

ARAÇSIZ YAPILAN OYUNLAR

1 Seke Seke Yürüme

Öğretmen, çocuklardan belirtilen mesafeye kadar seke seke yürümelerini ister. Yorulacakları için bir süre sonra ayakları değiştirilir. Bu oyun istenirse yarışma şeklinde de yapılabilir. Dengesini kaybeden, düşen, yere basan yada yanlış ayak değiştiren yanar.

2 Hacıyatmaz

Çocuklar üçer kişilik kümelere 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.

3 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 kol'da, ikişerli kol'da yada üçerli kol'da 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.

4 Çapraz Sıçrama

Çocuklar, ikişer ikişer kümelere ayrılırlar. Her iki çocuk yüz yüze durur; ondan sonra, sağ kolları ile birbirlerinin kollarına çapraz olarak girerler ve kendi çevrelerinde sıçrayarak dönerler. Bu dönüş, soldan sağa doğru olur. Bir süre sonra durup, kollarını değiştirirler; bu kez sol kollarla çapraz yaparlar, sağdan sola doğru sıçrayarak dönerler. Oyun istenildiği kadar sürdürülebilir.

5 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 cırparak "çürük elma, çürük elma" diye bağışırlar. Aynı anda iki kümede de kopma olursa, bütün çocuklar "çürük elma" diye bağışırlar.

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.

6 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.

7 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.

8 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 çömelik durumda dengede kalması gerekir. Dengesi bozulup geriye (yada denge sağlayayım derken ileriye) düşen yada kenetli elleri çözülen çocuk yanmış olur, oyun dışı kalır. Sona kalan bir kaç çocuk alkışlanır. İstenirse oyun yinelenir.

9 Gölgame 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.

10Çömel 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. Çömelmeden yakalanırsa yanar. Yakalanan ebe olur, oyun böylece sürer.

11Zıpçıktı Çiçek Açtı

Çocuklar halka biçiminde çömelirler. Öğretmen, "çocuklar, şimdi sizinle, zıpçıktı çiçek açtı oyunu oynayacağız." der, oyunu anlatır.

Oturan çocuklar, " zıpçıktı çiçek açtı" denilince, hızla ayağa kalkar, kollarını yana açar ve yine çömelirler. Öğretmen bunun tersini de söyler: " zıpçıktı çiçek açmadı" diyebilir. Bu durumda çocuklar çömelik durumlarını bozmayacaklardır.

" Zıpçıktı çiçek açtı" denilince çömelik kalan yada "zıpçıktı çiçek açmadı" denilince ayağa kalkan çocuk, yanmış olur; oyun dışı kalır.

12Köprü Nöbetçisi

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.

13Sıçrama Yarışı

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 sıçraya sıçraya gitmeye başlarlar.

Topuklar üzerinde sıçrayarak 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 yinelenebilir.

14Çömleğinde 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.

15Balık Tutma

Bahçeye, oyun alanı olarak, iki metrekairelik 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.

16Parmak Şıklatma

Bu oyun, kolaydan zora doğru, üç aşamada oynanmalıdır.

Çocuklar halka olur, otururlar.

a)- 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 alıştırma yöntemiyle öğretilen 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 duyuşlarını ve reflekslerini geliştirmek amacıyla, sayma-yapma temposunu hızlandırabilir, ağırlaştırabilir.

17Acı-Tatlı Oyunu

Çocuklar sıra biçiminde yan yana dizilirler. Öğretmen karşılarına 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.

18Tadından Bul

Çocuklar yan yana dizilirler. Bir ebe seçilir. Önceden bir tabak içinde hazırlanmış çeşitli yiyeceklerden bir tanesi çocuğa tattırılır. Bunun ne

olduđu sorulur. G zleri  nceden bađlanmıř olan ebe, g rmeden yediđi yiyeceđin tadını d ř n r, adını bulur, s yler. Bilen alkıřlanır.

19Ellem B llem Oyunu

 ocuklar yere otururlar.   lerinden biri ebe se ilir. Ebe, oturan  ocuklara eliyle dokunarak ařađıdaki tekerlemeyi sayıřma gibi s yler. Son hece s ylenirken ebe hangi  ocuđa dokunmuřsa o  ocuđu sorguya  eker.

Ellem b llem
Epelek sepelek

Sarı kızın satması
Kara koyunun dolması

Al bunu  ek bunu

Ebe : Hamam  n ne vardın mı ?
 ocuk : Vardım.

Ebe : Benim devemi g rd n m  ?
 ocuk : G rd m.

Ebe : ullu muydu, ulsuz muydu ?

ocuk : ulluydu.

Ebe : Benim devam ulsuzdu, bilemedin.

Ebe : Yolda tavuk grdn m ?

ocuk : Grdm.

Ebe : Ak mıydı, kara mıydı ?

ocuk : Karaydı.

Ebe : Benim tavuğum ak idi, bilemedin.

Ebe : Develerime tuzlu su mu içirdin,
tuzsuz su mu ?

ocuk : Tuzlu su içirdim.

Ebe : Vah vah benim develerimin
ciğerlerini yakmışsın ha !... ve ocuğuy kovalamaya
başlar, ocuk kaçır. Yakalanan ocuk ebe olur.
Yakalayamazsa ebeliğiy devam eder. Oyun böylece
srdrlr.

20Dudaktan Anlama

ğretmen, bilinmesi kolay olan sözcklerden
birini (anne, baba, kardeş, arkadaş, adları gibi)
seçer, dudak hareketleriyle (hiç ses çıkarmadan)
syler. ocuklar da, söylenen sözcğn ne olduğunu
ğğretmenin dudak devinimlerinden bulmaya

çalışırlar. Bilen çocuk öğretmen olur. Oyun böylece sürer.

21Karşıtını 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.

22Yattı Kalktı Oyunu

Her çocuğa bir ad konur. Bu ad bildikleri sebze, meyve yada 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. Şaşırان çocuk yanmış olur, oyun dışı kalır.

23Bum 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.

24Ayna 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.

25Zıp Zıldır Oyunu

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

26Gülme 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, ebenin görevini öğretmen üstlenir.

27Külâh Giyme oyunu

Bir ebe seçilir. Öteki çocuklar kendilerine birer eş seçerler. Eşler el ele tutuşurlar.

Ebe orta yerde durur, başında bir külâh 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, yada şaşırان çocuk ve eşi oyundan çıkarlar. En sona kalan çift alkışlanır.

28Kaç 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.

29Kartal ve Güvercinler

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 güvercininden 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.

30Aslan 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.

31Kümes 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 kaşışırlar, 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.

32Ne Yapalım ?

Sayıřmayla bir ebe seęilir. ocuklar halka olup, el ele tutuřup dnerlerken ařaęıdaki szleri sylerler, ebe ortada durmaktadır.

Ne yapalım, ne yapalım

Siz syleyin biz yapalım

Haydi řyle oynayalım...

Ebe yapsın, biz yapalım... derler.

Ebe bir hayvanyknmesi yapar. (kedi, kpek, tavřan vb.) Halkadaki ocuklar da durup, aynıyknmeyi yaparlar. Oyun bitince, ebe halkaya katılır, kendi yerine bir ebe seęer. Oyun bařtan yinelenir.

33Kıskan Tavuklar

Oyuncular iki kmeye ayrılır, karřılıklı dururlar. Her kme 7-8 kiřiye gememelidir. Bunlar birbirinin belinden sıkıca kavrarlar. Kmelerinnnde bulunanlara "ana tavuk", arkadakilere de "civcivler" denir. Oyunda ama,nde bulunan ana tavuklar, kmenin arkasında duran civcivlerini kaptırmayacak, fakat karřı kmenin arkasındaki civcivi yakalamaya alıřacaktır. Bu sırada bellerinden birbirini tutan ocuklar koparlarsa, o kme oyunu kaybetmiř sayılacaktır.

34Mısır 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.

35Eşini 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.

36Öt 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.

37Horoz 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 deędirmeye zorlamaktır. Bu oyun sırasında, karřıdaki çocuęun omzuna, göęsüne, dizlerine, başına vurulmaz, yalnız avuę içlerine vurulur. Ayaęa kalkmadan saęa sola sıçranabilir.

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

38Fırıldak 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 avuęlarını 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.

39Meyve Sepeti

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 alışır. Yer kaparsa ebelikten kurtulur, kapamazsa ebeliđi sürer. Yerini kaptıran ebe olur. Oyun böylece sürer.

40Sekerek Yer Kapmaca

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

Bir & Bil

Multimedya Eđitim Yazılımları

www.birikimbilisim.com