

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.

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 deęiştirilir ve böylece oyun devam eder.

ALİ KUTUDA

Bütün çocuklar sıra aralarındaki boşluklarda ayakta dururlar. Öğretmen ; "Ali kutuda." dedięi zaman herkes çömelik vaziyet alır. "Ali kutudan çıktı." deyince herkes ayaęa kalkar. Öğretmen bu tempo ile giderken bazı komutlarda deęişiklik yapar. Bu deęişiklikte 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 ulaşınca 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 ayaktadır. 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 kořuya bařlar. Bu ğrenciler arkada karřılařırlar. ğretmene silgiyi nce getiren oyunu kazanır.

BEKÇİ KPEĐİ:

Bir yere bir cisim (Nesne) konur. Yanında gzleri kapalı bir bekçi kpeĐi durur. DiĐer ğrencilerden birisi sessizce nesneyi oradan almaya alıřır. EĐer kpeĐin haberi olmadan onu alabilirse, bir dahaki oyun iin "Bekçi KpeĐi" olur. Eřya alırken kpek farkına varırsa "hav hav" diyerek arkadaşını yakalar. O zaman yeni bir bekçi kpeĐi seĐilir.

FASULYE TORBASINI BULMA

ocuklar elleri arkada olmak zere omuz omuza bir daire yapar. Bir ocuk ortadadır. Birisine bir fasulye torbası verilir. Dairedeki ğrenciler bunu elden ele verirler. Ortadaki Đrenci fasulye torbasının nerede (kimde) olduĐunu bulmaya alıřır. EĐer tahmini ok uzun srerse bařka bir oyuncu ile deĐiřtirilir.

Bir & Bil

Multimedya EĐitim Yazılımları

www.birikimbilisim.com