



SIVAS MİLLÎ EĞİTİM
MÜDÜRLÜĞÜ

Keyifli Ev Atölyem

"Ailece Evde Yapılacak 100 Etkinlik"



İLKOKUL





Sevgili Öğrenciler, Değerli Veliler,

Millî Eğitim Bakanlığımız, koronavirüsün Dünya Sağlık Örgütü tarafından "pandemi" (salgın) olarak kabul edilmesinin ardından tedbir amaçlı olarak nisan ayındaki ara tatili öne almış ve bir haftalık ek tatil ile birlikte 30 Mart 2020 tarihine kadar öğrencilerin okula gitmemesini uygun görmüştür. Bu sürenin ilk haftasında öğrencilerimiz evlerinde istirahat ederlerken, ikinci haftasında uzaktan eğitim ve öğretim yolculuklarına devam edeceklerdir.

Devletimiz, hem virüs önlemleri ile hem de öğrencilerin evde buldukları süre boyunca hazırladığı uzaktan eğitim alt yapısı ile tüm dünyaya örnek gösterilebilecek bir çalışmaya imza atmıştır. Ayrıca alınan önlemlerle devletimiz, ileri görüşlülüğünü de ortaya koymuştur. Umuyorum ki alınan tedbirlerle, ülkemizde virüsün yayılması önlenecek; virüs kaynaklı can kayıplarına da fırsat verilmeyecektir.

Yapılan bu örnek çalışmalara ek olarak Sivas Millî Eğitim Müdürlüğümüz de öğrencilerimizin evlerinde buldukları zamanı en verimli şekilde değerlendirmeleri adına okul öncesi ve ilkokul düzeyinde "Keyifli Ev Atölyem" kitaplarını hazırlamıştır. Hazırlanan bu kitaplar, öğrencilerimizin tatil sürecinde ebeveynleriyle eğlenceli vakit geçirmelerine de yardımcı olacaktır.

Sevgili öğrenciler, elbette ülkemiz bu zor günleri tecrübesi ile atlatmasını bilecektir. İnşallah yakın bir zamanda bu günler unutulacak, pandemiden geriye ailenizle geçirdiğiniz güzel günlerin anıları, keşfettiğiniz yeni oyunlar, geliştirdiğiniz hobilerin mutluluğu kalacaktır. Sizler, yeter ki büyüklerinize olan güveni kaybetmeyin ve tedbiri elden bırakmayın. Unutmayalım ki sorumluluğumuz büyük, tedbirler basit.

Hijyen kurallarına her zamankinden daha fazla dikkat etmenizi tavsiye ediyor; aileniz ve sevdiklerinizle sağlıklı günler geçirmenizi diliyorum.

Salih AYHAN
Sivas Valisi



Sevgili Öğrenciler,

Çin'de ortaya çıkan ve tüm dünyayı etkisi altına alan koronavirüs, ülkemizi de tehdit etmeye başlamış; bu süreçte devletimiz, dünyada örneğine az rastlanan önlemlerle siz sevgili öğrencilerimizi salgından uzak tutmayı başarmıştır. Bu önlemlerin bir devamı olarak Millî Eğitim Bakanlığımız, nisan ayındaki tatili de öne alarak 16-30 Mart 2020 tarihlerinde okullarımızda eğitim-öğretim faaliyetlerine ara verildiğini duyurmuştur. Geleceğimizin teminatı siz değerli öğrencilerimizin sağlığı için alınan bu tedbir, ülkemizin virüs tehdidini ne kadar ciddiye aldığına da bir göstergesidir.

Sayın Bakanımız Ziya SELÇUK, öğrencilerimize tatil sürecinin ilk haftasında evlerinde istirahat etmelerini tavsiye etmiş; ikinci haftadan itibaren ise eğitim-öğretim faaliyetlerinin teknolojik araç gereçler vasıtası ile (online) devam edeceğini beyan etmiştir.

Bu açıklamaların ardından Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü olarak, sizlerin tatil sürecini evlerinizde, ailenizle birlikte en verimli şekilde geçirmeniz adına "Keyifli Ev Atölyem" kitaplarını hazırladık. Anaokulu ve ilkokul düzeylerinde hazırlanan ve eğlenirken öğreneceğiniz bu etkinlik kitaplarında, görsel hafıza çalışmalarından, geleneksel oyunlara; STEM etkinliklerinden origamiye kadar pek çok faaliyete yer verdik. Tatil sürecinde "Keyifli Ev Atölyem" kitaplarından azami derecede istifade etmenizi temenni ediyor, ailenizle birlikte sağlıklı ve huzur dolu günler geçirmenizi diliyorum.

Ebubekir Sıddık SAVAŞÇI
İl Millî Eğitim Müdürü

Ebubekir Sıddık SAVAŞCI
Millî Eğitim Müdürü

Fatih AYDIN
Şube Müdürü

AR-GE

Serkan ERDOĞAN
Burhan YILDIZ
Ahmet DEMİR
Bilal KAĞIZMANDERE
Emine KARAMUKLU
Hülya KARA

ÖZEL BÜRO

Ahmet Zahit ERBAŞ
Muhammed Sefa KILINÇ

Dizgi-Tasarım-Yayına Hazırlama
(Fatih Projesi Koordinatörlüğü)

Akif DEMİRKAYA
Erkan EKİCİ

**01****STEM****6****02****GÖRSEL HAFIZA****26****03****ORİGAMİ****45****04****GELENEKSEL OYUNLAR** 56**05****HAYAL GÜCÜ****68****06****KÜÇÜK ETKİNLİKLER** 75





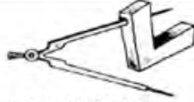
STEM

TIRMANAN KEDİ

Gerekli malzemeler: Eski bir kauçuk terlik, delici bir cisim(pergel), tükenmez kalem içi, bir küçük bambu veya dondurma çubuğu, ince ama güçlü iplik ve birkaç kibrit çöpü. Ayrıca kauçuğu kesmek için bir bıçak.



1. Kauçuk terlikten 5 cm "V" kesin.



2. "V"de iki delik açın. (Delikler eğimli olmalıdır.)

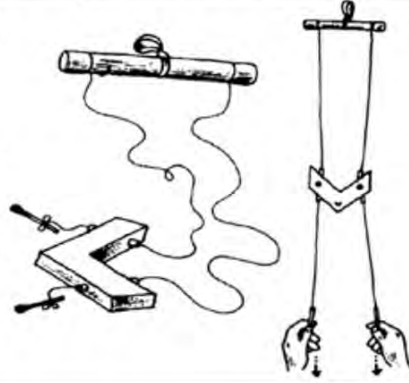


3. Tükenmez kalemin içini ikiye kesin ve deliklere yerleştirin.

4. Güçlü ama ince iki adet 125 cm uzunluğunda ip alın, 12 cm aralıklarla çubuğa sıkıca bağlayın.

Çubuğun ortasına bir çentik açarak asma halkası oluşturun.

İplikleri «V» şeklinde kesilen kısımdan resimdeki gibi geçiriniz.



Son olarak iplerin ucuna kibrit çöpü bağlayıp çubuk üzerinde oluşturulan asma halkasından bir çiviye asın. Kibrit çöplerinden aşağıya doğru ipleri çektiğinizde «V» kauçuğun yukarı tırmandığını göreceksiniz.





Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

YUVARLANAN KIBRİT KUTUSU



1 Kartonu kibrit kutusuna sarın

2 Gevşetin ve kutuyu içinden çıkarın.

3 Bantla yapıştırarak bir yüzük oluşturun.

5 Kibrit kutusunu yüzüğün içine yerleştirin

4 İki yüze resimleri tutkalla yapıştırın

6 İki misketi kibrit kutusunun içine bırakın

7 Kutuyu tamamen yüzüğün içine yerleştirip eğimli bir yere bırakın





STEM

HAVALI PARMAKLAR



Makas



Plastik şişe

1

Plastik şişenin alt kısmı kesilir.



2

Şişenin üzerine eldiven geçirin.



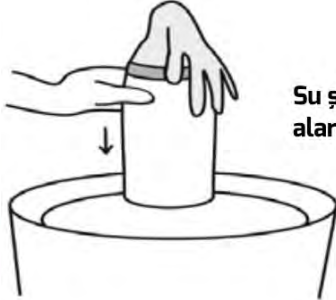
3

Bant ile sabitleyin.



4

Şişeyi su dolu bir kabın içerisine bırakın.



Su şişesini ittikçe eldiven hava olarak şişmeye başlayacaktır.

Şişeye giren su havayı alır ve lastik eldiveni şişirir.

HOŞÇAKAL



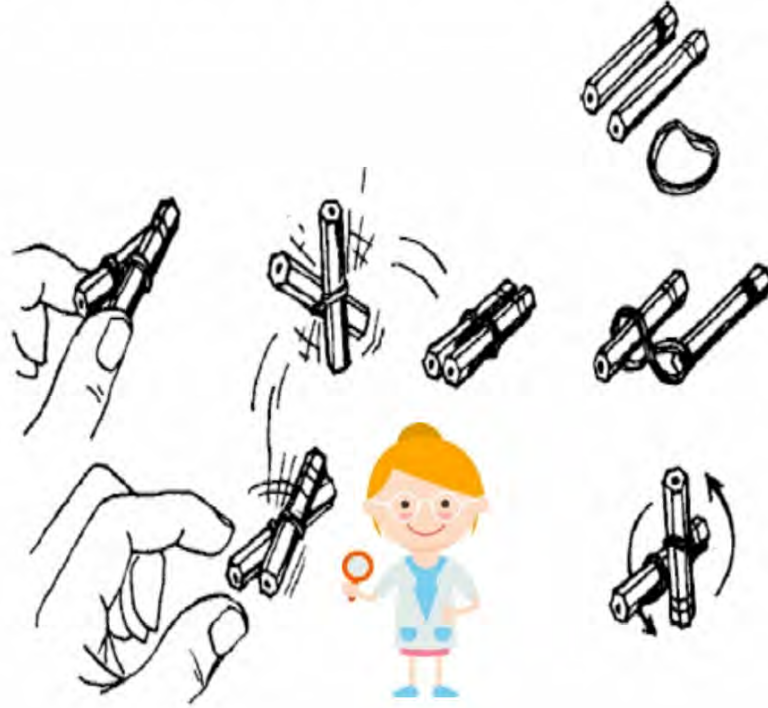


Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

DANS EDEN KALEMLER**Malzemeler:**

**2 adet kalem (ucu açılmamış olmasına dikkat edelim),
bir adet lastik bant**
Yapılışı:

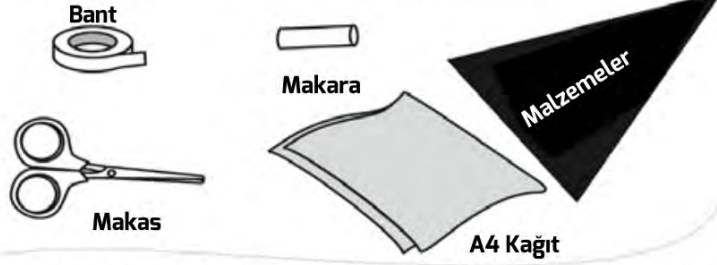
**Kalemleri yan yana getirin lastik bantı geçirin. Lastik bant
Kalemleri sıkıca tutmalıdır. Lastik ile kalemleri ters yönlerde çevirin ve
bırakın . Kalemlerin birbiriyle savaştıklarını göreceksiniz.**





STEM

BERNOULLİ HUNİSİ



▼ A4 Kağıdını huni şeklinde yuvarlayınız.

▼ Huninin uç kısmını kesiniz.



▼ Makarayı bantla kesilen yere yapıştırınız.

▼ Ağızınıza yerleştiriniz Ve hızlıca üfleyiniz.

▼ Huninin karşılıklı kenarlarını birbirine yaklaştığını gözlemleyiniz.

Bernolli Kanununa göre Havanın hızlı şekilde üflenmesi basıncın düşmesine sebep olarak kenarları birbirine yaklaştırır.



Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

OYNAYAN MAYMUN

MALZEMELER



Karton kağıttan maymun



Dondurma Çubuğu



Paket Lastiği



Pipet 2 cm

Makas



Küçük Paket Lastiği

- 1 Paket lastiği ile pipeti dondurma çubuğuna sabitleyin.



- 2 Büyük paket lastiğini kesin.



- 3 Kesilen paket lastiğini pipetin içinden geçirin.



- 4 Maymunu çubuğun üzerine yerleştirin.



- 5 Paket lastiğini iki ucundan aynı anda çekerek kısa titreşimler oluşturun.





STEM

JET ARABA

Pet şişe



Pipet

Çöp şiş



Balon

Şişe kapağı



Paket lastiği



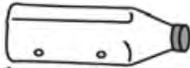
Silgi

Malzemeler

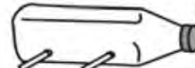


2

Çöp şişleri açılan deliklerden geçiriniz.



1 Şişede karşılıklı 2 delik (4 delik) açınız.

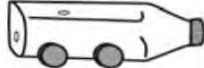


Kapak

Silgi

3

Şişenin üstünde ve arkasında pipetin gireceği şekilde delik açın.



5

Pipetin ucundan üfleterek balonu şişirin.



4

Pipeti deliklerden geçirin Balonu pipetin üstüne paket lastiğiyle tutturun.



6

Düz bir zemine bırakılan araç ileri doğru hareket edecektir.



Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

BASİT ROKET YAPIMI





STEM

BALON BANKI

Malzemeler



4 Adat balon



Pürüzsüz yüzeyli tahta

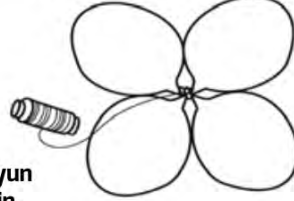


ip

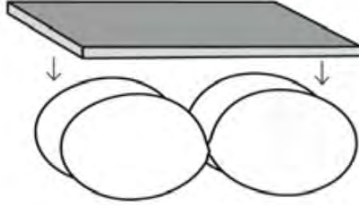
1 Balonları aynı büyüklükte şişirin.



2 Balonları birbirine iple bağlayın.



3 Balonları düz bir zemine koyun
Üzerine de tahtayı yerleştirin.



4 Çocuğu üzerine yavaşça
Oturun.

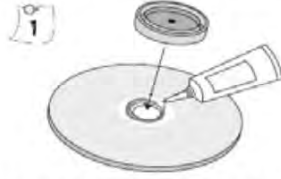
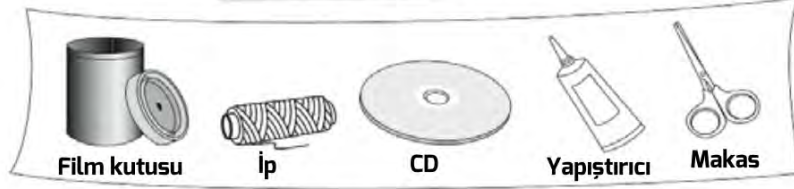


4 Balon rahatlıkla
40 kg taşıyabilir.



Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

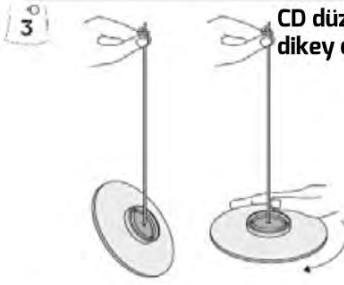
DENGE SENSÖRÜ



1
Film kapağını yapıştırıcı ile CD'nin ortasına yapıştırın.



2
İpi ortasından geçirin (İpin rahatça hareket ettiğinden emin olun). Uçlarını düğümleyin.



3
CD düz bir şekilde değil de ipe paralel dikey dönecektir.

Şaşıracaksınız!
Cd'yi sağa sola eğseniz bile yönü değişmeyecek.
Bu da dönen CD'nin denge sensörü gibi çalıştığını gösterir.





STEM

KAYBOLAN PARA

2 Adet cam bardak

2 Adet bozuk para

su

- 1 Bozuk paranın üzerine bir bardak yerleştirin.
- 2 Diğer parayı da ikinci bardağın içine koyun.
- 3 İki bardağa eşit miktarda su ile Doldurun.
- 4 Altında para olan bardağa su dökülünce bozuk para görünmez olur.
- 5 Birinci bardağı kaldırın ve geri koymadan önce bozuk paranın üzerine birkaç damla su damlatın. Sihirli bir şekilde para geri gelecek.

2. bardaktaki para hala görünebilir.

A B C

Su ve cam neredeyse aynı kırılma indisine sahiptir. Bu yüzden C resmindeki gibi paranın üzerine su damlası koyduğumuzda B resmindeki şartları yerine getirir, ve para görünür.



Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

BALON PATLATMACA

MALZEMELER



Balon



İplik



6 cm Boru



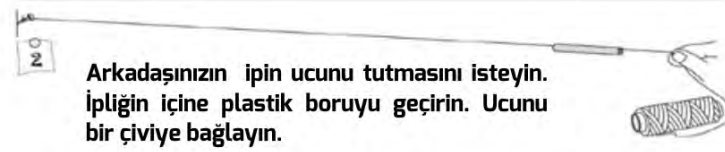
Bant



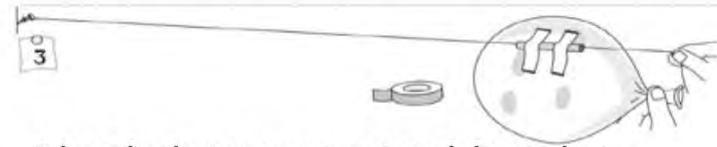
Makas



Balonu elinize alın ve şişirmeye başlayın, Balonun ağzını düğüm yapmadan tutun.



Arkadaşınızın ipin ucunu tutmasını isteyin. İpliğin içine plastik boruyu geçirin. Ucunu bir çiviye bağlayın.



Balonu plastik pipete yapıştırın. Sonra balonu serbest bırakın. Balonun havası dışarı çıkmaya başlayacaktır.



Balon iplik boyunca bir jet gibi ilerleyip havası sönecektir.





STEM

BALON DENEYİ



Saydam
renkli balon



Madeni
para



Somun

1



Şeffaf bir balon alın ve
içine bir madeni para
koyun.

2



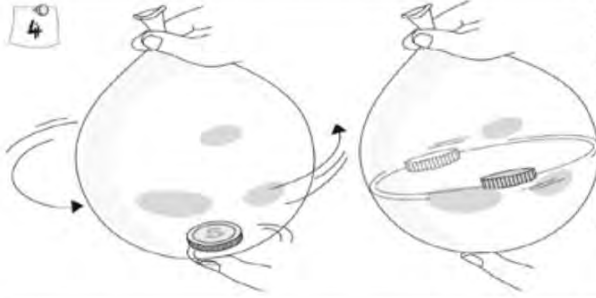
Balonu şişirin.

3



Balonun ağzını elinizle
kapatın.

4



Balonu elinizle
dairesel
hareketlerle
döndürün, bir
sirkteki motor
döngüsü gibi
döndüğünü
göreceksiniz.

5

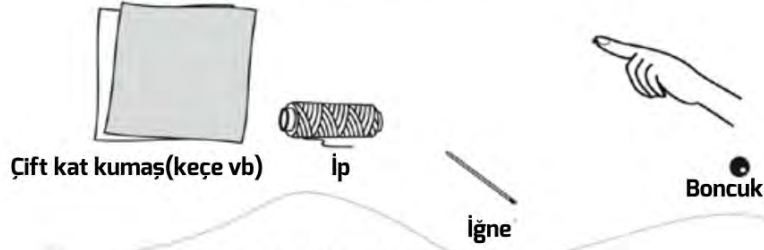
Bozuk parayı altıgen somunla değiştirin.
Balon dairesel hareketler ile
döndürüldüğünde merkezkaç kuvveti
yüzünden bozuk para ve somun balonun
içinde dönecektir.





Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

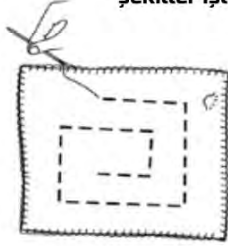
ÖZEL LABİRENT



- 1. Kumaşa boncuk girecek kadar boşluk bırakarak kumaşı kenarlarından diki.
- 2. Açık olan kısımdan boncuğu içeri atın ve boşluğu dikerek kapatın.
- 3. Kumaşın üzerine boncuğu geçebileceği bir labirent olacak biçimde farklı şekiller işleyin.

- 4. Çocuğun gözlerini kapatın ve labirentin içinde boncuğun hedefe ulaşması için komutlarla yönlendirin.

Dokunsal zekasının gelişmesi için harika bir bulmaca.



Farklı Labirent Şekilleri





STEM

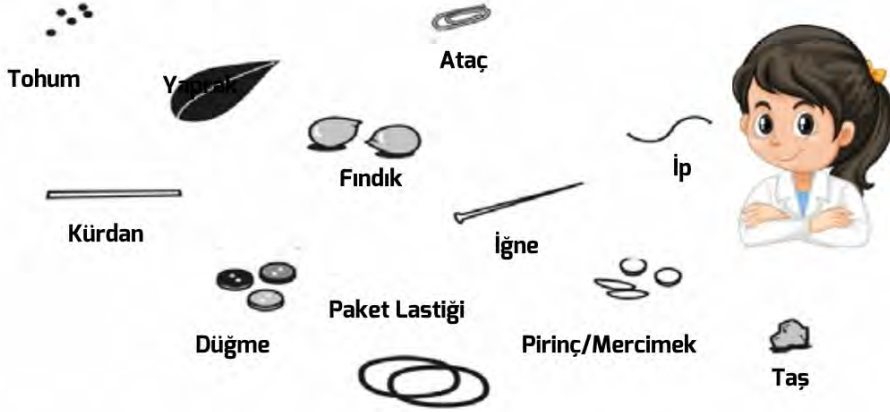
KİBRİT KUTUSU



Kibrit kutusunun
içinde neler var?

Sıradan bir kibrit kutusunun içine kaç farklı şey yerleştirebilirsiniz?
Bunun için etrafınızdaki en minik şeyleri arayıp bulmanız gerekiyor.

İşte size birkaç örnek:



Bu etkinlikte rekor 250 küçük nesnedir. Sen kaç tane sığdırabilirsin?

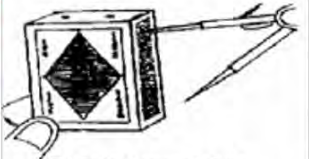
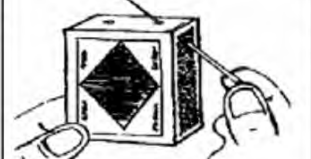



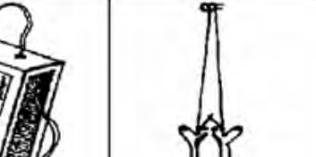





Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

KIBRİT KUTUSU BİNİCİSİ



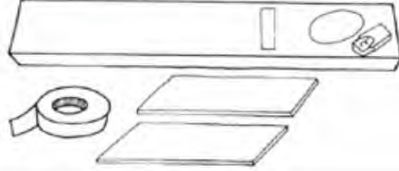
Gerekli olan malzemeler: kibrit kutusu, ip, iğne, resim.

 <p>1. Kibrit kutusuna içiyle birlikte 2 delik aç. (Toplam 4)</p>	 <p>2. İğnenin ucuna 1.5 m ip tak. İğneyi kenarından başlayarak ipi kutuya geçir.</p>	 <p>3. İğneli ipini diğer delikten de geçir.</p>
 <p>4. İp geçirildiğinde görüntüsü bu şekilde olacak.</p>	 <p>5. İplerin uçlarını mekanizmayı tamamlamak için bağla.</p>	 <p>6. İki elinizle ipleri tutun çevirin ve döndürün. Kibrit kutusu sol elinize doğru kayarak gelecek.</p>
 <p>7. Kibrit kutusunun üstüne bir tavşan resmi yapıştırıp daha eğlenceli hale getirebilirsiniz. Mekanizma sadece tek yönlü hareket Edeceğinden dolayı sol elinize vardktan sonra tekrar başa geri götürmek zorundasınız.</p>	 <p>8. Mekanizmanın sol ipini çiviye asın. Kutunun üzerine bir kertenkele resmi yapıştırın. Bir sağ bir sol ipi çekerek kertenkeleyi yavaşça ipe tırmandırın. Bu oyuncak sürtüne kuvvetini anlatır.</p>	



STEM

PERİSKOP



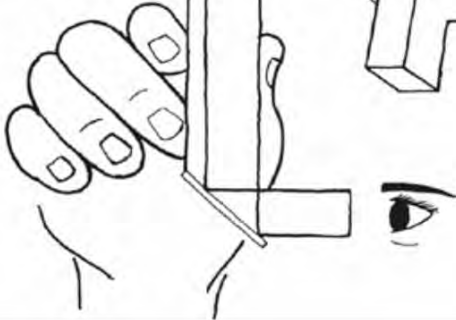
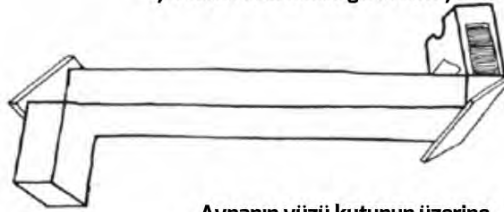
1. Kağıt, kağıt havlu rulosu, iki adet ayna, bant ve makas

2. Kutunun iki ucundan 2,5 cm işaretlenir.

Bir büyük iki küçük kesik atılır. Köşeleri resimdeki gibi katlıyoruz.



3. Aynaları bant ile kutunun kesik yerlerine resimdeki gibi bantlıyoruz.



4. Aynanın yüzü kutunun üzerine bakacak şekilde olacak. Kutunun üzerindeki kesiklerin doğru açılarda olduğundan emin olun. Periskopu dik konuma getirerek alttaki pencereden bakarsanız yuksekte olan objeleri görebilirsiniz.



Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

ÇEVİRMENİN GÜCÜ



- 1 80 cm uzunluğundaki ipi kullanılmayan bir kalemin içinden geçirin.



- 2 Ucuna bir silgi bağlayın ve diğer ucuna ağırlık olarak anahtarlık takın.

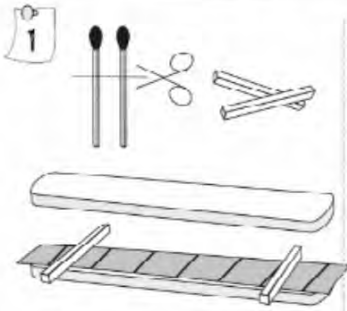
- 3 Tek elinizle tutun ve silgiyi döndürmeye başlayın. Ağır anahtarlık çevirmenin gücünden dolayı yukarı çıkacaktır.

Merkez kaç kuvveti dönen silgiyi kalemden ayrılmaya zorlayacaktır.



STEM

MIZIKA



1
Dondurma çubuğunun üzerine çizgili kağıdı uzunca yerleştirin ve iki ucuna kibrit çöplerinin koyun. Diğer dondurma çubuğunu üzerine koyun.



2
Uçlarını lastikle sabitleyin.

Mızıkayı ses çıkana kadar üfleyin.





GÖRSEL HAFIZA





Görsel Hafıza

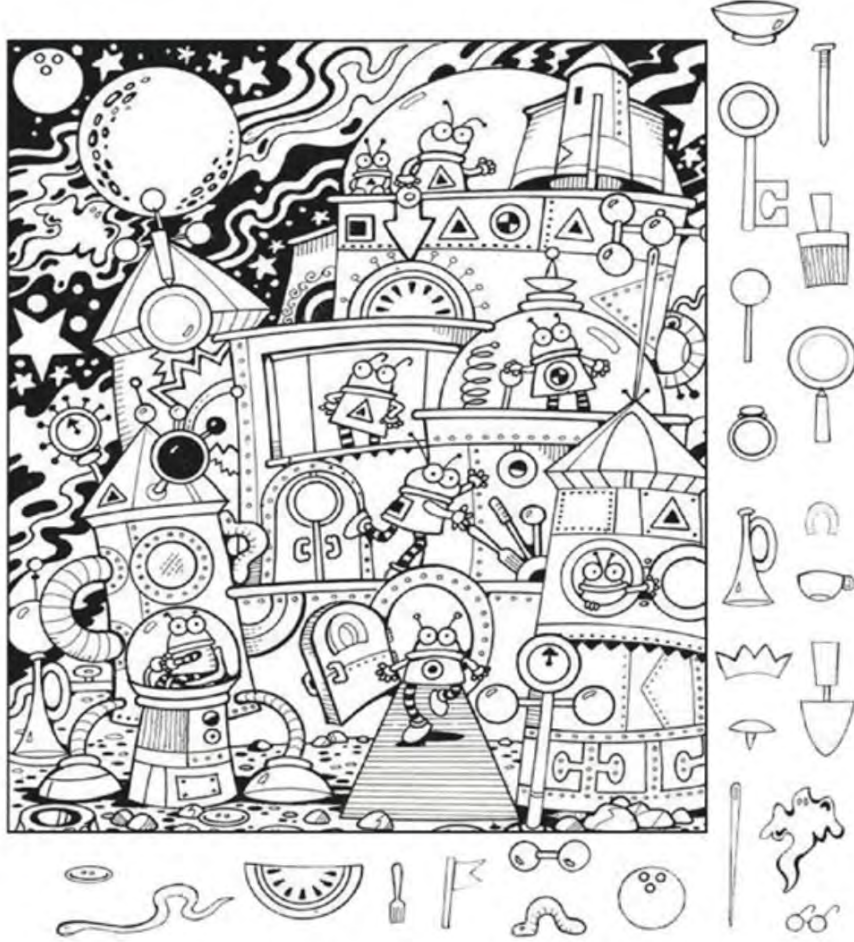
Aşağıdaki resimde gizlenmiş olan bazı objeler var. Bu objeleri bulup boyayınız.





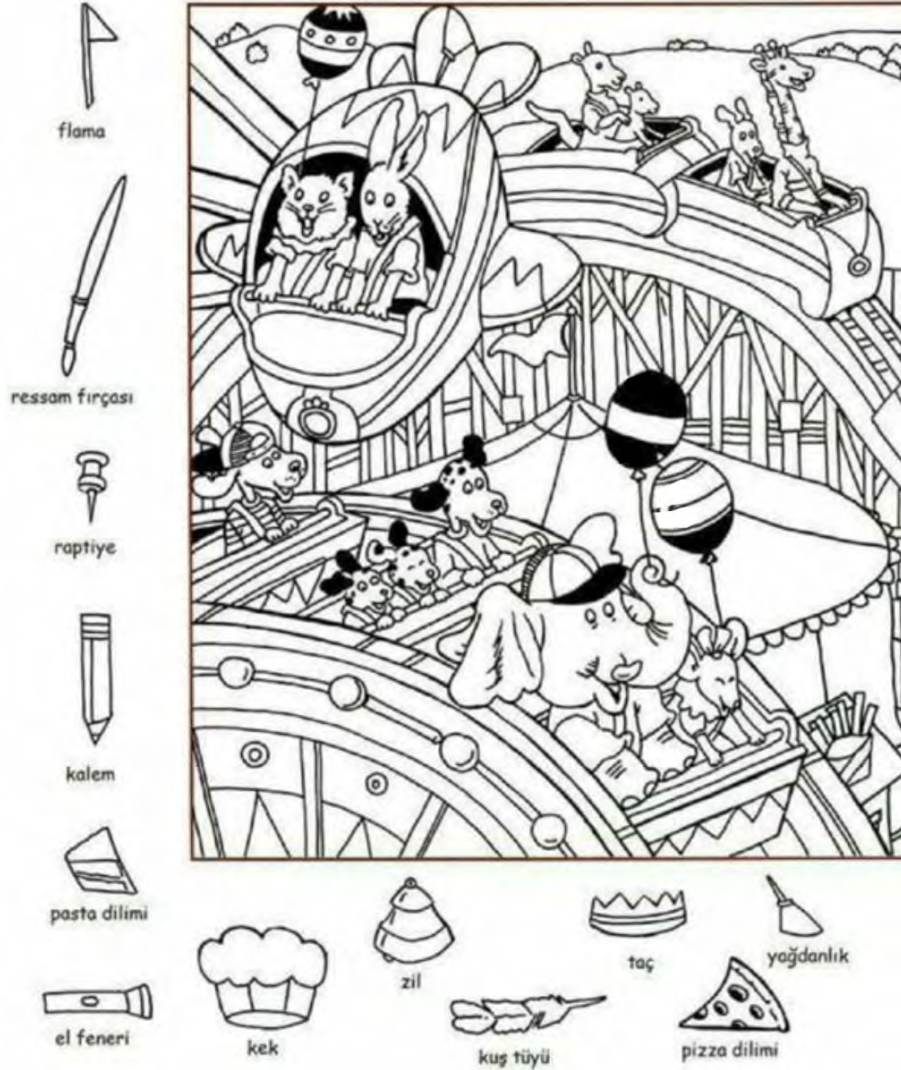
Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

Aşağıdaki resimde gizlenmiş olan bazı objeler var. Bu objeleri bulup boyayınız.



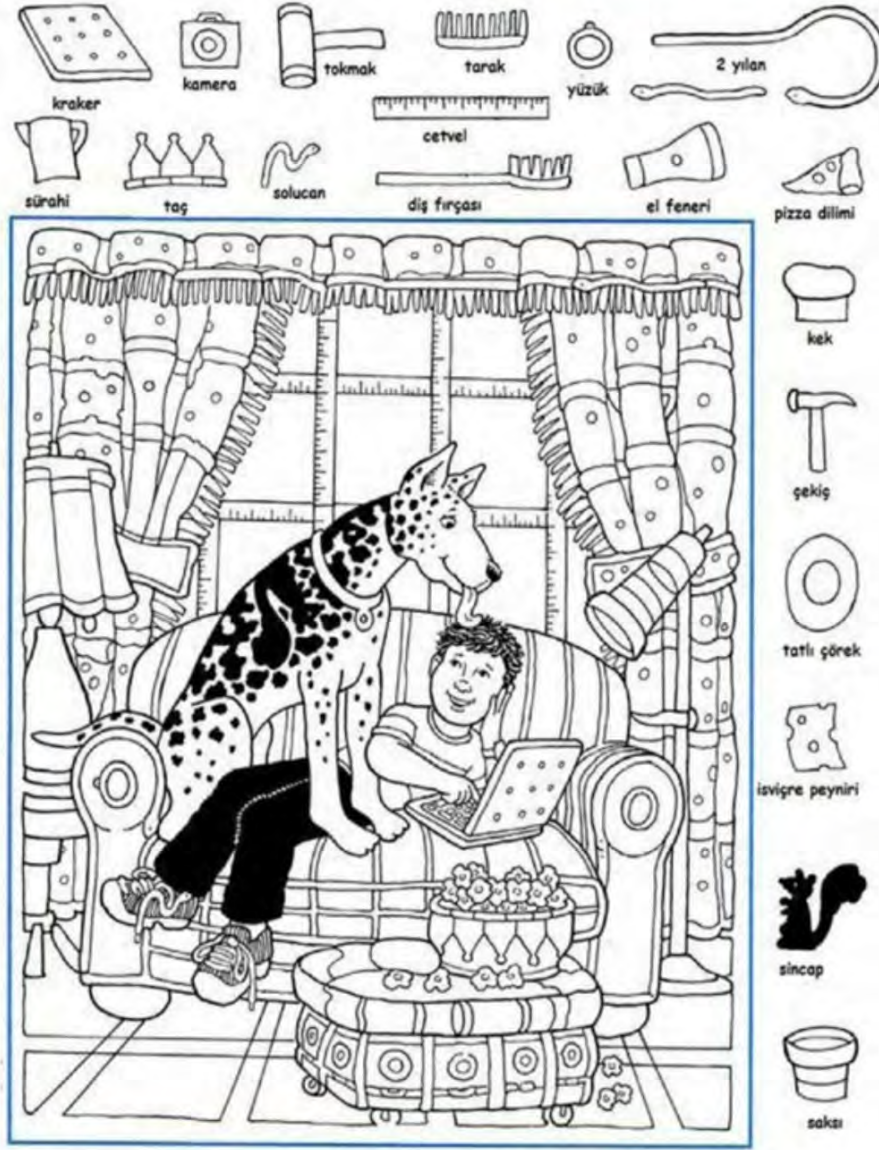


Görsel Hafıza





Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü





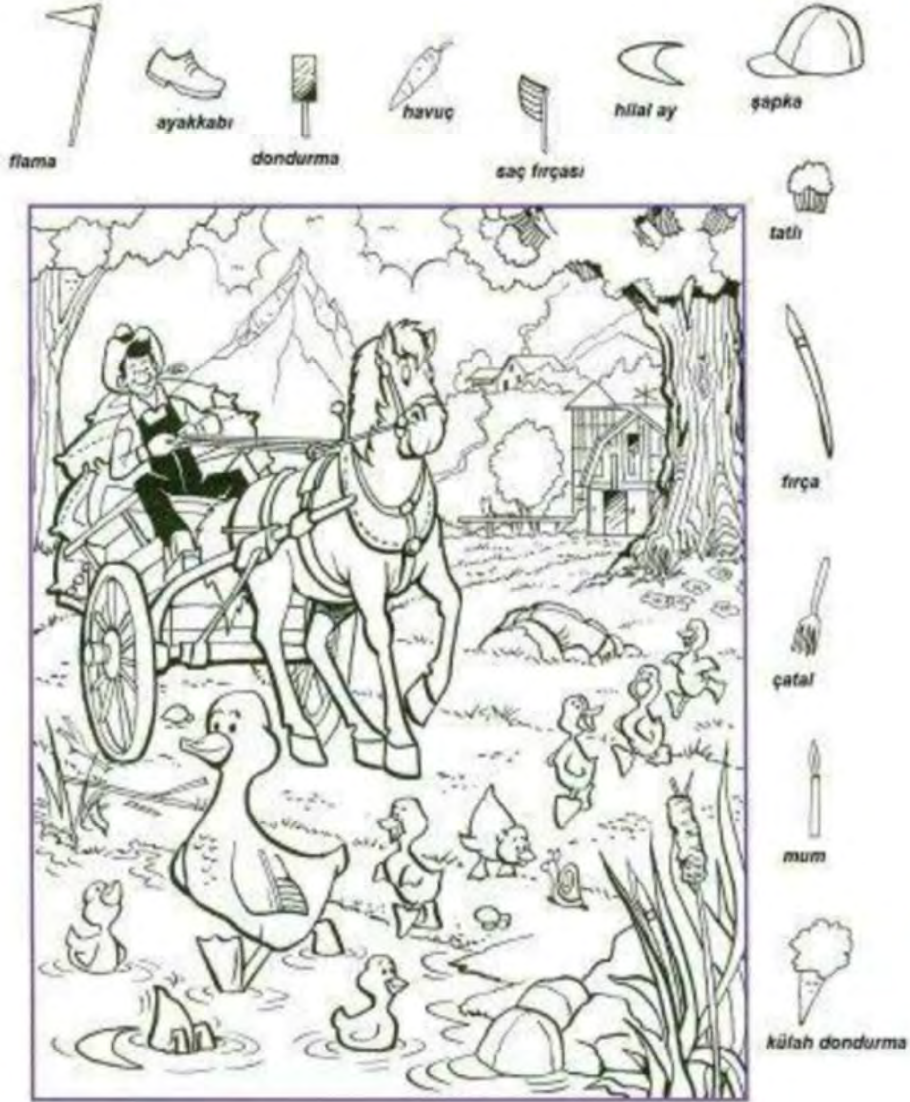
Görsel Hafıza

GİZLİ NESNE BULMACA



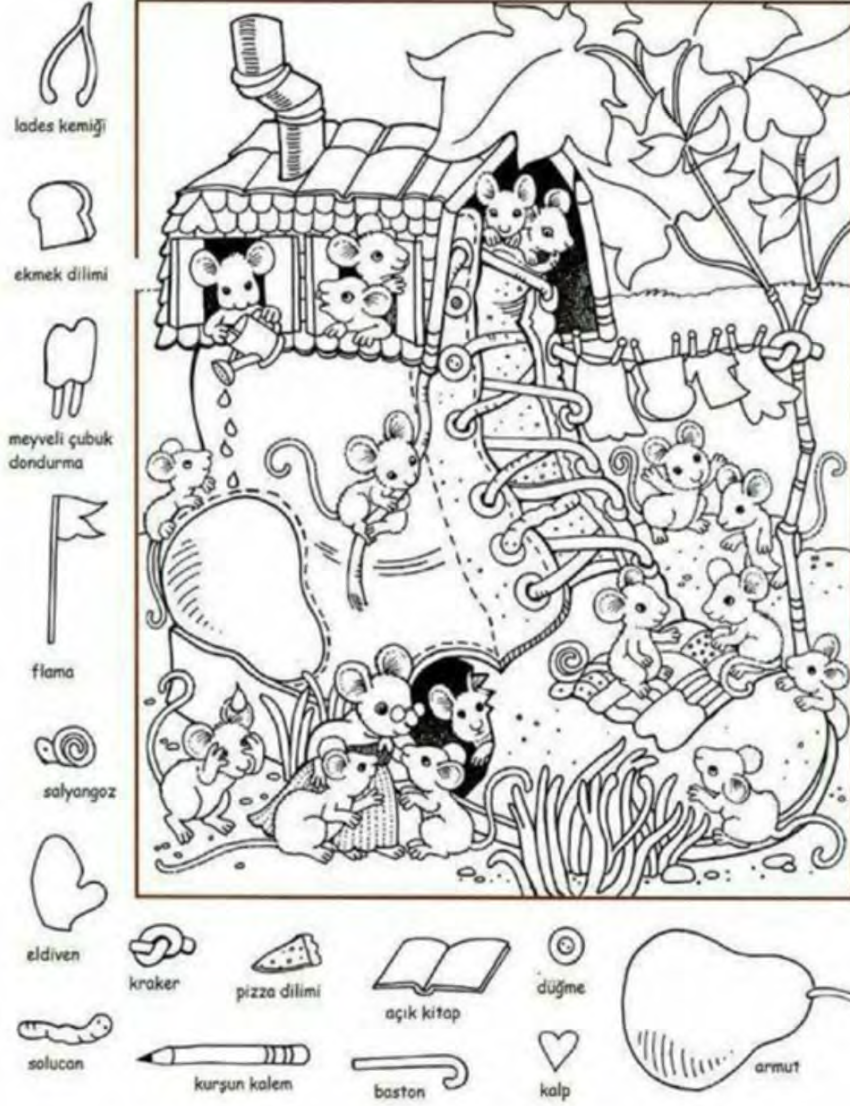


Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü



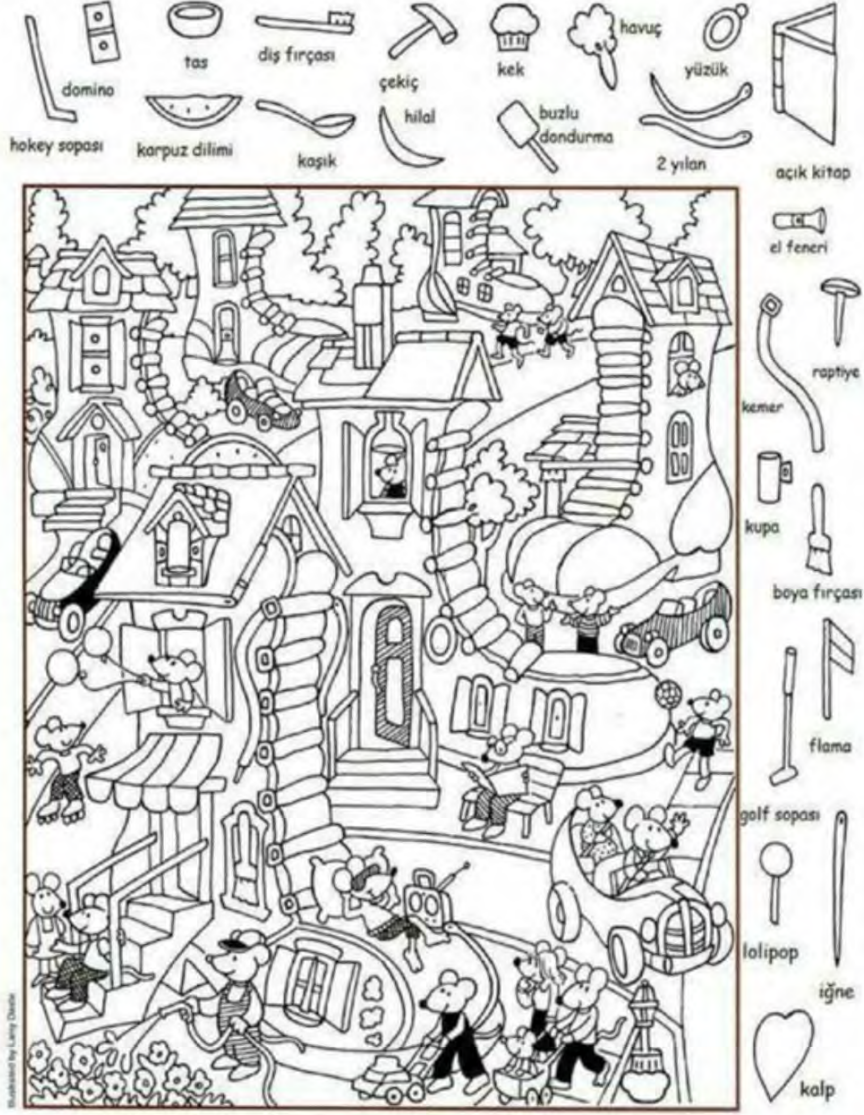


Görsel Hafıza



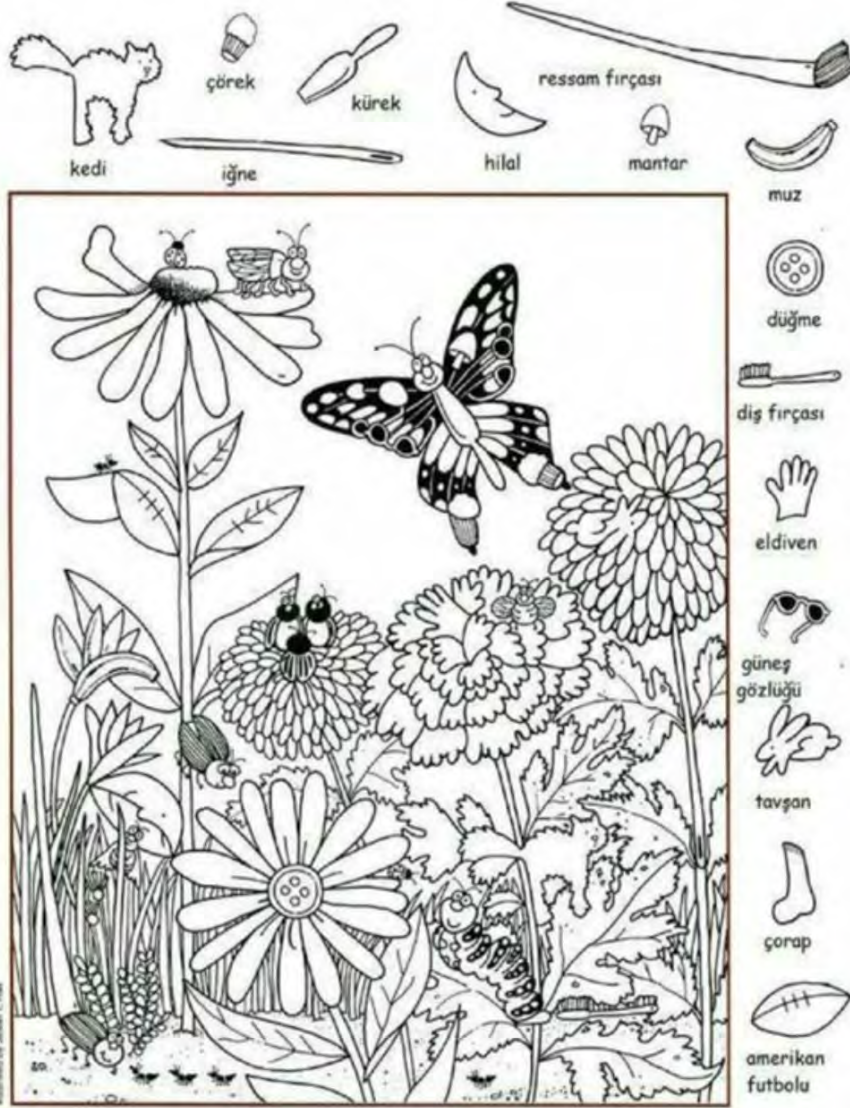


Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü





Görsel Hafıza



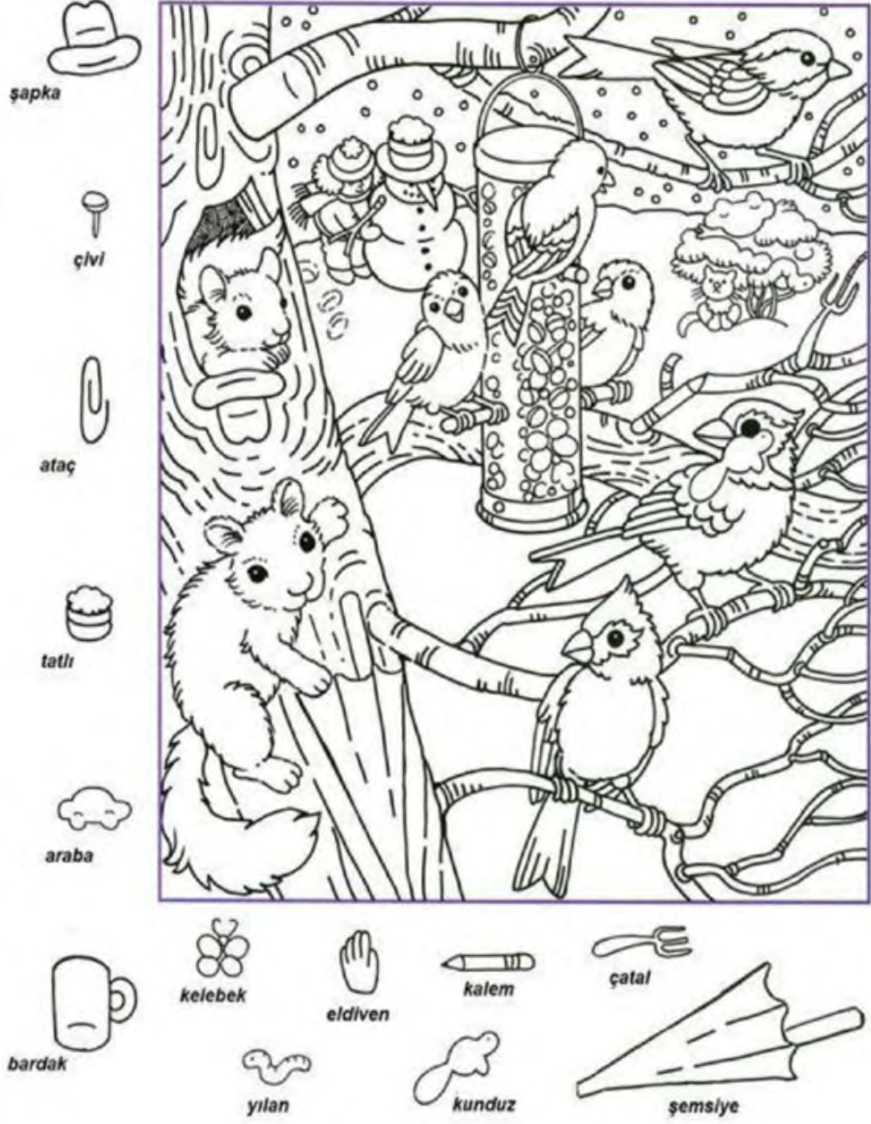


Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü





Görsel Hafıza





Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü





Görsel Hafıza



@T@



Yüzük



Bayrak



Kelebek



Yıldız



Tuzluk



Fener



Kase



Kaplumbağa



Pasta Dilimi



Top



Fincan



Kalp



İğne



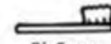
Çivi



Tırtıl



Ay



Diş Fırçası



Topuklu Ayakkabı



Yelkenli



Kurbağa



Eldiven



Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü





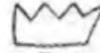
Görsel Hafıza



Kitap



Pizza Dilimi



Taç



Spatula



Eldiven



Dondurma

@T@



İğne



Tarak



Raptiye



Çivi



Golf Sopası



Kalem



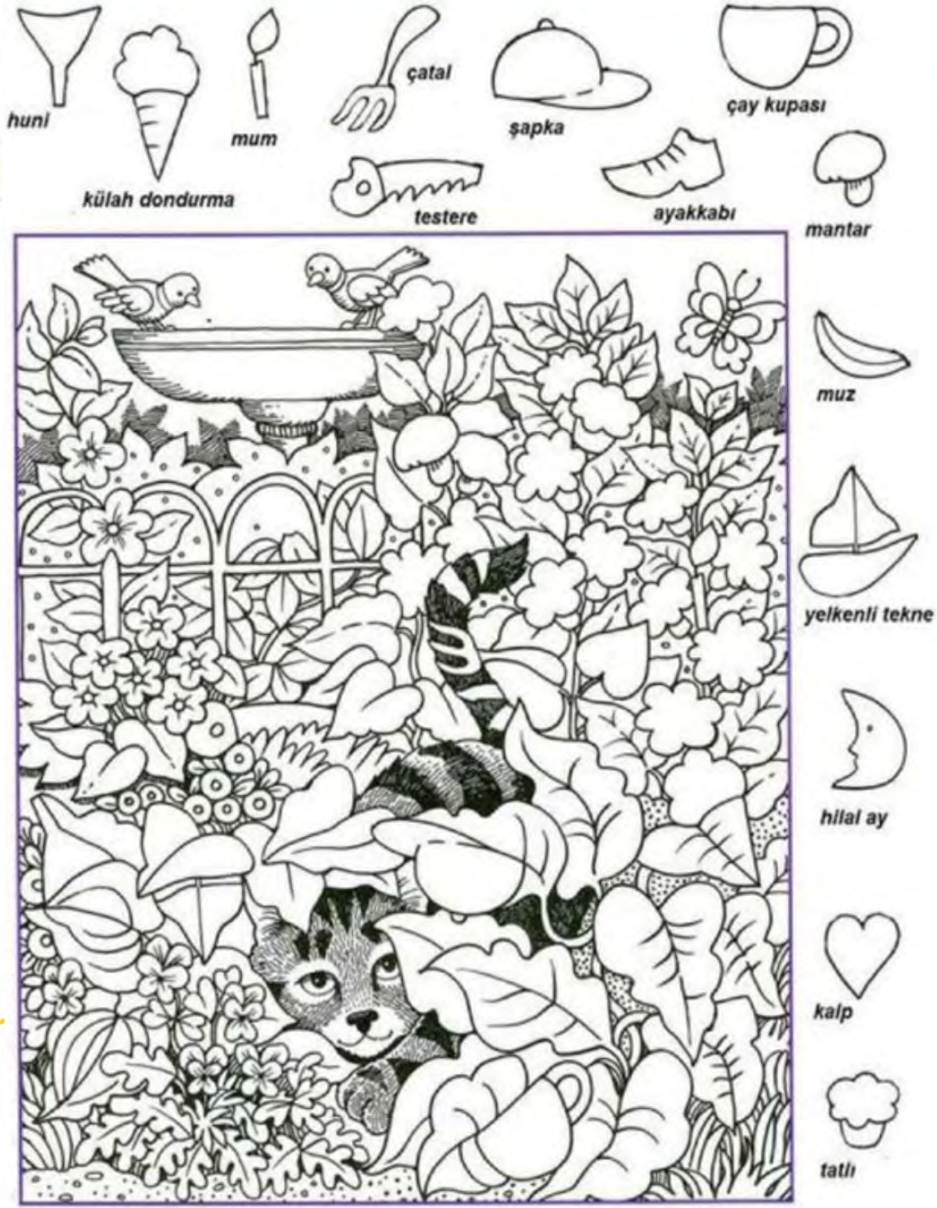
Merdiven



Çorap



Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü





Görsel Hafıza





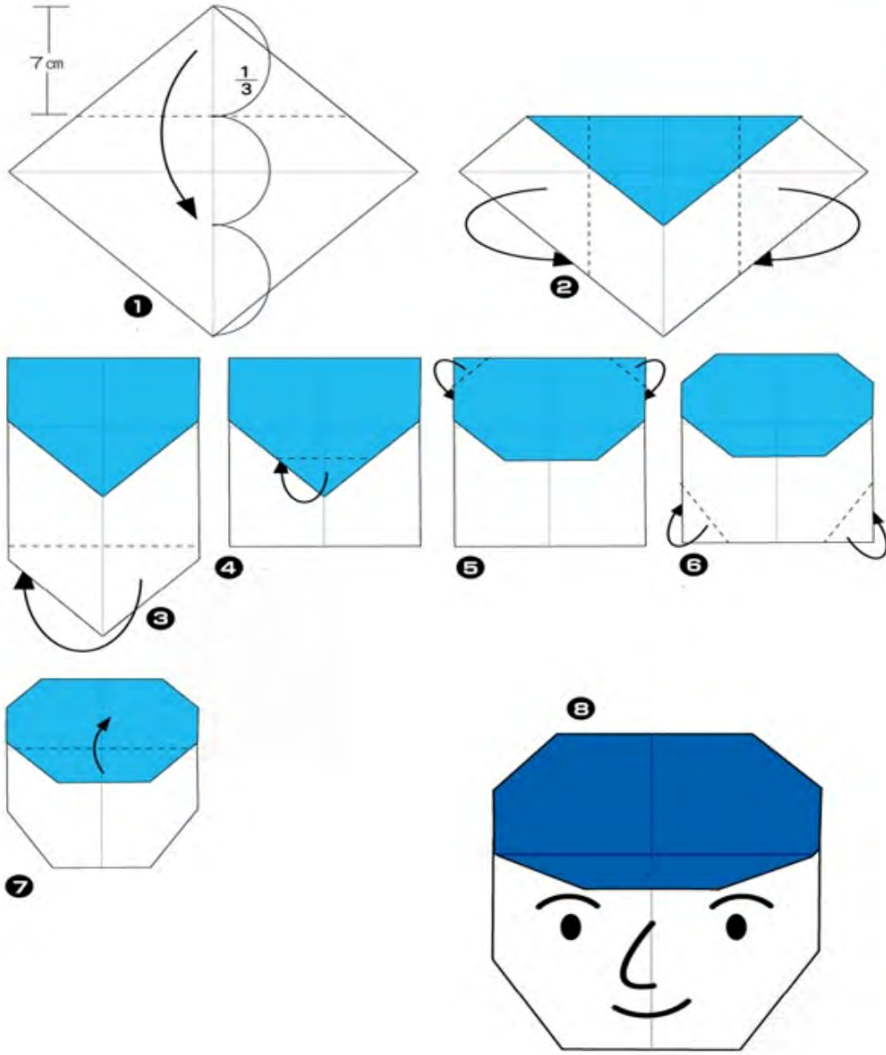
Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü





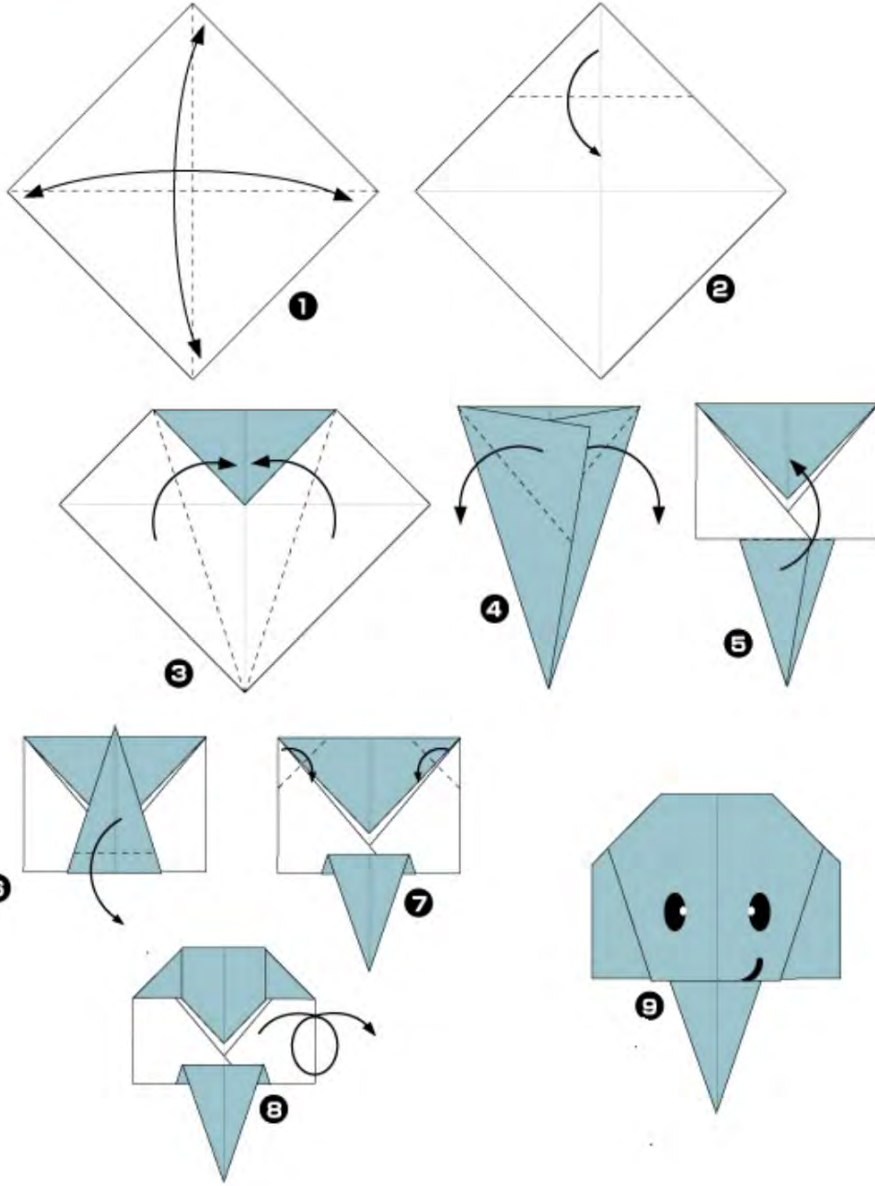


Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü



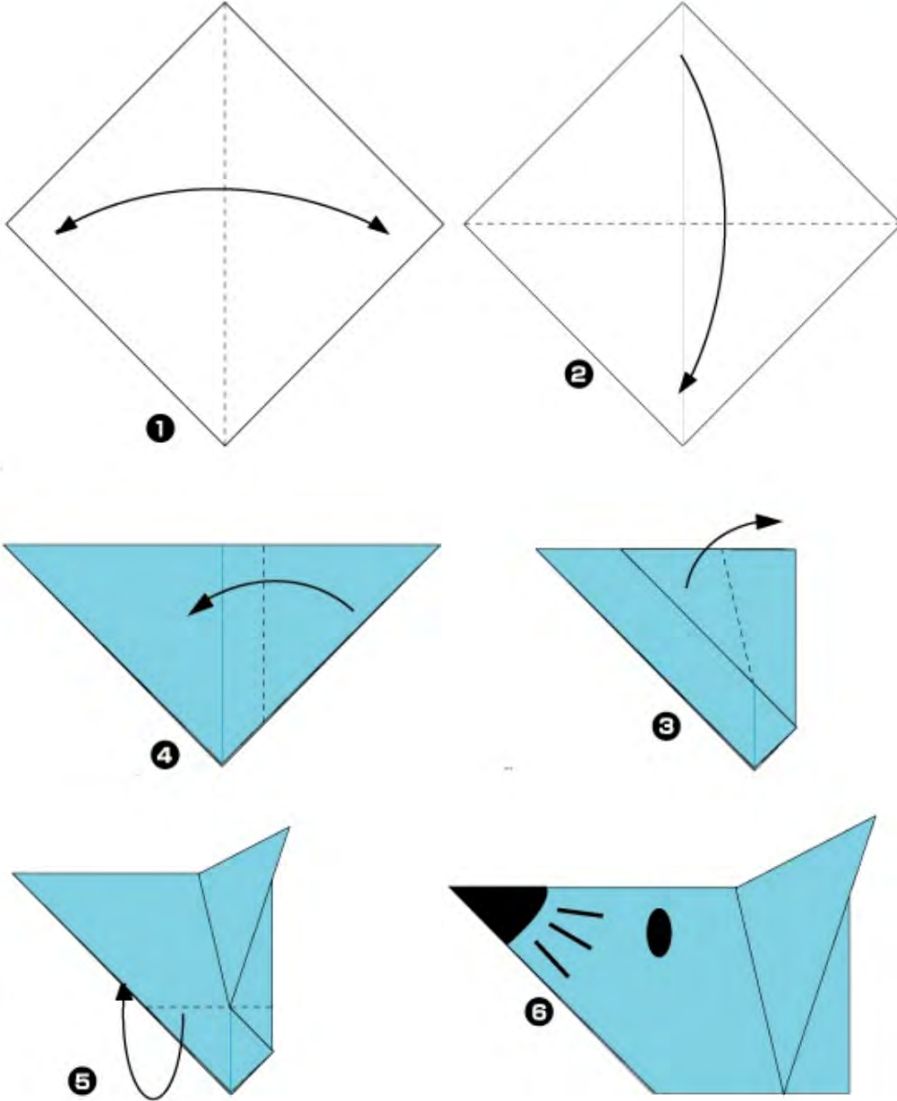


Origami



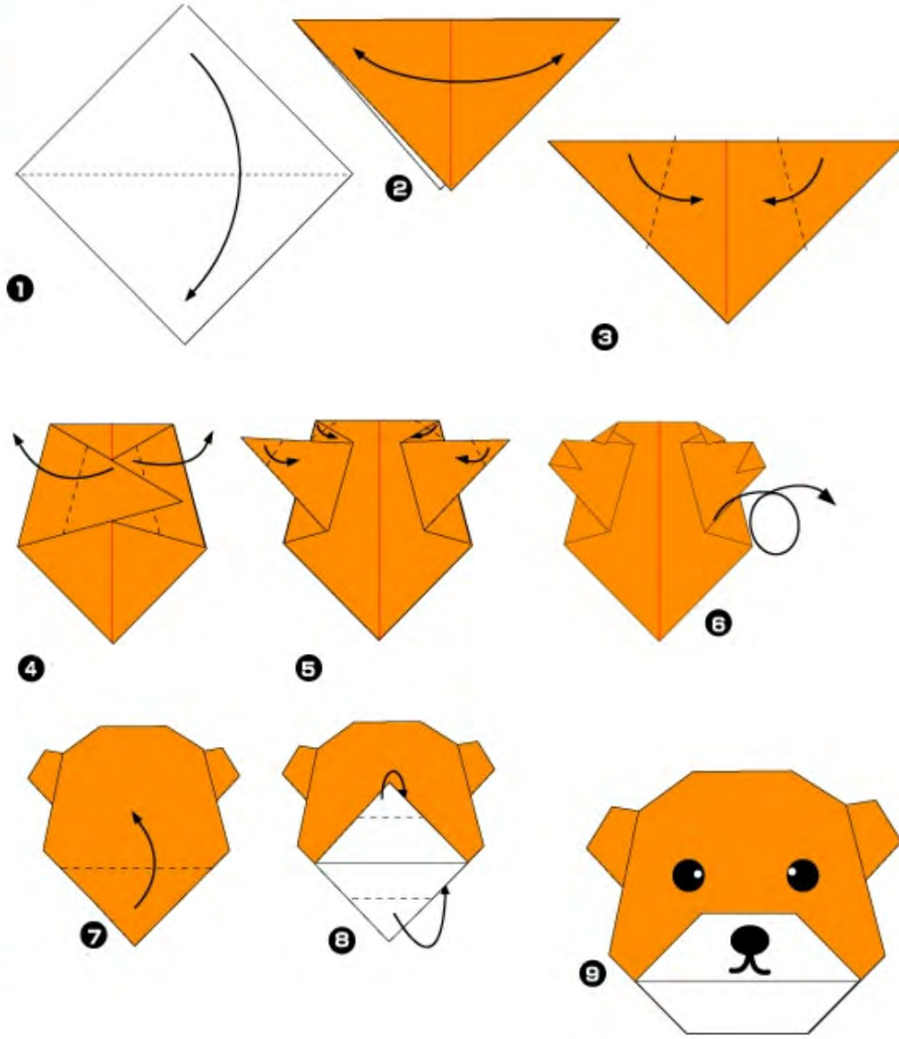


Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü



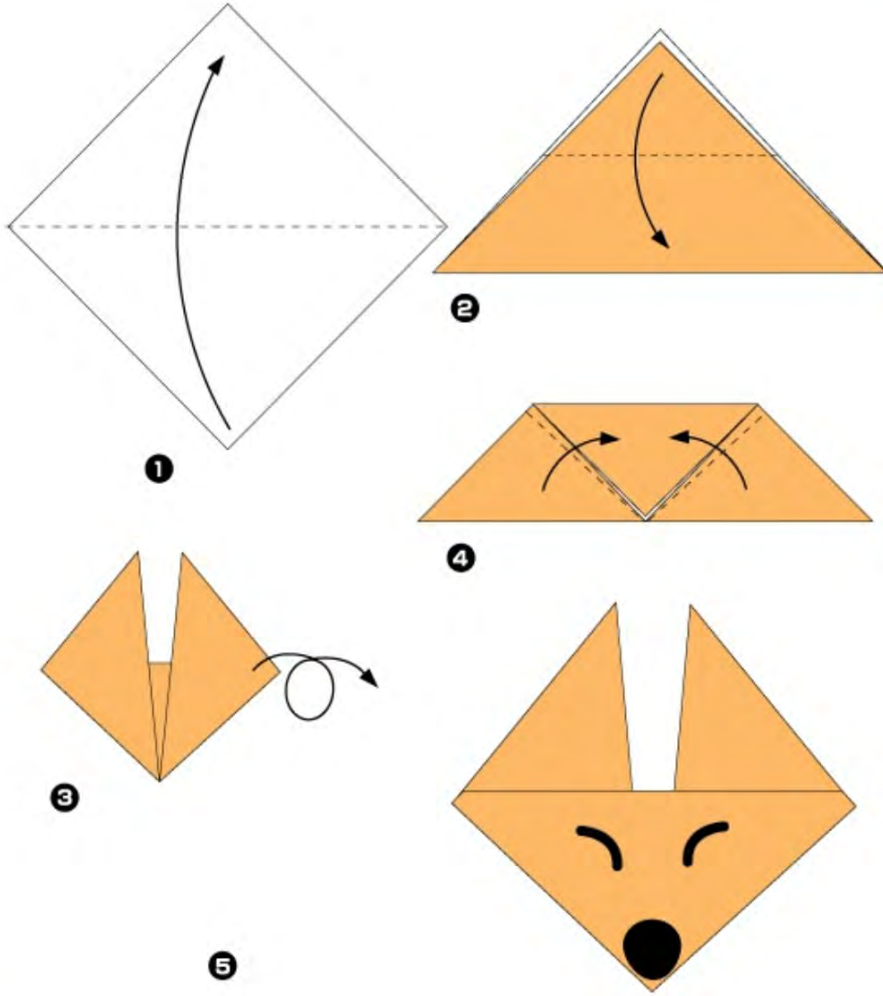


Origami



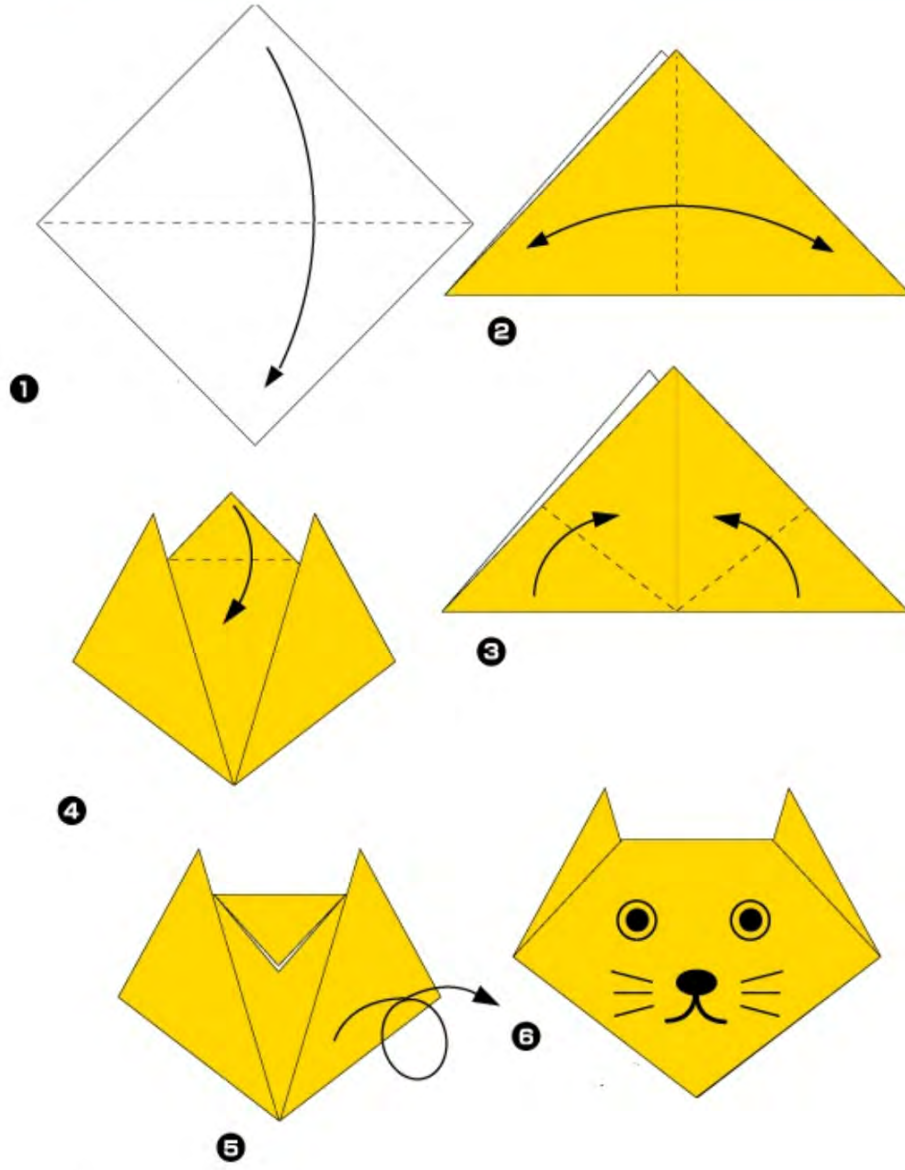


Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü



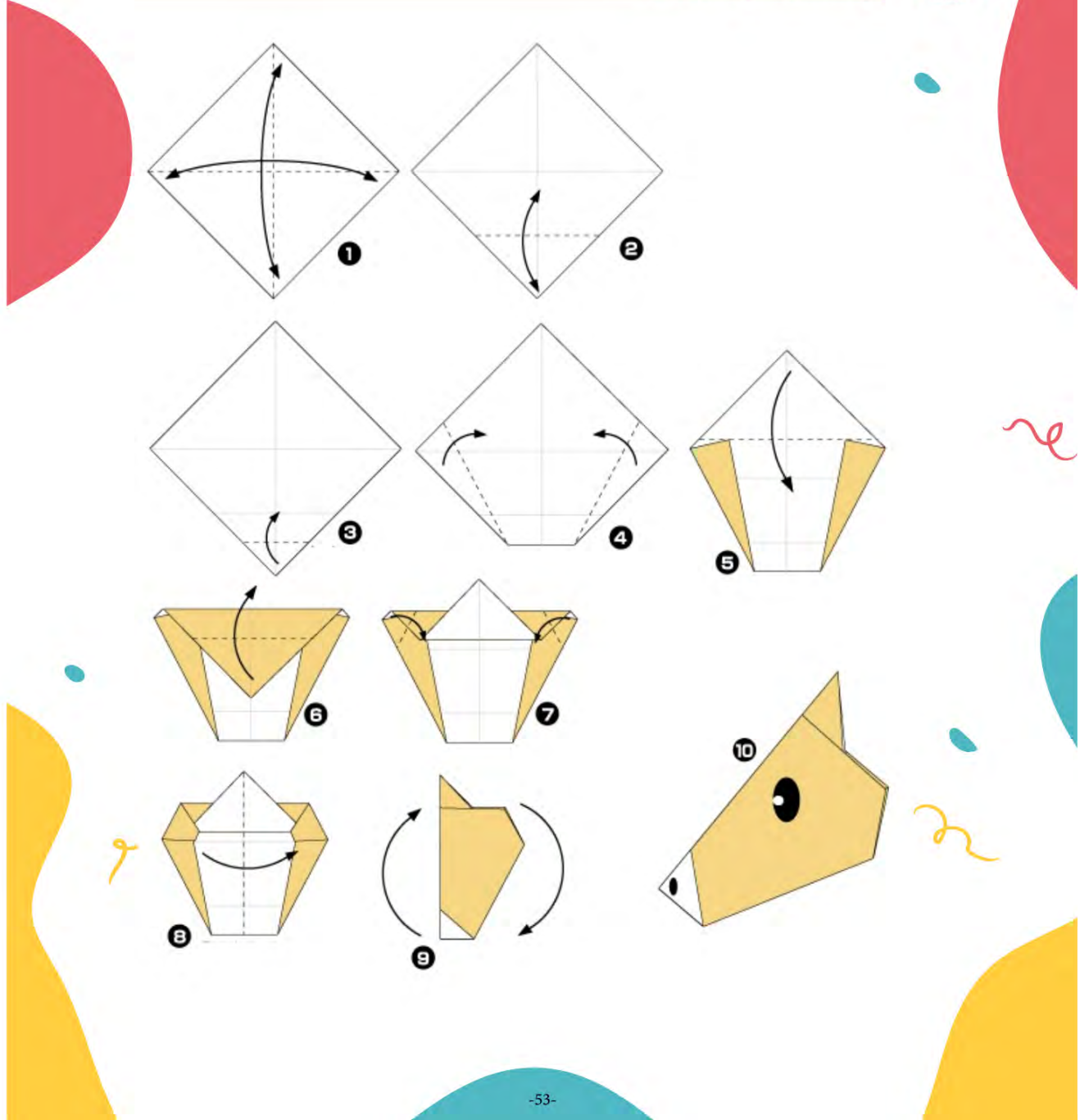


Origami



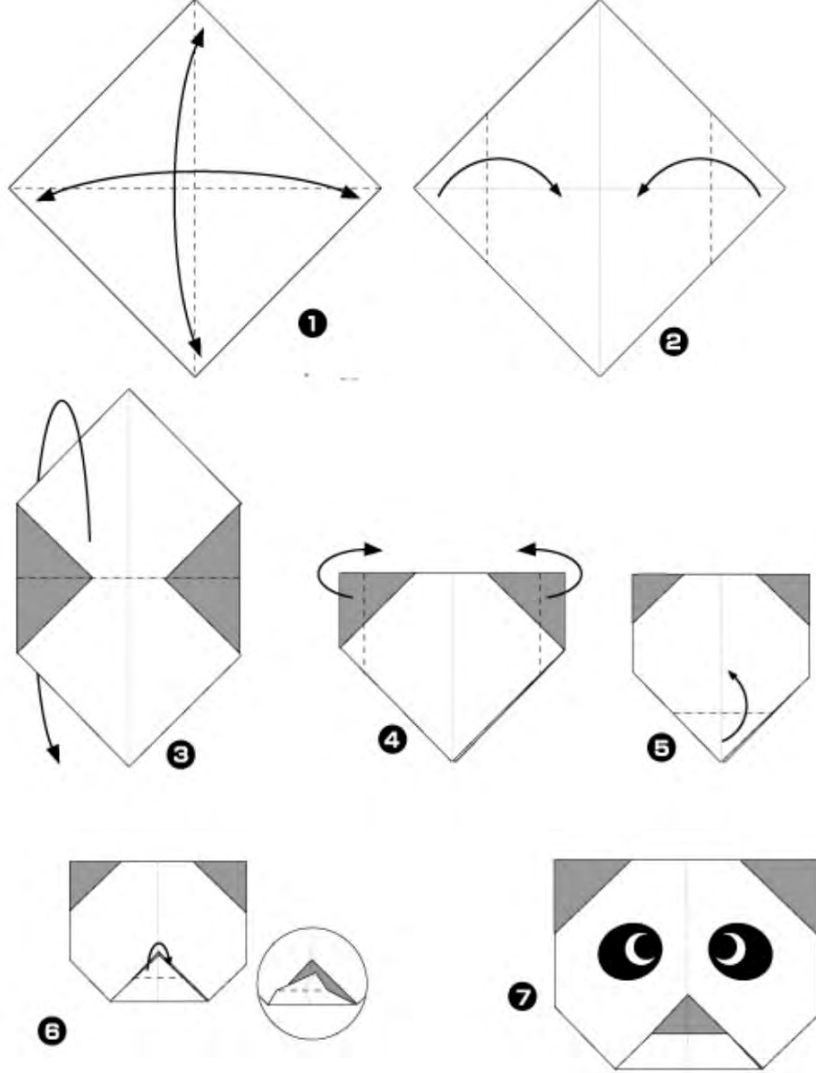


Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü



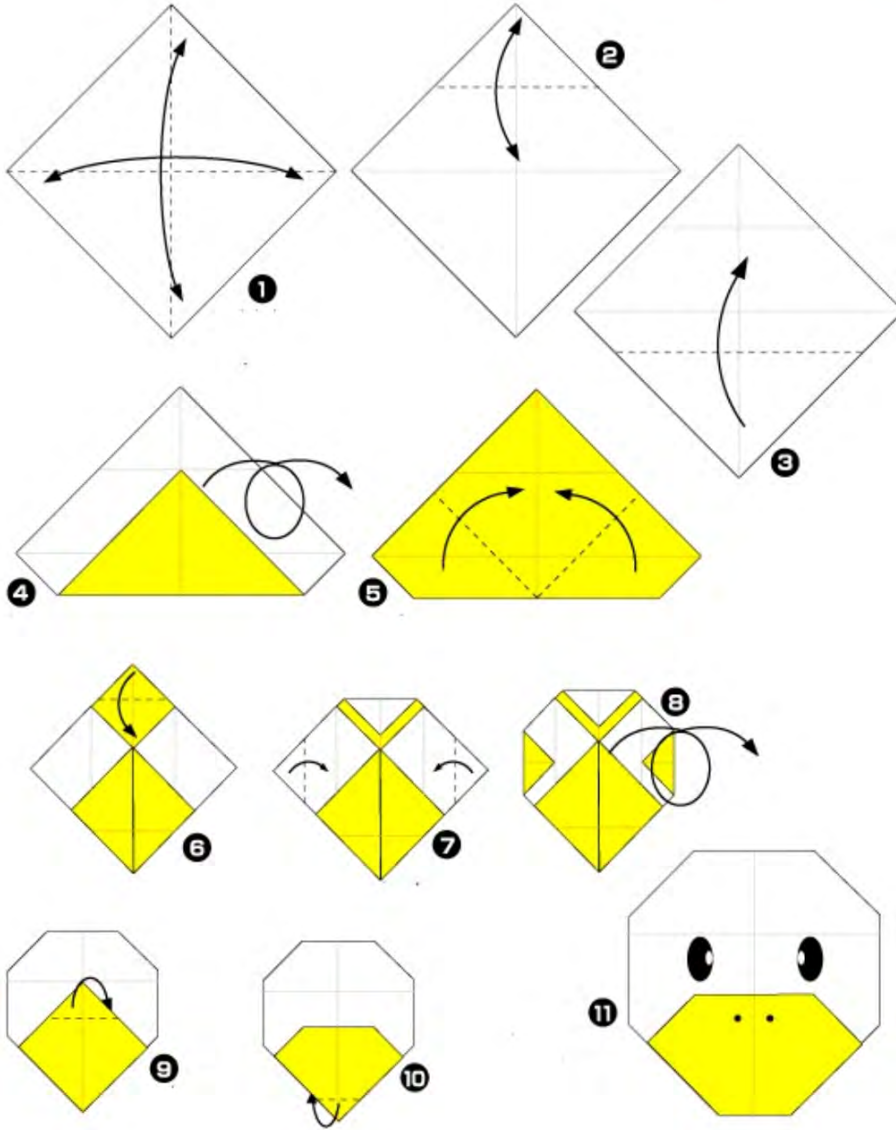


Origami



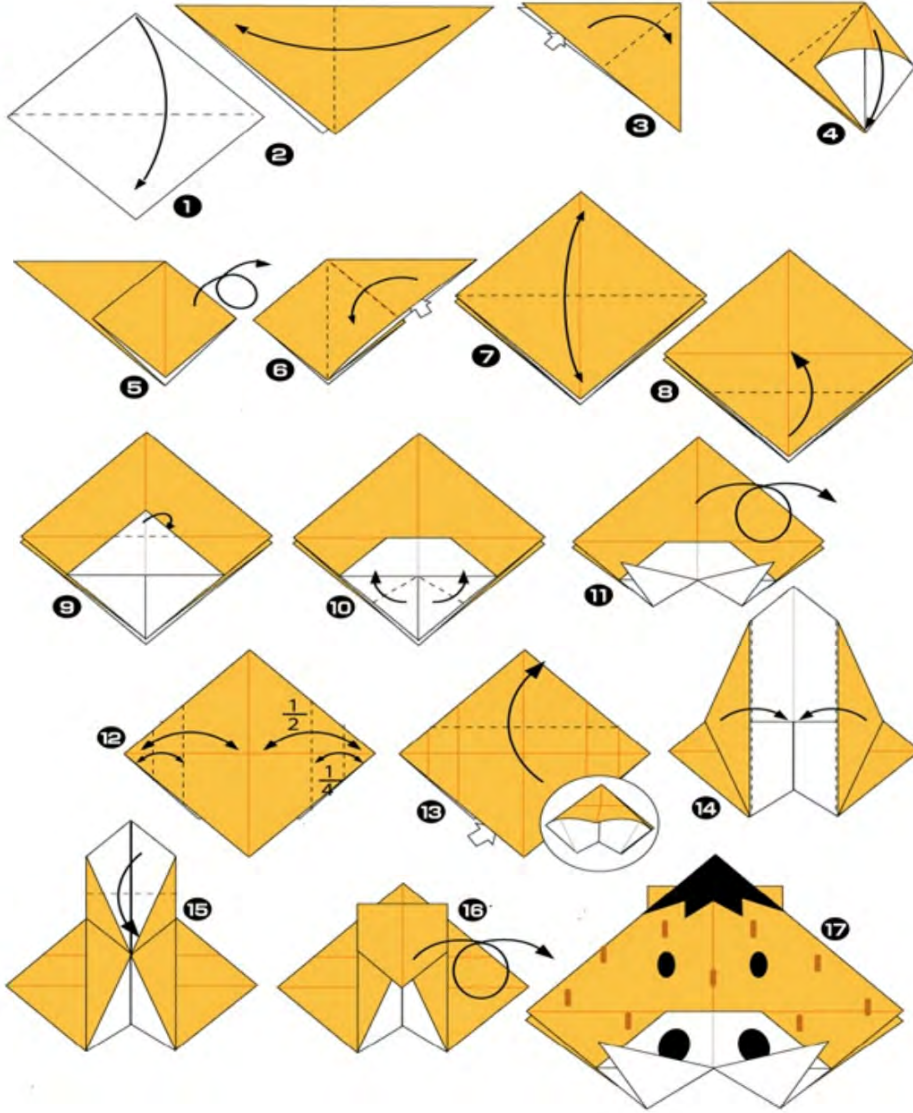


Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü





Origami





GELENEKSEL OYUNLAR





Geleneksel Oyunlar

ÜÇGEN PEYNİR DİLİMLERİ

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 7 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2kişi ve üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Kâğıt ve kalem

Nasıl Oynanır: İlk önce kâğıdın üstüne bir sürü nokta konur. Sonrasında ilk sırayı alan yarışmacı iki nokta arasına bir çizgi çizer. Bu çizgi iki noktayı birleştirmeli ancak birçok noktanın üzerinden geçmemelidir. Bu çizgiyi çizdikten sonra sıra diğer oyuncuya geçer. Bu oyuncu da başka iki nokta arasına çizgi çizer. Oyunda amaç, karşı rakibe çizgi çizerek üçgen yaptırmadan üçgenler yapmaktır. Bu nedenle çizilen çizgilere dikkat edilmelidir. Bir şekilde oyunculardan biri iki noktayı birleştirerek üçgen elde ederse, üçgenin içine adının baş harfini yapar. Böylece üçgenin kime ait olduğu belli olur.

Çocuğa Neler Kazandırır: Dikkati geliştiren bir oyundur.



HACI YATMAZ

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 2 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi ve üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Oklava veya sopa

Nasıl Oynanır: Uzunca bir sopa ortaya dikilir. Oyunculardan biri sopayı havada durması için tutar. Oyuncular sopanın çevresinde halka şeklinde dizilir. Herkese bir numara verilir. Ortadaki oyuncu bir numara söyleyerek sopayı bırakır ve numarası söylenen oyuncu sopayı yere düşmeden yakalamaya çalışır.

Çocuğa Neler Kazandırır: Refleksleri geliştiren bir oyundur.





Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

PAZARA GİTTİM

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 7 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi ve üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Herhangi bir materyal gerekmez.

Nasıl Oynanır: Oyuncular halka şeklinde oturur. İçlerinden biri oyunu "Pazara gittim ve ELMA aldım." diyerek başlatır. Yanındaki oyuncu bir önceki oyuncunun çarşidan aldığı şeyi aynen söyler ve üzerine bir meyve-sebze daha ekler. Örneğin "Pazara gittim ELMA, MUZ aldım". Üçüncü oyuncu da ikinci oyuncunun söylediğinin aynısını söyler ve bir meyve-sebze daha ekler. Oyun bu şekilde her oyuncuda yeni bir meyve-sebze eklenerek devam eder. Alınan meyve-sebzelerin sırasını karıştıran ya da unutan oyuncu yanar ve oyundan çıkar. Diğerleri en baştan başlayarak oyunu tekrar eder.

Çocuğa Neler Kazandırır: Hafızayı ve kelime haznesini geliştiren bir oyundur.



BOM!

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 7 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi ve üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Herhangi bir materyal gerekmemektedir.

Nasıl Oynanır: Oyuncular halka halinde dizilirler. İçlerinden biri "1" diye saymaya başlar, yanındaki oyuncu "2", onun yanındaki "3" şeklinde saymaya devam ederler. 5'e gelen oyuncu "BOM" der. Oyun kuralı gereği 5 ve 10'un katlarında BOM denir. Örneğin, "1-2-3-4-BOM-6-7-8-9-BOM. "BOM" demek yerine sayısının kendisini söyleyen oyuncu yanar ve oyundan çıkar. Oyun 1'den başlayarak diğer oyunlar arasında devam eder.

Çocuğa Neler Kazandırır: Dikkati geliştiren bir oyundur.





Geleneksel Oyunlar

EVET-HAYIR

Hangi Yaş Grubu için Uygun: 4 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi ile

Oynamak için Neler Gerekir: Herhangi bir materyal gerekmemektedir.

Nasıl Oynanır: Oyunculardan biri soru soran diğeri de cevap veren kişi olur. Cevap veren oyuncunun hiçbir soruya "EVET" ya da "HAYIR" şeklinde cevap vermemesi gerekir. Örneğin, "Okula gidiyor musun?" sorusuna "EVET" derse yanar. "Gidiyorum" demelidir. Karşı oyuncu "Kaç kardeşiniz?,3 kardeşiniz değil mi?" gibi şaşırtmalı sorularla karşısındaki oyuncuya "EVET-HAYIR" dedirtmeye çalışır

Çocuğa Neler Kazandırır: Dikkati ve hızlı düşünmeyi geliştiren bir oyundur.



BENZETMECE

Hangi Yaş Grubu için Uygun: 7 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: Karşılıklı 2 kişi

Oynamak için Neler Gerekir: Herhangi bir materyal gerekmemektedir.

Nasıl Oynanır: İlk oyuncu karşısındaki bir nesneye ya da hayvana benzetir. Karşısındaki oyuncu da benzetildiği şeyin son harfini kullanarak yeni bir şeye benzetir. Örneğin ben seni KALEM'e benzettim der. Kalemın son harfi olan 'M' harfi başta olmak üzere karşı oyuncu da yeni bir şeye benzetir. Örneğin ben de seni MASA'ya benzettim der. Diğer oyuncu tıkanana kadar oyun devam eder. Bu oyun taraflardan birinin "G" harfi ile biten bir kelime söylemesi ile bitirilebilir.

Çocuğa Neler Kazandırır: Hızlı ve çeşitli düşünmeyi geliştiren bir oyundur.





Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

SANA NE LAZIM?

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 4 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: Karşılıklı 2 kişi

Oynamak için Neler Gerekir: Herhangi bir materyal gerekmemektedir.

Nasıl Oynanır: Oyun için her bir oyuncunun 2 dakika süredir vardır. İlk oyunu başlatan oyuncu bir meslek seçer ve sonrasında "Sana ne lazım?" diye sorar. Örneğin, "Sen bir doktorsun, sana ne lazım?". Diğer oyuncu bu soruya cevap verdiğinde, "Başka ne lazım?" diyerek oyun devam ettirilir. Karşıdaki oyuncunun 2 dakika boyunca "Başka ne lazım?" sorularına hızlı cevap vermesi gerekmektedir. 2 dakika dolmadan tikanıp cevap veremeyen kaybeder. Bir oyuncu sorusunu bitirdikten sonra, sıra diğer oyuncuya geçer ve o bir meslek seçerek oyunu devam ettirir.

Çocuğa Neler Kazandırır: Meslekleri tanıtan bir oyundur.



HAYVAN TUTMACA

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 4 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi veya üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Herhangi bir materyal gerekmemektedir.

Nasıl Oynanır: Oyunculardan biri aklından bir hayvan tutar. Diğer oyuncu veya oyuncular tutulan hayvana dair sorular sorar. "Kaç ayaklı?", "Ne yer?", "Nerede yaşar?", "Ne renktir?" gibi. Verilen cevaplara göre oyuncunun tuttuğu hayvan tahmin edilmeye çalışılır. Oyun bu şekilde sıra ile devam eder.

Çocuğa Neler Kazandırır: Hayvanları tanıtan bir oyundur.





Geleneksel Oyunlar

KELİME AVI

Hangi Yaş Grubu için Uygunur: 4 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi veya üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Herhangi bir materyal gerekmemektedir.

Nasıl Oynanır: Oyunculardan birisi, ya da anne-baba çocuklara iki harfli bir hece verir. Örneğin "Pa". Çocukların kendilerine verilen 2 dakikalık sürede "Pa" ile başlayan 3 ya da 5 kelime bulması beklenir. Pantolon, pazar, para, paça, palyaço gibi. Hedeflenen kelime sayısını bulan çocuk bir puan kazanır.

Çocuğa Neler Kazandırır: Kelime haznesini ve telaffuzu geliştiren bir oyundur.



SICAK-SOĞUK

Hangi Yaş Grubu için Uygunur: 4 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi ve üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Saklanabilecek ölçüde küçük bir nesne.

Nasıl Oynanır: Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Saklamak için bir nesne seçilir. Ebe oyun alanının dışına çıkartılıp geride kalanlarla birlikte bu nesne saklanır. Ebe'nin görevi bu nesneyi bulmaktır. Ebeyi, diğer çocuklar nesneye yaklaştığında "sıcak" nesneden uzaklaştığında ise "soğuk" diyerek yönlendirirler. Ebe nesneyi bulunca kendi istediği birisini ebe seçer. Ebeye belli bir süre verilerek de oynanabilir. Büyük çocuklarda aynı anda saklanan nesnelerin sayısı arttırılabilir.

Çocuğa Neler Kazandırır: Mesafe algısı, dikkat ve yönergeleri değerlendirip sonuca ulaşma becerilerini geliştirir.





Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

HAYDİ! BENİM GİBİ YÜRÜ

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 4 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi ve üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Materyal gerekmez



Nasıl Oynanır: Her bir çocuktan bir taklit yürüyüşü yapması istenir. Yürüyüşü yapan çocuk bu yürüyüşü başarılı bir şekilde yaparsa diğer arkadaşlarına alkışlatılır. Çocuklardan aşağıdaki yürüyüşleri taklit etmesini istenebilir. Yeni taklitler eklenebilir.

- **İhtiyar adam yürüyüşü:** Sırt kamburlaştırılır, baş öne bükülür, elde baston varmış gibi yavaş yavaş yürünür.
- **Dalgin adam yürüyüşü:** Öne çapraz adım atılarak dengesiz yürünür.
- **Cüce yürüyüşü:** Dizler tam bükülür, baş omuzlar arasına gömülür, kollar aşağıya sarkıtılır. Böylece yürünür.
- **Robot yürüyüşü:** Vücut gergin, dizler ve kollar bükülmeden yürünür kollar öne ve geriye sopa gibi sallanır.
- **Dev yürüyüşü:** Kollar yukarı kaldırılır. Ayak uçları üzerinde yükselerek yürünür.

Çocuğa Neler Kazandırır: Gözlem ve bedeni daha iyi kullanma becerilerini geliştiren bir oyundur.



Geleneksel Oyunlar

YATTI KABAK, KALKTI PATLICAN

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 4 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 5 kişi ve üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Materyal gerekmez.



Nasıl Oynanır: Kalabalık grupla oynanan eğlenceli bir oyundur. En az beş kişiyle oynanabilen bu oyunda herkesin komik özel bir adı olur. Örneğin oyuncuların birinin adı kabak, ikincinin patlıcan, üçüncünün havuç, dördüncün fasulye, beşincinin salatalık olabilir. Diyelim ki oyunu isimli oyuncu kabak başlattı. Öbür oyuncular dizüstü oturmuş, başlarını yere dayamıştır. Kabak arkadaşlarının birinin örneğin patlıcanın adını söyler. "Yattı kabak, kalktı patlıcan" der. Patlıcan başını kaldırırken kabak başını yere dayar. Bu kez patlıcan, "Yattı patlıcan, kalktı havuç" der. Gittikçe oyun hızlanır.

Çocuğa Neler Kazandırır: Dikkat ve kaba motor becerilerini geliştirir.

UÇTU UÇTU, KUŞ UÇTU

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 4 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 5 kişi ve üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Materyal gerekmez.



Nasıl Oynanır: Bu oyun evlerde oynanabilen bir oyundur. Oyuncular halkalanıp bir masanın çevresinde otururlar. Oyunun ebesi seçilir ve ebe tüm çocukların karşısında yer alır. Ebe, "Uçtu uçtu kuş uçtu!" diyerek parmağını havaya kaldırır. Ebe uçabilen bir şey söylediği için herkesin parmağını kaldırması gerekir. Ebe, bir de uçamayan bir şey örneğin tavuğu söyleyip, "Uçtu uçtu tavuk uçtu!" diye bağırarak parmağını havaya kaldırır. Ancak tavuk uçmadığı için diğer oyuncuların parmağını kaldırmaması gerekir. Oyunda yanılıp da parmağını kaldıran oyuncu oyun dışı kalır.

Çocuğa Neler Kazandırır: Dikkat becerisini geliştirir.



Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

BOM-FİZ!

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 10 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi veya üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Materyal gerekmez.



Nasıl Oynanır: Oyuncular halka halinde dizilirler. İçlerinden biri "1" diye saymaya başlar, yanındaki oyuncu "2", onun yanındaki "3" şeklinde saymaya devam ederler. 5'e gelen oyuncu "BOM" der. Oyun kuralı gereği 5 ve 10'un katlarında BOM denir. 6 sayısından sonra ise 7'ye "FİZ" denir. Kural gereği 7, 14, 21, 28 gibi 7'nin katlarında "FİZ" denir. Örneğin, "1-2-3-4-BOM-6-FİZ-8-9-BOM,11, 12, 13, FİZ ." şeklinde devam eder. Oyunda dikkat edilmesi gereken en önemli nokta; 5 ve 7'nin ortak katları olan sayılarda (yani 35, 70, 105 gibi) "BOM-FİZ" denilmesidir. "BOM", "FİZ" veya "BOM-FİZ" demek yerine sayısının kendisini söyleyen oyuncu yanar ve oyundan çıkar. Oyuna 1'den başlayarak 100 kadar devam edilebilir. İstenilirse daha yukarı sayılara kadar oynanabilir.

Çocuğa Neler Kazandırır: Dikkat ve işlem yapabilme becerilerini geliştirir.

ARTAN BENZETMECE

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 10 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi

Oynamak için Neler Gerekir: Materyal gerekmez.



Nasıl Oynanır: Bu oyun, klasik benzetmece oyununun temel kurallarını içerir. Yani son harf ile oyuncular birbirini başka bir nesneye, isme veya hayvana benzetir. İlk oyuncu seni "Oka benzettim" derse diğer oyuncu ok, "k" ile bittiği için "k" ile başlayan bir şey seçer ve rakibini ona benzetir. "Ben de seni kediyeye" benzettim diyebilir. Diğer oyuncu bu sefer rakibini kesinin son harfi olan "i" ile bir şeye benzetir. Artan benzetmece oyunundaki fark, oyuna en düşük harf sayısındaki kelime ile başlanmasıdır. Meselâ iki harfli 'ok' kelimesinden başladık diyelim. Bir sonraki kelime 'k' harfi ile başlayacak ve üç harfli olacaktır. Meselâ 'koç' söylenebilir. Bu sefer de 'ç' ile başlayacak dört harfli bir kelime söylenmelidir. Meselâ 'çıra' kelimesini söyleyebiliriz. Oyun, en fazla harfli kelimeye ulaşıncaya kadar devam eder. Yine klasik benzetmece oyunundaki gibi sonu 'g' harfi ile biten kelime söyleyen oyunu kazandığı gibi ulaşılan harf sayısına uygun kelime bulamayan oyunu kaybeder.

Çocuğa Neler Kazandırır: Hızlı ve çeşitli düşünmeyi geliştirir.



Geleneksel Oyunlar

SESLİ HARF DEĞİŞTİRMECE

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 8 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi

Oynamak için Neler Gerekir: Materyal gerekmez.

Nasıl Oynanır: Bu oyunda günlük hayatımızda kullanılan kelimelerdeki sesli harfler seçilen başka bir sesli harfle söylenmeye çalışılır. Meselâ, oyuncuların birinden haftanın günlerini sadece 'e' sesli harfini kullanarak sayması istenir. Doğru söyleyip söyleyemediği kontrol edilir. Yani oyuncunun pazartesi kelimesini «pezertese», salıyı «sele», çarşambayı «çerşembe» gibi söylemesi gerekir. Bu oyunda yılın ayları, sebzeler veya başka kelime grupları kullanılabilir.

Çocuğa Neler Kazandırır: Hızlı ve çeşitli düşünme becerilerini geliştirir.



DEVE-CÜCE

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 4 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi ve üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Materyal gerekmez.

Nasıl Oynanır: Oyunu yönetecek kişi çocukları karşısına toplar. Oyuncular ayakta durur. Yöneticinin 'deve' dediğinde çocukların ayakta durması, 'cüce' dediğinde ise çömelmesi gerekir. Bu yönergeleri verirken zaman zaman yönetici 'deve' komutunu verdiğinde çömelerek karşısındaki çocukları yanıltmaya çalışır. Yönergenin tersini yapan oyuncu oyun dışı kalır. En son kalan çocuk oyunu kazanır.

Çocuğa Neler Kazandırır: Kaba motor becerilerini geliştirir.





Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

DİKKAT, DİKKAT**Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 6 yaş ve üzeri****Kaç Kişi ile Oynanır: 2 kişi****Oynamak için Neler Gerekir: Materyal gerekmez**

Nasıl Oynanır: Bu oyunda amaç çocukla birlikte hikâye kurgulamaktır. Bunun için oyunu oynayacağımız çocuktan ilk önce yer, zaman ve bir kahraman seçmesi istenir. Çocuk "evde olsun", "gece, yaz, kış olsun", "kahramanı bir aslan olsun" diyebilir. Bundan sonra yetişkin bunların içinde yer aldığı bir hikaye başlatır. Çocuktan hikâyeyi dikkatli bir şekilde takip etmesi istenir. Hikâyenin sonunda konunun içinden bazı sorular sorulacağı, doğru cevaplar vermesi gerektiği söylenir. Yetişkin, çocuğun seçtiği yer, zaman ve kahramanla birlikte hikâyenin girişini yapar. "Bir varmış bir yokmuş mevsimlerden yazmış. Evde yaşayan bir aslan varmış." gibi. Daha sonra çocuk hikâyeyi devam ettirir. Zaman zaman yetişkin hikâyeyi zenginleştirecek (hayvanlara, yerlere isim verdirerek, yeni kahramanlar, renkler ekleyerek) katılımlarda bulunabilir. Belli bir yerden sonra hikâye sonlandırılır. Ve çocuğa hikaye ile ilgili sorular sorulur. Meselâ; hikâyede hayvanlar varsa onların sayısı, birden fazla çocuk varsa onların isimleri, kıyafet renkleri gibi sorular sorulabilir.

Çocuğa Neler Kazandırır: Hayal gücünü ve dikkati geliştirir.



Geleneksel Oyunlar

SELAM SÖYLE

Hangi Yaş Grubu için Uygundur: 10 yaş ve üzeri

Kaç Kişi ile Oynanır: 5 kişi ve üzeri

Oynamak için Neler Gerekir: Materyal gerekmez



Nasıl Oynanır: Oyuna başlamak için oyuncular halka olur. Her şeyden önce oyuncuların kendilerine komik birer isim seçmesi gerekir. Bu isimler şunlar olabilir: Neettin, Ayıbettin, Kaybettin, Söylettin, Kaçiverdin. Herkes adını seçtikten sonra kendini tanıtır. Arkadaşlarının adını iyice öğrenmesine yardımcı olur. Oyun düzenli olarak, kendinden bir önceki kişi ile kendisinden sonra gelenle ondan sonra gelenin adı söylenerek oynanır. Diyelim ki oyunu Neetin isimli oyuncu başlatıyor. Oyunu başlatan sağındakine adıyla seslenir:

- Ayıbettin efendi (veya hanımefendi de olabilir)
 - Efendiim
 - Kaybettin efendiye söyle Kaçiverdin efendinin (solundakinin adını söylüyor) ona selamı varmış.
- Söz Ayıbettin'de:**
- Kaybettin efendi!
 - Efendiim.
 - Söylettin efendiye söyle, Neettin Efendi'nin ona selamı varmış.

Oyun yanlışlar yapıldıkça gülüşerek, yanlışlar düzeltilerek devam eder. Biraz sonra artık herkes birbirinin adını öğrenmiş olacağından oyun yanlışsız olarak eğlenceli bir şekilde turlanır.

Çocuğa Neler Kazandırır: Dikkat ve hafıza becerilerini geliştirir.







Hayal Gücü

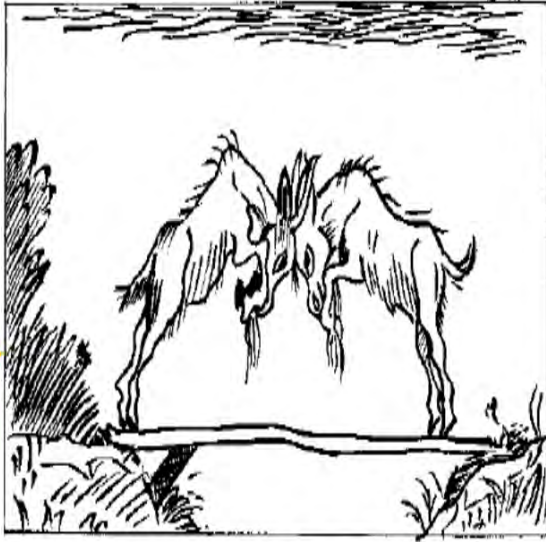
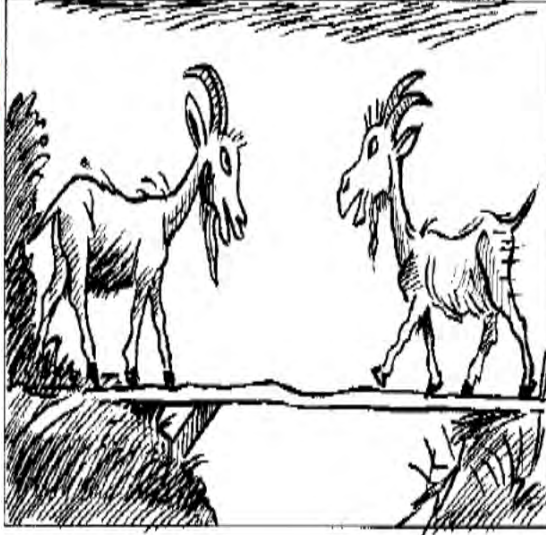
Aşağıdaki görselleri inceleyerek, defterinize olay hakkında kısa bir hikaye yazınız





Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

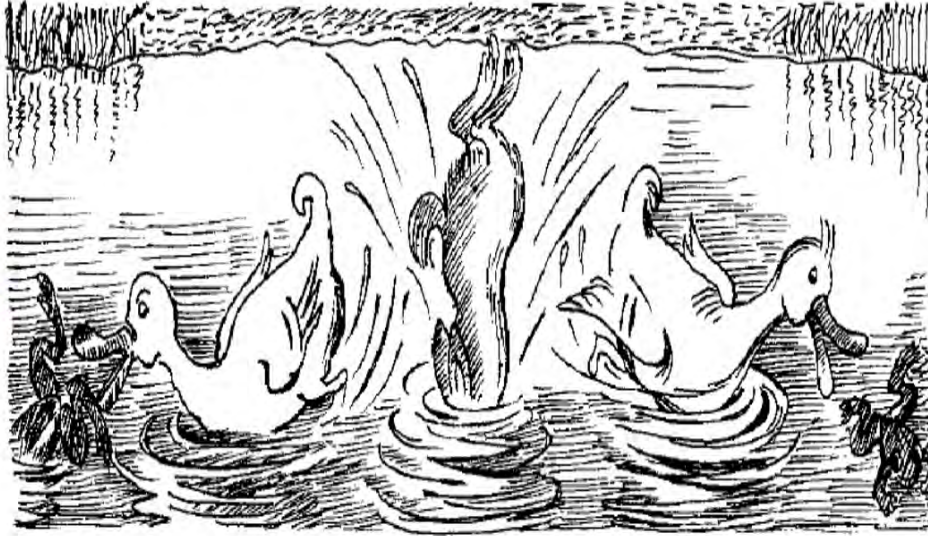
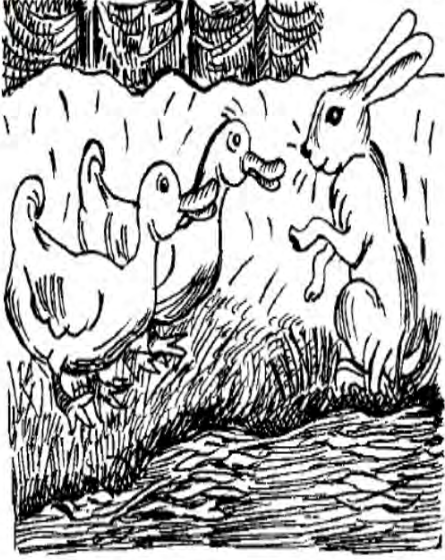
Aşağıdaki görselleri inceleyerek, defterinize olay hakkında kısa bir hikaye yazınız





Hayal Gücü

Aşağıdaki görselleri inceleyerek, defterinize olay hakkında kısa bir hikaye yazınız





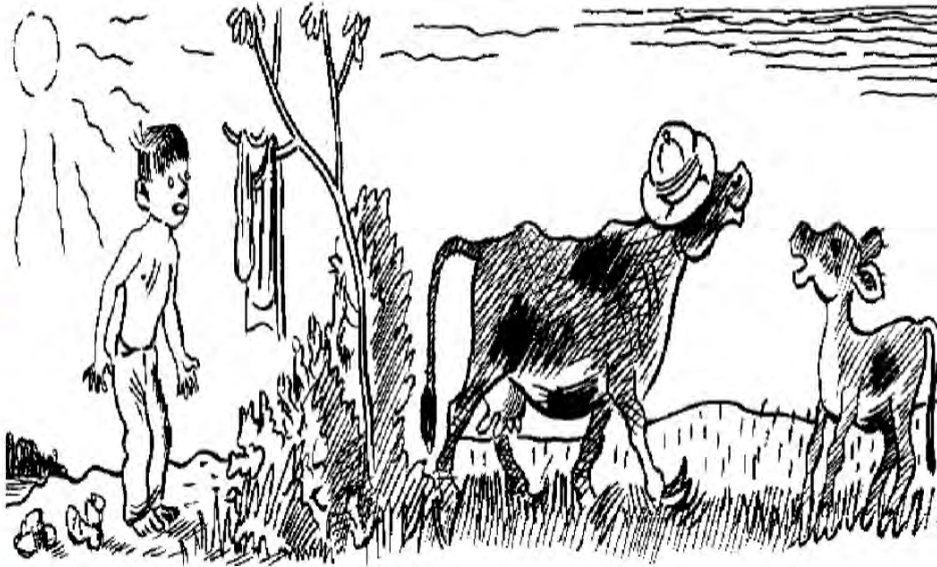
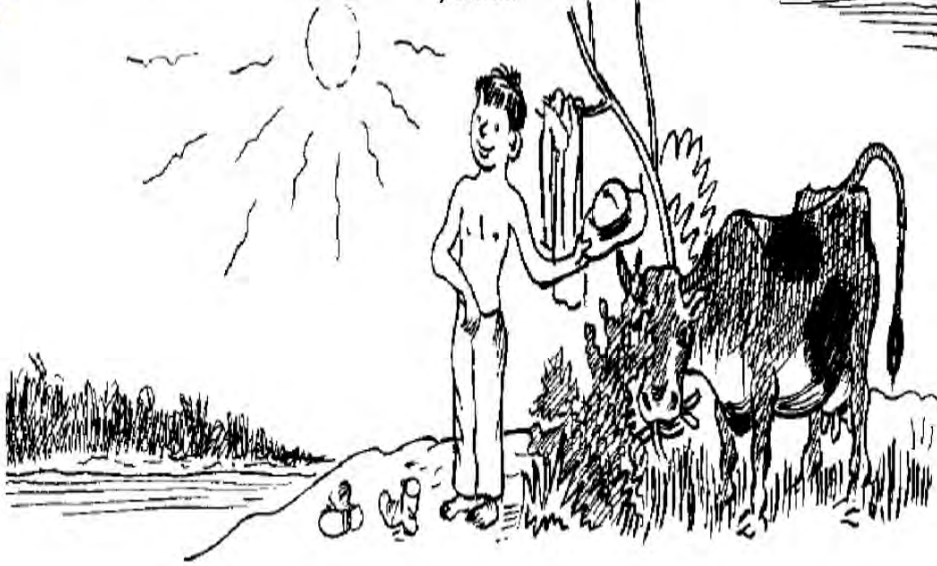
Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü





Hayal Gücü

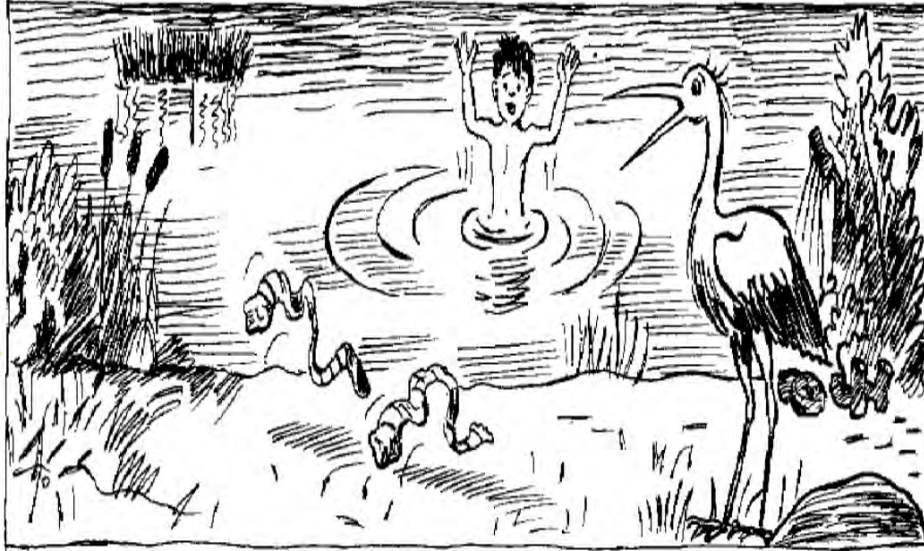
Aşağıdaki görselleri inceleyerek, defterinize olay hakkında kısa bir hikaye yazınız





Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

Aşağıdaki görselleri inceleyerek, defterinize olay hakkında kısa bir hikaye yazınız





KÜÇÜK ETKİNLİKLER





Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

Kartopu: Evdeki atık kâğıtları elinizle sıkarak kartopu haline getirebilirsiniz. Bu kartopu şeklindeki kâğıtları çocuğunuzun atış yapabileceği bir mesafeye koyduğunuz sepete atabilir ve eğlenceli vakit geçirebilirsiniz.

Deneylim Bulalım: Masaya içinde nohut, boncuk, ataç, lastik gibi farklı nesnelere koyarak bu nesnelere renkleri, şekilleri, büyüklükleri ve uzunlukları hakkında konuşabilirsiniz.

Kutuda Ne Var?: Kutuya koyacağınız bir nesneyi 10 soru sorarak ya da ipucu vererek çocuğunuzun bu nesnenin ne olduğunu tahmin etmesini isteyebilirsiniz.

Renkleri Topla: Farklı renkte mandalların bulunduğu bir sepetten çocuğunuzun bir mandal almasını isteyin. Aldığı mandalla aynı renkte olan eşyaları bulmasını ve onları size göstermesini isteyin. Çocuğunuzla renkler ve gösterdiği eşyalar üzerine konuşabilirsiniz.

Kurdelelerle Dans: Elinizde tuttuğunuz kurdeleyi müzik eşliğinde sallayarak çocuğunuzun kurdelenin hareketlerine uygun şekilde dans etmesini isteyebilirsiniz. Bu dansa ailece eşlik edebilirsiniz.

Gazete-Dergi: Gazete ve dergileri okurken çocuğunuzla resimler hakkında konuşabilir, resimlerdeki insanlara konuşma balonları yazabilir, hatta bir ev gazetesi ya da dergisi hazırlayabilirsiniz.

Evin Krokisi: Bu etkinlikte bir kâğıt ya da karton üzerine kare ve dikdörtgen şekilleri çizerek evin kuşbakışı görünümünü oluşturabilirsiniz. Daha sonra çocuğunuzla birlikte bu odaları temsil eden şekillerin içine evdeki eşyaları yerleştirerek, evinizin krokisini çizebilirsiniz.

Avcı: Bu etkinlikte aile üyelerinden biri evde bulunabilecek bir ya da birkaç nesne ister, diğer aile bireyleri ev içinde ava çıkarak istenilenleri bulmaya çalışırlar. En çabuk şekilde ve istenileni tam olarak getiren başarılı olmuş olur.

Evde Kamp: Evdeki sandalyeleri karşılıklı dizerek , üzerlerine büyükçe bir battaniye örtüp çadır hazırlayabilirsiniz Daha sonra fener, matara ve çerezlerinizi alarak evde kamp yapabilirsiniz.

Kutu Oyunları: Çocuğunuzla beraber kutu oyunları (Jenga, Dama, Satranç vb.) oynayarak güzel ve kaliteli zamanlar geçirebilirsiniz.



Hayal Gücü

Hayal Gücü: Evde bulunan boncuklar, düğmeler, alüminyum folyo, küçük kumaş parçalarını kullanarak çocuğunuzla birlikte bir şehir inşa edebilir, çocuğunuzun hayal gücü doğrultusunda farklı şeyler yapabilirsiniz.

Ağır mı Hafif mi?: Tüy, pamuk, kalem, kâğıt, kitap, oyuncak araba gibi farklı ağırlıktaki nesnelere dağınık bir şekilde çocuğunuzun önüne koyun. Sonrada bu eşyalar üfleyerek hareket ettirmesini isteyin. Hareket eden nesnelere neden hareket ettikleri, hareket etmeyen nesnelere neden hareket etmedikleri, ağırlıkları üzerine sohbet ederek vakit geçirebilirsiniz.

Balonda Ne Var?: İçine farklı nesnelere (mercimek, nohut, un, fasulye tanesi, boncuk) koyduğunuz balonlardan çocuğunuzun bir tane almasını ve dokunarak balonun içinde ne olduğunu tahmin etmesini isteyebilirsiniz.

Ev İşi Yapalım: Gün içerisinde yapılması gereken ev işlerini listeleyebilirsiniz. Elbiselerin katlanması, çekmecelerin düzenlenmesi gibi. İşlerin nasıl yapılacağını çocuğunuzla beraber adım adım planlayın. İş bölümü yapın. Bir müzik eşliğinde çocuğunuzla beraber ev işlerini yaparken keyifli vakitler geçirebilirsiniz.

Küçük Şef: Her çocuk yemek yapmayı ve mutfakta vakit geçirmeyi sever. Çocuğunuzla beraber bir yemek tarifi kitabından beğendiğiniz kolay bir tarifi yapabilir. Ve bu yemek hazırlama sürecini kameraya çekebilirsiniz.

Aile Albümü: Aile fotoğraflarının bulunduğu albümü çocuğunuzla beraber düzenleyebilir ve resimde bulunan aile bireyleri ve akrabalar hakkında konuşabilirsiniz.

Çizgi Roman: Çeşitli dergilerden ve gazetelerden kesilen karikatür ya da resimleri sıraya dizip yapııştırarak ve daha sonra da resimlere istedikleri konuşma balonlarını ekleyerek kendi çizgi romanlarını oluşturabilirler.

Tatil Anı Defteri: Ailece gidilen tatillerde çekilen fotoğrafları bilgisayarda düzenleyebilir, resimlerin altına tatilde başınıza gelen ilginç olayları yazabilirsiniz. Bu resimlerin baskısını alarak aynı şekilde bir tatil defteri oluşturabilirsiniz.



Sivas Millî Eğitim Müdürlüğü

Tamir Zamanı: Evde bulunan her eşya çocuk için bir oyuncak olabilir. Çocuklar genelde nesnelerin içinde ne olduğunu merak ederler. Çocuğunuzun bozulan arabasını, ya da işinize yaramayan bir televizyon kumandasını beraber tamir etmeye çalışabilirsiniz.

Bu Olmasaydı: Evde bulduğunuz bazı nesnelere (kalem, bant, şişe kapağı, silgi vs.) bir kutuya koyup çocuğunuza "bu ... olmasa ne olurdu? Bu başka nerelerde kullanılabilir?" gibi sorular sorarak, çocuğunuzun hayal gücünün gelişimine katkı sağlayabilirsiniz.

Okuma Zamanı: Bütün ailenin aynı anda katılabileceği bir okuma saati ayarlayın. Çocuklar, anne-babalarını kitap okurken görmek isterler. Günün belirli zamanlarını, kitap okuma saati olarak da ayırabilirsiniz.

Pandomim: Çocuğunuzla karşı karşıya durarak yaptığınız hareketin aynısını yapmasını isteyin. Birbirinizin hareketlerini taklit ederek keyifli bir vakit geçirebilirsiniz.

Bul Bakalım: Odadaki bazı eşyaları, mesela masa saatini, kitaplıktaki bir kitabı saklayıp, çocuğunuzdan bu eşyaları bulmasını isteyebilirsiniz.

Çorap Fırlatma: Ayağınızdan çıkarıp rulo haline getirdiğiniz çorabınızla biraz uzağa koyduğunuz bir hedefi vurmaya çalışabilirsiniz. Aynı şeyi çocuğunuzla karşılıklı yarışma içerisinde yapabilirsiniz.

Tahmin Et: Çocuğunuzdan gözlerini kapatmasını ve eline verdiğiniz nesnenin nasıl bir dokusu olduğunu tahmin etmesini isteyebilirsiniz.

Sırala: Bir kaç kartın üzerine farklı miktarlarda balon çizerek, çocuğunuzun kartları üzerindeki balon sayısına göre azdan çoğa ya da çoktan aza olacak şekilde sıralamasını isteyebilirsiniz.

Keyifli Ev Atölyem

eba
Eğitim, daima...

🏠 Muhsin Yazıcıoğlu Bulvarı No 23 SİVAS / Merkez
☎ 0346 280 58 00 • 0346 280 59 00 🖨 0346 280 59 48
🌐 <https://sivas.meb.gov.tr> ✉ sivas@meb.gov.tr 🐦 [sivasmem](https://twitter.com/sivasmem)