

EĞİTSEL OYUNLAR

ÖĞRETİMDE TAVSİYELER

- 1- Açıklamaları kısa ve basit yapınız.
- 2- Hareketi mümkün olduğu kadar çabuk başlatınız.
- 3- Çocukları cesaretlendirmek için teşvik edici olunuz.
- 4- Değişik çocukları seçerek onları kendilerine güvenir yapınız.
- 5- Sınıf kalabalık ise 2 veya 3 gruba ayırarak, birden fazla oyun gösteriniz.
- 6- Düdük sesiyle bütün öğrencilerin durup, sesi dinlemesini sağlayınız.
- 7- Bir oyunda başarı sağlamıyorsanız durdurup başkasına geçiniz.
- 8- Bilinen oyunları tekrarlayınız.

A- Sınıf İçi Oyunlar

KİM SAKLANDI? :

Bütün öğrenciler yerlerinde otururlar. Bir öğrenci kara tahtanın önüne getirilir. Diğerlerine arkası dönüktür ve gözlerini kapatır. Diğer bir çocuğu sınıfta bir yere saklar veya dışarı çıkarırlar. Öbür çocuklar da yerlerini değiştirerek karışık otururlar. Bundan sonra tahtada bekleyen öğrenciye "Kim saklandı ?" derler. Gözlerini yuman çocuk arkasını dönerek kimin dışarıya çıktığını veya saklandığını bulmaya çalışır. Bulamazsa ebe değiştirilir ve böylece oyun devam eder.

ALİ KUTUDA

Bütün çocuklar sıra aralarındaki boşluklarda ayakta dururlar. Öğretmen ; "Ali kutuda." dediği zaman herkes çömelik vaziyet alır. "Ali kutudan çıktı." deyince herkes ayağa kalkar. Öğretmen bu tempo ile giderken bazı komutlarda değişiklik yapar. Bu değişiklikte yanlış yapanlar yerlerine otururlar. En sona kalan sınıfın birincisi olur.

SİNCAP VE CEVİZ

Bütün öğrenciler yerlerinde otururlar. Bir öğrenci sincap olur ve ceviz olarak eline silgiyi alır. Diğer öğrenciler, başlarını sıralarının üzerine koyarlar (Uyuyormuş gibi). Yalnız bir elleri, avuçları açık olarak yandadır. Sincap, cevizle arkadaşlarının arasında dolaşırken, Cevizi (Silgiyi) bir arkadaşının eline bırakır ve yerine oturmak üzere kaçır. Yerine ulaşmaya kadar yakalanamazsa kurtulur. Eline ceviz konulan öğrenci sincabı yakalayamazsa kendisi bir sonraki oyun için sincap olur.

DOĞRU SIRALA

Bütün çocuklar sıralarında otururlar. Öğretmen bunlardan 6-8 tanesini çağırarak yazı tahtasının önünde yüzleri arkadaşlarına dönük olarak tutar ve hepsine bir isim verir. (Örneğin; Renkler, Kuş isimleri, Şehir ismi veya oyuncak isimleri gibi) Bundan sonra oturanlar sıralarının üzerine başlarını koyarak gözlerini kaparlar. Öğretmen tahtadakilerin yerlerini değiştirir. Bundan sonra herkes bakar, bir kaç gönüllü istenir. Bu gönüllüler arkadaşlarının yer ve isimlerine göre onları tekrar dizerler.

★ ÜÇ KÜÇÜK KUZU

Bir çocuk (Büyük Kurt) sınıfın önünde ve ayaktaadır. Diğerleri yerlerinde oturmuştur. Kurt, sıraların arasında dolaşır. Üç küçük kuzunun ellerine vurur ve yine sınıfın önüne gelerek ; "hurr, hurr" der. Bu kelimeler ile birlikte ellerine vurulan üç kuzunun yerlerini değiştirmesi gerekir. Kurt da bu kuzulardan birinin yerine oturmaya çalışır. Ayakta kalan kuzu bir sonraki oyun için Kurt olur. Oyun böylece devam eder.



KARŞILA VE GEÇ

Öğretmen sınıfın önünde ve ortadadır. İki elinde birer silgi veya fasulye torbası tutar. Sağ ve sol gerisinde iki öğrenci vardır. İşaret verildiğinde bu iki öğrenci öğretmenin elindeki silgileri alır ve sıraların yanında koşuya başlar. Bu öğrenciler arkada karşılaşırlar. Öğretmene silgiyi önce getiren oyunu kazanır.



BEKÇİ KÖPEĞİ:

Bir yere bir cisim (Nesne) konur. Yanında gözleri kapalı bir bekçi köpeği durur. Diğer öğrencilerden birisi sessizce nesneyi oradan almaya çalışır. Eğer köpeğin haberi olmadan onu alabilirse, bir dahaki oyun için "Bekçi Köpeği" olur. Eşya alırken köpek farkına varırsa "hav hav" diyerek arkadaşını yakalar. O zaman yeni bir bekçi köpeği seçilir.

FASULYE TORBASINI BULMA

Çocuklar elleri arkada olmak üzere omuz omuza bir daire yapar. Bir çocuk ortadadır. Birisine bir fasulye torbası verilir. Dairedeki öğrenciler bunu elden ele verirler. Ortadaki öğrenci fasulye torbasının nerede (kimde) olduğunu bulmaya çalışır. Eğer tahmini çok uzun sürerse başka bir oyuncu ile değiştirilir.



MEYVE SEPETİ:

Bir öğrenci sınıfın önünde durur. Diğerleri yerlerinde otururlar ve hepsine 4 çeşit meyve ismi verilir. Öndeki öğrenci " Elmalar " deyince adı elma olanlar ayağa kalkar, yerlerini değiştirir. Bu arada ayaktaki oyuncu kendine bir yer bulmaya çalışır. İkincide başka grup meyve ismini söyler. Bu kez de bu meyveler yer değiştirir. Eğer ebe " Meyve Sepeti " derse her cins meyvenin yerlerini değiştirmesi gerekir.

AVCI ADAM

Bir lider seçilir. Bu lider, herhangi bir yöne doğru yürür ve " Kim benimle ördek (Ayı, Tilki, Geyik) avlamaya gelir ?" der. Bütün çocuklar arkasına dizilir ve aynı şekilde lider (avcıyı) izlerler. Avcı dönüp hepsini görünce silahını onlara çevirir ve " Bum " der. Bunun üzerine ayaktaki çocuklar koşarak kendi yerlerine otururlar. Kim yerine önce oturmuşsa bir dahaki sefere o lider (Avcı) olur.

BALONLA DANS



Müzik eşliğinde dans ederlerken havaya atılan balonu da düşürmemeye çalışırlar. Balon yere düştüğünde hepsi donar kalır. Öğretmen müziği keser. Çocuklara dokunmadan onları güldürmeye çalışır. İlk gülen diğer oyunda öğretmenle birlikte diğerlerini güldürmeye çalışanlardan olur. Tek kişi kalana kadar oyun sürer. Oyunun galibi günün en ciddi ilan edilir.

RESMİ BİL

Çocuklar uygun bir zemine (sandalye, minder vb.) otururlar. Öğretmen, arkası dönük resimli kartlardan çocuklara birer tane verir. (Top, bebek, araba, lego, bardak, çiçek, tavşan... vs). Diğerlerinin resmi görmemesi sağlanır. Çocuklar sıra ile ellerindeki resmin özelliklerini söyleyerek, arkadaşlarının bu nesneyi tanımlarını ister. İlk tanıyan başarılı olur.

MANDAL TAKMACA

Sınıf iki gruba ayrılır. Her grubun önüne birer daire çizilir. Gruplardan birer kişi seçilir ve derin kolda tek sıra duran gruplarının tam karşısında ayakta dururlar. Çizilen dairelerin içinde eşit sayıda mandal konur. Müzik başladığında her çocuk sırayla bir mandal alır ve karşıdaki arkadaşının giysisine asar. Önce bitiren grup alkışlanır

MAVIŞ (DONDUM)

Çocuklar sınıf içinde dağılırlar. Bir kişi ebedir. Ebe, ebeliği başkasına devretmek için arkadaşlarına dokunmaya çalışacaktır. Ebe dokunmadan önce çocuk mavi dışında herhangi bir renk söyleyip, donar kalırsa, korumalı olacaktır ve ebe onu ebeleyemez. Donup kalanın başkası tarafından dokunulup çözülmesi gerekir. Mavi diyen ebe olur.

MISTIK

Oyun için biri seçilir ve sınıfın bir köşesine gider. Diğer çocuklara birer yakılmış mum verilir. Elinde mum olan çocuklar Mistik'a yaklaşırlarken "Mustafa, Mistik, arabaya kıstık, bir mum yaktık, seyrine baktık" derler. Mistik, ayağa kalkar ve mumları üflemeğe başlar. En son kimin mumu sönerse o Mistik olur.

SAYILAR

Oyun için sınıf üç gruba ayrılır. Üç tane 6, üç tane 7, üç tane 8, üç tane 9 yazılı kartlar gruplara denk şekilde dağıtılır. Sınıfın orta yerine küçük bir daire çizilir. Öğretmen, "6'lar!" dediğinde kartında 6 yazılı çocuklar hemen daireye girerler. En son kim girerse, sevimli bir ceza alır.

UYKUCU HOROZ

Tüm çocuklar yumurta olup, yere otururlar. Uyur gibidirler ve gözlerini açmazlar. Öğretmen tek tek başlarına dokunur. Başına dokunulan çocuk, sessizce kalkar ve öğretmenin peşinden gelir. Son çocuk kalana kadar, öğretmen çocukların başlarına dokunarak kaldırır. Sona kalan çocuğun etrafında sessizce halka olunur. Ve birden, "uykucu horoz, uykucu horoz kalk artık!" diye bağırlar. Uykucu horoz arkadaşlarını yakalamaya çalışır.

HAYVAN MÜZESİ

Bir müze bekçisi seçilir. Diğer çocuklar, müzedeki hayvanlar olurlar. Her çocuk, hangi hayvan olacağını kendi seçer, masanın üzerine çıkıp heykel olurlar. Müze bekçisi mumyaları inceler ve müzeden çıkar. Hayvanlar bekçi gidince canlanır, hareket etmeye başlarlar. Bekçi aniden geri döner ve hareket halindeki mumyaları yanar. En sona kalan mumya oyunu kazanır ve müze bekçisi olur.

UÇTU, UÇTU... UÇTU

Oyun, "uçtu, uçtu güvercin uçtu" gibi uçan bir hayvanla başlar. Eğer uçan bir hayvan söylendiyse çocuklar ellerini kaldırıp "uçar!" Diye bağırlar. Eğer uçmayan bir hayvan söylendiyse çocuklar ellerini yere vurup "uçmaz!" Diye bağırlar.

MİKROP

Sayışmacayla seçilen çocuk mikrop olur. Arkadaşlarına dokunarak onlara hastalık bulaştırmaya çalışır. Diğerleri de mikroptan kaçmaya çalışırlar. Hastalık kapalı çocuk, hasta rolü yaparak yere oturur. En sona kalan çocuk diğer oyunda mikrop rolünü alır.

PARA KİMDE?



Sınıf iki gruba ayrılıp karşılıklı masalara geçerler. Öğretmen parayı bir grubun eline verir. Grup üyeleri parayı karşı gruba sezdirmeden masa altında elden ele dolaştırırlar. Karşı grup "Turist geldi!" dediğinde para dolaştıran grup ellerini yumruk şeklinde havaya kaldırır. Paranın kimde olduğunu tahmin ederler.

HEYKEL

Bir ebe seçilir. Ebe diğer çocukları yakalamaya çalışır. Ebe çocuklara yaklaştığında çocuklar çeşitli pozisyonlarda heykel olurlar. Donup kalırlar. Henüz heykel olmamış olanlar heykelleri çözmek için ellerinde çivi, çekiç varmış gibi davranarak arkadaşlarını heykellikten kurtarırlar. En sona kim kalırsa ikinci oyunda ebe olur.



TRAFİK IŞIKLARI



Çocuklar öğretmen karşısında yan yana dururlar. Her biri bir aracı canlandırıyorlardır. Öğretmen trafik lambalarının renkleri olan kırmızı sarı ve yeşil renklerinden birine sahip olan bir nesne söyler. Çocuklar söylenen nesnenin rengini düşünür ve rengi trafik ışığı gibi düşünerek uygun davranışta bulunurlar. Örneğin çilek denmişse kırmızı ışığın gereği dururlar, çimen denmişse yeşil ışığın gereği harekete geçerler. En sona kalan oyunu kazanır.

EVİM- OKULUM- SINIFIM:

Yere birkaç metre aralıklarla iki çizgi çekilir. Oluşan üç alandan biri evim; biri okulum; diğeri de sınıfım diye adlandırılır. Öğretmen hangi alanın adını söylerse çocuklar o alana koşarlar. Yanılan oyundan ayrılır. Öğretmen yönergelerin temposunu arttırarak veya ardı ardına aynı alanın adını söyleyerek şaşırtmalarda bulunur.

HOPLAYALIM, ZIPLAYALIM (bekçi baba)

Çocuklar sınıf içinde dağınık yerleşirler. Zıplayarak sözleri söylerler: "hoplayalım, zıplayalım, gökten elma toplayalım. Bekçi baba geldi!" hepsi yere yatar ve bekçi baba hiç kıpırdamayan bir çocuğu diğer oyunda bekçi baba olarak seçer.

SANDALYE KAPMACA

Sınıf mevcudundan bir eksik sayıda sandalye sınıfın içinde düzenlenir. Oyuncular müzik eşliğinde dans ederek sandalyelerin etrafında dönerler. Müzik durduğunda herkes bir sandalye kapar ve oturur. Bir kişi ayakta kalacaktır. Ayakta kalan oyundan ayrılır. Diğer turda bir sandalye daha eskitilir. Tek kişi kalana kadar oyun sürdürülür.

MİNDER KAPMACA

Sınıf mevcudundan bir eksik sayıda minderler sınıfın içinde düzenlenir. Oyuncular müzik eşliğinde dans ederek minderlerin etrafında dönerler. Müzik durduğunda herkes bir minder kapar ve oturur.

Bir kiři ayakta kalacaktır. Ayakta kalan oyundan ayrılır. Diğer turda bir minder daha eskilir. Tek kiři kalana kadar oyun sürdürölür.

KÖR RESSAM

Tahtaya gözleri olmayan bir insan kafası çizilir. Kör ressam olan çocuk gözleri bağılı iken tebeşirle resme göz çizmeye çalışır. Çocuklar sırayla kör ressam olurlar.

KOL ALTINDA KOVALAMACA

Çocuklar ikişer ikişer eşlenirler. Eşler karşılıklı durup kollarını birleştirip kaldırarak sınıf içinde dağınık olarak yerleşirler. İki çocuk ise boştaadır. Bunlardan biri kovalayan, biri ise kovalanandır. Kovalamaca sırasında sınıf içinde kollarını birleştirmiş olan çocukların kollarının altından geçmek zorundadırlar.

ÇORAPLAR - AYAKKABILAR

Sınıf iki eşit gruba ayrılır. Oyun alanının bir başına ve bir de sonuna ikişer daire çizilir. Çocuklar çoraplarını çıkarıp ilk daire içine koyarlar. İkinci dairenin içine de ayakkabılarını koyarlar. Yarışma başlayınca çocuklar sırayla ilk önce ilk daireye giderek çoraplarını, ikinci daireye giderek ayakkabılarını doğru bir şekilde giyerek, sıranın arkasına geçer, yerini arkadaşına bırakır. Oyun her çocuk yarışana kadar devam eder.

GİYME-ÇIKARMA YARIŞI

Çocuklar iki gruba ayrılır, her gruba birer yelek verilir. Sıra ile gruptakiler yelekleri giyip- çıkarırlar. Turu ilk tamamlayan grup, oyunu kazanır.

DUDAK OKUMA

Çocuklar öğretmeni rahatlıkla görebilecekleri biçimde otururlar. Öğretmen ses çıkarmadan sadece dudaklarını oynatarak bir şeyler söylerken çocuklar da öğretmenin ne söylediğini anlamaya çalışırlar.

EŞLİ 1-2-3 OYUNU:

1, 2, 3, 4 ve 5 sayılarının her birine eşli yapılabilecek devinimler atanır. Müzik eşliğinde dans edilirken birden müzik durdurulur ve öğretmen beş sayıdan birini söyler. Herkes eşini bulur ve ilgili devinimi gerçekleştirir.

EŞLİ DUYGULAR OYUNU

Eşli oynanacak bir oyundur. Eşler oyun başlamadan belirlenir. Her duygu adına eşli yapılabilecek bir hareket tayin edilir. Örneğin mutluluk deyince eşler bir birine sarılırlar. Kızgınlık deyince eşler birbirlerine sırtlarını dönerler vs. Müzik eşliğinde dans edilir. Müzik susar ve öğretmen bir duygu adı söyler. Eşler doğru hareketi yapmaya çalışırlar.

ALKIŞTAN BUL

Ebe sınıftan çıkarılır. Kalan çocuklar bir eşyayı saklarlar. Ebe içeri çağrılır. Ebe eşyanın bulunduğu yere yaklaşınca çocuklar kuvvetlice; uzaklaşınca hafifçe alkışlarlar. Ebe bu ipucuyla eşyanın yerini bulmaya çalışır.

ÖRDEK VE KAZ

Bir çocuk kaz olur ve gözleri bağlanır. Diğerleri dağınık biçimde yere otururlar. Oturanlardan biri ördektir. Ördek vak vaklar ve kaz onu sesinden kim ve nerede olduğunu bulmaya çalışır.

EN SEVDİĞİM MEYVE

Çocuklar yerde halka şeklinde otururlar. Öğretmen bir çocuğun adını söyler ve topu ona atar. Çocuk topu tutar ve en sevdiği meyvenin adını söyler. Başka bir arkadaşına topu atar ve oyun sürer.

KAR TANELERİ

4-5 öğrenci rüzgâr olur. Diğerleri kar taneleridirler. Rüzgâr grubu kol kola girerek kar tanelerine doğru üfler. Kar taneleri rüzgârın estiği yöne doğru savrulurlar.

METEOR ÇARPMASI

Bir çocuk meteor olur. Diğerleri ise ikili gruplar halinde ya da tek başına binaları canlandırırlar. Meteor, önceden belirlenmiş bir alanda (uzay) serserice bir süre dolaştıktan sonra atmosfere yani binaların olduğu bölüme gelir. Binalara çarpmaya başlar. Meteor binaları yıkmaya çalışırken binalar ise sıkı durup yıkılmamaya çalışırlar. En sona kalan bina diğer oyunda meteor olur.

UZAYLI KONUŞMASI

Gönüllü iki çocuk seçilir. Çocuklar uzaylı rolündedirler. Kendi aralarında uzaylı diliyle saçma sapan konuşurlar. Konuşurlarken kelimelerin anlamları belli değildir ama hayret, kızgınlık, sevinç, hüznün, yorgunluk vs. duyguların vurgularının verilmesi önemlidir.

GARSON

Sınıfta uygun bir boş alan açılır. Sandalye ve masalarla iki kişiye eşit olanak ve engeller sağlayacak kafe ortamına benzeyen bir parkur hazırlanır. Sayışmaca ile iki çocuk garson seçilir. Elleri üzerinde şişe veya bardak olan birer tepsi verilir. Parkurun sonunda ise kafe sahibi patronun masası vardır. Garsonlar, parkurdaki engelleri aşarak ve gidiş güzergâhını izleyerek şişeyi veya bardağı düşürmeden patrona siparişini götürürler. Düşürürlerse siparişi tekrar tepsiye koyarak devam ederler. Patrona önce ulaşan alkışlanır.

GİYSİ GİYDİRME

Çocukların palto, atkı, eldiven, bere, yelek gibi giysilerinden bolca alınır ve oyun alanına konur. Bir manken ve bir giydirici olarak iki grup sayışmaca ile seçilir. Müzik başladığında hiç hareket etmeyen mankenleri giydiriciler oyun alanındaki giysilerle giydirmeye başlarlar. Giysiler tükendiğinde oyun biter ve mankenlere giydirilen giysi sayısı karşılaştırılır. En fazla giysi giydiren grup alkışlanır.

NE SESİ?

"Ne sesi?" oyunu için masalara geçilip, sandalyelere oturulur. Çocuklar gözlerini, masaya yatarak kapatırlar. Bu sırada, onlara çeşitli sesler dinletilir. (Anahtar sesi, alkış, tef, kapı açma vb.) Bu seslerin neye ait olduğunu tahmin etmeleri istenir. Sesler hızlı yavaş, ince-kalın vb. şekillerde çıkarılarak, oyun zenginleştirilir.

NE SESİ? (taşıtlar)

"Ne sesi?" oyunu için masalara geçilip, sandalyelere oturulur. Çocuklar gözlerini, masaya yatarak kapatırlar. Bu sırada, onlara çeşitli taşıt sesleri dinletilir. Bu seslerin hangi taşıta ait olduğunu

tahmin etmeleri istenir. Sesler hızlı yavaş, ince-kalın vb. şekillerde çıkarılarak, oyun zenginleştirilir.

EL-ÇIRPMA

Çocukların isimlerini "el-çırpma" ritmi ile söyleme çalışmaları yapılır. Her çocuğun ismi sıra ile el çırparak söylenir (As-ı... Zü-be-yir gibi).

SICAK – SOĞUK

Bir çocuk ebe seçilir, sınıftan çıkarılır. Küçük bir oyuncak sınıfta bir yere saklanır. Ebe geri çağrılır. Ebe, oyuncağın bulunduğu yere yaklaşıncı çocuklar sıcaklamış gibi; uzaklaşıncı üşümüş gibi davranırlar. Ebe bu ipuçlarıyla oyuncağı bulmaya çalışır.

DEVE CÜCE PİRE KENE

Öğretmenin yönergelerine göre deve denildiğinde, ayağa kalkılır. Cüce denildiğinde oturulur. Pire denildiğinde küçücük olunur. Kene denildiğinde zıplanır. Şaşırın oyundan çıkar.

MA-ZÜ-Fİ-A-ZE

Çocuklar sınıftaki hayvan desenli halının üzerinde karışık dururlar. Öğretmen "ma" dediğinde maymuna, "zü" dediğinde zürafaya, "a" dediğinde aslana, "fi" dediğinde file, "ze" dediğinde zebrağa geçerler. Açıkta kalan oyundan ayrılır.

HOP HOP HOPLARIZ

Çocuklar sınıf içinde dağınık yerleşirler. "Hop hop hoplarız, Zıp zıp zıplarız, Akşam olunca erken yatarız" şarkısını söyleyerek zıplarlar ve yere kapanırlar. Öğretmen bir çocuğun üzerini bir örtü ile örter. Çocuklar ayağa kalkarlar ve kimin üzerinin örtülü olduğunu bulmaya çalışırlar.

YAĞMUR- ŞİMŞEK- RÜZGÂR- DOLU

Her kelime için bir devinim atanır. Öğretmenin verdiği yönergeye uygun olarak çocuklar doğru hareketi yaparlar. Şaşırın oyundan çıkar.

ESKİ MİNDER

Eski minder yüzünü göster,
Göstermezsen bir poz ver
Güzellik mi, çirkinlik mi?
Havuz başında heykellik mi?
Yoksa başka bir şey mi?
Şarkının sözlerine uygun hareketlerle oyun oynanır.

SANA KİM VURDU?

Bir ebe seçilir. Ebe yere etrafını görmeyecek şekilde oturur. Diğer çocuklar ebenin çevresini alır. Biri ebenin sırtına hafifçe vurur. Sonra ebe gözlerini açar ve ona kimin vurduğunu tahmin etmeye çalışır.

EMİR KOMUTA

Öğretmen ardışık birkaç sözel emir verir. Çocuk, yönergeleri aklında tutup doğru sırayla uygular. (Özen, ayağa kalk, üç kere zıpla, Meltem'i yanağından öp, yerine otur gibi...)

ENERJİN VAR MI?

Müzik eşliğinde çocuklar tüm enerjilerini harcamak istermişçesine hareket ederler. Kural bir an bile durmamaktır. En sona kadar dayanabilen çocuk alkışlanır ve günün en enerjik çocuğu seçilir.

BÜYÜ-KÜÇÜL

Öğretmen "büyü büyü büyü" dedikçe çocuklar bedenleriyle büyürler, "küçül küçül küçül" dedikçe bedenleriyle en küçük hali alırlar.

EŞİNDEN UZAK DUR

Sınıf ikili gruplara ayrılır. Müzik eşliğinde dans edilirken birden müzik durur ve eşler sınıf içinde birbirinden en uzak yere gitmeye çalışırlar. Öğretmen çiftleri tek tek kontrol ederek birbirine en uzak yerde bulunan çifti tespit eder, çift alkışlanır.

NESİ VAR?

Ebe bir nesneyi aklından tutar. Çocuklar "nesi var?" dedikçe ebe tuttuğu nesnenin renginden, şeklinden, boyutundan, kullanım şeklinden, kullanım alanından vs. ipucu verir. Çocuklardan hangisi nesneyi bilirse diğer oyunda ebe olur.

KANAT ALTINDAN GEÇME

Bir kişi (öğretmen) kartal olur. Sınıfa arkası dönük ve ayakta kollarını kanat çırpma gibi yavaş yavaş hareket ettirir. Çocuklar sırayla kartalın kanatlarına değmeden kanat altından geçmeye çalışırlar. Oyunu zorlaştırmak için kanat çırpma hızlandırılabilir.

TREN

Bir kişi lokomotif olur. Sınıf içinde duraklar belirlenir. Çocuklar çeşitli durak yerlerinde beklerler. Tren duraklarda durdukça lokomotifin sonuna eklenirler.

EŞLİ GÜLMEME

Sınıf, ikiye gruplara ayrılır. Eşler yüz yüze gözlerini birbirlerinden ayırmadan bakarlar. Amaç hiç gülmeden en sona kalabilmektir. Gülen çiftler oyundan çıkarlar.

SALLANAN EVLER (depem)

İki çocuk el ele tutuşarak ayakta dururlar bir çocuk da el ele tutuşan çocukların kollarının üzerine bina rolünde oturur. Bu şekilde üçlü gruplar oluştururlar. Deprem oluyor dendiğinde ayaktaki taşıyan çocuklar, hareket etmeye çalışırlar. Amaç oturan çocuğu düşürmeden oyunun sonuna kadar dayanmaktır. En sona kalan çocuk birinci olur, alkışlanır.

BOVLİNG

Ahşap bloklar üst üste dizilir. Bowling oyunu gibi topla bloklar devrilmeye çalışılır.

BİLGİSAYAR

Oyuna başlamadan beden üzerinde uygulanabilecek etkilere karşılık verilecek tepkiler tayin edilir. Örneğin burna dokunulduğunda bilgisayar açılır, parmaklara dokunularak yazı yazılır, kulaklara dokunularak hoparlörün sesi açılır, ayak hareketleriyle yazıcı çalıştırılır gibi... Çocuklar ikili gruplara ayrılırlar. Biri bilgisayar rolündedir, diğeri kullanıcı olur. Kullanıcının etkilerine göre bilgisayar olan çocuk tepki verir.

MEKTUP VAR

Çocuklar halka olurlar ya da dağınık biçimde yerleşirler. Bir ebe seçilir. Ebe, elindeki zarfla halka dışında dönerek "mektup var, mektup var " diye bağırır. Zarfı bir arkadaşının arkasına bırakır. Arkasına zarf bırakılan çocuk, "postacı, zarfını düşürdün!" der ve yağ satarım oyunundaki gibi kovalamaca başlar.

TOP TUTMA

Çocuklar sınıf içinde dağınık ve ayakta yerleşirler. Orta boy bir top elden ele isim söylenerek atılır. Topu düşüren oyundan çıkar.

TELEVİZYONCULUK

Çocuklara televizyonda gördükleri haber anlatan, program sunan kişilerin kim oldukları sorulur. Sonra çocuklar ikili eş yapılarak, biri spiker diğeri kameraman olur. Çocuklardan biri bir olayı anlatırken, diğeri onu çeker. Çocuklara kamera olarak kullanmaları için WC kâğıdı rulosu, oyuncak kamera, ilaç kutuları vb. verilebilir.

ŞAPKA

Çocuklar halka olurlar. Bir şapka müzik eşliğinde kafadan kafaya dolaşır. Müzik durduğunda şapka kimdeyse bir şarkı söyler.

MANTARLAR

Çocuklar sınıf içinde dağınık olarak yerleşirler. Bir çocuk mantar toplayıcısıdır, diğerleri mantar... Mantar toplayıcısı, mantarların kafalarına bastırarak onları oturtmaya çalışır. Oturan mantar 10'a kadar saydıktan sonra tekrar ayağa kalkabilir. Mantar toplayıcısının amacı tüm mantarları oturtabilmektir.

ÖRDEK NEREDE?

Bir ebe seçilir. Gözleri bağlanır. Diğer çocuklar kazdır ve yerde otururlar. Yerde oturanlardan biri ördektir ve diğerleri "tıss tıss" diye ses çıkarırken, ördek "vak vak" diye ses çıkarır. Ebe gözleri bağlı şekilde ördeği karışık sesler arasından bulmaya çalışır. Ayrıca hangi arkadaşı olduğunu da tahmin etmesi gerekir.

BASKET

Öğretmen çocukların sıraya geçmelerine rehberlik eder ve sıranın 1-2 m. uzağına bir sepet yerleştirir. Sıranın önündeki çocuğa bir top verir ve bu topu sepete atmasını ister, daha sonra sıranın arkasına geçmesini söyler. Tüm çocuklar topu sıra ile sepete atarlar. Başarılı olanlar alkışlanır. Başaramayanlara diğer turda başarılı olabilecekleri belirtilir. Oyun çocukların istekleri doğrultusunda 2-3 tur oynanabilir. Daha sonra çocuklar otururlar.

HAVADA-KARADA-SUDA (taşıtlar)

Sınıfta ya da bahçede hava, kara ve su olmak üzere üç bölüm oluşturulur. Öğretmen bir taşıt ismi söyler ve çocuklar söylenen taşıt hangi alanda çalışabiliyorsa o alana toplanırlar. Şaşıran oyundan ayrılır.

TOP YAKALAMA

Hep birlikte elele tutuşarak halka olunur. Öğretmen elindeki topu halkanın ortasına geçerek, bir çocuğa atar. Topu yakalayan çocuk, bir diğerine atar. Amaç topu yere düşürmeden, tüm çocukların yakalamasını sağlamaktır. Çocukların ilgi süresine göre oyun devam eder.

İP ÜZERİNDEN ATLAMA

Çocuklardan sıra olmaları istenir. İki sandalye arasına ip gerilir ve ip üzerinden sıçrayarak atlamaları söylenir. Sıra düzeni bozulmadan ip üzerinden atlamalar yapılır, atlamada güçlük çekenler için ipin seviyesi aşağıya indirilir ve elinden tutulur.

NE KAYIP?

Haliya oturulur, halka düzeni oluşturulur. Yere 4-5 oyuncak çeşidi (bardak, çatal, lego, bebek kalem vb.) konulur. Sıra ile çocuklar gözlerini kapatır, bu sırada nesnenin biri saklanır. Gözlerini açtığında çocuktan bu nesneyi tahmin etmesi istenir.

YILAN OYUNU

Çocuklar iki çeşit gruba ayrılır. Gruplar belirlenen yerlerde, arka arkaya sıra olurlar. Önce her grubun birinci elemanları kendilerine ait (önceden dizilen) sandalyelerin altından, yılan gibi sürünerek geçer ve kendi sırasının en arkasında yerini alır. Sonra sıra ikinci elemana geçer. Oyun böyle devam eder. Turu en hızlı tamamlayan grup alkışlanır

YUVARLANMA

Çocuklar 3-4'lü gruplara ayrılarak, halı üzerinde yuvarlanmaları söylenir. Oyun başlangıcında onlara "Şimdi kendinizi bir lastik top olarak düşünün ve sizi birisi yuvarlıyor" ifadesi kullanılarak oyuna başlanır. Oyun bitiminde çocuklara sorular yöneltilip(top gibi yuvarlanırken neler hissettin, seni kim yuvarlıyordu, nereye gidiyordun, nasıl bir toptun, hangi renkteydin? vb.) duygu ve düşünceleri dinlenir.

TOP ZIPLATMA

Çocuklara çeşitli boyutlarda toplar verilir ve topu yere vurup-zıplatmaları, sonra da yakalamaları istenir. Oyun bitiminde toplar kaldırılır ve yere oturulur.

SÜRÜNME VE YUVARLANMA

Çocuklarla belirli bir düzen içinde, birbirlerine zarar vermeden, yerde sürünme, yuvarlanma çalışmaları yapılır. Çocuklara önce "Bir yılan olduğunuzu düşünün ve karnınız çok aç. Karşı duvarda yiyecek var, sürünerek gidip, yiyeceği alın" komutu verilir ve sürünerek gitmeleri sağlanır. Daha sonra ellerine bir top verilir. Kendilerinin de bir top olduğu belirtilip, yuvarlanarak top gibi gitmeleri istenir. Oyun bitiminde çocuklarla konuşularak, sürünürken ve yuvarlanırken neler hissettiklerini anlatmaları

İP ÜZERİNDEN ATLAMA

Oyunda çocuklar sıra olurlar. İki sandalye arasında gerili olan ipten, koşarak atlarlar.İpin seviyesi alçaltılıp yükseltilerek, oyun zenginleştirilir.

AKŞAMA NE PİŞİRDİN KARDEŞ?

Akşama Ne Pişirdin Kardeş" oyununda çocuklar halka olur. Ebe, iki arkadaşına bu soruyu yöneltir ve cevapları dinler. Arkadaşlarından birinin yemeğini seçer ve yüksek sesle söyler. Bu yemeği söyleyen çocuk halkanın etrafında koşar, ebe de onu yakalamaya çalışır. Oyun diğer çocukların katılımıyla sona erer.

BAYRAK YARIŞI

Çocuklardan ayakkabılarını giymeleri istenir ve birlikte bahçeye oyun oynamaya çıkılacağı belirtilir. Bahçeye çıkılırken, iki tane çıtalı bayrak alınır. Çocukların iki gruba ayrılıp, sıra olmaları sağlanır. Her sıranın 5-6 m. ilerisine taşlarla işaret konulur. Çocuklardan bayrağı ellerine alıp, koşarak taşın etrafını dolaşıp, dönmeleri söylenir. Bu oyunda tehlikeli olabilecek noktalar, çocuklara sorularak açıklamaları istenir. Tehlikeli durumlara dikkat edilerek, bayrak yarışı yapılır. Topuk veya parmak ucunda yürünerek, oyun zenginleştirilir. Çocukların ilgisine göre oyun, 2-3 tur düzenlenebilir.

BAĞLA- ÇÖZ OYUNU

Öğretmen bir çift temiz ayakkabıyı iki gruba paylaştırır. Gruplar arka arkaya iki sıra olurlar. Belli bir mesafedeki sehpa üstüne ayakkabılar yerleştirilir. Düdük sesi ile başlayan oyunda, ilk çocuk ayakkabının bağcıklarını çözer, diğeri bağlar. Her iki grupta da oyun bu şekilde sürer. İkinci düdük sesi ile oyun sona erer. En çok bağlayıp-çözen grup oyunun galibi sayılır.

SU TAŞIMA YARIŞI

Sınıf iki gruba ayrılır. Her gruba bir bardak ve kova verilir. Sıra ile bardakları doldurup, karşıdaki kovaya boşaltmaları söylenir. Kovasını ilk dolduran grup, oyunu kazanır

TEPSİ TAŞIMA

Düz bir tepsi üzerine blok, oyuncak vb. nesneler konulur. Çocuklardan tepsiyi bir elleriyle kaldırıp, masaların etrafında yürümeleri istenir.

BONCUK TOPLAMA

"Boncuk Toplama" oyununda çocuklar ikili eş yapılır ve ellerine birer plastik bardak verilir. Halı üzerine renkli boncuklar serpiştirilir. Çocuklar boncukları toplayıp, bardağa koyarlar. Bardağını boncukla ilk dolduran, oyunu kazanır.

MISIR PATLATMA

Çocukların halka olup, yere çömelmeleri istenir. Öğretmen mısır patlatmak için yapılan işlemleri hikâyeleştirerek anlatır. Çocuklar da anlatılanları, hareketlerle gösterirler. Mısırlar patlamaya başladığında öğretmen "pat" diyerek, ayağa kalkar ve çocukların da aynı şekilde ayağa kalkması söylenir. Öğretmen bazen onları yanıltmak için "pat" demeden ayağa kalkar. Öğretmenle birlikte ayağa kalkanlar, yanıldıkları için oyun dışı kalırlar.

YÜZÜK SAKLAMA

Çocuklar masalara alınır. Masa üzerine üç tane aynı renk ve boyutta fincan kapatılarak, konulur. Birinin altına yüzük yerleştirilir. Fincanlar hareket ettirilir ve çocuktan sıra ile fincanlardan

hangisinde yüzüğün bulunduğunu tahmin etmesi istenir. Fincanlar hareket ettirilirken, dikkatli takip etmeleri hatırlatılır.

GÖRMEDEN GÖZLÜK TAKMA

Büyükçe bir adam başı çizilir. Çocuklara bu adamın iyi göremediği ve gözlüğe ihtiyacı olduğu belirtilir ve hazırlanmış gözlük resmini uygun şekilde yerleştirmeleri istenir. Çocuklar sıra ile gelirler ve gözleri kapalı olarak, resme gözlük yerleştirmeye çalışırlar. Arkadaşları da sözel yönergelerle ona yardımcı olurlar.

EŞİNİ BUL

Çocuklardan ikili eş olmaları istenir. O gün sınıf sayısı tek ise, öğretmen tek kalan çocuğun eşi olur. Haliya eş sayısından bir eksik olarak daireler çizilir. Müzik açılır ve müzik eşliğinde çocuklar dans ederler. Müzik kesilip. "Eşini bul" komutu gelince, herkes eşini bulup, bir daireye geçer. Her seferinde bir eş ortada kalır. Oyun çocukların ilgisine göre 3-4 kez oynanır.

KÖR YOLCU EVİNİ BUL

Çocuklara "Kör Yolcu Evini Bul" oyunu anlatılır, örnek bir oyunla gösterilir. Bu oyunda nelerin tehlikeli olabileceği sorusu yöneltilerek, verdikleri cevaplar dinlenir. Bu tehlikelere dikkat ederek, oyunun oynanacağı anlatılır. Sayışma ile seçilen iki çocuğun gözleri eşarpla bağlanır. Masalarla bir alan belirlenir ve ortada duran sandalyeyi bulup oturmaları istenir. Sandalyeyi bulup, oturan çocuk oyunu kazanır. Diğer çocukların da oynaması ile oyun sona erer.

DOKUNARAK BİL

Öğretmen önceden içi, görünmeyen bir torbaya çeşitli nesneler koyar (makas, fincan, kaşık, kalem, silgi, bebek vs.)Çocuklar sıra ile gelip, elini torbaya sokar ve bir nesne alır. Görmeden, dokunarak nesneyi tahmin etmeye çalışır. Oyun bitiminde nesneler çocuklar tarafından yerlerine kaldırılır.

KÖR TERZİ

Çocuklar arasından sayışma ile ebe seçilir. Diğer çocuklar otururlar. Oyunda terzi olanın gözleri eşarpla bağlanır, eline oyuncak makas verilir. Ebe, önünde iki arkadaşının tuttuğu ipi kesmeye çalışır. Arkadaşları terziye aşağı, yukarı, yana vb. yönergelerle yardımcı olurlar. Oyun tüm çocukların katılımı ile sona erer.

SEPET TAŞIMA

Çocuklardan ayağa kalkmaları istenir. Sepet içine çocukların taşıyabileceği ağırlıkta bloklar konulur. Sıra ile sepeti taşıyıp, blokları sınıfın başka bir köşesine yerleştirmeleri istenir.

ÇEMBER YUVARLAMA

Çocuklara çember verilir. Çemberi ne şekilde yuvarlayacakları anlatılarak gösterilir. Her çocuğun çemberi yuvarlaması ile oyun sona erer.

YATTI-KALKTI

Yattı-Kalktı oyunu için çocuklardan masalara geçmeleri istenir. Oyunun oynanış biçimi gösterilerek açıklanır. Ebe önce kendini adını söyler "Deniz yattı-kalktı Başak" daha sonra yanındaki arkadaşının adını söyler. Bu sırada yatma-kalkma hareketi olarak başını masaya koyup, kaldırır. Oyun bütün çocukların katılımıyla sona erer.

SAYINI BUL OYUNU

Çocukların eline üzerinde 1 ya da 2 rakamı yazan kağıtlar dağıtılır. Haliya sabun ile daireler çizilir ve içlerine aynı rakamlar yazılır. (Daire sayısı çocuk sayısından eksik olarak çizilir). Müzik açılır ve çocuklar müzik eşliğinde dans ederler. Müzik bitince, her çocuk elindeki rakamla aynı olan daireye geçmeye çalışır. Elindeki rakama uygun daire kapamayan, ortada kalır. Çocuklar ellerindeki rakamları birbirleriyle değiştirirler ve oyuna devam edilir.

CÜMLE TAMAMLAMA

"Cümle tamamlama" oyunu için sandalyelere oturulur. Öğretmen cümleyi başlatır. Cümlenin sonunu çocukların diledikleri şekilde tamamlayabilecekleri belirtilir. (Kırmızı bayrağı çok....., Atatürk düşmanları....Atatürk çalışmayı.....vb. gibi).

KIYAFET DANSI

İki ayrı sepete kıyafetler konulur. Kıyafetlerin özellikleriyle ilgili önce konuşulur. Çocuklar iki gruba ayrılır, müzik açılır. Müzik eşliğinde çocuklar ritme uygun dans ederler. Müzik sustuğunda, her çocuk kaç tane üst üste kıyafeti düzgün giymişse (her kıyafet 1 puan) sayılır. Her grubun toplam puanı sayılarak, çok puan alan grup alkışlanarak ödüllendirilir. Tempolu yürüme (hızlı-yavaş) ile diğer etkinlik için, masadaki yerlerini alırlar.

ÇEKİRGE

"Çekirge" oyunu öğretmenin ve çocukların yaratıcılıkları doğrultusunda, hareketleri geliştirilerek oynatılır. (Eğlenerek Öğrenelim, sf.43).

DEREDEN GEÇME

Haliya sabun ile daralıp-genişleyen, kıvrımları olan bir dere ve içine balıklar çizilir. Derenin üzerine düz çizgilerden oluşan bir köprü çizilir. Çocuklardan dereye düşmeden ve çizgilere basmadan, köprü üzerinden geçmeleri istenir. "Şimdi de siz bir devsiniz ve kocaman adımlarınızla derenin içinde yürüyüp, köprü'nün üzerinden atlıyorsunuz" yönergesi ile bu doğrultuda oyunu sürdürmeleri, derenin kıvrımları içinde yürümeleri ve çizgiye basmadan, köprü'nün üzerinden atlamaları beklenir. Kuralları bozmadan oyunu bitirenler başarılı sayılır.

SİRK OLUŞTURMA

Öğretmen çocuklara daha önce sirke gidip-gitmediklerini yada televizyonda izleyip-izlemediklerini sorar."Şimdi sizlerle bir sirk gösterisi yapacağız" diyerek renkli çemberler ve ipleri çocuklara verir. "Bunlarla nasıl bir gösteri düşünüyorsunuz?" diyerek çocukların bu araçları deneyerek, yeni figürler oluşturmalarını bekler. (Çemberi ellerde, kolda, bacakta, belde, boyunda çevirme; ipi yerde çevirerek üzerinde atlama vb). Denemeler sonunda bir müzik parçası eşliğinde gösteri gerçekleştirilir. Etkinliğin sonunda çocuklardan gösteriyi değerlendirmeleri istenir.

1, 2, 3, 4, BOM!

Çocuklardan 1-10 arası sayıları sayarken 5 ve 10 yerine "bom" demeleri istenir. Her çocuk sayı saymaya teşvik edilir, gerekli durumlarda yardım edilir.

PANTİFİNİ BUL

Daha sonra tüm pantifler çıkarılarak, halıya çizilen dairenin içine karışık olarak bırakılır. Müzik başlatılarak çocukların dans etmeleri sağlanır. Müzik durunca her çocuğun pantifini bulup düzgün giyerek, sandalyesine oturması istenir. İlk giyenden başlayarak oyunun 1., 2., 3. vb. seçilir.

ZIP-ZIP OYUNU

"Zip-Zip" oyununda çocuklar tefin ritmine göre "hızlı-yavaş" zıplamalar yaparlar.

HALTER KALDIRMA

Plastik halter ya da pet şişelerin içine kum, doldurularak hazırlanan halter ile oynanacağı söylenir. Halteri fazla kaldırmanın tehlikeleri hakkında çocuklarla konuşulur. Tehlikeli durumlarda büyüklerden yardım istenmesi gerektiği hatırlatılır. Çocuklar öğretmen rehberliğinde halteri kaldırırlar ve belirlenen mesafeyi yürüyerek giderler.

KULAKTAN KULAĞA

"Kulaktan Kulağa" oyunu için geniş bir daire oluşturulur. Çocuklardan birinin kulağına (büyük elma-küçük elma soğuk su-sıcak su vb.) cümleler söylenir. Cümlenin değişmeden kulaktan kulağa söylenmesi istenirken, zıt kavramlara değinilmiş olur. Sondaki çocuk, cümleyi yüksek sesle söyler. Cümle değişmemişse oyun başarıyla tamamlanmış sayılır. Değişmiş ise, geriye doğru her çocuk cümleyi tekrar söyler. Hatanın kimden kaynaklandığı bulunmaya çalışılır

BU NE, BU KİM?

Sıra ile çocuklara bir nesne verilir ya da resim gösterilir. Arkadaşlarına bunu göstermeden ne işe yaradığını....vs. anlatmaya çalışır. Diğer çocuklar, anlatılanlar doğrultusunda nesneyi tahmin etmeye çalışırlar.

SEPET YARIŞI

Değişik boyutlardaki oyuncaklar (blok, lego, roper vb) sınıfın her tarafına dağıtılır. Sınıf iki gruba ayrılır ve her gruba birer sepet verilir. Müzik açılır ve grup elamanları arasında sepet elden ele dolaştırılarak, dans edilir. Müzik kapatılınca her grup kendi sepetine oyuncakları doldurmaya başlar. En çok oyuncakı toplayan grup oyunu kazanır. Daha sonra sepet içindeki oyuncaklar türlerine göre gruplandırılarak, kutularına kaldırılır.

KÖR YOLCU EVİNİ BUL

Çocuklar ikili eş yapılır, eşlerin gözleri eşarp ile bağlanır. Diğer çocuklar geniş bir halka oluşturarak, gözleri kapalı olan arkadaşlarını tehlikelerden korumaya çalışırlar. Halka içine bir sandalye konulur ve gözleri kapalı olan eşler ellerini kullanarak, sandalyeyi bulmaya çalışırlar. Sandalyeyi ilk bulup, oturan oyunu kazanır. Oyuna diğer eşlerle devam edilir. Oyun sonunda çocuklara gözleri kapalı iken neler hissettikleri sorularak, onların duygu ve düşünceleri dinlenir.

ELMA YEME

İki elmaya ip bağlanır. Çocuklar sıra ile elmalara gelip, ellerini kullanmadan (eller arkada durma) ısırmaya çalışır. Başarılı olanlar alkışlanır. Bu oyunun sonunda da çocukların duygu ve düşüncelerine yer verilerek, oyun sırasındaki yaşadıkları problemleri anlatmaları istenir

BEN KİMİM?

Önce öğretmen aile bireylerinden birini taklit eder. Çocuklara "Ben Kimim?" diye sorar. Doğru tahmin eden, taklit yapma hakkını kazanır. O da birini (bebek, dede, nine, anne, baba vb.) taklit eder.

YARIMINI BUL, EŞ VE ZİT SÖZCÜKLER OYUNU

Öğretmen oyun için küçük kartlara, yarım meyve-sebze resimleri (her birinden iki tane olmak üzere) çizer. Bunların bir tanesini kapalı olarak çocuklara dağıtır ve açmamalarını ister. Bir diğerini de sınıfın değişik yerlerine saklar. Müzik açılır, çocuklar ellerindeki kartı çevirip, diğer yarımını bulmaya çalışırlar. İki yarımı eline alıp, sıraya geçen çocuk oyunu kazanır. Çocuklar yarımaları tamamladıkça, arka arkaya geçerler. Sıradakiler 1., 2., 3., olurlar. Oturan çocuklara çeşitli sözcükler verilerek, bunların eş ya da zıt anlamını söylemeleri istenir.

EŞİNİ BUL OYUNU

Sayışma ile bir ebe seçilir. Diğer çocuklar ayakta halka olurlar. Ebe halkanın ortasında yerini alır. Müziğin ritmine uyarak, ayakta sekerek dolaşırlar. Ebe "Eşin yoksa,, eşini bul" deyince, oyuncular istedikleri bir taklit hareketini yapmaya başlarlar (Oduncu, marangoz, palyaça, bebek, kedi vb.). Ebe yeniden, "Eşini bul, eşini" deyince, bu sefer birer eş seçer, ebenin etrafında sekerek, sıçrayarak, zıplayarak dolaşırlar

AYAK YERE BASMAZ

"Ayak Yere Basmaz" oyununda sayışma ile bir ebe seçilir. Ebe "Ayak yere basmaz, hop cambaz" diyerek, yere basan arkadaşlarını yakalamaya çalışır. Çocuklar yere basmamak için, sandalye, masa, minder, tahta blok vb. üzerine çıkarlar. Yakalanan ebe olur. Oyun bu şekilde, çocukların ilgisine göre bir süre oynanır.

ZEHİRLİ EŞYA

"Zehirli Eşya" oyunu için halka olunup, halıya oturulur. Müzik eşliğinde bir oyuncak, elden ele dolaştırılır. Müzik kesilince, oyuncak kimin elinde kalırsa, oyundan çıkar. Bu şekilde oyun devam eder, en son kalan oyunu kazanır.

TİRTİL

Çocuklara ağacın dalında yaşayan bir tırtıl oldukları ve dalın ucundaki yaprağa gitmeleri söylenir. Çocuklardan 2-3 m. ileriye bir yaprak konulur. Çocuklar sürünerek gidip, yaprağa ulaşmaya çalışırlar. İlk olarak yaprağa dokunan oyunu kazanır.

KABAK OYUNU

"Kabak" oyunu için her çocuk her biri bir sayı alır. Öğretmen oyunu başlatır. "Olsun, olsun üç kabak olsun" der. Bu sayıyı seçen çocuk "üç kabak olmasın, altı kabak olsun der." Altı sayısını seçen çocuk, bir arkadaşının sayısını söyleyerek oyunu devam ettirir.

TİLKİ BABA SAAT KAÇ?

Bir ebe seçilir ve ebe karşı duvarda, arkasını dönüp, gözlerini kapatarak bekler. Derin kolda tek sıra olan diğer çocuklar ebeye "Tilki baba, tilki baba saat kaç?" diye sorarlar. Ebe bilinen sayılardan birini söyler. Çocuklar söylenen sayı kadar ebeye doğru adım atarlar. Ebe bakmadan önce adımlamayı bitirip, hareketsiz beklerler. Ebe hareket edeni oyundan çıkarır. Hareket etmeden ebeye kadar ulaşip, sırtına dokunup, başlangıca koşan oyunu kazanır.

KİM BU SAAT?

Çocuklar yerde dağınık otururlar. Bir kişi ebe olur ve gözleri bağlanır. Yerde oturanlardan biri saat olur ve özgün şekilde saat sesi çıkarır. Ebe sesi takip ederek saatin yerini ve kim olduğunu bulmaya çalışır.

SAAT OLDUK

12 çocuk yere bir saatin sayıları olacak biçimde dairesel şekilde otururlar. İki ahşap blok akrep ve yelkovan şeklinde çocukların ortasına konur. Başka iki çocuk da yelkovan ve akrebi hareket ettirmek üzere görevlendirilirler. Öğretmen bir saat ifadesi kullanır ve iki çocuk blokları uygun şekilde yerleştirirler. Yelkovan ve akrebi hareket ettirme görevleri diğer çocuklara da verilerek oyun sürdürülür.

CÜMLE TAMAMLAMA

"Cümle Tamamlama" oyununda öğretmen cümleyi başlatır. Çocuklar cümleyi istedikleri biçimde tamamlar (Bu gün....., Atatürk.....; 23 Nisan....., Çocuklar.....vb.).

ELLER YARDIMIYLA HAREKETLER

Çocuklardan birer eş seçmeleri istenir. Sonra yönergeler verilir ve çocukların uygulaması istenir.

Tek elinizle birbirinizi çekin-itin.

İki elinizle birbirinizi çekin-itin.

Parmaklarınızı birbirinize kenetleyip, çekip-itin.

Avuç içlerinizi birbirine bastırarak, itin.

Ellerinizi birbirinizin ellerine vurarak, ses çıkarın

Sırt sırta verip, yanlardan ellerinizi tutarak, birlikte oturup, kalkın.

Birbirinizi kucaklayın.

El sıkışın.

DOKUN-BİL OYUNU

"Dokun Bil" oyunu için öğretmen sınıf içindeki bazı nesneleri (bebek, makas, top, lego, kalem, mendil vb) görünmeyecek şekilde bir poşet ya da çuvala (SMG Kitap Çuvalı) koyar. Çocuklar tek tek çuvalın içini görmeden, ellerini çuval içine sokar ve dokunarak nesneleri tanımaya çalışırlar. Sert-yumuşak nesneleri eşleme-gruplama çalışması yapılır.

TERSİNE TEBBET

Çocuklar ikiye bölünür. Bir grup, sınıfın değişik yerlerinde, ayakta dururlar. Diğer grup, birini ne yaparsa, karşısındaki çocuk onun tersi hareketlerle taklit eder.

Örn; Sağ kulağını tutmuşsa, diğeri sol kulağını tutar.

Sol ayağını kaldırmışsa, sağ ayağını kaldırır.

Sola dönmüşse, sağa döner

Mutlu ise, mutsuz durur

Gülüyorsa, ağlarmış gibi yapar vb.

Çiftler bu şekilde sınıf içinde gezinebilirler. Bir süre sonra roller değiştirilir. Yanılan oyunu izler.

GÜNEŞ VE AY

Yere büyükçe bir daire, dairenin içine de hilal şeklinde bir ay çizilir. Önce çocuklar dairenin çevresinde halka olurlar. Öğretmen "güneş" dediğinde, dairenin içine dağılırlar. "Ay" dediğinde, sıkışarak hilâl şeklinin içine sığmaya çalışırlar. Yanılan, çizgilere basan oyundan çıkar. Yanılmadan ve çizgilere basmadan oyunu tamamlayanlar kazanmış sayılırlar.

GÜNEŞ OLUŞTURMA

Büyük boyutta fon kartonu ile hazırlanmış olan sarı daire şekli halı üzerine yerleştirilir. Çocuklar halı üzerine otururlar. Sayışma ile seçilen ebenin gözleri bağlanır. Önceden hazırlanan sarı üçgen parçaları, görmeden dairenin çevresine dizerek, ebenin güneş: oluşturmaya çalışması istenir. Arkadaşları onu yönlendirmek için güneşe yaklaşıncı "Sıcak", uzaklaşıncı "soğuk" diye seslenirler. Güneş ışınlarını, düzgün dizeler alkışlanır.

KARDAN ADAM VE GÜNEŞ

"Kardan Adam ve Güneş" oyunu için, sayışma ile çocuklar arasından bir güneş seçilir. Diğer çocuklar kar, kardan adam, kartopu, buz vb. olurlar. Aldıkları rolün gerektirdiği şekilde, sınıf içinde dağılarak dururlar. Güneş çocukların arasında dolaşır. İsteddiği çocuklara dokunur. Dokunulan çocuk, yavaş yavaş erimeyi hareketler yoluyla canlandırır (Gevşer, yere yığılır, su olur, akar vb.)

FIRTINA-DOLU-KAR

"Fırtına-Dolu-Kar" oyunu, öğretmenin verdiği yönergeler ile oynanır. Çocuklar ayakta yan yana dururlar. "Fırtına" denilince eller havada yanlara sallanarak vuu... sesleri çıkarırlar; "dolu" denilince çocuklar ellerini göğüslerine vurarak ses çıkarırlar; "kar" denilince hiç ses çıkarmadan parmaklarını sallayarak, karların hareketini canlandırırlar. Yanılan oyundan çıkar ve arkadaşlarını izler.

SİHİRLİ SANDIK OYUNU

Öğretmen sınıfa bir sandık veya kapalı bir kutu koyar. Bunun sihirli bir sandık olduğunu ve içinde görünmeyen giysiler bulunduğunu söyler. Sandığı açar. İçinden bir giysi alıp, giyiyormuş gibi yapar. Çocuklar bu giysinin ne olduğunu sorular sorarak bulmaya çalışırlar (Nereye giyilir? ince mi-kalın mı? Neden yapılmış? İç giyim-dış giyim mi?).

TAVŞAN OYUN

Sayışma ile bir "tavşan" ve "tazı" seçilir. Diğer çocuklar elele tutuşup, ayakta halka olurlar. Tavşan halkanın ortasında durur ve çömelir. Tazı halkanın dışındadır. Şarkı sözlerine göre taklidi hareketlerle, tavşan kaçar, tazı onu yakalamaya çalışarak "Tavşan" oyunu oynanır

BİSİKLETLE YOLCULUK

Çocuklara birer sandalye alarak oturmaları söylenir. "Onlara bisiklet ile bir yolculuğa çıkıyorsunuz, nereye gitmek istersiniz? " sorusu yöneltilir. Verdikleri cevaplar dinlenir. Daha sonra ayaklarını ve bacaklarını kullanarak pedal çevirme hareketleri yapmaları sağlanır. Bisikletlerin dağa doğru tırmandığı, aşağı doğru indiği, taşlı yolda gittiği vb. yönergeler verilerek oyun zenginleştirilir.

KOMŞUNDAN/ARKADAŞINDAN MEMNUN MUSUN?

Çocuklar sınıfın içinde dağınık olarak yerleşirler. Ebe istediği arkadaşına "Komşundan memnun musun?" diye sorar. "Evet" yanıtı alırsa başka bir arkadaşına gider, tekrar sorar Çocuk da "hayır" diye cevap verir. Ebe" ya kimden memnunsun?" diye sorar. Çocuk iki yanındaki arkadaş dışıda,

başka iki arkadaşının adını söyler. Bu çocuklar yer değiştirirken, ebe onların yerini kapmaya çalışır. Açıkta kalan ebe olur, oyun devam eder.

HİRSİZ- POLİS

Sınıf, masalarla hapisane, hırsızların evi ve karakol diye düzenlenir. Kız ve erkek gruplarından biri polisler; biri hırsızlar olur. Polisler hırsızları yakalamaya çalışır. Ancak hırsızlar evlerine girdiğinde polis tehdidinden kurtulurlar. Hapishaneden kaçma serbest ya da engelli olabilir. Hırsızların tümü yakalandığında roller değişir.

KURT İLE ÇİFTÇİ

Orta alanda halka olunur. Bir çocuk halkanın içinde (kurt); biri dışındadır(çiftçi). Çiftçi "Tarlamda kim var?" der. Kurt, "ben varım" der. Çiftçi "geliyorum o zaman!" der ve kurdu yakalamaya çalışır. Halkadaki çocuklar kurda yardımcı olurken, çiftçiye engel olmaya çalışırlar.

HAREKET PLATFORMU

Koşma, zıplama, sürünme, yuvarlanma eylemlerine elverişli bir şekilde sınıf çeşitli barikatlarla düzenlenir. Çocuklar tek tek zamana karşı yarışarak platformu tamamlamaya çalışırlar.

OYUNCAK OYUNU

Bütün çocuklar bir halka üzerinde sıralanırlar. Birisi ortadadır. Bütün öğrencilere birden altıya kadar numaralar verilir. Sonra öğretmen numaralara isimler verir.

Örneğin ;

1. ler Bebekler,
2. ler Trenler,
3. ler Toplar,
4. ler Tahta askerler,
5. ler Uçaklar,
6. lar Taksiler.

Bundan sonra ortadaki oyuncu, "Trenler" diye bağırır. Tren olan ikiler, geriye doğru bir adım atarak halka etrafında koşarlar ve tekrar yerlerine gelirler. Yerine ilk gelen öğrenci elini yukarıya kaldırır ve ortadaki ile yer değiştirerek, ikinci oyunu o başlatır.

BENİMLE GEL :yağ satarım gibi bir şey!

Bütün öğrenciler bir halka üzerinde yüzleri içe dönük olarak dururlar. Bir kişi dairenin dışındadır. Dışarıdaki oyuncu halkanın etrafında koşmaya başlayınca oyun başlar. Koşan oyuncu bir arkadaşının sırtına hafifçe dokunarak " Benimle gel." der. Dairenin etrafında bir kere koşu, arkadaşının yerini almaya çalışır. Vurulan oyuncu, arkadaşı kendi yerine gelinceye kadar dokunmaya çalışır. Bunda başarısız olursa ebe olur ve başka birisini koşturur. Eğer arkadaşına yerine gelmeden önce dokunursa kendi yine yerine geçer. Arkadaşı ikinci defa ebe olur.

MENDİL DÜŞÜRME : yağ satarım gibi bir şey!

Bütün öğrenciler el ele tutuşur, yüzleri merkeze dönük olarak halka bir yaparlar. Elinde mendil olan bir oyuncu, halka etrafında koşmaya başlar. Mendili bir arkadaşının arkasına bırakır, koşusuna devam eder. Yakalanmadan arkadaşının yerini almaya çalışır. Arkasına mendil konulan öğrenci, mendilin farkına vardığı anda onu alır ve ebenin arkasından kovalar. Eğer kendi yerine kadar arkadaşına dokunamazsa ebe olur. Oyunu tekrarlarlar. Eğer arkadaşına dokunmaya muvaffak olursa kendi yerini alır, arkadaşı ikinci kez ebeliğe devam eder.

GÜNAYDIN (BENİMLE GELME) :)

Öğrenciler bir halka üzerinde, yüzleri merkeze dönük olarak durur. Bir ebe halkanın dışındadır. Halkanın etrafında koşarken hafifçe bir arkadaşına dokunarak, "Benimle gelme." der. İki oyuncu ters istikamette koşarlar. Karşılaştıkları zaman birbirlerini eğilerek selamlarlar ve "Günaydın" derler ve boş kalan yeri kapmak için koşularına devam ederler. Boş yeri kapamayan öğrenci ebe olur ve oyunu tekrarlar.

OYUNCAK KORUYUCUSU:

Öğrenciler yüzleri merkeze dönük olarak bir halka oluştururlar. Dairenin merkezine bir oyuncak veya bir eşya konur. Bir çocuk bunun muhafızıdır. Bu öğrenci, elindeki topu halkada bir arkadaşına atar. Halkadakiler topla oyuncağı devirmek isterler. Bunu kim devirirse o muhafız ile yerini değiştirir, böylece oyun devam eder.

YUVARLANAN TOPTAN KAÇ

Oyuncular bir halka yaparlar. Ayrılan bir tanesi merkezde durur. Halkadaki çocuklar bir voleybol topunu ortadaki çocuğa doğru yuvarlayarak onu vurmaya çalışırlar. Vuran oyuncu ile vurulan oyuncu yer değiştirerek oyuna devam edilir.

KURT BABA: Çocuklar halka olurlar. Bir kişi kurt babadır ve halkanın ortasında çömelik vaziyette oturur. Çocuklar şarkıyı söyleyerek halkada dönerler:

*"Ormanda dolaşırken, Kurt Baba'ya rastladım ben
Kurt baba Kurt baba ne yapıyorsun?"*

Kurt baba bir eylem yanıtı verir. Üçüncü kez sorulduğunda "sizi yiyeceğim!" der ve çocukları kovalamaya başlar. Yakalanan Kurt baba olur. Oyun bu şekilde sürer.

ŞİŞE ÇEVİRMECE

Yerde halka olunur. Bir şişe dairenin ortasına konur ve döndürülür. Şişe kime doğru durursa o öğrenci, bir bilmece, şiir, şarkı vs. söyler ve şişeyi çevirmeye hak kazanır

HENDEKTE BİR TAVŞAN

Çocuklar yerde halka olarak otururlar. Tavşan ortalarında uyuma rolü yapar. Avcı halkanın dışındadır. Şarkı bittiğinde tempo tutularak avcı tavşanı yakalamaya çalışır.

HENDEKTE BİR TAVŞAN

Hendekte bir tavşan uyuyordu, uyuyordu
Tavşan bana baksana tiki tiki yapsana,
Yaramaz avcı geliyor
Tavşan kaçsana
Tavşan kaç, avcı koş
Tavşan kaç, avcı koş

PAMUK ÜFLEME

Masalar dairesel olarak düzenlenir. Çocuklar yuvarlak masanın çevresine dizilirler. Masanın ortasına bir parça pamuk konur. Çocuklar pamuğa üfleyerek pamuğu düşürmemeye çalışırlar. Düşüren oyundan diskalifiye olurlar.

BU KİM OYUNU

Çocuklar, yarım halka biçiminde (yere ta da iskemleye) otururlar.

Öğretmen sorar:

"-Ben kara gözlü, kıvrıkcık saçlı bir kız görüyorum; kim bu ?"

Çocuklar, öğretmenin bakmakta olduğu çocuğa bakarak, sorduğu kızın kim olduğunu bulurlar, adını söylerler.

Aynı oyun, çocukların aşağıda gösterilen başka özellikleri sorularak da oynanır :

- a) Göz renkleri ve biçimleri (mavi, kahverengi, yeşil, kara, ela, iri, küçük...vb)
- b) Yüz biçimleri (yuvarlak, uzun...vb)
- c) Saç rengi ve biçimi (kara, sarı, kahverengi, kıvrıkcık, düz, dalgalı ; uzun, kısa...vb)

Bu tür oyunlar, usandırmamak koşuluyla, arkadaşlarının çeşitli özelliklerini (ve bu arada renkleri) çocuklar öğreninceye kadar sürdürülür.

DOKUNMA OYUNU

Bu oyun kolaydan güce doğru üç aşamada oynanmalıdır. Çocuklar, her üç aşamada da, tere yada iskemlelere, yarım ay biçiminde oturtulurlar.

a)- Öğretmenin göstermesiyle

Öğretmen, elini kendi başına koyar, çocuklara "başına dokun" der, çocuklar, öğretmene öykünürler, ellerini kendi başlarına dokundururlar. Aynı oyun "eline dokun", "dizine dokun", "kulağına dokun" ...vb. sözlerle sürdürülür.

b)- Öğretmen göstermeden

Dokunma oyunu bu kez, öğretmenin söylediği yerlere kendisi dokunmadan oynanır. Öğretmen buyruk verir, çocuklar yaparlar.

c)- Şaşırtma yapılarak

Çocuklar, öğretmenin "dokun" dediği yerleri iyice öğrendikten sonra, aynı oyun, bu kez de şaşırtmacalı olarak oynanır. Öğretmen, kimi kez söylediği yere dokunur ; kimi kez de başka yere dokunur. Örneğin; kendisi," kendi koluna dokunurken, çocuklara "başına dokun" der. Çocuklar (öğretmenin kendi koluna dokunarak yaptığı şaşırtmacaya kanmadan) kendi başlarına dokunabilmelidirler.

Doğal ki, bütün çocuklar doğru yere şaşırmadan dokunmayı yapabilirler. Kimi doğru, kimi yanlış yapabilir. Bu durumda ise gülüşmeler olur, neşeli bir ortam oluşur. Oyuna başka başka zamanlarda, çocuklar şaşırmadan yapınca kadar yinelenebilir.

DÖRTLÜ DOKUNMA OYUNU

Dörtlü dokunma oyunu."başımız-omzumuz-dizimiz-ayağımız" sözleri söylenerek ve söylenen yerlere dokunularak oynanır. Oynayış sırasında devinimler gitgide hızlandırılabilir. Bu hızlandırma sırasında çocukların soluk almaları güçleşeceğinden, sözcükleri söylememeleri istenir, bunun yerine öğretmen söyler, çocuklar yapar. Bu uygulama biçimiyle oyun, aynı zamanda, kolay beden eğitimi işlevi de görür.

ZIP ZIP ZIPLA OYUNU

Çocuklar oyun alanında, aşağıda gösterilen sözleri tekerleme gibi söylerler ve belirtilen devinimleri tekerlemeye uyarak yaparlar.

Zip zip zıpla (tek ayakla zıplanır)

Hop hop hopla (iki ayakla hoplanır)

Top top topla (Son iki hecede yere çömelinir)

ÇEVİR SALLA OYUNU

Çocuklar yere otururlar. Öğretmen aşağıda gösterilen sözleri söyler, devinimleri yapar. Çocuklar da, aynı devinimleri, öğretmene öykünerek yaparlar.

Başını çevir, çevir (başlar soldan sağa, sağdan sola çevrilir)

Başını salla, salla (Başlar sağa-sola, öne-arkaya sallanır)

Kolunu çevir, çevir (kollar önden arkaya, arkadan öne çevrilir)

Kolunu salla, salla (kollar, aşağıya indirilir, avuçlar yere birbirine koşturularak önde tutulur, soldan sağa, sağdan sola sallanır, sonra da yine iki kol birbirine koşturularak, ön tarafta bir daire çizilecek biçimde sallanır.)

BÜYÜ BÜYÜ, KÜÇÜL KÜÇÜL OYUNU

Çocuklar ayakta durur. Öğretmen, aşağıda sözleri söylerken, çocuklar bu sözlere göre devinimler yaparlar. Önce büyü büyü, sonra da küçül küçül oyunu oynanır.

Büyü büyü

Kollarını yukarıya kaldır

Daha çok kaldır, daha çok kaldır

Ayak parmaklarının ucuna bas

Daha çok yüksel, daha çok yüksel

Büyü büyü kocaman ol, büyü büyü kocaman ol...

(Çocuklar en çok yükseldiklerinde, ara vermeden küçül küçül oyununa geçilir)

Küçül küçül

Kollarını indir

Çömelerek büzül

Daha çok büzül, daha çok büzül

Küçül küçül, minicik ol...

KİM YOK OYUNU

Çocuklar yere oturtulur. İçlerinden birini ebe seçerler. Ebe başını öğretmenin kucağına koyar, gözlerini yumar. (çocuk gözünü, bir başka yerde de yumabilir) Öğretmen, ebeye sezdirmeden, bir çocuğu işaretle dışarıya çıkartır. Ebe gözlerini açar; Öğretmen ebeye "Kim yok ?" diye sorar. Çocuk bilirse ebelikten kurtulur. Adı bilinen çocuk ebe olur. Ebe, üç ad saydığı halde bilemezse yeniden ebe olur, yumulur.

KİM YOK OYUNU 2

Çocuklar yerde bağdaş kurarak otururlar. Bir kişi ebe seçilir ve gruba arkasını döner. Öğretmen bir çocuğun üzerine bir örtü örter ve ebe kimin üzerine örtü örtüldüğünü tahmin eder. Sonraki oyunda üzerine örtü örtülen ebe seçilir

RENGİ NEDİR OYUNU

Bu oyun çocuklara renkler öğretildikten sonra oynanır. Renkleri pekiştirme, dikkati arttırma oyunudur.

Öğretmen, küme halindeki çocuklara, üstlerindeki giysilerin, duvarların, kitap kaplarının, blokları, araç-gereç ve oyuncakların vb. renklerini sorar, çocuklar söylerler. Bunlar içinden, özellikle 4-5 nesnenin rengine dikkat çeker.

Daha sonra çocuklar bir ebe seçerler. Ebe yumulur, Öğretmen ebeye, "Ali'nin kazağının rengi nedir ?" diye sorar. Ebe bilirse ebelikten kurtulur, alkışlanır. Bilinen çocuk ebe olur. Ebelik bilinceye kadar devam sürer.

"Rengi nedir ?" sorusunu, öğretmen yerine herhangi bir çocuk da sorabilir. Ebe değiştikçe, soran çocuk da değişebilir. Soran çocuk da ebe gibi seçimle belirlenebilir.

HANGİSİ YOK OYUNU

Üniteye uygun birkaç nesne, varsa bir masanın üzerine (ya da oyun alanına) konulur. Her biri çocuklara "Bunun adı nedir ?" diye gösterilerek sorulur. Çocuklar her nesnenin adını söylerler, yinelerler.

İçlerinden biri ebe seçilir, dışarı çıkarılır. Ebe dışarıdayken, nesnelerden birisi saklanır. Ebe içeri çağırılır. "Demin burada bulunan nesnelerden hangisi yok ?" diye sorulur. Bilirse ebelikten kurtulur, kurtulan çocuk, bir başka çocuğu ebe seçer. Oyun böylece sürer.

SES TANIMA OYUNU

Öğretmen oyun alanına bir kaç çalgı getirir.(flüt, melodika, mandolin, bağlama, akordeon, keman...vb.)

Bu çalgıları birer birer çalarak (adları, biçimleri ve sesleriyle) çocuklara tanıtır. Çocukların öğrendiklerini saptadıktan sonra, bir çalgıyı alır, çalar ve çocuklara sorar "Bu ses hangi çalgının sesidir ?" ... Çocuklar yanıtlarlar.

Ancak öğretmen, soru sormak için çalgıyı çalmadan önce (bir paravanın yada kukla sahnesinin arkasına) saklanır. Çocuklar çalgıyı görmezler. Sesinden tanımaya çalışırlar.

Bu oyun daha sonra, her çocuğa ayrı ayrı sorularak da oynanmalıdır. Aynı oyun, teybe alınmış çalgı sesleriyle oynanabileceği gibi, hayvan seslerini tanıtmak amacıyla teybe alınacak hayvan sesleriyle de oynanmalıdır.

BEN KİMİM OYUNU

Çocuklar yarım halka biçiminde otururlar. Bir ebe seçerler. Ebenin gözleri kapatılır. Öğretmenin işaret ettiği bir çocuk kalkar, gelip ebeye sorar : "Ben kimim ?" der. Ebe, soran çocuğu, sesinden tanırsa, ebelikten kurtulur, soran çocuk ebe olur. Ebe bilemezse, ebeliği sürer. Başka çocuk sorar. Bu oyun hayvan seslerini tanıtmak amacıyla da oynanır. Soran çocuk, bir hayvan sesi çıkarır, "Ben hangi hayvanım ?" diye sorar. Öteki kurallar aynıdır.

TATMADAN BUL OYUNU

Öğretmen çocuklara, bir yiyeceğin tadını ve özelliklerini söyler. Bunun adını bulmalarını ister. Bulan çocuk alkışlanır. Bu oyun, çocukların tanıdıkları çeşitli yiyecekler tanımlanarak da oynanır.

Örneğin: "Sarı kabuklu, sulu, çekirdekli, tadı ekşi, çaya, çorbaya, salataya sıkılır; bunun adı nedir ?" diye sorulur. "Limon" olduğunu bilen çocuklar alkışlanır.

PANDUF EŞLEME

Çocuklar oyun alanında yerde otururlar. Tüm panduflar ortaya toplanır. Panduf çiftleri birbirinden ayrılarak karışık bir görüntü oluşturulur. Sayışmaca ile iki çocuk seçilir. Başla komutuyla müzik eşliğinde çocuklar pandufları eşleştirerek kendi alanlarına biriktirirler. Panduflar tükenince her iki çocuğun da birikimi sayılır. Fazla eşleştirme yapan alkışlanır.

GEZEN YÜZÜK

Uzun bir ipe bir yüzük geçirilir. İpin iki ucu birleştirilerek düğümlenir. Bir ebe seçilir. Çocuklar iki elleriyle ipi dışarıdan tutarak, ip çevresinde bir halka oluştururlar. Çocukların elleri ip üzerinde birbirine daha yakın durur. Oyun başladığı zaman, ebe ortada durur; ipe geçirilmiş yüzük, bir çocuğun, ipi tutan eli altında saklanır. Halkadaki çocuklar, bu yüzüğü ebeye göstermeden birbirlerine aktarırlar. Çoğu kez de, ebeyi şaşırtmak için, aktarır gibi yaparlar. Bu arada (yüzük nerdesin, acep hangi eldesin) sözlerini söylerler. Ebe yüzüğün kimde olduğunu bulmaya çalışır. Bulabildiğini sandığı an "Durun !" der. Çocuklar dururlar. Ebe yüzüğün kendisinde olduğunu umduğu üç arkadaşına, ellerini açmalarını söyler; (önce birine, bulamazsa ikincisine, onda da bulamazsa üçüncüsüne "elini aç" demek hakkı vardır.) yüzüğü bulursa, ebeliği biter; yüzüğü bulduran çocuk ebe olur. Bu oyun yere oturularak da oynanabilir.

BÜLBÜL KAFESTE

Çocuklar el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Bu halka bülbül kafesi olur. Öğretmen, çocuklar arasından iki üç "bülbül" seçer. Bülbüller kafes içinde dolaşırlar.

Oyun sırasında, halkadaki çocuklar,"bülbül kafeste" sözlerini yineleyerek ve ellerini (halkayı bırakarak) çırpmaya başlarlar. Bu sırada bülbüller halkadan çıkmaya çalışırlar. Halkadaki çocuklar, bülbülleri kafesten dışarı çıkarmamak için (bülbül nereden çıkmak istiyorsa oradaki çocuklar) hemen birbirlerinin ellerini tutarlar, kafesin açık yerini kapatırlar.

Kafesten (arkadaşlarının kolları, bacakları arasından) kaçabilen bülbüller oyunu kazanmış olurlar.

HACİYATMAZ

Çocuklar üçer kişilik kümeler ayrılırlar. Her kümede iki çocuk yüz yüze ve karşılıklı durur; üçüncü çocuk ise bu iki çocuğun arasında (iki arkadaşının birini sağına, ötekini soluna alacak şekilde, dimdik ve kaskatı)durur. Ortadaki çocuğa iki çocuktan biri, Hacıyatmaz'ı ötekine, öteki de birinci çocuğa doğru, omuzlarından iter. Yandaki çocuklar, Hacıyatmaz'ı düşürmemeye özen gösterirler. Oyunun yinelenmesinde, ortadaki çocuk yana geçer. Üç çocuk da Hacıyatmaz olduktan sonra oyun biter.

KUTU KUTU PENSE

Çocuklar el ele tutuşur bir halka oluştururlar. Aşağıdaki sözleri şarkısıyla söyleyerek sağa yada sola dönmeye başlarlar. Şarkı içinde adı söylenen çocuk arkasını döner, halka içinde dönerek ve şarkı söyleyerek oyunu böylece sürdürür. Bütün çocuklar arkasını dönünce, şarkı sözleri "bütün çocuklar önüne dönse" biçiminde söylenir ve çocuklar önlerine dönerler. İstenirse oyun bir kez daha yinelenir.

Kutu kutu pense

Elmayı yense

Arkadaşım Ayşe (dönmesi istenilen çocuğun adı söylenir.)

Arkasını dönse

ÇÜRÜK YUMURTA

Çocuklar arasından bir ebe seçilir. Öteki çocuklar halka olup çömelirler, ellerini dizleri önünde kenetlerler. Oyun başlayınca ebe, halkanın ortasında dolaşır. " Bu yumurta sağlam mı ? Çürük mü ? "der ve bir arkadaşının başına, önden hafifçe iterek dokunur. Dokunulan çocuğun, düşmeden ve çömelir durumda dengede kalması gerekir. Dengesi bozulup geriye (ya da denge sağlayayım derken

ileriye) düşen ya da kenetli elleri çözülen çocuk yanmış olur, oyun dışı kalır. Sona kalan bir kaç çocuk alkışlanır. İstenirse oyun yinelenir.

ZIPÇIKTI ÇİÇEK AÇTI

Çocuklar halka biçiminde çömelirler. Oturan çocuklar, " zipçıkta çiçek açtı" denilince, hızla ayağa kalkar, kollarını yana açar ve yine çömelirler. Öğretmen bunun tersini de söyler: " zipçıkta çiçek açmadı" diyebilir. Bu durumda çocuklar çömelir durumlarını bozmayacaklardır." Zipçıkta çiçek açtı" denilince çömelir kalan ya da "zipçıkta çiçek açmadı" denilince ayağa kalkan çocuk, yanmış olur; oyun dışı kalır.

ÇÖMLEĞİMDE NE VAR ?

Bir ebe seçilir. Öteki çocuklar halka olur, çömelirler. Ebe halkanın dışında dolaşır. İsteddiği bir oyuncunun yanında durur ve sorar :

Ebe : Çömleğinde ne var ?

Oyuncu : Yağ var, bal var.

Ebe : Satar mısın ?

Oyuncu : Satmam.

Ebe : Tattırır mısın ?

Oyuncu : Tattırmam

Ebe : (oturan oyuncunun eline hızla vurur ve "Al öyleyse, sen o yoldan, ben bu yoldan" der ve halkanın çevresinden dolaşarak aynı yere gelmek üzere koşmaya başlar)

Eline vurulan oyuncu da, hemen yerinden kalkar, ebenin koştuğu yönden değil, ters yönden halkanın çevresinde koşmaya başlar. İkisinin de amacı, boşalan yere önce gelip çömelmektir. Kim önce gelirse o çömelir; öteki ebe olur. Oyun böylece sürer.

PARMAK ŞIKLATMA

Bu oyun, kolaydan zora doğru, üç aşamada oynanmalıdır.

Çocuklar halka olur, otururlar.Öğretmenin göstermesiyle ve hep birlikte Öğretmen "bir-iki" der, iki avucunu sayma temposuyla dizlerine vurur. Çocuklar öykünerek yaparlar, aynı devinim bir kaç kez yinelenir. Öğretmen "üç-dört" der, iki avucunu sayma temposuyla birbirine vurur. Çocuklar öykünerek yaparlar. Öğretmen "bir-iki-üç-dört" der ve avuçlarını iki kez dizlerine, iki kez de birbirlerine (sayma temposuna uyarak) vurur. Çocuklar öykünürler, yinelerler. Buraya kadar alıştırmayı öğrettilen sayma-vurma işlemi pekiştikten sonra öğretmen, parmak şıklatmayı gösterir, anlatır; çocuklara birer birer ve topluca yaptırır. Öğrenildiğini saptadıktan sonra, sayarak parmak şıklatmaya geçer. Öğretmen "beş-altı" der, sağ ve sol elleriyle (sayma temposuna göre) parmaklarını şıklatır. Çocuklar öykünerek yaparlar, gerektiği kadar yinelenir. Son aşamada öğretmen, "buraya kadar ayrı ayrı öğrenilmiş olan sayma-yapma devinimlerini birleştirir"; "bir-iki-üç-dört-beş-altı " diye sayarak, sırasıyla iki kez dizlerine, iki kez ellerine vurur, iki kez de parmaklarını şıklatır. Çocuklar da öğretmene öykünerek ve tempoya uyarak yaparlar. Bu oyun iyice öğrenildikten sonra, alıştırmalar yaptırılmadan, birden altıya kadar sayılarak gereken devinimler yaptırılır. Öğretmen, çocukların dikkatlerini, ritmik duyularını ve reflekslerini geliştirmek amacıyla, sayma-yapma temposunu hızlandırabilir, ağırlaştırabilir.

ACI-TATLI OYUNU

Çocuklar sıra biçiminde yan yana dizilirler. Öğretmen karşılıklarına geçer, acı, ekşi, tatlı vb. tat bildiren sözcükleri söyler. Acı denilince, çocuklar hep birlikte, ağızlarını açıp elleriyle ağızlarını

yelpazeleyerek, ağızlarının acıdan yandığını belirtmeye çalışırlar. Ekşi denilince, yüzlerini buruşturup ekşi yemişler gibi mimikler yaparlar. Tatlı denilince, tatlı yemiş gibi damak şaklatıp gülümserler.

TADINDAN BUL

Çocuklar yan yana dizilirler. Bir ebe seçilir. Önceden bir tabak içinde hazırlanmış çeşitli yiyeceklerden bir tanesi çocuğa tattırılır. Bunun ne olduğu sorulur. Gözleri önceden bağlanmış olan ebe, görmeden yediği yiyeceğin tadını düşünür, adını bulur, söyler. Bilen alkışlanır.

ELLEM BÜLLEM OYUNU

Çocuklar yere otururlar. İçlerinden biri ebe seçilir. Ebe, oturan çocuklara eliyle dokunarak aşağıdaki tekerlemeyi sayışma gibi söyler. Son hece söylenirken ebe hangi çocuğa dokunmuşsa o çocuğu sorguya çeker.

Ellem büllem
Epelek sepelek

Sarı kızın satması
Kara koyunun dolması

Al bunu çek bunu

Ebe : Hamam önüne vardın mı ?
Çocuk : Vardım.

Ebe : Benim devemi gördün mü ?
Çocuk : Gördüm.

Ebe : Çullu muydu, çulsuz muydu ?
Çocuk : Çulluydu.
Ebe : Benim devam çulsuzdu, bilemedin.
Ebe : Yolda tavuk gördün mü ?
Çocuk : Gördüm.

Ebe : Ak mıydı, kara mıydı ?
Çocuk : Karaydı.
Ebe : Benim tavuğum ak idi, bilemedin.

Ebe : Develerime tuzlu su mu içirdin, tuzsuz su mu ?
Çocuk : Tuzlu su içirdim.

Ebe : Vah vah benim develerimin ciğerlerini yakmışsın ha !... ve çocuğu kovalamaya başlar, çocuk kaçar. Yakalanan çocuk ebe olur. Yakalayamazsa ebeliği devam eder. Oyun böylece sürdürülür.

KARŞITINI BUL

Öğretmen, "ben size bir sözcük söyleyeceğim, siz de o sözcüğün taşıdığı anlamın karşıtı anlam taşıyan bir sözcük bulup söyleyeceksiniz" der. Örneğin ; büyük-küçük, şişman-zayıf, beyaz-siyah, uzun-kısa, kalın-ince vb. öğretmen söyler, çocuklar yanıtlar.

YATTI KALKTI OYUNU

Her çocuğa bir ad konur. Bu ad bildikleri sebze, meyve ya da çiçek adı olabilir. Çocuklar kendi adlarını da isterlerse seçebilirler. Oyunun oynanışı şöyle olur: Örneğin adı "lahana" olan çocuk önce arkadaşlarından hangisinin adını söyleyeceğini düşünür ve onun adını söyleyerek oyuna başlar. "-Lahana, yattı kalktı biber." Derken yatar kalkar. Hemen ardından adı biber olan çocuk aynı sözleri bir başka arkadaşının adını söyleyerek yineler. "-Biber, yattı kalktı domates" Oyun böylece devam eder. Şaşıran çocuk yanmış olur, oyun dışı kalır.

BUM OYUNU

Çocuklar halka biçiminde otururlar. Öğretmen "çocuklar, şimdi Bum oyunu oynayacağız. Aliden başlayarak her çocuk bir sayı söyleyecek" der. Örnek verir. Ali bir diyecek, Ayşe iki, Murat üç, Elif dört, Erol beş diyecek; altıncı sırada oturan Aysun da "Bum" diyecek. Aysun'dan sonra yine birden başlanacak, altıncı çocuk "bum" diyecek gibi bir açıklama yapar ve oyun istenildiği kadar sürdürülür. Çocukların öğrendikleri her sayıdan sonra "bum" denilerek bu oyun oynanabileceği gibi, daha büyük sınıflarda sayıların katlarına gelince de "bum" denilerek oynanabilir. Örneğin ; bir-iki-BUM-dört-beş-BUM-yedi-sekiz-BUM-on-onbir-BUM gibi.Çocuklar BUM sözcüğünü topluca da söyleyebilir.

AYNA OYUNU

Bir çocuk "ayna" olur. Başka bir çocuk da karşısına geçer, ayna olan çocuğun yaptığı devinimleri öykünerek aynısını yapar. Güldürücü devinimler çocukların daha çok hoşuna gider. Nasıl devinimler yapılacağı konusunda çocuk özgür bırakılmalıdır. İstenirse, bir çocuk ayna olduğunda, tüm çocuklar karşısına geçip onun devinimlerini öykünmeyle yaparlar.

ZIP ZILDIR OYUNU

Çocuklar yerlerinde otururlarken öğretmen veya ebe oyunu yönetir. "Zıldır" denildiğinde çocuklar başlarını öne eğler, "Zıp" denildiğinde yukarı kaldırır. Yöneten, çocukları şaşırtmak için bir sözcüğü birkaç kez yenileyebilir. Şaşıran çocuk oyundan çıkar.

GÜLME OYUNU

Çocuklar halka olurlar, bir ebe seçilir. Ebe eline bir top alır, topu havaya atar. Top yere düşünceye kadar bütün çocuklar gülerler. Top yere düşünce bütün çocuklar susarlar. Top havadayken gülmeyen, yada top yere düşünce susmayan çocuk, oyun dışı kalır. Bu oyunda topu yukarı atacak çocuk bulunamazsa, ebe görevini öğretmen üstlenir.

KÜLAH GİYME OYUNU

Bir ebe seçilir. Öteki çocuklar kendilerine birer eş seçerler. Eşler elsele tutuşurlar. Ebe orta yerde durur, başında bir külah vardır. Ebe bir çocuğa sorar:

- Bu külahı kim giyer ?

Bu soruyu sorulan çocuğun eşi yanıtlar:

- Giyse, giyse Ayşe giyer, der.

Bu kez Ayşe'nin eşi yanıt verir :

- Benim Ayşe'm giymez, Ahmet giyer, der.

Bu kez de Ahmet'in eşi yanıtlar. Oyun böylece sürer.

Çabuk yanıt vermeyen, ya da şaşırان çocuk ve eşi oyundan çıkarlar. En sona kalan çift alkışlanır.

KAÇ KABAK OYUNU

Bu oyun, çocuklar kaç kadar saymayı biliyorlarsa o kadar sayıda çocukla oynanır. Her çocuğa bir sayı verilir. Aralarında bir ebe seçilir.

Ebe sorar ;

- Olsun, olsun, olsun.... Kim olsun ? Beş kabak olsun...

Sözü beş numaralı kabak alır:

- Neden beş kabak olsun ?

Ebe : Ya kaç kabak olsun ?

Beş numaralı çocuk : Olsun, olsun, olsun da sekiz (yada istediği bir sayıyı söyler) kabak olsun.

Sözü bu kez de sekiz numaralı çocuk alır :

- Neden sekiz kabak olsun ?

vb. oyun böylece sürer. Oyun sırasında şaşırان yada geciken çocuk oyun dışı kalır.

ASLAN VE MAYMUNLAR

Bir ebe seçilir, bu aslan olur. Öteki çocuklar iki kümeye ayrılırlar, bunlar da maymun olurlar. Oyun alanına birbirinden uzak iki daire çizilir, bunlar da maymun yuvası olurlar. Çocuklar iki kümeye ayrılırlar. Bir küme bir yuvada, öteki küme de öbür yuvada durur. Ortada da aslan ini olur, aslan orada uyur.

Oyun başlayınca maymunlar bir yuvadan öbür yuvaya giderken, aslanın yanına gelirler ve uyuyan aslanı elleyerek onu uyandırmaya çalışırlar. Aslan uyanınca kendisine elleyen maymunlardan birini kovalar, yakalamaya çalışır. Maymun da kaçıp yuvalardan birine girmeye çalışır. Aslanın bir kez yakalama hakkı vardır. Hiç maymun yakalayamazsa, yeniden aslan olur. Bir maymun yakalarsa, bu kez, yakalanan çocuk aslan olur. Birden çok maymun yakalanırsa, aralarında sayışma yaparlar, bir aslan seçerler. Oyun yinelenir. Oyun böylece sürer. Oyunun birden çok oynanışlarında, her aslanın tuttuğu maymunlar sayılır. Aslanlar arasında en çok maymun tutmuş olan hangisi ise, o aslan "ormanlar kralı" seçilir, alkışlanır

NE YAPALIM?

Sayışmayla bir ebe seçilir. Çocuklar halka olup, el ele tutuşup dönerlerken aşağıdaki sözleri söylerler, ebe ortada durmaktadır.

Ne yapalım, ne yapalım

Siz söyleyin biz yapalım

Haydi şöyle oynayalım...

Ebe yapsın, biz yapalım... derler.

Ebe bir hayvan öykünmesi yapar. (kedi, köpek, tavşan vb.) Halkadaki çocuklar da durup, aynı öykünmeyi yaparlar. Oyun bitince, ebe halkaya katılır, kendi yerine bir ebe seçer. Oyun baştan yinelenir.

MISIR PATLATMA

Çocuklar halka olur, çömelirler. Öğretmen ortada şu konuşmayı yapar

- Çocuklar, sizinle mısır patlatacağız. Hepinizin ellerinde birer elek var. İçindeki mısırları önce ateşte ısıtalım, der.

Çocuklar ateşte mısır patlatıyormuş gibi, kollarını sağa sola sallamaya başlarlar. Bu sırada öğretmen :

- Patt.. deyince, bütün çocuklar yerinden sıçrar ve yine eski durumunu alır. Öğretmenin mısır patlatmasına çocuklar da böylece katılmış olur. Ancak öğretmen "patt" demeden, hiç bir oyuncu mısırını patlatmaz. Böyle yapan olursa, komik cezalarla oyun daha zevkli hale getirilebilir.

ÖT KUŞUM ÖT

Çocuklar arasından bir ebe seçilir. Gözleri bağlanır. Arkadaşlarından birisi sessizce yanına yaklaşır. Öğretmen ;

- Arkadaşını tanıyabilecek misin ? diye sorar.

Ebe, karşısındakinin yüzünü, saçlarını eliyle yoklar, tanıyamazsa ;

- Öt kuşum öt... der.

Arkadaşı da, sesini değiştirerek kuş gibi ötme öykünmesi yapar. Ebe yine tanıyamazsa, başka bir oyuncu çağrılır, ebe ona da "öt kuşum öt" der. Tanırsa, ebelikten kurtulur, tanıyamazsa, ebeliği sürer. Tanınan çocuk ebe olur. Oyun böylece sürer

HORUZ DÖVÜŞÜ

Çocuklar iki kümeye ayrılır. Kümeler karşılıklı iki sıra haline getirilir. Çocuklar, ayak burunları üzerinde çömelirler. İki ellerinin avuçlarını, arkadaşlarının yüzü hizasında açarlar. Oyun başladığında, her çocuk, karşısındaki çocuğun elleri içine kendi avuçlarıyla vurmaya çalışır. Amaç, karşısındakinin dengesini bozmak, onu yere oturmaya yada ellerini yere deydirmeye zorlamaktır. Bu oyun sırasında, karşıdaki çocuğun omzuna, göğsüne, dizlerine, başına vurulmaz, yalnız avuç içlerine vurulur. Ayağa kalkmadan sağa sola sıçranabilir.

Yere oturup düşen, ellerini yere deydiren, dayanan oyunu yitirmiş sayılır. Yananlar bir kıyıya çekilir. Oyun bitince sayılır, hangi kümede yanmış çocuk çok olursa, o küme oyunu yitirmiş olur.

EN GÜZEL HEYKEL

Müzik eşliğinde çocuklar dans ederler. Müzik durunca herkes değişik biçimlerde heykel olurlar. Ebe en güzel heykeli seçer.

KIRMIZILAR SEPETE

Masaya çeşitli renklerde (kırmızı renkli olanlar çoğunlukta) oyuncaklar konulur. Önce her çocuğun bir kırmızı oyuncak olması istenir. Daha sonraki aşamada ellerdeki oyuncaklar haliye bırakılır. İki grup oluşturulur ve gruplara birer sepet verilir. Kırmızı renklileri bu sepetlere koymaları istenir. En çok kırmızı renkli oyuncak toplayan grup, oyunun galibi olur. (Oyun,diğer renklere döndürülebilir.)

BONCUK TOPLAMA

"Boncuk Toplama" oyunu için, sınıftaki çocuklar üçerli gruplara ayrılır. Gruptaki çocuklara renkleri kırmızı, sarı ve mavi olan birer bardak verilir. Halı üzerine büyükçe bir daire çizilerek, içine kırmızı, sarı, mavi boncuklar, karışık olarak dökülür. Gruptakiler bardaklarının rengindeki boncukları, tek tek hızla toplayıp, dökmeden gelerek, belirlenen kavanoza boşaltırlar. İlk tamamlayan oyunu kazanır. Oyun diğer grupların da aynı şekilde oynamasıyla sona erer.

KIRMIZI AVI

Sınıf üç gruba ayrılır. Ortaya içinde bol miktarda kırmızı parça olan Legolar dökülür. Müzik eşliğinde en çok kırmızı oyuncak toplayan grup oyunun birincisi olur. Legolar sayılırken az- çok kavramlarına dikkat çekilir.

RENK TOMBALASI

Eğitimci sarı, kırmızı ve mavi renkteki fon kartonlarından parçalar keserek bir torbaya koyar. Her çocuğun önünde de sarı, kırmızı ve mavi renklerde mandallar bulunmaktadır. Eğitimci çocuklara "Bu mandallar kendileriyle aynı renkte olan kartonları ısırmayı seviyormuş" der. Eğitimci çocukları teker teker yanına çağırarak torbadan bir kart çekmelerini ve bu kartın rengini söylemelerini ister. Eğer çocuk rengi doğru söyleyebilirse çektiği kartın renginden olan mandalına kartı takar. Oyun kartlar bitene kadar devam eder. Kartlar bittikten sonra her çocuk mandalının kaç tane kart tuttuğunu sayarak, sayısını sınıfa söyler.

RENKLERİN DANSI

Eğitimci çocuk sayısı kadar ve bir çocuğun üzerinde ayakta durabileceği kadar büyüklükteki kırmızı, sarı, mavi, renkli fon kartonlardan daireler yapar ve bu daireleri belli bir düzen içinde yere yayar. Çocukların hoşuna giden bir müziği çalmaya başlar. Çocuklar müzik başlayınca kendi dairelerinin üzerinden iner ve başka bir dairenin üzerine çıkar. Müzik durunca herkes üzerinde durduğu dairenin rengini söyler. Oyun çocukların ilgilerine göre devam eder. Bir daireden diğer daireye çocuklar; geri geri, yan yan, zıplayarak, tek ayakla, sürünerek, hızlı, yavaş şekillerde geçerler.

GÖKKUŞAĞI BOYAMA

Büyük kâğıtlara çizilmiş ama renklere boyanmamış gökkuşağı çizimleri ve pastel boyalar iki grup için hazırlanıp, tahtaya asılır. Çocuklar iki gruba ayrılır. Tahtaya asılı çizimlerin karşısında derin kolda tekli sıra olarak hazır bulunurlar. Başla komutu verilince en öndeki çocuklar koşarak gelirler ve gökkuşağının bir bölümünü doğru renkte boyar ve geri döner. Döner dönmez ikinci çocuk gider ve boyanmayan başka bir bölümü boyar. Gökkuşağını önce tamamlayan grup alkışlanır.

KARTAL VE GÜVERCİNLER

Bir ebe seçilir, bu kartal olur. Öteki çocuklar iki kümeye ayrılırlar; bunlar da güvercin olur. Oyun alanına iki yuvarlak çizilir. Bunlar arasında 4-6 metre mesafe bulunur. Bu yuvarlaklar güvercin yuvası olur. İki küme güvercinden bir küme bir yuvada, öteki küme de öteki yuvada durur. Kartal ortada bekler.

Oyun kartalın işaretiyle başlar. Güvercinler yuvadan yuvaya geçerek yer değiştirirler. (bu geçiş, güvercin uçuşuna öykünülerek yapılır.) Güvercinler yer değiştirirlerken kartal da onları kapmaya çalışır. Kartalın elini dokunduğu çocuk kartala yakalanmış olur, oyundan çıkar. Oyun yeni bir ebe seçilerek yinelenir. Kartallardan hangisi daha çok güvercin yakalamışsa, o birinci olur; alkışlanır.

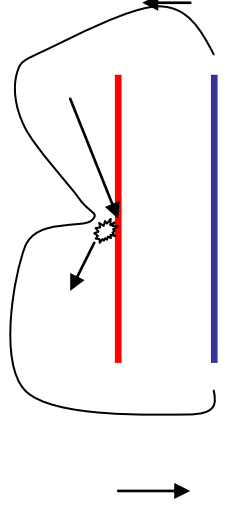
KISKANÇ TAVUKLAR

Oyuncular iki kümeye ayrılır, karşılıklı dururlar. Her küme 7-8 kişiyi geçmemelidir. Bunlar birbirinin belinden sıkıca kavrarlar. Kümelerin önünde bulunanlara "anaç tavuk", arkadakilere de "civcivler" denir. Oyunda amaç, önde bulunan anaç tavuklar, kümenin arkasında duran civcivlerini kaptırmayacak, fakat karşı kümenin arkasındaki civcivi yakalamaya çalışacaktır. Bu sırada bellerinden birbirini tutan çocuklar koparlarsa, o küme oyunu kaybetmiş sayılacaktır.

B- Çizgi Oyunları

ESİR ALMA VE VERME :

Oyuncular karşılıklı iki sıra olur. Aralarında 7-8 metre mesafe vardır. Her sıra sağdan numara sayar. A sıranın bir numarası karşıya gider. O sıranın önünden geçerken bir kişinin herhangi bir yerine dokunur ve yakalanmadan kendi sırasına doğru kaçır. Kendisine dokunulan oyuncu bunu öbür sıranın hizasına kadar kovalamaya başlar. Eğer oyuncuyu yakalarsa, yakalanan oyuncu B sırasına esir olarak gider, o sıranın en sonuna eklenir. Dokunulmadan kaçarsa B sırasındaki kovalayan oyuncu esir olur ve A sıranının en sonuna eklenir. Belli bir süre sonra hangi sıra daha fazla ise o taraf oyunu kazanır.



TAVŞAN KOŞ :

Çocuklar, tavşanlar ve tilkiler olmak üzere iki gruba ayrılırlar. Tavşan grubunun başına bir "Anne Tavşan" seçilir. Tilkilerin kenarda bir evi olur ve bu civarda tilkiler saklanır. Anne tavşan çocuklarını geziye çıkarır ve tilkilerin evine doğru ilerler. Anne tavşan tilkilerin evine iyice yaklaştığı ve onların farkına vardığı zaman ; "Koş Tavşan, Koş ! " diye bağırır. Tavşanlar da evlerine doğru koşmaya başlarlar. Yakalananlar tilki olur. Oyun bir kaç defa böyle devam eder.

HENDEK ATLAMA:

Birbirine paralel olmayan iki çizgi çizilir. Bir ucun açıklığı 50 cm, diğerinin ise 2 metre kadardır. Öğrenciler tek sıralı derin kolda dizilir. Çocuklar önce dar yerden atlamaya başlarlar. Atlayanlar sona kadar devam ederler. Atlayamayanlar yeniden kendilerini denerler.

İTFAİYESİ :

Birbirlerinden 15 metre uzaklıkta paralel iki çizgi çizilir. Bütün öğrenciler çizginin biri üzerinde, yüzleri diğer çizgiye dönük olmak üzere yer alırlar. Karşı çizginin biraz gerisinde "İtfaiyesi" bulunur. Öğrencilerin hepsine 1'den 4'e kadar numara verilmiştir. Örneğin İtfaiyesi ; "Yangın ! Yangın ! 1 numaralı istasyon " diye bağırır. Bir numaralar karşı çizgiye kadar koşup geri dönerler. Diğer gruplar da bu şekilde çağırılır. Bazen itfaiyesi ; " 1 numaralı istasyon " diye bağırır. Bir numaralar karşı çizgiye kadar koşup geri dönerler. Diğer gruplar da bu şekilde çağırılır. Bazen itfaiyesi ; " Yangın ! Yangın ! Alarm var !" diye bağırır. O zaman bütün öğrenciler karşıya kadar koşup geriye dönerler.

HAYVANAT BAHÇESİ

Bütün öğrenciler eşit olarak iki gruba ayrılırlar. Aralarında 4-5 metre mesafe olacak şekilde karşılıklı iki paralel çizginin üzerinde, yüzleri birbirlerine dönük olarak dizilirler. Bir grup kendilerine (kendi aralarında seçerek) bir hayvan ismi alır. Diğer gruba doğru yaklaşırlar. İki -üç adım kala ismini aldıkları hayvanın taklidini yapmaya başlarlar. Karşı taraftan herhangi bir oyuncu bunun hangi hayvan olduğunu tahmin ederse, hayvan ismi alan grup kendi çizgilerini geçinceye kadar

kaçar, hayvanın ismini bilen grup kovalar. Yakalananlar, yakalayan gruba geçer. Oyun sıra ile devam ettirilir.

KÖPEKLER VE TOP

Bütün çocuklar gruplaşır, birer köpek ismi alırlar. Örneğin; Finolar, Buldoklar, Çobanlar, Av köpekleri vb. hepsi bir çizgi üzerinde sıralanarak tek sıralı safta toplanırlar. Bir çocuk bir voleybol topu alır, bir grup köpeğin ismini çağırarak topu ileriye doğru yuvarlar. O ismi alan köpekler, topun arkasından tutmak için koşarlar. Kim önce topu yakalarsa, o atıcı olur ve oyun böylece devam eder.

TOP OYUNU:

Çocuklar, sayısı kadar gruba ayrılırlar. Her gruba bir top verilir. (şimdi bir grubun nasıl oynayacağını izleyelim) Her grupta 7 kişi olduğunu kabul edelim. 6 kişi bir çizgi üzerine dizilir ve 7 numaralı öğrenci bunların 4-5 adım ilerisinde onlarla yüz yüze gelecek şekilde yerini alır. 7 numaralı oyuncuda top vardır. Bu topu sırasıyla 1.2.3.4 diye sayarak en baştaki oyuncuya atar. O da tekrar 7 numaralı oyuncuya atar. Bu atıp tutma sırasında topu oyuncu tutamazsa en arkaya geçer, sıradaki oyuncu onun yerine geçer.

Not : Bu mesafe yakın görülürse uzatılabilir.

HOPLA MİDİLLİ

Bütün çocuklar bir çizgi üzerinde sıralanır. İçlerinden birisi Midilli olur. Midilli iki ayağı ile hoplaya hoplaya bir kaç adım ileri giderken, diğerleri de onu taklit ederek takip ederler. Birden bire Midilli "Dur" der ve gerideki çizgiye kadar arkadaşlarını kovalayarak onları vurmaya çalışır. Yakalananlar, Midilli'nin yardımcısı olur ve bir dahaki seferde onlarda arkadaşlarını vurmaya çalışır. En son kalan oyuncu bir dahaki oyun için Midilli olur.

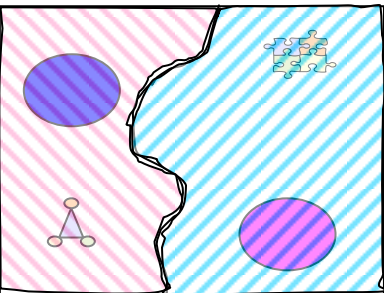
BAHÇE YARIŞI

Başta bir lider olmak üzere bütün oyuncular bir çizgi üzerinde toplanırlar. Liderde bir top vardır. Diğer çocuklar gruba yaklaştırılıp 3-4 sebze ismi verilir. (Biber, lahana, domates, havuç) Lider topu sahaya doğru yuvarlarken ismi konmuş sebzelerden birini çağırır. Bu isimdeki sebzeler topu yakalamak üzere koşarlar. Kim önce topu yakalarsa liderle yer değiştirir. Diğerleri ilk yerlerine gelir, lider yeniden oyunu tekrarlatır.

ÇEKMECE OYUNU

Sınıf iki gruba ayrılır. Gruplar derin kolda tek sıra olup karşı karşıya dururlar. Herkes önündeki arkadaşının beline sarılır. Grup başlarının arasında bir sınır çizgisi vardır ve birbirini çeken iki gruptan hangi taraftaki çocuk çizgiyi aşıp diğer grubun alanına geçerse o gruba dâhil olur.

TAVŞANLAR VE TİLKİLER



Sınıf şekildeki gibi çizgiyle ikiye bölünür. Mavi kısımlar tilkilerin, pembe kısımlar tavşanların alanıdır. Tavşanlardan ya da tilkilerden biri karşı kesime geçerse ev sahipleri onu yakalayacaktır. Amaç, karşı kesime yakalanmadan yasak bölgelerdeki yavruları kurtarmaktır.

KEDİ ATLAMA OYUNU

Bahçede ya da salonda, birbirine koşut iki çizgi çizilir. Çocuklara bunun "dere" olduğu söylenir. "Siz de kedi olacaksınız, bu dereden atlayacaksınız." denir. Çocuklar iki kümeye ayrılırlar: birinci kümeye "Kara kediler", ikincisine de "Tekir kediler" denir. Önce kara kediler, birer birer, dereyi atlayarak geçmeye çalışırlar. Atlayan kedinin ayağı, her iki taraftaki çizgilere basmamalıdır. Bir ya da iki ayağı çizgiye basan kedi yanar. Sonra tekir kediler de aynı kurallarla dereden atlamaya çalışırlar. Hangi kedi kümesinden daha az kişi yanarsa, oyunu o kedi kümesi kazanmış olur. Bu oyunun oynanması sırasında öğretmen, dere çizgilerinin arasındaki açıklığı, çocukların yaş durumlarına ve yeteneklerine göre saptar. Çizgileri ona göre çizer. Ayrıca, dereden atlama devinimi, önce ayaklar serbest olarak yaptırılır, sonra da iki ayak birleştirilerek yaptırılır. İki dere çizgisinin birbirine yakınlık ölçüsü, ayakların bu durumu da göz önünde tutularak belirlenir. Oyunda yitiren kediler, kazanan kedileri alkışlar.

Kim Güçlü

Alanın ortasına bir düz çizgi çizilir. Her çocuk bir eş seçer. Eşlerden biri çizginin bir yanında durur. Her çocuk sağ ayağını çizgiye koyar, iki çocuğun sağ ayaklarının burunları birbiriyle karşılıklı durmuş olur; sol ayaklar geride tutulur. Çocuklar, karşılıklı olarak el ele tutar, birbirlerini kendi taraflarına çekmeye çalışırlar. Çekilen, yani çizgiyi geçen çocuk, oyunu yitirmiş sayılır, oyun istenildiği kadar yinelenebilir.

Bu oyun, bir çizgi üzerinde çekişmeli yapıldığı gibi, çizgi olmaksızın, iki çocuğun bir eksen çevresinde dönerek çekişmesi biçiminde de yapılabilir.

İmdat Yarışı

Alana uzun ve düz bir çizgi çizilir. Çizginin 8-10 metre karşısında ve çizgiye eşit uzaklıkta, birbirine bitişik iki kale yapılır.

Çocuklar iki eşit kümeye ayrılır. Her küme kendine bir ad takar; kendi içinden, sayışarak bir kaptan seçer.

Çocukların tümü, çizgiye sağ ayaklarını basarak, koşmaya hazır biçimde ve yan yana dururlar. İki küme arasında bir metre kadar açıklık bırakılır.

Her kaptan, kendi kümesinin karşısındaki kale içinde durur.

Öğretmenin yada bir çocuğun "başla" komutuyla oyun başlar. Her kaptan koşarak kendi kümesine gider, sıranın başındaki çocuğun elinden tutar; birlikte kaleye doğru koşarlar. Kaleye gelince, kaptan kalede kalır, onunla birlikte gelen çocuk kaptan olur. Yeni kaptan da önceki gibi, geri döner, yine sıranın başındaki bir çocuğun elinden tutar, birlikte koşarak kaleye gelirler. Bu kez yeni gelen çocuk kaptan olur. Oyun, kesintisiz olarak, kümedeki çocukların tümü kaleye getirilinceye kadar böylece sürer.

Hangi küme kaleye önce gelirse, o küme oyunu kazanmış olur. Oyun süresince, kümedeki çocuklar kaptanlarına "imdat, imdat" diye bağışırlar.

KÖPRÜ NÖBETÇİSİ

Oyun alanına bir dikdörtgen çizilir. Bu köprü olur. Çocuklar sayışarak dört tane nöbetçi seçerler. Nöbetçilerin her biri köprünün (dikdörtgenin) bir köşesinde durur. Görevleri, köprüden kimseyi geçirmemektir. Öteki çocuklar, köprünün (dikdörtgenin) uzun kenarlarından birinin dışında dururlar. Yapacakları iş, karşıdan karşıya köprüyü enlemesine geçmektir. Geçmek için köprüye giren çocuğu nöbetçiler kovalar; ona elle dokunmaya çalışırlar. Dokunulan çocuk vurulmuş olur. Vurulan yanar ve o da ötekiler gibi nöbetçi olur. Oyun böylece sürer. Vurulmadan karşıya geçen çocuk oyunu kazanmış sayılır ve alkışlanır.

SIĞIRAMA YARIŞI

Oyun alanında, duvara paralel bir çizgi çizilir.(duvarla çizgi arası yaklaşık 15-20 adım olabilir.) Çocuklar, duvarın dibinde yan yana sıralanırlar; ayaklarını topuklarında bitiştirir ve ayak burunlarını açık olarak tutar, beklerler.

Öğretmen düdüğü çalınca (yada "başla" diyerek başlama komutu verince " çocuklar topukları üzerinde sığıraya sığıraya gitmeye başlarlar. Topuklar üzerinde sığırarak kim çizgiye önce varırsa, yarışı o kazanmış olur,alkışlanır. Topuklarının bitişikliği bozulan yada kural dışı başka devinimler yapan, yanmış olur, oyun dışı kalır. Yarış, istenildiği kadar yinelenabilir.

BALIK TUTMA

Bahçeye, oyun alanı olarak, iki metre karelik bir dikdörtgen çizilir. Buna "balık ağı" denilir. Sayışma yapılır, bir ebe seçilir. Ebe "balıkçı" olur; balık ağının bir köşesinde bekler. Öteki çocuklar "balık" olurlar ve ağ çevresinde dolaşırlar. Diledikleri zaman balık ağına (yakalanmamaya çalışarak) girip çıkarlar. Balıkçı ise, ağa giren balıkları yakalamaya çalışır. Ağın içine olabildiğince çok sayıda balığın girdiği bir anı kollar. Dilediği zaman "dur" yada "yakaladım" diye bağırır. Balıkçı bağırınca, ağ içinde bulunan bütün balıklar oldukları yerde kalırlar. Balıklar yakalanmış olur.

Balıkçı, balıkları sayar, arkadaşlarına sayısını söyler, ebelikten kurtulur. Yakalanan balıklar, aralarında sayışarak yeni bir ebe seçerler. Yeni ebe balıkçı olur. Oyun böylece sürer. Oyun sonunda, en çok balık tutmuş olan çocuğa "reis" adı takılır ve o çocuk alkışlanır.

KÜMES OYUNU

Çocukların sayısı kadar yuvarlak çizilir. Bunlar kümes olur. Her yuvarlak, bir çocuğun iki ayağını alacak genişlikte olur. Öğretmen, her çocuğa bir kümes hayvanı adı verir. Tavuk, kaz, ördek, hindi, vb. Çocuk sayısı çok olduğu için her hayvandan 5-6 çocuk olabilir.

Oyun başlayınca, her kümes hayvanı kendi kümesinde durur. Öğretmen, onlara adlarını söyleyerek seslenince, kümeslerinden çıkarlar, ya serbestçe gezinirler, yada öğretmeni izleyerek gezinirler. Bu sırada da öykünme yaparlar. (tavuk gibi, ördek gibi yürürler.)

Örneğin : Öğretmen, "tavuklar" diye seslenince, tavuklar çıkar, gezinirler. "Ördekler" diye seslenince, ördekler çıkar gezinirler, vb. Gezintinin bir yerinde öğretmen ; "kurt geliyor kaçın" diye bağırır. Çocuklar kaşırlar, kümeslere girerler. Her çocuk bir kümese girecektir. Kimsenin belirli bir kümesi olmaz. Herkes en yakın kümese girer. Bir kümese iki çocuk giremez.

Çocukların kurttan kaçtığı sırada, öğretmen de bir kümese girer, bir çocuk açıkta kalır. Açıkta kalan çocuk, oyun yinelenirken, öğretmenin yerine geçer, oyunu yönetir. Sonra o bir kümese girer, bir çocuk açıkta kalır, bu kez de o çocuk oyunu yönetir. Oyun böylece sürer.

SEKEREK YER KAPMACA

Sayışarak bir ebe seçilir. Çocuklar geniş bir halka oluşturacak biçimde dururlar. Her çocuğun ayakları çevresine bir halka çizilir. Ebe ortada durur. Halkada bulunan çocuklar, birbirleriyle işaretleşerek yer değiştirirler. Yer değiştirmek için gidişler tek ayakla ve seke seke yapılır. Ebe de en ortada, çizilmiş olan kendi yuvarlağı içindedir. İki çocuk yer değiştirmek için seke seke giderlerken, ebe de onlardan birinin yerini kapmak için seke seke boş daireye doğru gider. Kimin yeri kapılırsa o ebe olur, ebe kurtulur. Oyun böylece sürer.

C- Alan Oyunları

AĞAÇLARDAKİ SİNCAPLAR

Bütün çocuklar 7-8 kişilik gruplara ayrılırlar. Her grup el ele tutarak bir daire yapar. Bir kişi ortada bulunur. Birisi de ebe olarak dışarıdadır. Daireyi oluşturan çocuklar bir ağacı temsil eder. Dairenin ortasındaki öğrenciler sincaplardır. Ebe olan öğrenci de sincaptır. Öğretmenin düdüğü ile sincaplar, kendi dairesinden çıkar ve başka daireye giderler. Bu sırada ebe olan sincap da kendisine bir ağaç bulur. Dışarıda kalan ebe sincap olur. (Öğretmen bütün çocuklara sincap olma olanağı vermelidir.)

ÇÖMELİK EL SENDE

Öğrenciler bahçeye dağılırlar. Bir kişi ebe olur. Öğretmen düdük çalınca ebe hariç diğer çocuklar leylek gibi tek ayakları üzerinde dururlar. Ebe dokunmak üzere leyleklere yaklaşır. Leylekler bir ayakla sekerek kaçarlar. Kime dokunursa o çömelir. En son kalan leylek, ebe olur.

ÜÇ AYI

Oyunculardan biri çocuk ayı, diğeri anne ayı, öteki baba ayı olur. Bahçenin bir köşesine gider, sırtlarını arkadaşlarına dönerler. Diğerleri bahçenin başka bir ucundan başlayarak ayılara yaklaşırlar. İçlerinden bir sorar ;

- Evde kim var ?
- Çocuk ayı.

Başka biri sorar ;

- Evde kim var ?
- Anne ayı.

Ve başka biri sorar ;

- Başka kimse yok mu ?
- Baba ayı var.

Bunun üzerine üç ayı arkadaşlarını kovalamaya, diğerleri de kaşmaya başlar. Yakalanan öğrenci olduğu yere oturur. Son üç kişi kalana kadar oyuna devam edilir. Sonraki oyunun ayıları bunlar olurlar.

KOYUNLAR VE KÖPEKLER :

Öğretmen bütün kahverengi ayakkabılılar koyundur der. Diğerleri de köpek olurlar. Bundan sonra öğretmen ; "Kaçın koyunlar" der ve koyunlar kaşmaya başlar. Bir kaç saniye sonra köpeklere " Yakalayın koyunları " denilir. Köpekler koyunların arkasından gider ve onları yakalayıp geri gelirler.

LİDERİ İZLE :

Bütün çocuklar eşit sayılarda 7-8 gruba ayrılır. Bir grup 7 kişiden fazla olmamalıdır. Her grup derin kolda toplanır. 1 numaradakiler grubun lideridir. Öğretmenin işaretiyle oyun başlar. Lider çeşitli yürüyüş ve hareketler yapar, diğerleri onu takip ederler. 3-5 hareketten sonra öğretmen yine düdük çalar ve lider değişsin der. Bu komutla 1 numaradaki lider en arkaya geçer ve 7 numaralı oyuncu olur. 1.numaradakiler liderdir. (Yani önde olan lider olur.) Öğretmen her çocuğa bir lider olma şansını tanımalıdır.

İHTİYAR SİHİRBAZ:

Bir çocuk "İhtiyar Sihirbaz" olarak seçilir. Diğerleri bir kaç adım mesafeden onu izlerler. Çocuklar sihirbazla alay ederler ; "İhtiyar sihirbaz, sihrini kaybetti !" , "sözde zengindi ama yerden 5 kuruşu bile alıyor !" derler. Sihirbaz kızar ve döner ; "Sizler kimin çocuklarısınız ?" diye sorar Çocuklar ; "Bakkalın Çocuklarıyız" , "kimsenin çocukları değiliz" , " Bekçinin çocuklarıyız " gibi değişik şeyler söylerler.

En sonunda birisi ; " Senin " der.

Sihirbaz kızar ve onları kovalamaya başlar. Kime elini değdirirse o çocuk sihirbaz olur, diğerlerini tutmak için o da sihirbaza yardım eder.



SIKI SIKI SARILALIM :

Bütün öğrenciler dağınık olarak bahçede dolaşmaya başlarlar. Bir yandan da öğretmenin vereceği komutu izlerler. Öğretmen düdüğü çalar ve aynı anda kollarından birini havaya kaldırarak parmaklarıyla herhangi bir sayı gösterir. (1,2,3,4 veya 5) Düdük sesini duyan öğrenciler öğretmenin hangi sayıyı gösterdiğine bakarak bu sayıyı tamamlamak üzere arkadaşlarına sıkı sıkı sarılır. Bir süre sonra öğretmen oluşan grupları kontrol eder, sayıyı tamamlayamayan veya tek kalan öğrencileri eller ve oyuna devam edilir. (1 sayısı işaret edildiğinde öğrenciler tek başlarına hazır oldu beklerler.)



YERDEN YÜKSEK

Bir kişi ebe olur. Ebe, yerle aynı seviyede bulunan birini ebeleyebilir ancak yerden yüksekte olanları ebeleyemez

MOR MENEKŞE

sınıf iki gruba ayrılır ve aralarında 4-5 metre mesafe olacak şekilde karşılıklı geniş kolda sıra olurlar. Elele tutuşurlar. Gruplardan biri karşı gruba "Mor menekşe, menekşe. Bizden size kim düşer?" diye seslenir. Karşı grup birinin adını söyler. Adı söylenen çocuk, koşarak karşıya gider ve elele tutuşmuş çocuklardan bir ikilinin bağını çözmeye çalışır. Başarırsa o ikiliden birini kendi grubuna götürür. Başaramazsa kendisi o gruba geçer. Bir grupta tek çocuk kalana kadar oyun sürer.

KEDİ VE FARE



Öğrenciler bir veya iki halka üzerinde sıralanır. Yüzleri içe dönüktür. Bir oyuncu kedi olarak seçilir. Bu dairenin dışında kalır. Diğeri ise fare olarak dairenin ortasındadır. Kedi ; "Ben kediyim" diye seslenir.

Fare : "Ben de fareyim" der.

Kedi : "Seni yakalayacağım."

Fare : "Yakalayamazsın."

Oyun bundan sonra başlar. Kedi diğer oyuncuların engellemelerine rağmen fareyi yakalamak ister. Fare yakalanmamak için kaçır. Dairedeki çocuklar farenin kaçmasını sağlamak için ona yol verirler. Fare yakalanınca oyuna yeniden başlanır.

TOP ATMA :

Öğrenciler yüzleri ortaya dönük, bir halka üzerinde yer alırlar. Ortada, elinde voleybol topu ile bir çocuk bulunur. Oyun başlayınca ortada bulunan oyuncu halka üzerindeki topu iki elle, tek elle

veya voleyboldaki gibi vuruşlara yaparak atar. Yandaki oyuncular da aynı şekilde topu oradaki oyuncuya atmaya çalışırlar. Öğretmen bir süre sonra ortadaki oyuncuyu değiştirir.

BAHÇEDEKİ MİDİLLİ :



Çocuklar el ele tutarak, bir halka yaparlar. Yüzler ortaya dönüktür. Midilli olan çocuk ortadadır.

Dairedeki çocuklar ; " Midilli, sen bahçemize nasıl girdin ?"

Midilli ; " İçeriye atladım."

Dairedeki çocuklar ; "Nasıl çıkacaksın ?"

Midilli ; " İşte böyle."

Dedikten sonra Midilli, halkadakilerin kolları altından çeşitli denemeler yaparak halka dışına çıkamaya çalışır. Midilli dışarı çıkar çıkmaz, halka üzerindeki oyunculardan 3,4 tanesi koşucu olurlar ve Midilli'yi yakalamaya çalışırlar. Midilli'yi ilk yakalayan bir sonraki oyun için Midilli olur.

İTFAYİECİ :

Birbirlerinden 15 metre uzaklıkta paralel iki çizgi çizilir. Bütün öğrenciler çizginin biri üzerinde, yüzleri diğer çizgiye dönük olmak üzere yer alırlar. Karşı çizginin biraz gerisinde "İtfaiyeci" bulunur. Öğrencilerin hepsine 1'den 4'e kadar numara verilmiştir. Örneğin İtfaiyeci ; "Yangın ! Yangın ! 1 numaralı istasyon " diye bağırır. Bir numaralar karşı çizgiye kadar koşup geri dönerler. Diğer gruplar da bu şekilde çağırılır. Bazen itfaiyeci ; " 1 numaralı istasyon " diye bağırır. Bir numaralar karşı çizgiye kadar koşup geri dönerler. Diğer gruplar da bu şekilde çağırılır. Bazen itfaiyeci ; " Yangın ! Yangın ! Alarm var !" diye bağırır. O zaman bütün öğrenciler karşıya kadar koşup geriye dönerler.

SENİ TUTABİLİR MİYİM ? :

Bir öğrenci lider olur ve çizginin üzerinde durur. Diğerleri sarı, kırmızı, siyah, beyaz renklerini alırlar. Renk ismi alanlar liderden 4-5 metre mesafede dağınık olarak dururlar. Çocuklar seslenir ; "Ali seni tutabilir miyiz ?" Lider ;"Eğer beyazsanız ?" der. Beyazlar Ali'yi (Yani lideri) tutmak için koşarlar. Hangisi önce Ali'ye dokunursa o lider olur ve oyuna böylece devam edilir.

HOPLA MİDİLLİ :

Bütün çocuklar bir çizgi üzerinde sıralanır. İçlerinden birisi Midilli olur. Midilli iki ayağı ile hopleya hopleya bir kaç adım ileri giderken, diğerleri de onu taklit ederek takip ederler. Birden bire Midilli "Dur" der ve gerideki çizgiye kadar arkadaşlarını kovalayarak onları vurmaya çalışır. Yakalananlar, Midilli'nin yardımcısı olur ve bir dahaki seferde onlarda arkadaşlarını vurmaya çalışır. En son kalan oyuncu bir dahaki oyun için Midilli olur.

BAHÇE YARIŞI

Başta bir lider olmak üzere bütün oyuncular bir çizgi üzerinde toplanırlar. Liderde bir top vardır. Diğer çocuklar gruba yaklaştırılıp 3-4 sebze ismi verilir. (Biber, lahana, domates, havuç) Lider topu sahaya doğru yuvarlarken ismi konmuş sebzelerden birini çağırır. Bu isimdeki sebzeler topu yakalamak üzere koşarlar. Kim önce topu yakalarsa liderle yer değiştirir. Diğerleri ilk yerlerine gelir, lider yeniden oyunu tekrarlatır.

SAKLAMBAÇ OYUNU

Bir ebe seçilir. Ebe oyun alanının önceden belirlenmiş bir yerinde durur, yumulur. Burası ebinin kalesidir. Çocuklar saklanırlar. Ebe belirli bir sayıya kadar (örneğin ona kadar) sayar. Sayma işlemi

bitince "Önümdeki, arkamdaki, sağımdaki, solumdaki sobe." Der, gözlerini açar, saklanan arkadaşlarını arar, bulmaya çalışır. Gördüğü arkadaşının adını söyleyerek kaleye döner, sobeler. Sobelenen çocuk yanar. Ebe aramak için kaleden uzaklaştığında, saklanan çocuklar ortaya çıkıp, ebeden önce kaleye ulaşarak "sobe" yapmaya çalışırlar. Bu arada, yanan ve yanmayan çocuklar (açığa çıkmış çocuklar), öteki arkadaşlarına yardımcı olmak için "Elma dersem çık, armut dersem çıkma." gibi sözlerle kopya verirler. Ebe kaleden uzaklaşınca "elma, elma" diye, ebe kaleye yaklaşıncı "armut, armut" diye bağırırlar. Ebe tarafından bulunarak yanmış olan çocuklar, oyunun bitiminde, kendi aralarında sayışarak yeni bir ebe seçerler. Oyun yeni ebeyle sürer. Bu oyunun oynanışında, isteğe göre, şöyle bir kural da uygulanabilir; saklananlar içinden son çocuk, ebeden önce sobe yaparsa, kendinden önce sobelenmiş çocukların tümü kurtulur. Aynı ebe, yine ebe kalır, oyun yinelenir. Ebe yumulduktan sonra, 10'a kadar sayı sayabileceği gibi bu saymayı renkleri sayma, meyveleri sayma biçiminde de yapabilir. İstenirse bu sayma, anne, baba, kardeş-ağabey, abla, teyze, dayı, hala, amca gibi aile ve akraba bireylerini sayma biçiminde de uygulanabilir. Ebenin sayması, öğretmen hangi konuyu pekiştirmek istiyorsa, o konuya ilişkin sözcük ve kavramlarla da yapılabilir.

KÖŞE KAPMACA

Bu oyunu oynayacak çocukların sayısından bir eksik sayıda köşe saptanır. (köşe yoksa, yere tebeşirle aynı sayıda daire çizilir.) Çocuklar sayışarak, aralarından bir ebe seçerler. Ebe ortada durur, öteki çocuklar köşelerine geçerler. Oyun başlayınca, çocuklar köşelerini (yerlerini ebenin kapmasına olanak vermemeye çalışarak) değiştirmeye çalışırlar. Bu değiştirme sırasında ebe başka bir köşeye geçmek üzere olan çocuğun yerini kapmaya çalışır. Kaparsa, yerini aldığı çocuk ebe olur. Oyun böylece sürer.

Köşe kapmaca oyununda, çocukların durdukları köşelere üniteye uygun adlar verilebilir. Adların belirlenmesini, öğretmen çocuklara yaptırır. Örneğin; Gün adları, mevsim adları, renk adları vb.

KİLİTLENME OYUNU

Oyunun oynanacağı bir alan (ya çizilerek, yada çocuklara "şuradan dışarı çıkılmayacak" denilerek) belirlenir. Çocuklar aralarından bir ebe seçerler. Ebe kovalar, çocuklar kaçırlar. Ebe, yaklaştığı çocuğa eliyle dokunmaya çalışır. Her çocuk ebe yaklaştığı zaman yere çömelir, iki elini başının üzerine (parmaklarını iç içe geçirerek) kilitler ve ağzını sıkıca kapatır. Bu devinimleri, ebe kendisine dokunmadan yapabilen çocuk kurtulur, yapamayan çocuk yanar ve ebe olur. Oyun böylece sürer.

İPİ TUTMA OYUNU

Yaklaşık 10 m. uzunluğunda, kalınca bir ip (urgan yada halat) bulunur. İki ucu birleştirilerek düğümlenir, büyükçe bir halka yapılır. Oynayacak çocuklar bu ipi elleriyle tutarlar ve halka oluşturacak biçimde dururlar. Çocuklar ipin oluşturduğu halkanın içinde olurlar ve ellerini arkaya götürerek ipi tutarlar. Ayrıca, sırtlarını ipe dayayarak, ipin gergin durmasını sağlarlar. İçlerinden birisi ebe seçilir. Ebe halkanın ortasında bekler. İpi tutan çocuklar, zaman zaman ipi bırakarak (ebenin arkasından yada yanından) ortaya doğru yürürler, ebe ipi kim bırakıyorsa o çocuğu kovalar; ona dokunmaya çalışır. Kovalanan çocuk, ebe kendisine dokunmadan ipi tekrar tutabilirse yanmaz. Dokunursa, ebe olur. Oyun böylece sürer.

BAYRAK VERME OYUNU

Üniteye uygun bir bayrak hazırlanır. (bayrağın üzerinde hayvan, bitki, giyecek vb. bir nesne yada bir renk bulunur) Bir ebe seçilir. Bir çocuk bayrağı alır, kaçar; ebe, bayrağı taşıyan çocuğu kovalar, ona dokunmaya çalışır. Bayraklı çocuk, ebeye yakalanmadan bayrağı bir arkadaşına vermeye çalışır; başarırsa yanmaz. Ebe bu kez, bayrağı alan öteki çocuğu kovalar. Ebe, bayraklı çocuğa dokunabilirse, ebelikten kurtulur. Dokunulan çocuk ebe olur. Oyun böylece sürer.

1-2-3 EBEYE DOKUN

Çocuklar geniş kolda tek sıra olurlar. Bir kişi ebedir. Ebe grubun karşısında arkasını döner ve üçe kadar sayar. O sayarken diğerleri ebeye doğru yaklaşmaktadırlar. Üç dediğinde ebe yüzünü onlara döner ve kıpırdayanın adını söyler. Adı söylenen ebenin yardımcısı olur, ebenin yanına gelir. Saymaca tekrarlanır. Bu sırada ebeye yaklaşıp, dokunulduğunda ebe çocukları yardımcısı ile birlikte kovalamaya başlar. Yakalanan ebe olur.

Ayak Ayak Yürüme

Bir ayağın burnuna, öteki ayağın topuğunu değdirerek yapılan yürüyüşe, "ayak-ayak yürüme" denir. Bu oyunda çocuklar, yaklaşık bir metre arayla, arka arkaya dizilirler. Yerin elverişlilik durumuna göre dizilme birerli kolda, ikişerli kolda yada üçerli kolda olabilir. Oyun başladığında her çocuk, kollarını iki yana açar, ayak-ayak yürür. Yürüme yönünden sapan, ayak ayak yürümede yanlış yapan yada dengesi bozulan, yanmış olur.

Bu oyun iyice öğrenildikten sonra, çocukların gözlerini kapatmaları istenerek de oynatılabilir.

Aç Kapıyı Bezirgân Başı

Bu oyun iki aşamada oynanır. Şarkılı oyun ve çekişme. Alana bir çizgi çizilir.

Şarkılı oyun başlamadan önce sayışma yapılır, iki çocuk seçilir, bunlar "Bezirgân" olurlar.

Bezirgânlar, arkadaşlarına duyurmadan kendilerine birer ad takarlar. Örn. Biri al, öteki yeşil olur. (Aslan-kaplan,elma-armut vb. birbirine yakın başka adlar da takılabilir.)

Bezirgânlar, çizginin iki yanında olmak üzere, karşılıklı geçerler, el ele tutuşurlar; ellerini yukarı kaldırarak "kapı" yaparlar. Öteki çocuklar (çizgiye koşut olarak) tek sıra biçiminde dizilirler; bunlar "kervan" olurlar.

Kervancılar, "aç kapıyı bezirgan başı" şarkısını söyleyerek "kapı"dan geçmeye başlarlar. Şarkının son dizesi, "arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun" söylendikten sonra, hangi çocuk "kapıda" içinde kalmışsa o çocuk bezirgânlar tarafından (kollar arasında tutularak) tutsak alınır.

Bezirgânlar, "tutsak"ın kulağına sorar: "al mı ?,yeşil mi?" Tutsak da fısıltıyla yanıtlar:"al" derse, adı "al" olan bezirgânın arkasına, "yeşil" derse, adı "yeşil" olanın arkasına geçer; belinden tutar, bekler. Oyun şarkılı olarak yeniden başlar ve bir çocuk kalıncaya kadar aynı kurallarla sürer. Bezirgânlar son çocuğu da aynı yöntemle tutsak alırlar; tutunca, "bir sıçan" derler, salıverirler; çocuk"al" kümesinin çevresini koşarak dolaşır, gelip kapıya girer. Bezirgânlar bu kez "iki sıçan" derler, salıverirler; çocuk "yeşil" kümesinin çevresini koşarak dolaşır, gelip kapıya girer; bezirgânlar "üç sıçan" derler ve çocuğu bu kez salıvermezler; "al mı ?...yeşil mi ?" diye ona da sorarlar. Çocuk ne yanıt verirse, o bezirgânın arkasına geçer.

Burada oyunun çekişme aşaması başlar. "al" ile "yeşil" çizginin iki yakasında karşılıklı olarak durur, birbirlerinin ellerinden sıkı sıkı tutarlar. "Al"ın arkasındaki çocuklar birbirlerinin, "yeşil"in arkasındaki çocuklar da birbirlerinin bellerinden, sıkı sıkı tutarlar.

Öğretmenin (yada bir çocuğun) "başla" demesi üzerine, Al kümesi ile Yeşil kümesi çekişmeye başlar. Hangi küme çizgiyi geçer yada koparsa, o küme yenik sayılır.

Kazanan kümedeki çocuklar ellerini tempo ile çırparak "çürük elma, çürük elma" diye bağırırlar. Aynı anda iki kümede de kopma olursa, bütün çocuklar "çürük elma" diye bağırırlar. Çocuklar isterlerse oyun, "bezirgân"ları ve adları değiştirilerek yinelenir.

Kervancılar : -- Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı

Bezirgânlar : -- Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin

Kervancılar : -- Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun

Oyun sonunda bezirgânlar : "Bir sıçan, iki sıçan, üç sıçan" diye, şarkısız olarak sorarlar.

GÖLGEME BASMA

Bu oyun, güneşli havada, bahçede oynanır.

Çocuk sayısına göre bir alan belirlenir. Oyun sırasında bu alanın dışına çıkılmaz. Çocuklar sayışarak aralarında bir ebe seçerler. Ebe, arkadaşlarını kovalayarak birinin gölgesine basmaya çalışır. Kimin gölgesine basarsa ebelikten kurtulur. Gölgesine basılan yada kaçarken oyun alanının dışına çıkan çocuk ebe olur. Oyun böylece istenildiği kadar sürdürülür.

İMDAT YARIŞI

Alana uzun ve düz bir çizgi çizilir. Çizginin 8-10 metre karşısında ve çizgiye eşit uzaklıkta, birbirine bitişik iki kale yapılır.

Çocuklar iki eşit kümeye ayrılır. Her küme kendine bir ad takar; kendi içinden, sayışarak bir kaptan seçer.

Çocukların tümü, çizgiye sağ ayaklarını basarak, koşmaya hazır biçimde ve yan yana dururlar. İki küme arasında bir metre kadar açıklık bırakılır.

Her kaptan, kendi kümesinin karşısındaki kale içinde durur.

Öğretmenin yada bir çocuğun "başla" komutuyla oyun başlar. Her kaptan koşarak kendi kümesine gider, sıranın başındaki çocuğun elinden tutar; birlikte kaleye doğru koşarlar. Kaleye gelince, kaptan kalede kalır, onunla birlikte gelen çocuk kaptan olur. Yeni kaptan da önceki gibi, geri döner, yine sıranın başındaki bir çocuğun elinden tutar, birlikte koşarak kaleye gelirler. Bu kez yeni gelen çocuk kaptan olur. Oyun, kesintisiz olarak, kümedeki çocukların tümü kaleye getirilinceye kadar böylece sürer.

Hangi küme kaleye önce gelirse, o küme oyunu kazanmış olur. Oyun süresince, kümedeki çocuklar kaptanlarına "imdat, imdat" diye bağırırlar.

ÇÖMEL KURTUL

Çocuklar, aralarından bir ebe seçerler. Öteki çocuklar oyun alanına serbestçe dağılırlar. Ebe, arkadaşları içinden birini yakalamaya çalışır. Yakalanmak üzere olan çocuk, ebe kendisine yaklaşıncaya yere çömelirse, yanmaktan kurtulur. Çömelleden yakalanırsa yanar. Yakalanan ebe olur, oyun böylece sürer.

EŞİNİ BUL OYUNU

Çocuklar, ikişer ikişer eşlendirilir. Herkes eşini tanıdıktan sonra, eşler bahçeye dağılırlar.

Öğretmen;

- Ben işaret verdiğim zaman, kim eşini daha çabuk bulur ve karşıma sıra olursa, onlar oyunu kazanırlar, der.

Öğretmenin işaretiyle istenilen yerde sıralanan çiftler, oyunda başarılı sayılırlar.

FIRILDAK OYUNU

Çocuklar sayışarak aralarından bir "fırıldak" seçerler. Öteki çocuklar, duvardan 10-15 metre uzaklıkta sıra olup dururlar. Fırıldak yüzünü duvara döner. Fırıldak "bir-iki-üç" diye sayı sayarken, her sayışta iki elinin avuçlarını duvara vurur ve hemen arkasını döner. Fırıldak'ın sayı sayması sırasında öteki çocuklar da durdukları yerden yürümeye başlarlar. Amaçları, ebeye görünmeden gelip onun arkasına dokunmaktır. Oyuncular yürürken fırıldak da saymasını bitirip hemen arkasına dönünce kimi yürürken görürse onun adını söyler. Adı söylenen çocuk yanmış olur. Fırıldak dönünce her çocuk yerinde durur. Duran çocuk yanmaz. Fırıldak, yeniden saymak için arkasını döndüğünde yine yürüyüş başlar. Yanmadan gelip fırıldağa dokunan fırıldak olur. Oyun böylece sürer.

Bu oyunda, "bir-iki-üç" diye sayı sayma işlemi yerine, "ön, dö, turva, arkada çorba" biçiminde de söylenebilir.

MEYVE SEPETİ

Çocuklar aralarından bir ebe seçerler. Öteki çocukların tümü halka olur. Her birine birer meyve adı verilir. Bastıkları yerin kaybolmaması için ayaklarının çevresine birer yuvarlak çizilir. Ebe halkanın ortasında durur. Ebenin çizilmiş yeri yoktur, açıktadır ve kendisine bir yer bulmaya çalışacaktır. Meyve adı verilen öğrencilere adları sesli olarak bir kaç kez yinelettirilir, iyice öğrenmeleri sağlanır. Oyun başlayınca, ebe iki meyve adı söyler. Adları söylenen çocuklar, yerlerini ebeye kaptırmadan koşarak yer değiştirmeye çalışırlar. Ebe bütün çocukların yer değiştirmesini isterse "meyve sepetiii" diye bağırır. Bütün çocuklar yer değiştirirler. Ebe iki ad söylediği yada "meyve sepeti" diye bağırıldığı zaman, yeri boşalan birinin yerini kapmaya çalışır. Yer kaparsa ebelikten kurtulur, kapamazsa ebeliği sürer. Yerini kaptıran ebe olur. Oyun böylece sürer.

EŞLİ YAKALAMA

Daha sonra çocuklar ikiye bölünür. Ebe seçilen ikili diğer çiftleri yakalamaya çalışır. Yakalanan çift ebe olur.