

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.

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.

SIÇRAMA 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 düdük 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.

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.

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 kařmaya bařlar. Yakalanan öđrenci olduđu yere oturur. Son üç kiři kalana kadar oyuna devam edilir. Sonraki oyunun ayıları bunlar olurlar.

KOYUNLAR VE KÖPEKLER :

Öđretmen bütün kahverengi ayakkabılılar koyundur der. Diđerleri de köpek olurlar. Bundan sonra öđretmen ; "Kařın koyunlar" der ve koyunlar kařmaya bařlar. Bir kař 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 kiřiden fazla olmamalıdır. Her grup derin kolda toplanır. 1 numaradakiler grubun lideridir. Öđretmenin işaretiyle oyun bařlar. Lider çeřitli yürüyüş ve hareketler yapar, diđerleri onu takip ederler. 3-5 hareketten sonra öđretmen yine düdük çalar ve lider deđiřsin der. Bu komutla 1 numaradaki lider en arkaya geçer ve 7 numaralı oyuncu olur. 1.numaradakiler liderdir. (Yani önde olan lider olur.) Öđretmen her çocuđa bir lider olma şansını tanımalıdır.

İHTİYAR SİHİRBAZ:

Bir çocuk "İhtiyar Sihirbaz" olarak seđilir.

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 eler ve oyuna devam edilir. (1 sayısı işaret edildiğinde öğrenciler tek başlarına hazır olda beklerler.)

YERDEN YÜKSEK

Bir kiři 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. Graplardan 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 bağıını 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. Diğerleri 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 kaçar. 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 MIDİLLİ :

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

zerindeki oyunculardan 3,4 tanesi kořucu olurlar ve Midilli'yi yakalamaya alıřırlar. Midilli'yi ilk yakalayan bir sonraki oyun iin Midilli olur.

İTFAİYESİ :

Birbirlerinden 15 metre uzaklıkta paralel iki izgi izilir. Btn ğrenciler izginin biri zerinde, yzleri diğerk izgiye dnk olmak zere yer alırlar. Karřı izginin biraz gerisinde "İtfaiyesi" bulunur. ğrencilerin hepsine 1'den 4'e kadar numara verilmiřtir. rneğın İtfaiyesi ; "Yangın ! Yangın ! 1 numaralı istasyon " diye bağıırır. Bir numaralar karřı izgiye kadar kořup geri dnerler. Diğerk gruplar da bu řekilde ağıırılır. Bazen itfaiyesi ; " 1 numaralı istasyon " diye bağıırır. Bir numaralar karřı izgiye kadar kořup geri dnerler. Diğerk gruplar da bu řekilde ağıırılır. Bazen itfaiyesi ; " Yangın ! Yangın ! Alarm var !" diye bağıırır. O zaman btn ğrenciler karřıya kadar kořup geriye dnerler.

Bir & Bil

Multimedya Eğıitim Yazılımları

www.birikimbilisim.com