

T.C.
MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI
TEMEL EĞİTİM GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

OYUN OYNUYORUM DERLEME KİTAPÇIĞI

(1-4. SINIFLAR)



Ankara 2012

OYUN OYNUYORUM

DERLEME KİTAPÇIĞI

Derleyenler

Ahsen Akgün

Hatice Çebi

Esra Ünal

Figen Altay

A. Dilşad Mirzeoğlu

Bu kitapçık ilkokul 1-4. sınıflar Oyun ve Fiziki Etkinlikler ders kazanımları ile ilişkilendirilmiş oyunları içerir.

İçindekiler

1.SINIF OYUNLARI.....	3
2.SINIF OYUNLARI.....	18
3.SINIF OYUNLARI.....	29
4.SINIF OYUNLARI.....	36
Kaynakça.....	48

1.SINIF OYUNLARI

1.KAZANIM: Yer deęiřtirme hareketlerini yapar.

Yaę Satarım Bal Satarım: İlkokulda oynanan bir grup oyunudur. Birisi ebedir. Dięer öğrenciler daire olur ve yere çömelirler. Ebe olan, elinde mendil ile çömelen bu öğrencilerin arkalarından zıplayıp şarkı söyleyerek dolaşır. Şarkı şöyledir:

Yaę satarım, bal satarım,Ustam ölmüş ben satarım.

Ustamın rengi sarıdır.

liradır.

Dön arkana iyi bak.

Satsam on beş
Zambak, zumbak,

Ebe şarkının bir yerinde elindeki mendili öğrencilerden birinin arkasına yere bırakır. Şarkıya çömelen öğrenciler ellerini vurarak ve söyleyerek katılırlar. Eğer arkasına mendil bıraktığını çömelen öğrenci fark ederse hemen mendili kapıp dairede dolaşan öğrenciyi aynı yönde kovalar ve yetişirse sırtına mendille vurur. Sonra kendisi mendili saklamak için oyuna başlar. Çömelen öğrenci arkasındaki mendili fark etmezse ayaktaki onun yanına kadar turu tamamladığında mendili alarak yerdeki öğrencinin mendille sırtına vurur ve mendili eline vererek ebeliğini dięer öğrenciye bırakır.

Köşe Kapmaca: Öğrenciler gruplara ayrılır. Kare alanlar çizilir. Karenin her köşesine bir öğrenci yerleştirilir. Her karede bir ebe olur. Öğrenciler ortadaki ebeye yakalanmadan yer deęiřtirmeye çalışır. Yer deęiřtirme ebenin veya öğretmenin komutuyla gerçekleşir. Deęişme sırasında ebe köşelerden birini kaparsa yerine kaptığı öğrenci ebe olur.

Basit Stafet Oyunları: Öğrenciler farklı gruplara ayrılır ve etkinlik alanında belirlenen iki çizgi arasında yürürler. Sonra durmadan belli bir mesafede koşarlar. Minder üstünde vücutları üzerinde yana yuvarlanma yaparlar(kütük yuvarlanması) ve yere koyulan küçük engelin üzerinden atlarlar. Sonra koşarak geriye dönüp sırasının arkasına geçerler. Öğretmen, ekipmanlara ve öğrencilerin özelliklerine göre yer deęiřtirme hareketlerini çeşitlendirerek kullanabilir.

Ayağını Yerleřtir: Etkinlik salonunun zeminine tebeşirle ayak resimleri çizilir. Sağ-sol ayak resimlerini gösteren yerlere öğrencilerin ayaklarını yerleřtirerek yürümeleri sağlanır.

Yönünü Bul: Kartonların üzerine yönleri gösteren oklar çizilir ve etkinlik alanına deęişik yerlere yerleştirilir. Öğrencilerden müzik eşliğinde gösteren okları takip ederek hareket etmeleri istenir.

Deęiş Ve Dön: Öğrencilerin ikili gruplar oluřturmaları sağlanır. Her öğrenci gruptaki arkadaşıyla arka arkaya durur. Öndeki eş lider, arkadaki takipçidir. Öndeki öğrenci deęişik yönlerde ve deęişik şekillerde hareket ederken arkadaki öğrenci onu taklit ederek takip eder. Öğretmenin komutuyla eşler deęişir ve oyun tekrarlanır.

Üç Küçük Kuzu: Bir öğrenci kurt olur sınıfın önünde ve ayaktadır. Dięerleri yerlerinde oturmuřtur. Kurt, sıraların arasında dolaşır. Üç arkadaşının 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 çalışır. 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 düzeneğe 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 içerisine 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 kağıtları bükülerek çember oluşturulabilir.

Sıçra Dokun: Sınıf içinde boydan boya ip gerilir. İpin üzerine meyve resimleri asılır. Resimlerin öğrencilerin zıplayarak 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 yanıtabilir.

Zıp zıp zıpla (tek ayakla zıplanır)

Hop hop hopla (iki 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 ulaşıncaya kadar yakalanamazsa kurtulur. Eline ceviz konulan öğrenci sincabı yakalayamazsa kendisi bir sonraki oyun için sincap olur.

2.KAZANIM: Dengeleme hareketlerini yapar.

Tünel Gezini: Öğrenciler birbiri arkasına sıralanarak bacaklarını açarlar. En önde duran öğrencinin elinde büyükçe bir top vardır. Öğretmen oyuna başlama işareti verince en öndeki öğrenci topu bacaklarının arasından geçirerek arkasındakine gönderir. Topu alan en sondaki öğrenci öne geçer ve oda topu bacaklarının arasından geçirerek arkasındakine gönderir. Böylece her öğrenci bir kez öne gelip topu arkasındakine göndermiş olur.

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 çömelik vaziyet alır. "Ali kutudan çıktı." deyince herkes ayağa kalkar. Öğretmen bu tempo ile

giderken bazı komutlarda deęişiklik yapar. Bu deęişiklikte yanlış yapanlar yerlerine otururlar. En sona kalan öğrenci sınıfça alkışlanır.

Ali Baba Saatin Kaç?: Öğrenciler etkinlik alanında düz sıra halinde dururlar. İçlerinden biri ebe seçilir. Ebe Ali baba olur ve karşılarında durur. Öğrenciler sırayla ebeye “ Ali baba saatin kaç ?” diye sorarlar. Ebe her öğrenciye deęişik bir saat söyler. Öğrenciler ebenin söyledięi sayı kadar ebeye doęru adım atarak ilerlerler. Ebeye ilk yaklaşan ve dokunan öğrenci ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

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 dięer tüm öğrenciler belirli bir mesafede belirlenen çizgiden ebeye doęru yürürler. Ebe saymayı bitirince arkasına döner, ebe döndüğünde dięer tüm öğrenciler oldukları şekilde donarlar. Ebe hareket eden bir öğrenciyi bulursa ebelikten çıkar ve hareket eden kiři ebe olur. Eđer hareket eden öğrenci olmazsa saymaya devam eder. Ebeye en yakına gelen kiři ebenin sırtına vurur ve tüm öğrenciler çizgi dışına kaçmaya başlarlar. Ebe yine çizgiyi geçmeden bir öğrenciye dokunursa ebelikten kurtulur yeni ebe dokunduęu kiři olur.

Vücut Dengesi: Sınırlandırılmış etkinlik alanı içinde bütün öğrenciler daire şeklini alırlar. Sonra birbirlerinin omuzlarından tutmaları söylenir. Omuzlardan tutulduktan sonra öğrenciler verilen işaretle tek ayaklarını yerden kaldırırlar. Herkesin düşmeyeceęi şekilde üçe kadar sayılır. Eđer üçe kadar saymada ayağını yere deędiren olursa etkinlik tekrar ettirilir. Herkes yaptıęında daire sürekli küçültülür. (10 kişilik, 5 kişilik) en son iki kiři oluncaya kadar oyun devam eder. Öğretmen eş sayısını artırarak oyunu zorlaştırabilir. Amaç daha uzun süre öğrencinin dengesini sağlamasıdır.

İpte Denge: Öğrenciler birkaç gruba ayrılırlar. Yere belirli genişlikte karton, ip veya deęişik ekipman koyulup etrafının suyla kaplı olduęu ve bu ekipmanın üzerinde düşmeden yürümeleri gerektięi söylenir. Düşen öğrenci en arka sıraya geçer. Daha sonra ekipmana daire, kare vb. şekiller verilip etkinlik bu şekilde devam ettirilir.

Balon Yere Düşmesin: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar etkinlik alanına ortadan bir ip geçirilir (çok yüksek olmayacak şekilde). Her gruba ikişer, üçer balon verilir. Bu balonları yere düşürmeden ipin üzerinden karşı alana geçirmeleri gerekir. Yere düşüren öğrenci karşı gruba geçer. Oyun, gruplardan birindeki öğrenci sayısı bitene kadar devam ettirilebilir.

Büyü Büyü Küçül Küçül: Öğrenciler ayakta durur. Öğretmen, aşağıda sözleri söylerken, öğrenciler 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 öğrenciye bir isim koyulur. Bu isimler meyve, sebze, çiçek vb. olabilir. Öğrenciler isimleri kendileri de seçebilir. Mesela ismi lahana olan öğrenci önce kendi ismini söyleyerek oyunu başlatır. “lahana yattı kalktı.” der ve başını aşağı doğru yatırıp kaldırır ve hemen bir arkadaşının ismini söyler. Sonra ismi söylenen kişi “domates yattı kalktı.” der. Başını aşağı doğru yatırıp kaldırarak başka bir arkadaşının adını söyler. Oyun bu şekilde devam eder.

Kurbağa Havuzu: Oyuna hazırlık aşamasında öğrencilerden 10 tane gazete getirmeleri istenir. Gazeteler koli bandı ile bantlanarak bloklar oluşturulur. Öğrencilerden her birinin bir bloğun üstüne çıkması sağlanır. Etraflarının suyla çevrili olduğu ve basarlarsa ıslanacakları söylenir. Öğrencilere değişik komutlar verilerek atlama çalışmaları yaptırılır.

3.KAZANIM: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

Kova İle Yakala: Öğrenciler eşleştirilir. Eşlerden birinin elinde kova veya herhangi bir ekipman bulunur. Diğerinin 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 öğrenciler 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 nerede (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. Elllerine verilen toplarla pet şişeleri devirmeleri istenir. Şişelerini devirmeyi ilk bitiren takım alkışlanır.

Yakala Oyunu: 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 Sırt 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.

4.KAZANIM: İki ve daha fazla hareket becerisini içeren basit kurallı oyunlar oynar.

Taş Taş Üstüne: Öğretmen bütün öğrencilerin birbirlerine bir iki metre uzak olacak şekilde düz ya da daire olarak dizilmelerini ister. “Taş taş üstüne” denildiğinde her öğrenci bir ayağını diğer ayağının üzerine koyar ve düşmeden dengede durmaya çalışır. “Taş toprak üstüne” denildiğinde ayak indirilir. Öğretmen şaşırtmalı olarak bu sözleri söyler. Düşen, arkadaşına tutunan, şaşıran öğrenci oyundan çıkarılır. En sona kalan öğrenci alkışlanır.

Meyve Sepeti: Bir öğrenci sınıfın önünde durur. Diğer öğrenciler otururlar ve dört gruba ayrılırlar. Her gruba bir meyve ismi verilir. Öndeki öğrenci “elmalar” dediğinde adı elma olanlar ayağa kalkıp yerlerini değiştirirler. Bu arada öğrenciler yer değiştirirken ayaktaki öğrenci kendine yer bulmaya çalışır. Ayakta boşta kalan öğrenci yeniden bir meyve ismi söyler ve bu kez de bu meyveler yer değiştirir. Eğer ebe meyve sepeti derse tüm öğrencilerin yerlerini değiştirmesi gerekir.

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.

Mandal Asma: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılır ve her gruba eşit sayıda mandal verilir. Öğretmenin komut vermesiyle öğrenciler sırayla mandalları ipe asmaya çalışır. Önce bitiren grup kazanır ve oyun tekrar oynanır.

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 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” derse 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 kar taneleri oluşturmalarını ister. Oluşturulan bu kar taneleri ile müzik eşliğinde kartopu partisi yapılır. Oyunun sonunda ise kar tanesi toplama yarışması yapılır. En çok kartopu toplayan öğrenci alkışlatılır.

Kümes Oyunu: 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 öğrenciler bu daire çizgisinde eşit sayıda dağılırlar. İçteki dairededekiler kurbağa, dıştakiler ise leylek olur. İki çizginin arası ise bataklıktır. Öğretmen “kurbağalar serinleyin” deyince, kurbağalar bataklığa girip yerlerine dönmeye çalışırlar. Leyleklerde onları yakalamaya çalışırlar. Yakalayan öğrenci arkadaşıyla yer değiştirir.

5.KAZANIM: Ritim ve müzik eşliğinde hareket eder.

Balık Yakalama Oyunu: 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.

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 büyültülür)

Sevin dersem sevinir(öğrenciler gülerler)

Üzül dersem üzülür(ağlama taklidi yaparlar)

Aslan geliyor kaplan geliyor tıpppp

Tıp sözünü duyar duymaz hareketsiz kalırlar. Hareket etmemek ses çıkarmamak ve gülmemek gerekmektedir.

Parmak Oyunu: Parmak oyunu öğretmen tarafından öğrencilere gösterilerek öğretilir.

Al yanaklı (2 el yanaklar üzerinde gezdirilir)

Elmacık(2 elin parmakları birleştirilerek daire yapılır)

Hadi gidelim çabuk çabuk.1.2.3.4.5.(tüm parmaklar oynatılır)

Herkes oldu eş. Sımsıkı sarılalım(Parmaklar birbiri aralarından geçirilip yumruk yapılır)

Kocaman açılalım. Hep beraber(2 el avuçları açılır)

Ellerimizi çırpalım(Eller birbirine vurulur)

Say Bak: Öğretmen tarafından söylenilen şarkı hareketleriyle öğrenciler tarafından 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 halinde söyletebilir.Şarkının sözlerine uygun hareketler yaptırılır.

Topuk burun
Topuk burun
Sıçra sıçra sıçra dur
Sağ eller sol eller
Şimdi dizler çift eller
Şimdi dizler çift eller
Sağ kollardan girelim
Sende 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 mısırdı
Şimdi kaldık eski bir hasırdı
Bulgurumuzu kaynatalım.
Şu Zeynep'i de bir oynatalım.

şarkı her bittiğinde “şu çocuklarımızı da oynatalım” denilerek tüm öğrencilerin katılımı sağlanmalıdır.

6.KAZANIM: Vücut bölümlerinin hareketlerini tanımlar.

Dörtlü Dokunma:Oyuna “başımız-omzumuz-dizimiz-ayağımız” sözleri söylenerek ve söylenen yerlere dokunularak başlanır. Oynayış sırasında hareketler gitgide 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
Oynada miço oyna
Zıplada 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 çizerek biçimde sallanır.)

Vücudumuz: 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.

7.KAZANIM: Kişisel ve genel alanını gösterir.

Mikrop: Öğrencilerden biri mikrop olur. Arkadaşlarına dokunarak onlara hastalık bulaştırmaya çalışır. Diğerleri de mikroptan kaçmaya çalışırlar. Hastalık kapalı 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. Rüzgar komutu verildiğinde öğrenciler bu alanda dağınık şekilde koşarlar. Güneş denildiğinde oturup 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 uçuş taklidi yaparak çiçeğin herhangi bir çizgisinde kımıldamadan 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, ikiye eş olunduktan sonra bir öğrencinin ebe kalması için tek sayı olmalıdır. Önce, ikiye eş olunur. Eşlerin biri çömelir, diğeri onun arkasında ayakta durur. Bu şekilde ikiye eşli ikiye eşli daire oluşturulur. Eşlerden oturma “çömlek”, ayakta duran “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: Kokturur musun?

Çömlek sahibi: Kokturmam.

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 ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder.

9.KAZANIM: Temel hareketleri yaparken dengesini sağlamak için vücut bölümlerini kullanarak stratejiler geliştirir.

Çember Dünyası: Çemberler birbirine geçirilerek dünya şekline getirilir. Her grup altışar kişiden oluşur. Her gruptaki öğrenci bu dünyanın içerisinde 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 öğrencilerde 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 faredir. Oyunu yöneten oyun alanının içinde dolaşıp farelerin odanın içine girmelerini sağlar (kedi oda da 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 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.

11.KAZANIM: Oyunda kullanılan basit stratejiler/taktikleri tanımlar.

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

Tünel Oyunu: 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. En arkada kalan öğrenciler aynı şekilde bacaklar arasından geçerek öne ilerler. Bütün öğrencilerin tünelden geçmeleri ile oyun sonuçlanır. Tüneli ilk bitiren grup kazanır.

12.KAZANIM: Sağlık ile oyun ve fiziki etkinlik arasında ilişki kurar.

Sağlık Öğütleri: Aşağıdaki sağlık öğütleri rondü öğrencilere öğretilir. Gruplar halinde 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.

13.KAZANIM: Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken vücudunda meydana gelen değişiklikleri açıklar.

Stafet Yarışları: Açıklaması 1. sınıf K1 'de 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 yakalamamasına dikkat ederler.

14.KAZANIM: Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken sağlığını korumak için dikkat etmesi gereken unsurları söyler.

Sağlık Rundu: Aşağıdaki Sağlık isimli şarkı öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar halinde de söyletilebilir.

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 halinde de söyletilebilir.

ERKEN YATARIM

Erken yatarım, erken kalkarım
Bir yumurtayı sütle çırpırım
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 halinde de öğrencilere söyletilebilir.

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 halinde de söyletilebilir.

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 kıvranmış
Yaptığından utanmış

17.KAZANIM: Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken dengeli ve düzenli beslenme alışkanlığı sergiler.

PAZARA GİDELİM: Aşağıdaki “Pazara Gidelim” şarkısı hareketleri ile birlikte öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar halinde de söyletilebilir

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 maddelerinden de seçilebilir.

Erken Yatarım Erken Kalkarım: Açıklaması 1. sınıf K14 ‘te verilmiştir.

Kahvaltı: Aşağıdaki “Kahvaltı” şarkısı öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar halinde de söyletilebilir.

KAHVALTI
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 yormamalısin
Bazen de perhiz et, hiç kötü olmaz.

18.KAZANIM: 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. Açılır kapı, kapanır kapı 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 geçiyormuş gibi sesler çıkarılır. Sonra yine normal yürüyüş sürdürülür. Öğretmen şaşırmış gibi çevresine bakınır. “Eyvah köprüde yok, şimdi nehirden nasıl geçeceğiz” der. “Tek çare nehrin üstünden atlamak haydi atlayalım” der. Nehirden atlanır. Yine olağan yürüyüş sürdürülür ve okula gelinir. (Oyunu 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 K7 ‘de verilmiştir.

Temizlik: Öğretmen hareketleri ile birlikte temizlik şarkısını öğrencilere öğretir. Şarkı gruplar halinde de söyletilebilir. 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.

22.KAZANIM: Geleneksel çocuk oyunlarımızı oynar.

Yağ Satarım Bal Satarım:Açıklaması 1. sınıf K1 'de verilmiştir.

Yerden Yüksek: Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Bu ebinin 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 bulundukları yerden daha yüksek bir yere çıkarak *“yüksekteyim, yüksekteyim...”* diye bağırmaya 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 Kapıyı Bezirgan 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 halinde dizilirler ve aşağıdaki şarkıyı söyleyerek arkadaşlarının kollarının altından geçerler:

Aç kapıyı bezirgan başı bezirgan başı,
Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin,
Arkamdaki yadigar olsun yadigar 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 öndekiler ellerine kalınca bir ip alırlar ve ellerindeki ipe birbirlerini çekmeye çalışırlar. Bu çekişme sırasında, çizgiyi geçen grup diğer grubu alkışlar.

Köşe Kapmaca: Açıklaması 1. sınıf K1 'de verilmiştir.

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

25.KAZANIM: Doğada oyunlar oynar.

Kısa Mesafeli Çuval Oyunları: Öğretmen öğrencileri gruplara ayırır. 2-4 metre uzağa bitiş çizgisi çizilir. Her öğrenciye birer çuval verilir. Çocuklar çuvalların içine girerler. Çuvalların 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.

2.SINIF OYUNLARI

1.KAZANIM: Yer deęiřtirme hareketlerini artan bir doęrulukta 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 tanıması 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.

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

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

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

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 bulunduęu çizginin önünde kutu üzerinde durur. “Bařla” komutunun verilmesiyle birlikte her grubun bařındaki öğrenci bir kum torbası alıp, gidip kovanın içine atar. Önce bitiren grup oyunu kazanmış olur.

Mısır Patlatma: Öğrenciler daire çizgisinde yere çömelirler. Öğretmen öğrencilere “řimdi sizinle mısır patlatacağız. Hepinizin ellerinde elek var” der. Mısırları önce ateřte ısıtacaklarını söyler. Sonra çocuklar ellerinde elek varmış gibi kollarını sağa sola sallamaya bařlar ve mısır patlatıyormuş gibi yaparlar. Bu sırada öğretmen “pattt” diye baęırır. Bütün öğrenciler bu sesi duyunca oldukları yerde sıçrarlar ve yine eski durumlarını alırlar. Öğretmen “patt” demeden kimse mısını patlatmaz. Komutu yanlış anlayan öğrenci yönergeyi tekrar uygular.

Oyuncak Oyunu: Bütün öğrenciler daire şeklinde sıralanırlar. Öğrencilerden biri ortadadır. Bütün öğrencilere birden altıya kadar numaralar verilir. Sonra bu numaralara isimler takılır. Örneęin 1 numaralı öğrenciler tren,2 numaralı öğrenciler otobüs vb isimler verilir. İsimler verildikten sonra ortadaki öğrenci “trenler” diye baęırır. 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 kiři bařlatır.

Kıvrımlı Kořu: Oyun oynanacak alana düz bir çizgi çizilir. Bu çizginin üzerine belirli aralıklarla top koyulur. Öğrenciler bu topların arasından kıvrılarak geçerler. Topların bitiminde geriye döner ve aynı

şekilde kıvrımlı koşuyla başladığı yere geri dönerler. Öğrenciler bu tür kıvrımlı koşuya alıştıktan sonra iki grup halinde yarışmalı şekilde bu oyunu oynayabilirler.

2. KAZANIM: Yer değiştirme hareketlerini vücut, alan farkındalığı ve ilişkileri kullanarak yapar.

Bak Gör Uygula: Oyun oynanacak mekanda öğrencilerin ikiye bölünmesi 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 yaptırmaları söylenir. Öğretmenin verdiği komutla önce her gruptan bir öğrenci arkadaşına ister sözlü ister uygulamalı olarak göstererek hareketleri yaptırır. Öğretmenin komutuyla eşler değişir.

Hey Dansı: Öğrenciler kızlar ve erkekler olarak iki gruba ayrılır. Bir grup iç daire diğer 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 dükkanları olur. Öğrenciler oyun alanında serbestçe dolaşırlar “başla” komutuyla öğrenciler kendi bulundukları 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 mekanında 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 ebe 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 işaretleşerek 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 ikiye ayrılmış gruplara ayrılır. Başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar kuzu taklidi yaparak en hızlı ulaşan grup birinci olur. Oyun değişik hayvan taklitleriyle sürdürülür.

3.KAZANIM: Dengeleme hareketlerini artan bir doğrulukta yapar.

Sek Sek: Yere peş peşe birden sekize kadar kareler çizilir. Öğrenci birinci kareye atılan taşa basmadan tek ayak üzerinde zıplayıp sekizinci kareye kadar gider ve tek ayakla zıplayarak birinci kareye geri döner. Taşı 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 mekanda 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.

8-4-2 Oyunu: Öğrenciler oyun oynanacak mekanda dağınık şekilde yüzleri duvara dönük durur. Duvara öğrencilerin görebileceği büyüklükte 8-4-2 rakamları asılır. Öğretmen sekiz rakamını söylediğinde öğrencilerin hepsi sekiz kez ayaklarını yere vurur ve donar. Öğretmen dört rakamını söylediğinde herkes dört kez ellerini çırpır ve donar. Öğretmen iki rakamını söylediğinde öğrenciler iki kez parmaklarını şıklatır ve donar. Rakamlardaki hareketler çeşitlendirilebilir.

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

Tıp Oyunu: Okul bahçesinde oynanan bir oyundur. Öğrencilerden biri tıp diyecek kişi olarak seçilir. Öğrenciler dağınık şekilde oyun alanında dolaşırken tıpcı, “tıp” diye bağırır. Öğrenciler sesi duyunca oldukları yerde donarlar. Sallanan, hareket eden oyuncu olursa yeni tıpcı 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.

Oynayan Minder: Öğrenciler gruplara ayrılırlar. Her grubun kendine ait bir minder olur. Minderin altına toplar saklanır. Öğrenciler aralarından bir öğrenci seçerler ve bu öğrenci minderin üzerine çıkar. Diğer öğrenciler minderin etrafından tutarak minder sağı, sola hareket ettirirler. Minderin üzerindeki öğrenciyi minderin dışına çıkarmaya veya ellerini mindere değdirmeye çalışırlar. Sırayla yer değiştirirler.

Tilki Kapanı Oyunu: 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.

4. KAZANIM: Dengeleme hareketlerini vücut, alan farkındalığı ve ilişkileri 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 karşısındaki 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 burnuna öteki ayağın topuğunu değdirerek yapılan yürüyüşe ayak ayak yürüme denir. Bu oyunda öğrenciler yaklaşık bir metre arayla arka arkaya dizilirler. Yerin elverişli durumuna göre dizilme, birerli ikişerli ya da üçerli olabilir. Oyun başladığında her öğrenci kollarını iki yana açar ayak-ayak yürür. Yürüme yolundan ayrılan, ayak-ayak yürümede yanlış yapan ya da dengesi bozulan olduğunda oyun tekrar başlar.

Fırıldak Oyunu: Öğrenciler aralarından bir fırıldak seçerler. Öteki öğrenciler duvardan belirli uzaklıkta sıra olup beklerler. Fırıldak yüzünü duvara döner. Fırıldak 1-2-3- diye sayı sayarken, her sayıta iki elinin avuçlarını duvara vurur ve hemen arkasını döner. Fırıldak sayı sayması sırasında diğer öğrenciler de durdukları yerden yürümeye başlarlar. Amaçları ebeye görünmeden gelip onun arkasına

dokunmaktadır. Öğrenciler yürürken fırladık da saymasını bitirip hemen arkasına dönünce kimi yürürken görürse onun adını söyler. Adı söylenen öğrenciler yanmış olur. Fırladık dönünce tüm öğrenciler durur. Duran öğrenciler yanmaz. Fırladık yeniden saymak için arkasına döndüğünde yürüyüş yeniden başlar. Yanmadan gelip fırladığa dokunan fırladık olur. Oyun bu şekilde sürer.

İstasyon: Oyun oynanacak mekan 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.

5. KAZANIM: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri artan bir doğrulukla yapar.

Alanında Top Bırakma: Öğrenciler iki grup halinde 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 mekan içinde öğrenciler gruplara ayrılır. Her grubun önüne belirli mesafede meyve, sebze, hayvan, geometrik şekiller vb. çizilmiş resimler koyulur. 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. Gruptaki tüm öğrenciler atışlarını yaptıktan sonra oyun tekrar baştan başlar.

Uzağa Fırlat: Öğrencilerin her birine birer top verilir ve sırasıyla ellerindeki topu oyun mekanının 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.

6. KAZANIM: Nesne kontrolü gereken hareketleri alan farkındalığı, efor ve hareket ilişkilerini kullanarak yapar.

Havuç: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Havuca ulaşabilmek için oyun oynanacak mekanın 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 mekana çemberler yerleştirilir. Öğrenciler dört kişilik gruplara ayrılırlar. Öğrenciler belirlenen çizginin arkasında dururlar, ellerinde topa vurabilecekleri birer sopa, raket veya başka bir ekipman bulunur. Amaç ellerindeki topu çemberin içine yuvarlamaktır. En çok çember içine top sokan grup oyunu kazanmış olur.

Elma: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılırlar. Karşılıklı tek sıra olurlar. Araya bir daire çizilir. Dairenin içine çok sayıda cisimler konur. Öğretmen öğrencilerden birinin adını söyler. Adı söylenen öğrenci dairenin içinden alabildiklerini toplar ve gruba getirir. Eşyalar tekrar daireye konur. Bu kez karşı gruptan bir öğrenci adı söylenir. Oyun böyle devam eder. Eşyaları hızlı toplayan grup oyunu tekrar başlatır.

7. KAZANIM: İki ve daha fazla hareket becerisini birleştirerek artan doğrulukta uygular.

Yedi: Öğretmen oyun oynanacak mekana 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 döneceğini 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 adı verilir. Her dizinin 10-15 adım kadar karşısına, bir daire çizilir. Oyun yöneticisi;” sebzeler, meyveler yerine” diye bağırınca bütün öğrenciler koşarak kendi çemberlerinin içine girerler. Geç kalan öğrenci dükkana 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.

8. KAZANIM: Verilen ritim ve müziğe uygun bireysel ve grupla nesnel/nesnesiz dans 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 uçu göğ,
Ulaştı yıldızlara.
Işık saçtı yeryüzüne,
Ağaçlara çiçeklere

Eski Minder: Öğrenciler oyun mekanında toplanırlar. Aralarından bir öğrenci yere çömelir. Diğer öğrenciler etrafında el çırpıp tekerleme söyleyerek dönmeye başlarlar. Ortadaki gönüllü bir konuseçer ve öğrenciler o konuyla ilgili taklit duruşları yaparlar. Yapamayan öğrenci ortadakinin yerine geçer.

9.KAZANIM: Temel ve birleştirilmiş hareket becerilerini içeren eşli ve küçük gruplarda basit kurallı oyunlar oynar.

Bayrak Verme Oyunu: 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 İle 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 yapamadan tutulursa köpekbalığı olup oyuna devam eder. En son üç karabatak kalıncaya kadar oyuna devam edilir.

Tünel Yarışı: Açıklaması 1. sınıf K11 'de verilmiştir.

Renk Oyunu: 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 Oyunu: Bu oyunu oynayabilmek için çorap topakları veya kağıt toplar kullanılır. Öğrenciler iki gruba ayrılır. Misket oyunu gibi çorap topacları 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.

11.KAZANIM: Vücut bölümlerinin ve tamamının hareketlerini açıklar.

Vücudumuz: Açıklaması 1. sınıf K6 'da 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.

12. KAZANIM: Efor kavramlarına göre vücudunun nasıl hareket edeceğini açıklar.

Aç Kuşlar: Oyun oynanacak mekana 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, köprü'nün 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 mekanda ikerli eş olurlar ve ellerine birer plastik bardak verilir. Boncuklar yere serpiştirilir. Öğrenciler boncukları toplayıp, bardağa koyarlar. Bardağını boncukla ilk dolduran öğrenci alkışlanır.

13. KAZANIM: Oyunda basit stratejileri ve taktikleri oyun kuralları doğrultusunda kullanır.

Çömel-Kurtul: Bir ebe seçilir. Diğer öğrenciler oyun oynanacak mekana 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.

Bum Oyunu: Oyun oynanacak mekanda öğrenciler daire şeklinde otururlar. Öğretmen “şimdi bumm oyunu oynayacağız.” der. Seçtiği bir öğrenciyi göstererek “Ali’ den başlayacağız oyuna” der. Ali’den başlayarak Ali bir diyecek, Ayşe iki, Hasan üç...beşinci öğrenciye gelince o “bummm” diyecek. Sonra beşinci öğrencinin yanındakinden yeniden başlayarak oyun devam edecek. Her beş sayıda “bummm” denilerek oyun devam edecek. Öğrenci sayısına göre bum denilen sayı azaltılıp çoğaltılabilir.

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 mekanda 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. Kurdelesi olan grup kurdeleleri bellerine görecek şekilde asarlar. Öğrencilere kurdelelere dokunmadan koşmaları gerektiği söylenir. İşaret verildiğinde kurdelesi olanlar kaçır, diğer grup ise kurdelesi olanların kurdelesini almak için yakalamaya çalışır. Kurdelesi alınan öğrenci bu defa yakalayıcı, diğeri kurdeleyi takip kaçan kişi olur. Oyuna en az grup kalıncaya kadar devam edilir.

Köprü Nöbetçisi: Oyun oynanacak mekana dikdörtgen bir alan çizilir. Bu köprü olur. Öğrenciler kendi aralarında sayışarak dört öğrenci seçerler. Bunlar da köprü'nün köşelerinde bulunan nöbetçiler olurlar. Bu öğrencilerin görevleri kimseyi köprü'den geçirmemektir. Öteki çocuklar köprü'nün uzun kenarlarından birinin 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 oda ötekiler gibi nöbetçi olur. Oyun böylece sürer. Vurulmadan karşıya geçen öğrenci oyunu kazanmış sayılır ve alkışlanır.

Dağları Aşalım: Öğrenciler oyun oynanacak mekanda 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.

15. KAZANIM: Fiziksel uygunluğu oluşturan kavramları açıklar.

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

16. KAZANIM: Çeşitli oyun ve fiziki etkinlikler ile fiziksel uygunluk boyutlarını ilişkilendirir.

Stafet Yarışları: Öğrencilerden eşit sayıda takım oluşturulur. Aralarında bir kaç 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.

İstasyon Çalışmaları: Öğrenciler gruplara ayrılır. Oyun oynanacak mekanda 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 değiştirilir.

19. KAZANIM: Çevresindeki imkanları kullanarak oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.

Bisiklete Binme, Paten Kayma, Yüzme, Yürüyüş Yapma

20.KAZANIM: 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 koşu, 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.

24. KAZANIM: Eşli ve küçük gruplarla geleneksel çocuk oyunlarımızı 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)

Beş Taş: 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 köprüünün altından geçirir. Taşları herhangi bir şekilde birbirine değen öğrenciler sıralarını karşılarındaki oyuncuya verirler.

27. KAZANIM: Oyun ve fiziki etkinliklerde işbirliğine 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.

Kıskaç 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 mekanın değişik yerlerine saklanır. Öğrencilerden saklanan bu ekipmanları belirlenen zamanda bulmaları istenir. Öğrenciler birlikte hareket ederek en kısa sürede saklanan ekipmanları bulmaya çalışırlar.

28. KAZANIM: Doğada oyun ve fiziki etkinliklere katılırken çevreye duyarlık 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 öğrencilerden “istop” dendiği anda oldukları yerde durmak zorundadır. Bu durumda ebe duran öğrencilerden birini topla vurmaya çalışır. Vurulan öğrenci bir puan kaybeder ve ebe o olur. Üç kere vurulan öğrenciye bir isim verilir. Oyun, en son isim verilmemiş öğrenci kalıncaya kadar devam eder.

Saklambaç: Açıklaması 1. sınıf K25 ‘de verilmiştir.

Doğa Yürüyüşleri: Açık alanda ,ormanda yapılan yürüyüşlerdir.

3.SINIF OYUNLARI

1.KAZANIM: Yer deęiřtirme hareketlerini artan eviklikle yapar.

Deęiř-Tokuř: ğrenciler gruplara ayrılırlar. Gruplardaki ğrencilere birden ona kadar numaralar verilir. Oyun oynanacak mekana sandalyeler daire oluřturacak řekilde dizilir. ğrenciler bu sandalyelere otururlar. Gruptan bir ebe seilir. Seilen ebe, gzleri baėlanarak dairenin ortasına geer ve iki sayı syler. Sayıları sylenen oyuncular kendi sandalyelerinden kalkarak yerlerini deėiřtirir. Ebe de bu ğrenciler ayaėa kalktıklarında bunları yakalamaya alıřır. Yakalanan ebe olur.

Nuh’un Gemisi: Oyuna bařlamadan nce oyna katılan ğrenci sayısı kadar kaėıt hazırlanır. Kaėıtların yarısı kadar da hayvan cinsi seilir. Her cins hayvan ikiřer kaėıdın zerine yazılır ve kaėıtlar karıřtırılır. ğrenciler kaėıtlardan birer tane ekerler ve kimseye gstermezler. Her ğrenci kaėıdına yazılan hayvanın taklidini yaparak eřini arar. rneėin kaėıdında tavuk yazan ğrenci gıdaklayarak eřini arar. Birbirini bulmakta en sona kalan ift oyunu kaybetmiř olur.

Top Getirme: ğrenciler oyun oynanacak mekanda daėınık řekilde bulunurlar. ğrenciler gruplara ayrılır ve her grubun bir kovařı bulunur. ğretmenin nnde de ii kk top dolu bařka bir kova bulunur. ğretmen kovanın iindeki topları srekli deėiřik ynlere doėru atar. ğrenciler bu topları getirip gruplarındaki kovanın iine koyar. Oyunun sonunda grupların topladıkları toplar sayılır. En ok top getiren grup oyunu kazanmıř olur.

Koridorda Vurulmam: ğrenciler  gruba ayrılır. İki grup karřılıklı bir dz izgi boyunca sıra oluřtururlar(koridor). nc grup koridorun bařında bařlangı izgisinin arkasında ikiřerli dururlar. Karřılıklı duran grubun ellerinde yumuřak toplar vardır. nc gruptaki ğrenciler el ele tutuřarak koridordan gemeye alıřırlar. Koridordan en az top isabet edilerek geen grup alkıřlanır. Oyun byle devam eder.

Tekler-iftler Yarıřması: Oyun oynanacak mekana paralel olarak iki izgi izilir. Eřit sayıda oluřturulan gruplar izgi zerinde aralarında  adım olacak řekilde karřılıklı sıralanırlar. Gruplardan birine tekler diėerine de iftler adı verilir. ğretmen iftler diye baėırınca, iftler karřısındaki izgide bulunan eřinin arkasından kořarak dolařır ve yerine gelir. Aynı řekilde teklerde kořarlar. En kısa srede kořup yerine gelen ğrencilere puan verilir.

Yıldız Oyunu: Oyun oynanacak mekanda ğrenciler yıldız řeklinde dizilirler. Aralarından bir ebe seilir ve bu dıř tarafta bulur. Yıldız řeklindeki ğrenciler yere melirler. Ebe, yıldız kollarının arasında dolařırken bu kollardan birinin sırtına dokunur. Sırtına dokunulan ğrencinin olduėu yıldız kolu, tmden kalkıp ebenin arkasından kořmaya bařlar. Kendi yıldız kollarının olduėu yere vardıklarında tekrar yerlerini almaya alıřırlar. Dıřarıda kalan ğrenci yeni ebe olur. Oyun bu řekilde devam eder.

2.KAZANIM: Yer deėiřtirme hareketlerini vcut, alan farkındalıėı ve hareket iliřkilerini kullanarak artan bir doėrulukla yapar.

Hayvanat Bahesi: ğrenciler eřit řekilde ayrılıp grup olurlar. Paralel iki izgi zerinde yzleri birbirlerine dnk olarak dururlar. Bařlayacak grup kendine bir hayvan adı seer. Sonra el ele tutuřarak diėer grubun karřısına geerler. İki- adım kala setikleri hayvanın taklidini yapmaya bařlarlar. Karřı gruptan kiři bu hayvanın ne olduėunu doėru tahmin ederse hayvan ismi alan grup

kendi çizgilerine ulaşıncaya kadar kaçarlar. Yakalanan öğrenciler, kovalayan öğrencilerin grubuna geçerler. En çok öğrenci hangi grupta olursa o grup oyunu kazanmış 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 koşuyorsa 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.

3.KAZANIM: Çeşitli nesnelerin üzerinde denge gösterir.

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

Adadan Adaya Geçtim: On öğrenci kare bir örtünün üstünde durular. 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 K22 ‘de verilmiştir.

4.KAZANIM: Dengeleme hareketlerini vücut, alan farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak artan bir doğrulukla yapar.

Horoz Dövüşü: Öğrenciler ikiyeşerli olarak eşleşirler ve bellerine bir mendil ilştirirler. 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 değdiren öğrenci eksi puan alır. En çok puan kazanan kişiler oyunu kazanmış olurlar.

Çekirge: Öğrenciler ikiyeşerli 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. “Halkada 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 belinden tutarlar. Öğretmenin işaretiyle gruplar karşılıklı çekişmeye başlarlar. Hangi grup kopmadan karşı grup oyuncularını orta çizgiden kendi alanına çekerse o grup oyunu kazanmış olur.

5. KAZANIM: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri geliştirir.

Dikkat Top Geliyor: Öğrenciler ikerli 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. Top lidere geldiğinde oyun biter.

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 Geçecek Top: Öğrenciler daire şeklinde sıra olurlar. Ayaklarını birbirlerinin ayaklarına değecek 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 atılıncaya kadar ellerini dizlerinden ayırmazlar. Topu ayaklarının arasından geçiren öğrenci ebeyle yer değiştirir.

İstop:Açıklaması 2. sınıf K28 'de verilmiştir.

6.KAZANIM: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri alan farkındalığı efor ve hareket ilişkilerini kullanarak artan bir doğrulukla yapar.

Kırmızı-Siyah Oyunu: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Her grubun bir çizgisi bulunur ve gruplara renk ismi verilir. Öğretmen hangi grubun ismini söylese 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 ikerli 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 değdirerek 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 arasından bir ebe seçilir. Bu öğrenciye plastik bir top verilir. Diğer öğrenciler dağınık şekilde serbestçe dolaşırlar. Ebe elindeki topu yere vurarak sıçratır ve diğer arkadaşlarını kovalar. Ebe elinde top varken yürüyemez ve koşamaz. Vurduğu kişiler de ebeye katılır ve son üç kişi kalıncaya kadar tüm öğrencileri vurmaya çalışırlar.

8.KAZANIM: Temel ve birleştirilmiş hareket becerilerini içeren basit kurallı oyunları artan bir doğrulukla oynar.

Koko: Oyun oynanacak mekana dikdörtgen bir şekilde 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 kurtarır 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. Topa değen kişi çıkar. Ortada hiç öğrenci kalmayıncaya 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 mekanda 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.

9.KAZANIM: Temel hareket becerilerini uygularken kullanılan ilişkileri söyler.

Sopa Tutmaca Oyunu: Öğrenciler daire şeklinde dizilirler. Her öğrenciye birden başlayarak numara verilir. Elinde bir sopayla dairenin ortasında bir öğrenci bulunur. Bu öğrenci elindeki sopayı dik bir şekilde tutar. Sopayı tutan öğrenci arkadaşlarından birinin numarasını söyleyerek sopayı elinden bırakır. Numarası söylenen öğrenci sopayı tutmaya çalışır. Sopayı tutan öğrencide onun yerine geçer. Sopayı tutabilen öğrencilere birer puan verilir. En çok puan kazanan öğrenciler alkışlanır.

Kol Kola Sek Sek: Öğrenciler belirlenmiş çizginin üzerinde eşleşerek sıraya geçerler. Başlama çizgisinin belirli mesafe uzaklığında başka bir çizgi daha bulunur. Bu çizgide kale çizgisidir. Öğretmenin verdiği başlama işaretiyle eşler el ele tutuşarak tek ayak üzerinde sekerek kale çizgisine ulaşmaya çalışırlar. Kaleye ulaşan eşler kale çizgisinin etrafında dönerek başlangıç çizgisine geri dönerler. Öğrenciler birinci, ikinci olarak sıralanırlar.

Taşla Yürü Oyunu: Öğrenciler düz bir çizginin üzerinde sıralanırlar. Sağ ayaklarının üzerine ceviz büyüklüğünde bir taş koyarlar. Öğretmenin başlama işaretiyle, öğrenciler belirlenen mesafeye doğru sekerek yürürler. Belirlenen mesafeye ulaştıklarında ayaklarını değiştirip taşı diğer ayaklarına koyup geri dönerler. Başlama çizgisine ilk önce dönen öğrenci arkadaşları tarafından alkışlanır. Yürürken ayağının üzerinden taşı düşen kişi taşı tekrar ayağına yerleştirerek yürümeye devam eder.

Dönmece: Öğrenciler dört kişilik gruplara ayrılırlar. Öğretmenin verdiği “başla” komutuyla her öğrenci tek tek topu yerde bir kez zıplatıp top yere düşünceye kadar dönmeye başlar. Kaç kez dönerse grubuna o kadar puan kazandırır.

10.KAZANIM: Oyunda kullanılabilecek basit bireysel ve takım stratejilerini/taktiklerini açıklar.

Çingire Oyunu: 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 oyuncuları el ele tutuşurlar. Oyun bir grubun tekerlemeyi söylemesiyle başlar. Seçilen grup karşı gruba “menekşe mendilim yere düşe bizden size kim düşe?” 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. Eğer ayırabilirse o gruptan bir kişiyi alarak kendi grubuna götürür. Ayıramazsa o gruba dahil 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.

11.KAZANIM: Oyun ve fiziki etkinlikte nesne kontrolü gerektiren basit stratejiler/taktikler geliştirir.

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 şeklindeki dizilirler. Aralarından beş öğrenci dairenin ortasında birbirlerinin ellerinden tutarak arka arkaya dizilirler. Dairede bulunan öğrenciler ellerinde bulunan top dairenin içinde bulunan öğrencilerden son kişiyi vurmaya çalışırlar. Vurulan kişi sıradan çıkıp dairedaki 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 her 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 mekana 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 bulundukları 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 kovaların içindeki topları tek tek kovalardan çıkarıp kovaların yanına koyar. Bu şekilde bir öğrenci kovaya koyma diğeri de çıkarma şeklinde ekme yapar. Grubun başındaki kişiye gelindiğinde oyun biter. İlk bitiren grup oyunu kazanır.

15.KAZANIM: Oyun ve fiziki etkinliklerde uygun spor kıyafeti kullanımının 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 Giydirmeye: Öğrenciler eşit iki gruba ayrılır. Her grup belirlenen çizgide derin kolda sıraya girer. Öğretmenin verdiği komutla koşarak öğrenciler belirli mesafede bulunan eşofmanları üzerine giyininip çıkarır ve sonra tekrar grubuna döner. Önce bitiren grup diğer grup tarafından alkışlanır.

16. KAZANIM: Oyun ve fiziki etkinliklerde kendi ve arkadaşları için güvenlik riski oluşturan unsurları nedenleriyle açıklar.

Güvenlik Oyunu: Öğrenciler dört gruba ayrılırlar. Gruplar belirlenen duvardan üç metre uzaklıkta derin kolda(arka arkaya) sıraya girerler. Duvarlara her sıranın önüne gelecek şekilde kağıt, 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.

18. KAZANIM: Fiziksel uygunluğunu destekleyici oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.

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

26.KAZANIM: Oyun ve fiziki etkinliklerde arkadaşlarıyla etkili işbirliği 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 ikiye bölünür. Eşler karşılıklı dururlar. Eşler birbirlerinin sağ ayağını sol elleriyle tutarlar. Öğretmenin komutuyla oldukları yerden sekerek ilerlerler. Dengesini kaybetmeden en fazla ilerleyen grup alkışlanır.

28.KAZANIM: Oyunlarda karşılaştığı problemlere eş veya grupta çözümler önerir.

İple Düğüm Çözme: Öğrenciler ikiye bölünür 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 ipi yaptığı şekli parmakları ile bozup yeni bir şekil yapmaya çalışır. Oyun bu şekilde devam eder.

Düğüm Çözme: 8 öğrenci omuz omuza geçecek 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.

4.SINIF OYUNLARI

1.KAZANIM: 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 sağ 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 yavaşla...dur...” denilince öğrenciler durur.Oyun bir süre yürüyüş ve kořulardan sonra bitirilir. Dairede ipi en güzel tutan, el deęiřtirirken řařırmayan 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 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’řer kişilik gruplar oluřtururlar. Her grup kendi ierisinde 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. gibi). Verilen sürenin sonunda engel oluřturan öğrenciler deęiřir ve yeni kiřiler engel olur. Oyun bu řekilde belirlenen süre ierisinde devam eder.

Molekül Oyunu: Öğrenciler belirlenen alanda daęınık düzen alırlar. Öğretmen müzik çalar ve öğrenciler müzięe göre hareket ederler (bazılar 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 dahil olamayan oyuncular oyundan çıkar. Oyun bu řekilde iki kiři kalana kadar devam eder. Öğrencilerden müzikle beraber söylenen hareketi yapmaları istenebilir (örn. İp atlama, mekik çekme, řınav çekme vb. gibi). 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. gibi) deęiřtirilebilir. Oyun iki grup halinde yarıřma řeklinde de oynatılabilir.

Balonum Patlamasın: Öğrencilere ikiřer balon daęıtılır. Öğrenciler balonları řiřirir ve uçlarını iple baęlar. Balonlardan birini sağ ayak bileklerine, birini de sol ayak bileklerine baęlarlar. Öğrenciler belirlenen alan ierisinde daęınık düzendeki yerleřirler.Öğretmenin komutuyla birlikte, öğrenciler bir yandan dięer arkadařlarının balonlarını ayaklarıyla patlatmaya çalıřırken, 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.

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).

2.KAZANIM: 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 yönergelerle 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 eder.

İpe Basma Oyunu: Öğrenciler sınıf mevcuduna göre 10’arlı gruplara ayrılırlar. Her gruptan bir öğrenciyerde 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).

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.

3. KAZANIM: 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. Ebe yanına cevizler konur. Bir öğrenciden başlayarak her birine bir numara ve bir kaşık verilir. Ebe ortada ard arda 2 sayı söyler örneğin: 4-5. Bu sayılar bulundukları yönden zıt yönde dairenin dışından bir tur koşarlar ve kendi yerlerine geldikleri zaman içeri girip ebe 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.

Kartonlarla Yürüme: Öğrenciler üç eşit gruba ayrılırlar ve belirlenen çizginin gerisinde derin kolda sıralanırlar. Her gruba kartondan yapılmış yuvarlak şeklinde kapaklar 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. gibi) yapılabilir.

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. Top geldiğinde o da topu 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.)

4.KAZANIM: Yaratıcı, modern, aerobik, kültürel dansları ve halk danslarını içeren çeşitli dans türlerini küçük grupla yapar.

Vals Karesi: Ayaklar birleştirilerek karenin bir ucunda durulur. Öğrencilere önlerine kare çizimleri 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.
Dans bir kez daha tekrar edilmelidir. Dans adımları iki kez daha hızlı ritimde yapılmalıdır.

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

Sağ grapvine (sağa)

- 1- Sağ adımıla sağa
- 2- Sol adımıla önden çapraz
- 3- Sağ adımıla sağa
- 4- Sol adım arkadan çapraz adım
- 5- Ayaklar birleştirerek yukarı sıçrama

Sol grapvine (sola)

- 1- Sol adımıla sola
- 2- Sağ adımıla önden çapraz
- 3- Sol adımıla sola
- 4- Sağ adımıla arkadan çapraz adım
- 5- Ayaklar birleştirerek yukarı sıçrama

5.KAZANIM: Kurallı takım oyunları oynar.

Parkı Kim Önce Geçecek?: İki takım halindeki 15-20 metre mesafedeki öğrenciler bir çizgi üzerinde karşılıklı tek sıra dizilirler. Aradaki alan da “park” olur. Öğrenciler verilen komutla bu alandan karşıya en kısa zamanda geçmek için yarışır. Hedefe önce ulaşan takım kazanır.

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 çuvalarla 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.

6. KAZANIM: 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 koşarlar ve tekrar yerlerine gelirler. Yerine ilk gelen öğrenci elini yukarı kaldırır ve ortadaki ile yer değiştirerek ikinci oyunu başlatır.

Kafa Ve Kuyruk Oyunu: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılır ve geniş kolda birbirlerinin yüzlerine bakacak ve aralarında 5-6 metre olacak şekilde iki grup halinde sıralanırlar.Öğrenciler toplu oturmuş 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 büyütülüp küçültülebilir. Öğrencilere paslaşma şekilleri söylenerek (Yerden pas veya göğüs pası vb.) paslaşmaları istenebilir.

10. KAZANIM: Saęlıęını korumak iin haftalık ve gnlk beslenme listesi hazırlar.

Saęlık iin Doęru Besin: ęrenciler sınıf sayısına gre gruplara ayrılır. Gruplar bařlangı izgisinin nnde, arka arkaya sıra olur. Belli bir mesafe uzaklıktaki masanın zerine saęlıklı ve saęlıksız besinlerin resimleri karışık konulur. Saęlıklı ve saęlıksız besinlere uygun birer hareket belirlenir. (rneęin; saęlıklı besinlere ift ayakla sırama, saęlıksız besinlerde tek ayakla sırama vb.) ęretmenin komutuyla (saęlıklı besin ya da saęlıksız besin) uygun hareketi yaparak ęrenci masaya gider ve uygun resmi alıp gruba geri dner. Resmi ilk ve doęru getiren grup bir puan alır.

Hangisi Yararlı? : ęrenciler iki eřit gruba ayrılır ve belirlenen izginin gerisinde derin kolda sıra olurlar. Grupların 7-8 m. ilerisine besin tablosu levhası asılır veya sandalye zerine konur. Grupların 5 m. ilerisine de besinlerin isimlerinin (rn. Kuru fasulye, hamburger, karpuz vb. gibi) yazılı olduęu kaęıtlara ait kutu konur. Bu kapta hem yararlı hem de yararsız besinlerin isimleri vardır. ęretmen komut verdięinde grupların birinci ęrencileri kořarak kutuya doęru giderler ve besinlerin yazılı olduęu bir kaęıt alırlar. Tekrar kořarak besin tablosunun olduęu yere kořup besinin yerini bulup oraya kaęıdı yapıştıırırlar. Eęer ęrencinin kutudan aldıęı kaęıtta yararsız bir besin yazılıysa, besin tablosunun dıřındaki siyah kısma bunu yapıştıırır. Sonra saę ya da sol ayakla sırayarak bařlangı izgisine geri dnp sonraki arkadařının eline vurup grubunun arkasına geer. Oyun bu řekilde devam eder ve en nce hatasız olarak levhayı dolduran grup birinci olur. Besin tablosu levhası ęrenci dzeyine gre dzenlenebilir. Aynı oyun farklı bir dersteki konuyu pekiřtirmek amalı da kullanılabilir. Ayrıca levhaya giderken ve dnerken farklı yer deęiřtirme hareketleri (ip atlama, yuvarlanma vb.) kullanılabilir.

11. Kazanım: Okul iinde ve okul dıřında katılabileceęi oyun ve fiziki etkinlikleri planlayarak dzenli olarak katılır.

Haftanın Aktifi: ęretmen ęrencilere haftalık etkinlik raporu formu daęıtır ve ęrencinin bir hafta boyunca okul iinde ve dıřında katılabileceęi oyun ve fiziki etkinlikleri yazmalarını ister. ęretmen raporları toplayıp en ok aktif olan ęrencilerin formlarını panoda sergiler.

ETKİLİLER	PAZARTESİ	SALI	ARřAMBA	PERřEMBE	CUMA	CUMARTESİ	PAZAR
rmcek Aęı							
Kırkayak							
Bisiklete Binme							
Paten Srme							
Halat ekme							
uval Yarıřı							

rmcek Aęı: Sınıf 2 eřit gruba ayrılır. Hentbol kaleleri fileleri ıkarılmış bir řekilde boř bir vaziyette dururken liderler tarafından istenilen noktalardan ip geirilerek kale iinde 10 farklı byklkte nokta oluřturulur. Daha sonra gruplar kendi ilerinde 4 kiřiyi tařıyıcı olarak belirlerler. Bu tařıyıcıların 2 si

takımın diğer üyelerini bu deliklerin içinden iplere geçirilmeden geçirerek karşıdaki 2 taşıyıcıya vererek karşıdaki alana göndermek durumundadırlar. Eğer iplere kişiler geçirirlerse 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 üç metre uzunluğundaki halatı gruplar arasında bir 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 halinde 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 öğrencilerin katılımı gerçekleşince biter.

13.KAZANIM: Oyun ve fiziki etkinliklere uygun spor kıyafeti ile katılır.

Çorabını Sakla: Öğrenciler ikiye eş olurlar ve spor ayakkabılarını çıkararak sırt sırta otururlar. Öğretmenin komutu ile eşler yerlerinden kalkmadan birbirlerinin çoraplarını çıkarmaya ve kendi çoraplarını ise korumaya çalışırlar. Verilen süre içinde eşinin her iki çorabını da çıkaran öğrenciler oyunu kazanır.

Doğru Hareket Doğru Kıyafet: Öğretmen sınıfı uygun gruplara ayırır. Her grup için tahtaya veya duvara kartona çizilmiş bir çocuk resmi asar. Kartonların önüne değişik 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.

14. KAZANIM: Oyun ve fiziki etkinliklere kendi ve başkalarının güvenliği ile ilgili sorumluluk alarak katılır.

Ayağına Basma: Öğrenciler sınıf mevcuduna göre gruplara ayrılır. Her grup el ele tutuşup daire oluşturur. Amaç el ele tutuştuğun iki öğrencinin ayağına basmak. En çok ayağına basan öğrenci kazanıyor. Her öğrenci hem kendi ayağını korumaya hem de yanındaki öğrencilerin ayağına basmaya çalışır. Öğretmen öğrencileri yavaş olmaları ve birbirlerine zarar vermeden oyunu oynamaları yönünde yönlendirir. Oyun esnasında onları takip eder.

17. KAZANIM: Kültürümüze ve diğer kültürlere ait çocuk oyunlarını tanıyarak, oynar.

Ortayı Bul (Küba): Orijinal ismi “Chocolonga” olan bu oyun 10 veya daha fazla oyuncuyla oynanır. Duvara yapıştırılmış olan kağıda 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): Bumüzikli 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 tekrarlırsa 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 “Beilecocrilolo”dır. 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 bir voleybol sahası büyüklüğünde bir zemin üzerine çizilmiş bir 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. Ebelenmeden ızgaranın karşı tarafına ebelenmeden geçen her bir hücum oyuncusu bir puan alır. Hücum takımı uca vardıkdan 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 yığının 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 devam etme hakkı kazanır. Savunma takımı hücum oyuncularının tamamını dondurabilirse bir puan alır ve hücum rolünü üstlenir.

Galah Asin (Endonezya): Endonezya takımadalarında 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 bulundukları 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 oyunlardandır. 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 halinde 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 halde 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 ortaçağ metinlerinde geçen bir vurma oyunudur. Eşit büyüklükte iki takım kurulur. Bir grup vurucu, diğer grup ise saha oyuncusudur. Oyunun amacı dandayı (2m. uzunluğunda ahşap sopa) kullanarak gilliyeye (uzun, ince çam kozalağı) vurmaktır. Belirli sınırları olmayan açık bir oyun alanına bir çember (ev) çizilir. İlk vurucu gilliyeyi çemberin içine yerleştirir ve danda ile vurarak havaya fırlatır. Gilli havalandığında, vurucu gilliyeyi olabildiğince çemberden uzağa göndermek için tekrar vurmaya çalışır. Gilli yere düştüğünde vurucu o noktada aynı işlemi tekrarlar; bu, saha oyuncuları gilliyeyi 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 gilliyeyi 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 bir kaç turda tamamlanır.

18. KAZANIM: Oyun ve fiziki etkinliklerde zamanını etkili kullanır.

Numara Oluşturma: 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 olduğu kartlar verilir. Öğretmen 9-10 metre uzakta durarak sınıf düzeyine uygun bir sayı söyler (örneğin 486 gibi). Her grupta bu rakamlara sahip olan oyuncular hızlıca öğretmenin yanına koşarak söylenen sayıyı ellerindeki rakamları yukarı kaldırarak doğru olarak oluşturmaya çalışırlar. Hangi grup daha önceden söylenen sayıyı doğru olarak oluşturursa o grup puan alır. Daha sonra tüm oyuncular başlangıç noktasına dönüp, yeni sayı için hazırlanırlar. İlk olarak 10 puana ulaşan 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 saatlerce devam edebilir. İnsansız engeller konulabilir. Konuşmadan engeller geçirilebilir. İnsanlardan oluşan her engeldeki insan sayısı artırılabilir. Engeller geçilirken top sürme gibi beceriler eklenilebilir.

20. KAZANIM: Küçük grup ve takım oyunlarında arkadaşlarıyla işbirliği 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 yükselebilirler ama ayağa kalkmak yasaktır. Oyun 15 ya da 25 sayıya ilk ulaşan takımın seti/maçı alması ile son bulur.

Top Koşturma: 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 büyütülüp, 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 sırta 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 1. gelmiş sayılır. Her gruba iki dakika uyum süresi verilir ve oyun sonra başlatılır.

Battaniye Voleybolu: Öğrenciler battaniyenin kenarlarından tutarlar. Battaniyeye bir top koyulur ve işbirliğiyle battaniyeyi gererek topu havaya doğru fırlatırlar ve tekrar tutmaya çalışırlar. Eğer oyunun zamanında ya da formatında değişiklik gerekirse aşağıdaki şekillerde zorlaştırılabilir ya da değiştirilebilir: Kumsal topu ya da voleybol topu 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 ikişerli eşler halinde ayrılırlar. 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 dana 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 Geçşi: 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 işbirliği yaparak yer değiştirmeye çalışırlar. En fazla öğrencisi denge aletinin sonuna ulaşan grup kazanmış olur.

21. KAZANIM: Küçük grup ve takım oyunlarında adil oyun anlayışı gösterir.

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.

23.KAZANIM:Kendi ve arkadaşlarının oyun ve fiziki etkinliklerdeki 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.

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.
- 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 için Top Oyunları*.1.Baskı. İstanbul: Ya-pa.
- 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 için Yaşayan Çocuk Oyunları*.3.Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Hazar,M.(2006). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*.5.Baskı. Ankara: Tutibay L.T.D.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 Kitapevi Yayınları.
- Sel,R. (2000). *Okulöncesi Çocuklarına Oyunlar-Rondlar*. İstanbul: Ya-pa.
- Seyrek,H.,Sun,M. (1990). *Çocuk Oyunları:Okulöncesi Eğitimde Oyun Dersi*. İzmir: Mey Yayınları.
- Sivaslıoğlu,A. (2000). *Okulöncesi Eğitiminde Üniteler,Özel Hafta ve Günler*. İstanbul: Ya-pa.
- Uçmaz,V. (2010). *Geleneksel Çocuk Oyunlarımız*. Ankara: Neyir Matbaacılık.
- Uluslararası İlham Projesi (2012). *Geleneksel OyunKartları*. Londra 2012 Düzenleme Organizasyon Komitesi.
- Vural,M. (2001). *Ev ve Sınıf Etkinlikleri Antolojisi*. Erzurum: Yakutiye Yayıncılık.