**SAKARYA ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM FAKÜLTESİ**

**17 MAYIS SAÜ BAHAR FESTİVALİ’NDE YAPILACAK ETKİNLİKLERİN TANITIMI**

| **TOPLULUK ADI** | **ETKİNLİKLERİN TANITIMI (KISACA YAPILACAK ETKİNLİĞİ YAZINIZ)** |
| --- | --- |
| Kültürel Kültürel Miras Öğrenci Topluluğu | 1. Yüz ve parmak boyası ( yüz boyası ile beraber çocukların istediği figürler çizilecek sonrasında parmak boyama ile kendi tasarladıkları baskıları yapacaklar.) 2. Çuval atlama ( beraber tatlı bir rekabetin olduğu bu oyun çocuklar için keyif verici bir oyun olması planladı) 3. Yumurta taşıma ( olmazsa olmaz oyunlarımızdan olan bu oyunla beraber dengeyi sağlamayı hedefledik) 4. Sandalye Kapmaca (Kimin en hızlı ve dikkatini verdiğini görmek istedik) 5. Dudak okuma (çocukların dışardan gelen uyarıcılara karşı nasıl çözüm odaklı yaklaştığını tespit etmek) 6. Seksek atlama (geçmişten günümüze oynan bir oyunu beraber oynamak istedik) 7. Görsel tasarlama (elimizde bulunan araç- gereçlerle kes yapıştır etkinliği şeklinde hayal gücüne bağlı tasarımlar) 8. Tabu ( bilgilerini ölçmeyi ve yeni şeyler öğrenmede katkıda bulunulacak) 9. Bölgeleri bulma( harita üzerinden çocuklara bilgiyi kavratma) 10. Deprem çantası hazırlama (farkındalık oluşturmak adına öğrencilerle deprem çantası hazırlanacak ve önemi belirtilecek) |
| Özel Eğitim Topluluğu | 1- Yüz boyama: Görevli arkadaşlarımız stantta gelen çocukların yüzlerine istedikleri şekilleri yüz boyası ile çizmesi planlandı  2- Taç yapma: Eva kağıdından önceden hazırlanmış olduğumuz taçları çocuklarla birlikte minik ponpon ve boncuklarla süslenerek kendi taçlarını tasarımları planlandı.  3- Taş boyama: Görevli arkadaşlarımızın önceden alçı tozundan yapmış oldukları taşların stantta çocuklara boyatılması planlandı  4- Ebru Boyama: Görevli sorumluluğunda çocuklara sırayla ebru boyama yaptırılması planlandı  5- Sulu Boya: Görevli arkadaşlarımız önceden a5 boyutundaki kağıtlara mum ile basit figürler çizer daha sonra stantta gelen çocuklara kağıtlar rastgele boyatılır ve çizilen figür meydana çıkar.  6- Ayraç Yapımı: çocuklar onlara verilen çubukları diledikleri gibi ponponlarla süsleyerek kendi ayraçlarını tasarlayacaklar  7- Dudak okuma oyunu: işitme yetersizliği farkındalığını amaçladığımız bu oyunda çocuğa kulaklıkla yüksek sesle şarkı dinletilir görevli arkadaşımız elindeki küçük kağıtlarda yazan kelimeleri çocuğa söyler çocuk dudak okuyarak tahmin etmeye çalışır  8- Geleneksel oyun görevli arkadaşınız koordinatörlüğünde çocuklara yağ satarım bal satarım oyunu oynatılır. |
| Akademik Düşünme Ve Eğitim Topluluğu | 1-Bilgi Yarışması:Çocuklar için Özel olarak hazırlanmış basit düzey sorulardan oluşan soru havuzumuzdan elde edilen sorular öğrencilere sorularak sonunda ufak çaplı hediyelerle doğru cevabı veren çocukların pekiştirilmesi şeklinde ilerleyecek olan bir etkinliktir.  2-İp Baskısı Çalışması: Sulu boya ile renklendirilmiş olan iplerin ıslaklığından faydalanarak desen bırakmak için iki kağıt arasına ipi bırakarak kağıtları bastırdıktan sonra ipi çekmek ve kağıt üzerinde oluşan deseni sergilemek şeklinde ilerleyecek olan bir etkinliktir.  3-Oobleck Deneyi: Nişastayı su ile buluşturarak üzerine basınç uygulandığında katı bir madde özelliği gösterirken üzerindeki basınç azaltıldığında sıvı bir madde özelliği göstermeye başladığını deneyimlemek ve deneyimletmek için yapılacak olan bir etkinliktir.  4-Duygu Minderi: Emoji resmi bulunan kartonlar yere konularak gelen çocuğa resimli kartlar gösterilecek ve o kartta gördüğü kelimeleri üzerinde durduğu kartondaki emojilerin duygularına bürünerek ifade etmesini beklenecektir.  5- Kaşıkla Yumurta Oyunu: Kaşığın yemek yenen kısmına yumurta konulup elle tutulan kısmının ağızda tutulması ve bir grup insanın bunu beraber yaparak belirlenen bitiş noktasına kadar düşürmeden bu şekilde ilerlemelerinin teşvik edildiği bir etkinliktir.  6-Karagöz-Hacivat Perde Oyunu: Klasik Karagöz oyunu şeklinde ilerleyecek olan bir etkinliktir.  7-Tişört Boyama: Tişörtlerin üzerinin guaj boya ile boyanması şeklinde ilerleyecek olan bir etkinliktir.  8-Yüz Boyama: Belirlenen seçenekler içerisinden çocukların beğendiği ve istediği şekillerin çocukların yüzlerine yüz boyası ile çizilmesi şeklinde ilerleyecek olan bir etkinliktir. |
| Fen Bilgisi Öğretmenliği Öğrenci Topluluğu | 1-Sis bombası: potasyum nitrat, şeker ve karbonat ile bir karışım hazırlanır. Alüminyum kutulara doldurulur ve kuruması beklenir sonra fitille yakılır. Ortada bolca sis oluşur ve görsel şölen izlenir.  2-Fildişi macunu: hidrojen peroksit ve potasyum iyodür ile bir köpük şöleni oluşturulur.  3-Prens Rupert damlası: Pürmüz ile cam eritilir ve soğuk suya damlaması sağlanır. Sonra cam kırılmaya çalışılır ama kırılmaz. Camın kalın tarafına ne kadar sert vurursak vuralım kırılmaz fakat camın ince kısmına hafifçe bir darbe dahi vurulursa cam paramparça olur çocuklara bunun neden olabileceği ile ilgili sorular sorulur ve bunun sebebi sadece gerilime bağlıdır.  4-Suyun dansı: bir kaba su doldurulur. Beherin içine kolonya sıkılır ve suyun içerisine mum dikilir ve yakılır sonra beher ters bir şekilde mumun üzerine kapatılır ve suyun dansı izlenir.  5-Kimyacı kibriti: sülfürik asit ve potasyum permanganat karıştırılır sonra bir pamuğa etil alkol dökülür ve çubuk yardımıyla pamuk karışıma değdirilir. bu deneyin amacı hiçbir yakıcı etken olmadan (çakmak, kibrit,mum vb.)pamuğu yakmak.  6-Hidrojen balonu: erlende bulunan hidroklorik asidin içine bir adet alüminyum metali ayılır ve ağzına balon geçirilir ve balona hidrojen gazı dolması sağlanır. Daha sonra balon mumla yakılır ve yakılmasının ardından balondan ses ve alev çıkar.  7-Mor duman: iyot ve çinko bir havanda karıştırılır ve üzerine su damlatılır. Çıkan mor duman görsel bir şölen oluşturur.  8-Yapay kar: karbonat ve saç kremi karıştırılarak yapay bir kar hazırlanır.  9-Newtonsal olmayan sıvılar: nişasta ve su karıştırarak bir karışım hazırlanır.bu karışım sert darbelere karşı dayanıklı fakat yumuşak bir şekilde dokunulduğu zaman sıvı gibi davranır. bu karışımı büyük bir kaba alarak üzerinde öğrencilerin hızlıca koşmasını isteriz ve öğrenciler koşarken tıpkı yerde koşuyormuş hissi olur eğer yavaşca yürürsek sıvıya batar.  10-Hidrojen peroksit potasyum permanganat tepkimesi: bu malzemeler karıştırılır ve ortaya dumanlı bir reaksiyon çıkar ve gözlem yapılır.  11-Yanmayan el: çakmak gazı su ve sabun karıştırılır ve daha sonra ele bir miktar köpük alınıp yakılır. elimizden bir alev çıkar fakat asla elimiz yanmaz.  12-Yüz boyama  13-Kan dolaşımı simülasyonu: boyalarla ve küçük borularla kan dolaşım sistemi açıklanır daha sonra çocuklara parmak boyası verilerek kirli kan ve temiz kan hangi damarlardan geçer soruları yönlendirlir ve mavi ve kırmızı boya ile tuval boyanır.  14-Tak çıkar sistemler: İnsan vücudundaki sistemler gösterilir. mide, kalın bağırsak, kalp gibi organlar anlatılır ve bunlara bir yapboz gibi yerlerine yerleştirlir.  15-Hayvanlar sergisi: kavanozlarla özel karışımlarda saklanan bazı canlı türleri sergilenir.  15-Astronomi kart oyunu: astronomi ile ilgili çeşitli terimler içeren bir kart oyunu ile oynanan bir oyundur. çocuklara karşılıklı takım oluşturulur ve bilgi yarışması olacak şekilde terimleri bilmeye çalışırlar.kazanana ödül verilir.  16-Görünmez yazılar: kulak çubuğu limona sürülür ve kağıda bir yazı yazılır ve kağıt mumun üstüne tutulur ve yazının nasıl göründüğü izlenir.  17-Ponpon dansı: bir hoparlörden şarkı çalar ve öğrenciler bu şarkı çalarken ellerinde ponponlar ile dans ederler. şarkı durduğu anda öğrenciler de durur ve bu şekilde oyun devam eder. oyun sonunda kazanana bir hediye vardır.  18-Koşu parkuru: bir parkur oluşturulur. çocukların bu parkuru koşmaları istenir. daha sonra bu koşu gerçekleşirken kaç saniyede tamamlandığı kronometre sayesinde tespit edilir. yol uzunluğu ve zaman elimizdedir ve bunlar sayesinde hız ve sürat tespit edilir.  19-Kutu içi engel oyunu: kutularda içinde çeşitli engeller vardır ve topun hareketi ve içinde çıkardığı ses sayesinde engeller tahmin edilmeye çalışılır.  20-Tat bakalım oyunu: çeşitli yiyecekler vardır ve çocukların gözleri bağlanır ve ne olduklarını tahmin etmesi gerekir |
| Matematik Eğitimi Öğrenci Topluluğu | 1-Atölye Adı: TabuMat Atölyesi  Amaç: TabuMat atölyesi, öğrencilerin matematik kavramlarını eğlenceli bir şekilde pekiştirmelerini sağlamayı hedefler. Oyun sırasında öğrenciler, matematiksel kavramları açıklamak için farklı yollar bulmalı ve kelimeleri tarif etmek için yaratıcı düşünme becerilerini kullanmalıdır. Ayrıca, işbirliği yapmayı teşvik ederek iletişim ve takım çalışması becerilerini geliştirmeyi amaçlar.  2-Atölye Adı: Kültürmatik Jenga  Amaç: Kültürmatik Jenga oyununda tahta blokları dikkatlice çıkarmak ve üst kata yerleştirmek, öğrencilerin el becerisi ve el-göz koordinasyonunu geliştirir. Aynı zamanda bu atölyede öğrencilerin kültürümüzle alakalı soruları bilmeleri amaçlanırken eğlenerek öğrenmeleri sağlanır.  Hangi bloğu çıkaracaklarını ve nereye yerleştireceklerini seçerken öğrenciler, strateji geliştirme ve planlama becerilerini kullanırlar.  Dikkatlerini sürdürmek ve blokları dikkatlice yerleştirmek sabırlı olmalarını gerektirir. Bu da öğrencilere odaklanma ve sabır konusunda pratik yapma fırsatı sunar. Gruplar halinde oynandığında, Kültürmatik Jenga öğrencilere iletişim kurmayı, birlikte çalışmayı ve problem çözmeyi öğretir. Hangi bloğun çıkarılacağına karar verirken, öğrenciler risk almayı öğrenir ve sonuçların nasıl etkilenebileceğini değerlendirirler.  3-Atölye Adı: Origami Atölyesi  Amaç: Origami, makas ya da yapıştırıcı gibi araçlar kullanılmadan yapılan bir kağıt katlama sanatıdır.  Çocukların kağıt katlama tekniklerini kullanarak yaratıcılık ve el becerilerini geliştirmelerini amaçlar. Aynı zamanda origami, üç boyutlu düşünmeyi geliştiren, matematiksel kavramları anlamayı kolaylaştıran eğlenceli bir yöntemdir.  4-Atölye Adı: Kirigami Atölyesi  Amaç: Kirigami, kağıdı keserek şekil verme sanatıdır. Çocukların üç boyutlu düşünmelerini geliştirerek matematikteki modelleme, simetrik şekiller, örüntüler gibi konuları anlamlandırmasına yardımcı olmayı amaçlar. Öğrencilerin problem çözme becerlerini geliştirerek matematiksel düşünmelerini kolaylaştırır.  5-Atölye Adı: Mandala Atölyesi  Amaç: Mandala atölyesi, öğrencilerin matematik öğrenimini eğlenceli hale getirmeyi amaçlar. Öğrenciler mandala tasarımı yaparken, geometrik desenlerin oluşturulması sürecinde simetri, oranlar ve ölçüler gibi matematiksel prensipleri keşfetmeyi ve öğrenmeyi hedefler.  6-Atölye Adı: Deli Baytar Atölyesi  Amaç: Atölyede birkaç senaryodan oluşan 3 adet makine ve 3 çeşit hayvan bulunmaktadır. Bu makinelerin girdi ve çıktıları da hayvanlardan oluşuyor. Örneğin bir makinenin girdisi balık, bize 1 fil ve 1 kedi çıktısı veriyor. Aynı şekilde bu makineler tersine de çalışabiliyor. Bu atölyede öğrencilerin bu makineleri kullanarak istenilen hayvanları elde edip edemeyecekleri incelenecektir.  7-Atölye Adı: Mangala Atölyesi  Amaç: Mangala, oyuncuların hamlelerini planlama ve rakibin hamlelerini öngörme becerilerini geliştirir. Oyuncular, hangi taşları alacaklarını ve nereye yerleştireceklerini dikkatlice düşünerek stratejik kararlar alırlar.  Oyunda birçok değişken ve seçenek olduğundan, oyuncuların mantık yürütme ve problem çözme yeteneklerini kullanmaları gerekmektedir. Hangi hamlenin en avantajlı sonucu sağlayacağını hesaplamak oyuncuların bu becerilerini geliştirir. Mangala, oyuncuların sırasını beklemelerini ve rakibin hamlelerini dikkatle izlemelerini gerektirir. Bu da oyuncuların sabır ve dikkat becerilerini geliştirir.  Oyun, rakipler arasında etkileşim ve iletişimi teşvik eder. Rakipler arasında rekabetin sağlıklı bir şekilde yönetilmesini öğretirken, paylaşım ve takım ruhu gibi sosyal becerilerin gelişmesine yardımcı olur.  8-Atölye Adı: Ben Kimim Atölyesi  Amaç: "Ben Kimim?" oyunu öğrencilerin geometrik şekillerin özelliklerini daha iyi anlamaları için etkili bir yöntemdir. Oyunda, öğrenciler sorular sorarak ve cevaplar alarak şekillerin özelliklerini keşfederler. Ayrıca, soruların stratejik olarak seçilmesi gerektiği için öğrencilerin problem çözme ve eleştirel düşünme becerileri gelişir. Geometrik kavramların somut örneklerle öğrenilmesi, soyut kavramları anlamalarına yardımcı olurken, eğlenceli ve etkileşimli bir öğrenme deneyimi sunar.  9-Atölye Adı: Okul Öncesi Atölyesi  Amaç: Okul öncesi atölyesi öğrencilere eşleştirme oyunları hafıza oyunları tamamlama oyunları dizme oyunları gibi oyunlarla çocukların zihinsel gelişimini geliştirerek öğrenmeyi ve görsel öğrenmeyle desteklenmiş bir şekilde öğrenimi sağlar. Hem eğlendirici hem de öğretici bir deneyim sunar.  10-Atölye Adı: Cebir Atölyesi |
| Sınıf Öğretmenliği Öğrenci Topluluğu | 1- Origami Köşesi: Bu köşede amaç gelen öğrencilerin el becerilerinin, çeşitli motor becerilerinin geliştirilmesine katkı sunarken aynı zamanda eğlenceli vakit geçirmesine olanak sunmaktır.  2- İsme Özel Kitap Ayracı (Kaligrafi Yazısı ile): Çocukların isimlerine özel hazırlanacak SNF Topluluğunun özel tasarımı olan kitap ayraçları ile onlara kitap okumayı sevdirmek ve özel hissettirmek amaçlanmaktadır.  3- Yüz Boyama Köşesi: Bu köşede amacımız çocukların kendi zevklerine göre yüzlerini boyayarak standımızda eğlenceli vakit geçirmelerini sağlamaktır.  4- Parmak Baskısı ile Hatıra Tablosu: Burada amacımız çocukların renklerle iç içe geçmelerini sağlayarak onların hep birlikte güzel bir tablo oluşturabileceklerini göstermektir.  5- Bilmece Bildirmece: Çocuklarda dil ve zeka gelişimine çok büyük bir katkı sağlıyor. Kelime oyunları sayesinde, anlatma ve anlama yeteneklerini geliştiriyor. Cevabını ararken, zihinde farklı ve boyut üstü düşünme becerilerini tetikliyor. Bu oyunlarla standımızda, çocuklara yukarıda belirttiğimiz becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.  6- Resfebe Köşesi: Çocuklarda dil ve zeka gelişimine çok büyük bir katkı sağlıyor. Kelime oyunları sayesinde, anlatma ve anlama yeteneklerini geliştiriyor. Cevabını ararken, zihinde farklı ve boyut üstü düşünme becerilerini tetikliyor. Bu oyunlarla standımızda, çocuklara yukarıda belirttiğimiz becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.  7- Tabu Köşesi: Bu oyun eğitici, kendini ifade etme becerisini yükseltici, kişiler arasındaki iletişimi, iletişimin kalitesini arttırıcı ve oynayanları eğlendirici özelliklere sahiptir. Bu oyunla standımızda öğrencilere bu becerileri kazandırmak amaçlanmaktadır.  8- Kendi Tokanı Tasarla: Standımıza gelen çocuklarımızın, ilgi ve isteklerine göre tamamen kendilerinin seçtiği renk ve ponponlar ile origami sanatıyla kendi tokalarını tasarlamaları hedeflenmektedir.  9- Fotoğraf Çekilme Karesi: Topluluk tarafından tasarlanan fotoğraf karesi ile katılımcı çocukların bizlere ve kendi geleceklerine güzel anılar bırakmaları hedeflenmektedir.  10- Taş Boyama Köşesi: Taş boyama köşesi, 7-11 yaş arasındaki çocukların ince motor kaslarının gelişimini destekleyerek el becerilerini artırır. Atölye süresince tasarlanan taşların renklendirilerek çocukların yaratıcılıklarını kullanmaları teşvik edilir ve eğlenerek öğrenmeleri amaçlanır. Boyanan çocuklara hediye edilir.  11- Maskeni Tasarla Köşesi: Amaç katılımcı çocukların kendi beğenilerine göre kendilerine uygun maskeler tasarlayarak eğlenmelerini sağlamaktır. Bununla beraber ince motor becerilerinin geliştirilmesine de olanak sağlanmaktadır. |
| Turkuaz Okul Öncesi Eğitimi Topluluğu | 1- Geri Dönüştürülmüş Kağıtlarla Gezegen Oluşturma Etkinliği: Kağıtların geri dönüşümü beraberinde çocuklara fen bilgisi kazandıran bu etkinlik kendi sanatlarını oluşturmalarını desteklemektedir.  2- Bayrağımı ve Atamı Tanıyorum Etkinliği: Tuval üzerine çizilmiş ana hatlar dolayısıyla boş kalan kısımları parmak basma şeklinde doldurulacak bu etkinlik milli bilinç kazandırma yönünden katkı sağlamaktadır.  3- Sihirli Dağ Etkinliği: Önceden hazırlanmış yanardağ maketine birtakım malzemelerin eklenmesiyle püskürme sağlanmaktadır. Çocukların fazlasıyla ilgisini çeken bu etkinlik fen bilgisi gelişimini desteklemeyi hedeflemektedir.  4- Kendi Pencerem, Kendi Çerçevem Etkinliği: Bu etkinlik kolaylıkla elde edilebilecek malzemelerin birleşmesiyle çocukların hayal güçlerini geliştirmeyi hedeflemektedir. Çerçeve taslağının üstüne yapıştırılan bant, çocukların topladığı nesneleri yapıştırmalarına yarayarak kendi çerçevelerini oluşturmalarını sağlamaktadır.  5- Deterjan Çiçeğim Etkinliği: Süt, boya, deterjan gibi malzemelerin girdiği tepkime çocukların ilgisini çekmekle beraber deney bilinci oluşturmaktadır.  6- Yüzen Denizanaları Etkinliği: Bu etkinlikte, pet şişenin içine konulan pipet yoluyla elde edilecek denizanası figürü, şişenin hareketiyle istenilen etkiye ulaştırmaktadır. |
| Türkçe Eğitim Öğrenci Topluluğu | 1- Bilmece köşesi : Çocukların dil becerilerini ve zihinsel hafızalarını güçlendirmeye yönelik çeşitli bilmeceler sorulur ve cevaplamaları sağlanır.  2- Atatürk’e mektup yazma köşesi : Atatürk ile karşılaşsanız ona neler söylemek isterdiniz ? Atatürk’e bir mektup gönderme şansınız olsa neler yazardınız ?  Cumhuriyetin kurucusu Atatürk hakkında çocukların fikir ve görüşlerine yer vermek  3-Fotoğraf köşesi: Çeşitli eğitici ve eğlenceli hazırlayacağımız köşelerde diledikleri şekilde fotoğraf çekinebilecekler  4-Materyal oyunları: Türkçe ders kazanımlarıyla da ilişkin çocukların düşünme becerilerini geliştirmeye yönelik eğlenceli kutu oyunları vs.  5-Kendi kalemliğini oluşturma: Kendi yaratıcılık becerilerini kullanarak kendilerine özel bir kalemlik oluştururlar.  6-Geleneksel sokak oyunları: Çocuklar arasında yumurta taşıma yarışması yaptırılır.  7-Yüz boyama:Eğlenmelerini sağlayacak ve aktivite ortamına uyum sağlayacak şekillerde yüz boyama çalışması yaptırılacak.  8-Etkileşimli okuma köşesi: Türkçe dersi kazanımlarına uygun kitaplar ile çocukların üst düzey düşünme becerilerine hitap eden sorular sorarak düşünme güçlerini arttırmak hedeflenir.  9-Kitap ayracı tasarlama: Çocuklar kendi isimlerini yazdırarak ya da dilediği şekilleri çizerek kendilerine özel bir tasarım oluşturlar |
| İngiliz Dili Eğitimi Öğrenci Topluluğu | 1- Yüz Boyama: Çocukların favori aktivitelerinden biri olan yüz boyama (kelebek, tavşan, aslan vs) yaptırılacak.  2- Parmak boyama: Standı ziyaret eden öğrencilerin parmakları boyanacak ve gün sonunda tuvalde her öğrenciden bir iz kalacak.  3- Çizim köşesi: Bu köşede öğrenciler kutudan çektikleri ingilizce kelimeleri (apple, table, pencil gibi) beyaz tahtaya çizerek bize ya da arkadaşlarına anlatmaya çalışacak.  4-Origami Köşesi: Bu köşede öğrenciler bizlerle beraber çeşitli origami parçalarını deneyecekler ve yaptıkları eseri eve götürebilecekler (kuğu, kurbağa vs..)  5- Çark çevirme (ödül): İngilizce oyunları oynayan öğrenciler isterlerse çark çevirip gelen ödülü alabilecekler (çikolata, kalem, toka, ayraç vs)  6- İngilizce masa oyunları köşesi: Bu köşede öğrenciler farklı türde ingilizce oyunları oynayıp ingilizce pratiği yapabilecekler (tabu, geriden sayma, kelime türetme vs.)  8-İngilizce kelime ve fotoğraf eşleme: Bu oyunda öğrenciler tıpkı hafıza oyunlarında olduğu gibi ters duran iki desteden bir kartı sırayla çevirerek eşini bulmaya çalışacaktır.  9-İngilizce renk avı: Bu oyunda görevli öğretmen adayı katılmak isteyen öğrencilere bir renk verip onların bu renkte bir şey bulmalarını veya göstermelerini isteyecektir.  10-Sessiz Sinema: Bu oyunda öğrenciler kutudan seçtikleri kelimeleri konuşmadan anlatmaya çalışacaktır  11-Heads Up! (ingilizce) Bu oyunda bir öğrenci desteden bir kart seçip arkadaşlarına gösterir. Kendisi kartı görmez ama arkadaşları kelimeyi söylemeden kartta ne yazdığını anlatmaya çalışır. |
| Psikolojik Danışmanlar Öğrenci Topluluğu | 1) KİL ATÖLYESİ (ÇAMUR KİL OYUNU)  Bu bölümde çocuklar duygularını tanımayı, isimlendirmeyi ve ifade etmeyi öğrenirler. Duygu dağarcığını da geliştiren alıştırmalarla başlayan bu bölüm kile serbest şekil verme ile başlar ve her çocuk doğaçlama figür oluşturur.  Açıklama: Kil ile rahatlayan çocukların duygularını ifade edebilecekleri bir oyun kurgusuyla duyguların olaylar ile bağlantısı üzerine düşünmelerine olanak vermek hedefleniyor  2) Ekolojik Atölye: Tohum Topları  Pratik edeceğimiz beceriler: Doğayla bağlantı, duyusal oyun, merak, bakım verme ve sabır, ekoloji bilgisi, yerli bitkilere dair bilgiler, tohumun büyüme sürecini inceleme. Açıklama: Bu etkinlik toprak ve çamur ile doğrudan temas gerektirdiği için duyusal bir oyundur aynı zamanda program süresince çocukların tohumların büyüme sürecine eşlik etmelerine, bakım vermelerine olanak sağlar.  3) “DUYGU AVI” OYUNU  Bir duygu düşünün.  - Düşündüğünüz duyguyu çizin.  - Arkadaşınızdan çizdiğiniz duygunun ne olduğunu tahmin etmesini isteyin. - Şimdi sıra arkadaşınızda.  4) Balonu Patlat Soruyu Cevapla  Balonların içine sorular yazılır  Bize etrafta olan pembe renkte bir şey gösterir misin  -Rüzgar sesi çıkarır mısın  -kendi etrafında 3 tur dönüp kendimi çok seviyorum de  -kırmızı bir meyve söyle  -10 saniye dans et  -aklından bir hayvan tut ve bize anlatmaya çalış  -denizde yaşayan 3 tane hayvan söyle gibi  5)YÜZ BOYAMA VE ANINI BIRAK ETKİNLİĞİ  Çocukların yüzü boyanır.  El baskılarını karton kağıda veya bulunabilirse beyaz kumaşa basılır.  6) Taş Boyama  7) Kahramanımı Çiziyorum  Standa gelen her çocuk tuvale hayal ettiği süper kahramanı çizer. Çocuğa bu kahramanın özellikleri sorulur en sonunda tuval çocukların çizdiği süper kahramanlarla dolar. |
| SAü MATEMATİK ÇOCUK ŞENLİĞİ | Etkinliğimiz Ayşe Zeynep Hoca' nın öncülüğünde İlköğretim Matematik Öğretmenliği bölümü öğrencileri tarafından hazırlanan ortaokul düzeyi kazanımlarını iceren matematiksel oyunları yine ortaokul düzeyindeki öğrencilere oynatmak üzerine hazırlandı. Etkinlikte görevli bir arkadaşımiz çocuklari karşılayıp keyifli vakit geçirmelerini sağlayacaktır diğer arkadaşlarımız ise her masada 1-2 oyun oynatacaktır. Oyunlarımız şu şekildedir :  1- Napierin Kemikleri  2-Profesyonel Hırsızı Yakalama  3- Haritalarla Matematik  4- Galaksiden Kaç  5- Tabnitin Laneti  6- Cebir-i İstanbul  7- Pizza Oyunu  8- Hazine Avcısı  9- Krallık Savaşı  10- Kartland  11- Issız Ada  12- Keşif Yolculuğu  13- Hayvan Çiftliği  14- Hayvanat Bahçesini Geziyorum  15- Uzay Oyunu  16- Bitir Kazan  17- Şapka Oyunu  18- Kaç Kurtul  19- Atom Oyunu  20- Şu Savaşları |