

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.

RENKLERİN DANSI

Eğitimci çocuk sayısı kadar ve bir çocuğun üzerinde ayakta durabileceği kadar büyüklükteki kırmızı, sarı, mavi, renkli fon kartonlardan daireler yapar ve bu daireleri belli bir düzen içinde yere yayar. Çocukların hoşuna giden bir müziği çalmaya başlar. Çocuklar müzik başlayınca kendi dairelerinin üzerinden iner ve başka bir dairenin üzerine çıkar. Müzik durunca herkes üzerinde durduğu dairenin rengini söyler. Oyun çocukların ilgilerine göre devam eder. Bir daireden diğer daireye çocuklar; geri geri, yan yan, zıplayarak, tek ayakla,

sürünerek, hızlı, yavaş şekillerde geçerler.

GÖKKUŞAĞI BOYAMA

Büyük kâğıtlara çizilmiş ama renklere boyanmamış gökkuşağı çizimleri ve pastel boyalar iki grup için hazırlanıp, tahtaya asılır. Çocuklar iki gruba ayrılır. Tahtaya asılı çizimlerin karşısında derin kolda tekli sıra olarak hazır bulunurlar. Başla komutu verilince en öndeki çocuklar koşarak gelirler ve gökkuşağının bir bölümünü doğru renkte boyar ve geri döner. Döner dönmez ikinci çocuk gider ve boyanmayan başka bir bölümü boyar. Gökkuşağını önce tamamlayan grup alkışlanır.

KARTAL VE GÜVERCİNLER

Bir ebe seçilir, bu kartal olur. Öteki çocuklar iki kümeye ayrılırlar; bunlar da güvercin olur. Oyun alanına iki yuvarlak çizilir. Bunlar arasında 4-6 metre mesafe bulunur. Bu yuvarlaklar güvercin yuvası olur. İki küme güvercinden bir küme bir yuvada, öteki küme de öteki yuvada durur. Kartal ortada bekler.

Oyun kartalın işaretiyle başlar. Güvercinler yuvadan yuvaya geçerek yer değiştirirler. (bu geçiş, güvercin uçuşuna öykünülerek yapılır.) Güvercinler yer değiştirirlerken kartal da onları kapmaya çalışır. Kartalın elini dokunduğu çocuk

kartala yakalanmış olur, oyundan çıkar. Oyun yeni bir ebe seçilerek yinelenir. Kartallardan hangisi daha çok güvercin yakalamışsa, o birinci olur; alkışlanır.

KISKANÇ TAVUKLAR

Oyuncular iki kümeye ayrılır, karşılıklı dururlar. Her küme 7-8 kişiyi geçmemelidir. Bunlar birbirinin belinden sıkıca kavrarlar. Kümelerin önünde bulunanlara "anaç tavuk", arkadakilere de "civcivler" denir. Oyunda amaç, önde bulunan anaç tavuklar, kümenin arkasında duran civcivlerini kaptırmayacak, fakat karşı kümenin arkasındaki civcivi yakalamaya çalışacaktır. Bu sırada bellerinden birbirini tutan çocuklar koparlarsa, o küme oyunu kaybetmiş sayılacaktır.

ESİR ALMA VE VERME :

Oyuncular karřılıklı iki sıra olur. Aralarında 7-8 metre mesafe vardır. Her sıra sađdan numara sayar. A sıranın bir numarası karřıya gider. O sıranın önünden geđerken bir kiřinin herhangi bir yerine dokunur ve yakalanmadan kendi sırasına dođru kaçar. Kendisine dokunulan oyuncu bunu öbür sıranın hizasına kadar kovalamaya başlar. Eğer oyuncuyu yakalarsa, yakalanan oyuncu B sırasına esir olarak gider, o sıranın en sonuna eklenir. Dokunulmadan kaçarsa B sırasındaki kovalayan oyuncu esir olur ve A sırasının en sonuna eklenir. Belli bir süre sonra hangi sıra daha fazla ise o taraf oyunu kazanır.

TAVŞAN KOŞ :

Çocuklar, tavşanlar ve tilkiler olmak üzere iki gruba ayrılırlar. Tavşan grubunun başına bir "Anne Tavşan" seçilir. Tilkilerin kenarda bir evi olur ve bu civarda tilkiler saklanır. Anne tavşan çocuklarını geziye çıkarır ve tilkilerin evine dođru ilerler. Anne tavşan tilkilerin evine iyice yaklařtığı ve onların farkına vardığı zaman ; "Koş Tavşan, Koş ! " diye bađırır. Tavşanlar da evlerine dođru kořmaya başlarlar. Yakalananlar tilki olur. Oyun bir kaç defa böyle devam eder.

HENDEK ATLAMA:

Birbirine paralel olmayan iki çizgi çizilir. Bir ucun açıklığı 50 cm, diğerinin ise 2 metre kadardır. Öğrenciler tek sıralı derin kolda dizilir. Çocuklar önce dar yerden atlamaya başlarlar. Atlayanlar sona kadar devam ederler. Atlayamayanlar yeniden kendilerini denerler.

İTFAYECİ :

Birbirlerinden 15 metre uzaklıkta paralel iki çizgi çizilir. Bütün öğrenciler çizginin biri üzerinde, yüzleri diğer çizgiye dönük olmak üzere yer alırlar. Karşı çizginin biraz gerisinde "İtfaiyeci" bulunur. Öğrencilerin hepsine 1'den 4'e kadar numara verilmiştir. Örneğin İtfaiyeci ; "Yangın ! Yangın ! 1 numaralı istasyon " diye bağırır. Bir numaralar karşı çizgiye kadar koşup geri dönerler. Diğer gruplar da bu şekilde çağırılır. Bazen itfaiyeci ; " 1 numaralı istasyon " diye bağırır. Bir numaralar karşı çizgiye kadar koşup geri dönerler. Diğer gruplar da bu şekilde çağırılır. Bazen itfaiyeci ; " Yangın ! Yangın ! Alarm var !" diye bağırır. O zaman bütün öğrenciler karşıya kadar koşup geriye dönerler.

HAYVANAT BAHÇESİ

Bütün öğrenciler eşit olarak iki gruba ayrılırlar. Aralarında 4-5 metre mesafe olacak şekilde

karşılıklı iki paralel çizginin üzerinde, yüzleri birbirlerine dönük olarak dizilirler. Bir grup kendilerine (kendi aralarında seçerek) bir hayvan ismi alır. Diğer gruba doğru yaklaşırlar. İki -üç adım kala ismini aldıkları hayvanın taklidini yapmaya başlarlar. Karşı taraftan herhangi bir oyuncu bunun hangi hayvan olduğunu tahmin ederse, hayvan ismi alan grup kendi çizgilerini geçinceye kadar kaçır, hayvanın ismini bilen grup kovalar. Yakalananlar, yakalayan gruba geçer. Oyun sıra ile devam ettirilir.

KÖPEKLER VE TOP

Bütün çocuklar gruplaşır, birer köpek ismi alırlar. Örneğin; Finolar, Buldoklar, Çobanlar, Av köpekleri vb. hepsi bir çizgi üzerinde sıralanarak tek sıralı safta toplanırlar. Bir çocuk bir voleybol topu alır, bir grup köpeğin ismini çağırarak topu ileriye doğru yuvarlar. O ismi alan köpekler, topun arkasından tutmak için koşarlar. Kim önce topu yakalarsa, o atıcı olur ve oyun böylece devam eder.

TOP OYUNU:

Çocuklar, sayısı kadar gruba ayrılırlar. Her gruba bir top verilir. (şimdi bir grubun nasıl oynayacağını izleyelim) Her grupta 7 kişi olduğunu kabul edelim. 6 kişi bir çizgi üzerine dizilir ve 7 numaralı öğrenci

bunların 4-5 adım ilerisinde onlarla yüz yüze gelecek şekilde yerini alır. 7 numaralı oyuncuda top vardır. Bu topu sırasıyla 1.2.3.4 diye sayarak en baştaki oyuncuya atar. O da tekrar 7 numaralı oyuncuya atar. Bu atıp tutma sırasında topu oyuncu tutamazsa en arkaya geçer, sıradaki oyuncu onun yerine geçer.

Not : Bu mesafe yakın görülürse uzatılabilir.

HOPLA MIDİLLİ

Bütün çocuklar bir çizgi üzerinde sıralanır. İçlerinden birisi Midilli olur. Midilli iki ayağı ile hoplaya hoplaya bir kaç adım ileri giderken, diğerleri de onu taklit ederek takip ederler. Birden bire Midilli "Dur" der ve gerideki çizgiye kadar arkadaşlarını kovalayarak onları vurmaya çalışır. Yakalananlar, Midilli'nin yardımcısı olur ve bir dahaki seferde onlarda arkadaşlarını vurmaya çalışır. En son kalan oyuncu bir dahaki oyun için Midilli olur.

BAHÇE YARIŞI

Başta bir lider olmak üzere bütün oyuncular bir çizgi üzerinde toplanırlar. Liderde bir top vardır. Diğer çocuklar gruba yaklaştırılıp 3-4 sebze ismi verilir. (Biber, lahana, domates, havuç) Lider topu sahaya doğru yuvarlarken ismi konmuş

sebzelerden birini çağırır. Bu isimdeki sebzeler topu yakalamak üzere koşarlar. Kim önce topu yakalarsa liderle yer değiştirir. Diğerleri ilk yerlerine gelir, lider yeniden oyunu tekrarlatır.

ÇEKMECE OYUNU

Sınıf iki gruba ayrılır. Gruplar derin kolda tek sıra olup karşı karşıya dururlar. Herkes önündeki arkadaşının beline sarılır. Grup başlarının arasında bir sınır çizgisi vardır ve birbirini çeken iki gruptan hangi taraftaki çocuk çizgiyi aşıp diğer grubun alanına geçerse o gruba dâhil olur.

KEDİ ATLAMA OYUNU

Bahçede ya da salonda, birbirine koştur iki çizgi çizilir. Çocuklara bunun "dere" olduğu söylenir. "Siz de kedi olacaksınız, bu dereden atlayacaksınız." denir. Çocuklar iki kümeye ayrılırlar: birinci kümeye "Kara kediler", ikincisine de "Tekir kediler" denir. Önce kara kediler, birer birer, dereyi atlayarak geçmeye çalışırlar. Atlayan kedinin ayağı, her iki taraftaki çizgilere basmamalıdır. Bir ya da iki ayağı çizgiye basan kedi yanar. Sonra tekir kediler de aynı kurallarla dereden atlamaya çalışırlar. Hangi kedi kümesinden daha az kişi yanarsa, oyunu o kedi kümesi kazanmış olur. Bu oyunun oynanması sırasında öğretmen, dere

izgilerinin arasındaki aıklığı, ocukların yaşı durumlarına ve yeteneklerine gre saptar. izgileri ona gre izer. Ayrıca, dereden atlama devinimi, nce ayaklar serbest olarak yaptırılır, sonra da iki ayak birleştirilerek yaptırılır. İki dere izgisinin birbirine yakınlık lüsü, ayakların bu durumu da gz nnde tutularak belirlenir. Oyunda yitiren kediler, kazanan kedileri alkışlar.

Bir & Bil

Multimedya Eđitim Yazılımları

www.birikimbilisim.com