

## BAK UÇUYOR

SÜRE:  
10 dk  
🕒

3 YAŞ

11. HAFTA

BİLİŞSEL GELİŞİM

### AMAÇ / KAPSAM:

Bu etkinlikte ağırlık, uzaklık gibi kavramlara göre nesnelere eşleştirdiği için çocuğun bilişsel gelişiminin desteklenmesi hedeflenmektedir.

### MALZEMELER:

Pamuk parçası, ahşap oyuncak/ nesne, kâğıt, sünger, mercimek, fasulye, boncuk, makarna, kalem, küçük top vb. Tebeşir

### UYGULAMA:

- Nesneleri önceden masaya yerleştirin. Çocuğunuzla birlikte masaya oturun.
- Çocuğunuza nesnelere ne yapacağınızı açıklayın. "Bugün seninle bu nesnelere uçurmaya çalışacağız." deyin.
- Nesnelerden birini (pamuğu) seçin ve üstü boş bir masanın bir ucuna koyun. "Pamuğu masanın diğer ucuna doğru üfle bakalım." deyin. Çocuğunuzun nesneyi üfleyerek götürdüğü yere birlikte tebeşir veya bantla işaret yapın.
- Şimdi de siz bir başka nesneyi (ahşap bir nesne) üfleyin. Aynı şekilde nesnenin ulaştığı yere işaret koyun.
- Çocuğunuzla nesnelere özelliklerini konuşun ve üfleyerek ulaşılan yerleri karşılaştırın. "Senin üflediğin neydi? Pamuk. Pamuk hafif mi ağır mı? Üflediğinde masanın neresine geldi? Uzakta mı yakında mı? Benim üflediğim neydi? Ahşap oyuncak. Pamuk mu daha hafif, ahşap oyuncak mı? Hangisi üfleyince daha uzağa uçtu, gitti?" gibi.
- Diğer nesnelere (kâğıt, sünger, mercimek, fasulye, boncuk, makarna, kalem, küçük top gibi) için de sırayla aynı uygulamayı yapın ve sonrasında nesnelere özelliklerini ağırlıklarına göre (ağır ve hafif olanlar) ve uçuş mesafelerine (ağır olanların yakına uçtuğu, hafiflerin uzağa uçtuğu gibi) göre karşılaştırın.



## BAK UÇUYOR

### ÖNERİLER

- Size önerilen örnekler dışında farklı nesnelere de bu oyunu oynayabilirsiniz. Ailenizin diğer fertlerinin katılımıyla grup olarak da oynayabilirsiniz.