

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.

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 MIDİLLİ :

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.

SAKLAMBAÇ OYUNU

Bir ebe seçilir. Ebe oyun alanının önceden belirlenmiş bir yerinde durur, yumulur. Burası ebenin 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 yaklaşınca "armut, armut" diye bağışırlar. 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 Kapiyı 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 "kapi" yaparlar. Öteki çocuklar (çizgiye koşut olarak) tek sıra biçiminde dizilirler; bunlar "kervan" olurlar.

Kervancılar, "aç kapiyı bezirgan başı" şarkısını söyleyerek "kapi"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, "bezigân"ları ve adları değiştirilerek yinelenir.

Kervancılar : -- Aç kapıyı bezigân başı, bezigân başı

Bezigânlar : -- Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin

Kervancılar : -- Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun

Oyun sonunda bezigânlar : "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 bağışırlar

Bir & Bil

Multimedya Eğitim Yazılımları

www.birikimbilisim.com