

# KAPALI KUTU

SÜRE:  
10 dk  
🕒

3 YAŞ

11. HAFTA

BİLİŞSEL GELİŞİM

## AMAÇ / KAPSAM:

Bu etkinlikte nesnelerin özelliklerini dokunarak öğrendiği ve grupladığı için çocuğun bilişsel gelişiminin desteklenmesi hedeflenmektedir.

## MALZEMELER:

Karton kutu, makas,  
Kutu içi için: kalem, silgi,  
pamuk, çay kaşığı, toka, yün,  
düğme, küçük kumaş parçası  
gibi küçük nesnelere

## HAZIRLIK:

Karton bir kutunun kapağına bir elin rahatlıkla geçebileceği bir delik açın.

## UYGULAMA:

- Çocuğunuzla birlikte yan yana oturun.
- Karton kutuyu ve nesnelere göstererek bugün ne yapacağınızı tahmin etmesini isteyin. " Sence ne yapacağız bu kutuyla?" diye sorun.
- Çocuğunuza ne yapacağınızı açıklayın. " Bugün seninle kapalı kutu oyununu oynayacağız. Bu kutunun içine bu nesnelere koyacağız. Kutunun içine bakmadan sadece elinle dokunarak neler olduğunu bulmaya çalışacaksın. " deyin.
- Nesnelere tek tek çocuğunuzun eline vererek " Bu nedir? diye sorun. Bu nesnelere kutunun içerisine koymasını isteyin.
- Çocuğunuzun kutunun içerisindeki bir nesneye dokunmasını isteyin. Bir nesneye dokunduğunda sorularınızla tahmin etmesine yardımcı olun. "Dokunduğun şey sert mi yumuşak mı? Büyük mü, küçük mü? Ucu sivri mi, küt mü? Gibi. Sorularınıza cevap aldıktan sonra "sence dokunduğun ne olabilir? " diye tahminini öğrenin. O nesneyi tekrar kutuya koymayın.  
Şimdi de siz elinizle kutunun içindeki nesneye dokunun ve ne olduğunu bulmaya çalışın.  
Çocuğunuzun size soru sormasını teşvik edin. Siz de tahmininizi hemen söylemeden, o nesnenin özelliklerini ( küçük, kenarları yuvarlak. Düğme gibi) belirtin.  
Tüm nesnelere bitene kadar sırayla bu oyunu oynayın.



## KAPALI KUTU

- Őimdi de siz elinizle kutunun iindeki nesneye dokunun ve ne olduĐunu bulmaya alıŐın. ocuĐunuzun size soru sormasını teŐvik edin. Siz de tahmininizi hemen sylemeden, o nesnenin zelliklerini ( kk, kenarları yuvarlak. DĐme gibi) belirtin.
- Tm nesnelere kadar sırayla bu oyunu oynayın.
- Nesnelere kutudan ıktıktan sonra nesnelere zelliklerine gre gruplamasını isteyin. "Sert ve yumuŐak; byk ve kk olanları ayır." Gibi.
- Her bir nesnenin ne iŐe yaradıĐını, ne iin kullanıldıĐını sorun. " Toka ne iŐe yarar? Tokayı ne yapmak iin kullanırız? gibi

## NERİLER

- nerilen nesnelere dıŐında farklı nesnelere de bu oyunu oynayabilirsiniz. Ailenizdeki diĐer fertleri de oyuna dahil ederek oynayabilirsiniz.