**OKUL ÖNCESİ DİKKAT VE BELLEK GELİŞİMİ**

**SINIF İÇİ ETKİNLİKLER**

Okul öncesi dönem, çocukların gelişiminde kritik bir basamaktır. Bu dönemde dikkat ve bellek gelişimi, öğrenmenin temelini oluşturur. Çocuklar çevrelerindeki uyaranlar arasından seçim yapmayı, odaklanmayı ve deneyimlerini hafızalarında saklamayı öğrenirler. Bu beceriler sayesinde yönergeleri takip eder, oyun kurallarını hatırlar, sayı ve harf gibi akademik içerikleri öğrenmeye hazırlanırlar. Dikkat ve bellek gelişimi yalnızca akademik alanı değil, sosyal ilişkileri ve problem çözme becerilerini de doğrudan etkiler. Okul öncesinde bu alanların desteklenmesi, çocuğun ilkokul sürecine uyumunu ve öğrenme başarısını büyük ölçüde kolaylaştırır.

Bu noktada oyunun rolü çok büyüktür. Oyun, çocuk için hem doğal bir öğrenme aracı hem de gelişimin bütün alanlarını destekleyen vazgeçilmez bir etkinliktir. Çocuk oyun sırasında dikkatini toplar, olayları sırasıyla hatırlamayı öğrenir ve belleğini kullanarak kurallara uyar. Oyun aracılığıyla dil gelişimi desteklenir, sosyal beceriler güçlenir, duygular sağlıklı şekilde ifade edilir. Hareketli oyunlar beden koordinasyonunu geliştirirken, yapı-inşa oyunları ya da masa başı etkinlikleri küçük kas gelişimine katkı sağlar. Ayrıca rol oyunları çocukların hayal gücünü ve yaratıcılığını besler, empati kurma ve farklı bakış açıları geliştirme fırsatı sunar.

Dolayısıyla dikkat ve bellek gelişimi ile oyun birbirinden ayrı düşünülemez. Oyun, çocuğun dikkat süresini uzatır, belleğini güçlendirir ve öğrenmeyi kalıcı hale getirir. Çocuğun oyunla desteklenen bu becerileri hem akademik yaşantısında hem de sosyal-duygusal gelişiminde sağlam bir temel oluşturur.

***Okul Öncesi Dönemdeki Rolü***

Dikkat ve bellek, okul öncesi dönemde hızla gelişir ve çocukların tüm öğrenme süreçlerini etkiler:

* Dil gelişimi: Kelime dağarcığını artırmak, hikâyeleri hatırlamak, yönergeleri takip etmek.
* Akademik beceriler: Sayıları, harfleri, şekilleri öğrenmek için odaklanma ve hatırlama gerekir.
* Problem çözme: Önceki deneyimlerini hatırlayıp yeni durumlara uyarlayabilir.
* Sosyal gelişim: Oyun kurallarını hatırlamak, sıra beklemek, yönergelere uymak hep dikkat-bellek ilişkisine dayanır.

***Okul Olgunluğu Açısından Önemi***

İlkokula başlayan çocuklardan beklenen en temel becerilerden biri:

* Dikkatini derse verebilmek
* Basit yönergeleri hatırlayabilmek
* Kısa süreli belleğini kullanarak görevleri tamamlayabilmek

Okul öncesinde bu beceriler desteklenmezse ilkokulda dikkat dağınıklığı, unutkanlık ve öğrenme güçlükleri görülebilir.

***Aile ve Öğretmenler İçin Katkı Yolları***

* Hafıza oyunları: “Eşini bul” kartları, nesne saklama oyunları
* Dikkat çalışmaları: Fark bulma, puzzle, lego, mandala boyama.
* Günlük rutinler: Sıra takibi (önce diş fırçala, sonra pijama giy).
* Hikâye anlatma: Sonradan sorular sorarak hatırlamasını sağlama.
* Duyusal etkinlikler: Müzik, ritim, hareket oyunları dikkat süresini uzatır.

Okul öncesi dönemde dikkat ve bellek gelişimi, çocuğun hem akademik başarıları hem de sosyal-duygusal uyumu için kritik bir temel oluşturur. Bu dönemde yapılan destekleyici çalışmalar, ilkokul ve sonraki eğitim yaşamında önemli avantajlar sağlar.

|  |  |
| --- | --- |
| **ETKİNLİK 1** | **“Nesne Bulma Oyunu”** |
| **SINIF DÜZEYİ** | Okul Öncesi |
| **AMAÇ** | Dikkat ve bellek becerilerini geliştirmek |
| **SÜRE** | 15-20 dakika |
| **GEREÇLER** | Çeşitli küçük oyuncaklar veya objeler |
| **UYGULAMA** |  Çeşitli küçük oyuncakları veya objeleri bir masanın üzerine yerleştirin. (Nesnelerin sayısını gerektiğinde arttırıp azaltabilirsiniz.)   Çocuğunuza belirli bir süre (örneğin, 1 dakika) vererek bu objeleri incelemesini isteyin.   Ardından objeleri örtüyle kapatın veya kutunun içine koyun.   Çocuktan hatırladığı kadar nesneyi saymasını veya tarif etmesini isteyin. |
| **DEĞERLENDİRME** | Tarif ederken zorlandığınız bir nesne(obje veya oyuncak) oldu mu? Neden? |
| **KAZANIMLAR** | · Nesneleri sayar.   Nesne ya da varlıkları gözlemler.  · Detaylara dikkat eder.  · Gösterilip kapatılan bir görseldeki en az dört ayrıntıyı hatırlar. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ETKİNLİK 2** | **“Yanlış Kelimeleri Bul Oyunu”** |
| **SINIF DÜZEYİ** | Okul Öncesi |
| **AMAÇ** | Dinleme ve anlama becerilerini geliştirme, Dikkat arttırma |
| **GEREÇLER** | -Hikâye kitabı  -Boncuk ya da seçilen başka bir nesne (yıldız, düğme vs..) |
| **UYGULAMA** |  Oyunun bitmesi için gerekli olan nesne sayısı belirlenir. (ör: beş boncuk)   Okuyan/anlatan kişi hikâyeyi okumaya başlar. Okuyan/anlatan kişi, hikâyenin bazı yerlerinde kelimeleri bilinçli olarak değiştirir. (ör: köpek yerine kepek, sarı yerine salı vb.)   Oyuncular yapılan yanlışı bulup hemen söylemeye çalışırlar.   Yanlışı bulan ve söyleyen oyuncuya bir boncuk verilir.   Boncuk sayısı önceden belirlenen sayıya ulaşan oyuncu oyunu kazanır. |
|  | **Dikkat edilmesi gerekenler:**   Yanlış kelimeleri bütün hikâyeye yaymaya çalışın.   Yanlış yerleri okurken daha fazla vurgulayın ve çocukların bulması için daha fazla zaman tanıyın.   Çok ayrıntılı bir konuyu ya da pek bilinmeyen sözcükleri yanlış olarak seçmeyin. |
| **KAZANIMLAR** |  Sesleri ayırt eder.   Sesler arasındaki benzerlikleri farklılıkları söyler.   Karşısındakini etkin bir şekilde dinler. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ETKİNLİK 3** | **“Simon Diyor ki”** |
| **SINIF DÜZEYİ** | Okul Öncesi |
| **AMAÇ** | Kuralları Fark Etmek ve Sorumluluk Bilinci Geliştirmek |
| **SÜRE** | 15-20 dakika |
| **GEREÇLER** | Sessiz bir ortam |
| **UYGULAMA** |  Oyuna başlamak için bir lider oyuncu seçilir. Ve lider sadece ‘Simon Diyor Ki’ kalıbıyla başlayan komutlar verir. Komular basit olabilir:  “Tek ayak üzerinde dur.  Herkes bir oyuncak bulsun.” gibi.   Öğrencilerden komutları dikkatlice dinlemeleri ve yerine getirmeleri istenir.   Bu Kurallara Uymayanlar Oyundan Elenir. |
| **DEĞERLENDİRME** |  Bu etkinlik öğrenciler de dinledikten ve düşündükten sonra harekete geçme becerisi geliştirmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca verilen görevler yapılmadığı takdirde sorumluluğunun alınması oyunda verilebilecek etkili mesajlardandır. Bu nedenle öğretmen oyun bittikten sonra öğrencilere şu soruları yöneltebilir:   * Söyleneni dikkatli dinlemediğinizde ne oldu? * Eğer oyunda söyleneni yapmasaydık oyun bozulur muydu? Neden? * Sorumluluklarımızı yerine getirmezsek ne olur? * Sınıfta herkes sorumluluklarını yetirmezse ne olur?    Öğretmen cevapları aldıktan sonra “Oyunda lideri dinlemezsek oyun karışıyor. Sınıfta da görevlerimizi yapmazsak işler karışabilir. Ama sorumluluklarımızı yerine getirirsek hem oyun eğlenceli olur hem de sınıfımız düzenli ve mutlu olur.” şeklinde etkinliği sonlandırabilir. |
| **KAZANIMLAR** |  Bir durumun/olayın nedenleriyle sonuçlarını ilişkilendirir.   Neden-sonuç ilişkisi ile ilgili yorum yapar.   Bir olay dizisinde sonraki aşamaya ilişkin tahmin yürütür.   Neden, nasıl, kimin gibi sorulara yanıt verir.   Karşısındakini etkin bir şekilde dinler.   Kurallara uyar. |
|  | |
| **ETKİNLİK 4** | **“Sorumluluk Günü”** |
| **SINIF DÜZEYİ** | Okul Öncesi |
| **AMAÇ** | Öğrencilerde sorumluluk duygusunu geliştirmek amaçlanmaktadır. |
| **SÜRE** | 30 dakika |
| **GEREÇLER** | Ek 1, Büyük bir karton ya da mantar pano, Renkli kartlar, Çocukların fotoğrafları veya isimleri, Mandal / cırt cırt / mıknatıs |
| **UYGULAMA** |  Öğretmen sınıfa girerek öğrencilere bir hikâye okuyacağını söyler. Ek 2’de yer alan “Minik Yıldızlar” adlı hikâyeyi öğrencilere okur.   Hikâyeyi okuduktan sonra öğrencilere şu soruları yöneltir:  Sınıfımızda herkesin bir sorumluluğunun olması neden gereklidir?  Çiçekleri sulamak ve oyuncakları toplama görevleri ihmal edilirse neler olur?  Sınıfımızın daha güzel olması için başka hangi görevler olabilir?   Çocukların cevaplarını tek tek dinleyip, “Aferin, sen çok güzel düşündün” gibi geri bildirimlerle onları motive edebilirsin.   Sorumlulukları sınıfta kalıcı hale getirmek için öğretmen eğlenceli bir sorumluluk panosun yapacaklarını öğrencilere bildirir. Hazırlık için: Büyük bir karton ya da mantar pano, Renkli kartlar (her görev için bir kart), Çocukların fotoğrafları veya isimleri, Mandal / cırt cırt / mıknatıs   * Her hafta görevler değiştirilebilir, böylece herkes sırayla tüm sorumlulukları deneyimlemiş olur. * Bu pano sayesinde çocuklar hem görsel olarak kendi görevlerini hatırlar hem de “Benim bugün bir işim var” duygusunu kazanır. |
| **KAZANIMLAR** |  Karşısındakini etkin bir şekilde dinler.   Kurallara uyar. |
| **EK-1**  **Minik Yıldızlar Sınıfında Sorumluluk Günü**  Bir zamanlar “Minik Yıldızlar” adında neşeli bir anaokulu sınıfı varmış. Bu sınıfta birbirinden tatlı çocuklar, öğretmenleri Elif Hanım ile birlikte her gün oyunlar oynar, şarkılar söyler, yeni şeyler öğrenirlermiş.  Bir sabah Elif Öğretmen sınıfa kocaman bir kutu getirmiş. Çocuklar merakla kutunun içine bakmışlar. İçinde renkli kartlar ve üzerinde yazılar varmış.  Elif Öğretmen gülümseyerek:  — “Bugün size bir sürprizim var! Artık sınıfımızda herkesin küçük bir sorumluluğu olacak. Hepimiz bu sınıfı birlikte düzenleyeceğiz.” demiş.  Çocuklar heyecanlanmış. “Sorumluluk ne demek?” diye sormuşlar.  Elif Öğretmen açıklamış:  — “Sorumluluk, üzerine düşen görevi yerine getirmek demek. Hepimiz görevlerimizi yaparsak sınıfımız daha düzenli, daha mutlu olur.”  Sonra kartları tek tek dağıtmış:  • Ayşe’nin kartında Oyuncak Sorumlusu yazıyormuş. O, oyun bittikten sonra oyuncakları yerine koyacakmış.  • Mehmet’in kartında Bitki Sorumlusu yazıyormuş. Her sabah sınıftaki çiçeklere su verecekmiş.  • Zeynep’in kartında Kitap Sorumlusu yazıyormuş. Kitapların düzgün durmasını sağlayacakmış.  • Ali’nin kartında ise Işık Sorumlusu yazıyormuş. Sınıftan çıkarken ışığı kapatmayı hatırlatacakmış.  O gün çocuklar çok çalışmış. Oyun bittiğinde Ayşe oyuncakları toplarken arkadaşları da ona yardım etmiş. Mehmet minik sulama kabıyla çiçeklere su vermiş. Zeynep kitapları sırayla dizmiş, Ali de sınıftan çıkarken ışığı kapatmış.  Elif Öğretmen onları alkışlamış:  — “Harikasınız! Hepiniz görevlerinizi yaptığınız için sınıfımız tertemiz, düzenli ve mutlu görünüyor. İşte sorumluluk böyle bir şey!”  Çocuklar birbirine bakıp gülmüş:  — “Biz Minik Yıldızlar sınıfının sorumluluk kahramanlarıyız!”  O günden sonra her sabah herkes görevini severek yapmış. Çünkü biliyorlarmış ki küçük sorumluluklar, büyük mutluluklar getirirmiş. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **ETKİNLİK 5** | **“Beni Takip Et”** |
| **SINIF DÜZEYİ** | Okul Öncesi |
| **AMAÇ** | Birlikte Çalışma Becerisi Geliştirmek, Dikkat Becerisi Geliştirmek |
| **SÜRE** | 30 dakika |
| **GEREÇLER** | Kalem, Kâğıt, Ek 2 |
| **UYGULAMA** |  Öğrenciler ikişerli gruplara ayrılırlar. Bir öğrenci kendisine gösterilen resmi anlatıcı konumda olup diğeri ise çizim yapacak olan öğrencidir.   Öğrencilerden biri daha önceden belirlenmiş olan resme 30 saniye boyunca bakar ve ayrıntılarını aklında tutmaya çalışır.   “Başla” dediğiniz zaman resmi gören öğrenci eşine resmi olabildiğince ayrıntılı bir biçimde anlatır. Resmi çizen öğrenciye 1 dakika süre verilir. Sürenin sonunda resmi çizen öğrenciler orijinal resim ile karşılaştırmak için öne çıkarılırlar.   Her çizim sonrası en benzer olan ilk üç resme birinciye 3, ikinciye 2 ve üçüncüye 1 puan verilerek tüm resim çizimleri bitirilecek ve toplam puan hesaplanır. |
| **DEĞERLENDİRME** |  Etkinlik sonrası öğrencilerin duygu ve düşüncelerini paylaşması teşvik edilir. Öğretmen tarafından ekip olarak oyunda başarılı olmaya çalışmanın kendilerine ne hissettirdiği sorusu yöneltilebilir. Oyunda başarılı olmak için nelere dikkat ettikleri sorulabilir. |
| **KAZANIMLAR** |  Nesneleri varlıkları betimler.   Dinlediklerini/izlediklerini bakarak anlatır.   Gösterip kapatılan bir görseldeki en az dört ayrıntıyı hatırlar. |

**EK-2**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **ETKİNLİK 7** | **“Düşürmeden Hareket Et”** |
| **SINIF DÜZEYİ** | Okul Öncesi |
| **AMAÇ** | Çeşitli Bedensel Hareketlerle Dikkat Becerisini Geliştirmek |
| **GEREÇLER** | Çocuk sayısı kadar kalın ve ince sayfalı kitaplar |
| **UYGULAMA** | Oyun için iki masa, mesafeli bir şekilde önünde veya arkasında herhangi bir engel bulunmayan geniş bir alana yerleştirilir.  • “Ellerimde kitaplar, başımın üstüne kondular, haydi düşmeden dursunlar.” sözleri ile çocukların dikkati kitaplara çekilir.  • Çocuklara kitaplar hakkında sorular sorularak sohbet edilir.  • Çocuklar, “yazar-çizer, yazar-çizer” şeklinde sayışma ile iki gruba ayrılır.  • Çocuklara “Düşürmeden Düşle” oyunu oynayacakları söylenir. Çocuklarla oyunun adında geçen “düş”, “düşlemek” ve “denge” sözcükleri üzerine beyin fırtınası yapılır ve çocukların oyun içeriği hakkında tahminde bulunmaları istenir.  • Çocuklara oyun tanıtılır. Kitapları başlarının üzerine koyarak verilen yönergelere uygun olarak yürüyecekleri söylenir.  • Oyunda yönergeye uygun şekilde, birbirlerine saygı göstererek sıra ile yürümenin, hedefe ulaşmak için söylenilen yönerge dışında hareket etmemenin, diğer gruptaki arkadaşlarının yürüyüşüne engel olmamanın ve kitapları düşürmeden masaya ulaşmanın oyunun kuralları olduğu belirtilir.  • Gruplarda ilk sırada bulunan çocuklardan birine kalın bir kitap, diğerine de ince bir kitap olacak şekilde kitaplar verilir. Gerektiğinde çocukların başlarının üzerine kitapları koymalarına yardım edilir.  • Çocuklar yürümeye başlamadan önce her bir sırada farklı olacak şekilde yürüyüş şekilleri söylenir; karda yürüme, taşların üzerinde yürüme, yokuş çıkma, yağmurda yürüme, karıncalara basmadan yürüme, karanlıkta yürüme, servise yetişme, kaplumbağa gibi yürüme, bacakları bükmeden yürüme, çok kalabalık bir yerde yürüme gibi.  • Çocuklardan yönergelere uygun olarak canlandırmaları sırasında başlarının üzerindeki kitapları düşürmeden, dengelerini sağlayarak hızlı-yavaş şekillerde masaya ulaşmaları beklenir.  • Kitabını düşüren çocuk, başlangıç noktasına geri döner. Kitabını yeniden başının üzerine koyarak oyuna devam eder.  • Sırası gelen çocuklara yeni canlandırma yönergeleri verilerek oyun devam eder.  • Gruplardaki tüm çocuklar yürüyüşünü tamamladığında, çocukların ilgisi doğrultusunda kalın ve ince kitaplar değiştirilerek yeni yönergelerle oyuna devam edilir.  • Çocukların istekleri doğrultusunda oyun farklılaştırılabilir, başlarının üzerindeki kitapla ikili, üçlü şekilde kol kola yürüyüşler gerçekleştirilebilir.  • Çocuklar birer tane kitap başlarının üzerinde olacak şekilde yerde halka olarak oturur. Birbirlerinin ellerini tutarken aynı zamanda da derin nefes almaları istenir. Kitabını düşüren çocuklar gülmeye başlarsa tüm çocukların kitapları düşene kadar gülmeye devam edilir.  • Oyun sonunda çocuklar yere uzanır. Her çocuk karnının üzerine bir kitap koyar ve öğretmen rehberliğinde nefes egzersizleri yapar. Nefes egzersizleri yaptıklarında kendilerini nasıl hissettikleri ve nefes egzersizi yapmanın neden önemli olduğu hakkında konuşulur. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular sorulur:  • Başınızın üzerinde kitaplarla yürürken neler hissettiniz?  • Hangi kitapla yürümek daha kolaydı?  • Hangi yürüme şekli daha zordu?  • Dengenizi korumak için neler yaptınız?  • Daha önce başının üzerinde eşya taşıyan birini gördünüz mü? |
| **KAZANIMLAR** |  Etkinliğe/göreve ilişkin görsel/ sözel yönergeleri yerine getirir.   Bedenini kullanarak yaratıcı hareketler yapar.   Fiziksel egzersizler/nefes egzersizleri uygular.   Gereksinim duyduğunda yardım ister. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ETKİNLİK 8** | **“Dokunarak Yönlendir”** |
| **SINIF DÜZEYİ** | Okul Öncesi |
| **AMAÇ** | Çeşitli Bedensel Hareketlerle Dikkat Becerisini Geliştirmek |
| **GEREÇLER** | Oyun için hazırlanmış 12 karelik parkur (Farklı şekillerde oluşturulabilir, çocukların seviyesine uygun şekilde sayıları da artırılabilir.), göz bandı |
| **UYGULAMA** | Çocuklarla bahçeye çıkılır. Bahçeye çocuklarla birlikte aşağıdaki şekilde bir parkur hazırlanır. Çocuklara “Dokunarak Yönlendir” oyunu oynayacakları söylenir. (Sınıf içinde de oynanabilir.)  • Çocuklar içinde her özellikten ikişer tane blok olan torbadan blok seçer ve aynı özellikte blok seçen çocuklar eş olur.  • Eşlerden birinin gözü kapatılır, rehber olan çocuk dokunarak arkadaşını yönlendirir ve oluşturulan parkuru tamamlamasını sağlar.  • Çocuklara alnına dokunduğunda öne, başının arkasına dokunulduğunda geriye, sağ omuzuna dokunduğunda sağa, sol omuzuna dokunduğunda sola doğru hareket edileceği hatırlatılır.  • Roller değiştirilerek tüm çocuklar dokunarak hareketi deneyimleyene kadar oyun devam eder.  • Oyun çocukların gelişim düzeyi doğrultusunda, farklı kodlar verilerek basitten zora doğru çeşitlendirilebilir.  • Örneğin alkış yapıldığında ileriye, ayaklar yere vurulduğunda geriye, parmak şaklatıldığında sağa, ellerle dizlere vurulduğunda sola doğru hareket etme gibi. Ayrıca materyal çeşitlendirilmesi yapılarak da oynanabilir. Örneğin davul sesi duyulduğunda ileri, marakas sesi duyulduğunda geri, zil sesi duyulduğunda sağa, ritim sopası vurduğunda ise sola doğru hareket etme gibi. |
| **DEĞERLENDİRME** | Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular sorulur:  • Oyun alanında hareket etmeniz için kaç kare vardı?  • Oyunda hareket kuralları hangileriydi?  • Gözü kapalı arkadaşınızı yönlendirirken nelere dikkat ettiniz?  • Rehber olmak mı, gözü kapalı hareket etmek mi kolaydı? Neden?  • Daha önce görme yetersizliği olan birine yürümesi için yardım ettiniz mi? Nasıl yardım ettiniz?  Daha önce görme yetersizliği olan birinin yürümesine yardım eden birini gördünüz mü? Nasıl yardım ediyordu. |
| **KAZANIMLAR** |  Temel düzeyde kodlama yapar.   Bedenini fark eder.   Denge gerektiren hareketleri yapar. |
| **PARKUR ÖRNEKLERİ:** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **ETKİNLİK 9** | **“Şeklini Göster”** |
| **SINIF DÜZEYİ** | Okul Öncesi |
| **AMAÇ** | Çeşitli Bedensel Hareketlerle Dikkat Becerisini Geliştirmek |
| **GEREÇLER** | Şekil kartları (daire, üçgen, kare), kare, üçgen ve daireye benzeyen nesneler, çelik üçgen/müzik |
| **UYGULAMA** | • Çocuklarla birlikte oyun alanı hazırlanır.  • Kartondan yapılmış daire, üçgen ve kare şekiller duvara yapıştırılır. Çocukların sıra olacağı yere bir çizgi çizilir. Ayrılmış alana daire, üçgen ve kare şeklindeki nesneler yerleştirilir.  • Bir torbanın içine, çocuk sayısı kadar üzerinde daire, üçgen ve kare şekilleri bulunan şekil kartları konur.  • “Çevremizde bu şekillere benzeyen hangi nesneler var?” sorusu sorularak çocuklarla duvara asılan, daha önceden tanıdıkları şekiller hakkında konuşulur.  • Çocuklara “Şeklini Göster” oyunu oynayacakları söylenir.  • Çocuklar aşağıdaki sayışma tekerlemesi ile üç gruba (daire, üçgen, kare) ayrılır.  Şekiller  Şekiller şekiller  Nerede köşeliler  Üçgen üç köşe  Dörtgen dört köşe  Beşgen beş köşe  Dairede yok köşe  • Her grup başlangıç çizgisinin önünde arka arkaya sıra olur. Çelik üçgen/müzik sesiyle oyun başlar.  • Aynı anda üç çocuk tek ayak zıplayarak oyun alanında kendi grubuna ait nesneyi bulmaya çalışır.  Nesneyi bulduktan sonra geri geri yürüyerek oyun alanından çıkar ve grubundaki sıranın sonuna geçer. Oyun sıradaki diğer çocuklarla devam eder.  • Oyun; içinde üçgen saklanmış olan resmi bulma, içinde üç tane üçgen olan resmi bulma, içinde küçük daireler olan resmi bulma şeklinde aşamalı bir şekilde zorlaştırılabilir. |
| **DEĞERLENDİRME** | Oyun sonunda çocuklar; daire, üçgen ve kare şeklindeki nesneleri kullanarak yerde nesne grafiği oluşturur. Grafik oluşturulduktan sonra kaç tane daire, kaç tane üçgen ve kaç tane kare şeklinde/şekline benzeyen nesneler olduğu sayılır. |
| **KAZANIMLAR** |  Nesnelerin/varlıkların özelliklerini açıklar.   Nesne/varlık/olayları çeşitli özelliklerine göre düzenler.   Geometrik şekilleri tanır.   Büyük kaslarını koordineli kullanır.   Denge gerektiren hareketleri yapar. |