**OYUNLAR VE KURALLARI-2**

**Atlı Karınca**: Uzunca bir ipin iki ucu düğümlenir, daire yapılır. Öğrenciler bu ipi sol ya da sağ elleri ile tutarlar. Daire bozulmadan düzgün tempolu adımlarla yürürler. Daha sonra ip bırakılmadan koşmaya geçilir. Öğretmen “el değiştir” deyince bu kez öğrenciler ters yöne yürür veya koşarlar. “Atlı karınca yavaşla…dur…” denilince öğrenciler durur.Oyun bir süre yürüyüş ve koşulardan sonra bitirilir. Dairede ipi en güzel tutan, el değiştirirken şaşırmayan öğrenciler alkışlanır.

**Sıçrama Oyunu**: Öğrenciler 10’ar kişilik gruplara ayrılırlar ve derin kolda sıralanırlar. Her grubun önüne belli mesafe uzaklıkta üzerinde 1’den 5’e kadar sayıların yazılı olduğu kumaşlar ve kurdeleler ve ilerisine de stafet çubukları konulur. Öğretmenin komutu ile grubun başındaki öğrenciler kumaşlara doğru koşarlar. Sırayla yan yana dizili olan kumaşların önünde kumaşın üzerinde yazılı olan sayı kadar sıçrarlar ve yerden bir kurdele alıp koşarak stafet çubuğuna gidip, kurdeleyi çubuğa bağlayıp, hızlıca sırasına dönerler. Sırayla bütün öğrenciler oyunu oynarlar.

**Yılanlı Yolda Macera**: İp, bez veya gazetelerden oluşturulmuş yılanlar oyun alanında 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 halinde 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

**Yukarıdan ve Etrafından:** Öğrenciler 12’şer kişilik gruplar oluştururlar. Her grup kendi içerisinde belirlenen alanda 8 kişi ile kendi insan engelini oluşturur. Engeller oluşturulduktan sonra 4 öğrenci engellere yaklaşırlar. Engele geldikleri zaman engel olanlar engeli nasıl geçeceklerini söylerler (bacak arasından, etrafından iki kez dönerek vb. gibi). Verilen sürenin sonunda engel oluşturan öğrenciler değişir ve yeni kişiler engel olur. Oyun bu şekilde belirlenen süre içerisinde devam eder.

**Molekül Oyunu:** Öğrenciler belirlenen alanda dağınık düzen alırlar. Öğretmen müzik çalar ve öğrenciler müziğe göre hareket ederler (bazılar dans eder veya müzik ritminde yürüyüp, koşabilirler). Müzik sustuğunda öğretmen bir sayı söyleyerek kaçarlı gruplar oluşturulacağını açıklar. Örneğin 3’erli veya 5’erli olun vb. gibi. Öğrenciler hızlıca söylenen rakam kadar bir araya gelerek gruplar oluştururlar. Açıkta kalan oyuncu veya oyuncular oyundan çıkarlar.Sonra yeniden müzik başlatılır ve öğrenciler tekrar müziğe göre hareket ederler. Öğretmen müziği kapatarak yeniden bir rakam söyler ve oyuncular o rakamı oluştururlar.Bir gruba dahil olamayan oyuncular oyundan çıkar. Oyun bu şekilde iki kişi kalana kadar devam eder. Öğrencilerden müzikle beraber söylenen hareketi yapmaları istenebilir (örn. İp atlama, mekik çekme, şınav çekme vb. gibi). Ayrıca dışarı çıkan oyuncular belli bir süre sonra ikinci bir grup oluşturup aynı şekilde oyunu oynayabilirler.

**İpe Basma Oyunu:** 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.

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

** Balonum Patlamasın:** Öğrencilere ikişer balon dağıtılır. Öğrenciler balonları şişirir ve uçlarını iple bağlar. Balonlardan birini sağ ayak bileklerine, birini de sol ayak bileklerine bağlarlar. Öğrenciler belirlenen alan içerisinde dağınık düzende yerleşirler.Öğretmenin komutuyla birlikte, öğrenciler bir yandan diğer arkadaşlarının balonlarını ayaklarıyla patlatmaya çalışırken, bir yandan da kendi balonlarının patlamasını engellemeye çalışırlar. Oyunun sonunda ayağında balon kalan oyuncu oyunun galibi olur. Oyun müzikle de oynatılabilir ve müzik durduğu zaman oyuncular da durur. Alan, öğrenci düzeyine bağlı olarak büyültülüp küçültülebilir. Oyun tek balonla da oynatılabilir.