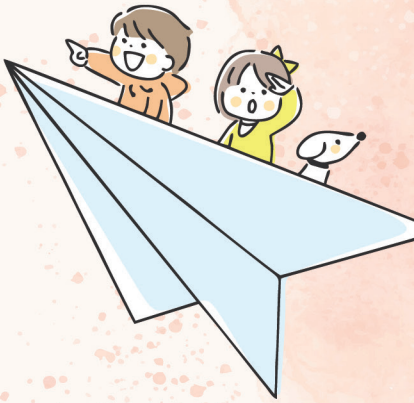


Eğitim Hizmetleri
Genel Müdürlüğü



Öğreticilere Yönelik

OYUN ÖRNEKLERİ

40 OYUN BİR ARADA

2026/ANKARA



HAYDİ OYUNA!

Keşfet - Öğren - Paylaş

Her oyun yeni bir deneyim,
her deneyim yeni bir öğrenme fırsatı.

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ 3

TANIŞMA VE KAYNAŞMA OYUNLARI 6

1. İSİM ZİNCİRİ 7
2. RULO PEÇETE 8
3. RÜZGÂR KİMİN İÇİN ESİYOR? 9
4. İSMİNİ RİTİM VE JESTLE SÖYLE 10
5. MEYVE SEPETİ 11
6. ÜÇ PARMAK OYUNU 12
7. GRUP HİKÂYESİ OLUŞTURMA 13
8. TOPU AT – İSMİNİ ÖĞREN 14
9. ORTAK NOKTALARI KEŞFET 15
10. AŞURE 16

DİKKAT OYUNLARI 17

11. HIZLI OLAN KAZANIR (KOMUTU KAP) 18
12. ÖNCÜ BİRLİK 19
13. PATİKA 21
14. BEN NEYİM, BEN KİMİM? 22
15. ÇARŞIYA GİTTİM 23
16. DİNLE, HATIRLA, CEVAPLA (BİR ÖNCEKİ) 24
17. SAYMA OYUNU 25
18. LİDER KİM? 26
19. DUR, GEÇ! 27
20. OTURDU KALKTI 28

DOĞA VE AÇIK HAVA OYUNLARI **29**
21. ORMANDA KURT BABA 30
22. DOĞADA PATLAYAN TOP 31
23. RENK AVCILARI 32
24. DOĞA HAZİNE KUTUSU 33
25. FİDANLAR BÜYÜYOR 34
26. GEYİK, İHTİYAÇ, DOĞA 35
27. PARKURLU ÇUVAL YARIŞI 37
28. TAVŞAN KAÇ, TAZI TUT 38
29. EL TUT KURTUL 39
30. YEDİ KİREMİT 40
HAREKETLİ OYUNLAR VE TAKIM OYUNLARI **41**
31. YAKUP DEDİ Kİ 42
32. HIZLI TAŞI, GETİR 43
33. ELDEN ELE HEDEFE 44
34. DENGE ÇEMBERİ 45
35. GEOMETRİK KARADA-DENİZDE 46
36. RENKLERİ TOPLA GETİR 47
37. BİLGİ YARIŞI PARKURU 48
38. ŞİŞE DEVİRME YARIŞI 49
39. KAYIP RİTMİN PEŞİNDE 50
40. ÇÖP ADAM DANSI 51

GİRİŞ

İnsan, doğduğu andan itibaren öğrenen, gelişen ve çevresiyle etkileşim içerisinde kendini inşa eden bir varlıktır. Bu gelişim yolculuğunun en önemli evrelerinden biri ise çocukluk dönemidir. Çocukluk; bireyin karakterinin şekillendiği, değerlerle tanıştığı, aidiyet duygusunun geliştiği, hayata ve insana dair temel kabullerin oluştuğu eşsiz bir dönemdir. Bu dönemde kazanılan bilgi, beceri, tutum ve değerler yalnızca çocukluk yıllarını değil, bireyin bütün yaşamını etkileyen kalıcı izler bırakmaktadır.

Diyanet İşleri Başkanlığı, yaygın din eğitimi hizmetlerini yürütürken çocuklarımızın yalnızca bilgiyle buluşmasını değil; aynı zamanda güçlü bir kişilik geliştirmesini, millî ve manevi değerlerle donanmasını, ahlaki olgunluk kazanmasını ve topluma faydalı bireyler olarak yetişmesini hedeflemektedir. Eğitim Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından yürütülen çalışmaların merkezinde; insanı bir bütün olarak ele alan, bireysel farklılıkları gözeten, çocuğun gelişim özelliklerini dikkate alan ve değer odaklı öğrenmeyi esas alan bir eğitim anlayışı bulunmaktadır.

Bugün eğitim dünyasında kabul gören temel yaklaşımlardan biri, çocuğun öğrenme sürecinin aktif bir öznesi olduğudur. Çocuklar yalnızca dinleyerek değil; görerek, yaparak, yaşayarak, deneyimleyerek ve etkileşim kurarak öğrenmektedir. Bu sebeple eğitim ortamlarının çocukların ilgi, ihtiyaç ve gelişim özelliklerine uygun şekilde yapılandırılması büyük önem taşımaktadır. Kur'an kurslarında yürütülen eğitim faaliyetleri de bu anlayış doğrultusunda şekillenmekte; çocukların bilgi, beceri ve değer kazanımlarını destekleyen uygulamalara yer verilmektedir.

Bu noktada oyun, çocuk eğitiminde vazgeçilmez bir yere sahiptir. Oyun; çocuk için yalnızca eğlenmek, vakit geçirmek veya enerjisini boşaltmak anlamına gelmez. Oyun; öğrenmenin, keşfetmenin, düşünmenin, iletişim kurmanın, paylaşmanın ve gelişmenin doğal yoludur. Çocuk dünyayı oyunla tanır, kuralları oyunla öğrenir, arkadaşlığı oyunla deneyimler, başarıyı ve başarısızlığı oyunla anlamlandırır. Bu yönüyle oyun, çocukluk çağının en etkili öğrenme araçlarından biridir.

Modern eğitim araştırmaları, oyun temelli öğrenmenin çocukların bilişsel, sosyal, duygusal ve fiziksel gelişimlerine önemli katkılar sunduğunu ortaya koymaktadır. Oyunlar aracılığıyla çocuklar dikkatlerini yoğunlaştırmayı, problem çözmeyi, karar vermeyi, iletişim kurmayı, sorumluluk almayı, iş birliği yapmayı ve kurallara uymayı öğrenmektedir. Bunun yanında oyun; özgüven gelişimini desteklemekte, aidiyet duygusunu güçlendirmekte ve çocukların kendilerini ifade etmelerine imkân sağlamaktadır.

Özellikle 7-14 yaş dönemi; çocukların sosyal çevrelerinin genişlediği, arkadaşlık ilişkilerinin güçlendiği, kimlik gelişimlerinin belirginleştiği ve değer yargılarının şekillenmeye başladığı kritik bir süreçtir. Bu yaşlarda çocuklar hareket etmeye, merak etmeye, keşfetmeye ve birlikte üretmeye ihtiyaç duymaktadır. Eğitim faaliyetlerinin bu ihtiyaçları dikkate alması, öğrenmenin daha etkili ve kalıcı hâle gelmesine katkı sağlamaktadır.

Diyanet İşleri Başkanlığının çocuklara yönelik eğitim faaliyetlerinde temel hedeflerden biri de çocukların cami ve Kur'an kurslarıyla güçlü bir gönül bağı kurmalarını sağlamaktır. Çünkü çocukların eğitim ortamlarına ilişkin olumlu yaşantıları, onların din eğitimine yönelik tutumlarını ve gelecekteki manevi hayatlarını doğrudan etkilemektedir. Sevgiyle karşılanan, değer verilen, kendisini güvende hisseden ve aktif biçimde sürece katılan çocuklar; eğitim faaliyetlerinden daha yüksek düzeyde fayda sağlamaktadır. Kur'an kursları ve camiler, çocukların yalnızca bilgi öğrendikleri mekânlar değildir. Aynı zamanda dostlukların kurulduğu, kardeşlik duygularının geliştiği, paylaşmanın öğrenildiği, güven ortamının hissedildiği ve değerlerin yaşanarak tecrübe edildiği eğitim yuvalarıdır. Bu sebeple eğitim faaliyetlerinin yalnızca bilgi aktarımıyla sınırlı kalmaması; çocukların sosyal, duygusal ve ahlaki gelişimlerini de desteklemesi gerekmektedir.

İslam'ın insan tasavvuru da bu bütüncül yaklaşımı desteklemektedir. Yüce Allah insanı belirli bir fıtrat üzere yaratmıştır. Çocuğun hareket etmesi, keşfetmesi, soru sorması, öğrenmesi ve oyun oynaması çocukluğun doğasında vardır. Bu nedenle oyun, hayatın dışında kalan bir etkinlik değil; hayatın ve gelişimin ayrılmaz bir parçasıdır.

Nitekim Hz. Peygamber (sav), çocukların dünyasını anlamış, onların ihtiyaçlarını dikkate almış ve çocuklara karşı onların özelliklerine uygun bir yaklaşım ortaya koymuş; son derece şefkatli, anlayışlı ve kapsayıcı bir tutum sergilemiştir. Peygamberin çocuklarla selamlaşması, onlarla sohbet etmesi, onları dinlemesi, zaman zaman şakalaşması ve oyunlarına ilgi göstermesi bunun örneklerindendir. Hz. Hasan ve Hz. Hüseyin ile olan ilişkisi, çocuk sevgisinin ve çocuk merkezli yaklaşımın en güzel örnekleri arasında yer almaktadır. Onları omuzlarında taşıması, secde hâlindeyken üzerlerine çıktıklarında acele etmemesi ve çocukların duygularını önemsemesi; eğitimde sevgi, anlayış ve merhametin ne kadar önemli olduğunu göstermektedir. Peygamber Efendimizin bu yaklaşımı, çocukların birey olarak değerli görülmesi gerektiğini ortaya koyan güçlü bir örnektir.

Din eğitimi açısından değerlendirildiğinde de oyun, çocukların eğitim süreçlerine aktif katılımını sağlayan önemli bir araçtır. Oyunlar sayesinde çocuklar öğrenme sürecinin pasif dinleyicileri olmaktan çıkarak sürecin etkin katılımcıları hâline gelmektedir. Böylece bilgi yalnızca zihinde değil; davranışlarda, ilişkilerde ve yaşantılarda da karşılık bulmaktadır.

Bu oyun örnekleri de söz konusu anlayış doğrultusunda hazırlanmıştır. Çalışmada yer alan tanışma ve kaynaşma oyunları, öğrencilerin birbirlerini tanımalarını, grup içerisinde güven duygusu geliştirmelerini ve kurs ortamına uyum sağlamalarını desteklemektedir. Dikkat oyunları, öğrencilerin odaklanma becerilerini geliştirerek öğrenme süreçlerine daha etkin katılmalarını sağlamaktadır. Doğa ve açık hava oyunları, çocukların hareket ihtiyaçlarını karşılamalarının yanında çevre bilinci geliştirmelerine ve yaratılışın işaretlerini daha yakından gözlemlemelerine imkân vermektedir. Hareketli ve takım oyunları ise paylaşma, yardımlaşma, sorumluluk, sabır, iş birliği ve kardeşlik gibi değerlerin yaşayarak öğrenilmesine fırsat sunmaktadır.

Bu çalışmada kültürümüzün, pedagojik mirasımızın ve yaygın eğitim literatürünün bir parçası olan anonim oyunlara yer verilmiştir. Bu oyunlar, Kur'an kurslarımızın fiziki şartlarına, pedagojik hedeflerine ve değer odaklı eğitim anlayışımıza uygun şekilde yeniden uyarlanarak sürece entegre edilmiştir. Temel amacımız; öğreticilerimizin ders süreçlerini daha interaktif hâle getirmelerine destek olmak, soyut kavram ve değerleri oyunlaştırma yoluyla somutlaştırmak ve eğitim ortamlarımızı çocuklarımız için unutulmaz birer öğrenme ve değer kazanma alanına dönüştürmektir.

Bu çerçevede hazırlanan oyun oyun örneklerinin, öğreticilerimize uygulamalarında rehberlik edeceğine; kurslarımızda daha canlı, daha etkin ve daha nitelikli öğrenme ortamlarının oluşmasına katkı sağlayacağına inanıyoruz. Çocuklarımızın camileri sevgiyle hatırladıkları, Kur'an kurslarını aidiyet duygusuyla benimsedikleri, arkadaşlık ve kardeşlik bağlarını güçlendirdikleri, bilgi ve değerle birlikte büyüdükleri bir eğitim iklimine katkı sunması en büyük temennimizdir. Çünkü eğitim, yalnızca bugünü değil, yarını da şekillendiren uzun soluklu bir inşa sürecidir.

Çocukların gönlüne dokunan her güzel söz, onları geliştiren her nitelikli etkinlik ve hayatlarına değer katan her eğitim faaliyeti, geleceğe bırakılan en kıymetli miraslardan biridir. Bugün oyunla güçlenen her çocuk; yarın değerleriyle yaşadığı toplumu güçlendiren bir birey olacaktır.

Eğitim Hizmetleri Genel Müdürlüğü

TANIŞMA VE KAYNAŞMA OYUNLARI

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
5-15 Öğrenci

1. İSİM ZİNCİRİ

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İletişim Becerisi, Odaklanma, Saygı, Sabır.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerini rahatça görebilecekleri, çember oluşturabilecekleri bir alan kullanılır. Materyal gerektirmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici kendi adını söyleyerek oyunu başlatır.*
- *Yanındaki ilk öğrenci, öğreticinin adını tekrar eder ve ardından kendi adını söyler.*
- *Sıradaki öğrenci, kendisinden önce söylenen adları aynı sırayla tekrar eder ve en sona kendi adını ekler.*
- *Oyun, son öğrenciye kadar aynı şekilde devam eder.*

» **Örnek**: Fatma - Fatma, Elif - Fatma, Elif, Zeynep - Fatma, Elif, Zeynep, Merve

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Oyun başlamadan önce kısa bir örnek uygulama yapılmalıdır.*
- *Öğrencilere isimleri hatırlamaları ve cevap vermeleri için yeterli süre tanınmalıdır.*
- *Zorlanan öğrencilere uygun ipuçları verilerek destek olunmalıdır.*
- *Hata yapan öğrenciler eleştirilmemeli veya oyundan çıkarılmamalıdır.*
- *Oyunun temel amacı rekabet değil; birbirini tanıma, dikkatle dinleme ve güvenli bir iletişim ortamı oluşturmaktır.*
- *Oyuna katılmak istemeyen öğrenciler zorlanmamalıdır.*

Alternatif Uygulama

- *Öğrenci yalnızca kendisinden önceki arkadaşının adını tekrar eder ve ardından kendi adını söyler.*
- *Öğrenci adıyla birlikte bir ilgi alanını veya kendisine ilişkin kısa bir özelliği söyler. Sıradaki öğrenci önceki isim ve özellikleri tekrar ederek kendi bilgisini zincire ekler.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
5-15 Öğrenci

2. RULO PEÇETE

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İletişim Becerisi, Kendini Tanıma, Bağımsızlık, Saygı, Sabır.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerini rahatça görebilecekleri ve konuşabilecekleri U düzeni veya çember düzeni oluşturulur. Materyal olarak bir rulo peçete kullanılır.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici oyunun kuralını açıklar: Her öğrenci, aldığı peçete yaprağı sayısı kadar kendisi hakkında bilgi paylaşacaktır.*
- *Öğretici rulo peçeteyi sırayla öğrencilere verir ve her öğrenciden 1–3 yaprak peçete koparmasını ister.*
- *Örneğin üç yaprak alan bir öğrenci; "En sevdiğim renk mavi.", "Bisiklete binmeyi seviyorum." ve "Kedileri seviyorum." şeklinde kendisi hakkında üç farklı bilgiyi peçeteye yazar.*
- *Herkes yazdıktan sonra öğrenciler sırayla kendileri hakkında bu bilgileri sesli şekilde paylaşır.*
- *Tüm öğrenciler paylaşımlarını tamamladığında öğretici, öğrencilerin birbirlerinin anlattıkları hakkında "Kedileri sevdiğini söyleyen kimdi?", "Mavi rengi seven arkadaşımız kimdi?" gibi kısa sorular sorar ve tanışma sürecini destekler.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Paylaşılabilecek bilgiler için öğrencilere kısa ve yaşlarına uygun örnekler verilebilir.*
- *Öğrenciler özel veya kişisel bilgilerini paylaşmaya zorlanmamalıdır.*
- *Paylaşım yapmak istemeyen öğrencilere ısrar edilmemelidir.*
- *Öğrencilerin birbirlerinin sözünü kesmeden ve dikkatle dinlemelerine özen gösterilmelidir.*
- *Öğrencilerin yalnızca kendi söyleyeceklerine odaklanmamaları için önceki paylaşımlarla ilgili kısa hatırlama soruları yöneltilebilir.*

Alternatif Uygulamalar

- *Paylaşımlar tamamlandıktan sonra öğrencilerden arkadaşlarıyla ortak özelliklerini bulmaları istenir.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
6-20 Öğrenci

3. RÜZGÂR KİMİN İÇİN ESİYOR?

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İletişim Becerisi, Odaklanma, Sorumlu Karar Verme Becerisi, Sabır, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin rahatça hareket edebileceği geniş ve güvenli bir alan hazırlanır. Oyunda sandalye kullanılır. Müzik için hoparlör veya benzeri bir ses kaynağı kullanılır.

Oyunun Uygulanışı

- *Sandalyeler öğrenci sayısından bir eksik olacak şekilde çember biçiminde yerleştirilir.*
- *Öğrenciler sandalyelerle oluşturulan çemberin içinde dolaşır.*
- *Öğretici müziği açar.*
- *Müzik durduğunda öğrenciler sandalyelerden birine oturmaya çalışır.*
- *Sandalye bulamayan öğrenci ebe olur ve çemberin ortasında kalır.*
- *Ebe, "Rüzgâr siyah ayakkabı giyenler için esiyor." gibi bir özellik söyler.*
- *Söylenen özelliğe sahip öğrenciler yer değiştirirken ebe de boşalan sandalyelerden birine oturmaya çalışır.*

» **Örnek:** "Rüzgâr kitap okumayı sevenler için esiyor." "Rüzgâr sarı saçlılar için esiyor." "Rüzgâr kedileri sevenler için esiyor."

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Söylenecek özelliklerin öğrencilerin kolayca anlayabileceği ve kendilerinde bulunup bulunmadığını fark edebileceği nitelikte olmasına dikkat edilmelidir.*
- *Öğrencileri incitebilecek, mahcup edebilecek veya kişisel özellikleri üzerinden olumsuz biçimde öne çıkarabilecek ifadeler kullanılmamalıdır.*
- *İlk turlarda kıyafet rengi, ayakkabı veya saat gibi kolayca fark edilebilecek özelliklerin kullanılması tercih edilebilir.*
- *Sandalyeler arasında güvenli hareket edilebilecek yeterli alan bırakılmalıdır.*
- *Öğrencilerin yer değiştirirken birbirlerini itmemeleri, çekmemeleri ve kontrollü hareket etmeleri sağlanmalıdır.*
- *Aynı öğrencinin sürekli ebe olmamasına dikkat edilmelidir.*
- *Küçük yaş gruplarında kolay fark edilebilecek özellikler ile sevilen hayvan, oyun veya yiyecek gibi basit tercihler kullanılabilirken büyük yaş gruplarında ilgi alanları, hobiler ve tercihler üzerinden daha çeşitli ifadeler kullanılabilir.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
6-15 Öğrenci

4. İSMİNİ RİTİM VE JESTLE SÖYLE

Hedeflenen Beceri ve Değerler: İletişim Becerisi, Ritimle Hareket Etme, Odaklanma, Yaratıcılık, Saygı

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerini rahatça görebilecekleri bir çember oluşturulur. Oyun oturarak veya ayakta oynanabilir. Materyal gerektirmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici, kendi adını basit bir ritim veya beden hareketiyle söyleyerek oyunu örneklendirir.*
- *Ardından ilk öğrenci adını, seçtiği bir ritim veya beden hareketiyle birlikte söyler.*
- *Sıradaki öğrenci, önce arkadaşının adını ve hareketini tekrar eder, ardından kendi adını farklı bir ritim veya beden hareketiyle söyler.*
- *Oyun, çemberdeki bütün öğrenciler katılıncaya kadar aynı şekilde devam eder.*

» **Örnek:** "Ayşe." (İki kez el çırpar. Sıradaki öğrenci Ayşe'nin adını ve hareketini tekrar eder.) Ardından: "Zeynep." (Ellerini havaya kaldırır.)

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Oyun başlamadan önce öğretici kısa ve kolay bir örnek göstermelidir.*
- *Çekingen öğrenciler basit el hareketleri kullanmaları konusunda desteklenebilir.*
- *Başlangıçta tempo yavaş tutulmalıdır, öğrenciler oyuna alıştıkça tempo artırılabilir.*
- *Hareketlerin öğrencilerin güvenli biçimde uygulayabileceği nitelikte olmasına dikkat edilmelidir.*

Alternatif Uygulamalar

- *Öğrenciler yalnızca yanındaki arkadaşının hareketini tekrar eder, ardından kendi adını ve hareketini söyler.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
5-20 Öğrenci

5. MEYVE SEPETİ

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İletişim Becerisi, Odaklanma, Sabır, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin rahatça hareket edebileceği geniş ve güvenli bir alan hazırlanır. Oyunda sandalye kullanılır. Materyal gerektirmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Sandalyeler öğrenci sayısından bir eksik olacak şekilde çember biçiminde yerleştirilir.*
- *Bir öğrenci ebe olarak çemberin ortasında durur.*
- *Her öğrenciye bir meyve adı verilir.*
- *Aynı meyve adı birden fazla öğrenciye verilebilir.*
- *Ebe iki meyve adı söyler.*
- *Adı söylenen meyveleri temsil eden öğrenciler ayağa kalkarak birbirleriyle yer değiştirmeye çalışır.*
- *Bu sırada ebe de boşalan sandalyelerden birine oturmaya çalışır.*
- *Ayakta kalan öğrenci yeni ebe olur.*
- *Ebe "Meyve Sepeti!" dediğinde ise bütün öğrenciler yer değiştirir. Oyun yeni ebeyle aynı şekilde*
- *devam eder.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Sandalyeler arasında öğrencilerin güvenli biçimde hareket edebileceği yeterli mesafe bırakılmalıdır.*
- *Öğrencilerin birbirlerini itmeden ve çekmeden yer değiştirmelerine dikkat edilmelidir.*
- *Meyve adlarının öğrenciler tarafından kolayca hatırlanabilecek şekilde seçilmesi uygun olur.*
- *Öğrencilerin kendi meyve adlarını ve ebenin söylediği meyveleri dikkatle takip etmeleri sağlanmalıdır.*
- *Aynı öğrencinin uzun süre ebe olarak kalmamasına dikkat edilmelidir.*
- *Küçük yaş gruplarında az sayıda ve kolay hatırlanan meyve adı kullanılabilir.*

Alternatif Uygulamalar

- *Meyve adları yerine öğrencilerin bildiği farklı kavramlar (değerler) vb. kullanılabilir.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
10-25 Öğrenci

6. ÜÇ PARMAK OYUNU

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İletişim Becerisi, Girişkenlik, Dostluk, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin rahatça yürüyebilecekleri geniş ve güvenli bir alan kullanılır. Materyal gerektirmez. İsteğe bağlı olarak müzik kullanılabilir.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici, üç parmağın üç farklı tanışma bilgisini temsil ettiğini açıklar:*
  - İşaret parmağı: Adı,
  - Orta parmak: En sevdiği yemek,
  - Yüzük parmağı: Gitmek istediği şehir veya ülke.
- *Öğrenciler alanda serbestçe dolaşır.*
- *Öğrenciler, serbestçe dolaşırken karşılaştıkları başka bir öğrenciyle belirlenen parmaklarını hafifçe birbirine değdirir ve üç bilgiyi sırayla paylaşırlar.*
- *Belirlenen süre sonunda oyun tamamlanır.*

» **Örnek;** bir öğrenci; "Ben Zeynep. En sevdiğim yemek mantı. Gitmek istediğim yer Bursa." diyerek kendisini tanıtır. Ardından diğer öğrenci de aynı üç bilgiyi paylaşır. Tanışma tamamlandıktan sonra öğrenciler farklı bir arkadaşlarının yanına geçer ve aynı uygulamayı tekrarlar.

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Öğrencilerin mümkün olduğunca farklı arkadaşlarıyla tanışmaları desteklenmelidir.*
- *Öğrencilerin birbirlerinin sözlerini kesmeden ve dikkatle dinlemelerine özen gösterilmelidir.*
- *Fiziksel temas kurmak istemeyen öğrenciler yalnızca parmaklarını göstererek oyuna katılabilmelidir.*
- *Çekingen öğrencilerin önce öğreticiyle veya tanıdıkları bir arkadaşlarıyla uygulama yapmalarına fırsat verilebilir.*

Alternatif Uygulamalar

- *Öğrenciler kendilerinde var olduğunu düşündükleri ya da var olmasını istedikleri üç ahlaki değeri paylaşabilirler.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
6-20 Öğrenci

7. GRUP HİKÂYESİ OLUŞTURMA

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İletişim Becerisi, İş Birliği Becerisi, Odaklanma, Yaratıcılık, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrenciler birbirlerini rahatça duyabilecekleri şekilde çember oluşturur. Dikkat dağıtıcı unsurların az olduğu bir ortam tercih edilir. Materyal gerektirmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici, öğrencilerin birlikte bir hikâye oluşturacağını açıklar.*
- *Hikâyenin konusu önceden belirlenebilir. Örneğin doğa, arkadaşlık veya bir yolculuk teması seçilebilir.*
- *Öğretici, hikâyeyi başlatan kısa bir cümle söyler.*
- *Öğreticinin sağındaki ya da solundaki ilk öğrenci, önceki cümleyle bağlantılı yeni bir cümle ekleyerek hikâyeyi devam ettirir.*
- *Her öğrenci, sırası geldiğinde önceki cümleleri dikkate alarak hikâyenin bütünlüğünü sürdürecek bir cümle ekler.*
- *Oyun, çemberdeki bütün öğrenciler katkıda bulunup hikâye tamamlanana kadar devam eder.*
- *Sonunda ortaya çıkan hikâye öğretici liderliğinde öğrenciler tarafından özetlenir.*

» **Örnek:** "Bir sabah bahçede küçük bir anahtar buldum." "Anahtarın hangi kapıyı açtığını merak ettim." "Bahçenin köşesinde daha önce görmediğim küçük bir kapı fark ettim."

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Öğrencilere cümlelerini oluşturmaları için düşünme süresi verilmelidir.*
- *Hikâye gereğinden fazla uzatılmadan uygun bir noktada tamamlanmalıdır.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

8. TOPU AT – İSMİNİ ÖĞREN

Katılımcı Sayısı
6-20 Öğrenci

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İletişim Becerisi, Odaklanma, Dostluk, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerini rahatça görebilecekleri şekilde çember oluşturabilecekleri bir alan tercih edilir. Bir adet yumuşak top veya kolayca tutulabilecek hafif bir nesne kullanılır.

Oyunun Uygulanışı

- *Oyun iki tur hâlinde oynanır.*
- *Birinci turda topu elinde tutan öğrenci kendi adını söyleyerek topu bir arkadaşına atar.*
- *Topu alan öğrenci de kendi adını söyler ve topu başka bir arkadaşına gönderir.*
- *Her öğrenci en az bir kez adını söyledikten sonra ikinci tura geçilir.*
- *İkinci turda öğrenci, topu atacağı arkadaşının adını söyleyerek topu ona gönderir.*
- *Topu alan öğrenci adını söyleyerek doğru hatırlanıp hatırlanmadığını belirtir ve ardından başka bir arkadaşının adını söyleyerek topu ona atar.*
- *Oyun, öğrenciler birbirlerinin adlarını öğrenene kadar devam ettirilir.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Topun kontrollü biçimde atılması sağlanmalıdır.*
- *İsimleri unutan veya karıştıran öğrenciler eleştirilmemeli, hatırlamaları için desteklenmelidir.*
- *Öğrencilerin topu atacakları arkadaşlarına dikkat ederek hareket etmeleri sağlanmalıdır.*
- *Tempo öğrencilerin yaşına ve oyunun akışına göre ayarlanmalıdır.*
- *Her öğrencinin oyuna katılmasına fırsat verilmelidir.*
- *Sessiz veya çekingen öğrencilerin de en az bir kez topu alıp adını söylemelerine özen gösterilmelidir.*

Yaş Grubu
10 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
6-25 Öğrenci

9. ORTAK NOKTALARI KEŞFET

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İletişim Becerisi, İş Birliği Becerisi, Merak, Dostluk, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrenciler 3–5 kişilik küçük gruplara ayrılır. Her grubun kendi içinde birbirini rahatça görebileceği ve duyabileceği bir oturma veya ayakta durma düzeni oluşturulur. Her grup için kâğıt ve kalem kullanılabilir. Oyun yalnızca sözlü olarak da uygulanabilir.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici, öğrencilerin birbirlerini daha yakından tanıyacakları ve ortak özelliklerini keşfedecekleri bir oyun oynayacaklarını söyler.*
- *Öğrenciler 3–5 kişilik küçük gruplara ayrılır.*
- *Öğretici, "ortak özellik" kavramını açıklamak amacıyla "Hepimiz sabah kahvaltı etmeyi seviyoruz.", "Hepimiz çizgi film izlemeyi seviyoruz." gibi birkaç örnek verir: "Hepimiz insanız." gibi herkes için geçerli olabilecek genel ifadeler ortak özellik olarak kabul edilmez.*
- *Grup üyeleri birbirlerine sorular sorarak ortak özelliklerini bulmaya çalışır.*
- *Bulunan ortak özellikler kâğıda yazılabilir veya akılda tutulabilir.*
- *Gruplara ortak özelliklerini belirlemeleri için yaklaşık 10–15 dakika süre verilir.*
- *Öğretici, gerektiğinde grupları yönlendirici sorularla destekler.*
- *Süre sonunda bütün gruplar yeniden bir araya gelir.*
- *Her grup, üyelerini kısaca tanıtır ve belirlediği ortak özelliklerden birkaçını aralarından seçtikleri bir öğrenci diğer grup üyeleriyle paylaşır.*
- *Paylaşımların ardından kısa bir değerlendirme yapılarak oyun tamamlanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Her öğrencinin konuşmasına ve düşüncelerini paylaşmasına fırsat verilmelidir.*
- *Öğrencilerin birbirlerinin sözlerini kesmeden dikkatle dinlemelerine özen gösterilmelidir.*
- *Çekingen öğrenciler destekleyici ve yönlendirici sorularla konuşmaya teşvik edilebilir.*

Alternatif Uygulamalar

- *Ortak özellikler yalnızca hobiler, sevilen kitaplar, sporlar, hayvanlar veya gezmek istenilen yerler gibi belirli bir tema üzerinden aranabilir.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-25 Öğrenci

10. AŞURE

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İletişim Becerisi ve İş Birliği Becerisi, Girişkenlik, Dostluk, Saygı.
Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin çember oluşturabileceği ve çemberin ortasında rahatça hareket edebilecekleri bir alan kullanılır. İsimlerin öğrenilmesini kolaylaştırmak amacıyla ilk uygulamalarda isimlerin yazılı olduğu yaka kartları kullanılabilir. Oyunun hızını destekleyecek bir müzik de sürece eşlik edebilir.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler ayakta bir çember oluşturur. Çemberin sınırı çizilerek veya bantla belirlenir.*
- *Öğretici "Bugün bir aşure yapıyoruz. Ama bizim aşuremizin malzemeleri biraz acayip; çünkü içine siz giriyorsunuz!" diyerek oyunu başlatır.*
- *Öğretici önce bir öğrencinin adını söyleyerek "Aşureye Zeynep girsin!" der.*
- *Zeynep hızla çemberin ortasına gelir, "Ben Zeynep!" diyerek adını söyler.*
- *Ardından Zeynep başka bir arkadaşının adını söyleyerek "Aşureye Ayşe de girsin!" der.*
- *Yeni gelen kişi kendi adını söyler ve başka bir arkadaşını aşureye çağırır. Böylece çemberin ortasındaki "aşure" giderek kalabalıklaşır.*
- *Öğretici beklenmedik bir anda "Aşure karıştı!" diye seslenir. Ortadaki öğrenciler kendi etraflarında döner.*
- *Ardından öğrenciler arkadaşlarını çağırmaya devam eder.*
- *Oyun devam ederken öğretici beklenmedik anlarda yeni yönergeler verir:*
- *"Aşure ağır ağır karışıyor!" denildiğinde öğrenciler ağır çekimde hareket eder.*
- *"Aşure fokur fokur kaynıyor!" denildiğinde oldukları yerde sıçramalar yapar.*
- *"Aşure taşıyor!" denildiğinde herkes çemberin dışına doğru bir adım atıp tekrar yerine döner.*
- *Bütün öğrenciler aşureye çağrıldığında öğretici "Aşure hazır!" der ve herkes donar. Oyun böylece tamamlanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *İlk uygulamalarda öğrencileri aşureye çağırma görevini öğretici üstlenebilir. Öğrenciler birbirlerinin isimlerini öğrendikçe görev onlara devredilebilir.*
- *Çemberin ortasında öğrenci sayısı arttığında hareket alanının yeterli olmasına dikkat edilmelidir.*
- *Dönme ve sıçrama gibi hareketlerde öğrencilerin birbirleriyle çarpışmamaları için yeterli mesafe bırakılmalıdır.*
- *Bütün öğrencilerin oyun sırasında çağrılmasına fırsat verilmelidir.*

DİKKAT OYUNLARI

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
6-20 Öğrenci

11. HIZLI OLAN KAZANIR (KOMUTU KAP)

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Öz Düzenleme Becerisi, Odaklanma, Sabır, Sorumluluk.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerini gördüğü geniş bir çember oluşturabilecekleri bir alan kullanılabilir. Oyun ayakta oynanır. Materyal gerektirmez. İstenirse ritmik bir müzik kullanılabilir.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler ayakta çember oluşturur.*
- *Öğretici oyunda kullanılacak dört temel komutu tanıtır: Baş – Kulak – Diz – Ayak.*
- *Öğrencilerden söylenen beden bölümüne elleriyle dokunmaları istenir.*
- *Öğretici önce yavaş bir tempoda "Baş... Diz... Kulak... Ayak..." şeklinde komutlar verir.*
- *Öğrenciler duydukları komutlara uygun hareketleri yapar.*
- *Öğrenciler temel komutlara alıştıktan sonra komutların sırası değiştirilir ve tempo kademeli olarak artırılır.*
- *Bir süre sonra öğretici "Tersine!" komutunu verir. Bu komuttan sonra öğretici, farklı bir beden bölümünü gösterirken başka bir beden bölümünün adını söyler. Öğrenciler öğreticinin hareketine değil, duydukları komuta göre hareket eder.*
- *Öğretici "Don!" dediğinde öğrenciler bulundukları pozisyonda hareketsiz kalır.*
- *"Devam!" komutuyla oyun yeniden sürdürülür.*
- *Yanlış hareket yapan öğrenci oyundan çıkarılmaz; bir sonraki komutla oyuna devam eder.*
- *Oyun belirlenen süre sonunda tamamlanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *"Tersine" kuralına geçmeden önce öğrencilerin temel komutları doğru uygulayabildiğinden emin olunmalıdır.*
- *Tempo öğrencilerin takip edemeyeceği kadar yükseltilmemelidir.*
- *Öğrencilerin birbirlerine çarpmadan hareket edebilecekleri yeterli alan sağlanmalıdır.*

Alternatif Uygulamalar

- *Öğrenciler komutları yalnızca tek ellerini kullanarak uygular.*
- *Sağ elle sol dize veya sol elle sağ dize dokunma gibi çapraz hareketler eklenebilir.*

Yaş Grubu
10 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
5-15 Öğrenci

12. ÖNCÜ BİRLİK

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Sınıflandırma Becerisi, Odaklanma, Adalet, Sabır, Saygı, Vatanseverlik.

Oyun Alanı ve Materyaller: Sınıf ortamında öğrencilerin birbirlerini görebilecekleri bir düzen oluşturulur. Her öğrenci için kâğıt ve kalem kullanılır. İsteğe bağlı olarak önceden hazırlanmış tablolar da kullanılabilir.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler, kâğıtlarına dört başlık yazar: "Öncü Şahsiyet", "Tarihî Mekân/Yapıt", "Erdem/Değer" ve "Mutfak/ Yiyecek".*
- *Oyunun toplam tur sayısı ve her tur için bir harf belirlenir.*
- *Öğretici içinden alfabeyi sayarken öğrencilerden biri "Dur!" der ve denk gelen harf açıklanır.*
- *Öğrenciler belirlenen süre içinde her kategoriye bu harfle başlayan uygun bir cevap yazmaya çalışır.*
- *Bir kategoride cevap bulamayan öğrenci o alanı boş bırakabilir.*
- *Süre tamamlandığında kalemler bırakılır ve cevaplar sırayla okunarak birlikte kontrol edilir.*
- *Ortak cevaplar 5 puan, yalnızca bir öğrencide bulunan uygun ve özgün cevaplar 10 puan, boş veya uygun olmayan cevaplar 0 puan olarak değerlendirilir.*
- *Belirlenen tur sayısı tamamlandığında puanlar toplanır ve en yüksek puanı alan öğrenci oyunu kazanır.*

» **Örnek:**

HARFLER	Şahsiyet	Tarihî Mekân / Yapıt	Erdem / Değer	Mutfak / Yiyecek
A	Alparslan	Ayasofya	Adalet	Aşure
S	Selahaddin Eyyubi	Süleymaniye Camii	Sabır	Sütlaç
M	Mevlana	Mimar Sinan Külliyesi	Merhamet	Mantı
F	Fatih Sultan Mehmet	Fetih Kulesi	Fedakârlık	Fıstıklı Baklava
K	Kâtip Çelebi	Kapadokya Yeraltı Şehri	Kanaat	Keşkek

Dikkat Edilecek Hususlar

- *İlk turda örnek bir harf üzerinden birlikte deneme yapılmalıdır.*
- *Uygun cevap bulmanın çok güç olduğu harfler tercih edilmemelidir. (J, Ğ vb.)*
- *Tarihî şahsiyet, mekân, yapıt ve kültürel unsurlarla ilgili cevapların doğruluğu öğretici tarafından kontrol edilmelidir.*
- *Yarışmanın yanı sıra yeni kelime, kavram, tarihî şahsiyet ve kültürel unsur öğrenme süreci de önemsenmelidir.*

Alternatif Uygulamalar

- *Başlıklar; işlenen üniteye, dersin kazanımlarına veya odaklanılan değerlere göre farklılaştırılabilir.*

» **Örnek:** "Peygamberler", "Kutsal Mekânlar", "Ahlaki Davranışlar".

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
1-16 Öğrenci

13. PATİKA

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Problem Çözme Becerisi, Odaklanma, Azim ve Kararlılık, Sabır.

Oyun Alanı ve Materyaller: Sessiz bir ortam ve dikkat dağıtıcı unsurların az olduğu bir masa düzeni tercih edilir. Farklı zorluk düzeylerinde hazırlanmış patika kartları veya çalışma kâğıtları, kurşun kalem ve silgi kullanılır.

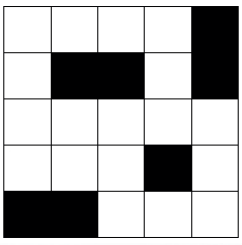
Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici öğrencilere siyah ve beyaz karelerden oluşan patika diyagramını gösterir.*
- *Kullanılacak patika diyagramının kuralları oyun başlamadan önce açık ve anlaşılır biçimde açıklanmalıdır.*
- *Siyah karelerin engel olduğunu ve bu karelerden geçilemeyeceğini açıklar.*
- *Öğrenciler bir beyaz kareden başlayarak bütün beyaz karelerden geçen tek ve kesintisiz bir yol oluşturmaya çalışır.*
- *Yol oluşturulurken yalnızca sağa, sola, yukarıya veya aşağıya ilerlenir; çapraz geçiş yapılmaz.*
- *Çizgi kendi üzerinden tekrar geçemez ve başka bir yerde kendisini kesemez.*
- *Öğrenci yolun tıkandığını fark ederse geri dönerek başka bir yol deneyebilir.*
- *Bütün beyaz karelerden kurallara uygun şekilde geçildiğinde patika tamamlanmış olur.*
- *İlk uygulama öğreticiyle birlikte kolay bir örnek üzerinden yapılır; ardından öğrenciler kendi diyagramlarını çözer.*

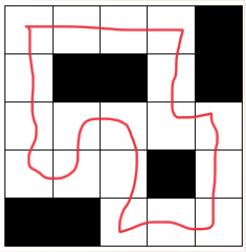
Dikkat Edilecek Hususlar

- *Kolay düzeydeki örneklerden başlanarak aşamalı biçimde daha karmaşık örneklere geçilmelidir.*
- *Öğrenciye çözüm doğrudan gösterilmemeli; farklı yollar denemesine fırsat verilmelidir.*
- *Yanlış denemeler başarısızlık olarak değerlendirilmemelidir.*
- *İkili uygulamada her iki öğrencinin da karar verme sürecine katılmasına dikkat edilmelidir.*

Örnek:



Çözüm:



Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
6-20 Öğrenci

14. BEN NEYİM, BEN KİMİM?

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Çıkarım Yapma Becerisi, İletişim Becerisi, Sorgulama Becerisi, Soru Sorma, Odaklanma, Sabır, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerini rahatça görebilecekleri şekilde çember veya yarım çember oluşturabilecekleri bir alan kullanılır. Hayvan, nesne, meslek ve öğrencilerin yaş düzeyine uygun diğer kavramların yazılı veya resimli olduğu kartlar kullanılabilir. Kart kullanılması zorunlu değildir.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler çember veya yarım çember şeklinde oturur.*
- *Her turda bir öğrenci seçilir.*
- *Seçilen öğrenci, öğreticinin verdiği bir kavramı aklında tutar. İstenirse öğrenci kendi bildiği bir kavramı da seçebilir.*
- *Kavram; hayvan, nesne, meslek veya öğrencilerin bildiği başka bir kavram olabilir.*
- *Diğer öğrenciler kavramın ne olduğunu bulabilmek için sırayla yalnızca "Evet" veya "Hayır" ile cevaplanabilecek sorular sorar.*
- *Seçilen öğrenci sorulara yalnızca "evet" veya "hayır" şeklinde cevap verir.*

» Örnek: "Canlı mı?" "Bir hayvan mı?" "Evde bulunur mu?" "Dört ayağı var mı?" "Bir meslek mi?"

- *Öğrenciler verilen cevapları dikkate alarak olasılıkları azaltmaya ve doğru kavrama ulaşmaya çalışır.*
- *Her nesnenin bulunması için 10 evet-hayır sorusu sorulur.*
- *Doğru cevap bulunduğunda ya da soru sayısı tamamlandığında başka bir öğrenci seçilerek oyun devam eder.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Öğrencilerin tanımalarının beklenemeyeceği kişi veya kavramlar kullanılmamalıdır.*
- *Her öğrencinin soru sormasına fırsat verilmeli ve söz hakkı dengeli dağıtılmalıdır.*
- *Öğrenciler zorlandığında öğretici cevabı doğrudan söylemek yerine soru oluşturmalarını kolaylaştıracak küçük ipuçları verebilir.*

Alternatif Uygulamalar

- Oyuna alışan öğrencilere kavramı belirli sayıda soruyla bulma görevi verilebilir.
- Bir kavram kartı öğrenci görmeden alnına tutulur. Bu kez öğrenci, arkadaşlarına evet–hayır soruları sorarak kendi kartındaki kavramı bulmaya çalışır.
- Kalabalık gruplarda öğrenciler 4–6 kişilik küçük gruplara ayrılarak oyunu eş zamanlı oynayabilir.

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
4-20 Öğrenci

15. ÇARŞIYA GİTTİM

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İletişim Becerisi, İş Birliği Becerisi, Odaklanma, Dostluk, Sabır, Sorumluluk.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerini rahatça görebilecekleri şekilde çember oluşturulur. Oyun oturarak veya ayakta oynanabilir. Materyal gerektirmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler çember oluşturur.*
- *İlk öğrenci "Çarşıya gittim, elma aldım." diyerek oyunu başlatır.*
- *Sıradaki öğrenci önce söylenen nesneyi, ardından kendi seçtiği yeni bir nesneyi zincire ekler.*
- *Örneğin "Çarşıya gittim; elma, portakal aldım." diyerek devam eder.*
- *Her yeni öğrenci daha önce söylenenleri aynı sırayla tekrar eder ve zincirin sonuna yeni bir kelime ekler.*
- *Böylece alışveriş sepeti giderek büyür.*
- *Bir öğrenci sırayı unuttuğunda oyun dışına çıkmaz. Öğretici "Sepet karıştı!" der.*
- *Tüm öğrenciler tamamlandığında oyun son bulur.*

Alternatif Uygulamalar

- *Öğretici alışveriş için farklı kategoriler belirleyebilir:*
  - "Bugün manava gidiyoruz!" denildiğinde yalnızca meyve ve sebzeler,
  - "Pikniğe gidiyoruz!" denildiğinde piknikte kullanılabilecek şeyler,
  - "Okul alışverişindeyiz!" denildiğinde okul araç gereçleri,
  - "Misafir geliyor!" denildiğinde ev için alınabilecek şeyler söylenir.

Yaş Grubu
8 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
6-20 Öğrenci

16. DİNLE, HATIRLA, CEVAPLA (BİR ÖNCEKİ)

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Öz Düzenleme Becerisi, Odaklanma, Sabır, Saygı, Sorumluluk.
Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerini görebilecekleri bir çember oluşturulur. Öğretici kısa ve yaşa uygun sorulardan oluşan bir liste oluşturur.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici oyunun temel kuralını açıklar: "Her soruyu dikkatle dinleyeceksiniz; fakat size o anda sorulan soruya değil, bir önceki soruya cevap vereceksiniz."*
- *Oyuna başlamadan önce kısa bir deneme turu yapılır.*
- *Öğretici ilk öğrenciye bir soru sorar. İlk öğrenci soruyu yalnızca dinler, cevap vermez.*
- *Öğretici ikinci öğrenciye farklı bir soru sorar.*
- *İkinci öğrenci, kendisine yeni sorulan soruya değil, bir önceki öğrenciye sorulan soruya cevap verir.*
- *Öğretici üçüncü öğrenciye yeni bir soru sorar.*
- *Üçüncü öğrenci de bir önceki sorunun cevabını verir.*
- *Oyun aynı düzenle çember boyunca devam eder.*
- *Her öğrenci bir önceki soruyu zihninde tutarken kendisine yöneltilen yeni soruyu da dikkatle dinlemeye çalışır.*
- *Öğrenci yanlışlıkla o anda duyduğu soruya cevap verirse oyundan çıkarılmaz. Öğretici "Bir Önceki!" diyerek kuralı hatırlatır ve öğrenciye yeniden düşünme fırsatı verir.*
- *İlk tur yavaş tempoda oynanır. Öğrenciler oyunun kuralını kavradıktan sonra sorular arasındaki süre kademeli olarak azaltılabilir.*
- *Belirlenen süre sonunda oyun tamamlanır.*

» **Örnek:**

1. öğrenciye: "Bir haftada kaç gün vardır?" - Öğrenci yalnızca dinler.
2. öğrenciye: "Kar hangi mevsimde yağar?" - Öğrenci: "Yedi."
3. öğrenciye: "Kedinin kaç ayağı vardır?" - Öğrenci: "Kış mevsiminde."

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Oyuna başlamadan önce mutlaka kısa bir deneme turu yapılmalıdır.*
- *İlk turlarda cevapları kısa ve net olan sorular tercih edilmelidir.*
- *Renkler, hayvanlar, mevsimler, sayılar, eşyalar ve günlük yaşamla ilgili basit sorular kullanılabilir.*

Yaş Grubu
8 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
6-20 Öğrenci

17. SAYMA OYUNU

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Ritmik Hareket Etme Becerisi, Odaklanma, Sabır.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerini ve öğreticiyi rahatça görebilecekleri geniş bir alan kullanılır. Materyal gerektirmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler çember oluşturur.*
- *Öğretici, öğrencilerden 1, 2, 3, 4 sayılarını birlikte ve belirli bir ritimle söylemelerini ister.*
- *Sayılar birkaç kez ritmik biçimde tekrarlandıktan sonra her sayı için bir hareket belirlenir.*

» **Örnek:**

1: Parmak şıklatma
2: El çırpma
3: Dizlere dokunma
4: Omuzlara çapraz dokunma

- *Öğrenciler ilk aşamada sayıları söylerken aynı anda sayılara karşılık gelen hareketleri yapar.*
- *Hareket dizisi birkaç kez yavaş tempoda tekrar edilir.*
- *Öğrenciler sayı-hareket eşleştirmelerine alıştıktan sonra sayıları söylemeyi bırakır.*
- *Bu aşamada öğrenciler 1-2-3–4 sırasını yalnızca belirlenen hareketlerle sürdürür.*
- *Örneğin parmak şıklatma - el çırpma - dizlere dokunma - omuzlara çapraz dokunma hareketleri art arda tekrarlanır.*
- *Grup hareket dizisini doğru biçimde sürdürebildiğinde tempo kademeli olarak artırılır.*
- *Belirlenen süre sonunda oyun tamamlanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Hareketler öğrencilerin yaş gruplarına uygun seçilmelidir. (Parmak şıklatmakta zorlanan öğrenciler varsa parmak şıklatma yerine el çırpma hareketi kullanılabilir.)*

Yaş Grubu
9 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-20 Öğrenci

18. LİDER KİM?

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Sosyal Farkındalık Becerisi, Eşle/Grupla Hareket Etme Becerisi, Odaklanma, Sorumluluk.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerini rahatça görebilecekleri ve güvenli şekilde hareket edebilecekleri geniş bir alanda çember oluşturur. Materyal gerektirmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Bir öğrenci ebe olarak seçilir ve kısa süreliğine oyun alanından uzaklaşır.*
- *Gruptaki öğrenciler kendi aralarından gizlice bir lider belirler ve çember oluşturur.*
- *Lider, el çırpma, dizlere dokunma, başını sallama gibi sessiz ve kolay tekrarlanabilecek bir hareket başlatır. Diğer öğrenciler aynı hareketi yapar.*
- *Ebe oyun alanına çağrılır ve çemberin ortasında durur.*
- *Ebe hareketleri kimin başlattığını bulmaya çalışır.*
- *Lider belirli aralıklarla, ebenin kendisini görmediği zamanlarda hareketini değiştirir ve diğer oyuncularda liderin yaptığı yeni hareketi taklit etmeye devam eder.*
- *Ebe lideri doğru tahmin ettiğinde yeni bir lider ve yeni bir ebe seçilerek ikinci tura başlanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Hareketler kısa, güvenli ve kolay uygulanabilir olmalıdır.*
- *Lider hareketlerini çok sık değiştirmemeli; grubun yeni harekete geçebilmesi için yeterli süre bırakmalıdır.*
- *Grup üyelerine yalnızca lidere bakmanın onu kolayca belli edebileceği açıklanmalıdır.*
- *Çekingen öğrenciler lider olmaları için zorlanmamalı, uygun biçimde teşvik edilmelidir.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-15 Öğrenci

19. DUR, GEÇ!

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Öz Düzenleme Becerisi, Odaklanma, Sabır, Sorumluluk.

Oyun Alanı ve Materyaller: Başlangıç ve bitiş çizgileri belirlendiği, öğrencilerin rahat hareket edebileceği, geniş, düz ve kaymayan bir alan kullanılır. İsteğe bağlı olarak **dur** ve **geç** yazan kartlar kullanılabilir.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler başlangıç çizgisinde aralarında yeterli mesafe olacak şekilde yan yana durur.*
- *Öğretici oyunun iki temel komutunu açıklar:*
  - ***"Geç"*** - İlerle.
  - ***"Dur"*** - Olduğun yerde kal.
- *Öğretici "Geç" komutunu vererek oyunu başlatır ve öğrenciler bitiş çizgisine doğru aynı anda koşmadan, adımlayarak ilerlemeye başlar.*
- *Öğrenciler ilerlerken öğretici **"Dur"** komutu vererek oldukları yerde durmalarını sağlar.*
- *Komuttan sonra hareket etmeye devam eden öğrenci oyundan çıkarılmaz; başlangıç çizgisine geri döner ve oyuna yeniden katılır.*
- *Öğretici komutları bazen kısa, bazen daha uzun aralıklarla vererek öğrencilerin dikkatlerini sürdürmelerini sağlar.*
- *Bitiş çizgisine kurallara uygun biçimde ulaşan öğrenciler oyunu tamamlar.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *İlk turda komutlar yavaş ve belirgin biçimde verilmelidir.*

Alternatif Uygulamalar

- *Oyun, takım uyumunu öne çıkaran grup oyunu şeklinde oynanabilir. Sınıf iki ya da üç gruba ayrılır. Gruplardaki öğrenciler kol kola girerek bir hat oluşturur ve başlangıç çizgisinde yerini alır. Öğretici bitiş çizgisinde durur ve komutları verir. **"Geç"** komutunda gruplar kol kola, birbirlerinin adımlarına dikkat ederek hızlı ve uyumlu biçimde ilerler. **"Dur"** komutunda ise tüm grup üyeleri aynı anda durur. Gruptan bir öğrenci bile erken ya da geç hareket ederse o grup hata yapmış olur ve başlangıç çizgisine geri döner, oyuna tekrar başlar.*
- *Öğretici, **"Geç"** veya **"Dur"** komutlarının yanı sıra derste işlenen konulardan sorular sorabilir ve yalnızca doğru cevap verenlerin ilerlediği bir uygulama kullanabilir.*
- *Öğrencilerin bitiş çizgisine yürümek yerine zıplayarak ulaşmaya çalıştığı farklı uyarlamalar yapılabilir.*

Yaş Grubu
8 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
6-20 Öğrenci

20. OTURDU KALKTI

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İletişim Becerisi, Ritmik Hareket Etme Becerisi, Odaklanma, Saygı, Sabır.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerini rahatça görebilecekleri geniş bir çember oluşturulur. Materyal gerektirmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici oyunun kurallarını açıklar. Öğrenciler "Oturdu." komutuyla çöker, "Kalktı." komutuyla çöktüğü yerden doğrulur.*
- *Öğrenciler sırayla isimlerini söyler.*
- *İlk öğrenci kendi ismini söyleyerek yere çöker: "Oturdu Ahmet!"*
- *Doğrulurken bir arkadaşının ismini söyler: "Kalktı Mehmet!"*
- *Sıra Mehmet'e geçer.*
- *Mehmet de "Oturdu Mehmet, kalktı Kerem!" diyerek oyunu başka bir arkadaşına aktarır.*
- *Öğrenciler oyuna alıştıkça tempo artırılır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Oturup kalkma hareketi kontrollü yapılmalıdır.*
- *Bütün öğrencilerin oyuna katılmasına fırsat verilmelidir.*

DOĞA VE AÇIK HAVA OYUNLARI

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-15 Öğrenci

21. ORMANDA KURT BABA

Hedeflenen Beceri ve Değerler: Ritmik Hareket Etme Becerisi, İş Birliği Becerisi, Odaklanma, Eşle/Grupla Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Ritmik Hareket Etme Becerisi, Odaklanma, Eşle/Grupla Hareket Etme Becerisi, Sabır, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Sınırları önceden belirlenmiş, düz ve güvenli bir açık alan kullanılır. Alanın bir bölgesi güvenli alan olarak belirlenir. Materyal gerektirmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Bir öğrenci "Kurt Baba" olarak seçilir.*
- *Öğrenciler çember oluşturur, Kurt Baba olan öğrenci çemberin ortasında oturur.*
- *Çemberdeki öğrenciler ritmik biçimde yürürken "Ormanda dolaşırken, Kurt Baba'ya rastladım ben. Kurt Baba, Kurt Baba ne yapıyorsun?" sözlerini melodili bir şekilde söyler.*
- *Şarkı bittikten sonra Kurt Baba günlük rutinlerden birini söyler (ör. "Yemek yiyorum.", "Dinleniyorum.", "Oturuyorum.")*
- *Oyuncular 3–4 tur bu şarkıyı söyler, Kurt Baba da onlara cevap verir.*
- *Son turda "Kurt Baba, Kurt Baba ne yapıyorsun?" sorusuna Kurt Baba olan oyuncu "Sizi*
- *yakalayacağım." der.*
- *Çemberdeki öğrenciler Kurt Baba'ya yakalanmamak için daha önceden belirlenen güvenli alana doğru kaçar.*
- *Kurt Baba kaçış sırasında arkadaşlarından birine hafifçe dokunmaya çalışır, ilk dokunduğu öğrenci yeni Kurt Baba olur.*
- *Diğer öğrenciler tekrar çember olup şarkıyı söyleyerek oyuna devam eder.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Oyun alanının sınırları önceden belirlenmelidir.*
- *Küçük veya dar alanlarda koşmak yerine hızlı yürüme tercih edilmelidir.*
- *Yakalama hafifçe dokunma şeklinde olmalıdır. Öğrencilerin birbirlerini itmesine veya çekmesine izin verilmemelidir.*
- *İsteyen her öğrencinin Kurt Baba rolünü deneyebilmesine fırsat verilmelidir.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-15 Öğrenci

22. DOĞADA PATLAYAN TOP

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Hareketi Sergileme Becerisi, İletişim Becerisi, Odaklanma, Yaratıcılık, Saygı, Sabır, Duyarlılık.

Oyun Alanı ve Materyaller: Sınırları belirlenmiş güvenli bir bahçe veya açık alan kullanılır. Yaş grubuna uygun hafif ve yumuşak top gereklidir.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler oyun alanına aralarında yeterli mesafe olacak şekilde dağılır.*
- *Bir öğrenciye top verilir.*
- *Öğreticinin başlama komutuyla öğrenci topu istediği bir arkadaşına atar.*
- *Öğrenciler topu birbirlerine atarak oyunu sürdürür.*
- *Öğretici beklenmedik bir anda "PAT!" der.*
- *O anda top kimdeyse o öğrenci öğreticinin verdiği yönergeyi veya durumu (bir canlıyı veya olayı) uygun şekilde canlandırır.*
- *Örneğin ağaç gibi durabilir, kuş gibi kanat çırpabilir veya rüzgâr gibi sallanabilir.*
- *Canlandırmasını tamamlayan öğrenci topu başka bir arkadaşına atar ve oyun devam eder.*
- *Tüm öğrencilerin canlandırma yapmasına fırsat verilerek oyun sürdürülür.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Hafif ve yumuşak top kullanılmalıdır.*
- *Top kontrollü şekilde atılmalıdır.*
- *Öğreticinin vereceği yönerge veya durum güvenli ve yaş grubuna uygun olmalıdır.*
- *Aynı öğrenciye sürekli pas verilmemeli, tüm öğrencilerin oyuna katılması sağlanmalıdır.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-15 Öğrenci

23. RENK AVCILARI

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Gözlemleme Becerisi, Sınıflandırma Becerisi, Karşılaştırma Becerisi, Merak, Odaklanma, Duyarlılık.

Oyun Alanı ve Materyaller: Sınırları belirlenmiş güvenli bir bahçe veya açık alan kullanılır. Materyal gerekmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler, öğreticinin yanında toplanır.*
- *Öğretici bir renk söyler ve öğrencilerden çevrede bu renkte nesne bulmalarını ister.*
- *Öğrenciler, uygun nesneyi bulduklarında onu koparmadan veya yerinden almadan işaret eder ya da yanında durur.*
- *Öğretici farklı renkler söyleyerek oyunu sürdürür.*
- *Öğrenciler buldukları nesneleri renk, şekil veya doku özelliklerine göre inceleyip karşılaştırır.*
- *Öğrenciler oyuna alıştıkça görevler zorlaştırılır.*

» **Örnek:**
» "Kahverengi ve pürüzlü bir nesne bul."
» "Yeşilin farklı tonlarında iki nesne bul."
» "Şekilleri birbirinden farklı iki yaprak bul."

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Canlı bitkiler koparılmamalı ve doğal çevreye zarar verilmemelidir.*
- *Öğrencilerin güvenli olmayan bitki, böcek veya nesnelere dokunmaması sağlanmalıdır.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-15 Öğrenci

24. DOĞA HAZİNE KUTUSU

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Gözlemleme Becerisi, Sınıflandırma Becerisi, Karşılaştırma Becerisi, Merak, Odaklanma, Duyarlılık.

Oyun Alanı ve Materyaller: Sınırları belirlenmiş güvenli bir bahçe veya açık alan kullanılır. Ortak kullanım için büyük bir kutu veya sepet hazırlanır. İsteğe bağlı olarak görev kartları kullanılabilir.

Oyunun Uygulanışı

- *Ortak kullanım için büyük bir kutu veya sepet herkesin rahatça ulaşabilecekleri bir alana konulur ve öğretici, bu kutunun adının ortak hazine kutusu olduğunu söyler.*
- *Öğretici, öğrencilere doğada bulabilecekleri materyallerle ilgili görevler verir. Örneğin, pürüzsüz bir taş, iki farklı renkte yere düşmüş yaprak, küçük bir dal parçası gibi.*
- *Öğrencilerden yalnızca yerde bulunan, güvenle alınabilecek ve öğreticinin komutlarına uygun nesneleri bulup ortak hazine kutusuna bırakmaları istenir.*
- *Tüm görevler tamamlandıktan sonra kutudaki nesneler birlikte incelenir.*
- *Toplanan nesneler renk, boyut, biçim, doku özelliklerine göre sınıflandırılır. Böylece oyunun ikinci aşamasında sınıflandırma yapılır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Öğrenciler, canlı bitkilerin, çiçeklerin veya yaprakların koparılmaması konusunda uyarılmalıdır.*
- *Tanımadıkları bitkilere, mantarlara veya benzeri doğal unsurlara dokunmamaları konusunda uyarılmalıdır.*
- *Keskin, kirli, dikenli veya tehlikeli nesneler almamaları konusunda dikkatli olmaları istenir.En çok hangi malzemeyi bulurken zorlandın, niçin?*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
6-15 Öğrenci

25. FİDANLAR BÜYÜYOR

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Öz Düzenleme Becerisi, Hareketi Sergileme Becerisi, Odaklanma, Yaratıcılık, Sabır, Duyarlılık.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerine çarpmadan hareket edebilecekleri açık alan veya geniş bir salon kullanılır. Tercih edilmesi halinde doğanın ritmine uygun müzik kullanılabilir. Ek materyal gerekmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler aralarında yeterli mesafe bırakarak çömelir. (Uzun süre çömelmekte zorlanan öğrenciler yere otururak oynayabilirler.)*
- *Öğretici, öğrencilere kendilerini toprağa yeni ekilmiş birer fidan olarak hayal etmelerini söyler.*
- *Öğretici, "Bulut" rolünü üstlenir ve öğrencilerin arasında dolaşır.*
- *Öğretici, başka yöne baktığında öğrenciler çok yavaş biçimde büyümeye başlar. Önce başlarını kaldırırlar, sonra yavaşça doğrulurlar, ayağa kalkarlar, son olarak da kollarını açarak bir ağaca dönüşürler.*
- *Öğretici, öğrencilere döndüğünde herkes hareketini durdurur. Başka yöne baktığında tekrar büyümeye devam ederler.*
- *Hareket ederken görülen öğrenci oyundan çıkarılmaz. Ancak çömelme hâline döner.*
- *Tüm öğrenciler ağaç hâline geldiğinde oyun tamamlanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Çömelme ve ayağa kalkma hareketleri yavaş yapılmalıdır.*
- *Ani doğrulmalardan kaçınılmalıdır.*

Yaş Grubu
10 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
12-35 Öğrenci

26. GEYİK, İHTİYAÇ, DOĞA

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Hareket Kavramlarını Uygulama Becerisi, Öz Düzenleme Becerisi, İş Birliği Becerisi, Odaklanma, Sabır, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin rahatça koşabileceği geniş, düz, kaymayan ve engellerden arındırılmış açık alan veya spor salonu kullanılır. Sınırları ve durma çizgilerini belirlemek için 2 adet uzun ip (veya alan tebeşiri / alan bandı) kullanılır. İsteğe bağlı olarak rol kartları kullanılabilir.

Oyunun Uygulanışı

- *Oyun alanında birbirine paralel, aralarında 3–6 metre mesafe bulunan iki çizgi çekilir.*
- *Sayışma veya rastgele dağılımla öğrenciler iki eşit gruba ayrılır. Çizgilerden birinin arkasına geçen öğrenciler "Geyikler"; diğer çizginin arkasına geçen öğrenciler ise "İhtiyaçlar" takımı olur.*
- *İhtiyaçlar takımı kendi içinde Besin, Su ve Barınak olmak üzere üç gruba ayrılır. Her oyuncu, temel yaşam ihtiyaçlarından birini temsil eder.*
- *Oyunculara oyunda kullanılacak üç temel yaşam ihtiyacının el işareti öğretilir:*
  - » Besin: İki el karnın üzerine koyulur.
  - » Su: İki el ağzın üzerine koyulur.
  - » Barınak: İki el başın üzerinde çatı yapacak şekilde birleştirilir.
- *Oyun başladığında her iki gruptaki tüm öğrenciler kendi çizgilerinde durur ve arkalarını birbirlerine dönerek dururlar.*
- *Arkası dönük olan oyuncular birbirlerine göstermeden gizlice bir işaret seçer:*
  - » Geyikler: O turda hangi ihtiyaca ulaşmak istiyorlarsa onun işaretini yaparlar (Örn: Su arayan *geyik elini ağzına koyar).*
  - » İhtiyaçlar: O turda hangi doğa unsuru olmak istiyorlarsa onun işaretini yaparlar (Örn: Barınak *olmak isteyen elini başının üzerinde çatı yapar).*

- *Öğreticinin "3-2-1" komutuyla (veya iki kez el çırpmasıyla) iki grup da aynı anda arkasını döner ve seçtikleri işareti bozmadan birbirlerine bakarlar.*
- *İhtiyaç grubu çizgide sabit durur ve kaçmaz. Geyikler ise karşı tarafta kendi yaptıkları işaretin aynısını yapan bir İhtiyaç oyuncusunu bulup hemen ona doğru koşar.*
- *Her İhtiyaç oyuncusu yalnızca bir Geyik tarafından alınabilir. Aradığı aynı işareti yapan İhtiyaç oyuncusuna ilk ulaşan ve elini tutan Geyik, o arkadaşını kendi çizgisine (Geyik tarafına) getirir.*
- *Eşleşen İhtiyaç oyuncusu da artık bir "Geyik" olur (Geyik çoğalmış sayılır).*
- *Aradığı işareti yapan birini bulamayan ya da başka bir geyik daha hızlı davrandığı için eşleşemeyen Geyik ise kaybeder; karşı tarafa geçerek sonraki turda "İhtiyaç" rolünü üstlenir.*
- *Oyun bu şekilde 10–15 tur boyunca devam eder; her turda popülasyondaki değişim izlenir.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Oyun alanı düzgün olmalı, kayma ve düşme riskine karşı zemin önceden kontrol edilmelidir.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
20-30 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-15 Öğrenci

27. PARKURLU ÇUVAL YARIŞI

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Hareket Kavramlarını Uygulama Becerisi, Adil Oyun Anlayışına Uygun Davranma Becerisi, Azim ve Kararlılık, Odaklanma, Sabır.

Oyun Alanı ve Materyaller: Geniş, düz ve güvenli bir bahçe veya spor alanında başlangıç ve bitiş çizgileri belirlenir. Parkur, koni veya küçük işaretlerle oluşturulur. Yaş grubuna uygun sağlam çuvallar, koniler ve isteğe bağlı olarak hedef noktası için bayrak kullanılır.

Oyunun Uygulanışı

- *Oyun bireysel oynanabileceği gibi takım oyunu şeklinde de oynanabilir. Takım halinde olacaksa öğrenciler gruplara ayrılır.*
- *Öğrenciler, çuvalların içine girer ve çuvalı bel hizasında tutarak başlangıç çizgisinde hazır bekler.*
- *Öğreticinin "3-2-1 Başla" komutuyla yarış başlar ve öğrenciler parkur boyunca zıplayarak ilerler.*
- *Öğrencilerin çuvaldan çıkmadan zıplamaları sağlanır.*
- *Zıplarken düşen öğrencinin oyuna kaldığı yerden devam etmesi sağlanır.*
- *Parkur içinde küçük engellerin üzerinden zıplama, hedef noktasındaki bayrağa dokunup geri gelme gibi görevler uygulanabilir.*
- *Tüm görevleri kurallara uygun biçimde tamamlayıp parkuru en kısa sürede bitiren öğrenci ya da takım oyunu kazanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Zemin düz ve kaymayan özellikte olmalıdır.*
- *Öğrenciler arasında çarpışmayı önleyecek mesafe bırakılmalıdır.*
- *Hızdan önce denge ve kontrollü hareket vurgulanmalıdır.*
- *Engeller öğrencilerin yaş ve fiziksel gelişim düzeyine uygun olmalıdır.*
- *Düşen öğrenciye gerekiyorsa yardım edilmeli ve oyuna devam etmesi sağlanmalıdır.*
- *Kalabalık gruplarda öğrenciler küçük gruplara ayrılarak parkura sırayla alınmalıdır.*

Alternatif Uygulamalar

- *İleri düzeyde güvenli bir noktada hedefe yumuşak top atma görevi eklenebilir.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-20 Öğrenci

28. TAVŞAN KAÇ, TAZI TUT

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Hareket Kavramlarını Uygulama Becerisi, Odaklanma, Sabır, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin geniş bir çember oluşturabilecekleri, koşmaya ve yön değiştirmeye uygun, düz, kaymayan ve engellerden arındırılmış açık bir alan kullanılır. Materyal gerekmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Sayışma yöntemiyle bir öğrenci "Tavşan", başka bir öğrenci "Tazı" olarak seçilir.*
- *Diğer öğrenciler aralarında uygun mesafeler bırakarak, geniş bir çember oluşturur.*
- *Tavşan, çemberin ortasında; tazı ise çemberin dışında bekler.*
- *Grup, ortadaki tavşanın etrafında dönerek ritmik bir şekilde "Hendekte bir tavşan uyuyordu,*
- *Tavşan bana baksana, Yakışmıyor bu sana, Tavşan kaç, tazı tut!" şarkısını söyler ve uygun basit hareketler yapar. (yavaş yürüyüş, uyuyan tavşanı gösterme)*
- *Şarkının "Tavşan kaç, tazı tut!" kısmı geldiğinde, tavşan hızla çemberin dışına çıkarak kaçmaya başlar, tazı da onu yakalamaya çalışır.*
- *Tavşanın amacı yakalanmadan iki tur atıp tekrar çemberin içine dönmektir.*
- *Tavşan, çemberin içine girmeyi başarırsa tur tamamlanır. İstenirse başka öğrenciler gönüllü olabilir veya sayışarak yeni tavşan ve tazı seçilerek oyun devam eder.*
- *Tazı, tavşana dokunursa roller değiştirilebilir.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Oyun alanının sınırları önceden belirlenmeli, tavşan ve tazının bu sınırların dışına çıkmaması hatırlatılmalıdır.*
- *Öğrencilere; birbirlerine sertçe dokunmamaları, birbirlerini itmemeleri ve çekmemeleri gerektiği hatırlatılmalıdır.*
- *İsteyen her öğrencinin tavşan veya tazı rolünü deneyimlemesine fırsat verilmelidir.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-16 Öğrenci

29. EL TUT KURTUL

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Hareket Kavramlarını Uygulama Becerisi, Taktik ve Strateji Geliştirme Becerisi, İş Birliği Becerisi, Odaklanma, Dostluk, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Sınırları önceden belirlenmiş, geniş, düz, kaymayan ve engellerden arındırılmış bir alan kullanılır. Materyal gerekmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Sayışma yoluyla bir öğrenci ebe seçilir.*
- *Diğer öğrenciler oyun alanına dağılır.*
- *Ebe, öğrencileri yakalamaya çalışır.*
- *Ebe yaklaştığında kaçan öğrenci yakınındaki bir arkadaşının elini tutabilir.*
- *El ele tutuşan iki öğrenci güvende kabul edilir ve ebe bu öğrencilere dokunamaz.*
- *İkililer uzun süre aynı şekilde kalamaz; kısa süre sonra ellerini bırakarak oyuna devam eder.*
- *Tek başına yakalanan öğrenci yeni ebe olur.*
- *Oyun, belirlenen süre boyunca farklı öğrencilerin ebe olması sağlanarak devam eder.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Öğrenciler kontrollü koşmalı ve birbirlerine çarpmamaya dikkat etmelidir.*
- *El tutarken arkadaşını çekme veya sürüklemeye izin verilmemelidir.*
- *Çekingen öğrenciler ebe olmaya zorlanmamalı; uygun zamanda bu rolü deneyimlemeleri desteklenmelidir.*

Alternatif Uygulama

- *Kalabalık gruplarda iki ebe seçilebilir. Ebeler birbirlerinin elini tutarak hareket ederek öğrencileri yakalamaya çalışır. Diğer öğrenciler ana oyundaki gibi bir arkadaşının elini tutarak kısa süreliğine güvenli hâle gelir.*
- *Oyun, "Dokunulan her öğrenci ebe olur." mantığıyla daha hareketli bir şekilde de uygulanabilir. Bu uyarlamada öğrenciler kaçarken ebenin dokunduğu her öğrenci "Ebe Yardımcısı" olarak diğer öğrencileri ebelemeye çalışır. Oyun, alanda ebe olmayan tek bir öğrenci kalana kadar bu şekilde sürdürülür; son kalan öğrenci bir sonraki turun ilk ebesi olarak seçilebilir.*

Yaş Grubu
9 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
15-20 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-14 Öğrenci

30. YEDİ KİREMİT

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Hareketi Sergileme Becerisi, Taktik ve Strateji Geliştirme Becerisi, İş Birliği Becerisi, Odaklanma, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Uygun mesafede atış çizgisi belirlenmiş, düz, geniş açık bir alan tercih edilir. Yedi adet kiremit veya yassı taş ve bir adet çok sert olmayan, elde rahat kavranabilen top gerekmektedir.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler atıcı ve savunmacı olarak iki gruba ayrılır.*
- *Yedi kiremit ya da yedi yassı taş üst üste dizilerek küçük bir kule oluşturulur. Savunmacı grup bu kulenin yanında bekler.*
- *Atıcı grup, atış çizgisi gerisinde arka arkaya sıra hâlinde durur.*
- *Takımın ilk öğrencisi, topu atarak kiremitlere isabet ettirmeye çalışır.*
- *Atıcı grup, kiremitleri vuramazsa roller değişir; bu kez savunmacı grup, atıcı grup olur.*
- *Kiremitler devrilirse atıcı grup devrilen kiremitleri tekrar kule hâline getirmek için harekete geçer. Kiremitlerin yanında duran savunmacı grubun üyeleri ise topu alıp atıcı takım öğrencilerini vurmaya çalışır.*
- *Bu sırada atıcı grup, top tarafından vurulmadan kiremitleri tekrar eski hâline getirmek için kuleyi yeniden dizmeye çalışır.*
- *Kiremitler vurulmadan tamamen dizilebilirse atıcı grup hak kazanır ve yeniden atış yapar.*
- *Atıcı grup kiremitleri tamamlayamadan topla vurulursa roller değişir; bu kez savunmacı grup, atıcı grup olur.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Oyun alanının sınırları önceden belirlenmelidir.*
- *Hafif ve yumuşak top kullanılmalıdır.*
- *Atışların kontrollü yapılması sağlanarak baş ve boyun bölgesine top atmak kesinlikle yasaklanmalıdır.*
- *Öğrencilerin topu çok yakın mesafeden sert biçimde atmasına izin verilmemelidir.*
- *Kullanılan taş veya oyun materyalleri keskin kenarlı olmamalıdır.*
- *Öğrenciler kuleyi oluştururken birbirlerini itmemeli ve aynı noktada yığılmamalıdır.*

HAREKETLİ OYUNLAR VE TAKIM OYUNLARI

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
10-20 Öğrenci

31. YAKUP DEDİ Kİ...

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Öz Düzenleme Becerisi, İletişim Becerisi, Hareketi Sergileme Becerisi, Odaklanma, Sabır.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin rahatça hareket edebileceği alan tercih edilir. Materyal gerekmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici öğrencilere "Yakup dedi ki..." ifadesiyle başlayan komutların yerine getirilmesini, "Yakup dedi ki..." ifadesiyle başlamayan komutların ise yerine getirilmemesini söyler.*
- *Daha sonra "Yakup dedi ki..." ifadesiyle başlayan komutlar verir.*

» **Örnek:** "Yakup dedi ki: Zıpla!", "Yakup dedi ki: Alkışla!"

- *Bu durumda tüm öğrenciler komutu uygular. Bazen de "Yakup dedi ki..." demeden sadece "Eğil!", "Dön!" gibi komutlar verir. Kurala göre öğrenciler sadece "Yakup dedi ki..." ile başlayan komutları yerine getirir.*
- *Kurala uymayan öğrenciler elenir.*
- *Oyunun temposu kademeli olarak artırılarak oyun devam ettirilir.*
- *Oyun tüm komutları doğru yapan son öğrenci kalana kadar devam eder. En sona kalan öğrenci oyunu kazanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Başlangıçta tempo düşük tutulmalı, "Yakup dedi ki..." kuralı birkaç örnekle pekiştirilmelidir.*
- *Öğrenciler arasında birbirlerine çarpmalarını önleyecek kadar mesafe bırakılmalıdır.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-16 Öğrenci

32. HIZLI TAŞI, GETİR

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Öz Düzenleme Becerisi, İletişim Becerisi, İş Birliği Becerisi, Odaklanma, Sorumluluk.

Oyun Alanı ve Materyaller: Düz, geniş ve kaymayan bir alan kullanılır. Başlangıç çizgisinin önüne her takım için bir sepet, yaklaşık 8–10 metre karşıya ise birer masa yerleştirilir. Her iki masada da aynı tür ve sayıda hafif, kırılmayan nesneler bulunur. Örneğin yumuşak top, kitap, plastik bardak ve kalem kullanılabilir. Komut vermek için düdük kullanılabilir.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici, öğrencileri iki eşit takıma ayırır.*
- *Başlangıç çizgisinin yanına iki grup için birer sepet, başlangıç çizgisinin karşısına iki tane masa yerleştirilir, masanın üzerine takımdaki öğrenci sayısınca nesne konulur. İki masada aynı nesnelerden aynı sayıda bulunur.*
- *Takımlar, önceden belirlenmiş başlangıç çizgisinin arkasında tek sıra hâlinde dizilir.*
- *Öğreticinin düdük sesiyle her takımdan ilk öğrenci koşarak başlangıç çizgisindeki kendi grubuna ait malzeme masasının yanına gider. İstenen nesneyi masadan alarak, takımının başlangıç noktasındaki sepetine bırakır ve sıradaki arkadaşının eline dokunarak çıkış hakkını devreder.*
- *Sıradaki arkadaşı da öğreticinin komutuna uygun nesneyi masadan alarak sepete atar ve sıradaki arkadaşının eline dokunarak çıkış hakkını devreder.*
- *Masaların üzerindeki bütün nesneler sepetlere taşınana kadar oyun bu şekilde devam eder.*
- *Koşu sırasında nesnesini düşüren öğrenci oyundan çıkarılmaz; nesneyi yerden alır, masaya geri koyar ve yeniden alıp koşmaya devam eder.*
- *Masasındaki tüm nesneleri, komutlara uygun biçimde en hızlı sepete taşıyan takım, oyunu kazanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Takımlar yaş ve fiziksel özellikler bakımından dengeli oluşturulmalıdır.*
- *Öğrenciler nesneleri sepete atmamalı, kontrollü biçimde bırakmalıdır.*

Alternatif Uygulamalar

- *Nesneler renklerine göre istenebilir: "Kırmızı nesneyi getir."*
- *İki özellik birlikte verilebilir: "Mavi ve yuvarlak olan nesneyi getir."*
- *Elifbâ öğretiminde harfler istenebilir.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
10-20 Öğrenci

33. ELDEN ELE HEDEFE

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Hareketi Sergileme Becerisi, Eşle/Grupla Hareket Etme Becerisi, Odaklanma, Sorumluluk.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin rahatça hareket edebileceği, düz, geniş ve kaymayan bir alan kullanılır. Her takım için bir adet orta boy yumuşak top, bir adet hedef bayrağı. (Küçük bir bayrak veya tercih edilen bir nesne)

Oyunun Uygulanışı

- *Başlangıç çizgisi belirlenir ve bu çizgiden belirli bir mesafe ileriye hedef bayrağı yerleştirilir.*
- *Öğrenciler, iki eşit takıma ayrılır ve her takım tek sıra hâlinde arka arkaya dizilir.*
- *Her takımın en öndeki öğrencisine bir top verilir.*
- *Başlama işaretiyle ilk öğrenci, arkasını dönmeden ellerini arkaya doğru uzatarak topu arkadaşına gönderir.*
- *Topu alan sıradaki öğrenciler topu aynı şekilde en arkaya kadar gönderir.*
- *En arkada olan öğrenci, topu alınca hızlıca hedef bayrağına doğru koşar ve bayrağa dokunur.*
- *Sonra sıranın önüne geçerek topu arkaya doğru gönderir.*
- *Top, bu şekilde sıranın sonundaki öğrenciye kadar ulaştırılır.*
- *Tüm öğrencilerin topu alarak hedef bayrağına gitmesi sağlanır.*
- *En hızlı bitiren grup oyunu kazanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Takımlar yaş ve fiziksel özellikler bakımından dengeli oluşturulmalıdır.*
- *Top yumuşak ve öğrencilerin rahatça kavrayabileceği büyüklükte olmalıdır.*
- *Koşu alanı kaygan ve engelli olmamalıdır.*

Yaş Grubu
10 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
6-12 Öğrenci

34. DENGE ÇEMBERİ

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Hareketi Sergileme Becerisi, Eşle/Grupla Hareket Etme Becerisi, Odaklanma, Sabır.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin rahatça çember oluşturabilecekleri, düz, kaymayan ve engellerden arındırılmış bir alan kullanılır. Kronometre ve her grup için bir adet büyük, iyi şişirilmiş bir balon.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler iki gruba ayrılır. Her grup el ele tutuşarak geniş bir çember oluşturur.*
- *Oyun boyunca gruplardan ellerin bırakılmaması istenir.*
- *Öğretici, balonu çemberin ortasına fırlatır ve kronometreyi başlatır.*
- *Öğrenciler ellerini bırakmadan, hep birlikte sağa-sola veya öne-arkaya adım atarak balona sadece ayaklarıyla müdahale eder ve onu çember içinde havada tutmaya çalışır.*
- *Amaç, balonun yere düşmemesidir.*
- *Balon yere düştüğünde süre durdurulur.*
- *Balonu en uzun süre havada tutan takım oyunu kazanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Öğrencilere, ayaklarının çarpışmamasına özellikle dikkat etmeleri gerektiği hatırlatılmalıdır.*
- *El ele tutuşurken birbirini çekmeye veya sürüklemeye izin verilmemelidir.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-20 Öğrenci

35. GEOMETRİK KARADA-DENİZDE

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Öz Düzenleme Becerisi, İletişim Becerisi, Hareketi Sergileme Becerisi, Odaklanma.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin rahatça hareket edebilecekleri, düz, kaymayan ve engellerden arındırılmış bir sınıf, salon veya açık alan kullanılır. Zemine öğrencilerin içine girip çıkabileceği büyüklükte daire, kare, üçgen, dikdörtgen şekilleri bant, tebeşir veya benzeri bir materyalle oluşturulur. Oyunun ritmine uygun müzik kullanılabilir.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici, zemindeki geometrik şekilleri oluşturduktan sonra öğrencilere gösterir ve isimlerini birlikte tekrar eder.*
- *Öğrenciler, dört gruba ayrılır ve her grup bir geometrik şeklin içinde yerini alır.*
- *Her grup bulunduğu şeklin adıyla anılır:*
  - Kare Grubu,
  - Daire Grubu,
  - Üçgen Grubu,
  - Dikdörtgen Grubu
- *Öğretici, "Karada!" dediğinde öğrenciler kendi şekillerinin içine girer.*
- *"Denizde!" dediğinde öğrenciler şeklin dışına çıkarak müzik eşliğinde alanda serbestçe dolaşır.*
- *Önce birkaç deneme yapılır.*
- *Öğrenciler oyuna alıştıkça komutlar karışık ve biraz daha hızlı verilir.*
- *Yanlış hareket eden öğrenci oyundan çıkarılır.*
- *Oyun başta belirlenen tur sayısı kadar sürdürülür.*
- *Oyun sonunda geometrik şekil içerisinde en çok öğrencisi kalan takım kazanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Şekiller arasında yeterli hareket alanı bırakılmalıdır.*
- *Öğrencilerin şekillerin içine girerken birbirlerini itmemelerine dikkat edilmelidir.*

Yaş Grubu
9 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
10-20 Öğrenci

36. RENKLERİ TOPLA GETİR

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İş Birliği Becerisi, İletişim Becerisi, Hareketi Sergileme Becerisi, Odaklanma, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Geniş bir bahçe veya alan kullanılır. Alanın orta kısmına karışık biçimde çok sayıda kırmızı, sarı ve mavi plastik top veya benzeri nesne serpiştirilir. Her takım için başlangıç çizgisinde birer büyük toplama sepeti bulundurulur.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğretici, oyun başlamadan renk puan değerlerini açıklar:*
  - Mavi: +3 puan,
  - Sarı: +1 puan,
  - Kırmızı: -2 puan.
- *Öğretici öğrencileri iki takıma ayırır. Oyun alanında bir başlangıç çizgisi belirlenir ve her takımın topladığı objeleri atacağı sepet bu çizginin yanına yerleştirilir.*
- *Öğretici "Başla" dediğinde her iki takım da başlangıç çizgisinden renkli objelerin bulunduğu alana koşar.*
- *Her öğrenci aynı anda yalnızca bir obje taşıyabilir ve onu kendi takımının sepetine atar.*
- *Oyun 5–8 dakika sürer.*
- *Süre dolduğunda herkes olduğu yerde durur, sepetlerdeki objeler sayılır ve renk puanlarına göre takım puanları hesaplanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Oyun alanı düz, kaymayan ve engellerden arındırılmış olmalıdır.*
- *Nesneler hafif, kırılmaz ve güvenli olmalıdır.*
- *Sepetlerin çevresinde yığılmayı önleyecek yeterli alan bırakılmalıdır.*

Yaş Grubu
10 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
12-20 Öğrenci

37. BİLGİ YARIŞI PARKURU

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: İletişim Becerisi, Öz Düzenleme Becerisi, Hareketi Sergileme Becerisi, Odaklanma, Adalet, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Geniş bir alan kullanılır. İki grup için başlangıç noktası belirlenir. Her takım için cevap noktası veya cevap tahtası oluşturulur. Öğrencilerin yaşlarına ve hazırbulunuşluklarına uygun önceden hazırlanmış soru kartları kullanılır. İsteğe bağlı olarak puan tablosu ve düdük kullanılabilir.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler, iki eşit takıma ayrılır ve kendi başlangıç çizgilerinin arkasında tek sıra hâlinde dizilir.*
- *Öğretici, sırayla soru kartlarını okur.*
- *Sorunun cevabını bilen öğrenci hızla öne çıkarak kendi takımına ait cevap noktasına/tahtasına doğru koşar.*
- *Noktaya ulaşan öğrenci cevabı sözlü olarak verir veya tahtaya yazar.*
- *Cevap doğruysa takım bir puan kazanır.*
- *Yanlışsa o tur puan alınmaz. Diğer grubun üyesine söz hakkı tanınır. Cevap doğruysa diğer takım bir puan kazanır. Akabinde sıranın arkasına geçerler.*
- *Yeni bir soruyla sıradaki öğrenciler yarışır.*
- *Öğrenci koşarken düşer veya hata yaparsa oyundan çıkarılmaz; sıranın arkasına geçer.*
- *Belirlenen süre bittiğinde veya soru listesi tamamlandığında en yüksek puanı toplayan takım oyunu kazanır.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Sorular, öğrencilerin yaşına ve bilgi düzeyine uygun hazırlanmalıdır.*
- *Başlangıç ve cevap noktaları arasında yeterli mesafe bulunmalıdır.*
- *Öğrencilerin birbirlerinin koşu alanına girmemesine dikkat edilmelidir.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
10-20 Öğrenci

38. ŞİŞE DEVİRME YARIŞI

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Hareketi Sergileme Becerisi, Odaklanma, Adalet, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Düz ve kaygan olmayan bir alan tercih edilir. Öğrencilerden belirli bir mesafe uzağa 5–10 adet içi su dolu plastik şişe yan yana veya arka arkaya hafif aralıklarla dizilir. Atış çizgisi belirlenir. Bir adet yumuşak top kullanılır.

Oyunun Uygulanışı

- *Her öğrenci, sırayla atış çizgisinin arkasına gelir ve üç atış hakkı kullanır.*
- *Çizgiyi geçmeden topu atarak şişeleri devirmeye çalışır.*
- *Her devrilen şişe için öğrenciye 1 puan verilir.*
- *Atışlar bittiğinde top, bir sonraki öğrenciye verilir.*
- *Tüm öğrenciler atış yapana kadar oyun devam eder.*
- *Öğretici veya önceden belirlenen öğrenci, her öğrencinin turundan sonra devrilen şişeleri yeniden dizer ve puanları kaydeder.*
- *Tüm öğrenciler atışlarını tamamladığında en yüksek puanı alan öğrenci veya öğrenciler oyunu kazanır.*
- *İstenirse en yüksek ve eşit sayıda puan alan öğrenciler kendi aralarında bir tur daha atış yaptırılarak oyunu kazanan belirlenir.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Atış mesafesi yaş grubuna göre ayarlanmalıdır.*

Yaş Grubu
8 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-20 Öğrenci

39. KAYIP RİTMİN PEŞİNDE

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Ritmik Hareket Etme Becerisi, Eşle/Grupla Hareket Etme Becerisi, İş Birliği Becerisi, Odaklanma, Saygı.

Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin birbirlerini rahatça görebilecekleri ve duyabilecekleri, çember oluşturabilecekleri geniş ve güvenli bir alan kullanılır. Materyal gerektirmez.

Oyunun Uygulanışı

- *Öğrenciler, büyük bir çember oluşturur; ortada öğretici ritim lideri olarak durur.*
- *Oyunun ritim takip edilen bir dikkat oyunu olduğu açıklanır; müzik olmasa bile birlikte tempo tutacakları belirtilir.*
- *İlk turda öğretici, yalnızca basit bir alkış ritmi belirler ve birkaç kez tekrar eder; çemberdeki herkes aynı ritmi aynı sırayla uygular. Akabinde yaş grubuna göre farklı ritim hareketleri (dize, omuza, göğse vurma vb.) eklenir.*
- *Bir süre sonra öğretici ritmi aniden keser; öğretici durduktan sonra grup ritmi kendi içinde sürdürmeye çalışır.*
- *Grup tempoyu koruyabildiğinde tur başarıyla tamamlanmış sayılır.*
- *Sonraki turlarda ayak vurma veya kısa sesler eklenerek ritim biraz daha hareketlendirilir.*
- *Bazı turlarda ritim yavaş başlayıp hızlanır, bazı turlarda ise tam tersi olur.*
- *Ara ara öğretici ritmi bırakır veya bilerek küçük hatalar yapar; grup doğru ritmi birlikte yakalamaya çalışır.*
- *Her tur sonunda istenirse yeni bir ritim lideri seçilerek öğrencilerin liderlik rolünü deneyimlemelerine fırsat verilir.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *İlk turlarda ritimler sade ve yavaş tutulmalıdır.*
- *Grup uyum sağladıkça ritmin hızı ve çeşitliliği artırılmalıdır.*
- *8–10 yaş grubunda karmaşık ritimlerden kaçınılmalıdır.*
- *Öğrencilerin birbirlerini rahatça duyabilecekleri bir ses düzeyi korunmalıdır.*
- *Liderlik rolünün farklı öğrencilere verilmesine fırsat tanınmalıdır.*

Yaş Grubu
7 Yaş ve Üzeri

Önerilen Süre
10-15 Dakika

Katılımcı Sayısı
8-20 Öğrenci

40. ÇÖP ADAM DANSI

Hedeflenen Beceri, Eğilim ve Değerler: Ritmik Hareket Etme Becerisi, Eşle/Grupla Hareket Etme Becerisi, Odaklanma.

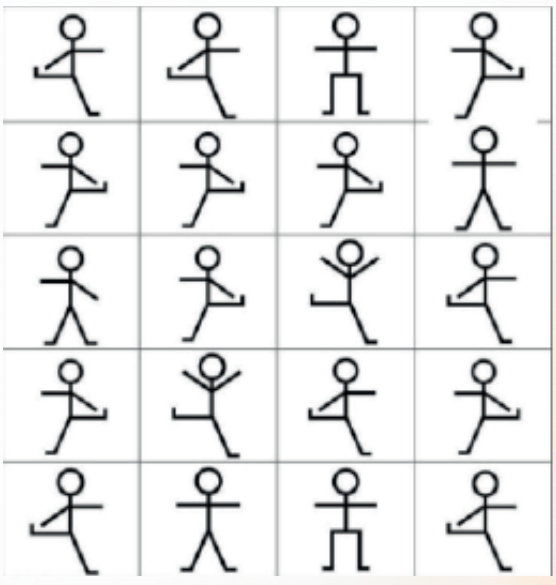
Oyun Alanı ve Materyaller: Öğrencilerin rahatça hareket edebileceği bir alan ve müzik için hoparlör ya da benzeri bir ses kaynağı gereklidir. Önceden hazırlanmış, farklı pozları gösteren çöp adam kartları kullanılır.

Oyunun Uygulanışı

- *Müzik açıldığında tüm öğrenciler alanda serbest biçimde dans eder.*
- *Öğretici, belirlediği bir anda müziği aniden durdurur; öğrenciler müzik kesildiği anda oldukları pozda heykel gibi donar.*
- *Öğretici, elindeki çöp adam kartını herkesin görebileceği şekilde havaya kaldırır.*
- *Öğrenciler, dondukları pozdan sıyrılarak hızla karttaki duruşu taklit etmeye çalışır.*
- *Kart yaklaşık 5 saniye gösterildikten sonra indirilir ve öğrencilerin duruşlarının karta ne kadar benzediği gözlemlenir.*
- *Aynı akışla müzik yeniden başlatılır ve farklı çöp adam pozlarıyla yeni turlara geçilir.*

Dikkat Edilecek Hususlar

- *Hareket alanı öğrencilerin birbirine çarpmayacağı şekilde düzenlenmelidir.*
- *Çöp adam kartlarındaki duruşlar öğrencilerin yaş ve fiziksel gelişim düzeyine uygun olmalıdır.*
- *Dengeyi zorlayan veya düşme riski oluşturabilecek pozlardan kaçınılmalıdır.*



TEŞEKKÜR *Ederiz*

Bu çalışmanın hazırlanma ve tamamlanma sürecine değerli bilgi, tecrübe ve özverili çalışmalarıyla katkı sağlayan tüm öğreticilerimize ve personelimize teşekkür ederiz.