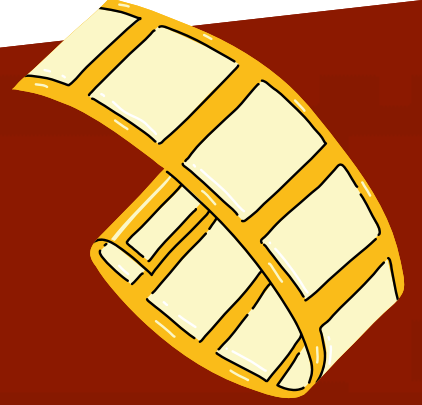
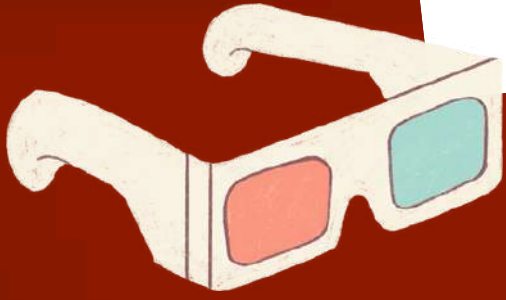


MAŞA İLE KOCA AYI

MUCİZE PARKI



ETKİNLİK REHBERİ

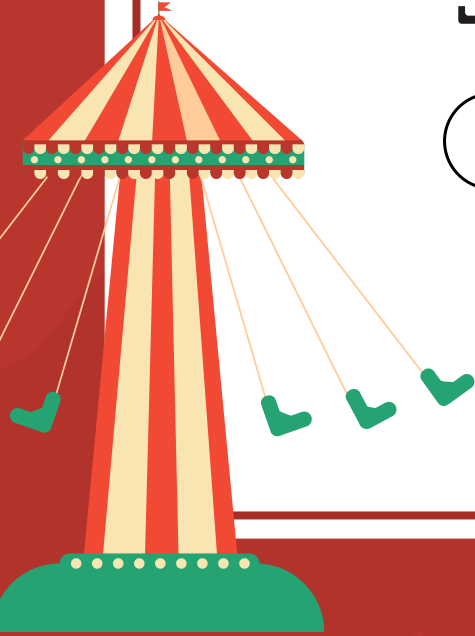
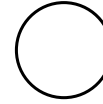
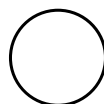
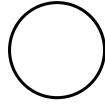
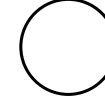
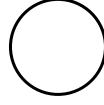
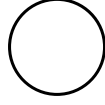
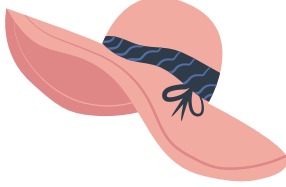
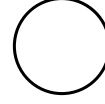
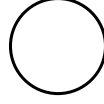
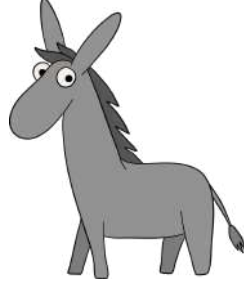
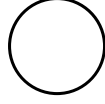
OYUN ZAMANI

Paraları kes, kendi oyununu hazırla.



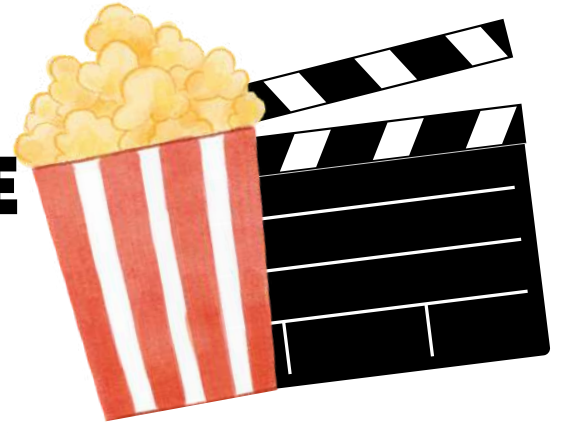
BUL VE İŞARETLE

Filmde gördüğün nesneleri işaretle.

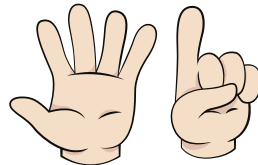




FİLMİ DİKKATLE İZLEDİN Mİ?



Filmde gördüğün sahneleri sırala.
Sayılarla eşleştir.



EN SEVDİĞİM BÖLÜM

Bölümleri hatırla. Sevdiğin bölümlere yıldızlarla puan ver.

HIZLANDIRILMIŞ PROGRAM



MUCİZE PARKI



MÜZİĞİN SESİ



SEVİYOR, SEVMİYOR





BALONCUK ÜFLEME VE YAKALAMA

Etkinlik Amacı: Kontrol, duyguları düzenleme, nefes alma ve sınırlar konusunda alıştırmak yapmak

Etkinlik Materyali: Baloncuk kabı, baloncuk çubuğu

Etkinlik İçeriği:

Baloncukları üfleyin ve mini zorlukların bir kısmını veya tamamını deneyin.

Mini Zorluklar:

Bir baloncuğa, onu patlatmadan dokun.

Baloncuk çubuğuyla bir baloncuk yakala.

Patlatmadan elinle baloncuk yakala.

Hafifçe bir baloncuk üfleyince ne olduğunu göster.

Güçlü bir nefes alıp baloncuk yapınca neler olduğunu göster.

Yapabileceğin en büyük baloncuğu yapmaya çalış.

Yapabileceğin en küçük baloncuğu yapmaya çalış.

UNUTMA: Baloncuklarla oynadığın zamanı hatırla, baloncuklarla oynamak istiyorsan çok yumuşak olmalısın, aksi halde baloncuklar patlayabilir. Arkadaşların da baloncuklara benziyor; onları çevrende tutmak istiyorsan, onları kendi haline bırakmalı ya da onlara karşı nazik olmalısın.

DÜŞÜNCELERİM DUYGULARIMLA KONUŞUYOR

Kartlardaki soruları yanıtla.

1



Mucizelere inanır mısın?

2



Ejderhalara inanır mısın?

3



Mucize nedir?

4



Palyaçolar üzgün olur mu?

5



Sabun neden köpürür?

6



Cesur olmak ne demek?

7



Tavşanlar uçabilir mi?

8



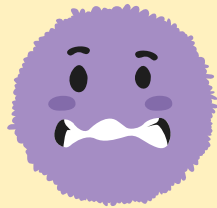
Haritalar ne işe yarar?

9



Köpükle oynamak eğlenceli mi?

10



Nelerden korkarsın?

11



Dans etmeyi sever misin?

12



Hayallerin nelerdir?



Bir çubuğun yerini değiştirerek
doğru sonuca ulaş.

MUCİZE PARKINDA MATEMATİK



$$\begin{array}{ccccccc} 5 & - & 4 & = & 6 \\ 5 & - & 6 & = & 8 \end{array}$$





HAYALET MATEMATİK



Kabakların altındaki kutucukları sayılar kadar boya.





SCAMPER

S – Substitute (Yerine Koy)

“Yün yumağını başka bir şeyle değiştirse ne olurdu?”

“Yün yerine başka bir şeyden yumak yapsaydık, ne kullanırdık?”

C – Combine (Birleştir)

“Yün yumağını başka bir şeyle birleştirsek ne olur?”

“Yün yumağı ile kalemi birleştirsek nasıl kullanırdık?”

A – Adapt (Uyum Sağla)

“Yün yumağını başka bir yerde kullanabilir miyiz?”

“Yün yumağı evde, okulda, bahçede nasıl kullanılabilir?”

M – Modify (Değiştir)

“Yün yumağını değiştirse, nasıl görünürdü?”

“Kocaman bir yün yumağı yapsaydık, neye benzerdi?”

P – Put to Another Use (Başka Bir Amaçla Kullan)

“Yün yumağını başka hangi amaçla kullanabiliriz?”

“Yün yumağını bir şapka süsü, bir kuş yuvası, bir top, bir süs eşyası ya da bir ip köprü yapmak için kullanabilir miyiz?”

E – Eliminate (Çıkar)

“Yumağın bazı özelliklerini kaldırsak ne olurdu?”

“Rengini çıkarırsak ne olur?”

R – Reverse (Tersine Çevir)

“Yün yumağını tersinden düşünsek ne olur?”

“Yumağı sarmak yerine çözersek ne olur?”

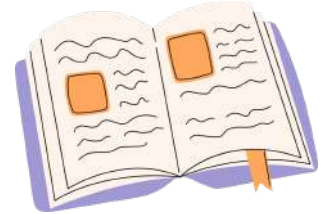
“Kedinin yumağın peşinden koşması yerine, yumağın kedinin peşinden koştuğunu hayal etsek...”





SEVDİĞİM ETKİNLİKLER

Keyif aldığın etkinliklerin kutucuklarını boya.





SESSİZ ANLAŞMA OYUNU

Hayvanlar konuşsaydı...



Ben...

.....



Ben...

.....



Ben...

.....

Biz...



.....



Ben...

.....

SPOR YAPALIM

Görsellerdeki hareketleri
yapmayı dene.



Sanat Köşesi

Maşa, trene yetişmek için hızla
bisiklet sürerken etrafındaki
güzellikleri fark edebildi mi sence?

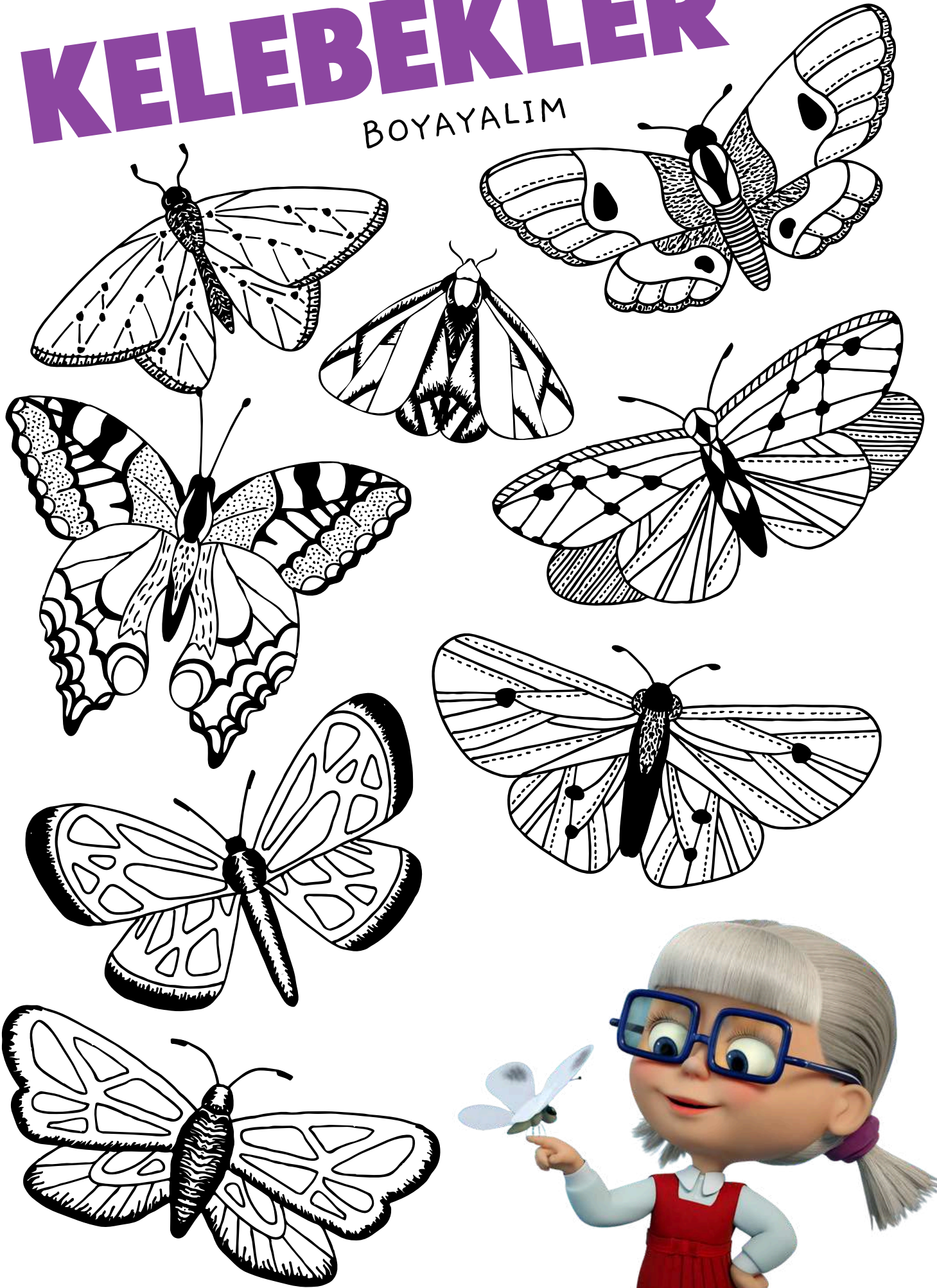


Ünlü ressam Van Gogh'un
Ayçiçekleri tablosu gibi bir tablo
da sen yapabilirsin. Ayçiçekleri ile
Maşa'nın geçtiği yolu tamamla.



KELEBEKLER

BOYAYALIM



FOTOĞRAF ALBÜMÜ



Koca Ayı'nın çektiği fotoğrafları hatırla.
Fotoğraf karelerini resmet.





Mucize Parkı'nda olduğunu hayal et ve resimle anlat.

