

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.

KÖR RESSAM

Tahtaya gözleri olmayan bir insan kafası çizilir. Kör ressam olan çocuk gözleri bağlı iken tebeşirle resme göz çizmeye çalışır. Çocuklar sırayla kör ressam olurlar.

KOL ALTINDA KOVALAMACA

Çocuklar ikişer ikişer eşlenirler. Eşler karşılıklı durup kollarını birleştirip kaldırarak sınıf içinde dağınık olarak yerleşirler. İki çocuk ise boştaadır. Bunlardan biri kovalayan, biri ise kovalanandır. Kovalamaca sırasında sınıf içinde kollarını

birleřtirmiş olan çocukların kollarının altından geçmek zorundadırlar.

ÇORAPLAR - AYAKKABILAR

Sınıf iki eşit gruba ayrılır. Oyun alanının bir başına ve bir de sonuna ikişer daire çizilir. Çocuklar çoraplarını çıkarıp ilk daire içine koyarlar. İkinci dairenin içine de ayakkabılarını koyarlar. Yarışma başlayınca çocuklar sırayla ilk önce ilk daireye giderek çoraplarını, ikinci daireye giderek ayakkabılarını doğru bir şekilde giyerek, sıranın arkasına geçer, yerini arkadaşına bırakır. Oyun her çocuk yarışana kadar devam eder.

GIYME-ÇIKARMA YARIŞI

Çocuklar iki gruba ayrılır, her gruba birer yelek verilir. Sıra ile gruptakiler yelekleri giyip- çıkarırlar. Turu ilk tamamlayan grup, oyunu kazanır.

DUDAK OKUMA

Çocuklar öğretmeni rahatlıkla görebilecekleri biçimde otururlar. Öğretmen ses çıkarmadan sadece dudaklarını oynatarak bir şeyler söylerken çocuklar da öğretmenin ne söylediğini anlamaya çalışırlar.

EŞLİ 1-2-3 OYUNU:

1, 2, 3, 4 ve 5 sayılarının her birine eşli yapılabilecek devinimler atanır. Müzik eşliğinde dans edilirken birden müzik durdurulur ve öğretmen beş sayıdan birini söyler. Herkes eşini bulur ve ilgili devinimi gerçekleştirir.

EŞLİ DUYGULAR OYUNU

Eşli oynanacak bir oyundur. Eşler oyun başlamadan belirlenir. Her duygu adına eşli yapılabilecek bir hareket tayin edilir. Örneğin mutluluk deyince eşler bir birine sarılır. Kızgınlık deyince eşler birbirlerine sırtlarını dönerler vs. Müzik eşliğinde dans edilir. Müzik susar ve öğretmen bir duygu adı söyler. Eşler doğru hareketi yapmaya çalışırlar.

ALKIŞTAN BUL

Ebe sınıftan çıkarılır. Kalan çocuklar bir eşyayı saklarlar. Ebe içeri çağrılır. Ebe eşyanın bulunduğu yere yaklaşıncı çocuklar kuvvetlice; uzaklaşıncı hafifçe alkışlarlar. Ebe bu ipucuyla eşyanın yerini bulmaya çalışır.

ÖRDEK VE KAZ

Bir çocuk kaz olur ve gözleri bağlanır. Diğerleri dağınık biçimde yere otururlar. Oturanlardan biri ördektir. Ördek vak vaklar ve kaz onu sesinden kim

ve nerede olduğunu bulmaya çalışır.

EN SEVDİĞİM MEYVE

Çocuklar yerde halka şeklinde otururlar. Öğretmen bir çocuğun adını söyler ve topu ona atar. Çocuk topu tutar ve en sevdiği meyvenin adını söyler. Başka bir arkadaşına topu atar ve oyun sürer.

KAR TANELERİ

4-5 öğrenci rüzgâr olur. Diğerleri kar taneleridirler. Rüzgâr grubu kol kola girerek kar tanelerine doğru üfler. Kar taneleri rüzgârın estiği yöne doğru savrulurlar.

METEOR ÇARPMASI

Bir çocuk meteor olur. Diğerleri ise ikili gruplar halinde ya da tek başına binaları canlandırırlar. Meteor, önceden belirlenmiş bir alanda (uzay) serserice bir süre dolaştıktan sonra atmosfere yani binaların olduğu bölüme gelir. Binalara çarpmaya başlar. Meteor binaları yıkmaya çalışırken binalar ise sıkı durup yıkılmamaya çalışırlar. En sona kalan bina diğer oyunda meteor olur.

UZAYLI KONUŞMASI

Gönüllü iki çocuk seçilir. Çocuklar uzaylı rolündedirler. Kendi aralarında uzaylı diliyle saçma

sapan konuşurlar. Konuşurlarken kelimelerin anlamları belli değildir ama hayret, kızgınlık, sevinç, hüzn, yorgunluk vs. duyguların vurgularının verilmesi önemlidir.

GARSON

Sınıfta uygun bir boş alan açılır. Sandalye ve masalarla iki kişiye eşit olanak ve engeller sağlayacak kafe ortamına benzeyen bir parkur hazırlanır. Sayışmaca ile iki çocuk garson seçilir. Elllerine üzerinde şişe veya bardak olan birer tepsi verilir. Parkurun sonunda ise kafe sahibi patronun masası vardır. Garsonlar, parkurdaki engelleri aşarak ve gidiş güzergâhını izleyerek şişeyi veya bardağı düşürmeden patrona siparişini götürürler. Düşürürlerse siparişi tekrar tepsiye koyarak devam ederler. Patrona önce ulaşan alkışlanır.

GIYSİ GIYDIRME

Çocukların palto, atkı, eldiven, bere, yelek gibi giysilerinden bolca alınır ve oyun alanına konur. Bir manken ve bir giydirici olarak iki grup sayışmaca ile seçilir. Müzik başladığında hiç hareket etmeyen mankenleri giydiriciler oyun alanındaki giysilerle giydirmeye başlarlar. Giysiler tükendiğinde oyun biter ve mankenlere giydirilen giysi sayısı karşılaştırılır. En fazla giysi giydiren grup

alkışlanır.

NE SESİ?

“Ne sesi?” oyunu için masalara geçilip, sandalyelere oturulur. Çocuklar gözlerini, masaya yatarak kapatırlar. Bu sırada, onlara çeşitli sesler dinletilir. (Anahtar sesi, alkış, tef, kapı açma vb.) Bu seslerin neye ait olduğunu tahmin etmeleri istenir. Sesler hızlı yavaş, ince-kalın vb. şekillerde çıkarılarak, oyun zenginleştirilir.

NE SESİ? (taşıtlar)

“Ne sesi?” oyunu için masalara geçilip, sandalyelere oturulur. Çocuklar gözlerini, masaya yatarak kapatırlar. Bu sırada, onlara çeşitli taşıt sesleri dinletilir. Bu seslerin hangi taşıta ait olduğunu tahmin etmeleri istenir. Sesler hızlı yavaş, ince-kalın vb. şekillerde çıkarılarak, oyun zenginleştirilir.

EL-ÇIRPMA

Çocukların isimlerini “el-çırpma” ritmi ile söyleme çalışmaları yapılır. Her çocuğun ismi sıra ile el çırparak söylenir (As-ı... Zü-be-yir gibi).

SICAK - SOĞUK

Bir çocuk ebe seçilir, sınıftan çıkarılır. Küçük bir

oyuncak sınıfta bir yere saklanır. Ebe geri çağrılır. Ebe, oyuncanın bulunduğu yere yaklaşıncı çocuklar sıcaklamış gibi; uzaklaşıncı üşümüş gibi davranırlar. Ebe bu ipuçlarıyla oyuncayı bulmaya çalışır.

DEVE CÜCE PİRE KENE

Öğretmenin yönergelerine göre deve denildiğinde, ayağa kalkılır. Cüce denildiğinde oturulur. Pire denildiğinde küçücük olunur. Kene denildiğinde zıplanır. Şaşıran oyundan çıkar.

MA-ZÜ-Fİ-A-ZE

Çocuklar sınıftaki hayvan desenli halının üzerinde karışık dururlar. Öğretmen "ma" dediğinde maymuna, "zü" dediğinde zürafaya, "a" dediğinde aslana, "fi" dediğinde file, "ze" dediğinde zebrağa geçerler. Açıkta kalan oyundan ayrılır.

HOP HOP HOPLARIZ

Çocuklar sınıf içinde dağınık yerleşirler. "Hop hop hoplarız, Zıp zıp zıplarız, Akşam olunca erken yatarız" şarkısını söyleyerek zıplarlar ve yere kapanırlar. Öğretmen bir çocuğun üzerini bir örtü ile örter. Çocuklar ayağa kalkarlar ve kimin üzerinin örtülü olduğunu bulmaya çalışırlar.

YAĞMUR- ŞİMŞEK- RÜZGÂR- DOLU

Her kelime için bir devinim atanır. Öğretmenin verdiği yönergeye uygun olarak çocuklar doğru

hareketi yaparlar. Şaşıran oyundan çıkar.

ESKİ MİNDER

Eski minder yüzünü göster,
Göstermezsen bir poz ver
Güzellik mi, çirkinlik mi?
Havuz başında heykellik mi?
Yoksa başka bir şey mi?
Şarkının sözlerine uygun hareketlerle oyun oynanır.

SANA KİM VURDU?

Bir ebe seçilir. Ebe yere etrafını görmeyecek şekilde oturur. Diğer çocuklar ebenin çevresini alır. Biri ebenin sırtına hafifçe vurur. Sonra ebe gözlerini açar ve ona kimin vurduğunu tahmin etmeye çalışır.

EMİR KOMUTA

Öğretmen ardışık birkaç sözel emir verir. Çocuk, yönergeleri aklında tutup doğru sırayla uygular. (Özen, ayağa kalk, üç kere zıpla, Meltem'i yanağından öp, yerine otur gibi...)

ENERJİN VAR MI?

Müzik eşliğinde çocuklar tüm enerjilerini harcamak istermişçesine hareket ederler. Kural bir an bile durmamaktır. En sona kadar dayanabilen çocuk

alkışlanır ve günün en enerjik çocuğu seçilir.

BÜYÜ-KÜÇÜL

Öğretmen “büyü büyü büyü” dedikçe çocuklar bedenleriyle büyürler, “küçül küçül küçül” dedikçe bedenleriyle en küçük hali alırlar.

EŞİNDEN UZAK DUR

Sınıf ikili gruplara ayrılır. Müzik eşliğinde dans edilirken birden müzik durur ve eşler sınıf içinde birbirinden en uzak yere gitmeye çalışırlar. Öğretmen çiftleri tek tek kontrol ederek birbirine en uzak yerde bulunan çifti tespit eder, çift alkışlanır.

NESİ VAR?

Ebe bir nesneyi aklından tutar. Çocuklar “nesi var?” dedikçe ebe tuttuğu nesnenin renginden, şeklinden, boyutundan, kullanım şeklinden, kullanım alanından vs. ipucu verir. Çocuklardan hangisi nesneyi bilirse diğer oyunda ebe olur.

KANAT ALTINDAN GEÇME

Bir kişi (öğretmen) kartal olur. Sınıfa arkası dönük ve ayakta kollarını kanat çırpır gibi yavaş yavaş hareket ettirir. Çocuklar sırayla kartalın kanatlarına değmeden kanat altından geçmeye

alıřırlar. Oyunu zorlařtırmak iin kanat ırpma hızlandırılabilir.

TREN

Bir kiři lokomotif olur. Sınıf iinde duraklar belirlenir. ocuklar eřitli durak yerlerinde beklerler. Tren duraklarda durduka lokomotifin sonuna eklenirler.

EřLİ GÜLMEME

Sınıf, ikiřerli gruplara ayrılır. Eřler yüz yüze gözlerini birbirlerinden ayırmadan bakarlar. Ama hi gülmeden en sona kalabilmektir. Gülen iftler oyundan ıkarlar.

Bir & Bil

Multimedya Eėitim Yazılımları

www.birikimbilisim.com