

## **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.

## **GÖRMEDEN GÖZLÜK TAKMA**

Büyükçe bir adam başı çizilir. Çocuklara bu adamın iyi göremediği ve gözlüğe ihtiyacı olduğu belirtilir ve hazırlanmış gözlük resmini uygun şekilde yerleştirmeleri istenir. Çocuklar sıra ile gelirler ve gözleri kapalı olarak, resme gözlük yerleştirmeye çalışırlar. Arkadaşları da sözel yönergelerle ona yardımcı olurlar.

## **EŞİNİ BUL**

Çocuklardan ikili eş olmaları istenir. O gün sınıf sayısı tek ise, öğretmen tek kalan çocuğun eşi olur.

Haliya eş sayısından bir eksik olarak daireler çizilir. Müzik açılır ve müzik eşliğinde çocuklar dans ederler. Müzik kesilip. "Eşini bul" komutu gelince, herkes eşini bulup, bir daireye geçer. Her seferinde bir eş ortada kalır. Oyun çocukların ilgisine göre 3-4 kez oynanır.

### KÖR YOLCU EVİNİ BUL

Çocuklara "Kör Yolcu Evini Bul" oyunu anlatılır, örnek bir oyunla gösterilir. Bu oyunda nelerin tehlikeli olabileceği sorusu yöneltilerek, verdikleri cevaplar dinlenir. Bu tehlikelere dikkat ederek, oyunun oynanacağı anlatılır. Sayışma ile seçilen iki çocuğun gözleri eşarpla bağlanır. Masalarla bir alan belirlenir ve ortada duran sandalyeyi bulup oturmaları istenir. Sandalyeyi bulup, oturan çocuk oyunu kazanır. Diğer çocukların da oynaması ile oyun sona erer.

### DOKUNARAK BİL

Öğretmen önceden içi, görünmeyen bir torbaya çeşitli nesneler koyar (makas, fincan, kaşık, kalem, silgi, bebek vs.)Çocuklar sıra ile gelip, elini torbaya sokar ve bir nesne alır. Görmeden, dokunarak nesneyi tahmin etmeye çalışır. Oyun bitiminde nesneler çocuklar tarafından yerlerine kaldırılır.

## KÖR TERZİ

Çocuklar arasından sayışma ile ebe seçilir. Diğer çocuklar otururlar. Oyunda terzi olanın gözleri eşarpla bağlanır, eline oyuncak makas verilir. Ebe, önünde iki arkadaşının tuttuğu ipi kesmeye çalışır. Arkadaşları terziye aşağı, yukarı, yana vb. yönergelerle yardımcı olurlar. Oyun tüm çocukların katılımı ile sona erer.

## SEPET TAŞIMA

Çocuklardan ayağa kalkmaları istenir. Sepet içine çocukların taşıyabileceği ağırlıkta bloklar konulur. Sıra ile sepeti taşıyıp, blokları sınıfın başka bir köşesine yerleştirmeleri istenir.

## ÇEMBER YUVARLAMA

Çocuklara çember verilir. Çemberi ne şekilde yuvarlayacakları anlatılarak gösterilir. Her çocuğun çemberi yuvarlaması ile oyun sona erer.

## YATTI-KALKTI

Yattı-Kalktı oyunu için çocuklardan masalara geçmeleri istenir. Oyunun oynanış biçimi gösterilerek açıklanır. Ebe önce kendini adını söyler "Deniz yattı-kalktı Başak" daha sonra yanındaki arkadaşının adını söyler. Bu sırada yatma-kalkma hareketi olarak başını masaya koyup, kaldırır. Oyun

bütün çocukların katılımıyla sona erer.

### SAYINI BUL OYUNU

Çocukların eline üzerinde 1 ya da 2 rakamı yazan kağıtlar dağıtılır. Haliya sabun ile daireler çizilir ve içlerine aynı rakamlar yazılır. (Daire sayısı çocuk sayısından eksik olarak çizilir). Müzik açılır ve çocuklar müzik eşliğinde dans ederler. Müzik bitince, her çocuk elindeki rakamla aynı olan daireye geçmeye çalışır. Elindeki rakama uygun daire kapamayan, ortada kalır. Çocuklar ellerindeki rakamları birbirleriyle değiştirirler ve oyuna devam edilir.

### CÜMLE TAMAMLAMA

"Cümle tamamlama" oyunu için sandalyelere oturulur. Öğretmen cümleyi başlatır. Cümlenin sonunu çocukların diledikleri şekilde tamamlayabilecekleri belirtilir. (Kırmızı bayrağı çok....., Atatürk düşmanları....Atatürk çalışmayı.....vb. gibi).

### KIYAFET DANSI

İki ayrı sepete kıyafetler konulur. Kıyafetlerin özellikleriyle ilgili önce konuşulur. Çocuklar iki gruba ayrılır, müzik açılır. Müzik eşliğinde çocuklar ritme uygun dans ederler. Müzik sustuğunda, her

çocuk kaç tane üst üste kıyafeti düzgün giymişse (her kıyafet 1 puan) sayılır. Her grubun toplam puanı sayılarak, çok puan alan grup alkışlanarak ödüllendirilir. Tempolu yürüme (hızlı-yavaş) ile diğer etkinlik için, masadaki yerlerini alırlar.

## ÇEKİRGE

"Çekirge" oyunu öğretmenin ve çocukların yaratıcılıkları doğrultusunda, hareketleri geliştirilerek oynatılır. (Eğlenerek Öğrenelim, sf.43).

## DEREDEN GEÇME

Halıya sabun ile daralıp-genişleyen, kıvrımları olan bir dere ve içine balıklar çizilir. Derenin üzerine düz çizgilerden oluşan bir köprü çizilir. Çocuklardan dereye düşmeden ve çizgilere basmadan, köprü üzerinden geçmeleri istenir. "Şimdi de siz bir devsiniz ve kocaman adımlarınızla derenin içinde yürüyüp, köprünün üzerinden atlıyorsunuz" yönergesi ile bu doğrultuda oyunu sürdürmeleri, derenin kıvrımları içinde yürümeleri ve çizgiye basmadan, köprünün üzerinden atlamaları beklenir. Kuralları bozmadan oyunu bitirenler başarılı sayılır.

## SİRK OLUŞTURMA

Öğretmen çocuklara daha önce sirke gidip-

gitmediklerini yada televizyonda izleyip-izlemediklerini sorar."Şimdi sizlerle bir sirk gösterisi yapacağız" diyerek renkli çemberler ve ipleri çocuklara verir. "Bunlarla nasıl bir gösteri düşünüyorsunuz?" diyerek çocukların bu araçları deneyerek, yeni figürler oluşturmalarını bekler. (Çemberi ellerde, kolda, bacakta, belde, boyunda çevirme; ipi yerde çevirerek üzerinde atlama vb). Denemeler sonunda bir müzik parçası eşliğinde gösteri gerçekleştirilir. Etkinliğin sonunda çocuklardan gösteriyi değerlendirmeleri istenir.

1, 2, 3, 4, BOM!

Çocuklardan 1-10 arası sayıları sayarken 5 ve 10 yerine "bom" demeleri istenir. Her çocuk sayı saymaya teşvik edilir, gerekli durumlarda yardım edilir.

## PANTİFİNİ BUL

Daha sonra tüm pantifler çıkarılarak, halıya çizilen dairenin içine karışık olarak bırakılır. Müzik başlatılarak çocukların dans etmeleri sağlanır. Müzik durunca her çocuğun pantifini bulup düzgün giyerek, sandalyesine oturması istenir. İlk giyenden başlayarak oyunun 1., 2., 3. vb. seçilir.

## ZIP-ZIP OYUNU

"Zıp-Zıp" oyununda çocuklar tefin ritmine göre

**“hızlı-yavaş” zıplamalar yaparlar.**

## **HALTER KALDIRMA**

Plastik halter ya da pet şişelerin içine kum, doldurularak hazırlanan halter ile oynanacağı söylenir. Halteri fazla kaldırmanın tehlikeleri hakkında çocuklarla konuşulur. Tehlikeli durumlarda büyüklerden yardım istenmesi gerektiği hatırlatılır. Çocuklar öğretmen rehberliğinde halteri kaldırırlar ve belirlenen mesafeyi yürüyerek giderler.

## **KULAKTAN KULAĞA**

“Kulaktan Kulağa” oyunu için geniş bir daire oluşturulur. Çocuklardan birinin kulağına (büyük elma-küçük elma soğuk su-sıcak su vb.) cümleler söylenir. Cümlenin değişmeden kulaktan kulağa söylenmesi istenirken, zıt kavramlara değinilmiş olur. Sondaki çocuk, cümleyi yüksek sesle söyler. Cümle değişmemişse oyun başarıyla tamamlanmış sayılır. Değişmiş ise, geriye doğru her çocuk cümleyi tekrar söyler. Hatanın kimden kaynaklandığı bulunmaya çalışılır

## **BU NE, BU KİM?**

Sıra ile çocuklara bir nesne verilir ya da resim gösterilir. Arkadaşlarına bunu göstermeden ne işe yaradığını....vs. anlatmaya çalışır. Diğer çocuklar,

anlatılanlar doğrultusunda nesneyi tahmin etmeye çalışırlar.

### SEPET YARIŞI

Değişik boyutlardaki oyuncaklar (blok, lego, roper vb) sınıfın her tarafına dağıtılır. Sınıf iki gruba ayrılır ve her gruba birer sepet verilir. Müzik açılır ve grup elamanları arasında sepet elden ele dolaştırılarak, dans edilir. Müzik kapatılınca her grup kendi sepetine oyuncakları doldurmaya başlar. En çok oyuncacı toplayan grup oyunu kazanır. Daha sonra sepet içindeki oyuncaklar türlerine göre gruplandırılarak, kutularına kaldırılır.

### KÖR YOLCU EVİNİ BUL

Çocuklar ikili eş yapılır, eşlerin gözleri eşarp ile bağlanır. Diğer çocuklar geniş bir halka oluşturarak, gözleri kapalı olan arkadaşlarını tehlikelerden korumaya çalışırlar. Halka içine bir sandalye konulur ve gözleri kapalı olan eşler ellerini kullanarak, sandalyeyi bulmaya çalışırlar.

Sandalyeyi ilk bulup, oturan oyunu kazanır. Oyuna diğer eşlerle devam edilir. Oyun sonunda çocuklara gözleri kapalı iken neler hissettikleri sorularak, onların duygu ve düşünceleri dinlenir.

### ELMA YEME



İki elmaya ip bağlanır. Çocuklar sıra ile elmalara gelip, ellerini kullanmadan (eller arkada durma) ısırmaya çalışır. Başarılı olanlar alkışlanır. Bu oyunun sonunda da çocukların duygu ve düşüncelerine yer verilerek, oyun sırasındaki yaşadıkları problemleri anlatmaları istenir

### BEN KİMİM?

Önce öğretmen aile bireylerinden birini taklit eder. Çocuklara "Ben Kimim?" diye sorar. Doğru tahmin eden, taklit yapma hakkını kazanır. O da birini (bebek, dede, nine, anne, baba vb.) taklit eder.

**YARIMINI BUL, EŞ VE ZİT SÖZCÜKLER OYUNU**  
Öğretmen oyun için küçük kartlara, yarım meyve-sebze resimleri (her birinden iki tane olmak üzere) çizer. Bunların bir tanesini kapalı olarak çocuklara dağıtır ve açmamalarını ister. Bir diğerini de sınıfın değişik yerlerine saklar. Müzik açılır, çocuklar ellerindeki kartı çevirip, diğer yarımını bulmaya çalışırlar. İki yarımı eline alıp, sıraya geçen çocuk oyunu kazanır. Çocuklar yarımaları tamamladıkça, arka arkaya geçerler. Sıradakiler 1., 2., 3., olurlar. Oturan çocuklara çeşitli sözcükler verilerek, bunların eş ya da zıt anlamını söylemeleri istenir.

## EŐİNİ BUL OYUNU

Sayıőma ile bir ebe seęilir. Dięer ocuklar ayakta halka olurlar. Ebe halkanın ortasında yerini alır. Müzięin ritmine uyarak, ayakta sekerek dolaşırlar. Ebe "Eşin yoksa,, eşini bul" deyince, oyuncular istedikleri bir taklit hareketini yapmaya başlarlar (Oduncu, marangoz, palyaa, bebek, kedi vb.). Ebe yeniden, "Eşini bul, eşini" deyince, bu sefer birer eş seęer, ebenin etrafında sekerek, sıçrayarak, zıplayarak dolaşırlar

## AYAK YERE BASMAZ

"Ayak Yere Basmaz" oyununda sayıőma ile bir ebe seęilir. Ebe "Ayak yere basmaz, hop cambaz" diyerek, yere basan arkadaşlarını yakalamaya alışır. ocuklar yere basmamak için, sandalye, masa, minder, tahta blok vb. üzerine çıkarlar. Yakalanan ebe olur. Oyun bu şekilde, ocukların ilgisine göre bir süre oynanır.

## ZEHIRLİ EŐYA

"Zehirli Eőya" oyunu için halka olunup, halıya oturulur. Müzik eşliğinde bir oyuncak, elden ele dolaştırılır. Müzik kesilince, oyuncak kimin elinde kalırsa, oyundan ıkar. Bu şekilde oyun devam eder, en son kalan oyunu kazanır.

## TİRTİL

Çocuklara ağacın dalında yaşayan bir tırtıl oldukları ve dalın ucundaki yaprağa gitmeleri söylenir.

Çocuklardan 2-3 m. ileriye bir yaprak konulur.

Çocuklar sürünerek gidip, yaprağa ulaşmaya çalışırlar. İlk olarak yaprağa dokunan oyunu kazanır.

## KABAK OYUNU

"Kabak" oyunu için her çocuk her biri bir sayı alır. Öğretmen oyunu başlatır. "Olsun, olsun üç kabak olsun" der. Bu sayıyı seçen çocuk "üç kabak olmasın, altı kabak olsun der." Altı sayısını seçen çocuk, bir arkadaşının sayısını söyleyerek oyunu devam ettirir.

## TİLKİ BABA SAAT KAÇ?

Bir ebe seçilir ve ebe karşı duvarda, arkasını dönüp, gözlerini kapatarak bekler. Derin kolda tek sıra olan diğer çocuklar ebeye "Tilki baba, tilki baba saat kaç?" diye sorarlar. Ebe bilinen sayılardan birini söyler. Çocuklar söylenen sayı kadar ebeye doğru adım atarlar. Ebe bakmadan önce adımlamayı bitirip, hareketsiz beklerler. Ebe hareket edeni oyundan çıkarır. Hareket etmeden ebeye kadar ulaşip, sırtına dokunup, başlangıca koşan oyunu kazanır.

## KİM BU SAAT?

Çocuklar yerde dağınık otururlar. Bir kişi ebe olur ve gözleri bağlanır. Yerde oturanlardan biri saat olur ve özgün şekilde saat sesi çıkarır. Ebe sesi takip ederek saatin yerini ve kim olduğunu bulmaya çalışır.

## SAAT OLDUK

12 çocuk yere bir saatin sayıları olacak biçimde dairesel şekilde otururlar. İki ahşap blok akrep ve yelkovan şeklinde çocukların ortasına konur. Başka iki çocuk da yelkovan ve akrebi hareket ettirmek üzere görevlendirilirler. Öğretmen bir saat ifadesi kullanır ve iki çocuk blokları uygun şekilde yerleştirirler. Yelkovan ve akrebi hareket ettirme görevleri diğer çocuklara da verilerek oyun sürdürülür.

## CÜMLE TAMAMLAMA

"Cümle Tamamlama" oyununda öğretmen cümleyi başlatır. Çocuklar cümleyi istedikleri biçimde tamamlar (Bu gün....., Atatürk.....; 23 Nisan....., Çocuklar.....vb.).

## ELLER YARDIMIYLA HAREKETLER

Çocuklardan birer eş seçmeleri istenir. Sonra yönergeler verilir ve çocukların uygulaması istenir.  
Tek elinizle birbirinizi çekin-itin.  
İki elinizle birbirinizi çekin-itin.  
Parmaklarınızı birbirinize kenetleyip, çekip-itin.  
Avuç içlerinizi birbirine bastırarak, itin.  
Ellerinizi birbirinizin ellerine vurarak, ses çıkarın  
Sırt sırta verip, yanlardan ellerinizi tutarak, birlikte oturup, kalkın.  
Birbirinizi kucaklayın.  
El sıkışın.

## DOKUN-BİL OYUNU

“Dokun Bil” oyunu için öğretmen sınıf içindeki bazı nesneleri (bebek, makas, top, lego, kalem, mendil vb) görünmeyecek şekilde bir poşet ya da çuvala (SMG Kitap Çuvalı) koyar. Çocuklar tek tek çuvalın içini görmeden, ellerini çuval içine sokar ve dokunarak nesneleri tanımaya çalışırlar. Sert-yumuşak nesneleri eşleme-gruplama çalışması yapılır.

**Bir & Bil**

**Multimedya Eğitim Yazılımları**

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