

## 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.

### 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 ciddişi 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 tanımalarını 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 Mıstık'a yaklaşırlarken  
"Mustafa, Mıstık, arabaya kıstık, bir mum yaktık,  
seyrine baktık" derler. Mıstık, ayağa kalkar ve  
mumları üflelemeye başlar. En son kimin mumu  
sönerse o Mıstık 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. Uyumur 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 bağırırlar. 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

Sayısmacayla seçilen çocuk mikrop olur. Arkadaşlarına dokunarak onlara hastalık bulaştırmaya çalışır. Diğerleri de mikroptan kaçmaya çalışırlar. Hastalık kapan 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 kaldırırılar. 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 diğeri 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. Diğeri turda bir sandalye daha eskitilir. Tek kişi kalana kadar oyun sürdürülür.

## MİNDER KAPMACA

Sınıf mevcudundan bir eksik sayıda minderler sınıfın içinde düzenlenir. Oyuncular m zik eşliğinde dans ederek minderlerin etrafında d nerler. M zik durduğunda herkes bir minder kapar ve oturur. Bir kiři ayakta kalacaktır. Ayakta kalan oyundan ayrılır. Diğer turda bir minder daha eskitilir. Tek kiři kalana kadar oyun s rd r l r.

Bir & Bil

Multimedya Eđitim Yazılımları

[www.birikimbilisim.com](http://www.birikimbilisim.com)