

CUMULO

HEDEF -1. OYUNU VE KURALLARINI TANIR

KAZANIMLAR:

- 1-1 Oyunun adını doğru söyler
- 1-2 Oyunun bir grup uygulaması olduğunu belirtir.
- 1-3 Oyuna ait parçaları tanıır/gruplarına ayırır.
- 1-4 Uygulamaya başlamak için gerekli parçaları masanın üzerine yerleştirir.
- 1-5 Kartlar üzerindeki şeklin adını söyler.
- 1-6 Masa üzerinde mavi kartları yerleştirir.
- 1-7 Mavi kartlardaki şekillerle renkli kartlardaki şekilleri eşleştirir.
- 1-8 Kartlar içerisinde şekillere göre gruplama yapar.

HEDEF -2. Grup olarak birlikte hareket eder.

KAZANIMLAR

- 2-1 Grup içerisinde ebe olan öğrencinin belirlenmesini sağlar/ebe olur
- 2-2 Ebenin/liderin komutlarına uyar.
- 2-3 Gerektiğinde arkadaşlarını uyarır.
- 2-4 Ebenin /liderin yaptığı uygulamayı dikkatle izler
- 2-5 Ebenin /liderin yaptığı şekli önündeki parçalar içerisinde bulur.
- 2-6 Arkadaşlarına karşı saygılı davranır.
- 2-7 Uygulama esnasında en çok parçayı toplayanın ebe/lider olacağını bilir.

HEDEF-3 Belirtilen şekli masa üzerine zincirle yapar

KAZANIMLAR

- 3-1 Grup olarak zincirle şekil yapımına katılır.
- 3-2 Liderin komutlarına uyar.
- 3-3 Liderin belirttiği yere parmağını koyabilir.
- 3-4 Arkadaşının fazla parça almasını normal karşılar.
- 3-5 Öğretmenin gösterdiği şekli masa üzerine grup olarak zincirle yapar.
- 3-6 Grup oyunlarında kurallara uyar.
- 3-7 Lider kūsün komutu verince masadan uzaklaşır.
- 3-8 Liderin komutu ile belirtilen kartı bulup gösterir.

CUMULO

Cumulo Küme formasyonları kullanılarak çocuğun geometrik şekil bilgisini geliştirir. El becerisi ve iyi algılama ile farklı şekilleri üretip onları tekrar bulabilmeye yarar. Biraz hayal gücü ile çok farklı şekilleri algılayıp insanın zekâ ve hayal gücüne önemli bir katkı sağlayarak ileriki dönemlerde kolay hikâye anlatmanıza yardımcı olur. Kutu içeriği: 24 adet ahşap kart; 8 tanesi güneş ile: kolay 8 tanesi gökkuşağı ile: normal 8 tanesi fırtına ile: zor 24 adet karton kart 8 tanesi güneş ile: kolay 8 tanesi gökkuşağı ile: normal 8 tanesi fırtına ile: zor 1 adet kart tutucu 1 adet zincir Yaş: 4+ Oyuncu Sayısı: 3-6 Oyun Süresi: Oyunun versiyonuna ve zorluğuna göre 5-15 dk. Yazar: Kirsten Hiese Harika bir yaz günü ve gökyüzü açık mavidir.. Birdenbire bulutlar toplanır, yağmur yağmaya başlar ve sonra fırtına kopar. Neyse ki fırtına az sürer, güneş tekrar doğar ve güzel bir gökkuşağı ortaya çıkar. Bu dışarıdaki çocukları kandırır ve çocuklar hareket eden bulutlarda sevimli ve komik resimler olduğunu zannederler.

Kısa Bilgiler: Karton kartlar zincir kullanılarak hangi motifin üretileceğine karar verir. Bütün oyuncular ahşap kartlar üzerinde eşleşen motifler varsa onları bulmaya çalışırlar ve kim önce bulursa onu saklar. Oyunun versiyonlarına göre hangi oyuncu 3.4.5 kart ya da 1 güneş, gökkuşağı ve fırtına kartı toplarsa birinci olur. Eğer bütün ahşap kartlar kullanılmışsa en çok kart toplayan oyunu kazanır.

Farklı Versiyonlar: Aşağıdaki versiyonlar oyuncuların yaşına numarasına ve oyunun zorluğuna göre oynanabilir.

1.Sadece bir kategoride oynama.

2.İki kategoride oynama.

3.Üç kategoride de oynama. Her kategoride 8 tane ahşap ve karton kart bulunur.

Özdeş semboller kullanılarak kartlar sınıflara ayrılmıştır. Kartonların renkleri de oyunun zorluk derecesi hakkında bilgi verir. Hangi renk ya da hangi sembolün hangi aşamayı gösteren bilgiler içindekiler kısmında yer alır. Oyun Hazırlığı: Her şeyden önce hangi versiyonun oynanacağına karar verilir. Oyunun versiyonuna göre ya bütün ahşap kartlar masaya dağıtılır ya da oyunun zorluğuna göre istenilen sayıda kart motifli tarafı yukarı gelecek şekilde masaya yayılır. Aynı şekilde oyunun versiyonuna göre karton kartlar yüzü aşağı gelecek şekilde yayılır. Oyuncuların uzanabileceği şekilde kartları koymak önemlidir. Kart tutucu ve beyaz zincir de yere konarak oyuna başlanır.

3 Oynama Şekli: İlk oyuncu yığından bir tane karton kart alıp onu kart tutucusuna koyarak kimsenin kartta-ki motifi görmesine izin vermez. Karton kartların herhangi bir altı ya da üstü olmadığı için kart tutucusuna nasıl konulduğunun önemi yoktur. Aynı oyuncu daha sonra karttaki şekle bakarak zincir kullanarak onu yapmaya çalışır. Sonra bütün oyuncular ahşap kartın eşleşip eşleşmediğine bakar. İlk önce hangi oyuncu doğru kartı bulursa kartı alır. Eğer bir oyuncu yanlış kartı belirtirse oyuncunun sırası geçer. Sonra karton kart kontrol edilmesi için gruba gösterilir ve başka bir yere konarak oyunda çıkartılır. Şimdi sıra diğer oyuncuya geçer. Oyunun Bitiş Şekli: Oyunun zorluğuna ve yaş grubuna göre 3 farklı şekilde bitirilebilir. 1.Masanın ortasında artık hiç ahşap kart kalmamışsa en çok kart toplayan oyuncu kazanır. Eğer sadece bir kategoride oynanıyor ise ve birkaç oyuncuda aynı sayıda ahşap kart varsa oyun uzatmaya gider. Bu bütün kartların oyuna tekrar konulması anlamına gelir ve oyun bilinen şekliyle bitirilir. 2.Herhane bir oyuncuda 1 tane güneş, fırtına ve gökkuşağı sembolleri olan ahşap kart varsa oyun biter. Oyunu kazanır. Oyun sadece bütün kategoriler oynandığında bu şekilde biter. 3.Oyuncular belirtilen sayıda kart toplamışlarsa oyunu kazanırlar. Eğer sadece bir kategori kullanılmışsa bu 3 kart toplanacağı anlamına gelir. İki kategoride 4, bütün kategorilerde 5 kart kazanmak için yeterlidir.

Tavsiye: Oyunu daha zor hale getirmek istiyorsanız bütün kartları kenara koymayın. Sadece eşleşen karton kartları koyun. Ahşap kartları koymanıza gerek yok. Bu şekilde ahşap kartlar masanın ortasında olacağı için doğru kartı ayırt etmeniz daha zor olur. Zincir de dışarı çıkartılıp gerçek bulut şekilleri üretilebilir. Aynı zamanda her oyuncu bulutlardaki şekillerden hangi motifi gördüğünü yazar. Hayal gücü kullanılacağı için herhangi bir limit yoktur. Yeşil renkli karton kart üzerinde ki basit motifler parmaklar kullanılarak bir oyuncun sırtına rahatlıkla çizilebilir. Sonra çizilen resim tahmin edilir.

Teşvik: Şekil Öğrenme El becerisi/kas gelişimi/göz-el koordinasyonu İletişim/konuşma gelişimi Hayal gücü/fantezi Yazma alışkanlığı

DERSE: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 6 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: CUMULO OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL EŞLEŞTİRİYORUM, ZİNCİRLE ŞEKİL OLUŞTURUYORUM.

BE CERİLER: Üretken düşünme, özgün düşünme, görsel algılama, gözlem ve değerlendirme, planlı ve düzenli çalışma,

SÜRE: 35 dakika

HEDEF -1. OYUNU VE KURALLARINI TANIR

KAZANIMLAR:

- 1-1 Oyunun adını doğru söyler
- 1-2 Oyunun bir grup uygulaması olduğunu belirtir.
- 1-3 Oyuna ait parçaları tanır/gruplarına ayırır.
- 1-4 Uygulamaya başlamak için gerekli parçaları masanın üzerine yerleştirir.
- 1-5 Kartlar üzerindeki şeklin adını söyler.
- 1-6 Masa üzerinde mavi kartları yerleştirir.
- 1-7 Mavi kartlardaki şekillerle renkli kartlardaki şekilleri eşleştirir.
- 1-8 Kartlar içerisinde şekillere göre gruplama yapar.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen derse başlamadan önce öğrencileri dörderli veya sınıf sayısına göre düzgün şekilde oturmalarını sağlar. Dikkatlerini topladıktan sonra oyunun kutusunu eline alarak "Bu oyunun adı Cumulo?" diye belirtir. Çok sevecekleri eğlenceli bir oyun oynayacaklarını belirtir. Oyunları dağıtmadan önce oyun parçalarını kendilerinin kutudan çıkaracaklarını belirtir. Oyun bittikten sonra "toparlanın" denince herkesin kendi oyunu nasıl toplayacağını göstererek anlatır. Daha sonra oyunları dağıtır.

İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıtıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Tüm öğrencilerin parçaları masanın üzerine dizmeleri belirtilir. Öncelikle mavi kartlar dizilir. (Genelde 3x8 sıra diziliyor.)

Parçalarını birbirleriyle karıştırmamaları gerektiği belirtilir.

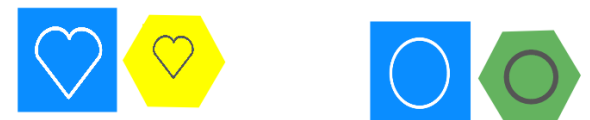
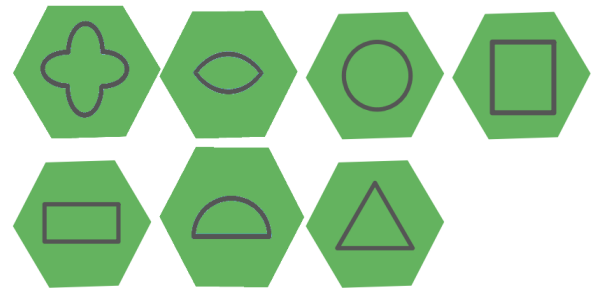
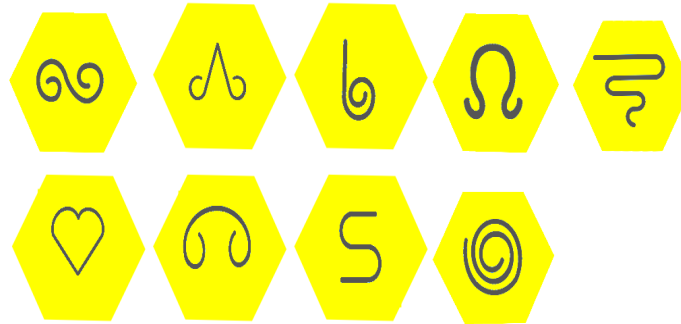
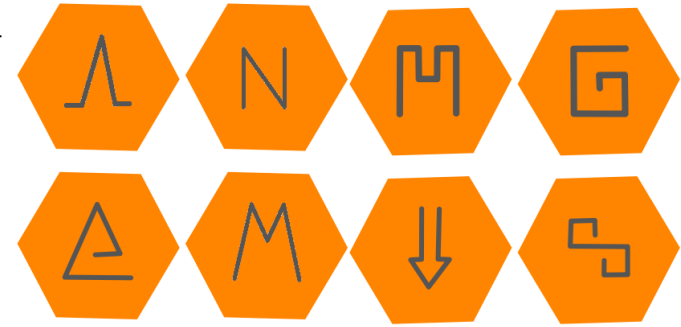
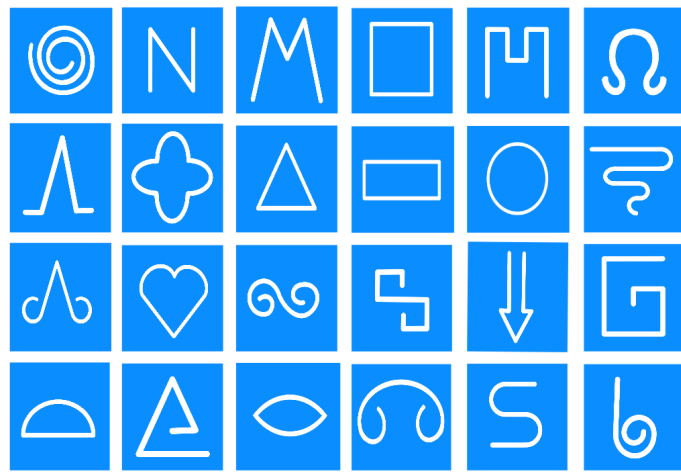
Daha sonra renkli parçaları masanın farklı yerine sıralamaları istenir. sınıf kontrol edilir. Yanlış yapanlar uyarılır.

Daha sonra renkli kartlardaki şekillere göre mavi kartların üzerine koymaları belirtilir.

Bütün sınıfın bu etkinliği bitirmeleri sağlandıktan sonra, renkli kartlardan; sarıların bir sırada mavilerin bir sırada olması gerektiği belirtilir.

Sonra öğretmen kartların renklerinin bir ipucu olduğu belirtilerek doğru sıralamayı yapmalarını ister. Doğru sıralama yapanlar kontrol edilir.

Ayırdığımız gruplar içerisinde pasif kalan çocukları tespit ederek onların kartları alıp incelemelerine yardımcı olmalıyız. Gerekli gördüğümüz yerde pasif çocuklardan yeni bir grup yapalım.



DERS: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 6 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: CUMULO OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL EŞLEŞTİRİYORUM, ZİNCİRLE ŞEKİL OLUŞTURUYORUM.

BECERİLER: Üretken düşünme, özgün düşünme, görsel algılama, gözlem ve değerlendirme, planlı ve düzenli çalışma,

SÜRE: 35 dakika

HEDEF -1. OYUNU VE KURALLARINI TANIR

KAZANIMLAR:

- 1-1 Oyunun adını doğru söyler
- 1-2 Oyunun bir grup uygulaması olduğunu belirtir.
- 1-3 Oyuna ait parçaları tanıır/gruplarına ayırır.
- 1-4 Uygulamaya başlamak için gerekli parçaları masanın üzerine yerleştirir.
- 1-5 Kartlar üzerindeki şeklin adını söyler.
- 1-6 Masa üzerinde mavi kartları yerleştirir.
- 1-7 Mavi kartlardaki şekillerle renkli kartlardaki şekilleri eşleştirir.
- 1-8 Kartlar içerisinde şekillere göre gruplama yapar.

DERSE HAZIRLIK

Sınıf dörderli veya sınıf sayısına göre düzgün şekilde oturmaları sağlanır. Dikkatlerini topladıktan sonra oyunun kısa bir tanıtımını yapar. Bu ders biraz daha farklı şekilde yapacaklarını, ama her grubun birlikte hareket etmesi gerektiği belirtilir. Oyun bittikten sonra "toparlanın" denince herkesin kendi oyunu nasıl toplayacağını göstererek anlatır. Daha sonra oyunları dağıtır.

İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

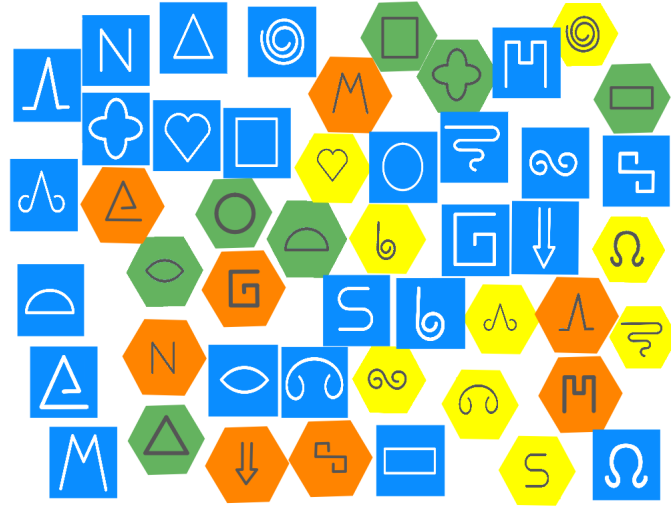
Öğretmen bütün kartları karışık olarak masanın ortasına dizmelerini söyler.

Daha sonra öğretmen bir tane kart çekeceğini gösterdiği şekille ilgili hem mavi hem de diğer renkteki kartı bulacaklarını belirtir.

Öğretmen mavi kartlardan rastgele bir şekil çekerek sınıfa gösterir.

Mavi kartı ve diğer renkli kartı yan yana koyan gruba, 1. grup, 2. grup diye belirtir. Bulamayanlarında bulmalarını bekler .

Bunu birkaç defa tekrar ederek devam ettirir.



Örnek -2

Ayırdığımız gruplar içerisinde pasif kalan çocukları tespit ederek onların kartları alıp incelemelerine yardımcı olmalıyız. Gerekli gördüğümüz yerde pasif çocuklardan yeni bir grup yapalım.



DERS: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 6 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: CUMULO OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL EŞLEŞTİRİYORUM, ZİNCİRLE ŞEKİL OLUŞTURUYORUM.

BECERİLER: Üretken düşünme, özgün düşünme, görsel algılama, gözlem ve değerlendirme, planlı ve düzenli çalışma,

SÜRE: 35 + 35 dakika **1**

HEDEF -2. Grup olarak birlikte hareket eder.

KAZANIMLAR

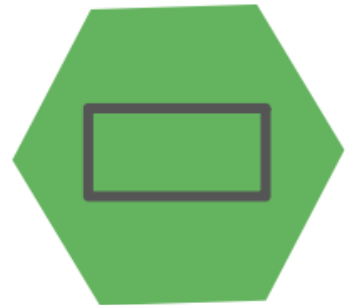
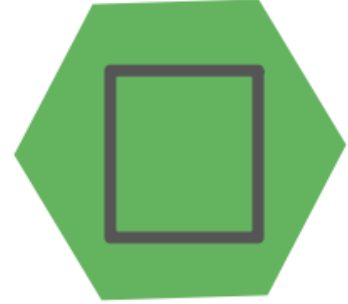
- 2-1 Grup içerisinde ebe olan öğrencinin belirlenmesini sağlar/ebe olur
- 2-2 Ebinin/liderin komutlarına uyar.
- 2-3 Gerekliğinde arkadaşlarını uyarır.
- 2-4 Ebinin /liderin yaptığı uygulamayı dikkatle izler
- 2-5 Ebinin /liderin yaptığı şekli önündeki parçalar içerisinde bulur.
- 2-6 Arkadaşlarına karşı saygılı davranır.
- 2-7 Uygulama esnasında en çok parçayı toplayanın ebe/lider olacağını bilir.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen, öğrencilere oyunları dağıtmadan önce bir önceki derste yaptıkları çalışmalarını tekrar eder. Kuralların hayatımızda ne kadar önemli olduğu vurgulanır. (Önceki derste oyunların toplanması ile ilgili sıkıntı yaşanmışsa bundan bahsedilir.) Sınıfın oturma düzenleri kontrol edilerek herkesin rahat olacağı şekilde düzenlenir. Oyunlar dağıtılır.

İŞLENİŞ:

Öğretmen eline bir zincir alarak sınıfa karşı zincirle bir şekil yapmaya çalışır ama yapamaz. Çünkü yardıma ihtiyacı olduğunu belirtir. Daha sonra masa üzerinde bir çocuk çağırarak belirttiği yere parmağını koymasını ister ve bir üçgen yapar. Öğrencilere dönerek "Gördüğünüz gibi arkadaşınızın yardım olmasaydı yapamazdım." der. Öğretmen oyunları dağıtmadan önce her gruptan bir lider seçer. Bu liderleri yanına çağırarak onlara bir şekil gösterir. Lider olanlar grubuna giderek zincirle şekli yapmaları için arkadaşlarını organize ederler. Her grup kontrol edilerek sırayla şekli yapmak için parmaklarını nasıl kullanacaklarını gösterir.



Yapamayan öğrencilere yardımcı olmalıyız. Yapılan ilk yardımlar yol gösterici olmalıdır. Önce parçaların doğru bulunması sağlanır. Sonra yerleştirme yapmaları belirtilir.

DERSE: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 6 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: CUMULO OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL EŞLEŞTİRİYORUM, ZİNCİRLE ŞEKİL OLUŞTURUYORUM.

BECERİLER: Üretken düşünme, özgün düşünme, görsel algılama, gözlem ve değerlendirme, planlı ve düzenli çalışma,

SÜRE: 35 + 35 dakika **2**

HEDEF -2. Grup olarak birlikte hareket eder.

KAZANIMLAR

2-1 Grup içerisinde ebe olan öğrencinin belirlenmesini sağlar/ ebe olur

2-2 Ebenin/liderin komutlarına uyar.

2-3 Gerektiğinde arkadaşlarını uyarır.

2-4 Ebenin /liderin yaptığı uygulamayı dikkatle izler

2-5 Ebenin /liderin yaptığı şekli önündeki parçalar içerisinde bulur.

DERSE HAZIRLIK

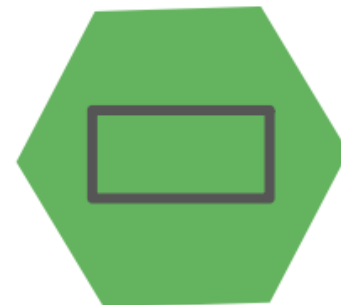
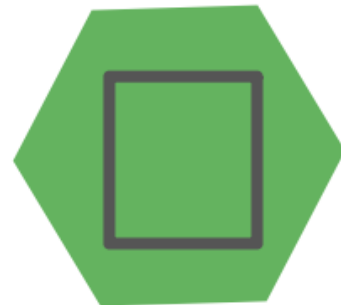
Öğretmen, öğrencilere oyunları dağıtmadan önce bir önceki derste yaptıkları çalışmalarını tekrar eder. Kuralların hayatımızda ne kadar önemli olduğunu vurgular. (Önceki derste oyunların toplanması ile ilgili sıkıntı yaşanmışsa bundan bahsedilir.) Sınıfın oturma düzenleri kontrol edilerek herkesin rahat olacağı şekilde düzenlenir. Oyunlar dağıtılır.

İŞLENİŞ:

Öğretmen eline bir zincir alarak sınıfa karşı zincirle bir şekil yapmaya çalışır ama yapamaz. Çünkü yardıma ihtiyacı olduğunu belirtir. Daha sonra masa üzerinde bir çocuk çağırarak belirttiği yere parmağını koymasını ister ve bir üçgen yapar.

Öğrencilere dönerek "Gördüğünüz gibi arkadaşınızın yardım olmasaydı yapamazdım." der.

Öğretmen oyunları dağıtmadan önce her gruptan bir lider seçer. Bu liderleri yanına çağırarak onlara bir şekil gösterir. Lider olanlar grubuna giderek zincirle şekli yapmaları için arkadaşlarını organize ederler. Her grup kontrol edilerek sırayla şekli yapmak için parmaklarını nasıl kullanacaklarını gösterir.



Yapamayan öğrencilere yardımcı olmalıyız. Yapılan ilk yardımlar yol gösterici olmalıdır. Önce parçaların doğru bulunması sağlanır. Sonra yerleştirme yapılmaları belirtilir.

DERSE: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 6 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: CUMULO OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL EŞLEŞTİRİYORUM, ZİNCİRLE ŞEKİL OLUŞTURUYORUM.

BECERİLER: Üretken düşünme, özgün düşünme, görsel algılama, gözlem ve değerlendirme, planlı ve düzenli çalışma,

SÜRE: 35 + 35 dakika **1**

HEDEF-3 Belirtilen şekli masa üzerine zincirle yapar

KAZANIMLAR

- 3-1 Grup olarak zincirle şekil yapımına katılır.
- 3-2 Liderin komutlarına uyar.
- 3-3 Liderin belirttiği yere parmağını koyabilir.
- 3-4 Arkadaşının fazla parça almasını normal karşılar.
- 3-5 Öğretmenin gösterdiği şekli masa üzerine grup olarak zincirle yapar.
- 3-6 Grup oyunlarında kurallara uyar.
- 3-7 Lider kusun komutu verince masadan uzaklaşır.
- 3-8 Liderin komutu ile belirtilen kartı bulup gösterir.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen, Cumulo oyunda şu ana kadar neler yaptıklarını anlatır. Grup çalışmalarıyla ilgili gerekli uyarılarda bulunur. Önceki derslerde kullandıkları şekillerin adlarını sorar. Zincirle şekil yaparken nasıl davranılması gerektiği, birlikte şekil yapma taktikleri üzerinde durulur. Oyunlar dağıtılır.

İŞLENİŞ:

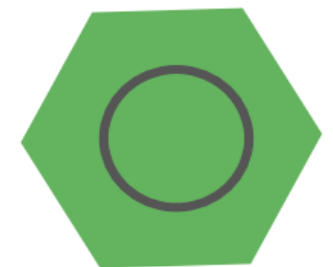
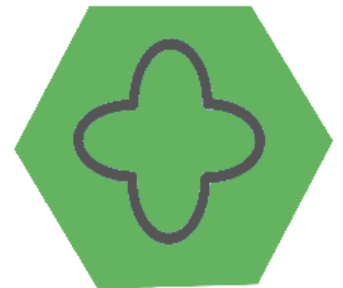
Öğretmen grupların ayarlamasını yaptıktan sonra oyunların yerleşimini kontrol eder. Liderlerin kim olduklarını sorar. Her grubun liderini gördükten sonra, çocuklar ben şimdi lideri yanına çağıracağım ve ona bir şekil göstereceğim. Liderler gelip masanızda incirle şekli yapacak, sizde hangi şekli yaptığını tahmin edip o mavi kartı alacaksınız der.

Masaların üzerinde sadece mavi kartların kalmasını kontrol eder diğerlerini kutulara koymalarını belirtir.

Daha sonra her grubun liderini yanına çağırır. Yandaki birinci şekli sadece liderlere gösterir. Liderler grubuna giderek zincirle şekli yapar. Bilen öğrenci mavi kartı alır.

Uygulama dersin sonuna kadar devam eder.

Ebe olan çocukların yapamayanlarına diğer grup arkadaşlarının yardımcı olmalarını sağlayalım. Köşeli şekillerde arkadaşları parmaklarını koyarak şeklin yapımına yardımcı olmalılar.



DERS: ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

SINIF : 6 YAŞ

ÖĞRENME ALANI: CUMULO OYUNU

ALT ÖĞRENME ALANI: ŞEKİL EŞLEŞTİRİYORUM, ZİNCİRLE ŞEKİL OLUŞTURUYORUM.

BECERİLER: Üretken düşünme, özgün düşünme, görsel algılama, gözlem ve değerlendirme, planlı ve düzenli çalışma,

SÜRE: 35 + 35 dakika 2

HEDEF-3 Belirtilen şekli masa üzerine zincirle yapar
KAZANIMLAR

- 3-1 Grup olarak zincirle şekil yapımına katılır.
- 3-2 Liderin komutlarına uyar.
- 3-3 Liderin belirttiği yere parmağını koyabilir.
- 3-4 Arkadaşının fazla parça almasını normal karşılar.
- 3-5 Öğretmenin gösterdiği şekli masa üzerine grup olarak zincirle yapar.
- 3-6 Grup oyunlarında kurallara uyar.
- 3-7 Lider kusun komutu verince masadan uzaklaşır.
- 3-8 Liderin komutu ile belirtilen kartı bulup gösterir.

DERSE HAZIRLIK

Öğretmen, Cumulo oyunda şu ana kadar neler yaptıklarını anlatır. Grup çalışmalarıyla ilgili gerekli uyarılarda bulunur. Önceki derslerde kullandıkları şekillerin adlarını sorar. Zincirle şekil yaparken nasıl davranılması gerektiği, birlikte şekil yapma taktikleri üzerinde durulur. Oyunlar dağıtılır.

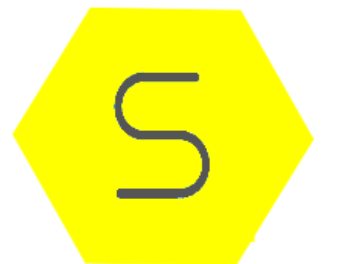
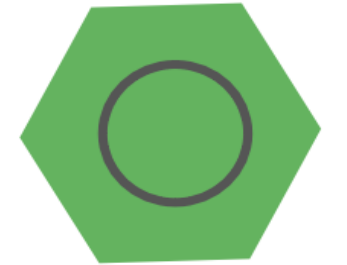
İŞLENİŞ:

Öğretmen grupların ayarlamasını yaptıktan sonra oyunların yerleşimini kontrol eder. Liderlerin kim olduklarını sorar. Her grubun liderini gördükten sonra, çocuklar ben şimdi lideri yanıma çağıracağım ve ona bir şekil göstereceğim. Liderler gelip masanızda incirle şekli yapacak, sizde hangi şekli yaptığımı tahmin edip o mavi kartı alacaksınız der.

Masaların üzerinde sadece mavi kartların kalmasını kontrol eder diğerlerini kutulara koymalarını belirtir.

Daha sonra her grubun liderini yanına çağırır. Yandaki birinci şekli sadece liderlere gösterir. Liderler grubuna giderek zincirle şekli yapar. Bilen öğrenci mavi kartı alır.

Uygulama dersin sonuna kadar devam eder.



Ebe olan çocukların yapamayanlarına diğer grup arkadaşlarının yardımcı olmalarını sağlayalım. Köşeli şekillerde arkadaşları parmaklarını koyarak şeklin yapımına yardımcı olmalılar.

ADI SOYADI	KAZANIMLAR					TOPLAM PUAN
	KENDİNİ MOTİVE EDER	ŞEKLİN ADINI SÖYLER	ŞEKİLLERİ TANIR VE EŞLEŞTİRİR	GRUBUN TÜM FAALİYETLERİNE UYAR	ŞEKİLLERİ ZİNCİRLE YAPABİLİR	

İYİ 3
NORMAL 2
ZAYIF 1