



This project is funded by the European Union.
Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.
هذا المشروع تم تمويله من قبل الاتحاد الأوروبي



OKUL ÖNCESİ ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL DUYGUSAL BECERİ GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNLAR



ÖZEL EĞİTİM VE REHBERLİK HİZMETLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ





This project is funded by the European Union.
Bu proje Avrupa Birlięi tarafından finanse edilmektedir.
هذا المشروع تم تمويله من قبل الاتحاد الأوروبي



OKUL ÖNCESİ ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL DUYGUSAL BECERİ GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNLAR



ÖZEL EĞİTİM VE REHBERLİK HİZMETLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



ANKARA 2024

OKUL ÖNCESİ ÖĞRENCİLERİNİN

SOSYAL DUYGUSAL BECERİ GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNLAR

EDİTÖRLER

| Doç. Dr. Mustafa OTRAR
Cengiz METE

YAYIN KOORDİNATÖRÜ

| Serpil ALTUNCU VAROL
Cihan KIVANÇ

YAZARLAR

| Prof. Dr. Fulya CENKSEVEN ÖNDER
Doç. Dr. Özkan ÖZGÜN

PROJE EKİBİ

| Millî Eğitim Uzmanı Doğan Onur KÖKSAL
Uzm. Psk Dan. Elif Asena AKIN
Uzm. Psk. Dan. İsmail YILDIRIM

YAYINA HAZIRLAYANLAR

| Uzm. Psk. Dan. Erdi YÜCE
Uzm. Öz. Eğ. Öğr. Özlem ÜLGÜT
Merve TAŞÇI

GENEL YAYIN NO

| 9470

TANITICI YAYINLAR DİZİ NO

| 3128

ISBN

| 978-975-11-8219-7

TASARIM

| Sude Ajans Reklam Org. Tan. Ltd. Şti.

RESİMLEYEN

| Mustafa ŞAHİN

Sosyal Duygusal Beceri Eğitimi Programı'nın her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığı Türk Eğitim Sistemindeki Çocukları İçin Kapsayıcı Eğitimin Desteklenmesi Projesi'ne aittir. Programın içerik ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir suretle alınıp yayınlanamaz.

Bu yayın Avrupa Birliği'nin maddi desteği ile hazırlanmıştır. Yayında beyan edilen görüşler kişilerin kendi sorumluluğundadır ve hiçbir şekilde Millî Eğitim Bakanlığı ve Türk Eğitim Sistemindeki Çocukları İçin Kapsayıcı Eğitimin Desteklenmesi Projesi'nin görüş ve politikalarını yansıtmamaktadır.

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ.....	5
Oyunların Özellikleri ve Oyun Oynama Sürecinde Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar	5
Sosyal Duygusal Öğrenme (SDÖ) Yeterlik Alanları ve Kazanımlar	7
Okul Öncesi Öğrencilerinin Sosyal Duygusal Beceri Gelişimini Destekleyen Oyunlar.....	9
1. BENİM İFADEM.....	10
2. DUYGU KAPMACA	14
3. DUYGU PANOSU.....	17
4. DUYGULARIN RİTMİ.....	21
5. DUYGU BULMACASI	24
6. DUYGULARIMLA YOLCULUK.....	32
7. GÜZEL BİR SÖZ SÖYLE	34
8. MERHABA, HOŞ GELDİN, NASILSIN?	36
9. DUYGULARIMLA HOP HOP	38
10. TİK TAK DUYGU	42
11. DUYGU ÇARKI.....	50
12. DUYGU KARTLARINI EŞLEŞTİRME	54
13. DUYGULARLA SESSİZ SİNEMA.....	57
14. GÖLGEMİ TAKİP ET.....	61
15. KİMDİR BU?	63
16. AYNAM OL BENİ YANSIT.....	66
17. KURBAĞA DERENİN KARŞISINDA	68
18. YEDİ KULE.....	70
19. BAKIŞMA YARIŞMASI.....	72
20. BALIK AVI.....	74

21. BİRLİKTE DONDURMA YİYELİM	76
22. BUKALEMUN	80
23. DUYGU TERAZİSİ.....	84
24. GÜVENLİ ALANIM	86
25. KARIŞTIR-BUL-ANLAT	88
26. KAPILARI AÇALIM	93
27. ORTAK DÜNYAMIZ.....	97
28. BEN NEREDEYİM?	102
29. SAKINLEŞTİRİCİ AKTİVİTELER	104
30. BUZ TUT ÇÖZÜL.....	108
31. KENDİMİ TANIYORUM ÖFKEMİ YÖNETİYORUM	110
32. FARK ET VE KENDİ RİTMİNİ OLUŞTUR	114
33. ÖRÜMCEK AĞI.....	116
34. SEN OLSAN NE YAPARDIN?.....	118
35. SEKSEK.....	122
KAYNAKÇA.....	125

GİRİŞ

Okul öncesi dönemdeki çocukların sosyal ve duygusal becerilerini destekleyecek oyunların yer aldığı bu kitap, Türk Eğitim Sisteminde Çocuklar İçin Kapsayıcı Eğitimin Desteklenmesi Projesi (PİKTES) kapsamında öğrencilere yönelik etkili öğrenme, toplumsal ve aile yaşamında beceriler kazandırılması amacıyla “Sosyal Duygusal Beceri Programı” hazırlama sürecinde oluşturulmuştur. Kitapta yer alan oyunlar CASEL’in¹ sosyal ve duygusal öğrenme çerçevesindeki öz farkındalık, öz yönetim, sosyal farkındalık, ilişki geliştirme becerileri ve sorumlu karar verme boyutlarını destekleyecek şekilde derlenmiştir.

Araştırmalar, okul temelli sosyal duygusal beceri programlarına katılan çocukların bu tür programlara katılma şansı olmayan çocuklara oranla kişisel, sosyal, duygusal beceriler edinme, olumlu tutumlar geliştirme ve iyilik hâli açısından anlamlı olarak daha iyi duruma ulaştıklarını; ayrıca daha az problem davranışlar sergilediklerini göstermektedir. Sosyal duygusal beceri programlarının yarattığı bu olumlu etki çeşitli kültürel özelliklere sahip, dezavantajlı çocuklar dâhil, farklı sosyoekonomik koşullarda yaşayan tüm çocukları kapsamaktadır. Özellikle erken yaşlarda sunulan sosyal duygusal beceri programlarının olumlu etkilerinin kalıcı olduğu ve uzun yıllar boyunca çocukların yaşamlarını olumlu etkilemeye devam ettiği bilinmektedir^{2,3}.

Kitapta yer alan oyunları çocuklarla uygulayacak asıl hedef kitle okul öncesi öğretmenleri olduğu için oyunlar sunulurken öğretmenlerin aşına oldukları 2024 Okul Öncesi Eğitim Programı’nda önerilen etkinlik planı formatından esinlenilmiştir. Kitaptaki oyunların asıl uygulayıcısı erken çocukluk dönemindeki çocuklarla çalışan okul öncesi öğretmenleri olsa da okul öncesi eğitim kurumlarında çalışan psikolojik danışman/rehber öğretmenler de kitapta yer alan oyunları çocuklarla bireysel veya grup çalışmaları sürecinde, özellikle danışanla kaynaşma ve ilişki kurma basamağında kullanabilirler. Ayrıca, kitapta yer verilen oyunlar aile katılımı önerilerini geliştirmek için de kullanılabilir. Çocuklarla çalışan meslek elemanlarına ek olarak, çocuğun bakımından sorumlu diğer yetişkinler de bu oyunları ev ortamında çocuklarıyla oynayarak çocuklarının sosyal duygusal becerilerini destekleyebilirler.

Oyunların Özellikleri ve Oyun Oynama Sürecinde Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

Kitap, başta okul öncesi öğretmenleri olmak üzere çocukların kişisel, sosyal ve duygusal becerilerini desteklemek isteyen tüm meslek elemanları ve küçük çocukların bakımını üstlenen yetişkinler için yazılmıştır. Derlenen oyunların, çocukların eğlenebilecekleri ve tekrar etmekten hoşlanabilecekleri özellikte olmasına ve mümkün olduğunca basit, uygulaması kolay, fazla hazırlık ve materyal gerektirmeyen oyunlar olmasına özen gösterilmiştir.

Erken çocukluk dönemindeki çocukların gelişim özellikleri dikkate alınarak derlenen oyunlar, öğretmenlerin uygulamalarını kolaylaştırmak amacıyla göreceli olarak yapılandırılmış ve çocukların sosyal duygusal becerilerini en etkili şekilde destekleyebilmek için kritik becerilere odaklanmıştır. Öğretmenin, kitaptaki oyunları olduğu gibi ve mevcut sırada uygulaması beklenmemektedir. Kitaptaki her oyun, oyuna katılacak çocukların ilgilerine, gereksinimlerine, gelişim düzeylerine, yaşanan bölgeye, çevresel koşullara ve imkanlara uygun olacak şekilde uyarlanabilir. Çocuklar sevdikleri ve yetkin hissettikleri oyunları tekrar tekrar oynamaktan keyif alırlar. Bu nedenle öğretmenin oyun sırasında çocukları gözlemesi, çocukların ilgi duyduğu ve oynarken eğlendikleri oyunları daha sık oynamalarına fırsat tanınması gerekir. Bununla birlikte öğretmenin, farklı sosyal duygusal becerileri destekleyecek oyunları, gerekirse oyunda gerekli uyarlamaları da yaparak, belirli aralıklarla çocuklara tanıtmayı ve çocukların farklı oyunları oynamaları için imkân sunması da önemlidir.

Kitaptaki oyunların etkili bir şekilde uygulanması ve çocukların sosyal duygusal becerilerinin desteklenmesi için öğretmenin, çocuğun ailesi ile yakın iş birliği geliştirmesi ve aileyi eğitim sürecine ortak etmesi önemlidir. Öğretmen, kendi gözlemleri yanı sıra, aileden çocuk hakkında bilgi alarak (çocuğun güçlü yönleri, desteklenmeye ihtiyacı olan alanlar, ilgi alanları, tercihleri, kişisel özellikleri ve eğitim gereksinimleri gibi) sosyal ve duygusal becerileri desteklemek için uygun oyunları seçmelidir. Bu yaklaşım, oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkilerini artıracaktır. Öğretmenin, kitaptaki oyunların sınıf ve okul ortamında oynanmasının yanı sıra, bu oyunların çocuklar tarafından aileleriyle ev ortamında da oynanabilmesi için ailelere rehberlik etmesi ve onları teşvik etmesi büyük önem taşır.

Sosyal Duygusal Öğrenme (SDÖ) Yeterlik Alanları ve Kazanımlar

Oyunların anlatımında, oyunun hangi yeterlik alanındaki hangi kazanımları desteklediğini gösteren açıklamalara yer verilmiştir.

Yeterlik Alanı	Kazanımlar
Öz Farkındalık (ÖF)	1. Duygularını fark eder. 2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir. 3. Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir. 4. Yaşadığı olaylarda duygu ve düşüncelerin arasındaki ilişkileri fark eder. 5. Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder. 6. Güçlü ve zayıf olduğu yönlerinin farkına varır. 7. Bireysel sınırlarının/sınırlılıklarının farkına varır. 8. Zayıf olduğu yönleri geliştirmek için çaba gösterir. 9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.
Sosyal Farkındalık (SF)	1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder. 2. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkların önemini ifade eder. 3. Diğer insanların duygularının farkına varır. 4. Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır. 5. Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir. 6. Diğer insanlara duyarlı davranır.
Öz Yönetim (ÖY)	1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar. 2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir. 3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur. 4. Uygun istek ya da ihtiyaçlarının gerçekleştirilebileceğinin farkında olur. 5. Hedeflerine ulaşabilmek için bazı isteklerini ertelemesi gerektiğini fark eder. 6. Hedeflerine ulaşmak için yapması gerekenleri önem sırasına koyar. 7. Farklı durumlarda yaşadığı duyguları (öfke, kaygı, stres vb.) kontrol etmeye çaba gösterir.

Yeterlik Alanı	Kazanımlar
Sorumlu Karar Verme (SKV)	- Yaşadığı ya da karşılaştığı sorunları tanımlar. - Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder. - Karşılaştığı probleme yönelik işlevsel olan ve olmayan çözüm yollarını ayırt eder. - Bir problemin çözümünde diğer insanlarla fikir alışverişinde bulunmanın önemini fark eder. - Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır. - Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.
İlişki Geliştirme Becerileri (İGB)	- İletişimde aktif dinlemenin önemini fark eder. - İletişim kurarken beden dilini kullanır. - İletişim sürecinde göz teması kurar. - Karşısındaki bireyi dikkatle dinler. - İletişim kurmaya istekli olur. - İletişim sürecinde bireylerle yaşadığı çatışmalara ilişkin düşüncesini söyler. - İhtiyaç duyduğunda diğer insanlardan yardım ister. - Uygun durumlarda diğer insanlara yardım etmeyi teklif eder.

OKUL ÖNCESİ
ÖĞRENCİLERİNİN
**SOSYAL DUYGUSAL
BECERİ GELİŞİMİNİ
DESTEKLEYEN
OYUNLAR**

1. BENİM İFADEM

Uygulama Şekli: Küçük Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.

Sosyal Farkındalık

3. Diğer insanların duygularının farkına varır.

Materyaller

6 adet duygu kartı (Form 1.1), rakam küpü.

Oyuna Hazırlık

- Her bir yüzeyinde 1'den 6'ya kadar rakamların yer aldığı rakam küpü hazırlanır.
- Öğretmen her karenin içinde farklı duygu ifadelerinden (3×2 şeklinde 6 kareden) oluşan kartlardan (Form 1) oyuncu sayısı kadar kartın çıktısını alır ve keserek öğrenciye dağıtır. Kartların yüzeyi pvc, bant veya yapışkanlı jelatinle kaplanır.

Oyun Süreci

- Çocuklar bir masa etrafında toplanır.
- Her çocuk duygu ifadelerinin olduğu kartlardan birer tane seçer.
- Çocuklardan biri küpü atar. Küpün yüzeyinde yer alan sayı, çocukların ellerindeki kutucuklardan hangi duygu ifadesine/ifadelerine karşılık geliyorsa, o kutucuğa bir işaret koyar ve sırayla "Benim duygum ... (duygu ismi söylenir)" şeklinde ifade ederler.
- Küpü atma saat yönünde sırayla devam ettirilir.
- Duygu kartlarında aynı duygu birden fazla işaretlenebilir.
- Öğrencilerin motivasyonuna göre 3 ya da 4 tur sonunda oyun sonlandırılır.

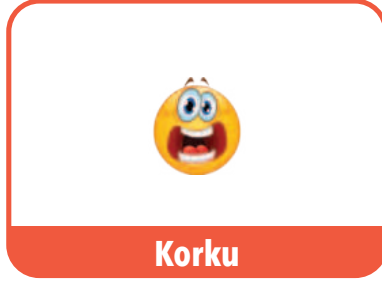
Değerlendirme

- Her çocuğun kartının üstünde yer alan işaretlerle oluşan grafik yorumlanır.
- Çocuklarla kendilerine en çok çıkan duygu, en az çıkan duygunun hangisi olduğu, hangi duyguların eşit sayıda çıktığı ya da hangi duygunun kaç defa çıktığı hakkında konuşulabilir.

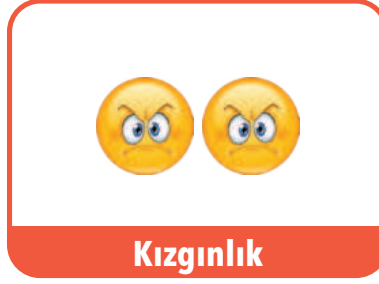
Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Çocukların gelişim düzeylerine göre farklı duygu ifadeleri eklenebilir.
- Kartlardaki kutucuk sayısı artırılabilir.

Form 1.1.



Korku



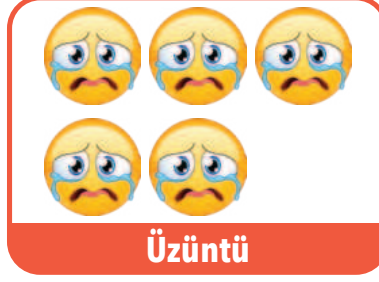
Kızgınlık



Şaşkınlık



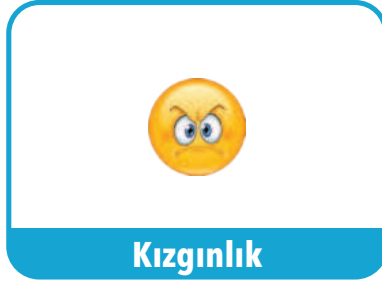
Mutluluk



Üzüntü



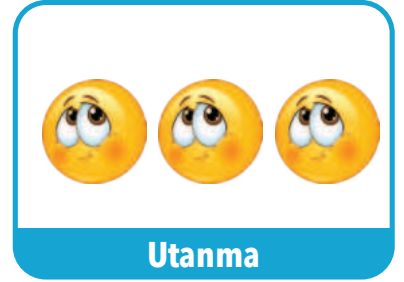
Utanma



Kızgınlık



Üzüntü



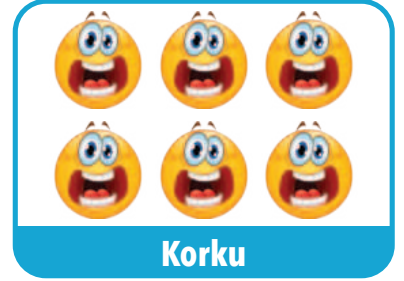
Utanma



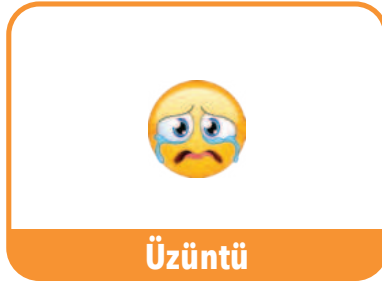
Şaşkınlık



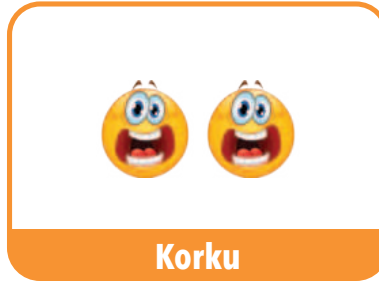
Mutluluk



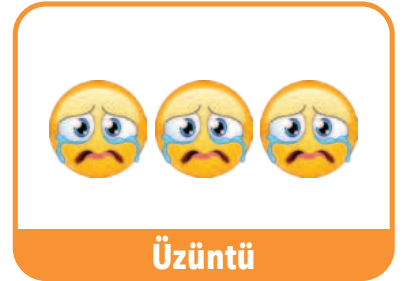
Korku



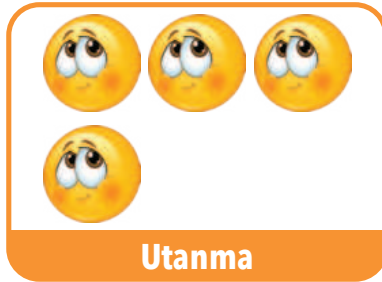
Üzüntü



Korku



Üzüntü



Utanma



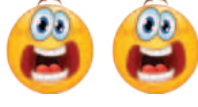
Kızgınlık



Şaşkınlık



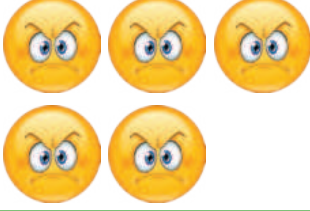
Mutluluk



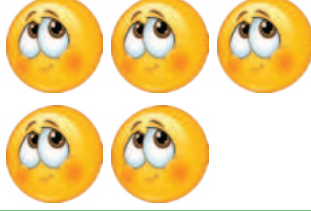
Korku



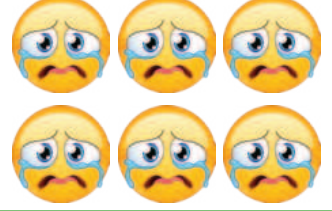
Şaşkınlık



Kızgınlık



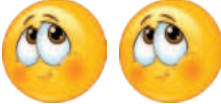
Utanma



Üzüntü



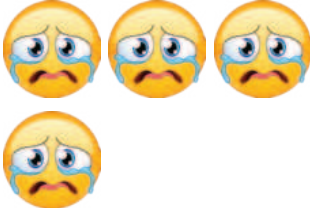
Şaşkınlık



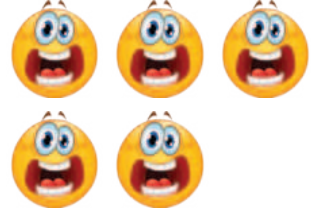
Utanma



Mutluluk



Üzüntü



Korku



Kızgınlık



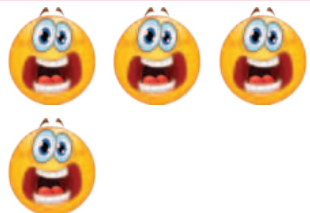
Utanma



Şaşkınlık



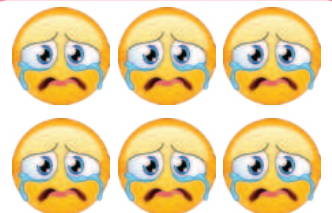
Kızgınlık



Korku



Mutluluk



Üzüntü

2. DUYGU KAPMACA

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
3. Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.
4. Yaşadığı olaylarda duygu ve düşüncelerin arasındaki ilişkileri fark eder.
5. Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.
6. Güçlü ve zayıf olduğu yönlerinin farkına varır.
9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Sosyal Farkındalık

1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder.
3. Diğer insanların duygularının farkına varır.
4. Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.
5. Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir.

Materyaller

Yere daireleri çizmek için tebeşir. Alternatif olarak hulahoplar, bambu çubuklarından oluşturdukları çemberler vb.

Oyuna Hazırlık

- Okul bahçesinde her duygudan ikişer adet duygu ifadesi daire şeklinde yere çizilir.
- Dairenin ortasına da ebe olan çocuk için boş bir daire çizilir.
- Çocuk sayısı kadar daire olmasına dikkat edilmelidir. Eğer tek kalan duygu dairesi olursa öğretmen de oyuna dahil olabilir.

Oyun Süreci

- Çocuklardan biri sayışma ya da tekerleme yoluyla ebe seçilir.
- Diğer çocuklar seçtikleri bir duygunun üzerinde dururlar. Ebe olan çocuk da ortadaki dairenin içinde durur.
- Ebe olan çocuk bir duyguyu söyleyerek oyunu başlatır.
- Üzgün denildiğinde üzgün, mutlu denildiğinde mutlu vb. duygu ifadesinin üzerindeki çocuklar yer değiştirir.
- Ebe olan çocuk, diğer çocuklar yer değiştirirken onların yerini kapmaya çalışır.
- Ebenin yerini kaptığı çocuk yani boşta kalan çocuk, ebenin yerine ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.
- Daha sonra oyun çocukların sırayla ebenin yerine geçmesi ve bir duygu durumu söylemesi, arkadaşlarının da bu duygu durumunu canlandırıp heykel olması ile devam ettirilir. Örneğin, denize giderken kolluklarımı evde unutmuşum. Duygu durumunu oluşturan öğrenci bu durumda kendi duygusuna en yakın hissettiği heykeli seçer ve seçilen çocuk ortaya geçip yeni bir duygu durumu söyler.
- Tüm çocuklar ortaya gelene kadar oyun devam ettirilir.
- Heykel oyunu tamamlandıktan sonra çocukların hazır bulunuşlukları ve ilgilerine göre oyun öğrencilerin üretilen duygu durumuna karşılık cümle üretmesi olarak da zenginleştirilebilir. Örneğin, duygu durumu "Parka gitmek istiyorum ama hava çok soğuk" olduğunda. Birinci çocuğun cevabı: Buna kızmak yerine biraz resim yapabilirim. İkinci çocuğun cevabı: Çok üzgünüm tüm gün camdan dışarıyı izlerim ya da çok kararlıyım, kalın giyinip çıkarım vb. olabilir.
- Duygu durumunu üreten çocuk tüm arkadaşların cevaplarını dinledikten sonra kendine en yakın hissettiği cevabı seçer seçilen çocuk ortaya geçip yeni bir duygu durumu üretir. Oyun bu şekilde devam eder.

Değerlendirme

Çocuklar sıra ile ortadaki daireye geçerler ve;

- Çocuklara oyun boyunca hangi duyguların yerine geçtikleri,
- Arkadaşlarının söylediği duygu durumlarından en çok hangisini yaşadıkları,
- Duygularını heykel olarak mı konuşarak mı anlatmanın daha kolay olduğu,

- Durumlar karşısında kendisiyle en benzer duyguları hisseden arkadaşlarının kimler olduğu,
- Durumlar karşısında kendisiyle en farklı duyguları hisseden arkadaşlarının kimler olduğu gibi sorular sorulur. Tüm çocuklar cevap verdiğinde etkinlik sonlandırılır.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Öğretmen oyunlar sırasında tüm duygulara ve öğrencilere sıranın gelmesine özen göstermelidir.
- Öğretmen bu etkinliği dış mekânda uygulamak istediğinde yere çizimlerini tebeşir, pastel boya gibi materyallerle sağlayabilir. Alternatif olarak hulahoplar, bambu çubuklarından oluşturdukları çemberler vb. materyaller de kullanılabilir.
- İç mekânda uygulamak istendiğinde duygu ifadeleri yere çizilerek, eva, karton vb. materyallerle oluşturulabilir.
- Çizilen duygu ifadelerinin silinmemesi, uzun süreli kullanımı için eva, karton kullanılıyorsa öğrencilerin basarken kaymaması için bu ifadelerin çemberin içine değil önüne konulması önerilir.
- Aynı zamanda zeminde kalıcı olması istenirse yağlı boya ile çizilebilir.

3. DUYGU PANOSU

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
3. Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.

Sosyal Farkındalık

1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder.
3. Diğer insanların duygularının farkına varır.

Materyaller

Boyalar, kâğıt, duygu panosu, ipler, çocuklara ait fotoğraflar, mandallar, örnek durum kartlarının çıktısı (Form 3.2.).

Oyuna Hazırlık

- Çocuklardan kendilerine ait birer fotoğraf getirmeleri istenir.
- Duygu panosu altına 50 cm uzunluğunda mandalların takılabileceği ipler yapıştırılır.

Oyun Süreci

- Öğretmen ve çocuklar daire biçiminde otururlar.
- Çocukların fotoğrafları mandallara yapıştırılarak her çocuk için bir mandal hazırlanır.
- Bu fotoğraflı mandallar bir kutuya konulur. Çocuklardan biri kutudan bir fotoğraflı mandal seçerek oyunu başlatır.
- Öğretmen de Form 3.1'deki bir duygu durumunu çocuklara yüksek sesle okur ve oyunu başlatan çocuğa bu durum karşısında kutudan fotoğrafını çektiği arkadaşının nasıl hissedebileceğini sorar. Örneğin: "Yolda uzun zamandır görmediği bir arkadaşını görürse ne hisseder? Duygu panosunda o duyguyu bul ve arkadaşının fotoğrafını o duyguya tak." der. Kutudaki tüm fotoğraflı mandalar kullanılana kadar oyna devam edilir.

- Daha sonra tüm mandallar iplerden çıkarılıp kutuya tekrar konur.
- Fotoğrafını seçtiği arkadaşının o gün kendini nasıl hissettiğini tahmin edip duygu ifadesine takması olarak oynanır.
- Fotoğrafı seçen çocuk, arkadaşına tahminin doğru olup olmadığını sorar. Eğer tahmini doğru ise fotoğraf duygu panosunda kalır.
- Eğer çocuk başka bir duygu söylerse kendi fotoğrafını hissettiği duygu ifadesine takar ve neden bu duyguyu hissettiğini açıklar.
- Kutudaki tüm fotoğraflı mandallar seçilene kadar oyuna devam edilir.

Değerlendirme

- Çocuklara bir çizgiyle bölünmüş kâğıtlar dağıtılır. Kâğıdın bir tarafına öğretmen tarafından okunan durumda kendini nasıl hissettiği, diğer tarafına da arkadaşının tahmin ettiği duyguyu çizmesi istenir.
- Benzer bir değerlendirme de çocuklardan bir çizgiyle ikiye bölünmüş kâğıda çocuğun arkadaşı hakkındaki tahmini ve arkadaşının kendini o durum karşısında hissedeceğini söylediği duyguyu çizmesi şeklinde de yapılabilir.
- Duygularımız ve diğer insanların duygularımızı nasıl anladığı ile ilgili sohbet edilir.
- Çizilen resimlerle duygular konulu bir sergi düzenlenebilir.
- Oyunda en fazla ve en az hissedilen duygular ve neden böyle olabileceği hakkında da sohbet edilebilir.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Oyunun başında duygularını paylaşmak istemeyen çocuklar zorlanmamalı, gönüllü olan çocuklardan başlayarak diğer çocukların paylaşım yapan çocukları gözlemesi için zaman tanınmalıdır.
- Çocukların olaylar karşısında birbirlerinden farklı duygulara sahip olabilecekleri vurgulanmalıdır.
- Duygu panosuna zamanla yeni duygu kartları eklenebilir. Örneğin gurur, hayal kırıklığı, öğrenme gibi.
- Mandal ve ip yerine hamur yapıştırıcı ile de oynanabilir.

Form 3.1: Örnek Durumlar

Okula geldiğinde sınıfın balonlarla süslen-
diğini görseydi arkadaşın ... kendini nasıl
hissederdi?

Ailesinin evde bir köpek beslemeye karar
vererek eve bir köpek getirdiklerini görsey-
di arkadaşın ... kendini nasıl hisse-
derdi?

Sokakta yaşayan bir kedi için sağlam ve
güzel bir yuva yapmaya yardım etseydi ar-
kadaşın ... kendini nasıl hisse-
derdi?

Ailesiyle birlikte en sevdiği yiyecekleri ha-
zırlasaydı arkadaşın ... kendini nasıl hisse-
derdi?

Akşam olduğunda pencereden baktığın-
da sokak lambalarının yanmadığını gör-
seydi arkadaşın ... kendini nasıl hisse-
derdi?

Bindiği bisikletin tekerleğinin havasının
indiğini görseydi arkadaşın ... kendini nasıl
hissederdi?

Resim çizmek için pastel boyalarını kul-
lanmak istediğinde en sevdiği renkteki bo-
yanın bittiğini görseydi arkadaşın ... kendi-
ni nasıl hisse-
derdi?

Bir sabah okula geldiğinde sınıfta tavşan
görseydi arkadaşın ... kendini nasıl hisse-
derdi?

Okulda bir sabah geldiğinde kimsenin he-
nüz okula gelmemiş olduğunu görseydi ar-
kadaşın ... kendini nasıl hisse-
derdi?

Eve gitme zamanı geldiğinde herkesin bir-
denbire dans etmeye başladığını görse ar-
kadaşın ... kendini nasıl hisse-
derdi?

Okula gelirken arkadaşları için çizdiği res-
mi evde unuttuğunu görseydi arkadaşın ...
kendini nasıl hisse-
derdi?

Sınıfta bir arkadaşı oyuncağını kendisi-
le paylaşmak istemediğinde arkadaşın ...
kendini nasıl hisse-
derdi?

Yağmurlu bir günde gökyüzünde birdenbi-
re gökkuşağı oluştuğunu görseydi arkadaş-
sın ... kendini nasıl hisse-
derdi?

Bir arkadaşından yardım istediğinde ona
yardım edilmeseydi arkadaşın ... kendini
nasıl hisse-
derdi?

Yağmurlu bir günde yolda yürürken bir bi-
siklet üzerine çamurlu su sıçratsaydı arka-
daşın ... kendisini nasıl hisse-
derdi?

(Yeni durumlar eklenebilir)

Form 3.2.



Mutlu



Üzgün



Heyecanlı



Korkmuş



Şaşkın



Mutlu



Üzgün



Heyecanlı



Korkmuş



Şaşkın



Mutlu



Üzgün



Heyecanlı



Korkmuş



Şaşkın



Mutlu



Üzgün



Heyecanlı



Korkmuş



Şaşkın



Mutlu



Üzgün



Heyecanlı



Korkmuş



Şaşkın



Mutlu



Üzgün



Heyecanlı



Korkmuş



Şaşkın



Mutlu



Üzgün



Heyecanlı



Korkmuş



Şaşkın

4. DUYGULARIN RİTMİ

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
3. Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.
5. Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.

Sosyal Farkındalık

1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder.
3. Diğer insanların duygularının farkına varır.

İlişki Geliştirme Becerileri

2. İletişim kurarken beden dilini kullanır.

Materyaller

Duygularla ilgili hikâye kartları (Form 4.1.)

Oyuna Hazırlık

- Çocuklarla öğretmen birlikte çember şeklinde otururlar.
- Öğretmen, çocuklara farklı durumlarla ilgili hikâyeler okuyacağını söyler.
- Okunan her hikâyede çocukların hissettiği duyguya göre alkış hızını ayarlamalarını ister.

Oyun Süreci

- Çocuklara yoğun duygu hissettikleri hikâyelerde hızlı, sakin hissettikleri hikâyelerde yavaş alkışlayacakları açıklanır.
- Öğretmen hikâye kartlarını okumaya başlar.
- Öğretmen her çocuğun, hikâyede hissettiği duygu yoğunluğuna göre farklı hızlarda alkış tutmasına fırsat tanır.

- Hikâye bir öğretmen'in okuması bir öğrencilerin ritmi şeklinde sırayla uygulanır.
- Diğer hikâye kartları okunarak oyuna devam edilir.

Değerlendirme

Oyun sonunda çocuklara aşağıdaki sorulara benzer sorular sorulur.

- Hangi hikâyeler aklınızda kaldı?
- En çok hangi hikâyede duygusu hissettiniz?
- duygusu hissettiğinizde bunu nasıl anlarsınız?
- duygusu hissettiğinizde ne kadar hızlı alkışladınız? Gösterin.
- Başka hangi durumlarda duygusu hissedersiniz?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Her çocuğun duyguya yönelik ritim hızının farklı olması doğaldır. Öğretmen her çocuğun alkış hızının ve şiddetinin farklı olmasına saygı duyduğunu ve her çocuğun duygusunu ifade etme şeklini kabul ettiğini açık bir şekilde ortaya koymaya özen göstermelidir.
- Öğretmen, hikâye kartlarını, çocukların duygu ifadesini etkilemeyecek şekilde nötr tonda okumaya ve nötr bir yüz ifadesi kullanmaya dikkat etmelidir.
- Öğretmen, çocukların yaşadıklarından da yararlanarak farklı duyguları içerecek şekilde yeni duygu hikâyeleri oluşturabilir.
- Bu oyun, küçük yaş grubu çocuklarla oynanırken, mutluluk, üzüntü, korku, iğrenme, öfke ve şaşkınlık gibi temel duyguları içeren hikâye kartları kullanılırken oyunun daha büyük yaş grubundaki çocuklarla oynanması durumunda gurur, pişmanlık, mahcubiyet, kıskançlık, şefkat, hayal kırıklığı gibi öz bilinç duygularını içeren hikâyeler de kullanılabilir.
- Bu oyun çocukların duygularını ifade etmesi için alkışlamaları yerine taş, çubuk, blok parçaları, marakas gibi farklı nesnelerle ya da çocukların masaya vurması, bedenini kullanarak kendi ritmini oluşturması şeklinde de uygulanabilir.

Form 4.1: Duygularla İlgili Hikâye Kartı

Yolda yürürken çok sevdiğim bir arkadaşımı gördüm.
Yanıma gelip beni özlediğini söyledi.

Bana bir hediye paketi verdi.
Hediye paketinden en sevdiğim oyuncak çıktı.

Oyuncağı alarak, arkadaşımdan ayrıldım, okula gittim.
Çantamı açtığımda oyuncağın çantamda olmadığını gördüm.

Onu artık bulamayacağımı düşündüm.

Arkadaşlarım bana birlikte arayacağımızı söylediler.
Hep birlikte aradık ama bulamadık.

Sınıfa öğretmen geldi.
Bugün oyuncak günü olsun mu dedi ve elinde bir kutu vardı.

Öğretmenimiz okula gelirken bir oyuncak bulduğunu söyledi.

Acaba bizim sınıftan birine ait olabilir mi dedi.

Kutudaki oyuncağı görünce "Aa, bu benim oyuncağım
değil mi?" dedim.

5. DUYGU BULMACASI

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.

Sosyal Farkındalık

3. Diğer insanların duygularının farkına varır.
4. Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.
5. Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir.

Öz Yönetim

1. Hedefine ulaşmak için plan yapar.

Sorumlu Karar Verme

5. Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır.

İlişki Geliştirme Becerileri

2. İletişim kurarken beden dilini kullanır.
3. İletişim sürecinde göz teması kurar.
5. İletişim kurmaya istekli olur.

Materyaller

Resim kağıdı ya da A4 boyutunda duygu ifade görselleri (Form 5.1.), boyalar, çocuklar için katlanabilir duygu ifade kağıtları (Form 5.2.).

Oyuna Hazırlık

- Form 5.1'deki görseller A4 boyutunda çıktı alınarak alanlar hazır hale getirilir ya da A4 boyutunda kâğıtlara mutlu/üzgün/kızgın/şaşkın vb. duygular çizilir alanlara yerleştirilir.
- Form 5.2'deki duygu görselleri katlanabilir bir kâğıda çıktı alınıp en az öğrenci sayısı kadar çoğaltılarak kesilir.
- Oyun oynanacak mekânda her duygu için bir alan belirlenir, o alanlarda Form 5.1'deki etiketler yerleştirilir ve çocuklara gösterilir.

Oyun Süreci

- Öğretmen, çıktı aldığı duygu görsellerini katlayarak karıştırır ve müzikle birlikte atmak için kendinde tutar.
- Duygularla ilgili hareketli bir müzik açılır.
- Katlanan duygu kartları karıştırılıp havaya atılır.
- Öğretmen, müziği açtığı anda çocuklara yere düşen duygu kartlarından birini almalarını, ancak müzik bittiğinde o duygunun alanına geçmeleri gerektiğini söyler.
- Yerdeki kartları tüm çocuklar aldığı anda müzik durdurulur ve her duygu grubunda kaç kişinin olduğu sayılır.
- Tüm gruplar kendi takımları ile temsil ettikleri duyguyu anlatan bir şiir, şarkı ya da dans türetir.
- İsteyen takımlar sırasıyla çalışmalarını sergilerler.
- Duygu kartları tekrar katlanarak öğretmene verilir ve öğretmen yeni bir tur için müziği başlatarak kartları tekrar atar, öğrenciler tekrar seçerek oyun devam eder.
- Şarkı ve şiir konusunda öğretmen gruplara fikir ve örnekler vererek oyunu destekler.

Değerlendirme

Oyun sonunda çocuklara aşağıdaki sorulara benzer sorular sorulur.

- Hangi duygu takımında sorunlar hemen çözüldü ve birlikte karar aldınız.
- Hangi duygu takımında anlaşmazlıklar fazlaydı?
- Fikirlerini söylemeyi mi yoksa arkadaşlarının fikirlerine katılmayı mı tercih ettin?
- Sunduğun şiir, şarkı ya da dansın adı ne olsun isterdin?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Çocukların farklı duyguları deneyimlemesi ve farklı arkadaşları ile duygudaşlık yapması için oyun birkaç tur oynanır.
- Küçük yaş gruplarında duygu kartları renkli hazırlanarak dikkatlerini çekmeleri sağlanabilir.
- Şiir, şarkı söyleme ve dans konusunda çocukların isteklerini dikkate alarak öğretmen dilerse şiir, şarkı ve dansları kayda alıp daha sonraki zamanlarda dinletebilir.

Form 5.1.

Mutlu



Üzgün



Şaşkın



Korkmuş



Heyecanlı



Form 5.2.

Mutlu	Üzgün	Şaşkın	Korkmuş	Heyecanlı
				

Mutlu	Üzgün	Şaşkın	Korkmuş	Heyecanlı
				

Mutlu	Üzgün	Şaşkın	Korkmuş	Heyecanlı
				

Mutlu	Üzgün	Şaşkın	Korkmuş	Heyecanlı
				

Mutlu	Üzgün	Şaşkın	Korkmuş	Heyecanlı
				

6 . DUYGULARIMLA YOLCULUK

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.

Sosyal Farkındalık

1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder.
2. Diğer insanların duygularını fark eder.
5. Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak.

Materyaller

İp, tebeşir, top

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen oyunun oynanacağı alanı ip, tebeşir, bant vb. çeşitli malzemelerle ikiye böler.
- Çocuklardan tek tarafta toplanmalarını ister.

Oyun Süreci

- Öğretmen fiziksel ve duygusal özelliklere ilişkin çeşitli yönergeler verir (aşağıda bazı örnekler verilmiştir):

"Sarı saçlı olanlar

Brokoli sevenler

Okula gelmeyi sevenler

Burnu olanlar

Dondurma sevmeyenler

Resim yapmayı sevenler

Kedi sevenler

Kardeşi olanlar”

- Çocuklardan kendilerine uygun olduğunu düşündüğü yönergelerde karşı tarafa geçmesini ister.
- Yeni yönerge verilmeden önce başlangıç alanına geri dönülür.

Değerlendirme

- Çocuklar çember şeklinde durur. Öğretmen elindeki topu çocuklardan birine “Benim ile özelliğim aynı” diyerek adını söylediği öğrenciye topu atar. Topu eline alan öğrenci oyunu devam ettirir.
- Bu aşama tamamlandıktan sonra “Benim ile özelliğim farklı” şeklinde oyun çeşitlendirilir.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Tüm çocuklara topun ulaşması noktasında öğrencilere rehberlik edilir.
- Özellikler öğrencilere göre çoğaltılabilir.

7. GÜZEL BİR SÖZ SÖYLE

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.

Sosyal Farkındalık

3. Diğer insanların duygularının farkına varır.
6. Diğer insanlara duyarlı davranır.

İlişki Geliştirme Becerileri

3. İletişim sürecinde göz teması kurar.
4. Karşısındaki bireyi dikkatle dinler

Materyaller

Çocukların fotoğrafları, fotoğrafların konabileceği bir kese.

Oyuna Hazırlık

- Çocukların fotoğrafları etkinlikten önce keseye konacak şekilde hazırlanır.

Oyun Süreci

- Çocuklar halka şeklinde oturur. Öğretmen çocukların fotoğraflarının bulunduğu bir keseyi getirir. Sayışma ya da tekerlemeye oyuna kimin başlayacağı belirlenir.
- Oyunu başlatan çocuk keseden bir fotoğraf seçer ve fotoğraftaki arkadaşının ismini söyleyip ona doğru döner. Göz teması kurarak onunla ilgili fark ettiği güzel bir özelliğini söyler. İltifatı alan çocuk teşekkür eder ve sıra ona geçer. Aynı şekilde keseden bir fotoğraf seçer ve oyun böyle devam ettirilir ve en sona kalan çocuk ise istediği bir arkadaşına iltifat eder. Oyun bu şekilde sonlandırılır.

Değerlendirme

- Sana güzel sözler söylendiğinde neler hissettiğini gösterir misin/canlandırır mısın?

- Bir arkadaşına güzel sözler söylemek sana nasıl hissettirdi?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Çocukların oyunda zorlandığı ya da isteksiz olduğu zamanlarda öğretmen çocuğa ipucu verebilir.
- Bu oyunda tüm çocuklara iltifat edilmesine olanak verilmelidir. Tüm çocukların iltifat alması sağlanmalıdır.
- Çocukların fiziksel özelliklerine yönelik yargılayıcı ya da üstün görücü ifadelerden uzak durmaları konusunda öğretmen hassasiyet göstermelidir.
- Oyun öncesinde öğretmen güzel sözler söylemeyle ilgili bir örnek bir etkinlik yaptıktan sonra bu oyunu oynatabilir.
- Oyunun değerlendirme bölümünde çocukların tercih ettikleri yollarla kendilerini ifade etmeleri için olanak verilmelidir.

8. MERHABA, HOŞ GELDİN, NASILSIN?

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.

Sosyal Farkındalık

3. Diğer insanların duygularının farkına varır.
5. Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir.
6. Diğer insanlara duyarlı davranır.

Öz Yönetim

3. Her durumda hedefine ulaşmakta istekli olur.

İlişki Geliştirme Becerileri

1. İletişimde aktif dinlemenin önemini fark eder.
2. İletişim kurarken beden dilini kullanır.
3. İletişim sürecinde göz teması kurar.
4. Karşısındaki bireyi dikkatle dinler.
5. İletişim kurmaya istekli olur.

Materyaller

-

Oyuna Hazırlık

- Çocuklar arasından gönüllü iki çocuk seçilir.
- Öğretmen seçilen bu iki çocuğa birer duygu kavramı seçmelerini söyler (üzgün- mutlu, kızgın- şaşkın vb.).

Oyun Süreci

- Karşılıklı geçen gönüllü iki çocuk el ele tutuşur.
- Diğer çocuklar tek sıra hâlinde iki çocuğun kollarının arasından geçerler.

- Çocuklar kolların arasından geçerken el ele tutuşan çocuklar, “Merhaba, hoş geldin.” der. Geçen çocuk da “Hoş bulduk.” diyerek devam eder.
- Geçişler bu şekilde devam ederken el ele tutuşan çocuklar sırada devam eden bir çocuğu kollarının arasına alıp “Merhaba, hoş geldin.” dedikten sonra “Nasılsın?” sorusunu sorar ve kulağına seçtikleri duyguyu söylerler: mı?mı?
- Çocuk hangi duyguyu seçtiyse o arkadaşının arkasına geçer.
- Oyun tüm çocuklar bir tarafta sıra olana kadar devam eder.
- Sıralama bittikten sonra çocuklar ait oldukları sıradaki arkadaşları ile temsil ettikleri duygunun önce bireysel sonra da grup olarak bir şeklini ya da duruşunu oluştururlar.
- Sonrasında diğer gruba ziyarete giderek grup hâlinde oluşturdukları şekli diğer gruba hem bireysel duruşlarını hem de grup duruşlarını gösterirler.

Değerlendirme

- Duygu ifadesine yönelik çocukların fotoğrafı çekilir.
- Fotoğraftaki ifadeleri çocuklara gösterilerek orada ne hissettiği sorulur.
- Çekilen fotoğraflar çıktı alınarak sınıfta sergilenebilir ve çocukların duyguları hakkında sohbet edilir.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- İkili çocukları seçerken öğretmen dilerse kendi, dilerse gönüllü olan çocuklardan seçebilir.
- Duygu seçenekleri vurgulanmak istenen duygulara yönelik çeşitlendirilebilir.

9. DUYGULARIMLA HOP HOP

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
3. Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.
4. Yaşadığı olaylarda duygu ve düşüncelerin arasındaki ilişkileri fark eder.
5. Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.
9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Sosyal Farkındalık

1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder.
3. Diğer insanların duygularının farkına varır.
4. Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
7. Farklı durumlarda yaşadığı duyguları (öfke, kaygı, stres vb.) kontrol etmeye çaba gösterir.

Materyaller

Zemin oluşturmak için tebeşir, bant, ip vb. duygu kartları (Form 9.1.), duygu küpü (Form 9.2.).

Oyuna Hazırlık

- Oyun zemini 6x6 karelerden hazırlanır. Her bir kare öğrencilerin üzerine zıplayabileceği büyüklükte olmalıdır.
- Oyun küpü katlanarak hazır hale getirilir.

Oyun Süreci

- Öğretmen zemini 6x6 karelere böldüğü bir zemin hazırlar.
- Her bir yüzeyinde farklı bir duygu ifadesi olan oyun küpü seçilen bir öğrenciye verilir.

- Aynı duyguların olduğu resimler zemindeki bütün karelere karışık bir şekilde yerleştirilir.
- Küpü atmak için seçilen çocuk küpü atar.
- Küpün yüzeyindeki duygu ifadesi ile önündeki ilk karedeki duygu ifadesi aynı olan çocuklar bir kare öne hoplar.
- Tüm çocuklar zeminden çıkana kadar oyun devam ettirilir.
- Tüm çocuklar oyun alanını tamamladıktan sonra oyun küpü sıra ile çocuklara verilir.
- Küpü alan öğrenci küpü atar. Gelen duygu ifadesini hissettiği bir olayı bizimle paylaşması istenir.
- Tüm çocuklar paylaşımlarını yaptıktan sonra oyun sonlandırılır.

Değerlendirme

- Duygu küpü oyundan sonra çocuklara tek tek verilir. Duygu küpünü alan çocuk aşağıdaki sorulan soruların cevabını küpte bulup göstermesi istenir.
- Bu oyunda en çok hangi duyguyu bekledin?
- Hangi arkadaşınla hangi duygu geldiğinde beraber hopladınız?
- Bu oyunu oynarken nasıl hissettin?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

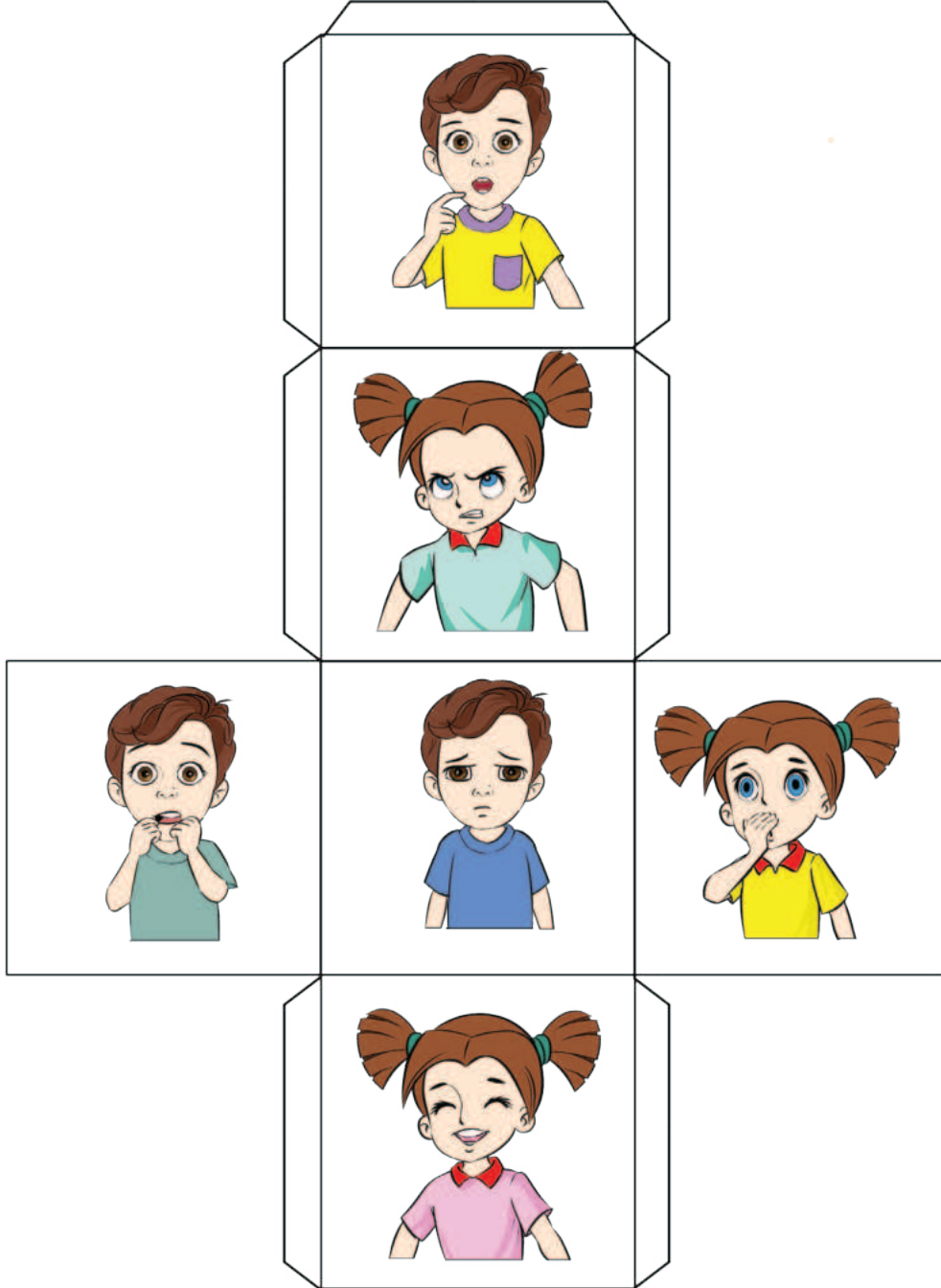
- Çocukların gelişim düzeylerine göre daha az duygu ifadesi kullanarak oyun basitleştirilebilir veya zemindeki kare sayısı artırılarak oyun zorlaştırılabilir.

Form 9.1.

 Şaşkınlık	 Öfke	 Üzüntü	 Mutluluk	 Endişe	 Korku
					
					
					
					
					

Form 9.2.

Duygu Küpü



10. TİK TAK DUYGU

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.
7. Farklı durumlarda yaşadığı duyguları kontrol etmeye çaba gösterir.

Materyaller

Kum saati, 1 ile 6 arası rakamların yer aldığı altıgen piramit topaç (Form 10.1), mutlu, üzgün, şaşkın, kızgın, korku, sevgi duygu resimlerinin farklı sayılarda bulunduğu 20 adet kart (Form 10.2)

Oyuna Hazırlık

- Oyuna başlamadan altıgen piramit topaç haline getirilir. (Form 10.1)
- 20 adet kart çıktı alınıp kesilerek ortaya konulacak hale getirilir. (Form 10.2)

Oyun Süreci

- En az 2, en fazla 6 çocuk bir grup oluşturur.
- 1 ile 6 arasında farklı sayılarda mutlu, üzgün, şaşkın, kızgın, korku ve sevgi duygu görselleri olan kartlar yüzü açık bir şekilde üst üste masanın/alanın ortasına, düz bir zemine yerleştirilir. Kartları tüm oyuncuların görebileceği bir uzaklıkta koymaya dikkat edilir.
- Çocuklardan biri rakamların yazıldığı topacı çevirir. Topaçta çıkan sayı kaç ise kartta o sayı kadar olan ifade aranır. Örneğin; topaçta 3 çıktı ise kartta üç tane olan duygu aranır.

- Duyguyu ilk bulan çocuk eliyle kapatır ve ifadenin ne olduğunu söyler.
- Çocuk duygu ifadesini doğru bir şekilde adlandırırsa kartı kazanır ve yanına alır. Eğer duygu doğru olarak bulamadıysa sıra bir tur dönene kadar beklemesi gerekir.
- Alttaki kartla tüm destedeki kartlar bitene kadar oyun devam eder.
- En fazla kartı kazanan çocuk oyunu kazanır.

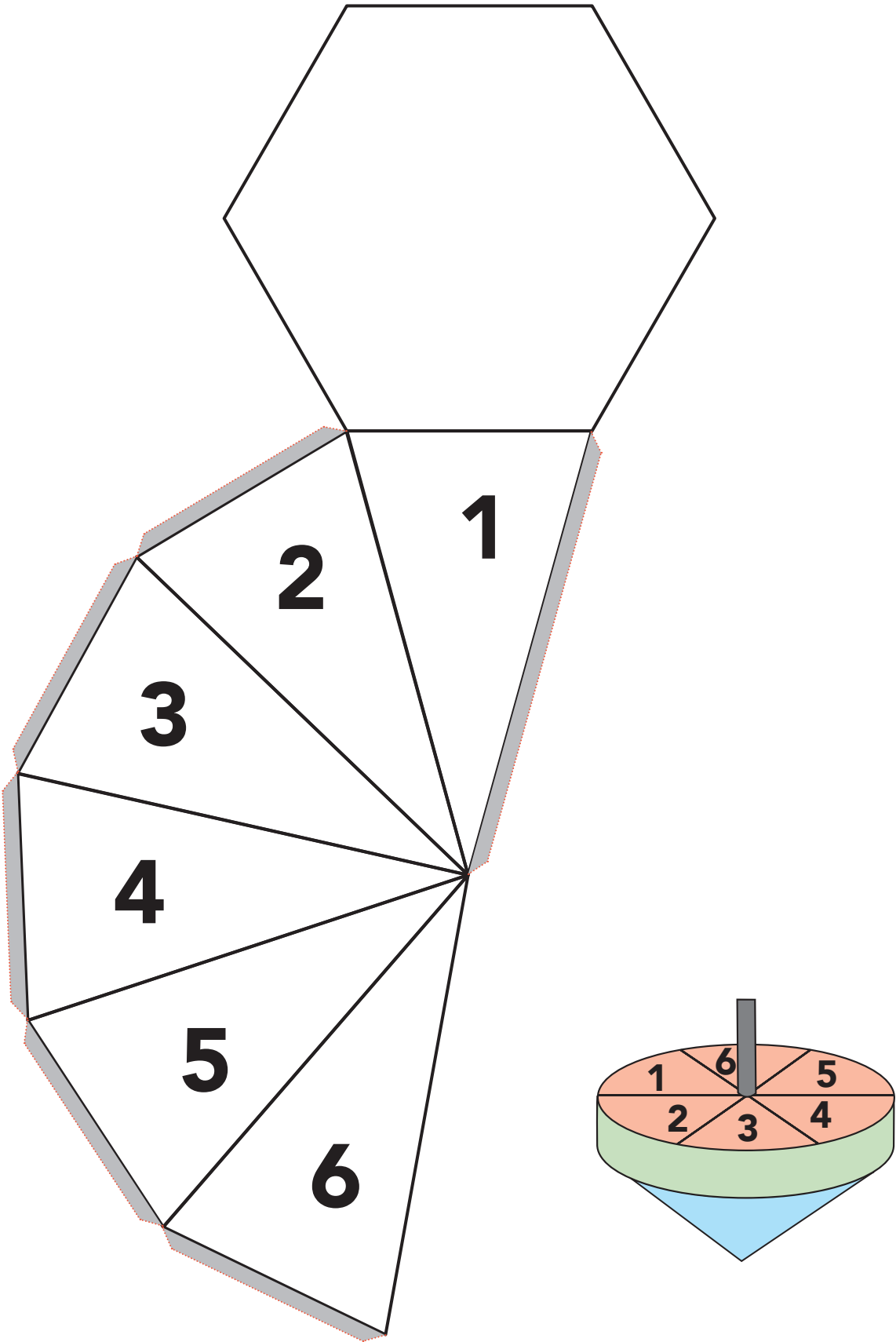
Değerlendirme

- Çocuklar çember şeklinde oturur. Öğretmen çocukların eline bir kum saati verir.
- Okul gösterisinde söyleyeceğim şarkının sözlerini unuttum. vb. durum örnekleri vererek, bu durumda ne hissettiğimizi çok hızlı bir şekilde süre dolmadan söylemesini ister.
- Kum saati çocukların elinde dolandır. Amaç zaman dolmadan tüm çocukların konuşmasıdır.
- Eğer kum saati bittiğinde bir çocuğun elinde kalırsa, yeni duygu durumunu o çocuğun vermesi ve oyunu tekrardan başlatması istenir.

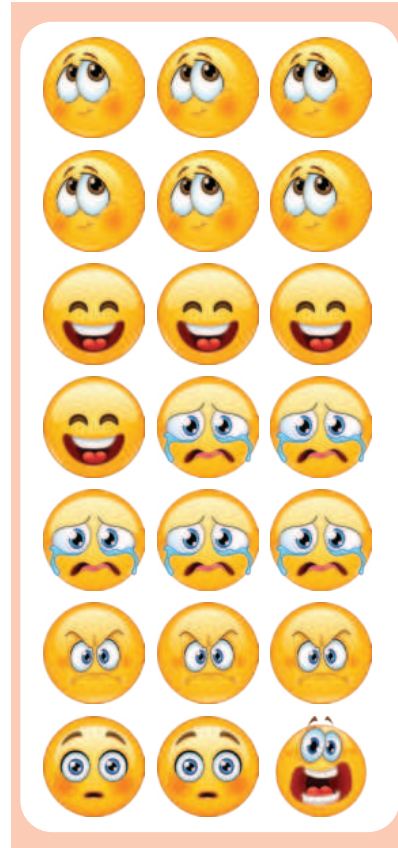
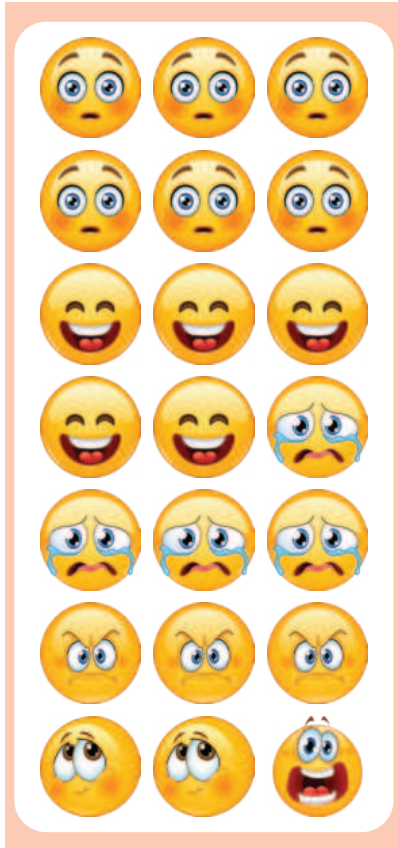
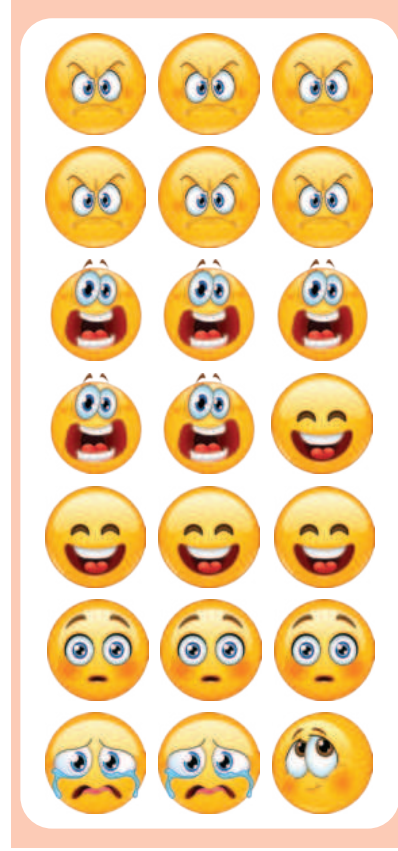
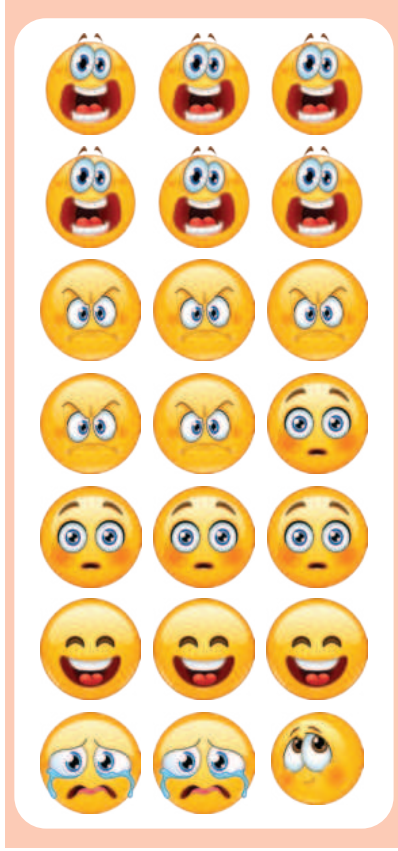
Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

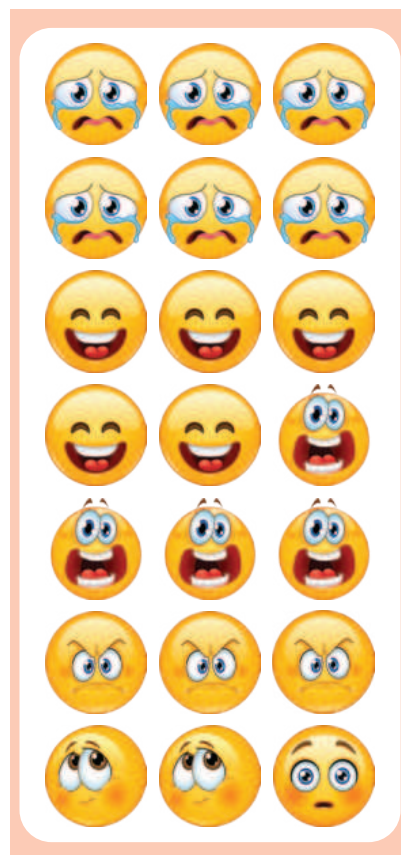
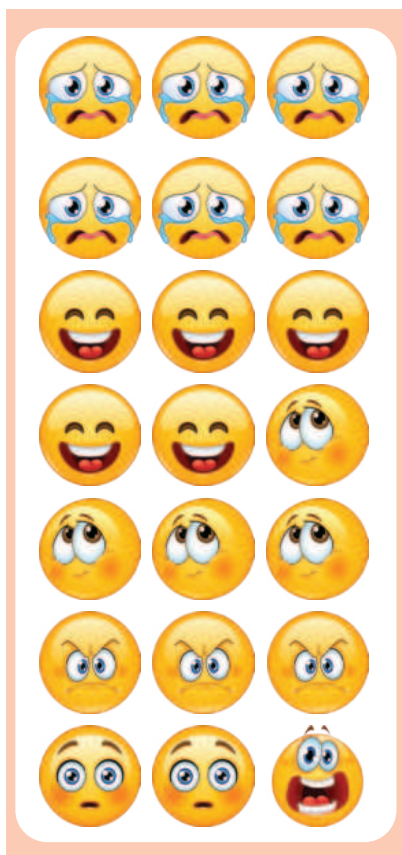
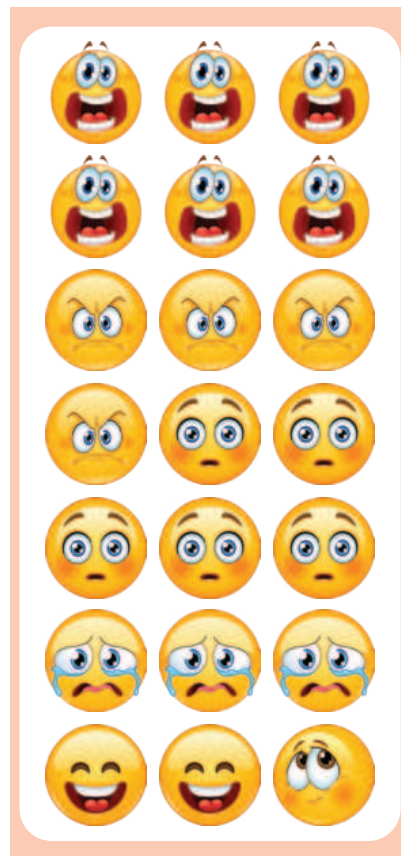
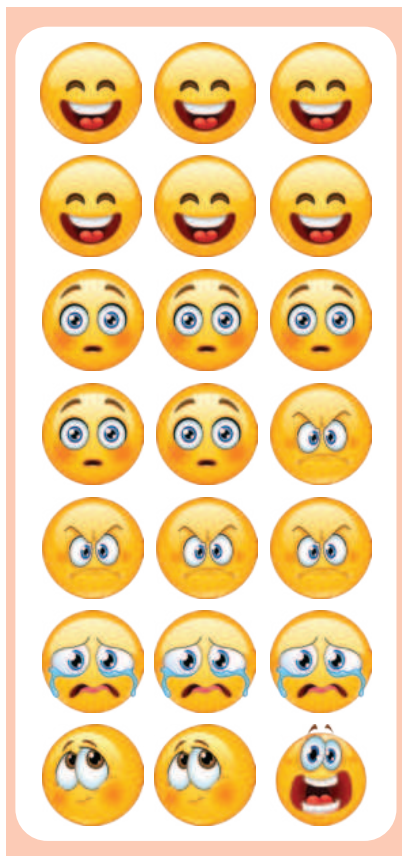
- Topaç çevirme işlemini gruptaki çocukların saat yönünde sırayla uygulamasına dikkat edilir.
- Kum saati süresinin gruptaki çocuk sayısına göre olmasına dikkat edilmelidir.
- Kart içindeki duygu ifadelerinin boyutları farklılaştırılarak oyun zorlaştırılabilir.
- Oyunun değerlendirme aşamasında öğretmenin söyleyeceği örnek olay durumları oyunun katılımcısı olan çocukların genel özelliklerine göre oluşturulabilir.
- Topaç yerine rakam küpü de kullanılabilir.

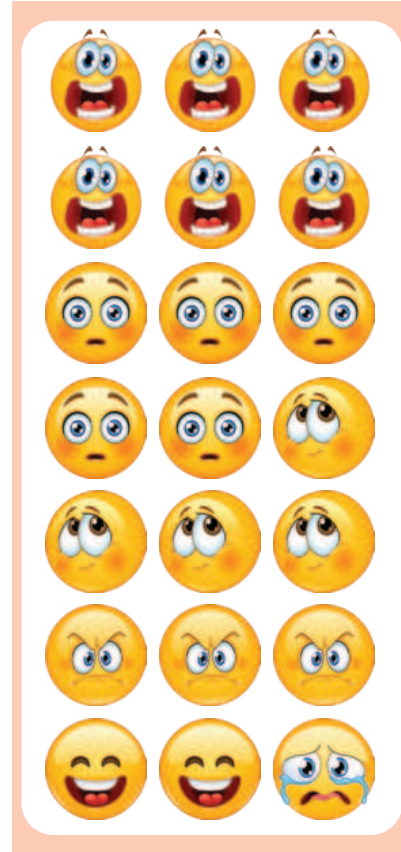
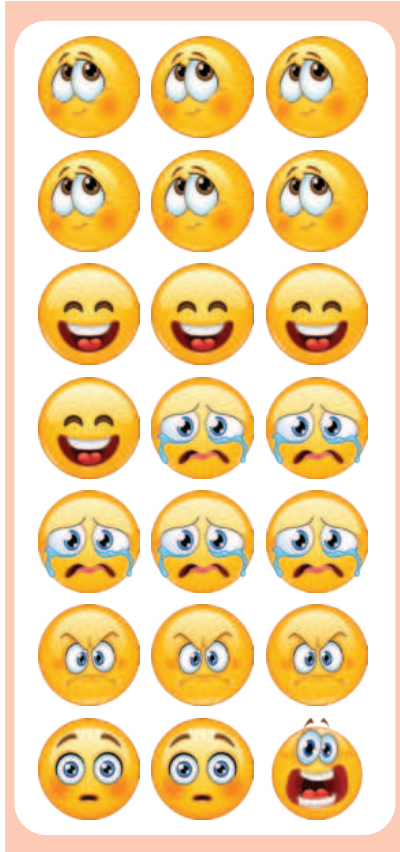
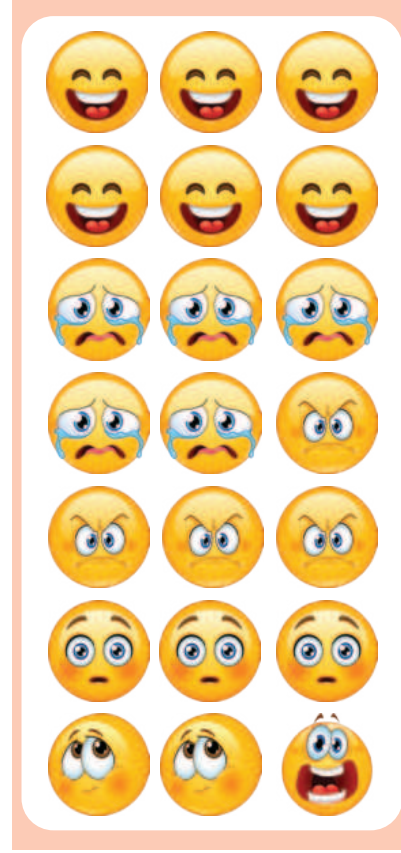
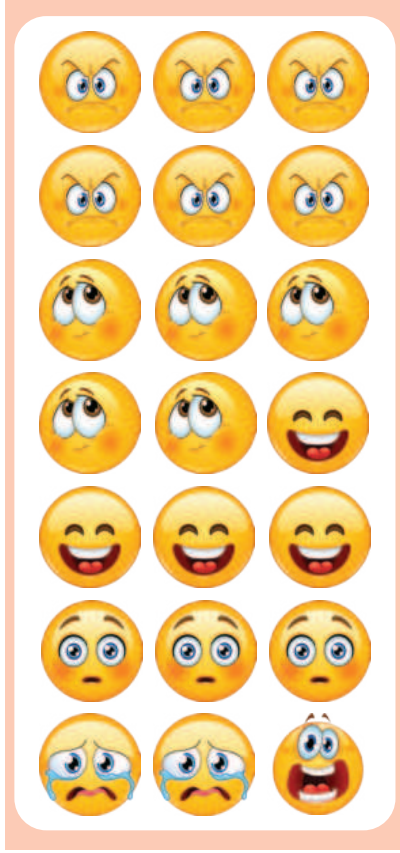
Form 10.1.

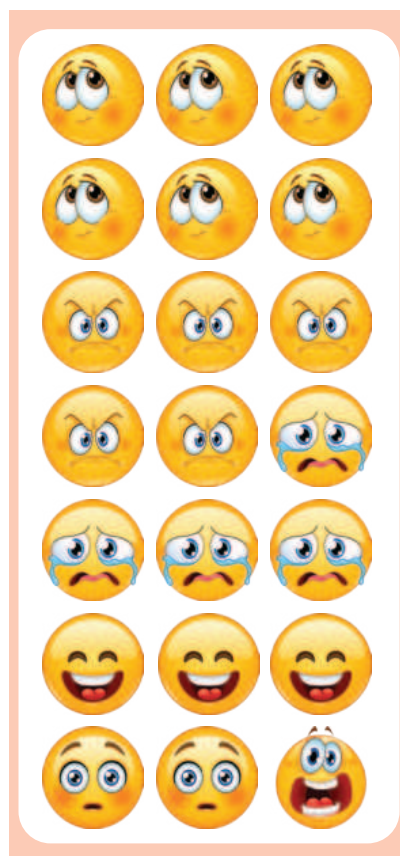
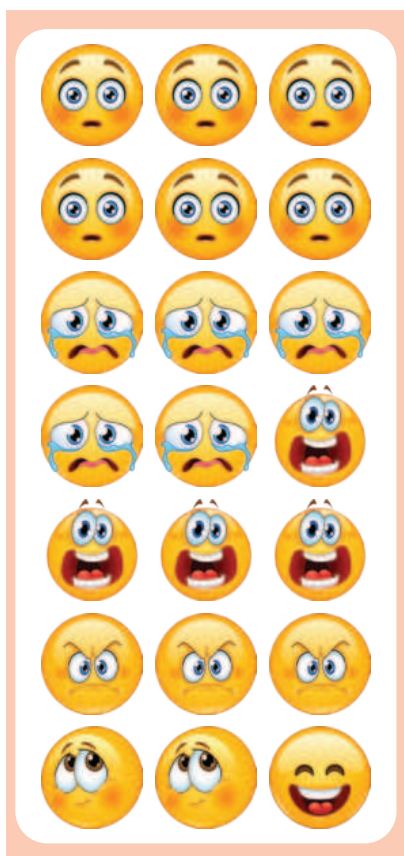
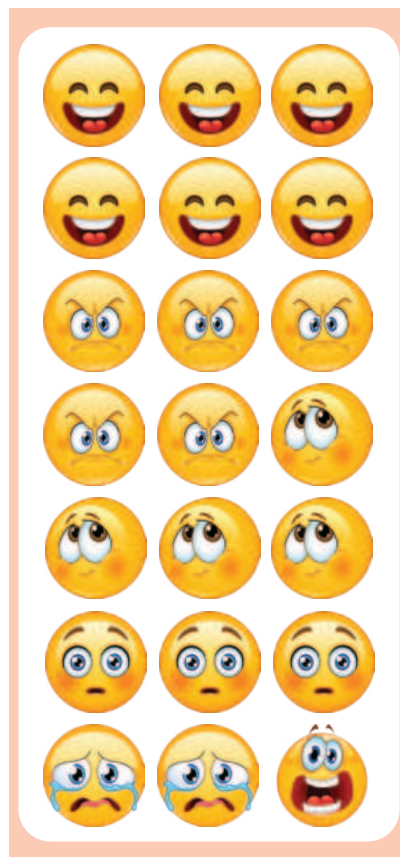
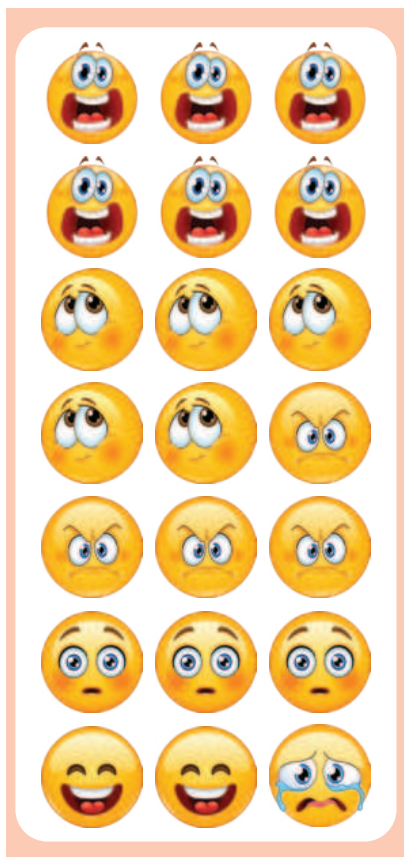


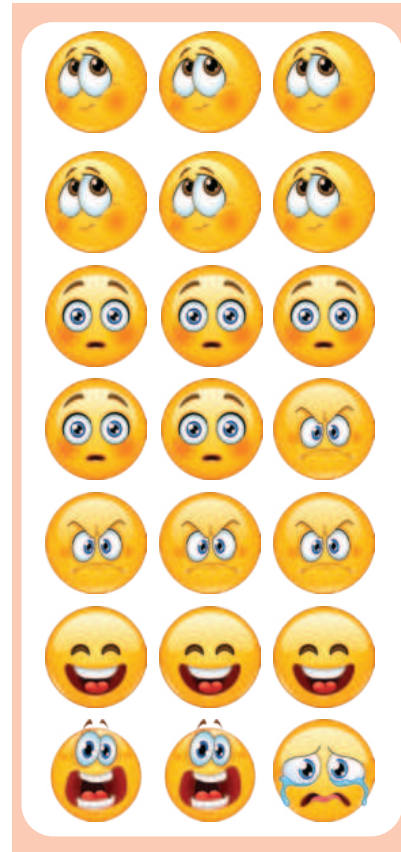
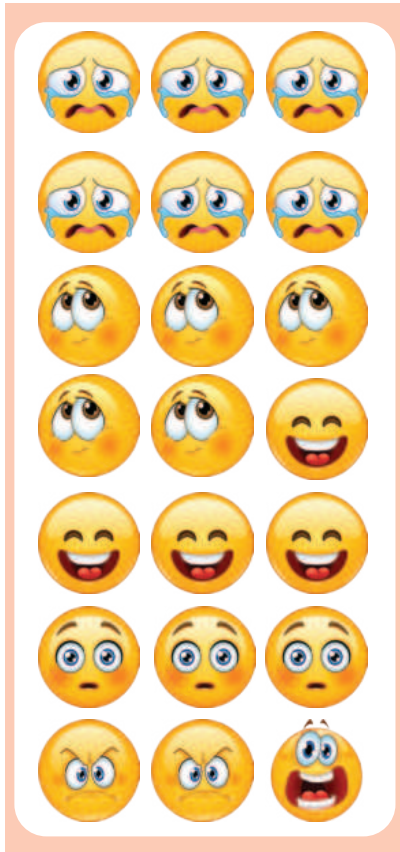
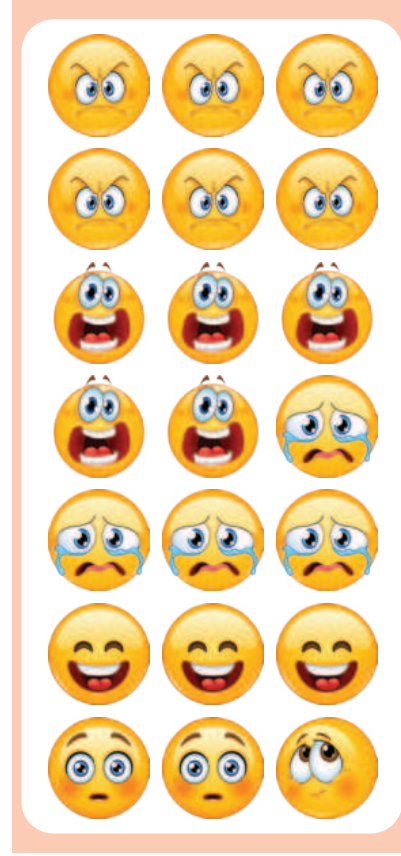
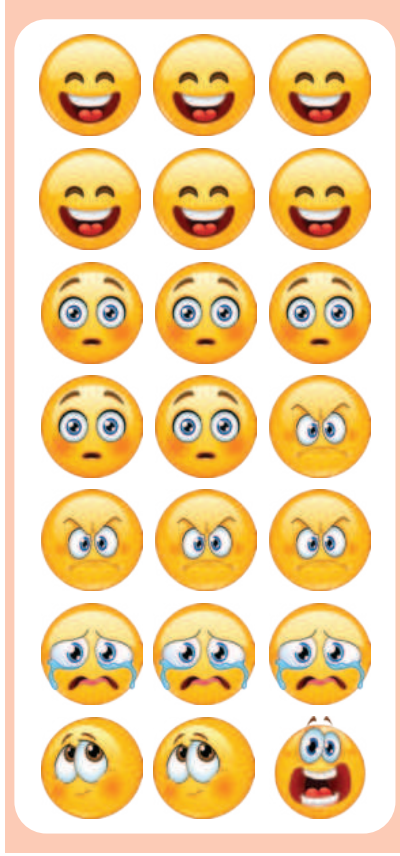
Form 10.2.











11. DUYGU ÇARKI

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
3. Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.

Sosyal Farkındalık

1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder.
3. Diğer insanların duygularının farkına varır.
5. Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir.

İlişki Geliştirme Becerileri

2. İletişim kurarken beden dilini kullanır.
5. İletişim kurmaya istekli olur.

Materyaller

Duygu ifadelerini yansıtan 20 hayvan resmi (Form 11.1.), rakam çarkı (Form 11.2.), her çocuk için 1'den 6'ya kadar rakamların ayrı ayrı yazıldığı kartlar.

Oyuna Hazırlık

- Hayvan resimlerinin çıktısı alınıp çarka konulacak şekilde hazır hale getirilir.

Oyun Süreci

- Öğretmen masa üzerine büyükçe bir çember çizer. (Form 11.1)
- Çember 6 parçaya bölünür. Her bir parçanın içine 1'den 6'ya kadar olan rakamlar yazılır. Dilimlerin önüne çeşitli duygu ifadelerini yansıtan hayvan resimleri konur.
- Her çocuğun eline 1'den 6'ya kadar rakamların yer aldığı kartlar verilir.
- Çocuklardan biri ortaya gelir ve farklı duygu ifadelerini yansıtan hayvan resimlerden birini arkadaşları için canlandırır.
- Arkadaşları hangi rakamda yer alan hayvan figürünün duygusunu yansıttığını düşünüyor- sa o rakamı havaya kaldırır.
- Yansıtılan ve tahmin edilen arasında karşılaştırma yapılır.
- Canlandırılan hayvan resmi kaldırılarak yerine yeni bir hayvan resmi konur. Hayvan resimleri bitene kadar oyun devam eder.

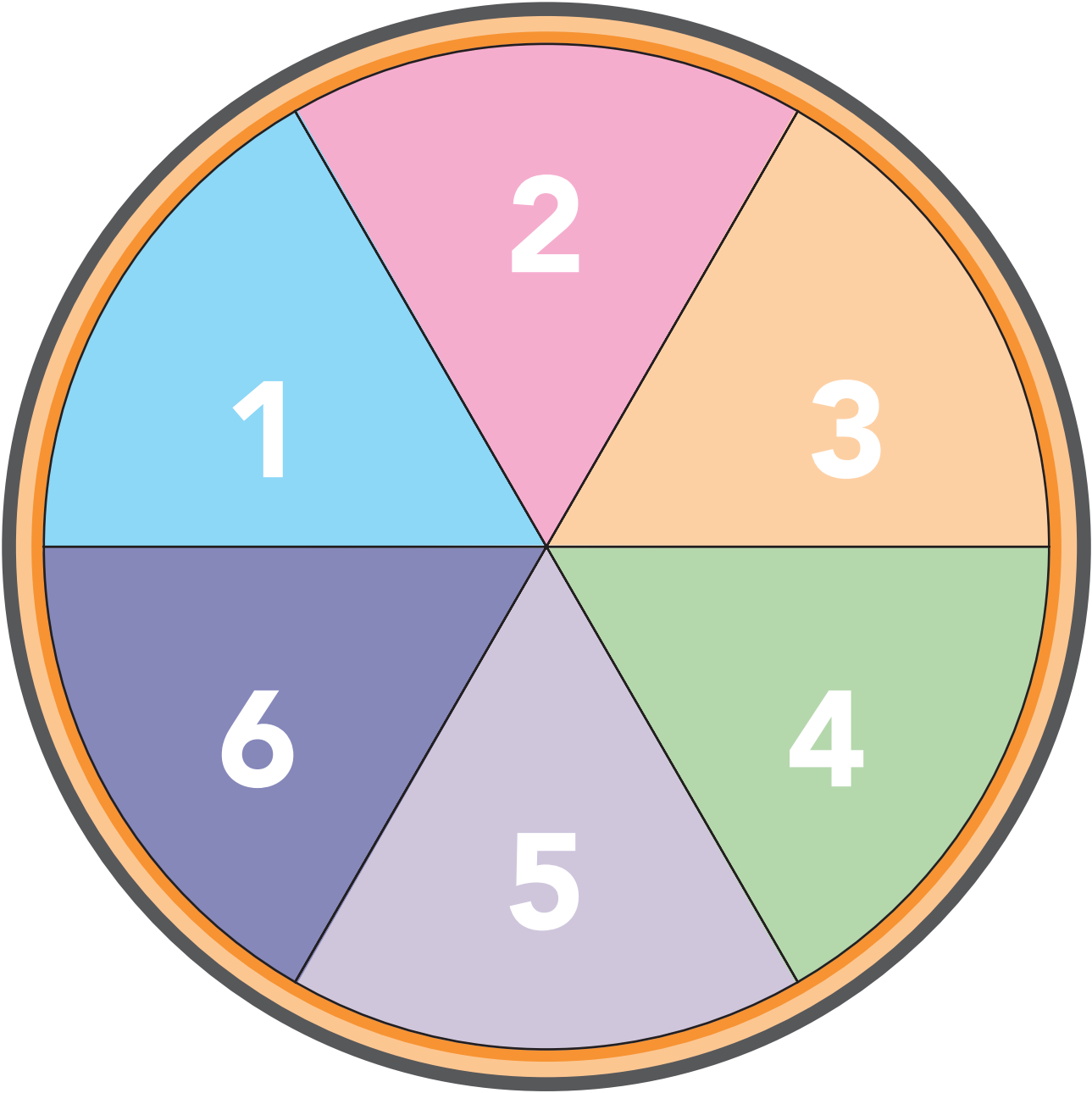
Değerlendirme

- Oyun sırasında kullanılan hayvan resmi olan duygu kartları çocukların önlerine konulur. Seçtiği kartın üstüne elini koyması istenerek çocuklara çeşitli sorular sorulur:
- Taklidini yapmaktan en çok hoşlandığın hayvan hangisiydi?
- Bugün kendini hangisi gibi hissediyorsun?
- Canlandırmak istemeyeceğin hayvan hangisiydi? Neden?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Oyun, farklı duygu ifadelerine sahip hayvan resimleri ya da farklı duygu durumlarına ilişkin günlük yaşam resimleriyle çeşitlendirilebilir.
- Çemberdeki dilim sayısı çocukların gelişim seviyelerine göre azaltılıp arttırılabilir.
- Oyun, masa oyunu dışında farklı zeminlerde uygulanabilir.

Form 11.1.



Form 11.2.



12. DUYGU KARTLARINI EŞLEŞTİRME

Uygulama Şekli: İkili Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Sosyal Farkındalık

6. Diğer insanlara duyarlı davranır.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.
3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.
7. Farklı durumlarda yaşadığı duyguları (öfke, kaygı, stres vb.) kontrol etmeye çaba gösterir.

Sorumlu Karar Verme

2. Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder.

Materyaller

İkişer adet mutlu, üzgün, korkmuş, iğrenmiş, heyecanlı, öfkeli, şaşkın, utanmış ve gururlu duygu ifadelerinin basılı olduğu duygu ifadesi kartları (Form 12.1).

Oyuna Hazırlık

- Duygu ifadelerinin olduğu kartlar çıktı alınıp kesilerek hazır hale getirilir.

Oyun Süreci

- Çocuklar eşleşerek ikili gruplara ayrılırlar.
- Eşleşen çocuklara ikişer adet duygu emoji kartlarının olduğu bir deste verilir.
- Çocuklar kartları karıştırırlar ve görselin olduğu taraf görünmeyecek şekilde masanın üstüne/yere/düz bir zemine ters olarak dizerler.
- Çocuklar kimin oyuna başlayacağına sayışarak karar verir.

- Oyuna başlayan çocuk iki kart açarak aynı duygu ifadesinin bulunduğu kartları bulmaya çalışır.
- Çocuklar kartları açtıkça kartın ön yüzündeki duyguların isimlerini söyler.
- Çocuğun açtığı duygu kartları eşleşiyor ise çocuk o kartları alır.
- Çocuğun açtığı duygu kartları eşleşmiyorsa kartlar tekrar kapatılır ve sıra diğer çocuğa geçer.
- Oyun tüm duygu kartları eşleşene kadar devam eder.

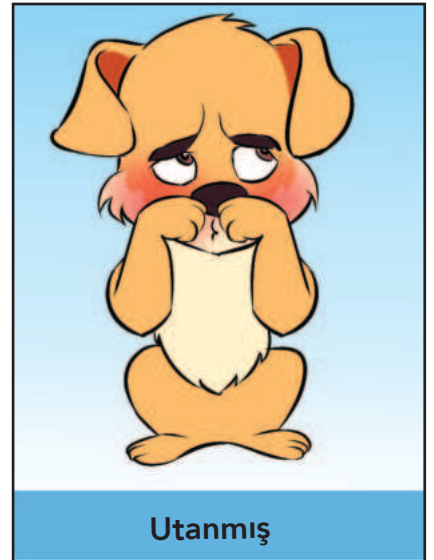
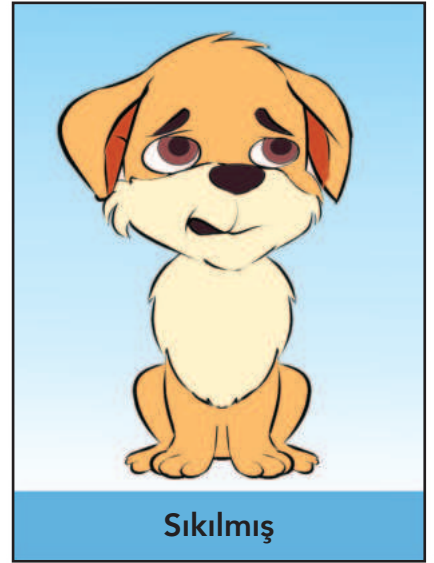
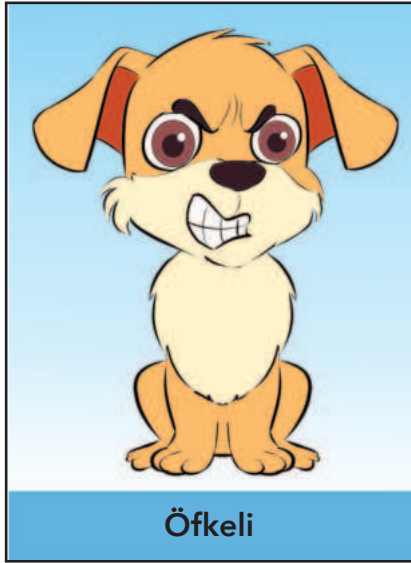
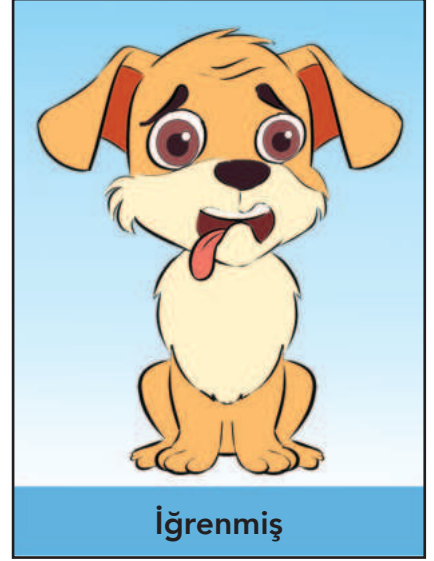
Değerlendirme

- Çocuklar mutlu/üzgün/heyecanlı vb. hissettikleri bir anın resmini yaparlar. İsteyen çocuklar o anı anlatabilir veya canlandırabilir.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Öğretmen çocukların duygu kartları üzerindeki duyguları tanıdığından emin olmalıdır.
- Küçük yaş grubu çocuklarla çalışırken sadece temel duyguları içeren emoji kartları kullanılmalıdır (mutlu, üzgün, korkmuş, öğrenmiş, heyecanlı, öfkeli, şaşkın).
- Duygu kartlarından birden fazla set olması ve kartların kırışmasını/yırtılmasını önlemek için kalın bir kâğıda çizilmesi ya da PVC ile kaplanması önerilir.

Form 12.1.



13. DUYGULARLA SESSİZ SİNEMA

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Sosyal Farkındalık

3. Diğer insanların duygularının farkına varır.
6. Diğer insanlara duyarlı davranır.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.
3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.
7. Farklı durumlarda yaşadığı duyguları (öfke, kaygı, stres vb.) kontrol etmeye çaba gösterir.

Sorumlu Karar Verme

2. Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder.
4. Bir problemin çözümünde diğer insanlarla fikir alışverişinde bulunmanın önemini fark eder.
6. Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

İlişki Geliştirme Becerileri

2. İletişim kurarken beden dilini kullanır.
3. İletişim sürecinde göz teması kurar.
4. Karşısındaki bireyi dikkatle dinler.
5. İletişim kurmaya istekli olur.

Materyaller

Mutlu, üzgün, korkmuş, iğrenmiş, öfkeli, şaşkın, utanmış, gururlu ve pişman duygu ifadelerinin basılı olduğu duygu kartları (Form 13.1), kartların konması için bir kutu/torba.

Oyuna Hazırlık

- Duygu kartları çıktı alınarak hazır hale getirilir.

Oyun Süreci

- Öğretmen her duygu kartını çocuklara gösterir ve bu duygular hakkında konuşulur.
- Duygu kartları karışık olarak bir kutuya/torbaya konur.
- Çocuklar eşit sayıya sahip iki takıma ayrılır.
- Oyuna hangi takımın başlayacağına sayışma, tekerleme, kura çekme, gönüllü olma vb. yöntemlerle karar verilir.
- Oyuna başlayacak olan takımdan bir kişi kutudan/torbadan bir kart çeker. Bu karttaki duygu ifadesini takım arkadaşlarına göstermez.
- Oyuncuya, kutudan/torbadan çektiği duygu ifadesini kendi takım arkadaşlarına anlatması için belirli bir süre verilir.
- Oyuncu, çektiği duygu ifadesini hiç konuşmadan, sadece yüz ifadeleri, beden hareketleri ve işaretler kullanarak anlatmaya çalışmalıdır.
- Belirlenen süre içerisinde takım arkadaşları oyuncunun anlatmaya çalıştığı duyguyu doğru tahmin ederse bir puan alırlar.
- İlk grup oyunucusu çektiği duygu ifadesini konuşmadan anlattıktan sonra duygu kartları tekrar kutu/torbaya konularak oyun diğer takımdan bir oyuncu ile devam eder.

Değerlendirme

Oyun sonunda çocuklara aşağıdaki sorulara benzer sorular sorulur.

- Bugün hangi oyunu oynadık?
- Takımınızda kimler vardı?
- Oyunun en çok neresinde eğlendiniz/zorlandınız/sıkıldınız/şaşırdınız?
- Oyuna hangi takımın başlayacağına nasıl karar verdiniz? Hangi oyuncunun ilk önce anlatacağına nasıl karar verdiniz?
- Hangi duyguları anlatmak kolaydı/zordu? Neden?
- ... duygusunu nerede/ne olduğunda/kiminle iken/en çok ne zaman vb. hissedersiniz?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Öğretmen çocukların duygu kartları üzerindeki duyguları tanıdığından emin olmalıdır.
- Takımlara nasıl ayrılacaklarına çocukların kendilerinin karar vermesi desteklenmelidir.
- Küçük yaş grubu çocuklarla çalışırken sadece temel duyguları içeren emoji kartları kullanılmalıdır (mutlu, üzgün, korkmuş, iğrenmiş, öfkeli, şaşkın).
- Duygu kartlarını anlatmaları için çocuklara yeterince zaman tanınmalıdır.

Form 13.1.

Mutlu



Öfkeli



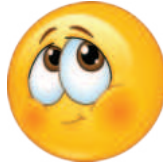
Heyecanlı



Korkmuş



Ütlanmış



Şaşkın



Üzgün



14. GÖLGEMİ TAKİP ET

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
3. Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.
4. Yaşadığı olaylarda duygu ve düşüncelerin arasındaki ilişkileri fark eder.
5. Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.

Sosyal Farkındalık

1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder.

İlişki Geliştirme Becerileri

2. İletişim kurarken beden dilini kullanır.

Materyaller

-

Oyuna Hazırlık

- Çocuklar ikiyeşerli bir şekilde eşleşir. Her ikili grup arka arkaya durur.

Oyun Süreci

- Öndeki çocuk arkasını dönmeden normal bir hızda yürür.
- Arkasındaki arkadaşı onun yürüyüşünü gölgesi olarak takip ederek taklit eder.
- Yürüyüş bittikten sonra öndeki çocuk arkasındaki gölge arkadaşına yüzünü döner ve arkadaşının kendisi için yaptığı taklidi izler.
- Öğretmen, çocuğun kendi yansımasını görmesi için gölgeden taklidini abartmasını ve arkadaşının bunu izlemesini ister.
- Gölge ile arkadaşları yani ikiyeşerli eşler yer değiştirerek oyun devam ettirilir.

Değerlendirme

Oyun sonunda çocuklara aşağıdaki sorulara benzer sorular sorulur.

- Gölgeni görünce ne hissettin?
- Gölge arkadaşın, taklidini yaparken kendinde olan hangi farklı özelliğin dikkatini çekti?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Öğretmen oyuna başlamadan önce gönüllü bir çocuk ile oyunun nasıl oynanacağını gösterir.
- Çocukların oyunu anladığından emin olunduktan sonra oyuna geçilir.

15. KİMDİR BU?

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
3. Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.
4. Yaşadığı olaylarda duygu ve düşüncelerin arasındaki ilişkileri fark eder.
6. Güçlü ve zayıf olduğu yönlerinin farkına varır.

Sosyal Farkındalık

1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder.
2. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkların önemini ifade eder.
3. Diğer insanların duygularının farkına varır.
4. Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.
5. Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir.
6. Diğer insanlara duyarlı davranır.

Materyaller

Oyuna katılacak çocukların fotoğrafları.

Oyuna Hazırlık

- Çocukların fotoğrafları öncesinde çıkarılır ya da hazırlanır.

Oyun Süreci

- Yere çocuk sayısı kadar çember çizilir.
- Her çemberin içine çocukların fotoğrafları yerleştirilir.
- Çocuklar çemberin etrafında bir müzik eşliğinde dans eder.

- Müzik durduğunda öğretmen, "Sürekli arkadaşlarıyla birlikte olmaktan hoşlanan kimdir?", "Kendi başına zaman geçirmekten hoşlanan kimdir?", "Arkadaşlarına nazik davranan, ki-bar ve görgülü olan kimdir?" vb. "Kimdir bu?" sorularını sorar.
- Çocuk "Kimdir bu?" sorusunun karşılığının kendisi olduğunu düşünüyorsa kendi fotoğra-fına ya da çemberine de gidebileceği konusunda çocukları bilgilendirir.
- Çocuklar hangi arkadaşının bu durumu yansıttığını düşünüyorsa onun fotoğrafının yer aldığı çembere geçer.
- Oyun, "Kimdir bu?" soruları çeşitlendirilerek devam ettirilir.

Değerlendirme

- Bütün çocuklar birlikte oynarken çocuğun arkadaşları ve çocuğun kendisi farklı düşünü-yorsa çocuğa kendini ifade etmesi için fırsat verilebilir.
- Çocuklar çember şeklinde ayakta yan yana durur. Ortaya bir çocuk geçer. Yüzünü döndü-ğü arkadaş ona onunla ilgili olumlu bir özelliğini söyler.
- Sırayla her çocuk ortadaki arkadaş ile ilgili bir özelliği söyledikten sonra ortaya bir başka çocuk geçer.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Oyunun başlangıçta daha küçük gruplar şeklinde, ardından tüm grubu kapsayacak şekil-de oynanması önerilir.
- Oyun alternatif olarak küçük gruplar olarak şu şekilde de oynanabilir: Öğretmen büyük bir fon kartonun üzerine bütün çocukların fotoğrafını çemberler içinde yapıştırır. Her ço-cuğun eline yıldız/kalp vb. gibi çıkartmalar verilir. "Kimdir bu?" soruları sorulur.
- Çocuklar ifadenin kime uyduğunu düşünüyorsa o arkadaşının çemberinin içine çıkartma-ları yerleştirirler.
- Oyunun ardından her çocuk kendi çemberini alır ve kendisine ilişkin öğrendiği yeni bir özelliği tanımlar.

16. AYNAM OL BENİ YANSIT

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Öz Yönetim

3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.

Sorumlu Karar Verme

6. Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

İlişki Geliştirme Becerileri

2. İletişim kurarken beden dilini kullanır.

Materyaller

Kâğıt, resim materyalleri.

Oyuna Hazırlık

- Çocuklar arka arkaya, tek sıra hâlinde durur.

Oyun Süreci

- Grubun en arkasındaki çocuk kendine bir duygu duruşu belirleyip bunu önündeki arkadaşının omzuna dokunup yansıtır. Duygu ifadesini alan çocuk bir önündeki çocuğun omzuna dokunarak gözlemiş olduğu duygu ifadesini aktarır.
- Oyun, en baştaki çocuğa ulaşıncaya kadar devam eder.
- En baştaki ve en sondaki çocuk yan yana gelerek, duygunun ilk ifade şekli ile son ifade şeklini gösterirler.
- En öndeki çocuk sıranın en arkasına geçerek oyun tekrarlanır.

Değerlendirme

- Uzunca bir kâğıt çocukların yanına serilir. Oyunun ardından çocuklar olduğu yere oturup yansıttıkları duygu ifadesinin resmini yapar.
- Ardından oluşan çalışma film şeridi şeklinde asılır.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Oyunun çocuklar tarafından anlaşılabilirliği için uygulayıcı tarafından başlangıçta bir örnekle nasıl oynandığının gösterilmesi yararlı olabilir.
- Tüm çocuklara, duygu ifadesini başlatmaları için fırsat verilmelidir. Örneğin bir çocuk yönergeye göre en mutlu olduğu anı düşünür ve bunu yüz ifadesine yansıtır (bugün arkadaşım bana seni çok özledim diyerek sarıldı. vb.)
- Ardından çocuk önündeki arkadaşının omzuna dokunarak bu duygu halini yüzüne yansıtarak bir süre bakar.
- Arkadaşı önüne dönerek kendi önündeki arkadaşıyla sürece devam eder.

17. KURBAĞA DERENİN KARŞISINDA

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.
9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Sosyal Farkındalık

1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder.
2. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkların önemini ifade eder.
3. Diğer insanların duygularının farkına varır.
4. Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.
5. Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir.
6. Diğer insanlara duyarlı davranır.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.

3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.
4. Uygun istek ya da ihtiyaçlarının gerçekleştirilebileceğinin farkında olur.

Sorumlu Karar Verme

1. Yaşadığı ya da karşılaştığı sorunları tanımlar.
2. Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder.
3. Karşılaştığı probleme yönelik işlevsel olan ve olmayan çözüm yollarını ayırt eder.
4. Bir problemin çözümünde diğer insanlarla fikir alışverişinde bulunmanın önemini fark eder.
5. Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır.
6. Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

Materyaller

Karton/taşlar, tebeşir.

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen çocuklardan zemini bir dere olarak hayal etmesini ister.
- Derenin üzerine belirli sayıda nilüfer çiçeği veya daire şeklinde taşlar çizilir.

Oyun Süreci

- Çocuklardan biri kurbağa olur.
- Çocuğa derenin karşısına nilüfer çiçeklerinin üzerine en az kaç sıçrayışta geçebileceği sorulur.
- Çocuk belirttiği sıçrama sayısı kadar, karar verdiği yol ile derenin karşı tarafına geçmeye çalışır.
- Ardından başka bir çocuk kaç sıçrayışta geçeceğine karar verip karşıya geçmeye çalışır.
- Tüm çocuklar oyunu tamamladıktan sonra ikinci turda yavru kurbağaların da olduğu ve tek başlarına karşıya geçemeyecekleri için anne kurbağa ile el ele tutuşarak karşıya geçmeleri gerektiği ifade edilir.
- Çocuklar, anne ve yavru kurbağa olarak iki gruba ayrılarak ikiyeşerli eşleşir. Eşleşen kurbağalar derenin karşısına birlikte en az kaç sıçrayışta geçebileceklerine karar verirler.
- Belirledikleri hedefleri tüm gruplar deneyene kadar oyun devam eder.

Değerlendirme

Oyun sonunda çocuklara aşağıdaki sorulara benzer sorular sorulur.

- Biraz önce oynadığımız oyunu kim anlatmak ister?
- Yavru kurbağa/anne kurbağa olduğunda ne hissettin?
- Tek başına/birlikte karar verdiğinde ne hissettin?
- Belirlediğin hedefe nasıl ulaştın?
- Hedefine ulaşamadığında ne yapabilirdin?
- Tek başına ve birlikte karar verdiğin durumlara bir örnek verir misin?
- Bu durumlarda kararlarını nasıl belirledin?
- Bu oyunu başka nasıl oynayabilirdik?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Oyunun farklı zamanlarda tekrarlayan uygulamalarında yere çizilen dere ve nilüfer çiçeği/taşların kombinasyonunun farklılaştırılması önerilmektedir.
- Oyundaki anne ve yavru kurbağa ikiyeşerli eşli grupları çocukların gelişimsel düzeylerine göre üçerli, dörderli vs. arttırılarak zorlaştırılabilir.

18. YEDİ KULE

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.
3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.

Sorumlu Karar Verme

2. Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder.
3. Karşılaştığı probleme yönelik işlevsel olan ve olmayan çözüm yollarını ayırt eder.
4. Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

Materyaller

Duygu ifadelerinin (üzgün, mutlu, korkmuş, şaşkın, endişeli, kızgın, heyecanlı) çizildiği taşlar, top.

Oyuna Hazırlık

- Taşların üzerine 7 farklı duygu çizilir.

Oyun Süreci

- Öğretmen oyun alanına üst üste dizilebilecek şekilde 7 adet taş getirir. Her taş üzerine belirlenen duygu ifadeleri çizilmiş olmalıdır.
- Çocuklar iki gruba ayrılır. Örneğin, A ve B grubu gibi.
- A grubunun amacı topu belli mesafeden atarak kuledaki bütün taşları yıkıp tekrar dizmektir.
- B grubunun amacı kulenin dizilmesini engellemektir. Dizilen taşların önünde B grubunun

üyelerinden biri durur. B grubu anahtar duygu olan taşı belirler ve anahtar duygu taşının ne olduğunu herkese duyurur. Amaç anahtar duygunun en üste gelecek şekilde tüm taşların üst üste dizilmesidir.

- Bu nedenle A grubundaki çocuklar sırayla topu atarak kuleyi yıkmaya çalışırlar. Kuledeki tüm taşlar yıkıldığı zaman çocuklar topla vurulmamak için kaçır, bir yandan da kuleyi doğru bir şekilde vurulmadan dizmeye çalışırlar.
- B grubundaki üyeler paslaşarak topla A grubundaki çocukları vurmaya çalışır. Vurulan çocuk oyun dışına çıkar.
- Eğer tüm duygu taşları ve anahtar duygu taşı doğru şekilde dizilirse oyun tamamlanmış olur ya da tüm A grubundaki çocuklar vurulursa sıra B grubuna geçer.
- Oyun A grubu, B grubu yer değiştirerek devam eder.

Değerlendirme

Oyun sonunda çocuklara aşağıdaki sorulara benzer sorular sorulur.

- Anahtar duyguları nasıl belirlediniz?
- Oyunun neresinde zorlandınız?
- Oyunda anahtar duyguları tamamladığınızda ne hissettiniz?
- Başka hangi durumlarda arkadaşlarının fikrini alırsın?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Öğretmen taş boyutlarını ya da benzer malzemeyi önceden temin etmelidir.
- Ekipleri belirlemede farklı isimler kullanılabilir.
- Taşlar yerine, ahşap blok, küp de kullanılabilir.

19. BAKIŞMA YARIŞMASI

Uygulama Şekli: İkili Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Öz Yönetim

3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.

İlişki Geliştirme Becerileri

3. İletişim sürecinde göz teması kurar.

Materyaller

-

Oyuna Hazırlık

- Çocuklar eşleşerek ikili gruplara ayrılırlar.
- Eşleşen çocuklar birbirlerinin yüzünü görecektir karşılıklı otururlar.

Oyun Süreci

- Çocuklar konuşmadan, göz kırpmadan, gülümsemeden birbirlerinin gözlerinin içine bakarak.
- Çocuklardan biri göz kırpana, gülümseyene, konuşana ya da başka bir yöne bakana kadar oyun devam eder.
- Oyun çocukların başka arkadaşları ile eşleşmesiyle devam eder.

Değerlendirme

- Oyun sonunda çocuklar, bakışma yarışmasını yaptıkları arkadaşlarıyla oyundaki deneyimleri hakkında konuşurlar.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Öğretmen çocukların mümkün olduğunca farklı arkadaşlarıyla eşleşmesine ve onlarla göz teması kurmasına rehberlik etmelidir.
- Oyuna katılmak istemeyen çocuklara zaman tanınmalı ve arkadaşlarıyla göz teması kurmaları için zorlanmamalıdır.

20. BALIK AVI

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

- Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
- Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.
- Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Öz Yönetim

- Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
- Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.
- Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.
- Hedeflerine ulaşabilmek için bazı isteklerini ertelemesi gerektiğini fark eder.
- Hedeflerine ulaşmak için yapması gerekenleri önem sırasına koyar.
- Farklı durumlarda yaşadığı duyguları (öfke, kaygı, stres vb.) kontrol etmeye çaba gösterir.

Sorumlu Karar Verme

- Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder.
- Karşılaştığı probleme yönelik işlevsel olan ve olmayan çözüm yollarını ayırt eder.
- Bir problemin çözümünde diğer insanlarla fikir alışverişinde bulunmanın önemini fark eder.
- Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır.
- Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

Materyaller

-

Oyuna Hazırlık

- Oyun oynanmak üzere açık alana çıkılır ve öğrencilere buranın bir deniz olduğu, kendilerinin de balık olduğu söylenir.
- Çocuklardan 2 kişi seçilip iki eliyle el ele tutuşmaları ve bir balık ağı olduklarını hayal etmeleri istenir.

Oyun Süreci

- Oyun diğer çocukların balık olup ağdan kaçmaya çalışmaları ile başlar.
- Balık ağı olan çocuklar kaçan balıkları ağlarına almaya çalışırlar.
- Ağa yakalanan çocuk ağı dâhil olur ve o da diğer arkadaşları ile el ele tutuşarak halkaya katılır, kalan balıkları yakalamaya çalışır.
- Çocuklar yakalandıkça ağı katılırlar ve ağ genişler.
- Ağdaki çocuklar ağı koparmamak için birlikte çaba harcar, iş birliği içerisinde hareket ederler.
- Oyun sırasında ağ koparsa balıklar, kopmazsa ağ oyunun kazananı olur.

Değerlendirme

Oyun sonunda çocuklara aşağıdaki sorulara benzer sorular sorulur.

- Balık olmak sana ne hissettirdi?
- Ağ olmak sana ne hissettirdi?
- Ağ küçükken mi balık yakalamak daha zordu yoksa büyüdüğünde mi? Neden?
- Daha çok balık yakalayabilmek için ağdaki çocuklar olarak nasıl davranmanız gerekti?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Çocukların yaralanmamaları için öğretmen gereken önlemleri almalıdır.

21. BİRLİKTE DONDURMA YİYELİM

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Sosyal Farkındalık

4. Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.
5. Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir.
6. Diğer insanlara duyarlı davranır.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.
3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.
4. Uygun istek ya da ihtiyaçlarının gerçekleşebileceğinin farkında olur.
5. Hedeflerine ulaşabilmek için bazı isteklerini ertelemesi gerektiğini fark eder.
6. Hedeflerine ulaşmak için yapması gerekenleri önem sırasına koyar.

Sorumlu Karar Verme

1. Yaşadığı ya da karşılaştığı sorunları tanımlar.
2. Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder.
3. Karşılaştığı probleme yönelik işlevsel olan ve olmayan çözüm yollarını ayırt eder.
4. Bir problemin çözümünde diğer insanlarla fikir alışverişinde bulunmanın önemini fark eder.
5. Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır.
6. Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

Materyaller

Zemini oluşturmak için tebeşir, pastel boya, kâğıt, çubuk vb. araçlar; düz çizgi, L, T ve saat şekillerinin her birinden dokuzar adet kart, dondurmacı görseli.

Oyuna Hazırlık

- şekillerinin her birinin görselinin yer aldığı kartlardan dokuzar adet hazırlanır (Form 21.2).
- Öğretmen uygun bir zemine 6×6 boyutunda kareler çizer. Oluşturulan zeminin altına 5 adet saat şeklinin yer aldığı kartlar yerleştirir (Form 21.1).

Oyun Süreci

- ## Değerlendirme

- Önce hangi arkadaşınızı alacağınıza nasıl karar verdiniz?
- Anlaşamadığınız durumlarda neler yaptınız?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- 76

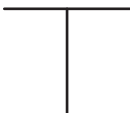
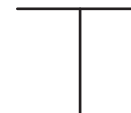
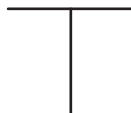
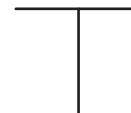
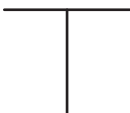
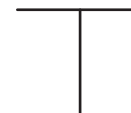
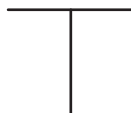
Form 21.1.

Başlangıç





Form 21.2.

22. BUKALEMUN

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

İlişki Geliştirme Becerileri

1. İletişimde aktif dinlemenin önemini fark eder.
2. İletişim kurarken beden dilini kullanır.

3. İletişim sürecinde göz teması kurar.
4. Karşısındaki bireyi dikkatle dinler.
5. İletişim kurmaya istekli olur.

Materyaller

Duygu ifade kartları; Taç, yaka kartı gibi bukalemunu ifade edecek bir obje.

Oyuna Hazırlık

- Taçlar oyundan önce hazırlanır.
- Öğretmen çocuk sayısının yarısı kadar farklı duygu ifadesi kartını, sabit aralıklarla daire şeklinde zemine kapalı biçimde yerleştirir.

Oyun Süreci

- Tekerleme, sayışma yöntemi ile sınıf iki gruba ayrılır. Bir grup duygu temsilcisi, diğer grup bukalemun olur.
- Bukalemunların belli olması için bukalemun tacı, yaka kartı takılabilir.
- İki grubun iç içe çember olması istenir (Örneğin, bukalemunlar dışarıda, duygu temsilcileri içeride.).
- Gruplar hareketli müzik eşliğinde birbirlerinin tersi yönünde dans ederek ilerlerler.
- Müzik durduğunda, çocuklar birbirine döner.
- İç çemberde yer alan çocuklar, zemindeki duygu kartlarının önünde dururlar.
- Zeminde kapalı olarak duran kartlardan birer tane alarak, dış çemberdeki arkadaşına göstermeden duygu kartlarındaki duyguları hareketlerle gösterirler.

- Dış çemberdeki bukalemunlar da duygu temsilcisi olan çocukların hareketlerinin aynısını yapmaya çalışır. Eğer bukalemunun yaptığı ifadeyi doğru bir şekilde tahmin ederse, karşılıklı olarak yer değiştirirler. Bukalemun objesi de bukalemun olan çocuğa verilir.
- Yer değiştirdikten sonra kart öğretmen tarafından yenilenir, yeni bir kart zemine kapalı şekilde konur. Tekrar müzik açılır ve ters olacak şekilde yine dönmeye başlarlar.
- Oyun bu şekilde devam eder.

Değerlendirme

- Çocuklar istedikleri bir duyguyu boyarlar, oyun hamuru, bloklar vb. istedikleri materyalleri kullanarak yaparlar. Üç boyutlu hâlini, şeklini, maketini ve heykelini yapabilir, dilerse resmedebilirler.
- Tüm bunların sonunda ortaya çıkan eserlerle bir duygu müzesi oluşturulur.
- Çocuklar ardından istedikleri arkadaşları ile eşleşirler ve eserini oluşturduğu duyguyu en çok nerede, kiminle iken ve ne yaparken hissettiklerini eşleştikleri arkadaşları ile paylaşırlar.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Bukalemunu ifade eden objede bir sınırlandırma olmasına gerek yoktur.
- Öğretmenin herhangi bir taç, şapka ya da bir simgeyi bukalemun olan çocuğun üzerinde taşımasını sağlaması yeterlidir.
- Küçük yaş grubu ile çalışılırken çocukların yerlerini rahat bulmaları için dikkat çekici semboller konulabilir.
- Bukalemunların, duygu ifadesini doğru yaptığına duygu temsilcisi karar verir.

Form 22.1.

Mutlu



Öfkeli



Heyecanlı



Korkmuş



Utanmış



Şaşkın



Üzgün



Form 22.2 Yaka Kartları



23. DUYGU TERAZİSİ

Uygulama Şekli: İkili Oyun

Oyunun Mekânı: İç Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Sosyal Farkındalık

3. Diğer insanların duygularının farkına varır.
4. Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.
6. Diğer insanlara duyarlı davranır.

İlişki Geliştirme Becerileri

2. İletişim kurarken beden dilini kullanır.
3. İletişim sürecinde göz teması kurar.
5. İletişim kurmaya istekli olur.

Materyaller

Terazi malzemeleri, teraziye konulacak parçalar (lego, misket vb.) zaman belirleme için araç.

Oyuna Hazırlık

- Terazi önceden öğretmen tarafından hazırlanabilir. Sınıftaki öğrenciler yarım ay şeklinde oturtulur ve karşılarına terazinin olduğu bir masa yerleştirilir.

Oyun Süreci

- Sınıftan iki çocuk seçilir.
- Karşılıklı olarak terazinin iki ucunda dururlar. Durdukları taraf onların saygı kefesi olur.
- Çocuklara eşit sayıda ve eşit ağırlıkta malzemeler verilir.
- Her bir oyuncunun sırayla olumlu davranış ifadesi söylemesi istenir.

- Oyuncular sırayla “Sinema bileti almak için sıraya girerim.”, “Arkadaşlarım konuşurken onları dinlerim.”, “Karşılaştığım insanlara selam veririm.” vb. farklı saygı durumlarını/olumlu davranışları sırayla söyler.
- Çocuk, cümlesini söyledikten sonra terazinin kendi kefesine bir parça koyar.
- Kendi kullandığı ve karşısındaki oyuncunun söylediği olumlu davranış sözcüğünü ikinci defa kullanamaz.
- Çocuklar, ellerindeki parçaları bitirene ya da söyleyecek saygı ifadesi bulamayana kadar oyun devam eder.
- Terazisi hafif gelen çocuk, ağır gelen arkadaşını tebrik eder.
- Yeni iki çocukla oyun devam eder.
- Sınıftaki tüm çocuklar oyunu oynadıktan sonra oyun sonlandırılır.

Değerlendirme

- Öğretmen bir saygı kavanozu oluşturur. Oyun sırasında daha önce duymadıkları bir ifadeyi söylemelerini ve bir pinpon topunu/misketi kavanoza atmalarını ister.
- Kavanoz ve fazladan pinpon topları/misketler sınıfın bir köşesine bırakılır.
- Çocuklar zaman içerisinde yeni öğrendikleri saygı ifadeleri için de bir pinpon topu/misket atarak süreci devam ettirir.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Terazi, kıyafet askısına asılan bardaklar gibi çeşitli malzemelerle yapılabilir.
- Çocuklara verilecek malzeme sayısı, belirlenen süre gelişim düzeylerine göre farklılaştırılabilir.
- Zaman belirleme kum saati, zil veya karşı oyuncunun sayması şeklinde ayarlanabilir.
- Oyunun başlangıcında olumlu davranış ifadeleri bulmakta zorlanan bir grupta, öğretmen sırayla tüm çocuklarla eş olup birlikte oynayabilir. Bu şekilde çocukların daha fazla ifade hatırlaması sağlanabilir.

24. GÜVENLİ ALANIM

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
3. Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.
4. Yaşadığı olaylarda duygu ve düşüncelerin arasındaki ilişkileri fark eder.
5. Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.
6. Güçlü ve zayıf olduğu yönlerinin farkına varır.
7. Bireysel sınırlarının/sınırlılıklarının farkına varır.
8. Zayıf olduğu yönleri geliştirmek için çaba gösterir.
9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.
3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.
5. Hedeflerine ulaşabilmek için bazı isteklerini ertelemesi gerektiğini fark eder.

Materyaller

Hulahop ya da benzer materyaller, tebeşir.

Oyuna Hazırlık

- Çocuklar oyun alanında istedikleri bir alanı güvenli alanı olarak belirler. Çocuklar belirledikleri güvenli alanlara birer daire çizerler/hulahop koyarlar.

Oyun Süreci

- Çocuklardan biri ebe seçilir ve ortada bulunur.
- Tüm çocuklar oyun alanında güvenli alanların dışında dağınık bir şekilde yürürler. Tüm çocukların hareket halinde olması gerekmektedir.
- Ebe olan çocuk istediği bir anda "güvenli alan" diye seslenir.
- Her çocuk kendi belirlediği güvenli alana girmeye çalışır.
- Ebe olan çocuk güvenli alanın dışındaki çocuklardan birine dokunarak ebelemeye çalışır.
- Ebelenen çocuk yeni ebe olur. Oyun bu şekilde sürdürülür.

Değerlendirme

Oyun sonunda çocuklara aşağıdaki sorulara benzer sorular sorulur.

- Sen kendi güvenli alanından ne kadar uzaklaşabildin?
- Senin kendini güvende hissettiğin alanlar neresi?
- Kimlerin yanında kendini güvende hissedersin?
- Nerelerde kendini güvende hissedersin?
- Ne zaman kendini güvende hissedersin?
- Neler olduğunda kendini güvende hissedersin?
- Sence güvende hissettiğin alanların sayısını nasıl artırabilirsin?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Çocuklar kendi güvenli alanlarını etiket ya da belirli bir simge seçerek de oluşturabilir.
- Hulahop yerine çocukların renkli fon kartonlarını kullanarak oyunda güvenli alanı simgeleyecek şekil (daire, üçgen, dikdörtgen gibi) hazırlamaları sağlanıp bu karton şekiller de kullanılabilir.

25. KARIŞTIR-BUL-ANLAT

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
5. Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.
6. Güçlü ve zayıf olduğu yönlerinin farkına varır.
7. Bireysel sınırlarının/sınırlılıklarının farkına varır.
9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.
3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.
6. Hedeflerine ulaşmak için yapması gerekenleri önem sırasına koyar.
7. Farklı durumlarda yaşadığı duyguları (öfke, kaygı, stres vb.) kontrol etmeye çaba gösterir.

İlişki Geliştirme Becerileri

3. İletişim sürecinde göz teması kurar.
4. Karşısındaki bireyi dikkatle dinler.
5. İletişim kurmaya istekli olur.

Materyaller

- Katılımcı çocuk sayısı kadar davranış ve düzen kavramları ile ilgili görsel şeritlerinin bulunduğu 8 bölümlü şerit kartlar (Form 25.1)
- Şerit görselleri kapatacak şekilde görsellerin bulunduğu pullar (Form 25.2)
- Çıkan görseli kapatabilecek boyutta ve tüm çocuklara yetecek kadar kâğıt, eva, lego vb. (Form 25.1).
- Fon kâğıdı üzerine belirli büyüklükteki görseller, kırmızı ve yeşil renkli cırt cırtlı kartlar, bez kese ya da kutu (Şerit görsellerin daha büyük boyutu çıktı alınıp fon kâğıdına yapıştırılabilir).

Oyuna Hazırlık

- Oyun kartlarının çıktısı alınarak her çocuğa verilebilecek şekilde hazırlanır.
- Görsellerin bulunduğu pullar hazırlanır ve keseye konur.

Oyun Süreci

- Öğretmen katılımcı çocuklara A4 boyutu kâğıdın üzerinde 8 bölüme ayrılmış davranış görselleri bulunan kartları dağıtır (oyun iki ve daha fazla sayıda çocukla oynanabilir.).
- Her görselden pul şeklinde birer kare kâğıt oluşturularak kesenin içine atılır.
- Çocuklar kendilerine şerit kartlarından seçerler ve masaya otururlar.
- Öğretmen keseyi alarak dilerse kendi, dilerse çocuklar sırasıyla keseden pul çekerler.
- Çıkan pul hangi çocuğun şerit kartında varsa o çocuk öğretmenin belirlediği (yapışkanlı eva, fon kâğıdı, ponpon) bir materyal ile görselin üzerini kapatır.
- Çocuklar çıkan görselin ne anlama geldiğini yorumlar.
- Oyun bu şekilde devam eder. Tüm kareleri tamamlayan çocuk oyunu bitirir.

Değerlendirme

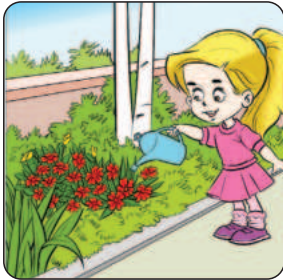
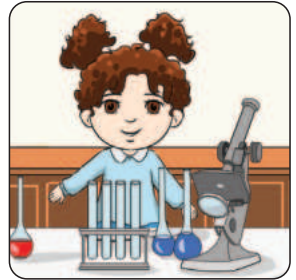
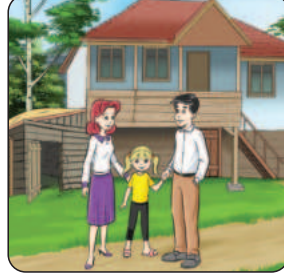
- Oyunda yer alan görseller büyük bir fon kâğıdı üzerine yerleştirilir.
- Öğretmen her bir çocuğa fırsat vererek görseller üzerindeki davranışlar üzerinde konuşma ve tartışmalar yapılır.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Oyuncu sayısı alan ve düzen açısından arttırılıp azaltılabilir. En az 2 oyuncu olmalıdır. 20 çocuktan fazla olması kontrolü zorlaştırabilir.
- Kartların kapatılması için renkli evalar, ponpon, oyun hamuru, fon kâğıdı ile yapılmış pul-lar önerilebilir.

Form 25.1.





Form 25.2.

Görsel Pulları: Görsel pulları kesilir. Oyun sırasında keseye konup, çekilerek eşleşen görselin üzerine kapatılır.



26. KAPILARI AÇALIM

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Sosyal Farkındalık

6. Diğer insanlara duyarlı davranır.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.
3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.
4. Uygun istek ya da ihtiyaçlarının gerçekleştirilebileceğinin farkında olur.

İlişki Geliştirme Becerileri

1. İletişimde aktif dinlemenin önemini fark eder.
2. İletişim kurarken beden dilini kullanır.
3. İletişim sürecinde göz teması kurar.
4. Karşısındaki bireyi dikkatle dinler.
5. İletişim kurmaya istekli olur.

Materyaller

Farklı hayvan resimlerinin olduğu kartlar (kedi, köpek, kaplumbağa, kurbağa vs.).

Oyuna Hazırlık

- Hayvan görsellerinin olduğu kartlar çocuk sayısı kadar çoğaltılarak bir torbaya konulur. (Form 26.1)

Oyun Süreci

- 4 hayvan belirlenir (kedi, köpek, kaplumbağa, kurbağa vs.).
- Dört alan oluşturulur. Bu alanlar hayvanların evi olacaktır.
- Çocuklar sırayla hayvan kartlarının olduğu torbadan bir kart çekerler.
- Aynı hayvan kartını çeken çocuklar bir araya gelir.
- Bir araya gelen gruplar, oluşturulan alanlardan birine gider. Oluşturulan her grup bir hayvan ailesiymiş gibi yapar.

- Hayvan ailelerinin birbirine misafirliğe gideceği söylenir. Ancak her gruba, gelen misafirleri içeriye almak için bir görev vermeleri gerektiği, kapının ancak misafirler görevi yaptığı anda açılacağı ifade edilir.
- Her hayvan ailesi kendilerine gelecek misafirlere vermek istedikleri göreve ortaklaşa karar verirler.
- Tüm gruplar gelecek misafirlere verecekleri görevlere ortak bir şekilde karar verdikten sonra öğretmen aşağıdaki canlandırmayı yaparak süreci başlatır:
 - Tık tık tık...
 - Kim o...
 - Ben tavşan Pofi. Size ziyarete geldim.
 - Hoş geldin, çok mutlu olduk.
 - Kapıyı açar mısınız?
 - Bizim evin kapısı özel. Öyle hemen açılmaz. Sana verdiğimiz görevi yaparsan kapı açılır.
 - Peki görevim nedir?
 - Arkadaşlarımla yapmana karar verdik.
- Ardından gruplar istasyon sistemi şeklinde birbirlerine ziyarete giderler.
- Misafirliğe gelenler, ev sahiplerinin verdiği görevi tamamlayarak kapının açılmasını sağlarlar.
- Misafirler ev sahiplerinin yanından vedalaşarak kendi evlerine dönerler.
- İstasyon dönerek oyun devam ettirilir.

Değerlendirme

- Çocuklardan evlerinde ailece karar verdikleri bir durumun resmini çizmeleri/canlandırmaları/anlatmaları ve arkadaşlarıyla paylaşmaları istenir.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Öğretmen, ortak karara varmalarına fırsat vermek için gruplara yeterince zaman tanımalı ve tüm çocukların ortak karar sürecine katılımını sağlamak desteklemek için gerektiğinde çocuklara rehberlik etmelidir.
- Ev sahibi, misafir diyalogunda "hoş geldiniz, merhaba, güle güle, görüşmek üzere" gibi temel sosyal becerileri içeren görgü ve nezaket ifadelerinin kullanılmasına rehberlik edilir.
- Her istasyondaki hayvan ailesi grubunun ortak bir şekilde hareket edebilmesi için torbadan çekilen hayvan kartları çocukların yakalarına yapıştırılabilir.

Form 26.1.



27. ORTAK DÜNYAMIZ

Uygulama Şekli: Küçük Grup (Aile Katılımlı)

Oyunun Mekânı: İç Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

- Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
- Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.
- Yaşadığı olaylarda duygu ve düşüncelerin arasındaki ilişkileri fark eder.
- Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.

Sosyal Farkındalık

- Diğer insanların duygularının farkına varır.
- Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.
- Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir.
- Diğer insanlara duyarlı davranır.

Sorumlu Karar Alma

- Yaşadığı ya da karşılaştığı sorunları tanımlar.
- Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder.
- Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır.
- Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

İlişki Geliştirme Becerileri

- İletişimde aktif dinlemenin önemini fark eder.
- İletişim kurmaya istekli olur.
- İletişim sürecinde bireylerle yaşadığı çatışmalara ilişkin düşüncesini söyler.
- İhtiyaç duyduğunda diğer insanlardan yardım ister.
- Uygun durumlarda diğer insanlara yardım etmeyi teklif eder.

Materyaller

İnsan resimlerinin yer aldığı oyun küpü (Form 27.1), durum resimlerinin yer aldığı çark (Form 27.2).

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen her bir diliminde sorumlu karar vermeye ilişkin resimlerin olduğu durum kartlarıyla çark oluşturur.
- Her bir yüzeyinde kadın, erkek, çocuk, yaşlı, arkadaş, aile vb. çocuğun yakın çevresindeki insanları sembolize eden resimlerin yer aldığı bir oyun küpü hazırlanır.
- Oyun okulda oynandıktan sonra eve gönderileceği için, öğretmen durum kartlarını eve gönderilecek şekilde çocuk sayısı kadar çoğaltır.

Oyun Süreci

- Çocuklar, altışarlı gruplar halinde masalara oturur.
- Çark masanın ortasına yerleştirilir.
- Çocuklardan biri çarkı çevirerek oyunu başlatır. Çıkan durumun ne olduğu üzerine sohbet edilir.
- Çocuklardan biri küpü atar. Yüzeyde yer alan resmin kimi yansıttığını ifade eder.
- Çark diliminde yer alan durumda çocuğun kendisinin ne yapacağını ve yaptığı bu davranışın küpün yüzeyindeki kişiyi nasıl etkileyeceğini söyler.
- Aynı resim için çocuklar sırayla küpü atarlar ve aldıkları kararların yüzeyde çıkan her kişi için nasıl bir etkisi olduğunu anlatırlar.
- Saat yönünde tur tamamlandıkça çark tekrardan çevrilerek oyun devam ettirilir.
- Oyun, durumlar hakkında değerlendirilmek için eve çocuklarla gönderilir ve evde de oynamaları ve üzerine konuşmaları istenir.

Değerlendirme

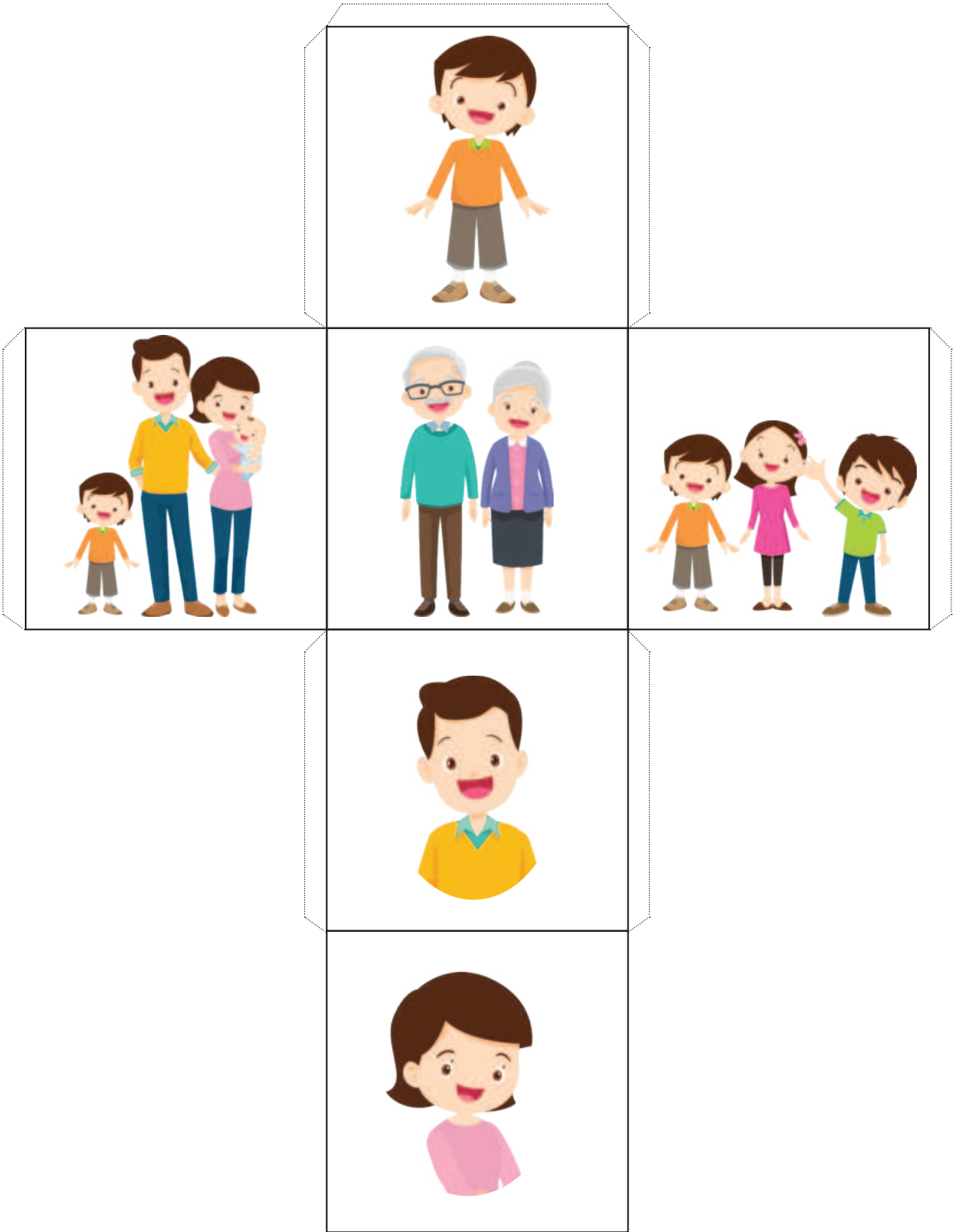
- Ailelere, aile toplantısı yapılması önerilir. Bu toplantıda problem durumlarına ilişkin resim, yazı, fotoğraf vb. kendi yöntemleriyle çark oluşturmaları istenir.
- Toplantıdaki herkes bu durumdan nasıl etkilendiğini ve bu durumu neyle değiştirmek istediğini sırayla ifade eder.
- Toplantıdaki her bireyin özgürce düşüncelerini ifade etmesine olanak tanınmalı, bir problemin tek bir çözüm yolu olmadığı dikkate alınarak alternatif çözüm önerileri üzerine sohbet edilmelidir.

- Toplantının ardından çocuklar oluşturulan durum çarklarını okula getirir ve her duruma ilişkin nasıl karar aldıklarını arkadaşlarıyla paylaşır.

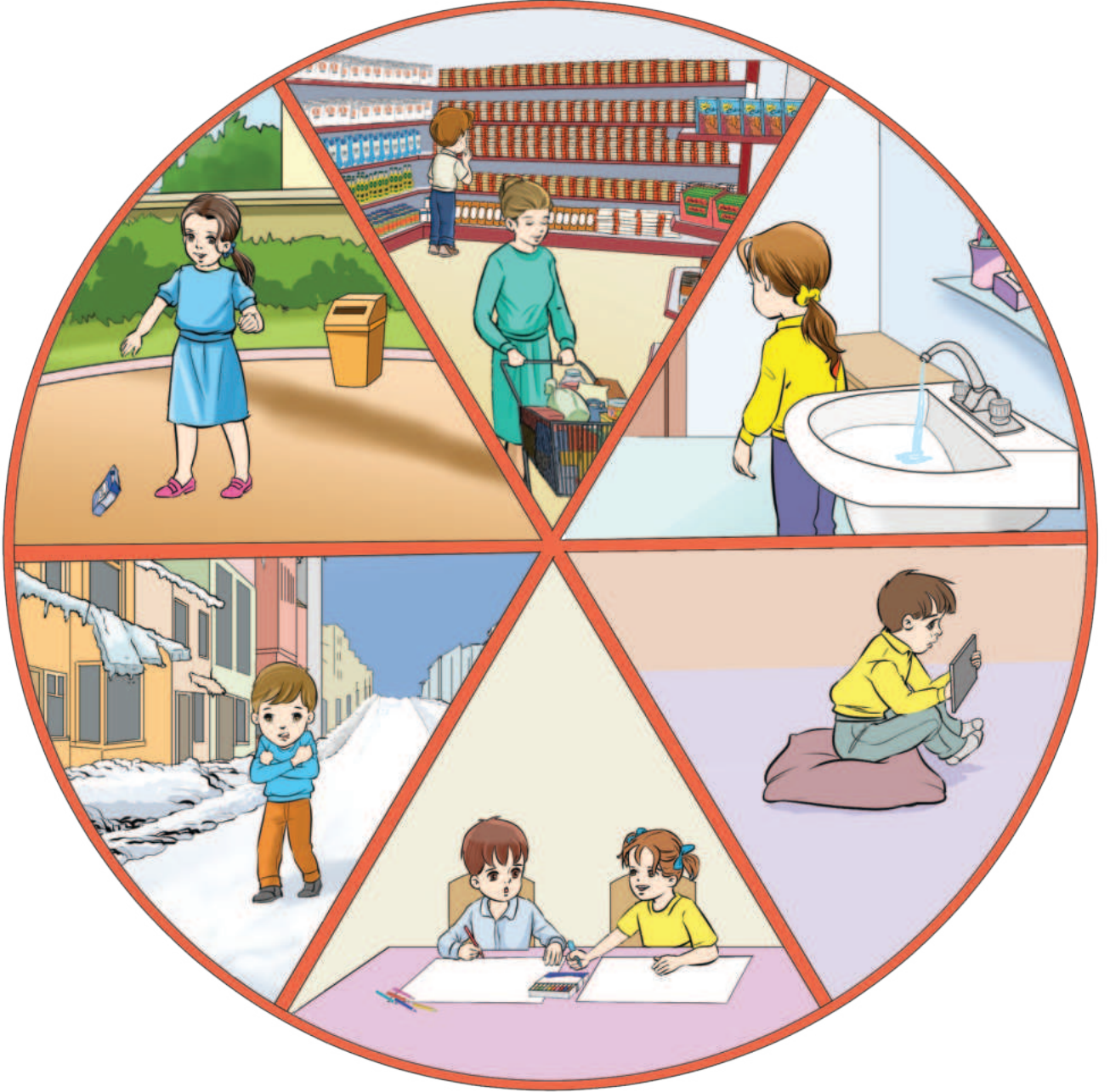
Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Farklı durum resimlerine göre oyun çeşitlendirilebilir.
- Bireysel kullanımda, çarkta çocuğun gerçek yaşam durumlarını temsil eden resimler kullanılabilir ve çocuğun gerçek hayattaki yakınlarının resimleri oyun küpünün yüzeylerine yapıştırılabilir.

Form 27.1.



Form 27.2.



28. BEN NEREDEYİM?

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Sosyal Farkındalık

5. Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir.
6. Diğer insanlara duyarlı davranır.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.
3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.
4. Uygun istek ya da ihtiyaçlarının gerçekleşebileceğinin farkında olur.
5. Hedeflerine ulaşabilmek için bazı isteklerini ertelemesi gerektiğini fark eder.
6. Hedeflerine ulaşmak için yapması gerekenleri önem sırasına koyar.
7. Farklı durumlarda yaşadığı duyguları (öfke, kaygı, stres vb.) kontrol etmeye çaba gösterir.

Sorumlu Karar Verme

5. Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır.
6. Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

İlişki Geliştirme Becerileri

1. İletişimde aktif dinlemenin önemini fark eder.
2. İletişim kurarken beden dilini kullanır.
3. İletişim sürecinde göz teması kurar.
4. Karşısındaki bireyi dikkatle dinler.
5. İletişim kurmaya istekli olur.
6. İletişim sürecinde bireylerle yaşadığı çatışmalara ilişkin düşüncesini söyler.

Oyuna Hazırlık

- Çocuklar oyun alanında toplanır.
- Gönüllü olan 5-6 çocuk oyun alanındaki belirli köşeleri kendilerine yaşam alanı olarak seçer (lunapark, akvaryum, at çiftliği, kütüphane vb.).
- Yaşam alanlarını oluştururken çocukların kullanabileceği farklı materyaller hazırlanabilir, oyun alanına getirilebilir.

Oyun Süreci

- Çocuklar, gönüllü çocuklar tarafından seçilen yaşam alanlarını ziyarete gider. Yaşam alanlarında olan çocuklar ziyarete gelen arkadaşlarına bulundukları alanı tanıtır ve oraya özgü anlatımlarda bulunarak onlardan yanlarında kalmalarını talep eder.
- Burada amaç çocukların hem çok farklı ortamları deneyimlemeleri hem de alışık oldukları ortamları fark etmesine yardımcı olmaktır.
- Çocuklar diledikleri alanda kalabilirler. Çocuklar oyun tamamlanmadan seçimini değiştirebilir.
- Ziyaretlerin sonunda öğretmen çocuklara neden bu alanları tercih ettiklerini sorar.
- Oyun rol değişikliği ile tekrar oynanabilir. Her çocuğun hem anlatıcı hem dinleyen ve karar veren olarak rol almasına dikkat edilir.

Değerlendirme

- Yaşam alanlarını seçmede hangi durumların öncelik alındığına dikkat çeken öğretmen, çocuklarla farklı alanları seçme durumları konusunda sohbet eder.
- Her bir çocuğa, kendini seçtiği bir arkadaşının yerine koymasını söyleyerek onun duygusunu ifade etmesine fırsat verilmelidir.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Yaşam alanları sınıf ortamında okul öncesi eğitim programında önerildiği gibi geçici öğrenme merkezleri şeklinde de uygulanabilir.
- Oyun küçük yaş grupları ile oynanırken, öğretmen belli görsel seçenekleri sunarak çocukların kendi alanlarını oluşturmalarına rehberlik edebilir.

29. SAKİNLEŞTİRİCİ AKTİVİTELER

Uygulama Şekli: İkili Oyun ve Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
3. Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.
4. Yaşadığı olaylarda duygu ve düşüncelerin arasındaki ilişkileri fark eder.
5. Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.

Sosyal Farkındalık

1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder.
3. Diğer insanların duygularının farkına varır.
4. Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.
6. Diğer insanlara duyarlı davranır.

Sorumlu Karar Verme

2. Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder.
3. Karşılaştığı probleme yönelik işlevsel olan ve olmayan çözüm yollarını ayırt eder.
4. Bir problemin çözümünde diğer insanlarla fikir alışverişinde bulunmanın önemini fark eder.
5. Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır.
6. Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

Öz Yönetim

7. Farklı durumlarda yaşadığı duyguları (öfke, kaygı, stres vb.) kontrol etmeye çaba gösterir.

Materyaller

- Sakinleştirici aktiviteler oyun parkuru (Form 29.1.), oyun küpü ya da çark, her çocuk için farklı renkte bir piyon.

Oyuna Hazırlık

- Sakinleştirici aktiviteler oyun parkuru (Form 29.1), rakam küpü ve piyonlar masaya ya da düz bir zemine konur (düğme, taş, kartondan kesilmiş şekiller vb. herhangi bir nesne piyon olarak kullanılabilir).

Oyun Süreci

- Oyun, iki veya daha fazla sayıda çocuk ile oynanır.
- Oyuna hangi çocuğun başlayacağına sayışma, tekerleme, kura çekme, gönüllü olma vb. yöntemlerle karar verilir.
- Çocuklar piyonlarını başlangıç noktasına koyarlar. Ardından sırayla oyun küpünü atarlar.
- Çocuklar oyun küpünde gelen sayı kadar oyun parkurundaki karelerde piyonlarını hareket ettirirler.
- Oyun küpünde çıkan sayı kadar piyonunu hareket ettiren çocuk, piyonun geldiği karedeki sakinleşme aktivitesini canlandırır.
- Çocukların piyonu ok işaretinin olduğu kareye gelirse, piyonlarını ok işaretinin gösterdiği yere götürürler. Yeşil oklar piyonları ileri taşıırken, kırmızı oklar piyonları geriye götürür.
- Oyun sırayla diğer çocukların oyun küpünü atması ve piyonlarını hareket ettirmesiyle devam eder.
- Tüm çocuklar oyun parkurunu tamamlayana kadar oyun devam eder.

Değerlendirme

- Çocuklar en çok sevdikleri sakinleşme aktivitesini birbirlerine gösterirler.
- Bu sakinleşme aktivitelerini hangi durumlarda kullanabilecekleri ile ilgili sohbet edilir.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

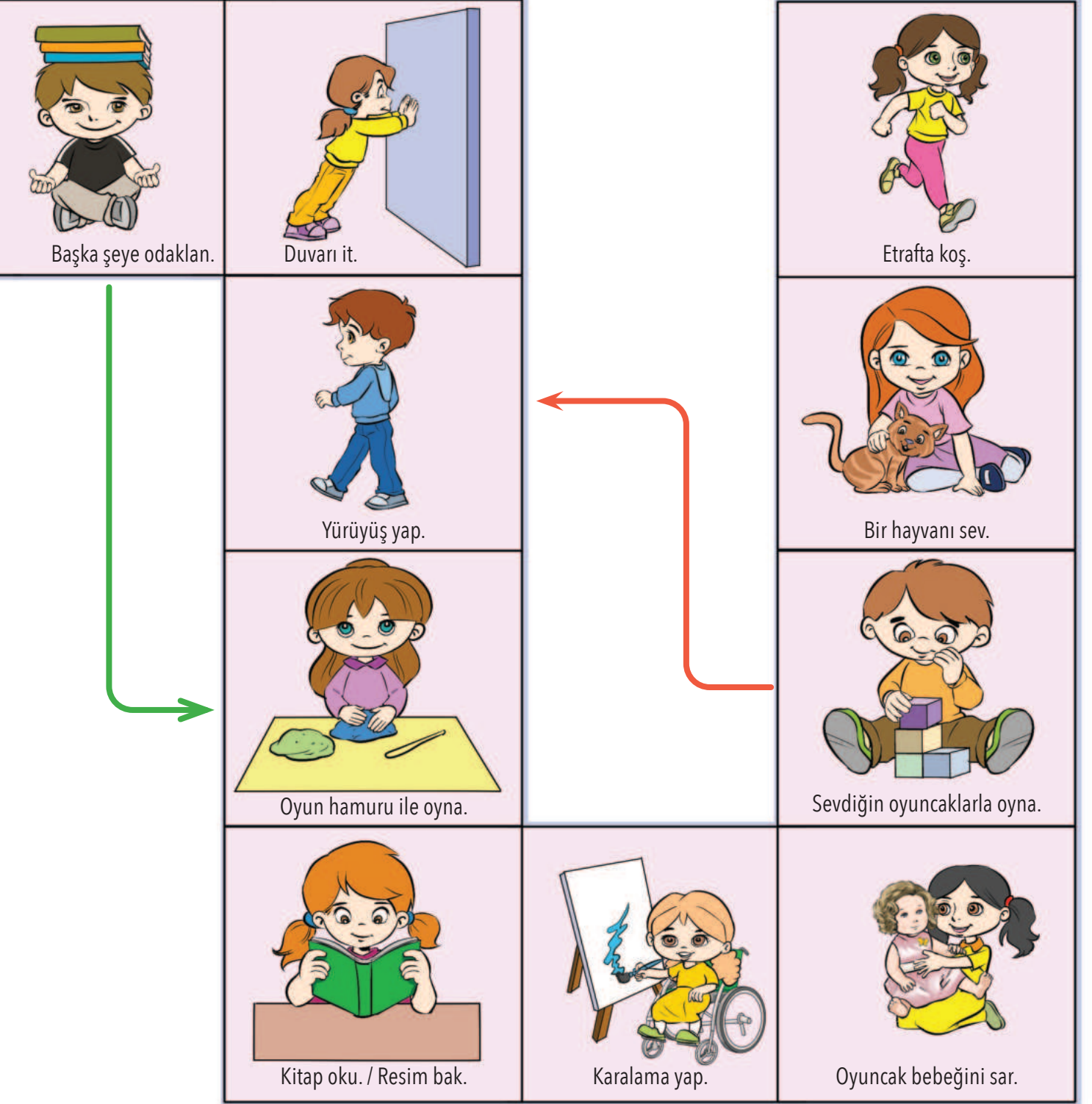
- Öğretmen, gerekirse oyun parkuru üzerindeki sakinleşme aktivitelerini çocuklara okumak/açıklamak için oyun oynayan çocuklara rehberlik etmelidir.
- Öğretmen burada verilen sakinleşme aktivitelerini dışında çocukların kullandıkları sakinleşme aktivitelerini stratejileri olup olmadığı hakkında sohbet ederek gerekirse bu rahatlama stratejilerini de oyun parkuruna dâhil edebilir.

SAKİNLEŞME AKTİVİTELERİ

BAŞLA

 Elinle bir şeyleri sık / yoğur.	 Biraz dinlen / ara ver.	
 İçinden yavaşça 10'a kadar say.	 Beden hareketleri yap.	
Su iç / Ellerini yıka. 	 Kendine sessiz bir yer bul.	
 Derin derin nefes al.	 Yerinde zıpla.	 Güzel şeyler düşün.

BITİŞ



30. BUZ TUT ÇÖZÜL

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: Dış Mekân- İç Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
3. Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.
4. Yaşadığı olaylarda duygu ve düşüncelerin arasındaki ilişkileri fark eder.
5. Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.

Sosyal Farkındalık

3. Diğer insanların duygularının farkına varır.
4. Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.

Sorumlu Karar Verme

2. Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder.
3. Karşılaştığı probleme yönelik işlevsel olan ve olmayan çözüm yollarını ayırt eder.
4. Bir problemin çözümünde diğer insanlarla fikir alışverişinde bulunmanın önemini fark eder.
5. Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır.
6. Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

Öz Yönetim

7. Farklı durumlarda yaşadığı duyguları (öfke, kaygı, stres vb.) kontrol etmeye çaba gösterir.

Materyaller

- Baş etme stratejilerine ilişkin kartlar (Not: Rahatlama Stratejileri oyunundaki her bir kart kesilerek baş etme stratejileri kartı olarak kullanılabilir.)

Oyuna Hazırlık

- Sınıfın çeşitli yerlerine baş etme stratejilerine ilişkin resimler asılır.

Oyun Süreci

- Öğretmen bir müzik açacağı, müzik çaldığında dans edeceklerini, müzik durunca buz tutacaklarını söyler.
- Öğretmen hangi çocuğa dokunursa yalnızca o çocuğun çözülüp konuşabileceğini anlatır.
- Çözülen çocuk dışında diğer çocukların müzik tekrar açılıncaya kadar donmuş olarak kalmaları hatırlatılır.
- Öğretmen müziği açarak oyunu başlatır. Çocuklar dans eder. Öğretmen müziği durdurduğunda çocuklar donuk pozisyona geçince öğretmen çocuklardan birinin omuzuna dokunur. Öğretmenin dokunduğu çocuk çözülür.
- Çözülen çocuğa kendisini öfkeliendirecek bir durum söylemesi istenir. Bu durumda sakinleşmek için ne yapabileceği sorulur.
- Çocuk kendi rahatlama yolunu veya duvarda asılı olan baş etme stratejilerinden birini söyleyip o kartın asılı olduğu köşeye gidip taklidini yapar.
- Çocuk oyuna geri döner. Tekrardan müzik açılıp oyun aynı şekilde devam ettirilir.

Değerlendirme

- Çocuklar ikiyeşerli grup olurlar. Kendilerinde en çok işe yarayan stratejiyi arkadaşına anlatarak, taklit yaparak, göstererek, çizerek vb. yöntemlerle istedikleri şekilde ifade ederler.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Öğretmenin çocukların dürtü kontrolü yeterliliklerine göre oyunda çözülme sırasını dikkate alması önerilir.

31. KENDİMİ TANIYORUM ÖFKEMİ YÖNETİYORUM

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

1. Duygularını fark eder.
2. Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
6. Güçlü ve zayıf olduğu yönlerinin farkına varır.
7. Bireysel sınırlarının/sınırlılıklarının farkına varır.

Öz Yönetim

1. Öz Düzenleme
7. Stres Yönetimi

İlişki Geliştirme Becerileri

6. Çatışma Yönetimi

Sorumlu Karar Verme

3. Karşılaştığı probleme yönelik işlevsel olan ve olmayan çözüm yollarını ayırt eder.
4. Bir problemin çözümünde diğer insanlarla fikir alışverişinde bulunmanın önemini fark eder.
5. Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır.

Materyaller

- Öfke duygu maskesi, baş etme stratejilerine ilişkin kartlar.

Oyuna Hazırlık

- Öfke maskesi ve rahatlama stratejileri ile ilgili kartlar önceden hazırlanır.

Oyun Süreci

- Çocuklar çember olurlar.
- Öfke duygusunun olduğu bir maske gönüllü çocuklardan birine takılarak çemberin ortasında durur.
- Diğer çocukların her birinin boynuna baş etme stratejilerine ilişkin görsellerin yer aldığı kartlar asılır.

- Çocuklardan birinin boynuna da boş kart asılır.
- Çember ortasında duran öfke maskesi takılı çocuğa kendisini öfkeliendiren bir durumu söylemesi istenir.
- Ardından aynı çocuk bu gibi bir durumda kendisini neyin sakinleştireceğini ifade eder.
- Arkadaşlarının boynuna asılan kartlardan birini seçerek ismini söyler. Adı söylenen çocuk kaçımaya başlar.
- Yakalanınca çemberin ortasında karşılıklı durup görselde yer alan baş etme stratejilerini canlandırırlar.
- Var olan kartlardan biri çocuğun rahatlama stratejilerinden birini yansıtmıyorsa boş olan kartı seçmesi ve kendi yöntemini söylemesi istenir.
- Oyun tüm çocuklar kendilerini öfkeliendiren bir durumu ifade edene ve bununla baş etmesine yardımcı olacak baş etme strateji kartı boynunda asılı olan çocuğu yakalayana kadar devam eder.

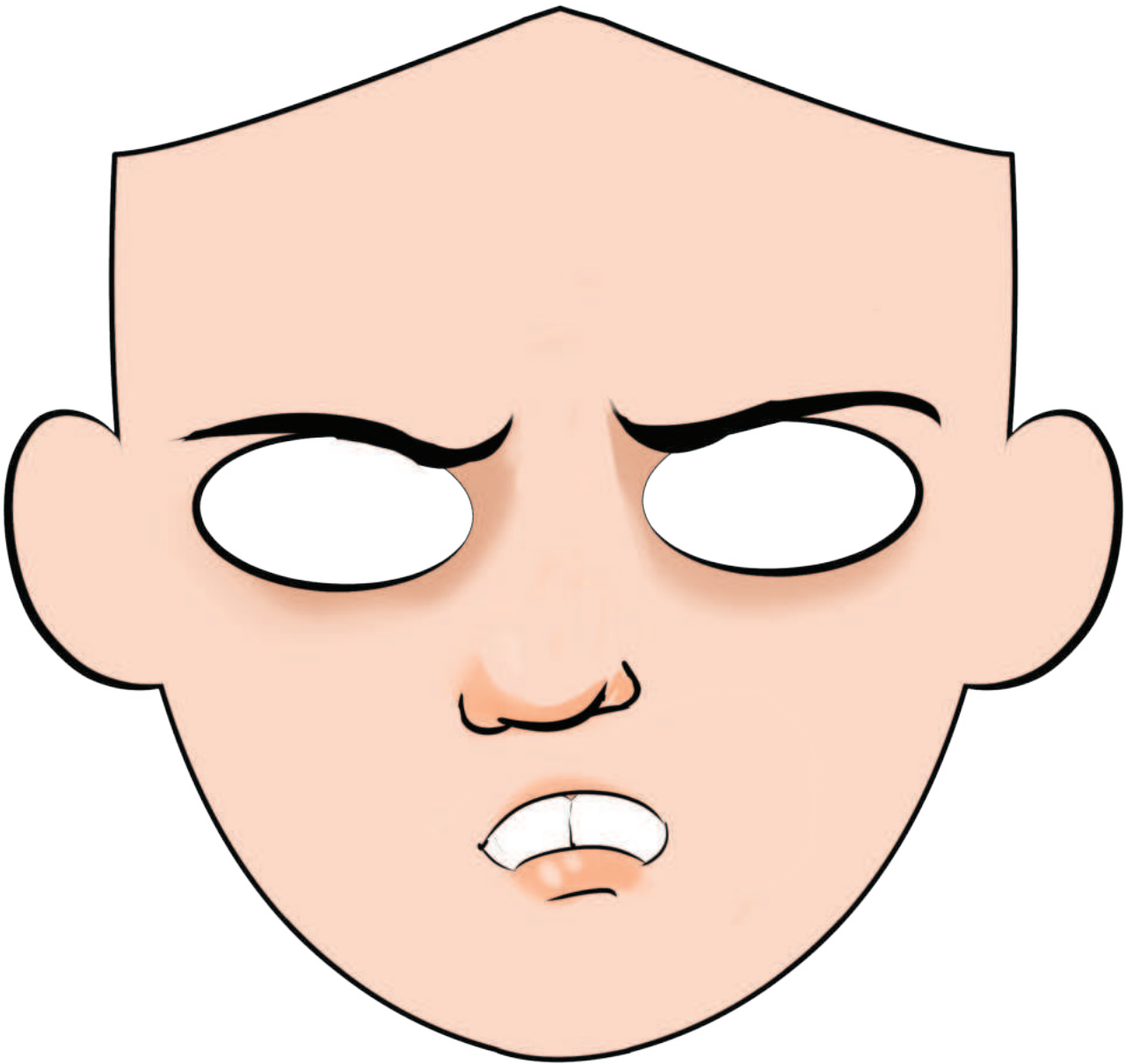
Değerlendirme

- Çocuklar için öfke duygusu ve baş etme stratejileriyle ilgili bir şablon oluşturulur. Oluşturulan şablon eve gönderilir.
- Çocuklar stratejiyi kullandıkça ilgili kutucuğu boyarlar. Belirlenen süre içerisinde şablon okula geri getirilir.
- Çocuklar boyadıkları kutucukları hangi durum karşısında kullandıklarını öğretmeniyle ve arkadaşlarıyla paylaşır.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Oyun; kızgınlık, endişe, korku gibi farklı duygularla zenginleştirilebilir.
- Baş etme stratejilerine ilişkin kartlar çeşitlendirilebilir.
- Sembollere dönüştürülen rahatlama stratejilerinin kullanımına rehberlik edilir.

Form 31.1



Form 31.2

SAKİNLEŞME AKTİVİTELERİ

 Elinde bir şeyleri sık/yoğur.	 İçinden yavaşça 10'a kadar say.	 Su iç. /ellerini yıka.	 Derin derin nefes al.
 Yerinde zıpla.	 Biraz dinlen. / Ara ver.	 Beden hareketleri yap.	 Kendine sessiz bir yer bul.
 Güzel şeyler düşün.	 Başka şeye odaklan.	 Duvarı it.	 Yürüyüş yap.
 Oyun hamuru ile oyna.	 Kitap oku. / Resim bak.	 Karalama yap.	 Etrafta koş.
 Bir hayvanı sev.	 Sevdiğin oyuncaklarla oyna.	 Oyuncak bebeğine sarıl.	

32. FARK ET VE KENDİ RİTMİNİ OLUŞTUR

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

6. Güçlü ve zayıf olduğu yönlerinin farkına varır.
7. Bireysel sınırlarının/sınırlılıklarının farkına varır.
8. Zayıf olduğu yönleri geliştirmek için çaba gösterir.
9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Sosyal Farkındalık

1. Bireyler arası benzerlik ve farklılıkları fark eder.
6. Diğer insanlara duyarlı davranır.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.
3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.
5. Hedeflerine ulaşabilmek için bazı isteklerini ertelemesi gerektiğini fark eder.

Materyaller

-

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen çocukların yaşına uygun olacak uzaklıkta yere bir başlangıç ve bir bitiş çizgisi çizer.
- Gönüllü olan beş çocuk oyuncu seçilir. Bu çocuklardan biri ebe olur. Diğer dört oyuncu belirlenen başlangıç ve bitiş noktasında yan yana ayakta bekler.
- Sınıfın geri kalanı da tüm oyuncuları görebilecek şekilde oyuncuların karşısına konumlanır ve kontrol grubu olarak görev alırlar.

Oyun Süreci

- Başlangıç ve bitiş noktasında yan yana ayakta bekler. Oyuncu olan dört çocuğun her biri farklı bir beden duruşu sergileyerek donarlar.
- Ebe seçilen çocuk koridorun başına geçer. Başlangıç noktasından bitiş noktasına koşarak ilerler.
- Ebe olan çocuk bitiş noktasına ulaştığında diğer çocuklar taklit yapmayı bırakır.
- Ebe olan çocuk arkadaşlarına dönerek hatırladığı kişilerin taklidini yapar. Taklidi yapılan çocuk öne bir adım atar.
- Yapılan taklidin hatırlanması, doğru hareketin yapılıp yapılmadığını hatırlama noktasında kontrol grubu sürece dâhil olur.
- Ebenin kaç kişiyi hatırladığı sayılır. Daha fazla kişiyi hatırlayabilmesi için hızını yavaşlatıp tekrar koridordan geçerek, canlandırmaları yapar.
- Hangi hızda ilerlerse tüm arkadaşlarının taklidini hatırlayabileceği sorulur ve o hızda ilerlemesi istenir.
- Oyun tüm çocuklar oynayana kadar devam ettirilir.

Değerlendirme

- Tüm çocuklar ayakta durur. Öğretmen aşağıdaki yönergelere benzer ifadeler kullanarak çocukların mekânda yürümesini ister:
- Hangi hızda yürüdüğünde daha çok arkadaşının hareketini hatırlayabildin? O hızda yürü.
- Hangi hızda yürüdüğünde daha az arkadaşının hareketini hatırlayabildin? O hızda yürü.
- Hangi hızda gidersen hiç kimseyi göremezdin?
- Hangi hızda giderken tek bir kişiyi görürdün?
- Daha fazla arkadaşını görebilmek için hızın nasıl olmalı?

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Oyuncu sayısı çocukların gelişim seviyelerine göre azaltılıp arttırılabilir.

33. ÖRÜMCEK AĞI

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

9. Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Sosyal Farkındalık

4. Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.

Öz Yönetim

1. Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
2. Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.
3. Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.
5. Hedeflerine ulaşabilmek için bazı isteklerini ertelemesi gerektiğini fark eder.
7. Farklı durumlarda yaşadığı duyguları (öfke, kaygı, stres vb.) kontrol etmeye çaba gösterir.

Sorumlu Karar Verme

1. Yaşadığı ya da karşılaştığı sorunları tanımlar.
2. Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder.
3. Karşılaştığı probleme yönelik işlev-

sel olan ve olmayan çözüm yollarını ayırt eder.

4. Bir problemin çözümünde diğer insanlarla fikir alışverişinde bulunmanın önemini fark eder.
5. Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır.
6. Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

İlişki Geliştirme Becerileri

1. İletişimde aktif dinlemenin önemini fark eder.
2. İletişim kurarken beden dilini kullanır.
3. İletişim sürecinde göz teması kurar.
4. Karşısındaki bireyi dikkatle dinler.
5. İletişim kurmaya istekli olur.
6. İletişim sürecinde bireylerle yaşadığı çatışmalara ilişkin düşüncesini söyler.
7. İhtiyaç duyduğunda diğer insanlardan yardım ister.
8. Uygun durumlarda diğer insanlara yardım etmeyi teklif eder.

Materyaller

-

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen çocuklara oyunu anlatır ve gerekirse 4-5 kişilik bir grupla oyunun nasıl oynanacağını sınıfa gösterir.

Oyun Süreci

- Tüm sınıf bir müzik eşliğinde serbestçe dans eder.
- Müzik durduğunda eller ortada karıştırılır ve tüm öğrenciler rastgele el ele tutuşur.
- Ellerle oluşan karışık ağ koparılmadan bedenler çözülmeye çalışılır.
- Tüm ekip iş birliği içerisinde hangi arkadaşlarının nereden geçmesi gerektiğine karar verir.
- Ağ koparılmadan çember oluşturulunca oyun tamamlanır.

Değerlendirme

Öğretmen aşağıdakilere benzer çeşitli problem durumları verip "Bu problemle karşılaştığında ne yaparsın?" sorusuna çocukların çözüm önerileri getirmesini ister.

- "Okula geldiğimizde okulun kapalı olduğunu gördün. Ne yaparsın?",
- "Beslenme çantasını evde unuttuğunu fark ettin. Ne yaparsın?",
- "Arkadaşının kıyafetinin top oynarken yırtıldığını gördün. Ne yaparsın?"
- "Senin oynamak istediğin oyuncakla arkadaşın oynuyor. Ne yaparsın?"
- "Seksek oyunu çizmek için tebeşirini bulamadın. Ne yaparsın?"
- "Markette kayboldun? Ne yaparsın?"
- "Sulu boya ile resim yapacaksın. Fırça kırıldı. Ne yaparsın?" vb.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Oyun, çocukların gelişim düzeyine göre küçük gruplar şeklinde de oynanabilir.
- Öğretmen değerlendirme aşamasında sunacağı problem durumlarını çocukların günlük yaşam deneyimlerinden ele alabilir. Çocuklar kendi problem durumlarını aktarıp çözüm bulabilir.

34. SEN OLSAN NE YAPARDIN?

Uygulama Şekli: Grup Oyunu

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

- Yaşadığı olaylarda duygu ve düşüncelerin arasındaki ilişkileri fark eder.
- Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.
- Güçlü ve zayıf olduğu yönlerinin farkına varır.
- Bireysel sınırlarının/sınırlılıklarının farkına varır.
- Zayıf olduğu yönleri geliştirmek için çaba gösterir.
- Başarılı olabileceğine dair umutlu ve iyimser bir bakış açısı geliştirir.

Sosyal Farkındalık

- Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.
- Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir.
- Diğer insanlara duyarlı davranır.

Öz Yönetim

- Hedeflerine ulaşmak için plan yapar.
- Planlarındaki değişikliklere uyum sağlamak için çaba gösterir.
- Her durumda hedefine ulaşmaya istekli olur.

- Uygun istek ya da ihtiyaçlarının gerçekleşebileceğinin farkında olur.
- Hedeflerine ulaşabilmek için bazı isteklerini ertelemesi gerektiğini fark eder.
- Hedeflerine ulaşmak için yapması gerekenleri önem sırasına koyar.
- Farklı durumlarda yaşadığı duyguları (öfke, kaygı, stres vb.) kontrol etmeye çaba gösterir.

Sorumlu Karar Verme

- Bir sorunun birden çok çözüm yolu olabileceğini fark eder.
- Karşılaştığı probleme yönelik işlevsel olan ve olmayan çözüm yollarını ayırt eder.
- Bir problemin çözümünde diğer insanlarla fikir alışverişinde bulunmanın önemini fark eder.
- Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır.
- Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

Materyaller

Farklı çatışma/sosyal problem durumlarını içeren görselleştirilmiş durum kartları (Form 34.1).

Oyuna Hazırlık

- Çatışma/sosyal problem durum kartları hazırlanarak karışık olarak bir kutuya/torbaya konur.
- Çocuklar eşit sayıya sahip iki takıma ayrılır.
- Oyuna hangi takımın başlayacağına sayışma, tekerleme, kura çekme, gönüllü olma vb. yöntemlerle karar verilir.

Oyun Süreci

- Oyuna başlayacak olan takımdan bir kişi kutudan/torbadan bir çatışma/sosyal problem durum kartı çeker ve öğretmene verir.
- Öğretmen bu karttaki çatışma/sosyal problem durumunu çocuklara okur.
- Oyuna başlaması kararlaştırılan takımdan oyuncular parmak kaldırarak bu çatışma/sosyal problem durumuna ilişkin çözüm önerileri paylaşırlar.
- Öğretmen, takımların sunduğu yapıcı çözüm önerilerini sayar ve tahtada ilgili takımın hanesine not eder.
- Çekilen karttaki çatışma/sosyal problem durumuna yeni çözüm önerisi gelmediğinde diğer takımdan bir oyuncu yeni bir kart çeker ve oyun tüm kartlar bitene kadar devam eder.
- Oyun sonunda her takımın kaç tane yapıcı çözüm önerisi ürettiği sayılır ve çocuklar ürettikleri çözümler için birbirlerini takdir ederler.

Değerlendirme

- Çocuklarla günlük yaşamlarında en sık karşılaştıkları çatışma/problem durumlarıyla ilgili sohbet edilir. Bu çatışma/sosyal problem durumlarını nasıl çözdükleri ve bu çözümün ne kadar yapıcı olduğu üzerine konuşulur. Gerekirse çocukların kullanması için mevcut çatışma/sosyal problem durumlarına yeni çözüm önerileri üretilir.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Öğretmen burada verilen kartların dışında da çatışma/sosyal problem durum kartları üretebilir.
- Üretilen kartların, çocukların okulda, evde, sokakta sıklıkla karşılaştıkları durumları içermesine dikkat edilmelidir.
- Öğretmen çatışma/sosyal problem durumlarına gelen yıkıcı çözüm önerileri hakkında çocuklarla konuşmaya ve bu çözümün neden yıkıcı olduğunu anlatmaya özen göstermelidir. Ardından çocukların yapıcı çözüm önerileri sunmasına rehberlik etmelidir.

Form 34.1.

Biri elindeki oyuncakı alsaydı ne yapardın?

Oynamak istediğin oyuncakla başkası oynasaydı ne yapardın?

Biri yaptığın kuleyi yanlışlıkla devirseydi ne yapardın?

Arkadaşlarının oynadığı oyuna katılmak isteseydin ne yapardın?

Yağmur yağdığı için bahçeye çıkamaysaydın ne yapardın?

Çok sevdiğin bir oyuncakın kırılısaydı ne yapardın?

Arkadaşın seni itseydi ne yapardın?

Bir kişi seninle alay etseydi ne yapardın?

Yemekte sevmediğin bir şey olsaydı ne yapardın?

Sevdiğin çizgi filmi izlerken biri televizyonu kapatsaydı ne yapardın?

Sırada beklerken biri senin önüne geçseydi ne yapardın?

35. SEKSEK

Uygulama Şekli: Grup-Bireysel

Oyunun Mekânı: İç Mekân-Dış Mekân

Desteklenen Sosyal ve Duygusal Öğrenme Alanı/Yeterlikleri

Kazanımlar

Öz Farkındalık

- Yaşadığı olaylarda hissettiği duyguları isimlendirir.
- Yaşadığı olay ve durumlarla, hissettiği duyguları ilişkilendirir.
- Yaşadığı olaylarda duygu ve düşüncelerin arasındaki ilişkileri fark eder.
- Duygu ve düşüncelerinin, davranışlarını nasıl etkilediğini fark eder.

Sosyal Farkındalık

- Diğer insanların duygularının farkına varır.
- Benzer olay ve durumlara ilişkin farklı bakış açılarının farkına varır.

- Diğer insanların bakış açılarını anlamak ve onlarla duygudaşlık kurmak için çaba gösterir.

- Diğer insanlara duyarlı davranır.

Sorumlu Karar Alma

- Karar alma sürecinde kendi dışındaki insanların da istek ve ihtiyaçlarını dikkate alır.
- Verdiği kararların kendisi ve diğer insanlar için olumlu ve olumsuz sonuçları olabileceğini fark eder.

Materyaller

Seksek oynamak için taş ya da nesne, örnek durum soru kartları (Form 35.1).

Oyuna Hazırlık

- Öğretmen oyun alanının zeminine seksek şeklinde kareler çizer.
- Yassı bir taş ya da benzeri bir materyal oyun alanında hazır edilir.

Oyun Süreci

- Seksek oyunundaki tüm kareler için örnek durum soru kartlarındaki gibi birer durum belirlenir. Karelerin içine birden dokuza kadar rakamlar yazılır.

- Oyuna başlayacak çocuğa sayışmayla karar verilebilir. Oyuncu eline yassı bir taş ya da benzeri bir materyal alarak belirli bir mesafeden seksekteki karelerden birinin içine denk getirmeye çalışır. Eğer taş ya da nesne karenin dışına veya çizgiye denk gelirse sıra diğer çocuğa geçer.
- Oyuncu karelerin üzerinden tek ayakla ya da çift ayakla zıplayarak 9. kareye kadar gider ve geri döner. Taştan önceki kareye geldiğinde durur. Bu sırada öğretmen ona örnekteki sorulardan birini sorar. Çocuğun cevabı dinlenir.
- “Böyle yaptığında kim mutlu hisseder? Böyle davranmak kimin için iyi olur? Bu davranıştan kimler etkilenir? Nasıl etkilenir?” gibi sorular sorulur.
- Çocuk cevap verdikten sonra taşı karenin içinden alıp o karenin üzerinden atlayarak oyunu tamamlar.
- Oyuna diğer çocuklarla devam edilir.
- Eğer istenirse tek bir çocukla tüm kareler de oynanabilir. Her çocuk oyuna katılacak şekilde oyun tekrar edilir.

Değerlendirme

- Öğretmen çocuklara oyunlarda verdiği bir kararın sonucunda kimlerin etkilendiğini sorar ve onların resimlerini çizmelerini ister.

Dikkat Edilecek Noktalar/Öneriler

- Oyunda örnek durum soru kartları seksekteki karelerde yer alan rakamlara göre belirlenebilir. Örneğin 4. karede sorulacak soru önceden belirlenebilir. Soru kartları görselleştirilerek seksekteki karelere yapıştırılabilir.
- Oyun çocuk sayısına göre her çocuğa en az bir ya da iki defa sıra gelecek şekilde oynanır. Çocukların yaşlarına göre oyun tek ayak zıplanarak ya da çift ayak zıplayarak oynanabilir.

Form 35.1.

Örnek Durum Soru Kartları

Arkadaşın o anda senin oynadığın
oyuncağı ödünç istedi. Ne yaparsın?

Oyun parkında oynarken çöplerini atacak
bir çöp kutusu bulamadın. Ne yaparsın?

Arkadaşlarından birinin oyuncakları
kullanırken onlara bilerek zarar verdiğini
gördün. Ne yaparsın?

Okula geldiğinde sınıfın kapısında bir
oyuncak buldun. Ne yaparsın?

Havanın çok soğuk olduğu bir günde
uçamayan bir kuş gördün. Ne yaparsın?

Sınıfta bir arkadaşının ağladığını gördün.
Ne yaparsın?

Okulda yemek zamanı geldiğinde bir
arkadaşının yemek yemediğini gördün. Ne
yaparsın?

Tuvalete gittiğinde muslukların açık
olduğunu gördün. Ne yaparsın?

Sınıfa girdiğinde sınıftaki oyuncakların
hepsinin dağılmış olduğunu gördün. Ne
yaparsın?

Okula geldiğinde koridorların yeni silinmiş
ve ıslak olduğunu gördün. Ne yaparsın?

Arkadaşlarından birinin çok sevdiği bir
eşyası kaybolmuş. Senden yardım istiyor.
Ne yaparsın?

Arkadaşın kedisi hastalandığı için çok
üzülmüş. Onun için neler yaparsın?

Sabah okula geldiğinde öğretmenin seni
gördüğü için çok mutlu olduğunu söyledi.
Ne yaparsın?

Akşam annen uyku saatinin geldiğini
söyledi ama sen televizyon seyrediyorsun.
Ne yaparsın?

KAYNAKÇA

1. Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL). (2020). *CASEL's SEL framework: What are the core competence areas and where are they promoted?* Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL). <https://casel.org/casel-sel-framework-11-2020/>
2. Murano D., Sawyer, J. E., & Lipnevich A. A. (2020). A meta-analytic review of preschool social and emotional learning interventions. *Review of Educational Research*, 90(2), 227-263. doi:10.3102/0034654320914743
3. Taylor, R. D., Oberle, E., Durlak, J. A., & Weissberg, R. P. (2017). Promoting positive youth development through school-based social and emotional learning interventions: A meta-analysis of follow-up effects. *Child Development*, 88(4), 1156–1171. <https://doi.org/10.1111/cdev.12864>



This project is funded by the European Union.
Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.
هذا المشروع تم تمويله من قبل الاتحاد الأوروبي



**Bu Kitap Millî Eğitim Bakanlıđınca
Ücretsiz Olarak Dağıtılmıştır.
Para İle Satılamaz.**



**ÖZEL EĞİTİM VE REHBERLİK HİZMETLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ**

