

OYUN OYNUYORUM DERLEME KİTAPÇIĞI

HAZIRLAYANLAR

Doç. Dr. A. Dilşad MİRZEOĞLU

Dr. Figen ALTAY

Ahsen AKKÜN

Hatice ÇEBİ

Esra GAZİOĞLU



Bu kitapçık ilkokul 1 - 4. sınıflar Beden Eğitimi ve Oyun dersi kazanımları ile ilişkilendirilmiş oyunları içerir.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlahî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerîhamdan İlahî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'sım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

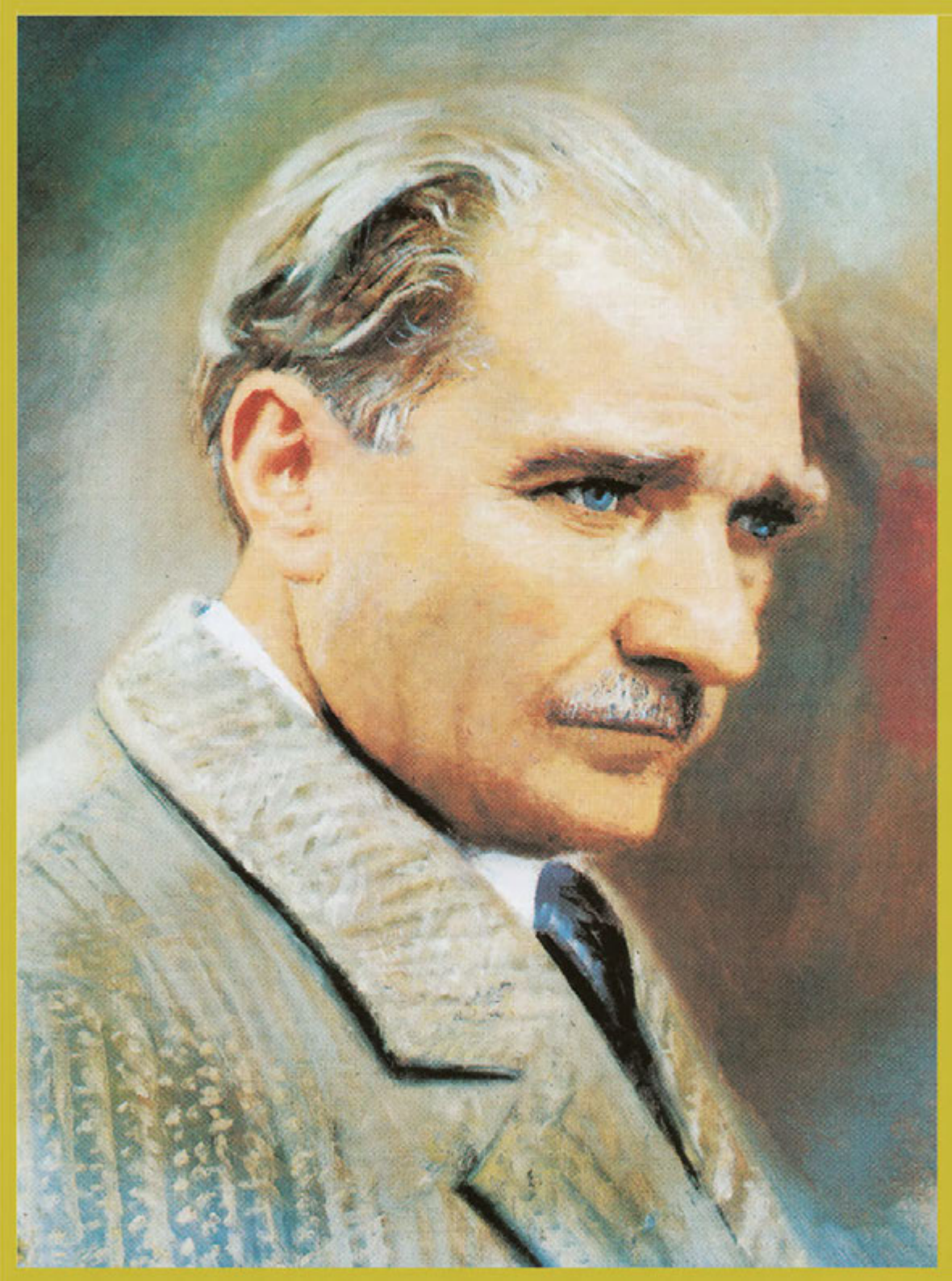
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsaît bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İÇİNDEKİLER

1.SINIF OYUNLARI	8
2.SINIF OYUNLARI	23
3.SINIF OYUNLARI	33
4.SINIF OYUNLARI	45
KAYNAKÇA	59

1. SINIF OYUNLARI

BO.1.1.1.1. Yer deęiřtirme hareketlerini yapar.

Yaę Satarım Bal Satarım: Bir kiři ebe olur. Dięer oęrenciler daire olur ve yere çömelirler. Ebe olan, elinde mendil ile çömelen bu oęrencilerin arkalarından yürüyerek / kořarak řarkı söyleyerek dolařır. řarkı řöy-ledir:

Yaę satarım, bal satarım,
Ustam ölmüş ben satarım.
Ustamın kürkü sarıdır.
Satsam on beř liradır.
Zambak, zumbak,
Dön arkana iyi bak.

Ebe řarkının bir yerinde elindeki mendili oęrencilerden birinin arkasına yere bırakır. Çömelen oęrenciler řarkıya ellerini vurarak ve söyleyerek katılırlar. Eęer çömelen oęrenci arkasına mendil bırakıldığını fark ederse hemen mendili kapıp dairede dolařan oęrenciyi aynı yönde kovalar ve yetişirse sırtına mendille vurur. Sonra kendisi mendili bırakmak için oyuna bařlar. Çömelen oęrenci arkasındaki mendili fark etmezse ayaktaki onun yanına kadar turu tamamladığında mendili alarak yerdeki oęrencinin mendille sırtına vurur ve mendili eline vererek ebeliğini dięer oęrenciye bırakır.

Köře Kapmaca: Oęrenciler gruplara ayrılır. Kare alanlar çizilir. Karenin her köřesine bir oęrenci yerleřtirilir. Her karede bir ebe olur. Oęrenciler ortadaki ebeye yakalanmadan yer deęiřtirmeye çalıřır. Yer deęiřtirme ebenin veya oęretmenin komutuyla gerçekteřir. Deęiřme sırasında ebe köřelerden birini kaparsa yerine kaptığı oęrenci ebe olur.

Basit Stafet: Oęrenciler farklı gruplara ayrılır ve etkinlik alanında belirlenen iki çizgi arasında yürürler. Sonra durmadan belli bir mesafede kořarlar. Minder üstünde vücutları üzerinde yana yuvarlanma yaparlar (kütük yuvarlanması) ve yere koyulan küçük engelin üzerinden atlarlar. Sonra kořarak geriye dönüp sırasının arkasına geçerler. Oęretmen, ekipmanlara ve oęrencilerin özelliklerine göre yer deęiřtirme hareketlerini çeřitlendirerek kullanabilir.

Ayağını Yerleřtir: Ekinlik salonunun zeminine tebeřirle ayak resimleri çizilir. Saę-sol ayak resimlerini gös-teren yerlere oęrencilerin ayaklarını yerleřtirerek yürümeleři saęlanır.

Yönünü Bul: Kartonların üzerlerine yönleri gösteren oklar çizilir ve bunlar etkinlik alanında deęiřik yerlere yerleřtirilir. Oęrencilerden yönünü gösteren okları takip ederek müzik eřlięinde hareket etmeleri istenir.

Deęiř ve Dön: Oęrencilerin ikili gruplar oluřturmaları saęlanır. Her oęrenci gruptaki arkadařıyla arka arkaya durur. Öndeki eř lider, arkadaki takipçidir. Öndeki oęrenci deęiřik yönlerde ve deęiřik řekillerde hareket ederken arkadaki oęrenci onu taklit ederek takip eder. Oęretmenin komutuyla eřler deęiřir ve oyun tekrarlanır.

Üç Küçük Kuzu: Bir oęrenci kurt olur sınıfın önünde ve ayaktadır. Dięerleri yerlerinde oturmuřtur. Kurt, sıraların arasında dolařır. Üç arkadařının yani küçük kuzuların ellerine vurur ve yine sınıfın önüne gelerek; "hurr, hurr" der. Bu kelimeler ile birlikte ellerine vurulan üç kuzunun yerlerini deęiřtirmesi gerekir. Kurt da bu kuzulardan birinin yerine oturmaya çalıřır. Ayakta kalan kuzu bir sonraki oyun için kurt olur. Oyun böylece devam eder.

Yükseğe Sıçra: Öğrenciler sınıf mevcuduna dikkat edilerek gruplara ayrılır. Bir poşete yumuşak bir top koyularak ağız sıkıca bağlanır ve ucuna bir ip takılır. Aynı düzenek grup sayısı kadar hazırlanır. Her gruptan bir kişi top çevirici olur. Grubun diğer öğrencileri ay şeklini alır. Top çevirmede görevli öğrenci, yere çömelerek ipinden tuttuğu topu sağdan sola, soldan sağa yerde sürüyerek hareket ettirir. Ayaktaki diğer grup üyeleri ise topun üstünden atlamaya çalışır. Atlarken yanan öğrenci top çevirici olur.

Çemberden Çembere: Etkinlik alanına öğrenci sayısı kadar çember koyulur. Öğrenciler çemberlerin içine girerler. Öğretmen değişik komutlar vererek değişik hareketler yaptırır (Örneğin çemberin çevresinde dön, çemberin içine çift bacak sıçra, tek bacak sıçra, bir ayak çember içinde bir ayak çember dışında vb.). Etkinlik uygulanırken çember bulunmaz ise ip, gazete kâğıtları bükülerek çember oluşturulabilir.

Sıçra Dokun: Sınıf içinde boydan boya ip gerilir. İpin üzerine meyve resimleri asılır. Resimlerin öğrencilerin sıçrayarak dokunacakları yüksekliğe koyulması gerekmektedir. Sınıf gruplara ayrılır. Gruplar sıra ile kalkar. Her gruptan bir öğrenci kalkıp bir tane meyve almaya çalışır ve yerine oturur. Hangi grup ilk olarak meyvesini bitirirse diğer gruplar tarafından alkışlanır.

Zıp Zıp Zıpla: Öğrenciler oyun alanında üç gruba ayrılır. Her grup için yuvarlak bir alan çizilir. Gruplar; zıplayanlar, hoplayanlar ve top toplayanlar diye isim alırlar. Öğretmen aşağıdaki sözleri bazen sıra ile bazen de karışık söyler. Hangi grubun adı söylenirse o gruptaki öğrenciler kendi hareketlerini yaparlar. Öğretmen söylediği gruba bakmayıp diğer gruba bakarak grupları yanıtlanabilir.

Zıp zıp zıpla (Tek ayakla zıplanır.)

Hop hop hopla (İki ayakla hoplanır.)

Top top topla (Yere çömelinir.)

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

BO.1.1.1.2. Dengeleme hareketlerini yapar.

Kurbağa Sıçrayışı: Öğrenciler güvenlik önlemi alınarak sınırlandırılmış etkinlik alanı içinde değişik şekilde dağılırlar. Öğretmen öğrencilere kurbağa taklidi yapmalarını söyler. Öğrenciler bu hareketi yaparken öğretmen kurbağaların nasıl ses çıkardıklarını sorar. Öğrencilerin büyük ve küçük kurbağa sıçrayışlarını yönergeler doğrultusunda keşfetmeleri beklenir.

Ali Kutuda: Bütün öğrenciler etkinlik alanında ayakta dururlar. Öğretmen; "Ali kutuda." dediği zaman herkes çömelir. "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 öğrenci sınıfça alkışlanır.

Elde Davul Zurna 1, 2, 3: Öğrencilerden gönüllü olarak bir ebe seçilir ve seçilen ebenin yüzü duvara dönük durur. Ebe "Elde davul zurna 1, 2, 3" diye sayar. Ebe sayarken sınıftaki diğer tüm öğrenciler belirli bir mesafede belirlenen çizgiden ebeye doğru yürürler. Ebe saymayı bitirince arkasına döner, ebe döndüğünde diğer tüm öğrenciler oldukları şekilde donarlar. Ebe hareket eden bir öğrenciyi bulursa ebelikten çıkar ve hareket eden kişi ebe olur. Eğer hareket eden öğrenci olmazsa saymaya devam eder. Ebeye en yakına ge-

len kiři ebenin sırtına vurur ve tım ęrenciler çizgi dıřına kařmaya bařlarlar. Ebe yine çizgiyi geřmeden bir ęrenciye dokunursa ebelikten kurtulur yeni ebe dokunduęu kiři olur.

Vücut Dengesi: Sınırlandırılmıř etkinlik alanı içinde bütün ęrenciler daire řeklini alırlar. Sonra birbirlerinin omuzlarından tutmaları söylenir. Omuzlardan tutulduktan sonra ęrenciler verilen iřaretle tek ayaklarını yerden kaldırırlar. Herkesin düřmeyeceęi řekilde üçe kadar sayılır. Eęer üçe kadar saymada ayaęını yere deędıren olursa etkinlik tekrar ettirilir. Herkes yaptıęında daire sürekli küçültülür (10 kiřilik, 5 kiřilik). En son iki kiři oluncaya kadar oyun devam eder. Öğretmen eř sayısını artırarak oyunu zorlařtırabilir. Amaç daha uzun süre ęrencinin dengesini saęlamasıdır.

İpte Denge: Öğrenciler birkaç gruba ayrılırlar. Yere belirli genişlikte karton, ip veya deęiřik ekipman koyulup etrafının suyla kaplı olduęu ve bu ekipmanın üzerinde düřmeden yürümeleri gerektięi söylenir. Düřen ęrenci en arka sıraya geđer. Daha sonra ekipmana daire, kare vb. řekiller verilip etkinlik bu řekilde devam ettirilir.

Büyü Büyü Küçül Küçül: Öğrenciler ayakta durur. Öğretmen, ařaęıda sözleri söylerken, ęrenciler bu sözlerle uygun hareketleri yaparlar.

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. (Öğrenciler 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.

Yattı Kalktı: Sınıftaki her ęrenciye bir isim koyulur. Bu isimler meyve, sebze, çiçek isimleri vb. olabilir. Öğrenciler isimleri kendileri de seçebilir. Mesela ismi lahana olan ęrenci önce kendi ismini söyleyerek oyunu bařlatır. "Lahana yattı kalktı." der ve bařını ařaęı doęru yatırıp kaldırır ve hemen bir arkadařının ismini söyler. Sonra ismi söylenen kiři "Domates yattı kalktı." der. Bařını ařaęı doęru yatırıp kaldırarak bařka bir arkadařının adını söyler. Oyun bu řekilde devam eder.

Kurbaęa Havuzu: Oyuna hazırlık ařamasında ęrencilerden 10 tane gazete getirmeleri istenir. Gazeteler koli bandı ile bantlanarak bloklar oluřturulur. Öğrencilerden her birinin bir bloęun üstüne çıkması saęlanır. Etraflarının suyla çevrili olduęu ve basarlarsa ıslanacakları söylenir. Öğrencilere deęiřik komutlar verilerek atlama çalıřmaları yaptırılır.

Tař Tař Üstüne: Öğretmen bütün ęrencilerin birbirlerine bir iki metre uzak olacak řekilde düz ya da daire olarak dizilmelerini ister. "Tař tař üstüne" denildięinde her ęrenci bir ayaęını dięer ayaęının üzerine koyar ve düřmeden dengede durmaya çalıřır. "Tař toprak üstüne" denildięinde ayak indirilir.

Öğretmen řařırtmalı olarak bu sözleri söyler. Düřen, arkadařına tutunan, řařıran ęrenci oyundan çıkarılır.

En sona kalan öğrenci alkışlanır.

BO.1.1.1.3. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

Kova ile Yakala: Öğrenciler eşleştirilir. Eşlerden birinin elinde kova veya herhangi bir ekipman bulunur. Diğersinin elinde de top bulunur. Aralarında belirli bir mesafe ayarlanır. Elinde top olan öğrencinin topu on atışta kaç kez kovanın içine attığına bakılır. Sonra eşlerin görevleri değiştirilir. Aralarındaki mesafe oyunun durumuna göre ayarlanır.

Hedefe Yuvarla: Hunilerden belirli bir genişlikte kale yapılır. Öğrenci seviyesine uygun bir mesafede çizgi ile belirlenmiş bir alanda toplanır. Öğrencilerin bir ellerini kullanarak topu iki huninin arasından yuvarlamaları sağlanır. Öğrencilerin topa tekme ile vurmamalarına dikkat edilmelidir.

Fasulye Torbasını Bulma: Öğrenciler elleri arkada olmak üzere omuz omuza bir daire yapar. Bir öğrenci ortadadır. Birisine bir fasulye torbası verilir. Dairedeki öğrenciler bunu elden ele verirler. Ortadaki öğrenci fasulye torbasının "kimde" olduğunu bulmaya çalışır. Eğer tahmini çok uzun sürerse başka bir oyuncu ile değiştirilir.

Bowling: Öğrenciler ikili veya üçlü gruplara ayrılır. Her grup belirlenmiş çizginin arkasında sıraya geçer. Belirli mesafeye de su dolu pet şişeler konulur. Elleri verilen toplarla pet şişeleri devirmeleri istenir. Bütün şişelerini ilk deviren takım alkışlanır.

Yakala: Öğrenciler karşılıklı eş olurlar. Eşlerden her birine bir top verilir. Karşılıklı olarak topu birbirlerine atmaları ve yakalamaları gerektiği söylenir. Öğrenciler etkinliğe birbirlerine yakın durarak başlarlar. Öğrenci topu her yakaladığında bir adım geri, kaçırdığında ise bir adım ileri hareket eder. Topu düşürmeden en uzak mesafeye ulaşanlar diğer öğrenciler tarafından alkışlanır.

Çizgi Çiziyorum Sırt Sırta Veriyorum: Öğrenciler sınıf sayısı göz önüne alınarak gruplara ayrılır. Her grupta kendi içinde ikişerli gruplara ayrılır. Her grup için düz bir çizgi çizilir. Öğrenciler eşleriyle birlikte çizginin üzerinde sırt sırta dururlar. Sırtlarına balon konulur. Gruplar çizgiye basmadan, balonu düşürmeden birlikte eğilip kalkma hareketleri yaparlar. Komutlar öğretmen tarafından verilir. Hareketlerde eşler arasındaki uyuma dikkat edilmelidir.

Balon Yere Düşmesin: Etkinlik alanı ipe çok yüksek olmayacak şekilde ortadan ikiye bölünerek öğrenciler iki gruba ayrılır. Her gruba ikişer, üçer balon verilir. Bu balonları elleri ile vurarak ipin üzerinden karşı alana geçirmeleri gerekir. Yere düşüren öğrenci karşı gruba geçer. Oyun, gruplardan birindeki öğrenci sayısı bitene kadar devam ettirilebilir.

Su-Top Taşıma: Öğrenciler sınıf sayısına göre gruplara ayrılır. Her gruptaki öğrenci yan yana sıra veya sandalyeye oturtulur. Grubun en başına, yere içinde su veya top olan kova koyulur. Grubun sonuna ise boş bir kova koyulur. Komut ile grubun başındaki öğrenciden başlayarak elden ele top veya su taşınarak grubun sonuna ulaştırılır. Kovayı önce dolduran grup alkışlatılır.

BO.1.1.1.4. İki ve daha fazla hareket becerisini içeren basit kurallı oyunlar oynar.

Meyve Sepeti: Sınıf dört eşit gruba ayrılır ve her grup karenin bir köşesini oluşturacak şekilde pozisyon alır. Her gruba bir meyve ismi verilir. (Örneğin elmalar, kirazlar, çilekler, erikler) Öğretmen iki meyve ismi söylediğinde (elmalar - çilekler) bu gruplar hızlıca yer değiştirir. Öğretmen meyve sepeti dediğinde tüm gruplar yer değiştirir.

Mandal Asma: Öğrenciler eşit gruplara ayrılır ve derin kolda sıraya geçerler. Her gruptaki öğrencilere birer tane mandal verilir. Öğretmenin komutu ile grup başındaki öğrenciler koşarak karşılarında duran ipe ellerindeki mandalı asıp sıradaki arkadaşına dokunur ve diğer öğrenci çıkar. Oyun bu şekilde devam eder. Mandallarını ilk önce ipe asan grup oyunu kazanır.

Balık Yakalama: Öğretmen hareketleri ile birlikte "Kırmızı Balık" şarkısını öğrencilere öğretir.

Kırmızı balık gölde, kıvrıla kıvrıla yüzüyor.

Balıkçı Hasan geliyor, oltasını atıyor.

Kırmızı balık dinle, sakın yemi yeme.

Balıkçı seni tutacak, sepetine atacak.

Kırmızı balık kaç kaç kaç.

Daha sonra öğrenciler dört veya beşli gruplara ayrılır ve her gruba bir renk verilir. Öğrenciler etkinlik alanının değişik yerlerine saklanan kendi gruplarını gösteren renkteki balıkları yürüyerek, koşarak vb. bulmaya çalışır. İlk önce hangi grup balıklarını toplamayı bitirirse alkışlanır.

Eşini Bul: Öğrenciler etkinlik alanında dağınık şekilde yürürler. Öğretmen "zıpla" dediğinde tüm öğrenciler zıplamaya başlar. "Tek ayak üzerinde zıpla" dediğinde tek ayak üzerinde zıplarlar. "Kollarını havaya kaldır" dediğinde tüm öğrenciler kollarını kaldırır vb. yönergeler verilir. Sonra öğretmen "Herkes kendine bir eş bulsun." dediğinde öğrenciler en yakınındaki arkadaşıyla eşleşir. Açıkta kalan öğrenci yeni komutu verecek kişi olur.

Kartopu Partisi: Öğretmen çocuklara beyaz peçeteler verir ve buruşturarak kartopu oluşturmalarını ister. Oluşturulan bu kartopu ile müzik eşliğinde kartopu partisi yapılır. Oyunun sonunda ise kartopu toplama yarışması yapılır. En çok kartopu toplayan öğrenci alkışlatılır.

Kümes: Öğrenci sayısı kadar etkinlik alanına daire çizilir. Bunlar kümes olur. Her daire bir öğrencinin iki ayağını alacak genişlikte olur. Her öğrenciye bir kümes hayvanı adı verilir. Örneğin tavuk, kaz, hindi vb. Öğrenci sayısı çoksa birkaç öğrenciye aynı hayvan ismi verilebilir. Oyun başlayınca her öğrenci kendi kümesinde durur. Öğretmen, öğrencilere adlarını söyleyerek seslenince öğrenciler kümeslerinden çıkarlar ve serbestçe dolaşırlar. Gezerken ismini aldıkları hayvanların da taklitlerini yaparlar. Öğretmen "tavuklar" deyince tavuklar çıkar, tavuk sesi çıkararak gezinir. "Ördekler" dediğinde ördekler çıkar, ördek sesi çıkararak gezinirler. Bu şekilde gezinirken öğretmen bir anda "Kurt geliyor kaçın" diye seslenir. Öğrenciler kurttan kaçıp herhangi bir kümese girer. Her kümese bir öğrenci girebilir. Açıkta kalan öğrenci komut verecek kişi olur. Bu kez de o öğrenci oyunu yönetir. Oyun bu şekilde devam eder.

Leylekler ve Kurbağalar: İç içe iki daire çizilir ve öğrencilerin yarısı içteki dairenin içine, yarısı dıştaki dairenin dışına dağıtılır. İçteki daireden kurbağa, dıştakiler ise leylek olur. İki çizginin arası ise bataklıktır. Öğretmen "Kurbağalar serinleyin." deyince, kurbağalar bataklığa girip gezinmeye başlarlar. Öğretmen "Leylekler yakalayın." deyince kurbağalar yerinden kaçarken leylekler de onları yakalamaya çalışırlar.

Tünel Topu: Öğrenciler eşit gruplara ayrılarak derin kolda sıraya geçerler. Her grubun sonundaki öğrencilere birer top verilir. Öğretmenin komutu ile grupların sonlarındaki öğrenciler ellerindeki top ile arkadaşlarının bacaklarının arasından geçerek en öne gelir ve topu baş üzerinden elden ele dolaştırarak arkadaki öğrenciye ulaştırır. Topu alan öğrenci başa geçer. Bu şekilde ilk başlayan grubun öğrencisi sıra başına geçince oyun biter.

Balık Yakalama: Bahçeye, oyun alanı olarak bir dikdörtgen çizilir. Buna "balık ağı" denilir. Öğrencilerden bir ebe seçilir. Ebe "balıkçı" olur; balık ağının bir köşesinde bekler. Öteki öğrenciler "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" ya da "yakaladım" diye bağırır. Balıkçı bağırınca, ağ içinde bulunan bütün balıklar oldukları yerde kalırlar. Balıklar yakalanmış olur. Balıkçı, balıkları sayar, arkadaşlarına sayısını söyler, ebelikten kurtulur. Yakalanan balıklar, yeni bir ebe seçerler. Yeni ebe balıkçı olur. Oyun böylece sürer. Oyun sonunda, en çok balık tutmuş olan öğrenciye "reis" adı takılır ve öğrenci alkışlanır.

BO.1.1.1.5. Ritim ve müzik eşliğinde hareket eder.

Dedemin Bahçesi: Öğrenciler el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Oyunun tekerlemesini hep bir ağızdan söylerler. Tekerleme söylenirken hareketleri de yapılır.

Dedemin bahçesinde koyunları var.

Otur dersem oturur (Hep birlikte yere çömelinir.).

Kalk dersem kalkar (Ayağa kalkılır.).

Büzül dersem büzülür (Halkanın ortasına doğru ilerleyerek daire küçültülür.).

Açıl dersem açılır (Geriye doğru çekilerek daire büyütülür.).

Sevin dersem sevinir (Öğrenciler gülerler.).

Üzül dersem üzülür (Ağlama taklidi yaparlar.).

Aslan geliyor, kaplan geliyor, tıp! (Öğrenciler tıp sözünü duyar duymaz hareketsiz kalırlar. Hareket etmemek, ses çıkarmamak ve gülmemek gerekmektedir.).

Parmak Oyunu: Parmak oyunu öğretmen tarafından öğrencilere gösterilerek öğretilir.

Al yanaklı elmacık (İki el yanaklar üzerinde gezdirilir.)

Hadi gidelim çabuk çabuk (Tüm parmaklar oynatılır.)

1, 2, 3, 4, 5

Herkes oldu eş (İki el parmak ucuyla birleştirilir.)

Sımsıkı sarılalım (Parmaklar birbiri aralarından geçirilip yumruk yapılır.)

Kocaman açılalım (İki el avuçları açılır.)

Hep beraber ellerimizi çırpalım (Eller birbirine vurulur.)

Say Bak: Öğretmen tarafından söylenen şarkı, hareketleriyle öğrencilere tekrar ettirilir.

Sağ elimde beş parmak (Sağ beş parmak gösterilir.).

Sol elimde beş parmak (Sol beş parmak gösterilir.).

Say bak say bak say bak (Tek tek 1, 2, 3, 4, 5 parmaklar sayılır.).

Hepsi eder on parmak (Tüm parmaklar gösterilir.).

Sen de istersen say bak.

Say bak say bak say bak (Tek tek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 hepsi sayılır.).

Topuk Burun: Öğretmen hareketleri ile birlikte topuk burun şarkısını öğrencilere öğretir. Şarkı gruplar hâlinde de söyletebilir. Şarkının sözlerine uygun hareketler yaptırılır.

Topuk burun, topuk burun.
Sağ eller, sol eller.
Sıçra, sıçra, sıçra dur.
Şimdi dizler, çift eller.
Şimdi dizler, çift eller.
Sağ kollardan girelim.
Sen de oyna arkadaş.
Sağ eller, sol eller.
Şimdi dizler, çift eller.

Sen Oyna: Sınıf mevcuduna göre gruplar belirlenerek çember oluşturulur. Şarkı hep birlikte, her seferinde farklı bir öğrencinin ismi söylenerek tüm öğrenciler katılacak şekilde devam eder.

Bir zamanlar kraldık Mısır'da.
Şimdi kaldık eski bir hasıra.
Bulgurumuzu kaynatalım.
Bu Zeynep'i de bir oynatalım.

Şarkı her bittiğinde "Şu çocuklarımızı da oynatalım." denilerek tüm öğrencilerin katılması sağlanmalıdır.

BO.1.1.2.1. Vücut bölümlerinin hareketlerini tanımlar.

Dörtlü Dokunma: Oyuna "başımız-omzumuz-dizimiz-ayağımız" sözleri söylenerek ve söylenen yerlere dokunularak başlanır. Oynayış sırasında hareketler git gide hızlandırılır. Bu hızlandırma sırasında öğrencilerin soluk almaları güçleşeceğinden, sözcükleri söylememeleri istenir. Bunun yerine öğretmen söyler, öğrenciler yapar.

Miço: Öğrenciler ikili gruplara ayrılır ve eşiyile birlikte aşağıdaki sözlere uygun hareketler yaparlar.

Miço nereden geliyor?
Harmanlıktan aşağı
Oyna da Miço oyna
Zıpla da Miço zıpla
Miço ellerin nerede?
Kıvrım kıvrım bellerde
Miço gözlerin nerede?
Fıldır fıldır yerlerde.

Çevir Salla: Öğrenciler yere otururlar. Öğretmen aşağıda verilen sözleri söyler, hareketleri yapar. Öğrenciler de aynı hareketleri 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 birbirlerine paralel olarak önde tutulur, soldan sağa, sağdan sola sallanır, sonra da yine iki kol birbirine paralel olarak, ön tarafta bir daire çizecek biçimde sallanır.).

Vücutumuz: Öğretmenle birlikte tüm öğrenciler öğretmenin söylediği şarkıyı vücut hareketleriyle tekrar eder.

İki elim, iki kolum, bacaklarım var.
Her insanda bir burun, bir de ağız var.
Sen hiç gördün mü üç kulaklı bir adam?
Olur mu hiç üç kulak, dön de aynaya bak hey...
Olur mu hiç üç kulak, dön de aynaya bak.
İki gözüm, iki kaşım, parmaklarım var.
İnci gibi dişlerim, bir de çenem var.
Sen hiç gördün mü üç dudaklı bir adam?
Olur mu hiç üç dudak dön de aynaya bak, hey...
Olur mu hiç üç dudak, dön de aynaya bak.
İki kulak, iki yanak, bir de başım var.
Gözlerimde kirpiğim, saçlarımda var.
Sen hiç gördün mü üç yanaklı bir adam?
Olur mu hiç üç yanak dön de aynaya bak hey...
Olur mu hiç üç kulak, dön de aynaya bak.

BO.1.1.2.2. Kişisel ve genel alanını fark eder.

Mikrop: Oyun oynanacağı genel alan işaret tabakları ile belirlenir. Öğrencilerden biri mikrop olur. Arkadaşlarına dokunarak onlara hastalık bulaştırmaya çalışır. Diğerleri de oyunun genel alanını ihlal etmeden mikroptan kaçmaya çalışırlar. Hastalık kapan öğrenci, hasta rolü yaparak yere oturur. En sona kalan öğrenci diğer oyunda mikrop rolünü alır.

Kar Taneleri: Öğrenciler oluşturulan daire içinde dağınık şekilde dururlar. Bu daire evi simgeler. Öğrenciler birer kar tanesidir. "Rüzgâr" komutu verildiğinde öğrenciler bu alanda dağınık şekilde koşarlar. "Güneş" denildiğinde kendi evlerine dönüp oturarak güneşlenirler.

Çiçek: Bahçeye büyükçe bir çiçek resmi çizilir. Öğrenciler, çiçeğin çizgilerinin üzerindedir. Öğretmen, "böcek" dediğinde çiçeğin dışına çıkarlar, "çiçek" dediğinde içine girerler. "Kelebek" dediğinde bir süre uçma taklidi yaparak çiçeğin herhangi bir çizgisinde kıvıldamadan dururlar. Şaşırtmalı şekilde oyun devam eder. Yanlış yapan öğrenci, bir sonrakine katılmak üzere bir kenarda bekler. Oyun süresince canlıların yaşama hakkına özen gösterilmesi vurgulanır.

Çömlek Çömlek Ne Kaynar ? : Öğrenci sayısı, ikişerli eş olunduktan sonra bir öğrencinin ebe kalması için tek sayı olmalıdır. Önce, ikişerli eş olunur. Eşlerin biri çömelir, diğeri onun arkasında ayakta durur. Bu şekilde ikişerli ikişerli daire oluşturulur. Eşlerden oturana "çömlek", ayakta durana "çömlek sahibi" denilmektedir. Ebe ayakta duran herhangi bir çömlek sahibinin yanına gider.

Ebe: Çömlek çömlek ne kaynar?

Çömlek sahibi: Yağ ile bal.

Ebe: Tattırır mısın?

Çömlek sahibi: Tattırmam.

Ebe: Koklatır mısın?

Çömlek sahibi: Koklatmam.

Ebe: Öyleyse sen o yandan ben bu yandan, der ve her ikisi ters yönden koşmaya başlar.

İlk koşmaya başladıkları çömleğin yanına kim önce gelirse, o öğrenci alkışlatılır. Boşta kalan öğrenci yeni ebe olur. Bu yeni ebe, bu defa bir yandaki çömlek sahibine aynı soruları sormaya başlar ve daireyi oluşturan her çömlek sahibi oynayacak şekilde bir tur tamamlanır. İkinci turda da eşler yer değiştirir; ayakta duran oturur, oturanlar ayağa kalkar ve oyun yeni eşlerle tamamlanır.

Aç Fil ile Şişman Fil: Bir öğrenci arkadaşları tarafından seçilerek "şişman fil" olur. Etkinlik alanının bir kenarında durur ve etrafına geniş bir çizgi çizilir. Burası şişman filin alanı olur. Karşı tarafında ise aç fil bulunur. Öğrenciler şişman filin önündeki yiyecekleri şişman file yakalanmadan aç file götürmeye çalışırlar. Şişman fil yiyeceklerini almak isteyen ve sınırları içindeki bir öğrenciyi yakalarsa o öğrenci yeni şişman fil olur ve oyun bu şekilde devam eder.

BO.1.1.2.3. Verilen bir dizi hareketi, temel hareket beceri gruplarından uygun olanla ilişkilendirir.

Doğruyu Yapıştır Oyunu Kazan: Öğrenciler üç eşit gruba ayrılır. Gruplar derin kolda sıraya geçer. Her grubun karşısına kartondan üçer adet pano asılır. Birinci panoya "Yer değiştirme", ikinci panoya "Dengeleme" üçüncü panoya "Nesne kontrolü gerektiren hareketler" diye isim verilir. Her grubun önüne dağınık şekilde, farklı temel karakter becerilerini içeren resimler / kelimeler olan kartlar konur. Öğretmenin komutu ile grubun başındaki öğrenciler kendi kutularının içinden bir kart alır ve koşarak karşılarındaki panoya yapıştırır. Gruplardaki kartlar bittikten sonra öğretmen tarafından kontrol edilir ve en çok doğru panolara kartları yapıştıran grup oyunu kazanır.

Sepeti Tutur: Öğrenciler dört eşit gruba ayrılır. Her grubun karşısına üç sepet konularak bu sepetlere "Yer değiştirme hareketleri", "Dengeleme hareketleri", "Nesne kontrolü gerektiren hareketler" isimleri verilir. Grupların önlerinde karışık hâlde üzerinde bu üç beceri ile ilgili resimler / kelimelerin olduğu küçük toplar konur. Öğretmenin komutu ile sıra başındakiler bir tane top alarak belirlenen mesafeden doğru sepete atar. Toplar bittikten sonra en çok doğru sepete top atan takım oyunu kazanır.

BO.1.1.3.1. Temel hareketleri yaparken dengesini sağlamak için stratejiler geliştirir.

Çember Dünyası: Çemberler birbirine geçirilerek dünya şekline getirilir. Her grup altışar kişiden oluşur. Her gruptaki öğrenci bu dünyanın içerisinden çemberlere değmeden geçmeye çalışır.

Çember Transferi: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Daire çizgisinde el ele tutuşurlar. Her grubun başındaki öğrencinin yanındaki arkadaşıyla arasında bir çember vardır. Öğretmenin komutuyla grubun başındaki öğrenci çemberin içinden geçerek çemberi diğer koluna aktarır. Aynı şekilde diğer öğrenciler de çember aktarımı yaparak çemberi başlangıç noktasına getirirler.

Ambara Vurdum Bir Tekme: Öğrenciler el ele tutuşup bir daire oluştururlar. Aşağıdaki sözlerle şarkı söylerken bir yandan sağa ya da sola dönerler. Bir yandan da şarkının sözlerine uygun hareketler yaparlar.

Ambara vurdum bir tekme bir tekme (tekmeleme)
Ambarın kapısı açıldı açıldı (açma)
İnci de boncuk saçıldı saçıldı (saçılma)
Limonu da böyle keserler keserler (kesme)
Suyunu da böyle sıkırlar sıkırlar (sıkma)
Çamaşırı böyle yıkarlar yıkarlar (yıkama)
Suyunu da böyle sıkırlar sıkırlar (sıkma)
Ütüyü de böyle yaparlar yaparlar (ütü yapma)
Saçımı da böyle örerler örerler (örme)

Balık Ağı: Etkinlik alanına büyük bir daire çizilir. Buna balık ağı denir. Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Ebe balık ağının bir köşesinde elinde düdükle bekler. Öğrenciler balık ağının içinde ve dışında serbestçe koşar veya yürürler. Ebe düdüğünü çaldığında herkes olduğu yerde kalır. Balık ağı içinde bulunan öğrenciler yakalanmış olur. Balıkçı balıkları sayar. Sayısını söyler. Bir başka ebe seçilir. Amaç en fazla balığı yakalamaktır.

Kedi Geliyor: Etkinlik alanının köşesine kedi için bir yer yapılır. Diğer öğrenciler oyun alanında bulunur. Bunlar da farelerdir. Oyunu yöneten oyun alanının içinde dolaşır farelerin odanın içine girmelerini sağlar. (Kedi odada yoktur.) Fareler sıçrayarak, emekleyerek bir süre hareket ettikten sonra oyunu yöneten "Kedi geliyor." diye bağırır. Bütün fareler odanın dışına koşarlar. Koşarken kediye yakalanmamaya çalışırlar. Yakalanan kişi yeni kedi olur.

Eşini Bul ve Otur: Öğrenciler oyun alanında ikiye eş olurlar. Eşlerden biri iç dairede diğeri dış dairede olmak üzere iç içe iki daire oluştururlar. İç dairedeki öğrenciler kendi aralarında, dış dairedeki öğrenciler kendi aralarında el ele tutuşurlar. Öğretmenin başla komutu ile iç daire soldan, dış daire sağdan dönmeye başlarlar. Dairedekilerin ellerini bırakmamaları gerekir. Öğretmen "Eşini bul otur." dediğinde herkes eşini bulur. Öğretmenin önüne gelir, oturur ve oyun yeniden başlar.

BO.1.1.3.2 Oyunda kullanılan basit stratejileri tanımlar.

Stafet Oyunları: Birinci kazanımda yazılan stafet oyunu öğretmen tarafından ekipman, mekân ve öğrenci gelişim özellikleri göz önüne alınarak çeşitlendirilir.

Tünel: Öğrenciler gruplara ayrılır. Her grubun öğrencileri, arka arkaya derin kolda yerleşerek bacaklarını açıp tünel oluştururlar. En arkadaki öğrenci verilen başla komutuyla veya düdük sesiyle bacaklar arasından arkadan öne doğru sürünerek geçer ve en öne yerleşir. Öne gelen öğrenci bir arkadakinin omzuna dokunur. Bu şekilde tüm öğrenciler birbirinin omzuna dokunduğunda en arkadaki öğrenci aynı şekilde bacaklar arasından geçerek öne ilerler. Bütün öğrencilerin tünelden geçmeleri ile oyun sonuçlanır. Tüneli ilk bitiren grup kazanır.

BO.1.2.1.2. Sınıf dışında oyunlar oynar.

Kısa Mesafeli Çuval: Öğretmen öğrencileri gruplara ayırır. 2-4 metre uzağa bitiş çizgisi çizilir. Her öğrenciye birer çuval verilir. Çocuklar çuvalın içine girerler. Çuvalın uçlarını elleriyle tutarlar. Öğretmenin başlama komutuyla çuval içinde yürümeye çalışırlar. Bitiş çizgisine varıp geri dönerler. İlk dönen birinci olur ve alkışlatılır.

Uçurtma Uçurma: Öğrencilere evden uçurtmalarını getirmeleri söylenir. Uygun havada öğrenciler bahçeye çıkarılarak uçurtma uçurmaları sağlanır. Öğretmen önce uçurtma uçurmanın şartlarını söyler ve uygulamalı gösterir. Uçurtma uçuramayan öğrencilere yardım eder.

Saklambaç: Bir kişi ebe seçilir, ebe arkasını döner ve gözlerini yumar. 10'a kadar sayı sayar ve döner bu arada diğer öğrenciler saklanmışlardır. Diğer öğrencilerin saklandıkları yeri ebe bulmaya çalışır. Yakaladıklarını "yakaladım" diyerek sobe yapar, yakalananlar ebe olur.

Eşini Bul: Öğrenci sayısına göre her bir hayvandan ikiye tane olacak şekilde resimlerin olduğu kartlar hazırlanır. Kartlar bahçede dağınık bir şekilde ters olarak yere konulur. Öğretmen komutu ile tüm öğrenciler koşarak birer tane kart alır ve üzerindeki hayvanın sesini çıkararak eşini bulmaya çalışırlar. Eşini bulanlar belirlenen bölgede toplanır.

BO.1.2.2.1. Sağlık ile oyun ve fiziki etkinlikler arasındaki ilişkiyi açıklar.

Sağlık Öğütleri: Sağlık öğütleri rondo öğrencilere öğretilir. Gruplar hâlinde de öğrencilere söylenebilir.

Yeryüzünde sağlık en büyük varlık.
En büyük varlıktır en büyük varlık.
Çok çalış çok yorulma, çok çabuk da darılma.
Her şeyi dert etme, etme kendine.
Yeryüzünde sağlık en büyük varlık.
En büyük varlıktır en büyük varlık.
Çok sıcakta oturma, çok soğukta dolaşma.
Her şeyi dert etme, etme kendine.
Yeryüzünde sağlık en büyük varlık.
En büyük varlıktır en büyük varlık.
Neşe, sağlık bizimdir, neşe sağlık içindir.
Her şeyi dert etme, etme kendine.

BO.1.2.2.2. Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken vücudunda meydana gelen değişiklikleri açıklar.

Stafet yarışları: Açıklaması 1. sınıf BO.1.1.1.1. kazanımında verilmiştir.

Minik Fare Kaçsana, Kara Kedi Tutsana: Öğrenciler sınıf sayısına göre gruplara ayrılır. Her grubun daire olması sağlanır. Her grup için iki balon hazırlanır. Bu balonlardan birine fare diğerine kedi resmi çizilir. Fare resmi çizilen balon bir öğrenciye verilerek elden ele geçirilmesi sağlanır. Öğretmen kedi resmi olan balonu da grubun içerisine sokar. Öğrenciler balonları elde ele verirken kedi balonunun fare balonunu yakalamasına dikkat ederler.

BO.1.2.2.3. Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken sağlığını korumak ve güvenliği için dikkat etmesi gereken unsurları söyler.

Sağlık Rondu: Aşağıdaki "Sağlık" isimli şarkı öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar hâlinde de söyletebilir.

SAĞLIK

Çok koşup terleyince,
Soğuk su içmeyelim.
Mikroplu tozlu yerde,
Konuşup gülmeyelim.
Tertemiz açık havada,
Oyunlar oynayalım.
Bol bol da spor yapıp,
Sağlığı koruyalım.

Erken Yatarım Erken Kalkarım: Aşağıdaki "Erken Yatarım" şarkısı hareketleri ile birlikte öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar hâlinde de söyletebilir.

ERKEN YATARIM

Erken yatarım, erken kalkarım.
Bir yumurtayı sütle çırparım.
Kızarmış ekmek, biraz da peynir,
Amman efendim ne güzel yenir.
Erken yatınca erken kalkınca,
Çantama kitap, kalem koyunca,
İster yaz olsun, isterseniz kış,
Haydi okula, tıpış da tıpış.

Sabah Şarkısı: Aşağıdaki "Sabah" şarkısı öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar hâlinde de öğrencilere söy-
tilebilir.

SABAH ŞARKISI

Kalk artık, sabah oldu,
Her taraf sesle doldu.
Güneş doğdu ufku açtı,
Okul vakti yaklaştı.
Sürü gitti ovaya,
Kuşlar uçtu havaya,
Karanlıklar uzaklaştı,
Okul vakti yaklaştı.
Sütçü köşeyi döndü,
Bütün lambalar söndü,
Uykunun da tadı kaçtı.
Okul vakti yaklaştı.

Bir Çocuk: Aşağıdaki "Bir Çocuk" isimli şarkı öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar hâlinde de söy-
tilebilir.

BİR ÇOCUK

Bir gün bir gün bir çocuk,
Eve de gelmiş kimse yok.
Açmış bakmış dolabı,
Şeker de sanmış ilacı,
Yemiş yemiş bitirmiş.
Akşama sancı başlamış.
Kıvrım kıvrım kıvrınmış.
Yaptığından utanmış.

BO.1.2.2.4. Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken dengeli ve düzenli beslenme alışkanlığı sergiler.

Pazara Gidelim: Aşağıdaki "Pazara Gidelim" şarkısı hareketleri ile birlikte öğrencilere öğretilir. Şarkı grup-
lar hâlinde de söy-
tilebilir

PAZARA GİDELİM

Pazara gidelim, bir tavuk alalım.
Pazara gidip bir tavuk alıp ne yapalım?
Gıt gıt gıdak, gıt gıt gıdak diyelim.
Happuru happuru happuru happuru yiyelim.
Pazara gidelim, bir kedi alalım.
Pazara gidip bir kedi alıp ne yapalım?
Miyav miyav, miyav miyav diyelim.
Happuru happuru happuru happuru yemeyelim.
Pazara gidelim, bir köpek alalım.
Pazara gidip bir köpek alıp ne yapalım?
Hav hav, hav hav diyelim.
Happuru happuru happuru happuru yemeyelim.
Şarkıdaki pazardan alınan malzemeler öğrencilerin sağlıklı beslenmesi için gerekli olan besin maddelerinin de seçilebilir.

Erken Yatarım Erken Kalkarım: Açıklaması 1. Sınıf BO.1.2.2.3. kazanımında verilmiştir.

Kahvaltı Ryonu: Aşağıdaki "Kahvaltı" şarkısı öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar hâlinde de söyletebilir.

KAHVATI

Nar gibi domatesle beyaz peynir,
Bir parça ekmekle beraber yenir.
Gel onu seninle yiyelim.
Derhal düzelir, keyfin, neşen gelir.
İnsan her zaman aradığını bulmaz.
Bazen az yemekle rengimiz solmaz.
Mideni çok yormamalısın.
Bazen de perhiz et, hiç kötü olmaz.

BO.1.2.2.5. Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken temizlik alışkanlıkları sergiler.

Okula Gidelim mi?: Öğretmen öğrencilere "Bugün okula gidelim mi?" diye sorar. "Gidelim" yanıtını aldıktan sonra " Haydi hazırlanalım. Ben ne yaparsam siz de onu yapacaksınız." der. Yataktan kalkılır; el yüz yıkanır, dişler fırçalanır, saçlar taranır, kahvaltı yapılır, pijamalar çıkartılır, giysiler giyilir, beslenme ve okul çantası alınır. Kapı açılır, kapatılır, yola çıkılır. Öğretmen birden bire "çamur" diye bağırır. Ayak hareketleri çamurda yürür gibi yavaşlatılır ve "şap şap" diye sesler çıkartılır. Çamuru geçtikten sonra normal yürüyüş sürdürülür. Bu kez öğretmen "Çalılıklara geldik." diye bağırır. "Haşır huşur" diyerek çalılıklardan geçirmiş gibi sesler çıkarılır. Sonra yine normal yürüyüş sürdürülür. Öğretmen şaşırmış gibi çevresine bakınır. "Eyvah köprü de yok, şimdi nehirden nasıl geçeceğiz?" der. "Tek çare nehrin üstünden atlamak haydi atlayalım." der. Nehirden atlanır. Yine olağan yürüyüş sürdürülür ve okula gelinir. (Oyun öğretmen tarafından uzatılıp, kısaltılabilir.)

Ellerim Tombik Tombik: Öğrenciler halka olurlar. Hep birlikte uygun hareketlerle aşağıdaki şarkıyı söylerler.

Ellerim tombik tombik, (Eller öne uzatılarak aşağı yukarı çevrilir.)
Kirlenince çok komik. (Avuç içleri çevrilerek bakılır.)
Kirli eller sevilmez. (Kirli eller istenmez anlamında ileri geri sallanır.)
Güzelliği görülmez. (Kafa sağa sola sallanır.)
Hele dişler, hele dişler, (Dişler gösterilir.)
Uzayınca tırnaklar, (Tırnaklar gösterilir.)
Kirlenince kulaklar, (Kulaklar gösterilir.)
Bize pis derler pis derler. (İşaret parmağı sallanılır.)
Bizi istemezler istemezler. (İşaret parmağı sallanılır.)

Mikrop: Açıklaması 1. sınıf BO.1.1.2.2. kazanımında verilmiştir.

Temizlik: Öğretmen hareketleri ile birlikte temizlik şarkısını öğrencilere öğretir. Şarkı gruplar hâlinde de söyletebilir. Şarkı sözlerine uygun hareketler de öğrencilere yaptırılır.

TEMİZLİK

Sabah kalkınca,
Temizlik başlar.
Önce elleri yıka,
Sonra yüzünü yıka.
Önce elleri yıka,
Sonra yüzünü yıka.
Bak ne güzel oldun,
Misler gibi koktun.
Bak ne güzel oldun,
Misler gibi koktun.
Sabah kalkınca,
Temizlik başlar.
Dişlerini unutma,
Güzel güzel fırçala,
Dişlerini unutma.
Güzel güzel fırçala,
Bak ne güzel oldun,
Misler gibi koktun.
Bak ne güzel oldun,
Misler gibi koktun.

BO.1.2.2.7. Oyun ve fiziki etkinlikler sırasında çeşitli iletişim becerileri gösterir.

Kulaktan Kulağa: Öğrenciler sıra olur. Grubun başındaki öğrenci yanındaki arkadaşının kulağına iletmek istediği mesajı fısıldar. Mesaj bu biçimde kulaktan kulağa iletilir. Grubun sonundaki öğrenci mesajı sesli olarak söyler. Mesaj doğru iletilmiş ise grubun başındaki öğrenci sona geçer. Mesaj arada bozulmuş ise sondan başlayarak öğrencilere tek tek ilettikleri mesaj sorulur. Böylece mesajı kimin bozduğu bulunur. Bu öğrenci grubun sonuna geçer.

Pandomim Çalışmaları: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Öğretmen daha önceden belirlediği nesnelere kâğıtlara yazıp bir torbaya koyar. Oyun her oynandığında bir grup anlatır diğer grup bulmaya çalışır. Sırası gelen anlatıcı gruptan bir öğrenci torbadan anlatacağı kağıdı çekerek, kâğıtta yazan kelimeyi arkadaşlarına konuşmadan anlatmaya çalışır. Oyun sıra ile gruplar değişerek devam eder.

BO.1.2.3.3. Geleneksel çocuk oyunlarını oynar.

Yağ Satarım Bal Satarım: Açıklaması 1. sınıf BO.1.1.1.1. kazanımında verilmiştir.

Yerden Yüksek: Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Bu ebe etrafında diğer öğrenciler "alçaktayım, alçaktayım..." diye bağırarak ve ellerini çırparak sürekli oradan oraya koşuştururlar. Ebe alçaktakilerden birini yakalamaya çalışır. Öğrenciler ise yakalanmamaya çalışarak sürekli oradan oraya hareket ederler. Tam ebe yakalayacağı sırada öğrenciler buldukları yerden daha yüksek bir yere çıkarak "yüksekteyim, yüksekteyim..." diye bağırarak başlarlar. Bu öğrenciler yüksekteyken ebe onları yakalayamaz. Eğer yakalarsa, yakaladığı öğrenci yeni ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder.

Kutu Kutu Pense: Öğrenciler gruplara ayrılır ve el ele tutuşarak daire olurlar. Dönerek aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Kutu kutu pense,
Elmamı yerse,
Arkadaşım -bir isim,
Arkasını dönse.

Adı söylenen öğrenci arkasını döner. Sırayla herkes arkasını döndükten sonra aynı tekerlemeyle önlerine dönerler.

Aç Kapiyu Bezirgân Başı: Sınıftan iki öğrenci seçilir. Bu öğrenciler aralarında anlaşarak her biri kendine bir isim örneğin; meyve, hayvan, çiçek gibi takma bir isim seçer. Bu iki öğrenci yüz yüze dururlar ve el ele tutuşup, kollarını köprü gibi havaya kaldırır. Diğer öğrenciler, tek sıra hâlinde dizilirler ve aşağıdaki şarkıyı söyleyerek arkadaşlarının kollarının altından geçerler:

Aç kapiyu bezirgân başı bezirgân başı,
Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin,
Arkamdaki yadigâr olsun yadigâr olsun.
Bir sıçan, iki sıçan üç demeden dolaba kaçan.

Bu geçme sırasında, şarkının bittiği an, hangi öğrenci arkadaşlarının kolları arasında kaldıysa bu öğrenci, oyun oynanan yerden biraz uzağa götürülür. Önceden belirlenen takma isimler öğrenciye söylenir ve bu iki isimden birini seçmesi istenir. Kollar arasında kalan öğrenci, iki isimden birini seçer ve ismi kendisine takma isim olarak seçmiş olan öğrencinin arkasına geçer. Oyun, tüm öğrenciler bitene kadar oynanır. Sonunda, her iki öğrencinin arkasında iki grup oluşur. Daha sonra ortaya bir çizgi çizilir. Çizginin bir tarafında bir grup, diğer tarafında öteki grup durur ve en önde kendilerine takma isimler takan öğrenciler bulunur, onları seçen diğer öğrenciler de, onların arkasında kuyruk olurlar. En önde kuyruklar ellerine kalınca bir ip alırlar ve ellerindeki iple birbirlerini çekmeye çalışırlar. Bu çekişme sırasında, çizgiyi geçen grup diğer grubu alkışlar.

Köşe Kapmaca: Açıklaması 1. sınıf BO.1.1.1.1. kazanımında verilmiştir.



İp Atlama Oyunu

2.SINIF OYUNLARI

BO.2.1.1.1. Yer deęiřtirme hareketlerini artan bir doęrulukla yapar.

Sıranı Bul: Öğrenci sayısına göre iki veya üç grup oluşturulur. Her gruptaki öğrenciye birden başlayarak rakamlar verilir. Her öğrencinin aldığı rakam büyük bir kağıda yazılarak öğrencinin göğüs kısmına tutturulur. Öğrencilerin grubunu ve grup arkadaşlarını tanınması sağlanır. Verilen komut veya müzik ile tüm öğrenciler birbirlerinin arasına girer. Daha sonra müzik kesilerek her öğrencinin grubunda, sayısına göre sıraya girmesi beklenir. İlk sıraya giren grup alkışlatılır.

Seken Yılan: Öğrenciler sınıf mevcuduna göre gruplara ayrılır. Her grup belirlenen çizginin arkasında derin kolda sıraya geçer. Grupların önünde belirli mesafede beş tane huni konur. Verilen işaretle öğrencilerin bunların arasından atlayarak, sekerek vb. şekilde geçerek grubunun arkasına derin kolda sıraya geçmesi istenir.

Aç Fil: Öğrenciler gruplara ayrılır. Her grubun bir kovası olur. Her kovanın etrafı sınırlarını belli etmek için daire içine alınır. Öğrencilerin her birine ait kum torbaları olur. Bu torbalar öğrencilerin bulunduğu çizginin önünde kutu üzerinde durur. "Başla" komutunun verilmesiyle birlikte her grubun başındaki öğrenci bir kum torbası alıp, gidip kovanın içine atar. Önce bitiren grup oyunu kazanmış olur.

Mısır Patlatma: Öğrenciler daire çizgisinde yere çömelirler. Öğretmen öğrencilere "Şimdi sizinle mısır patlatacağız. Hepinizin ellerinde elek var." der. Mısırları önce ateşte ısıtacaklarını söyler. Sonra çocuklar ellerinde elek varmış gibi kollarını sağa sola sallamaya başlar ve mısır patlatıyormuş gibi yaparlar. Bu sırada öğretmen "pattt" diye bağırır. Bütün öğrenciler bu sesi duyunca oldukları yerde sıçrarlar ve yine eski durumlarını alırlar. Öğretmen "patt" demeden kimse mısırını patlatmaz.

Oyuncak: Bütün öğrenciler daire şeklinde sıralanırlar. Öğrencilerden biri ortadadır. Bütün öğrencilere birden altıya kadar numaralar verilir. Sonra bu numaralara isimler takılır. Örneğin 1 numaralı öğrenciler tren, 2 numaralı öğrenciler otobüs vb. isimler verilir. İsimler verildikten sonra ortadaki öğrenci "trenler" diye bağırır. Tren olan numaralar dairenin dışına çıkıp dairenin etrafında koşarak tekrar yerlerine gelmeye çalışırlar. Yerine ilk gelen öğrenci elini havaya kaldırır ve ortadaki ile yer deęiřtirerek ikinci oyunu o kişi başlatır.

Slalom Koşu: Oyun oynanacak alana düz bir çizgi çizilir. Bu çizginin üzerine belirli aralıklarla top konulur. Öğrenciler bu topların arasından slalom yaparak geçerler. Topların bitiminde geriye döner ve aynı şekilde slalom koşuyla başladığı yere geri dönerler. Öğrenciler bu tür koşuya alıştıktan sonra iki grup hâlinde yarışmalı şekilde bu oyunu oynayabilirler.

BO.2.1.1.2. Yer deęiřtirme hareketlerini vücut, alan farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak yapar.

Bak Gör Uygula: Oyun oynanacak mekânda öğrencilerin ikişerli grup oluşturmaları sağlanır. Grupların birbirlerine çok yakın olmamasına dikkat edilir. Öğretmen öğrencilere verdiği komutla vücudunun bölümlerini kullanarak hareket etmelerini söyler(sağa yürü, sola yürü, yavaş yürü, hızlı yürü, öne yürü vb.).Daha sonra öğrencilere bu hareketleri grup içinde birbirlerine yaptırılmaları söylenir. Öğretmenin verdiği komutla önce her gruptan bir öğrenci arkadaşına ister sözlü ister uygulamalı olarak göstererek hareketleri yaptırır. Öğretmenin komutuyla eşler deęişir.

Hey Dansı: Öğrenciler kızlar ve erkekler olarak iki gruba ayrılır. Bir grup iç daire dięer grup dış daire olur. Öğrenciler el ele tutuşurlar. İç grup yüzlerini dış gruba döner. Komutla birlikte iç ve dış daireler aynı anda

önce sola, sonra sağa doğru hareket ederler. Bu yer değiştirme sırasında öğrencilerden biri "heyyyy" diye bağırır. Öğrenciler bu komutu alınca ellerini bırakır ve aralardan iç grup dış grubun, dış grupta iç grubun yerine geçer. Tekrar el ele tutuşurlar ve bu şekilde oyun devam eder.

Bakkallar, Manavlar, Balıkçılar: Öğrenciler eşit olarak üç gruba ayrılırlar. Her bir gruba sırayla bakkallar, manavlar, balıkçılar ismi verilir. Ortaya büyük üç daire çizilir. Bu daireler de bakkal, manav ve balıkçı dükânları olur. Öğrenciler oyun alanında serbestçe dolaşırlar "başla" komutuyla öğrenciler kendi buldukları daireye girip el ele tutuşurlar. El ele ilk tutuşan grup diğer gruptan bir oyuncu alma hakkına sahip olur. Oyuncusu biten grup oyunu kaybetmiş sayılır.

Uzak-Yakın: Öğrenciler oyun mekânında dağınık şekilde dururlar. Öğretmen kendisinden en uzakta ve en yakında olan öğrencinin adını söyler ve yanına çağırır. Her öğrenci kendine bir eş seçer ve müzik açıldığında oyun başlar. Öğrenciler birbirlerinden en uzak noktaya giderler. Müzik durduğunda ise birbirlerine doğru koşarak en kısa sürede yakınlaşmaya çalışırlar. En kısa sürede koşarak birbirine yakınlaşan öğrenciler alkışlanır.

Elma Toplama: Öğretmen öğrencilere elma resmi gösterir. Öğretmen "Hopluyoruz, zıplıyoruz daldan elma topluyoruz." cümlesini öğrencilerle birlikte söyler. Öğretmen öğrencilerden zıplayarak elma toplama hareketini yapmalarını ister. Öğretmen "Bekçi geliyor saklanıyoruz." diye bağırır ve bütün öğrenciler yere çömelip büzülürler. Öğrencilerden birinin üzerine örtü örtülür. Bütün öğrenciler ayağa kalkar ve öğretmen bekçi kimi götürmüş diye öğrencilere sorarak tahmin etmelerini söyler. Tahmini doğru çıkan kişi öğretmen yerine yeni yönergeleri verecek kişi olur.

Günaydın: Öğrenciler daire oluştururlar. Aralarından bir ebe seçilir ve bu kişi dairenin dışında durur. Ebe öğrencilerin etrafında dolaşırken hafifçe bir arkadaşının omzuna dokunur ve "Benimle gelme." der. Dokunulan kişi ayağa kalkar ve ebenin ters yönünde koşmaya başlar. Karşılıklı geldikleri yerde birbirlerini eğilerek selamlarlar ve "günaydın" derler. Boş yeri kapmak için koşmaya devam ederler. Boş yeri kapamayan yeni ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Sekerek Yer Kapmaca: Ebe seçilir. Öğrenciler geniş bir daire oluştururlar. Her öğrencinin ayaklarının çevresine bir daire çizilir. Ebe ortada durur. Daire içinde bulunan öğrenciler birbirleriyle işaretleyerek yer değiştirirler. Yer değiştirmek için gidişler tek ayakla ve seke seke yapılır. Ebe de en ortada çizilmiş olan kendi dairesinin içindedir. İki öğrenci yer değiştirmek için seke seke giderlerken ebe de onlardan birinin yerini kapmak için zıplayarak boş daireye doğru gider. Kimin yeri kapılırsa yeni ebe o kişi olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Kuzular Yarışması: Öğretmen öğrencilere kuzular yarışması yapacağını söyler. Oyun için başlangıç ve bitiş noktası belirlenir. Öğrenciler ikişerli gruplara ayrılır. Başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar kuzu taklidi yaparak en hızlı ulaşan grup birinci olur. Oyun değişik hayvan taklitleriyle sürdürülür.

BO.2.1.1.3. Dengeleme hareketlerini artan bir doğrulukla yapar.

Seksek: Yere peş peşe birden sekize kadar kareler çizilir. Öğrenci birinci kareye atılan taşla basmadan tek ayak üzerinde zıplayıp sekizinci kareye kadar gider ve tek ayakla zıplayarak birinci kareye geri döner. Taş alır ve çizgiye basmadan kareden çıkar. Oyun bu şekilde 2,3,4,...8. kareye kadar devam eder. Taş karenin dışına atılırsa veya ayak çizgiye basarsa oyun sırası arkadaşına geçer.

Don-Çözül: Sınırları belirlenmiş mekânda öğrenciler serbestçe dolaşırlar. Öğretmen (sağ elini kaldırarak, sol elini kaldırarak, zıplayarak) değişik yönergeler vererek hareket etmelerini söyler. Öğrenciler hareketi

yaparken öğretmen "donnn" der. Öğrenciler hareketsiz kalırlar. "Çözül" dediğinde yeni komuta göre hareket etmeye başlarlar.

Hasta İyileşti: Öğretmen; hastalıkla ilgili kelimeleri oyuna katılan öğrencilere dağıtır. "Doktor, hemşire, hastabakıcı, aspirin vb." öğrencilere bu adları unutmamaları söylenir. Öğretmen; size bir hikâye anlatacağım, der. Bu hikâye içinde ismi geçen kişi kalkıp tekrar oturacak, der ve hikâyeyi anlatmaya başlar. Mesela "Dün eve giderken başım çok ağrıdı, bir aspirin içtim. Eve gidince annem bir doktor çağırdı." gibi hikâyeye devam edilir. "Aspirin, doktor" ismini alan öğrenciler kelimenin geçtiği yerlerde yerlerinden kalkıp tekrar otururlar. Hikâye değiştirilerek devam eder. Yeni hikâye oluşturmak isteyen öğrenci olursa onlara da izin verilir.

Tip: Okul bahçesinde oynanan bir oyundur. Öğrencilerden biri tıp diyecek kişi olarak seçilir. Öğrenciler dağınık şekilde oyun alanında dolaşırken ebe, "tıp" diye bağırır. Öğrenciler sesi duyunca oldukları yerde donarlar. Sallanan, hareket eden oyuncu olursa yeni ebe o kişi olur.

Çürük Yumurta: Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Diğer öğrenciler daire çizgisinde çömelirler, ellerini dizleri önünde kenetlerler. Oyun başlayınca ebe dairenin ortasında dolaşmaya başlar. "Bu yumurta sağlam mı, çürük mü?" der ve bir arkadaşının başına hafifçe dokunur. Dokunulan öğrenci düşmeden, çömelik pozisyonda dengede kalmaya çalışır. Dengesi bozulup geriye düşen ya da kenetli elleri çözülen kişi oyunu kaybeder. Sona kalan birkaç öğrenci alkışlanır.

Asiye As: Öğrenciler el ele tutuşarak daire oluştururlar. Bir yandan aşağıdaki sözleri ezgiyle söylerken bir yandan da sağa ya da sola doğru yürüyerek dönerler. Yürüme ve şarkı temposu giderek hızlanır. Öğrenciler koşmaya başlarlar. Şarkının üçüncü, dördüncü söylenişinin bitiminde ellerini bırakarak birden bire yere çömelirler. Çömelirken yere düşen öğrenciler için "heyyyyyyy" diye bağırılır.

Asiye as altın tas,
Ayağıma basma,
Tahtaya bas.
Tahta çürük,
Çivi tutmaz.
Asiye büyük,
Kin tutmaz.

Tilki Kapanı: Öğrencilerin arasından iki gönüllü kişi seçilir. Bu iki oyuncu karşılıklı olarak kollarını birbirine uzatıp yukarı-aşağıya hareket ettirerek kaldırır, köprü yaparlar. Burası tilki kapanıdır. Diğer öğrenciler bu kapandan geçmek üzere sıralanırlar. Oyun, öğretmenin komutuyla başlar. Öğrenciler birer birer bu kapanın içinden geçmeye çalışırlar. Kapan aşağı-yukarı hareket ederek oyuncuların geçmesine yardımcı olur. Öğretmen ikinci kez komut verince aniden kollar aşağı indirilir ve kapan kapatılır. İçeride kalmış olan oyuncular yakalanmış sayılırlar ve onlar da diğer kapanın yanında ikinci ve üçüncü kapanı oluştururlar. Oyunda kapan dışında kalan son üç öğrenci tilki sayılır ve alkışlanır.

BO.2.1.1.4. Dengeleme hareketlerini vücut, alan farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak yapar.

Horoz Dövüşü: Öğrenciler iki kümeye ayrılırlar. Kümeler karşılıklı iki sıra haline getirilir. Öğrenciler çömelirler. İki ellerinin avuçlarını arkadaşlarının yüzü hizasında açarlar. Oyun başladığında her öğrenci karşısındaki öğrencinin ellerinin içine kendi avuçlarıyla vurmaya çalışır. Amaç karşısındakinin dengesini bozmak ve onu, ellerini yere değdirtmeye zorlamaktır. Bu oyun sırasında karşıdaki öğrencinin omzuna, göğsüne, dizlerine, başına vurulmaz yalnızca avuç içlerine vurulur. Ayağa kalkmadan dengeyi sağlamak için sağa-sola hareket edilebilir. Yere oturup düşen, ellerini yere değdiren oyunu kaybetmiş sayılır. Hangi kümede yanan öğrenci çok olursa o küme oyunu kaybetmiş olur.

Ayak Ayak Yürüme: Bir ayağın burnunu öteki ayağın topuğuna değdirerek yapılan yürümeye ayak ayak yürüme denir. Öğrenciler üç gruba ayrılır. her grubun başlangıç ve bitiş noktası arasındaki mesafe belirlenerek düz bir çizgi çizilir. Her gruptaki öğrenciler birer metre arayla arka arkaya dizilirler. Öğretmenin komutu ile her gruptan ilk öğrenciler kollarını iki yana açarak ayak ayak yürür. Çizgiden ayrılan, ayak ayak yürümede yanlış yapan ya da dengesi bozulan öğrenci başlangıç noktasına tekrar geri döner. Öğrenciler belirtilen noktaya gittiğinde gruptaki ikinci öğrenciler yürümeye başlar. Doğru bir şekilde bitiş noktasına ilk gelen grup oyunu kazanır.

İstasyon: Oyun oynanacak mekân dörde bölünür. Öğrenciler eşit olarak bu bölgelere yerleştirilir. Her bölge, kendisine bir hayvan ismi koyar. Öğrenciler bölgelerinde çömelik durumda bekler. Öğretmen hangi alanın kartını yukarı kaldırır o bölgedeki öğrenciler ayağa kalkıp kendi bölgelerinin hayvan sesini hep birlikte söylerler. Bu sesi çıkarma öğretmenin ikinci kartı havaya kaldırışına kadar devam eder. Öğretmen ikinci kartı yukarı kaldırdığında birinci grup çömelir, yeni grup ayağa kalkar. Belli sürelerde bölgeler değiştirilir. Her grubun tüm bölgelere geçişine kadar oyun devam eder.

BO.2.1.1.5. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri artan bir doğrulukla yapar.

Alanında Top Bırakma: Öğrenciler iki grup hâlinde çizgi ile ayrılmış alanlara dağılırlar. Ortada çok sayıda top vardır. Başlama komutuyla her öğrenci topları kendi alanından karşı alana atarak topları alanından uzaklaştırmaya çalışır. Belirli bir süre sonunda oyun durdurularak her iki alandaki toplar sayılır. Hangi grubun alanında daha çok top varsa o grup oyunu tekrar başlatır.

Resmi Vur Sayısı Al: Oyun oynanacak mekân içinde öğrenciler gruplara ayrılır. Her grubun önüne belirli mesafede meyve, sebze, hayvan, geometrik şekiller vb. çizilmiş resimler konulur. Bu resimlere birden ona kadar rakamlar verilir. Resimler en çok on tane olur. Resimlerin çizildiği yerden belirli uzaklıkta öğrencilere düz bir çizgi çizilir ve bunun arkasında sıraya geçmeleri söylenir. Öğrenciler içi kum, nohut, fasulye vb. doldurulmuş keseleri sırayla bu meyvelerin üzerine atmaya çalışırlar. Resmin üzerine atılan her bir nesne için bir puan alınır. Gruptaki tüm öğrenciler atışlarını yaptıktan sonra en çok puanı toplayan oyunu kazanır.

Uzağa Fırlat: Öğrencilerin her birine birer top verilir ve sırasıyla ellerindeki topu oyun mekânının en uzak noktasına fırlatmaları istenir. En uzağa iki kez fırlatan öğrenciler birleşir. Oyun sonunda en çok öğrenci oluşturan grup belirlendiğinde oyun tekrar başlar.

Üstünden Altından: Öğrenciler gruplara ayrılırlar. Belirli mesafede ellerinde karşılıklı ip tutan iki öğrenci olur. Öğretmenin "başla" komutuyla sıradaki öğrenciler ipi tutan kişilerin söyledikleri şekilde topu yuvarlarlar. İpi tutan "altından" derse topu, ipin altından; "üstünden" derse topu, ipin üstünden gönderirler. Atamayan öğrenci, ipi tutan öğrencilerden biriyle yer değiştirir.

Elden Ele Eşya Verme: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Gruplar arka arkaya aynı hizada otururlar. Başlama komutuyla ellerindeki ekipmanı baş üzerinden geriye elden ele verirler. Aynı şekilde ekipmanı arkadan öne doğru elden ele gönderirler. Önce tamamlayan grup alkışlanır.

Çocuktum, Büyüdüm, Öğretmen Oldum: Sınıf sayısına göre öğrenciler gruplara ayrılır. Her gruptan bir öğrenci öğretmen olur. Her grup için bir çizgi çizilir ve öğrenciler çizginin arkasında yan yana sıraya girerler. Öğretmen rolünde olan öğrenci arkadaşlarının karşısına geçer ve elindeki topu sırayla arkadaşlarına atar. (Mesafe, öğrencilerin yaş ve gelişim özelliklerine göre öğretmen tarafından ayarlanır.) Öğrenci atılan topu tutabilirse yeni öğretmen o olur. Tutamazsa sıranın sonuna geçer.

BO.2.1.1.6. Nesne kontrolü gereken hareketleri alan, efor farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak yapar.

Havuç: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Havuca ulaşabilmek için oyun oynanacak mekânın değişik yerlerine engeller koyulur. Her grup, öğretmenin "başla" komutu vermesiyle sıçrayarak atlama, yuvarlanma, koşma, zıplama, vb. gibi engellerden geçerek havuca ulaşması ve aynı yoldan geri gelmesi gerekir. Müzikle başlayan oyun öğretmenin müziği durdurmasıyla son bulur. En çok sepetine havuç toplayan öğrencilere topladıkları havuçlar için teşekkür edilir.

Yerdeki Yuvarlak: Oyun oynanacak mekâna çemberler yerleştirilir. Öğrenciler dört kişilik gruplara ayrılır. Öğrenciler belirlenen çizginin arkasında dururlar, ellerinde topa vurabilecekleri birer sopa, raket veya başka bir ekipman bulunur. Amaç ellerindeki ekipmanları kullanarak topu çemberin içine yuvarlamaktır. En çok çember içine top sokan grup oyunu kazanmış olur.

BO.2.1.1.7. İki ve daha fazla hareket becerisini birleştirerek artan doğrulukla uygular.

Yedi: Öğretmen oyun oynanacak mekâna büyük bir yedi rakamı asar. Öğrencilere; "bu rakamın kış mevsiminde çok üşümüş olduğunu ve ısınmak için odun toplamaya çıktığını" söyler. Öğretmen; "7'ye yardım etmeleri gerektiğini ve bu rakam için odun toplayacaklarını" söyler. Yardım için öğrencilerin yedi defa sıçrayıp, yedi adım koşup, odunlara ulaşılacağını aynı yoldan geri dönüleceğini söyler. Öğrenciler gruplara ayrılır. Belirli mesafelere çeşitli ekipmanlar koyulur. Öğretmenin "başla" komutunu vermesiyle grubun başındaki kişiler bu yönergeleri takip edip odun alırlar ve aynı şekilde geri dönerler. Odunları ilk toplayan grup kazanmış olur. Oyun için değişik yönergeler verilebilir (kayarak yürüme, kedi gibi yürüme, sekerek yürüme gibi).

Sebzeler ve Meyveler: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Gruplar iki sıralı derin kolda dizilirler. Bir gruba meyveler diğer gruba sebzeler adı verilir. Her dizinin 10-15 adım kadar karşısına, bir daire çizilir. Oyun yöneticisi "Sebzeler, meyveler yerine." diye bağıınca bütün öğrenciler koşarak kendi çemberlerinin içine girerler. Geç kalan öğrenci dükkâna giremeyen öğrenci olur. Öğretmen ikinci bir işaretle "pazar yerine" dediği zaman takımlar eski halini alır. Bu sırada geç kalan, yerine ulaşamayan öğrenciler gruplarına geri dönerler.

Dört Kere Zıpla, Üç Kere El Çırp: Öğrenciler ayakta daire şeklinde dururlar. Oyunu yöneten öğrenci elinde tuttuğu ekipmanları arkadaşlarına göstererek, elinde gösterdiği eşyaların sayısı kadar el çırpmalarını ister. Öğrenciler gösterilen ekipman kadar el çırpırlar ve hiç konuşmazlar. Oyunun ikinci turunda gösterilen iki ekipmanın birincisinde zıplaması, ikincisinde el çırpması istenir. Daha sonraki aşamalarda "el çırp, ayağını vur, çömel" gibi yönergelerle oyuna devam edilir.

BO.2.1.1.8. Verilen ritim ve müziğe uygun hareket eder.

Çizgiyi Aş Aya Ulaş: Öğrenciler sınıf sayısına göre gruplara ayrılır. Gruptaki öğrenciler el ele tutuşarak daire oluştururlar. Dönerek aşağıdaki şarkıyı söylerler. Şarkı bitiminde her gruba bir top verilir. Öğrenciler sırayla belirli bir mesafeye çizilmiş olan çizgiden topu yuvarlayarak geçirmeye çalışır. Topu geçiren öğrenci çizginin arkasına geçerek ay şeklini alır. Oyun bitiminde tüm öğrenciler ay şeklini oluştururlar, oyun bitiminde tüm öğrencilere ay resmi kartı takılır.

Beyaz bir balon vardı,
Hep uçmak istiyordu.
Bulutları aşarak,

Gökyüzüne yerleşmek,
En büyük dileğiydi.
Bir gece uçtu göğe,
Ulaştı yıldızlara.
Işık saçtı yeryüzüne,
Ağaçlara çiçeklere,

Müzikli Yer Kapmaca: Oyun için bir müzik seçilir. Her öğrenci bir çember içerisinde yer alır. Ebe ortada bekler. Öğretmen müziği başlatarak öğrencilere yürüyüş, galop, kayma vb. yaptırır. Bu esnada müziği aniden keser. Her öğrenci yerine oturmaya çalışır. Ebe de onlar otururken kendine yer kapmaya çalışır. Açıkta kalan öğrenci yeni ebe olur.

Tanışma Dansı: Öğrenciler iç ve dış grup olarak iki gruba ayrılırlar. Öğretmenin komutuyla ellerini çırparak sağa ve sola doğru şarkı söyleyerek dönerler. Şarkının durduğu yerde öğrenciler yüz yüze dönerler ve karşılına çıkan eşle üç kez el ele vurur, sonra üç kez bacaklara vurulur. İçteki eşle dıştaki eş yer değiştirir. Oyun değişik yönergelerle devam eder.

BO.2.1.1.9. Temel ve birleştirilmiş hareket becerilerini içeren basit kurallı oyunlar oynar.

Bayrak Verme: Üzerinde hayvan bitki vb. resim ya da renk bulunan bayraklar hazırlanır. Bir kaç ebe seçilir (grup sayısına göre on kişiye iki ebe gibi). Öğrencilerden biri bayrağı alıp kaçar. Ebeler bayrağı taşıyan öğrenciyi kovalayıp ona dokunmaya çalışır. Bayraklı öğrenci ebeye yakalanmadan bayrağı bir arkadaşına vermeye çalışır. Ebeler bu kez bayrağı alan diğer öğrenciyi kovalamaya başlar. Ebeler bayraklı öğrenciye dokunabilirse ebelikten kurtulur. Dokunulan öğrenci ise ebe olur. Oyun çeşitlendirilerek devam ettirilebilir.

Köpek Balığı ile Karabatak: Öğrencilerden biri köpek balığı, diğerleri karabatak olmak üzere seçilir. Öğretmenin "köpek balığı" geliyor komutuyla köpek balığı karabatakları kovalamaya başlar. Yakalanacağını anlayan karabatak diğer bir karabatakla eşleşip sırt sırta durursa yakalanmaktan kurtulur. Bunu yapmadan tutulursa köpek balığı olup oyuna devam eder. En son üç karabatak kalıncaya kadar oyuna devam edilir.

Tünel Yarışı: Açıklaması 1. sınıf BO.1.1.3.2. verilmiştir.

Renk: Oyun oynanacak alan ikiye bölünür. Bu alanlardan biri sarı diğeri mavi alandır. Öğrencilerin hepsi sarı alanın içinde bulunurlar ve her öğrenciye bir renk seçmesi söylenir. Öğretmen bu renk isimlerinden birinin adını söyler. Rengi söylenen öğrenci mavi alana doğru koşmaya çalışırken diğer öğrenciler de o öğrenciyi mavi alana geçmeden yakalamaya çalışır. Oyuncu yakalanırsa tekrar oyun alanına döner. Yakalanmadan geçerse mavi alanda kalır. Mavi alana en çok geçebilen öğrenciler alkışlanır.

Dev Misket: Bu oyunu oynayabilmek için çorap topakları veya kâğıt toplar kullanılır. Öğrenciler iki gruba ayrılır. Çorap topakları yan yana bir alan içinde dizilir. Oyun öğrencilerin yan yana dizili olan çorapları belirli bir mesafeden başka bir çorapla vurmalarıyla oynanır. Alan dışına en çok çorap çıkaran grup oyunu kazanır.

BO.2.1.2.2. Vücut bölümlerinin hareketlerini açıklar.

Vücutumuz: Açıklaması 1. sınıf BO.1.1.2.1. verilmiştir.

Dediğimi Yap: Öğrenciler gruplara ayrılır. Herkes sırayla lider olur ve diğer arkadaşlarına komut verir. Komutu verirken önce kendi adını kullanarak "Ali diyor ki" diyerek oyuna başlanır (Örneğin "Ali diyor ki

kafanızı kaşıyın.", "Ali diyor ki sağ elinizi kaldırın."). Diğer öğrenciler bu hareketleri yapmaya çalışır, yanlış yapan oyundan çıkar. En son kişi kalana kadar oyuna devam edilir. Son kalan kişi lider olur. Lider olan öğrenci yeni komutu verecek kişi olur.

BO.2.1.2.3. Efor kavramına göre vücudunun nasıl hareket edeceğini açıklar.

Aç Kuşlar: Oyun oynanacak mekâna büyük bir dikdörtgen çizilir. Öğrenciler dört eşit gruba ayrılır ve dikdörtgenin her köşesine bir grup yerleştirilir. Bu gruplar aç kuşlardır. Dikdörtgenin orta kısmına ise ekipmanın yerleştirileceği bir daire çizilir. Bu alana değişik ekipmanlar koyulur. Öğretmenin komutuyla köşelerinde duran kuşlar belirlenen kurallara göre orta alanda bulunan ekipmanlardan alarak köşelere getirmeye çalışırlar. En fazla ekipman getiren grup alkışlanır.

Dünya ve Uzay: Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Ebe olan kişi diğer öğrencileri yakalamaya çalışır. Yakalanan öğrenciler, ellerini duvara yaslarlar. Bu şekilde köprü yaparlar. Yakalanmayan öğrenciler, köprünün altından geçip yakalanan arkadaşlarını kurtarmaya çalışırlar. Kurtulan öğrenciler tekrar kaçmaya başlarlar. Ebe olan öğrenci, bütün öğrencileri yakalayınca başka bir öğrenci ebe olur.

Boncuk Toplayalım: Öğrenciler oyun oynanacak mekânda ikiye eşit olurlar ve ellerine birer plastik bardak verilir. Boncuklar yere serpiştirilir. Öğrenciler boncukları toplayıp, bardağa koyarlar. Bardağını boncukla ilk dolduran eşler alkışlanır.

BO.2.1.3.1. Oyunda basit stratejileri ve taktikleri kullanır.

Çömel Kurtul: Bir ebe seçilir. Diğer öğrenciler oyun oynanacak mekâna serbestçe dağılırlar. Ebe olan kişi, öğrenciler içinden birini yakalamaya çalışır. Yakalanmak üzere olan öğrenci, ebe kendisine yaklaşıncaya yere çömelirse yanmaktan kurtulur. Çömelmeden yakalanırsa yanar. Yakalanan öğrenci ebe olur.

İp Tutma: Kalınca bir ip iki ucu birleştirilerek daire yapılır. Öğrenciler bu ipi tutarak daire oluştururlar. Sonra iple oluşturulan dairenin içine girerler. İpi elleriyle arkalarından tutarlar. Sırtlarını ipe dayayarak ipin gergin durmasını sağlamaları gerekir. Öğrencilerden biri ebe olur ve dairenin ortasında durur. İpi tutan öğrencilerden biri ipi bırakarak ortaya doğru yürür. Ebe o öğrenciyi kovalar ve ona dokunmaya çalışır. Kovalanan öğrenci, ebe dokunmadan yerine dönüp ipi tutabilirse kurtulur, ipi tutamazsa ve ebe kendisine dokunursa yanar ve ebe olur.

Elden Ele Top Kimde?: Sınırları belirlenmiş mekânda öğrenci sayısı dikkate alınarak daireler çizilir (Dairelerdeki öğrenci sayısı en fazla 10 en az 5 olmalıdır.). Öğrenciler çizgilerin üzerine eşit aralıklarla dizilir. Her dairede bir öğrenci başlangıç noktası olarak belirlenir ve eline bir top verilir. Öğretmenin verdiği komutla öğrenciler topu elden ele vererek başlangıç noktasına ulaştırmaya çalışır. İlk ulaştıran grup diğer gruplar tarafından alkışlanır.

Kurdeleyi Kim Yakalayacak?: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Bir gruba kurdele verilir ve bu grup kaçan gruptur. Diğer grup ise yakalayan gruptur. Kurdelesini olan grup kurdeleleri bellerine görecek şekilde asarlar. Öğrencilere kurdelelere dokunmadan koşmaları gerektiği söylenir. İşaret verildiğinde kurdelesini olanlar kaçar, diğer grup ise kurdelesini olanların kurdelesini almak için yakalamaya çalışır. Kurdelesini alınan öğrenci bu defa yakalayıcı, diğeri kurdeleyi takip kaçan kişi olur. Oyuna en az grup kalıncaya kadar devam edilir.

Köprü Nöbetçisi: Oyun oynanacak mekâna dikdörtgen bir alan çizilir. Bu köprü olur. Öğrenciler kendi aralarında sayışarak dört öğrenci seçerler. Bunlar da köprünün köşelerinde bulunan nöbetçiler olurlar. Bu öğrencilerin görevleri kimseyi köprüden geçirmemektir. Öteki çocuklar köprünün uzun kenarlarından biri-

nin dışında dururlar. Yapacakları iş; karşıdan karşıya köprüyü enlemesine geçmektir. Geçmek için köprüye giren öğrenciyi nöbetçiler kovalar, nöbetçiler öğrencilere elle dokunmaya çalışırlar. Dokunulan öğrenci vurulmuş olur. Vurulan yanar ve o da ötekiler gibi nöbetçi olur. Oyun böylece sürer. Vurulmadan karşıya geçen öğrenci oyunu kazanmış sayılır ve alkışlanır.

Dağları Aşalım: Öğrenciler oyun oynanacak mekânda iki eşit gruba ayrılırlar. İçlerinden biri ebe seçilir. Oyun alanına belirli uzaklıkta paralel iki çizgi çizilir. Öğrenciler bu çizgilerin arkasında yan yana dururlar. Öğretmen "Dağları aşalım." diye bağırdığında gruplar karşılıklı olarak koşarak yer değiştirmeye çalışırlar. Bu sırada ebe, öğrencilerden birisini yakalamaya çalışır. Yakalanan öğrenci ebe olur. Oyuna devam edilir.

BO.2.2.1.1. Çevresindeki imkânları kullanarak oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.

Bisiklete binme, paten kayma, yüzme, yürüyüş yapma, yüzme vb.

BO.2.2.1.2. Fiziksel uygunluğunu destekleyici oyun ve fiziki etkinliklere katılır.

İstasyon Çalışmaları (Geriye Sayım): 1'den 5'e kadar sayılar yazılır. Öğrenciler saat yönünün tersine hareket etmeye başlarlar. Öğretmen "5 tur koş, 1 tur yürü" komutunu verir. Her öğrenci hareketi tamamladıktan sonra öğretmen "4 tur ip atlayarak ilerle, 1 tur yürü" komutunu verir. Hareket bittikten sonra öğretmen "3 tur geri yengeç yürüyüşü, 1 tur ayakta yürü" komutunu verir. Hareket bittikten sonra "2 tur aerobik dans adımlarından birini seç ve 1 tur yürü". En son olarak da "1 tur galop adımı yap ve yürü" diyerek çalışmayı sonlandırır

BO.2.2.2.2. Fiziksel uygunluğu oluşturan kavramları açıklar.

Hızlıyım Yavaşım: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Her grubun birer gazete kâğıdı olur. Öğrenciler çizginin arkasında sıraya geçerler. Sıranın başındaki kişi gazete kâğıdını göğsüne koyar ve belirlenmiş mesafeden koşarak döner ve tekrar sırasına gelir. Öğrencinin hızına göre gazete kâğıdı göğsünün üzerinde kalmalıdır. Gazete kâğıdı yere düşerse öğrenci yavaş koştuğunu anlar. Hızlı koşunca gazete kâğıdının düşmediğini fark eder. Her grubun hızlı ve yavaş etkinlik kâğıtları olur. Gazete kâğıdını düşürenler etkinlik kâğıdında yavaşla çarpı işareti koyar. Gazete kâğıdını düşürmeyenler ise etkinlik kâğıdında hızlı olan yere çarpı işareti koyar. Tüm öğrenciler koştuktan sonra grupların kâğıtları değerlendirilir. En çok gazete kâğıdını düşürmeden yani hızlı koşan grup belirlenir.

İpin Altından Geç: Karşılıklı iki öğrenci ipi tutarlar. Oyuna başlarken ip 40-50 cm yukarıdan tutulur. Daha sonra yavaş yavaş indirilir. Yere en yakın ipe değmeden geçen öğrenci başarılı olur.

BO.2.2.2.3. Oyun ve fiziki etkinlikler ile fiziksel uygunluk kavramları arasında ilişki kurar.

Stafet Yarışları: Öğrencilerden eşit sayıda takım oluşturulur. Aralarında birkaç adım uzaklık kalacak şekilde arka arkaya dizilirler. Her grubun belirli mesafede uzaklığına dönüş yeri işaretlenir. Oraya bir top, taş veya sepet konur. Başlama işareti verildiğinde takımın başındaki öğrenciler koşarak dönüş yerini dolanıp sıranın arkasına geçerler. Diğerleri de aynı şekilde yaparlar. İlk bitiren grup oyunu kazanır.

İstasyon Çalışmaları: Öğrenciler gruplara ayrılır. Oyun oynanacak mekânda birkaç istasyon oluşturulur. Her istasyona bir isim verilir. Birinci istasyonda grup sayısı kadar karışık şekilde rakamlar bulunur. Öğrenciler bunları sıraya sokarlar. Sonra ikinci istasyona geçilir burada iki, üç kova ve kova sayısı kadar renkte toplar bulunur. Öğrenciler topları, aynı renkteki kovaların içine doldurmaya çalışırlar. Her defasında bir kişinin bir top koyma hakkı var. Öğretmenin başla komutunu vermesiyle öğrenciler oyuna başlar. Gruplar

oyunu bitirince istasyonlar deęiştirilir.

BO.2.2.2.9. Oyun ve fiziki etkinliklerde iş birliğine dayalı davranışlar gösterir.

Kin Tutmaz Gezen Yüzük: Uzun bir ipe bir yüzük geçirilir. İpin iki ucu birleştirilerek bağlanır. Bir ebe seçilir, öğrenciler iki elleriyle ipi dışarıdan tutarak ip çevresinde bir halka oluştururlar. Öğrencilerin elleri ip üzerinde birbirlerine yakın durur. Oyun başladığı zaman ebe ortada durur. İpe geçirilmiş yüzük bir öğrencinin ipi tutan eli altında saklanır. Halkadaki öğrenciler bu yüzüğü ebeye göstermeden birbirlerine aktarırlar. Çoğu kez de ebeyi şaşırtmak için aktarıyormuş gibi yaparlar. Bu arada kendi aralarında "yüzük, yüzük, neredesin acep hangi eldesin?" sözlerini söylerler. Ebe yüzüğün kimde olduğunu bulmaya çalışır. Bulduğunu düşündüğü an "durun" der. Öğrenciler durur. Ebe yüzüğün olduğunu düşündüğü üç arkadaşına ellerini sırayla açmalarını söyler. Yüzüğü bulursa ebeliği biter. Yüzük kimin elinde bulunursa yeni ebe o kişi olur.

Kıskanç Tavuklar: Öğrenciler iki gruba ayrılıp karşılıklı dururlar. Gruptakiler birbirlerinin bellerinden sıkıca tutarlar. Grupların en önünde bulunanlara "anaç tavuk", arkadakilere de "civcivler" denir. Önde bulunan anaç tavuklar grubun arkasında bulunan civcivlerini diğer gruba kaptırmamaya çalışır. Bunu yaparken bir taraftan da karşı grubun civcivlerinden yakalamaya çalışırlar. Bu sırada bellerinden tutan öğrencilerden biri koparsa o grup oyunu kaybetmiş olur.

Çöp Toplama: Birkaç ekipman oyun oynanacak mekânın deęişik yerlerine saklanır. Öğrencilerden saklanan bu ekipmanları belirlenen zamanda bulmaları istenir. Öğrenciler birlikte hareket ederek en kısa sürede saklanan ekipmanları bulmaya çalışırlar.

BO.2.2.2.10. Doğada oyun ve fiziki etkilere katılırken çevreye duyarlılık gösterir.

İstop: Öğrenciler daire oluştururlar. Oyunu başlatmak için öğrencilerden biri ebe olur. Ebe öğrencilerden birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Top yere düşerken adı söylenen öğrenci topu havada yakalarsa başka birinin adını söyleyerek topu yeniden havaya atar. Topu havada tutamayan öğrenci topu yerden eline aldığı anda "istop" diye bağırır. Kaçışan öğrenciler "istop" dendiğı anda oldukları yerde durmak zorundadır. Bu durumda ebe duran öğrencilerden birini toplama çalışır. Vurulan öğrenci bir puan kaybeder ve ebe o olur. Üç kere vurulan öğrenciye bir isim verilir. Oyun, isim verilmemiş öğrenci kalmayınca kadar devam eder.

Saklambaç: Açıklaması 1. sınıf BO.1.2.1.2. kazanımında verilmiştir.

Uçurtma Uçurma: Açık alanda bireysel, arkadaşları ve aile üyeleri ile uçurtma uçurma etkinliğidir.

Doğa Yürüyüşleri: Açık alanda , ormanda yapılan yürüyüşlerdir.

BO.2.2.3.3. Geleneksel çocuk oyunlarını oynar.

Benim Bir Bebeğim Var: Öğrenciler el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Oyunun şarkısını söyleyerek uygun hareketler yaparlar.

Benim bir bebeğim var (Halka olarak dönerler.).

Otur dersem oturur (Bütün öğrenciler çömelir.).

Kalk dersem kalkar (Tüm öğrenciler ayağa kalkar.).

Büzül dersem büzülür (Büzülüp daireyi küçültürler.).

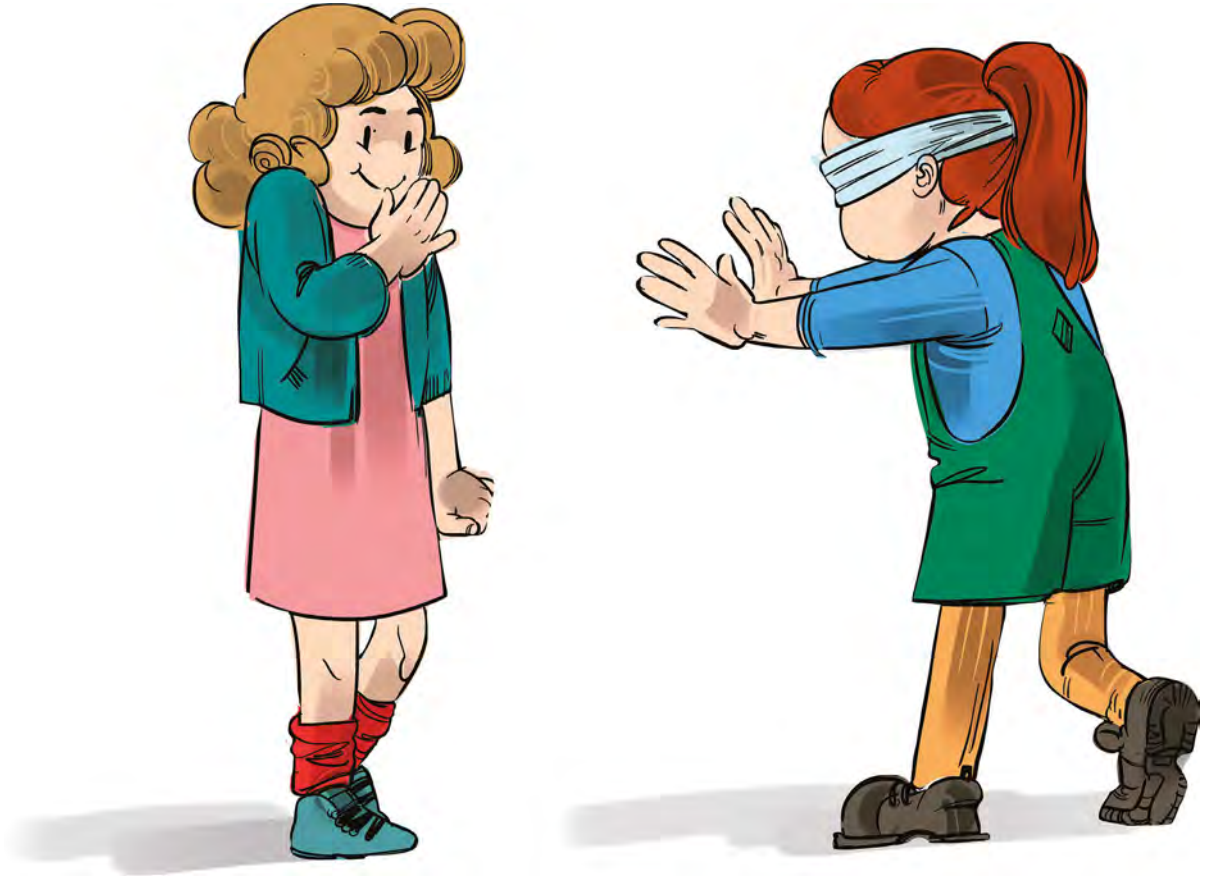
Süzül dersem süzülür (Daire açılarak genişletilir.)

Eller şap şap (Eller çırpılır.).

Ayaklar rap rap (Ayaklar yere vurulur.).

Aslan geliyor, kaplan geliyor (Zıplayarak 1-2-3 denilerek ayaklar açılıp kapatılır.).

Beştaş: Oyunu oynayabilmek için beş adet küçük ve yuvarlağa yakın taş seçilir. Taşlar elde yuvarlanır ve gelişigüzel atılır. Oyuncu içlerinden bir taş alır, havaya (yüksekliği az) atar, taş havada iken yerdeki taşlardan birini alır. Yerdeki taşı alırken diğer taşlara dokunmaz. Bütün taşlar alındıktan sonra yine taşlar atılır, sol el ile bir köprü yapılarak sağ eldeki taş havaya atılır. Taş daha havada iken taşlardan birini köprünün altından geçirir. Taşları herhangi bir şekilde birbirine değen öğrenciler sıralarını karşılarındaki oyuncuya verirler.



3.SINIF OYUNLARI

BO.3.1.1.1. Yer deęiřtirme hareketlerini artan çeviklikle yapar.

Deęiř Tokuř: Öğrenciler gruplara ayrılırlar. Gruplardaki öğrencilere birden ona kadar numaralar verilir. Oyun oynanacak mekâna sandalyeler daire oluşturacak şekilde dizilir. Öğrenciler bu sandalyelere otururlar. Gruptan bir ebe seçilir. Seçilen ebe, gözleri bağlanarak dairenin ortasına geçer ve iki sayı söyler. Sayıları söylenen oyuncular kendi sandalyelerinden kalkarak yerlerini deęiřtirir. Ebe de bu öğrenciler ayaęa kalktıklarında yakalamaya çalıřır. Yakalanan ebe olur.

Nuh'un Gemisi: Oyuna başlamadan önce oyuna katılan öğrenci sayısı kadar kâğıt hazırlanır. Kâğıtların yarısı kadar da hayvan cinsi seçilir. Her cins hayvan ikiřer kâğıdın üzerine yazılır ve kâğıtlar karıřtırılır. Öğrenciler kâğıtlardan birer tane çekerler ve kimseye göstermezler. Her öğrenci kâğıdına yazılan hayvanın taklidini yaparak eşini arar. Örneęin kâğıdında tavuk yazan öğrenci gıdaklayarak eşini arar. Birbirini bulmakta en sona kalan çift oyunu kaybetmiř olur.

Top Getirme: Öğrenciler oyun oynanacak mekânda daęınık şekilde bulunurlar. Öğrenciler gruplara ayrılır ve her grubun bir kovası bulunur. Öğretmenin önünde de içi küçük top dolu başka bir kova bulunur. Öğretmen kovanın içindeki topları sürekli deęiřik yönlerde doęru atar. Öğrenciler bu topları getirip gruplarındaki kovanın içine koyar. Oyunun sonunda grupların topladıkları toplar sayılır. En çok top getiren grup oyunu kazanmıř olur.

Koridorda Vurulmam: Öğrenciler üç gruba ayrılır. İki grup karřılıklı bir düz çizgi boyunca sıra oluştururlar (koridor). Üçüncü grup koridorun başında başlangıç çizgisinin arkasında ikiřerli dururlar. Karřılıklı duran grubun ellerinde yumuřak toplar vardır. Üçüncü gruptaki öğrenciler el ele tutuřarak koridordan geçmeye çalıřırlar. Koridordan en az top isabet edilerek geçen grup alkıřlanır. Oyun böyle devam eder.

Tekler-Çiftler Yarıřması: Oyun oynanacak mekâna paralel olarak iki çizgi çizilir. Eřit sayıda oluşturulan gruplar çizgi üzerinde aralarında üç adım olacak şekilde karřılıklı sıralanırlar. Gruplardan birine tekler dięerine de çiftler adı verilir. Öğretmen çiftler diye baęırınca, çiftler karřısındaki çizgide bulunan eşinin arkasından kořarak dolařır ve yerine gelir. Aynı şekilde teklerde kořarlar. En kısa sürede kořup yerine gelen öğrencilere puan verilir.

Yıldız: Oyun oynanacak mekânda öğrenciler yıldız şeklinde dizilirler. Aralarından bir ebe seçilir ve seçilen ebe diř tarafta bulunur. Yıldız şeklindeki öğrenciler yere çömelirler. Ebe, yıldız kollarının arasında dolařırken bu kollardan birinin sırtına dokunur. Sırtına dokunulan öğrencinin olduęu yıldız kolu, tümnden kalkıp ebenin arkasından kořmaya başlar. Kendi yıldız kollarının olduęu yere vardıklarında tekrar yerlerini almaya çalıřırlar. Dıřarıda kalan öğrenci yeni ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

BO.3.1.1.2. Yer deęiřtirme hareketlerini vücut, alan farkındalıęı ve hareket iliřkilerini kullanarak artan bir doęrulukla yapar.

Hayvanat Bahçesi: Öğrenciler eřit şekilde ayrılıp grup olurlar. Paralel iki çizgi üzerinde yüzleri birbirlerine dönük olarak dururlar. Başlayacak grup kendine bir hayvan adı seçer. Sonra el ele tutuřarak dięer grubun karřısına geçerler. İki-üç adım kala seçtikleri hayvanın taklidini yapmaya başlarlar. Karřı gruptan kiři bu hayvanın ne olduęunu doęru tahmin ederse hayvan ismi alan grup kendi çizgilerine ulařıncaya kadar ka-çarlar. Yakalanan öğrenciler, kovalayan öğrencilerin grubuna geçerler. En çok öğrenci hangi grupta olursa o grup oyunu kazanmıř olur.

İzi Takip Et: Öğrenciler üçerli veya dörderli gruplara ayrılırlar. Öğrencilerin her biri bir numara alır. Her takımın bir numaralı öğrencisi başlama çizgisine gelir ve ayaklarını birbirlerine birleştirerek en uzak noktaya sıçrar. Daha sonra iki numaralı öğrenci bir numaralı öğrencinin bıraktığı ayak izlerini dikkate alıp aynı şekilde sıçrar. Gruptaki herkes bir kere sıçradıktan sonra ayak izlerini başlangıç noktasından en uzağa götüren grup oyunu kazanır.

Top ile Ebeleme: Öğrenciler arasından birkaç tane ebe seçilir. Öğretmenin "başla" komutuyla diğer öğrenciler kaçmaya başlar. Ebeler de ellerinde topla koşup kaçan oyunculara dokunurlar. Kendisine dokunulan oyuncu topu alıp ebe olur.

Dairede Ters Koş: Öğrenciler iç içe daire olurlar. Dış daireyi oluşturan öğrencilerin sayısı iç dairedeki öğrencilerden bir kişi fazla olmalıdır. Öğretmenin işaret vermesiyle dış dairedeki öğrenciler hangi yöne koşarsa iç dairedekiler de ters yöne koşar. Bu koşu yavaş tempoda olmalıdır. Öğretmenin ikinci işaretiyle her iki dairede koşanlar el ele tutup birbirleriyle eş olurlar. Açıkta kalan öğrencilere eksi puan verilir.

BO.3.1.1.3. Çeşitli nesnelerin üzerinde dengeleme hareketlerini yapar.

Jimnastik Sırasında Yer Değiştirme: Jimnastik sırasının üstünde on öğrenci yan yana sıralanır. Sağdan başlayarak tüm öğrenciler sıra ile jimnastik sırasının üzerinden inmeden istedikleri şekilde yer değiştirirler. Sıranın başındaki kişi en sona gelince oyun biter.

Adadan Adaya Geçtim: On öğrenci kare bir örtünün üstünde durur. İkinci örtü grubun önündedir. Öğrencilerin tümü öndeki örtünün (adanın) üzerinden atlayarak geçerler. Arkadaki örtüyü yandan el değiştirerek ön tarafa geçirirler. Hedeflenen çizgiye kadar oyun böyle devam eder.

Yerden Yüksek: Açıklaması 1. Sınıf BO.1.2.3.3. kazanımında verilmiştir.

BO.3.1.1.4. Dengeleme hareketlerini vücut, alan farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak artan bir doğrulukla yapar.

Horoz Dövüşü: Öğrenciler ikişerli olarak eşleşirler ve bellerine bir mendil ilişirirler. Öğrenciler sağ kollarını göğüs hizasında sabit tutup, sağ ayakları üzerinde zıplarlar. Serbest kalan sol el ile rakibin mendilini kapmaya çalışırlar. Sağ kolunu açan ya da sol ayağını yere değıdiren öğrenci eksi puan alır. En çok puan kazanan kişiler oyunu kazanmış olurlar.

Çekirge: Öğrenciler ikişerli grup oluşturur. Grupların hepsi daire oluşturur. Aralarından seçtikleri bir grup dairenin ortasına geçer. Grup sırt sırta kollarını kenetleyip topu sırtlarının ortasına yerleştirirler. Diğer gruplar alkışla tempo tutarken ebe olan grup topu düşürmemeye çalışarak daire içinde dönerek zıplamaya başlar. Topu hangi grubun önünde düşürürse çekirge sırası o gruba geçer.

Annem Bana Su Çeker: Her öğrencinin bir eşi olur ve eşler karşılıklı el ele tutuşur. "Annem bana su çeker, su çeker" sözlerini birlikte söylerken kollarını yana sallarlar. "Halka da boynumdan geçer" sözleriyle birisi sola birisi sağa dönerken kollarını aşağıdan çevirerek yerlerinde bir dönüş yaparlar.

Dize Dokunma: Öğrenciler karşılıklı eşleşirler. Eşler çok büyük olmayacak şekilde kendilerine ait dairelerin içinde bulunur. Karşılıklı olarak dairenin içinden çıkmayacak şekilde birbirlerinin dizlerine elleriyle dokunmaya çalışırlar. Dairenin dışına çıkan kişi kaybetmiş olur.

Canlı Halat: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Derin kolda karşılıklı sıraya girerler. Öğrenciler birbirlerinin belin-

den tutarlar. Öğretmenin işaretiyle gruplar karşılıklı çekişmeye başlarlar. Hangi grup kopmadan karşı grup oyuncularını orta çizgiden kendi alanına çekerse o grup oyunu kazanmış olur.

İp Atlama: Çocuklar tek başına ip atlayabildiği gibi, kalabalık bir arkadaş grubuyla da çeşitli ip atlama oyunları oynayabilirler. Bunlardan birinde iki kişi ip çevirir. Diğer çocuklar sıra oluşturur. Sırayla ipin içerisine girerler. Bir kere atlayıp beklemeden çıkarlar. Sıradaki kişi de, öndeki oyuncu çıkar çıkmaz ip atlamaya girer. Ayağı takılan veya bekleyen olursa ipi çeviren arkadaşıyla yer değiştirir. Bir diğerinde ise iki çocuk ipi sallar, diğer oyuncular ipin önünde sıra olurlar. En öndeki oyuncu ipe girer, atlarken bir mâni söyler ve çıkar. Arkadan gelen ip atlarken, öndekinin söylediklerini tekrarlar. Bunu yapmayan oyuncu yanar ve ip sallamaya başlar, ipi tutan onun yerine geçer.

Manilerden biri:

Laleli bir, içeriye girer

Laleli iki, ormandaki tilki

Laleli üç, üç kardeşler

Laleli dört, eteğini ört

Laleli beş, beş kardeşler

Laleli altı, altınımı çaldı

Laleli yedi, yemeğimi yedi

Laleli sekiz, seksek olup gitti

Laleli dokuz, doktor olup çıktı.

BO.3.1.1.5. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri geliştirir.

Dikkat Top Geliyor: Öğrenciler ikiyeşerli eşleşirler ve yere çömelirler. Eşlerden birinin elinde sopa diğerinin elinde de yumuşak top bulunur. Eşlerin arasında belirli bir mesafe olur. Kaledeki öğrenci sopayla, eşinin eliyle attığı topu kaleden uzaklaştırmaya çalışır. Kaleye top atınca eşler değiştirilir.

Dairede Dönen Top: Öğrenciler büyük bir dairenin üzerinde birer adım arayla dizilirler. Herhangi bir öğrenciden başlanarak tek, çift diye sayarlar. Tek olan öğrencilerin yüzü dairenin içine, çiftlerin yüzü ise dairenin dışına bakar. Grup liderlerine birer top verilir. Öğretmenin işaretiyle oyun başlar. Tekler topu dairenin içinde, çiftler ise dairenin dışında sağlarındaki arkadaşlarına atarlar. Hangi grubun topu başlangıç noktasında bulunan grup liderine gelirse o grup 1 puan alır.

Topa Yetiş: Öğrenciler büyük bir daire oluştururlar. Bu dairenin içinde ebe olur. Dairedeki öğrencinin eline top verilir. Öğretmenin "başla" komutu vermesiyle elinde top bulunan kişi dairedeki arkadaşlarına topu atarak paslaşır. Ebe de bu sırada topu kimin elinde görmüşse o kişiye dokunmaya çalışır. Top elindeyken ebe tarafından dokunulan kişi ebeyle yer değiştirir.

Köprüden Gececek Top: Öğrenciler daire şeklinde sıra olurlar. Ayaklarını birbirlerinin ayaklarına degecek şekilde açarlar. Öne doğru eğilerek, ellerini dizlerinin üzerine koyarlar. Aralarından sınıf mevcuduna göre ebe seçilir. Ebeler ise elinde topla dairenin ortasında beklerler. Ebeler topu öğrencilerin ayaklarının arasından üç denemede geçirmeye çalışır. Öğrenciler atılan topu elleriyle yakalayabilirler fakat top atılınca kadar ellerini dizlerinden ayırmazlar. Topu ayaklarının arasından geçiren öğrenci ebeyle yer değiştirir.

İstop: Açıklaması 2. sınıf BO.2.2.2.10. kazanımında verilmiştir.

BO.3.1.1.6. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri alan, efor farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak artan bir doğrulukla yapar.

Kırmızı-Siyah: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Her grubun bir çizgisi bulunur ve gruplara renk ismi verilir. Öğretmen hangi grubun ismini söylerse o grup kayma adımlarıyla paslaşarak diğer grubu çizgiyi geçmeden vurmaya çalışır. Çizgiyi geçmeden vurulan öğrenciler diğer gruba geçerler. Bu defa topu diğer grup alır ve aynı şekilde vurmaya çalışır. En az öğrenci hangi grupta kalırsa o grup oyunu kaybetmiş olur.

Atma-Yakalama: Öğrenciler ikişerli gruplara ayrılırlar. Her gruba birer top verilir. Öğretmen müzik açar. Öğrenciler müzik açıldığında eşleriyle top atıp yakalama çalışması yaparlar. Öğretmen müziği durdurduğunda elinde top olan kişi top olmayan arkadaşını topu değiştirerek yakalamaya çalışır. Müzik tekrar başlatılır ve oyun en az öğrenci kalıncaya kadar devam eder.

Dene-Yap: Öğrenciler belirlenen bir çizgi arkasında derin kolda sıraya geçerler. Belirli mesafede koyulmuş olan engelleri öğrencilerin yapması beklenir. Öğretmenin başlama komutu vermesiyle ilk öğrenci, önce grubun önünde bulunan çember içinde beş kez çift ayak sıçrama yapar. Koşarak ilerler ve orda bulunan topu beş kez belinde çevirir. Atlama ipiyle beş kez atlar ve en son direklerin arasından geçerek döner ve sıranın başındaki arkadaşının eline vurarak sıranın arkasına geçer.

Ayakta Gördüğünü Vur: Öğrenciler arasında iki ebe seçilir. Ebelerden birine plastik top verilir. Diğer öğrenciler dağınık şekilde serbetçe dolaşırlar. Ebeler ellerindeki topu yere vurarak paslaşırlar ve diğer arkadaşlarını kovalarlar. Çömelmış öğrencileri ebeler vuramazlar. Ebe elinde top varken yürüyemez ve koşmaz. Vurulan öğrenciler de ebelere katılır ve son üç kişi kalıncaya kadar tüm öğrencileri vurmaya çalışırlar.

BO.3.1.1.7. Seçtiği müziğe uygun koreografi oluşturur.

Paralimpik Oyunlar

Dans: Öğretmen aşağıdaki soruları sorarak oyuna başlar.

-Dansla ilgili ne gibi deneyimleriniz var?

-Hangi tür dansları biliyorsunuz?

-Engelli insanların dans edebileceğini düşünüyor musunuz?

-Vücudumuzda bazı organlarımızı kullanmadığımızda dans edebilir miyiz?

-Bazı organlarımızı kullanmazsak nasıl dans edebiliriz?

Oyunda popüler bir müzik parçası kullanılır. Öğretmen öğrencileri farklı gruplara ayırır. Her grubun vücutlarının farklı bir kısmını kullanamayacakları önlemler alır. Bir grup tekerlekli sandalye kullanır. Bir grup koltuk değneğiyle tek ayağını kullanır. Diğer grubun tek kolu vücutlarına bağlanır. Bir diğer grubun gözleri bağlanır. Bu örnekler öğrencilerin güvenliğini sağlamak şartıyla arttırılabilir. Her grubun özellikleri belirlendikten sonra gruplar ayrı ayrı dans ederler. Daha sonra bütün gruplar bir arada dans ederler. Öğretmen aşağıdaki soruları sorarak dansı bitirir.

-Vücudunuzun bir kısmını kullanamamak size neler düşündürdü?

-Vücudunuzun bir kısmını kullanamamanız dans etmenize engel oldu mu?

Dans Ediyorum: Öğrencilere üç farklı müzik dinletilir ve içlerinden birini seçmeleri istenir. Daha sonra öğrencilerin yağmur temasını müzik eşliğinde anlatmaları istenir.

BO.3.1.1.8. Basit kurallı oyunları artan bir doğrulukla oynar.

Koko: Oyun oynanacak mekâna bir dikdörtgen şekli çizilir. Öğrenciler arasından dört tane ebe seçilir. Ebelerden her biri bir köşeye geçer. Diğer öğrenciler de dikdörtgen alanın içinde olurlar. Ebelerden biri alanın içine girip diğer öğrencilere dokunmaya çalışır. Yorulduğu yerde "koko" diye bağırır ve dikdörtgenin köşesindeki diğer ebeyle yer değiştirir. Eğer ebe öğrencilerden birine dokunursa ebelikten kurtulur ve yakaladığı kişiye ebeliği verir.

Oturtan Top: Öğrenciler arasından üç ebe seçilir. Bunlar diğer öğrencileri vuracak kişilerdir. Ebeler topla yürümeden sadece paslaşarak arkadaşlarını vurmaya çalışırlar. Top kime değerse o kişi olduğu yerde oturur. Ebeler yerde oturanlara da pas vererek diğer öğrencileri de vurmaya çalışırlar. Oturan kişiler oturdukları yerden bir kişi vurabilirse oturmaktan kurtulur ve serbest kalırlar. Hiç vurulmadan ayakta kalanlar başarılı olurlar.

Yakan Top: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılırlar. Oyuna başlayacak grup belirlenir. Ebe olan grup karşılıklı belirli mesafede dizilirler. Diğer grupta ortada bulunur. Ebe grubu karşılıklı topu atarken ortadaki grupta toptan kaçmaya, topa değmemeye çalışır. Topun değdiği kişi çıkar. Ortada hiç öğrenci kalmayınca kadar topla vurmaya devam edilir. Tüm oyuncular vurulunca diğer grup ortaya girer.

Çift Dairede Stafet: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar ve daire şeklinde dizilirler. Oyun oynanacak mekânda yüzleri merkeze dönük şekilde eşit aralıkta sıralanırlar. Her iki gruptanda bir lider seçilir ve bunlara birer top verilir. Öğretmenin "başla" komutunu vermesiyle lider olan kişi saat yönünde elindeki topu yanındaki arkadaşına verir. Topu düşüren kişi liderin olduğu yere geçip topu baştan, elden ele vermeye başlar. Topu dairede iki tur tamamlayan öğrenciler oyunu kazanır.

Kurdele Bağlama Çözme: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılırlar. Öğrenciler belirlenen çizginin arkasında derin kolda sıraya geçerler. Sıranın başındaki öğrencilerin elinde belirli uzunlukta birer kurdele vardır. Her grubun karşısında belirli mesafede bir sandalye bulunur. Öğretmenin başlama komutuyla birlikte grubun başındaki öğrenciler koşarak sandalyenin ayağına elindeki kurdeleyi bağlar, aynı hızda geri döner. İkinci öğrenci bağlanan kurdeleyi koşarak gider, çözer.

Kol Kola: Bir ebe ve onu yakalayan bir öğrenci seçilir. Diğer öğrenciler de ikişerli kol kola girerek alana dağılırlar. Kaçan öğrenci ikişerli öğrencilerden birinin koluna girince diğer koldaki öğrenci ebe olur ve kaçmaya başlar. Oyun böylece kola giren eşler değişerek devam eder.

BO.3.1.3.1. Oyun ve fiziki etkinliklerde kullanılabilecek basit stratejileri ve taktikleri açıklar.

Çingire: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Gruplardan birisi ebe olur. Ebe olan grubun merkez diye adlandırdığı bir yer bulunur (ağaç, duvar vb.). Ebe olan grup merkezi koruyup diğer grubun burayı ele geçirmesine engel olmaya çalışır. Diğer gruptan herhangi biri elini üç kez merkeze değdirirse merkezi ele geçirmiş olur. Merkezi ele geçirirken yakalanan kişiler ebe grubuna katılır. Ebe grubu karşı grubun tüm oyuncularını merkezi elletmeden yakalarsa oyunu kazanmış olur.

Menekşe Menekşe: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılırlar ve belirli mesafede karşılıklı dizilirler. Grup oyuncu-

ları el ele tutuşurlar. Oyun bir grubun tekerlemeyi söylemesiyle başlar. Seçilen grup karşı gruba "Menekşe mendilim yere düşse bizden size kim düşer?" diye topluca bağırır. Karşı gruptaki öğrenciler de bu söze karşılık diğer gruptan bir öğrencinin adını söylerler. Adı söylenen kişi koşarak karşı grubun kenetlediği ellerden birini ayırmaya çalışır. Öğrenciler 10'a kadar saymaya başlar. Eğer bu süre içinde ellerden birini ayırabilirse o gruptan bir kişiyi alarak kendi grubuna götürür. Ayıramazsa o gruba dâhil olur. Oyun gruptakilerden en az oyuncu kalıncaya kadar devam eder.

Beyaz Siyah: Sınıf iki gruba ayrılır. Orta çizgide arka arkaya sırtları birbirine değecek şekilde yerde otururlar. Bir grup siyah diğer grup beyaz ismini alır. Öğretmen "siyah" dediğinde siyahlar yakalanma alanını geçene kadar koşar. Beyazlar da onları yakalamaya çalışır. Yakalama önceden belirlenen yakalama alanının içinde olursa beyazlar sayı kazanır.

BO.3.1.3.2. Oyun ve fiziki etkinliklerde basit stratejileri ve taktikleri uygular.

On Pas: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Serbestçe alanda koşarlar. Her grup kendi içinde paslaşarak on sayıya ulaşmaya çalışırlar. Paslaşırken top yere düşerse paslaşma sayısı sıfırlanır. Top diğer gruba geçer. Oyun paslaşma sayısı on olduğunda biter.

Topla Kuyruğunu Korumak: Öğrenciler daire şeklinde dizilirler. Aralarından beş öğrenci dairenin ortasında birbirlerinin bellerinden tutarak arka arkaya dizilirler. Dairede bulunan öğrenciler ellerinde bulunan topla dairenin içinde bulunan öğrencilerden son kişiyi vurmaya çalışırlar. Vurulan kişi sıradan çıkıp dairedeki öğrencilerin arasına eklenir. Daire içindeki öğrenci sayısı bir kişi kalıncaya kadar oyun devam eder.

Harekete Başla: Sınıf dört gruba ayrılır. Her gruba bir renk yelek giydirilir. Oyun alanına değişik büyüklükte toplar koyulur. Öğretmenin işaretiyle öğrenciler koşarak toplardan bir tane alır ve karşı grubun kovalarının içine koyar. Toplar bittiğinde her grubun kovalarının içindeki toplar sayılır. En az top hangi grubun kovalarında varsa grup oyunu kazanır. Diğer gruplar tarafından alkışlanır.

Top Kaçırma: Oyun oynanacak mekâna dört ayrı daire çizilir. Bu daireler numaralandırılır. Öğrenciler gruplara ayrılır ve bu dairelerin içine girerler. Her öğrencinin elinde birer top olur. Öğrenciler birbirlerine değmeden istedikleri şekilde bu dairenin içinde top sürerler. Öğretmenin verdiği komutla tüm öğrenciler buldukları daireden çıkarlar ve belirlenen çizgide boy sırasına girerler. En kısa sürede sıraya giren grup alkışlanır.

Patates Ekme: Öğrenciler eşit gruba ayrılırlar. Her iki grup belirlenen çizginin arkasında derin kolda sıraya girerler. Grupların önünde beş veya daha fazla, belirli mesafede kovalar bulunur. Kova sayısı kadar da grubun başındaki öğrencinin elinde top bulunur. Öğretmenin verdiği başlama işaretiyle grubun başındaki kişi elindeki topları tek tek kovaların içine bırakır ve koşarak sıranın sonuna geçer. Arkasındaki arkadaşı da koşarak kovanın içindeki topları tek tek kovalardan çıkarıp kovanın yanına koyar. Bu şekilde bir öğrenci kovaya koyma diğeri de çıkarma şeklinde ekme yapar. Grubun başındaki kişiye geldiğinde oyun biter. İlk bitiren grup oyunu kazanır.

Paralimpik Oyunlar

Oturarak Top Atma: Basketbol potasının önüne tekerlekli sandalye veya sandalye konulur. Öğrencinin basketbol topunu potaya atması istenir. Pota yoksa veya yüksekse uzaklık ve yükseklik olarak belirli bir mesafeye topu atması istenir. Öğrenci atış sırasında ayaklarıyla yerden destek almaz, ayağa kalkamaz.

Masa Tenisi: Masa tenisi masasının iki ucuna tekerlekli sandalye veya sandalye konulur. İki öğrenci sandalyelerinden kalkmadan masa tenisi oynarlar.

BO.3.2.1.1. Seçtiği oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.

Yürüyüş, koşu, paten kayma, yüzme, bisiklete binme vb.

BO.3.2.2.4. Oyun ve fiziki etkinliklerde uygun kıyafet kullanmanın önemini açıklar.

Spor Çantası İçindeki Eşyalar: Oyun alanı üçe bölünür, aynı şekilde öğrenciler de üç gruba ayrılırlar. Her gruba bir torba verilir. Öğrenciler gruplarında derin kolda sıraya girerler. Öğretmenin verdiği komutla öğrenciler sırayla belirlenen mesafede kutunun içinde yazılı olan spor malzemelerinden birini seçip kendi torbalarının içine bırakırlar. Oyun sonunda grupların torbalarının içindeki spor malzemeleri kontrol edilir. Doğru eşya seçimi yapan grup alkışlanır.

Giyisi Giydirme: Öğrenciler eşit iki gruba ayrılır. Her grup belirlenen çizgide derin kolda sıraya girer. Öğretmenin verdiği komutla koşarak öğrenciler belirli mesafede bulunan eşofmanları üzerine giyiniyor çıkarır ve sonra tekrar grubuna döner. Önce bitiren grup diğer grup tarafından alkışlanır.

BO.3.2.2.5. Oyun ve fiziki etkinliklerde kendisi ve arkadaşları için güvenlik riski oluşturan unsurları nedenleriyle açıklar.

Güvenlik: Öğrenciler dört gruba ayrılırlar. Gruplar belirlenen duvardan üç metre uzaklıkta derin kolda (arka arkaya) sıraya girerler. Duvarlara her sıranın önüne gelecek şekilde kâğıt, karton asılır. Her gruba bir kalem verilir. Öğretmenin komutuyla her gruptan bir öğrenci sırayla güvenlikle ilgili bir madde yazar ve grubuna döner. Süre bittiğinde en fazla madde yazan grubun güvenlik maddeleri okunur.

Paralimpik Oyunlar

Engelli Ekipmanları: Öğrencilere, çevresel meydan okumaların üstesinden gelmek için çeşitli engelleri bulunan kişiler için uyarlanmış ekipmanları kullanmak suretiyle artan bağımsızlığın kişisel deneyimini kazandırmak amaçlanmıştır. Öğrencilere günlük yaşamlarını kolaylaştırmak için kullandıkları ekipmanları olup olmadığı sorulur. Gözlük, koltuk değneği, tekerlekli sandalye, işitme cihazı gibi ekipmanlar hatırlatılır ve bu ekipmanların kimler tarafından ve nasıl kullanıldığı sorulur. Öğretmenin ekipmanı tarifleriyle oyun başlar. Öğretmen, her bir ekipmanın düzgün şekilde nasıl kullanıldığını tanıtmak ve göstermek için bir gönüllü rica eder. Herhangi bir ekipman kullanan kişinin yardım talebi olmadan, kişiye veya ekipmana müdahale edilmemelidir. "Yardım edebilir miyim?" sorusundan sonra, yardım kabul edilmişse nasıl yardım edilebileceği sorulmalıdır.

Tekerlekli Sandalye: Öğretmen tekerlekli sandalyenin güvenli bir şekilde kullanımı ile ilgili bilgi vermelidir. Oturmada önce yapılması gerekenler, otururken kullanma ve sandalyeden kalkış sırasında uyulması gereken kurallar anlatılmalıdır.

Sandalye kullanımı: Bütün öğrenciler sandalyenin etrafına daire olurlar. Öğretmen sandalyenin kullanımı hakkında bilgi verir. Tekerlekli sandalyenin öğrencinin boyuna uygun olup olmadığı kontrol edilmelidir. Ayrıca sandalyenin bütün parçalarının sağlam olduğundan emin olunmalıdır. Sandalyeye oturmadan önce sandalyenin frenleri kapalı, ayak basma yeri açık olmalıdır. Daha sonra öğrenci sandalyeye oturur ve basamakları açarak ayaklarını koyar. Frenleri açar. Sandalyeyi hareket ettirmek için tekerlerde bulunan metal bölüm kullanılmalıdır. Eller veya parmakların tekerleğin lastiğine veya tellerine değmemesine özen gösterilmelidir. Gidilecek yöne doğru tekerlekler ileri veya geri çevrilerek hareket ettirilmelidir. Öğrenciler birbirlerinin sandalyesini itme eğilimlerine karşı uyarılmalıdırlar. Sandalyeden kalkarken önce frenler kapatılmalı, daha sonra ayaklar kaldırılmalı ve inilmelidir.

Göz Bandı: Göz bandını karanlıktan korkmayan öğrenciler kullanmalıdır. Göz bandı takan öğrenci elleriyle ve ayaklarıyla bulunduğu mekânı anlayarak hareket etmelidir. Bunun için bir değnek kullanabilir. Göz bandı takan öğrenci öğretmen eşliğinde de hareket edebilir. Bunun için gözü bantlı olan öğrenci öğretmenin koluna girer. Hareket sırasında öğretmen, göz bandı takan öğrencinin önünde hafifçe yürür. Kolunu indirip kaldırarak veya vücuduna yakınlaştırıp uzaklaştırarak öğrenciyi yönlendirebilir. Yönlendirme için sesli yönergeler de kullanılabilir. Koltuk değneği, gözlük ve diğer ekipmanları kullanan kişilerin dikkat etmesi gereken kurallar anlatılır.

Engelli Yaşamda Güvenli Alanlar: Öğrencilere engellilerin günlük yaşamda hangi sorunlarla karşılaştığı sorulur. Evde, okulda, hastanede ve sosyal alanlarda daha güvenli yaşam alanları oluşturabilmek için engellilerin ve engeli olmayanların yapabilecekleri sorulur.

BO.3.2.2.9. Oyun ve fiziki etkinliklerde bireysel farklılıklara saygı gösterir.

Paralimpik Oyunlar

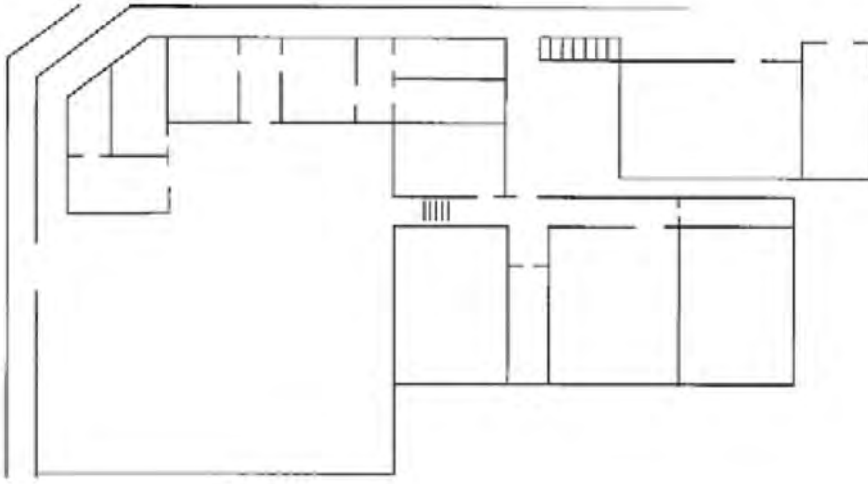
Penaltı Atışı: Oyun, üç öğrenci tarafından bir top, bir zil ve bir göz bandı ile gerçekleştirilir. Bir öğrenci eline zil alır ve kalenin arkasına geçer. Bir öğrencinin gözü bantlanır ve kaleye üç metre mesafeye yerleştirilir. Bir öğrenci topu atacak olan öğrenciyi kendi etrafında birkaç defa döndürür. Kale arkasında olan öğrencinin zili çalması ile zil sesi yönüne ayağı ile topa vurur.

Hedef Bul: Oyun, altı öğrenci tarafından on trafik kukası, üç göz bandı ve kukaların arasına rastgele yerleştirilmiş bardak, tenis topu vb. küçük materyaller ile gerçekleştirilir. Öncelikle trafik kukaları birbirlerine yakın (aralarında ortalama 50 cm - 1 metre mesafelerle) duracak şekilde rastgele yerleştirilir. Üç öğrencinin gözleri bantlanır, üç öğrenci de onlara rehber olarak kollarına girer. Öğrencilerin gözleri kapatıldıktan sonra küçük nesnelere kukaların arasına yerleştirilir. Başla komutu ile rehber öğrenciler gözü bantlı öğrencilerle sesli yönergeler verirler ve nesnelere elleriyle bulmalarını sağlarlar. Bütün nesnelere bulununca diğer öğrenciler gözlerini bağlar.

Erişebilirlik: Bu oyun ile öğrenciler kendi çevrelerindeki erişilebilirliğin farkına varırlar. Oyunla; bir yerden bir yere engelli/engelsiz bir şekilde seyahat etmeyi tecrübe etmek, erişilebilirlik ve erişmezlik deneyiminin farkına varmak, bireysel farklılıkların farkına varmak, engelli insanlara yardımcı olmanın uygun yollarını öğrenmek gibi amaçları gerçekleştirirler.

Öğrenciler yaklaşık üç kişilik gruplara ayrılırlar. Bir öğrenci engelliliğe göre sınırlı hareketleri yapar. (Tekerlekli sandalye, koltuk değnekleri, göz bandı ve kol amputasyonu - tek kol vücuda bağlanmış olarak) diğer iki öğrenci isteğe göre birlikte çalışarak görevi yapar. Her gruba üzerinde tuvalete gidin ya da tahtanın üzerine isminizi yazın gibi çeşitli görevlerin yazdığı görevler verilir. Grup üyeleri verilen görevleri okur, tartışır ve birlikte yerine getirir. Her bir görevin ardından gerçekleştirilen görevi aktarmak için öğretmenle bir araya gelirler ve yeni bir görev kartı seçerler. Roller düzenli olarak değiştirilir.

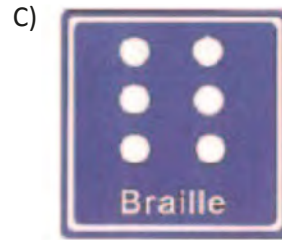
Her bir görevden sonra, gruplar öğretmene geri bildirim vererek; tekerlekli sandalye kullanıcısının, görme engelli veya ampute bir insanın verilen görevi bir iki kişinin yardımıyla yapabilme veya hiç yapamama olasılığının olup olmadığını çalışma kâğıdına belgelerler. Öğretmenle beraber öğrenciler deneyimlerini tartışır ve okulun mavi çıkartmalarıyla ziyaret ettikleri yerleri aşağıdaki renk kodlarıyla boyarlar.



Yeşil: Erişilebilir.

Mavi: Yardımla erişilebilir.

Kırmızı: Erişilemez.



Erişilebilirlik İşaretleri

Bu işaretlerin ne anlama geldiğini biliyor musunuz?

a) Tekerlekli sandalye kullanıcıları

b) Duyma servisleri

c) Braille mevcut

Resim Çiz: Öğrencilere engellilik, farklılık, farklılıklara saygı, spor ve paralimpik kavramları üzerinde düşünmeleri istenir. Daha sonra "Bu kavramları bir sembol temsil etseydi, hangi sembol olurdu?" sorusu ile resme aktarmaları istenir. Bu resimler okul içinde sergilenir.

BO.3.2.2.10. Oyun ve fiziki etkinliklerde iş birliği becerileri geliştirir.

Sayıcı Toplan: Bütün öğrenciler belirlenen oyun alanında toplanır. Bu alan içinde tüm öğrenciler düşük tempoda birbirlerine dokunmadan koşarlar. Öğretmen bu arada herhangi bir sayı söyler. Öğrenciler bu sayıyı duyunca o sayıda öğrenci birbirleriyle el ele tutuşur. Örneğin; öğretmen-öğrenci eliyle üç rakamını gösterdiğinde öğrenciler üçerli kol kola girerler. Oyun dışında kalan öğrenci eksi puan alır. En çok eksi puan alan öğrenci arkadaşlarının seçtiği bir taklidi yapar.

İkimiz Bir Bütünü: Öğrenciler ikerli grup olurlar. Eşler karşılıklı dururlar. Eşler birbirlerinin sağ ayağını sol elleriyle tutarlar. Öğretmenin komutuyla oldukları yerden sekerek ilerlerler. Dengesini kaybetmeden en fazla ilerleyen grup alkışlanır.

Paralimpik Oyunlar

Rehber Ol: Sınıftaki öğrencilerin tamamı etkinliğe katılır. Öncelikle açık veya kapalı bir alana farklı noktalardan geçen bir yürüyüş parkuru hazırlanır. Parkurda çeşitli engellerin olması sağlanır. Burada güvenlik riski dikkate alınmalıdır. Grubun bir yarısına göz bandı takılır. Diğer yarısı gruba rehber olur. Öncelikle takımlara alışmaları için serbest zaman verilir. Daha sonra takımlar belirlenen parkuru yürürler.

Resim Çiz: Amaç öğrencilerin günlük yaşamda baskın olarak kullanmadıkları vücutlarının taraflarını harekete geçirmektir. Örneğin sağ eliyle yazı yazan bir öğrencinin sol eliyle yazması gibi. Etkinlikte öğrencilerden en az beş cümlelik bir metni, baskın olarak kullanmadıkları elleriyle süre tutarak hızlı bir şekilde yazmaları istenir. Daha sonra öğrencilerden gözleri kapalı olarak bir insan resmi çizmeleri istenir. Son olarak da sol ellerini kullanarak resim çizmeleri istenir.

BO.3.2.2.11. Oyun ve fiziki etkinliklerde başarıyı tebrik eder.

Paralimpik Oyunlar

Sporcu Hikâyesi: Bu etkinlik için davet edilecek sporcuya ulaşılamazsa aşağıda verilen hikâyelerden veya oyunculara ait videolardan yararlanılabilir. Öğrencilerin; engelli sporcuların/kişilerin farkına varmaları ve atletik/kişisel başarılarının ortaya çıkarılan yeni bir yönünü keşfetmeleri amaçlanmaktadır. Engelli bir sporcu ile kişisel iletişimi tecrübe etmek, bir engelle yaşamının nasıl bir şey olduğunu dinlemek, engelli olmanın bir engel ifade etmediğini anlamak, misafir sporcunun dalındaki sporla ilgili konuları öğrenmek (kurallar, adaptasyonlar, beceriler, eğitim, ekipman vb.), misafir sporcunun spordaki yetenekleri ve başarıları için saygı duymak, misafir atletin spor kariyerindeki başarı ve başarısızlıklarını keşfetmek gerekmektedir.

Bu etkinlik öncesinde, öğretmen öğrencileri hazırlamalıdır. Öğrenciler davet edilen sporcu ile ilgili araştırma yapmalı ve sorular oluşturmalarıdır. Öğretmen, misafir sporcu veya misafir sporcuları tanıtır ve etkinliği idare eder. Sporcu kendini tanıtır. Deneyimlerini, kendi günlük ve spor hayatının hikâyesini anlatır. Daha sonra öğrencilere önceden hazırladıkları veya spontane sorularını sorma şansı verilir. Öğretmen, öğrenciler ve sporcular arasında idareci olarak hareket etmeli ve tartışmanın hedeflenen konulara isabet etmesini sağlamalıdır.

Tartışılacak ilginç başlıklar şunlardır:

- Spor: Kurallar, sınıflandırma, özel ekipman, adaptasyonlar, antrenman, spor yaralanmaları, yarışma,
- Günlük hayatta engellilik: Tekerlekli sandalyeden normal sandalyeye geçiş (gösterimi), destek, günlük yaşamda aktiviteler (adl), hijyen, zorluklar, dezavantajlar, fırsatlar, seyahat, engeller, sosyal tutumlar vb.
- Yetkilendirme: Engelliliğe bağlı zorlukların üstesinden gelmek için sporla yardım.

Öğretmen bir başlıkla ilgili fazla odaklanıldığında müdahale etmelidir. Öğrencilerin engelle yaşamının ve engelli olarak sporda yer almanın nasıl olduğunu anlamaları sağlanır. Öğrencilere engelliliğe bağlı zorlukların üstesinden gelen aktif sporculardan örnekler verilir.

Gizem Girişmen (Türkiye, Okçuluk): 1981 yılında Ankara'da doğdu. 11 yaşında trafik kazası geçirdi. Bir daha yürüyemeyeceğini Almanya'da tedavi gördüğü hastanede annesinden öğrendi. İlk tepkisi "Neden

ben?" oldu. Balerin olmak en büyük hayalimdi ama artık yaşamını tekerlekli sandalyede sürdürecekti. Kaza sonrası isyan etmedi, hayata küsmedi. Çalıştı, okudu, azmetti... Bilkent Üniversitesi İşletme Bölümü'nü şeref derecesiyle bitirdi. 2004 yılında okçuluğa başladı. 2008 Pekin Olimpiyat ve Paralimpik Oyunları'nda altın madalya, 2009 Bedensel Engelliler Dünya Okçuluk Şampiyonası'nda ise bireysel yarışmada yine altın madalya alarak dünya şampiyonu oldu. 29 yaşındaki millî sporcu Laureus Dünya Spor Akademisi tarafından "Yılın Engelli Sporcusu" ödülüne aday gösterildi. Son üç yıldır IPC dünya sıralamasında birinci olmuştur. Girişmen "Benim ilk okum karavanaydı, yani hedef tahtasını bile tutturamadım. Ama disiplinli çalıştım ve başardım." diyor.

Erin Popovich (USA, Yüzme): Erin Popovich Amerikan Paralimpik atletlerin en başarılılarından biridir. Geçmiş iki Paralimpik Oyunları'nda diğer Amerikan yüzücülerinden daha fazla madalya kazanmıştır. Erin doğuştan gövdesi normal fakat kol ve bacakları çok kısa olarak Akondroplazi diye adlandırılan genetik bir bozuklukla dünyaya gelmiştir ve Paralimpik Oyunları'nda "Les Autres" denilen grupta sınıflandırılmaktadır. 12 yaşında yüzmeye başlamış ve sadece 6 ay sonra ilk uluslararası müsabakasında yarışmıştır. 2000 Sydney Paralimpik Oyunları'nda 3 altın, 3 gümüş madalya alarak 4 dünya rekoru kırmıştır. 2004 Atina Paralimpik Oyunları'nda, yarıştığı her müsabakada (5 bireysel, 2 bayrak) bir altın madalya kazanmıştır.

Henry Wanyoike (Kenya, Atletizm): Henry 21 yaşında Kenya Millî Atletizm takımındayken optik sinirlerine aldığı bir darbe sonucu aniden görme duyusunun %95'ini kaybetti. Tekrar kendi kendine yeterli bir hale gelerek, atletizme geri döndü. Şampiyon olma arzusu ve iradesi ona rehberlik etti ve sadece bir yıl sonra Sydney 2000 Paralimpik Oyunları'na girmeye hak kazandı. Rehberi sıtma hastalığına yakalandığında, Henry 5.000 m'de kalabalığın haykırılarıyla altın madalya kazandı. Performansı, Atina 2004 Paralimpik Oyunları'nda 5.000 m ve 10.000 m de altın madalya kazanarak devam etti. Henry Kenya ve dünya genelinde de birçok hayır işiyle uğraştı. Halen kendi organizasyonu olan Henry Wanyoike Vakfında katarakt operasyonuna ihtiyacı olan insanlar için çalışmaktadır.

Gerd Schönfelder (Almanya, Kayak): Gerd 1989'da bir tren kazasında sağ kolunu kaybetmeden önce profesyonel bir kayakçıydı. İlk paralimpik başlangıcını Tignes-Albertville 1992 kış Paralimpik Oyunları'nda yaptı ve şimdiye kadar 5 kış Paralimpik Oyunları'na katıldı. O günden beri 12'si altın olmak üzere 16 paralimpik madalyası kazandı. Bu onu kış Paralimpik Oyunları'nda kayak dalında en çok altın madalya kazanan sporcu yaptı. Bu başarılarından dolayı Almanya'daki en büyük spor ödülü olan Silberness Lorbeerblatt'ı (gümüş yonca ödülü) 3 kez kazandı. Gerd, baton kullanmadan hızı 100 km/saat'in üzerine çıkabilmektedir.

Oscar Pistorius (Güney Afrika, Atletizm): Oscar Pistorius her iki bacağında kaval kemiği olmadan doğdu. Bacakları henüz kendisi 11 aylıken diz altından kesildi. 1994 yılının başlarında rugby oynarken geçirdiği bir kazayı takiben atletizme başladı ve sadece birkaç ay sonra altın madalya kazandı. Erkekler Atina 2004 Paralimpik Oyunları'nda 200 m T43'te (her iki bacağı dizden ampüte) yeni bir dünya rekoru kırdı ve bu onu paralimpik atletizmin gelmiş geçmiş en büyük yıldızlarından biri yaptı. Çoğu çift bacak ampütesine sahip atlet tekerlekli sandalye kullanırken, o iki protez üzerinde koşmaktadır ve lakabı "Bacaksız koşan en hızlı adam"dır. 2006 IPC Atletizm Dünya Şampiyonası'nda kendi dünya rekorunu hem "200 m hem de 400 m" T44'de kırdı. Halen Güney Afrika Engelli Şampiyonlarının en kıdemlisidir. Atletizmin yanında su topu, rugby, tenis, kriket, futbol ve güreş yapmaktan hoşlanır ve aynı zamanda hayır işleriyle ilgilenmektedir. "Protez bacaklara sahip olmak nasıl bir duygu?" diye insanlar ona sorduğunda "Normal bacaklara sahip olmak nasıl bir şey bilmiyorum ki. Her şeye rağmen ben böyle doğmuşum. Tek bildiğim budur." diye cevap vermiştir.

Javier Ochoa (İspanya, Bisiklet): Javier Ochoa, Tour De Fransa 2001'de bir antrenman kazasında başına aldığı bir darbe sonucunda travmatik beyin zedelenmesi geçirdi ve takım arkadaşı aynı zamanda ikiz kardeşini de bu kazada kaybetti. Javier ilk spor zaferini engelli bir bisikletçi olarak kazandı. 1996'da Ulusal

Amatör Şampiyonuydu ve 2000 yılında Costa Blanca'da Kelme takımıyla beraber 13. olarak profesyonel bir yarışçı oldu. Dokuz haftasını komada geçirdikten sonra 2004 Atina Paralimpik Oyunları'na katıldı. Erkekler CP3/4 yol/zaman kategorisinde yarışarak altın, CP3/4 ferdî kategorisinde gümüş madalya kazandı.

BO.3.2.2.12. Oyunlarda karşılaştığı problemlere çözümler önerir.

İple Düğüm Çözme: Öğrenciler ikişerli eş olarak yaklaşık 1 m uzunluğunda ip alırlar. İpin iki ucu düğümlenir. Bir öğrenci ipi parmakları arasından geçirerek değişik şekiller yapar. Diğer öğrenci de arkadaşının iple yaptığı şekli parmakları ile bozup yeni bir şekil yapmaya çalışır. Oyun bu şekilde devam eder.

Düğüm Çözme: 8 öğrenci omuz omuza degecek ve yüzleri merkeze bakacak şekilde daire oluştururlar. Öğretmenin verdiği yönerge ile her öğrenci önce sağ ellerini dairenin merkezine uzatarak sağında ve solunda bulunmayan bir arkadaşının elini tutar. Sonra, yönerge ile sol ellerini dairenin içine uzatarak sağında, solunda bulunanların ve sağ elini tuttuğu arkadaşının dışında birinin elini tutarak bir düğüm oluştururlar. Amaç hiçbir öğrencinin ellerini bırakmadan, vücutlarını kullanarak (örneğin sağa- sola dönerek, kollarının altından, üstünden geçerek) düğümü çözmeye çalışmalarıdır.

BO.3.2.3.1. Bayram, kutlama ve törenler için hazırlık yapar.

Paralimpik Oyun

Dâhil Et: Millî bayramlarda ve okul içi etkinliklerde engelli öğrenciler spor faaliyetlerine dâhil edilir. Dünya engelliler günü ve engelliler haftası programlarına bütün öğrencilerin katılımı sağlanır. Öğrencilerden resim, kompozisyon ve oyunlar üretmeleri istenir.

BO.3.2.3.3. Seçtiği geleneksel çocuk oyunlarını arkadaşlarına oynatır.

El Üstünde Kimin Eli Var: Sayışarak ebe seçilir. Ebe olan yere yüzüstü kapanır. Diğer oyuncular ellerini ebenin sırtına üst üste koyarlar. Oyuncuların hepsi ellerini üst üste koyduktan sonra ebeye "El üstünde kimin eli var?" sorusunu sorarlar. Ebe eğer bilirse eli en üstte olan oyuncu ebe olur. Bilmezse ebeye ceza vermek için "Davul mu? Zurna mı? İğne mi? İplik mi?" sorusunu sorarlar. Ebe davul derse avuç içi ile ebenin sırtına yavaşça vurulur. Ebe zurna derse ebenin kulağına bağırlır. Ebe iğne derse diğer oyuncular parmaklarıyla ebenin sırtına iğne batırmış gibi yaparlar. İplik derse diğer oyuncular ebenin sırtına elleriyle dikiş diker gibi yaparlar.

Körebe: Körebe bir grup oyunudur. Karma oynanır. Oyun oynayacak alan belirlenir. Bu alanın dışına çıkılmaz. Oyuna başlamadan önce tekerleme ya da sayışma ile "ebe" belirlenir. Ebenin gözü eşarpla bağlanır. Sonra diğer oyuncular belirlenen alanda ebe etrafında serbestçe dolaşır. Ebenin görevi ise arkadaşlarından birini eliyle yakalayıp ebelikten kurtulmaktır. Oyuncular, oyun esnasında "Körebe sesime gel!" diye seslenip elleriyle ebeye dokunarak eğlenirler. Ebe bu seslenmelerden ve oyuncuların kendisine dokunmalarından yararlanarak oyunculardan birini yakalamaya çalışır.

Ortada sıçan: Oyuncular halka şeklinde sıralanırlar. Ortaya bir oyuncu geçer. Ortaya geçen oyuncuya oyunda "ortada sıçan" denir. Orta sıçan olacak oyuncunun seçiminde gönüllülük esası da uygulanabilir, sayışmacada yapılabilir. Ortada sıçan topu diğer oyunculardan kapmaya çalışır. Topu tutarsa, o anda kendisine hangi oyuncu topu kaptırırsa o oyuncu ortaya geçer. Ortadaki oyuncunun hızlı hareket etmesi gerekir. Yanlardaki oyuncuların da taktik uygulamaları ve orta sıçanı şaşırtmaları gerekir. Oyunun süresi isteğe bağlıdır.

4.SINIF OYUNLARI

BO.4.1.1.1. Yer deęiřtirme hareketlerini artan kuvvet, hız ve çeviklikle yapar.

Atlı Karınca: Uzunca bir ipin iki ucu düęümlenir, daire yapılır. Öğrenciler bu ipi sol ya da saę elleri ile tutarlar. Daire bozulmadan düzgün tempolu adımlarla yürürler. Daha sonra ip bırakılmadan kořmaya geçilir. Öğretmen "el deęiřtir" deyince bu kez öğrenciler ters yöne yürür veya kořarlar. "Atlı karınca yavařla... dur..." denilince öğrenciler durur. Oyun bir süre yürüyüş ve kořulardan sonra bitirilir. Dairede ipi en güzel tutan, el deęiřtirirken řařırmayan öğrenciler alkıřlanır.

Sıçrama: Öğrenciler 10'ar kiřilik gruplara ayrılırlar ve derin kolda sıralanırlar. Her grubun önüne belli mesafe uzaklıkta üzerinde 1'den 5'e kadar sayıların yazılı olduęu kumařlar ve kurdeleler ve ilerisine de stafet çubukları konulur. Öğretmenin komutu ile grubun bařındaki öğrenciler kumařlara doęru kořarlar. Sırayla yan yana dizili olan kumařların önünde kumařın üzerinde yazılı olan sayı kadar sıçrarlar ve yerden bir kurdele alıp kořarak stafet çubuęuna gidip, kurdeleyi çubuęa baęlayıp, hızlıca sırasına dönerler. Sırayla bütün öğrenciler oyunu oynarlar.

Yukarıdan ve Etrafından: Öğrenciler 12'şer kiřilik gruplar oluřtururlar. Her grup kendi içerisinde belirlenen alanda 8 kiři ile kendi insan engelini oluřturur. Engeller oluřturulduktan sonra 4 öğrenci engellere yaklařırlar. Engele geldikleri zaman engel olanlar engeli nasıl geçeceklerini söylerler (bacak arasından, etrafından iki kez dönerek vb.). Verilen sürenin sonunda engel oluřturan öğrenciler deęiřir ve yeni kiřiler engel olur. Oyun bu řekilde belirlenen süre içerisinde devam eder.

Molekül: Öğrenciler belirlenen alanda daęınık düzen alırlar. Öğretmen müzik çalar ve öğrenciler müzięe göre hareket ederler (Bazıları dans eder veya müzik ritminde yürüyüp, kořabilirler.). Müzik sustuęunda öğretmen bir sayı söyleyerek kaçarlı gruplar oluřturulacaęını açıklar. Örneęin 3'erli veya 5'erli olun vb. gibi. Öğrenciler hızlıca söylenen rakam kadar bir araya gelerek gruplar oluřtururlar. Açıkta kalan oyuncu veya oyuncular oyundan çıkarlar. Sonra yeniden müzik bařlatılır ve öğrenciler tekrar müzięe göre hareket ederler. Öğretmen müzięi kapatarak yeniden bir rakam söyler ve oyuncular o rakamı oluřtururlar. Bir gruba dâhil olamayan oyuncular oyundan çıkar. Oyun bu řekilde iki kiři kalana kadar devam eder. Öğrencilerden müzikle beraber söylenen hareketi yapmaları istenebilir (ör. ip atlama, mekik çekme, řınav çekme vb.). Ayrıca dıřarı çıkan oyuncular belli bir süre sonra ikinci bir grup oluřturup aynı řekilde oyunu oynayabilirler.

Benimle İp Atlar mısın?: Öğrenciler eřit gruplara ayrılır ve her gruba bir adet uzun atlama ipi verilir. İki grupta da ikiřer kiři ipi tutar ve sallamaya bařlar. Gruplarda geriye kalanlar ipin önünde derin kolda sıraya geçerler. Her gruptan birer kiři ortaya girip beř kez ip atlar. Daha sonra çıkıp gruptan birisine "Benimle ip atlar mısın?" der ve onunla el ele tutuřarak ikisi aynı anda beř kez ip atlarlar. Daha sonra ilk öğrenci bir bařka arkadařını da oyuna davet eder ve üç kiři beř kez ip atlarlar. Oyun bu řekilde devam eder. İpe takılan öğrenci oyundan çıkar ve ipi tutar. Oyun tüm oyuncular aynı anda ipi 5 kez atlayana kadar devam eder. İp atlama sayısı, řekli (tek ayakla, dönerek vb.) deęiřtirilebilir. Oyun iki grup hâlinde yarıřma řeklinde de oynatılabilir.

Balonum Patlamasın: Öğrencilere ikiřer balon daęıtılır. Öğrenciler balonları řiřirir ve uçlarını iple baęlar. Balonlardan birini saę ayak bileklerine, birini de sol ayak bileklerine baęlarlar. Öğrenciler belirlenen alan içerisinde daęınık düzende yerleřirler. Öğretmenin komutuyla birlikte, öğrenciler bir yandan diđer arkadařlarının balonlarını ayaklarıyla patlatmaya çalıřırken, bir yandan da kendi balonlarının patlamasını engellemeye çalıřırlar. Oyunun sonunda ayaęında balon kalan oyuncu oyunun galibi olur. Oyun müzikle de oynatılabilir ve müzik durduęu zaman oyuncular da durur. Alan, öğrenci düzeyine baęlı olarak büyütölüp küçültülebilir. Oyun tek balonla da oynatılabilir.

Bahçedeki Yılanlar: Bir öğrenci bahçedeki yılan olarak seçilir. Diğer öğrenciler serbest olarak sahaya dağılırlar. Ebe olan yılan ortamdaki bütün öğrencileri yakalar ve kendine katar. Yani ebelenen öğrenci yılanın arkasına geçer ve önündeki öğrencinin omuzlarından tutar. Oyun oynanırken yılanın başı "Ben doydum." diyip yılanın başı olmaktan vazgeçebilir ve yılanın başı görevini bir arkasındaki öğrenciye devredebilir. Yılan kopmadan, herkesi yemekle (yakalamakla) yükümlüdür. (Eğer oyunun zamanında ya da formatında değişiklik gerekirse şu şekillerde zorlaştırılabilir ya da değiştirilebilir. Sınırlar değiştirilebilir. Yılanın timsah ya da ayı olmasına izin verilebilir. Bu değişim öğrencilerin elleri ve dizleri üzerinde yürümeleri için yapılır.).

BO.4.1.1.2. Oyunlarda dengeleme gerektiren hareketleri etkili kullanır.

Yılanlı Yolda Macera: Gazetelerden oluşturulmuş yılanlar sınıfta yerlere gelişi güzel bir şekilde bırakılır. Sonra yılanlarla dolu bir yolda yürüyüşe çıkılacağı anlatılır. Öğrenciler yılanlara basmadan öğretmenin verdiği yönergelere göre hareket ederler. Örneğin; topuk-parmak ucu temasıyla yürüme, tek-çift ayak zıplayarak, sekerek yılanların üzerinden atlayarak ilerleme vb.

İp Atlamalı Stafet Yarışması: Öğrenciler 8-10 kişilik gruplar hâlinde dizilirler ve çıkış çizgisinin önünde dururlar. Çıkış çizgisinin hemen önüne bir daire çizilir. Bu dairenin on metre ilerisine bir daire daha çizilir. Çıkış çizgisine yakın dairelerin içinde atlama ipleri vardır. Komutla grupların ilk yarışmacıları bu dairelerin içine girip ipi alıp atlayarak diğer daireye kadar gidip bu daireye ipi bırakıp geri dönerler. Diğer öğrenciler ip olan daireye gidip ipi alıp atlayarak ipi diğer daireye bırakırlar. İp bir daireden diğerine taşınarak yarışma devam eder.

İpe Basma: Öğrenciler sınıf mevcuduna göre 10'arlı gruplara ayrılırlar. Her gruptan bir öğrenci yerde bir ucu serbest olan ipi dalgalandırarak geri geri koşar. Diğer öğrenciler ise ipin üstüne basmaya çalışırlar. İpe basan oyuncu ip sallama görevini yürütür.

Berber Oturalım: Öğrenciler sınıf mevcuduna göre gruplara ayrılarak daireler oluştururlar. Dairedekiler birbirlerinin kollarından ya da omuzlarından tutunurlar. Öğretmenin komutu ile birlikte, grup hâlinde düşmeden oturup kalkarlar. Düşen veya teması bırakan oyuncu oyundan elenmiş olur. Gruptaki öğrenci sayıları arttırılıp, azaltılabilir. Tutuş şekilleri değiştirilebilir (örneğin ayaktan tutmak gibi).

Tek Ayaklı Tırtıllar: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılırlar ve belirlenen çizginin arkasında derin kolda sıralanırlar. Öğrenciler sağ elleriyle geriye bükülü olan sağ bacaklarının ayak bileklerinden tutarlar. Sol elleriyle de öndeki arkadaşlarının omuzlarından tutarlar. Öğretmenin "başla" komutu ile gruplar belirlenen çizgiye kadar birbirinden kopmadan tek ayakla sıçrayarak gitmeye çalışırlar. Belirlenen çizgiden birbirinden kopmadan, önce geçen grup oyunu kazanır. Mesafe arttırılabilir. Oyun aynı şekilde öğrencilerin birbirinin dizlerine oturarak da oynanabilir.

Kartonlarla Yürüme: Öğrenciler üç eşit gruba ayrılırlar ve belirlenen çizginin gerisinde derin kolda sıralanırlar. Her gruba kartondan yapılmış yuvarlak şeklinde iki kapak verilir. Öğretmenin "başla" komutu ile birlikte her gruptan birinci öğrenci kartonun birini yere koyarak bir ayakları ile üzerine basar ve daha sonra ikinci kartonu onun önüne koyarak ona basar. Öğrenciler bu şekilde bitiş çizgisine kadar yürürler ve çizgiye geldiklerinde kartonları alarak başlangıç çizgisine kadar koşup kartonları ikinci arkadaşına verip grubunun arkasına geçerler. Kartonları alan oyuncular aynı şekilde yürüyerek çizgiye ulaşmaya çalışırlar. Oyun bu şekilde devam eder ve en önce bitiren grup oyunu kazanır. Mesafe değiştirilebilir. Kartonlar üzerinde farklı şekillerde yer değiştirmeler (tek ayak ve ya çift ayakla sıçrama vb.) yapılabilir.

BO.4.1.1.3. Oyunlarda nesne kontrolü gerektiren hareketleri etkili kullanır.

Oklava-Çubuk Çevirme: Öğrenciler 10'ar kişilik gruplar oluştururlar ve el ele tutuşarak bir daire şeklinde pozisyon alırlar. Her öğrencinin önünde bir oklava vardır. Öğrenciler avuç içleri ile yere dik olacak şekilde oklavaları tutarlar. Öğretmenin komutuna bağlı olarak öğrenciler sağlarında bulunan oklavayı düşürmeden avuç içleri ile tutmaya çalışırlar. Oklavasını düşüren öğrenci gruptan ayrılır. Oyun son bir kişi kalana kadar devam eder.

Düşün, Bil, Bul: Öğrenciler eşit sayıda iki gruba ayrılır. Her grup için bir öğrenci hakem olur. Her grubun önüne matematik işlemlerini içeren kartlar (işlemler sınıf seviyesine uygun ve basit olmalı.), basketbol topları, minder ve minderlerin ilerisine de cevap kartları konulur. Öğretmenin komutu ile birinci öğrenciler soru kartlarından bir tane matematik sorusu alır, okur ve kartı hakeme verir. Sonra kartı bırakarak basketbol topunu alır ve top sürerek mindere kadar gider. Topu bırakıp minderde yuvarlanma veya takla yapar. Sonra hızlıca cevap kartlarının olduğu yere gidip, işlemin sonucunu gösteren kartı alır ve koşarak başlangıç bölgesine döner ve cevap kartını hakeme verir. Cevap kartı doğru ise grup 1 puan alır. Oyun bu şekilde devam eder ve oyunun sonucunda en yüksek puanı toplayan grup birinci olur.

Hızlı Olan Kim?: Sınıftaki tüm öğrenciler el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Öğrencilerden bir ebe seçilir ve dairenin ortasına gelir. Ebenin yanına cevizler konur. Bir öğrenciden başlayarak her birine bir numara ve bir kaşık verilir. Ebe ortada art arda 2 sayı söyler, örneğin: 4-5. Bu sayılar buldukları yönden zıt yönde dairenin dışından bir tur koşarlar ve kendi yerlerine geldikleri zaman içeri girip ebenin yanına giderek yerde bulunan bir cevizi alıp kaşığın içerisine koyarlar ve kendi yerlerine kadar hızlıca getirmeye çalışırlar. En hızlı şekilde cevizi düşürmeden yerine dönen oyuncu sayı kazanır. Oyun bu şekilde devam eder. Sınıftaki öğrenci sayısına göre katılımı sağlamak için 2-3 grup şeklinde oynanabilir. Ceviz yerine farklı ekipmanlar kullanılabilir.

Beyzbol Pas: Sınıf 4 eşit gruba ayrılır ve her grup salonun her bir köşesine yerleştirilir. İki öğrenci kendi balonlarıyla ellerini kullanmadan bir sonraki bölgeye ulaşmaya çalışır ve karşıdaki eşi de onu bekler. Balon geldiğinde o da balonu karşıya taşımaya çalışır. Bu böyle sıra başları gelene kadar devam eder. İlk bitiren takım kazanır. (Eğer oyunun zamanında ya da formatında değişiklik gerekirse gruplardaki kişi sayıları artırılabilir, daha fazla üs yapılarak grupların dönüşümü sağlanabilir.)

Paralimpik Oyunlar

Top Sürme: Tekerlekli sandalye ve basketbol topu ile gerçekleştirilir. Tekerlekli sandalyenin bulunmadığı durumlarda normal sandalye kullanılabilir. Gönüllü öğrenci tekerlekli sandalyeye güvenli bir şekilde oturur. Sandalyeye alışması için serbest olarak hareket etmesi istenir. Daha sonra eline basketbol topu verilir ve tek eliyle topu sürmesi istenir. Öğrenciler ilk denemelerde hem sandalyeyi kullanmak hem de topu kontrol etmekte zorlanabilirler. Denemeleri için şans verilmeli ve cesaretlendirilmelidirler.

BO.4.1.1.4. Özgün, danslar yapar.

Vals Karesi: Ayaklar birleştirilerek karenin bir ucunda durulur. Öğrencilere önlerine kare çizmeleri istenir. Kare şeklinin üzerinde dans edilecekleri söylenir. Dansa karenin sol alt köşesinden başlanır.

1- Sağa sağ ayakla bir adım alınır,

2- Sol bacak sağ ayağın yanına yavaşça yaklaştırılır ve parmak ucu ile nokta konur,

- 3- Sol ayağa ileri adım alıp sağ ayakla ileri yavaş bir adım alınır ve parmak ucu ile nokta konur.
- 4- Sol ayak sola adım alıp sağ ayakla yanına yavaşça yaklaştırılır ve parmak ucu ile nokta konur.
- 5- Sağ ayak geriye adım alıp sol ayakla yanına yavaşça yaklaştırılır ve parmak ucu ile nokta konur.
- 6- Dans bir kez daha tekrar edilmelidir. Dans adımları iki kez daha hızlı ritimde yapılmalıdır.

Aerobik – Grapevine Dansı: Bir adım yana alınırken diğer adım ya öne ya arkaya alınır. Örneğin: Sağ adım- la sağa, sol adımla sağa önde çapraz adım alınır; sağ adımla sağa, sol adımla sağa doğru arkadan çapraz adım alınır.

Sağ Grapevine (sağa)

Sağ adımla sağa,
Sol adımla önden çapraz,
Sağ adımla sağa,
Sol adım arkadan çapraz adım,
Ayaklar birleştirerek yukarı sıçrama

Sol Grapevine (sola)

Sol adımla sola,
Sağ adımla önden çapraz,
Sol adımla sola,
Sağ adımla arkadan çapraz adım,
Ayaklar birleştirerek yukarı sıçrama

BO.4.1.1.5. Kurallı takım oyunları oynar.

Paslaşma Yarışması: Sekizer kişilik gruplar arka arkaya tek sıra olurlar. Gruplar aynı sırada beklerken grupların iki, üç metre ilerisinde bir öğrenci elinde top ile bekler. Başlama komutuyla elindeki topu sırayla arkadaşlarına verir. Pası alıp veren öğrenciler kendi gruplarının arkasına geçerler. Bütün öğrenciler paslaşmayı tamamladıktan sonra önce bitiren grup puan alır.

Hop Hop Sıçra: Sınıftaki öğrenciler beş eşit gruba ayrılır ve belirlenen çizginin arkasında derin kolda dizilirler. Her grubun karşısına 5 adet labut çapraz şekilde 1'er metre aralıkla dizilir. Her gruba birer çuval verilir. Öğretmenin "başla" komutu ile her gruptan birinci oyuncu ayaklarına geçirdikleri çuvallarla sıçrayarak labutların arasından geçerek belirlenen noktaya kadar giderler. Dönüşte ise labutların sağ taraflarından düz yolda sıçrayarak gruplarına geri dönerler. Çuvalı bir sonraki öğrenciye verip, gruplarının arkasına geçerler. Aynı uygulamayı ikinci oyuncu yapar. Oyunu ilk bitiren grup oyunu kazanır ve sınıfta alkışlanır. Labut sayıları ve diziliş şekilleri, çuvala sıçrama şekilleri (tek ayakla, iki kişi vb. gibi) değiştirilebilir.

Topu Yakala: Okul bahçesine oyun için 6 tane eski araba lastiği getirilir. (Lastik yerine çember ya da benzeri bir malzeme de kullanılabilir.) Lastiklerden bir tanesinin başına iki öğrenci yerleştirilir. Diğer beş lastik bahçede sıra olan diğer öğrencilerin daire şeklinde koşup başladıkları yere geri gelebilecekleri şekilde bahçeye yerleştirilir. Öğretmenin konutuyla sıranın başındaki öğrenci topa hızlıca vurarak diğer iki öğrenci topu yakalamadan o beş lastiğe dokunup yerine gelmeye çalışır. Sıra ile bütün öğrenciler oyuna devam ederler.

BO.4.1.2.1. Hareket becerileri ile ilgili kavramları yerinde kullanır.

Dairede Koşu: Bütün öğrenciler bir daire üzerinde sıralanırlar. Bir kişi ebe olur ve dairenin ortasında yer alır. Bütün öğrencilere birden altıya kadar numaralar verilir. Sonra öğretmen numaralara isimler verir. Örneğin, 1'ler bebekler, 2'ler trenler, 3'ler tahta askerler, 4'ler uçaklar, 5'ler çiçekler ve 6'lar sporcular gibi. Bundan sonra ortadaki oyuncu "trenler" diye bağırır. Tren olan ikiler geriye doğru bir adım atarak daire etrafında sağa doğru koşarlar ve tekrar yerlerine gelirler. Yerine ilk gelen öğrenci elini yukarı kaldırır ve ortadaki ile yer değiştirerek ikinci oyunu başlatır.

Kafa ve Kuyruk: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılır ve geniş kolda birbirlerinin yüzlerine bakacak ve aralarında 5-6 metre olacak şekilde iki grup hâlinde sıralanırlar. Öğrenciler toplu oturuş pozisyonu alırlar ve el ele tutuşurlar. Grupların bir ucuna "kafa", diğer ucuna "kuyruk" ismi verilir. Öğretmenin verdiği komuta göre (örneğin, kafa) tüm öğrenciler ellerini bırakmadan ayağa kalkar ve kuyruk tarafındaki en son iki öğrencinin kollarının altından geçerler. Tüm öğrenciler geçip başlangıç pozisyonunda otururlar. Ellerini bırakmadan düzgün şekilde oturmayı ilk tamamlayan grup 1 puan kazanır. Öğretmenin vereceği "kafa ya da kuyruk" komutu ile oyun devam eder. Süreye göre ilk 5 veya 10 puanı alan grup oyunu kazanır.

Sokakta Hırsız Var: Öğrenciler 5'erli gruplara ayrılarak geniş kolda arka arkaya dizilirler. Kollarını yana açarak yan taraftaki sırada bulunan arkadaşlarıyla el ele tutuşurlar. Öğrencilerden bir hırsız, bir de polis seçilir. Hırsız sıraların ortasındaki koridora geçer. Dışarıda da polis onu gözetlemektedir. Öğretmen veya oyun yöneticisi "sola" veya "sağa" der ve düdüğünü öttürür. Düdükten sonra oyuncular söylenilen yöne 90 derece dönüş yaparak el tutuştukları eşinden ayrılır ve yeni yönündeki eşiyile el ele tutuşarak farklı bir koridor oluştururlar. Bu sırada polis, hırsızı değişen koridorlar arasında kovalar ve yakalamaya çalışır. Oyun esnasında hırsız ya da polis kolların altından geçiş yapamaz. Hırsız yakalandığında nerede yakalandıysa oraya en yakın bulunan oyunculardan iki kişi polis ve hırsız olur.

Haydi Topu Yakala: Öğrenciler belirlenen alanda dağınık düzende pozisyon alırlar. Öğrencilerden birkaç kişiye top verilir. Topu olan öğrenciler, olmayan öğrenciler ile istedikleri şekilde paslaşmaya başlarlar. Öğrencilerin arasından bir ebe seçilir. Ebe topu olmayan, paslaşmayan öğrencileri ebelemeye çalışır. Ebelenen öğrenciler oyundan çıkar. Oyun iki kişi kalana kadar devam eder. Ebe sayısı değişebilir. Oyun alanı büyültülüp küçültülebilir. Öğrencilere paslaşma şekilleri söylenerek (yerden pas veya göğüs pası vb.) paslaşmaları istenebilir.

BO.4.1.2.3. Oyun ve fizik etkinliklerde kendisinin ve arkadaşlarının performanslarını değerlendirir.

Hemen Çık: Sınıf 6'şarlı gruplara ayrılır daha önceden hazırlanmış olan step tahtalarının (gazete blokları da olabilir.) başına gruplar yerleştirilir. Liderin "çık" komutuyla beraber gruptakiler step tahtasının üzerine çıkmaya çalışırlar. Son çıkan grup elenir. Oyun sadece alanda 1 takım kalana kadar devam eder. Sona kalan takım 1. olur. Öğretmen oyunun bitiminde öğrencilere sona kalan takımın neden sona kaldığını sorar. Böylelikle kendi ve arkadaşlarının performanslarını değerlendirmesini sağlar.

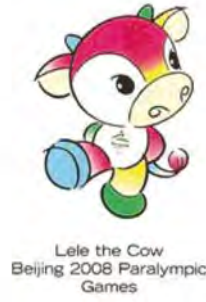
BO.4.1.3.1 Çeşitli stratejileri ve taktikleri kullanarak oyunlar tasarlar.

Paralimpik Oyunlar: Etkinlikle, bazı malzeme ve kural değişiklikleri dışında; normal insanların yaptığı sporun, engelli insanların yaptığı spordan çok farkı olmadığını anlatmak amaçlanmıştır. İlk video gösteriminden önce hiçbir talimat verilmez. Gösterimden sonra öğrencilere izledikleri videoda ne gözlemlediklerini açıklamaları istenir. İkinci gösterimden sonra öğrenciler videoda gösterilen sporları hatırlamaları istenir. Öğrenciler hatırladıkları sporları söyledikçe, öğretmen tahtaya sporları liste olarak yazar. Liste tamamlandığında, öğretmen öğrencilere yaz sporlarından kaç tanesinin diğer spor dallarına eş değer olduğunu ve

olmadığını (Golbol ve Bocce) sorar. Öğretmen, öğrencilerin sporların çokluğunu önceden ortaya çıkarmış olduklarını vurgulamalıdır. Daha sonra öğrencilere Rio de Janeiro Paralimpik Oyunları'nın tüm 20 yaz spor dalının maskot spor pozları çalışma tablosunu temin eder.

Üçüncü gösterimden önce, öğrencilerin özel ekipmanlara (tekerlekli sandalye, protez, göz bağı vb.) konsantre olmaları talimatı verilir. Performansları sırasında sporcuların kullandıkları ekipmanlara bakmaları istenir. Öğrenciler bol ve çeşitli cevaplar vermekte serbesttir (cirit, ağırlıklar, tekerlekli sandalye, siyah maske vb). Aşağıdaki gibi sorular sorulur.

Paralimpik yaz oyunlarında 20, kış oyunlarında ise 5 spor dalı vardır. Bunların isimlerini söyleyebilir misiniz?



BO.4.1.3.2 Çeşitli stratejileri ve taktikleri kullanarak tasarladığı oyunları arkadaşlarıyla oynar.

Yakan Top: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Kura ile bir grup ebe seçilir. Ebe seçilen grup ikiye bölünerek 15'er metre mesafede karşılıklı dururlar. Diğer grup ortaya gelerek topun olduğu taraf karşısında dizilirler. Ebe olanlar topa karşıdaki öğrencileri vurmaya çalışırlar. Ortadaki öğrencilerin en sonucusu vurulunca ebeler ortaya çıkar. Ortadakiler ebe olur. Ortadakilerce tutulan her top bir can sayılır. Ayrıca en son kalan öğrenci vurulmazsa, oyun en baştan yenilenir.

Ayakkabı Saklama: En az 5 kişiyle oynanan Ayakkabı Saklama Oyunu'na başlamadan önce ebe seçimi yapılır. Ardından tüm oyuncular, kendilerine ait birer adet ayakkabıyı, derme çatma tahtalardan oluşturulan küçük eve koyarlar. Ardından ebe, evdeki ayakkabıları alarak çeşitli yerlere saklar. Bu sırada diğer oyuncular ebeye bakmazlar. Ebe, bütün ayakkabıları sakladıktan sonra oyuncular ayakkabılarını tek ayak üstünde bulmaya çalışırlar. Oyun böyle devam ederken, ayakkabısını ilk bulan ve eve getiren oyuncu, oyunu kazanır ve bir sonraki oyun için ebe olma hakkına sahip olur.

BO.4.2.1.1. Okul dışında oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.

Haftanın Aktifi: Öğretmen öğrencilere "Haftalık Etkinlik Raporu Formu" dağıtır ve öğrencinin bir hafta boyunca okul içinde ve dışında katılabileceği oyun ve fiziki etkinlikleri yazmalarını ister. Öğretmen raporları toplayıp en çok aktif olan öğrencilerin formlarını panoda sergiler.

HAFTALIK ETKİNLİK RAPORU FORMU

ETKİNLİKLER	PAZARTESİ	SALI	ÇARŞAMBA	PERŞEMBE	CUMA	CUMARTESİ	PAZAR
Örümcek ağı							
Kırkayak							
Bisiklete binme							
Paten sürme							
Halat çekme							
Çuval yarışı							

Örümcek Ağı: Sınıf 2 eşit gruba ayrılır. Hentbol kaleleri fileleri çıkarılmış bir şekilde boş bir vaziyette dururken liderler tarafından istenilen noktalardan ip geçirilerek kale içinde 10 farklı büyüklükte alan oluşturulur. Daha sonra gruplar kendi içlerinde 4 kişiyi taşıyıcı olarak belirlerler. Bu taşıyıcıların ikisi takımın diğer üyelerini bu deliklerin içinden iplere değıdirmeden geçirerek karşıdaki 2 taşıyıcıya vererek karşıdaki alana göndermek durumundadırlar. Eğer iplere kişiler değıdirirlerse tüm takım baştan kalenin bu yanına tekrar geçmek için gelir. İlk olarak takımının tümünü karşıya geçiren takım kazanır.

Halat Çekme: Öğrenciler eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Öğrenciler arka arkaya sıraya girerler. Kalın olmayan 3 metre uzunluğundaki halatı gruplar arasında 1 metre olacak şekilde tutarlar. Birinci oyuncular orta çizgiye ayaklarını basarlar. Öğretmenin komutuyla halatı çekmeye başlarlar. Karşı grubun birinci oyuncusunu çizgiden kendi alanlarına çektiklerinde oyun tamamlanmış olur.

Çuval Yarışı: Öğrenciler derin kolda iki grup hâlinde sıraya girerler. Grup başlarındaki öğrenciler birer çuval giyerler. Öğretmenin komutuyla belirlenen çizgiye kadar çuvala zıplayarak giderler, dönerler ve çuvalı sıradaki arkadaşlarına teslim ederler. Oyun grubun tüm öğrencileri yarışınca biter.

BO.4.2.2.2. Saęlıęını korumak için gnlk ve haftalık beslenme listesi hazırlar.

Saęlık İin Doęru Besin: Öğrenciler sınıf sayısına göre gruplara ayrılır. Gruplar başlangı çizgisinin önünde, arka arkaya sıra olur. Belli bir mesafe uzaklıktaki masanın üzerine saęlıklı ve saęlıksız besinlerin resimleri karışık konulur. Saęlıklı ve saęlıksız besinlere uygun birer hareket belirlenir. (Örneęin; saęlıklı besinlere çift ayakla sıçrama, saęlıksız besinlerde tek ayakla sıçrama vb.) Öğretmenin komutuyla (saęlıklı besin ya da saęlıksız besin) uygun hareketi yaparak öğrenci masaya gider ve uygun resmi alıp gruba geri döner. Resmi ilk ve doęru getiren grup bir puan alır.

Hangisi Yararlı? : Öğrenciler iki eřit gruba ayrılır ve belirlenen çizginin gerisinde derin kolda sıra olurlar. Grupların 7-8 m ilerisine besin tablosu levhası asılır veya sandalye üzerine konur. Grupların 5 m ilerisine de besinlerin isimlerinin (ör. kuru fasulye, hamburger, karpuz vb.) yazılı olduęu kâğıtlara ait kutu konur. Bu kapta hem yararlı hem de yararsız besinlerin isimleri vardır. Öğretmen komut verdięinde grupların birinci öğrencileri koşarak kutuya doęru giderler ve besinlerin yazılı olduęu bir kâğıt alırlar. Tekrar koşarak besin tablosunun olduęu yere koşup besinin yerini bulup oraya kâğıdı yapıştırırlar. Eęer öğrencinin kutudan aldıęı kâğıtta yararsız bir besin yazılıysa, besin tablosunun dışındaki siyah kısma bunu yapıştırır. Sonra saę ya da sol ayakla sıçrayarak başlangı çizgisine geri dönüp sonraki arkadaşının eline vurup grubunun arkasına geçer. Oyun bu şekilde devam eder ve en önce hatasız olarak levhayı dolduran grup birinci olur. Besin tablosu levhası öğrenci düzeyine göre düzenlenebilir. Aynı oyun farklı bir dersteki konuyu pekiştirmek amaçlı da kullanılabilir. Ayrıca levhaya giderken ve dönerken farklı yer deęiştirme hareketleri (ip atlama, yuvarlanma vb.) kullanılabilir.

BO.4.2.2.3. Oyun ve fiziki etkinliklere uygun spor kıyafeti ile katılır.

Doęru Hareket Doęru Kıyafet: Öğretmen sınıfı uygun gruplara ayırır. Her grup için tahtaya veya duvara kartona çizilmiş bir çocuk resmi asar. Kartonların önüne deęişik kıyafet resimleri koyar. Her gruptan bir öğrenci koşarak kartonun yanına gelir ve kartona uygun bir spor kıyafet giydirir. Kartona ilk uygun kıyafeti giydiren grup oyunu kazanır.

BO.4.2.2.4. Oyun ve fiziki etkinliklerde kendinin ve başkalarının güvenlięi ile ilgili sorumluluk alır.

Ayaęıma Basma: Öğrenciler sınıf mevcuduna göre gruplara ayrılır. Her grup el ele tutuřup daire oluşturur. Ama el ele tutuřtuęun iki öğrencinin ayaęına basmaktır. Her öğrenci hem kendi ayaęını korumaya hem de yanındaki öğrencilerin ayaęına basmaya alışır. Öğretmen öğrencileri yavař olmaları ve birbirlerine zarar vermeden oyunu oynamaları yönünde yönlendirir. Oyun esnasında onları takip eder.

BO.4.2.2.5. Oyun ve fiziki etkinliklerde zamanını etkili kullanır.

Numara Oluřturma: Öğrenciler onar kişilik gruplara ayrılırlar ve gruplar birbirinden ayrı olarak geniş kolda bir çizginin arkasında sıralanırlar. Her gruptaki oyunculara 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 rakamlarının yazılı olduęu kartlar verilir. Öğretmen 9-10 metre uzakta durarak sınıf düzeyine uygun bir sayı söyler (örneęin 486 gibi). Her grupta bu rakamlara sahip olan oyuncular hızlıca öğretmenin yanına koşarak söylenen sayıyı ellerindeki rakamları yukarı kaldırarak doęru olarak oluřturmaya alışırlar. Hangi grup daha önceden söylenen sayıyı doęru olarak oluřturursa o grup puan alır. Daha sonra tüm oyuncular başlangı noktasına dönüp, yeni sayı için hazırlanırlar. İlk olarak 10 puana ulařan takım oyunu kazanır.

Koşu mesafesi değiştirilebilir. Koşu yerine farklı yer değiştirme şekilleri (sıçrama, yuvarlanma, ip atlama vb.) kullanılabilir. Söylenecek sayılar sınıf düzeylerine uygun olarak zorlaştırılıp, basitleştirilebilir. Ayrıca basit toplama ve çıkarma işlemleri söylenip sonuçlarının oluşturulması istenebilir.

Ejderha Avı: Öğrenciler el ele tutuşarak büyük bir daire oluşturur. Bu dairede iki kişi ejderha olarak seçilir. Birisi ejderhanın başını diğeri de kuyruk kısmını oluşturur. Ejderha daire içine alınır ve daireyi oluşturanlar sünger topla ejderhanın kuyruğunu vurmaya çalışırlar. Hiçbir öğrenci topu üç saniyeden fazla elinde tutamaz. Kuyruğu vuran öğrenci kuyruk olmaya hak kazanır. (Eğer zaman fazla gelir ya da oyun formatında değişiklik gerekirse şu şekillerde zorlaştırılabilir ya da değiştirilebilir. Daha fazla ejderha oluşturulabilir. Oyun içinde en az iki top kullanılabilir. Çeşitli daire boyutları oluşturulabilir. Ejderhanın kuyruğu daha uzun olabilir.)

Yukarıdan ve Etrafından: Öğrenciler çeşitli büyüklüklerdeki gruplara bölünürler. Her grup kendi insan engelini oluşturur. Engeller oluştuktan sonra öğrenciler engele doğru yaklaşırlar. Engele geldiklerinde engeldekiler engeli nasıl ve ne kadar zamanda geçebileceklerini öğrencilere söylerler. Engele gelecek grup kalmadığında son insan engeli bozulup oyuncu haline gelir ve engellere giren grupta engelleri tamamladığında bir engel haline gelir (birdirbir düzeni gibi). Bu böyle istenilen süre kadar devam edebilir. İnsansız engeller konulabilir. Konuşmadan engeller geçirtilebilir. İnsanlardan oluşan her engeldeki insan sayısı artırılabilir. Engeller geçilirken top sürme gibi beceriler eklenilebilir.

Paralimpik Oyunlar

Tek Kanatlı Ejderha: Öğrenciler engelli kişiler ve dâhil etme hakkındaki duygu ve düşüncelerini açıklamayı öğrenirler. Öğretmen öğrencileri etrafına toplar ve herkesin rahat şekilde oturduklarından emin olarak tüm öğrencilerin birbirlerini görebilmelerini sağlar. Öğretmen öğrencilere interaktif bir peri masalı anlatır "Tek Kanatlı Ejderha William ve Kale Futbolu Dünya Şampiyonası". Hikâye 10 kısımdan oluşur ve her bir kısımdan sonra öğretmen; dâhil etme, uyarılma kuralları ve önyargı konusunda bir tartışma başlatır.

Tek Kanatlı Ejderha William ve Kale Futbolu Dünya Şampiyonası: "Bir zamanlar, tek kanatlı William adında bir ejderha burnundan buhar çıkarır vaziyette oturuyormuş. Kuyruğunu arkasına almış ve kayalık zemine çarparcasına vurmuş. Kardeşi Sydney, Testere Dişleri takımını Kale Dünyası Futbol Şampiyonası'na hazırlamaktaymış. Her zaman olduğu gibi William diğer engelli ejderhalarla birlikte mağarada bırakılmış. Arkadaşları; görme engelli Ursula, ağzından ateş püskürtmeyen ejderha Horace, tek bacaklı ejderha Geraldine ve dişsiz ejderha Dieter amcaymış." Öğrencilere "Engelli ejderhaların mağarada bırakılmasının doğru olduğuna inanıyor musunuz? Neden böyle düşünüyorsunuz?" gibi benzer sorular sorulur.

Engel Yolu: Oyunda amaç çeşitli engelleri bulunan kişiler için uyarlanmış ekipmanları kullanarak öğrencilere kişisel deneyimini kazandırmaktır. Engel yaratmak açısından diğer nesnelere: koniler, hasırlar, tahterevalliler, bir engel (imitasyonu), bir kapı (imitasyonu), tebeşir, tekerlekli sandalyeler, petrabike, yürüteç, koltuk değnekleri kullanılabilir. Oyunda gösterilen engellerden geçmeleri istenir. Simüle engelli öğrencilere bir kılavuz yardımcı olur. Her biri derste bir turu tamamladığında çiftler rolleri değişir.

Engel yolu örnekleri:

- 1- Zikzak yolu oluşturmak için koni kullanımı
- 2- Dar bir alandan hareket ederek geçme
- 3- Hasırları (mat) kullanarak engelleri aşağı yukarı hareket ettirme
- 4- Düz olmayan bir alanda hareket etme (Tahterevalli üzerinde hareket)
- 5- Yanlamasına ve geri doğru hareket (180° dönüş, 180° dönüş geriye doğru)
- 6- Kapı açarak arasından geçmek ve kapatmak
- 7- Düz olmayan bir alanda hareket etme (Bir tepe üzerinde hareket)

Ünlü Engelliler: Bu etkinlik için öğrencilere bir hafta önceden ödevler verilir. Öğrenciler birkaç kişiden oluşan gruplara ayrılır. Her grup bir hafta boyunca kendi çevrelerinde bulunan engelliler ile Türkiye ve dünya genelinde ün kazanmış engellileri araştırırlar. Engellilerle birebir tanışan gruplar yüz yüze röportaj yaparlar. Ünlü engelliye ulaşamıyorsa öz geçmişini araştırırlar ve bu öz geçmişten yaratıcı röportajlar yaparlar. Gruplar sınıfta araştırma sonuçlarını paylaşırlar.

BO.4.2.2.7. Oyun ve fiziki etkinliklerde iş birliği yapar.

Oturarak Voleybol: Öğrenciler 6'şar kişilik gruplara ayrılarak iki takım oluştururlar. Takımlar voleybol sahasına daha önceden yerleştirilmiş minderlerde diz üstü veya bağdaş kurarak otururlar. Voleybol sahasındaki file 100-120 cm civarındadır. Takımlar üç pas yaparak ve voleybol kuralları geçerli olacak şekilde paslaşarak topu filenin üzerinden geçirerek karşı tarafa atmaya çalışırlar. Öğrenciler diz üstünde yüksek olabilirler ama ayağa kalkmak yasaktır. Oyun 15 ya da 25 sayıya ilk ulaşan takımın seti/maçı alması ile son bulur.

Top Koşurma: Sınıftaki öğrencilerden bir ebe seçilir. Diğer oyuncular belirlenen alan içerisinde ellerindeki topu kaptırmamaya çalışarak paslaşırlar ve topla beraber yakalanmamak için koşarlar. Ebe topu havadayken kapmaya ve toplu oyuncuyu yakalamaya çalışır. Başarılı olursa dokunduğu oyuncu ebe olur. Oyun verilen süre içerisinde bu şekilde devam eder. Grup kalabalıksa sınıf iki, üç gruba ayrılarak aynı oyun oynatılabilir. Alan büyültülüp, küçültülebilir. Ebe sayısı ve oyundaki top sayısı arttırılabilir. Pas şekilleri bir spor dalına yönelik (göğüs pası, temel pas vb.) olarak uygulanabilir.

Sırt Sırt Top Taşıma: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılır ve her grup kendi içerisinde ikişerli eş olarak derin kolda belirlenen çizginin arkasında sırt sırt kollarından kenetlenerek sıralanır. En öndeki çiftlere birer tane top veya balon verilir. Öğrenciler topu-balonu sırtlarına koyarak öğretmenin komutunu beklerler. Öğretmenin komutu ile birlikte öndeki öğrenciler topu sırtlarında taşıyarak ve düşürmeden belirlenen çizgiye yan yan yürüyerek gidip, dönüp grubun önündeki oyunculara topu-balonu verip kendi gruplarının arkasına geçerler. Diğer eş olan oyuncular aynı şekilde belirlenen yere kadar gidip dönerler. Oyun bu şekilde devam eder ve en önce bitiren grup oyunu kazanır. Mesafe öğrenci seviyesine göre arttırılıp azaltılabilir.

Büyük Tırtıl: Sınıf üç ayrı gruba ayrılır. Bu gruplarda herkes arka arkaya sıralanır ve öğrencilerin elleri diğer öğrencilerin belindedir. Grup ilerleyebilmek için en önden geriye doğru sırayla sadece bir adım alabilir. (Yani bir akordiyon gibi peş peşe adım almak zorundadır.). Eğer grup adım hatası yaparsa başa döndürülerek tekrardan başlatılır. Grup ortaya konulan engelleri tarif edildiği gibi geçmekle yükümlüdür. Engeller bir nesnenin üzerinden geçme, belli bir yüksekliğin altından geçme ve slalom yapmadır. Engelleri en kısa sürede geçen grup birinci gelmiş sayılır. Her gruba iki dakika uyum süresi verilir ve oyun sonra başlatılır.

Battaniye Voleybolu: Öğrenciler battaniyenin kenarlarından tutarlar. Battaniyeye bir top koyulur ve iş birliğiyle battaniyeyi gererek topu havaya doğru fırlatırlar ve tekrar tutmaya çalışırlar. Eğer oyunun zamanında ya da formatında değişiklik gerekirse aşağıdaki şekillerde zorlaştırılabilir ya da değiştirilebilir. Değişik ebat ve ağırlıklarda toplar kullanılabilir. Battaniye boyutu değiştirilebilir. Oyun sınırları büyütülebilir ya da küçültülebilir.

Sen Benim Gözüm Ben Senin Kolunum: Öğrenciler 4 gruba ayrılırlar. Daha sonra bu gruplar da kendi içinde ikiye bölünürler. Daha sonra bir eş yanındaki eşin gözlerini bağlar. Gözü kapalı olan eşe, gözü açık olan eş konuşmadan kılavuzluk eder. Yere rastgele şekilde dağıtılmış olan kendi takımının rengindeki balonlardan birini alarak kendi üssüne taşır. Her eş sırayla üssüne balonları taşır ve poşetin içine koyar. Balonlar bittikten sonra kim daha önce balonlarını getirmişse o grup birinci olur. Her eşin bir seferde en fazla 1 balon taşıma hakkı vardır ve hiçbir grup başka bir grubun balonunu olduğu yerden uzaklaştırmamalı, diğer grubu engelleyici harekette bulunmamalıdır.

Kütük Geçişi: Sınıf 2 gruba ayrılır. Bir grup denge aletinin veya jimnastik sırasının (bank) bir ucunda diğer grup ise diğer ucunda yer alır. Her gruptaki öğrenciler birden başlayarak grup sayısı kadar numara alırlar. Aynı numaralara sahip öğrenciler denge aletine veya jimnastik sırasına (bank) aynı anda çıkarlar ve ilerlemeye başlarlar. Orta noktaya geldiklerinde iş birliği yaparak yer değiştirmeye çalışırlar. En fazla öğrencisi denge aletinin sonuna ulaşan grup kazanmış olur.

BO.4.2.2.8. Oyun ve fiziki etkinliklerde adil oyun anlayışı sergiler.

Adil Oyun Anlayışı: Öğrenciler sınıf sayısına göre üç veya dört gruba ayrılır ve birlikte otururlar. Öğretmen duvara ya da tahtaya grup sayısı kadar karton asar. Her gruba bir kalem verir. Verilen komut ile her gruptan bir öğrenci koşarak duvardaki kendi kartonuna gider ve adil oyun anlayışına ait bir cümle veya kelime yazar. Verilen süre bitimine kadar tüm öğrenciler sıra ile cümle veya kelimelerini yazarlar. Süre bitiminde en çok doğru cümle veya kelimeyi yazan grup birinci olur.

BO.4.2.3.2. Kültürümüze ve diğer kültürlere ait halk danslarını yapar.

Paralimpik Oyunlar

Dans : Tanıtımdan sonra, öğrenciler oturma lideri tarafından çiftler hâlinde iki gruba ayrılır. Dairenin içinde bir öğrenci, dairenin dışındaki tekerlekli sandalyeli öğrencinin karşısında duracak şekilde ayakta kalır. Oturma lideri iyi bilinen popüler bir müziği çalmaya başlar. Öğrenciler dans etmeye başlar ve dans performanslarını ortaya koyabilmek için kendi hareketlerini bulmaya çalışırlar. Bu denemeden sonra oturma lideri ve öğrenciler tekerlekli sandalye kullanan birinin dansa nasıl adapte edebileceklerini tartışırlar.

Örneğin;

- Ayak hareketleri, tekerlekli sandalyenin basit ileri geri hareketleriyle yer değiştirilebilir.
- Fonksiyonlar (engelli/normal) oturma boyunca çiftli gruplar arasında değiştirilebilir.
- Kullanılabilecek dans örnekleri; halk oyunu, öğrenciler için popüler danslar, beden eğitimi derslerinde bilinen danslardır.
- Öğrenciler kendi müziklerini getirmeleri için cesaretlendirilebilir.

Tekerlekli Sandalye Dans Hareketleri: Tekerlekli sandalyedeki öğrenci boş alanda serbest hareket ederek çeşitli hareketler yapar. Tekerlekli sandalyeyi bir eliyle iter ve diğer eliyle partnerinin elini tutar. Tekerlekli sandalyeyi bir eliyle geri çeker ve diğer eliyle partnerinin elini tutar. Tekerlekli sandalyedeki öğrenci partneri sandalyeyi iterken veya çekerken serbest kol hareketleri yapar. Tekerlekli sandalyedeki öğrenci ve partneri birbirlerine doğru dönerler, kollarını uzatırlar ve avuç içleriyle birbirlerini iter ve çekerler.

BO.4.2.3.3. Kültürümüze ve diğer kültürlere ait çocuk oyunlarını oynar.

Ortayı Bul (Küba): Orijinal ismi "Chocolonga" olan bu oyun 10 veya daha fazla oyuncuyla oynanır. Duvara yapıştırılmış olan kâğıda bir daire çizilir ve bir kişi ebe seçilir. Ebe daireden bir kol boyu uzakta durur ve gözleri bağlanır. Amaç; ebe seçilen oyuncunun, dairenin ortasına veya en yakın yere dokunmasıdır. Ebe oyuna başlamadan evvel olduğu yerde üç defa döndürülür. Bu sırada diğer oyuncular dairenin önüne geçerler ve ebenin dikkatini dağıtmak amacıyla parmaklarını ona zarar vermeyecek şekilde çekerler.

Bana Ayak Uydur (Zaire): Bu müzikli oyunda oyuncular önce bir lider seçerler ve daire oluşturacak şekilde dizilirler. Lider el çırparak ritim tutar ve diğerleri de yavaş yavaş ona katılırlar. Sonra lider oyuncu herhangi bir oyuncunun önünde durur ve ritim eşliğinde bir dans yapar. Liderin seçtiği oyuncu bu dansı başarıyla tekrarlarsa lider olur. Eğer başaramazsa, lider yeni bir oyuncu seçer ve dansı tekrarlar.

Değiş Tokuş (Fransa): Fransız çocukların favori oyunu olan değiş tokuş için geniş bir bez parçasına ve sandalyeye ihtiyaç vardır. On ya da daha fazla kişiyle oynanan bu oyunda herkes birden başlayarak bir numara alır. Sandalyeler çember oluşturacak şekilde dizildikten sonra ebe seçilen oyuncu gözlerini bağlayıp çemberin ortasına geçer ve iki sayı söyler. Sayıları söylenen oyuncular yerlerini değiş tokuş eder. Gözü kapalı olan ebe de ayağa kalktıkları sırada bu oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan, ebe olur.

Ayaklarım ve Ellerim (İspanya): Açık alanda oynanan bir oyundur. Oyunun adı "Belle Cocodrilo"dur. Alanın ortasındaki çizgide ebe durur. Önce sağ ayağını sonra sol ayağını üç kez yere vurur. Ellerini üç kez birbirine vurduklarında ebe orta çizgiden ayrılmadan bir alandan diğer alana geçen öğrencileri yakalamaya çalışır. Yakaladığı arkadaşı ile aynı ritmi tekrarlar. Her yakalanan öğrenci orta çizgide zincirleme gruba katılır ve yanlara hareket eder. Alanda serbest kalan bir öğrenci olunca oyun bitirilir.

Üç Teneke Kutu (Güney Afrika): Güney Afrika'nın kültür mirasını oluşturan hedef vurma oyunlarından biridir. En az beş kişiden oluşan eşit büyüklükte iki takım oluşturulur. Oyun alanına üç teneke kutu üst üste yerleştirilir. İlk oyuncunun tenekeleri yıkmak için üç hakkı bulunur. Oyuncu topu işaretlenen oyun alanının dışından atar. Atış başarılı olursa, oyuncu koşar; kutuları tekrar dizer, etraflarına bir kare çizer ve kutuların üstünden üç kere atlar. Top hedefi vuramaz ve çok uzağa giderse, oyuncular top atış çizgisine geri gelene dek 'thayma' diye bağırırlar. Üç atışta da oyuncu başarılı olamazsa, sıra karşı takımın oyuncusuna geçer.

Shake (Tanzanya): Tanzanya'da çocuklar tarafından yaygın olarak oynanan ve kökeni bilinmeyen bir ebeleme oyunudur. Altı oyuncudan oluşan iki takım oluşturulur. Oyun alanı, yaklaşık voleybol sahası büyüklüğünde bir zemin üzerine çizilmiş ızgara şeklindedir (Üzerinde kutular bulunan koridorlar.). Savunma takımının oyuncuları ızgara içindeki koridorlar üzerinde istedikleri konumu alır. Hücum oyuncuları alanın dış ucunda konumlanır. İşaretle birlikte hücum oyuncuları karşı tarafa geçmek için kutudan kutuya ilerler. Savunma takımı hücum oyuncularının koridordan geçmesi sırasında ebelemeye çalışır. Ebelemeyen ızgaranın karşı tarafına geçen her bir hücum oyuncusu bir puan alır. Hücum takımı uca vardıkten sonra başlangıç noktasına dönmek için etkinliği tekrarlar. Hücum oyuncusu koridorda ebelenirse, savunma takımına katılır. Hücum eden takım puan toplamak için oyuna iki tur devam eder, sonra takımlar rol değiştirir.

Yedi Taş (Ürdün): Yerel bir hedef vurma oyunudur. Her birinde en az iki oyuncu bulunan iki takım oluşturulur. Oyuncu sayısına göre büyüklüğü değişebilen açık ve güvenli bir oyun alanı seçilir. Bir çember içinde üst üste dizilmiş yedi taş konulur. Hücum takımı çember merkezin 3-4 m mesafede durur. Hücum oyuncuları sırayla taş yığınını devirene kadar top atar. Tüm taşlar dağıldıktan sonra savunma oyuncuları topu alır ve hücum oyuncularının dizlerinden aşağısını vurmaya çalışırlar. Dizinin altından vurulan hücum oyuncusu oyunda donar. Tüm oyuncuları donmadan önce hücum takımı taşları yeniden üst üste dizebilirse bir puan alır ve hücum etme hakkı kazanır. Savunma takımı hücum oyuncularının tamamını dondurabilirse bir puan alır ve hücum rolünü üstlenir.

Galah Asin (Endonezya): Endonezya takımalarında oynanan geleneksel bir ebeleme oyunudur. Biri savunma biri ise hücum rolünü üstlenecek her biri beş oyuncudan oluşan iki takım oluşturulur. Oyun alanı 15 m x 9 m büyüklüğündedir ve altı eşit parçaya bölünür. Her bir takımın olabildiğince fazla puan toplamaya çalışacağı 15 dakikası vardır. Hücum tarafı oyun alanının bir ucundan başlar ve işaretin gelmesi ile önlerindeki tüm çizgilerden geçerek karşı tarafa ulaşmaya çalışırlar. Hücum oyuncuları belli bir yerde bulunan iki çizgi arasında duraklayabilir ancak önceden geçtikleri çizgilerden geriye dönebilirler. Savunma oyuncuları çizgilerin üzerinde durarak çizgiden geçmeye çalışan hücum oyuncularını ebelemeye çalışır. Savunma oyuncuları hücum oyuncularını ebelemek için buldukları çizgiden ayrılamaz. Ebelenmeden karşı tarafa geçen her bir hücum oyuncusu bir puan alır.

Sur Papaq (Azerbaycan): Bir pas oyunu olan "Şapkayı atma (papag attı)" Azerbaycan'daki en eski oyunlardan biridir. Her birinde sayıları 4 ile 8 arasında değişen oyuncuların olduğu iki takım oluşturulur. Yaklaşık bir futbol sahası büyüklüğünde düz bir oyun alanı belirlenir. Oyun her biri 10 dakikalık iki yarıdan oluşur. Oyun, oyun alanının ortasında hücum eden takımın topu kendi oyuncularından birine pas vermesi ile başlar. Hücum eden takım birbirlerine pas vererek savunmadaki takımın sahasında bulunan potadan topu geçirmek için koşmalıdır. Savunma oyuncusu hücum oyuncusuna dokunamaz ancak top fırlatıldığında pası engellemeye çalışır. Puan kazanıldıktan sonra top sahanın ortasına döner ve bu defa savunma yapan takımın oyuncuları hücum oyuncusu olur. Puan alınmadan önce savunma oyuncuları topu ele geçirirse, bulunulan noktadan itibaren savunma yapanlar hücumla başlar ve oyun alanının ters tarafındaki potada puan kazanmaya çalışır. Aynı anda iki oyuncunun topu tutması hâlinde hakem oyunu yeniden başlatmak için topu oyuncuların arasında havaya atar. Hücum yapan bir oyuncu topu 10 saniyeden uzun bir süre tutamaz.

Mendil Oyunu (Mısır): Ülke çapında yaygın biçimde oynanan geleneksel bir Mısır oyunudur. 5 ya da daha fazla sayıda oyuncusu bulunan eşit büyüklükte iki takım ve bir oyun lideri seçilir. Oyun alanı birbirinden 20 m uzaklıkta iki paralel çizgi ile belirlenir. Lider oyun alanının ortasına çizilmiş olan çemberin içinde elinde bir mendil tutar. Her iki takımdaki oyunculara da 1'den 5'e kadar numara verilir (Takımlarda beşerden fazla oyuncu varsa numaralar artırılır.). Oyun, liderin elindeki mendili kolu açık hâlde yukarı kaldırması ve 1'den 5'e kadar bir numarayı (Takımlarda beşerden fazla oyuncu varsa numaralar artırılır.) yüksek sesle söylemesi ile başlar. Her iki takımdan söylenen numaraları taşıyan oyuncular hızla çembere doğru koşarak mendili liderden almaya çalışır. Mendili alan oyuncu aynı numarayı taşıyan diğer oyuncu tarafından ebelenmeden sıradaki yerine geçmeye çalışır. Oyuncu görevi başarı ile tamamlarsa takımı için bir puan kazanmış olur. Oyuncu ebelenirse puan karşı takıma verilir.

Gilli-Danda (Pakistan): 13. yüzyılın sonlarından bu yana Orta Çağ metinlerinde geçen bir vurma oyunudur. Eşit büyüklükte iki takım kurulur. Bir grup vurucu, diğer grup ise saha oyuncusudur. Oyunun amacı dandayı (2 m uzunluğunda ahşap sopa) kullanarak gilliyeye (uzun, ince çam kozalağı) vurmaktır. Belirli sınırları olmayan açık bir oyun alanına bir çember (ev) çizilir. İlk vurucu gilliyeye çemberin içine yerleştirir ve danda ile vurarak havaya fırlatır. Gilli havalandığında, vurucu gilliyeye olabildiğince çemberden uzağa göndermek için tekrar vurmaya çalışır. Gilli yere düştüğünde vurucu o noktada aynı işlemi tekrarlar; bu, saha oyuncuları gilliyeye yakalayana kadar devam eder. Gilli yakalandığında merkezden yakalanma noktasına kadar olan mesafe ölçülür. Vurucu takımdaki tüm oyuncular süreci tekrar eder. Daha sonra saha oyuncuları vurucu rolüne geçer. Her oyuncunun

gilliyi ne kadar uzağa gönderdiğini ölçmek için danda kullanılır. Bir danda mesafesi bir puan kazandırır. Ölçüm saha oyuncusunun yakalama noktası ile merkez çember (ev) arasında yapılır. En fazla puanı toplayan takım kazanır.

Ebelemece (Birleşik Krallık): Birleşik Krallık ve diğer İngiliz Milletler Topluluğu ülkelerinde oynanan bir ebeleme oyunudur. Oyuncu sayısı ile ilgili bir sınırlama yoktur ancak oyuncu sayısı oyunu yeterince eğlenceli kılacak kadar çok olmalıdır. Geniş bir kapalı alan ya da açık havada oyun alanı oluşturulabilir. Alanın iki ucunda "ev" kısımları oyun alanı enine çizilen bir çizgi ile işaretlenir. Oyunculardan bir ya da ikisi "ebe" olarak seçilir. Ebeler oyun alanının ortasında durur ve oyunun başlaması için "ebelemece" diye bağırır. Kalan oyuncular oyun alanının kenarındaki "ev"dedir. Oyunun amacı ebelenmeden oyun alanının bir ucundan diğerine koşmaktır. Oyuncular yakalanınca ebe olur. Oyunu ebelenmeden kalan son kişi kazanır. Oyun her defasında ebelerin değiştiği birkaç turda tamamlanır.



Halat Çekme Oyunu

KAYNAKÇA

- Altay, F., Bulca, Y. (2006). Ritim Eğitimi ve Dans. 1.Baskı. Ankara, Spor Yayın Evi.
- Boase, P. (1997). I Can Play Games. London: Lorenz Books.
- Bolu Belediyesi Muhtarlık İşleri Müdürlüğü (2011).... Pabucu Yarım Çık Dışarıya Oyanayalım, Yayın No:2, Bolu:, s: 52 - 64 - 70 - 92
- Burk, M.C. (2002). Station Games.Human Kinetics
- Byl, J. (2004). 101 Fun Warm-Up And Cool-Down Games.Human Kinetics.
- Dündar, M. (1995). Çocuklar İçin Top Oyunları, 1.Baskı, İstanbul, Ya-pa.
- Erçelik, M. ve arkadaşları (2011) Türkiye'de Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunları, Konya, s: 7-21
- Gülay, O. (2008). Ortaöğretim 9. Sınıf Beden Eğitimi Dersinde, İşbirlikli Oyunların Öğrencilerin Sosyal Beceri Düzeylerine ve Beden Eğitimi Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi. A.İ.B.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Güneş, M., Güneş, H. (2011). Öğretmen ve Öğrenciler İçin Yaşayan Çocuk Oyunları, 3.Baskı, Ankara, Anı Yayıncılık.
- Hazar, M.(2006). Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim, 5.Baskı, Ankara, Tutibay LTD. ŞTİ.
- İnan, M. (2004). Uygulamalı Hareket Eğitimi Öğretmen El Kitabı, İstanbul, Morpa Kültür Yayınları.
- Kirazoğlu, Z. (2000). Ünitelere Göre Hazırlanmış Oyunlar, 1.Baskı, Bursa, Ezgi Kitabevi Yayınları.
- MEB, İlkokul Beden Eğitimi ve Oyun Dersi (1-4. sınıflar) Öğretim Programı, Ankara, 2018
- Sel, R. (2000). Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar-Rondlar. İstanbul, Ya-pa Yayıncılık.
- Seyrek, H., Sun, M. (1990). Çocuk Oyunları: Okul Öncesi Eğitimde Oyun Dersi, İzmir, Mey Yayınları.
- Sivaslıoğlu, A. (2000). Okul Öncesi Eğitiminde Üniteler Özel Hafta ve Günler, İstanbul, Ya-pa. Uçmaz,V. (2010). Geleneksel Çocuk Oyunlarımız, Ankara, Neyir Matbaacılık.
- Uluslararası İlham Projesi (2012). Geleneksel Oyun Kartları, Londra 2012 Düzenleme Organizasyon Komitesi.
- Vural, M. (2004). Ev ve Sınıf Etkinlikleri Antolojisi, İstanbul, Erdem Çocuk Yayınları.

Paralimpik oyunlar ile ilgili web adresleri:

www.paralympic.org/release/ParalympicGames, 11 Temmuz 2017.

www.paralympic.org/release/Summer_Sports/Wheelchair_Dance_Sport, 13 Temmuz 2017.