

“OYUN ÇOCUĞUN GIDASIDIR. OYUNLA HAYAL KURAR,
KENDİNİ GELİŞTİRİR, ÖĞRENİR.”



ALİ OSMAN DERYA

MERKEZ İLKOKULU 4.A SINIF ÖĞRETMENİ

“Kim bir insanın bir sıkıntısını giderirse Allah da onun bir sıkıntısını giderir.”

Hadis-i

Şerif

Öğretmenler sınıflarında zaman zaman sıkıntılar yaşamaktadırlar. Bu sıkıntılardan birisi de Beden Eğitimi dersinde öğrencilerine ne oynatacağıdır. Özellikle havaların soğuk olduğu zamanlarda Beden Eğitimi dersi sınıf içinde yapılacaksa...

İşte bu sorunu ortadan kaldırma yoluna göre öğretmenler üç gruba ayrılır.

Birinci grup olabilecek en kötü yolu tercih eder ve Beden Eğitimi dersi yerine başka dersler yapar. (Mesela, özellikle Matematik [Oysa ki öğretmen çok iyi bilmelidir ki çok Matematik işlemekle öğrenciler iyi bir matematik zekaya sahip olmuyorlar. Yine iyi bilmelidirler ki ne kadar anlatırsan anlat, anlattığın karşısındaki anladığı kadardır ve özellikle ders içi sportif egzersizler motivasyon ve konsantrasyona olumlu etkisi vardır.)

İkinci grup bu derste hep aynı oyunları oynatmaktadır. Öğretmenin öğrencilerine oynatacağı oyun türü en fazla beşdir ve öğretmen yıllarca elindeki bu 5 oyun ile idare eder.

Üçüncü grup ise plana göre ders işler, oyunlar araştırır, dener, beğenileni daha çok oynatır ve yeni oyunlar üretir.

Mesleki olarak elimde 10 türlü oyun vardı ve bununla 10 yıl idare ettik. Baktık ki bu böyle olamayacak. En başta kendim için ve meslektaşlarım için bir çok oyun kitabını taradım. İçlerinden sınıfta veya bahçede oynanabilecek, ek malzemeye ihtiyaç olmayacak, çok karmaşık olmayan ve öğrencilerin beğeneceklerini umduğum oyunları seçtim ve bu çalışmayı yaptım.

Bu çalışmada 94 tane oyun yer almaktadır.

Öğretmenler yaptıkları çalışmalarını birbirleri ile paylaştıkça eğitim öğretim ortamı daha zenginleşecek, benzer alanda yaşadıkları sıkıntılarını gerek zümre gerek ilçe zümrelerinde bir araya geldiklerinde konuştukça sorunlar zamanla azalacaktır.

Yaptığım bu çalışmanın eğitim öğretim yolumuza minik bir katkı sağlarsa bu bizim için yeterlidir.

Bütün meslektaşlarıma çalışma hayatlarında başarılar diliyorum.

OYUN ADI : ZIPLA
OYUN ALANI : BAHÇE
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Bahçeye en az 50 tane 40 cm çapında ve arka arkaya sıralanmış çemberler çizilir. Çemberler kendi içinde bir döngü oluşturur. Sıra ile ve arka arkaya öğrenciler çemberim içinde ister tek ayak üstünde ister zıplayarak çemberleri dolanmaları istenir. Aynı oyun çember çiziminde yapılacak küçük değişikliklerle devam eder. 5 çember çizilir ardından 5 metre sürekli çizgi çizilir . 5 metre çizilir 5 metre sürekli çizgi çizilir.

OYUN ADI : YER DEĞİŞTİR.
OYUN ALANI : BAHÇE
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Bahçeye en az 3 tane 1,5 m çapında çemberler çizilir. Çemberler birbirleri ile üçgen olacak şekilde çizilir. Öğrenciler çember içine yerleştirilir. Düdük sesi ile öğrenciler başka bir çember içine atlar.

OYUN ADI : YER DEĞİŞTİR.
OYUN ALANI : BAHÇE
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Öğrenciler ellerini karşılıklı birleştirerek aralarını boş bırakırlar. Bu şekilde 10 tane ikili öğrenci resimdeki gibi yapar. Bu şekilde iki grup olunur. Her grubun 3 yarışmacısı olur. Topu öğrencilerin arasından sürerler. Her gruptan 3 üç öğrenciden hangisi daha önce topu sürerse o grup kazanır.

OYUN ADI : POSTACI YÜRÜYÜŞÜ
OYUN ALANI : BAHÇE
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Kızlar ve erkekler ayrı ayrı yarışılır. Kızlardan ve erkeklerden en iyi postacı yürüyüşü yapan 3'er öğrenci postacı yürüyüşü yaparak bayrak yarışı yaparlar. Bayrak yerine mendil de kullanılabilir.

OYUN ADI : NESİ VAR?
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Ebe dışarı çıkar. Öğrenciler bir eşya seçer. Ebe içeri girer. Seçilen eşya ile ilgili sürekli "**Nesi var?**" diye sorar. Bu şekilde 5 öğrenciye soru yöneltir. Verilen cevaplara göre seçilen eşyayı bulamaya çalışır. Bulamazsa şarkı söyler.

OYUN ADI : ROBOT
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Seçilen ebe öğretmenin veya öğrencinin komutlarına göre hareket eder. Verilen komutları en iyi yapabilen öğrenci en iyi robot olur.

OYUN ADI : NE YAZDIN?
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

5 Tane öğrenci seçilir. Bu öğrenciler tahtaya çıkar ve ellerinde küçük kağıt ve kalem olur. Bilmeden bir şeyin ismini yazar. Hepsi böyle yapar. Sonra öğretmen sınıftaki öğrencilere dönerek "Arkadaşlarınıza sabah kahvaltıda ne yediniz diye sorduk. Bakalım neler yazmışlar?" denir ve öğrencilerin bilmeden yazdıkları okunur. Verilen cevaplara diğer öğrenciler gülerler. Bunun dışında sayı da yazılabilir. Aşağıdaki sorular sorulabilir.

Ağzında kaç diş var?

Kaç yıl daha yaşamak istersin?

Bir adaya düşsen yanına ne almak isterdin?

Günde kaç ekmek yersin?

Babanın adı ne?

Akşam annenin hangi çorbayı yapmasını umuyorsun?

Bugün okula ne ile geldin?

Annenin adı ne?

Dün akşam ödev yaparken sana ne yardım etti?

Acıktığında canın en çok ne çeker?

Salataya ne atarsak çok lezzetli olur?

OYUN ADI : DÜŞMEDEN ZIPLA
OYUN ALANI : BAHÇE
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Bahçede birbirine paralel, arası 70 cm olan iki çizgi çizilir. Çizgi üzerine 2 öğrenci yerleştirilir. Başlangıç noktasından iki öğrenci el ele tutuşarak zıpla komutu ile zıplaya zıplaya sona kadar zıplar. Düşmeden ve el ele ayrılmadan zıplayan sıranın arkasına geçer.

OYUN ADI : SIRTIMA KİM VURDU?
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Bir öğrenci arkasını döner. Üç öğrenciden birisi onun sırtına vurur. Öğrenci kimin vurduğunu tahmin eder. Bilemezse oyuncular tekrar olun sırtına vurur.

OYUN ADI : BOM
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Öğrenciler birer birer sayarlar. 5 ve katı olan sayılar gelince öğrencinin "bom" demesi beklenir. Bom demeyen, sayıyı söyleyen veya atlayan öğrenci elenir. Aynı oyun öğrencilerin verilen kelimenin tersini söylemesini bekleyerek de oynanır.

OYUN ADI : RENK
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

5 Öğrenci tahtaya çıkartılır. Hepsine birer renk verilir. Öğretmen ismini söylediği öğrencinin hızlıca rengini söylemesini bekler. Rengini unutan, karıştıran öğrenci elenir. Onun yerine geçen yerine geçtiği öğrencinin rengini alır.

OYUN ADI : **SENİN SONUN BENİM BAŞIM**
OYUN ALANI : **SINIF**
OYUN YAŞ GRUBU : **1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar**

AÇIKLAMA

Tahtaya en az 5 öğrenci kaldırılır. Öğretmen bir kelime söyler. Sıradaki öğrenci söylenen kelimenin son harfi ile yeni bir kelime söyler. Sıradaki kendinden önce söylenen kelimenin son harfi ile yeni bir kelime söyler.

OYUN ADI : **İSİM-ŞEHİR-EŞYA**
OYUN ALANI : **SINIF**
OYUN YAŞ GRUBU : **1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar**

AÇIKLAMA

Bütün öğrenciler 1 den 10 a kadar alt alta yazar. Öğretmen bir harf söyler. Tüm öğrenciler söylenen harf ile başlayan isim, şehir, meyve, hayvan adı yazar. Süre bittiğinde verilen her cevap için 10 puan alınır. Verilen cevaplara puan yazılmaz. 10. Kelime sonrasında en çok puan alan 1. olur.

OYUN ADI : **GECE-GÜNDÜZ**
OYUN ALANI : **SINIF**
OYUN YAŞ GRUBU : **1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar**

OYUN ADI : **SEN KİMSİN?**
OYUN ALANI : **SINIF**
OYUN YAŞ GRUBU : **1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar**

AÇIKLAMA

Bir öğrenci ebe olur. Ebe olan öğrenci sandalyeye otutturulur. Gözleri bağlanır. Önüne sınıftan başka bir öğrenci sessizce gelir. Öğretmenin uyarısı ile ebe önündeki öğrencinin ellerine, saçlarına yüzüne eline değerek kim olduğunu bilmeye çalışır. 3 seferde de arkadaşını tahmin edemezse şarkı söyler.

OYUN ADI : **CÜMLE YAZMA**
OYUN ALANI : **SINIF**
OYUN YAŞ GRUBU : **1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar**

AÇIKLAMA

Bir öğrenci ebe olarak seçilir. Gözleri kapatılır. Yazı tahtasının 2 metre gerisinden eline bir tepeşir verilerek tahtaya söylenen cümleyi yazması istenir. Yazdıktan sonra gözleri açılır ve nasıl yazdığına bakması istenir. En okunaklı yazan ödül alır.

OYUN ADI : DEĞİŞTİR.
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

İki öğrenci seçilir. Bu öğrencilerden birincisi ile şarkı söylemesi istenir. Öğrenci şarkı söylerken “**değiştir**” denilerek şarkıyı değiştirmesi istenir. Bazen değiştirme denilir ve öğrencinin şarkıya devam etmesi istenir. En çok şarkı değiştiren kazanır.

OYUN ADI : GÖZLERİNİ YAPALIM.
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Bir öğrenci ebe olarak seçilir. Gözleri kapatılır. Yazı tahtasının 2 metre gerisinden eline bir tepeşir verilerek tahtaya çizilmiş olan kafanın içine iki tane göz çizmesi istenir. Öğrenci çizimi bittikten sonra gözleri açılır ve doğru yere çizip çizmediği gösterilir.

OYUN ADI : KİMİN SESİ
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Ebenin gözleri bağlanır. 5 tane öğrenci daha seçilir. Bu öğrenciler ebenin karşısına geçip seslerini değiştirerek ebenin ismini söyler. Ebe sesinden arkadaşını tanıması beklenir. Bilemezse şarkı söyler.

OYUN ADI : SES NEREDEN GELİYOR?
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Ebenin gözleri bağlanır. 1 tane öğrenci sınıfın değişik yerlerinden ebenin ismini söyler. Ebe sesinden arkadaşını nerede olduğunu

tahmin edip eli ile işaret eder. Oyuncu hızlıca yer değiştirerek ebenin ismini söyler ebe onu işaret eder. Başarılı olursa alkışlanır.

OYUN ADI : PUSULA
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Ebeye kuzey taraf işaret edilir ve “**Bak bu taraf kuzey. Sen bize hep kuzeyi göstereceksin.**” Denir. Ebenin gözleri bağlanır. Ebe gözleri kapalı fırl fırl çevrilir. “**Kuzeyi göster.**” Denir. Kuzeyi gösterebilirse alkışlanır.

OYUN ADI : KULAKTAN KULAĞA
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

5 Er kişiden oluşan iki grup oluşturulur. Her gruptan 1 er öğrenciye öğretmen kısa ama öğrencilerin karıştırabileceği ifadeler söyler. Bu ifadeyi öğrenciler arkadaşlarının kulağına söyler.(Örneğin 20 saniye içinde) Baştaki öğrenci öğretmenin söylediği ifadeyi aynen söyleyebilirse kazanmış olur.

OYUN ADI : KARŞILIKLI PARMAK BİRLEŞTİRME
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

İki öğrenci seçilir. Bu öğrenciler işaret parmaklarını karşılıklı olarak birbirlerine doğru uzatırlar. Parmaklarının uçlarının birbirine değmesi beklenir.

OYUN ADI : SİLGİ SAKLAMA
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Bir öğrenci ebe olur. Ebe dışarı çıkar. Öğretmen öğrencilerin gösterdiği bir yere silgiyi saklar. Ebe içeri girer. Sınıfta gezer. Öğrenci silgiye yaklaştıkça öğrenciler “sıcaklaşıyorsun” der. Ebe öğrencilerin bu ifadelerinden yola çıkarak silgiyi geri sayılan 20 saniye içinde bulur. Bulamazsa şarkı söyler.

OYUN ADI : CÜMLE KURMA
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Öğretmen tahtaya b b b b yazar. Öğrencilere ilk harfleri b ile başlayan cümle yazmaları istenir. Örneğin “**Bayram bizimle birlikte başladı.**” gibi

OYUN ADI : BİR KELİME
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Öğretmen tahtaya 6 tane harf yazar. Öğrenciler bu harfleri kullanarak hatta 1 harf de joker kullanarak kelime yazarlar. Yazılan kelimelerden en fazla harfli olan kazanır.

OYUN ADI : AYNISI YAPMA
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Tahtaya 3 erden 6 öğrenci kaldırılır. 2 şerli gruplandırılır. Her gruptan üç öğrenci sırtını tahtaya döner. Öğretmen tahtaya bir şekil çizer. Diğer öğrenciler öğretmenin tahtaya çizdiği şekli arkadaşlarına tarif eder. En iyi tarif edip tahtadaki şekli çizen öğrenci-grup birinci olur.

OYUN ADI : DONMA
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Öğretmen tahtaya 6 öğrenci çıkartır. Bu öğrencilere hayalen top oynamasını ister. Herkes top varmış gibi oynar. Öğretmenin düdüğü ile herkes donar. Donamayan elenir. İkinci düdük ile devam eder.

OYUN ADI : AYNA
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

İki öğrenci seçilir. Birisi ayna diğeri oyuncu olur. Oyuncu değişik hareketler yapar. Ayna onun yaptıklarını taklit eder. Aynısını yapamazsa elenir, yeni bir ayna ebe seçilir.

OYUN ADI : KELİME YAZMA
OYUN ALANI : SINIF

OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Bir oyuncu seçilir. Oyuncu tahtada kafası ile bir kelime yazar. Öğrenciler yazılan kelimeyi dikkatlice takip eder. Herkes not defterine yazılan kelimeyi yazar. Doğru okuyan alkışlanır.

OYUN ADI : DRAMA OYUNLARI
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Öğrenciler öğretmenin aşağıdaki davranışları taklit etmesini veya yapmasını ister. Bu davranışları yaparken gerçekmiş gibi davranır, cümleler söyler.

Kalem açıyormuş gibi yapma Kumanda ile kanal değiştirme
Dondurma yeme, Araba sürme Çorba içme, Bisiklete
binme,
Ata binme Çay içme Esneme Yazı yazma
Ekmek arası yeme Karpuz yeme Kapıyı açma Elmalı şeker
yalama
Bir yere çivi çakma Bir yere vidalama Kitabın sayfalarını çevirme

OYUN ADI : DRAMA OYUNLARI
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Ebe sırtını döner. 3 Oyuncudan biri ebenin sırtına vurur. Ebe kimin vurduğunu tahmin eder. Bilemez ise oyun devam eder. Bilirse vuran yerine geçer.

OYUN ADI : MENDİL KAPMACA
OYUN ALANI : BAHÇE

OYUN ADI : YAKAN TOP
OYUN ALANI : BAHÇE

OYUN ADI : AMERİKAN FUTBOLU
OYUN ALANI : BAHÇE

OYUN ADI : KURT-KUZU
OYUN ALANI : BAHÇE

OYUN YAŞ GRUBU : 1.2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Öğrenciler 10 kişilik bir grup ile halka olurlar. Bir ebe seçilir. O ebe olur. Ebe halkanın etrafında döner ve ben kuzuyum der. Halkadaki öğrenciler onu içeri alırlar. Kurt da halkaya girmeye çalışır ama halkadakiler kurdu içeri almazlar. Kurt içeri girmeyi başarırsa kuzu ebelenir. Yerine başka öğrenci seçilir.

OYUN ADI : BENİ YAKALA

OYUN ALANI : BAHÇE

OYUN YAŞ GRUBU : 1.2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Ebe kendine 3 oyuncu seçer. Seçtiği oyuncuların kendisini yakalamasını ister. Ebe ile yakalayacak öğrenciler arasında 20 metre mesafe olması sağlanır. Yakalayan oyuncu bu sefer kendisi oyuncu seçmeye başlar.

OYUN ADI : BENİ YAKALA

OYUN ALANI : BAHÇE

OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Bir öğrenciye top verilir. Elinde top olan beni yakala der. Ebe elinde top olanı yakalamaya çalışırken öğrenci topu diğerine atar. Ebe topu yakalarsa ebelikten kurtulur.

OYUN ADI : SAĞIM-SOLU

OYUN ALANI : BAHÇE

OYUN YAŞ GRUBU : 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Ebe yürümeye başlar. Öğretmenin sağa demesi ile ebe sağa döner ve sağa devam eder. Sola deyince bu sefer sola devam eder. Böylece sağa ve sola dönmesi sağlanır. Dönemeyenin yerine öğrenci seçilir.

OYUN ADI : BENİ YAKALA

OYUN ALANI : BAHÇE

OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Düdükle birlikte herkes dağılır ve kaçar. Önceden seçilen ebeye kimi yakalayacağı söylenir. Ebe onu bulur ve yakalar. Herkes

yakalanacak kişinin kendisi olduğunu fark edince kaçır. Kendisi olmadığını bilen oyuncu ebenin kafasını karıştıracak şekilde yanında koşır.

OYUN ADI : İSMİM SİZDE Mİ?
OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

6 şardan iki grup oluşturulur. Birinci grubun başkanı kendi grubundakilere sırası ile karşı gruptakilerin isimlerini arkadaşının kulağına söyler. Karşı gruptan bir oyuncu bu tarafa gelir ve bir öğrenciye “**Benim ismim sizde mi?**” diye sorar. Bulursa karşı grup 1 puan alır. Bulunan öğrenci ile el sıkışılır. Çok puan alan takım kazanır.

OYUN ADI : KÖREBE
OYUN ALANI : BAHÇE

OYUN ADI : TAKLİT
OYUN ALANI : BAHÇE
OYUN YAŞ GRUBU : 1.2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

7 Tane öğrenci 10 ar metre aralılarla dikiltilir. Bu öğrenciler sırasıyla kendilerine gelen öğrenciye “at ol” der öğrenci 1 nolu öğrenciden 2 nolu öğrenciye kadar et gibi koşar.

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 2 öğrenci : “araba ol” | 3. öğrenci : “uçak ol” |
| 4. öğrenci : “kanguru ol” | 4. öğrenci : “kelebek ol” |
| 5. öğrenci : “timsah ol” | 6. öğrenci : “tren ol” |

Der ve sıradaki öğrenciler söylenenleri tamamlayarak parkuru tamamlar.

OYUN ADI : ÖT
OYUN ALANI : BAHÇE
OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

7 Tane öğrenci 10 ar metre aralılarla dikiltilir. Bu öğrenciler sırasıyla kendilerine gelen öğrenciye :

- | | |
|------------------------------|-----------------------------------|
| 1. öğrenci “kuş gibi öt” | 2 öğrenci : “kuzu gibi mele” |
| 3. öğrenci : “horoz gibi öt” | 4. öğrenci : “tavuk gibi gıdakla” |

5. öğrenci : “köpek gibi havla”

6. öğrenci : “kedi gibi miyavla”

7. öğrenci : “inek gibi möle”

Der ve sıradaki öğrenciler söylenenleri tamamlayarak parkuru tamamlar.

OYUN ADI : TAVŞAN-TAZI

OYUN ALANI : BAHÇE

OYUN YAŞ GRUBU : 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Öğrenciler sıralanır. En baştaki öğrencinin sağ çaprazında da (5 metre mesafede), önünde de 5 metre mesafede bir kale yani çember olur. 3 kişilik ebe grubu olur. Sıradaki her öğrencinin bir eli olur. Karşılıklı şöyle bir konuşma geçer:

Ebe - Size bir mektubum var.

- Nereden?

Ebe - İstanbul'dan.... Adı İstanbul olan koşup çembere girmeye çalışır.

Ebe de onu çembere girmeden yakalamaya çalışır.

OYUN ADI : KEDİ BENİ YAKALA

OYUN ALANI : SINIF

OYUN YAŞ GRUBU : 1. 2. 3. 4. 5. Sınıflar

AÇIKLAMA

Bir öğrenci ebe seçilir. Ebe kedi olur. Ebe sırtını döner. Sınıftan başka bir öğrenci fare olur. Ebe arkasını döner ve sınıfta gezinmeye başlar. Fareye yaklaştığında diğer öğrenciler miyavlamaya başlar. Ebe doğru öğrenciyi yakalarsa kazanır ve yeni ebeyi veya fareyi o seçer.

OYUN ADI : ÇİMDİK

OYUN ALANI : SINIF

OYUN YAŞ GRUBU : 2. 3. 4. 5. Sınıflar

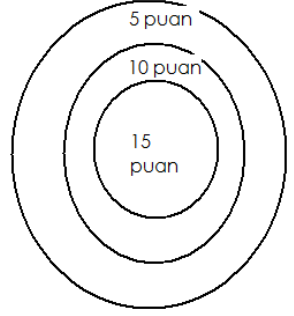
AÇIKLAMA

İki grup sırayla dizilir. Herkes bir elini arkaya açar. Öğretmen aynı anda en arkadaki öğrencinin eline vurur. Arkadaki bir önündekinin eline vurarak şaplatma öne kadar devam eder. İlk bitiren grup birinci olur.

OYUN ADI : NİŞANCI

OYUN ALANI : SINIF
OYUN YAŞ GRUBU : 2. 3. 4. 5. Sınıflar
AÇIKLAMA

Tahtaya iç içe geçmiş 3 çember çizilir. Her çember için bir puanı vardır. 3 er kişiden oluşan iki grup yapılır. Gruplar gözleri kapalı nişan alarak parmaklarını çembere değdirir. Grupların aldığı puanlar toplanır. En çok puan alan grup kazanır.



OYUNUN ADI :ÇEMBERİ DOLDUR
OYUN ALANI :BAHÇE
OYUNUN YAŞ GRUBU :1.2.3.4.5. SINIFLAR
AÇIKLAMA

5 öğrenci seçilir. Bu öğrenciler sırtları dönük iken arkalarına 4 tane çember çizilir. Düdük sesi ile bu öğrencilerin arkalarına dönüp kendilerine bir çember kapmaları istenir. Çember kapamayan elenir. Onun yerine başka bir öğrenci seçilir. Böylece uzun süne elenmeyen kazanır. Bazen içinde çarpı olan çemberlere girilmeyecek denilerek yanıltmacalar yapılabilir.

OYUNUN ADI :ELİN NEREDE?
OYUN ALANI :BAHÇE-SINIF
OYUNUN YAŞ GRUBU :1.2.3.4.5. SINIFLAR
AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Düdük sesi ile diğer öğrenciler kaçırlar. Ebe birisini yakalamaya çalışır. Ebe birisini neresine vurarak sobelemiş ise yeni ebe bir elini orasını tutarak diğer öğrencileri yakamaya çalışır. Örneğin ebe bir arkadaşının başına değmiş ise yeni ebe bir elini başına tutarak diğer arkadaşlarını, bacağına vurmuş ise bacağını tutarak diğerlerini yakalamaya çalışır.

OYUNUN ADI :TİLKİ
OYUN ALANI :BAHÇE
OYUNUN YAŞ GRUBU :1.2.3.4.5. SINIFLAR
AÇIKLAMA

Bir çember çizilir. İçine bir ebe konulur. Ebe tilki olur. Ebenin tam karşısına bir çizgi çizilir. Çizgi üzerine 6 öğrenci yerleştirilir. Tilki sahasından hiç çıkmaz. Diğer öğrenciler tilkinin yanına gelir. Saati sorarlar. Tilki birden 10 a kadar sayılan söyler. Bazen de "gece yarısı" der. Gece yarısı der demez diğer öğrenciler kaçıır tilkide yuvasından çıkıp kaçan öğrencilerden birisi yakalamaya çalışır. Yakalanan ebe olur.

OYUNUN ADI :SOPA
OYUN ALANI :BAHÇE
OYUNUN YAŞ GRUBU :2.3.4.5. SINIFLAR

AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Ebenin elinde kendi boyunda bir sopa vardır. Sopa yere düşmeyecek şekilde yerleştirilir. Ebe sopayı bırakırken çevresindeki çemberde olan arkadaşlarından birisinin adını söyler. Adı söylenen öğrenci sopa yere düşmeden sopayı tutmaya çalışır. Sopayı tutabilirse yeni ebe o olur. Tutamazsa elenir.

OYUNUN ADI :YOLA DEVAM
OYUN ALANI :BAHÇE
OYUNUN YAŞ GRUBU :2.3.4.5. SINIFLAR

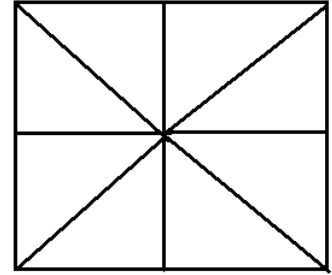
AÇIKLAMA

Bahçeye birbirine 50 cm aralıkla devam eden paralel iki çizgi çizilir. Bu çizgiler bazen yol gibi birleşir. Papatyaları olur. Başka yollara karışır. Öğrencilerden 10 tanesi sırası ile bu yola koyulur ve hızlıca paralel iki yolun arasında yola devam eder ama birbirleri ile hiç çarpışmazlar. Yolun sonundan çıkarlar.

OYUNUN ADI :TRAFİK
OYUN ALANI :BAHÇE
OYUNUN YAŞ GRUBU :2.3.4.5. SINIFLAR

AÇIKLAMA

Bahçeye bir trafik pisti yapılır. Şekildeki gibi. En az 10 tane öğrenci trafiğe çıkartılır. Birbirlerine çarpmadan polise uyararak seyahat ederler. Merkezde trafik polisi olur ve onların geçişlerini yönlendirir. Polise uymayan, birbiri ile çarpışanlar elenir.



OYUNUN ADI :KİME VURDUM?
OYUN ALANI :BAHÇE
OYUNUN YAŞ GRUBU :2.3.4.5. SINIFLAR

AÇIKLAMA

Öğrenciler birbirlerine sırtı dönük olarak aralarında 50 cm mesafe olacak şekilde paralel sıralanırlar. Bu sıralanma çember şeklindedir. Bir ebe seçilir. Ebe hızlıca çemberin içinde koşarken "Yaz geldi çiçekler açtı" şarkısını söyler. Şarkının bir yerinde bir öğrencinin sırtına vurur. Sırtına vurduğu öğrenci hem şarkıda kalınan

yerden devam eder hem de ebeyi yakalamaya çalışır. Ebe koşar o yakalar. Ebe sonunda onun çıktığı yere girer.

OYUNUN ADI :ÇÜRÜK YUMURTA.

OYUN ALANI :SINIF

OYUNUN YAŞ GRUBU :2.3.4.5. SINIFLAR

AÇIKLAMA

Bir öğrenci ebe olur. Sınıf meydanında diz çökerek çömelir. Bir arkadaşı onu omuzlarından arkaya doğru hafifçe itekler. Eğer öğrenci bu iteklemede geriye düşerse çürük yumurta sallanıp düşmezse sağlam yumurta kabul edilir.

OYUNUN ADI :EVİNİ BUL.

OYUN ALANI :BAHÇE

OYUNUN YAŞ GRUBU :1. 2.3.4.5. SINIFLAR

AÇIKLAMA

Bir çizgi üzerine öğrenciler yerleştirilir. Çizginin tahminen 5-8 metre uzağına çapı 1 metre olan üç tane çember çizilir. Çizgide bulunan öğrencilerden üç tanesinin gözleri kapatılır. Öğrencilere

-Hadi evini bul, denir. Gözleri kapalı olan öğrencilerden üç tanesinden evini bulan alkışlanır.

OYUNUN ADI :KEMİĞİ BUL.

OYUN ALANI :SINIF

OYUNUN YAŞ GRUBU :1. 2.3.4.5. SINIFLAR

AÇIKLAMA

Öğrenciler bir çizgi üzerinde dizilir. Karşılarına bir sandalye konur. Sandalyenin altına bir eşya konur. Öğrencilerden birisi köpek rolü verilir ve sandalyeye oturtulur. Altındaki eşya onun kemiği olur. Çizgi üzerinde öğrenciler "**köpek uyu**" derler. Köpek gözlerini kapatarak uyur. Bu arada bir öğrenci köpeğin kemiğini alır. Öğrenciler "**köpek uyan**" der. Köpek gözlerini açar. Kemine bakar, alınmış. Kemiği kimin aldığını bulmak için çizgi üzerinde öğrencilerden üç tanesinin almış olabileceğini tahmin eder. Bilirse alkışlanır.

OYUNUN ADI :KARDEŞİM KİM?

OYUN ALANI :SINIF

OYUNUN YAŞ GRUBU :1. 2.3.4.5. SINIFLAR

AÇIKLAMA

Bir ebe seçilir. Ebe dışarı çıkar. İçeriden ebeye bir kardeş seçilir. Ebe içeri girer. Arkadaşlarına kardeşinin kim olduğunu sorular sorarak bulmaya çalışır. Kardeşimin elbisesi hangi renk, kız mı erkek mi gibi sorular sorarak kardeşini bulmaya çalışır.

OYUNUN ADI :PATLAK MISIR
OYUN ALANI :SINIF
OYUNUN YAŞ GRUBU :1. 2.3.4.5. SINIFLAR

AÇIKLAMA

Öğrenciler çizgi üzerinde sıralanır, çömelir. Öğretmen mısır patlatacaklarını söyler. Öğretmen "pat" dedikçe öğrenciler oturdukları

yerden yukarı zıplarlar. Hepsinin zıplamaması için isteyenler zıplasın denilir. Pat pat dedikçe öğrencilerin zıpladıkları görülür.

OYUNUN ADI :ATLAMA
OYUN ALANI :SINIF
OYUNUN YAŞ GRUBU :1. 2.3.4.5. SINIFLAR

AÇIKLAMA

İnce bir çita ya da ip iki ucundan tutulur. Öğrenciler müzik eşliğinde çitanın altından, öne eğilmeden ve yan yana hareket etmeden geçmeye çalışırlar. Çıtaya dokunmadan geçen kişi sıranın arkasına geçer. Oyun tek kişi kalana kadar devam eder.

OYUNUN ADI :SESLİ HARF
OYUN ALANI :SINIF
OYUNUN YAŞ GRUBU : 2.3.4.5. SINIFLAR

AÇIKLAMA

Öğrencilere içinde o ve u geçen kelimeler bulmaları istenir. Bulan her öğrenciye 5 puan verilir. Daha sonra 3 tane sesli harf söylenir. Daha da zorlaştırılır. Zorlaştıkça puan artar. Örneğin içinde ü u a geçen kelime için 1 dakika düşünme süresi verilir.

OYUNUN ADI :ÇOCUĞUMU KİM BULACAK?

AÇIKLAMA

Öğretmen sınıfta bir çocuğu olduğunu söyler. Kafasındaki öğrenciye tanıtmaya başlar. Öğretmen tanıttıkça öğrenciler tahminlerini söylerler.

OYUNUN ADI :ZAVALLI PİSİ

AÇIKLAMA

Ebe miyavlayarak arkadaşlarının arasında dolandır. Yanına geldiği arkadaşına ona "Zavallı pisi" der. Kedinin yanına geldiği arkadaşına gülerse şarkı söyler.

OYUNUN ADI :KAÇ KURTUL

AÇIKLAMA

Ebe kollarını açar. Döndük sesi ile kollarını aşağıya indirir ve kaldırır. Bu arada ebe gerisinde bekleyenler kola takılmadan karşıya geçmeye çalışırlar. Aynı görevli iki ebe de olabilir.

OYUNUN ADI :GÖLGEME BASMA

AÇIKLAMA

Ebe seçilir. Ebe açık havada koşan öğrencilerin gölgelerine basmaya çalışır. Gölgesine bastığı elenir.

DEREDEN ATLAMA

AÇIKLAMA

Birbirine paralel olmayan yan yana iki çizgi çizilir. Çizginin birinin açık ucu 50-60 cm diğer ucu 75-80 cm dir. Çocuklar bu çizgiyi dere sanarak üzerlerinden atlarlar. İsteyen istediği yerden atlar. Dereye düşen yanar.

TRAFİK

AÇIKLAMA

Bahçede öğrenciler sessizce araba sürerler. Bir kişi ambulans diğeri cankurtaran bir diğeri itfaiye olur. Bu arabalara yol vermek üzere oyun başlar. Düzenli araba süren ehliyetini alır.

KIRKAYAK

AÇIKLAMA

8-10 Öğrenci birbirlerinin omuzlarından tutarak arka arkaya sıraya girerler. Baştaki kırkayağın başı sondaki kırkayağın sonu olur. Sondaki sağa sola kaçmak suretiyle baştaki öğrenci sondakinin yakalamaya çalışır. Kırkayak bölünürse ölür.

YAKALAMACA

AÇIKLAMA

Oyuncular 5-6 şar kişilik gruplar oluşturur. Grubun başındaki öğrenci başka grubun sonundakini yakalamaya çalışır. Yakalarsa kendi grubuna dahil eder. Grubu biten veya kopan grup elenir.

AYI GELİYOR AÇIKLAMA

Bir öğrenci ayı olur. Diğeri arı olur. Arılar belli bir çizgiden vızıldayarak ayının yanında bulunan bal peteğine gelmeye çalışırlar. Uyuyan ayı vızıltıdan uyanır ve arıları yakalamaya çalışır. Yakalanan arı elenir.

SAHİLE-HAVUZA AÇIKLAMA

Bahçeye veya sınıfa büyük bir çember çizilir. Çemberin dışı sahil, içi deniz olur. Öğretmen deniz dediğinde herkes denize atlar, sahil dediğinde sahile atlarlar. Şöyle de olabilir. Köpek geliyor denip bir öğrenci köpek gibi havlayınca öğrenciler denize atlar. Köpek balığı denince denizden çıkarlar. Yanılan elenir.

OYUNCAK KORUYUCUSU

AÇIKLAMA

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

YUVARLANAN TOPTAN KAÇ

AÇIKLAMA

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.

ESİR ALMA VE VERME

AÇIKLAMA

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 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.

SENİ TUTABİLİR MİYİM ?

AÇIKLAMA

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.

ÜÇ AYI

AÇIKLAMA

Oyunculardan biri çocuk ayı, diğeri anne ayı, öteki baba ayı olur. Bahçenin bir köşesine gider, sırtlarını arkadaşlarına dönerler. Diğerleri bahçenin başka bir ucundan başlayarak ayılara yaklaşırlar. 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.

SIKI SIKI SARILALIM

AÇIKLAMA

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 sarılır. Bir süre sonra öğretmen oluşan grupları kontrol eder, sayıyı tamamlayamayan veya tek kalan öğrencileri eller ve oyuna devam edilir. (1 sayısı işaret edildiğinde öğrenciler tek başlarına hazır oldu beklerler.)

EŞYA VE YER

AÇIKLAMA

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.

K İ M S A K L A D I ?

AÇIKLAMA

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.

B E K Ç İ K Ö P E Ğ İ

AÇIKLAMA

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.

F A S U L Y E T O R B A S I N I B U L M A

AÇIKLAMA

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.

D O K U N M A

AÇIKLAMA

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 yapıncaya kadar yinelenebilir.

RENGİ NE?

AÇIKLAMA

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 yumudur, 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 değiştikçe, soran çocuk da değişebilir. Soran çocuk da ebe gibi seçimle belirlenebilir.

BEN KİMİM

AÇIKLAMA

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.

Kilitlenme

AÇIKLAMA

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.

Bayrak Yarışı

Hacıyatmaz

AÇIKLAMA

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.

KİM GÜÇLÜ?

AÇIKLAMA

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 yinelenabilir.

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

ÇÜRÜK YUMURTA

AÇIKLAMA

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.

KÖPRÜ NÖBETÇİSİ

AÇIKLAMA

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.

DUDAKTAN ANLAMA

AÇIKLAMA

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.

AYNA

AÇIKLAMA

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

KARTAL VE GÜVERCİNLER

AÇIKLAMA

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

AÇIKLAMA

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.

EŞİNİ BUL

AÇIKLAMA

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.