

EĞİTSEL KURALLI OYUNLAR

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.
- Bilinen oyunları tekrarlayınız.

FAALİYETLER

Daire Oyunları

KEDİ VE FARE

Öğrenciler bir veya iki halka üzerinde sıralanır. Yüzleri içe dönüktür. Bir oyuncu kedi olarak seçilir. Bu dairenin dışında kalır. Diğeri ise fare olarak dairenin ortasındadır. Kedi ; "Ben kediyim" diye seslenir.

Fare : "Ben de fareyim" der.

Kedi : "Seni yakalayacağım."

Fare : "Yakalayamazsın."

Oyun bundan sonra başlar. Kedi diğer oyuncuların engellemelerine rağmen fareyi yakalamak ister. Fare yakalanmamak için kaçır. Dairedeki çocuklar farenin kaçmasını sağlamak için ona yol verirler. Fare yakalanınca oyuna yeniden başlanır.

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 bağıırır. 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.

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 oyuncuğu devirmek isterler. Bunu kim devirirse o muhafız ile yerini değiştirir, böylece oyun devam eder.

BENİMLE GEL

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.

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.

TOP ATMA

Öğrenciler yüzleri ortaya dönük, bir halka üzerinde yer alırlar. Ortada, elinde voleybol topu ile bir çocuk bulunur. Oyun başlayınca ortada bulunan oyuncu halka üzerindeki topu iki elle, tek elle veya voleyboldaki gibi vuruşlara yaparak atar. Yandaki oyuncular da aynı şekilde topu oradaki oyuncuya atmaya çalışırlar. Öğretmen bir süre sonra ortadaki oyuncuyu değiştirir.

BAHÇEDEKİ midilli

Çocuklar el ele tutarak, bir halka yaparlar. Yüzler ortaya dönüktür. Midilli olan çocuk ortadadır.

Dairedeki çocuklar ; " Midilli, sen bahçemize nasıl girdin ?"

Midilli ; " İçeriye atladım."

Dairedeki çocuklar ; "Nasıl çıkacaksın ?"

Midilli ; " İşte böyle."

Dedikten sonra Midilli, halkadakilerin kolları altından çeşitli denemeler yaparak halka dışına çıkamaya çalışır. Midilli dışarı çıkar çıkmaz, halka üzerindeki oyunculardan 3,4 tanesi

koşucu olurlar ve Midilli'yi yakalamaya çalışırlar. Midilliyi ilk yakalayan bir sonraki oyun için Midilli olur.

MENDİL DÜŞÜRME

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, arkadaşı ikinci kez ebeliğe devam eder.

Çizgide Oynanan Oyunlar

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.

ESİR ALMA VE VERME

Oyuncular karşılıklı iki sıra olur. Aralarında 7-8 metre mesafe vardır. Her sıra sağdan numara sayar. A sıranın bir numarası karşıya gider. O sıranın önünden geçerken bir kişinin herhangi bir yerine dokunur ve yakalanmadan kendi sırasına doğru kaçır. 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.

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.

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.

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 doğru ilerler. Anne tavşan tilkilerin evine iyice yaklaştığı ve onların farkına vardığı zaman ; "Koş Tavşan, Koş ! " diye bağırır. Tavşanlar da evlerine doğru koşmaya başlarlar. Yakalananlar tilki olur. Oyun bir kaç defa böyle 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.

SENİ TUTABİLİR MİYİM ?

Bir öğrenci lider olur ve çizginin üzerinde durur. Diğerleri sarı, kırmızı, siyah, beyaz renklerini alırlar. Renk ismi alanlar liderden 4-5 metre mesafede dağınık olarak dururlar. Çocuklar seslenir ; "Ali seni tutabilir miyiz ?" Lider ;"Eğer beyazsanız ?" der. Beyazlar Ali'yi (Yani lideri) tutmak için koşarlar. Hangisi önce Ali'ye dokunursa o lider olur ve oyuna böylece devam edilir.

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.

Alan Oyunları

ÜÇ AYI

Oyunculardan biri çocuk ayı, diğeri anne ayı, öteki baba ayı olur. Bahçenin bir köşesine gider, sırtlarını arkadaşlarına dönerler. Diğerleri bahçenin başka bir ucundan başlayarak aйлara yaklaşrlar. İçlerinden bir sorar ;

- Evde kim var ?
- Çocuk ayı.

Başka biri sorar ;

- Evde kim var ?
- Anne ayı.

Ve başka biri sorar ;

- Başka kimse yok mu ?
- Baba ayı var.

Bunun üzerine üç ayı arkadaşlarını kovalamaya, diğerleri de kaçmaya başlar. Yakalanan öğrenci olduğu yere oturur. Son üç kişi kalana kadar oyuna devam edilir. Sonraki oyunun ayıları bunlar olurlar.

AĞAÇLARDAKİ SİNCAPLAR

Bütün çocuklar 7-8 kişilik gruplara ayrılırlar. Her grup el ele tutarak bir daire yapar. Bir kişi ortada bulunur. Birisi de ebe olarak dışarıdadır. Daireyi oluşturan çocuklar bir ağacı temsil eder. Dairenin ortasındaki öğrenciler sincaplardır. Ebe olan öğrenci de sincaptır. Öğretmenin düdüğü ile sincaplar, kendi dairesinden çıkar ve başka daireye giderler. Bu sırada ebe olan sincap da kendisine bir ağaç bulur. Dışarıda kalan ebe sincap olur. (Öğretmen bütün çocuklara sincap olma olanağı vermelidir.)

SIKI SIKI SARILALIM

Bütün öğrenciler dağınık olarak bahçede dolaşmaya başlarlar. Bir yandan da öğretmenin vereceği komutu izlerler. Öğretmen düdüğü çalar ve aynı anda kollarından birini havaya kaldırarak parmaklarıyla herhangi bir sayı gösterir. (1,2,3,4 veya 5) Düdük sesini duyan öğrenciler öğretmenin hangi sayıyı gösterdiğine bakarak bu sayıyı tamamlamak üzere arkadaşlarına sıkı sıkı sarılırlar. Bir süre sonra öğretmen oluşan grupları kontrol eder, sayıyı tamamlayamayan veya tek kalan öğrencileri eler ve oyuna devam edilir. (1 sayısını işaret edildiğinde öğrenciler tek başlarına hazır oldu beklerler.)

KOYUNLAR VE KÖPEKLER

Öğretmen bütün kahverengi ayakkabılılar koyundur der. Diğerleri de köpek olurlar. Bundan sonra öğretmen ; "Kaçın koyunlar" der ve koyunlar kaçmaya başlar. Bir kaç saniye sonra köpeklere " Yakalayın koyunları " denilir. Köpekler koyunların arkasından gider ve onları yakalayıp geri gelirler.

LİDERİ İZLE

Bütün çocuklar eşit sayılarda 7-8 gruba ayrılır. Bir grup 7 kişiden fazla olmamalıdır. Her grup derin kolda toplanır. 1 numaradakiler grubun lideridir. Öğretmenin işaretiyle oyun başlar. Lider çeşitli yürüyüş ve hareketler yapar, diğerleri onu takip ederler. 3-5 hareketten sonra öğretmen yine düdük çalar ve lider değişsin der. Bu komutla 1 numaradaki lider en arkaya geçer ve 7 numaralı oyuncu olur. 1.numaradakiler liderdir. (Yani önde olan lider olur.) Öğretmen her çocuğa bir lider olma şansını tanımalıdır.

ÇÖMELİK EL SENDE

Öğrenciler bahçeye dağılırlar. Bir kişi ebe olur. Öğretmen düdük çalınca ebe hariç diğer çocuklar leylek gibi tek ayakları üzerinde dururlar. Ebe dokunmak üzere leyleklere yaklaşır. Leylekler bir ayakla sekerek kaçarlar. Kime dokunursa o çömelir. En son kalan leylek, ebe olur.

İHTİYAR SİHIRBAZ

Bir çocuk "İhtiyar Sihirbaz" olarak seçilir. Diğerleri bir kaç adım mesafeden onu izlerler. Çocuklar sihirbazla alay ederler ; "İhtiyar sihirbaz, sihrini kaybetti !" , "sözde zengindi ama yerden 5 kuruşu bile alıyor !" derler. Sihirbaz kızar ve döner ; "Sizler kimin çocuklarısınız ?" diye sorar Çocuklar ; "Bakkalın Çocuklarıyız" , "kimsenin çocukları değiliz" , " Bekçinin çocuklarıyız " gibi değişik şeyler söylerler.

En sonunda birisi ; " Senin " der.

Sihirbaz kızar ve onları kovalamaya başlar. Kime elini değdirirse o çocuk sihirbaz olur, diğerlerini tutmak için o da sihirbaza yardım eder.

Sınıf içi Oyunlar

ALİ KUTUDA

Bütün çocuklar sıra aralarındaki boşluklarda ayakta dururlar. Öğretmen ; "Ali kutuda." dediği zaman herkes çömelik vaziyet alır. "Ali kutudan çıktı." deyince herkes ayağa kalkar. Öğretmen bu tempo ile giderken bazı komutlarda değişiklik yapar. Bu değişiklikte yanlış yapanlar yerlerine otururlar. En sona kalan sınıfın birincisi olur.

EŞYA VE YER

Bütün çocuklar sıralarında otururlar. Öğretmen bunlardan 6-8 tanesini çağırarak yazı tahtasının önünde yüzleri arkadaşlarına dönük olarak tutar ve hepsine bir isim verir. (Örneğin ; Renkler, Kuş isimleri, Şehir ismi veya oyuncak isimleri gibi) Bundan sonra oturanlar sıralarının üzerine başlarını koyarak gözlerini kaparlar. Öğretmen tahtadakilerin yerlerini değiştirir. Bundan sonra herkes bakar, bir kaç gönüllü istenir. Bu gönüllüler arkadaşlarının yer ve isimlerine göre onları tekrar dizerler.

SİNCAP VE CEVİZ

Bütün öğrenciler yerlerinde otururlar. Bir öğrenci sincap olur ve ceviz olarak eline silgiyi alır. Diğer öğrenciler, başlarını sıralarının üzerine koyarlar (Uyuyormuş gibi). Yanlız bir elleri, avuçları açık olarak yandadır. Sincap, cevizle arkadaşlarının arasında dolaşırken, Cevizi (Silgiyi) bir arkadaşının eline bırakır ve yerine oturmak üzere kaçır. Yerine ulaşmaya kadar yakalanamazsa kurtulur. Eline ceviz konulan öğrenci sincabı yakalayamazsa kendisi bir sonraki oyun için sincap olur.

KİM SAKLADI ?

Bütün öğrenciler yerlerinde otururlar. Bir öğrenci kara tahtanın önüne getirilir. Diğerlerine arkası dönüktür ve gözlerini kapatır. Diğer bir çocuğu sınıfta bir yere saklar veya dışarı çıkarırlar. Öbür çocuklar da yerlerini değiştirerek karışık otururlar. Bundan sonra tahtada bekleyen öğrenciye "Kim saklandı ?" derler. Gözlerini yuman çocuk arkasını dönerek kimin dışarıya çıktığını veya saklandığını bulmaya çalışır. Bulamazsa ebe değiştirilir ve böylece oyun devam eder.

ÜÇ KÜÇÜK KUZU

Bir çocuk (Büyük Kurt) sınıfın önünde ve ayakta durmaktadır. Diğerleri yerlerinde oturmuştur. Kurt, sıraların arasında dolaşır. Üç küçük kuzunun ellerine vurur ve yine sınıfın önüne gelerek ; "hurr, hurr" der. Bu kelimeler ile birlikte ellerine vurulan üç kuzunun yerlerini değiştirmesi gerekir. Kurt da bu kuzulardan birinin yerine oturmaya çalışır. Ayakta kalan kuzu bir sonraki oyun için Kurt olur. Oyun böylece devam eder.

MEYVE SEPETİ

Bir öğrenci sınıfın önünde durur. Diğerleri yerlerinde otururlar ve hepsine 4 çeşit meyve ismi verilir. Öndeki öğrenci " Elmalar " deyince adı elma olanlar ayağa kalkar, yerlerini değiştirir. Bu arada ayaktaki oyuncu kendine bir yer bulmaya çalışır. İkincide başka grup meyve ismini söyler. Bu kez de bu meyveler yer değiştirir. Eğer ebe " Meyve Sepeti " derse her cins meyvenin yerlerini değiştirmesi gerekir.

KARŞILA VE GEÇ

Öğretmen sınıfın önünde ve ortadadır. İki elinde birer silgi veya fasulye torbası tutar. Sağ ve sol gerisinde iki öğrenci vardır. İşaret verildiğinde bu iki öğrenci öğretmenin elindeki silgileri alır ve sıraların yanında koşuya başlar. Bu öğrenciler arkada karşılaşırlar. Öğretmene silgiyi önce getiren oyunu kazanır.

BEKÇİ KÖPEĞİ

Bir yere bir cisim (Nesne) konur. Yanında gözleri kapalı bir bekçi köpeği durur. Diğer öğrencilerden birisi sessizce nesneyi oradan almaya çalışır. Eğer köpeğin haberi olmadan onu alabilirse, bir dahaki oyun için "Bekçi Köpeği" olur. Eşya alırken köpek farkına varırsa "hav hav" diyerek arkadaşını yakalar. O zaman yeni bir bekçi köpeği seçilir.

AVCI ADAM

Bir lider seçilir. Bu lider, herhangi bir yöne doğru yürür ve " Kim benimle ördek (Ayı, Tilki, Geyik) avlamaya gelir ?" der. Bütün çocuklar arkasına dizilir ve aynı şekilde lider (avcıyı) izlerler. Avcı dönüp hepsini görünce silahını onlara çevirir ve " Bumm " der. Bunun üzerine ayaktaki çocuklar koşarak kendi yerlerine otururlar. Kim yerine önce oturmuşsa bir dahaki sefere o lider (Avcı) olur.

FASULYE TORBASINI BULMA

Çocuklar elleri arkada olmak üzere omuz omuza bir daire yapar. Bir çocuk ortadadır. Birisine bir fasulye torbası verilir. Dairedeki öğrenciler bunu elden ele verirler. Ortadaki öğrenci fasulye torbasının nerede (kimde) olduğunu bulmaya çalışır. Eğer tahmini çok uzun sürerse başka bir oyuncu ile değiştirilir.

KURALLI OYUNLAR

a)- BEN OYUNLARI

1- Bu Kim Oyunu

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

Öğretmen sorar :

"-Ben kara gözlü, kıvrıkcık 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, kıvrıkcık, düz, dalgalı ; uzun, kısa...vb)

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

2- Dokunma Oyunu

Bu oyun kolaydan zora 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 yapınca kadar yinelenebilir.

3- 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.

4- Zıp Zıp Zıpla Oyunu

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

Zıp zıp zıpla (tek ayakla zıplanır)

Hop hop hopla (iki ayakla hoplanır)
Top top topla (Son iki hecede yere çömelinir.)

5- Çevir 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 koşut olarak önde tutulur, soldan sağa, sağdan sola sallanır, sonra da yine iki kol birbirine koşut olarak, ön tarafta bir daire çizecek biçimde sallanır.)

6- Büyü Büyü, Küçül Küçül Oyunu

Çocuklar ayakta durur. Öğretmen, aşağıda sözleri söylerken, çocuklar bu sözlere 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...

7- Kim Yok Oyunu

Çocuklar yere oturtulur. İçlerinden birini ebe seçerler. Ebe başını öğretmenin kucığına 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.

8- Rengi Nedir 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 çeker.

Daha sonra çocuklar bir ebe seçerler. Ebe yumulur, Öğretmen ebeye, "Ali'nin kazağının rengi nedir ?" diye sorar. Ebe bilirse ebelikten kurtulur, alkışlanır. Bilinen çocuk ebe olur. Ebelik bilinceye kadar devam sürer.

"Rengi nedir ?" sorusunu, öğretmen yerine herhangi bir çocuk da sorabilir. Ebe değiştiğinde, soran çocuk da değişebilir. Soran çocuk da ebe gibi seçimle belirlenebilir.

9- Hangisi Yok Oyunu

Üniteye uygun birkaç nesne, varsa bir masanın üzerine (yada oyun alanına) konulur. Her biri çocuklara "Bunun adı nedir ?" diye gösterilerek sorulur. Çocuklar her nesnenin adını söylerler, yinelerler.

İçlerinden biri ebe seçilir, dışarı çıkarılır. Ebe dışarıdayken, nesnelere birisi saklanır. Ebe içeri çağırılır. "Demince burada bulunan nesnelere hangisi yok ?" diye sorulur. Bilirse ebelikten kurtulur, kurtulan çocuk, bir başka çocuğu ebe seçer. Oyun böylece sürer.

10- Ses Tanıma Oyunu

Öğretmen oyun alanına bir kaç çalgı getirir.(flüt, melodika, mandolin, bağlama, akordeon, keman...vb.)

Bu çalgıları birer birer çalarak (adları, biçimleri ve sesleriyle) çocuklara tanıtır. Çocukların öğrendiklerini saptadıktan sonra, bir çalgıyı alır, çalar ve çocuklara sorar "Bu ses hangi çalgının sesidir ?" ... Çocuklar yanıtlarlar.

Ancak öğretmen, soru sormak için çalgıyı çalmadan önce (bir paravanın yada kukla sahnesinin arkasına) saklanır. Çocuklar çalgıyı görmezler. Sesinden tanımaya çalışırlar.

Bu oyun daha sonra, her çocuğa ayrı ayrı sorularak da oynanmalıdır. Aynı oyun, teybe alınmış çalgı sesleriyle oynanabileceği gibi, hayvan seslerini tanıtmak amacıyla teybe alınacak hayvan sesleriyle de oynanmalıdır.

11- Ben Kimim Oyunu

Çocuklar yarım halka biçiminde otururlar. Bir ebe seçerler. Ebenin gözleri kapatılır. Öğretmenin işaret ettiği bir çocuk kalkar, gelip ebeye sorar : "Ben kimim ?" der. Ebe, soran çocuğu, sesinden tanırsa, ebelikten kurtulur, soran çocuk ebe olur. Ebe bilemezse, ebeliği sürer. Başka çocuk sorar.

Bu oyun hayvan seslerini tanıtmak amacıyla da oynanır. Soran çocuk, bir hayvan sesi çıkarır, "Ben hangi hayvanım ?" diye sorar. Öteki kurallar aynıdır.

12- 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.

b)- KOŞMACA OYUNLARI

1- Saklambaç Oyunu

Bir ebe seçilir. Ebe oyun alanının önceden belirlenmiş bir yerinde durur, yumulur. Burası ebenin kalesidir. Çocuklar saklanırlar. Ebe belirli bir sayıya kadar (örneğin ona kadar) sayar. Sayma işlemi bitince "Önümdeki, arkamdaki, sağımdaki, solumdaki sobe." Der, gözlerini açar, saklanan arkadaşlarını arar, bulmaya çalışır. Gördüğü arkadaşının adını söyleyerek kaleye döner, sobeler. Sobelene çocuk yazar.

Ebe aramak için kaleden uzaklaştığında, saklanan çocuklar ortaya çıkıp, ebeden önce kaleye ulaşarak "sobe" yapmaya çalışırlar.

Bu arada, yanan ve yanmayan çocuklar (açığa çıkmış çocuklar), öteki arkadaşlarına yardımcı olmak için "Elma dersem çık, armut dersem çıkma." gibi sözlerle kopya verirler. Ebe kaleden uzaklaşınca "elma, elma" diye, ebe kaleye yaklaşınca "armut, armut" diye bağırırlar.

Ebe tarafından bulunarak yanmış olan çocuklar, oyunun bitiminde, kendi aralarında sayışarak yeni bir ebe seçerler. Oyun yeni ebeyle sürer.

Bu oyunun oynanışında, isteğe göre, şöyle bir kural da uygulanabilir ; saklananlar içinden son çocuk, ebeden önce sobe yaparsa , kendinden önce sobelenmiş çocukların tümü kurtulur. Aynı ebe, yine ebe kalır, oyun yinelenir.

Ebe yumulduktan sonra, 10'a kadar sayı sayabileceği gibi bu saymayı renkleri sayma, meyveleri sayma biçiminde de yapabilir. İstenirse bu sayma, anne, baba, kardeş-ağabey, abla, teyze, dayı, hala, amca gibi aile ve akraba bireylerini sayma biçiminde de uygulanabilir.

Ebenin sayması, öğretmen hangi konuyu pekiştirmek istiyorsa, o konuya ilişkin sözcük ve kavramlarla da yapılabilir.

2- Köşe Kapmaca

Bu oyunu oynayacak çocukların sayısından bir eksik sayıda köşe saptanır. (köşe yoksa, yere tebeşirle aynı sayıda daire çizilir.) Çocuklar sayışarak, aralarından bir ebe seçerler. Ebe ortada durur, öteki çocuklar köşelerine geçerler. Oyun başlayınca, çocuklar köşelerini (yerlerini ebenin kapmasına olanak vermemeye çalışarak) değiştirmeye çalışırlar. Bu değiştirme sırasında ebe başka bir köşeye geçmek üzere olan çocuğun yerini kapmaya çalışır. Kaparsa, yerini aldığı çocuk ebe olur. Oyun böylece sürer.

Köşe kapmaca oyununda, çocukların durdukları köşelere üniteye uygun adlar verilebilir. Adların belirlenmesini, öğretmen çocuklara yaptırır. Örneğin; Gün adları, mevsim adları, renk adları vb.

3- Kilitlenme Oyunu

Oyunun oynanacağı bir alan (ya çizilerek, yada çocuklara "şuradan dışarı çıkılmayacak" denilerek) belirlenir. Çocuklar aralarından bir ebe seçerler. Ebe kovalar, çocuklar kaçırlar. Ebe, yaklaştığı çocuğa eliyle dokunmaya çalışır. Her çocuk ebe yaklaştığı zaman yere çömelir, iki elini başının üzerine (parmaklarını iç içe geçirerek) kilitler ve ağzını sıkıca kapatır. Bu devinimleri, ebe kendisine dokunmadan yapabilen çocuk kurtulur, yapamayan çocuk yanar ve ebe olur. Oyun böylece sürer.

4- İpi Tutma Oyunu

Yaklaşık 10 m. uzunluğunda, kalınca bir ip (urgan yada halat) bulunur. İki ucu birleştirilerek düğümlenir, büyükçe bir halka yapılır. Oynayacak çocuklar bu ipi elleriyle tutarlar ve halka oluşturacak biçimde dururlar. Çocuklar ipin oluşturduğu halkanın içinde olurlar ve ellerini arkaya götürerek ipi tutarlar. Ayrıca, sırtlarını ipe dayayarak, ipin gergin durmasını sağlarlar.

İçlerinden birisi ebe seçilir. Ebe halkanın ortasında bekler. İpi tutan çocuklar, zaman zaman ipi bırakarak (ebenin arkasından yada yanından) ortaya doğru yürürler, ebe ipi kim bırakıyorsa o çocuğu kovalar; ona dokunmaya çalışır. Kovalanan çocuk, ebe kendisine dokunmadan ipi tekrar tutabilirse yanmaz. Dokunursa, ebe olur. Oyun böylece sürer.

5- Bayrak Verme Oyunu

Üniteye uygun bir bayrak hazırlanır. (bayrağın üzerinde hayvan, bitki, giyecek vb. bir nesne yada bir renk bulunur) Bir ebe seçilir. Bir çocuk bayrağı alır, kaçar; ebe, bayrağı taşıyan çocuğu kovalar, ona dokunmaya çalışır. Bayraklı çocuk, ebeye yakalanmadan bayrağı bir arkadaşına vermeye çalışır; başarırsa yanmaz. Ebe bu kez, bayrağı alan öteki çocuğu kovalar.

Ebe, bayraklı çocuğa dokunabilirse, ebelikten kurtulur. Dokunulan çocuk ebe olur. Oyun böylece sürer.

6- Kedi Atlama Oyunu

Bahçede yada salonda, birbirine koşut iki çizgi çizilir. Çocuklara bunun "dere" olduğu söylenir. "Siz de kedi olacaksınız, bu dereyi 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 yada iki ayağı çizgiye basan kedi yanar. Sonra tekir kediler de aynı kurallarla dereyi atlamaya çalışırlar Hangi kedi kümesinden daha az kişi yanarsa, oyunu o kedi kümesi kazanmış olur.

Bu oyunun oynanması sırasında öğretmen, dere çizgilerinin arasındaki açıklığı, çocukların yaş durumlarına ve yeteneklerine göre saptar. Çizgileri ona göre çizer. Ayrıca, dereyi atlama devinimi, önce ayaklar serbest olarak yaptırılır, sonra da iki ayak birleştirilerek yaptırılır. İki dere çizgisinin birbirine yakınlık ölçüsü, ayakların bu durumu da göz önünde tutularak belirlenir. Oyunda yitiren kediler, kazanan kedileri alkışlar.

c)- HALKADA OYUNLAR

1- Çiftçi Çukura Daldı (şarkılı oyun)

Çocuklar elele tutuşup bir halka oluştururlar. İçlerinden biri "çiftçi" olarak seçilir. Çiftçi halkanın ortasında durur. Çocuklar bir yandan, aşağıda gösterilen sözlerle oyunun şarkısını söylerler, bir yandan da sağa yada sola doğru yan yan yürüyerek dönmeye çalışırlar.

Oyun sırasında "çiftçi hanımını aldı." sözleri söylenirken çiftçi olan çocuk halka içinden bir çocuğu seçer, yanına alır. Sözlerin öteki dizelere göre, hanım çocuğunu, çocuk dadısını, dadı köpeğini, köpek kedisini, kedi sıçanını, sıçan da peynirini seçer. Bunlar, ilk halkanın içinde ikinci bir halka oluştururlar. Peynir seçilince çocuklar ellerini çırparak şarkının "peynir ortada kaldı" dizesini söylerler ve oyun böylece biter. Oyunun yinelenmesinde "peynir" bu kez "çiftçi" yapılarak ödüllendirilir.

Çiftçi çukura daldı Çiftçi çukura daldı	Haydi peri kızı
Çiftçi hanımını aldı Çiftçi hanımını aldı	Haydi peri kızı
Hanım çocuğunu aldı Hanım çocuğunu aldı	Haydi peri kızı
Çocuk dadısını aldı Çocuk dadısını aldı	Haydi peri kızı
Dadı köpeğini aldı Dadı köpeğini aldı	Haydi peri kızı
Köpek kedisini aldı Köpek kedisini aldı	Haydi peri kızı
Kedi sıçanını aldı	Haydi peri kızı

Kedi sıçanını aldı

Sıçan peynirini aldı
Sıçan peynirini aldı

Haydi peri kızı

Peynir ortada kaldı
Peynir ortada kaldı

Haydi peri kızı
(oyun bitinceye dek bu dize yinelenir.)

2- Bülbul Kafeste

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

Oyun sırasında, halkadaki çocuklar,"bülbul kafeste" sözlerini yineleyerek ve ellerini (halkayı bırakarak) çırpıma başlarlar. Bu sırada bülbüller halkadan çıkmaya çalışırlar. Halkadaki çocuklar, bülbülleri kafesten dışarı çıkarmamak için (bülbul nereden çıkmak istiyorsa oradaki çocuklar) hemen birbirlerinin ellerini tutarlar, kafesin açık yerini kapatırlar.

Kafesten (arkadaşlarının kolları, bacakları arasından) kaçabilen bülbüller oyunu kazanmış olurlar.

3- Ambara Vurdum Bir Tekme

Çocuklar el ele tutuşup bir halka oluştururlar. Aşağıdaki sözlerle şarkı söylerken, bir yandan sağa yada sola dönerler, bir yandan da şarkının sözlerine uygun devinimler yaparlar.

Ambara vurdum bir tekme (bir tekme)
Ambarın kapısı açıldı (açıldı)
İnci de boncuk saçıldı (saçıldı)

Limonu da böyle keserler (keserler)
Suyunu da böyle sıkırlar (sıkırlar)

Çamaşırı böyle yıkarlar (yıkarlar)
Suyunu da böyle sıkırlar (sıkırlar)

Ütüyü de böyle yaparlar (yaparlar)
Saçımı da böyle örerler (örerler)

Vb. sözlerle oyun sürdürülür...

4- Kutu Kutu Pense

Çocuklar el ele tutuşur bir halka oluştururlar. Aşağıdaki sözleri şarkısıyla söyleyerek sağa yada sola dönmeye başlarlar. Şarkı içinde adı söylenen çocuk arkasını döner, halka içinde dönerek ve şarkı söyleyerek oyunu böylece sürdürür. Bütün çocuklar arkasını dönünce, şarkı sözleri "bütün çocuklar önüne dönse" biçiminde söylenir ve çocuklar önlerine dönerler. İstenirse oyun bir kez daha yinelenir.

Kutu kutu pense
Elmayı yense
Arkadaşım Ayşe (dönmesi istenilen çocuğun adı söylenir.)
Arkasını dönse

5- Asiye As

Çocuklar el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Bir yandan aşağıdaki sözleri ezgisiyle söylerken, bir yandan da sağa yada sola doğru yürüyerek dönerler. Yürüme ve şarkı temposu gitgide hızlanır, çocuklar koşmaya başlarlar. Şarkının üçüncü, dördüncü söylenişinin bitiminde ellerini bırakarak birdenbire yere çömelirler. Çömelirken yere düşen çocuk yanmış olur.

Asiye as
Altın tas
Ayağıma basma
Tahtaya bas
Tahta çürük
Çivi tutmaz
Asiye büyük
Kin tutmaz

6- 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 neredesin, 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.

7- Kedi-Fare

Çocuklar el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Çocuklardan ikisi Kedi ve Fare olarak seçilir. Kedi halkanın dışında, fare içinde durur. Kedi halkayı geçerek fareyi yakalamaya çalışır. Halkadaki çocuklar, fareye (kollarını kaldırarak, ayaklarını açarak) kaçması için yardımcı olurlar; kediye ise, (kollarını gererek, birbirlerine yaklaşarak) fareyi yakalamasını diye engel olmaya çalışırlar. Bu oyunda, fare kolaylıkla halkanın içine-dışına geçebilir. Kedi için, içeri ve dışarı geçmede güçlük çıkarılır.

Kedi, fareyi yakalarsa, yakalanan fare, oyunun yinelenmesinde kedi olur. Yeni fare, öteki çocukların arasından seçilir. Oyun böylece devam eder.

Ç)- ARAÇSIZ YAPILAN OYUNLAR

1- Seke Seke Yürüme

Öğretmen, çocuklardan belirtilen mesafeye kadar seke seke yürümelerini ister. Yorulacakları için bir süre sonra ayakları değiştirilir. Bu oyun istenirse yarışma şeklinde de yapılabilir. Dengesini kaybeden, düşen, yere basan yada yanlış ayak değiştiren yanar.

2- Hacıyatmaz

Çocuklar üçer kişilik kümelere ayrılırlar. Her kümede iki çocuk yüz yüze ve karşılıklı durur; üçüncü çocuk ise bu iki çocuğun arasında (iki arkadaşının birini sağına, ötekini soluna alacak şekilde, dimdik ve kaskatı)durur. Ortadaki çocuğa iki çocuktan biri, Hacıyatmaz'ı ötekine, öteki de birinci çocuğa doğru, omuzlarından iter. Yandaki çocuklar, Hacıyatmaz'ı

düşürmemeye özen gösterirler. Oyunun yinelenmesinde, ortadaki çocuk yana geçer. Üç çocuk da Hacıyatmaz olduktan sonra oyun biter.

3- Ayak Ayak Yürüme

Bir ayağın burnuna, öteki ayağın topuğunu değdirerek yapılan yürüyüşe, "ayak-ayak yürüme" denir.

Bu oyunda çocuklar, yaklaşık bir metre arayla, arka arkaya dizilirler. Yerin elverişlilik durumuna göre dizilme birerli kol'da, ikişerli kol'da yada üçerli kol'da olabilir. Oyun başladığında her çocuk, kollarını iki yana açar, ayak-ayak yürür. Yürüme yönünden sapan, ayak ayak yürümede yanlış yapan yada dengesi bozulan, yanmış olur.

Bu oyun iyice öğrenildikten sonra, çocukların gözlerini kapatmaları istenerek de oynatılabilir.

4- Çapraz Sıçrama

Çocuklar, ikişer ikişer kümelere ayrılırlar. Her iki çocuk yüz yüze durur; ondan sonra, sağ kolları ile birbirlerinin kollarına çapraz olarak girerler ve kendi çevrelerinde sıçrayarak dönerler. Bu dönüş, soldan sağa doğru olur. Bir süre sonra durup, kollarını değiştirirler; bu kez sol kollarla çapraz yaparlar, sağdan sola doğru sıçrayarak dönerler. Oyun istenildiği kadar sürdürülebilir.

5- Aç Kapıyı Bezirgân Başı

Bu oyun iki aşamada oynanır. Şarkılı oyun ve çekişme. Alana bir çizgi çizilir.

Şarkılı oyun başlamadan önce sayışma yapılır, iki çocuk seçilir, bunlar "Bezirgân" olurlar. Bezirgânlar, arkadaşlarına duyurmadan kendilerine birer ad takarlar. Örn. Biri al, öteki yeşil olur. (Aslan-kaplan,elma-armut vb. birbirine yakın başka adlar da takılabilir.)

Bezirgânlar, çizginin iki yanında olmak üzere, karşılıklı geçerler, el ele tutuşurlar; ellerini yukarı kaldırarak "kapı" yaparlar. Öteki çocuklar (çizgiye koşturularak) tek sıra biçiminde dizilirler; bunlar "kervan" olurlar.

Kervancılar, "aç kapıyı bezirgân başı" şarkısını söyleyerek "kapı"dan geçmeye başlarlar. Şarkının son dizesi, "arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun" söylendikten sonra, hangi çocuk "kapıda" içinde kalmışsa o çocuk bezirgânlar tarafından (kollar arasında tutularak) tutsak alınır.

Bezirgânlar, "tutsak"ın kulağına sorar: "al mı ?,yeşil mi?" Tutsak da fısıltıyla yanıtlar:"al" derse, adı "al" olan bezirgânın arkasına, "yeşil" derse, adı "yeşil" olanın arkasına geçer; belinden tutar, bekler.

Oyun şarkılı olarak yeniden başlar ve bir çocuk kalıncaya kadar aynı kurallarla sürer. Bezirgânlar son çocuğu da aynı yöntemle tutsak alırlar; tutunca, "bir sıçan" derler, salıverirler; çocuk"al" kümesinin çevresini koşarak dolaşır, gelip kapıya girer. Bezirgânlar bu kez "iki sıçan" derler, salıverirler; çocuk "yeşil" kümesinin çevresini koşarak dolaşır, gelip kapıya girer; bezirgânlar "üç sıçan" derler ve çocuğu bu kez salıvermezler; "al mı ?...yeşil mi ?" diye ona da sorarlar. Çocuk ne yanıt verirse, o bezirgânın arkasına geçer.

Burada oyunun çekişme aşaması başlar. "al" ile "yeşil" çizginin iki yakasında karşılıklı olarak durur, birbirlerinin ellerinden sıkı sıkı tutarlar. "Al"ın arkasındaki çocuklar birbirlerinin, "yeşil"in arkasındaki çocuklar da birbirlerinin bellerinden, sıkı sıkı tutarlar.

Öğretmenin (yada bir çocuğun) "başla" demesi üzerine, Al kümesi ile Yeşil kümesi çekişmeye başlar. Hangi küme çizgiyi geçer yada koparsa, o küme yenik sayılır.

Kazanan kümedeki çocuklar ellerini tempo ile çırparak "çürük elma, çürük elma" diye bağırırlar. Aynı anda iki kümede de kopma olursa, bütün çocuklar "çürük elma" diye bağırırlar.

Çocuklar isterlerse oyun, "bezirgân"ları ve adları değiştirilerek yinelenir.

Kervancılar : -- Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı
Bezirgânlar : -- Kapı hakkı ne verirsın, ne verirsın
Kervancılar : -- Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun
Oyun sonunda bezirgânlar : "Bir sıçan, iki sıçan, üç sıçan" diye, şarkısız olarak sorarlar.

6- Kim Güçlü

Alanın ortasına bir düz çizgi çizilir. Her çocuk bir eş seçer. Eşlerden biri çizginin bir yanında durur. Her çocuk sağ ayağını çizgiye koyar, iki çocuğun sağ ayaklarının burunları birbiriyle karşılıklı durmuş olur; sol ayaklar geride tutulur. Çocuklar, karşılıklı olarak el ele tutar, birbirlerini kendi taraflarına çekmeye çalışırlar. Çekilen, yani çizgiyi geçen çocuk, oyunu yitirmiş sayılır, oyun istenildiği kadar yinelenebilir.

Bu oyun, bir çizgi üzerinde çekişmeli yapıldığı gibi, çizgi olmaksızın, iki çocuğun bir eksen çevresinde dönerek çekişmesi biçiminde de yapılabilir.

7- İmdat Yarışı

Alana uzun ve düz bir çizgi çizilir. Çizginin 8-10 metre karşısında ve çizgiye eşit uzaklıkta, birbirine bitişik iki kale yapılır.

Çocuklar iki eşit kümeye ayrılır. Her küme kendine bir ad takar; kendi içinden, sayışarak bir kaptan seçer.

Çocukların tümü, çizgiye sağ ayaklarını basarak, koşmaya hazır biçimde ve yan yana dururlar. İki küme arasında bir metre kadar açıklık bırakılır.

Her kaptan, kendi kümesinin karşısındaki kale içinde durur.

Öğretmenin yada bir çocuğun "başla" komutuyla oyun başlar. Her kaptan koşarak kendi kümesine gider, sıranın başındaki çocuğun elinden tutar; birlikte kaleye doğru koşarlar. Kaleye gelince, kaptan kalede kalır, onunla birlikte gelen çocuk kaptan olur. Yeni kaptan da önceki gibi, geri döner, yine sıranın başındaki bir çocuğun elinden tutar, birlikte koşarak kaleye gelirler. Bu kez yeni gelen çocuk kaptan olur. Oyun, kesintisiz olarak, kümedeki çocukların tümü kaleye getirilinceye kadar böylece sürer.

Hangi küme kaleye önce gelirse, o küme oyunu kazanmış olur. Oyun süresince, kümedeki çocuklar kaptanlarına "imdat, imdat" diye bağışırlar.

8- 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 çömelik durumda dengede kalması gerekir. Dengesi bozulup geriye (yada denge sağlayayım derken ileriye) düşen yada kenetli elleri çözülen çocuk yanmış olur, oyun dışı kalır. Sona kalan bir kaç çocuk alkışlanır. İstenirse oyun yinelenir.

9- Gölgame Basma

Bu oyun, güneşli havada, bahçede oynanır.

Çocuk sayısına göre bir alan belirlenir. Oyun sırasında bu alanın dışına çıkılmaz. Çocuklar sayışarak aralarında bir ebe seçerler. Ebe, arkadaşlarını kovalayarak birinin gölgesine basmaya çalışır. Kimin gölgesine basarsa ebelikten kurtulur. Gölgesine basılan yada kaçarken oyun alanının dışına çıkan çocuk ebe olur. Oyun böylece istenildiği kadar sürdürülür.

10- Çömel Kurtul

Çocuklar, aralarından bir ebe seçerler. Öteki çocuklar oyun alanına serbestçe dağılırlar. Ebe, arkadaşları içinden birini yakalamaya çalışır. Yakalanmak üzere olan çocuk, ebe kendisine

yaklaşınca yere çömelirse, yanmaktan kurtulur. Çömelleden yakalanırsa yanar. Yakalanan ebe olur, oyun böylece sürer.

11- Zıpçıktı Çiçek Açtı

Çocuklar halka biçiminde çömelirler. Öğretmen, "çocuklar, şimdi sizinle, zıpçıktı çiçek açtı oyunu oynayacağız." der, oyunu anlatır.

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 çömellik durumlarını bozmayacaklardır.

" Zıpçıktı çiçek açtı" denilince çömellik kalan yada "zıpçıktı çiçek açmadı" denilince ayağa kalkan çocuk, yanmış olur; oyun dışı kalır.

12- Köprü Nöbetçisi

Oyun alanına bir dikdörtgen çizilir. Bu köprü olur. Çocuklar sayışarak dört tane nöbetçi seçerler. Nöbetçilerin her biri köprünün (dikdörtgenin) bir köşesinde durur. Görevleri, köprüden kimseyi geçirmemektir. Öteki çocuklar, köprünün (dikdörtgenin) uzun kenarlarından birinin dışında dururlar. Yapacakları iş, karşıdan karşıya köprüyü enlemesine geçmektir. Geçmek için köprüye giren çocuğu nöbetçiler kovalar; ona elle dokunmaya çalışırlar. Dokunulan çocuk vurulmuş olur. Vurulan yanar ve o da ötekiler gibi nöbetçi olur. Oyun böylece sürer. Vurulmadan karşıya geçen çocuk oyunu kazanmış sayılır ve alkışlanır.

13- Sıçrama Yarışı

Oyun alanında, duvara paralel bir çizgi çizilir.(duvarla çizgi arası yaklaşık 15-20 adım olabilir.)

Çocuklar, duvarın dibinde yan yana sıralanırlar; ayaklarını topuklarında bitiştirir ve ayak burunlarını açık olarak tutar, beklerler.

Öğretmen düdükle çalınca (yada "başla" diyerek başlama komutu verince " çocuklar topukları üzerinde sıçraya sıçraya gitmeye başlarlar. Topuklar üzerinde sıçrayarak kim çizgiye önce varırsa, yarışı o kazanmış olur,alkışlanır. Topuklarının bitişikliği bozulan yada kural dışı başka devinimler yapan, yanmış olur, oyun dışı kalır. Yarış, istenildiği kadar yinelenabilir.

14- Çömleğimde Ne Var ?

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

Ebe : Çömleğimde 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 koştuğu 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.

15- Balık Tutma

Bahçeye, oyun alanı olarak, iki metre karelik bir dikdörtgen çizilir. Buna "balık ağı" denilir. Sayışma yapılır, bir ebe seçilir. Ebe "balıkçı" olur; balık ağının bir köşesinde bekler. Öteki

çocuklar "balık" olurlar ve ağ çevresinde dolaşırlar. Diledikleri zaman balık ağına (yakalanmamaya çalışarak) girip çıkarlar.

Balıkçı ise, ağa giren balıkları yakalamaya çalışır. Ağın içine olabildiğince çok sayıda balığın girdiği bir anı kollar. Dilediği zaman "dur" yada "yakaladım" diye bağıırır. Balıkçı bağıırınca, ağ içinde bulunan bütün balıklar oldukları yerde kalırlar. Balıklar yakalanmış olur.

Balıkçı, balıkları sayar, arkadaşlarına sayısını söyler, ebelikten kurtulur. Yakalanan balıklar, aralarında sayışarak yeni bir ebe seçerler. Yeni ebe balıkçı olur. Oyun böylece sürer. Oyun sonunda, en çok balık tutmuş olan çocuğa "reis" adı takılır ve o çocuk alkışlanır.

16- Parmak Şıklatma

Bu oyun, kolaydan zora doğru, üç aşamada oynanmalıdır.

Çocuklar halka olur, otururlar.

a)- 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 uyararak) vurur. Çocuklar öykünürler, yinelerler.

Buraya kadar alıştıırma yöntemiyle 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 uyararak yaparlar.

Bu oyun iyice öğrenildikten sonra, alıştıırmalar yaptırılmadan, birden altıya kadar sayılarak gereken devinimler yaptırılır.

Öğretmen, çocukların dikkatlerini, ritmik duyuşlarını ve reflekslerini geliştirmek amacıyla, sayma-yapma temposunu hızlandırabilir, ağırlaştırabilir.

17- Acı-Tatlı Oyunu

Çocuklar sıra biçiminde yan yana dizilirler. Öğretmen karşılarına geçer, acı, ekşi, tatlı vb. tat bildiren sözcükleri söyler.

Acı denilince, çocuklar hep birlikte, ağızlarını açıp elleriyle ağızlarını yelpazeleyerek, ağızlarının acıdan yandığını belirtmeye çalışırlar.

Ekşi denilince, yüzlerini buruşturup ekşi yemişler gibi mimikler yaparlar. Tatlı denilince, tatlı yemiş gibi damak şaklatıp gülümserler.

18- Tadından Bul

Çocuklar yan yana dizilirler. Bir ebe seçilir. Önceden bir tabak içinde hazırlanmış çeşitli yiyeceklerden bir tanesi çocuğa tattırılır. Bunun ne olduğu sorulur. Gözleri önceden bağlanmış olan ebe, görmeden yediği yiyeceğın tadını düşünür, adını bulur, söyler. Bilen alkışlanır.

19- Ellem Büllem Oyunu

Çocuklar yere otururlar. İçlerinden biri ebe seçilir. Ebe, oturan çocuklara eliyle dokunarak aşağıdaki tekerlemeyi sayışma gibi söyler. Son hece söylenirken ebe hangi çocuğa dokunmuşsa o çocuğu sorguya çeker.

Ellem büllem
Epelek sepelek

Sarı kızın satması
Kara koyunun dolması

Al bunu çek bunu

Ebe : Hamam önüne vardın mı ?

Çocuk : Vardım.

Ebe : Benim devemi gördün mü ?

Çocuk : Gördüm.

Ebe : Çullu muydu, çulsuz muydu ?

Çocuk : Çulluydu.

Ebe : Benim devem çulsuzdu, bilemedin.

Ebe : Yolda tavuk gördün mü ?

Çocuk : Gördüm.

Ebe : Ak mıydı, kara mıydı ?

Çocuk : Karaydı.

Ebe : Benim tavuğum ak idi, bilemedin.

Ebe : Develerime tuzlu su mu içirdin, tuzsuz su mu ?

Çocuk : Tuzlu su içirdim.

Ebe : Vah vah benim develerimin ciğerlerini yakmışsın ha !... ve çocuğu kovalamaya başlar, çocuk kaçar. Yakalanan çocuk ebe olur. Yakalayamazsa ebeliği devam eder. Oyun böylece sürdürülür.

20- Dudaktan Anlama

Öğretmen, bilinmesi kolay olan sözcüklerden birini (anne, baba, kardeş, arkadaş, adları gibi) seçer, dudak hareketleriyle (hiç ses çıkarmadan) söyler. Çocuklar da, söylenen sözcüğün ne olduğunu öğretmenin dudak devinimlerinden bulmaya çalışırlar. Bilen çocuk öğretmen olur. Oyun böylece sürer.

21- Karşıtını Bul

Öğretmen, "ben size bir sözcük söyleyeceğim, siz de o sözcüğün taşıdığı anlamın karşıtı anlam taşıyan bir sözcük bulup söyleyeceksiniz" der. Örneğin ; büyük-küçük, şişman-zayıf, beyaz-siyah, uzun-kısa, kalın-ince vb. öğretmen söyler, çocuklar yanıtlar.

22- Yattı Kalktı Oyunu

Her çocuğa bir ad konur. Bu ad bildikleri sebze, meyve yada çiçek adı olabilir. Çocuklar kendi adlarını da isterlerse seçebilirler. Oyunun oynanışı şöyle olur: Örneğin adı "lahana" olan çocuk önce arkadaşlarından hangisinin adını söyleyeceğini düşünür ve onun adını söyleyerek oyuna başlar.

"-Lahana, yattı kalktı biber." Derken yatar kalkar. Hemen ardından adı biber olan çocuk aynı sözleri bir başka arkadaşının adını söyleyerek yineler.

"-Biber, yattı kalktı domates" Oyun böylece devam eder. Şaşırان çocuk yanmış olur, oyun dışı kalır.

23- Bum Oyunu

Çocuklar halka biçiminde otururlar. Öğretmen "çocuklar, şimdi Bum oyunu oynayacağız. Aliden başlayarak her çocuk bir sayı söyleyecek" der. Örnek verir. Ali bir diyecek, Ayşe iki, Murat üç, Elif dört, Erol beş diyecek; altıncı sırada oturan Aysun da "Bum" diyecek. Aysun'dan sonra yine birden başlanacak, altıncı çocuk "bum" diyecek gibi bir açıklama yapar ve oyun istenildiği kadar sürdürülür.

Çocukların öğrendikleri her sayıdan sonra "bum" denilerek bu oyun oynanabileceği gibi, daha büyük sınıflarda sayıların katlarına gelince de "bum" denilerek oynanabilir. Örneğin ; bir-iki-BUM-dört-beş-BUM-yedi-sekiz-BUM-on-onbir-BUM gibi. Çocuklar BUM sözcüğünü topluca da söyleyebilir.

24- Ayna Oyunu

Bir çocuk "ayna" olur. Başka bir çocuk da karşısına geçer, ayna olan çocuğun yaptığı devinimleri öykünerek aynısını yapar. Güldürücü devinimler çocukların daha çok hoşuna gider. Nasıl devinimler yapılacağı konusunda çocuk özgür bırakılmalıdır. İstenirse, bir çocuk ayna olduğunda, tüm çocuklar karşısına geçip onun devinimlerini öykünmeyle yaparlar.

25- Zıp Zıldır Oyunu

Çocuklar yerlerinde otururlarken öğretmen veya ebe oyunu yönetir. "Zıldır" denildiğinde çocuklar başlarını öne eğler, "Zıp" denildiğinde yukarı kaldırır. Yöneten, çocukları şaşırtmak için bir sözcüğü birkaç kez yenileyebilir. Şaşırان çocuk oyundan çıkar.

26- Gülme Oyunu

Çocuklar halka olurlar, bir ebe seçilir. Ebe eline bir top alır, topu havaya atar. Top yere düşünceye kadar bütün çocuklar gülerler. Top yere düşünce bütün çocuklar susarlar. Top havadayken gülmeyen, yada top yere düşünce susmayan çocuk, oyun dışı kalır.

Bu oyunda topu yukarı atacak çocuk bulunamazsa, ebe'nin görevini öğretmen üstlenir.

27- Külâh Giyme oyunu

Bir ebe seçilir. Öteki çocuklar kendilerine birer eş seçerler. Eşler el ele tutuşurlar.

Ebe orta yerde durur, başında bir külâh vardır. Ebe bir çocuğa sorar:

- Bu külâhı kim giyer ?

Bu soruyu sorulan çocuğun eşi yanıtlar:

- Giyse, giyse Ayşe giyer, der.

Bu kez Ayşe'nin eşi yanıt verir :

- Benim Ayşe'm giymez, Ahmet giyer, der.

Bu kez de Ahmet'in eşi yanıtlar. Oyun böylece sürer.

Çabuk yanıt vermeyen, yada şaşırان çocuk ve eşi oyundan çıkarlar. En sona kalan çift alkışlanır.

28- Kaç Kabak Oyunu

Bu oyun, çocuklar kaçta kadar saymayı biliyorlarsa o kadar sayıda çocukla oynanır. Her çocuğa bir sayı verilir. Aralarında bir ebe seçilir.

Ebe sorar ;

- Olsun, olsun, olsun... Kim olsun ? Beş kabak olsun...

Sözü beş numaralı kabak alır:

- Neden beş kabak olsun ?

Ebe : Ya kaç kabak olsun ?

Beş numaralı çocuk : Olsun, olsun, olsun da sekiz (yada istediği bir sayıyı söyler) kabak olsun.

Sözü bu kez de sekiz numaralı çocuk alır :

- Neden sekiz kabak olsun ?

vb. oyun böylece sürer. Oyun sırasında şaşırın yada geciken çocuk oyun dışı kalır.

29- Kartal ve Güvercinler

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 güvercinde bir küme bir yuvada, öteki küme de öteki yuvada durur. Kartal ortada bekler.

Oyun kartalın işaretleriyle 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.

30- Aslan ve Maymunlar

Bir ebe seçilir, bu aslan olur. Öteki çocuklar iki kümeye ayrılırlar, bunlar da maymun olurlar. Oyun alanına birbirinden uzak iki daire çizilir, bunlar da maymun yuvası olurlar. Çocuklar iki kümeye ayrılırlar. Bir küme bir yuvada, öteki küme de öbür yuvada durur. Ortada da aslan ini olur, aslan orada uyur.

Oyun başlayınca maymunlar bir yuvadan öbür yuvaya giderken, aslanın yanına gelirler ve uyuyan aslanı elleyerek onu uyandırmaya çalışırlar. Aslan uyanınca kendisine elleyen maymunlardan birini kovalar, yakalamaya çalışır. Maymun da kaçıp yuvalardan birine girmeye çalışır. Aslanın bir kez yakalama hakkı vardır. Hiç maymun yakalayamazsa, yeniden aslan olur. Bir maymun yakalarsa, bu kez, yakalanan çocuk aslan olur. Birden çok maymun yakalanırsa, aralarında sayışma yaparlar, bir aslan seçerler. Oyun yinelenir. Oyun böylece sürer. Oyunun birden çok oynanışlarında, her aslanın tuttuğu maymunlar sayılır. Aslanlar arasında en çok maymun tutmuş olan hangisi ise, o aslan "ormanlar kralı" seçilir, alkışlanır.

31- Kümes Oyunu

Çocukların sayısı kadar yuvarlak çizilir. Bunlar kümes olur. Her yuvarlak, bir çocuğun iki ayağını alacak genişlikte olur. Öğretmen, her çocuğa bir kümes hayvanı adı verir. Tavuk, kaz, ördek, hindi, vb. Çocuk sayısı çok olduğu için her hayvandan 5-6 çocuk olabilir.

Oyun başlayınca, her kümes hayvanı kendi kümesinde durur. Öğretmen, onlara adlarını söyleyerek seslenince, kümeslerinden çıkarlar, ya serbestçe gezinirler, yada öğretmeni izleyerek gezinirler. Bu sırada da öykünme yaparlar. (tavuk gibi, ördek gibi yürürler.)

Örneğin : Öğretmen, "tavuklar" diye seslenince, tavuklar çıkar, gezinirler. "Ördekler" diye seslenince, ördekler çıkar gezinirler, vb. Gezintinin bir yerinde öğretmen ; "kurt geliyor kaçın" diye bağırır. Çocuklar kaçırlar, kümeslere girerler. Her çocuk bir kümesine girecektir. Kimsenin belirli bir kümesi olmaz. Herkes en yakın kümesine girer. Bir kümesine iki çocuk giremez.

Çocukların kurttan kaçtığı sırada, öğretmen de bir küme girer, bir çocuk açıkta kalır. Açıkta kalan çocuk, oyun yinelenirken, öğretmenin yerine geçer, oyunu yönetir. Sonra o bir küme girer, bir çocuk açıkta kalır, bu kez de o çocuk oyunu yönetir. Oyun böylece sürer.

32- Ne Yapalım ?

Sayışmayla bir ebe seçilir. Çocuklar halka olup, el ele tutuşup dönerlerken aşağıdaki sözleri söylerler, ebe ortada durmaktadır.

Ne yapalım, ne yapalım
Siz söyleyin biz yapalım
Haydi şöyle oynayalım...
Ebe yapsın, biz yapalım... derler.

Ebe bir hayvan öykünmesi yapar. (kedi, köpek, tavşan vb.) Halkadaki çocuklar da durup, aynı öykünmeyi yaparlar. Oyun bitince, ebe halkaya katılır, kendi yerine bir ebe seçer. Oyun baştan yinelenir.

33- Kıskaç Tavuklar

Oyuncular iki küme 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.

34- Mısır Patlatma

Çocuklar halka olur, çömelirler. Öğretmen ortada şu konuşmayı yapar :

- Çocuklar, sizinle mısır patlatacağız. Hepinizin ellerinde birer elek var. İçindeki mısırları önce ateşte ısıtalım, der.

Çocuklar ateşte mısır patlatıyormuş gibi, kollarını sağa sola sallamaya başlarlar. Bu sırada öğretmen :

- Patt.. deyince, bütün çocuklar yerinden sıçrar ve yine eski durumunu alır. Öğretmenin mısır patlatmasına çocuklar da böylece katılmış olur. Ancak öğretmen "patt" demeden, hiç bir oyuncu mısırını patlatmaz. Böyle yapan olursa, komik cezalarla oyun daha zevkli hale getirilebilir.

35- Eşini Bul Oyunu

Çocuklar, ikişer ikişer eşlendirilir. Herkes eşini tanıdıktan sonra, eşler bahçeye dağılırlar.

Öğretmen :

- Ben işaret verdiğim zaman, kim eşini daha çabuk bulur ve karşıma sıra olursa, onlar oyunu kazanırlar, der.

Öğretmenin işaretiyle istenilen yerde sıralanan çiftler, oyunda başarılı sayılırlar.

36- Öt Kuşum Öt

Çocuklar arasından bir ebe seçilir. Gözleri bağlanır. Arkadaşlarından birisi sessizce yanına yaklaşır. Öğretmen :

- Arkadaşını tanıyabilecek misin ? diye sorar.

Ebe, karşısındakinin yüzünü, saçlarını eliyle yoklar, tanıyamazsa ;

- Öt kuşum öt... der.

Arkadaşı da, sesini değiştirerek kuş gibi ötmeye öykünmesi yapar. Ebe yine tanıyamazsa, başka bir oyuncu çağrılır, ebe ona da "öt kuşum öt" der. Tanırsa, ebelikten kurtulur, tanıyamazsa, ebeliği sürer. Tanınan çocuk ebe olur. Oyun böylece sürer.

37- Horoz Dövüşü

Çocuklar iki kümeye ayrılır. Kümeler karşılıklı iki sıra haline getirilir. Çocuklar, ayak burunları üzerinde çömelirler. İki ellerinin avuçlarını, arkadaşlarının yüzü hizasında açarlar. Oyun başladığında, her çocuk, karşısındaki çocuğun elleri içine kendi avuçlarıyla vurmaya çalışır. Amaç, karşısındakinin dengesini bozmak, onu yere oturmaya yada ellerini yere değıdirmeye zorlamaktır. Bu oyun sırasında, karşındaki çocuğun omzuna, göğsüne, dizlerine, başına vurulmaz, yalnız avuç içlerine vurulur. Ayağı kalkmadan sağa sola sıçranabilir.

Yere oturup düşen, ellerini yere değıdiren, dayanan oyunu yitirmiş sayılır. Yananlar bir kıyıya çekilir. Oyun bitince sayılır, hangi kümede yanmış çocuk çok olursa, o küme oyunu yitirmiş olur.

38- Fırıldak Oyunu

Çocuklar sayışarak aralarından bir "fırıldak" seçerler. Öteki çocuklar, duvardan 10-15 metre uzaklıkta sıra olup dururlar. Fırıldak yüzünü duvara döner. Fırıldak "bir-iki-üç" diye sayı sayarken, her sayışta iki elinin avuçlarını duvara vurur ve hemen arkasını döner. Fırıldak'ın sayı sayması sırasında öteki çocuklar da durdukları yerden yürümeye başlarlar. Amaçları, ebeye görünmeden gelip onun arkasına dokunmaktır. Oyuncular yürürken fırıldak da saymasını bitirip hemen arkasına dönünce kimi yürürken görürse onun adını söyler. Adı söylenen çocuk yanmış olur. Fırıldak dönünce her çocuk yerinde durur. Duran çocuk yanmaz. Fırıldak, yeniden saymak için arkasını döndüğünde yine yürüyüş başlar. Yanmadan gelip fırıldığa dokunan fırıldak olur. Oyun böylece sürer.

Bu oyunda, "bir-iki-üç" diye sayı sayma işlemi yerine, "ön, dö, turva, arkada çorba" biçiminde de söylenebilir.

39- Meyve Sepeti

Çocuklar aralarından bir ebe seçerler. Öteki çocukların tümü halka olur. Her birine birer meyve adı verilir. Bastıkları yerin kaybolmaması için ayaklarının çevresine birer yuvarlak çizilir. Ebe halkanın ortasında durur. Ebenin çizilmiş yeri yoktur, açıktadır ve kendisine bir yer bulmaya çalışacaktır.

Meyve adı verilen öğrencilere adları sesli olarak bir kaç kez yinelettirilir, iyice öğrenmeleri sağlanır.

Oyun başlayınca, ebe iki meyve adı söyler. Adları söylenen çocuklar, yerlerini ebeye kaptırmadan koşarak yer değıştirmeye çalışırlar. Ebe bütün çocukların yer değıştirmesini isterse "meyve sepetiii" diye bağırır. Bütün çocuklar yer değıştirirler.

Ebe iki ad söylediği yada "meyve sepeti" diye bağındığı zaman, yeri boşalan birinin yerini kapmaya çalışır. Yer kaparsa ebelikten kurtulur, kapamazsa ebeliği sürer. Yerini kaptıran ebe olur. Oyun böylece sürer.

40- Sekerek Yer Kapmaca

Sayışarak bir ebe seçilir. Çocuklar geniş bir halka oluşturacak biçimde dururlar. Her çocuğun ayakları çevresine bir halka çizilir. Ebe ortada durur. Halkada bulunan çocuklar, birbirleriyle işaretleşerek yer değıştirirler. Yer değıştirmek için gidişler tek ayakla ve seke seke yapılır. Ebe de en ortada, çizilmiş olan kendi yuvarlağı içindedir. İki çocuk yer değıştirmek için seke seke giderlerken, ebe de onlardan birinin yerini kapmak için seke seke boş daireye doğru gider. Kimin yeri kapılırsa o ebe olur, ebe kurtulur. Oyun böylece sürer.