ANS-OKO-02 · ETKİNLİK 2

Oyuna Katılır mısın?

Dışarıda kalan arkadaşı fark etme ve oyuna davet etme canlandırması

Etkinlik Adı	Oyuna Katılır mısın? (ANS-OKO-02)
Gelişim Alanı	Sosyal Duygusal
Yeterlik Alanı	Kişiler Arası Beceriler
Kazanım (tema kazanımı)	Oyunda dışarıda kalan bir arkadaşını fark eder ve oyuna davet eder.
Sınıf Düzeyi	Okul öncesi (48–72 ay; tüm okul öncesi yaş gruplarına uyarlanabilir)
Süre	40 dk (gerekirse 20'şer dakikalık iki oturuma bölünebilir)
Araç-Gereçler	• İki kukla (el, parmak ya da çorap kukla) • Bir top ya da basit bir grup oyunu için malzeme • Çalışma Kâğıdı 1: Gel, Birlikte Oynayalım! (her çocuğa bir kopya) • Boya kalemleri
Uygulayıcı İçin Ön Hazırlık	• Çocukların küçük gruplarla oynayabileceği basit bir oyun seçin (top yuvarlama, halka atma vb.). • Konunun tanımını okuyun ve çocuklara sade bir dille anlatmaya hazırlanın: "Akran nezaketi; arkadaşlarımıza yüz yüze ve çevrim içi ortamda değer verdiğimizi küçük davranışlarla göstermektir." • İki cümleyi önceden çalışın: "Gel, birlikte oynayalım!" ve "Ben de oynayabilir miyim?"
Süreç (Uygulama Basamakları)	1. **Isınma (5 dk).** Çocuklarla çember olup topu birbirinize yuvarlayın. Topu alan çocuk bir arkadaşının adını söyleyip topu ona yuvarlar; herkesin sırası gelir. 2. **Kukla gösterisi (7 dk).** İki kuklayla kısa bir sahne canlandırın: Bir kukla oyun oynarken diğeri kenarda durup izler ve üzgün görünür. Çocuklara sorun: "Kenardaki kukla nasıl hissediyor? Yüzü nasıl?" Ardından oyundaki kukla "Gel, birlikte oynayalım!" der; kenardaki kukla sevinir. "Şimdi nasıl hissediyor?" diye sorun. 3. **Canlandırma (15 dk).** Çocukları dört-beş kişilik gruplara ayırın ve seçtiğiniz oyunu başlatın. Her turda gönüllü bir çocuk kısa bir süre kenarda bekler; gruptaki çocuklar onu fark edip "Gel, birlikte oynayalım!" der. Kenardaki çocuk da "Ben de oynayabilir miyim?" demeyi dener. Roller gönüllülükle değişir. 4. **Duygu paylaşımı (6 dk).** Çember olun. Sorular: "Kenarda beklerken nasıl hissettin?", "Davet edilince ne oldu?", "Bahçede yalnız kalan bir arkadaşını görürsen ne yaparsın?" 5. **Boyama (5 dk).** Çalışma kâğıdını dağıtın. Çocuklar resmi boyar ve

	kenardaki çocuğun davet edildiğinde nasıl bir yüzü olacağını çizer. 6. **Kapanış (2 dk).** Hep birlikte söyleyin: "Gel, birlikte oynayalım!" Gün içinde arkadaşını oyuna davet eden çocukları fark edip olumlu geri bildirim verin.
Kazanımın Değerlendirilmesi	• Canlandırmada çocukların kenarda kalan arkadaşını fark edip davet cümlesini kullanabildiği gözlenir. • Duygu paylaşımında çocukların dışarıda kalma ve davet edilme duygularını adlandırabildiği gözlenir. • Sonraki günlerde serbest oyunda çocukların arkadaşlarını oyuna davet edip etmediği gözlenir.
Uygulayıcıya Not	• Hiçbir çocuk kenarda beklemeye zorlanmaz; bekleme kısa ve gönüllüdür. Sürekli dışarıda kalan bir çocuk varsa bu rol ona verilmez. • Davet edilen çocuğun oyuna katılmama hakkı da vardır; "Şimdi istemiyorum" diyen çocuğa saygı gösterilir. • Bu yaş grubunda siber zorbalık işlenmez. • Etkinlik sırasında ya da sonrasında bir çocuğun risk altında olabileceğini fark ederseniz çocuğu grup önünde sorgulamayın; okul rehberlik servisi ve okul idaresiyle iş birliği yaparak kurum prosedürünü izleyin.
Çalışma Kâğıdı	Çalışma Kâğıdı 1: Gel, Birlikte Oynayalım! (sonraki sayfada)

ÇALIŞMA KÂĞIDI 1 · ANS-OKO-02

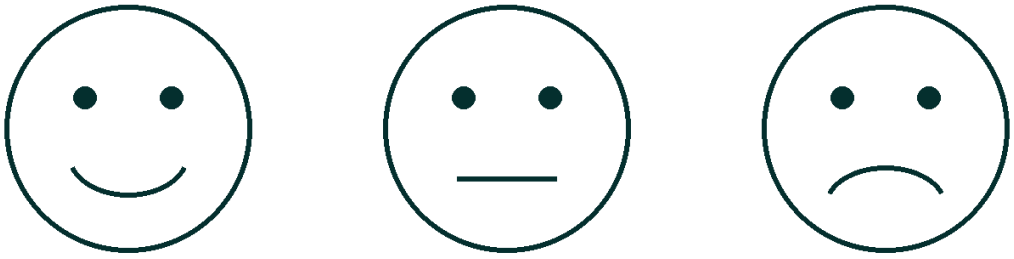
Gel, Birlikte Oynayalım!

Resmi boya. Kenardaki çocuk davet edilince nasıl hisseder? Yüzünü çiz.

Adım: …… **Sınıfım:** ……



Resmi boya. Dışarıda kalan arkadaşın yüzünü, davet edilince nasıl olacağını düşünerek çiz.



Mutlu **Emin değilim** **Rahatsız**

Hatırla: Herkes oyuna gelsin!