BAKANLIĞIMIZIN 21.08.2023 TARİH VE 2023/28 SAYILI GENELGESİ VE BAKANLIĞIMIZIN POLİTİKALARI KAPSAMINDA YAPILAN ÇALIŞMALAR /ŞUBAT					
KONU	**OKUL ADI**	**Etkinlik Adı**	**Etkinlik Sayısı**	**YAPILAN ÇALIŞMALAR**	
Dikkat, konsantrasyon, strateji geliştirme, hafıza (bilişsel beceriler); kelime hazinesini arttırma, dil gelişimini destekleme.	ATATÜRK ORTAOKULU	3.14. Çarşıya Gittim Oyunu	**10**	**"Çarşıya Gittim" oyununu kalabalık bir grup ile oynandı** **İlk olarak oyuncular halka şeklinde otururlar ya da ayakta da durabilirler. İçlerinden biri oyunu "Çarşıya gittim ve ELMA aldım." diyerek başlatır. Yanındaki oyuncu bir önceki oyuncunun çarşıdan aldığı meyve veya sebzeyi söyler ve bir meyve veya sebze daha söyler. "Çarşıya gittim ve ELMA, … aldım." Sıradaki oyuncu ondan bir önceki oyuncuların söylediklerini söyler ve bir meyve veya sebze daha söyler. "Çarşıya gittim ve ELMA, …, … aldım."** **Oyun bu şekilde her oyuncu tarafından yeni bir meyve veya sebze eklenerek devam eder.** **5.sınıflarla yapıldı.**	
Dikkat, karar verme (bilişsel beceriler); denge, tepki hızı (psikomotor beceriler); kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.	ATATÜRK ORTAOKULU	3.25. Deve Cüce Oyunu	10	Grup hâlinde oynanan bir oyun. Bir kişi ebe olur. Ebe olacak oyuncu şayışmaca ile belirlenir. Ebe "Deve!" diye bağırdığında diğer tüm oyuncular ayağa kalkar. Ebe "Cüce!" diye bağırınca bu kez oyuncular çömelerek oturur. Ebe art arda ve giderek hızlanan bir şekilde karışık olarak "deve" ve "cüce" sözcüklerini söyler. Tüm oyuncular ebenin yönergesine uymaya çalışır. Ebenin yönergesine uyamayan oyuncu oyundan çıkar. Yönergeye uyarak en sona kalan oyuncu oyunun kazananı olur. 5. sınıflarla dışarıda ve hava şartları iyi olmayınca sınıf içinde oynanmıştır.	
İş birliği, sorumluluk, dayanışma, kurallara uyma, başarıyı tebrik, sabır (duyuşsal beceriler), strateji geliştirme (bilişsel beceriler), büyük kas (psi□komotor beceriler) gelişimini destekleme	ATATÜRK ORTAOKULU	3.23. Çuval Yarışı Oyunu	10	Oyuncular iki eşit takıma ayrılır. Başlangıç ve varış noktası için yere iki çizgi çizilir. İki kişi ha□kem olmak üzere başlangıç ve varış noktalarına geçerler. Takımlar başlangıç noktasında ara□larında mesafe olacak şekilde, takım oyuncuları da arka arkaya olacak şekilde sıraya girerler. İlk sıradaki oyuncular hakemin işaretiyle çuvalın içine girerler ve başlangıç noktasından yarışa başlarlar. Yarışan oyuncular varış noktasından hızla dönerek başlangıç noktasına geri gelirler, hızlıca çuvalın içinden çıkıp çuvalı sıradaki oyuncuya verirler. Oyun bu şekilde devam eder. Son oyuncusu da başlangıç noktasına en erken gelen takım, yarışı kazanmış olur	