

## 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.

### SALLANAN EVLER (deprem)

İki çocuk el ele tutuşarak ayakta dururlar bir çocuk da el ele tutuşan çocukların kollarının üzerine bina rolünde oturur. Bu şekilde üçlü gruplar oluştururlar. Deprem oluyor dendiğinde ayaktaki taşıyan çocuklar, hareket etmeye çalışırlar. Amaç oturan çocuğu düşürmeden oyunun sonuna kadar dayanmaktır. En sona kalan çocuk birinci olur, alkışlanır.

### BOVLİNG

Ahşap bloklar üst üste dizilir. Bowling oyunu gibi topla bloklar devrilmeye çalışılır.

## BİLGİSAYAR

Oyuna başlamadan beden üzerinde uygulanabilecek etkilere karşılık verilecek tepkiler tayin edilir.

Örneğin burna dokunulduğunda bilgisayar açılır, parmaklara dokunularak yazı yazılır, kulaklara dokunularak hoparlörün sesi açılır, ayak hareketleriyle yazıcı çalıştırılır gibi... Çocuklar ikili gruplara ayrılırlar. Biri bilgisayar rolündedir, diğeri kullanıcı olur. Kullanıcının etkilerine göre bilgisayar olan çocuk tepki verir.

## MEKTUP VAR

Çocuklar halka olurlar ya da dağınık biçimde yerleşirler. Bir ebe seçilir. Ebe, elindeki zarfla halka dışında dönerek "mektup var, mektup var" diye bağırır. Zarfı bir arkadaşının arkasına bırakır. Arkasına zarf bırakılan çocuk, "postacı, zarfını düşürdün!" der ve yağ satarım oyunundaki gibi kovalamaca başlar.

## TOP TUTMA

Çocuklar sınıf içinde dağınık ve ayakta yerleşirler. Orta boy bir top elden ele isim söylenerek atılır. Topu düşüren oyundan çıkar.

## TELEVİZYONCULUK

Çocuklara televizyonda gördükleri haber anlatan, program sunan kişilerin kim oldukları sorulur. Sonra çocuklar ikili eş yapılarak, biri spiker diğeri

kameraman olur. Çocuklardan biri bir olayı anlatırken, diğeri onu çeker. Çocuklara kamera olarak kullanmaları için WC kâğıdı rulosu, oyuncak kamera, ilaç kutuları vb. verilebilir.

## ŞAPKA

Çocuklar halka olurlar. Bir şapka müzik eşliğinde kafadan kafaya dolaşır. Müzik durduğunda şapka kimdeyse bir şarkı söyler.

## MANTARLAR

Çocuklar sınıf içinde dağınık olarak yerleşirler. Bir çocuk mantar toplayıcısıdır, diğerleri mantar... Mantar toplayıcısı, mantarların kafalarına bastırarak onları oturtmaya çalışır. Oturan mantar 10'a kadar saydıktan sonra tekrar ayağa kalkabilir. Mantar toplayıcısının amacı tüm mantarları oturtabilmektir.

## ÖRDEK NEREDE?

Bir ebe seçilir. Gözleri bağlanır. Diğer çocuklar kazdır ve yerde otururlar. Yerde oturanlardan biri ördektir ve diğerleri "tıss tıss" diye ses çıkarırken, ördek "vak vak" diye ses çıkarır. Ebe gözleri bağlı şekilde ördeği karışık sesler arasından bulmaya çalışır. Ayrıca hangi arkadaşı olduğunu da tahmin etmesi gerekir.

## BASKET

Öğretmen çocukların sıraya geçmelerine rehberlik eder ve sıranın 1-2 m. uzağına bir sepet yerleştirir. Sıranın önündeki çocuğa bir top verir ve bu topu sepete atmasını ister, daha sonra sıranın arkasına geçmesini söyler. Tüm çocuklar topu sıra ile sepete atarlar. Başarılı olanlar alkışlanır. Başaramayanlara diğer turda başarılı olabilecekleri belirtilir. Oyun çocukların istekleri doğrultusunda 2-3 tur oynanabilir. Daha sonra çocuklar otururlar.

### HAVADA-KARADA-SUDA (taşıtlar)

Sınıfta ya da bahçede hava, kara ve su olmak üzere üç bölüm oluşturulur. Öğretmen bir taşıt ismi söyler ve çocuklar söylenen taşıt hangi alanda çalışabiliyorsa o alana toplanırlar. Şaşıran oyundan ayrılır.

### TOP YAKALAMA

Hep birlikte elele tutuşarak halka olunur. Öğretmen elindeki topu halkanın ortasına geçerek, bir çocuğa atar. Topu yakalayan çocuk, bir diğerine atar. Amaç topu yere düşürmeden, tüm çocukların yakalamasını sağlamaktır. Çocukların ilgi süresine göre oyun devam eder.

### İP ÜZERİNDEN ATLAMA

Çocuklardan sıra olmaları istenir. İki sandalye arasına ip gerilir ve ip üzerinden sıçrayarak atlamaları söylenir. Sıra düzeni bozulmadan ip

üzerinden atlamalar yapılır, atlamada güçlük çekenler için ipin seviyesi aşağıya indirilir ve elinden tutulur.

## NE KAYIP?

Haliya oturulur, halka düzeni oluşturulur. Yere 4-5 oyuncak çeşidi (bardak, çatal, lego, bebek kalem vb.) konulur. Sıra ile çocuklar gözlerini kapatır, bu sırada nesnenin biri saklanır. Gözlerini açtığında çocuktan bu nesneyi tahmin etmesi istenir.

## YILAN OYUNU

Çocuklar iki çeşit gruba ayrılır. Gruplar belirlenen yerlerde, arka arkaya sıra olurlar. Önce her grubun birinci elemanları kendilerine ait (önceden dizilen) sandalyelerin altından, yılan gibi sürünerek geçer ve kendi sırasının en arkasında yerini alır. Sonra sıra ikinci elemana geçer. Oyun böyle devam eder. Turu en hızlı tamamlayan grup alkışlanır

## YUVARLANMA

Çocuklar 3-4'lü gruplara ayrılarak, halı üzerinde yuvarlanmaları söylenir. Oyun başlangıcında onlara "Şimdi kendinizi bir lastik top olarak düşünün ve sizi birisi yuvarlıyor" ifadesi kullanılarak oyuna başlanır. Oyun bitiminde çocuklara sorular yöneltilip(top gibi yuvarlanırken neler hissettin, seni kim yuvarlıyordu, nereye gidiyordun, nasıl bir toptun, hangi renkteydin? vb.) duygu ve düşünceleri

dinlenir.

## TOP ZIPLATMA

Çocuklara çeşitli boyutlarda toplar verilir ve topu yere vurup-zıplatmaları, sonra da yakalamaları istenir. Oyun bitiminde toplar kaldırılır ve yere oturulur.

## SÜRÜNME VE YUVARLANMA

Çocuklarla belirli bir düzen içinde, birbirlerine zarar vermeden, yerde sürünme, yuvarlanma çalışmaları yapılır. Çocuklara önce "Bir yılan olduğunuzu düşünün ve karnınız çok aç. Karşı duvarda yiyecek var, sürünerek gidip, yiyeceği alın" komutu verilir ve sürünerek gitmeleri sağlanır. Daha sonra ellerine bir top verilir. Kendilerinin de bir top olduğu belirtilip, yuvarlanarak top gibi gitmeleri istenir. Oyun bitiminde çocuklarla konuşularak, sürünürken ve yuvarlanırken neler hissettiklerini anlatmaları

## İP ÜZERİNDEN ATLAMA

Oyunda çocuklar sıra olurlar. İki sandalye arasında gerili olan ipten, koşarak atlarlar.İpin seviyesi alçaltılıp yükseltilerek, oyun zenginleştirilir.

## AKŞAMA NE PİŞİRDİN KARDEŞ?

Akşama Ne Pişirdin Kardeş" oyununda çocuklar halka olur. Ebe, iki arkadaşına bu soruyu yöneltir

ve cevapları dinler. Arkadaşlarından birinin yemeğini seçer ve yüksek sesle söyler. Bu yemeği söyleyen çocuk halkanın etrafında koşar, ebe de onu yakalamaya çalışır. Oyun diğer çocukların katılımıyla sona erer.

### **BAYRAK YARIŞI**

Çocuklardan ayakkabılarını giymeleri istenir ve birlikte bahçeye oyun oynamaya çıkılacağı belirtilir. Bahçeye çıkılırken, iki tane çıtalı bayrak alınır. Çocukların iki gruba ayrılıp, sıra olmaları sağlanır. Her sıranın 5-6 m. ilerisine taşlarla işaret konulur. Çocuklardan bayrağı ellerine alıp, koşarak taşın etrafını dolaşıp, dönmeleri söylenir. Bu oyunda tehlikeli olabilecek noktalar, çocuklara sorularak açıklamaları istenir. Tehlikeli durumlara dikkat edilerek, bayrak yarışı yapılır. Topuk veya parmak ucunda yürünerek, oyun zenginleştirilir. Çocukların ilgisine göre oyun, 2-3 tur düzenlenebilir.

### **BAĞLA- ÇÖZ OYUNU**

Öğretmen bir çift temiz ayakkabıyı iki gruba paylaştırır. Gruplar arka arkaya iki sıra olurlar. Belli bir mesafedeki sehpa üstüne ayakkabılar yerleştirilir. Düdük sesi ile başlayan oyunda, ilk çocuk ayakkabının bağcıklarını çözer, diğeri bağlar. Her iki grupta da oyun bu şekilde sürer. İkinci düdük sesi ile oyun sona erer. En çok bağlayıp-çözen grup oyunun galibi sayılır.

## SU TAŞIMA YARIŞI

Sınıf iki gruba ayrılır. Her gruba bir bardak ve kova verilir. Sıra ile bardakları doldurup, karşıdaki kovaya boşaltmaları söylenir. Kovasını ilk dolduran grup, oyunu kazanır

## TEPSİ TAŞIMA

Düz bir tepsi üzerine blok, oyuncak vb. nesneler konulur. Çocuklardan tepsiyi bir elleriyle kaldırıp, masaların etrafında yürümeleri istenir.

## BONCUK TOPLAMA

“Boncuk Toplama” oyununda çocuklar ikili eş yapılır ve ellerine birer plastik bardak verilir. Halı üzerine renkli boncuklar serpiştirilir. Çocuklar boncukları toplayıp, bardağa koyarlar. Bardağını boncukla ilk dolduran, oyunu kazanır.

## MISIR PATLATMA

Çocukların halka olup, yere çömelmeleri istenir. Öğretmen mısır patlatmak için yapılan işlemleri hikâyeleştirerek anlatır. Çocuklar da anlatılanları, hareketlerle gösterirler. Mısırlar patlamaya başladığında öğretmen “pat” diyerek, ayağa kalkar ve çocukların da aynı şekilde ayağa kalkması söylenir. Öğretmen bazen onları yanıltmak için “pat” demeden ayağa kalkar. Öğretmenle birlikte ayağa kalkanlar, yanıldıkları için oyun dışı kalırlar.



## YÜZÜK SAKLAMA

Çocuklar masalara alınır. Masa üzerine üç tane aynı renk ve boyutta fincan kapatılarak, konulur. Birinin altına yüzük yerleştirilir. Fincanlar hareket ettirilir ve çocuktan sıra ile fincanlardan hangisinde yüzüğün bulunduğunu tahmin etmesi istenir. Fincanlar hareket ettirilirken, dikkatli takip etmeleri hatırlatılır.

**Bir & Bil**

**Multimedya Eğitim Yazılımları**

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