

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.

HENDEKTE BİR TAVŞAN

Çocuklar yerde halka olarak otururlar. Tavşan ortalarında uyuma rolü yapar. Avcı halkanın dışındadır. Şarkı bittiğinde tempo tutularak avcı tavşanı yakalamaya çalışır.

PAMUK ÜFLEME

Masalar dairesel olarak düzenlenir. Çocuklar yuvarlak masanın çevresine dizilirler. Masanın

ortasına bir parça pamuk konur. Çocuklar pamuğa üfleyerek pamuğu düşürmemeye çalışırlar. Düşüren oyundan diskalifiye olurlar.

BU KİM OYUNU

Çocuklar, yarım halka biçiminde (yere ta da iskemleye) otururlar.

Öğretmen sorar:

"-Ben kara gözlü, kıvrıcık saçlı bir kız görüyorum; kim bu ?"

Çocuklar, öğretmenin bakmakta olduğu çocuğa bakarak, sorduğu kızın kim olduğunu bulurlar, adını söylerler.

Aynı oyun, çocukların aşağıda gösterilen başka özellikleri sorularak da oynanır :

a)Göz renkleri ve biçimleri (mavi, kahverengi, yeşil, kara, ela, iri, küçük...vb)

b)Yüz biçimleri (yuvarlak, uzun...vb)

c)Saç rengi ve biçimi (kara, sarı, kahverengi, kıvrıcık, düz, dalgalı ; uzun, kısa...vb)

Bu tür oyunlar, usandırmamak koşuluyla, arkadaşlarının çeşitli özelliklerini (ve bu arada renkleri) çocuklar öğreninceye kadar sürdürülür.

DOKUNMA OYUNU

Bu oyun kolaydan güce doğru üç aşamada oynanmalıdır. Çocuklar, her üç aşamada da, tere

yada iskemlelere, yarım ay biçiminde oturtulurlar.

a)- Öğretmenin göstermesiyle

Öğretmen, elini kendi başına koyar, çocuklara "başına dokun" der, çocuklar, öğretmene öykünürler, ellerini kendi başlarına dokundururlar. Aynı oyun "eline dokun", "dizine dokun", "kulağına dokun"...vb. sözlerle sürdürülür.

b)- Öğretmen göstermeden

Dokunma oyunu bu kez, öğretmenin söylediği yerlere kendisi dokunmadan oynanır. Öğretmen buyruk verir, çocuklar yaparlar.

c)- Şaşırtma yapılarak

Çocuklar, öğretmenin "dokun" dediği yerleri iyice öğrendikten sonra, aynı oyun, bu kez de şaşırtmacalı olarak oynanır. Öğretmen, kimi kez söylediği yere dokunur ; kimi kez de başka yere dokunur. Örneğin; kendisi," kendi koluna dokunurken, çocuklara "başına dokun" der. Çocuklar (öğretmenin kendi koluna dokunarak yaptığı şaşırtmacaya kanmadan) kendi başlarına dokunabilmelidirler.

Doğal ki, bütün çocuklar doğru yere şaşırmadan dokunmayı yapabilirler. Kimi doğru, kimi yanlış yapabilir. Bu durumda ise gülüşmeler olur, neşeli bir ortam oluşur. Oyuna başka başka zamanlarda, çocuklar şaşırmadan yapıncaya kadar yinelenebilir.

DÖRTLÜ DOKUNMA OYUNU

Dörtlü dokunma oyunu."başımız-omzumuz-dizimiz-ayağımız" sözleri söylenerek ve söylenen yerlere dokunularak oynanır. Oynayış sırasında devinimler gitgide hızlandırılabilir. Bu hızlandırma sırasında çocukların soluk almaları güçleşeceğinden, sözcükleri söylememeleri istenir, bunun yerine öğretmen söyler, çocuklar yapar. Bu uygulama biçimiyle oyun, aynı zamanda, kolay beden eğitimi işlevi de görür.

ZIP ZIP ZIPLA OYUNU

Çocuklar oyun alanında, aşağıda gösterilen sözleri tekerleme gibi söylerler ve belirtilen devinimleri tekerlemeye uyarak yaparlar.

Zip zip zıpla (tek ayakla zıplanır)

Hop hop hopla (iki ayakla hoplanır)

Top top topla (Son iki hecede yere çömelinir)

ÇEVİR SALLA OYUNU

Çocuklar yere otururlar. Öğretmen aşağıda gösterilen sözleri söyler, devinimleri yapar.

Çocuklar da, aynı devinimleri, öğretmene öykünerek yaparlar.

Başını çevir, çevir (başlar soldan sağa, sağdan sola çevrilir)

Başını salla, salla (Başlar sağa-sola, öne-

arkaya sallanır)

Kolunu çevir, çevir (kollar önden arkaya, arkadan öne çevrilir)

Kolunu salla, salla (kollar, aşağıya indirilir, avuçlar yere birbirine koştur olarak önde tutulur, soldan sağa, sağdan sola sallanır, sonra da yine iki kol birbirine koştur olarak, ön tarafta bir daire çizerek biçimde sallanır.)

BÜYÜ BÜYÜ, KÜÇÜL KÜÇÜL OYUNU

Çocuklar ayakta durur. Öğretmen, aşağıda sözleri söylerken, çocuklar bu sözlerle göre devinimler yaparlar. Önce büyü büyü, sonra da küçül küçül oyunu oynanır.

Büyü büyü

Kollarını yukarıya kaldır

Daha çok kaldır, daha çok kaldır

Ayak parmaklarının ucuna bas

Daha çok yüksel, daha çok yüksel

Büyü büyü kocaman ol, büyü büyü kocaman ol...

(Çocuklar en çok yükseldiklerinde, ara vermeden küçül küçül oyununa geçilir)

Küçül küçül

Kollarını indir

Çömelerek büzül

Daha çok büzül, daha çok büzül

Küçül küçül, minicik ol...

KİM YOK OYUNU

Çocuklar yere oturtulur. İçlerinden birini ebe seçerler. Ebe başını öğretmenin kucağına koyar, gözlerini yumar. (çocuk gözünü, bir başka yerde de yumabilir) Öğretmen, ebeye sezdirmeden, bir çocuğu işaretle dışarıya çıkartır. Ebe gözlerini açar; Öğretmen ebeye "Kim yok ?" diye sorar. Çocuk bilirse ebelikten kurtulur. Adı bilinen çocuk ebe olur. Ebe, üç ad saydığı halde bilemezse yeniden ebe olur, yumulur.

KİM YOK OYUNU 2

Çocuklar yerde bağdaş kurarak otururlar. Bir kişi ebe seçilir ve gruba arkasını döner. Öğretmen bir çocuğun üzerine bir örtü örter ve ebe kimin üzerine örtü örtüldüğünü tahmin eder. Sonraki oyunda üzerine örtü örtülen ebe seçilir

RENGİ NEDİR OYUNU

Bu oyun çocuklara renkler öğretildikten sonra oynanır. Renkleri pekiştirme, dikkati arttırma oyunudur.

Öğretmen, küme halindeki çocuklara, üstlerindeki giysilerin, duvarların, kitap kaplarının, blokları, araç-gereç ve oyuncakların vb. renklerini sorar, çocuklar söylerler. Bunlar içinden, özellikle 4-5

nesnenin rengine dikkat eker.

Daha sonra ocuklar bir ebe seerler. Ebe yumulur, ğretmen ebeye, "Ali'nin kazağının reengi nedir ?" diye sorar. Ebe bilirse ebelikten kurtulur, alkışlanır. Bilinen ocuk ebe olur. Ebelik bilinceye kadar devam sürer.

"Rengi nedir ?" sorusunu, ğretmen yerine herhangi bir ocuk da sorabilir. Ebe değıştike, soran ocuk da değışebilir. Soran ocuk da ebe gibi seimle belirlenebilir.

HANGİSİ YOK OYUNU

Üniteye uygun birkaç nesne, varsa bir masanın üzerine (ya da oyun alanına) konulur. Her biri ocuklara "Bunun adı nedir ?" diye gösterilerek sorulur. ocuklar her nesnenin adını söylerler, yinelerler.

İlerinden biri ebe seilir, dışarı çıkarılır. Ebe dışarıdayken, nesnelerden birisi saklanır. Ebe içeri çağırılır. "Demin burada bulunan nesnelerden hangisi yok ?" diye sorulur. Bilirse ebelikten kurtulur, kurtulan ocuk, bir başka ocuğ u ebe seer. Oyun böylece sürer.

SES TANIMA OYUNU

Öğretmen oyun alanına bir kaç algı getirir.(flüt, melodika, mandolin, bağlama, akordeon,

keman...vb.)

Bu algıları birer birer alarak (adları, biimleri ve sesleriyle) ocuklara tanıtır. ocukların ğrendiklerini saptadıktan sonra, bir algıyı alır, alar ve ocuklara sorar "Bu ses hangi algının sesidir ?"... ocuklar yanıtlarlar.

Ancak ğretmen, soru sormak iin algıyı almadan nce (bir paravanın yada kukla sahnesinin arkasına) saklanır. ocuklar algıyı grmezler. Sesinden tanımaya alıırlar.

Bu oyun daha sonra, her ocuęa ayrı ayrı sorularak da oynanmalıdır. Aynı oyun, teybe alınmıı algı sesleriyle oynanabileceęi gibi, hayvan seslerini tanıtmak amacıyla teybe alınacak hayvan sesleriyle de oynanmalıdır.

BEN KİMİM OYUNU

ocuklar yarım halka biiminde otururlar. Bir ebe seerler. Ebenin gzleri kapatılır. ğretmenin iıaret ettięi bir ocuk kalkar, gelip ebeye sorar : "Ben kimim ?" der. Ebe, soran ocuęu, sesinden tanırsa, ebelikten kurtulur, soran ocuk ebe olur. Ebe bilemezse, ebelięi srer. Baıka ocuk sorar. Bu oyun hayvan seslerini tanıtmak amacıyla da oynanır. Soran ocuk, bir hayvan sesi ıkarır, "Ben hangi hayvanım ?" diye sorar. teki kurallar aynıdır.

TATMADAN BUL OYUNU

Öğretmen çocuklara, bir yiyeceğin tadını ve özelliklerini söyler. Bunun adını bulmalarını ister. Bulan çocuk alkışlanır. Bu oyun, çocukların tanıdıkları çeşitli yiyecekler tanımlanarak da oynanır.

Örneğin: "Sarı kabuklu, sulu, çekirdekli, tadı ekşi, çaya, çorbaya, salataya sıkılır; bunun adı nedir ?" diye sorulur. "Limon" olduğunu bilen çocuklar alkışlanır.

PANDUF EŞLEME

Çocuklar oyun alanında yerde otururlar. Tüm panduflar ortaya toplanır. Panduf çiftleri birbirinden ayrılarak karışık bir görüntü oluşturulur. Sayışmaca ile iki çocuk seçilir. Başla komutuyla müzik eşliğinde çocuklar pandufları eşleştirerek kendi alanlarına biriktirirler. Panduflar tükenince her iki çocuğun da birikimi sayılır. Fazla eşleştirme yapan alkışlanır.

GEZEN YÜZÜK

Uzun bir ipe bir yüzük geçirilir. İpin iki ucu birleştirilerek düğümlenir. Bir ebe seçilir. Çocuklar iki elleriyle ipi dışarıdan tutarak, ip çevresinde bir halka oluştururlar. Çocukların elleri ip üzerinde

birbirine daha yakın durur. Oyun başladığı zaman, ebe ortada durur; ipe geçirilmiş yüzük, bir çocuğun, ipi tutan eli altında saklanır. Halkadaki çocuklar, bu yüzüğü ebeye göstermeden birbirlerine aktarırlar. Çoğu kez de, ebeyi şaşırtmak için, aktarır gibi yaparlar. Bu arada (yüzük yüzük nerdesin, acep hangi eldesin) sözlerini söylerler. Ebe yüzüğün kimde olduğunu bulmaya çalışır. Bulabildiğini sandığı an "Durun !" der. Çocuklar dururlar. Ebe yüzüğün kendisinde olduğunu umduğu üç arkadaşına, ellerini açmalarını söyler; (önce birine, bulamazsa ikincisine, onda da bulamazsa üçüncüsüne "elini aç" demek hakkı vardır.) yüzüğü bulursa, ebeliği biter; yüzüğü bulduran çocuk ebe olur. Bu oyun yere oturularak da oynanabilir.

BÜLBÜL KAFESTE

Çocuklar el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Bu halka bülbül kafesi olur. Öğretmen, çocuklar arasından iki üç "bülbül" seçer. Bülbüller kafes içinde dolaşırlar.

Oyun sırasında, halkadaki çocuklar, "bülbül kafeste" sözlerini yineleyerek ve ellerini (halkayı bırakarak) çırpmaya başlarlar. Bu sırada bülbüller halkadan çıkmaya çalışırlar. Halkadaki çocuklar, bülbülleri kafesten dışarı çıkarmamak için (bülbül nereden çıkmak istiyorsa oradaki çocuklar) hemen

birbirlerinin ellerini tutarlar, kafesin açık yerini kapatırlar.

Kafesten (arkadaşlarının kolları, bacakları arasından) kaçabilen b lb ller oyunu kazanmıř olurlar.

HACIYATMAZ

Çocuklar   er kiřilik k melere ayrılırlar. Her k mede iki  ocuk y z y ze ve karřılıklı durur;    nc   ocuk ise bu iki  ocuęun arasında (iki arkadaşının birini saęına,  tekini soluna alacak şekilde, dimdik ve kaskatı)durur. Ortadaki  ocuęa iki  ocuktan biri, Hacıyatmaz'ı  tekinde,  teki de birinci  ocuęa doęru, omuzlarından iter. Yandaki  ocuklar, Hacıyatmaz'ı d ř rmemeye  zen g sterirler. Oyunun yinelenmesinde, ortadaki  ocuk yana ge er.     ocuk da Hacıyatmaz olduktan sonra oyun biter.

KUTU KUTU PENSE

Çocuklar el ele tutuřur bir halka oluřtururlar. Ařaęıdaki s zleri řarkısıyla s yleyerek saęa yada sola d nmeye bařlarlar. řarkı i inde adı s ylenen  ocuk arkasını d ner, halka i inde d nerek ve řarkı s yleyerek oyunu b ylece s rd r r. B t n  ocuklar arkasını d n nce, řarkı s zleri "b t n  ocuklar  n ne d nse" bięiminde s ylenir ve  ocuklar  nlerine

dönerler. İstenirse oyun bir kez daha yinelenir.

Kutu kutu pense

Elmayı yense

Arkadaşım Ayşe (dönmesi istenilen çocuğun adı söylenir.)

Arkasını dönse

ÇÜRÜK YUMURTA

Çocuklar arasından bir ebe seçilir. Öteki çocuklar halka olup çömelirler, ellerini dizleri önünde kenetlerler. Oyun başlayınca ebe, halkanın ortasında dolaşır. " Bu yumurta sağlam mı ? Çürük mü ? "der ve bir arkadaşının başına, önden hafifçe iterek dokunur. Dokunulan çocuğun, düşmeden ve çömelir durumda dengede kalması gerekir. Dengesi bozulup geriye (ya da denge sağlayayım derken ileriye) düşen ya da kenetli elleri çözülen çocuk yanmış olur, oyun dışı kalır. Sona kalan bir kaç çocuk alkışlanır. İstenirse oyun yinelenir.

ZIPÇIKTI ÇİÇEK AÇTI

Çocuklar halka biçiminde çömelirler. Oturan çocuklar, " zıpçıktı çiçek açtı" denilince, hızla ayağa kalkar, kollarını yana açar ve yine çömelirler. Öğretmen bunun tersini de söyler: " zıpçıktı çiçek açmadı" diyebilir. Bu durumda

çocuklar çömelir durumlarını bozmayacaklardır." Zıpçıktı çiçek açtı" denilince çömelir kalan ya da "zıpçıktı çiçek açmadı" denilince ayağa kalkan çocuk, yanmış olur; oyun dışı kalır.

ÇÖMLEĞİMDE NE VAR ?

Bir ebe seçilir. Öteki çocuklar halka olur, çömelirler. Ebe halkanın dışında dolaşır. İsteddiği bir oyuncunun yanında durur ve sorar :

Ebe : Çömleğinde ne var ?

Oyuncu : Yağ var, bal var.

Ebe : Satar mısın ?

Oyuncu : Satmam.

Ebe : Tattırır mısın ?

Oyuncu : Tattırmam

Ebe : (oturan oyuncunun eline hızla vurur ve "Al öyleyse, sen o yoldan, ben bu yoldan" der ve halkanın çevresinden dolaşarak aynı yere gelmek üzere koşmaya başlar)

Eline vurulan oyuncu da, hemen yerinden kalkar, ebenin koştığı yönden değil, ters yönden halkanın çevresinde koşmaya başlar. İkisinin de amacı, boşalan yere önce gelip çömelmektir. Kim önce gelirse o çömelir; öteki ebe olur. Oyun böylece sürer.

PARMAK ŞIKLATMA

Bu oyun, kolaydan zora doğru, üç aşamada oynanmalıdır.

Çocuklar halka olur, otururlar.Öğretmenin göstermesiyle ve hep birlikte Öğretmen "bir-iki" der, iki avucunu sayma temposuyla dizlerine vurur. Çocuklar öykünerek yaparlar, aynı devinim bir kaç kez yinelenir. Öğretmen "üç-dört" der, iki avucunu sayma temposuyla birbirine vurur. Çocuklar öykünerek yaparlar. Öğretmen "bir-iki-üç-dört" der ve avuçlarını iki kez dizlerine, iki kez de birbirlerine (sayma temposuna uyarak) vurur. Çocuklar öykünürler, yinelerler. Buraya kadar alıştırmayıyla öğretilen sayma-vurma işlemi pekiştikten sonra öğretmen, parmak şıklatmayı gösterir, anlatır; çocuklara birer birer ve topluca yaptırır. Öğrenildiğini saptadıktan sonra, sayarak parmak şıklatmaya geçer. Öğretmen "beş-altı" der, sağ ve sol elleriyle (sayma temposuna göre) parmaklarını şıklatır. Çocuklar öykünerek yaparlar, gerektiği kadar yinelenir. Son aşamada öğretmen, "buraya kadar ayrı ayrı öğrenilmiş olan sayma-yapma devinimlerini birleştirir"; "bir-iki-üç dört-beş-altı " diye sayarak, sırasıyla iki kez dizlerine, iki kez ellerine vurur, iki kez de parmaklarını şıklatır. Çocuklar da öğretmene öykünerek ve tempoya uyarak yaparlar. Bu oyun iyice öğrenildikten sonra, alıştırmalar yaptırılmadan,

birden altıya kadar sayılarak gereken devinimler yaptırılır. Öğretmen, çocukların dikkatlerini, ritmik duyuşlarını ve reflekslerini geliştirmek amacıyla, sayma-yapma temposunu hızlandırabilir, ağırlaştırabilir.

Bir & Bil
Multimedya Eğitim Yazılımları
www.birikimbilisim.com