

# KARINCA TOBI

ile Keşif Yolculuğu

## Eğlenceli Bir Sınıf Etkinliğine

### Hazır mısınız?

Yaş Grubu: 8+

Süre: 45-50 dk

(isteğe bağlı olarak bölünebilir)

Ana Tema: Cesaret, Yön Bulma,  
Problem Çözme, Empati

#### ETKİNLİK HEDEFLERİ:

- Çocukların problem çözme ve yön bulma becerilerini geliştirmek
- Takım çalışması ve iletişim becerilerini desteklemek
- Farklılıkların değerini anlamalarına yardımcı olmak
- Öz güvenlerini artırmak ve cesaret kavramını keşfetmek

## 1-Hikâyeden Yola Çıkalım

(Sınıf Sohbeti - 10 dk)

ÖĞRETMEN, SINIFA AŞAĞIDAKİ SORULARI SORARAK  
HİKÂYE İLE BAĞLANTI KURAR:

“Siz hiç yönünüzü kaybettiniz mi? Böyle bir durumda ne yapardınız?”

“Tobi, farklı olduğu için kendini eksik hissediyordu.

Siz hiç böyle hissettiniz mi?”

“Bir problemle karşılaştığınızda nasıl çözüm buluyorsunuz?”

“Sizce cesaret ne demek? Sadece korkusuz olmak mı,  
yoksa korkuya rağmen bir şeyleri başarmak mı?”

#### BAĞLANTI:

Öğrencilerin verdiği cevaplarla Tobi'nin hikâyesi arasındaki benzerlikler tartışılır.

*“Hepimiz zaman zaman kendimizi  
kaybolmuş hissedebiliriz,  
ama cesaretimiz yolumuzu  
bulmamıza yardımcı olur.”*  
mesajı verilir.





# 2-Tobi'nin Kaybolan Yolu

## Harita Oyunu (20 dk)



### MALZEMELER:

Yere veya tahtaya bir "karınca yuvası haritası" çizin (Tobi'nin yuvasından başlayıp ormanın farklı noktalarına gittiği bir harita).

Öğrencilere yön kartları (Kuzey, Güney, Doğu, Batı) dağıtın.

Sınıfta bazı engeller oluşturun (örneğin, sıra veya sandalye koyarak Tobi'nin yolunu kapatabilirsiniz).

### NASIL OYNANIR?

1) Öğrenciler 3-4 kişilik gruplara ayrılır.

2) Her grup Tobi'nin ormanda yolunu bulması için yön kartlarını kullanarak hareket eder.

3) Ancak her grubun önüne bir karar verme sorusu çıkar:

 "Tobi bir nehirle karşılaştı. Ne yapmalı?"

 "Önünde kocaman bir kaya var. Nasıl bir çözüm bulabilir?"

 "Tobi'nin yolu bir anda karardı. Sizce ne yapmalı?"

4) Grup, kendi çözümünü ürettikten sonra yoluna devam eder.

5) Oyunun sonunda her grup kendi hikayesini anlatır ve farklı çözümler paylaşılır.



### ETKİLEŞİMLİ EKSTRA:

Harita oyununu hareketli bir etkinlik olarak da yapabilirsiniz.

Öğrencileri sırayla Tobi gibi hareket ettirerek, adım adım yön bulmalarını sağlayabilirsiniz.

## 3-Cesaretin Sana Yol Göstersin!

(Yazma ve Empati Etkinliği - 15 dk)

### Tobi'ye Mektubun Var!

ÖĞRENCİLERE AŞAĞIDAKİ YAZMA GÖREVLERİNDEN BİRİNİ SEÇMELERİNİ İSTEYİN:

1) Tobi'ye bir arkadaş olarak mektup yaz.

 "Tobi'ye cesaret vermek için ne söylemek istersin?"

2) Sen bir maceraya çıksan, yanına hangi 3 şeyi alırdın?

 Seçtikleri nesnelere açıklamaları istenir.

3) Cesaretle ilgili kendine ne söylemek istersin?

 Örneğin: "Korktuğumda kendime şunu hatırlatacağım:

Cesaret, korkuya rağmen ilerleyebilmektir!"

### TOBİ'YE CESARET MEKTUPLARI KÖŞESİ!

Öğrencilerinizin yazdığı cesaret mektuplarını sınıf panosunda sergileyerek onlara ilham verici bir alan oluşturabilirsiniz!



### Bize de gönderin!

Mektupları [timascocuksosyalmedya@timas.com.tr](mailto:timascocuksosyalmedya@timas.com.tr) adresine ileterek Tobi'nin cesaret dolu dünyasına katkıda bulunabilirsiniz. Seçili mektuplar, Timaş Çocuk sosyal medya hesaplarında paylaşılacak!





# Tobi'nin Kaybolan Yolu

## Harita Oyunu (20 dk)



### NASIL KULLANILACAK?

- 1) Öğrenciler 3-4 kişilik gruplara ayrılır.
- 2) Her grup, yön kartlarını kullanarak harita üzerinde ilerler.
- 3) Engellerle karşılaştıklarında, çözüm üretmeleri gerekir.
- 4) Öğrenciler yön bulma deneyimini yaşayarak, Tobi gibi cesaretlerini test ederler.





# Yön Kartları

## AMAÇ:

Öğrencilerin yön bilgisi kazanmalarını ve oyun sırasında harita üzerinde doğru yolları bulmalarını sağlamak.

## NASIL KULLANILACAK?

- 1) Her gruba bir set yön kartı verilir.
- 2) Harita oyunu oynanırken gruplar, yollarını bulmak için kartları kullanır.
- 3) Yönlendirme sürecinde öğretmen öğrencilere ipuçları verebilir.





Cesaretin Sana Yol Göstersin!

Tobi'ye Mektubun Var!



Tobi'ye cesaret vermek için ne söylemek istersin?

Empty red-bordered box for writing a message to Tobi.



Sen bir maceraya çıksan, yanına hangi 3 şeyi alırdın?

Empty red-bordered box for writing three items to take on an adventure.



Cesaretle ilgili kendine ne söylemek istersin?

Empty red-bordered box for writing a message to oneself about courage.

