

## 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.

## TERSİNE TEBBET

Çocuklar ikişerli eş olup, sınıfın değişik yerlerinde, ayakta dururlar. Çiftlerden biri ne yaparsa, karşısındaki çocuk onun tersi hareketlerle taklit eder.

Örn; Sağ kulağını tutmuşsa, diğeri sol kulağını tutar.

Sol ayağını kaldırmışsa, sağ ayağını kaldırır.

Sola dönmüşse, sağa döner

Mutlu ise, mutsuz durur

Gülüyorsa, ağlarmış gibi yapar vb.

Çiftler bu şekilde sınıf içinde gezinebilirler. Bir

süre sonra roller değiştirilir. Yanılan oyunu izler.

## GÜNEŞ VE AY

Yere büyükçe bir daire, dairenin içine de hilal şeklinde bir ay çizilir. Önce çocuklar dairenin çevresinde halka olurlar. Öğretmen "güneş" dediğinde, dairenin içine dağılırlar. "Ay" dediğinde, sıkışarak hilâl şeklinin içine sığmaya çalışırlar. Yanılan, çizgilere basan oyundan çıkar. Yanılmadan ve çizgilere basmadan oyunu tamamlayanlar kazanmış sayılırlar.

## GÜNEŞ OLUŞTURMA

Büyük boyutta fon kartonu ile hazırlanmış olan sarı daire şekli halı üzerine yerleştirilir. Çocuklar halı üzerine otururlar. Sayışma ile seçilen ebenin gözleri bağlanır. Önceden hazırlanan sarı üçgen parçaları, görmeden dairenin çevresine dizerek, ebenin güneş: oluşturmaya çalışması istenir. Arkadaşları onu yönlendirmek için güneşe yaklaşıncı "Sıcak", uzaklaşıncı "soğuk" diye seslenirler. Güneş ışınlarını, düzgün dizenler alkışlanır.

## KARDAN ADAM VE GÜNEŞ

"Kardan Adam ve Güneş" oyunu için, sayışma ile çocuklar arasından bir güneş seçilir. Diğer çocuklar kar, kardan adam, kartopu, buz vb. olurlar.

Aldıkları rolün gerektirdiği şekilde, sınıf içinde dađılarak dururlar. Güneş çocukların arasında dolaşır. İsteddiği çocuklara dokunur. Dokunulan çocuk, yavaş yavaş erimeyi hareketler yoluyla canlandırır (Gevşer, yere yığılır, su olur, akar vb.)

### FIRTINA-DOLU-KAR

“Fırtına-Dolu-Kar” oyunu, öğretmenin verdiği yönergeler ile oynanır. Çocuklar ayakta yan yana dururlar. “Fırtına” denilince eller havada yanlara sallanarak vuu... sesleri çıkarırlar; “dolu” denilince çocuklar ellerini göğüslerine vurarak ses çıkarırlar; “kar” denilince hiç ses çıkarmadan parmaklarını sallayarak, karların hareketini canlandırırlar. Yanılan oyundan çıkar ve arkadaşlarını izler.

### SİHİRLİ SANDIK OYUNU

Öğretmen sınıfa bir sandık veya kapalı bir kutu koyar. Bunun sihirli bir sandık olduğunu ve içinde görünmeyen giysiler bulunduğunu söyler. Sandığı açar. İçinden bir giysi alıp, giyiyormuş gibi yapar. Çocuklar bu giysinin ne olduğunu sorular sorarak bulmaya çalışırlar (Nereye giyilir? ince mi-kalın mı? Neden yapılmış? İç giyim-dış giyim mi?).

### TAVŞAN OYUN

Sayışma ile bir “tavşan” ve “tazi” seçilir. Diğer

çocuklar elele tutuşup, ayakta halka olurlar. Tavşan halkanın ortasında durur ve çömelir. Tazı halkanın dışındadır. Şarkı sözlerine göre taklidi hareketlerle, tavşan kaçar, tazı onu yakalamaya çalışarak "Tavşan" oyunu oynanır

## BİSİKLETTE YOLCULUK

Çocuklara birer sandalye alarak oturmaları söylenir. "Onlara bisiklet ile bir yolculuğa çıkıyorsunuz, nereye gitmek istersiniz? " sorusu yöneltir. Verdikleri cevaplar dinlenir. Daha sonra ayaklarını ve bacaklarını kullanarak pedal çevirme hareketleri yapmaları sağlanır. Bisikletlerin dağa doğru tırmandığı, aşağı doğru indiği, taşlı yolda gittiği vb. yönergeler verilerek oyun zenginleştirilir.

## KOMŞUNDAN/ARKADAŞINDAN MUSUN?

MEMNUN

Çocuklar sınıfın içinde dağınık olarak yerleşirler. Ebe istediği arkadaşına "Komşundan memnun musun?" diye sorar. "Evet" yanıtı alırsa başka bir arkadaşına gider, tekrar sorar Çocuk da "hayır" diye cevap verir. Ebe" ya kimden memnunsun?" diye sorar. Çocuk iki yanındaki arkadaş dışıda, başka iki arkadaşının adını söyler. Bu çocuklar yer değiştirirken, ebe onların yerini kapmaya çalışır. Açıkta kalan ebe olur, oyun devam eder.

## HIRSIZ- POLİS

Sınıf, masalarla hapishane, hırsızların evi ve karakol diye düzenlenir. Kız ve erkek gruplarından biri polisler; biri hırsızlar olur. Polisler hırsızları yakalamaya çalışır. Ancak hırsızlar evlerine girdiğinde polis tehdidinden kurtulurlar. Hapishaneden kaçma serbest ya da engelli olabilir. Hırsızların tümü yakalandığında roller değişir.

## KURT İLE ÇİFTÇİ

Orta alanda halka olunur. Bir çocuk halkanın içinde (kurt); biri dışındadır(çiftçi). Çiftçi "Tarlamda kim var?" der. Kurt, "ben varım" der. Çiftçi "geliyorum o zaman!" der ve kurdu yakalamaya çalışır. Halkadaki çocuklar kurda yardımcı olurken, çiftçiye engel olmaya çalışırlar.

## HAREKET PLATFORMU

Koşma, zıplama, sürünme, yuvarlanma eylemlerine elverişli bir şekilde sınıf çeşitli barikatlarla düzenlenir. Çocuklar tek tek zamana karşı yarışarak platformu tamamlamaya çalışırlar.

## OYUNCAK OYUNU

Bütün çocuklar bir halka üzerinde sıralanırlar. Birisi ortadadır. Bütün öğrencilere birden altıya kadar

numaralar verilir. Sonra öğretmen numaralara isimler verir.

Örneğin ; 1. ler Bebekler,  
2. ler Trenler,  
3. ler Toplar,  
4. ler Tahta askerler,  
5. ler Uçaklar,  
6. lar Taksiler.

Bundan sonra ortadaki oyuncu, "Trenler" diye bağırır. Tren olan ikiler, geriye doğru bir adım atarak halka etrafında koşarlar ve tekrar yerlerine gelirler. Yerine ilk gelen öğrenci elini yukarıya kaldırır ve ortadaki ile yer değiştirerek, ikinci oyunu o başlatır.

**BENİMLE GEL** :yağ satarım gibi bir şey!  
Bütün öğrenciler bir halka üzerinde yüzleri içe dönük olarak dururlar. Bir kişi dairenin dışındadır. Dışarıdaki oyuncu halkanın etrafında koşmaya başlayınca oyun başlar. Koşan oyuncu bir arkadaşının sırtına hafifçe dokunarak " Benimle gel." der. Dairenin etrafında bir kere koşu, arkadaşının yerini almaya çalışır. Vurulan oyuncu, arkadaşı kendi yerine gelinceye kadar dokunmaya çalışır. Bunda başarısız olursa ebe olur ve başka birisini koşturur. Eğer arkadaşına yerine gelmeden önce dokunursa kendi yine yerine geçer. Arkadaşı

ikinci defa ebe olur.

**MENDİL DÜŞÜRME** : yağ satarım gibi bir şey!  
Bütün öğrenciler el ele tutuşur, yüzleri merkeze dönük olarak halka bir yaparlar. Elinde mendil olan bir oyuncu, halka etrafında koşmaya başlar. Mendili bir arkadaşının arkasına bırakır, koşusuna devam eder. Yakalanmadan arkadaşının yerini almaya çalışır. Arkasına mendil konulan öğrenci, mendilin farkına vardığı anda onu alır ve ebenin arkasından kovalar. Eğer kendi yerine kadar arkadaşına dokunamazsa ebe olur. Oyunu tekrarlarlar. Eğer arkadaşına dokunmaya muvaffak olursa kendi yerini alır, arkadaşını ikinci kez ebeliğe devam eder.

**GÜNAYDIN ( BENİMLE GELME )** : )  
Öğrenciler bir halka üzerinde, yüzleri merkeze dönük olarak durur. Bir ebe halkanın dışındadır. Halkanın etrafında koşarken hafifçe bir arkadaşına dokunarak, "Benimle gelme." der. İki oyuncu ters istikamette koşarlar. Karşılaştıkları zaman birbirlerini eğilerek selamlarlar ve "Günaydın" derler ve boş kalan yeri kapmak için koşularına devam ederler. Boş yeri kapamayan öğrenci ebe olur ve oyunu tekrarlar.

## OYUNCAK KORUYUCUSU:

Öğrenciler yüzleri merkeze dönük olarak bir halka oluştururlar. Dairenin merkezine bir oyuncak veya bir eşya konur. Bir çocuk bunun muhafızıdır. Bu öğrenci, elindeki topu halkada bir arkadaşına atar. Halkadakiler topla oynucağı devirmek isterler. Bunu kim devirirse o muhafız ile yerini değiştirir, böylece oyun devam eder.

## YUVARLANAN TOPTAN KAÇ

Oyuncular bir halka yaparlar. Ayrılan bir tanesi merkezde durur. Halkadaki çocuklar bir voleybol topunu ortadaki çocuğa doğru yuvarlayarak onu vurmaya çalışırlar. Vuran oyuncu ile vurulan oyuncu yer değiştirerek oyuna devam edilir.

**KURT BABA:** Çocuklar halka olurlar. Bir kişi kurt babadır ve halkanın ortasında çömelik vaziyette oturur. Çocuklar şarkıyı söyleyerek halkada dönerler:

*"Ormanda dolaşırken, Kurt Baba'ya rastladım ben  
Kurt baba Kurt baba ne yapıyorsun?"*

Kurt baba bir eylem yanıtı verir. Üçüncü kez sorulduğunda "sizi yiyeceğim!" der ve çocukları kovalamaya başlar. Yakalanan Kurt baba olur. Oyun bu şekilde sürer.



## ŞİŞE ÇEVİRMECE

Yerde halka olunur. Bir şişe dairenin ortasına konur ve döndürölür. Şişe kime doğru durursa o öđrenci, bir bilmece, şiir, şarkı vs. söyler ve şişeyi çevirmeye hak kazanır

Bir & Bil

Multimedya Eğitim Yazılımları

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