

PSIKOSOSYAL DESTEK OYUNLARI

Okul Öncesi



Özel Eğitim ve
Rehberlik Hizmetleri
Genel Müdürlüğü

unicef 

her çocuk için

PSİKOSOSYAL DESTEK OYUNLARI

Okul Öncesi



PSIKOSOSYAL DESTEK OYUNLARI

Okul Öncesi

1. Baskı:

2023

ISBN: 978-975-11-7420-8

Genel Yayın No: 9183

Yardımcı Dizin Kaynak No: 360

Baş Editör

Doç. Dr. Mustafa OTRAR

Editörler

Doç. Dr. Mustafa OTRAR

Serpil ALTUNCU VAROL

Danışman

Prof Dr. Müdriye YILDIZ BIÇAKÇI

Yazarlar

Nazlı DOĞAN

İsmail ÖZCAN

Melike KANDEMİR

Yayına Hazırlayanlar

Uzm. Psk. Dan. Elif Asena AKIN

Uzm. Psk. Dan. İsmail YILDIRIM

Yusuf Ersen ÖZCAN

Aynur Şeyma SELÇUK

Merve LAÇİN

Tashih

Sevil CANPOLAT

Tasarım & Baskı

EpaMat

Sertifika No:

46796

Yayında beyan edilen görüşler kişilerin kendi sorumluluğundadır ve hiçbir şekilde Millî Eğitim Bakanlığı ve UNICEF'in görüş ve politikalarını yansıtmamaktadır.

İYİLEŞTİRİCİ ÇOCUK OYUNLARI LİSTESİ

1.	DUYGU TOPLARI
2.	ÜRETKEN ŞEKİLLER
3.	MEYVELERİ HİSSEDİYORUM
4.	NEZAKET SÖZCÜKLERİ
5.	ATEŞ BÖCEĞİ
6.	DUYGU ARKADAŞIM
7.	TAVŞAN TAVİ'NİN ORMANDAKİ YOLCULUĞU
8.	BİZİM HİKÂYEMİZ
9.	UÇAN HALI
10.	DUYGU KULESİ
11.	DUYGU TERAZİM
12.	DUYGU ŞEMSIYESİ
13.	MIŞ GİBİ YAPMAK
14.	GÜNLÜK RUTİNLER
15.	KAFASI KARIŞIK FIRÇALAR
16.	BEDENİMİN FARKINDAYIM
17.	NEFES ALMAK
18.	MUTLULUK BALONU
19.	SAKLI RESİM
20.	ARAMIZDAKİ GÜNEŞ KİM?
21.	ÇEMBERDE NE KALDI ?
22.	HANGİSİ BENİM?
23.	KONTROL ÇEMBERİ
24.	AYRILMAZ İKİLİ
25.	İŞARET GELİNCE
26.	HOŞ GELDİN
27.	AHTAPOTLAR
28.	AÇIK KAPALI KOZALAKLAR
29.	DUYGU PASTASI
30.	DURUP BİR DÜŞÜN

İYİLEŞTİRİCİ ÇOCUK OYUNLARININ OYNANMA SÜRECİNDE DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR

Çocuklarda psikolojik iyi oluş; çocuğun kendisi, başkaları ve hayatla olan ilişkisi hakkında olumlu bir algıya sahip olması ve pozitif duygu, düşünce ve davranışlar sergilemesi ile karakterize edilen bir kavramdır. Bu durum çocuğun mutluluğunu, kendine güvenini, kendini ifade etme becerisini ve olumlu sosyal ilişkiler kurmasını sağlar. Psikolojik iyi oluş birçok faktörden etkilenmekle birlikte deprem gibi doğal afetler de bu faktörler arasında yer almaktadır. Deprem gibi doğal afetler, özellikle okul öncesi çocuklar için travmatik deneyimler stresli ve üzücü olabilir. Bu nedenle psikolojik iyi oluş göstergelerinin gözlenmesi ve desteklenmesi önemlidir. Psikolojik iyi oluş göstergeleri pozitif duygular, duygu düzenleme, öz saygı, sosyal destek, stres yönetimi, kendini gerçekleştirme, olumlu düşünce, fiziksel aktivite, oyun ve sosyal yetenek alanlarında çeşitlenmektedir.

Bu göstergeler doğrultusunda çocuğun psikolojik iyi oluşunu desteklemek amacıyla okul öncesi dönem çocuklarına yönelik 30 iyileştirici oyun geliştirilmiştir. Oyunlar çocukların psikolojik iyi oluşlarına önemli katkılar sağlayabilecek ya da iyi oluş açısından risk göstergelerinin fark edilmesinde yol gösterici olabilecek özelliktedir.

Uygulayıcıların oyunları oynamadan önce aşağıdaki önerileri dikkate alması önem taşımaktadır:

1. Uygulayıcının oyun sürecini iyi yönetebilmesi için oyuna hâkim olması önemlidir. Bu nedenle uygulayıcının oyunu önceden okuyarak ön hazırlıkları yapması ve oyun sürecini zihninde kurgulaması gerekmektedir.
2. Oyun oynama sürecinde aceleci davranılmamalı, çocukların duygularını ve düşüncelerini rahat bir şekilde ifade edebilmelerine özen gösterilmelidir.
3. Uygulayıcının oyun sürecinden önce çocukların gelişim özelliklerini ve ilgilerini tanıması, süreç içerisinde oluşabilecek olası problemlerin önüne geçme açısından önem taşımaktadır. Eğer oyun yeni tanışılan çocuklar ile oynanacaksa, uygulayıcının çok iyi bir gözlemci olması oluşabilecek problemleri yönetmesi açısından iyi olacaktır.

4. Uygulayıcı oyun sürecinde çocukları gözlemlmeli, sosyal-duygusal ve diğer gelişim alanları açısından çocuğun desteğe ihtiyacı olduğunu fark ederse çocuğu rehberlik ve psikolojik danışma servisine veya alan ile ilgili olabilecek diğer profesyonellere yönlendirmelidir.
5. Çocukların fiziksel vb. yetersizlikleri var ise oyun süreci çocuğun özellikleri ve ihtiyaçları göz önünde bulundurulmalıdır.
6. Uygulayıcı oyun sürecini daha verimli yönetmek amacıyla grup oluşturma ya da eşleştirme gerektiren oyunlarda şu önerilerden yararlanabilir:
 - Şekil/Renk Kartları: Bir deste kart çocuklarla aynı sayıda olacak şekilde düzenlenir. Örneğin 20 çocuk var ise 4 kare/kırmızı kart, 4 üçgen/sarı kart, 4 dikdörtgen/mavi, 4 daire/yeşil ve 4 beşgen/turuncu kart düzenlenir. Her çocuk bir kart seçer. Çocuklar dörderli grup olacak şekilde gruplarını oluşturur.
 - Sayışmaca: Tekerleme söylenirken her hecede bir çocuk parmak ile gösterilir. Tekerlemenin son hecesinde parmak hangi çocuğu gösteriyorsa o çocuk gruba seçilen ilk çocuk olur. Aynı süreç tekrar edilerek gruplar oluşturulur.
 - Seçim Sandığı: Çocukların isimleri küçük kâğıtlara yazılarak bir kâse ya da kutunun içerisine konur. Uygulayıcı ya da çocuk(lar) isim kâğıtlarını seçerken gruplar oluşturulur.
 - Geri Sayım: Çocuklar çember oluşturur. Her çocuk, sahip olmak istenen grup sayısına göre çemberde sırayla numaralandırılır. Mesela 4 grup oluşturulacak ise çemberdeki ilk çocuktan başlanarak uygulayıcı 1-2-3-4 şeklinde çocukları sayar. Tüm 1'ler bir grup, tüm 2'ler bir grup, tüm 3'ler bir grup ve tüm 4'ler bir grup oluşturur.

OYUN NO

1

OYUN ADI

DUYGU TOPLARI

YAŞ GRUBU

3-4 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını fark eder.
- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Olumlu duygu deneyimlerini çeşitli yollarla ifade eder.
- Olumsuz olay veya durumlar karşısında duygularını uygun davranışlarla sergiler.
- Grup oyunlarına katılır.
- Oyunda duygularını sembolize eder.
- “Kim, ne, ne zaman, nerede, neden, nasıl” gibi soruları yanıtlar.

MATERYALLER

- EK-1: Duygu ifadeleriyle çizilmiş üçer adet renkli top/renkli kart (Sarı-Mutlu, Pembe-Öfkeli, Mavi-Üzgün, Yeşil-Şaşırılmış), üzerinde poşet (büyük boy çöp poşeti vb.) bulunan kartondan hazırlanmış iki boyutlu bir insan maketi,

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı; üzerinde mutlu, üzgün, öfkeli, şaşırılmış duygu ifadeleriyle çizilmiş renkli duygu topları/renkli kartları (sarı, pembe, mavi, yeşil) daha önceden ortamdaki farklı yerlere saklar.
 - ✓ **Her top bir duygu ifadesi ile çizilmiştir. (Sarı-Mutlu, Pembe-Öfkeli, Mavi- Üzgün, Yeşil Şaşırılmış)**
 - ✓ **Uygulayıcı tarafından önceden hazırlanmış ve bir duvara asılmış, kartondan yapılmış insan maketi ortamda bulunur.**
 - ✓ **Bu insan maketinin gövde bölümüne uygulayıcı tarafından önceden bir plastik torba yerleştirilmiştir.**
 - ✓ **Ortamda çocuklar tarafından bulunacak renkli duygu topları/renkli kartlar bu insan maketindeki poşetin içine toplanacaktır. Bu durum da bir insanın içinde barındırdığı duyguları temsil edecektir.**
 - Uygulayıcı, öncelikle ortamdaki insan maketini ve renkli duygularını/renkli kartları çocuklara tanıtır.
 - Ardından çocuklar bu insan maketine isim verirler. (Örneğin: Duygu/Duyguları Tanıyan İnsan)
 - Uygulayıcı çocuklara, *“Ortamda saklanmış duygularımız var. Renkli duygu toplarını bulan arkadaşımız o duyguyu canlandırarak duygu arkadaşımıza getirip verecek, (mutlu olan güler, öfkeli olan kaşları çatıp kızgın bir şekilde vb.) acaba saklanmış olan bu duygularımızı bulup buradaki duygu arkadaşımıza getirebilecek miyiz?”* der.
- (Her duygu topundan üçer adet bulunur. Çocuk sayısı daha fazla ise renkli duygu topları/renkli kartlar artırılabilir.)
- Çocuklar, hareketli bir müzik eşliğinde saklanan renkli duygularını/renkli kartları ararlar.

- Ardından çocuklar, buldukları duyguları canlandırarak bu maketin üzerinde asılı poşetin içine duygu toplarını yerleştirirler.
- Uygulayıcı ile birlikte tekerlemeyi söyleyen çocuk, o duyguyu ne zaman/hangi durumda hissettiğini söyleyerek jest olarak o duyguyu ifade eder.
- Her çocuk, bu süreci bitirdiğinde aynı duyguyu seçen çocuklar eşleşirler ve bu duyguyu ne zaman/hangi durumda yaşadıklarını paylaşırlar.
- Ardından açılan müzik ile çocukların eşleştiği arkadaşı ile oynamasıyla etkinlik sonlandırılır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Karaktere isim önerirken ne düşündün?
- Saklanmış olan duygu topunu bulduğunda ve o duyguyu canlandırırken ne hissettin?
- Tüm çocuklar, hep birlikte oyunda belirtilen dört duyguyu -istedikleri sırada- seçerek jest, mimik ve beden dili aracılığıyla fotoğraf karesi oluştururlar.

ÖNERİLER

- Çocukların gelişim düzeylerine göre duygu ifadeleri farklılaştırılabilir.
- Bu oyun daha küçük yaş grubunda (36-48 ay) sadece mutluluk ve üzüntü duyguları kullanılarak oynanabilir. Durum kartları da buna uygun olarak azaltılabilir.

EK-1: DUYGU TOPLARI/KARTLARI

Güneş açar, kuşlar öter.
Her yerden mutluluk geçer.
Arkadaşımla oynarken
Kahkahalar bizimle gezer.

Bugün benim üzgün günüm.
Ne yapсам diye düşünürüm.
Kırılmış küçük kalbim.
Gözyaşlarımla beklerim.

Bazen çok kırılırim.
Dilimle kalp kırarım.
İstemediğim olunca
Öfke ile davranırım.

Aaa! Oooo! Bu ne şimdi?
Hiç beklemezdim ben bu işi.
Görünce çok şaşırdım.
Bir anda donakaldım.



OYUN NO

2

OYUN ADI

ÜRETKEN ŞEKİLLER

YAŞ GRUBU

5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını sözel olarak ifade eder.
- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Duygularını sanat etkinlikleri ile ifade eder.
- Grup oyunlarına katılır.
- Başladığı işi sürdürme çabası gösterir.

MATERYALLER

- Yaklaşık 45*45*45 boyutlarında 1 adet kapalı kutu, çocuk sayısı kadar daire, kare, üçgen ve dikdörtgen şekilleri (EK-1), çocuk sayısı kadar boş A4 kâğıdı, renkli kâğıtlar, boya kalemleri, yapıştırıcı ve makas.

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı aşağıdaki şarkıyı önce hareketleriyle göstererek söyler.
- Ardından çocuklarla birlikte söyler.

OLDUM ŞİMDİ BEN

Heyecanla sallanırım.

Kollar yukarı şimdi havadaa!

(iki el havada alkış pozisyonunda)

Birleşir bacaklar yanlarda.

Oldum şimdi ben heyecanlı bir üçgen.



Utanırım birden eğerim başımı.

Kollarım, bacaklarım içeri!!!!

Oldum şimdi ben utangaç bir daire.

Tutarım arkadaşımın iki elinden.

Kocaman gülerim,

Şimdi olduk biz mutlu bir dikdörtgen.



Bir adım öne giderek yaklaşıyorum arkadaşıma.

Ellerim omuzlarında.

Olduk şimdi biz üzgün bir kare.

- Uygulayıcı, şarkıdan sonra ortama kapalı kutu getirir.
- Kapalı kutu içerisinde oyuna katılan çocuk sayısı kadar üzerinde şarkıda yer alan duygulara yönelik daire, kare, üçgen ve dikdörtgen şekilleri (küçük-orta-büyük boyut olmak üzere 3 farklı boyutta) bulunur.
- Uygulayıcı çocuklara, "Sizce bu kutunun içerisinde ne olabilir?" diye sorar ve çocuklardan tahminlerini alır.
- Uygulayıcı, "Şimdi hep birlikte bu kutunun içerisindeki nesnelere dokunarak bu nesnelere ne olduğunu anlamaya çalışalım." der.
- Çocuklar sırayla kutudaki nesneye dokunarak tahminlerini söylerler. Bu süreçte uygulayıcı çocuklara, "Sence incelediğin nesne neye benziyor? Bu nesnenin şekli nedir?" diye sorular sorabilir.

- Çocuk nesnenin hangi şekil olduğunu söyler. Şeklin köşeleri ve kenarları olup olmadığını, eğer var ise kaç köşesi ve kenarı olduğunu söyler.
- Çocuk şekli söyleyemezse/ifade edemezse şeklin köşe ve kenar sayılarına vurgu yapılarak destek verilir.
- Her bir çocuk kare, dikdörtgen, daire ve üçgen şekillerinden birer tane alır.
- Çocuklar aldığı şeklin duygusunu göstererek şeklin adını söyler. (ör. heyecanlı üçgen)
- Ardından uygulayıcı; çocuklara kutudan çıkarttığı şekilleri, renkli kâğıtları, boya kalemlerini, makası kullanarak A4 kâğıdına istedikleri nesnelere ya da varlıkları resimleyebileceklerini söyler.
- Her çocuk hayal ettiği ürünü oluşturduktan sonra *“benim parkım, benim arabam, benim masam vb.”* diyerek ürünü tanıtır.
- Uygulayıcı çalışmayı bitiren çocuğun yanına gelerek *“Parkın nasıl bir yerde? Burada kimler var? Burada en çok ne yapmaktan hoşlanırsın, neden?”* vb. soruları sorar. (Sorularını resmin arkasına not alır.)
- Ardından çocuklarla şekilleri birleştirerek oluşturdukları ürün hakkında sohbet edilir. Örneğin *“Bu evde en çok hangi duygu var? Neden? Parktaki çocuklar hangi duyguya sahip olabilir?”* gibi sorular sorulabilir.
- Ardından çocuklarla yeniden: *“Oldum Şimdi Ben”* şarkısı söylendikten sonra oyun sonlandırılır.
- Çocuklardan alınan yanıtlardan sonra çocukların oluşturdukları *“Benim Sergisi”* onların tercih ettikleri alanda sergilenir.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

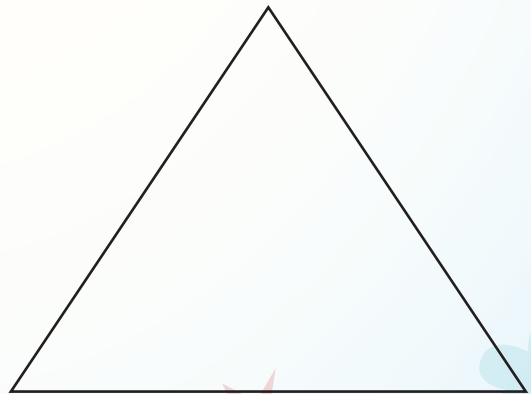
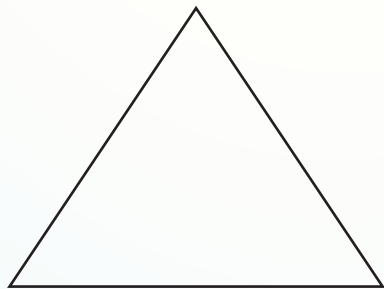
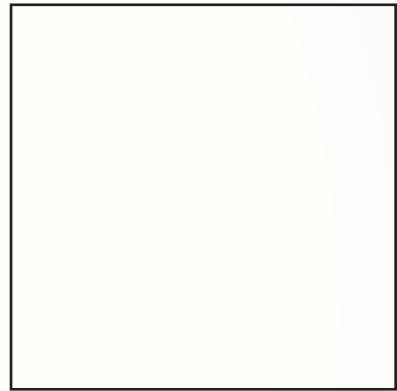
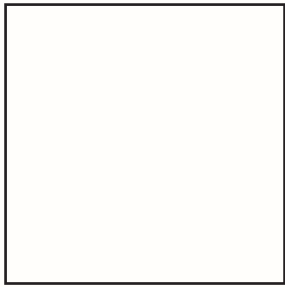
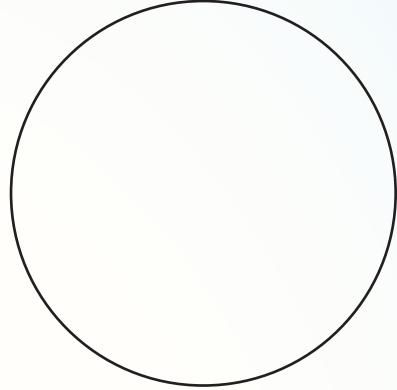
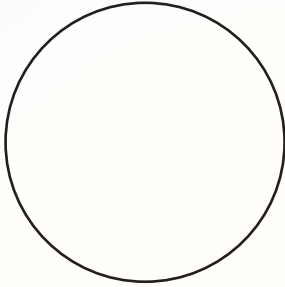
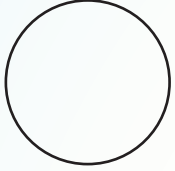
- Kutunun içindeki şekillere dokunurken ne hissettin?
- Sence şarkıdaki üçgen/daire/dikdörtgen/kare kendilerini nasıl hissetmiştir?
- Bu şekillerle başka neler yapabiliriniz?
- Yaptığın ürünü (ev, araba, ağaç vb.) çevrende başka yerlerde gördün mü? Nerelerde gördün?

ÖNERİLER

- Çocuklar bu süreci resim yoluyla tamamlama yerine istedikleri şekillerden alarak kendi ürünlerini masa üzerinde şekil birleştirme yoluyla da oluşturabilirler.
- Gruptaki çocuk sayısı çok olursa şekiller çocuklar tarafından kesilerek hazırlanabilir.



EK-1: ŞEKİLLER



OYUN NO

3

OYUN ADI

MEYVELERİ HİSSEDİYORUM

YAŞ GRUBU

5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını sözel olarak ifade eder.
- Duygularını jest ve mimiklerle ifade eder.
- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Konuşmalarında geçmiş, şimdiki ve gelecek zamanı kullanır.
- Grup oyunlarına katılır.
- Sırasını bekler.
- Oyunda duygularını sembolize eder.
- Beden farkındalığı arttırmaya yönelik etkinliklere katılır.
- Bir olayı ya da durumu neden-sonuç ilişkisi ile açıklar.
- "Kim, ne, ne zaman, nerede, neden, nasıl" gibi soruları yanıtlar.

MATERYALLER

- Meyve sepeti, çocuk sayısı kadar elma, karpuz (dilim halinde), çilek ve portakal (bu oyundaki meyveler bulunamazsa koşullara uygun olarak meyveler seçilebilir), EK-1: Meyveler, 1 adet tahmin tablosu (çocukların isimlerinin bulunduğu), çizim için bir adet kalem, istenirse 1 adet kapalı kutu, plastik tabak, çatal (çocuk sayısı kadar), 1 adet göz bandı (gözleri kapatmak için)

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı, elinde meyve sepeti ile ortama gelir.
- Uygulayıcı meyve sepetinde bulunan elma, karpuz (dilim hâlinde), çilek ve portakalları çocuklara göstererek hangi meyve olduğunu, hangi mevsimde yetiştiğini ve tadının, kokusunun, dış yüzeyindeki dokusunun nasıl olduğuna dair sorular sorarak çocukların bilgileri ve tahminleri alınır.
- Ardından çocuklar 1, 2, 3, 4 diye sayılarak dört gruba ayrılır ve her grup üyesi kendi grubu içinde sıraya girer.
- Uygulayıcı; elma, karpuz, çilek, portakal yanıtlarını içeren bilmeceleri gruplara tek tek sorar ve doğru cevap veren gruba o meyvenin resmini dağıtarak bu şekilde grupların adlarını belirlemiş olur. (Gruplar bilmeceleri yanıtlamakta zorlanırsa uygun ipuçları verilerek destek olunur.)

Sulu suludur, rengi turuncudur.
Kışın yetişir, C vitamini deposudur.

PORTAKAL

Yeşili, kırmızısı; ağaçta yetişir en tatlısı
Amasya'nın incisi, çıtır çıtır çıkar sesi.

ELMA

Yeşildir dışı, kırmızıdır içi; siyah boncuk atılmış sanki
Yazın favori meyvesi, serinletir herkesi.

KARPUZ

Reçeline bayılırım, meyve suyu da yaparım
Silifke'nin meşhur meyvesi, çok ama çok lezzetli.

ÇİLEK

- Ardından her grup kendi meyvelerini meyve sepetinden alır ve mevsimine uygun olarak uygulayıcının daha önce hazırladığı mevsimler köşesindeki sandıklara yerleştirir. (Çilek-İlkbahar, Karpuz- Yaz, Elma-Sonbahar, Portakal- Kış)
- Uygulayıcı, çocuklar meyve gruplarını tamamladıktan sonra doğru meyvelerin doğru mevsim grubunda olup olmadığı hakkında çocuklarla paylaşımda bulunur.
- Daha sonra uygulayıcı, her çocuğu sırayla çağırarak gözlerini kapatır.
(Gözlerini kapatmak istemeyen çocuk için meyveler kapalı kutu içerisinde sunulur.)
- Gözü kapalı olan çocuk meyvelere teker teker dokunarak onları tanımaya çalışır.
- Uygulayıcı; çocuklara meyveleri elleriyle incelemelerini, meyvelerin dokularını, yüzeylerini hissetmelerini ve son olarak da tahminlerini yazı tahtasına, A4 kâğıdına vb. çizimlerini söyler.
(Uygulayıcı daha öncesinde tahta, A4 kâğıdı vb. bir yerde tahmin tablosunu oluşturur. Bu tabloda her çocuğun adı ve adının yan tarafında ise 1, 2, 3. ve 4. tahminlerini içeren sütunlar vardır. Meyveyi dokunarak tahmin eden çocuk, isminin bulunduğu tabloda tahminlerini çizerek gösterir.)
- Çizim esnasında çocuğa uygulayıcı tarafından *"Bu meyveye dokunduğunda ne hissettin? Meyvenin nasıl bir dokusu vardı? Gözün kapalı/bakmadan meyvelere dokunmak sen de nasıl bir duygu oluşturdu? Meyvenin yüzeyindeki dokusu sana herhangi bir anını hatırlattı mı?"* gibi sorular sorulur.
- En sonunda tahminleri ile gerçek durum karşılaştırılır.
- Uygulayıcı, çocuklardan tahminlerini aldıktan sonra bu defa meyveler uygun şekilde dilimlenir.
- Uygulayıcı, çocukları tek tek çağırır ve yeniden çocukların gözü kapatılarak meyveler çocuklara koklatılır.
- Uygulayıcı çocuklara *"Meyve nasıl kokuyor? Bu meyve sence ne olabilir? Sana bu koku ne hissettirdi? Bu kokuyu aldığında hatırladığın bir anın var mı?"* vb. sorular sorarak onların duygularını ve tahminlerini alır.
- Ardından çocuğun gözleri açılır ve çocuk tahminini ve gerçeği karşılaştırır.
- Ardından çocuklar tekrar sırasıyla çağırılır.
- Yine çocukların gözleri kapatılarak bu defa meyve dilimlerinden birer tane çocuklara yedirilir.
- Çocuklara, *"Şu an yediğin meyvenin tadını hissederek yemeni istiyorum."* denir ve çocuklar meyveyi yedikten sonra *"Yediğin bu meyveyi hangi mevsimde yemiştin? Sence bu meyve nedir? Meyvenin tadı nasıldı? Meyveyi yerken ne hissettin? Meyveyi yerken hatırladığın bir anın var mı? Bu meyvenin bulunduğu mevsimde unutmadığın mutlu bir anın var mı?"* gibi sorular sorulur.
- Çocukların duyguları ve tahminleri alındıktan sonra meyve gösterilerek gerçeği ile karşılaştırmaları sağlanır.
- Tüm çocuklarla bu süreç uygulandıktan sonra meyve salatası yapılarak oyun sonlandırılır.

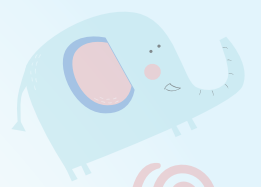
DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

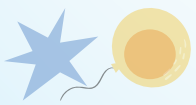
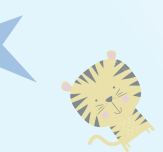
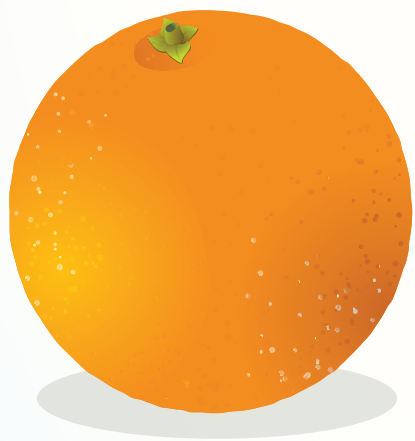
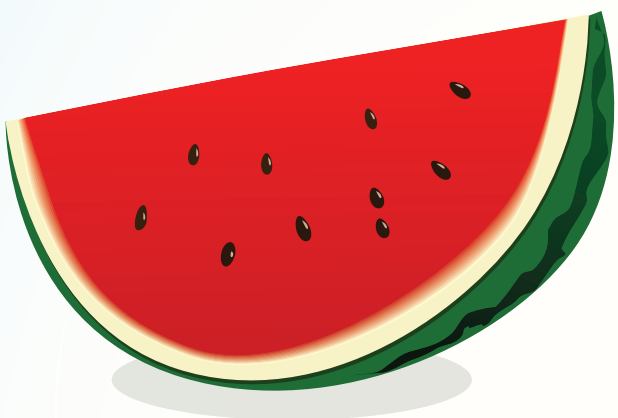
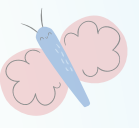
- Meyvelere dokunduğunda neler hissettin?
- Meyveleri kokladığında sende nasıl duygular oluşturdu?
- Meyvelerin tadını ilk aldığı anda ne düşündün ve ne hissettin?
- Meyve salatasında en çok hangi meyveyi tercih ettin, neden?

ÖNERİLER

- Bu oyundaki duyuşsal özelliklerin kullanılmasında çocukların gözlerini kapatarak bu oyunu oynamaları, onlara kötü hissettirecek olursa kapalı bir kutu tasarlanabilir. Bu kutuya uygulayıcı tarafından meyveler sırayla konulabilir. Çocukların meyvelerin dokularına, kokularına ve tatlarına yönelik olarak yine meyveye bakmadan duyguları ve düşünceleri alınmış olabilir.



EK-1: MEYVELER



OYUN NO 4

OYUN ADI NEZAKET SÖZCÜKLERİ

YAŞ GRUBU 3-4 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Başkalarının duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Başkalarının duygusal ifadelerini fark eder.
- Başkalarının duygu durumlarına uygun tepkiler verir.
- Başladığı işi sürdürme çabası gösterir.
- Aldığı sorumluluğu yerine getirir.
- Oyunda duygularını sembolize eder.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Bir olaydan sonra ne olabileceğini tahmin eder.

MATERYALLER

- 2 adet yaklaşık 1 litrelik boş kavanoz, EK-1: Nezaket ve Olumsuz İfade Cümleleri, renklendirilmiş su, EK-2: Görsel Örneği.

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı, ortama iki adet kavanoz ile girer.
- Kavanozların içinde katlanmış şekilde EK-1'de yer alan ifadelerden oluşan küçük kâğıtlar bulunmaktadır.
- Uygulayıcı, çocuklara katlanmış olan kâğıtların içinde ne olabileceğini sorar ve çocukların cevapları alınır.
- Ardından uygulayıcı, çocuklara "Nazik olmak ne demektir? Nezaket sözcükleri nelerdir? Seninle nasıl konuşulması seni rahatsız eder?" sorularını sorar.
- Alınan cevaplardan sonra uygulayıcı yanına çocuklardan birini davet eder.
- Çocuk, ilk olarak birinci kavanozdan bir kâğıt çeker.
- Uygulayıcı, kavanozdan çıkan cümleyi okur, ve çocuğa bu cümleyi biri ona söylediğinde nasıl bir tepki vereceğini ve çocuğun neler hissedebileceğini sorar.
- Çocuktan alınan cevaptan sonra çocuk, bu defa ikinci kavanozdan bir kâğıt çeker ve uygulayıcı çıkan kâğıttaki cümleyi okur.
- Uygulayıcı, çocuğa bu cümleyi biri ona söylediğinde nasıl bir tepki vereceğini ve çocuğun neler hissedebileceğini sorar.

(Kavanozlarda çocuk sayısı kadar ifadenin yazdığı kâğıt bulunmalıdır.)

- Kavanozlardaki kâğıtların bitmesinin ardından uygulayıcı, çocuklara bu boş kavanozları kullanarak bir deney yapacaklarını söyler.
- Öncelikle uygulayıcı, EK-2'de yer alan görseli boş kavanozların her ikisinin arkasına koyar. (Görseldeki önde duran çocuğun görüntüsü kavanozun arkasında kalacak şekilde yerleştirilir.)



Örnek Resim 1

- Uygulayıcı çocuklardan birini davet eder.
- Çocuktan nezaket içeren bir cümle kurmasını ve aynı anda boş kavanoza da su doldurmasını ister.
- Suyun dolmasıyla aynı görseldeki arkadaşına arkasını dönmüş olan çocuk görseli yön değiştirerek önünü arkadaşına döner.



Örnek Resim 2

- Uygulayıcı, aynı çocuktan bu defa olumsuz ifade kullanarak cümle kurmasını ve ikinci kavanoza daha önceden hazırlanmış olan siyah/gri renkteki suyu doldurmasını ister.

(Renkli su elde etmek için suluboya, parmak boyası veya toprak vb. kullanılabilir.)

- Bu defa suyun dolmasıyla aynı görsel yön değiştirmeyecektir.



Örnek Resim 3 ve 4

- Uygulayıcı, çocuklara “*Bakın çocuklar, arkadaşına nazik davranan ve güzel ifadeler kullanan çocuğun arkadaşı ona dönerek onunla iletişim kurdu. Fakat olumsuz ifadeler kullanan çocuğun arkadaşı ise ona doğru dönmeyerek iletişim kurmak istemedi.*” diye açıklama yapar.
- Ardından uygulayıcı çocuklarla bu iki ifadenin etkileri hakkında sohbet gerçekleştirir.
(Siz hangi durumu tercih ederdiniz, neden? Nezaket ifadeleri kullanmak neden önemlidir? Çevremizdeki kişilerle olumsuz ifadelerle konuşursak nasıl tepkiler alırız? Nasıl ifadeler kullanırsak çevremizdeki kişilerle güzel ve olumlu iletişim kurabiliriz?)
- Tüm çocukların her iki deneyi de bu şekilde uygulamalarının ardından oyun sonlandırılır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Hangi ifadeler nezaket içeriyordu?
- Hangi ifadeler olumsuzluk içeriyordu?
- Nezaket sözcüklerini duyunca ne hissedersin?
- Olumsuz ifadelerde kullanılan çocuğun yönü sence neden değişmedi?
- Gün içinde hangi durumlarda nezaket sözcükleri kullanabiliriz?
- Olumsuz ifadeler duymak sana neler hissettirir?

ÖNERİLER

- Kavanozdan çıkan cümleler okunduğunda çocukların verdikleri cevaplar dikkate alınarak grafik oluşturulabilir. Böylece çocukların olumlu ve olumsuz ifadelere yönelik değerlendirmeleri somutlaştırılmış olur.
- Çocuklara nezaket ifadelerini kullanmayı teşvik etmek amacıyla günlük nezaket çizelgesi oluşturulabilir.

EK-1: NEZAKET VE OLUMSUZ İFADE CÜMLELERİ



LÜTFEN, kalemini alabilir miyim?

Benimle oyuncakını paylaştığın için TEŞEKKÜR EDERİM.

AFİYET OLSUN arkadaşım.

GEÇMİŞ OLSUN öğretmenim.

KOLAY GELSİN bakkal amca.

ELLERİNE SAĞLIK babacığım.

TEBRİK EDERİM arkadaşım.

ÖZÜR DİLERİM kardeşim.



Kalemini bana getir!

Bu oyuncakla ben oynayacağım, çabuk bana ver!

Bana su getir!

Bu çantayı sen taşı!

Karnım çok acıktı, hemen bana yemek hazırla!

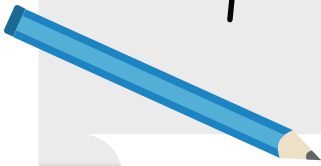
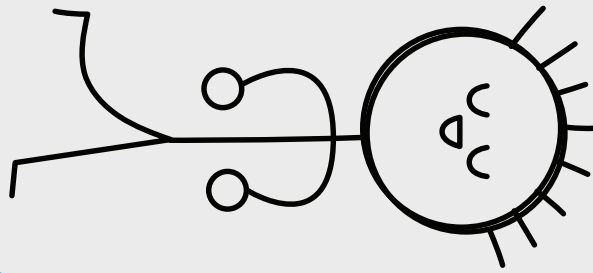
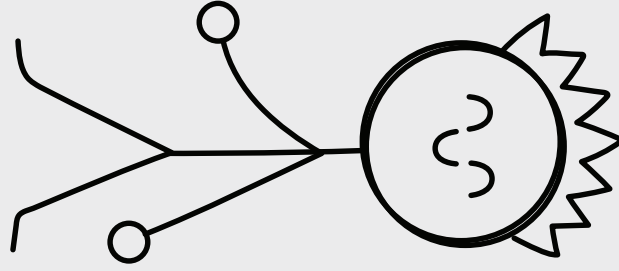
Çekil önümden!

Dinle beni!

Git başımdan!



EK-2 : GÖRSEL ÖRNEĞİ



OYUN NO

5

OYUN ADI

ATEŞ BÖCEĞİ

YAŞ GRUBU

5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Başkalarının duygu ve düşüncelerini açıklar.
- Başladığı işi sürdürme çabası gösterir.
- Amaçları doğrultusunda davranır.
- Kendi bedenini tanır.
- Oyunda sosyal rolleri canlandırır.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.
- "Kim, ne, ne zaman, nerede, neden, nasıl" sorularını yanıtlar.
- Bir olaydan sonra ne olabileceğini tahmin eder.
- Kısa, basit öykülerle ilgili soruları yanıtlar.

MATERYALLER

EK-1: Ateş Böceği Görseli

OYUN SÜRECİ

- Çocuklar çember şeklinde bir araya gelerek oturur ve uygulayıcı eşliğinde şu tekerlemeyi söylerler:

*Bir ormanda hayvanlar, hepsi de arkadaşlar.
Gülerler, oynarlar, şarkı söyler, mutlu olurlar.
Bir kuş var, öter cik cik cik.
Bir arı var, vızıldar.
Bir ayı var kocaman, sürekli homurdar.
Peki bilir misin sen, bir de ateş böceği var.*

- Uygulayıcı son dizeyi söyledikten sonra çocuklara EK-1'de yer alan ateş böceği resmini gösterir ve şu soruları sorar:
 - ✓ Resimdeki böceğin ismini biliyor musunuz?
 - ✓ Sen hiç ateş böceği gördün mü? Nerede, ne zaman?
 - ✓ Nasıl görünüyordu?
 - ✓ Peki, ateş böceği nasıl bir hayvandır?
- Çocukların cevaplarına göre ateş böceğinin özellikleri anlatılır. Etrafa ışık yaydığı, bu ışığını yalnızca geceleri yaktığı ve sadece 3 saat yakabildiği ifade edilir.

- “Ateş böcekleri ile ilgili bir oyun oynayacağız.” diyerek uygulayıcı çocuklara şu açıklamayı yapar: “Bu oyunda ikili gruplara ayrılacağız ve ormanda bir gece gezintisine çıkacağız. Bu gruplarda birimiz ateş böceği olup grup arkadaşına gece yolunu bulması için yardım edecek. Ateş böceği arkadaşınızın size yardımcı olması için onun arkasına geçerek omzuna elinizi koymanız ve yürürken elinizi arkadaşınızın omzundan çekmemeniz gerekiyor.”
- Gönüllü çocuklar arasından ateş böcekleri seçilir. Ateş böceği olacak her bir çocuğa rehber olacağı arkadaşının oyunda kendi omzuna dokunacağı söylendikten sonra hangi arkadaşına rehber olmak istediği sorulur. Çocuk seçtiği arkadaşı ile eşleşir. Ardından çocuklar uygulayıcı rehberliğinde bir yürüme denemesi yaparlar.
- Denemenin ardından uygulayıcı çocuklara “Şimdi hepimiz ateş böceği arkadaşlarımız yardımıyla ormanda gece yürüyüşüne çıkmaya hazırız ama unutmayın, gezintimiz sırasında beni çok iyi dinlemelisiniz. Şimdi yavaş yavaş yürümeye başlayalım.” der.
- Çocuklar yürürken uygulayıcı ara ara çocuklara “Duralım.” yönergesi ile durdurur ve ormanda neler gördüklerini ve ne hissettiklerini anlatmalarını ister. Çocuklar anlattıktan sonra uygulayıcı ormanda farklı zeminlerin üzerinde yürüyormuş gibi yapmalarını ve ses çıkarmalarını ister. Ardından “Şimdi ormanda kuru yaprakların/dalların/çimenlerin üzerinde yürüyoruz.” der.
- Yürüme esnasında uygulayıcı çocukların ateş böceklerinin omzundan ellerini çekmesini çünkü ateş böceklerinin ışığını yayma süresinin bittiğini söyler.
- Uygulayıcı “Şimdi ne yapabiliriz, gece ormanda yolumuzu nasıl görebiliriz?” diye sorar ve çocukların çözüm önerilerini dinledikten sonra birkaç öneri uygulanır.
- Yürüyüş tamamlandıktan sonra çocuklar tekrar çember olarak oturur ve uygulayıcı onlara şu soruları sorar:
 - ✓ Ateş böcekleri yürürken ne hissetti?
 - ✓ Ateş böcekleri grup arkadaşlarının yürümesine yardım ederken ne hissetti?
 - ✓ Ateş böcekleri ile yürüyen çocuklar ne hissetti?
 - ✓ Ateş böcekleri kaybolduğunda ne hissettiniz?
- Paylaşımın ardından uygulayıcı çocuklara Ali ve Ateş Böceğinin arkadaşlık hikâyesini anlatacağını söyler ve şu kısa hikâyeyi çocuklara okur:

*Ali küçük bir çocuktur. Bir gece uyumadan hemen önce penceresinin önünde bir ateş böceği görür. Ateş böceğinin ışığına hayranlıkla bakar. Tam ateş böceğine dokunacak iken ateş böceği aniden kaybolur. Ali bu duruma çok şaşırır ve ateş böceğine sorar: “Nereye gittin ateş böceği?” (*Uygulayıcı burada durur ve ateş böceğinin nereye ve neden gitmiş olabileceğini çocuklara sorar, daha sonra hikâyeye devam eder.) Ali’nin sesini duyan ateş böceği geri gelir ve şöyle der: “Buradayım, hiçbir yere gitmedim Ali. Benden izin almadan bana dokunmaya çalıştığın için biraz üzülüm. O yüzden ışığımı söndürdüm”. Ali bunu duyduğunda biraz mahcup olur ve üzülür.*
- Uygulayıcı hikâyeyi burada yarım bırakır ve çocuklara şunu sorar: “Sizce Ali ateş böceğine nasıl bir cevap vermiş ve bundan sonra ne yapmış olabilir? Haydi hikâyeyi birlikte sonlandıralım.”
- Çocuklar tahminlerini söylerler ve uygulayıcı çocuklardan tekrar grup arkadaşları ile eşleşmelerini ister.
- Çocuklar söyledikleri tahminleri grup arkadaşları ile canlandırırlar. Gönüllü olan gruplar diğer çocukların önünde canlandırma yaparlar.

- Canlandırmalar tamamlandığında çocuklar tekrar çember şeklinde oturur ve uygulayıcı hikâyeyi şu şekilde sonlandırır:

Ali, ateş böceğinin kendisine dokunulmasından hoşlanmadığını, bu yüzden bir görünüp bir kaybolduğunu anlamıştı. Aslında onunla sadece arkadaş olmak istiyordu. Onu dokunmadan nasıl arkadaş olabileceğini düşündü ve aklına harika bir fikir geldi. Hemen ayakkabılıktan üzerine basıldığında ışıkları yanan ayakkabısını giydi ve ateşböceğinin yanına geldi. Ona dokunmadan seslendi "Ateş böceği, bak benim de ışıklarım var, görmek ister misin?" dedi. Ateş böceği bir şey söylemedi. Başını hafifçe yana doğru eğdi ve Ali'yi izledi. Ali, önce tek ayağının üzerinde zıpladı, sonra çift ayağının üzerinde zıpladı. Sonra uzağa sıçradı. Yürüdü, hızlı yürüdü. Koştu, durdu, sonra tekrar zıpladı. Ali hareket ettikçe ayakkabıları bir yanıp bir söndü. Ateş böceği, Ali'yi çok dikkatli izledi. Ali tek ayak üzerinde zıplayınca, o da zıpladı. Çift ayak zıplayınca o da çift ayak zıpladı. Ali ne yapıyorsa ateş böceği de aynısını yaptı. Birlikte dakikalarca oynadılar ve çok eğlendiler.

- Hikâye bittikten sonra uygulayıcı çocuklara şu soruları sorar:

- ✓ *Peki, sizinle arkadaş olmak isteyen birine nasıl davranmalısınız?*
- ✓ *Tanımadığınız biri arkadaş olmak için bile olsa size dokunduğunda kendinizi nasıl hissedersiniz?*
- Sohbetin ardından oyun tamamlanır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

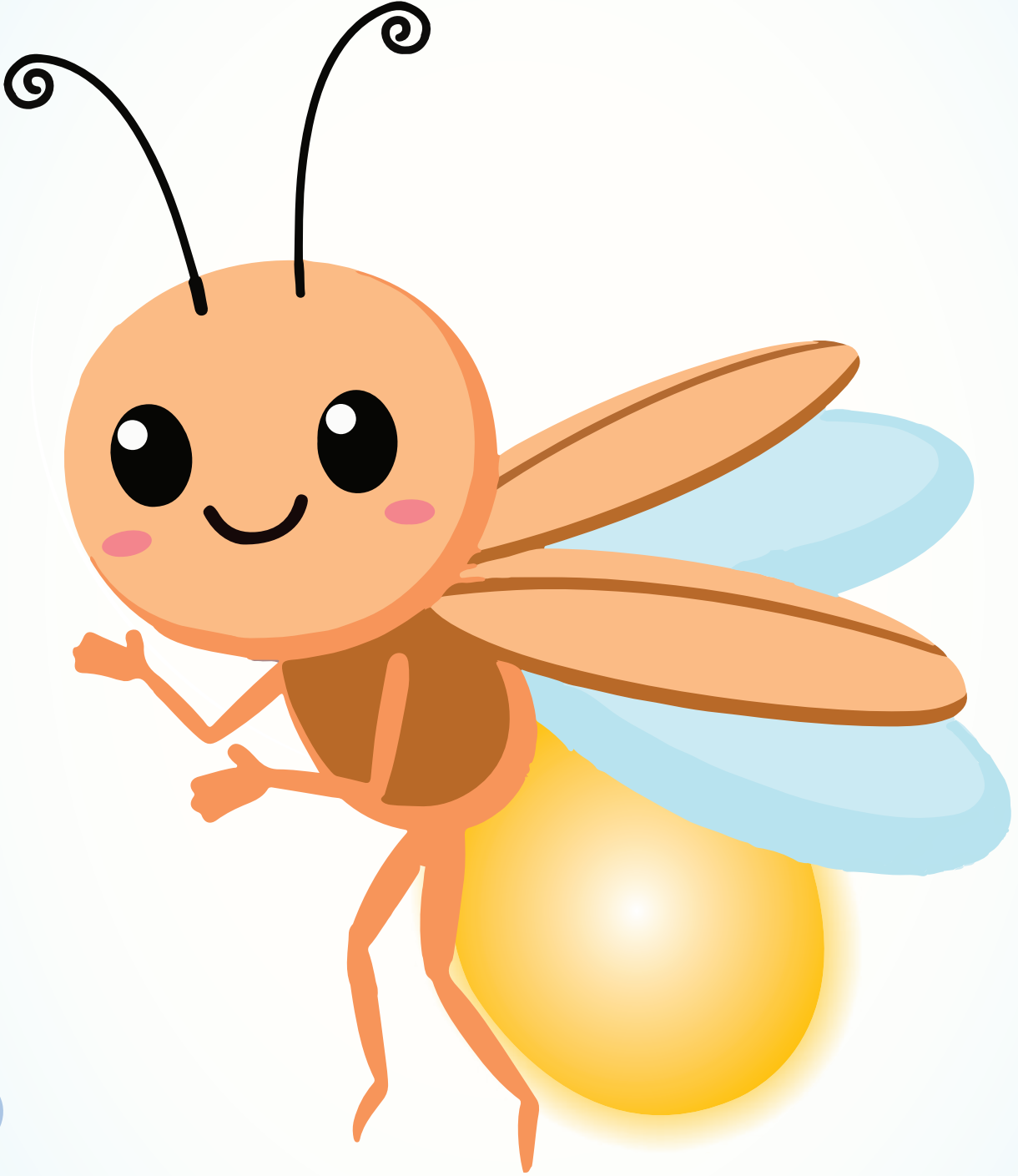
- Öyküde hangi karakterler vardı?
- Ali'nin arkadaş olmak istediği ateş böceği neden bir görünüp bir kayboldu?
- Sen yeni bir arkadaşınla tanışmak istesen ona ilk ne söyledin? Neden?
- Bu oyunda seni en çok ne şaşırttı, ne mutlu etti?

ÖNERİLER

- Uygulama öncesinde ateş böceği ile ilgili bir ön çalışma yapılması önerilir. Bunun için ateş böceği görseli, ateş böceğinin canlandırması, sunum yapılması gibi çalışmalar yapılabilir.
- Hikâyede geçen duygusal olayları artırabilirsiniz. (Ateş böceği kumlar üzerinde yürür, suda yüzer vb.)



EK-1 : ATEŞ BÖCEĞİ GÖRSELİ



OYUN NO

6

OYUN ADI

DUYGU ARKADAŞIM

YAŞ GRUBU

5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını fark eder.
- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Başkalarının duygusal ifadelerini fark eder.
- Başkalarının duygu durumlarına uygun tepkiler verir.
- Olumlu duygu (mutluluk, neşe, şükran) deneyimlerini çeşitli yollarla ifade eder.
- Grup oyunlarına katılır.
- Yaşadığı kaygının ve stresin nedenini açıklar.
- Aldığı sorumluluğu yerine getirir.
- Hareket içeren oyun oynar.
- Oyunda duygularını sembolize eder.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- "Kim, ne, ne zaman, nerede, neden, nasıl" gibi soruları yanıtlar.

MATERYALLER

- İçinde duygu kartlarının bulunduğu bir çanta, müzik için bir cihaz (telefon, bilgisayar vb.), EK-1: Duygu Kartları

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı bir çanta ile ortama girer.
- Uygulayıcı, çanta içerisinde ne bulunduğu dair çocukların tahminlerini alır.
- Çocuklardan gelen yanıtlardan sonra uygulayıcı "Bu çantanın adı Duygu Çantası." der.
- Uygulayıcı çocuklara, "Sizce bu Duygu Çantasının içerisinde hangi duygular vardır?" diyerek çanta içerisinde bulunan duygu kartlarının ne olduğuna dair tahminlerini sorar.
- Ardından uygulayıcı çanta içerisinden duygu kartlarını sırayla çıkarır ve çocuklara bu kartlardaki duyguları tanıtır.
- Çocuklar (mutluluk, üzüntü, korku, şaşkınlık, öfke) duygu ifadelerinden oluşan duygu kartlarını gördükten sonra uygulayıcı kartları duygu çantasına bırakır ve çocukları ayağa kalkmaya davet eder.
- Uygulayıcı çocuklara iki aşamalı bir oyun oynayacaklarını ifade eder ve süreci başlatır.

1. Aşama Oyun:

- Uygulayıcı, bilgisayar, telefon vb. cihaz üzerinden müzik (sözsüz müzik) açar ve çocuklara ortamda serbestçe yürümelerini söyler.
- Çocuklar, bir süre müzik eşliğinde ortamda yürüdükten sonra uygulayıcı müziği durdurur.
- Uygulayıcı, duygu çantasından rastgele çıkarttığı duygu kartlarını çocuklara dağıtır.
- Duygu kartını alan çocuk, bu kartı üzerine (kartların arka yüzeyi bantlı) yapıştırır ve bu duygu ifadesine uygun jest ve mimikler yaparak ortamda yürür.

Örneğin mutluluk duygu kartı gelen çocuğun gülümseyerek ve ona uygun hareketle, üzüntü duygu kartı gelen çocuğun buna uygun hareket ve ifadeyle yürümesi sağlanır.

- Ardından müzik tekrar açılır ve çocuklar serbestçe yürümeye devam eder.
- Uygulayıcı, müziği durdurduğu anda herkesin duygu arkadaşını bulmasını ve bir araya gelmesini ifade eder.
- Duygu arkadaşlarını bulan çocuklar, “*Duygu Arkadaşım*” diye seslenir.
- Uygulayıcı bu ilk eşleşmenin sağlanmasından sonra çocuklara şu yönergeyi verir:

“Çocuklar müzik tekrar açılınca yine ortamda yürüyeceğiz. Fakat bundan sonra yürüyüşümüzü müziğin ritmine göre gerçekleştireceğiz. Yani müziğimiz hızlanırsa bizler de hızlı yürüyeceğiz; yavaşlarsa da ritme uygun yavaşlayacağız.”

- Tekrar müzik açılır ve çocuklar ritme göre yürür. Müzik durduğunda ise herkes hemen duygu arkadaşını bulur.

(Farklı hızlarda ritimli yürümenin gerçekleşebilmesi için farklı müzikler kullanılabilir ya da farklı hızları barındıran tek bir müzik de belirlenebilir.)

- Bir kez daha müzik açılır ve herkes ritme uygun yürür. Müzik durduğunda ise çocuklar eşlerini bularak: “*Duygu Arkadaşım!*” diye seslenir ve bir araya gelirler.

2. Aşama Oyun

- Uygulayıcı, bu aşamada çocuklardan duygu kartlarını alarak duygu çantasına toplar.
- Uygulayıcı, çocuklara oyunun ikinci aşamasının yönergelerini anlatır:

“Çocuklar oyunumuzun bu aşamasında yine müziğin ritmine göre ortamda yürüyeceğiz. Müziğin durması ile hemen eşleştiğiniz arkadaşınızı bularak: “Duygu Arkadaşım!” diyeceğiz. Arkadaş bulmada en sona kalan gruptaki çocuklar üzerindeki duygu ifadelerine yönelik bir durumu/olayı sözsüz ve hareketsiz bir şekilde (heykel olarak) bizlere gösterecekler. Bizler de onların hangi durumu/olayı yaşadığını ve hangi sebeple o duyguya sahip olduğunu tahmin edeceğiz. Sonra da bize bu durumu/olayı gösteren arkadaşlarımıza hangi durumu/olayı yaşadıklarını soracağız. Bakalım bizler onların yaşadığı duygunun nedenini anlayabilecek miyiz?”

- Uygulayıcı, müziği açar ve aynı anda da duygu kartlarını rastgele dağıtır.
- Kartını alan çocuk, onu üzerine yapıştırır ve ritme uygun yürümeye başlar.
- Herkesin bir süre ritme uygun yürümesinden sonra müzik durur ve eşleşen arkadaşlar hızlıca birbirini bulmaya çalışır.
- Birbirini bulan, “*Duygu Arkadaşım!*” der ve bir araya geldikten sonra bulunduğu yere oturur.
- En sona kalan eşler; sırayla yukarıda belirtilen yönergeye uygun olarak üzerindeki duygu ifadesine yönelik, kendi hayal ettikleri bir durumu/olayı düşünüp sessiz ve hareketsiz bir şekilde (heykel olarak) o durumu/olayı gösterirler.
- Eşlerden her çocuk kendi hayal ettiği durumu yansıtır.
- Uygulayıcı “*Ben arkadaşlarımıza dokununca hareketleri son bulacak.*” der ve diğer çocuklardan tahminleri alır.
- Ardından uygulayıcı, heykel olan çocuklara dokunur ve çocuklardan hangi durumu/olayı yaşadıklarını ve üzerinde bulunan duyguların sebebini açıklamalarını ister.
- Bu süreç, tüm çocuklarla aynı şekilde uygulanarak devam eder.

(Uygulayıcı her defasında çocukların duygu kartlarını değiştirir ve sonrasında ortamda ritme uygun yürümelerini ister. Böylece birbiriyle eşleşen arkadaşlar da değişmiş olacaktır.)

(En sona aynı kişilerin kalması durumunda müzikli hareket tekrar başlatılır ve başka birbiriyle eşleşen arkadaşların sona kalması sağlanarak süreç devam ettirilir.)

- Bütün çocuklar bu süreci gerçekleştirdikten sonra oyun sonlandırılır.

DEĞERLENDİRME

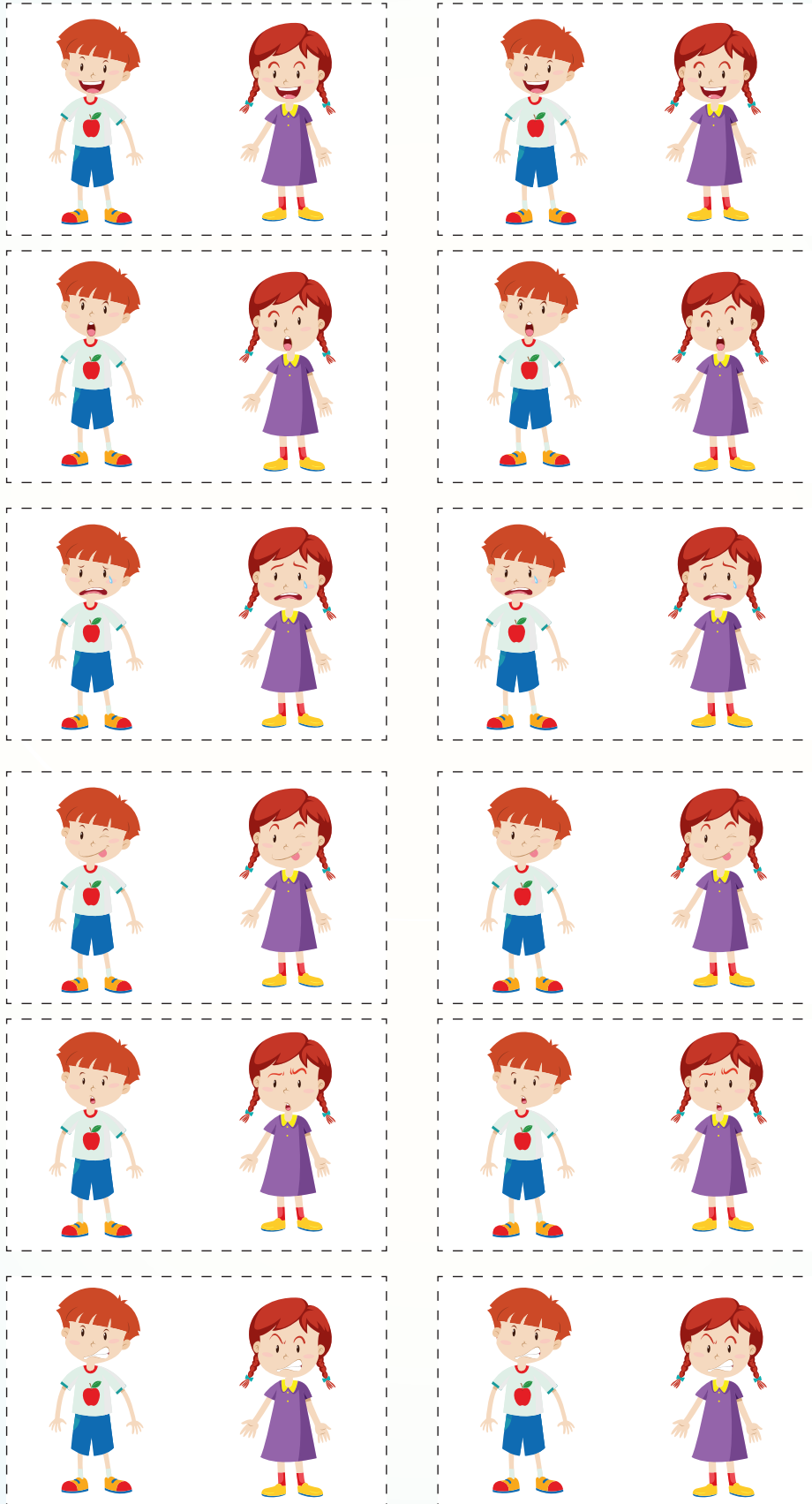
Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Sana hangi duygular geldi ve ne hissettin?
- Senin duygu arkadaşın kim?
- Duygu arkadaşını bulmakta zorlandın mı? Neden?
- Duygu arkadaşını bulunca neler hissettin?
- Oyunun hangi aşamasında zorlandın? Neden?
- Arkadaşlarının yaşadığı olayda tahminin ile gerçekte olan durum arasındaki farklar nelerdi?

ÖNERİLER

- Çocuktan istediği bir duyguya yönelik bir olayı/durumu kum, tuz, kinetik kum vb. materyaller kullanarak göstermesi ve ardından duyguyu anlatması istenebilir.
- Oyunda kullanılan duygu kartı materyali yerine A4 kâğıtları 6 ya da 8 parçaya bölünür. Üzerine duygu ifadeleri çizilerek bir kart oluşturulabilir ve bu oyunda kullanılabilir.
- 3 yaş için bu oyun şu şekilde oynanabilir: Çocuklar duygu çantasından duygu kartlarını alır. Müziğin açılması ile aynı kartı taşıyan çocuklar eşlerini bulur. Birlikte duygu kartındaki duyguya yönelik hareket belirleyerek dans eder. Ardından kendi kartlarındaki duygu hakkında ne hissettiklerine dair sohbet edebilirler.

EK-1 : DUYGU KARTLARI



OYUN NO

7

OYUN ADI

TAVŞAN TAVİ'NİN ORMANDAKİ YOLCULUĞU

YAŞ GRUBU

5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını fark eder.
- Başkalarının duygusal ifadelerini fark eder.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya durumla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.
- Öyküdeki karakterlerin yaşadığı duyguları açıklar.
- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Başkalarının duygularını ve düşüncelerini açıklar.

MATERYALLER

- EK-1: Duygu Kartları, EK-2: Tavşan Maskesi
- Yere şekil çizmek üzere birkaç adet tebeşir, tahta kalem, renkli bant vb., çocuk sayısı kadar mutluluk/üzüntü/korku/şaşkınlık duygularını ifade eden maske, hediye paketi olarak hazırlanmış bir kutu, çocuk sayısı kadar A4 kâğıdı ve kuru/pastel/keçeli vb. boya kalemi.

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı yere tebeşir, tahta kalem, renkli bant vb. yardımıyla kare, üçgen, daire ve dikdörtgen şekilleri çizer.
- Her şeklin bir duyguyu temsil ettiğini belirtir.
- Şekillerin içerisine, çocuk sayısı kadar, duyguların kartlarını (daire-mutluluk, üçgen-üzüntü, kare-korku, dikdörtgen-şaşkınlık) yerleştirir. (EK-1)
- Uygulayıcı çocuklara *"Bugün size Tavşan Tavi'nin Ormandaki Yolculuğu adlı bir öykü anlatacağım ve bu öyküyü oyunlaştıracacağız. Bunun için her biriniz Tavşan Tavi olacaksınız."* der ve çocuklara tavşan maskesi dağıtır. (EK-2)
- Ardından *"Öykünün oyunlaşması için Tavşan Tavi'nin karşılaştığı durumlarda sizin hangi duyguyu hissedeceğinizi söylemeniz önemli."* diyerek çocuklara açıklama yapar.
- Ardından uygulayıcı *"Tavşan Tavi'nin Ormandaki Yolculuğu"* adlı hikâyeyi anlatmaya başlar. Hikâyeyi anlatılırken EK-3 Hikâyeyi Kartları görsellerini uygun sırayla çocuklara gösterir.

"Tavşan Tavi uzun zamandır hasta olduğu için evdedir ve arkadaşları ile oynayamamaktadır. Evde kaldığı bu sürede kendisine en iyi gelen şey kitap okumaktır. Ama arkadaşları ile dışarıda oyun oynamayı da çok özlemiştir. Artık Tavi iyileşmiştir fakat evde olmaktan canı çok sıkılmıştır."

- Uygulayıcı öykünün anlatımını durdurur. *"Sizce Tavi hangi duyguyu hissediyor olabilir?"* diye sorarak çocukların görüşlerini alır.
- Ardından uygulayıcı *"Siz bu durumda olsanız ne hissedersiniz?"* diye sorar.
- Çocuklar hissettiği duyguya ait şeklin içine zıplar ve o duygunun kartını gösterir. Hangi duyguyu hissettiğine ilişkin sorunun cevaplarını söylerler.

- Ardından tüm çocuklardan evde canları sıkıldığında neler yaptıklarına ilişkin görüşler alınır.
- Alınan görüşlerden sonra uygulayıcı öyküye devam eder.

“Tavi annesinden izin alarak biraz dışarıda dolaşmak ve varsa arkadaşları ile oynamak için dışarıya çıkmaya karar verir. Tam kapıdan dışarı çıktığı anda, kapının önünde üzerinde adının yazdığı bir hediye paketi görür.”

- “Sizce Tavi hediye paketini gördüğünde ne hissediyor olabilir?” diye sorarak çocukların görüşlerini alır.
- Ardından uygulayıcı “Sen evden çıktığında kapının önünde hediye paketi görsen ne hissedersin?” diye sorar.
- Her çocuk hissettiği duyguya ait şeklin içine zıplayarak o duygunun kartını gösterir. Hangi duyguyu hissettiğini söyler.
- Alınan görüşlerden sonra uygulayıcı *“Bakalım Tavi hediye paketini gördüğünde ne yapacak? Hadi okumaya devam edelim.”* der ve öyküye devam eder.

“Tavi, paketi açar ve içinde bir harita bulur. Haritanın görselinde evinden başlayarak ilerleyen bir yol görür ve yolun sonunda da bir hediye paketi resmi vardır. Haritanın altında bir not bulunmaktadır. Tavi okuma bilmediği ve notun içinde yazılanları merak ettiği için annesine koşar.”

- Uygulayıcı öykünün anlatımını durdurur.
- “Sizce Tavi hangi duyguyu hissediyor olabilir?” diye sorarak çocukların görüşlerini alır.
- Ardından uygulayıcı: *“Sen böyle bir not bulsan ne hissedersin?”* diye sorar.
- Her bir çocuk hissettiği duyguya ait şeklin içerisine zıplayarak ve o duygunun kartını göstererek hangi duyguyu hissettiğine ilişkin sorunun cevaplarını söyler.
- Alınan görüşlerden sonra uygulayıcı öyküye devam eder.

“Tavşan Tavi annesine paketi gösterir. İçinden çıkan notu annesinin okumasını ister. Notta ‘Eğer haritadaki yolu takip edersen çok mutlu olacağın bir sürprizle karşılaşacaksın arkadaşım. Sevgilerle... En iyi arkadaşların.’ yazmaktadır. Tavi annesinden izin alarak yola koyulur ve haritayı takip ederek ormanda yürümeye başlar. Tavi haritayı takip ederek ilerlerken birden karşısına en sevdiği arkadaşı Sincap Savi çıkar.”

- Uygulayıcı öykünün anlatımını durdurur, hediye paketini çocukların önüne yerleştirir.
- “Sizce Tavi hangi duyguyu hissediyor olabilir?” diye sorarak çocukların görüşlerini alır.
- Ardından uygulayıcı *“Böyle bir durumda sen olsan ve karşısına en sevdiğin arkadaşın çıkırsa ne hissedersin?”* diye sorar.
- Her çocuk hissettiği duyguya ait şeklin içine zıplayarak o duygunun kartını gösterir. Hangi duyguyu hissettiğini söyler.
- Alınan görüşlerden sonra uygulayıcı *“Bakalım Tavşan Tavi, arkadaşı Sincap Savi ile karşılaştığında ne yapacak? Hadi okumaya devam edelim.”* der ve öyküye devam eder.

“Sincap Savi, Tavşan Tavi’ye: ‘Hey! Arkadaşım merhaba! Seni iyi gördüğüme çok sevindim. Seni çok özlemiştik. Çok doğru yoldasın. İstersen haritayı birlikte takip edebiliriz.’ dedi ve bu durumdan çok mutlu olan Tavi, Savi’nin teklifini memnuniyetle karşıladı. Birlikte yürümeye devam ettiler. Haritanın gösterdiği yolda ilerlerken birden karşılıklarına yolu kapatarak geçmelerini engelleyen kırık bir dal parçası çıkmıştır.”

- Uygulayıcı, öykünün anlatımını durdurur.
- “Sizce Tavi bu engel durumunda hangi duyguyu hissediyor olabilir?” diye sorarak çocukların görüşlerini alır.

- Ardından uygulayıcı, çocuklara “Siz böyle bir engelle karşılaştığınız ne hissedersiniz?” diye sorar.
- Her çocuk hissettiği duyguya ait şeklin içine zıplayarak o duygunun kartını gösterir. Hangi duyguyu hissettiğini söyler.
- Alınan görüşlerden sonra uygulayıcı öyküye devam eder.

“Tavşan Tavi ve Sincap Savi, kırılmış ağaç dalını bulduğu yerden birlikte tutup çekerek kenara aldılar ve bu engelden kurtuldular. Tavi o an tek başına olsaydı belki de bu engelden kurtulabilmesi çok zor olacaktı. Fakat arkadaşı ile olunca bu engelden kurtulması daha kolay olmuştu. Tekrar yola devam ettiklerinde hahitada belirtilen hediye paketinin yanına gelmişlerdi. Tavşan Tavi hediye paketini açtı, paketin içinden bir top çıktı. Arkadaşları nasıl da bilmişti Tavi’nin top sevdiğini. O sırada tüm arkadaşları Tavi’ye ‘Hoş geldiin Taviii!’ dediler ve Tavi çok mutlu oldu. Sonra hep birlikte top oynamaya başladılar.”

- Uygulayıcı, öykünün anlatımını durdurur ve eline bir top alır.
- Uygulayıcı elindeki topun duygu topu olduğunu açıklar.
- Duygu topunu eline alan çocuk “Beni en çok.....mutlu eder.” diyerek kendisini en mutlu eden şeyin ne olduğunu söyler.
- Ardından topu başka bir arkadaşına atar ve o da aynı şekilde kendisini en mutlu eden şeyi “Beni en çok.....mutlu eder.” şeklinde söyler.
- Uygulayıcı ve tüm çocuklar duygularını ifade eder.
- Alınan görüşlerden sonra çocuklar mutluluk kartını takarlar.
- Ardından çocuklar top gibi zıplayıp dans ettikten sonra oyun sonlandırılır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Öyküdeki yolu açmak için siz neler yapardınız?
- Senin en çok sevdiğin oyun hangisi?
- Tavşan Tavi evde olduğu zamanlarda neler yapmıştır? Sen aynı durumda olsan neler yapardın?
- Bu oyunda seni en çok ne mutlu etti?
- Çocuklar boya kalemlerini kullanarak öyküde en çok sevdiği anı resimler.

ÖNERİLER

- 60–72 ay grubu çocuklar için duygu ifadeleri artırılabilir, 36-48 ay için azaltılabilir.
- İmkânlar çerçevesinde orman ortamı oluşturulabilir. Öykü canlandırma yoluyla anlatılarak süreç uygulanabilir.
- Materyallerin temin edilemediği durumlarda duygu kartları yerine A4 kâğıtlarına duygu ifadeleri çizilerek uygulama yapılabilir.

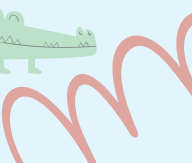
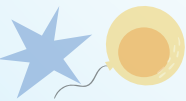
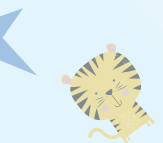


EK-1 : DUYGU KARTLARI

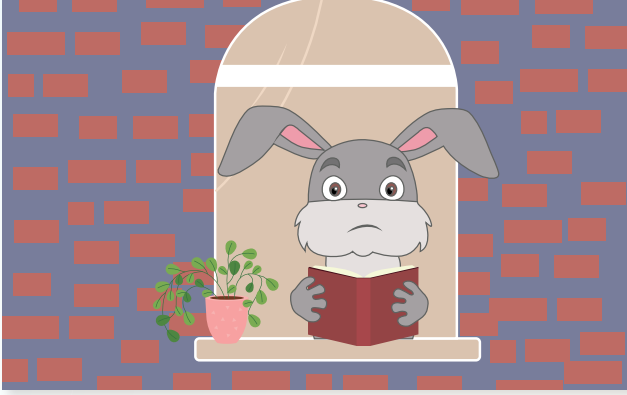




EK-2 : TAVŞAN MASKESİ



EK-3 : HİKÂYE KARTLARI



OYUN NO

8

OYUN ADI

BİZİM HİKÂYEMİZ

YAŞ GRUBU

5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Başladığı işi sürdürme çabası gösterir.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- “Kim, ne, ne zaman, nerede, neden, nasıl” gibi soruları yanıtlar.
- Bir olaydan sonra ne olabileceğini tahmin eder.
- Kısa, basit öykülerle ilgili soruları yanıtlar.
- Duyularını sözel olarak ifade eder.
- Başkalarının duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Grup oyunlarına katılır.

MATERYALLER

- 1 adet kavanoz/kutu (cam, plastik, karton vb.), EK-1: Duygu Kartları, ip, çocuk sayısı kadar mandal

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı çocuklarla “Çember Şarkısını” söyleyerek hikâye çemberini (tüm grubun çember şeklinde oturmasıyla) oluşturur.

ÇEMBER ŞARKISI

Elleri ellerle tutarak

(Eller tutuşularak çember şeklinde yürünür.)

Çemberde birlikte dolaşalım.

Sevgiyi sevgiye katarak

Hikâyemizi beraber oluşturalım.

- Aynı şarkı iki kez söylenir ve şarkının bitiminde herkes bulunduğu yere oturarak hikâye çemberi oluşturulur.
- Uygulayıcı, bu çemberin tam ortasına bir kavanoz/kutu bırakır ve çocuklarla bu kavanoz/kutu ile içindekiler hakkında kısa bir sohbet eder: “Kavanozda/kutuda neler görüyorsunuz? Siz en sık hangi duyguyu yaşıyorsunuz? Neden? Sizce bu duygu kartları ile neler yapabiliriz?” gibi sorular sorar.
- Ardından uygulayıcı, çocuklara kavanoz/kutu içinde bulunan daire şeklinde hazırlanmış (mutlu, üzgün, korkmuş, şaşkın, kızgın) duygu ifadelerinden oluşan kartları teker teker göstererek tanıtır.
- Uygulayıcı çocuklara “Elimde bulunan kavanozda/kutuda duygularımız var. Sizlerle bir hikâye yolculuğuna çıkacağız. Ama yolculuk nereye olacak? Bu yolculukta nelerle karşılaşacağız? Karşılaştığımız durumlarda ne hissedeceğiz? Bu yolculuğumuz nerede son bulacak? İşte tüm bunların yanıtlarını sizin hayal gücünüz belirleyecek.” der.

- Uygulayıcı, kısa bir hikâye anlatımı gerçekleştirmek üzere: “Haydi bakalım hikâye yolculuğuna çıkmaya hazır mıyız?” diyerek hikâyeyi anlatmaya başlar.

“Bir zamanlar rengârenk, ışıl ışıl tüyleri olan, konuşunca dinleyenleri kendine hayran bırakan güzel bir papağan yaşarmış. Bu güzel mi güzel papağının adı da Çançan’mış. Görenlerin ‘Ne kadar güzel bir papağan!’ diyerek hayranlıkla baktığı Çançan, evinde onunla ilgilenen, onunla sohbet eden ve onun ihtiyaçlarını karşılayan minik dostu Erva ile yaşarmış. Erva her gün Çançan ile eğlenceli vakit geçirir, onun yemeğini, suyunu ve tüm ihtiyaçlarını karşılamış. Erva günlerden bir gün minik dostu Çançan’ın yemeğini vermek için yaşadığı kafesin kapısını açmış. Tam yemeğini vereceği sırada annesi Erva’ya seslenmiş. Annesinin sesi o kadar uzaktan geliyormuş ki annesinin ne dediğini anlamak için Erva kafesin yanından bir anda uzaklaşmış. Minik dostunun aniden yanından ayrıldığını gören Çançan, onu merak ederek birden kafesten dışarı çıkmış ve evin açık olan penceresinden dışarı doğru uçuvermiş.”

- Uygulayıcı bu bölümde hikâyenin anlatımını durdurur.
- Ardından uygulayıcı, sağındaki çocuktan başlayarak çocuğun hikayeyi devam ettirmesi için rehberlik eder.
- Çocuklar sırayla hikâye çemberinin ortasında bulunan kavanozun/kutunun yanına gelir ve kavanozun/kutunun içine bakmadan rastgele bir duygu kartı seçer.
- Duygu kartını seçen çocuk, arkadaşlarına bu kartı göstererek kendisine hangi duygunun geldiğini açıklar.
- Çocuk elindeki duygu kartını kullanarak uygulayıcının hikâyeyi bıraktığı yerden uygun şekilde bir ya da birkaç cümle ile devam ettirir.

Örneğin korku duygu kartı geldiğinde çocuk sıradaki cümleyi “Erva Çançan’ı göremeyince çok korkmuş.” gibi korku ifadeleriyle tamamlar.

- Çocuklar hikâyeyi devam ettirmekte ya da ifade etmekte zorlandıklarında uygulayıcı, çocuklara destek vermek amacıyla elindeki duygu ifadesine uygun olarak “Sence neden mutlu, üzgün, korkmuş vb. olabilir? Onu mutlu, üzgün vb. yapan şey ne olabilir?” gibi sorular sorar.
- Hikâyeyi devam ettiren çocuk anlatımı bitince elindeki duygu kartını ortamda daha önceden hazırlanmış olan ipe mandal yardımıyla asar ve yerine oturur.

(İp ve mandal yoksa ortamda belirlenen alana bant ile yapıştırılabilir ya da bu duygu kartı hikâye çemberinin ortasında yere konularak sergilenebilir.)

- 1. çocuğun hikâyeyi devam ettirmesinin ardından yanında oturan diğer arkadaşı, kavanozun/kutunun yanına gelir ve aynı süreci o da gerçekleştirir.
- Anlatımı bitiren çocuk elindeki duygu kartını arkadaşının astığı/bıraktığı yerin devamına asar/bırakır ve yerine oturur.
- Çemberdeki tüm çocukların anlatımı bu şekilde gerçekleştikten sonra sıra tekrar uygulayıcıya gelir.
- Uygulayıcı; eline duygu kartlarından “mutluluğu” ifade edeni alır, ipteki en son kısma asarak “Evet, çocuklar sizce hikâyemizin sonunda ne olmalı ki hikâye yolculuğumuz mutlu bir şekilde tamamlansın?” der.
- Tüm çocuklardan yine sırayla hikâyeyi mutlu bir şekilde bitirmeye yönelik bitiş cümleleri alınır.
- Bitiş cümleleri tamamlanınca uygulayıcı, çocuklara: “Çocuklar hepinizin mutluluk içeren cümleleriyle hikâye yolculuğumuz mutlu bir şekilde sonlandı.” der.
- Uygulayıcı asılı olan duygu kartlarının yanına gider ve “Hikâyemizdeki Çançan’ın hangi duyguları yaşadığına hep birlikte bakalım.” diyerek yaşanan duyguları sırasıyla çocuklara sorar.

- Ardından uygulayıcı *“Haydi şimdi de hikâyemize bir başlık bulalım.”* diyerek herkesten başlık önerileri alır.
- Uygulayıcı herkesin önerdiği başlığın bu hikâyeye verilebileceğini ifade eder. Bunun dışında uygulayıcı bir de *“ortak başlık”* belirleyebileceklerini söyler.
- Bunun için uygulayıcı çocukların en çok söylediği başlık önerilerinden birkaç tanesini belirleyerek çocuklara oylama yaptırır.
- Çocuklarla el kaldırma yöntemiyle *“ortak başlık”* oylanır.
- En çok oy alan başlık, hikâyenin *“ortak başlığı”* olarak kabul edilir ve süreç tamamlanır.

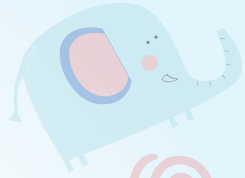
DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

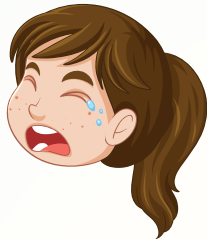
- Sana hangi duygu kartı geldi? Hangi duygu kartının sana gelmesini isterdin? Neden?
- Hikâyede sırasıyla hangi duygular yaşandı?
- Hikâyeyi mutlu olarak tamamlamak sana ne hissettirdi?
- Senin beslediğin bir hayvan var mı?
- Birlikte şarkıyı yeniden söyleyelim mi?

ÖNERİLER

- Çocukların gelişim düzeyine uygun olarak hikâyedeki duygular (endişe, tiksinti gibi) artırılabilir ve hikâyeye oluşturma tek cümle ile sınırlı tutularak etkinlik, iki veya üç tur daha devam ettirilebilir.



EK-1 : DUYGU KARTLARI



OYUN NO

9

OYUN ADI

UÇAN HALI

YAŞ GRUBU

3-4 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Duygularını jest ve mimiklerle ifade eder.
- Olumsuz duygu, olay veya durumlar karşısında duygularını olumlu/güvenli şekilde gösterir.
- Yaşadığı kaygının ve stresin nedenini açıklar.
- Başladığı işi sürdürme çabası gösterir.
- Aldığı sorumluluğu yerine getirir.
- Amaçları doğrultusunda davranır.
- Sosyal ve sembolik oyun oynar.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.
- Tehlike yaratacak durumlardan kaçınır.

MATERYALLER

- Örtü için yaklaşık bir metrekairelik kumaş, hoparlör, hava (rüzgâr, fırtına, yağmur) olaylarını ifade eden sesler.

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı elinde yaklaşık 1 metrekairelik bir örtü ile ortama girer.
- Elindeki örtüyü yere seren uygulayıcı çocuklara *"Bu yere serdiğim nedir? Sizce bununla ne yapabiliriz?"* gibi sorular sorar ve çocuklardan aldığı yanıtlardan sonra *"Bu benim uçan halim."* der.
- Uygulayıcı, çocuklara hayal güçlerini harekete geçirebilmeleri için *"Sizce ben uçan halımla nerelere gidebilirim? Uçan halım ile neler yapabilirim?"* gibi sorular sorar.
- Aldığı cevaplardan sonra uygulayıcı, çocuklara da kendi uçan halılarını oluşturmaları için çevrelerinde bulunan bir eşyayı (kıyafet, mont, ceket vb.) almalarını ve bunun üzerine oturmalarını söyler.
- Uygulayıcı kendisi de getirdiği örtünün üstüne oturarak *"Ben de kendi uçan halıma bindim. Şimdi herkes uçan halılarına bindiyse ve hazırsa hep birlikte uçalım mı?"* diyerek çocukların cevabı alınır ve drama çalışması başlar.
- Uygulayıcı:
- Uygulayıcı *"Şimdi havalanıyoruz. Önce bir araba yüksekliği kadar yükselmeye başladık. Şimdi bir kamyon kadar yükseldik. Eveet! Yükselmeye devam ediyoruz. Şimdi de bir dağ kadar yükseldik çocuklaar!"* der.

(Anlatım gerçekleşirken bir yandan da örtünün üstünde denge hareketi yaparmış gibi hareketler sergilenir.)

- *"Şu an kendinizi nasıl hissediyorsunuz? Biraz daha havalanmaya ne dersiniz çocuklar?"* sorusu sorularak onların duyguları alınır ve aynı zamanda da uçuyormuş gibi hareketlere devam edilir.
- Ardından *"Haydi bakalım, artık gökyüzüne doğru süzülme vaktii!"* denir.

(Geriye doğru yatarmış gibi yapılarak gökyüzüne yükselme hareketi yapılır.)

- Çocuklara *“Uuuuuuu çok yükseldiik! Neler görüyorsunuz?”* sorusu sorulur.

(Gözetleme hareketi yapılır. Ayrıca sağa, sola, aşağı doğru bakma hareketi yapılır. Çocuklarla kısa bir sohbet edilir. Uygulayıcı sohbeti başlatmak için *“Bakın şuraya! Ben küçük bir gölet gördüm şu an. İnsanlar ne kadar da küçücük görünüyor! Siz ne görüyorsunuz?”* gibi cümleler kurulur.)

- *“Haydi! Biraz hızlanalım!”* denir.

(Hızlanma hareketi yapılır.)

- Ardından *“Eyvah bir kuş sürüsü! Dikkat çarpmayalım!”*

(Çarpmadan kurtulmak için sağa sola eğilme hareketi yapılır.)

- *“Çarpmamak için nasıl hamleler yapmalıyız?”* sorusu sorulur.

(Alınan cevaplara uygun hareketler yapılabilir.)

- Gelen önerilere *“Ohhh! Çarpmadan geçebildik. Güzel öneriydi, teşekkürler.”* şeklinde dönüt verilebilir.

- *“Duyularını paylaşmak isteyen var mı?”* sorusu sorulur. Bir taraftan da uçuş hareketine devam edilir. Duyularını paylaşan çocuklardan sonra uygulayıcı anlatmaya devam eder.

(Uygulayıcı drama içinde hava olaylarının başladığını göstermek için sesli hava olayları efektlerini kullanır. Bu bölümde rüzgâr sesi açılır.)

- *“Aaa! Biraz rüzgâr çıktı. Uçuş halimi kontrol etmekte zorlanıyorum. Herkes uçuş halisine sıkı tutun-sun! Rüzgâr hızlanıyoor! Dikkat ediiin! Sıkı tutunuun!”* yönergeler verilir ve uygun hareketler yapılır.

- *“Çocuklar, kendimizi bu fırtınadan nasıl koruyabiliriz? Önerisi olan var mı?”* soruları sorularak çocuklardan önerileri alınır. Bu bölümde yağmur sesi açılarak uygulamaya devam edilir.

- *“Evet rüzgâr biraz yavaşladı ama o da nee! Yağmur mu başladı? Yağmur çok hızlandı! Yağmurun hızından önümü göremiyoruuum! Önümü görebilen var mı? Herkes çok dikkatli olsun!”* denir.

- *“Çocuklar bu yağmurdan kurtulabilmek için ne yapmalıyız? Fikri olan var mı?”* sorusu sorulur ve çocukların düşünceleri alınır. Buna uygun hareketler yapılır.

- Gelen fikirlere *“Çok iyi fikirdi. Artık fırtınadan sorunsuz şekilde kurtulabildik.”* şeklinde dönüt verilebilir.

- *“Bakın ne güzel güneş açtı! Artık uçuş halimi çok rahat kullanabiliyorum! Sizlerde durum nasıl çocuklar?”* sorusu sorulur ve çocukların düşünceleri alınır. Aynı zamanda uçuş hareketi yapılır.

- Uygulayıcı çocuklara *“Ne dersiniz, artık geri dönelim mi?”* sorusunu yöneltir. Eğer çocuklar süreci devam ettirmek isterlerse bir süre daha farklı yönergelerle uçuş hareketi yapılarak dramaya devam edilir.

- Etkinliğin sonuna doğru *“Artık çok geç oluyor, dönüş vakti geldi.”* denir ve uçuş halıda dönüş hareketi yapılarak sürece devam edilir.

- *“Evet inişimize başlayalım. Yavaşça alçalıyoruz. Aman dikkat! Yere hızlı inmemek gerekli! Evet, biraz daha alçalmaya devam edelim. Evlere sakın çarpmayın! Veeeeee duruyoruuz! Sonunda geldik.”* şeklindeki yönergelerle uygun hareketler yapılarak halıdan kalkılır.

- Uygulayıcı, çocuklara *“Nasıldı çocuklar yolculuğumuz? Neler hissettiniz? İniş yaparken duyularınız nelerdi?”* gibi sorular yöneltir ve cevaplar alındıktan sonra etkinlik sonlandırılır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Uçuşa başlamadan önce nasıl hissediyordun?
- Uçarken neler hissettin?
- En çok ne zaman mutlu oldun/korktun/heyecanlandın?
- Hangi hava olayları ile karşılaştın ve neler hissettin?

ÖNERİLER

- Bu oyun, büyük bir örtü temin edilerek çocuklarla tek bir uçan halıda yolculuk yapılarak da oynanabilir. Ardından örtü katlanarak ve alan daraltılarak oyun tekrarlanabilir.
- Oyunda örtü yerine kâğıt, gazete kullanılabilir ya da yere çizim yapılabilir.
- Süreç sonunda çocuklara A4 kâğıtları verilerek çocuklardan kendi uçan halılarını çizmeleri istenebilir. Çalışmasını bitiren çocuk, arkadaşlarına bu çalışmasını sunarak uçan halı ile nerelere ya da kimlerin yanına gitmek istediğini açıklayabilir.

OYUN NO 10

OYUN ADI DUYGU KULESİ

YAŞ GRUBU 4-5 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Başkalarının duygusal ifadelerini fark eder.
- Başkalarının duygu durumlarına uygun tepkiler verir.
- Yetişkin denetiminde kurallara uyar.
- Başkalarına yardım etmeye isteklidir.
- Olumsuz duygu, olay veya durumlar karşısında duygularını olumlu/güvenli şekilde gösterir.
- Zorlu bir durumu çözmek veya bu durumla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.
- Gerekli olduğu durumlarda liderliği üstlenir.
- Tehlike yaratacak durumlardan kaçınır.

MATERYALLER

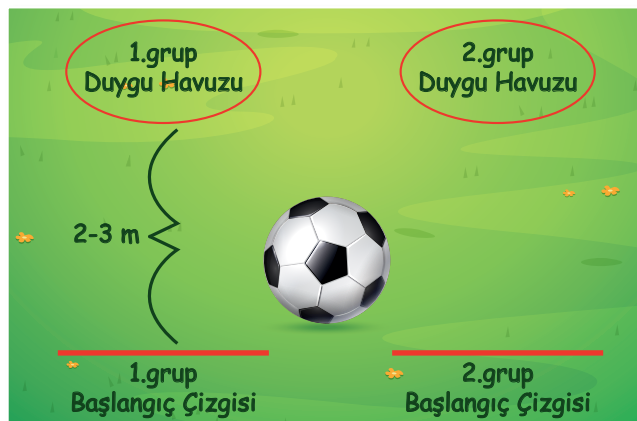
- Top, Doğadan toplanan çubuk,dal, yassı taş vb.

OYUN SÜRECİ

- Bu oyun çocuklarla doğada/bahçede yani zemini toprak olan bir alanda oynanır.
- Çocuklar iki grup olur.
- Çocuklar doğada yer alan çubuk, dal, tahta vb. materyalleri toplar.
- Ardından gruplar ellerindeki çubuk vb. materyali kullanarak uygulayıcının gösterdiği yeri kazar ve duygu havuzunu oluşturur.
- Duygu havuzunun karşısına başlangıç çizgileri çizilir.

(Bu duygu havuzunun yaklaşık bir karış genişliğinde ve derinliğinde olması yeterlidir.)

(Aşağıda yer alan örnek görseldeki gibi bir oyun alanı oluşturulur.)



- (Çizgi ile duygu havuzu arası 2-3 metre mesafede olmalıdır.)
- Daha sonra çocuklar bu duygu havuzlarının içlerine sığabilecek ve üst üste dizilebilecek şekilde beş adet yassı taş bulurlar.

(Yassı taş bulunamama ihtimaline karşı, uygulayıcı buna uygun taşları önceden ortama getirebilir.)

- Gruplar taşları getirir ve kendi başlangıç çizgilerine bırakırlar.
- Uygulayıcı, çocuklarla taşların (rengi, şekli, boyutu) ve havuzun özellikleri hakkında sohbet eder.
- Ardından her çocuk, getirdiği yassı taşın üstüne pastel/keçeli/parmak boya kullanarak istediği bir duygu ifadesini çizerek duygu taşını oluşturur.
- Her çocuk, kendi çizdiği duygunun nedenlerini açıklar.
- Ardından her iki grup, başlangıç çizgisinde bekler.
- Uygulayıcı; çocuklara ilk olarak duygu taşlarını taşlarındaki duygunun jest, mimik ve sözlü ifadesi ile duygu havuzuna sırayla atacıklarını açıklar.
- Ardından duygular kulesini oluşturacaklarını ifade eder.
- Uygulayıcının “1, 2, 3 Başla!” komutuyla başlangıç çizgisinin arkasında duran çocuklar, ellerine aldıkları duygu taşını eğilerek ve sırayla karşılarında duran duygu havuzunun içine atarlar.
- Taşı havuzun içine atamayan çocuk, bulunduğu yerden taşı alarak tekrar başlangıç çizgisinden atar.
- Taş, havuzun içine girene kadar sıra diğer çocuğa geçmez.
- Tüm duygu taşlarını duygu havuzunun içine ilk toplayan grup, beklemeden havuzun yanına gider.
- Grup birlikte havuzun içinden taşları çıkarır ve duygu havuzunun yanında üst üste dizerek “Duygu Kulesi” ni oluşturur.
- İlk olarak “Duygu Kulesi” ni oluşturan grup diğer grubun başlangıç noktasına geçer.
- Başlangıç noktasına geçen grup yanlarında bulunan top ile karşı grubu top ile vurmaya çalışır.

(Burada amaç karşı grubun “Duygu Kulesi”ni yapmalarını engellemektir.)

- Top değen çocuk “Duygu Kulesi”ni yapmaktan çekilir.
- Diğer çocuklar ise duygu taşlarını üst üste dizmeye devam ederler.
- Gruptaki tüm çocuklar top ile vurulmadan “Duygu Kulesi”ni yapmayı başarırsa oyun sonlanır.
- “Duygu Kulesi”ni oluşturamadan tüm çocuklara top değerse uygulayıcı aşağıda yer alan hareket yönergelerinden birini seçerek çocuklara okur.
- Bu gruptaki çocuklar kendi taşlarındaki duygu ifadeleri ile okunan yönergeyi uygular.

(Örneğin çocuğun duygu taşında mutluluk ifadesi çizilmiş ise ona çıkan kâğıttaki duyguyu çocuğun ifade edebilmesi için “Tavşan gibi zıpla!” komutu verilebilir.)

Hareket Yönergeleri:

- ✓ *Tavşan gibi zıpla!*
- ✓ *Çita gibi koş!*
- ✓ *Ördek gibi yürü!*
- ✓ *Kelebek gibi kanat çırp!*
- ✓ *Yengeç gibi yan yan yürü!*

(Bu hareketler her grubun kendi başlangıç noktasından başlaması ve çukurlarının etrafından dolaşarak yine başlangıç noktasına gelmesiyle sonlanır.)

Tüm çocukların hareketleri yapmasının ardından oyun sonlandırılır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Taşları toplarken taşın hangi özelliklerine dikkat ettin? Neden?
- Taşına hangi duyguyu çizdin? Neden?
- Duygu taşlarını duygu havuzuna atarken neler hissettin?
- Elindeki taş ilk seferinde duygu havuzuna girdiğinde/girmediğinde neler hissettin? Neden?
- Oyunun en çok hangi bölümünde heyecanlandın? Neden?
- Diğer grup sizi topla vurmaya çalışırken neler hissettin?
- Arkadaşların topla vurulup "Duygu Kulesi"ni yapmaktan çekilmek zorunda kaldığında neler hissettin?

ÖNERİLER

- Bu oyunda çocuk sayısı dikkate alınarak taş sayısı eklenip çıkarılabilir.
- Çocukların yaş ve gelişim düzeylerine göre başlangıç çizgisi ile havuz arasındaki mesafe artırılıp azaltılabilir.
- Bu oyun sınıf içinde taş yerine oyun blokları, havuz yerine plastik kaplar kullanılarak da oynanabilir.
- Uygulayıcı, dikkat edilecek noktalar kısmında belirtilen örnek açıklamalar çerçevesinde 3 yaş grubu çocukların gelişim düzeyine uygun düzenlemeler yapabilir.

OYUN NO

11

OYUN ADI

DUYGU TERAZİM (Bireysel Oyun)

YAŞ GRUBU

3-4 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

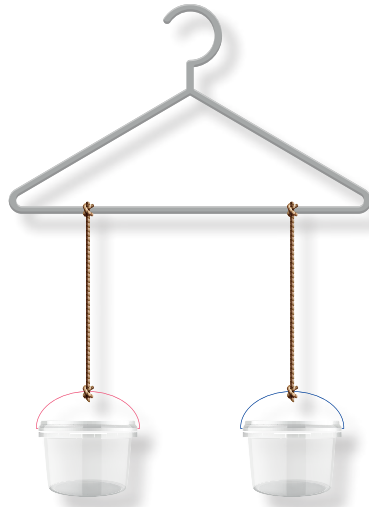
- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Başkalarının duygusal ifadelerini fark eder.
- Başkalarının duygu durumlarına uygun tepkiler verir.
- Amaçları doğrultusunda davranır.
- Hareket içeren oyun oynar.
- Oyunda duygularını sembolize eder.

MATERYALLER

- Artık materyallerden hazırlanmış (Bir askı kullanılarak iki ucundan ip sarkmış ve ipin altında eşit boyut ve ağırlıkta kullanılan plastik kaplar ile hazırlanmalı.) terazi , yaklaşık 1 metre uzunluğunda (askı şeklindeki teraziye asabilmek için) kalın bir sopa, 5 adet farklı renkte zarf, EK-1: Durum Görsel Kartları (zarfın içerisine girebilecek A4, fotoğraf kâğıdı vb. kalitede bir kâğıda basılmış görseller), 5 adet mavi şişe kapağı, 1 adet A3 boyutunda bir kâğıda hazırlanmış veya tahtaya çizilmiş bir Duygu Tablosu.



OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı elinde artık materyallerden oluşturduğu terazi şeklinde hazırlanmış materyal ile ortama girer.
- Terazeye asılı kabın bir tarafında mutlu duygu ifadesi, diğer tarafında ise üzgün duygu ifadesi yer alır.
- Uygulayıcı, bu teraziye iki masa arasında yaklaşık 1 metrelik kalın bir çubuk yardımıyla oyunun bitiş alanına asar.



Örnek Materyal Görseli

- Ardından uygulayıcı, çocuğa oyun ortamını ve oyun sürecini anlatır.
 - Oyun ortamında bir başlama noktası bir de bitiş noktası bulunur.
- (Başlama ve bitiş noktaları ortamın genişliğine göre 5–6 metre uzaklıkta bulunabilir.)
- Bu başlama noktası olarak belirlenen duvarda önceden hazırlanmış, 5 adet farklı renkte zarf asılı bulunur.
 - Bu zarflardan birini açarak oyun sürecine başlar.
 - Her zarfın içinden bir adet görsel kart çıkmaktadır.
- ✓ 1. Görsel: Güneşli bir günde arkadaşları ile piknik yapan ve uçurtma uçuran bir çocukların olduğu görsel
 - ✓ 2. Görsel: Dondurmasını yere düşürmüş bir çocuğun görseli
 - ✓ 3. Görsel: Bir çocuğun arkadaşları ile oynarken ailesinin çağırması ile ortamdaki ayrılmak zorunda kaldığını ifade eden görsel
 - ✓ 4. Görsel: Okulda kutlama yapan çocukların olduğu görsel
 - ✓ 5. Görsel: Ailesi ile yemek yiyen çocukların olduğu görsel

		
1. GÖRSEL		
2. GÖRSEL		
3. GÖRSEL		
4. GÖRSEL		
5. GÖRSEL		

Örnek Duygu Tablosu Görseli

- Ardından çocuk oyunun bitiş bölümünde bulunan masanın üzerinden duyguların temsili olan bir mavi şişe kapağı alır.
- Çocuk, bu kapağı görseldeki çocuğun duygusuna göre hissedilen duygu mutluluk ise terazinin mutlu tarafına; üzüntü ise üzgün tarafına bir adet kapak atar.
- Tüm zarfların açılmasıyla görsellerin duygu tablosunda uygun yere yapıştırılması ve bu görseldeki duygunun temsilindeki kapakların terazideki uygun kaba eklenmesi ile bu süreç tamamlanır.
- Ardından çocuğa “terazinin hangi kısmının (mutlu-üzgün) daha ağır olduğu, bu ağır olan kısmın duygusunun ne olduğu, bunun sebebinin neler olabileceği ile ilgili” sorular sorulur.
- Çocuktan alınan yanıtlardan sonra görseller hakkında aşağıdaki sorular sorularak çocukla konuşulur: “Neden bu görseldeki çocuk kendini mutlu/üzgün hissetmiştir? Çocuğun üzgün hissettiği bu görselde ne/neler olsa kendisini mutlu hissederdi? Çocuğun mutlu olduğu bu görselde ne/neler olsa kendisini üzgün hissederdi? Sen de bu durumda olsan ne hissederdin?”
- Paylaşımın ardından oyun sonlandırılır.

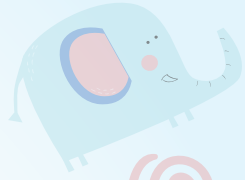
DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Görsellerin sonucunda duygu tablosunda en çok hangi duygu vardı? Bunun sebebi ne olabilir?
- Çocuğun kendisini üzgün hissettiği görselde mutlu olabilmesi için öneri sunmak sana ne hissettirdi?
- En çok hangi görseldeki çocuk olmak isterdin? Neden?
- Her bir çocuk A4 kâğıdına oyunda belirtilen duygular ile ilgili çizim yapar.

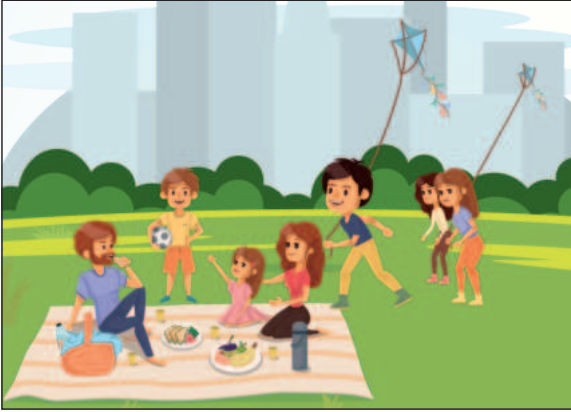
ÖNERİLER

- Uygulayıcı çocuklara bazı zorlu yaşam olayları sonucunda duygu terazisinin bazen üzgün bazen de mutlu kısımlarının ağır basabileceğini ve süreç içinde bu durumun değişebileceğine yönelik açıklamalarda bulunabilir.
- Terazinin üzgün tarafı daha ağır basarsa, çocuğun psikolojik iyi oluş süreci bakımından olumlu duygular geliştirebilmesi adına, çocukla alternatif öneriler hakkında konuşulur ve üzgün olma duygusu mutluluğa dönüştürülerek oyun mutlu bir şekilde sonlandırılabilir.
- Eğer birden fazla çocuğa uygulanacaksa bu oyun grup oyunlarına uyarlanabilir. Görsellerdeki duygunun kararı grubun ortak kararı ile belirlenerek süreç tamamlanabilir. Ardından alternatif çözüm önerileri yine grupça belirlenerek olumlu duyguların geliştirilmesine yönelik bir süreç uygulanabilir.

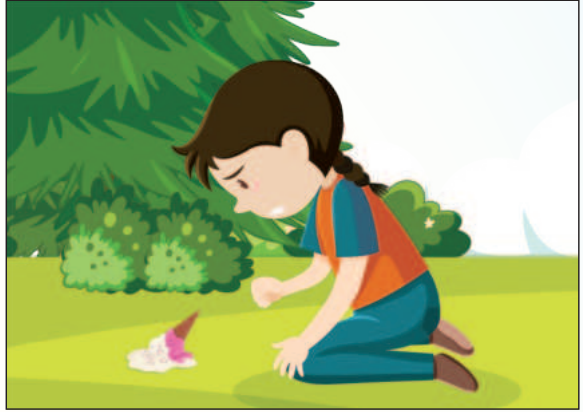


EK-1 : DURUM GÖRSEL KARTLARI

1.



2.



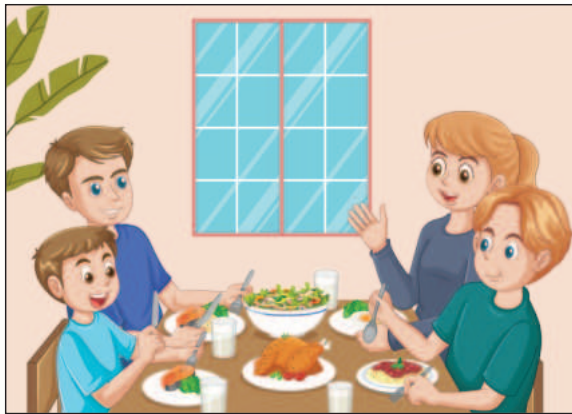
3.



4.



5.



OYUN NO

12

OYUN ADI

DUYGULAR VE MEVSİMLER

YAŞ GRUBU

6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını sözel olarak ifade eder.
- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Olumsuz olay ve durumlar karşısında duygularını uygun davranışlarla sergiler.
- Zorlu bir durumu çözmek veya bununla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.

MATERYALLER

- Çocuk sayısı kadar boş A4, kuru/pastel/keçeli vb. boya kalemleri, EK-1: Hava Durumu Kartları.

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı çocuklara “mevsim dansı” yapacaklarını söyler. Uygulayıcı çocuklara bir müzik açacağını ve müzik durduğunda en yakınındaki bir arkadaşına gidip en sevdiği mevsimin özelliklerini anlatmaları gerektiğini söyler.
- Çocuklar hareketli bir müzik eşliğinde dans eder. Şarkı durduğunda en yakınlarındaki arkadaşlarına gidip en sevdikleri mevsimi birbirlerine anlatırlar.
- Dansın ardından çocuklar çember olur ve çemberde herkes olduğu yere oturur.
- Çocuklarla hava durumunun nasıl olduğuna ilişkin sohbet edilir.
- Çocuklara farklı hava durumlarının (güneşli/yağmurlu/karlı/fırtınalı) olduğu kartlar gösterilir (EK-1). Uygulayıcı, çocuklara bu farklı hava durumlarında neler hissettiklerini sorar. Örneğin “Hava güneşli olduğu zaman nasıl hissedersin? Neden? Hava yağmurlu olduğu zaman nasıl hissedersin? Neden?” gibi sorular sorulabilir.
- Çocukların sorulara verdikleri cevaplar dinlenir.
- Paylaşımın ardından “Şimdi sizinle küçük bir kedinin ve onun en sevdiği mevsimin kısa öyküsünü okuyalım.” yönergesi verilir ve uygulayıcı, aşağıdaki kısa hikâyeyi okur.

Karamel oyun oynamayı seven küçük bir kedi idi. Her türlü oyunu severdi ama en çok evlerinin önünde ve arkadaşlarıyla oyun oynamayı severdi. Karamel; arkadaşlarıyla ilkbaharda dans etmeyi, yazın yakalamaca oynamayı, sonbaharda saklambaç oynamayı ve kışın kardan adam yapmayı severdi. Her mevsimi seviyordu çünkü mevsimler ona farklı farklı duygular hissettiriyordu. İlkbahar ve yaz mevsimlerinde oyun oynarken sanki içinde bir şeyler kıpırdar, kendisini heyecanlı ve mutlu hissedirdi. Sonbaharda ise ağaçların dökülen yaprakları ve yağın yağmurlar onu hüzünlendirirdi. Yağmur yağdığına hemen şemsiyesini açar ve duyguları hakkında düşünürdü. Kış geldiği zaman dışarı sessiz sakin olur, Karamel de kendini bu sessizlik ve sakinlik içinde çok huzurlu hissedirdi. Bazen Karamel'i olumsuz etkileyen duygular da oluyordu. Mesela arkadaşları onu oyunlarına dâhil etmediğinde kendini çok üzgün hissediyordu. Üzgün hissettiğinde derin bir nefes alarak bu nefesin onu istemediği duygulara karşı koruduğunu düşünüyordu. Bazen ise oyun oynarken en sevdiği bebeğini paylaşmak istemiyor; bebeğini başka bir çocuğun elinde görürse ona çok öfkeleniyordu. O zaman ilkbahar dansını hatırlayıp dans ediyor, dans ettikçe sakinleştiğini hissediyordu. Karamel bazı durumlarda ise kendini çok endişeli hissediyordu. Bu gibi zamanlarda, en sevdiği oyun hamuru ile oynamak, oyun hamurundan çeşitli şekiller yapmak ona çok yardımcı oluyordu.

- Bu kısa hikâye çocuklara okunduktan sonra hikâyenin sonunda “*Peki sizin de Karamel gibi üzgün, öfkeli ya da kaygılı hissettiğiniz oluyor mu?*” sorusu sorularak çocukların üzüntü, öfke, kıskançlık, korku gibi duygular üzerine konuşmaları teşvik edilir.
- Bu paylaşımın ardından “*Peki siz de Karamel gibi üzgün, öfkeli ve kaygılı hissettiğinizde sizi koruyan bir şemsiye yapmak ister misiniz?*” diye sorularak çocuklar sanat çalışmasına yönlendirilir.
- Bu, sanat çalışması için çocuklara A4 sayfası dağıtılır. Dağıtılan sayfaya çocuklar kendilerini üzen, kaygılandırıran, kızdıran ya da korkutan bir olay veya durum ile nasıl başa çıktıklarına dair (nefes alma, dans etme, resim çizme...) resim çizerler.
- Çocuklar çizimlerini tamamladıktan sonra, çizimleri hakkında onlarla sohbet edilir.
- Bu sohbet sırasında çocuklara “Sizi üzen, korkutan ya da sinirlendiren bir olay veya durum ile nasıl başa çıkıyorsunuz? Kendinizi iyi hissetmek için neler yaparsınız? Bu olay veya durumlar ile karşılaştığınızda neler yapıyorsunuz?” gibi sorular sorar ve cevaplarını dinler.
- Uygulayıcı, onları üzen, korkutan ya da sinirlendiren olay veya durumlar ile baş etmeleri için aşağıdaki yöntemleri de çocuklarla paylaşır:
 - ✓ Yavaş yavaş nefes alıp vermek
 - ✓ Birisiyle konuşmak,
 - ✓ Resim çizmek
 - ✓ 10’a kadar saymak
 - ✓ Şarkı söylemek
 - ✓ Yürüyüş yapmak
 - ✓ Oyun hamuru ile oynamak
 - ✓ Dans etmek

Oyunun sonunda tamamlanan resimler çocukların tercih ettikleri alanlarda sergilenir.

DEĞERLENDİRME

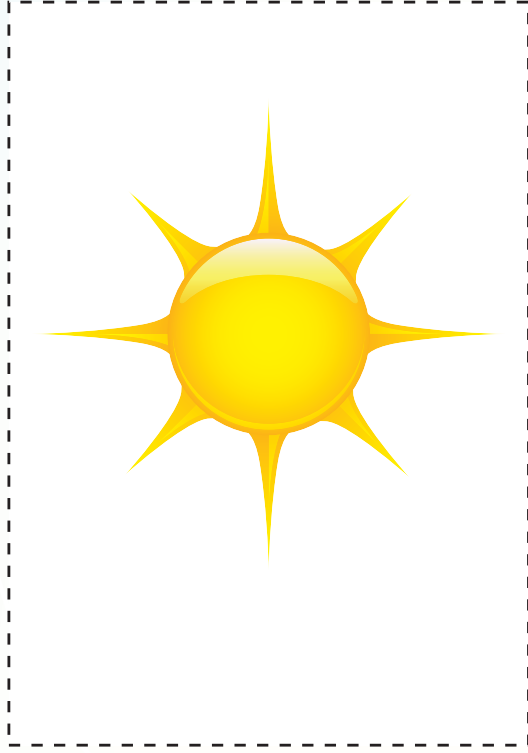
Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Oyunumuzdaki hikâyede Karamel üzgün, kaygılı, kızgın veya öfkeli hissettiğinde neler yapıyordu?
- Sizi üzen, korkutan ya da sinirlendiren olay veya durumlarda neler yaparsınız? Bu olay veya durumlarla nasıl baş edersiniz? Kendinizi rahatlamış hissetmek için neler yaparsınız?
- Üzgün, korkmuş ya da sinirlenmiş bir arkadaşınıza nasıl destek olursunuz?

ÖNERİLER

- Çocuklara dil ve sosyal-duygusal gelişim becerileri dikkate alınarak oyun içerisinde okunan hikâyeye ilişkin canlandırma yaptırılabilir.

EK-1 : HAVA DURUMU KARTLARI



OYUN NO

13

OYUN ADI

MIŞ GİBİ YAPMAK

YAŞ GRUBU

3-4-5 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını fark eder.
- Hareket içeren oyun oynar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya bununla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.
- Duygularını sözel olarak ifade eder.
- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.

MATERYALLER

- Çocuk sayısı kadar kâğıt, kuru/pastel/keçeli vb. boya kalemleri, 2 adet ritim çubuğu

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı, çocuklara “Mış Gibi Yapmak” adlı oyunu oynayacaklarını söyler.
- Uygulayıcı, çocuklara: “Çamurda yürüyorsunuz, sıcak kumda koşuyorsunuz, buz üzerinde yürüyorsunuz.” gibi yönergeler vererek “Mış Gibi Yapmak” oyununu başlatır.
- Oyun biraz oynandıktan sonra uygulayıcı, çocuklara “Mış Gibi Yapmak” oyununu biraz değiştireceğini söyler.
- Uygulayıcı elindeki tahta çubuklarla ritim tutar. Ritmin temposuna göre çocuklardan çamurda yürüyormuş gibi, sıcak kumda koşuyormuş gibi, buz üzerinde yürüyormuş gibi yapmalarını ister ve ayrıca “Korkmuş gibi, kızgın gibi, şaşırılmış gibi ve mutlu gibi yürüyün.” yönergelerini de vererek çocukların duygularını da ifade etmesine destek olur.
- Uygulayıcı, “Mış Gibi Yapmak” oyununu biraz daha değiştireceğini söyler.
- Uygulayıcı; çocukları sırayla kocaman bir balık yakalayan bir balıkçı gibi yürümeleri, dalgalı bir deniz gibi hareket etmeleri, denizde sallanan bir tekne gibi denizde öne doğru ilerlemeleri için yönlendirir.
- Uygulayıcı “Şimdi bizler tekne ile seyahat eden yolcularız.” yönergelerini vererek çocuklarla oyuna devam eder.
- Yolculuk sırasında teknenin motorunun bozulduğu açıklamasını yapan uygulayıcı, çocuklara “Peki, şimdi ne yapmamız gerekiyor? Acaba karaya tekrar nasıl dönebiliriz?” sorularını yönelterek her bir çocuğun görüşünü alır. Çocuklar, önerdikleri çözüm yollarından birini seçerek onu uygularlar.
- Çözüm sürecinin uygulanması ile biten “Mış Gibi Yapmak” oyununun ardından çocuklar, kendi çözüm önerilerini resmederler.
- Resim çizme süreci sonrasında çocuklar ile çizilen resimler üzerine konuşulur.
- Tamamlanan resimler istenen yerlerde sergilenir ve sergiye bir ad verilir.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- En çok hangi hareket sizi mutlu etti?
- Zor bir olay veya durum ile karşılaştığınızda neler hissedersiniz?
- Bir arkadaşınız zor bir olay veya durum ile karşılaştığında bu zor olay veya durumdan kurtulabilmesi için ona ne gibi öneriler verirdiniz?

ÖNERİLER

- Çocukların dikkat sürelerine göre canlandırma süreci uzatılabilir.

OYUN NO

14

OYUN ADI

GÜNLÜK RUTİNLER (Küçük Grup)

YAŞ GRUBU

5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını fark eder.
- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Yetişkin denetiminde kurallara uyar.
- Basit sorumlulukları yerine getirir.
- Grup oyunlarına katılır.
- Başladığı işi sürdürme çabası gösterir.
- Amaçları doğrultusunda davranır.
- Sırasını bekler.
- Günlük rutinlerini açıklar.
- Günlük işlerde sorumluluk alır ve sorumluluklarını yerine getirir.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.

MATERYALLER

- İki adet daire şeklinde bir kartondan yapılmış, üzerinde günlük rutinleri anımsatan nesnelerin görselleri bulunan rutin çemberi (EK-1: Rutin Çemberleri), beş sarı ve beş siyah renk mandal (her grup için ayrı), on adet günlük rutin görseli (her grup için ayrı), mutluluk, üzüntü, heyecan, endişe, sevgi ve güven duygularını ifade eden yüz görseli(EK-2: Duygu İfadeleri).

OYUN SÜRECİ

- Çocuklar masalarda oturur.
- Çocuklarla "Gece-Gündüz" oyunu oynanır.
- Bu oyunun ardından uygulayıcı, elinde iki adet daire şeklindeki yüzeyinin yarısı sarı (Gündüzü temsil eder.); yarısı siyah (Geceyi temsil eder.) renkte olan kartondan hazırlanmış Ek-1'de yer alan "Rutin Çemberi" ile ortama girer.
- Rutin çemberinin üzerinde de günlük rutinlerde yer alan nesne resimleri (diş fırçası, lavabo, pijama vb.) bulunur.
- Uygulayıcı, ortama getirdiği bu materyalin adını "Rutin Çemberi" olarak ifade eder.
- Uygulayıcı iki adet kutuyu önceden çizdiği oyun başlama çizgisine bırakır.
- Kutuların birinin içinde beş sarı ve diğerinin içinde beş siyah renk mandal bulunur.
- Mandalların üstünde de günlük rutinlerle ilgili görseller bulunur.

(Mandalların üstüne eklenecek görseller EK-1'de ikinci çemberde yer almaktadır.)

1. Aşama Oyun

- Çocuklar iki gruba ayrılır.
- Sıraya girmiş olan her iki gruptan ilk çocuk müziğin açılmasıyla aynı anda başlama noktasındaki kutuda günlük rutin görsellerinin olduğu sarı mandallardan bir tane alır.
- Ardından rutin çemberinin gündüzü temsil eden sarı alanında bulunan günlük rutin görseli ile eşleştirerek çembere takar.
- Grubun diğer üyesi olan çocuk da günlük rutin görsellerinin bulunduğu siyah mandallardan bir tane alır ve rutin çemberinin geceyi temsil eden siyah alanında bulunan, günlük rutin görseli ile eşleştirerek çembere takar.(Gruptaki çocuklar her defasında sadece bir mandal getirip rutin çemberine takabilir. Mandalı takan tekrar başlangıç noktasındaki kutudan bir mandal daha alır ve mandalı rutin çemberine götürüp takar.)

- Her iki gruptaki çocukların rutin çemberindeki görselleri eşleştirmesi ile oyunun birinci aşaması tamamlanır.
- Uygulayıcı çocuklara zorlu yaşam olayları sonrasında çocukların rutinlerinin bozulabileceğini ve sonrasında yeni rutinlerin oluşmasının çocukların normalleşme sürecinde önemli olduğunu açıklar ve oyunun ikinci aşamasına geçilir.

2. Aşama Oyun

- Uygulayıcı, çocuklarla rutin çemberindeki mandalları çıkararak tek bir kutuya toplar.
- Ardından çocuklar istedikleri bir mandalı alarak rutin çemberine götürür.
- Çocuklar bu görselleri rutin çemberine yerleştirir.
- Tüm çocuklar, görselleri rutin çemberine yerleştirdikten sonra uygulayıcı çocuklara *“Bu rutinlerimizde sizce yanlış bir sıralama var mıdır? Hangi sıralamadaki rutin nereye eklenirse daha doğru olur? Senin günlük rutinlerindeki sıra ile buradaki sıralamalar arasında nasıl farklılıklar bulunmaktadır?”* gibi sorular sorarak onların görüşleri alınır.
- Rutin sıralamalarının doğru şekilde düzenlenmesinden sonra çocuklar, uygulayıcının önceden hazırladığı EK-2’de yer alan duygu ifadelerini bu görsellerin altına kendi duyguları doğrultusunda yerleştirir.
- Uygulayıcı, çocuklara *“Neden bu rutinde bu duyguyu hissettin? Gün içinde mutlu/üzgün/heyecanlı/endişeli vb. olduğun rutinler nelerdir? Neden?”* gibi sorular sorarak çocukların görüşlerini alır.
- Ardından çocuklarla kendi günlük rutinlerine yönelik *“Sabahları uyandığında ilk ne yaparsın? Dişlerin çürürse ne hissedersin? Gün içinde arkadaşlarıyla/yetişkinlerle en çok hangi oyunları oynarsın ve bu oyunları oynamak sana neler hissettirir? Uyumadan önce kitap okumak ve kitap hakkında konuşmak sana ne hissettirir? Sen gün içinde başka neler yaparsın?”* gibi sorular sorulur.
- Bu paylaşımından sonra hareketli bir müzik açılır ve çocuklar rutin çemberindeki günlük akış sırasını özgün bir şekilde dans ederek sergiler ve süreç bu şekilde tamamlanır.

DEĞERLENDİRME

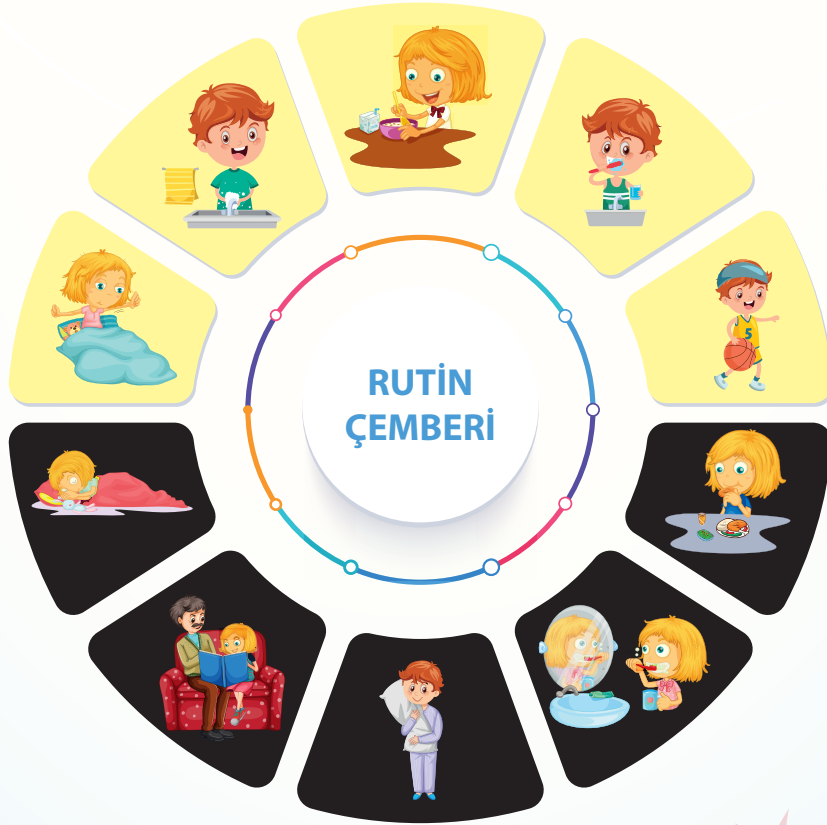
Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

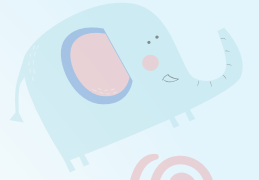
- Rutin çemberinde gündüz zamanında neler vardı?
- Rutin çemberinde gece zamanında neler vardı?
- Günlük rutinlere bunlardan başka neler eklenebilir?
- Senin kendi günlük rutinde burada olmayan rutinlerin nelerdir?
- Senin kendi günlük rutinde burada olan rutinlerin nelerdir?
- Her gün en çok ne yapmaktan hoşlanırsın? Neden?
- Günlük rutinlerin arasında en çok ne olmasını isterdin? Bu sana neler hissettirdi?

ÖNERİLER

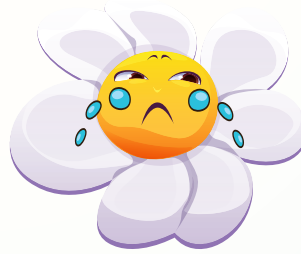
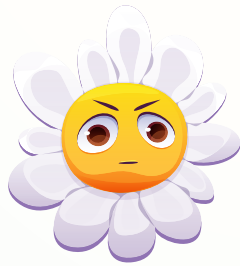
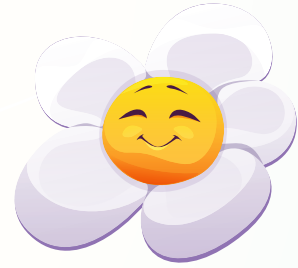
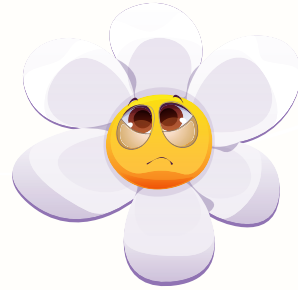
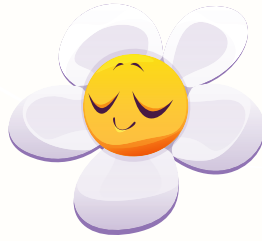
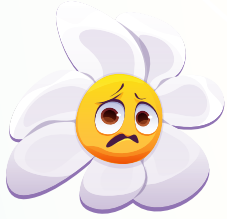
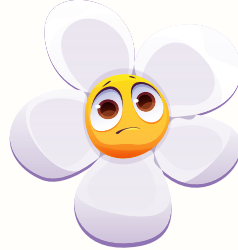
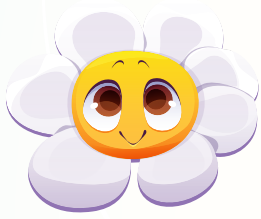
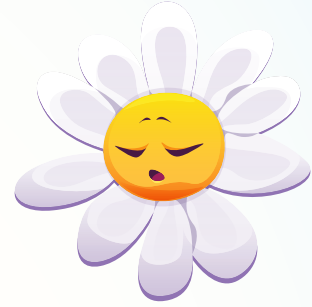
- Oyunu büyük grup olarak da oynatabiliriz. Bu şekilde oynanması durumunda günlük rutinelere, gün içinde gerçekleştirilen ya da gerçekleştirilmesi gerekli olduğu düşünülen ek görseller (oyun oynamak, okula gitmek, ara öğün beslenmek vb.) eklenebilir.
- Rutin çemberindeki görseller uygulanan gruptaki çocukların yaşları ve gelişim düzeyleri dikkate alınarak artırılabilir ya da azaltılabilir.
- Bu oyunun ikinci aşamasında görsel sayısı kadar çocuk belirlenebilir. Çocuklar bu görseli sözsüz bir şekilde hareketle heykel olarak gösterir. Diğer çocuklar da bu canlandırmadaki günlük rutinleri tahmin ederek bunları sıraya koyar. Süreç bu şekilde drama yoluyla devam edebilir.

EK-1 : RUTİN ÇEMBERLERİ





EK-2 : DUYGU İFADELERİ



OYUN NO

15

OYUN ADI

KAFASI KARIŞIK FIRÇALAR

YAŞ GRUBU

5 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Kendisini var olan özellikleriyle kabul eder.
- Basit sorumlulukları yerine getirir.
- Günlük rutinlerini açıklar
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Tehlike yaratacak durumlardan kaçınır.
- “Kim, ne, ne zaman, nerede, neden, nasıl” gibi soruları yanıtlar.
- Gerektiği durumlarda liderliği üstlenir.
- Amaçları doğrultusunda davranır.

MATERYALLER

- 1 adet diş fırçası, 1 adet saç fırçası, 1 adet ayakkabı fırçası, 1 adet torba, çocuk sayısı kadar sulu boya,

OYUN SÜRECİ

- Çocuklar çember olur ve aşağıdaki tekerlemeyi uygulayıcı eşliğinde hareketleri yaparak söylerler:
 - ✓ Uyanırım her sabah, günaydın günaydın (Uyanma hareketi yapılır, sağdaki ve soldaki arkadaşına el sallanır.)
 - ✓ Yıkarım yüzümü, günaydın günaydın (Yüz yıkama hareketi yapılır, sağdaki ve soldaki arkadaşına el sallanır.)
 - ✓ Tararım saçlarımı, günaydın günaydın (Saç tarama hareketi yapılır, sağdaki ve soldaki arkadaşına el sallanır.)
 - ✓ Fırçalarım dişlerimi, günaydın günaydın (Diş fırçalama hareketi yapılır, sağdaki ve soldaki arkadaşına el sallanır.)
 - ✓ Gülümserim kocaman, günaydın günaydın (Gülümseme hareketi yapılır, sağdaki ve soldaki arkadaşına el sallanır.)
- Tekerleme bittikten sonra çocuklar çemberde oldukları yere otururlar.
- Çocuklara tekerlemede hangi eşyaların olduğu sorularak tekerleme de geçen fırçalara dikkat çekilir. Ardından “Peki günlük hayatta başka hangi fırçaları kullanırsınız?” sorusu sorulur.
- Çocukların cevapları dinlendikten sonra uygulayıcı, yanında getirdiği torbayı çocuklara göstererek “Bugün yanımda sizin için içerisinde farklı fırçaların olduğu bir torba getirdim. Sizce bu torbanın içerisinde hangi fırçalar var?” vb. soruları sorar.
- Çocuklar torbayı açmadan dokunarak ve çemberde elden ele gezdirerek torbanın içerisinde hangi fırçaların olduğunu tahmin etmeye çalışırlar. Torba tekrardan uygulayıcıya gelince uygulayıcı torbayı açar ve içindeki fırçaları çocuklara gösterir.

- Gösterilen her bir fırça için çocuklar şu soruları cevaplarlar:
 - ✓ *Bu fırçanın ismi nedir?*
 - ✓ *Bu fırça ne işe yarar?*
 - ✓ *Bu fırçanın diğer fırçalar ile benzerliği nedir?*
 - ✓ *Bu fırçanın diğer fırçalardan farkı nedir?*
- Her fırçanın benzer ve farklı yönleri ile ilgili sohbet ederler. Uygulayıcı her fırçanın bir amacı olduğunu vurgular. *“Fırçalar gibi bizimde farklı ve benzer yönlerimiz var ve fırçalar gibi her birimizin bir amacı var. Mesela benim amacım sizlerle her zaman eğlenceli oyunlar oynamak. Peki sizin amacınız nedir?”* Sorusunu sorar ve her bir çocuğun cevabı dinlenir.
- Sohbetin ardından uygulayıcı fırçaları tekrar torbanın içerisine koyar ve çocuklara *“Şimdi size bu fırçalar hakkında kısa bir hikâye anlatacağım ama bu hikâyemizde fırçalar kim olduklarını unutmuşlar. Hikâyeyi dinlerken onlara yardımcı olalım.”* der.
- Ardından uygulayıcı şu kısa hikâyeyi okumaya başlar. Okuma sırasında belirtilen yerlerde durarak çocukların hangi fırça olduğunu tahmin etmelerini ister;
 - *“Bir zamanlar bir grup fırça hep birlikte mutluluk içinde yaşarlarmış. Bu fırçaların hepsi birbirinden farklıymış. Bazı fırçaların sapı kısa, bazılarının ise uzunmuş. Bazılarının fırça kılı ince, bazıları ise kalınmış. Bazılarının fırça kılı sert, bazılarının ise yumuşacıkmiş. Hepsinin farklı özelliklerine rağmen tüm fırçalar birbirlerini çok sevmiş. Bir gün kocaman bir fırtına çıkmış, sert rüzgârlar esmiş. Rüzgâr o kadar sert esmiş ki tüm fırçaların hepsini bir yana dağıtmış. Ertesi gün fırtına dindiğinde fırçalar şaşkınlıkla uyanmış. Fırçalar nerede olduklarını ve kim olduklarını bilememişler ve kendilerini çok üzgün hissetmişler.”* Bir fırça demiş ki:
 - ✓ *Sabah kalkar erkenden çocuklar, hemen elini yüzünü yıkarlar. Sıra bana gelir, uzanıp tutarlar. Diş macunu ile buluşurum ama unuttum? Ben nereyi fırçalıyordum? (*Uygulayıcı burada durur ve çocuklara “Sizce bu hangi fırça?” diye sorar. Cevap: diş fırçası.)* (*Uygulayıcı cevabı aldıktan sonra torbadan diş fırçasını çıkararak çocukların görebileceği şekilde önüne koyar.)**
 - ✓ *Uzun kısa fark etmez, gezinirim saçlarda. Süslerim saçları ayna karşında. Uyumadan önce her gece ya da banyoda, bazen ıslak bazen kuru, eğlenirim saçlarda. Tamam ama ben neyi fırçalıyordum? (*Uygulayıcı burada durur ve çocuklara “Sizce bu hangi fırça? diye sorar. Cevap: saç fırçası.)* (*Uygulayıcı cevabı aldıktan sonra torbadan saç fırçasını çıkararak çocukların görebileceği şekilde diş fırçasının yanına koyar.)**
 - ✓ *Ne çok çeşit ayakkabı var! Ama fark etmez benim kıllarım hepsini tarar. Tüm ayakkabılar pırlı pırlı parlar? Tamam ama ben neyi fırçalıyordum? (*Uygulayıcı burada durur ve çocuklara “Sizce bu hangi hangi fırça? diye sorar. Cevap: ayakkabı fırçası.)* (*Uygulayıcı cevabı aldıktan sonra torbadan ayakkabı fırçasını çıkararak çocukların görebileceği şekilde saç fırçasının yanına koyar.)**
- Kendilerine yardım eden çocuklar sayesinde fırçalar kim olduklarını hatırlamışlar ve birbirlerini bularak mutlu bir şekilde bir araya gelmişler. (*Uygulayıcı hikâyeyi bitirirken bir araya gelen saç fırçalarına işaret eder.)*
- Ardından diş fırçası gösterilerek *“Ne zaman dişimizi fırçalarız? Neden dişimizi fırçalarız?”* Soruları sorulur, cevaplar dinlenir ve paylaşımında bulunulur.
- Ardından saç fırçası gösterilerek *“Ne zaman saçlarımızı tararız? Neden saçlarımızı tararız?”* Soruları sorulur, cevaplar dinlenir ve paylaşımında bulunulur.

Son olarak ayakkabı fırçası gösterilerek *“Ne zaman ayakkabılarımızı fırçalarız? Neden ayakkabılarımızı fırçalarız? Bazı ayakkabıları fırça yerine ne ile temizleyebiliriz?”* soruları sorulur ve cevaplar alınır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Bugün hangi fırçaları tanıdık?
- Sen bu fırçaları günlük yaşamında kullanıyor musun? Ne zaman kullanıyorsun?
- Oyunda en çok ne zaman eğlendin?
- Oyunda en çok ne zaman mutlu, heyecanlı hissettin?
- Senin bir fırçan var ve istemediğin bir duyguyu temizleyebiliyor. Hangi duyguyu temizlemek isterdin?

Cevaplar dinlendikten sonra çocuklar açık alana çıkarılır. Etraftan topladıkları doğal materyallerle kendi fırçalarını yaparlar. Ardından bu fırçalar ile boyama yaparlar.

ÖNERİLER

- 60-72 ay grubu çocuklar için türleri artırılabilir, 36-48 ay için fırça türleri azaltılabilir.
- İmkânlar dâhilinde her bir çocuğa bu fırçalardan birer tane dağıtılarak evde aileleri ile fırçalar hakkında sohbet etmeleri istenebilir.

OYUN NO

16

OYUN ADI

BEDENİMİN FARKINDAYIM

YAŞ GRUBU

5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Olumsuz olay veya durumlar karşısında duygularını uygun davranışlarla sergiler.
- Başkalarının duygu durumlarına uygun tepkiler verir.
- Kendisini var olan özellikleriyle kabul eder.
- Kendi bedenini tanır.
- Grup oyunlarına katılır.
- Bir sorunu olduğu zaman yardım ister.
- Yaşadığı kaygının ve stresin nedenini açıklar.
- Oyunda sosyal rolleri canlandırır.
- Zorlu bir durumu çözmek veya bu durumla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.

MATERYALLER

- 50 x 70 cm fon kartonu, boya kalemleri.

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı, çocuklarla çember olur.
- Uygulayıcı, gönüllü olarak gelen çocuğa bazı yönergeler vererek yönergeleri uygulamasını ister.

Örnek Yönergeler:

- ✓ Ellerini ve kollarını kullanmadan kapıyı açar mısın?
- ✓ Konuşmaktan farklı bir yolla (beden dili, yazı ,resim vb.) mutluluğunu anlatır mısın?
- ✓ Ellerini kullanmadan kalemi tutarak kalp/daire çizer misin?
- ✓ Ayaklarını kullanmadan kapıya doğru ilerler misin?
- ✓ Bakmadan, konuşan arkadaşının kim olduğunu söyler misin?
- ✓ Kulaklarını kapatarak sana söyleyeni açıklar mısın?
- Bu uygulamanın ardından herkes çemberde kalmaya devam eder.
- Uygulayıcıdan başlamak üzere herkes istediği bir arkadaşını konuşmadan ve ellerini kullanmadan gösterir (gösterdiği kişi kendisinin olduğunu anlamalı) ve sevgisini sessiz olarak hareketlerle ona anlatır.
- Ardından gösterilen çocuk bu kez çemberdeki başka arkadaşını aynı kurallar çerçevesinde gösterir ve o da sevgisini sessiz bir şekilde anlatır.
- Çemberdeki tüm çocukların bu şekilde sevgilerini göstermesiyle bu süreç tamamlanır.
- Uygulayıcı, çocuklara “Ellerimizle neler yapabiliyoruz? Ayaklarımızla hangi etkinlikleri gerçekleştirebiliyoruz? Gözlerimizle neler görebiliyoruz? Sevgimizi sevdiğimizimize nasıl anlatabiliyoruz? Siz sevdiğinizinize sevginizi nasıl ifade edersiniz?” gibi sorular yönelterek beden farkındalıkları ile ilgili paylaşımda bulunur.

- Ardından uygulayıcı, çocuklara bir öykü anlatır ve çocuklar bu durumu canlandırır.

ÖYKÜ:

Elif 5 yaşındadır. Arkadaşları ile oyun oynarken düşmüş ve ayağını incitmiştir. Bu sebeple bir süre yürümekte zorlandığı için evde dinlenmektedir. Arkadaşları Elif'i çağırmaya eve gelir. Annesi kapıyı açar ve arkadaşları aşağıda top ile oynayacaklarını, Elif'in de gelmesini istediklerini annesine söylerler. Annesi de durumu anlatarak Elif'in gelemeyeceğini onlara iletir. O sırada Elif tüm konuşmaları duymuştur ve aşağıya inmek için annesinden ısrarla izin ister. Fakat annesi bunun mümkün olmadığını, Elif'in iyileşmesi için dinlenmesi gerektiğini ifade eder. Ama Elif de bu durumdan artık sıkılmıştır ve arkadaşları ile oynamayı çok istemektedir. Bunun için kendini zorlayarak yürümeye çalışır ve annesine iyileştiğini göstermek için çabalar.

- Canlandırma için iki kişiden oluşan eşli gruplar oluşturulur.
- "Elif" ve "anne" rolleri uygulayıcı rehberliğinde dağıtılır.
- Gönüllü gruplar bu öykü çerçevesinde canlandırma yaparlar.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır.

- Sevgini arkadaşına anlatırken nasıl zorluk yaşadın?
- Kendi bedensel özelliklerinle neler yapabilmektesin?
- Ellerimizle/ayaklarımızla/gözlerimizle yapmamız gerekenleri yapamadığında neler hissettin?
- Canlandırma aşamasında zorlandın mı? Neden?
- Karakterlerden sence hangisi haklı? Neden?

ÖNERİLER

- Daha küçük yaş gruplarında canlandırmalar zor olabileceğinden sadece oyunlar gerçekleştirilip dramının yerine yönergelerin resim yoluyla gösterilmesi istenebilir.
- Çocukların gelişim düzeylerine göre ortak slogan oluşturmak yerine beden farkındalığı hakkında kolaj çalışması ile afiş tasarımı gerçekleştirilebilir.
- Beden hareketleri kullanılarak selamlaşma yapılmasıyla ısınma çalışmaları gerçekleştirilebilir.
- **Dikkat: Uygulayıcı, ortamda özellikle fiziksel yetersizliği bulunan bir çocuk varsa gözlemci rolüne daha fazla özen göstermesi önerilir.**

oyun no

17

oyun adı

NEFES ALALIM

yaş grubu

3-4-5 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını fark eder.
- Olumsuz olay ve durumlar karşısında duygularını uygun davranışlarla sergiler.
- Olumsuz duygu, olay ve durumlar karşısında duygularını olumlu şekilde gösterir.
- Hareket içeren oyun oynar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya bununla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.

MATERYALLER

-

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı, çocukların dikkatini çekmek için şu yönergeyi verir: “Şimdi sizlerle hayvanların nasıl nefes aldıkları ile ilgili bir oyun oynayacağız.”
- Bu yönergenin ardından uygulayıcı, bu hayvanların nasıl nefes aldıklarını hayvanlara özgü yazılmış örnek olaylar ile anlatır ve hayvanların nefes alma hareketlerini gösterir. Bu süreçte şu açıklamayı yapar:

“Şimdi gözlerinizi kapatın ve sizinle ormanda bir yolculuğa çıkalım. Güneşli bir havada, ormanda hep birlikte yürüyoruz. Etrafınızda neler görüyorsunuz? (Uygulayıcı burada çocukların cevaplarını dinler.) Çok güzel, bakın biz yürürken yanımıza bir arı geldi ama sanki bu arı birazcık korkmuş gibi. Sizce neden korkmuş olabilir? (Uygulayıcı burada çocukların cevaplarını dinler.) Neden korkmuş biliyor musunuz çünkü arı yuvasına doğru uçan kocaman bir kartal görmüş. Peki, arının korktuğu zaman nasıl nefes aldığını gördünüz mü? Arı ağız kapalı şekilde aldığı nefesi yine burnundan veriyor ve vızz vızz sesini çıkarıyor (*Uygulayıcı burada çocuklar ile birlikte arı nefesini yaparak arı sesini çıkarır.) Hadi yürüyüşümüze devam edelim sizinle. Bakın ağaçların altında bir aslan oturuyor ama sanki bu aslan birazcık üzgün gibi. Sizce bu aslan neden üzülmüş olabilir? (Uygulayıcı burada çocukların cevaplarını dinler.) Aslan üzülmüş çünkü arkadaşları onu oyunlarına almamışlar. Aaa bakın aslan üzgün iken nasıl nefes alıp kükrüyor. Dört ayak üzerinde olacak şekilde burnundan derin bir nefes alıyor, ağızını açabileceği kadar kocaman açıyor, dilini dışarı çıkarıyor, gözlerini kocaman açıyor ve kükrüyor. (Uygulayıcı burada çocuklar ile birlikte aslan nefesini yaparak aslan sesini çıkarır.) Haydi yolculuğumuza devam edelim. Bakın derenin yanında küçük bir kedi var ve dereden su içiyor ama sanki bu küçük kedi çok kızgın gibi. Sizce bu küçük kedi neden kızgın olabilir? (Uygulayıcı burada çocukların cevaplarını dinler.) Bu küçük kedi kızgın çünkü en sevdiği oyuncakını arkadaşı ondan alıp geri vermemiş. Bakın küçük kedi kızgın olduğunda nasıl nefes alıyor. Dört ayak üzerinde olacak şekilde çenesini öne çıkarıyor kafasını biraz geriye atıyor ve nefes alıyor. Sırtını yavaşça tavana doğru kaldırırken başını indiriyor ve nefesini veriyor. (Uygulayıcı burada çocuklar ile birlikte kedi nefesini yaparak kedi sesini çıkarır.) Yürüyüşümüze devam edelim. Duydunuz mu? Derenin önündeki ağacın dallarından bir ses geliyor. Haydi, birlikte ağaca gidip bakalım. Gördünüz mü bir baykuş dala konmuş sanki birazcık endişeli gibi. Sizce bu baykuş neden endişeli olabilir? (Uygulayıcı burada çocukların cevaplarını dinler.) Baykuş en sevdiği oyuncakı kaybetmiş ve şimdi bir türlü bulamıyor. Baykuş endişeli hissettiğinde kollarını düz bir şekilde önüne koyuyor, avuç içleri birbirine bakacak şekilde ellerini açıyor. Kollarını 180 derecelik bir açı oluşturacak şekilde açarken nefes alıyor, ilk pozisyona dönerken nefesini veriyor. (Uygulayıcı burada çocuklar ile birlikte baykuş nefesini yaparak baykuş sesini çıkarır)

- “Yolculuğumuz burada sona eriyor diyerek” uygulayıcı anlatımı bitirir.
- Uygulayıcı, ardından “Peki insanlar nasıl doğru nefes alır, öğrenmek ister misiniz?” diyerek çocuklara diyafram nefesini öğretmeye başlar.
- Sakin bir müzik açılır.
- Uygulayıcı çocuklara diyafram nefesini şu yönergeleri vererek anlatır:
 - Şimdi hep birlikte diyafram nefesi alacağız.
 - Diyafram nefesi almak için önce bir elimizi karnımızın üzerine koyalım ve elimiz ile karnımızı hissedelim.
 - Şimdi diğer elimizi ise göğsümüzün üzerine koyalım ve elimiz ile göğsümüzü hissedelim.
 - Sonra burnumuzdan derin bir nefes alalım ve elimiz ile karnımızın şiştiğini hissedelim.
 - Nefesimizi 3 saniye turalım ve nefes verirken karnımızın tekrar eski hale geldiğini elimizle hissedelim.
- Çocuklar diyafram nefesini uygulayıcı eşliğinde birkaç kere tekrar ederler.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soru ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Kendinizi üzgün/kızgın/korkmuş hissettiğinizde nasıl nefes alırsınız?

ÖNERİLER

- Süreci zenginleştirmek amacıyla imkânlar dâhilinde hayvan maskeleri yapılabilir.
- Çocuklar yaptıkları hayvan maskelerini kullanarak canlandırma süreçlerini uzatabilirler.

OYUN NO

18

OYUN ADI

MUTLULUK BALONU

YAŞ GRUBU

3-4 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Başkalarına yardım etmeye isteklidir.
- Olumsuz duygu, olay veya durumlar karşısında duygularını olumlu/güvenli şekilde gösterir.
- Yaşadığı kaygının ve stresin nedenini açıklar.
- Sosyal ve sembolik oyun oynar.
- İş birliği yapar.
- Yeni ve alışılmamış durumlara uyum sağlar.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya bu durumla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.
- Gerektiği durumlarda liderliği üstlenir.

MATERYALLER

-

OYUN SÜRECİ

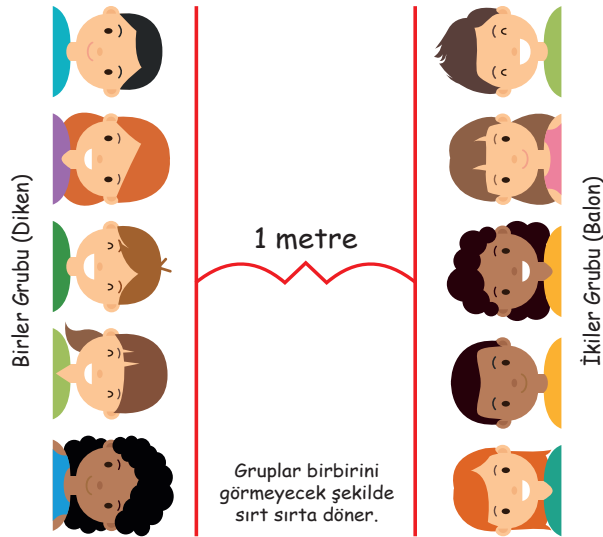
- Oyun iki aşamalı olarak oynanır.

1. Aşama Oyun:

- Oyunun ilk aşamasında çocuklar "1, 2" diye sayar ve böylece birler ve ikiler grubu oluşur.
- Gruplar kendilerine belirtilen çizginin üzerinde yan yana dizilerek arkalarını dönerler.

(İki grup arasında yaklaşık 1 metrelik mesafe bulunur.)

(Örnek görsel aşağıda yer almaktadır.)



- Uygulayıcı; birler grubuna diken, ikiler grubuna balon ismini verir.
- Uygulayıcı, hangi grubun ismini söylerse o grup hemen öne dönerek diğer gruptaki çocuklara omzundan dokunmaya çalışır.

(Örneğin uygulayıcı, diken derse diken grubu arkasını döner ve balon grubundaki kişilere omzundan dokunmaya çalışır; balon grubu ise hemen ileri doğru kaçar.)

- İsmi söylenen grup bir ayağı çizgide kalmak üzere diğer ayağı ile sadece bir adım gelebilir.
- Kaçan grup ise istediği şekil ve hızda ileri doğru hareket edebilir.
- Oyunun kuralı gereği omzuna dokunulan gruptaki kişiler diğer grubun üyesi olur.

(Örneğin balon, grubundan iki kişiye dokunulduysa o kişiler artık diken grubuna geçer. Gruplar sabit değildir ve bu şekilde yer değişikliği olabilir.)

- Uygulayıcının yönergeleri ile oyun oynanır.
- Çocukların tek bir grupta toplanmasıyla oyun sonlanır.
- Ardından uygulayıcı 2. aşamaya geçeceklerini açıklar.

2. Aşama Oyun:

- Bu aşamada çocuklar çember olur.
- Uygulayıcı tekerleme söyleyerek iki çocuk seçer.

Gül-le-rin di-ke-ni var

Di-ken ba-lo-nu ko-va-lar

A-dın ne-dir der-ler-se

Sen di-ken ol (Gösterilen çocuk diken rolüne seçilmiş olur.)

Sen de ba-lon de (Gösterilen çocuk balon rolüne seçilmiş olur.)

(Hecelenerek söylenir.)

- Çocuklardan biri çemberin içine geçerek balon rolünü alır.
- Balon mutluluğu temsil eder.
- Çemberdeki her çocuk en mutlu anını söyleyerek balonu şişiriyormuş gibi yapar.
- Tüm çocukların mutlulukları bu balonda toplanır.
- Çemberin dışındaki çocuk ise diken rolündedir.
- Diken ise mutsuzluğu temsil eder.
- Uygulayıcı çemberdeki çocukların "Mutluluk Çemberi" oluşturmalarını söyler.
- Bu mutluluk çemberinin görevi çember içindeki balonun (mutluluğun) dışarıda bulunan diken (mutsuzluk) tarafından patlatılmasını engellemektir.
- Hareketli, sözsüz bir müziğin açılmasıyla oyuna başlanır.
- Mutluluk çemberinde bulunan çocuklar, dikenin çember içine girmesini ya da dikenin balona dokunmasını engellemek için ellerini bırakmadan grupla iş birliği içinde hareket eder.
- Diken de çemberin içine girebilmek ya da balona dokunabilmek için farklı yollar dener.
- Müzik sona erene kadar süreç devam eder.
- Diken balona dokunursa ya da çember içine girerse balon patlayarak oyun sonlanır.
- Diken balona dokunamazsa ya da çember içine giremezse müziğin bitmesiyle oyun sonlanır. Böylece mutluluk balonu patlamamış olur.

- Uygulayıcı, çocuklara “*Senin hayatında balon (mutluluklar) ve diken (mutsuzluklar) yaratan olaylar ve nesnelere neler? İnsanlar kimler? Neden? Mutsuz olduğunda mutlu olmak için neler yapıyorsun?*” vb. sorular sorarak tüm çocukların görüşlerini alır.
- Uygulayıcı, çocuklara “*Sizin, dikenleri azaltmak ile ilgili önerilerinizle oyun başında söylediğimiz tekerlemede bir değişiklik yaptım. Bakalım değişikliği bulabilecek misiniz?*” der ve değişen tekerleme çocuklarla yeniden söylenir.

Diken balonu kovalar.

Balon dikenden kaçar.

Ama ben bilirim balon nasıl şişirilir.

Ama ben bilirim dikenden nasıl uzaklaşılır.

Eğer bulamazsam çözüm.

Koşarak gider alırım güvendiğim yetişkinden fikir.

- İstenirse grupta ortak tekerleme oluşturulabilir.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- 1. aşamadaki oyunda rolünün değişmesi sana neler hissettirdi?
- 1. aşamadaki oyunda en çok ne zaman zorlandın? Neden?
- Mutluluk çemberinde bulunduğunda balonu (mutluluğu) korumak için neler yaptın? Nasıl çözümler ürettin?
- Arkadaşlarının seni korumak için çaba göstermesi sana neler hissettirdi?
- Balonunuz patladığında neler hissettiniz?
- Hangi rolü oynamak seni zorladı? Neden?
- Balona dokunabilmek ya da çembere girebilmek için nasıl bir yol izledin?
- Diken seni patlatmaya çalıştığında neler hissettin?
- Balonu dikenden korumak için neler yaptın?

ÖNERİLER

- Çocukların gelişim düzeyleri ve yaş grupları dikkate alınarak oyun içinde diken rolündeki çocuk sayısı artırılabilir.
- Oyun içinde kural değişikliği yapılabilir.
- (Örneğin diken, çember içine girmeyi başarırsa balonun çember dışına çıkması sağlanır. Bu defa diken çemberin içinde tutularak balon korunmuş olur.)

OYUN NO 19

OYUN ADI SAKLI RESİM

YAŞ GRUBU 5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Başkalarına yardım etmeye karşı isteklidir.
- Başladığı işi sürdürme çabası gösterir.
- Aldığı sorumluluğu yerine getirir.
- Amaçları doğrultusunda davranır.
- Sırasını bekler.
- İş birliği yapar.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Bir olaydan sonra ne olabileceğini tahmin eder.

MATERYALLER

- Bir rulo havlu peçete, en az grup sayısı kadar tahta kalem, keçeli kalem vb., 1 adet su kabı, bilmeceler için kesilmiş kâğıtlar.

OYUN SÜRECİ

- Bu oyun iki aşamalı olarak oynanmaktadır.

1. Aşama Oyun:

- Uygulayıcı oyunun ilk aşaması için elinde bir miktar kuru havlu peçete ile ortama girer.
- ✓ Havlu peçeteler ikiye yaprak şeklinde koparılmıştır.
- ✓ Yapraklardan birinin üzerine bilmecenin cevabı olan hayvanın resmi çizilmiştir.
- ✓ İkinci yaprak da bu resmin üzerine kapatılarak çocukların resmi görmemesi sağlanır.
- ✓ Bilmeceler sayısı kadar resim çizilir ve resmin üzerine peçete kapatılarak bu işlem gerçekleştirilir.
- Ayrıca uygulayıcının yanında şeffaf bir kaptaki su bulunmaktadır.
- Uygulayıcı çocukları dört gruba ayırır ve her gruba bir bilmecesini soracağını söyler.
- Grupların tek cevap hakkı bulunmaktadır.
- Çocuklar bu cevabı, grup içinde görüşerek ortak kararlar verirler.

BİLMECELER

1. Grup:

*A ile başlar adım.
Ormanda yaşarım.
Yelelerimi savurur.
Avımı kovalarım.*

(ASLAN)

2. Grup:

*E ile başlar adım.
Ben hep yük taşıırım.
Kimse sormaz halimi.
Dört ayak üstünde dolaşırım*

(EŞEK)

3. Grup:

A ile başlar adım.

Denizde yaşarım.

Sekiz kolum var.

Bir de başım.

(AHTAPOT)

4. Grup:

U ile başlar adım.

Kanatlarım var uçarım.

Siyah beneklerimi görünce

Her yerden tanırım.

(UĞUR BÖCEĞİ)

- Bilmeceler, küçük kâğıtlara yazılarak katlanmış şekilde uygulayıcının yanında bulunmaktadır.
- Uygulayıcı, birinci gruba bu bilmecelerden herhangi birini alarak okur.
- Gruptaki çocuklara düşünmeleri için fırsat verilir.
- Çocuklar grupça konuşarak ortak bir karara varırlar ve cevabı söylerler.
- Uygulayıcı, birinci gruptaki çocukları yanına çağırır.
- Uygulayıcı, yanında getirdiği havlu kâğıtlardan bilmecenin cevabı olanı alarak çocuklara verir.
- Çocuklar bu kuru havlu kâğıdı suyun içine bırakır.
- Havlu kâğıdın ıslanmasıyla resim ortaya çıkacaktır.
- Böylece çocuklar bilmecenin cevabının doğruluğunu tespit ederler.
- Uygulayıcı, çocuklara *"Bilmecenin cevabını düşünürken grupta hangi cevaplar oluştu? Ortak cevaba nasıl karar verdiniz? Cevabınızın doğru/yanlış çıktığını görünce ne hissettiniz? Havlu peçeteyi suya koyduğunuzda ne olacağını düşündünüz/ne hissettiniz?"* gibi sorular sorarak çocuklarla sohbet eder.
- Bu süreç tüm gruplarla uygulanır.
- Ardından oyunun ikinci aşamasına geçilir.

2. Aşama Oyun:

- Oyunun ikinci aşamasında yine bir önceki aşamadaki gibi dört gruba oyuna devam edilir.
- Uygulayıcı, her gruba yine ikişer yaprak olacak şekilde havlu kâğıt verir.

(Yapraklar birbirinden ayrılmamalıdır.)

- Uygulayıcı oyun sürecini çocuklara anlatır.
- ✓ Her grup ortak karar alarak buldukları ortamda bulunan bir nesneyi belirler.
- ✓ Ardından uygulayıcı, çocuklardan belirledikleri bu nesneyi havlu kâğıdın bir tarafına çizmelerini ister.
- ✓ Gruplar, resim çizme işlemini gerçekleştirirken diğer grupların bu çizimi görmemesi gerekmektedir.
- ✓ Her grup, resmi tamamladıktan sonra resmin üzerini havlu kâğıdın diğer parçası ile kapatarak beklerler.
- ✓ Oyun, birinci gruba başlar.
- ✓ Birinci gruba diğer gruplar birer adet soru sorar.
- ✓ Grupların sorduğu bu sorular, çizilen resmi tahmin (rengi, şekli, büyüklüğü vs.) yönelik olmalıdır.
- ✓ Soru soran grupların bir de tahmin hakları bulunur.
- ✓ Grupların tahminleri uygulayıcı tarafından not alınır.

- ✓ Birinci grup çizdikleri resimle ilgili soruları yanıtlar. Fakat verilen cevapları doğru ya da yanlış diye belirtmezler.
- ✓ Tüm grupların bir soru sorması ve bir de tahminde bulunması beklenir.
- ✓ Tüm gruplardan tahminler alındıktan sonra birinci grup resim çizdikleri havlu kâğıdı tüm grupların göreceği alanda bulunan su dolu kaba bırakır.
- ✓ Havlu kâğıdın ıslanmasıyla birinci grubun çizdiği resim ortaya çıkar.
- ✓ Oyun süreci hakkında çocuklarla konuşulur.
- ✓ *“Hangi grupların tahmini doğru/yanlış çıktı? Nesneyi grup olarak belirlerken neye dikkat ettiniz? Tahminleriniz neden doğru/yanlış çıkmış olabilir?”* vb. soruları sorulabilir.
- Bu oyun, tüm grupların aynı süreci gerçekleştirmesiyle sonlandırılır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır.

- Havlu kâğıtlarda tahmin ettiğin hayvan çıktığında ne hissettin?
- Tahminlerin ile ortaya çıkan sonuç arasında nasıl benzerlikler/farklılıklar vardı?
- Birlikte resmi nasıl belirlediniz?
- Grup olarak resim oluşturmak nasıl hissettirdi?
- Bu oyunu farklı bir şekilde oynamak istesen neler eklersin?
- Grup olarak karar verirken görüş ayrılığı yaşadığınızda neler hissettiniz?

ÖNERİLER

- Bu oyunda çocuklar resimde çıkan hayvanın ses ve hareketlerinin müzikli ritim çalışması ile taklidini gerçekleştirebilir.
- Grup olarak belirledikleri hayvanın resmini havlu kâğıda çizmekte zorlanan çocuklara uygulayıcı destek olarak hayvanın resmini çizebilir ya da ismini kâğıda yazabilir.
- Bu oyunun oynanacağı gruptaki çocukların gelişim düzeyleri ve hazır bulunuşlukları göz önüne alındığında 3 yaş grubu çocuklarda bu oyunun sadece 1. aşaması oynanabilir.

OYUN NO

20

OYUN ADI

ARAMIZDAKİ GÜNEŞ KİM?

YAŞ GRUBU

5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Başkalarının duygusal ifadelerini fark eder.
- Başkalarının duygu durumlarına uygun tepkiler verir.
- Başkalarına yardım etmeye karşı isteklidir.
- Olumsuz duygu, olay veya durumlar karşısında duygularını olumlu/güvenli şekilde gösterir.
- Yaşadığı kaygının ve stresin nedenini açıklar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya bununla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.

MATERYALLER

- EK-1: Kardan Adam Görseli, EK-2: Güneş Görseli, çocuk sayısı kadar EK-3: Kardan Adam Maskesi, 1 adet "güneş" şeklinde yapışkanlı kâğıt.

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı, elinde EK-1 ve EK-2 görselleri ile ortama girer.
- Çocuklarla çember olunur.
- Uygulayıcı, elindeki resimleri tek tek gösterir ve bu iki resim arasındaki bağlantıyı çocuklara sorar.
- "Kardan Adam'ı ne zaman oluşturabiliriz? Güneş gelirse kardan adam bu durumdan nasıl etkilenir? Siz kardan adam olsanız Güneş'in gelmesini ister miydiniz? Neden?" gibi sorular sorulabilir.
- Ardından uygulayıcı, çocuklara elindeki resimlere göre yönerge vereceğini ve bu yönerge doğrultusunda hareket etmelerini söyler.
- Uygulayıcı, "Kardan Adam" resmini gösterdiğinde herkes ayakta sabit durur.
- Uygulayıcı, "Güneş" resmini gösterdiğinde ise herkes ellerini birleştirerek çökme hareketini gerçekleştirir.
- Uygulayıcı, yönergesini konuşmadan sadece resmi kaldırarak verir.
- Uygulayıcı, oyunu başlattıktan sonra yanılan çocuklar yere oturarak arkadaşlarını bekler.
- En son bir çocuğun kalması ile oyun sonlandırılır.
- Ardından uygulayıcı, çocuklara "Oyunun hangi bölümünde zorlandın? Yanlış hareketi yapınca ne hissettin? En çok ne zaman heyecanlandın? Neden?" vb. sorular sorarak oyun içinde çocukların yaşadığı duygular hakkında sohbet eder.
- Ardından uygulayıcı, daha önceden hazırlamış olduğu EK-3'te yer alan kardan adam maskelerini çocuklara dağıtır. Uygulayıcı oyunu çocuklara anlatır.
- Oyun esnasında hem uygulayıcı hikâyeyi anlatırken hem de oyun oynanırken çocukların hiç konuşmadan hareket etmesi gerekmektedir.
- ✓ Tüm çocuklar çember çevresinde yürür.
- ✓ Bir süre sonra uygulayıcı, herkesin olduğu yerde durmasını ve çemberin dışına dönük olarak beklemesini söyler.

(Çocuklara arkalarını dönmemeleri gerektiği hatırlatılır. Böylece kimse kimseyi görmeyecektir.)

- ✓ Ardından uygulayıcı, herkesin ellerini arkada birleştirip avuçlarını açarak beklemelerini söyler.

- ✓ Uygulayıcı hikâyeyi anlatırken avuçlarını açarak bekleyen bir çocuğun eline “güneş” şeklindeki yapışkanlı kâğıdı yapıştırır.
- ✓ Uygulayıcı, çember içinde dolaşarak kısa bir hikâye anlatır ve o anda kimseye fark ettirmeden “Gizli Güneş”i belirler.

“Hepimiz bembeyaz çok güzel kıyafetler giymiş güzel kardan adamlarıdır. Kar yağdığında oluşuruz. Herkes bizimle vakit geçirmeyi bizimle ilgilenmeyi çok sever. Tabi biz de onlarla vakit geçirmeyi çok severiz. Bizim tek endişemiz güneşi görmektir. Çünkü o çıkarsa biz eririz. Onun için güneşin karşımıza çıkmasını da pek istemeyiz. Şimdi aramızda gizli bir güneş var. Aynı bizim gibi kardan adam görünümünde. Eğer onu farkedemezsek eriyeceğiz. Ama güneşin kim olduğunu doğru tahmin edersek artık hiç erimeyeceğiz. Bakalım gizli güneşi bulabilecek miyiz?”

(Uygulayıcı hikâyeyi anlatırken sözsüz, hareketsiz, yavaş bir müzik açılır. Oyun sırasında da bu müzik devam eder.)

- ✓ Avcunun içine güneş yapıştırılan çocuk “Gizli Güneş” olduğunu kimseye fark ettirmez.
- ✓ Ardından uygulayıcı, tüm çocuklara avuçlarını kapatmalarını ve ortamda serbestçe gezmelerini söyler.
- ✓ Tüm çocuklar, kardan adam olarak istediği gibi hareket ederek ortamda gezer.
- ✓ Sadece herkesin elleri kapalı gezmesi gerekmektedir.
- ✓ Kardan adamlar arasında bulunan “Gizli Güneş” kimseye fark ettirmeden avucunu açarak bir arkadaşına güneşi gösterir ve avucunu tekrar kapatır.
- ✓ Gizli Güneş’in avucundaki güneş resmini gören kardan adam iki üç adım attıktan sonra yavaşça eriyip bulunduğu yere oturur.
- ✓ Gizli Güneş olan kişi, avucundaki güneşi açarken diğerlerinin onu fark etmemesi gerekmektedir.
- ✓ Güneşin kim olduğu konusunda tahmini olan çocuk olursa uygulayıcının yanına gelerek uygulayıcının kulağına tahminini açıklar.
- ✓ Eğer tahmini doğru ise o çocuk artık hiç erimeyecektir.
- ✓ Fakat tahminde bulunan çocuğun tahmini yanlış ise o anda eriyip yere oturacaktır.
- ✓ Oyun içinde üç kişi doğru tahminde bulunursa artık güneş kimseyi eritemeyecek ve eriyen kardan adamlar da tekrar eski hâline dönebilecektir.
- Oyundaki gizli güneşin tahmin edilmesi ve oyunda yaşanan duygular hakkında çocuklarla paylaşım da bulunması ile oyun sonlanır.
- Oyun istenirse birkaç kez yine aynı süreç ile oynanır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Oyunda en çok hangi duyguyu yaşadın? Neden?
- Oyun içinde gizli güneşi gördüğünde ve eridiğinde ne hissettin?
- Gizli Güneş sen olsaydın kendini fark ettirmemek için nasıl bir yol izledin?
- Gizli Güneş nasıl fark edildi/ fark edilmedi?
- Gizli Güneş’in sen olduğunu anladığında ne hissettin?

ÖNERİLER

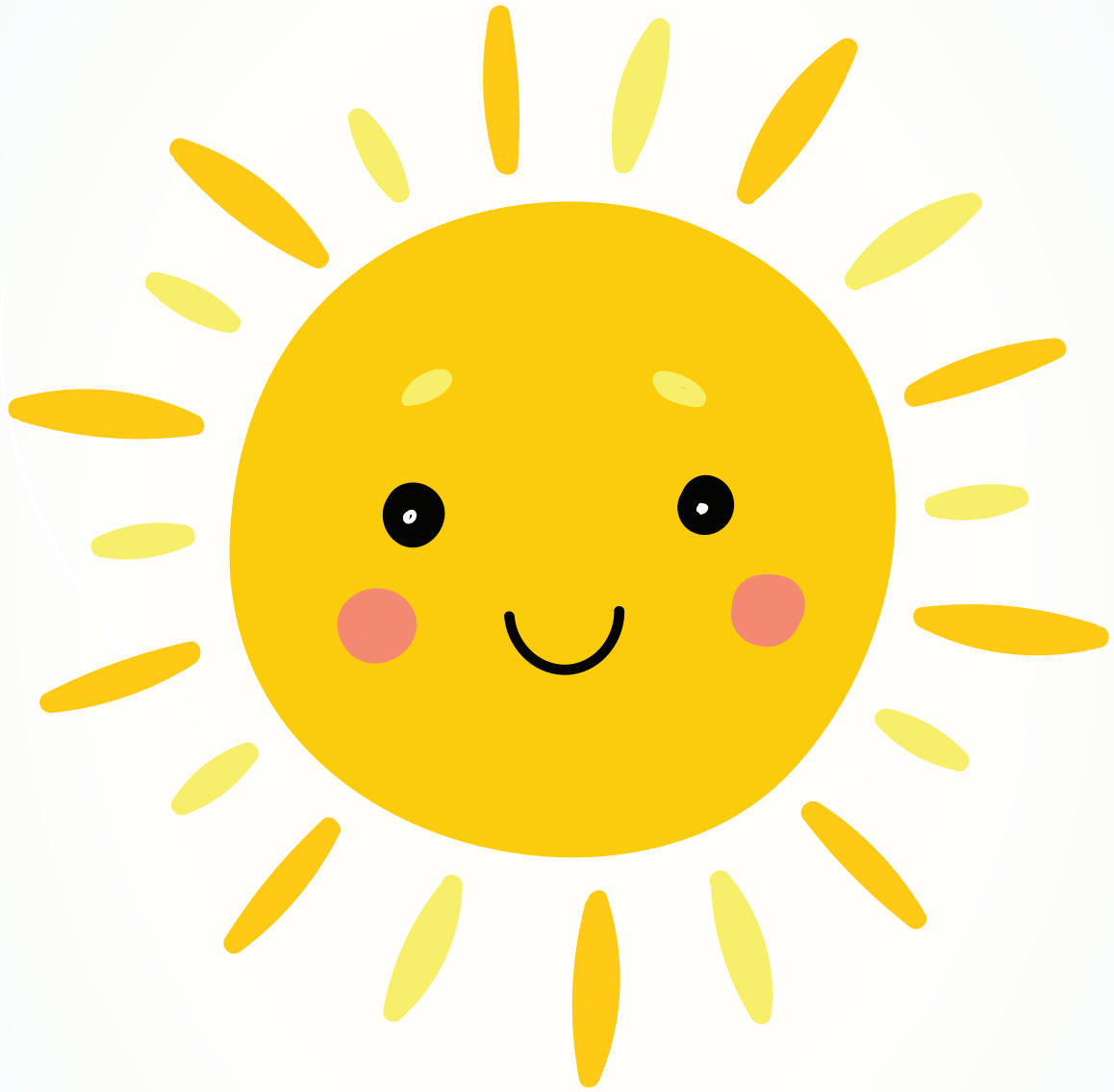
- Oyun birden fazla “Gizli Güneş” belirlenerek oynanabilir. Fakat birden fazla “Gizli Güneş”in olduğu çocuklara söylenmez.

EK-1: KARDAN ADAM GÖRSELİ

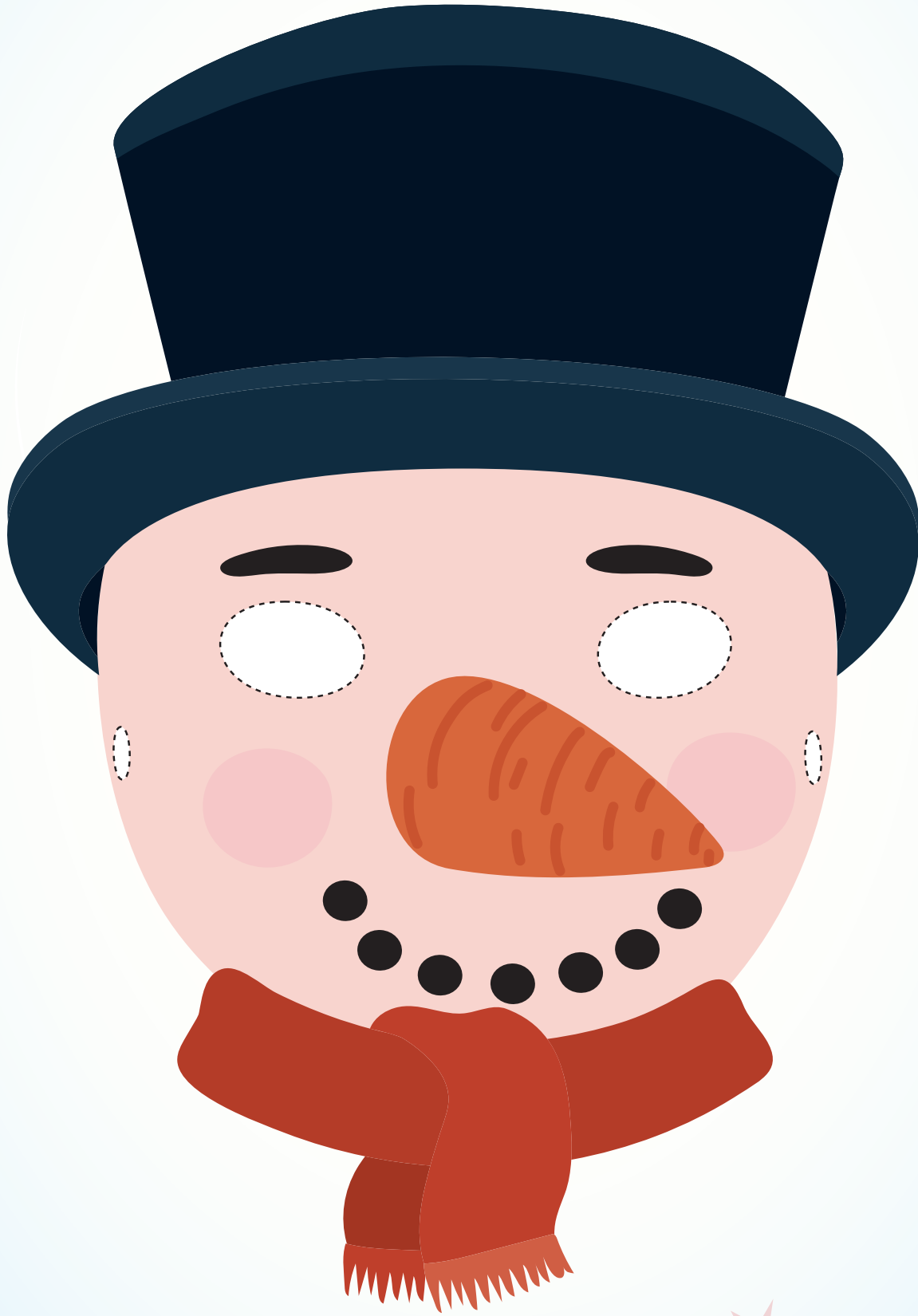




EK-1 : GÜNEŞ GÖRSELİ



EK-3: KARDAN ADAM MASKESİ



OYUN NO

21

OYUN ADI

ÇEMBERDE NE KALDI?

YAŞ GRUBU

5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Başkalarının duygu durumlarına uygun tepkiler verir.
- Yetişkin denetiminde kurallara uyar.
- Olumsuz duygu, olay veya durumlar karşısında duygularını olumlu/güvenli şekilde gösterir.
- Yaşadığı kaygının ve stresin nedenini açıklar.
- Amaçları doğrultusunda davranır.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya bununla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.

MATERYALLER

- Doğada bulunan materyaller (taş, tahta, dal, kozalak vb.)

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı, çocuklarla bu etkinliği doğada gerçekleştirir.
- Çocuklar doğadaki geniş alanı kullanarak çember şeklinde yere oturur.

1. Aşama Oyun:

- Çocuklarla oyuna geçmeden önce her çocuğun önüne tahta çubuk (kırılmış dal parçası vb.) ile çember çizilir.
- Her çocuğun önünde bir adet çizilmiş çember bulunur.
- Ardından her çocuk çevresinde bulunan doğal materyallerden (taş, tahta, dal, vb.) iki tane bulur ve bunları önündeki çemberin içine yerleştirir.
- Müziğin açılmasıyla (hareketli sözsüz müzik) her çocuğun kendi çemberindeki materyali başka bir çocuğun çemberine yerleştirmesi gerekir.

(Çocukların hareket alanının geniş tutulması ve hızlı hareket ederken oluşabilecek olası sorunların önlenmesi için geniş bir çember şeklinde oturmaları sağlanır.)

- Oyunun kuralı gereği çocuklar her iki yanındaki arkadaşının çemberine materyal bırakmamaktadır ve her seferinde sadece bir tane materyal bırakma hakları bulunmaktadır.
- Oyun ilk olarak uygulayıcının çocuklara model olması ile başlar.
- Ardından çocuklar oyun sürecini gerçekleştirir.
- Müzik bitene kadar süreç böyle ilerler.
- Müzik bitiminde çocuğun elinde materyal kalmışsa o materyali kendi çemberinin içine yerleştirir.

- Oyun esnasında herkesin kendi çemberinde mümkün olan en az materyali bulundurması önemlidir.
- Müzik bitince herkesin önündeki çemberde bulunan materyal sayıları incelenir.
- Çember içinde bulunan materyaller tüm grupla birlikte sayılır.
- En az materyali ve en çok materyali kalan çemberler hakkında konuşulur.

Çocuklara “Çocuklar çemberinizdeki materyalinizi azaltmak için nasıl bir yol izlediniz? En az materyali kalan arkadaşımız bunu nasıl gerçekleştirmiş olabilir? En çok materyali olan arkadaşımızın çemberinde neden bu kadar materyali kalmıştır? Çemberinizde materyal azalınca/artınca ne hissettiniz? Çemberinizde önce az materyal kalması sonradan bu materyal sayısının artması size ne hissettirdi? Neden?” gibi sorular sorularak paylaşımda bulunulur.

- Ardından uygulayıcı, bu oyunun ikinci aşamasına geçeceklerini ifade eder.

2. Aşama Oyun:

- Çocuklar “1, 2” diye sayarak iki gruba ayrılır.
- Birler grubu çemberin içine, ikiler grubu da çemberin dışına geçer.
- Her iki grup da birbirlerine ters yönde, müzik eşliğinde yürür.
- Uygulayıcı müziği durdurduğunda karşılıklı olanlar eş olur.
- Bir kişinin eksik kalması durumunda uygulayıcı da onun eşi olur.
- Ardından oyun sürecine geçilir.
- Uygulayıcı her eşli grubun önüne bir çember çizer.
- Çocukların kendi grupları önündeki çembere yine kendilerinin doğada buldukları üç adet doğal materyali bırakmaları beklenir.
- Müzik tekrar açılır ve oyun başlar.
- Bu aşamada oyun kuralı gereği grup üyelerinden biri, bir materyali başka bir arkadaşının çemberine bırakıp yerine oturmadan diğer grup arkadaşı yerinden kalkmamaktadır.
- Grubun çemberinde materyal varsa grup arkadaşı gelip oturunca kendisi kalkıp materyali başka grubun çemberine bırakabilir.
- Bu oyunda da çember içinde en az materyalin kalması önemlidir.
- Müzik bitene kadar süreç bu şekilde devam eder.
- Müzik bitiminde çocuğun elinde materyal kalmışsa o materyali kendi çemberinin içine yerleştirir.
- Ardından her grup kendi çemberinde bulunan materyal sayılarını söyler.
- En az materyali ve en çok materyali olan çemberler hakkında konuşulur.
- Uygulayıcı, çocuklara “Çocuklar bu iki oyun arasındaki fark nedir? Grupla bu oyunu oynarken nelerde zorlandınız? Sizce bu oyunu grupla oynamanın avantajı nedir?” vb. sorular sorarak paylaşım gerçekleştirir.
- Tüm grubun birbirini tebrik etmesiyle oyun sonlanır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Oyunun hangi aşamasında daha çok zorlandın? Neden?
- Bu oyunu grupla oynamak çemberdeki materyallerin azaltılmasına katkı sağladı mı? Neden?
- Oyun sonunda çemberinde en az materyal kalan grup bunu nasıl gerçekleştirmiş olabilir?
- Oyun sonunda çemberinde en çok materyal kalan gruba, başka bir oyunda çemberinde az materyal kalması için ne önerirsin?

ÖNERİLER

- Çocukların gelişim düzeyine göre bu oyunda gruplardaki çocuk sayıları artırılabilir ve engelli bir parkur içerisinde oyun düzenlenebilir.
- 3 yaş grubu için yukarıda belirtilen dikkat edilmesi gereken hususlar doğrultusunda uygulayıcılar bu oyun için düzenleme yapabilirler.

OYUN NO

22

OYUN ADI

HANGİSİ BENİM?

YAŞ GRUBU

5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Başkalarının duygusal ifadelerini fark eder.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.

MATERYALLER

- A3 veya A4 boyutunda hazırlanmış EK-1: Mutluluk Temalı Görsel, çocuk sayısı kadar A4 kâğıdı, kuru/ pastel/keçeli boya.

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı, elinde mutluluk temalı görsel (EK-1) ile sınıfa girer.
- Uygulayıcı, görseli çocukların görebileceği uygun bir yere asar.
- Çocuklarla resim hakkında sohbet edilir.

“Resimde neler görüyorsunuz? Bu resimde insanlar hangi duyguları gösteriyor? Bu resimde kişiler nasıl bir yerde? Bu resimdeki insanlar neler yapıyor? Bu resimde en çok dikkatinizi çeken nedir? Neden?” gibi sorular sorulur.

- Çocuklarla resim hakkında paylaşım yapıldıktan sonra uygulayıcı, çocuklara *“Hangisi Benim?”* oyununu oynayacaklarını ifade eder.
- Bu oyunda çocuklar tablodan bir karakteri seçer ve seçtiği karakteri kimseye söylemez.
- Her bir çocuğun resimden karakter seçen çocuğa toplam beş soru sorma hakkı bulunur.
- Uygulayıcı, söz almak isteyen çocuklardan beş kişiyi belirler.
- Çocuklar cevapları “evet” ya da “hayır” olan sorular sorar.
- Belirlediği karakterin özelliklerine göre çocuk, arkadaşlarının sorduğu sorulara “evet” ya da “hayır” cevaplarını verir.
- Ardından çocuklar, seçilen karakterin resimde hangisi olduğunu tahmin ederler.
- Eğer seçilen karakter bu sorularla bulunamazsa birkaç soru daha sorularak tekrar tahminler alınır.
- Seçilen karakterin bulunmasının ardından sıra diğer bir çocuğa geçer.
- Çocuklara, karakterlerin doğru tahmin edilmesinden sonra *“Neden bu karakteri seçtin? Bu karakter sana neler hissettirdi? Sence orada ne yapıyor? Sence nasıl bir duyguya sahip? Neden?”* soruları sorulur.
- Tüm çocukların aynı süreci tekrar etmesi ile oyun tamamlanır.
- Daha sonra uygulayıcı, çocuklara resim kâğıtları ve boyalar verir.
- Çocuklar iki gruba ayrılır.

- Her bir grup kendi mutluluk temalı resimlerini çizer.
- Ardından her bir grup kendi resmini anlatır.
- Çocuklar resimlerini çizerken arka fonda dinlendirici bir müzik çalabilir.
- Bu şekilde süreç tamamlanır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Resmi ilk gördüğünde sana ne hissettirdi?
- Resimden neyi resmetmeyi seçtin? Neden?
- Resimdeki hangi karakter daha çok ilgini çekti? Neden?
- Resimde seni en çok mutlu eden şey nedir?
- “Hangisi Benim?” oyunu için karakteri belirlerken neye dikkat ettin?
- En çok hangi arkadaşının belirlediği karakteri bulmakta zorlandın? Neden?
- Sen bu resimlerde bir karakter olmak isteseydin hangisi olurdun ve bu yerde en çok ne yapmak isterdin? Kendini nasıl hissederdin?

ÖNERİLER

- Bu görselde belirlenen karakterlerin o andaki yaşadığı duygular ve düşünceler üzerine çocuklarla resim dramatize edilir. (Resimdeki karakterlerin kıyafetlerine benzer uygun materyaller temin edilebilir ya da buna uygun ortam hazırlanabilir.) Bu canlandırma sırasında farklı müzikler (hareketli-hareketsiz) kullanılarak buna uygun canlandırma sürecinin de değiştirilmesi sağlanabilir.

EK-1: MUTLULUK TEMALI GÖRSEL



OYUN NO

23

OYUN ADI

KONTROL ÇEMBERİ

YAŞ GRUBU

5-6 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını fark eder.
- Başkalarının duygusal ifadelerini fark eder.
- Hareket içeren oyun oynar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya bu durumla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.
- Duygularını sözel olarak ifade eder.

MATERYALLER

- 1 büyük boy hulahop, 1 adet kız bebek ya da kukla.

OYUN SÜRECİ

- Çocuklar çember olurlar ve uygulayıcı ile “Oynayalım Birlikte” tekerlemesini söyleyerek aşağıdaki hareketleri yaparlar.
 - **El ele tutuşalım, haydi arkadaş olalım.** (Çocuklar el ele tutuşarak çember olurlar.)
 - **Sen de bize katılmak istersen oynayalım birlikte.** (Çocuklar el ele tutuşarak çemberde sağa doğru üç adım atarlar.)
 - **Oynadıkça gülerim.** (Çocuklar el ele tutuşarak daire de sola doğru üç adım atarlar ve gülerler.)
 - **Güldükçe mutlu olurum.** (Çocuklar el ele tutuşarak çemberin ortasına doğru yürür.)
 - **Sen de mutlu olmak istersen oynayalım birlikte.** (Çocuklar el ele tutuşarak çemberin dışına doğru yürür.)
 - **Arkadaşlar oyun oynar.** (Çemberde her çocuk yanındaki arkadaşı ile yüz yüze döner ve arkadaşının iki elini de tutarak kollarını sallarlar.)
 - **Arkadaşlar birlikte oynar.** (Çocuklar el ele tutuşarak çemberin ortasına doğru yürür.)
 - **Sen de arkadaş olmak istersen oynayalım birlikte.** (Çocuklar el ele tutuşarak çemberin dışına doğru yürür.)
 - **Mutluluk kalbimi ısıtır.** (Çemberde her çocuk yanındaki arkadaşına sarılır.)
 - **Mutluluk paylaştıkça çoğalır.** (Çocuklar el ele tutuşarak çemberin ortasına doğru yürür.)
 - **Sen de bize katılmak istersen oynayalım birlikte.** (Çocuklar el ele tutuşarak çemberin dışına doğru yürür.)
- Tekerleme söylendikten sonra uygulayıcı, çocuklara bir hulahop göstererek “Sizce bu elimdeki ne olabilir? Elimdeki nesnenin rengi nedir? Bu nesne hangi şekle benziyor?” gibi sorular sorar ve görüşleri dinler. (Eğer çocuklarla daha önce hulahop ile ilgili bir oyun oynanmış ise uygulayıcı bu adımı atlayabilir.)
- Ardından uygulayıcı, hulahop ile “Kontrol Çemberi” adlı bir oyun oynayacaklarını çocuklara söyler ve oyunu nasıl oynayacaklarını anlatır.

- Bu oyun için çocuklar el ele tutuşarak çember olurlar.
- Uygulayıcı, çemberin en başındaki çocuğa hulahopu vererek oyunu başlatır. Çocuklar, ellerini bırakmadan bir çocuk hulahopu diğer arkadaşına aktararak oyunu devam ettirir.
- Hulahop tekrar uygulayıcıya geldiğinde uygulayıcı hulahopu çemberin ortasına yerleştirir.
- Uygulayıcı, çocuklara hulahopu göstererek “*Bu bir çember, bu oyunda biz buna **kontrol çemberi** diyeceğiz. Peki, sizce kontrol ne demek?*” diye sorar.
- Çocuklardan gelen yanıtlar dinlendikten sonra uygulayıcı “kontrol” kelimesi için çocuklara şu açıklamayı yapar: “*Kontrol bir olay, durum veya nesneyle ilgili değiştirebildiklerimiz ile ilgilidir. Mesela bir arkadaşımızın yemeğini bitirmesi bizim kontrolümüzde değildir ama kendi yemeğimizi yiyip bitirmemiz bizim kontrolümüzdedir.*”
- Uygulayıcı çocuklara bir bebeği/kuklayı göstererek şu paragrafı okur.

Ayşe, arkadaşlarıyla oyun oynamayı, kitap okumayı ve resim yapmayı çok seven bir çocuktur. Ayşe, mutlu olmayı çok seviyordu ama üzgün olduğu zamanlar da oluyordu. Bu gibi zamanlarda Ayşe, çok fazla olay ve durum hakkında düşünüyordu:

- ✓ *Okulun tatil olmasını (kontrolü dışında)*
- ✓ *Çiçeklerin açmasını (kontrolü dışında)*
- ✓ *Yağmurun yağmasını (kontrolü dışında)*
- ✓ *Büyükannesinin hasta olmasını (kontrolü dışında)*
- ✓ *Kimlerle arkadaş olduğunu (kontrolü içinde)*
- ✓ *Sevdiği birinin çok uzaklara gitmesini (kontrolü dışında)*
- ✓ *Sevmediği bir oyunun bitmesi için beklemesini (kontrolü içinde)*
- ✓ *Senin düşüncelerini ve davranışlarını (kontrolü içinde)*
- ✓ *Üzgün olduğu zaman yaptıklarını (kontrolü içinde)*
- ✓ *Diğerlerine karşı nasıl davrandığını (kontrolü içinde)*
- ✓ *Arkadaşlarının senin hakkında kötü sözler söylemesini (kontrolü dışında)*

Ayşe'nin bu düşündüğü olay ve durumların bazıları Ayşe'nin kontrolünde bazıları ise kontrolü dışında gerçekleşiyordu.

- Uygulayıcı, bu paragrafı çocuklara okuduktan sonra “*Şimdi Ayşe'ye bu düşündüğü olay ve durumlarından hangilerinin onun kontrolünde olduğunu ya da hangilerinin onun kontrolünde olmadığını bulması için yardım edelim.*” der.
- Uygulayıcı, Ayşe'nin düşüncelerini teker teker okur.
- Söz almak isteyen çocuklara hulahopu vererek Ayşe'nin kontrolünde olan olay ve durumlar için hulahopun içinde iki ayaklarının üzerinde zıplamalarını; Ayşe'nin kontrolü dışında gerçekleşen olay ve durumlar için ise hulahopun dışında tek ayakla zıplamalarını ister. Çocuk zıpladığında çocuğa neden bu cevabı verdiğine ilişkin soru sorulur.
- Ayşe'nin düşünceleri bittikten sonra bütün çocuklar kendilerinin kontrolünde olan ve olmayan olay ve durumlar ile ilgili bir cümle kurar ve kurdukları cümleye göre zıplar.
- Uygulayıcı, tekrar çocuklar ile “Oynayalım Birlikte” tekerlemesini söyleyerek oyunu tamamlar.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Kontrol edebildiğin bir olay ya da durum seni çok üzerse neler yaparsın?
- Kontrol edebildiğin bir olay ya da durum seni çok sinirlendirirse neler yaparsın?
- Kontrol edebildiğin bir olay ya da durum seni çok şaşırtırsa neler yaparsın?
- Kontrol edebildiğin bir olay ya da durum seni çok üzerse korkutursa neler yaparsın?

ÖNERİLER

- 60–72 ay grubu için örnek olarak verilen kontrol içerisinde/kontrol dışında gerçekleşebilecek olay ve durumların sayısı artırılabilir.
- Eğer hulahop yok ise oyun çember şeklinde biçimlendirilen bir ip, kurdele, uzun bir şerit oluşturacak şekilde kesilmiş kumaş parçaları vb. bir materyal ile oynanabilir.

24

24

AYRILMAZ İKİLİ

AYRILMAZ İKİLİ

3-4YAŞ

3-4YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Olumsuz olay veya durumlar karşısında duygularını uygun davranışlarla sergiler.
- Başkalarının duygu durumlarına uygun tepkiler verir.
- Başkalarına yardım etmeye karşı isteklidir.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya bu durumla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.

MATERYALLER

- EK-1: Semboller, Çocuk sayısının yarısı kadar renkli hulahop, 5 adet duba, engel için 1 adet 1 metrelik bir çubuk, 4 adet şişe ve kapağı.

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı, elinde çocuk sayısının yarısı kadar renkli hulahopla ortama girer.
- Uygulayıcı; çocuklara EK-1'de yer alan daha önce katlanmış kâğıtları çocukların seçmesine fırsat vererek dağıtır.
- Tüm çocuklar, kâğıtları açar ve kendisine aynı sembol gelenler birbiriyle eşleşir.
- Ardından sembolün rengindeki hulahop (Aynı renkte hulahop bulunamazsa rastgele dağıtım yapılabilir.) eşli gruplara dağıtılır.
- Uygulayıcı daha önceden hazırladığı parkuru çocuklara tanıtır: *"Parkurda bir başlangıç noktası vardır. İlk olarak parkurda dubalar bulunur ve bu dubaların aralarından dolaşarak geçilir. (Duba yoksa 1,5 litrelik şişe vb. uygun materyal kullanılabilir.) Ardından bir yükseklikten (en fazla dizleri hizasında) atlayarak ilerlenir. Bitiş noktasında bulunan masanın altındaki dört adet şişe kapağı tek tek alınarak masanın üstünde bulunan dört adet şişenin ağzı kapatılır."*
- Ardından uygulayıcı, çocuklara bu parkuru tamamlayabilmenin kurallarını açıklar.
- ✓ Çocuklara sözsüz hareketli bir müzik açılır. Müziğin bitişine kadar çocukların parkuru tamamlayıp şişeleri kapatmaları gerekir.
- ✓ İkili grup olan çocuklar aynı hulahopun içine girer.
- ✓ Çocukların elleri ile hulahopa müdahale etmeden, vücutları ile kontrol ederek, hulahopu yere düşürmeden parkuru tamamlamaları gerekir. Bu sebeple koordineli ilerlemeleri önemlidir.
- ✓ Hulahop yere düşerse ya da çocuklar hulahopu elleri ile kontrol etmeye çalışırlarsa tekrar parkurun başından başlamaları gerekir.
- ✓ Parkurun sonundaki şişelerin kapatılması bitene kadar hulahopun yere düşmemesi gerekir.
- Uygulayıcı müziği açar ve oyun başlar.
- Müzik sona erene kadar çocuklar, parkuru tamamlamaya çalışırlar.

(Her çocuğun oyunu tamamlaması sağlanır. Bu sebeple uygulayıcı müziğin süresini uzun tutmalıdır. Her çocuğun birlikte başarıma duygusuna ulaşmasına fırsat verilmelidir.)

- Parkuru tamamlayan her grup, uygulayıcı ve oyunu tamamlayan çocuklar tarafından alkışlanarak karşılanır.
- Oyunu tamamlayan çocuklara “Oyunda kendinizi nasıl hissettiniz? En çok ne zaman heyecanlandınız, neden? En çok ne zaman kaygı yaşadınız, neden? Parkurda ilerlerken hulahopu düşürünce ne hissettiniz? Parkura tekrar başlamak zorunda kaldığınızda nasıl çözümler buldunuz?” gibi sorular sorularak çocukların duyguları alınır.
- Müziğin sonlanması ile oyun sonlandırılır.

(Oyunda kazanma-kaybetme vb. kavramlar kullanılmamalıdır. Sadece oyunu tamamlama üzerine genel bir yaklaşım sergilenmelidir. Tüm çocukların parkuru tamamlamasına fırsat verilmelidir.)

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır.

- Parkurdaki en kolay ve en zor yer neresiydi?
- Hulahopla eşli ilerlerken neler hissettiniz?
- Hulahopla eşli ilerlerken en çok ne zaman zorlandınız?
- Parkur içinde hulahopu ne zaman düşürdünüz?
- Parkuru başarı ile tamamlamak size ne hissettirdi?

ÖNERİLER

- Hulahop yerine takmalı çıkarmalı oyun blokları, halat şeklinde ip ile çember oluşturulabilir ya da iki kişi arasında taşınabilecek balon, top vb. materyaller ile oyun tekrar uyarlanabilir.
- Aynı oyun daha büyük bir çemberle ve daha fazla çocuk ile büyük grup şeklinde oynanabilir.
- Küçük yaş gruplarında çocuklar şişe kapağını kapatmakta zorlanır ise bul-tak oyun materyali kullanılabilir.
- Psikolojik iyi oluş göstergelerinde sadece duygular bulunmamakta, bununla birlikte fiziksel aktivite, stres yönetimi vb. göstergeler yer almaktadır. Bu kapsamda bu oyun içinde gerekli iyi oluş göstergeleri de yer aldığı söylenebilir. Uygulayıcılar da oyun öncesinde oyun için gerekli hazırlıkları yaparak süreci uygun yönetebilir.



EK-1: SEMBOLLER



OYUN NO

25

OYUN ADI

İŞARET GELİNCE

YAŞ GRUBU

3-4YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Başkalarının duygu durumlarına uygun tepkiler verir.
- Başkalarının duygusal ifadelerini fark eder.
- Yaşadığı kaygının ve stresin nedenini açıklar.
- Amaçları doğrultusunda davranır.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Gerekli durumlarda liderliği üstlenir.

MATERYALLER

-

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı, çocuklarla çember olur.
- Uygulayıcı, kendi belirlediği hareketlerle “elleri çak hareketi (mutlu ifadeyle), ayakları 1’den 5’ e kadar sayarak vurma (kızgın ifadeyle), dizlere 1’den 5’ e kadar sayarak vurma (şaşkın ifadeyle)” oyunu başlatır.
- Çocuklar uygulamacının yaptığı hareketi duygusu ile birlikte taklit eder.
- Ardından uygulayıcı çocuklara çemberde iken kendilerine ait bir hareket bulmalarını ister.
- Her çocuk yaptığı hareketin hangi duyguyu ifade ettiğini söyler.
- Çemberdeki çocuklar da hareketi gerçekleştiren çocuğu taklit eder ve onun duygusunu söyler.
- Oyun esnasında tüm çocuklar bu şekilde sırayla ortaya gelir ve hareketini gerçekleştirerek duygusunu sesli bir şekilde söyler.
- Tüm çocukların çemberin ortasına gelerek hareketi gerçekleştirmesi sağlanır.
- Ardından uygulayıcı çocukları ikili grup oluşturarak eşleştirir.
- Uygulayıcı önce kendisi “İşaret Gelince” şarkısını ritim tutarak söyler.
- Daha sonra eşleşen gruplar vücut hareketleri ile ritim tutarak ve uygun duygu ifadesini de göstererek bu şarkıyı tekrarlar.
- Şarkının duygu ifadeleri gösterilerek söylenmesi ile oyun tamamlanır.

İŞARET GELİNCE

Yüz yüze dönelim. (Hareket yapılır.)

Göz göze gelelim. (Hareket yapılır.)

İşaret gelince

Elleri çak yapalım. (Mutlu yüz ifadesi gösterilir.)

Şimdi... 1, 2, 3, 4, 5

(Sayı sayarken aynı anda ellerimizi gülümseyerek eşleştığımız arkadaşımızın ellerine vururuz.)

Sırt sırta verelim. (Sırt sırta dönülür.)

Gücü hissedelim. (Kollar güçlü hareketi yapılarak havaya kaldırılır.)

İşaret gelince

Yeri inletelim. (Kızgın yüz ifadesi gösterilir.)

Şimdi... 1, 2, 3, 4, 5 (Sayı sayarken aynı anda ayaklarımızı kızgın ifadeyle yere vururuz.)

Yan yana geelim (Omuz omuza vererek yan yana gelinir.)

Omuz omza verelim. (Omuz omuza birleşik durulur.)

İşaret gelince

Dizlere vuralım. (Üzgün yüz ifadesi gösterilir.)

Şimdi... 1, 2, 3, 4, 5 (Sayı sayarken aynı anda üzgün ifadeyle eller dizlere vurulur.)

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Şarkıyı ritim tutarak söylemek sana ne hissettirdi?
- Şarkının en çok hangi bölümünü sevdin? Neden?
- Eşleştiğin arkadaşın ile birlikte aynı hareketleri yapmak sana neler hissettirdi?
- Belirlediğin hareketi hangi duyguyu hissederek yaptın? Neden?
- Belirlediğin hareketi yaparken ne hissettin?

ÖNERİLER

- Çocukların yaş ve gelişim düzeylerine uygun ritim hareketleri (parmak şıklatma, dize vurma, ayakları yere vurma, alkış, vb. farklı duygular da eklenerek) azaltılabilir ya da artırılabilir.
- Şarkıdaki ritim hareketleri çocuklarla belirlenerek özgülleştirilebilir.

OYUN NO 26

OYUN ADI HOŞ GELDİN

YAŞ GRUBU 3-4 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Duygularını jest ve mimiklerle ifade eder .
- Olumsuz olay veya durumlar karşısında duygularını uygun davranışlarla sergiler.
- Başkalarının duygusal ifadelerini fark eder.
- Oyunda sosyal rolleri canlandırır.
- Yeni ve alışılmamış durumlara uyum sağlar.
- Yeni tanıştığı bireylerle kolay iletişim kurar.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya bu durumla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.

MATERYALLER

- 50*70 fon kartonu, boya kalemleri.

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı, çocuklarla çember olur.
- Uygulayıcı, çemberin ortasına geçer ve “Beni takip et.” yönergesi ile hareketleri (zıplama, alkışlama, yerinde koşma, dans etme vb.) yapar.
- Çemberdeki çocuklar da uygulayıcıya uyum sağlayarak aynı hareketleri tekrarlar.
- Ardından çemberdeki çocuklardan istekli olan çocuk, uygulayıcının yerine çembere geçer.
- Uygulayıcı da çemberin ortasına gelen çocuğun çemberdeki yerine geçer.
- Çemberin ortasına gelen çocuk da “Beni takip et.” diyerek özgün hareketler gerçekleştirir.
- Çemberdeki diğer çocuklarda hareketi gerçekleştiren çocuğa uyum sağlayarak hareketi tekrarlar.
- Bu oyun bu şekilde istekli çocukların çemberin ortasına gelerek “Beni takip et.” yönergesiyle bir süre oynanır ve çemberdeki çocuklar da hareketlere uyum sağlar.
- Ardından çocuklar ikiye bölünür.
- Uygulayıcı çocuklara bir öykü anlatır.
- Ardından eşli gruplar, uygulayıcı rehberliğinde kendi aralarında rol dağılımı yaparak bu öyküyü canlandırır.

ÖYKÜ

“Karıncı Taka 5 yaşındadır ve anaokuluna gitmektedir. Bir süre sonra babasının başka bir şehirde çalışması gerektiği için Taka ailesi ile yeni bir yere taşınır. Artık Taka gittikleri yeni yerde yeni okuluna başlayacaktır. Taka için okulun ilk günüdür. Taka anne babasıyla okula gelir, onlara sarılarak onlardan ayrılır ve yeni sınıfına girer. Taka daha önce de okula gittiği için okulun nasıl bir yer olduğunu, okulda neler yapıldığını, ne kadar çok eğlendiklerini bilmektedir. Taka, sınıftan bir sandalye alarak masaya oturur. O sırada bir çocuk, Taka'nın yanına gelerek “Burası bizim sınıfımız. Sen kendi sınıfını mı karıştırdın? Orada benim arkadaşım oturuyor.” der ve canlandırma başlar.

- İkili grup olan çocukların bu öyküyü canlandırmaları için uygulayıcı, rehberlik eder.
- Önce çocuklara roller dağıtılır.

(Rollerden biri okula yeni başlayan ve yeni arkadaşları ile tanışmak için heyecanlı olan Taka, diğer rol ise yeni gelen arkadaşının o sınıfta olduğunu kabul etmeyen ve arkadaşlarının yeni gelen Taka ile daha çok oynayabileceğini düşünerek sınıfında olmasını istemeyen bir çocuktur.)

- Ardından çocukların öyküyü, sınıfa yeni gelen çocuğun sınıfa girmesi sürecinden başlayarak rol oynama, doğaçlama tekniği ile canlandırmaları sağlanır.
- Çocuklar, ikili gruplar hâlinde sırayla bu öyküyü canlandırır.
- Çocuklar, rol oynama sırasında zorlanırsa uygulayıcı eğitmenin role girmesi tekniği ile kendisi de drama sürecine katılabilir.

(Ugulayıcı, sınıfa yeni gelen Taka'nın öğretmeni rolünde canlandırma sürecine dâhil olabilir. “Aaa! demek yeni arkadaşınızla tanışmaya başladınız çocuklar. Hoş geldin Taka.” cümlesi ile sürece dâhil olabilir. Çocukların doğaçlamada zorlandıkları yerde “Yeni arkadaşının neden o masaya oturmasına izin vermedin? Taka sen bize kendini tanıtır mısın?” gibi sorular sorarak canlandırmayı gerçekleştirmelerine yardımcı olabilir.)

- Ardından uygulayıcı, çocuklara sorular sorarak onlarla kısa bir sohbet gerçekleştirir.
- “Yeni bir ortama girdiğinizde kendinizi nasıl hissedersiniz? Yeni girdiğiniz bir ortama kolay uyum sağlamak için size neler yardımcı olur? Grubunuza yeni bir kişi dâhil olduğunda uyum sağlayabilmesi için ona nasıl yardımcı olursunuz?” gibi sorular sorulabilir.
- Daha sonra çocuklarla okula yeni başlayan çocukların okula uyumunu kolaylaştırabilmek için hep beraber “Hoş geldin!” afişi tasarlanır.
- Büyük fon kartonu üzerine tasarlanan “Hoş geldin!” afişi ortamda herkesin görebileceği alanda sergilenir.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Çemberde hareketlerini takip ettiğin arkadaşının hangi hareketlerine uyum sağlamakta zorlandın? Neden?
- Senin uyguladığın harekete arkadaşlarının uyum sağladığını görünce ne hissettin?
- Dramada hangi rolü canlandırdın? Rolünü canlandırırken ne hissettin?
- Okula yeni başlayan çocuğun yerinde olsan “Hoş geldin!” afişleri ile karşılaşman sana ne hissettirir?

ÖNERİLER

- Daha küçük yaş gruplarında canlandırmalar zor olabilir. Bu durumda uygulayıcı eğitiminin role girmesi tekniğini kullanarak süreçte kendisi de yer almalıdır. Çocuklara kısa cevaplı sorular sorarak onların doğaçlamalarına fırsat vermelidir.

Örneğin çocuk Taka rolünde ise "Sınıfımıza hoş geldin. Yeni arkadaşlarınla tanışmak ister misin? Onlara ne söylemek istersin? Kendini nasıl hissediyorsun?" gibi sorular sorularak doğaçlama süreci kolaylaştırılabilir.

- Dramadan önce çocukların okulun ilk günü hakkında sohbet edilerek o gün neler yaşadıkları, neler hissettikleri, olumsuz başlangıçlar yaşayanlar var ise daha sonraki günlerde okul hakkında fikirlerinin değişip değişmediği konuşulabilir.
- "Merhaba!" isimli ısındırıcı drama oyununun adı "Hoş geldin!" şeklinde değiştirilerek oyun gerçekleştirilebilir.
- Grubun gelişim özellikleri ve hazır bulunuşluk düzeyi düşünüldüğünde 3 yaş grubu için eşleşme ve drama yapma zor olabileceği için ısınma oyunu ve hikâyeden sonra uygulayıcı, sürece afiş hazırlamayla devam edebilir.

OYUN NO

27

OYUN ADI

AHTAPOTLAR

YAŞ GRUBU

3-4 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Başkalarının duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Kendi bedeni ile ilgili olumlu düşüncelerini ifade eder.
- Bir sorunu olduğu zaman yardım ister.
- Başkalarına yardım etmeye karşı isteklidir.
- İş birliği yapar.
- Sosyal ve sembolik oyun oynar.

MATERYALLER

- EK-1: Ahtapot Görseli, kurdele, sözsüz müzik.

OYUN SÜRECİ

- Sınıfa EK-1'de yer alan ahtapot görselinin olduğu bir kart ya da el kuklası getirilir.
- Çember şeklinde oturan çocuklarla ahtapotun özellikleri, ahtapot ile kendi bedenleri arasındaki benzer ve farklı özellikler üzerine sohbet edilir. Özellikle de ahtapotun birçok özelliğine vurgu yapılır. 8 kolu ve bir başı olduğu, yiyeceklerin kokusunu almak için yiyeceklere dokundukları, okyanuslarda yaşadıkları, evlerini süslemeyi ve oyun oynamayı sevdiği vurgulanır ve çocukların görüşleri alınır.
- Paylaşımın ardından çocuklar şu soruları cevaplar: Ahtapot ile benzer özelliklerin neler? Ahtaptan farklı özelliklerin neler?
- Çocuklardan gelen görüşlerden sonra uygulayıcı, aniden aklına bir fikir gelmiş gibi davranır ve "Haydi şimdi birer ahtapot olalım." der.
- Çocuklar ikili eş olur ve her gruptaki çocuk eşi olan çocuğun arkasına geçer.
- Eş olan çocuklar, yarım metre aralık kalacak şekilde birbirlerine bel bölgesinden kurdele kullanılarak bağlanır. Bağlama işlemini çocukların yapmasına fırsat veilir. Gerekli durumlarda uygulayıcı fiziksel yardım sağlar.
- Her eş bir ahtapot olduktan sonra sözsüz bir müzik açılır ve çocuklar ahtapot dansına başlar.
- Sözsüz müzik açılır.
- *Ahtapot dansında aynı anda kollar havaya kalkar ve sallanır. Salla, salla, salla!*
- *Ahtapot dansında sol bacaklar sallanır. Salla, salla, salla!*
- *Sıra sağ bacaklarda salla, salla, salla!*
- *Ahtapotlar dansına devam ediyor. Ahtapot dansında kollar havada ayaklar yan yan yürüyor. Yürü, yürü, yürü!*
- *Şimdi tüm ahtapotlar el ele tutuşuyor. Ahtapotlar hep birlikte dönerek dans ediyor. Dönelim, dönelim, dönelim!*
- *Dans ederken ahtapotlardan biri, dengesini koruyamadığı için düşer.*

- Düşen ahtapot kalkmaya çalışır ama ayağa kalkmak çok zordur.
- Diğer ahtapotlar dansını durdurur ve düşen ahtapot arkadaşlarına yardım etmek isterler.
- Sözsüz müzik durdurulur.
- Diğer ahtapotlar düşen ahtapotu kaldırır. Düşen ahtapot kalktığı için tüm ahtapotlar mutlu olur ve onu alkışlarlar.
- Ardından sözsüz müzik açılır.
- Tüm ahtapotlar yeniden el ele tutuşur ve dönerek dans etmeye devam ederler. *Dönelim, dönelim, dönelim!*
- Çocukların dansa ilgisi sürdükçe oyuna devam edilir.
- Ardından oyun sonlandırılır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Oyunda en çok ne zaman eğlendin, mutlu hissettin?
- Ahtapot arkadaşın düşünce ne hissettin?
- Düşen ahtapot arkadaşına yardım ettiğinde nasıl hissettin?

ÖNERİLER

- Eğer sınıf içinde fiziksel yetersizliği olan özel gereksinimli bir çocuk var ise ahtapotun özelliklerinin anlatıldığı yerde “Ahtapotun bir çok kolu vardır.” demek yeterlidir. Sayı belirtilmemesi önerilir.
- Sınıfta fiziksel olarak özel gereksinimi olan çocuk var ise olası kazaları önlemek için çocuğun kendi bel bölgesine kurdele bağlanarak oyun aşamalarına dâhil edilmesi önerilir.

EK-1: AHTAPOT GÖRSELİ



OYUN NO

28

OYUN ADI

AÇIK KAPALI KOZALAK

YAŞ GRUBU

4-5 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını fark eder.
- Duygularını ve düşüncelerini özgün yollarla ifade eder.
- Kendi bedenini tanıır.
- Sosyal ve sembolik oyun oynar.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya bununla başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.

MATERYALLER

- 1 adet açık kozalak, 1 adet kapalı kozalak, el feneri/akıllı telefon feneri.

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı elinde bir açık bir kapalı kozalak ile gelir ve çocuklara bir oyun oynayacaklarını söyler.
- Çocuklar, çember şeklinde otururlar ve uygulayıcının getirdiği kozalakları sırayla incelerler, bunun ne olduğuna dair tahminlerini söylerler.
- Ardından çocuklara şu açıklama yapılır: *“Bunlar birer kozalak. Kozalaklar çam ağacının meyvesidir. Pulları sıcak ve güneşli günlerde tohum bırakmak için açılır ve bu tohumlar büyüyerek ağaç olur. Soğuk ve yağmurlu günlerde ise pulları sımsıkı kapanır bu yüzden de tohumlarını bırakamaz.”*
- Sohbetin ardından kapalı kozalak, çocuklara tekrar gösterilir ve çocuklar bu kozalağı açmak için ne yapabilecekleri hakkında sohbet ederler. Çocukların cevabı uygun ise uygulanır; uygun değil ise onlara ipuçları verilir.
- Açıklamanın ardından *“Kozalakların pullarını açması için sıcak ve güneşli günler gerekli. Şimdi düşünelim. Kozalaklar açık olduğunda heyecanlı, duygularını ve düşüncelerini paylaşan kozalaklar olsunlar. Kapalı olduğunda ise heyecanı olmayan, duygularını ve düşüncelerini paylaşmayan kozalaklar olsunlar.”* denir.
- Açıklamadan sonra çocuklar, çember şeklinde ayakta dururlar. Uygulayıcı, çocuklara bu kozalağın dostluk ormanından geldiğini, şimdi hep birlikte dostluk ormanına gideceklerini her birinin birer kozalak olduğunu söyler.
- *Dostluk ormanında yağmur yağmaya başladı. Yağmurlar; ağacın dallarına, yapraklarına, kozalağına, gövdesine gıdıklar gibi dokundu. Yağmur biraz hızlandı. Ağacın dalları, yaprakları, kozalaklar yağmur yağdıkça sallandı. (Çocuklar hafifçe sağa sola sallanıyor hareketi yapar.)*
- *Yağmur çok hızlandı. O kadar hızlandı ki kozalaklar dallarından kopup yavaşça toprağa düştüler. (Hızlı sallanma hareketi ile yere düşüyormuş gibi yapılır ve yere uzanılır.)*
- *Yağmurdan ıslanan kozalaklar pullarını kapattı. Kimse ile konuşmak istemediler. (Çocuklar, oturduğu yerde kapanır).*
- *Dostluk ormanında aniden güneş doğdu. Yavaş yavaş ısıtmaya başlattı kozalakları. Kozalakların içi sıcacık oldu. Kozalaklar yavaş yavaş açılmaya başladı. (Uygulayıcı feneri her bir çocuğun üzerinde gezdirir. Çocuklar yavaş yavaş vücudunu açar.)*

- Güneş iyice ısıttı kozalakları ve kozalaklar tamamen açıldı. (Uygulayıcı feneri tutmaya devam eder. Çocuklar; tüm vücudunu açar, ellerini ve kollarını açar, başlarını geriye doğru açar). Tohumlar neşeyle toprak üzerine doğru yuvarlandılar. Bazı tohumlar dostluk ormanında kalırkeeeeeen bazı tohumlar rüzgârlarla birlikte uzaklara gittiler ve burada yemyeşil yeni bir ağaç oldular. "Kozalaklar, tohumlar çıkıp yeni bir ağaç olduğu için çok mutlu oldular ve hemen yanındaki kozalağa sarıldılar. (Çocuklar karşılıklı birbirlerine sarılır.)
- Tam o sırada dostluk ormanında bir müzik duyuldu. Bütün kozalaklar bu müziği tanıdı. Hemen kozalak dansına başladılar. (Sözsüz müzik açılır, çocuklar ayağa kalkar, sağa doğru yavaşça yürürler: "Kozalaklar kapanıyor." yönergesi ile yaklaşıp kapanırlar. "Kozalaklar açılıyor." yönergesi ile yavaş yavaş açılırlar, sola doğru yürümeye başlarlar.
- Çocukların dans etmeye ilgisi sürdükçe oyuna devam edilir. Ardından oyun sonlandırılır.

DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular ile çocuklarla değerlendirme yapılır:

- Oyundaki ormanın adı neydi?
- Yağmur yağdığında kozalaklar ne yaptı?
- Kapalı bir kozalak olduğunda neler hissettin?
- Açık bir kozalak olduğunda neler hissettin?
- Oyunun hangi kısmında kendini mutlu hissettin?

ÖNERİLER

- Kozalağın açılıp kapanmasını somutlaştırmak için uygulayıcı çocuklara model olabilir.
- Kozalağın açılma süresi bulunulan bölgedeki hava sıcaklığına göre değişebilir. Eğer sıcak bir bölgede bu oyun oynanıyorsa gün süresini azaltabilir, eğer soğuk bir bölge ise gün süresi uzatılabilir.
- Kapalı kozalak elde etmek için oyun öncesinde kozalağın su da bekletilmesi önerilir.
- Oyunda fener ışığı kullanılacağı için loş bir ortam oluşturulması önerilir.
- Kozalağın temin edilemediği bölgelerde kapalı ve açık kozalak görsellerinden faydalanılabilir.

OYUN NO

29

OYUN ADI

DUYGU PASTASI

YAŞ GRUBU

4-5 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını fark eder.
- Başkalarının duygusal ifadelerini fark eder.
- Duygu deneyimlerini çeşitli yollarla ifade eder.

MATERYALLER

- Çocuk sayısı kadar A4 kâğıt, çocuk sayısı kadar boya kalemi (kuru kalem, pastel boya, keçeli kalem vb.), EK-1: Pasta Görselleri, EK-2: Duygu İfadeleri, EK-3: Aşçı Kepi, EK-4: Pasta Dilimi (çocuk sayısı kadar ekte yer alan pasta dilimi çıktısı, bir çocuk için bir pasta dilimi), EK-5: Duygu Görselleri (pasta dilimleri ve grafik için).

OYUN SÜRECİ

- Uygulayıcı, çocuklara EK-1'de yer alan pasta ile ilişkili görseller gösterir, "Resimlerde ne görüyorsunuz?" diye sorar ve çocukların görüşlerini alır.
- Ardından uygulayıcı çocuklara "Bugün sizlerle duygu pastası yapacağız." diyerek "Duygu pastası için nelere ihtiyacımız var?" diye sorar ve tüm çocukların görüşlerini alır.
- Bu paylaşım ile çocuklardan cevap olarak mutluluk, öfke, üzüntü, endişe, vb. duyguların isimlerini aldıktan sonra, çocuklar çeşitli duygu ifadelerine (mutluluk/kızgınlık/üzüntü/korku) sahip insanların yer aldığı fotoğrafları inceler.
- Çocuklar ile fotoğraflardaki insanların hissettiği duyguların hangi duygular olduğu, neden bu duyguları yaşadıkları ve bu duyguların onları olumlu yönde desteklemesi için neler yapılabileceği konusunda tartışılır.
- Ardından uygulayıcı, pastacı rolü için EK-3'te yer alan aşçı kepini takar.
- Çocuklara "Bugün pasta dilimlerimizi boyayarak ve süsleyerek bir duygu pastası yapacağız. Bu duygu pastasını yapmak için ilk olarak bugün hissettiğimiz duyguyu ya da duyguları seçip pasta dilimimizin üzerine yapıştıracağız ve pasta dilimlerimizi istediğimiz renklere boyayacağız." der.
- Uygulayıcı, çocuklara EK-4'te yer alan pasta dilimi şablonlarını (*bir çocuk için bir pasta dilimi) ve EK-5'te yer alan duygu ifadelerini (*bir çocuk için 5 ifade) dağıtır. Çocuklar o gün en çok hangi duyguyu hissediyorsa pasta dilimine hissettiği duyguyu temsil eden duygu ifadesini/duygu ifadelerini yapıştırır. Duygu ifadelerini istediği renk ile boyar.
- Çocuklar duygu ifadelerini istediği renklere boyayarak pasta dilimlerinin üzerine yapıştırırlar.
- Pasta dilimlerini boyamayı bitiren çocuklar ile çalışmaları üzerinden sohbet edilir. Çocuklara, nasıl hissettikleri ve neden ifade ettikleri duyguları hissettikleri sorulur. Çocukların cevapları dinlenir.
- Daha sonra çocuklar uygulayıcı yardımıyla pasta dilimlerini bir araya getirerek büyük bir pasta oluştururlar ve büyük pastayı incelerler. (*Uygulayıcı yatay bir düzlemde pasta dilimlerini bir araya getirip büyük pastayı oluşturmaları için çocuklara yardımcı olur.)

- Büyük pasta için uygulayıcı şu açıklamayı yapar: *“Tıpkı bu büyük pastayı oluşturan pasta dilimleri gibi hepimizin farklı duygu ve düşünceleri de bir bütünü oluşturuyor”*
- Oyun çocuklar ile duygular üzerine paylaşım yapılarak sonlandırılır.

DEĞERLENDİRME

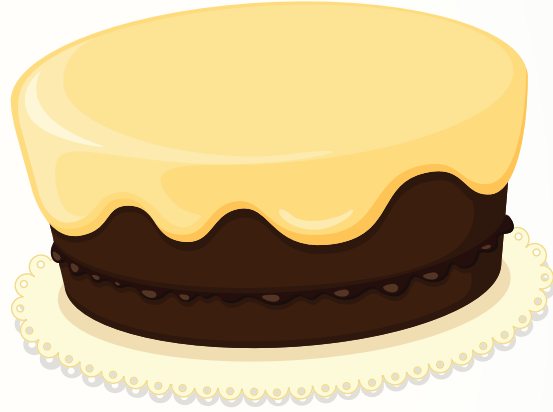
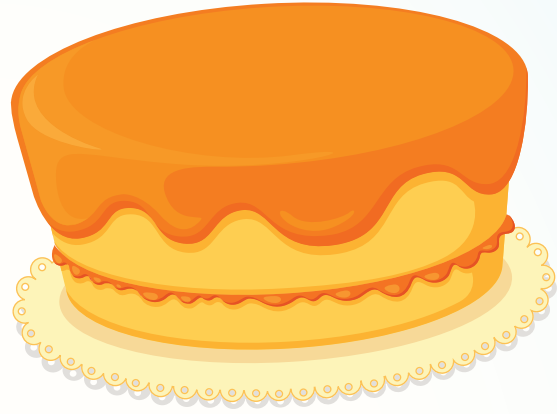
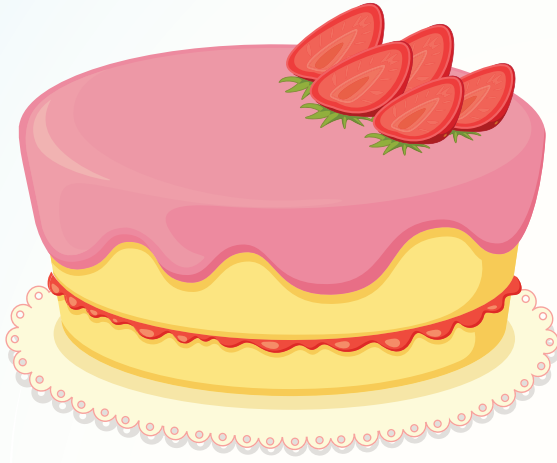
Aşağıdaki sorular çocuklara sorulur:

- Mutlu/kızgın/üzgün/korkmuş olduğunuzda neler yaparsınız?

ÖNERİLER

- Pasta boyama işlemi tamamlandıktan sonra pasta üzerine kesip yapıştırmaları için farklı pasta malzemelerinin görselleri verilebilir.
- Mutlu/kızgın/üzgün/korkmuş bir çocuk ile ilişkili bir hikâye yazılarak çocuğun hikâyede nasıl pastalar yapacağına dair çocuklar ile konuşulabilir.

EK-1: PASTA GÖRSELLERİ



EK-2: DUYGU İFADELERİ

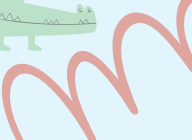
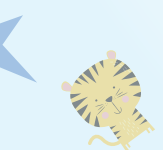
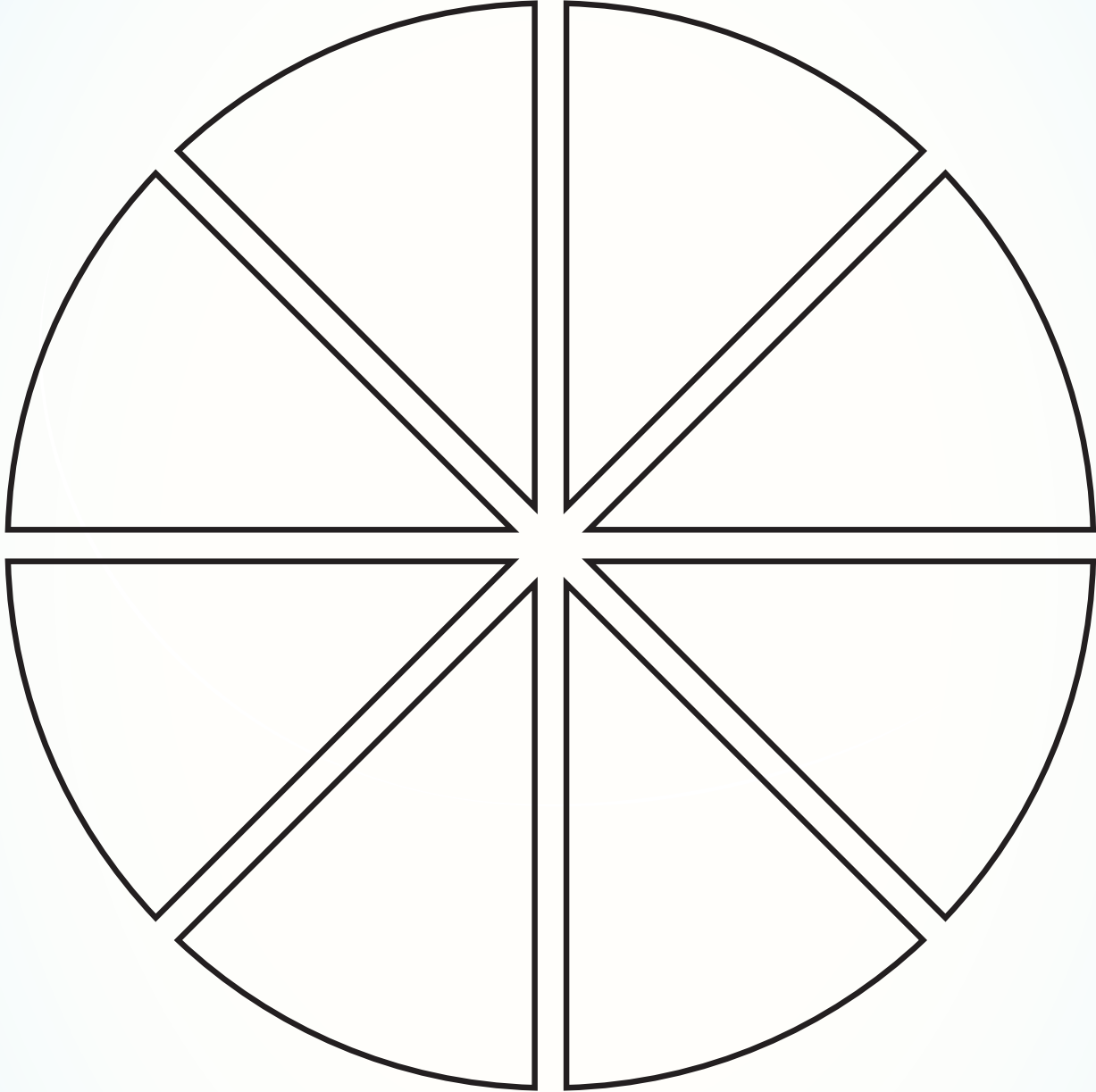


EK-3: AŐI KEPI





EK-4: PASTA DİLİMİ



EK-5: DUYGU GÖRSELLERİ



OYUN NO

30

OYUN ADI

DURUP BİR DÜŞÜN

YAŞ GRUBU

4-5 YAŞ

PSİKOLOJİK İYİ OLUŞ GÖSTERGELERİ

- Duygularını ve düşüncelerini açıklar.
- Olumsuz olay veya durumlar karşısında duygularını uygun davranışlarla sergiler.
- Başkalarının duygusal ifadelerini fark eder.
- Basit sorumlulukları yerine getirir.
- Bir olayı ya da durumu neden sonuç ilişkisi ile açıklar.
- Zorlu bir durumu çözmek veya başa çıkmak için farklı stratejiler uygular.
- Bir olaydan sonra ne olabileceğini tahmin eder.

MATERYALLER

- EK-1: İltifat ve İyi Dilek Sözleri, EK-2: Kurbağa El Kuklası Görseli, 1 adet kutu, çocuk sayısı kadar iyi dilek notları, çizgi çizmek için tebeşir/rengli bant

OYUN SÜRECİ

- Çocuklar çember olup otururlar ve uygulayıcı yanında getirdiği kurbağa el kuklasını elini takarak çocuklar ile şu şarkıyı söyler:

Bana Kirmit derler zıplarken derelerden

Turuncu beneklerim görünür her yerden

Bütün gün zıplar dururum taşların üzerinden

Haydi durma sende zıpla benim izimden

- Şarkının ardından uygulayıcı tebeşir ile yere yarım metre aralıklara iki çizgi çizer. İlk çizgi başlangıç çizgisidir. İkinci çizgi "Durup Bir Düşün Kayasıdır". İkinci çizginin yarım metre ilerisine iyi dilek ve güzel sözler sandığı olarak düşünülen ayakkabı kutusunu yerleştirir.
- Ardından uygulayıcı çocuklara yanında getirdiği kurbağayı şu açıklama ile tanıtır: "Bugün yanımda arkadaşım Kirmit'i getirdim. Kirmit turuncu bir kurbağa. Kirmit'in çözemediği bir problemi var, ona yardımcı olmamız gerekli?" der.
- Yardım için uygulayıcı önceden hazırladığı oyun alanına çocukları yönlendirerek "Burada bir dere var. Kirmit bu taraftan derenin karşısındaki tarafa geçmek istiyor çünkü derenin karşısında iyi dilek ve güzel sözler sandığı var. Kirmit'in karşıya geçmesi için ilk olarak başlangıç çizgisinden derenin ortasındaki düşünme kayasına zıplaması gerek. Kirmit düşünme kayasına zıpladığında kaya ona üzerinde düşünmesi için bir problem soruyor. Kirmit'in problemi çözmesine yardım edersek karşıya geçmesine ve iltifat ve güzel sözler sandığa ulaşmasına da yardım etmiş oluruz. Yapmamız gereken bizim de Kirmit gibi düşünme kayasına atlamamız ve problemi çözmemiz" açıklamasını yapar.
- Çocuklar arka arkaya tek sıra olurlar. En öndeki çocuk başlangıç çizgisine geçer, Kirmit kuklasını eline geçirir ve Durup Bir Düşün kayası olarak adlandırılan çizgiye zıplar. Burada uygulayıcı tarafından sorulan problemi dinler ve problem için çözüm üretir. Uygulayıcının çocuklara sorabileceği örnek problemler;

- Kirit'in karnı çok acıkmıřtı. Karnından gurul gurul sesler geliyordu. Annesi banyoda olduđu için ondan yardım isteyemiyordu. Sence řimdi Kirit ne yapmalı?
- Kirit okuldan eve dđnerken yolda yaralı bir kuř buldu. Ablası ile birlikte kuřun yarasını sardılar. Kuř iyileřinceye kadar onu besledi, okřadı ve hatta řarkılar sđyledi. Kuř bir gđn iyileřti. Sence řimdi Kirit ne yapmalı?
- Kirit top ile oynarken istemeden bir kaza oldu. Top bir bardađa çarptı ve bardak kırıldı. Sence řimdi Kirit ne yapmalı?
- Kirit zıplamayı çok seviyor zıplarken yanlıřlıkla arkadařının oyuncadıđını kırıldı. Sence řimdi Kirit ne yapmalı?
- Kirit dıřarıdan geldikten sonra ellerini yıkayacaktı ama su akmıyordu. Sence řimdi Kirit ne yapmalı?
- Kirit misafiriđe gitti. Bu evdeki oyuncakları ile oynamak istedi. Sence řimdi Kirit ne yapmalı?
- Kirit yolda karřıdan karřıya geçecekti ama yoldan çok fazla araba geçiyordu. Sence řimdi Kirit ne yapmalı?
- Kirit arkadařlarıyla bahçede oynamaya bayılır. Ama arkadařları bahçede oynamak istemiyordu. Sence řimdi Kirit ne yapmalı?
- Kirit oyun oynarken giysileri kirlendi. Sence řimdi Kirit ne yapmalı?
- Kirit okuldayken çıřı gelmiřti. Ama tuvaletin nerede olduđunu bilmiyordu. Sence řimdi Kirit ne yapmalı?
- Uygulayıcı çocuđun önerisini dinledikten sonra eđer önerisi problem durumunu çđzüm getirdiđinde derenin karřısına geçmesine ve iyi dilek ve güzel sözler sandıđı ulařmasına izin verir. Sandıđa ulařan her çocuk, sandıktan bir kart seđer. İyi dilek ve güzel sözler sandıđı içerisindeki kartlar iyi dilek ve güzel sözler kartlarıdır ve her kartın üzerinde bir görsel, altında ise çocuklar için bir iltifat veya iyi dilekler bulunur (EK-1).
- Sınıftaki her bir çocuk kartını aldıktan sonra çocuklar tekrar çember olarak oturur. Her bir çocuđa kendi iyi dilek ya da güzel sözü okunur ve kartında yazılanları duyduđunda ne hissettiđi sorulur.
- Paylařımın ardından Kirit kukla ona iyi dilek ve güzel sözler sandıđı ulařmasında yardımcı oldukları için çocuklara teřekkür eder ve oyun bařlangıçtaki řarkı sđleyerek sonlandırılır.

DEĐERLENDİRME

Ařađıdaki sorular ile çocuklarla deđerlendirme yapılır:

- Oyunda en çok nerede eđlendin?

ÖNERİLER

- Kurbađa için el kuklası mümkün deđil ise EK-2' de yer alan görsel kullanılabilir.
- İyi dilek ve güzel sözler sandıđındaki kartlar çeřitlendirilebilir.
- Oyun öncesinde çocuklar kendi iyi dilek ve güzel sözler sandıđı ile iyi dilek ve güzel sözleri çizim yaparak ve uygulayıcı tarafından yazıları yazarak hazırlayabilirler.

EK-1: İLTİFAT VE İYİ DİLEK SÖZLERİ

İyi ki benim arkadaşısın.

Seninle oyun oynamak çok eğlenceli.

Çok güzel gülümsüyorsun hep böyle gülümse.

Saçların çok güzel görünüyor.

Senin sesini duymayı seviyorum.

Seni görünce aklıma ilk oyun oynamak geliyor.

EK-2: KURBAĞA EL KUKLASI GÖRSELİ





Bu kitap Millî Eğitim Bakanlığı tarafından UNICEF'in finansal desteği ile Psikososyal Destek Projesi kapsamında hazırlanmıştır.
Bu kitap Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir. Para ile satılmaz.