

Kırsal Kesimde Büyükanne Ve Büyükbabalara Yardım Etmek

LBUS

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: Kırsal kesimde büyükanne ve büyükbabalara yardım etmek

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 6 - 7 yaş

Gereken süre:15 dakika

İçerik/Konu: Sayılar (sayıları tanıma ve bir kümeyi ilişkilendirme)

Etkinliğin amacı:Miktar ve işlem tahmini konusunda temel bir anlayış geliştirmek.

# GİRİŞ

Bu oyunda öğrenciler sayıları birçok unsurla ilişkilendirerek belirlerler. Oyundaki hayvanlar seçilen sayıya bağlı olarak seçilecektir.

## Kaynaklar:

***1. Programlanabilir robot veya oyuncak:*** Robot, farklı yönlerde ve mesafelerde hareket eden küçük ve programlanabilir bir robottur.

***2. Kartlar:*** farklı evcil hayvanlar ve kuşlar, bir çocuk figürü (Dan, yeğen) ve farklı diğer kırsal nesnelerin bulunduğu diğer kartlar

***3. Aksesuarlar:*** yerdeki masayı oluşturmak için renkli bantlar veya 15 cm'lik karelere bölünmüş bir harita veya kartondan yapılmış bir harita.

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

Büyükannem ve büyükbabamın kır evinde birçok hayvan ve kuş var! Akşamları hepsi birlikte yatarlar. Yeğen Dan, tüm hayvanların ve kuşların kulübelerinde yatmaya hazır olup olmadıklarını kontrol etmek zorunda. Her birinden kaç tane olduğunu biliyor, ancak hepsinin orada olup olmadığını sayması gerekiyor (sayıyı hayvan sayısıyla ilişkilendirmek için).

# Adımlar

1. Öğrenciler hayvanları adlandırır ve kaç tane olduklarını sayar.
2. Öğrenciler hayvanları toplamak için yolun zihinsel bir haritasını çıkarırlar.
3. Sonra robotu programlarlar (veya okları doğru sıraya koyarlar).
4. İlk çocuk üzerinde sayı olan bir kart seçer. Örneğin, 2 numara. Öğrenci haritaya bakar ve hepsi birlikte toplam 2'de hangi hayvanların olduğuna karar verir. Örneğin, 2 inek olabilir. 2 ineğe ulaşmak için robotun programlanması gerekir. Öğrenci, robotun iki ineği toplamak için yapması gereken adımları sözel olarak ifade eder.
5. Başka bir çocuk başka bir sayı içeren kartı seçer. Örneğin, 1 sayısı. Öğrenci benzersiz olan bir hayvan arar. Ardından robotu o hayvana gitmesi için programlar.
6. Oyun tüm hayvanlar dinlenmeye çekilene kadar devam eder.

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

Oyunun başında talimatlar verin!

Çocukları düşündüklerinde yüksek sesle konuşmaları için teşvik edin!

Daha büyük sayılar düşünülebilir. Bu oyunu uzatacaktır, bu nedenle yeterince zaman ayırmaya dikkat edin.

Çocukların hata yapmasına izin verin. Tekrar denemek ve hatayı keşfetmek oyunun bir parçasıdır!

Daha fazla hayvan ekleyin ve oyunu karmaşıklaştırın.

Görevleri çözme hızını artırmayı hedefliyorsanız, rekabeti artırmak için oyunu takımlar halinde oynayın!

## Senaryo uygulaması ve diğer kaynaklar:

* Haritalar, oklar, özellikle bu senaryo için oluşturulmuş diğer materyaller.
* Her bir hayvana karşılık gelen 1, 2, 3, 4, 5 numaralı 5 kart vardır.
* Öğrencilerden gözleri kapalı olarak sayı kartlarını almaları istenir. Bu şekilde görevi önceden çözemezler. Her görev bir sürpriz olacak ve çözümü çözmek ve yüksek sesle düşünmek zorunda kalacaklar.

## Senaryonun/oyunun çeşitleri:

Aynı oyun takımlar halinde oynanabilir veya yaklaşımı renklendirmek istiyorsanız aynı takımda sopayı geçerek oynanabilir.

Oyunu haritanın her yerine dağılmış hayvanlarla veya haritanın bir karesinde gruplandırarak oynayabilirsiniz.

*metin, çapraz bulmaca içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu*

diyagram, daire, ekran görüntüsü içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu