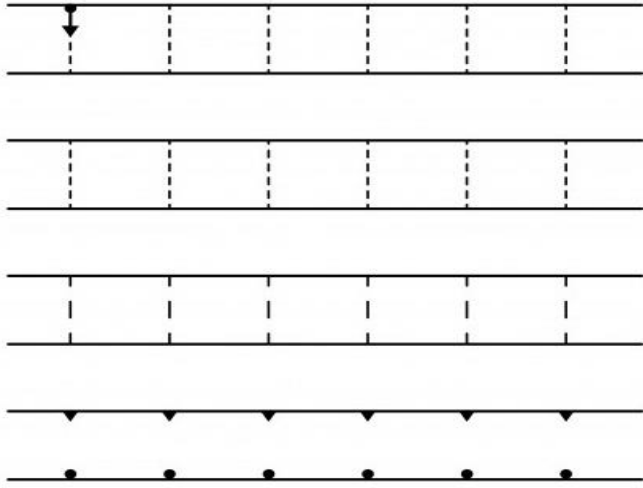
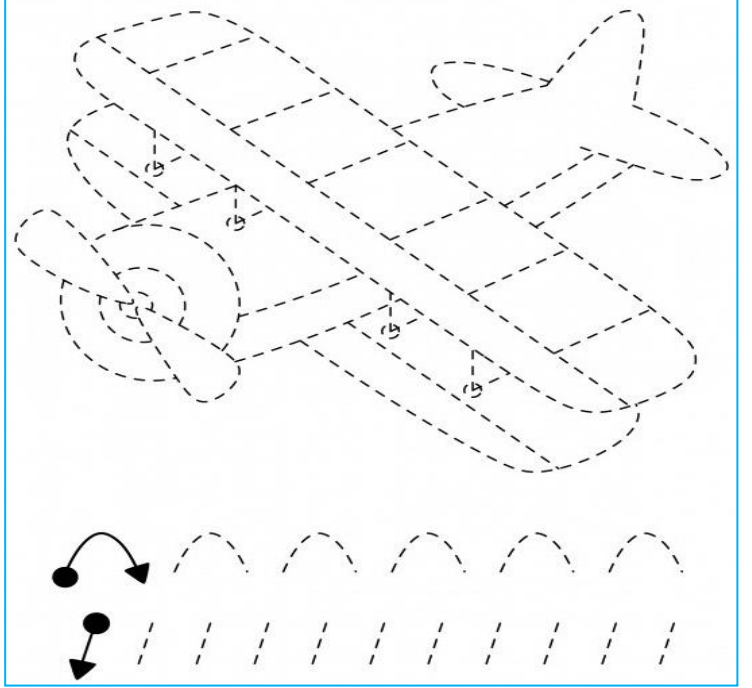


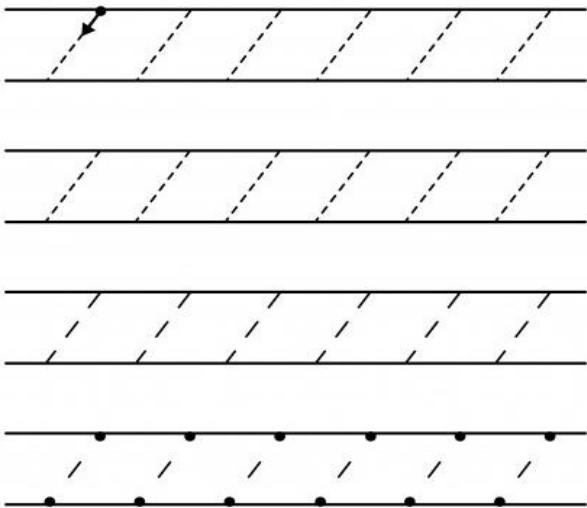
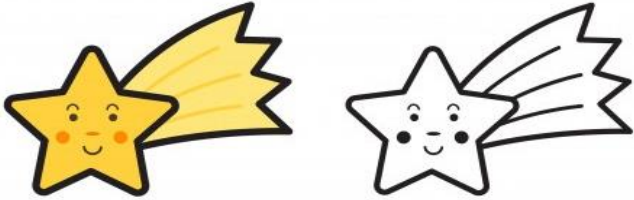
ÇİZELİM BOYAYALIM



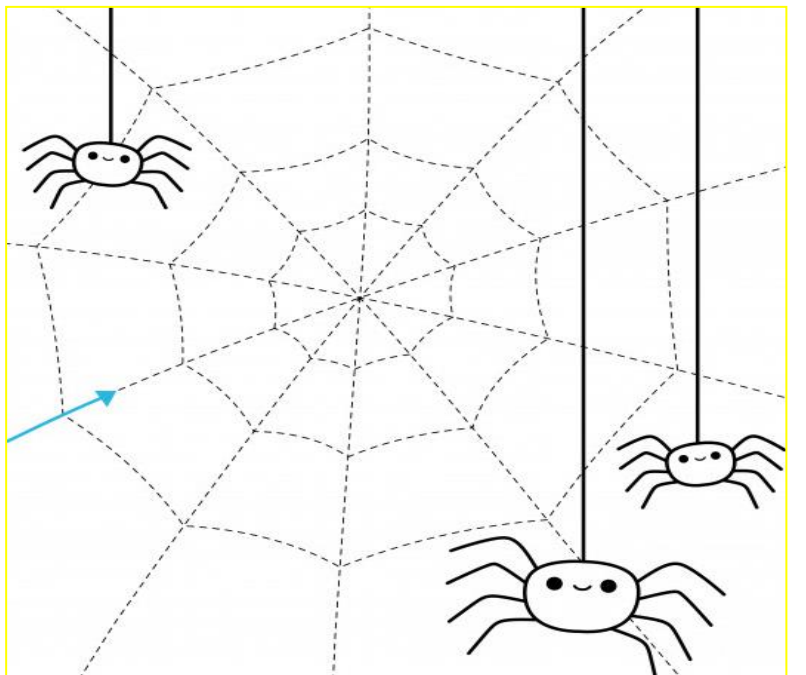
Noktaların üzerinden geçerek resmi tamamlayınız. Resmi boyayınız.



ÇİZELİM BOYAYALIM

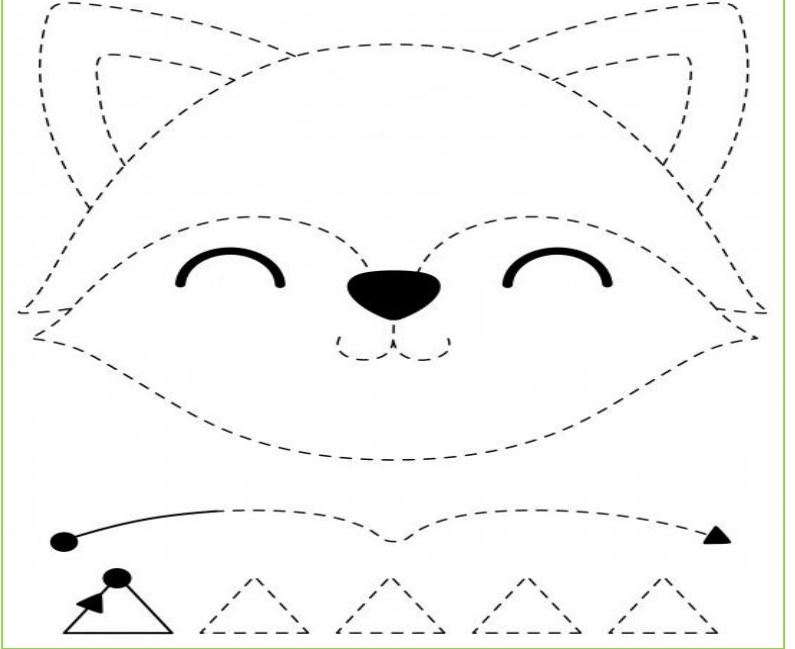
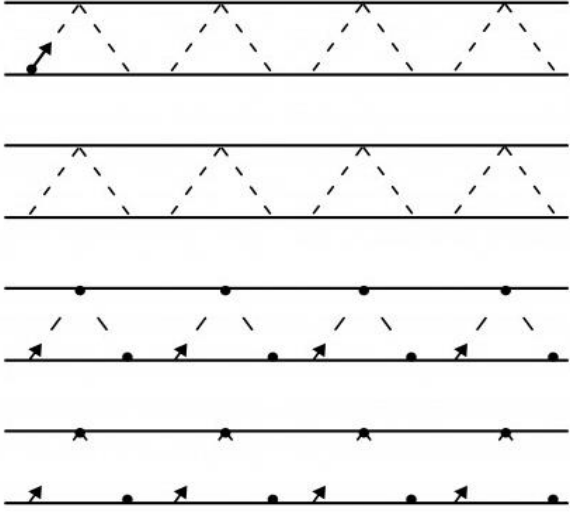


Noktaların üzerinden geçerek resmi tamamlayınız. Resmi boyayınız.





Noktaların üzerinden geçerek resmi tamamlayınız. Resmi boyayınız.



YÖN BULMA

Karınca, elmasını evine götürmek istiyor. Karıncaya evinin yolunu bulması için yardım eder misin?

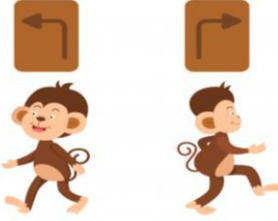


UZAMSAL İLİŞKİ

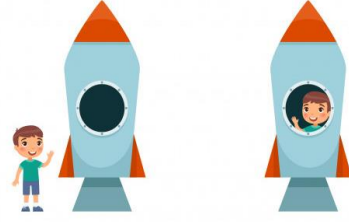
Alçakta olan resmi işaretleyiniz.



Sola giden maymunu işaretleyiniz.



Roketin dışında olan çocuğu işaretleyiniz.



Arkası görünen formayı işaretleyiniz.



ÖNÜNDE, ARKASINDA, YANINDA



Yandaki resimde yerleri tarif edilen nesnelere bulup, boyayınız.

- ✗ Evin önündeki koyunu pembeye boyayınız.
- ✗ İneği mora boyayınız.
- ✗ Evin yanındaki ağaçları yeşile boyayınız.
- ✗ Güneşi sarıya boyayınız.
- ✗ İneğin arkasındaki evi turuncuya boyayınız.
- ✗ Gökyüzünü maviye boyayınız.
- ✗ Çimleri yeşile boyayınız.



ADINI SÖYLEYEN HEYKEL

Müzikli bir tanışma oyunudur. Müzik için bir araç gerekir. Öğrenciler sınıfa rastgele dağılır. Öğretmen müziği açtığında öğrenciler oynayarak sınıf içinde gezinmeye başlar. Müzik durduğu anda öğrenciler heykel gibi hareketsiz dururlar. Öğretmen bir öğrencinin yanında giderek "Benim adım....., senin adın ne?" diyerek öğrencinin adını sorar. Öğrenci "Benim adım" diyerek adını söyler. Sonra bütün sınıf öğrencinin adını yüksek sesle tekrarlar. Bütün öğrencilerin adı söyleninceye kadar oyun devam eder.

