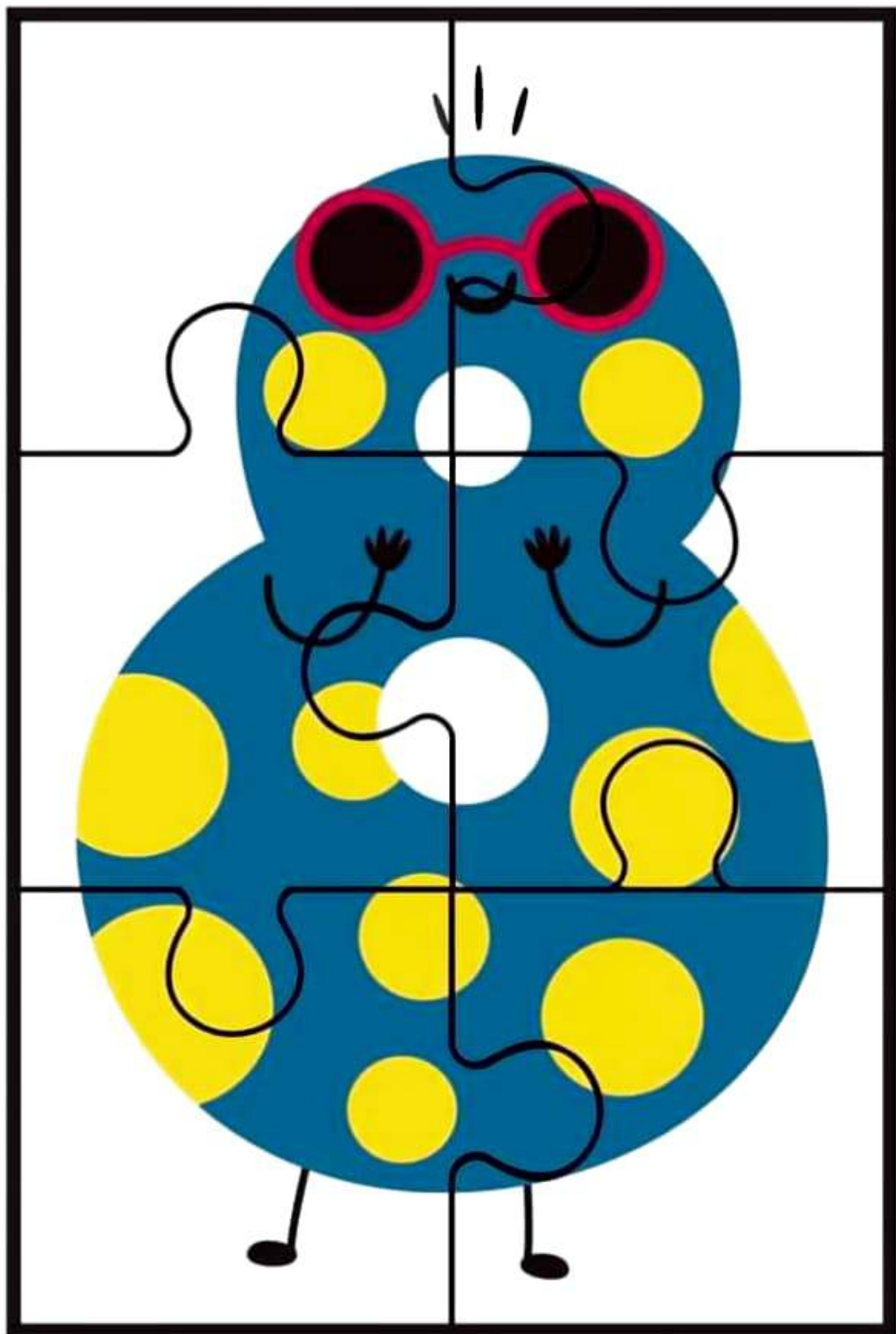


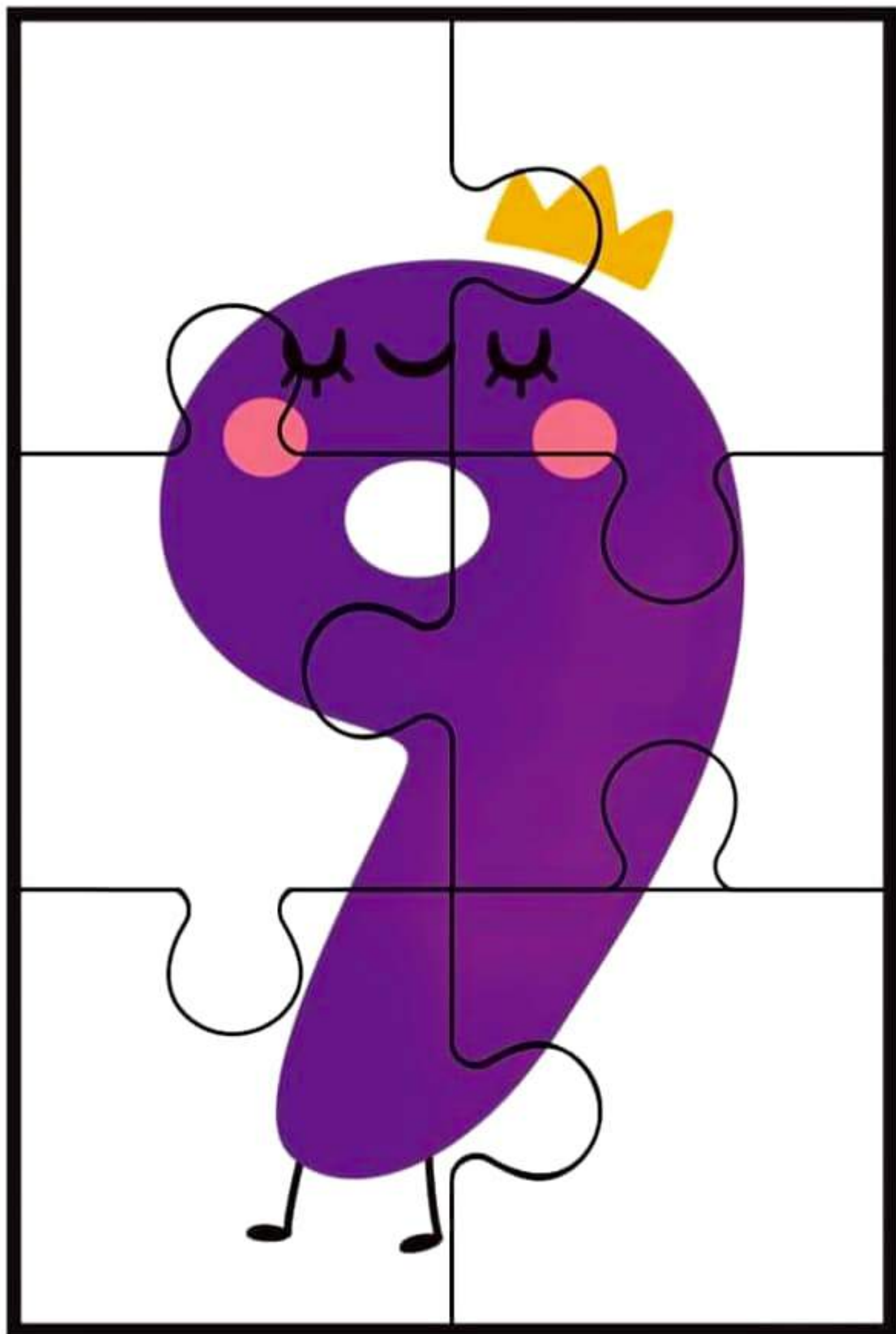

Coruja Pedagógica
TRAZENDO O MELHOR DA EDUCAÇÃO

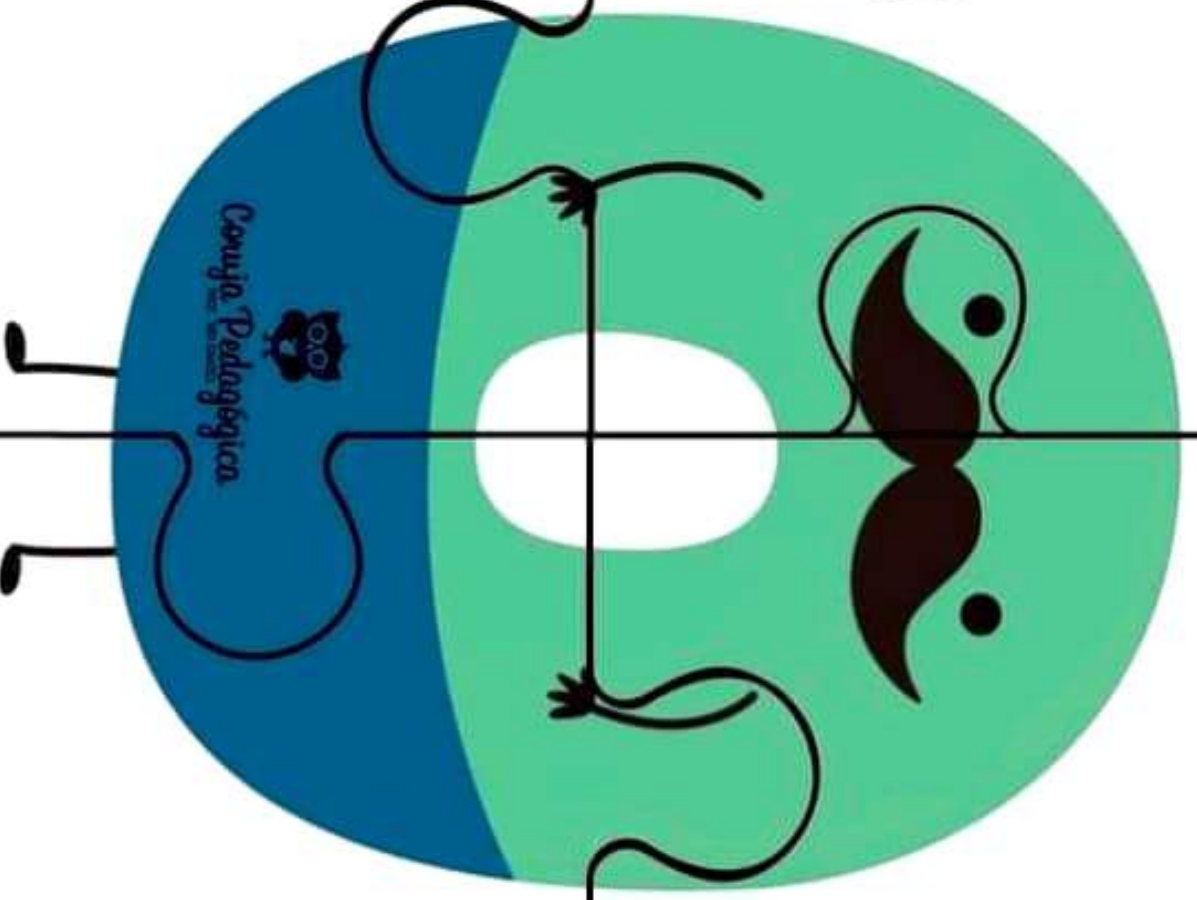
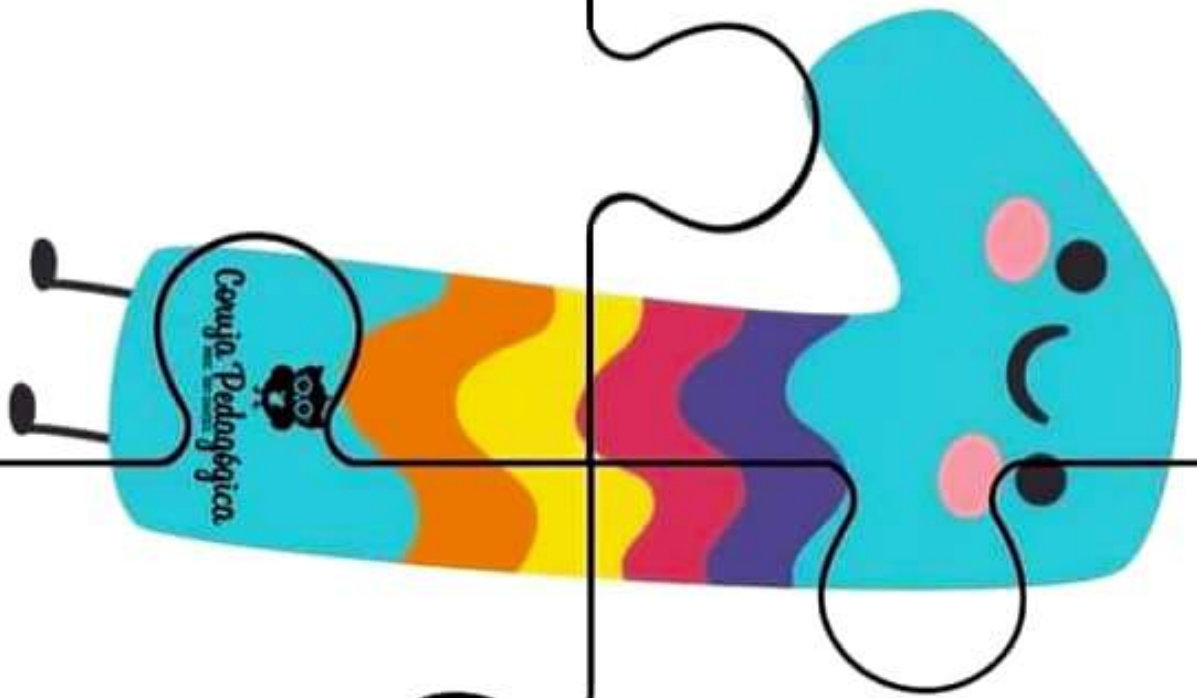














BOYNUZLAR HAVAYA

Öğretmen oyuna başlamadan önce, hangi hayvanların boynuzu vardır, hangilerinin yoktur, konusu üzerinde kısa bilgiler verir. Bundan sonra oyuna şöyle başlanır: Öğretmen "Ben boynuzlar havaya, keçinin boynuzu dediğim zaman ellerinizi havaya (yukarı) kaldıracaksınız; ama boynuzlar havaya, tavşanın boynuzu derseniz, kollarınızı yukarı kaldırmayacaksınız. Çünkü tavşanın boynuzu yoktur." der. Birkaç kez deneme yapıldıktan sonra oyuna geçilir. Yanılan olursa oyundan çıkar



HANGİSİ KAYIP? Oyunu
Bunu resimli kartlarla
oynayabileceğiniz gibi
nesnelere de oynayabilirsiniz.
Kartları, resimleri gösterin
sonra içlerinden birini alın.
Hangisi kayıp? Diye sorun.



• AYNA OYUNU

- Bir çocuk "ayna" olur. Diğer çocuklar da ekran karşısında ayna olan çocuğun yaptığı hareketlerin aynısını yapar. Öğretmen aynayı değiştirir ve söylediği kişi ayna olur ve diğer herkes yeni aynanın yaptıklarını yapmaya çalışır.



KAHKAHA OYUNU

Öğretmen elinde tuttuğu bir eşyayı top, kalem vb. göstererek "Çocuklar bu elimdeki topu yukarı attığım zaman herkes istediği gibi, kahkahalarla gülebilecek. Ama, topu tuttuğum zaman hiç kimse gülmeyecek, sessiz olacak der. Önce oyunun bir denemesi yapılır, sonra da uygulamasına geçilir. Kahkahadan sonra farklı uygulamalar denenir. Topu yukarı attığımda heyyy diye bağır, el çırp gibi...



• ŞAPKA oyunu

- Öğretmen bir şapkanın içine çocukların ismini yazar ve kağıtları katlayarak koyar.

Oyuna başlanır ve öğretmen şapkanın içinden bir kağıt seçer.

Hangi çocuğun ismi çıktıysa bir hayvan taklidi yapması istenir. Tüm isimler bitene kadar oyun sürdürülür. Hayvan taklidi yerine meslekler, taşıtlar vs de olabilir.



••• GÖSTER-ANLAT

• Çocuklardan size evdeki farklı bir materyali, eşyayı, aleti vs. gösterip anlatmalarını isteyebilirsiniz. Dikkatin dağılmasını önlemek adına süreyi olabildiğinde kısa tutmak en iyisi.



••• TATMADAN BUL OYUNU

• Öğretmen bir yiyeceğin tadını ve

• özelliklerini çocuklara anlatır.

Bu yiyeceği bulmalarını ister.

Bulan çocuk alkışlanır. Sorma

sırası ona geçer. (Örneğin

kırmızı renkte, çekirdekleri var,

dışında yeşil kabuğu var gibi-

karpuz)



••• NE UÇMAZ? NE GEZMEZ? NE
YÜZMEZ? Oyunu

- Öğretmen çocuklardan birine söz hakkı verir ve ne uçmaz, ne gezmez, ne yüzmez? Der ve bunlara örnek ister. Oyuncu buna karşılık kaplumbağa uçmaz, çiçek gezmez, taş yüzmez derse oyunu kazanır. Sırayla tüm çocuklara soru yöneltilir.



BİZ-BİZDİK



Öğretmen çocuklara oyunu şöyle açıklar:

"Çocuklar, ben biz dediğim zaman bütün başlar öne eğilecek Bizdik

dersem, başlarınızı yukarı

kaldıracaksınız" der. Öğretmen bir kaç

kez Bizdik-biz-bizdik-biz sözlerini

tekrarladıktan sonra oyunu biraz daha

zorlaştırır. Farklı şekillerde ve daha

hızlı hızlı söyler.



KİM YOK? Oyunu

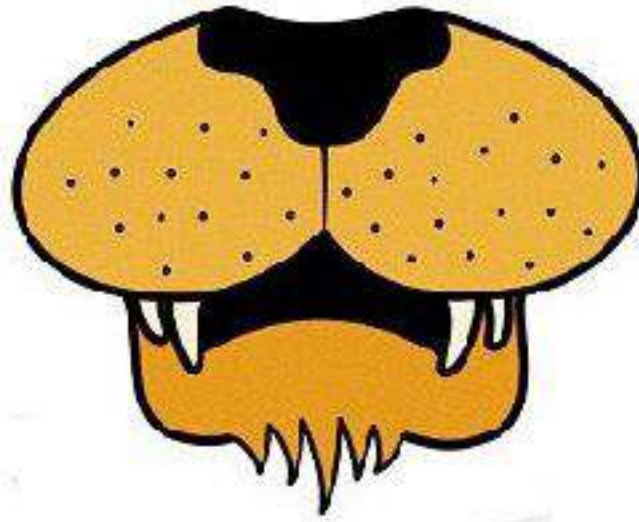
- Çocuklardan gözlerini kapamaları
- istenir. Öğretmen bir çocuğun kamera ve sesini kapatır. Ve sonra acaba kim yok?" diye sorar. Çocuklar tüm dikkatleriyle bakarlar. Kimin olmadığını bulmaya çalışırlar.



**Tahmin et
ve
Yememle**

@emelögretmen

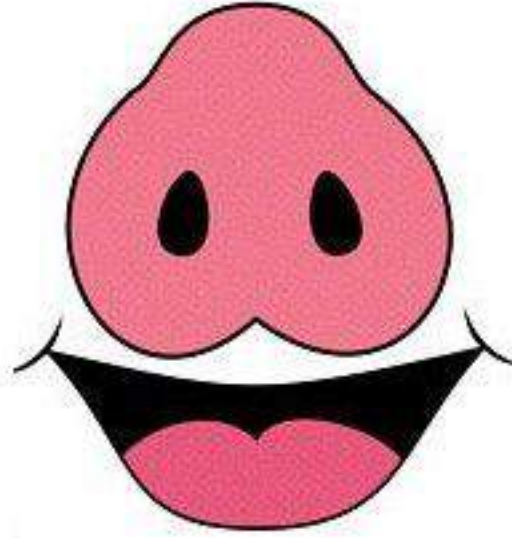
Hangi hayvana ait olabilir ? Tamamla



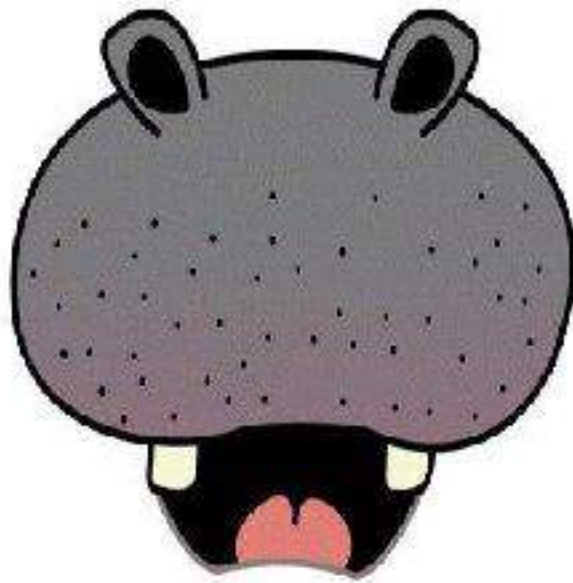
Hangi hayvana ait olabilir ? Tamamla



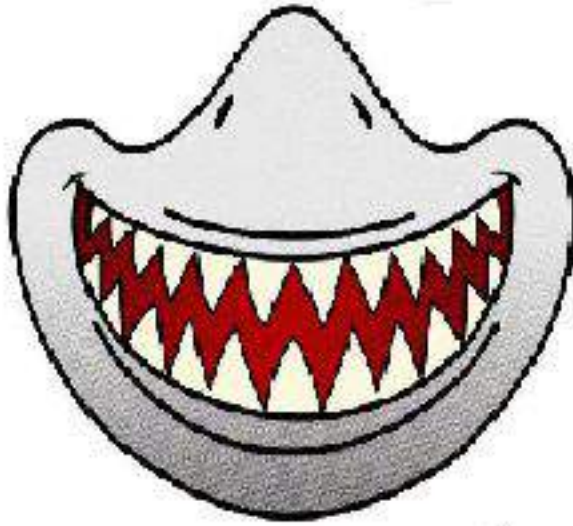
Hangi hayvana ait olabilir ? Tamamla



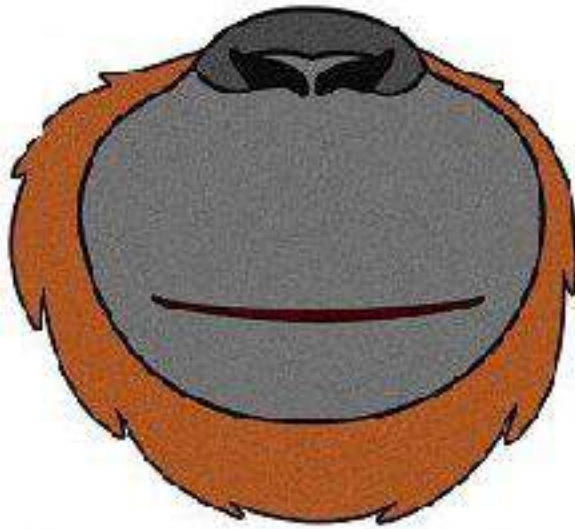
Hangi hayvana ait olabilir ? Tamamla



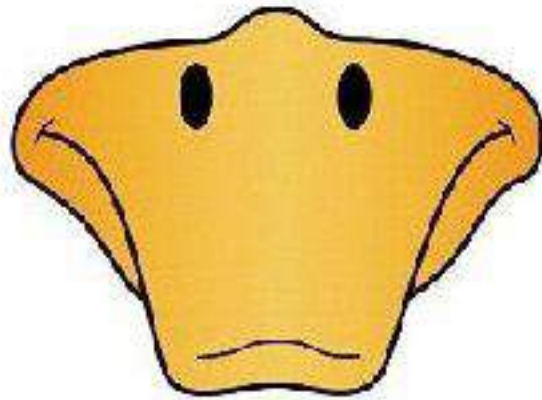
Hangi hayvana ait olabilir ? Tamamla



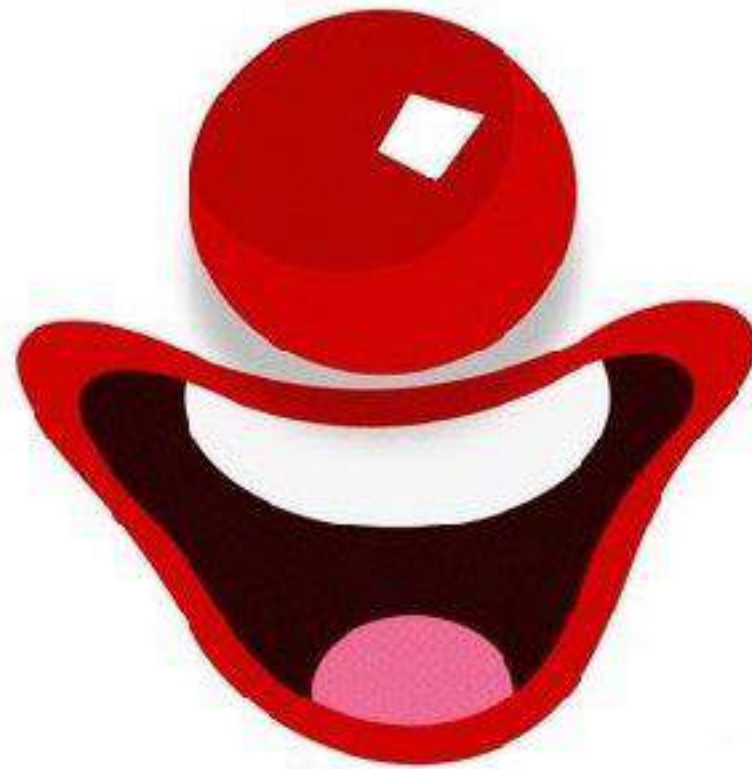
Hangi hayvana ait olabilir ? Tamamla



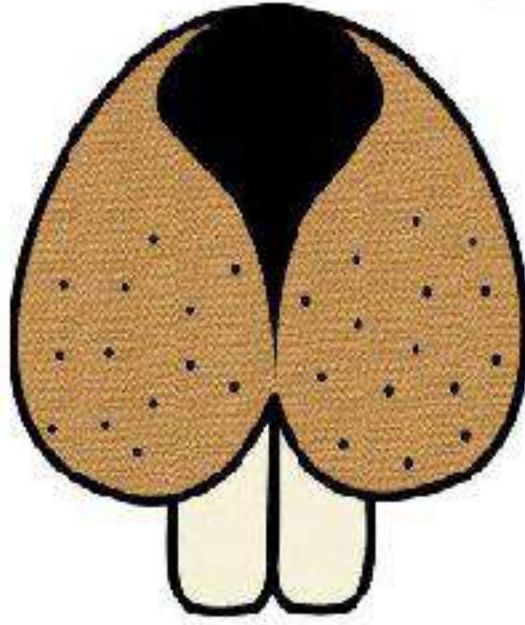
Hangi hayvana ait olabilir ? Tamamla



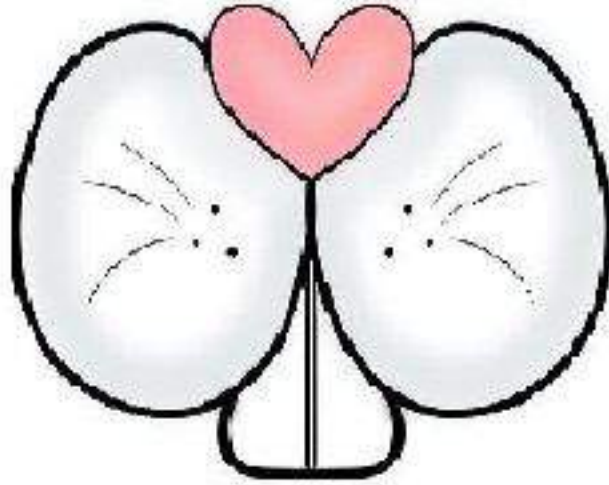
Kime aıt olabilir ? Yamamla



Hangi hayvana ait olabilir ? Tamamla



Hangi hayvana ait olabilir ? Tamamla

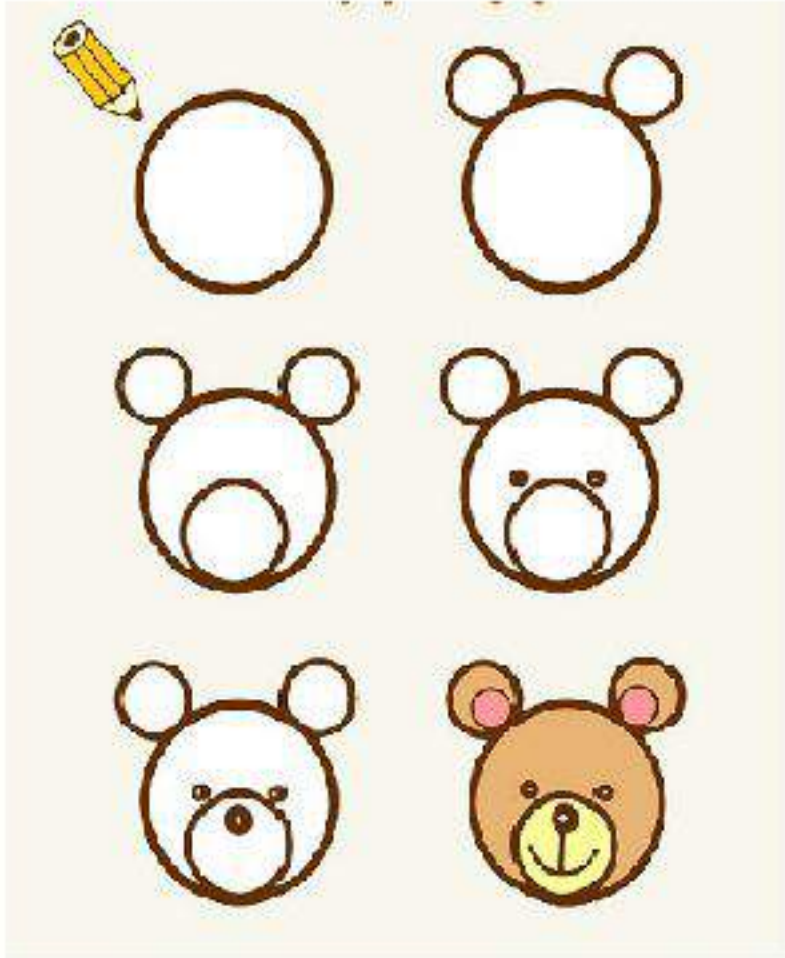


NASIL

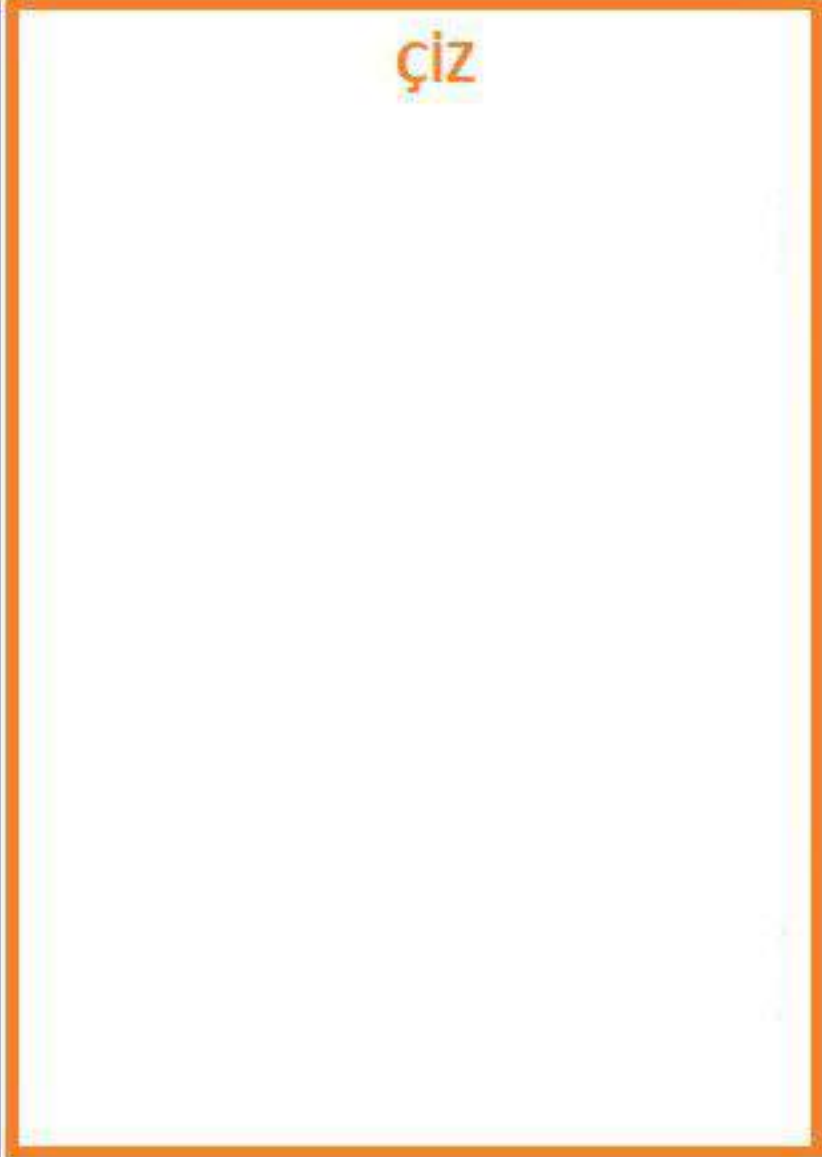
ÇİZİMLİK?

@emelögretmen

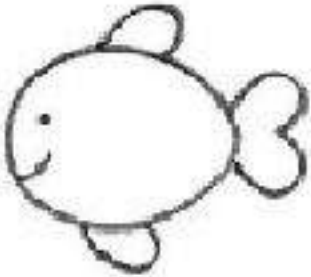
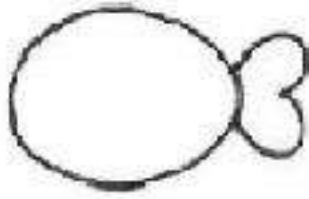
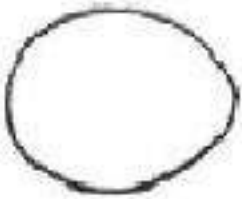
BAK



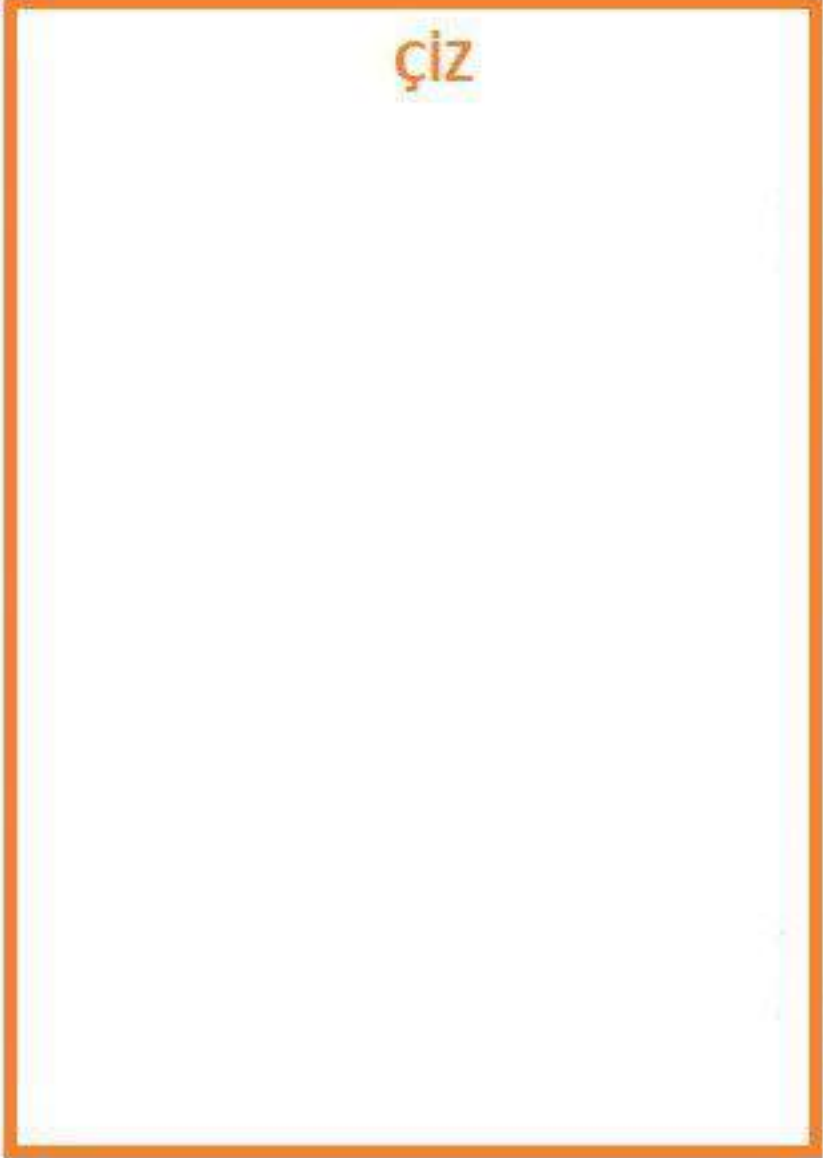
çiz



BAK



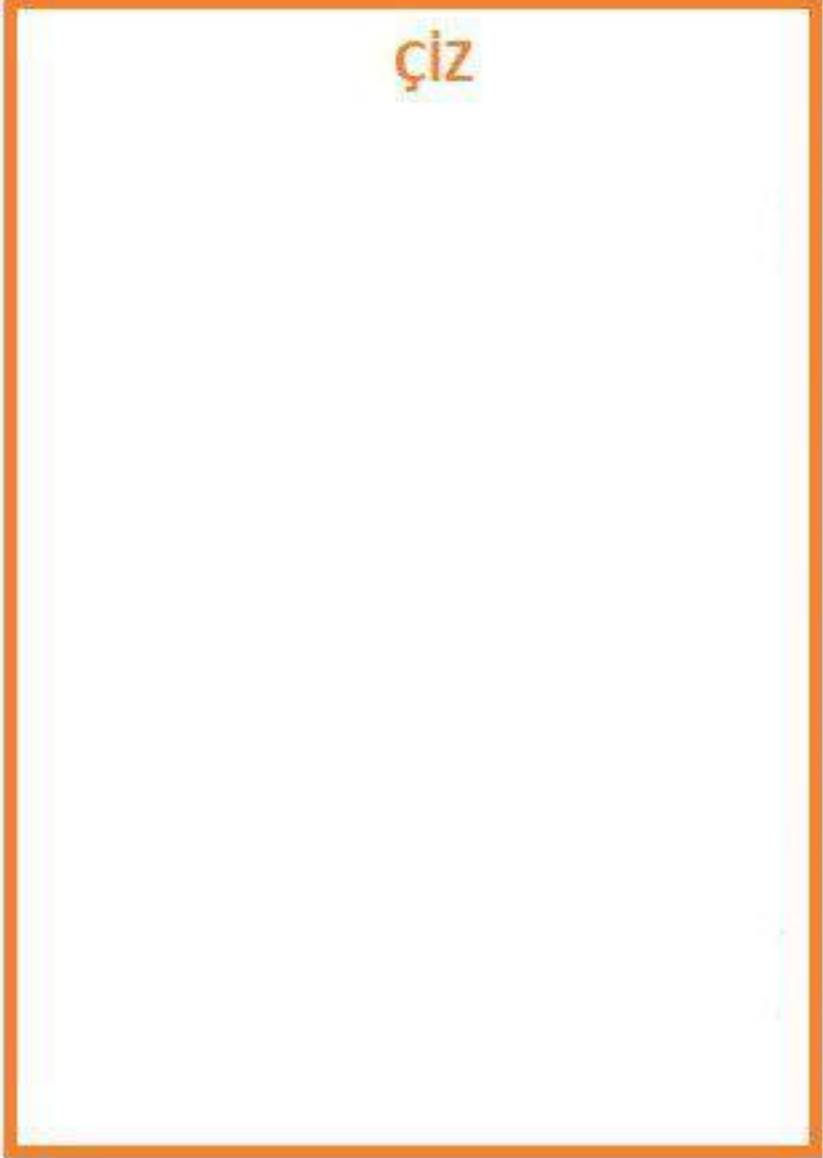
ÇİZ



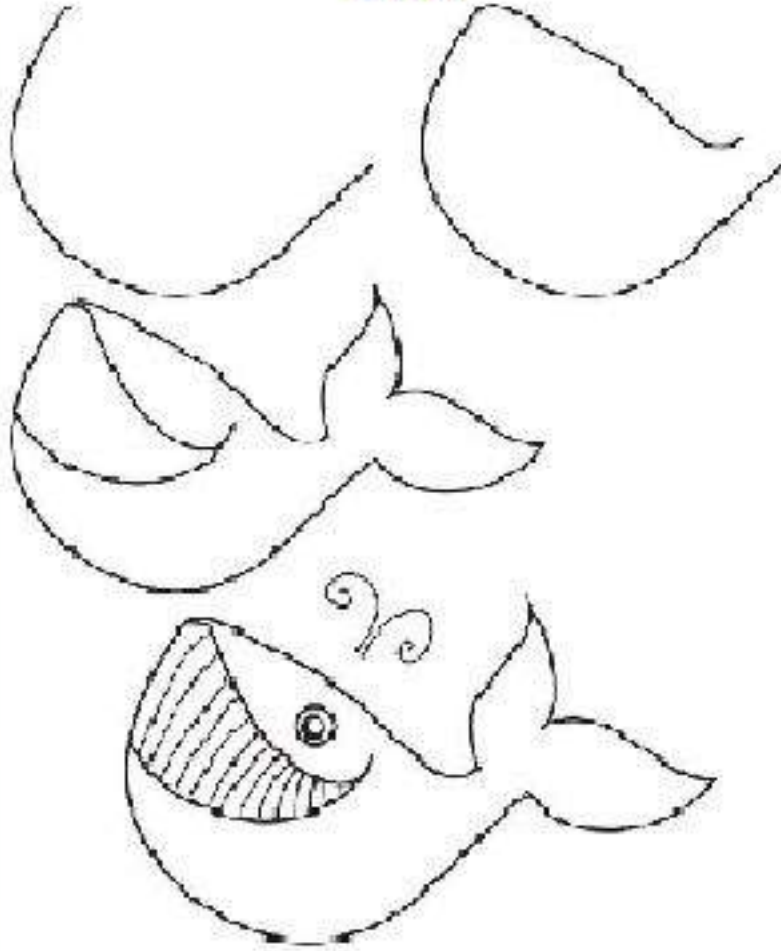
BAK



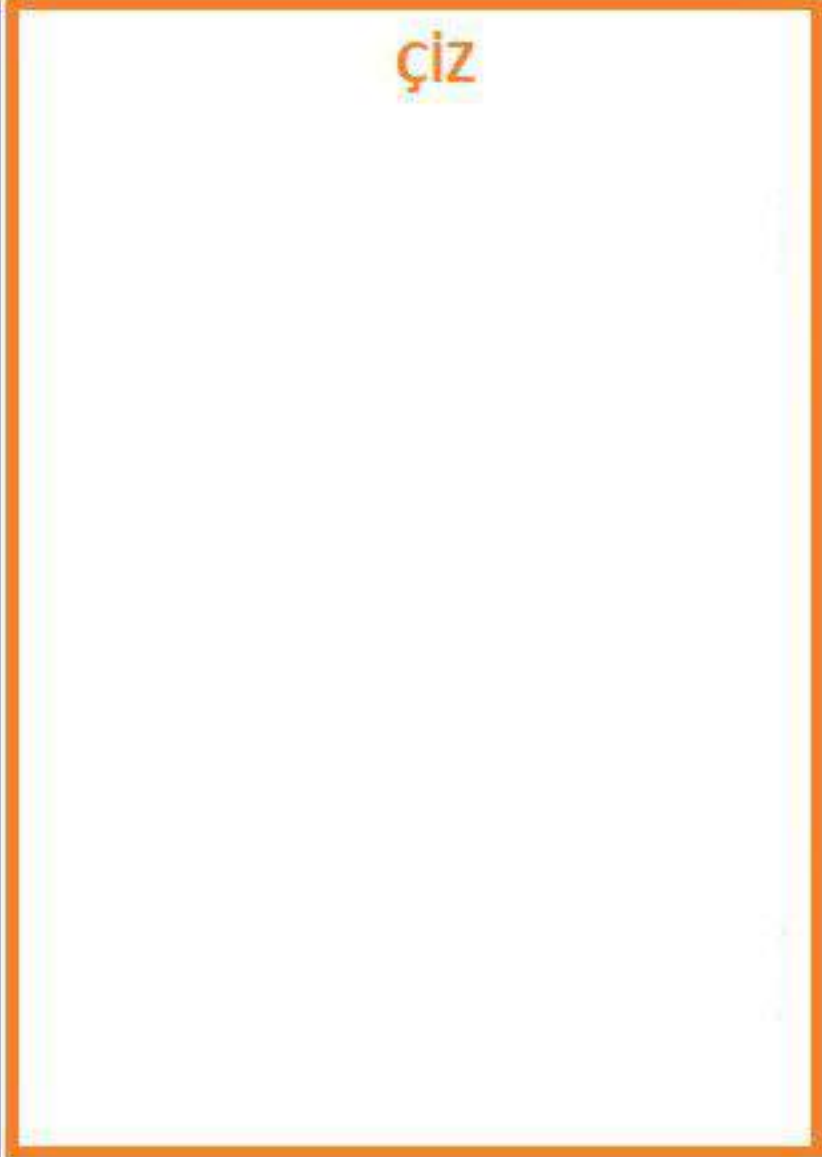
ÇİZ



BAK



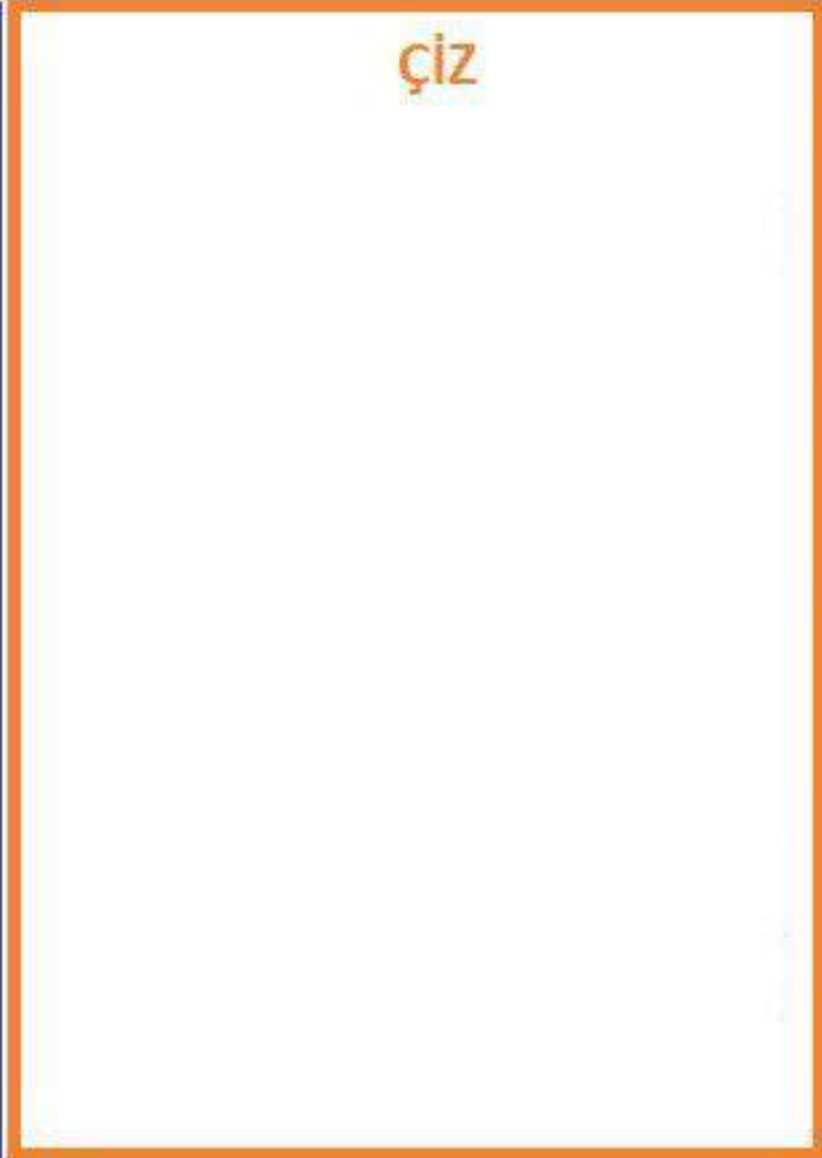
çiz



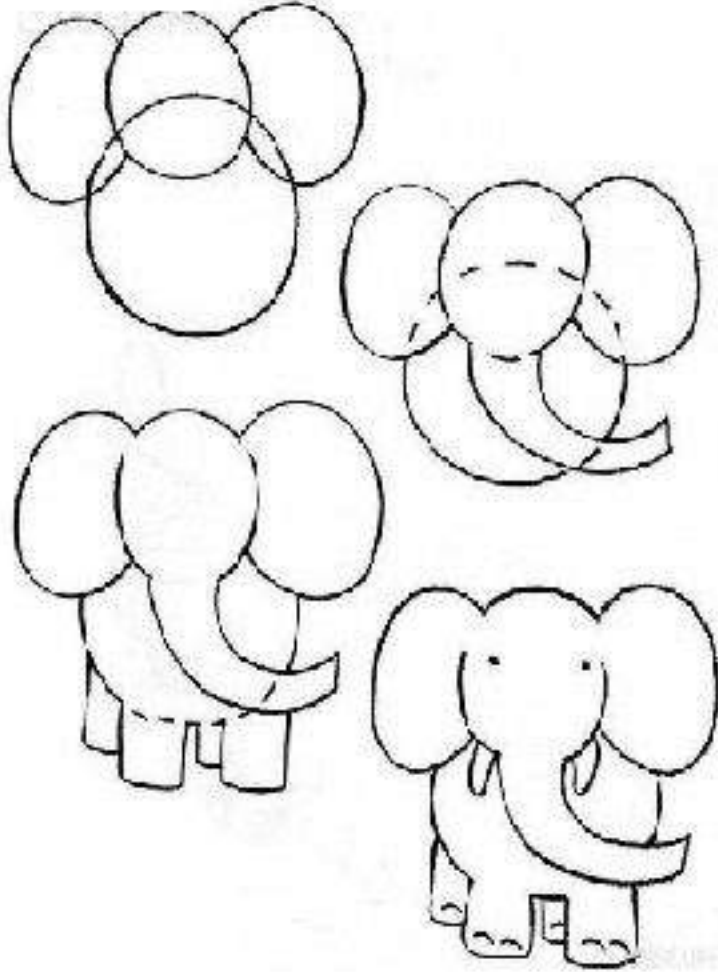
BAK



çiz



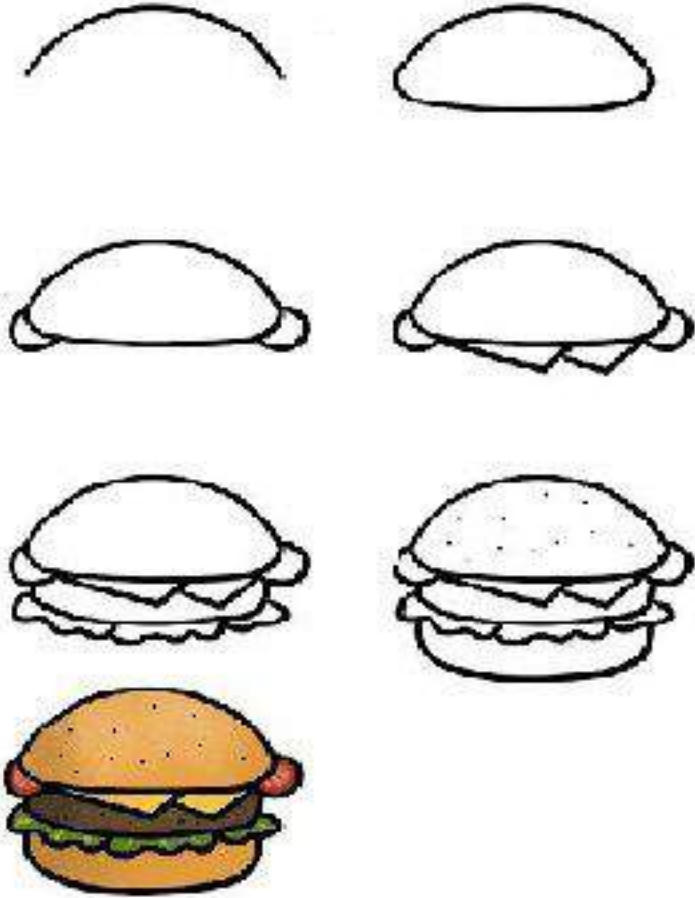
BAK



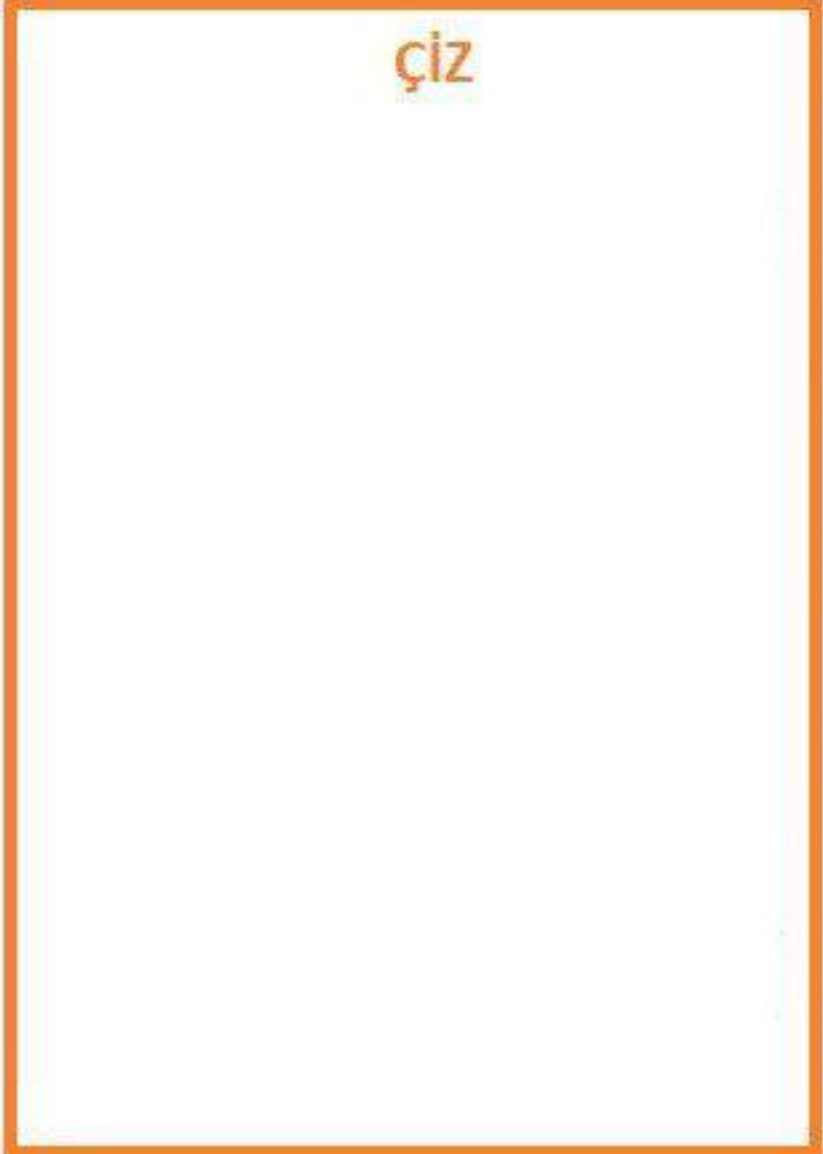
çiz



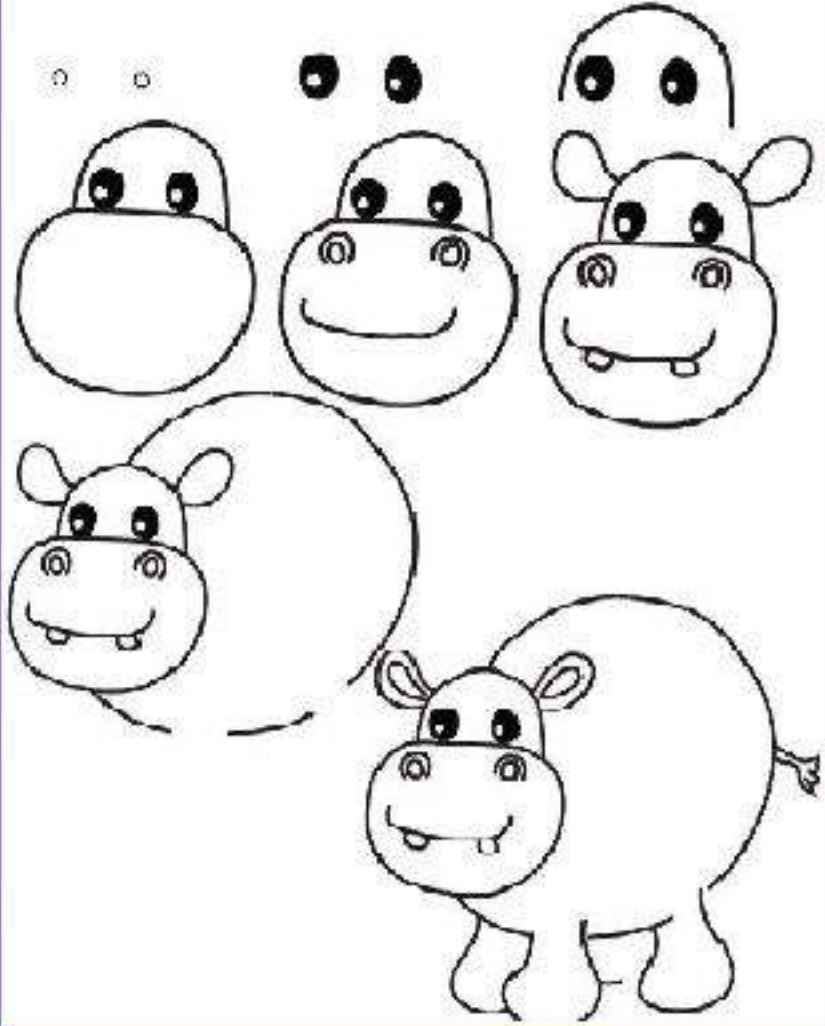
BAK



çiz



BAK



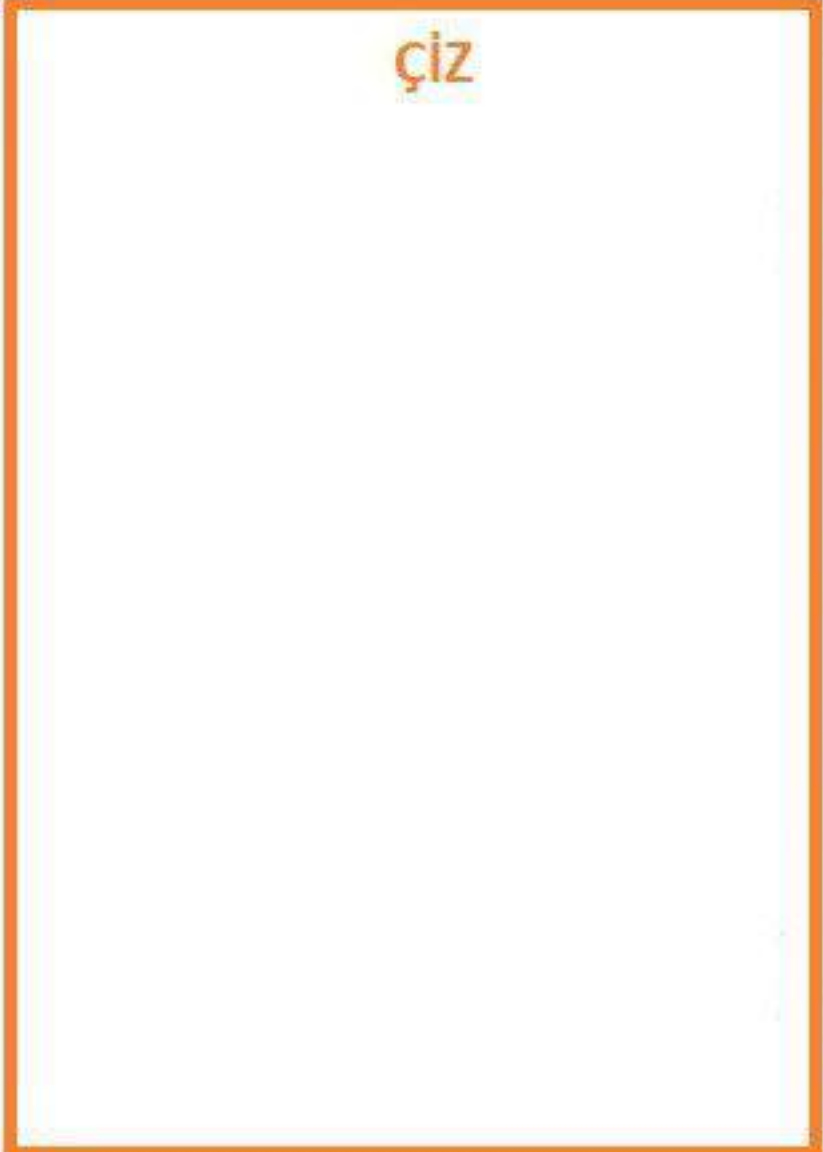
çiz



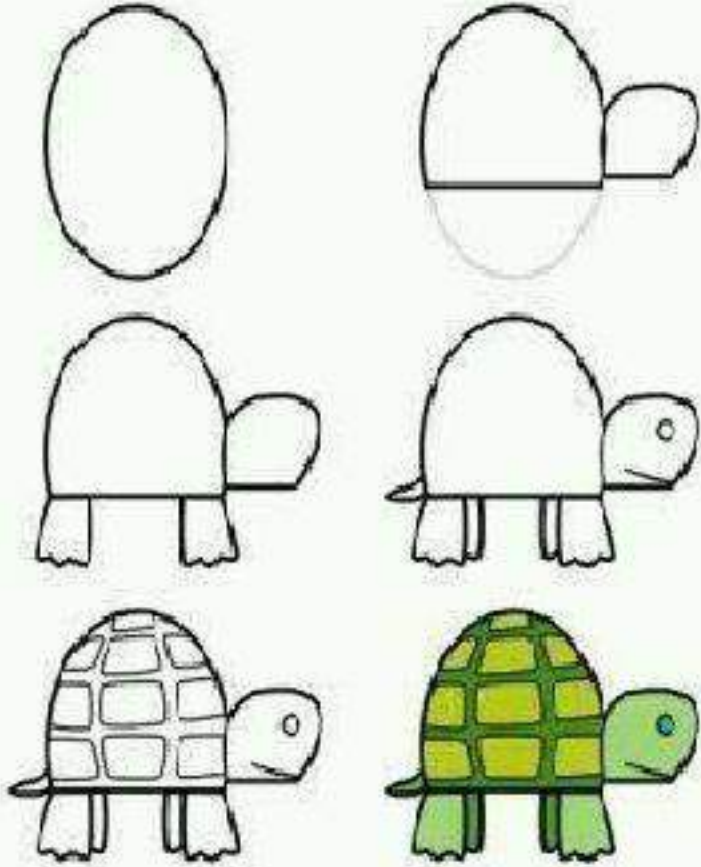
BAK



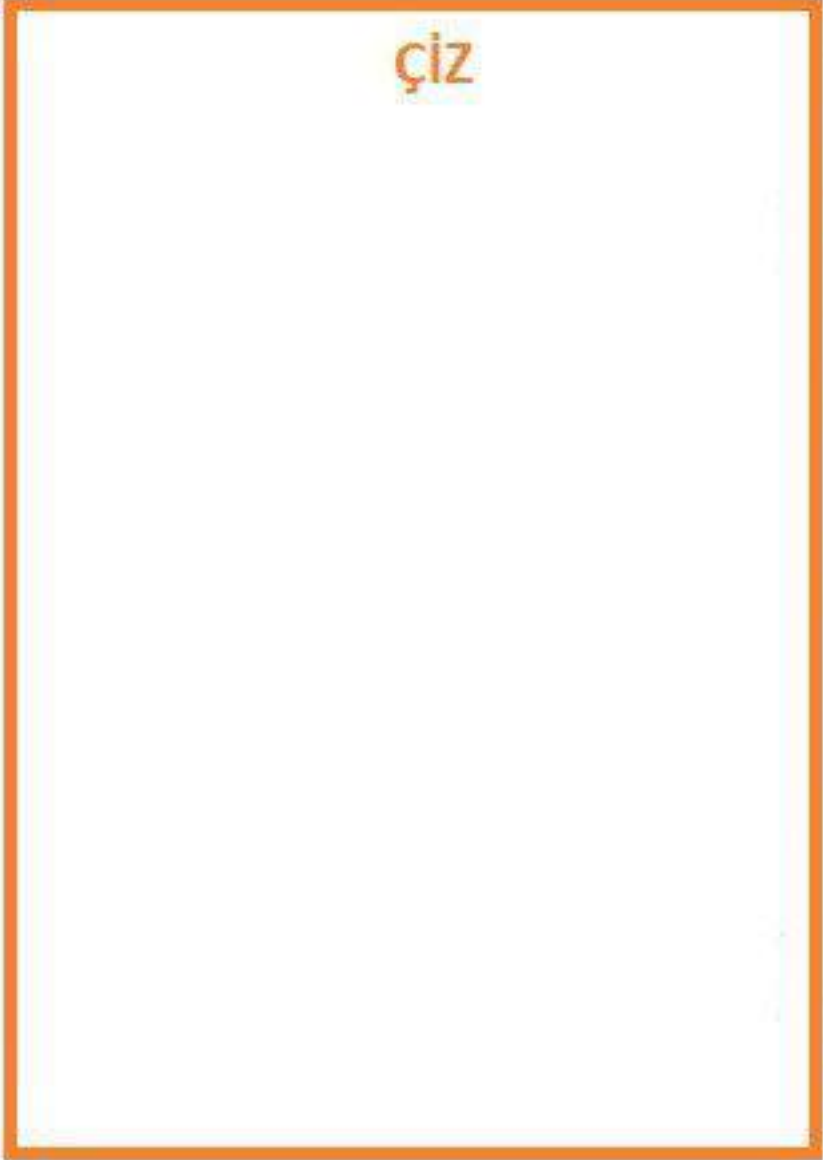
çiz



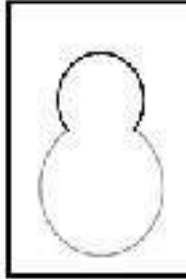
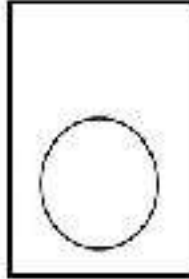
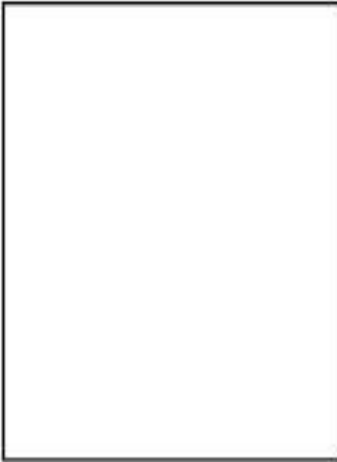
BAK



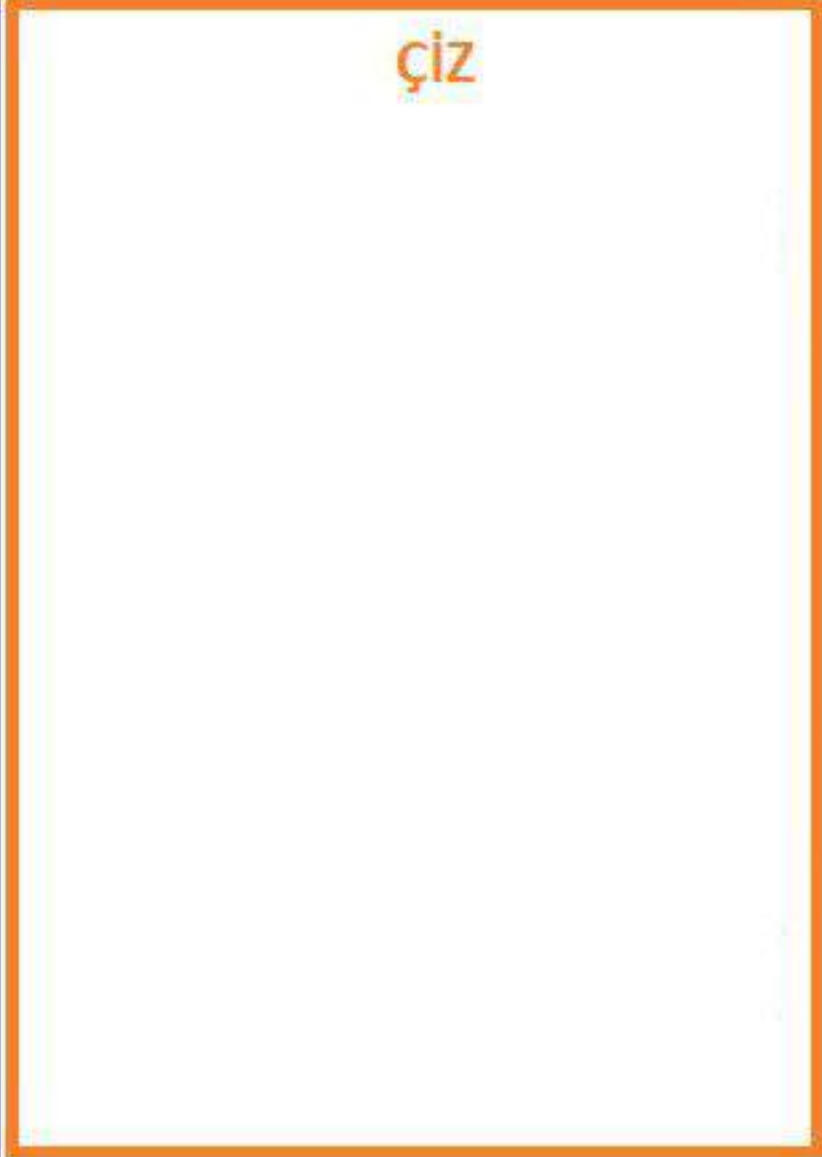
çiz



BAK



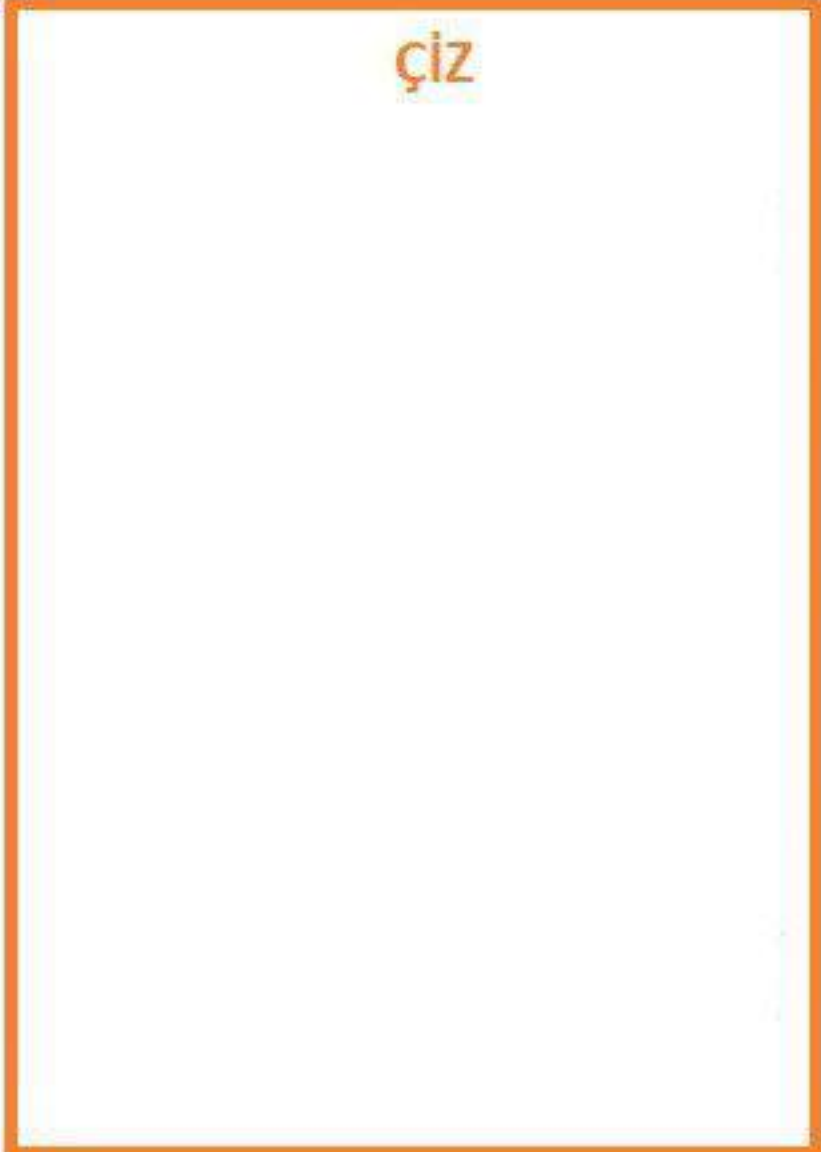
çiz



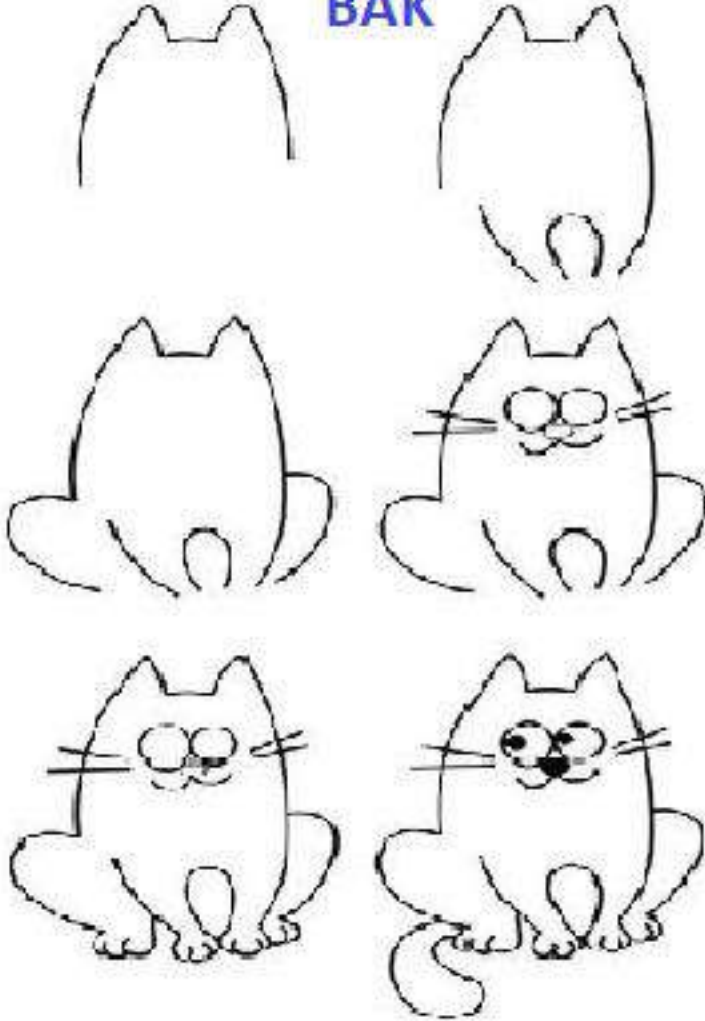
BAK



ÇİZ



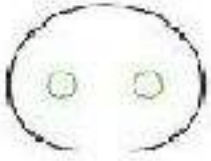
BAK



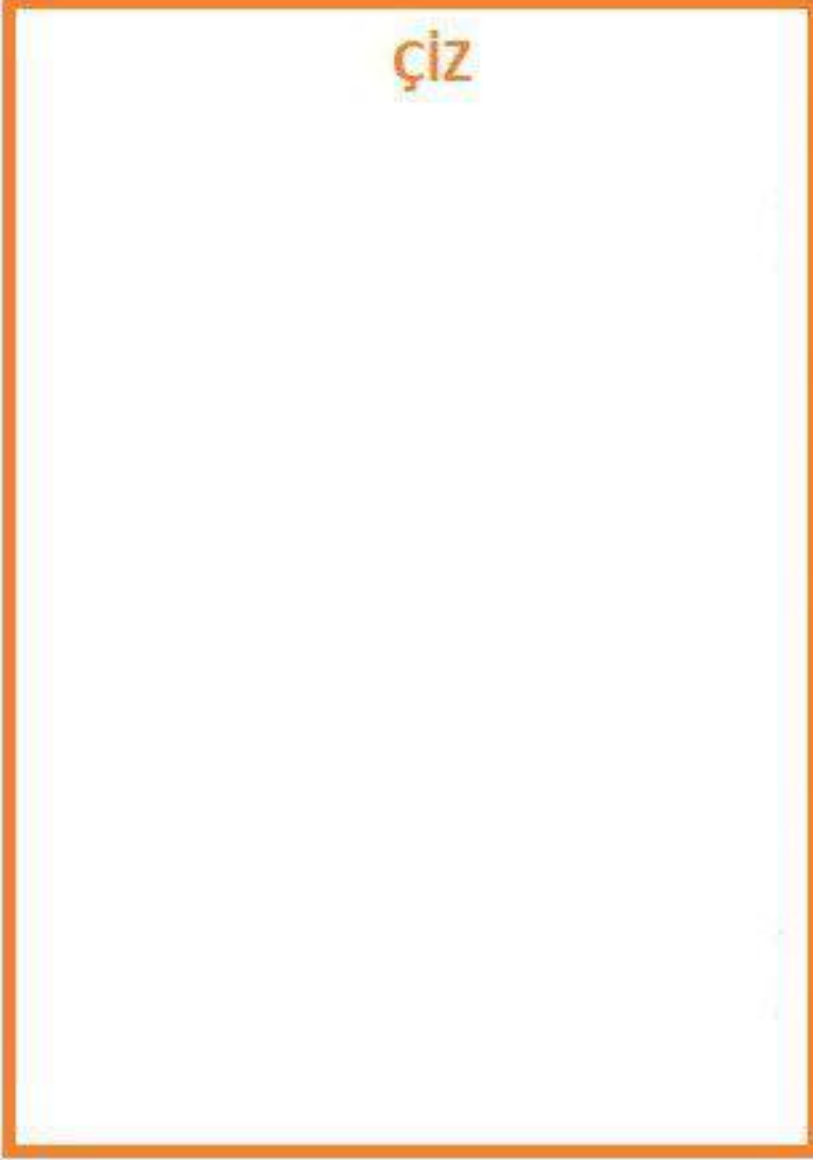
çiz



BAK



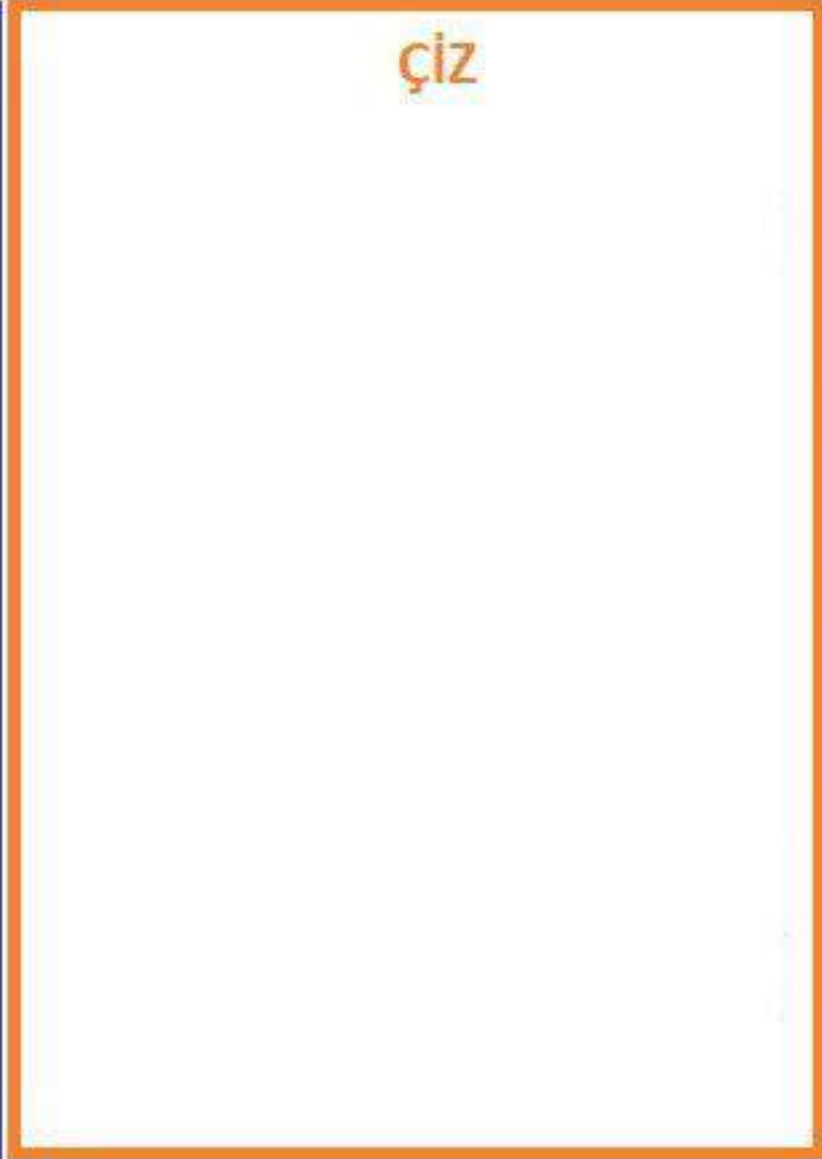
çiz



BAK



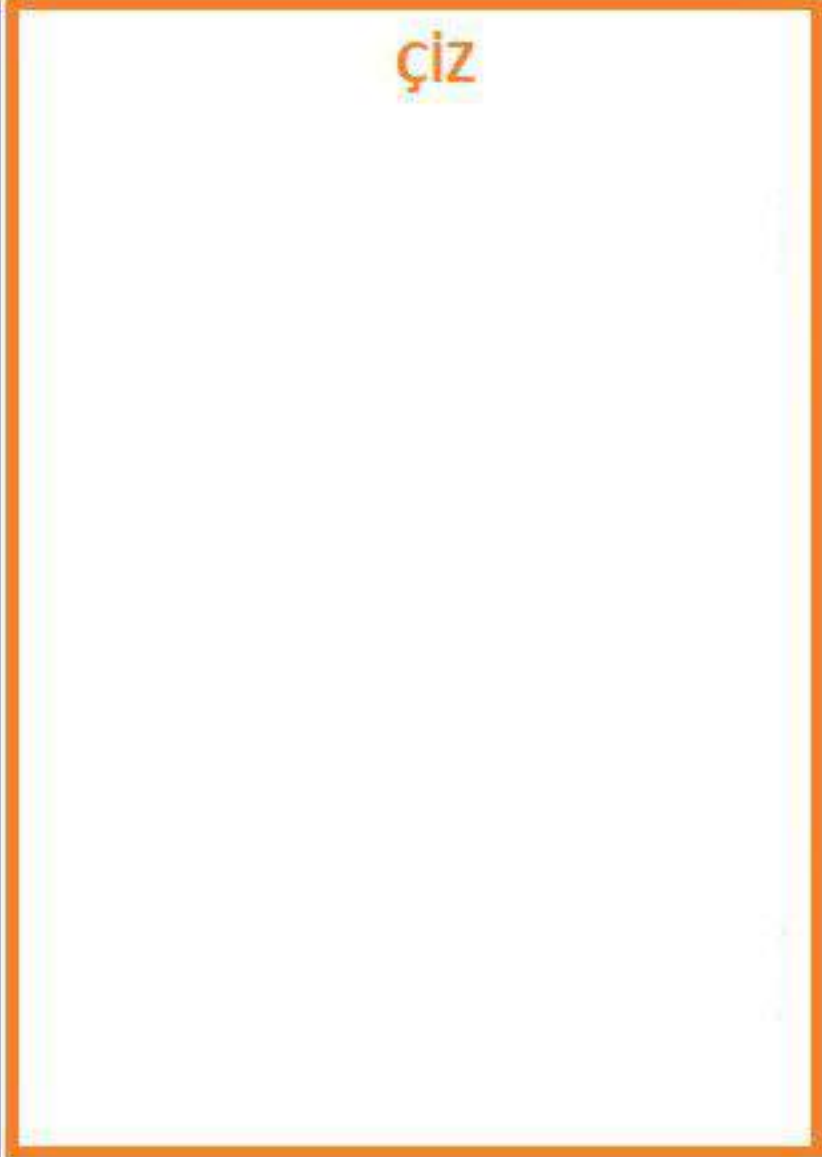
çiz



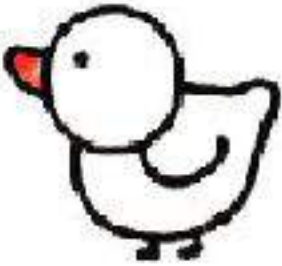
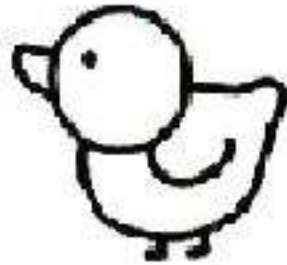
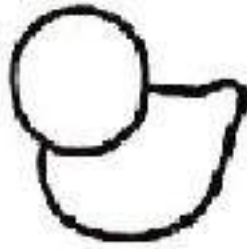
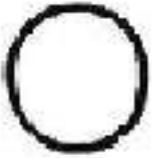
BAK



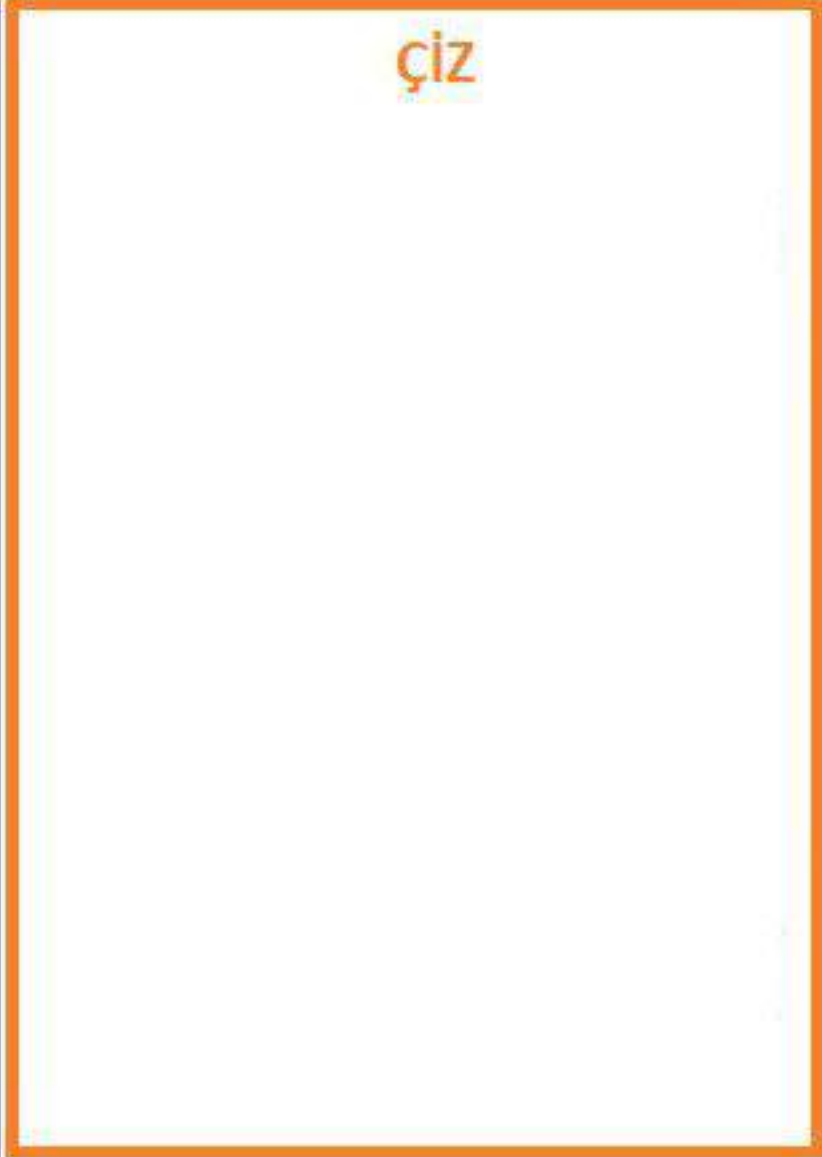
çiz



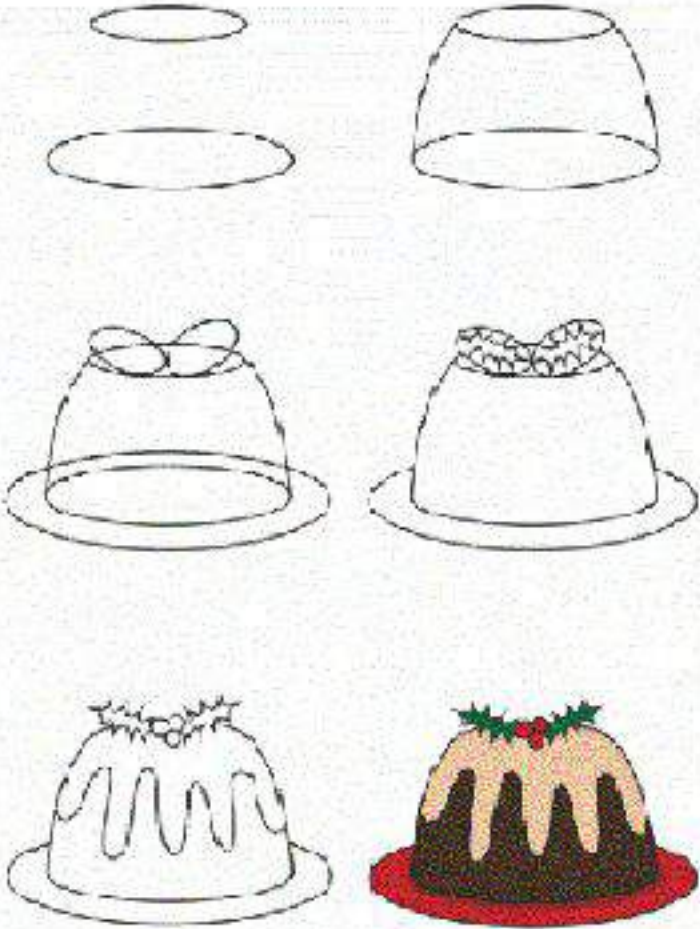
BAK



çiz



BAK



çiz

