



Okul Öncesi Dönemde Akran Zorbalığı Etkinlik Örneği

"Arkadaşlık Ormanı"



Oyunun Amacı: Okul Öncesi öğrencilerimizin akran zorbalığına karşı duyarlılık kazanması, empati kurmayı öğrenmesi ve arkadaşlık değerini keşfetmesi.

Oyunun Hikayesi:

Arkadaşlık Ormanı'nda yaşayan hayvanlar, bir gün ormana gelen "Kötü Kalpli Karga" yüzünden mutsuz olurlar. Karga, diğer hayvanlara kötü davranır, onları dışlar ve incitir. Çocuklar, bu hayvanlara yardım ederek Kötü Kalpli Karga'yı iyi bir arkadaşla dönüştürmelidir.

Oyunun Adımları:

1-Karakter Seçimi: Her çocuk bir hayvan karakteri seçer (örneğin, tavşan, sincap, ayıcık).



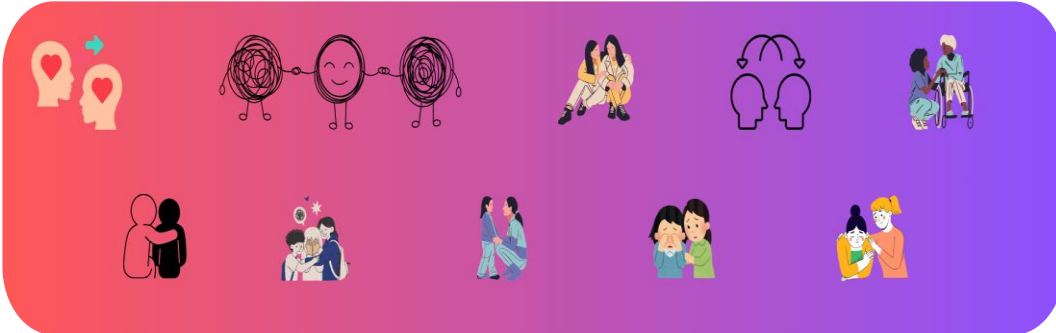
2-Görevler: Çocuklar, ormanda karşılaştıkları zorbalık durumlarını çözmek için görevler yaparlar. Örneğin:



Bir hayvanın oyuncasını geri vermek,

Üzgün bir arkadaşını teselli etmek,

Herkesi oyuna davet etmek.

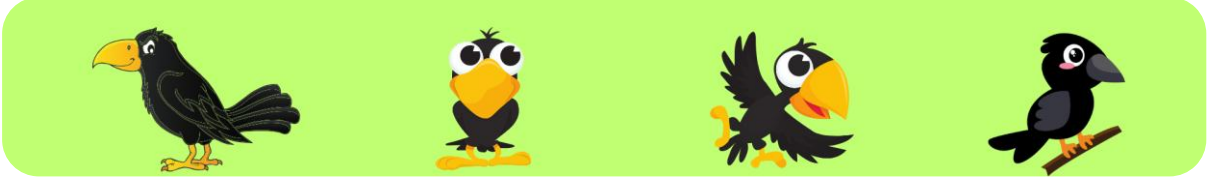


3- Adım: Empati Kartları

Empati Kartları, çocukların zorbalık durumlarında nasıl davranmaları gerektiğini öğreten ve empati kurmalarını sağlayan bir araç olacak. Her kart, farklı bir senaryo ve çözüm önerisi içerebilir.

4. Adım: Karga'yı Dönüştürme

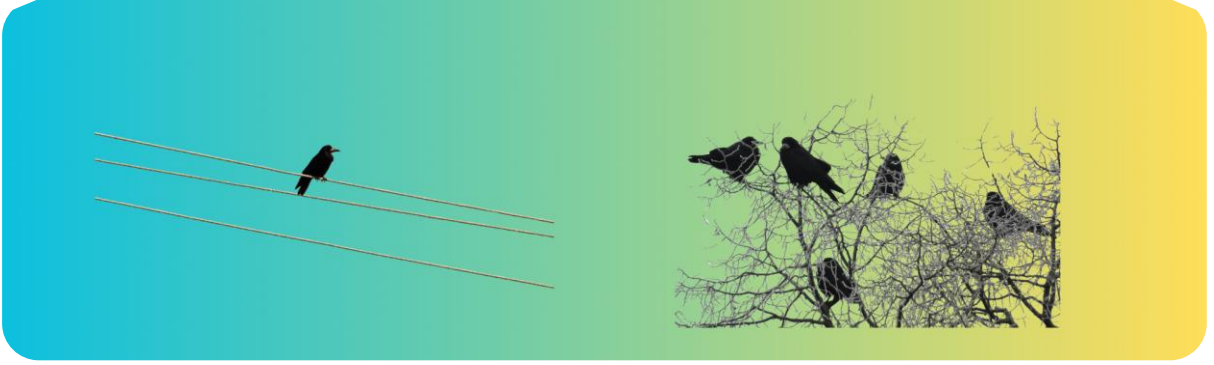
Karga'yı dönüştürme bölümü, oyunun finalini oluşturur ve çocukların öğrendikleri tüm becerileri kullanmalarını sağlar.



Karga'yı Dönüştürme Senaryosu:

Karga, ormandaki hayvanlara kötü davranmaktadır. Onları dışlar, oyuncaklarını alır ve incitici sözler söyler. Çocuklar, Karga'yı iyi bir arkadaşına dönüştürmek için aşağıdaki adımları izler:

Karga ile Konuşma:



Çocuklar, Karga'ya neden böyle davrandığını sorar. Karga, "Kimse benimle oynamıyor, bu yüzden kızgınım" der.

Çocuklar, Karga'nın duygularını anlamaya çalışır ve ona empati gösterir.

Empati Kartlarını Kullanma:

Çocuklar, daha önce kazandıkları Empati Kartları'nı kullanarak Karga'ya nasıl davranması gerektiğini öğretir.

Örneğin: "Paylaşmak Güzeldir" kartını kullanarak, Karga'ya paylaşmanın önemini anlatırlar.

"Kötü Sözler Söyleme" kartını kullanarak, nazik olmanın değerini vurgularlar.

Karga'yı Oyunlara Davet Etme:

Çocuklar, Karga'yı ormandaki oyunlara davet eder. Örneğin, birlikte saklambaç oynarlar veya bir ağaç dikerler.

Bu süreçte, Karga'nın olumlu davranışları ödüllendirilir.

Karga'nın Dönüşümü:

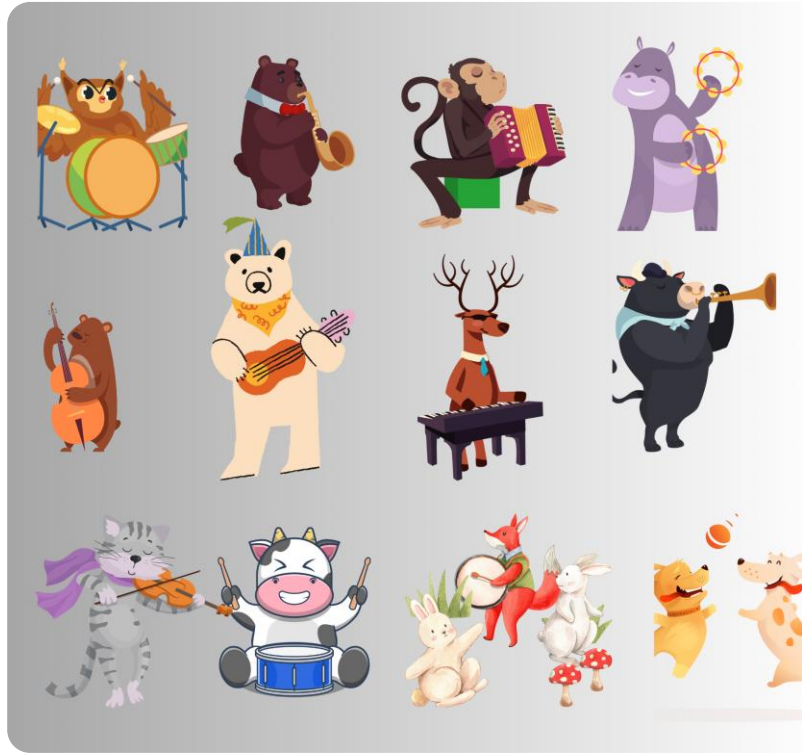
Karga, çocukların gösterdiği empati ve arkadaşlık sayesinde değişir. Artık kötü davranmak yerine, diğer hayvanlara yardım eder ve onlarla iyi vakit geçirir.

Oyunun sonunda, Karga ormanın en sevilen arkadaşlarından biri haline gelir.

Karga'nın Dönüşümünü Kutlama:

Çocuklar ve orman hayvanları, Karga'nın dönüşümünü bir partiyle kutlar. Bu parti, arkadaşlık ve dayanışmanın önemini vurgular.

Partide, çocuklar Karga'ya bir "Arkadaşlık Rozeti" takar ve onu ormanın bir kahramanı ilan eder.



Oyunun Kazanımları:

Empati Kurma: Çocuklar, başkalarının duygularını anlamayı ve onlara yardım etmeyi öğrenir.

Problem Çözme: Zorbalık durumlarında nasıl davranmaları gerektiğini keşfederler.

Arkadaşlık Değerleri: Paylaşma, işbirliği ve dayanışmanın önemini kavrarlar.

Olumlu Davranış Geliştirme: Çocuklar, olumlu davranışları ödüllendirilerek motive olurlar.

Empati Kartı Örnekleri:

Kart Adı: "Paylaşmak Güzeldir"

Senaryo: Tavşan, elindeki havuçları paylaşmak istemiyor ve sincabı oyuna almıyor.

Çözüm: "Paylaşmak, herkesi mutlu eder. Havuçları paylaşarak birlikte oynayabilirsiniz."

Çocuğun Yapması Gereken: Tavşanı, sincabı oyuna davet etmeye ikna eder.



Kart Adı: "Kırılan Kalpleri Tamir Et"

Senaryo: Ayıcık, bir arkadaşının oyuncağını kırdı ve arkadaşı çok üzgün.

Çözüm: "Özür dilemek ve hatayı tamir etmek önemlidir. Ayıcık, arkadaşından özür dileyip yeni bir oyuncak verebilir."

Çocuğun Yapması Gereken: Ayıcığa özür dilemesi ve arkadaşını mutlu etmesi için rehberlik eder.



Kart Adı: "Herkes Davetli"

Senaryo: Köstebek, diğer hayvanlar tarafından oyuna alınmıyor ve yalnız hissediyor.

Çözüm: "Herkesin oyuna katılma hakkı var. Köstebeği de davet edelim."

Çocuğun Yapması Gereken: Diğer hayvanları, köstebeği oyuna davet etmeye ikna eder.

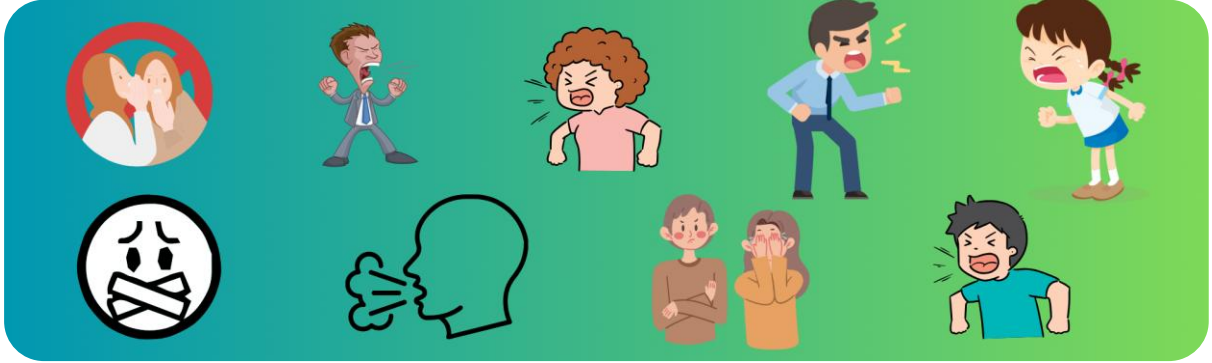


Kart Adı: "Kötü Sözler Söyleme"

Senaryo: Tilki, arkadaşlarına kötü sözler söylüyor ve onları incitiyor.

Çözüm: "Kelimeler kalpleri kırabilir. Nazik sözlerle konuşalım."

Çocuğun Yapması Gereken: Tilkiye, arkadaşlarından özür dilemesi ve nazik sözler kullanması için yardımcı olur.



Kart Adı: "Yardım Eli Uzat"

Senaryo: Zürafa, yüksek bir daldan meyve alamıyor ve diğer hayvanlar ona yardım etmiyor.

Çözüm: "Arkadaşlarımıza yardım etmek, bizi mutlu eder. Zürafaya yardım edelim."

Çocuğun Yapması Gereken: Diğer hayvanları, zürafaya yardım etmeye ikna eder.

