

ÜZA Kids ETKİNLİK PROGRAMI UBD DERS PLANI

Ders Alanı: Akıl ve Zekâ Oyunları

Yaş Grubu: 2-4 Yaş

Hafta: 2

Süre: 30 dakika

Ders Konusu: Hafıza Kartları – Gizli Nesneler

Haftanın Öğrenme Odağı: Kapalı kartlardan 2-4 tanesini çevirerek saklanan görselin yerini hatırlama oyunu

Ana Aktivite: Gizli Nesneler

Kullanılacak Materyaller: Hafıza kartları

UBD — AŞAMA 1: BEKLENEN SONUÇLAR

Büyük Fikirler

- Göremediğimiz bir şeyi, daha önce dikkatle baktıysak aklımızda tutabiliriz.
- Bir şeyin nerede olduğunu hatırlamak, onu yeniden bulmamızı sağlar.
- Yanılmak oyunun parçasıdır; tekrar bakıp tekrar deneyerek buluruz.

Kalıcı Anlayışlar

- Çocuk, kart kapandığında resmin kaybolmadığını, altında saklandığını anlar.
- Çocuk, kartlara dikkatle bakmanın saklanan resmi bulmayı kolaylaştırdığını anlar.
- Çocuk, kartların yeri değiştiğinde yeniden bakmak ve yeniden hatırlamak gerektiğini anlar.

Temel Sorular

- Göremediğimiz bir şeyin nerede olduğunu nasıl hatırlarız?
- Bir şeyi hatırlamak için ona nasıl bakmalıyız?
- Yeri değişen bir şeyi nasıl yeniden buluruz?

Öğrenme Çıktıları

- Çocuk, kartlardaki nesneleri adlandırır ya da adı söylenen nesneyi işaret ederek gösterir.
- Çocuk, kartlar kapatılmadan önce kartları dikkatle inceler ve bir kartın yerini söyler ya da gösterir.
- Çocuk, adı söylenen nesnenin hangi kapalı kartın altında olduğunu tahmin ederek seçer.
- Çocuk, seçtiği kartı çevirerek tahminini kontrol eder ve sonucu söyler/gösterir.
- Çocuk, kartların yeri değiştirildiğinde yeniden inceleyip aramayı sürdürür ve sırasını bekleyerek oyuna katılır.

Gelişim Alanları

- Bilişsel Gelişim:** Görsel dikkat, kısa süreli görsel bellek, konum hatırlama, nesne kalıcılığı, tahmin etme
- Dil Gelişimi:** Nesne adlandırma, "altında", "açık/kapalı", "önce/sonra" sözcükleri
- Sosyal-Duygusal Gelişim:** Sıra bekleme, yanılınca yeniden deneme, arkadaşının seçimini izleme
- Motor Gelişim:** Kartı çevirme, parmakla işaret etme (küçük kas, el-göz koordinasyonu)

Desteklenen Beceriler

Görsel dikkat ve odaklanma • Kısa süreli görsel bellek • Konum hatırlama • Tahmin edip kontrol etme • Sözcük dağarcığı • Sıra alma • Yeniden deneme

UBD — AŞAMA 2: KABUL EDİLEBİLİR KANITLAR

Performans Görevi

"Kart Nerede Saklandı?": Öğretmen masaya 3 kartı açık olarak dizer; çocuk kısa süre inceler. Kartlar kapatılır. Öğretmen bir nesnenin adını söyler: *"Kedi hangi kartın altında?"* Çocuk bir kartı seçer, çevirir ve bulup bulmadığını söyler ya da gösterir. 2 yaş için 2 kart ve işaret etme yeterli kanıttır.

Öğretmen Gözlem Kriterleri

- ☐ Kartlardaki nesneleri adlandırır ya da adı söylenen nesneyi işaret ederek gösterir.
- ☐ Kartlar açıkken bakışlarını kartlara yöneltir ve inceleme süresince dikkatini sürdürür.
- ☐ Adı söylenen nesnenin kapalı kartını doğru seçer.
- ☐ Seçtiği kartı kendisi çevirerek kontrol eder.
- ☐ Kart kapandığında resmin "altında" olduğunu söz ya da hareketle gösterir.
- ☐ Yanlış kartı seçtiğinde yeniden bakıp başka bir kart dener.
- ☐ Kartların yeri değiştirildikten sonra yeni yerleri inceleyerek arar.
- ☐ Sırasını bekler ve arkadaşının seçimini izler.

Çocuk Yansıması

1. Hangi resmi buldun?
2. Kartın yerini nasıl hatırladın?
3. Kartlar yer değiştirdiğinde ne oldu?
4. Evde bir şeyin yerini nasıl hatırlıyorsun?

Ürün / Performans Kanıtı

- Çocuğun doğru kartı çevirdiği anın fotoğrafı
- Çocuğun hatırlama yolunu anlatan sözleri (ör. "Topun yanındaydı") – anekdot notu
- Kaç kartla rahat oynadığına ilişkin kontrol listesi kaydı (2 / 3 / 4 kart)

Değerlendirme Yaklaşımı

Değerlendirme gözlem, çocuk sözleri, fotoğraf ve kısa anekdot notlarına dayanır; puan, not veya sınav yapılmaz. Doğru kartı bulmak kadar dikkatle bakma, tahmin edip kontrol etme ve yeniden deneme davranışı da kanıt kabul edilir.

Ders Sonu Öğrenme Kanıtı Kaydı

- Çocuk neyi fark etti?
- Ne yaptı?
- Nasıl düşündü?
- Nasıl açıkladı / gösterdi?
- Öğrendiklerini başka bir durumda kullanabildiğine dair hangi işareti gösterdi?

UBD — AŞAMA 3: ÖĞRENME PLANI

Pedagojik Yaklaşımlar

Oyun temelli öğrenme • Yaparak yaşayarak öğrenme • Tahmin et–kontrol et döngüsü • Model olma ve kademeli destek

Günün Kavramları

Açık • Kapalı • Altında • Yanında • Önce • Sonra

Merak Uyandırıcı Giriş (0–3 dk)

Öğretmen masaya tek bir kartı kapalı olarak koyar ve fısıldar: "Şşşt... Bu kartın altında biri saklanıyor. Kim olabilir?" Çocukların tahminleri dinlenir. Öğretmen kartı yavaşça çevirir: "İşte buradaymış!" Sonra yeniden kapatır: "Şimdi yine saklandı. Hâlâ burada mı?" Çocuklar resmin kartın altında durduğunu söyler ya da gösterir.

Isınma / Hazırlık (3–7 dk)

Öğretmen 2–4 kartı çocuklara açık olarak gösterir; kartlardaki nesneler birlikte incelenir ve isimleri söylenir.

- "Bu kartta ne var?"
- "Rengi ne? Nesi var?"
- "Şimdi bu resmi gözlerimizle iyice inceleyelim. Bakalım birazdan nerede olduğunu hatırlayabilecek miyiz?"

Öğretmen "iyice bakma"yı model olarak gösterir: kartın üzerinde parmağını gezdirir ve adını yüksek sesle söyler ("Araba... burada, en başta.").

Oyun — "Sıra Sende Saklayıcı" (18–25 dk)

Amaç

Çocuğun hem saklayan hem arayan rolünü deneyerek konum hatırlamayı pekiştirmesi ve oyunun kuralını kendisi uygulaması.

Kurallar

1. Masaya açık olarak 2–4 kart dizilir; herkes birlikte kısa süre bakar.
2. Sırası gelen çocuk "saklayıcı" olur ve öğretmenin yardımıyla kartları tek tek kapatır.
3. Saklayıcı bir nesnenin adını söyler ya da öğretmenin kulağına fısıldar: "Araba nerede?"
4. Bir arkadaşı kartı seçer ve çevirir; hep birlikte kontrol edilir.
5. Kart bulunursa herkes birlikte söyler: "Bulduk, altındaymış!" Bulunmazsa kart kapatılıp yeniden denir.
6. Rol değişir; ilgiye göre kart sayısı artırılır ya da kartların yeri değiştirilir.

Süre

7 dakika (18–25. dakikalar)

Materyal

Hafıza kartları

Çocuk Rolü

Saklayıcı olarak kartları kapatır ve nesneyi sorar; arayıcı olarak kartı seçer, çevirir ve sonucu söyler.

Öğretmen Rolü

Saklayıcıya kartları kapatmada yardım eder, soruyu birlikte kurar, kart sayısını çocuğa göre ayarlar, yanlış seçimi "Başka nerede olabilir?" sorusuyla yeni bir denemeye dönüştürür.

Desteklenen Beceriler

Konum hatırlama, kural uygulama, sıra alma, soru sorma, tahmin edip kontrol etme

Ana Aktivite — "Gizli Nesneler" (7–18 dk)

Hazırlık: Çocukların yaşına göre 2–4 kart seçilir (2 yaş ağırlıklı gruplarda 2 kartla başlanır). Kartlar birbirinden kolay ayırt edilen, tanıdık nesnelerden oluşur. Kartlar masaya yan yana, aralarında boşluk bırakılarak açık yerleştirilir.

Başlangıç Yönergesi: "Bu resimler birazdan saklanacak. Şimdi gözlerimizle iyice bakalım; bakalım nerede olduklarını hatırlayabilecek miyiz?"

Adım Adım Uygulama:

- İnceleme:** Kartlar açık olarak masaya dizilir. Çocuklara kısa bir inceleme süresi verilir (yaklaşık 5–10 saniye). Öğretmen nesneleri soldan sağa birlikte adlandırır.
- Saklama:** Öğretmen "Şimdi resimler saklanıyor!" diyerek kartları tek tek kapatır.
- Soru:** Öğretmen kartlardan birinin nesnesini söyler: "Araba acaba hangi kartın altına saklandı?"
- Seçim:** Sırası gelen çocuk bir kartı gösterir ya da çevirir.
- Kontrol:** Kart hep birlikte açılır: "Bakalım... Evet, araba buradaymış!" ya da "Burada top varmış. Araba nerede olabilir?"
- Karıştırma ve tekrar:** Kartlar yeniden açılır, yerleri değiştirilir: "Kartlar yer değiştirdi! Yeniden iyice bakalım." Oyun tekrar edilir.
- Kademeli artış:** Çocuklar rahatladıkça kart sayısı 2'den 3'e, 3'ten 4'e çıkarılır.

Öğretmen Soruları:

- "Araba hangi kartın altında?"
- "Nereden hatırladın?"
- "Yanında hangi resim vardı?"
- "Kartlar yer değiştirdi ne yapmamız gerekiyor?"

Çocuk Seçimleri: Çocuk kartı kendisi çevirmeyi ya da işaret edip öğretmenin çevirmesini seçebilir; hangi nesneyi arayacağını arada kendisi söyleyebilir.

Olası Güçlükler ve Müdahale:

- Yanlış kartı seçerse:** "Burada top varmış. Araba nerede olabilir?" denilerek yeni denemeye yönlendirilir; açılan kart yeniden kapatılır.
- Kartlar kapanınca üzülür ya da hemen açmak isterse:** Tek bir kart kısa süre açılıp kapatılarak resmin kaybolmadığı gösterilir.
- İnceleme sırasında dikkati dağılırsa:** Öğretmen kartı işaret ederek adını birlikte söyler.
- Çok kolay gelirse:** Kart sayısı artırılır ya da inceleme süresi kısaltılır.

Bitirme Ölçütü: Her çocuk en az iki tur arama yapmış ve kartların yeri en az bir kez değiştirilerek oyun tekrar edilmiştir.

Paylaşım / Yansıtma: Öğretmen son turda bulunan kartı gösterir: "Bunu nasıl buldun? Neyin yanındaydı?"

Materyal Kullanım Tablosu

Materyal	Pedagojik Amaç	Kullanıldığı Aşama	Desteklenen Beceri	Yaş Uyarlaması	Güvenlik
Hafıza kartları	Nesne tanıma, konum hatırlama, açık-kapalı kart ile tahmin edip kontrol etme	Merak, Isınma, Ana Aktivite, Oyun, Kapanış	Görsel dikkat, kısa süreli bellek, adlandırma, kart çevirme	2 yaş: 2 kart, uzun inceleme süresi; 3 yaş: 3 kart; 4 yaş: 4 kart ve yer değiştirme	Kalın/lamine kart; yıpranmış köşeli kartlar ayıklanır; ağza götürülmesi izlenir

Dakika Dakika Ders Akışı

Süre	ÜZA Kids İşlevi	Öğrenme Deneyimi	Öğretmen Rolü	Çocuk Rolü	Yöntem/Teknik	Materyal	Hedeflenen Beceri
0-3 dk	MERAK	Kapalı kartın altında saklanan resim	Kartı gizemli biçimde açıp kapatır, tahmin sorar	Tahmin eder, resmin altında olduğunu gösterir	Gizemli nesne, soru	1 kart	Merak, nesne kalıcılığı
3-7 dk	DENEYİM	Kartları açık inceleme ve adlandırma	Kartları gösterir, "iyice bakma"yı model olur	Nesneleri adlandırır, özelliklerini söyler/gösterir	Soru-cevap, model olma	2-4 kart	Adlandırma, görsel dikkat
7-18 dk	DENEYİM + ÜRETME	"Gizli Nesneler" ana aktivitesi	Kartları kapatır, nesneyi sorar, yer değiştirir, kart sayısını artırır	İnceler, tahmin eder, kartı çevirip kontrol eder	Tahmin et-kontrol et, oyun temelli öğrenme	2-4 kart	Konum hatırlama, kısa süreli bellek
18-25 dk	ÜRETME + DENEYİM	"Sıra Sende Saklayıcı" oyunu	Saklayıcıya yardım eder, rolleri değiştirir	Kartları saklar, soru sorar, arkadaşının kartını bulur	Rol değiştirme, eğitsel oyun	2-4 kart	Kural uygulama, soru sorma, sıra alma
25-28 dk	DÜŞÜNME + PAYLAŞMA	"Nasıl hatırladın?" konuşması	Hatırlama yollarını sorar, çocukların sözlerini genişletir	Kartın yerini nasıl hatırladığını söyler/gösterir	Paylaşım, yansıtma	Son turdaki kartlar	Yansıtma, ifade etme
28-30 dk	PAYLAŞMA + DEĞERLENDİRME	Kapanış ve kartları toplama	Yansıtma sorularını sorar, gözlem notu alır	Soruları yanıtlar, kartları kapatarak toplar	Yansıtma, rutin	Kartlar	Yansıtma, sorumluluk

Kapanış ve Yansıtma

Öğretmen çocukların hatırlama yollarını görünür kılar: *"Sen 'arabanın yanında'yı' dedin, sen 'en baştaydı' dedin. İkisi de hatırlamaya yardım etti!"* Yansıtma soruları sorulur. Kartlar tek tek kapatılarak toplanır ve öğretmen son kartı kutuya koymadan önce sorar: *"Bu kapalı kartın altında ne var dersiniz?"*

PROGRAM İLİŞKİLENDİRMELERİ

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli İlişkilendirmesi

Alan Becerileri

- **TAOB. Okuma** (Türkçe)
- **MAB2. Matematiksel Problem Çözme** (Matematik)
- **FBAB1. Bilimsel Gözlem Yapma** (Fen)

Öğrenme Çıktıları / Alt Öğrenme Çıktıları

- **TAOB.1.** Resimli öykü kitabı, dijital araçlar, afiş, broşür gibi görsel materyalleri seçebilme
 - a. Kendisine sunulan görsel okuma materyallerini inceler.
 - *Dersle bağlantısı:* Çocuk kartlar kapanmadan önce görselleri inceleyip adlandırır.
- **MAB.4.** Matematiksel problemler ve çözümlerine ilişkin açıklamalar ve stratejilerden yararlanabilme
 - a. Kendisine sunulan çözüm yolunu dener.
 - *Dersle bağlantısı:* Çocuk "iyice bak ve yerini hatırla" yolunu deneyerek saklanan kartı bulmaya çalışır.
- **FAB.1.** Günlük yaşamında fenle ilgili olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme
 - a. Nesnelerin betimsel/fiziksel özelliklerine yönelik gözlemlerini ifade eder.
 - *Dersle bağlantısı:* Çocuk inceleme sırasında kartlardaki nesnelerin özelliklerini söyler/gösterir.

Kavramsal Beceriler

- **KB1.5** Bulmak
- **KB1.11** Çevirmek
- **KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme Becerisi**
 - KB2.11.SB1. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin ön gözlem ve/veya deneyimi ilişkilendirmek
 - KB2.11.SB2. Mevcut olay/konu/duruma ilişkin çıkarım yapmak

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

- **SDB1.2.SB2.G4.** Katıldığı etkinliğe dikkatini verir.
- **SDB2.1.SB1.G3.** Konuşmak için sırasını bekler.
- **SDB3.1.SB1.G1.** Yeni, belirsiz veya değişen durumlarla karşılaşmanın doğal olduğunu fark eder.

Değerler / Erdem–Değer–Eylem

- **D3 Çalışkanlık** — D3.1.2. Zorlukları aşmak için çaba gösterir.
- **D12 Sabır** — D12.1.2. Sabır gerektiren davranışları bilir.
- *Dersle bağlantısı:* Yanlış kartı açınca yeniden denemek ve sırayı beklemek oyunun doğal akışı içinde yaşantıya dönüşür.

Okuryazarlık Becerileri

- **OB4. Görsel Okuryazarlık** — OB4.1.SB1. Görseli algılamak; OB4.1.SB2. Görseli tanımak

Eğilimler

- E3.1. Odaklanma
- E1.1. Merak
- E1.3. Azim ve Kararlılık

Disiplinler Arası İlişkiler — Konsey Önerileri

- **Akıl ve Zekâ Oyunları & Türkçe:** Kartlar kapatılırken ve açılırken "açık", "kapalı", "altında" sözcükleri tekrar edilir; çocuğun "Araba bunun altında" gibi basit konum cümleleri kurması desteklenir.
- **Akıl ve Zekâ Oyunları & Matematik:** Kartların yeri "başta, ortada, sonda" ya da "topun yanında" diye tarif edilerek konum dili kullanılır; kart sayısı artarken kartlar birlikte sayılır (1–4).
- **Akıl ve Zekâ Oyunları & Hareket ve Sağlık:** Kartı parmak uçlarıyla kavrayıp çevirme ve yeniden kapatma, küçük kas kontrolünü ve el-göz koordinasyonunu oyunun doğal parçası olarak çalıştırır.

Pedagojik Dayanaklar

- **Oyun Temelli Öğrenme:** Hatırlama çalışması bir "saklambaç" oyununa dönüştürülür; yanlış seçim oyunun doğal bir anıdır.
- **Tahmin Et–Kontrol Et Döngüsü:** Çocuk önce tahmin eder, sonra kartı çevirerek kendi tahminini kendisi doğrular.
- **Model Olma ve Kademeli Destek:** Öğretmen "iyice bakma"yı gösterir; kart sayısı ve inceleme süresi çocuğun düzeyine göre ayarlanır.

FARKLIlaştırma — ÜZA Kids Uygulama Stratejileri

2 Yaş

Hızlandırma

- 2 kartla başlanır; çocuk rahatladığında 3. kart eklenir.
- Kartlar kapatılmadan hemen önce yerine, birkaç saniye bekledikten sonra soru sorulur.

Derinleştirme

- Çocuk kartı çevirmeden önce parmağıyla göstererek tahminini belirtir, ardından çevirerek kontrol eder.
- Açılan kart için "Bu ne? Aradığımız bu muydu?" diye sorularak kontrol sözle desteklenir.

Zenginleştirme

- Bulduğu nesnenin sesini ya da hareketini taklit eder (araba → "vın vın").
- Kartı çocuk kendisi kapatır ve öğretmene "Nerede?" diye sorar.

3 Yaş

Hızlandırma

- 3 kartla oynanır; ardından 4 karta geçilir.
- Kartların yeri bir kez değiştirilir ve çocuk yeni yerleri inceleyerek arar.

Derinleştirme

- "Nereden hatırladın?" sorusuyla çocuğun "yanında", "başta" gibi konum sözcüklerini kullanması desteklenir.
- Yanlış kart açıldığında "Burada top var. Araba topun neresindeydi?" diye sorularak ipucu kullanması sağlanır.

Zenginleştirme

- "Sıra Sende Saklayıcı" oyununda arkadaşı için soruyu kendisi kurar.
- Öğretmenin kısa sesli ipucuna ("vın vın sesi çıkaran nerede?") göre arar.

4 Yaş

Hızlandırma

- 4 kart ve kısaltılmış inceleme süresiyle oynanır.
- Aynı turda iki nesne sırayla sorulur: "Önce kedi, sonra topu bul."

Derinleştirme

- Kartın yerini sözle tarif eder: "Soldan ikinci", "kedinin yanında".
- Hatırlamak için kendi yolunu anlatır ve bir arkadaşının yolunu dener.

Zenginleştirme

- Kartlar kapatıldıktan sonra öğretmen iki kartın yerini değiştirir; çocuk hangi kartların yer değiştirdiğini tahmin eder.
- Kartlardaki nesnelerle kısa bir cümle kurup ("Kedi arabaya bindi") sırayı hikâyeyle hatırlar.

DESTEK VE UYGULAMA

Üstün Potansiyelli Öğrenciler İçin Öneriler

- Tüm kapalı kartların altında ne olduğunu sırayla söylemesine fırsat verilir.
- Oyuna yeni bir kural önerir (ör. "Önce ortadaki kartı sor").
- Hatırlama yolunu arkadaşlarına anlatan "ipucu ustası" rolünü üstlenir; cevabı söylemek yerine ipucu vermesi teşvik edilir.
- Kart sayısını ve yerleşimi kendisi belirleyip bir arkadaşı için oyun kurar.

Özel Gerekli Öğrenciler İçin Öneriler

- 1–2 kartla ve çok tanıdık nesnelerle, gerekirse öğretmenle bireysel başlanır.
- İnceleme süresi uzatılır; kartlar arasında geniş boşluk bırakılarak görsel yük azaltılır.
- Sözel yanıt yerine işaret etme, kartı dokunarak seçme ya da baş hareketi kabul edilir.
- Yönergeler tek adımlı ve jestle desteklenerek verilir ("Bak... sakla... bul").
- Kartlar çocuğun kolayca erişebileceği yakınlıkta dizilir; gerekirse çocuk ayakta katılabilir.

Öğretmene Notlar

1. İnceleme sırasında kartları soldan sağa aynı sırayla adlandırın: "Araba... kedi... top."
2. Kartları kapatırken acele etmeyin; her kartı kapatırken adını yeniden söyleyin.
3. Soruyu sorduktan sonra 3–5 saniye bekleyin; çocuğa düşünme süresi verin.
4. Yanlış seçimi "yanlış" diye değil, "Burada top varmış. Araba nerede olabilir?" diye karşılayın.
5. Çocuğun tek sözcüklük cevabını genişletin: Çocuk "Burada" derse, "Evet, araba kedinin yanındaki kartın altında" deyin.
6. Kartların yerini değiştirirken çocukların görmesine izin verin ve bunu sesli söyleyin: "Kartlar yer değiştiriyor!"
7. 2 yaşındaki çocuklarda kart sayısını artırmakta acele etmeyin; başarı duygusu önceliklidir.

8. Gözlem kriterlerini ders sırasında kısa işaretlerle not alın; ayrıntıyı ders sonu kaydına bırakın.

Güvenlik Notları

1. Kartlar kalın ve kenarları sağlam olmalıdır; yıpranmış, keskin köşeli kartlar ders öncesi ayıklanır.
2. 2 yaşındaki çocukların kartları ağza götürmesi yakından izlenir.
3. Kartlar, çocukların masaya uzanmadan ya da tırmanmadan erişebileceği mesafeye dizilir.
4. Masanın çevresinde itişmeyi önlemek için kartı yalnızca sırası gelen çocuk çevirir; diğerleri oturduğu yerden izler.

Aile Katılımı

Evde bir oyuncak bardak ya da havlu altına saklayıp "Nerede?" diye sorma oyunu önerilir; aile, çocuğun bulduktan sonra "Nereden hatırladın?" sorusuna yanıt vermesine fırsat tanımaya davet edilir.

VELİ BİLGİLENDİRME BÜLTENİ

Sayın Velimiz,

Bu hafta Akıl ve Zekâ Oyunları dersimizde hafıza kartlarıyla "Gizli Nesneler" oyununu oynadık. Çocuklarımız kartlara dikkatle bakmayı, kartlar kapandığında resmin yerini hatırlamayı ve kartı çevirerek tahminini kontrol etmeyi deneyimledi.

Ders Sürecinde Gerçekleştirilen Etkinlikler

- Kapalı bir kartın altında saklanan resmi tahmin ettik ve kartı açıp kapatarak resmin kaybolmadığını gördük.
- Kartlardaki nesneleri birlikte inceleyip adlandırdık.
- Kartlar kapandıktan sonra adı söylenen nesnenin hangi kartın altında olduğunu bulmaya çalıştık.
- Kartların yeri değişince yeniden bakıp oyunu tekrarladık.
- Sırayla "saklayıcı" olup arkadaşlarımıza "Nerede?" diye sorduk.

Kazanılan Beceriler ve Öne Çıkan Kavramlar

Desteklenen beceriler: Dikkatle bakma ve odaklanma, bir şeyin yerini hatırlama, tahmin edip kontrol etme, nesneleri adlandırma, yanılınca yeniden deneme, sırasını bekleyerek arkadaşlarıyla oynama.

Günün Kavramları: Açık • Kapalı • Altında • Yanında • Önce • Sonra

Evde Sohbet Önerileri

1. Bugün hangi resmi buldun?
2. Kartın yerini nasıl hatırladın?
3. Kartlar yer değiştirdiğinde ne yaptınız?
4. Evde oyuncaklarının yerini nasıl hatırlıyorsun?

Aile Katılımı

Evde "Nerede Saklandı?" Masaya iki ya da üç ters bardak koyun ve birinin altına küçük bir oyuncak saklayın. Çocuğunuzla birlikte oyuncağın hangi bardağa girdiğine iyice bakın, sonra "Oyuncak nerede?" diye sorun. Bulduğunda sırayı ona verin; bu kez o saklasın, siz bulun. Küçük parçaların ağza alınmaması için oyuncağın yeterince büyük olmasına dikkat edin. Bu bir ödev değil; birlikte keyifle oynayacağınız kısa bir oyundur.