

**ORTAÖĞRETİM**

**SPOR LİSESİ**

**EĞİTSEL  
OYUNLAR**

**DERS KİTABI**

**9**

**YAZARLAR**

Kasım Yasin YALÇIN  
Mustafa DEMİRDAĞ  
Ömer Orçun KAZAK



## **HAZIRLAYANLAR**

### **Editör**

Doç. Dr. Alparslan ÜNVEREN

### **Dil Uzmanı**

Ferruh GÜMÜŞ

### **Program Geliştirme Uzmanı**

Yrd. Doç. Dr. Senar ALKIN ŞAHİN

### **Ölçme Değerlendirme Uzmanı**

Yrd. Doç. Dr. Recep Serkan ARIK

### **Rehberlik ve Gelişim Uzmanı**

Mevlüt DURAN

### **Görsel Tasarım Uzmanı**

Cem EKİZTAŞ



## İSTİKLÂL MARŞI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mehmet Âkif Ersoy

## GENÇLİĞE HİTABE

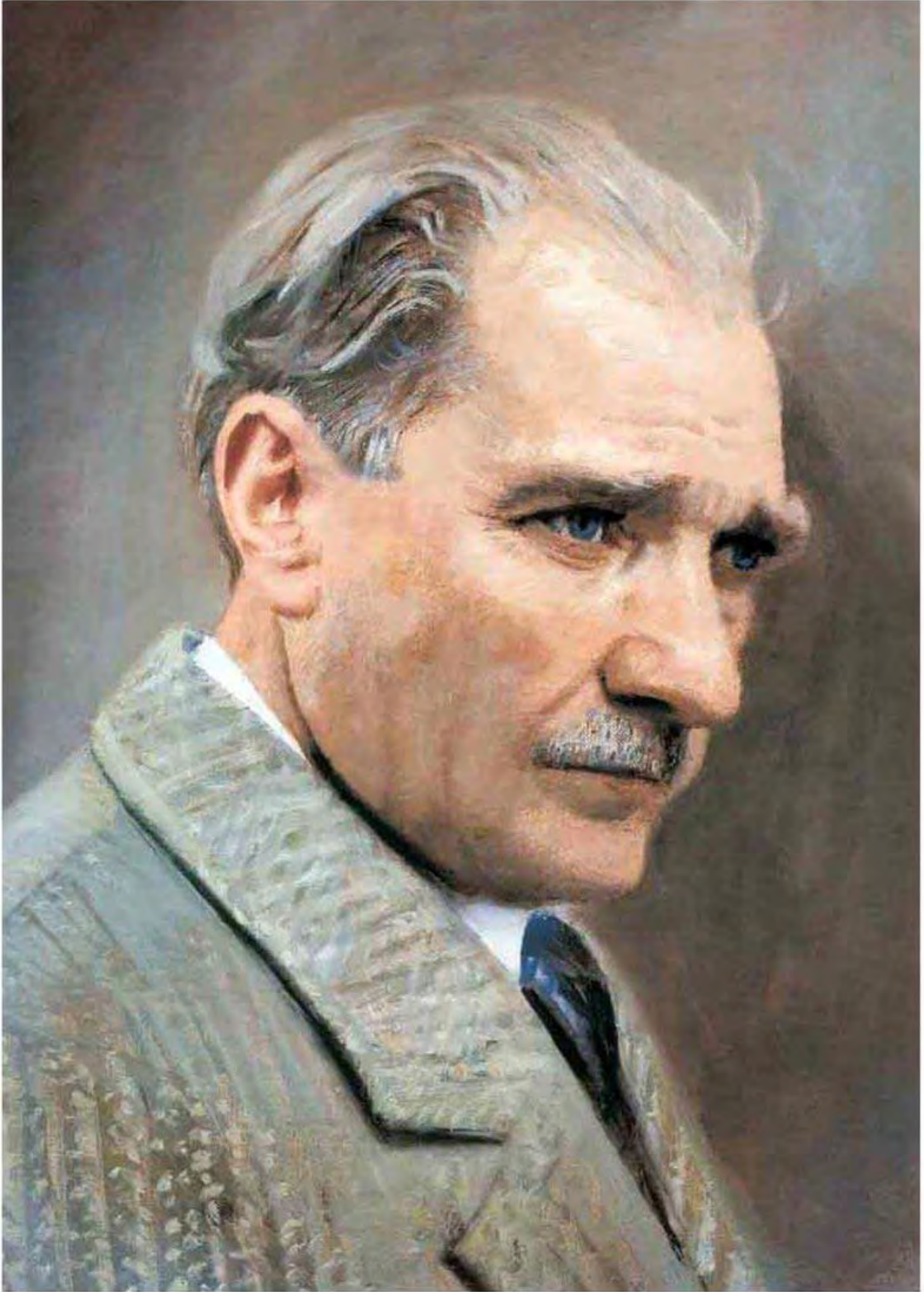
Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

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

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

**Mustafa Kemal Atatürk**





**MUSTAFA KEMAL ATATÜRK**



# İÇİNDEKİLER

KİTABIN TANITIMI.....9

## 1. ÜNİTE

### 1. ÜNİTE: OYUNUN DOĞUŞU VE GELİŞİMİ

1.1. OYUNUN DÜNYADAKİ GELİŞİMİ.....	11
1.2. TÜRK KÜLTÜRÜNDE OYUNUN GELİŞİMİ.....	14
1.3. OYUNUN DÜNYADAKİ VE TÜRK KÜLTÜRÜNDEKİ GELİŞİMİNİN KARŞILAŞTIRILMASI.....	17
ÖLÇME DEĞERLENDİRME.....	19

## 2. ÜNİTE

### 2. ÜNİTE: OYUNUN TANIMI, OYUN KAVRAMLARI VE SINIFLANDIRILMASI

1.1. OYUNUN TANIMI.....	21
2.2. OYUNUN KAVRAMLARI.....	24
Kurallar.....	25
Yarışma, Rekabet, Meydan Okuma.....	25
Oyunun Süresi.....	26
Sosyal Yaşam.....	26
Hedefler ve Amaçlar.....	26
Stratejik Düşünme.....	27
Araç Gereç.....	27
2.3. OYUNUN SINIFLANDIRILMASI.....	28
A. Okul Öncesi Dönemi (0-6 yaş) Oyunları.....	29
B. Temel Eğitim Dönemi (6-14 yaş) Oyunları.....	30
C. Ortaöğretim Dönemi (14-18 yaş) Oyunları.....	30
ÖLÇME DEĞERLENDİRME.....	33

## 3. ÜNİTE

### 3. ÜNİTE: EĞİTSEL OYUNLARIN TANIMI VE SINIFLANDIRILMASI

3.1. EĞİTSEL OYUNLARIN TANIMI.....	35
3.2. EĞİTSEL OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI.....	42
1. Eğitsel Oyunların Oyun Karakterine Göre Sınıflandırılması.....	42
A. Taklit ve Hayal Oyunları.....	42
B. Mücadele Oyunları.....	43
C. Sportif Oyunlar.....	44
2. Eğitsel Oyunların Seçmede ve Oynamada Etkili Olan Özellikleri Bakımından Sınıflandırılması.....	45
A. Yaş Gruplarına Göre Oyunlar.....	45
B. Oynandıkları Alanlara Göre Oyunlar.....	46
C. Oyuncu Sayılarına Göre Oyunlar.....	47
Ç. Oynanma Düzenlerine Göre Oyunlar.....	47
D. Kullanılan Araç Gereçlere Göre Oyunlar.....	48
E. Oynanma ve Oynatılma Amaçlarına Göre Oyunlar.....	49
Eğitsel Oyunların Oyun Dışındaki Belirleyici Faktörleri.....	49
ÖLÇME DEĞERLENDİRME.....	50
OKUMA METNİ.....	51

## 4. ÜNİTE

### 4. ÜNİTE: EĞİTSEL OYUNUN PLANLANMASI, ÖĞRETİLMESİ, YÖNETİLMESİ

4.1. EĞİTSEL OYUNUN PLANLANMASI.....	53
1. Oyunun Eğitsel Değeri ve Amacı.....	53
2. Oyuncu Seviyesi.....	54
3. Oyunun Yeri.....	54
4. Oyunun Araç Gereçleri.....	54
5. Oyunun Süresi.....	54
4.2. EĞİTSEL OYUNUN ÖĞRETİLMESİ.....	57
Eğitsel Oyun Tekniğini Kullanma Basamakları.....	57
4.3. EĞİTSEL OYUNUN YÖNETİLMESİ.....	58
Eğitsel Oyunda Disiplin, Ceza ve Ödül.....	60
ÖLÇME DEĞERLENDİRME.....	62

## 5. ÜNİTE: KUVVET, ÇABUKLUK, DAYANIKLILIK VE KOORDİNASYON OYUNLARI

<b>5.1. KUVVET OYUNLARI</b> .....	65
Kapandaki Dev.....	66
Çökmeli Top Atma.....	67
At ve Binicisi.....	68
Düşen Ağaç.....	69
Döne Döne.....	70
Al Ver.....	71
Daire Benim.....	72
İpini Çek.....	73
Gel Bu Tarafa.....	74
El Arabası.....	75
<b>5.2. ÇABUKLUK OYUNLARI</b> .....	76
Deve Cüce.....	77
Elim Sende.....	78
Adadan Adaya.....	79
Hunili Stafet Yarışı.....	80
Çemberi Kap.....	81
Değiştir.....	82
Avlanma.....	83
Kuşatma.....	84
Kuyruğunu Korum.....	85
Sen de Sıçra.....	86
<b>5.3. DAYANIKLILIK OYUNLARI</b> .....	87
Altın Balık.....	88
Kırmızı Işık.....	89
Yat Kalk.....	90
Hızlı Tavşan.....	91
Kanguru.....	92
Avcı Topu.....	93
Kaleye Ulaş.....	94
Topla Köşe Kapmaca.....	95
Çizgide Koşu.....	96
Topla Yarış.....	97
<b>5.4. KOORDİNASYON OYUNLARI</b> .....	98
Yengeç Yarışı.....	99
Pas Yarışı.....	100
Sırt Sırt.....	101
Sıçratan Sopa.....	102
Kurt İle Kuzu.....	103
Sür Topunu.....	104
Kurtar Beni.....	105
Yerden Gol.....	106
Tavşan Yuvada.....	107
Topla Yakalandın.....	108
Küçük Top Büyük Topu Vurur.....	109
Takla At, Topunu Tut.....	110
<b>Koordinasyon Oyunlarının Diğer Oyunlarla Karşılaştırılması</b> .....	111
<b>ÖLÇME DEĞERLENDİRME</b> .....	112
<b>CEVAP ANAHTARI</b> .....	113
<b>SÖZLÜK</b> .....	114
<b>DİZİN</b> .....	117
<b>KAYNAKÇA</b> .....	118
<b>GÖRSEL KAYNAKÇA</b> .....	119

# KİTABIN TANITIMI



Ünite numarasının, adının ve bölümlerinin bulunduğu ünite kapağı.



Konu hakkında ünlü düşünürlerin sözlerinin yer aldığı bölüm.

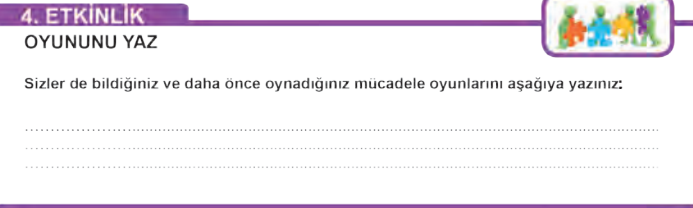


Ünite bölüm girişi

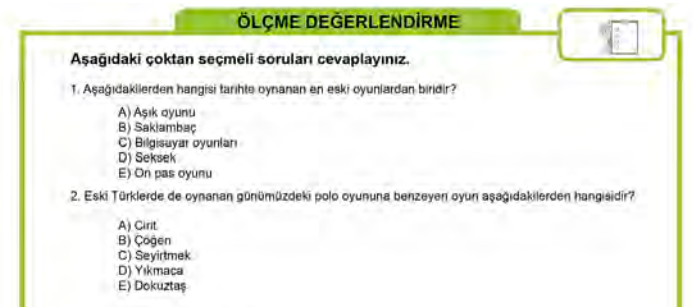
Üniteye hazırlanmak için yöneltilen araştırma sorularıdır.



Konuyu destekleyen ek bilgilerin yer aldığı bölüm.



Grup veya bireysel olarak etkinliklerin yapıldığı bölüm.



Üniteye ait, çeşitli ölçme değerlendirme çalışmalarının yer aldığı bölüm.



# ÜNİTE

## OYUNUN DOĞUŞU VE GELİŐİMİ

### ÜNİTENİN BÖLÜMLERİ

- 1.1. OYUNUN DÜNYADAKİ GELİŐİMİ
- 1.2. TÜRK KÜLTÜRÜNDE OYUNUN GELİŐİMİ
- 1.3. OYUNUN DÜNYADAKİ VE TÜRK KÜLTÜRÜNDEKİ GELİŐİMİNİN KARŐILAŐTIRILMASI

## HAZIRLIK SORULARI



1. Oyunların ortaya çıkmasındaki temel etkenleri düşünüp arkadaşlarınızla tartışınız.
2. Dünyada oynanan oyunların ülkelere göre farklılık göstermesinin nedenlerini açıklayınız.
3. Türklere oynanan en eski oyunları araştırınız.
4. Günümüzdeki oyunlar ile geçmişte oynanan oyunları karşılaştırınız.

## 1.1. OYUNUN DÜNYADAKİ GELİŞİMİ



Görsel 1.1.

Oyunun doğuşu ve gelişimi, insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanoğlu, yaratılışından itibaren yaşadıklarını, diğer insanlara taklit yoluyla aktarmıştır. Çocuklar da büyüklerinin ve çevrelerinde yaşayan diğer canlıların hareketlerini taklit ederek benzer davranışlarda bulunmuşlar, onların ortaya çıkardıkları bu kendilerine özgü hareket ve davranış biçimleri de zamanla kalıplaşarak süreklilik kazanmış ve nesilden nesile aktarılmıştır. Böylelikle oyun kavramı ortaya çıkmış ve günümüze kadar ulaşabilmiştir.

Yapılan kazılar ve araştırmalarda ilk oynanan oyunlarla ilgili birçok bilgi ve belgeye ulaşılmıştır. Antik Dönem Yunan şehirlerinde, çocukların ritim ve dans eşliğinde oyunlar oynadığı ortaya çıkartılmıştır (Görsel 1.1.). Yunan çömlek resimlerinde aşık oyunu, sopayla çember sürme, topaç ve top oyunları oynandığına dair resimler bulunmuştur (Görsel 1.2.-1.3.-1.4.). Bununla birlikte çocuk oyunları içerisinde taşla ve aşık kemiği ile oynanan oyunların bilinen en eski oyunlar olduğu kabul edilmektedir.



Görsel 1.2. Sopaya çember sürme



Görsel 1.3. Aşık kemiği



Görsel 1.4. Top oyunları



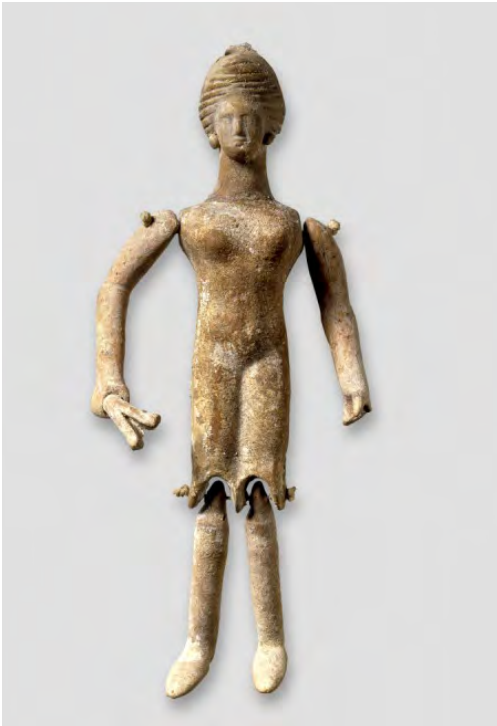


Görsel 1.5.



Görsel 1.6. Topaç

Eski Mısır duvar resimlerinde, oyun tahtası üzerinde oynanan oyunların, sıçrama oyunlarının ve iki kızın el vurma oyunlarının figürleri bulunmaktadır. Bunların dışında günümüzdeki seksek oyununun da izine Roma harabelerinde rastlanmaktadır. Yine Efes harabelerinde, Roma'dan kalma mermer bloklar üzerinde üçtaş ve dokuztaş oyun yerleri tespit edilmiştir (Görsel 1.5.). Bu oyunların daha sonraki dönemlerde ise dünyanın pek çok yerinde Tahiti, Japonya, Yunanistan, Avustralya ve İngiltere gibi ülkelerde, taşlar yerine küçük patates, fındık, ceviz ve fasulye taneleri kullanılarak oynandığı görülmüştür. Benzer bir şekilde tura oyunu, topaç çevirme, saklambaç, denizin üzerinde taş kaydırma, çatal-matal ve körebe gibi oyunlar da çok eskiden beri oynanan oyunlardır (Görsel 1.6.). İsimlendirmelerde farklılıklar olsa da bu oyunlar birçok ülkede benzer şekillerde ve benzer oyun araçlarıyla oynanmış ve günümüzde de hâlâ oynanmaktadır.



Görsel 1.7. Hareketli kil bebek

Oyunlarla birlikte ortaya çıkan oyuncakların da tarihi bir o kadar eskidir. Günümüzde bile hâlâ oynanmaya devam edilen ilk oyuncakların Mısırlılara ait olduğu sanılmaktadır. Yapılan araştırmalarda MÖ 5. yüzyılda Mısırlı çocukların tahta atlarla oynadıklarına dair arkeolojik bulgulara ulaşılmıştır. Eski Yunan, Roma ve Çin'de de çocukların kilden yapıp fırınlanmış, hareketli kol ve bacaklara sahip bebeklerle oynadığı bilinmektedir (Görsel 1.7.). Seri olarak üretilen ilk tahta bebekler ise 16. yüzyıl Almanya'sına aittir.



Görsel 1.8.

Tüm dünyada kullanılan en eski oyun araçlarından biri de topur. Top, tarih boyunca topraktan, kumaştan, deriden yapılmış; saç, tüy, mantar veya tohum taneleri kullanılarak doldurulmuş ve oynanmıştır (Görsel 1.8.).

Topacın kullanımı ise Avrupa'da 14. yüzyılda görülürken Asya'da görülmesi ise daha eskilere dayanır. Çin ve Japonya'da farklı özellikleri olan topaclar yapılmış, bu oyuncak tarihin her döneminde değişik maddelerden yapılarak günümüze kadar kullanımını ve eğlenceli bir oyuncak olma özelliğini korumuştur (Görsel 1.9.).

Çocuk oyunları ve oyuncakları, zamanın değerlerine ve imkânlarına göre varlıklarını nesilden nesile aktararak zenginleşerek günümüze kadar gelmiştir. Günümüzde ise artık doğal olarak farklılaşan oyunlar, çocukların zihinsel gelişimine paralel olarak biçim değiştirmekte ve zekânın ürünü olmaktadır. Uygarlığın bilim, sanat, mimari gibi pek çok alanda gelişme göstermesi, çocuk oyunları ve oyuncaklarına da yansımıştır.



Görsel 1.9. Topaç

## 1. ETKİNLİK

### İLK OYUNCAKLAR



**Dünyada eski dönemlerde oynanmış ancak kitapta belirtilmeyen oyuncakları araştırınız ve yazınız:**

1.....

2.....

3.....

4.....



Görsel 1.10. Kilden yapılmış oyuncaklar



## 1.2. TÜRK KÜLTÜRÜNDE OYUNUN GELİŞİMİ



Görsel 1.11. Yağlı güreş

Türkler, tarih boyunca kültürel değerlerine bağlı olarak yaşamış bir toplumdur. Göçebe bir hayat süren Türk kavimleri, bu hayat tarzına uygun olarak birçok farklı oyun geliştirip oynamışlardır. Bu oyunların çoğu, günümüze kadar çeşitli yollarla ulaşmış hatta bazı oyunlar, belirli yörelerde hâlen ilk oynandığı şekliyle oynanmaya devam etmektedir.



Görsel 1.12. Atlı cirit oyunu

Kaşgarlı Mahmud, 11. yüzyılda yazmış olduğu Dîvânü Lugâti't-Türk adlı eserinde, oyunların ortaya çıkışını şu şekilde anlatmıştır: “Kabile mensupları, yabani hayvanlardan korunmak ve yaşamları için gerekli besin maddelerini onları avlayarak temin etmek için kuvvetli olmak zorunda idiler. Bu maksatla aralarında yaptıkları yıkmaca (güreş), seyirtmek (koşu), taş atma, yumruk dövüşü (boks) gibi oyunlarla beden kültürlerini geliştirerek güçlü ve kuvvetli kalıyorlardı (Görsel 1.11.). Sonraları bu oyunları yabancı kabilelerden korunmak ve onlara üstünlük sağlamak için düzenli bir biçimde ve toplu olarak yapmaya başladılar.”

MÖ 3000'li yıllardan beri Orta Asya'daki Türklerin yaşamında at ve at binmenin büyük önemi olduğu bilinmektedir. Çocukların çok küçük yaşta at eğitimine başladıklarına o dönemin belgelerinde rastlanmaktadır. Türklerin ata olan bu düşkünlüğü, tarih boyunca atlı oyunların Türk kültüründe daima var olmasını hatta günümüze kadar gelmesini sağlamıştır. Bu oyunların içinde ilk sayılabilecek oyun ise günümüzde de geçerliliğini hâlâ sürdürmekte olan atlı cirit oyunudur (Görsel 1.12.). Eski Yunan yazar ve komutanlarından Xenophon'un (Zenifin) MÖ 360 yılında yazdığı "Binicilik Sanatı" adlı eserinde, Türklerin cirit oyununa benzeyen "mızraklı süvari" oyununu halkına öğütlediği görülmektedir. Eski Romalıların yüzyıllar boyunca oynadıkları "troia" oyununun da aslı cirit oyununa benzemektedir.



Görsel 1.13. Gökbörü oyunu

Türklerin atla oynadıkları tek oyun, atlı cirit oyunu değildir. Türkler, tarihten günümüze, Orta Asya ve Anadolu'nun bazı yörelerinde gökbörü, kızbörü, beyge ve çöğen oyunlarını da oynamışlardır (Görsel 1.13.-1.14.). Bu oyunların içinde yer alan çöğen (pulu) oyunu, "polo" denilen atlı hokey oyununun ilk şeklidir.

Türklerin atla oynanan ve sportif değer taşıyan bu tür oyunları günlük hayatın bir parçası hâline getirmeleri, binicilikteki ustalıklarının en önemli sebebi olarak gösterilmiştir.



Görsel 1.14. Çöğen oyunu



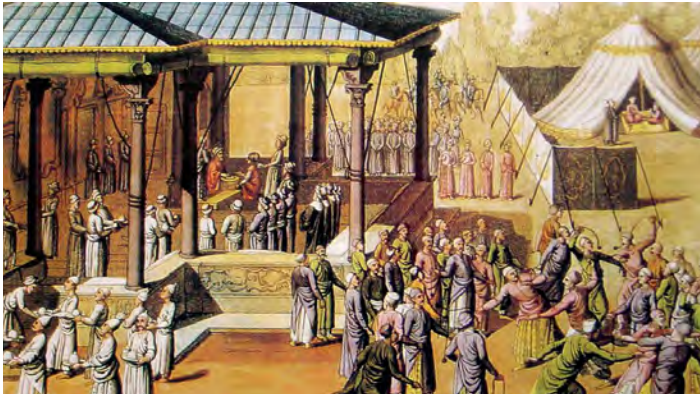


Görsel 1.15. Matrak oyunu



Görsel 1.16. Matrak oyunu

Eski Türklerde yaygın olarak oynanan diğer oyunlar ise matrak ve tomaktır. Matrak oyununun birçok çeşidi olmakla birlikte asıl bilinen türü, günümüzdeki eskime benzeyen uyumlu ve ritmik hareketlerle dans eder gibi yapılandır. İki kişi tarafından oynanan bu oyunda her iki oyuncunun da bir elinde matrak sopası, öteki elinde ise yastık bulunur. Bu oyunda amaç, matrak sopasıyla rakibin başına dokunmaktır (Görsel 1.15.-1.16.). Tomak oyununda ise oyuncular ellerine birer tomak alırlar ve birbirlerinin sırtına dokunmaya çalışırlar (Görsel 1.17.-1.18.).

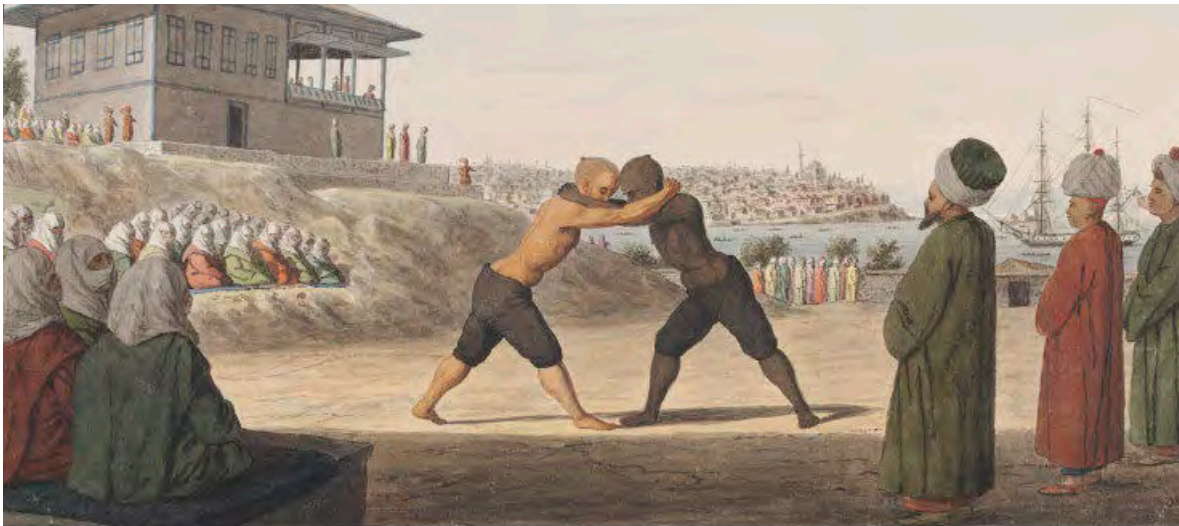


Görsel 1.17. Tomak oyunu



Görsel 1.18. Tomak oyunu

Eski Türklerde çeşitli bayramlarda ve özel günlerde güreşlerin de yapıldığı büyük şenlikler düzenlenirdi (Görsel 1.19.). Yapılan kazılarda çeşitli süs eşyalarının üzerlerine işlenmiş güreş figürlerine rastlanmaktadır. Günümüzde yağlı güreşçilerin giydiği kispeti, İskit Türklerine ait bir kemik avadanlığın üzerine işlenen güreşçi figüründe görmek mümkündür. Yine birçok sosyal etkinlikte oynanan hedefe ok atma, uzağa ok atma ve at üzerinde ok atma oyunlarına ait figürler de MÖ 1000'li yıllarda Tibet bölgesindeki kayalara işlenmiş fresklerde yer almaktadır. Ayrıca Türklerin geliştirdikleri eğri ve tek yüzlü kılıçlarla oynanan çeşitli dans ve oyunların da var olduğu bilinmektedir.



Görsel 1.19. Osmanlı Dönemi'nde yağlı güreş

Geçmişte oynanan oyunlar, günümüzde Anadolu'da oynanan pek çok oyunun temelini oluşturmuştur. Bu oyunların içinde yer alan "tepük", Dîvânu Lugâti't-Türk'te "Çocukların vurarak oynadıkları bir oyundur." şeklinde açıklanmıştır. Bu oyun, günümüzde de oynanmakta olan futboldan başka bir şey değildir. Yine "karagunı" oyunu da şöyle açıklanmıştır: "Akşamüstü çocukların oynadıkları bir oyundur." Bu da günümüzde oynanan saklambaç oyunudur.

Türklerin tarih boyunca oynadığı oyunlar arasında satrancın da önemli bir yeri bulunmaktadır. Birçok kaynakta, Osmanlı padişahlarının sarayda satranç oynadıklarından bahsedilmiştir. Özellikle Yavuz Sultan Selim'in sefere giderken bile at sırtında satranç oynadığı bilinmektedir (Görsel 1.20.).



Görsel 1.20. Tarihi satranç takımı

### 1.3. OYUNUN DÜNYADAKİ VE TÜRK KÜLTÜRÜNDEKİ GELİŞİMİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

Geçmişten günümüze, dünyada oynanan oyunlara genel olarak bakıldığında oyunun farklı kültür ve medeniyetlerde farklı amaçlarla kullanıldığını görürüz.

Eski Yunan döneminde bir eğlence ve sosyalleşme aracı olarak görülen oyun, çocuklar tarafından oynandığı gibi büyükler tarafından da oynanmıştır. Eski Mısır'da oynanan oyunlar da daha çok taklit özellikleri taşımıştır. Romalılar ise oyunu daha çok eğlence amacıyla oynamışlar ve bu eğlenceleri için büyük oyun alanları ve yapılar oluşturmuşlardır.

Dünyanın farklı yerlerinde oynanan oyunlar ile Türklerde oynanan oyunların birçok yönden benzerlikleri olsa da Türklerin göçebe bir yaşantı sürmeleri, oynadıkları oyunları da farklılaştırmıştır. Avlanmak, savaşmak ve düğün merasimleri gibi günlük yaşantılarındaki davranışları, oynadıkları oyunların temelini oluşturmuştur. Özellikle atla oynanan ve ok atma üzerine kurulan oyunların Türklerde önemli yerinin olduğu görülmektedir. Türkler, oyunlarını çoğunlukla kendilerini bedenî yönden geliştirmek ve sosyalleşmek için oynamışlar, oyunu günlük hayatlarının bir parçası olarak görmüşlerdir.

## 2. ETKİNLİK



### GEÇMİŞTEKİ OYUNLARIMIZ

**Gökbörü, kızbörü, beyge oyunlarının geçmişte Anadolu'da nasıl oynandığını ve bu oyunların günümüzde de hâlâ oynanıp oynanmadığını araştırınız ve bulduğunuz bilgileri aşağıya yazınız:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



### 3. ETKİNLİK

#### TÜRKLER OYUN OYNUYOR



Aşağıda verilen oyunlardan hangileri Türkler tarafından benimsenmiştir? Sebebini tartışınız.

#### GÜREŞ



Görsel 1.21.

#### OKÇULUK



Görsel 1.22.

#### CİRİT



Görsel 1.23.

#### ÇİM HOKEYİ



Görsel 1.24.



*Uçurtmanın üç bin yıldan fazla geçmişinin olduğu, Çin kaynaklarında belirtilmektedir.*





## Aşağıdaki çoktan seçmeli soruları cevaplayınız.

1. Aşağıdakilerden hangisi tarihte oynanan en eski oyunlardan biridir?

- A) Aşık oyunu
- B) Saklambaç
- C) Bilgisayar oyunları
- D) Seksek
- E) On pas oyunu

2. Eski Türklerde de oynanan günümüzdeki polo oyununa benzeyen oyun aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Cirit
- B) Çöğen
- C) Seyirtmek
- D) Yıkmaca
- E) Dokuztaş

3. Aşağıdakilerden hangisi Eski Türklerde en çok oynanan oyunlardandır?

- A) Çöğen
- B) Çevgen
- C) Okçuluk
- D) Cirit
- E) Hepsi

4. Eski Türklerde oynanan ve günümüzdeki eskrim benzeyen oyun aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Kızbörü
- B) Beyge
- C) Dokuztaş
- D) Tura oyunu
- E) Matrak

## Aşağıdaki yargıların karşısına doğru ise (D), yanlış ise (Y) yazınız.

5. İnsanoğlu yaratılışından itibaren yaşadıklarını diğer insanlara dans ederek anlatmıştır. ( )
6. Efes harabelerinde Roma'dan kalma mermer bloklar üzerinde 2000 yıl öncesine ait çöğen ve gökbörü oyun yerleri tespit edilmiştir. ( )
7. Çocuk oyunları içerisinde taşla ve aşık kemiği ile oynanan oyunların bilinen en eski oyunlar olduğu kabul edilmektedir. ( )
8. Tepük, Dîvânu Lügâti't-Türk'te "Çocukların vurarak oynadıkları bir oyundur." şeklinde açıklanmıştır. Bu oyun günümüzdeki futbol oyununa çok benzemektedir. ( )

## Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

9. Seri hâlde ilk tahta bebek üretimi hangi ülkede, ne zaman başlamıştır?
10. İlk oynanan toplar hangi malzemelerden, nasıl yapılmıştır?
11. Tarihteki bilinen ilk oyuncaklar hangi medeniyete aittir, bu oyuncakların neler olduğunu belirtiniz.
12. Türklerin sosyal ve kültürel hayatı, oynadıkları oyunlara ne şekilde yansımıştır? Kısaca yazınız.

# ÜNİTE

## OYUNUN TANIMI, OYUN KAVRAMLARI VE SINIFLANDIRILMASI

### ÜNİTENİN BÖLÜMLERİ

- 2.1. OYUNUN TANIMI
- 2.2. OYUNUN KAVRAMLARI
- 2.3. OYUNUN SINIFLANDIRILMASI

## HAZIRLIK SORULARI



1. Farklı eğitimci ve düşünürlerin yapmış olduğu oyun tanımlarını araştırınız. Bu tanımlarda geçen kavramların ne anlama gelebileceğini düşününüz.
2. Oyunlar hangi özelliklerine göre sınıflandırılır? Araştırınız.

## 2.1. OYUNUN TANIMI



Görsel 2.1.

Oyun ile ilgili olarak tarihten günümüze birçok görüş, kavram ve tanım öne sürülmüştür. Bunların hepsinde oyunun çocuğun hayatında önemli bir yere sahip olduğu dikkat çekici bir şekilde vurgulanmıştır. Tüm bu görüş ve düşünceler göz önüne alındığında oyun için ilk olarak şöyle bir tanım yapılabilir: Oyun; çocukların duygu düşünce ve hayallerini ifade ettiği, çevreyi tanımalarına ve tecrübe edinmelerine yardımcı olan, onların her türlü gelişimini destekleyerek onlar için mutluluk kaynağı oluşturan ve çoğu zaman sosyal yaşamın bir yansıması olarak görülen etkinliklerin tümüdür.

Oyun, çocuğun yaşamının doğal bir parçası olarak kabul edilir. Belli bir süreçte ve belli bir alanda yapılan, çocuğun yaratıcılığını ortaya çıkaran, ona beceri kazandıran ve aynı zamanda onu eğlendiren bir tür etkinliktir. Oyun, çocuğun hareket ihtiyacını karşılar ve organlarını yormadan güçlendirir. Dikkati, cesareti, çevikliği artırır. İyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandırarak çocuğu toplumsal yaşama hazırlar. Başka bir deyişle oyun; belli bir amaca yönelik olarak kurgulanan, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle uygulanan, belirli bir yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu, zekâ ve beceriyi geliştiren, aynı zamanda eğlendiren bir yarışmadır.

Eflatun, çocukların eğitimi için önce ana babaların yetiştirilmesi gerektiğini ileri sürer. Çocuğun eğitiminin beden eğitimi ve ruh eğitimi olmak üzere iki alanda yapılmasını önerir. Bedensel eğitim açısından oyunun eğitsel değerinden bahsederek “Çocuk oyunla büyümelidir.” der

Piaget (Piyaje) ise oyunu bir “uyum” olarak görmektedir. Çocuk gelişimi araştırmalarına bilişsel açıdan katkılar sağlayan Piaget’in zekâyı bireyin çevreye uyması olarak tanımladığı düşünülünce oyunun da bu uyum sağlamadaki etkileri göz ardı edilemez.



Görsel 2.2.

Gazali, oyunun çocuk eğitiminde önemli olduğunu belirtir. Ona göre oyun, çocuğun belleğini yeniler, öğrenme gücünü artırır ve çocuğu dinlendirir.

Gross’a (Giros) göre oyun bir pratiktir. İleride karşılaşılabilecek davranış biçimleri, oyun yoluyla denir ve çocuk bu yolla geleceğe ilişkin korunmalı bir deneyim alanı bulur. Oyun, korunmalı bir deneyim alanıdır. Çünkü oyunla edinilecek bilgi ve beceriler birebir gerçek değil, çocuk için tasarlanmış bir şablon niteliğindedir. Çocuk bu şablonlarla geleceğe ilişkin deneyimler edinerek hayata hazırlanır.



Görsel 2.3.



Görsel 2.4.

Montaigne (Monteyn), oyunu çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımlamıştır. Çünkü çocuk, hayatı oyun olarak algılar. Hayat; nasıl bir anne için çocuk, sınava girecek bir öğrenci için sınav soruları ise çocuk için de sadece oyundur. Çocuğun uykudan uyanıp tekrar uyuyuncaya kadarki tek faaliyeti oyun oynamaktır. Arada yemek yemek, tuvalete gitmek gibi angarya işlere de zaman ayırır. Oyununa engel olacak her türlü duruma karşı çıkar.



Caillois 'e (Keyloys) göre oyun; serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan, gönüllü bir hareket ya da faaliyettir.

Montessori (Montesori) de oyunu çocuğun işi olarak nitelendirmiştir. Oyun oynamak sadece eğlenceli zaman geçirmek değil, çocuğun merak duygusunun öne çıkacağı ortamlarla öğrenmesinde bir araçtır. Montessori, okul öncesi dönemde, oyunun merkezde olduğu eğitim anlayışını ortaya koymuş ve uygulamaya geçirmiştir.

Freud (Furoyt), oyunu çocukların sosyal olgunluğa ulaşmalarında ve kendi öz benliklerini bulmalarında yardımcı olan bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. Ona göre oyun, çocuğun davranışının ve kişiliğinin bir aynasıdır.

Bütün bu tanımlamalar ve açıklamalar doğrultusunda oyun; belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir denebilir.



Görsel 2.5.



Görsel 2.6.



Görsel 2.7.

Oyun kavramı hakkında bu kadar çok ve farklı tanımın olması, farklı araştırmacıların ve bilim adamlarının oyunu kendi alanları ve uzmanlıkları açısından değerlendirmelerinden kaynaklanmaktadır. Örneğin bir bilim adamı fiziksel özellikler açısından oyunu tanımlarken bir diğeri psikolojik açıdan, bir başkası da sosyolojik açıdan tanımlamıştır. Yapılan tanımlarda çocukların farklı yönleri ele alınarak bu yönleri üzerinde durulmuştur. Tüm bu tanımlarda ortak bir görüş ortaya çıkmaktadır ki bu da oyunun çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimine olumlu etkisinin olduğu, çocukların hayatta lazım olan her şeyi oyunlar sayesinde öğrendiğidir. Her oyun, çocukların farklı yeteneklerini geliştirmeye ve ortaya çıkarmaya yöneliktir. Görülüyor ki ortak nokta çocuktur. Oyun çocuğa şekil veren bir araçtır. Bu yönüyle oyun, hiç kimsenin öğretemeyeceği bilgileri, çocuğun kendi deneyimleriyle edindiği bir öğrenme yöntemidir.

## 2.2. OYUNUN KAVRAMLARI

Oyun, kelime anlamı bakımından pek çok karşılığı olan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Türkçe sözlükte oyun: “Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence; şaşkınlık uyandırıcı hüner; tiyatro ve sinemada, sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerdeki şaşırtıcı hareket; teniste, taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç; hile, düzen, desise, entrika.” şeklinde tanımlanmıştır.

Oyun üzerine araştırma ve incelemeler yapan birçok düşünür ve bilim insanı, çalışmalarında oyun kavramını açıklarken şu düşünce ve görüşlere başvurmuşlardır:



Görsel 2.8.

Oyun, çocuğun kendini ifade etme şeklidir.  
Oyun, sonucu düşünülmeden yapılan hareketlerdir.  
Oyun bize, yaşamda karşımıza çıkan kurallara uymayı öğretir.

Oyun, hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, çocuğun kendi deneyimleri ile öğrenme yöntemidir.

Oyun, kişide; kendine hâkimiyet, saygı, dürüstlük, sorumluluk duygusunu geliştirir.

Oyun, hayal ile gerçek arasında bir köprüdür.

Oyun, çocuğun iç dünyasını yansıtan bir aynadır.

Oyun, çocuğun kişilik gelişimini sağlayan en ideal ortamdır. Bireye, yaşamın güçlükleriyle mücadele edebilme gücü verir.

Oyun, stratejik düşünme becerisini geliştirir.

Oyun, çocuğun sosyal ve ahlaki değerleri öğrendiği bir arenadır.

Çocuğun büyümesi ve sağlıklı gelişmesi için beslenme, sevgi, bakım ne kadar gerekli ise oyun da o kadar gereklidir.

Düşünürler, oyunu tanımlayıp açıklarken onun anlaşılmasına yardımcı olacak birçok kavramı da birlikte kullanırlar. Şimdi hem “Oyunun Tanımı” konusundaki tanımlarda hem de yukarıdaki düşüncelerde geçen kavramları inceleyiniz.



Görsel 2.10.



Görsel 2.9.



**Kurallar:** Oyunları tüm oyuncular için adil ve heyecan verici yapan kavramların başında kurallar gelmektedir. Kurallar, oyunun yapısını oluşturur. Bir oyunda kuralların açık, net ve anlaşılır olması gerekmektedir. Kurallar; oyunu yapılandırır, oyunun amaçlarının fark edilmesini sağlar, oyuncunun hareketlerini sınırlandırır, oyuncuyu strateji geliştirmeye zorlar.

Kurallı oyunlar olduğu gibi kuralsız oyunlar da vardır. Fakat buradaki “kuralsızlık” oyunun hiç kural olmadan oynanması değildir. Kuralsız oyunlarda oyunun yapısı zaman içerisinde değişir ve farklılaşır. Oyun kuralları zamana, duruma ve şartlara göre oyuncular tarafından esnetilip değişikliğe uğratılabilir.

## 1. ETKİNLİK

### SINIFTA OYUN



Bir sınıf içi oyununu arkadaşlarınızla oynayarak bu oyunun size neler kazandırabileceği hakkındaki düşüncelerinizi aşağıya yazınız:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



Görsel 2.11.

**Yarışma, Rekabet, Meydan Okuma:** İnsanoğlu doğası gereği, rekabet bulunan ortamlarda rakiplerinin önüne geçerek en başarılı olma eğilimindedir. Bu durum kazanma azmi aşılayarak oyuncuda rakiplerini saf dışı bırakma isteği uyandırır. Oyuncu, oyun içerisinde bir yandan takım arkadaşlarıyla beraber hareket edebilme güdülerini kullanırken diğer yandan rakipleriyle büyük bir rekabet içine girer. Takım arkadaşıyla dayanışma içerisindeyken rakiplerine meydan okur, onlarla yarışır.



Görsel 2.12.



Görsel 2.13.





Görsel 2.14.

**Oyunun Süresi:** Süre kavramı tüm oyunlarda aynı anlamı ifade etmez. Bazı oyunlarda süre, o oyun için kullanılacak önceden belirlenmiş bir zaman dilimini anlatırken bazı oyunlarda ise set bitene kadar veya oyunda kimse kalmayana kadar geçen zaman aralığını ifade etmektedir.

Aynı oyunda geçen zaman, farklı oyunculara çok az veya çok fazla gelebilir. Bu şu şekilde açıklanabilir: Oyun, oyuncu için zevkli ve eğlenceli ise zaman hızla akıp geçecektir. Bu durumda zamanın nasıl geçtiğini anlayamayan oyuncu, oyuna tüm benliğiyle katılmış demektir. Oyun başladıktan kısa bir süre sonra sıkılan oyuncu için ise oyun süresi bir türlü geçmeyecektir. Süre olarak aynı olan fakat oyuncular için çok hızlı ve yavaş geçen bu zamana "psikolojik zaman" denir.

**Sosyal Yaşam:** Oyun içerisinde çocuk kendi takım arkadaşları ve rakip takım arkadaşları ile etkileşime girer, bu sayede birden çok duyguyu anlık olarak yaşar. Bazen tek başına tüm grupla mücadele etmek zorunda kalır bazen de grup olarak tek bir kişiye karşı yarışır. Bu, onun kendine güvenini ve hayata karşı duruşunu geliştirir, sosyalleşmesini ve daha rahat iletişim kurmasını sağlar. Çocuk, oyunda tüm dertlerini unuttur. Artık onun tüm dünyası oyun olmuştur.



Görsel 2.15.



Görsel 2.16.

**Hedefler ve Amaçlar:** Amacı olan bir oyunda hedefe ulaşmak, motivasyonu büyük ölçüde artırır. Oyunlarda rakipten hızlı olmak, bayrak kazanmak, sona ulaşmak gibi hedefler olabilir ve bu hedefler oyunun kurallarıyla doğrudan ilişkilidir. Hedefe ulaşmak, bazen sıkıcı veya zorlayıcı olsa da oyuncunun kapasitesini ortaya çıkardığı ve onu kazanmaya yönlendirdiği için önemlidir.



Görsel 2.17.

**Stratejik Düşünme:** Oyun içerisinde stratejik düşünmek, kazanmak için oyunda olup bitenleri gözden geçirerek hızlıca karar vermektir. Verilen karar, bazen oyunun kazanılmasını sağlarken bazen de kaybedilmesine neden olur. Burada önemli olan, oyunun oyuncuya kazandırdığı stratejik düşünme becerisidir. Kazanmak için veya oyundan çıkmamak için çeşitli yollar deneyen oyuncu, farklı stratejiler deneyerek düşünme yeteneğini geliştirir.



Görsel 2.18.

**Araç Gereç:** Araçlı oyunlar; oyuncunun fiziksel, fizyolojik, zihinsel gelişimine daha hızlı odaklanarak onun koordinasyon, çabuk karar verme, mücadele etme becerilerini geliştirmektedir. Araçsız oyunlarda bu özelliklerin daha az geliştiği söylenebilir.

Oyun, evrensel bir kavramdır ve çocuğun bulunduğu her yerde oyun vardır. Oyunların türü ve kullanılan araç gereç, kültürden kültüre değişse de oyun var olmaya devam etmektedir.



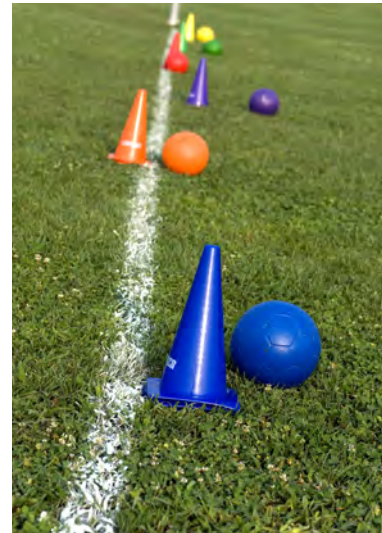
Görsel 2.19.



Görsel 2.20.



Görsel 2.21.



Görsel 2.22.



## 2.3. OYUNUN SINIFLANDIRILMASI



Görsel 2.23.



*“Çocukların oyunları oyun değil,  
onların en ciddi uğraşlarıdır.”*

**Montaigne**

Oyun aktivitelerinin sınıflandırılması birçok bilim adamı tarafından çeşitli şekillerde yapılmıştır. Bu düşünürler, bakış açılarına göre oyunları farklı şekillerde sınıflandırmışlar ve oyunların kapsamalarını farklı şekillerde ele almışlardır. Genellikle üç değişik dayanaktan biri göz önüne alınarak yapılan bu sınıflandırmalar, ya oyunun içeriğine ya oyunun kökenine ya da oyunun yapısına göre belirlenmiştir. Tüm dünyada kabul gören sınıflandırmalar şöyle sıralanabilir:

### Bilim İnsanlarına Göre Oyun Sınıflandırmaları

Nichols'a (Nikols) göre	Hurwitz'e (Hurvitz) göre	Parten'e (Partin) göre	Piaget'e (Piyaje) göre	Caillois'e (Keyloys) göre
Bireysel etkinlikler	Pratik oyunlar	Tek başına oynanan oyunlar	Alıştırmalı oyun	Yarışmalı oyunlar
Dans ve ritmik etkinlikler	Yapı oyunları	Oyunu izleme	Sembolik oyun	Şans oyunları
Eğitsel oyunlar ve takım sporları	Yuvarlanma oyunları	Paralel oyun	Kurallı oyun	Taklit oyunları
	Drama oyunları	Birlikte oyun		Heyecan verici oyunlar
	Kurallı oyunlar	Kooperatif oyun		

Oyunların büyük bir kısmı oyuncaklarla oynanır. Ama çocuğun yatmak, koşmak, sıçramak gibi çeşitli beden şekilleri ve hareketleriyle gerçekleştirdiği oyuncaksız oyunlar da vardır. Çocukluk bir oynama dönemidir. Bu dönemin ilk evrelerinde çocuk, kendi eli ve ayağı ile oynayabileceği gibi anne, baba ve kardeşleriyle de oynayabilir. Biraz büyüyünce de arkadaşlarıyla grup oyunları oynar. Bu anlayışla baktığımızda oyunlar, çocukların eğitim ve yaş dönemlerine göre farklılık gösterir. Bu dönemler şu şekilde sıralanabilir:



Görsel 2.24.



Görsel 2.25.

## A. Okul Öncesi Dönemi (0-6 yaş) Oyunları



Görsel 2.26.

Çocuklar bu dönemde ses, şekil ve renklere duyarlıdır. Yatağın üzerine asılabilen, sallandıkça ses çıkaran, renkli objelere ve çingiraklara büyük ilgi gösterirler. Oturmaya başladıkları dönemde ellerine geçen her nesneyi ağızına götürmekten, yürümeye başladıkları dönemde ise ellerine geçen her şeyi yere atmaktan zevk alırlar. Zıplayan ya da yere düşünce ses çıkaran oyuncaklara ve renkli toplara büyük ilgi gösterirler.

Bu dönemde çocuklar, üç yaşına kadar oyuncakları ile tek başına oynarlar. Yanlarında başka bir çocuk olsa bile onunla ilgilenmez, oyunlarına devam ederler. Zamanla bedensel hareketlerinin gelişmesiyle top oynama, koşma, atlama, tırmanma gibi oyunlardan hoşlanmaya başlarlar. Üç tekerlekli bisiklete binebilirler. Aynı zamanda yine bu dönem içerisinde yaşantılarında gözlemledikleri olayları ve kişileri canlandırırılar. Yaşları ilerledikçe daha karmaşık oyunlarda farklı roller almaya başlarlar. Örneğin kimi zaman anne baba, kimi zaman da doktor, manav, asker, polis, berber, simitçi olurlar.

Bu dönemde kız ve erkek çocuklarının oyunları farklıdır. Kızlar, oyuncak bebeklerle ve evcilik oyunu oynamaktan hoşlanırken erkekler, oyuncak araba ve misketle oynamayı tercih ederler.



Görsel 2.27.



Görsel 2.28.



Görsel 2.29.

**“Oynayan çocuk canlılığın ve sevincin sembolüdür.”**  
**Hebbel**

## 2. ETKİNLİK



### ÇOCUK OYUNLARI

Okul öncesi eğitim kurumlarında oynanan çocuk oyunlarını araştırıp yazınız:

.....

.....

.....

.....

.....

#### B. Temel Eğitim Dönemi (6-14 yaş) Oyunları

Çocukların okula başlamaları ile oynadıkları oyunlarda değişiklikler görülür. Çocuklar, bu dönemde kurallı oyunlar oynamaya başlar. Örneğin seksek, ip atlama, saklambaç, dama, satranç ve sportif oyunlar gibi kurallı oyunlar oynarlar. Ayrıca sessiz sinema ve yapboz oyunları, mekanik oyuncaklar ve maketler de ilgi alanlarına girmeye başlar (Görsel 2.30.- 2.32.- 2.33.).

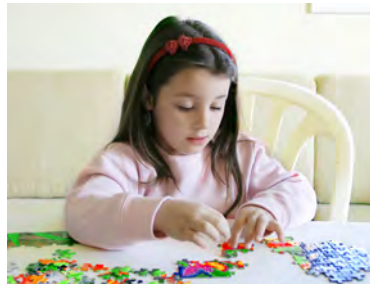
Erkekler daha çok takım oyunlarından ve yarışmalardan hoşlanırken kızlar ise yakın arkadaşlıklar kurarak seksek, ip atlama gibi oyunları tercih ederler (Görsel 2.31.).



Görsel 2.30.



Görsel 2.31.



Görsel 2.32.



Görsel 2.33.

#### C. Ortaöğretim Dönemi (14-18 yaş) Oyunları

Bu dönemde oyunlar daha akılcı ve sözel şekilde oynanır. Bilgisayar oyunları ve karmaşık masa üstü oyunları ilk sırada gelir. Model uçak yapımı, karmaşık yapboz oyunları ve hareket becerileri gerektiren maket oyunları tercih edilir (Görsel 2.37.- 2.38.). Çocuklar, ayrıca bu dönemde soyut düşünmeye ve akıl yürütmeye yönelik oyunlar oynar. Yürüyüş yapma, bisiklete binme ve kamp gibi etkinliklerde olmayı sever (Görsel 2.36.-2.39.). Çocuk; artık daha mantıklı, daha sosyaldir ve gerçekler zihinde daha da kesinleşmiştir. Ayrıca hayal oyunları azalmış ve oyun belirli kurallara bağlanmıştır. Bu dönemde genellikle kesin kuralları olan ve karmaşık oyunlar oynanır. Örneğin organize spor oyunları gibi beceri oyunları, satranç ve dama gibi zekâ oyunları bu dönemin en popüler oyunları arasındadır.





Görsel 2.34.



Görsel 2.35.

Bu dönemin oyunları zekâ, beceri ve hepsinden öte kural bilgisi gerektirmektedir. Bu oyunlara “yapısal oyunlar” da denir. Bu oyunların temel kurallarına uymayan oyuncular ya cezalandırılır ya da bir daha oyuna kabul edilmezler.

Bu yaş seviyesindeki öğrencilerin farklı oyunları seçmelerinde cinsiyetin çok büyük önemi vardır. Bunun yanında çocukların oyun tercihlerinde oyunların yapıları, oyun alanı seçimleri, oyun alanlarını paylaşma biçimleri, birlikte oyun oynama alışkanlıkları gibi pek çok değişkenin de etkisi vardır.



Görsel 2.36.



Görsel 2.37.



Görsel 2.38.



Görsel 2.39.

<b>Çocuklar Hangi Yaşta Ne Tür Oyunlar Oynar?</b>			
<b>Tek başına oyun (0-3 yaş)</b>	<b>Başka bir oyunu izleme (3-6 yaş)</b>	<b>Paralel oyun (6-9 yaş)</b>	<b>İş birliğine dayalı kurallı oyun (9 yaş ve üzeri)</b>
Çocuğun hayatında en önemli şeyin oyun oynamak olduğu evredir. Bu evrede çocuklar, arkadaşları ile birlikte oynamaya girişiminde bulunmazlar.	Tek başına oyun evresinden sonra gelir. Bu evrede çocuklar, diğer çocuklarla ilişki kurmadan sadece onların oyun oynamalarını izler.	Aynı oyun malzemesini kullanan çocukların yan yana oynamalarına karşın faaliyetlerini bağımsız sürdürmeleridir.	Çocuklar bu evrede, kurallara bağlı bir organizasyon içinde, belirli bir sonuca ulaşmaya çalışırlar.

Çocuk oyunları geleneksel oyunlardır. Topluların kültürel yapılarında ortaya koyup geliştirdiği, nesilden nesile aktararak getirdiği, tarihî derinliği olan, kültürel motifler taşıyan ve eğlence amaçlı oyunlardır. Kuralları değiştirilemez ve kişiler tarafından üretilemez.



Görsel 2.40.

Çocuk oyunları farklı yaş grupları ve eğitim kademelerinde, farklı gelişim özelliklerine bağlı olarak değişiklik göstermektedir. Temel eğitim kademesinde ve sonrasındaki oyunlar artık eğitsel bir değer taşımaya başlar. Bu oyunlar, çeşitli sportif figürlere veya mücadele esasına dayanan egzersizlerin oyunlaştırılmış şeklidir ve genellikle eğitim amacı taşır. İstenildiği anda oyun kuralları değiştirilebilir veya yeni bir oyuna geçilebilir.



Görsel 2.41.

### 3. ETKİNLİK

#### ARAŞTIRIP YAZINIZ

Çevrenizdeki oyun alanları ile ilgili araştırma yapınız. Yaptığınız araştırma sonucunda tespit ettiğiniz eksikleri ve olması gerekenleri yazınız:

.....

.....

.....

.....

.....







**Aşağıdaki çoktan seçmeli soruları cevaplayınız.**

1. Caillois, oyunları dört kategoriye ayırmıştır. Aşağıdakilerden hangisi bu kategoriye dâhil değildir?

- A) Yarışmalı oyunlar
- B) Taklit oyunları
- C) Takım oyunları
- D) Heyecan verici oyunlar
- E) Şans oyunları

2. Oyunu uyum olarak gören bilim adamı kimdir?

- A) Eflatun
- B) Gazali
- C) Gross
- D) Piaget
- E) Montaigne

3. Aşağıdakilerden hangisi oyun içinde yer alan kavramlardan değildir?

- A) Kurallar
- B) Oyun süresi
- C) Araç gereç
- D) İnanmak
- E) Sosyal yaşam

4. Aşağıdakilerden hangisi ortaöğretim dönemi oyunlarından değildir?

- A) Zekâ oyunları
- B) Organize spor oyunları
- C) Akıl yürütme oyunları
- D) Taklit oyunları
- E) Beceri oyunları

**Aşağıdaki cümlelerin karşısına doğru ise (D), yanlış ise (Y) yazınız.**

- 5. Oyun, çocuğun kişisel gelişimini etkiler. ( )
- 6. Oyun, çocuğun kendini ifade etme şeklidir. ( )
- 7. Oyun, çocuğun yaşamının doğal bir parçasıdır. ( )
- 8. Okul öncesi döneminde kız ve erkek çocuklar aynı oyunları oynar. ( )

**Aşağıdaki soruları cevaplayınız.**

- 9. Oyunun çocuklar üzerinde etkileri nelerdir? Açıklayınız
- 10. Ortaöğretim dönemindeki çocuklar ne tür oyunlar seçer? Çevrenizdeki arkadaşlarınızı da düşünerek neden bu oyunları seçtiklerini yorumlayınız.
- 11. Çocuklar hangi yaşta, ne tür oyunlar oynar?
- 12. Temel eğitim dönemi (6-14 yaş) oyunlarının özellikleri nelerdir? Açıklayınız

# EĞİTİMİN ÜNİTESİ

## EĞİTSEL OYUNLARIN TANIMI VE SINIFLANDIRILMASI

### ÜNİTENİN BÖLÜMLERİ

3.1. EĞİTSEL OYUNLARIN TANIMI

3.2. EĞİTSEL OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI



## HAZIRLIK SORULARI

1. Bildiğiniz ve daha önceden oynadığınız eğitsel oyunları, sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.
2. Eğitsel oyunlar ile teknolojik oyunlar arasındaki farklılıkları arkadaşlarınızla tartışınız.
3. Eğitsel oyunların sizlere ne tür faydalar sağladığını düşününüz ve düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.
4. Eğitsel oyunlar ile spor dalları arasındaki ilişkiyi araştırınız.

## 3.1. EĞİTSEL OYUNLARIN TANIMI



Görsel 3.1.

İnsanlarda gelişim, hayat boyu devam eden ve dönemler hâlinde farklılıklar gösteren uzun bir süreçtir. Bu süreçte, bireyin sağlıklı bir gelişim göstermesi bekleniyorsa farklı dönemlerde, birçok farklı oyuna ve etkinliğe katılması gerekir. Bireyin gelişimini desteklemek amacıyla oynadığı bu oyunların gelişim dönemlerine göre planlanarak hazırlanması, oyunlara eğitsel bir değer kazandırır.

Belirlenen amaçlar doğrultusunda oyun alanı, oyuncu sayısı, oyuncu seviyesi, oyun süresi, tekrar sayısı ve kullanılacak araç gereç bakımından önceden planlanan oyunlara eğitsel oyun denir. Eğitsel oyun, bireysel yetenekleri ortaya çıkartıp geliştiren, yarışma hırslı kazandırırken kurallara uymayı, sevinçli ve üzüntüyü paylaşmayı da öğreten, oynarken eğitmeyi amaçlayan bir araçtır.

# EĞİTSEL OYUN







Görsel 3.2.

Eğitsel oyunları; çocuğun zekâ ve dil gelişimi, temel motorik özelliklerinin gelişimi, sosyal gelişimi ve kişilik gelişimi üzerine etkileri olmak üzere dört alanda incelemek mümkündür. Eğitsel oyun, bu alanlardan birinin veya birkaçının gelişimine fayda sağlamak amacıyla önceden planlanarak uygulanır.

Eğitsel oyun, eğlenerek öğrenmek için en uygun araçtır. Eğitsel oyunlar sayesinde birey, kendisine anlatılanları daha çabuk kavrar ve uzun süre unutmaz. Eğlenerek öğrendiği için bilgileri daha net kavrayıp eğitim sürecini daha sağlıklı tamamlar.

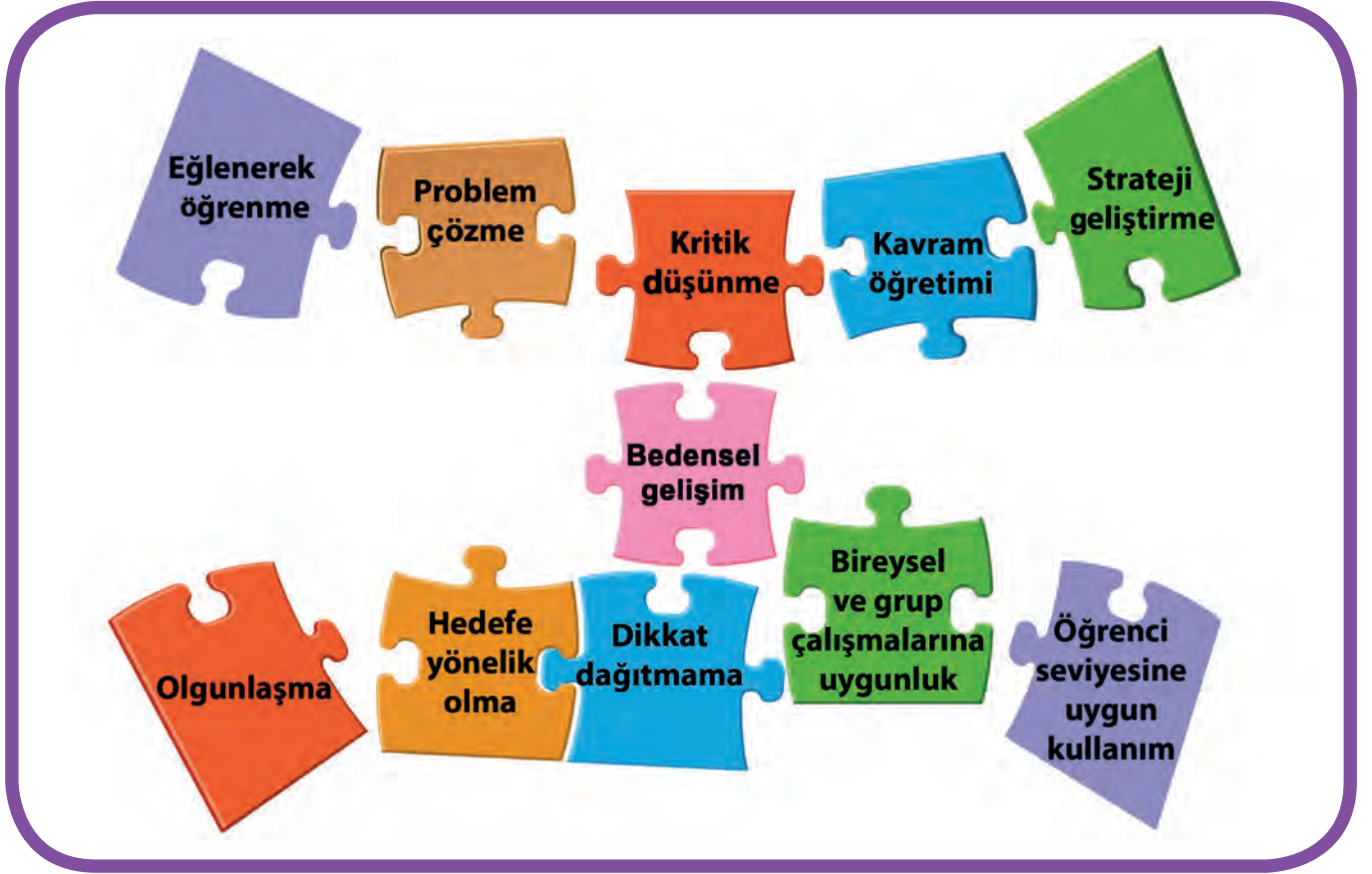


Görsel 3.3.

Eğitsel oyun, problem çözme konusunda bireye yardımcı olur. Çünkü oyunlarda sürekli olarak karşısına yeni görevler ve bu görevlerin içerisinde de problemler çıkar. Birey, eğitsel oyunlardaki problem çözümlerini sürekli tekrarladığından bir süre sonra problem çözme uzmanı hâline gelir. Artık hayatında karşısına çıkabilecek problemleri daha kolay çözecektir. Çünkü problem çözme konusunda sanal dünya sayesinde tecrübe sahibi olmuştur. Eğitsel oyun, kritik düşünme hakkında da tecrübe kazandırır. Çünkü eğitsel oyunlarda oyuncunun karşısına karmaşık bir görev çıkar ve oyuncuya kısıtlı bir süre verilir. Verilen kısıtlı sürede oyuncu görevi gerçekleştiremezse senaryo iptal olur. Oyuncu bir süre sonra, verilen sürede karmaşık görevleri gerçekleştirmeye başladığında kritik düşünme becerilerini kazanmış olur.

Eğitsel oyun, strateji geliştirme tecrübeleri kazanılabilecek en uygun yoldur. Eğitsel strateji oyunlarında, verilen aşamaların başarıyla gerçekleştirilebilmesi için strateji planlama ve uygulama konularına ihtiyaç duyulur. Bu oyunlar sayesinde birey, strateji geliştirme uzmanı hâline gelir.

Eğitsel oyunların bireyin gelişimine en üst düzeyde katkı sağlaması için şu özellikleri taşıması gerekir:



Görsel 3.4.





Eğitsel oyunların her zaman, her ortamda, her yaş grubunda ilgi görmesi ve eğitimde bir araç olarak kullanılması şu özelliklerinden kaynaklanmaktadır:

### Motivasyon sağlaması



Görsel 3.5.

### Özgür ortam oluşturması



Görsel 3.6.

### Motorik özellikleri test etme imkânı sağlaması



Görsel 3.7.

### Sonucunun belirsiz olması



Görsel 3.8.

### Birliktelik oluşturması



Görsel 3.9.

### Karmaşık bir yapıya sahip olması



Görsel 3.10.

# EĞİTSEL OYUNLARIN ÖNEMİ

## BEDEN EĞİTİMİ ÖĞRETMENİ İÇİN EĞİTSEL OYUN

- Öğrencinin hayal kurmasını sağlar.
- Öğrenciye başkasının düşüncesine saygı duymayı ve hakkına razı olmayı öğretir.
- Öğrencinin daha kolay öğrenmesini sağlar.
- Öğrenciye aktif öğrenme ortamı sağlar.
- Öğrenciyi fiziksel, ruhsal ve zihinsel olarak çalışmaya hazırlar.
- Öğrenciye kuralları ve kurallara uymayı öğretir.
- Öğrenciler arasındaki farklılıkları ortadan kaldırır.



## ANTRENÖRLER İÇİN EĞİTSEL OYUN

- Sporcunun çabuk karar verme ve mantık yürütme yeteneğini geliştirir.
- Sporcunun fizyolojik gelişimini sağlar.
- Sporcunun reflekslerini güçlendirir.
- Sporcunun aktif olarak dinlenmesini sağlar.
- Sporcunun antrenmanlarını daha zevkli hâle getirir.
- Yarışma ortamı yaratarak sporcuda rekabet duygusunu geliştirir.
- Sporcunun kuvvet, çabukluk, dayanıklılık ve koordinasyon özelliklerini geliştirir.

Görsel 3.11.

## VELİLER İÇİN EĞİTSEL OYUN

- Çocuğa toplumsal kuralları öğretir.
- Çocuğa bağımsız ve özgür bir ortam yaratır.
- Çocuğun sağlıklı bir şekilde gelişmesini sağlar.
- Çocuğa yaşamın güçleriyle mücadele gücü verir.
- Çocuğun sorumluluk, kendine güven, saygı ve dürüstlük duygularını geliştirir.





## 3.2. EĞİTSEL OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI

### 1. Eğitsel Oyunların Oyun Karakterine Göre Sınıflandırılması

Eğitsel oyunlar farklı şekillerde sınıflandırılmıştır. Sınıflandırmaların farklı olması, eğitsel oyunların çok yönlü olmasından kaynaklanmaktadır. Eğitsel oyunlar, oyun karakterine göre taklit ve hayal oyunları, mücadele oyunları ve sportif oyunlar olmak üzere üç gruba ayrılır.

#### A. Taklit ve Hayal Oyunları



Görsel 3.14.

Çocuk, yürümeye başlamadan önce kol ve bacaklarını sallar, kıpırdanır, nesnelere itekler. Bu hareketler, istemsiz hareketler olup yürüme, koşma, tırmanma, emekleme gibi hareketlerin temelini oluşturur. 3-6 yaş aralığında ise çocuklar, hayal gücüne dayanan taklit oyunlarını oynar. Mesela bir hikâyeyi anlatırken dramatize eder. Bu tür oyunlarda oyuncular, bir hayvanı veya bir mesleği taklit eder (yengeç yürüyüşü, ördek yürüyüşü, öğretmen, doktor, kuaför, şoför gibi).



Görsel 3.15.



Görsel 3.16.



Görsel 3.17.

### 3. ETKİNLİK

#### OYUNUNU YAZ

Sizler de bildiğiniz ve daha önce oynadığınız taklit ve hayal oyunlarını aşağıya yazınız:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## B. Mücadele Oyunları



Görsel 3.19.



Görsel 3.20.

Bu tür oyunlarda çocukların fiziki kapasiteleri ön plandadır. Sonucu belli olan ve bir amaca yönelik oyunlardır. 6-14 yaş aralığındaki erkek çocuklar koşu, yarışma, stafet, engel gibi oyunları; kız çocukları ise fizik yapılarına uygun, ritim duygusunu geliştiren şarkılı oyunları tercih eder.



Görsel 3.18.



Görsel 3.21.

## 4. ETKİNLİK

### OYUNUNU YAZ

Sizler de bildiğiniz ve daha önce oynadığınız mücadele oyunlarını aşağıya yazınız:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## C. Sportif Oyunlar



Görsel 3.22.



Görsel 3.23.

Bu tip oyunlarda oyunun içinde, spor dallarının herhangi birinden parçalar bulunmaktadır. Kazanma isteği üst düzeydedir. 14-18 yaş grubundaki çocukların çoğunlukla tercih ettiği oyunlardır. Hentbola özgü on pas, voleyboldaki servisle hedefi vurma, yengeç futbolu gibi oyunlar, sportif oyunlara örnek gösterilebilir.



Görsel 3.24.

## 5. ETKİNLİK

### OYUNUNU YAZ

Sizler de bildiğiniz ve daha önce oynadığınız sportif oyunları aşağıya yazınız:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

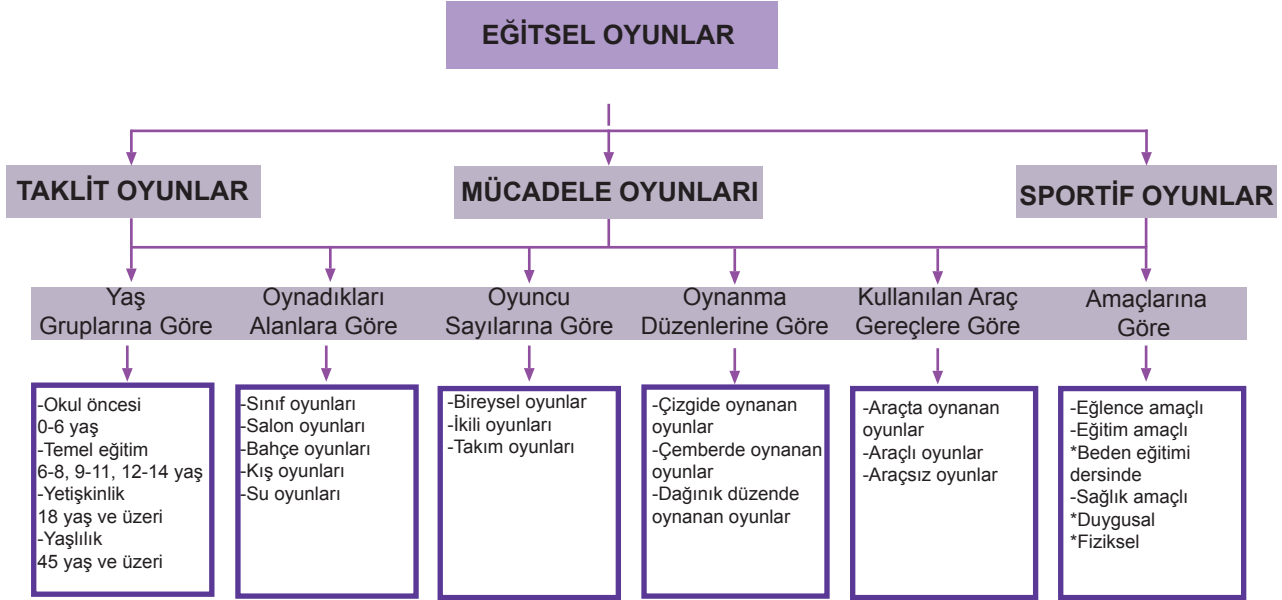
.....





## 2. Eğitsel Oyunların Seçmede ve Oynamada Etkili Olan Özellikleri Bakımından Sınıflandırılması

Eğitsel oyunlar, oyun karakterine göre sınıflandırıldıktan sonra oyunu seçmede ve oynamada etkili olan özellikleri bakımından da sınıflandırılabilir. Bu sınıflandırma, oyunları hazırlayan kişiye oyun planı yaparken büyük bir fayda sağlayacaktır.



### A. Yaş Gruplarına Göre Oyunlar:

Her yaş grubunun ilgi, ihtiyaç ve gelişim özellikleri farklıdır. Farklı yaş grubundaki öğrencilerin fiziksel özellikleri, kuvvet, sürat, esneklik, dayanıklılık ve koordinasyon gibi temel motorik özellikleri de farklıdır. Bu özellikleri göz önünde bulundurularak o yaş grubuna özgü oyunlar seçilmeli veya seçilen oyun o yaş grubuna göre uyarlanmalıdır.



Görsel 3.25.

- Okul öncesi dönemi (0-6 yaş) oyunları
- Temel eğitim dönemi (6-14 yaş) oyunları
- Ortaöğretim dönemi (14-18 yaş) oyunları
- Yetişkinlik dönemi (18 yaş ve üzeri) oyunları
- Yaşlılık dönemi (45 yaş ve üzeri) oyunları



**EĞİTSEL OYUN,  
EĞLENEREK ÖĞRENMEDİR.**



Görsel 3.26.

## B. Oynandıkları Alanlara Göre Oyunlar

Oyun alanlarının özellikleri, oyunun uygulanabilirliğini olumlu yönde etkileyen etmenlerdendir. Bazı oyunlar her ortamda oynanabildiği gibi bazıları da yalnız kendilerine ait alanlarda oynanır. Oyunlar hazırlanırken oyun alanını, oyunun özelliğine göre planlamak oyundan en fazla verimi almak için önemlidir. Bu tip oyunlar; sınıf içi oyunları, salon oyunları, bahçe oyunları, kış oyunları, su oyunları şeklinde sınıflandırılabilir.



Görsel 3.27.



Görsel 3.28.

## 6. ETKİNLİK

### GÜLEN, ŞAŞKIN YÜZ



A4 kağıdına çeşitli duygu ifadesi içeren yüz şekilleri çiziniz (gülen, ağlayan, şaşırın, üzgün, vb.). Kartlardan birini seçerek diğer arkadaşlarınıza göstermeden sınıftaki arkadaşlarınızdan birine gösteriniz ve ondan bu yüz ifadesini sessiz olarak sadece mimiklerini kullanarak canlandırmasını isteyiniz. Sınıftaki arkadaşlarınıza bu ifadenin hangi duyguyu anlattığını sorunuz.





### C. Oyuncu Sayılarına Göre Oyunlar:

Eğitsel oyunlarda, oyunu oynayacak öğrencilerin sayısı önemlidir. Öğrencilerin fiziksel ve zihinsel özellikleri göz önünde bulundurularak eşit gruplar yapılmalıdır. Kimi oyunlarda bir kişi, diğer tüm oyunculara karşı mücadele ederken (mendil kapmaca gibi) bazı oyunlarda ise iki kişi rakibi olan diğer iki kişiye karşı birlikte mücadele verir. Grup oyunlarında da bir grup diğer bir gruba karşı mücadele eder (halat çekme gibi). Özellikle grup oyunlarında sayısal eşitliğe önem verilmeli, haksızlığa yer verilmemelidir.



Görsel 3.29.



Görsel 3.30.

### Ç. Oynanma Düzenlerine Göre Oyunlar:

Eğitsel oyunları oyun düzenlerine göre sınıflandırmak da mümkündür. Kimi oyunlar, tek bir çizgi üzerinde oynanırken (stafet yarışları gibi) kimi oyunlar daire etrafında oynanmaktadır (meyve sepeti gibi). Bazı oyunlar ise belli sınırlar içerisinde, karışık düzende oynanmaktadır. Bu özelliklerine göre de oyunlar şu şekilde sınıflandırılır:

- Çizgide oynanan oyunlar
- Çemberde oynanan oyunlar
- Karışık düzende oynanan oyunlar



Görsel 3.31.



Görsel 3.32.



## D. Kullanılan Araç Gereçlere Göre Oyunlar:

Kimi oyunlarda, oyuna özgü bazı araç gereçler kullanılırken kimi oyunlarda ise hiç araç gereç kullanılmaz. Oyunlarda kullanılan araç gereçler, oyunun zevkli ve eğlenceli olmasını sağlayan önemli etmenlerdendir. Eğitsel oyunlar, kullanılan malzemeye göre şu şekilde sınıflandırılabilir:



Görsel 3.33. Denge aleti



Görsel 3.34. Tahterevalli



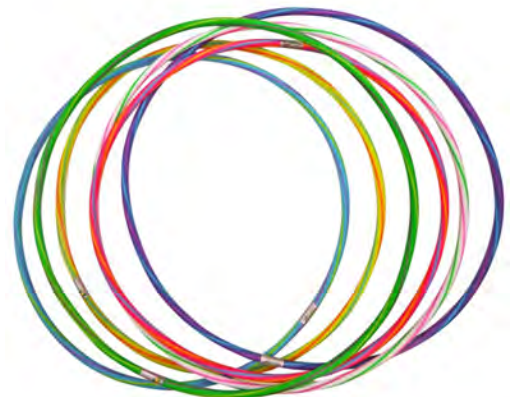
Görsel 3.35. Salıncak



Görsel 3.36. Atlama ipi



Görsel 3.37. Lobut



Görsel 3.38. Hulahop

**c. Araçsız oyunlar:** Hiçbir araç kullanılmadan oynanan oyunlardır. Saklambaç, kovalamaca, kimdir bu, taklit yürüyüşleri, ayak yere basmaz gibi pek çok oyun araçsız oynanan oyunlardır.



Görsel 3.39.



Görsel 3.40.

### E. Oynanma ve Oynatılma Amaçlarına Göre Oyunlar:

Bu sınıflandırmada en önemli unsur, oyunların oynanma sebepleridir. Eğitsel oyunlar; sağlık ve eğitim aracı olarak kullanılabilir gibi, boş zamanı değerlendirmek ve eğlenmek için de oynanabilir. Eğitsel oyunlarda eğlence ve yarışma karakterleri her zaman vardır. Oyunların oynanış biçimine ve amacına göre zaman zaman bu üç özellikten en az birisi ön plana çıkar. Kimi zaman her üç özelliğin de bulunduğu göze çarpmaktadır.

### Eğitsel Oyunların Oyun Dışındaki Belirleyici Faktörleri

**Hava Şartları:** Eğitsel oyunların oynatılmasında bölgelere göre iklim ve hava şartlarının göz önünde bulundurulması, oyundan alınacak verimi artıracaktır. Yaz mevsiminin uzun sürdüğü bölgelerde, bahçe oyunları fazlaca seçilirken kış mevsiminin uzun sürdüğü bölgelerde ise sınıf içi oyunlarının daha fazla seçilmesine dikkat edilmelidir.

**Saha ve Tesis Olanakları:** Oyunların oynanmasındaki diğer önemli faktör, saha ve tesislerin yapısıdır. Saha ve tesislerin oyunlar için önceden hazır hâle getirilmesi, oyunun oynanmasında hem yeterli zamanı hem de verimliliği sağlayacaktır.

**Oyuna Katılanların Engellilik Durumları:** Eğitsel oyunlar, sağlıklı çocuklar için ne kadar önemli ise engelli çocuklar için de o kadar önemlidir. Engelli çocuklar; oyunlarda diğer çocuklardan ayrılmamalı, onlarla birlikte oyuna dâhil edilmelidir.



Görsel 3.41.



**Aşağıdaki çoktan seçmeli soruları cevaplayınız.**

1. Eğitsel oyunlar çocuğun hangi alanlardaki gelişimine etkide bulunur?
  - A) Zekâ ve dil gelişimi
  - B) Temel motorik özelliklerinin gelişimi
  - C) Sosyal gelişimi
  - D) Kişilik gelişimi
  - E) Hepsi
2. Oyunlara eğitsel değer kazandıran en önemli özellik aşağıdakilerden hangisidir?
  - A) Her yaş grubuna uygun olması
  - B) Bireyin gelişim dönemlerine göre planlanarak hazırlanması
  - C) Her alanda oynanabilir olması
  - D) Araç gereç kullanılarak oynanabilmesi
  - E) Sınıf ortamında oynanabilir olması
3. Eğitsel oyunların her zaman her ortamda ve her yaş grubunda ilgi görmesi eğitsel oyunların aşağıdaki hangi özelliğinden kaynaklanmaktadır?
  - A) Sonucunun belirsiz olması
  - B) Kısıtlı süre
  - C) Gizlilik
  - D) Çıkar sağlama
  - E) Kurallılık
4. *Eğitsel oyunlarda oyuncunun karşısına karmaşık bir görev çıkar ve oyuncuya kısıtlı bir süre verilir. Verilen kısıtlı sürede oyuncu görevi gerçekleştiremezse senaryo iptal olur. Fakat daha sonra oyunun sonraki tekrarlarında, oyuncu verilen sürede karmaşık görevleri gerçekleştirmeye başlar.*  
Oyuncudaki kısa sürede oluşan bu değişiklikler eğitsel oyunların hangi özelliğini ortaya koyar?
  - A) Eğlendirerek öğretmesi
  - B) Kritik düşünme becerisini geliştirmesi
  - C) Kavram öğretimini gerçekleştirmesi
  - D) Öğrenci seviyesine uygun olması
  - E) Birliktelik sağlama

**Aşağıdaki verilen yargıların karşısına doğru ise (D), yanlış ise (Y) harfi koyunuz.**

5. Eğitsel oyunlar hedefe yönelik olma ve dikkati toplama becerisi kazandırır. ( )
6. Oyuncuların boyları eğitsel oyunların oyunu seçmede ve oynamada etkili olan özelliklerinden birisi değildir. ( )
7. Eğitsel oyunlar, öğrencinin hayal gücünü geliştirir. ( )
8. Eğitsel oyunlar akrabalar arası ilişkileri geliştirir. ( )

**Aşağıdaki soruları cevaplayınız.**

9. Eğitsel oyunların tanımını yazarak sınıflandırmasını yapınız.
10. Yaş gruplarına göre oyunları yazınız.
11. Oyun düzenlerine göre eğitsel oyunları yazınız.
12. Oyunun dışındaki belirleyici faktörler nelerdir? Yazınız.





## ATATÜRK VE GÜREŞ

Atatürk, sporlar arasında en çok güreşi severdi. Bu nedendir ki onun güreşle ilgili anıları oldukça fazla ve ilginçtir.

İtalyanları yenen millî güreşçilerimiz, Florya'daki Cumhurbaşkanlığı Köşkü'nde Atatürk tarafından yemeğe davet edilmişti. Atatürk, İtalyanlar karşısında parlak bir sonuç almış olan güreşçilerimizi teker teker kutlamış, bu arada özel bir sevgi duyduğu, ağır sıklet şampiyonumuz Çoban Mehmet'e takılmaktan da kendini alamamıştı:

- Sen, herkesi kolayca yeniyorsun Mehmet, demiş sonra ilave etmişti:
- Seninle güreş tutsak, beni de yenebilir misin?

Koca Çoban, çocuksu bir mahcubiyet içinde, başını öne eğerek:

- Sizi bütün cihan yenemedi paşam, ben nasıl yenebilirim? demişti.

Büyük Atatürk, Çoban Mehmet'in bu cevabı karşısında pek duygulanmış ve aslan yapılı ağır sıklet şampiyonumuzu alnından öpmüştü.

Atatürk'ün Florya Köşkü'nde istirahat ettiği günlerde, Çoban Mehmet, Büyük Mustafa (Çakmak) ile birlikte Florya plajına gider, orada etraflarını çeviren büyük bir topluluğun ortasında, kumlar üzerinde güreş tutardı. Atatürk, belediye plajında cereyan eden bu güreşi, köşkten görür görmez hemen haber salıp pehlivanları yanına çağırırdı.

Köşkte Çoban Mehmet'e takılan, onun zeki cevapları karşısında keyiflenen Atatürk, kendileriyle uzun sohbetlerde bulunur, pehlivanlara yemek çıkarttırırdı. Pehlivanlar köşkten ayrılırlarken de yaveri vasıtasıyla ceplerine birer zarf koydurtmayı ihmal etmezdi. Zarfın içinden o zamanlar pek büyük bir maddi değer taşıyan (en az) 50 lira çıkardı.

Çoban Mehmet'in Atatürk hakkında şu sözleri ilginçtir:

"Rahmetli Atatürk, güreşten çok iyi anlardı. Buna, bizlere huzurunda yaptırdığı güreşlerde çok şahit olmuştum. Biz güreşirken yaptığımız hataları veya iyi hareketleri anında sezer, bize ihtarında bulunur veya takdirlerini bildiren sözler söylerdi. Onun iltifatlarına nail olmak, bizler için sevinç ve gururların en büyüğü olurdu hiç şüphesiz."

Büyük Atatürk'ün güreş zevk ve merakının çocukluk yıllarından kalma olduğunu, çocukluk arkadaşlarından olan eski Ankara Belediye Başkanı Asaf İlbay'ın şu sözlerinden de anlamak mümkündür:

"Çocukluk yıllarında da şık ve temiz giyinmeyi severdi. Kuvvetli ve cesaretli insanlara hayranlık duyardı. Güreşe bayılır, mahalle çocuklarını sık sık güreştirir, seyrine doyamazdı."

Atatürk ve Spor, <<http://www.ataturk.net/spor/1.html>>. (ET: 30.01.2017 11.32)

4.ÜNİTE

# EĞİTSEL OYUNUN PLANLANMASI, ÖĞRETİLMESİ, YÖNETİLMESİ

## ÜNİTENİN BÖLÜMLERİ

- 4.1. EĞİTSEL OYUNUN PLANLANMASI
- 4.2. EĞİTSEL OYUNUN ÖĞRETİLMESİ
- 4.3. EĞİTSEL OYUNUN YÖNETİLMESİ



## HAZIRLIK SORULARI

1. Eğitsel oyunlar planlanırken oyunların hangi özellikleri göz önünde bulundurulmalıdır? Düşününüz.
2. Eğitsel oyunların öğretilmesinde dikkat edilecek hususlar neler olmalıdır? Tartışınız.
3. Eğitsel oyunlar yönetilirken hangi hususlara dikkat edilmelidir?
4. Oyun ve eğitsel oyun arasındaki farklar neler olabilir? Düşününüz.

## 4.1. EĞİTSEL OYUNUN PLANLANMASI



Görsel 4.1.

Plan, bilgi ve beceri kazanmada amaca en kısa yoldan, en kolay şekilde varabilme; izlenecek yolu ve yapılacak işleri düzenleme, sıraya koyma demektir. Bir oyunu planlarken uygulanacak faaliyetlerin de hangi tip ve değerde olduğunun bilinmesi gerekir.

Eğitsel oyunların seçiminde doğru zamanlama yapabilmek çok önemlidir. Bunun yanında oyuna katılanların yaş, gelişim düzeyi ve ilgilerine göre en doğru oyun tipini, oyun grubunu, mekânı ve oyunda kullanılacak en doğru araç gereci seçebilmek de oyun etkinliğinin planlanmasında çok önemlidir. Bu hususlar da göz önünde bulundurularak eğitsel oyunu seçerken dikkat edilmesi gereken noktalar şu şekilde sıralanabilir:

**1. Oyunun Eğitsel Değeri ve Amacı:** Oyuna katılanların çalışma sonunda fiziksel, fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik yönden ne kazanacaklarının, oyundan ne kadar faydalanacaklarının değerlendirilmesidir. Oynatılan oyunla neyin amaçlandığı iyi bilinmeli ve planlama o amaca yönelik yapılmalıdır. Bu doğrultuda, seçilen oyun amaca uygun olmalıdır. Her oyun, içerdiği özel amacının yanında çocukların hayal güçlerini geliştirecek ve onlara iş birliği, dayanışma, kazanani tebrik etme, kaybedeni alçak görmeme gibi değerleri de kazandıracak özelliklerde olmalıdır.



**2. Oyuncu Seviyesi:** Oyuncuların cinsiyeti, yaşı, fiziksel kapasitesi, yetenekleri ve bedenî yeterlilikleri göz önünde bulundurulmalı; oyuncular, bu özellikleriyle oyuna uygun olmalıdır. Bunun için oyuncuların hepsinin çok iyi tanınması; onların bireysel özelliklerinin, yeteneklerinin, farklılıklarının bilinmesi gerekmektedir. Kronik hastalıkları olan çocuklar, fazla hareketli oyunlara dâhil edilmemeli, onlara daha pasif roller verilmelidir. Ayrıca, oyun için uygun gruplar oluşturulmalı, liderlik özellikleri olan çocuklar farklı gruplara verilmeli, her çocuğa lider olma fırsatı tanınmalıdır.



Görsel 4.2.



Görsel 4.3.

**4. Oyunun Araç Gereçleri:** Oyun araç gereçleri, oyun planına alınmalıdır. Bazı oyunlar serbest araçlarla oynanıyorsa da bazı oyunların özel araç gereçleri vardır. Oyun, ister serbest ister özel araçlarla oynansın, oyunda kullanılacak araç gereçler oyun planında belirtilmelidir. Ayrıca oyuna özgü araçlar, her çocuğa yetecek sayıda olmalıdır.

**5. Oyunun Süresi:** Kurallı oyunlar; ısındırıcı oyun, hareketli oyun ve dinlendirici oyun olarak bölümlere ayrılmalı ve bunlara verilecek sürenin belirlenmesine dikkat edilmelidir. Isındırıcı oyun 5 dakika, hareketli oyun 15 dakika, dinlendirici oyun 10 dakika oynatılmalıdır. Belirlenen bu süreler ek olarak da bilinen oyunun tekrarlanması, yeni oyunun tanıtılması, kurallarının açıklanması ve oyunun değerlendirilmesi için 10 dakika daha ayrılmalıdır. Bazı oyunlar ise süre yerine tekrar sayısına göre oynatılmalıdır. Oyunun sonunda çocukların ilgileri dağılırsa oyun tekrar edilmemelidir. Küçük çocuklarda ise oyunun çekiciliği kaybolmasa bile yorucu oyunlara süre sınırlaması getirilmelidir. Çünkü oyuna kendini kaptıran çocuk zorlandığının farkında değildir. Özellikle bu dönemde oyun, bitkinlik verinceye kadar oynatılmamalıdır.

**3. Oyunun Yeri:** Öncelikle oyun yeri güvenli olmalı, oyuncular için tehlike oluşturacak malzemeler oyun alanından uzaklaştırılmalıdır. Oyunlar, özelliklerine göre salonda ya da açık havada, geniş ya da dar mekânda oynanabilir. Oyunun nerede oynanacağına önceden karar verilmelidir. Oyun, eğer sınıfta oynanacaksa sınıfın neresinde oynanacağı; açık havada oynanacaksa çim, ağaçlık, ya da beton alanda mı oynanacağı önceden belirlenmelidir.



Görsel 4.4.

## Örnek bir oyun planı:

<b>OYUNUN ADI:</b>	Dönen İpten Sıçrama
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Salon veya bahçe
<b>OYUNUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	İp ve ağırlık
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	Sınırsız
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	10 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	12-14
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Dikkat ve takip özelliklerini geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Oyuncular daire etrafında düzenli olarak yan yana sıralanır. Ortadaki oyuncunun elinde, dairenin yarıçapı uzunluğunda bir ip bulunur. İpin ucuna lastik ayakkabı, kum torbası benzeri hafif bir ağırlık bağlanır. Ortadaki oyuncu kendi etrafında dönerek ipi kenarlardaki oyuncuların ayaklarına değdirmeye çalışır. İpin yerden yüksekliği 20-30 cm kadardır. Oyuncular zamanında sıçrayarak ipin ayakların altından geçmesini sağlarlar. İp hangi oyuncunun ayağına değerse ortadaki oyuncu ile yer değiştirir.

## 1. ETKİNLİK

### 1. OYUNUNUZU PLANLAYINIZ



Yukarıdaki oyun planını inceleyerek sizler de bildiğiniz bir eğitsel oyunun planını yapınız:

<b>OYUNUN ADI:</b>	
<b>OYUNUN YERİ :</b>	
<b>OYUNUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	
<b>OYUNUN AMACI:</b>	
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	





## 4.2. EĞİTSEL OYUNUN ÖĞRETİLMESİ



Görsel 4.5.

Oyunun öğretimi kurallarına uygun olduğunda, oyun içerisindeki olası karışıklıklar, bilinmezlikler ve oyunun kavranılmasında doğabilecek problemler, oyun başlamadan önlenmiş olur. Oyunun öğretimi, oyunun amacına ve karakterine göre bazı ufak tefek değişiklikler gösterebilir. Bir oyun öğretilirken şu hususlara dikkat edilmelidir:

1. Oyun planı hazırlanmalıdır.
2. Oyun öğretilmeye başlanmadan önce iyice öğrenilmelidir.
3. Oyun tanıtılmadan önce, oyun materyali hazırlanmalı ve oyun öğretilirken kullanılacak araç gereç tanıtılmalıdır.
4. Öğrenciler, öğretilen oyunu rahatça öğrenebilmeleri için çok resmi olmamakla birlikte bir düzene sokulmalıdır.
5. Oyunun adı ve kuralları anlaşılır bir dille anlatılmalı; oyun ilerledikçe uygulanacak kurallar, yeri geldiğinde açıklanmalıdır.
6. Oyun tanıtıldıktan sonra "Anlaşılmayan bir husus var mı?" sorusu sorulmalıdır.
7. Oyunda avantaj sağlayan hususlar belirtilmelidir.
8. Oyunu başlatan ve durduran işaretin (komut, düdük) önemi anlatılmalıdır.
9. Oyunun yapısına göre, varsa grup liderlerinin veya ebe olanların görevleri açıklanmalıdır.
10. Oyun öğretilirken mutlaka deneme yapılmalıdır.
11. Başlangıç olarak basit oyunlar tercih edilmelidir.
12. Kazanan ödüllendirilmelidir.

Bir oyunda istenen amaca ulaşmanın ve o oyundan en üst seviyede verim alabilmenin ilk şartı, iyi bir oyun öğretimidir.

### Eğitsel Oyun Tekniğini Kullanma Basamakları

1. Oyunun tanıtılması
2. Oyunun kurallarının belirlenmesi
3. Oyunun uygulanma aşaması
4. Oyunun değerlendirilme aşaması



Görsel 4.6.

## 4.3. EĞİTSEL OYUNUN YÖNETİLMESİ

Oyun tüm kuralları ve amaçlarıyla öğretildikten sonra, sıra oyunun başarılı bir şekilde yönetilmesine gelir. Bir oyundan istenilen başarının ve verimin elde edilebilmesi için o oyunun iyi bir şekilde uygulanması ve yönetilmesi de çok önemlidir. Bunun için de aşağıda belirtilen hususlara dikkat edilmelidir:



Görsel 4.7.



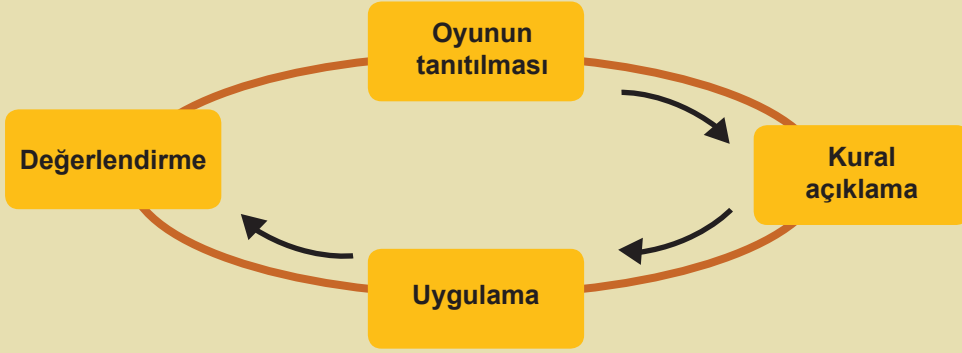
Görsel 4.8.

1. Oyunun özelliğine göre ebe veya grup lideri seçilmeli, herkese sıra gelmesi için ebe veya liderler sık sık değiştirilmelidir.
2. Oyunda çiftler ve gruplar oluşturulurken fiziki güç olarak denklik sağlanmalıdır.
3. Oyunun yapısına ve amacına göre uygun dizilişler oluşturulmalıdır.
4. Oyunun daha iyi kavranabilmesi için oyuna, oyunu bilenlerle başlanmalıdır.
5. Grupların ayırt edilebilmesi için değişik forma veya kurdeleler kullanılmalıdır.
6. Oyunda kural dışı davranışlara yer verilmemeli, kuralları ihlal edenler uyarılmalıdır.
7. Oyunda cezanın yanında ödül de olmalıdır.
8. Bazı durumlarda oyunu yöneten kişi de oyuna katılmalıdır.
9. Oyun kendi kendine sona ermemeli; ilgi düşüklüğü olduğu anda, oyunda değişiklik yapılmalıdır.
10. Oyuncuların takım arkadaşlarını teşvik amacıyla yaptıkları bağrıışmalar ve gülüşmeler engellenmelidir.
11. Çocukların birbirlerine zarar verebilecekleri bir rekabetten kaçınılmalıdır.
12. Mümkünse eleme yönteminden kaçınılmalıdır.
13. Kaybeden gruba veya oyuncuya cesaret verilmeli ama taraf olunmamalıdır. Oyuncu kaybetmeyi kabullenmeli fakat çabuk da pes etmemelidir.
14. Hiçbir çocuğun zor duruma düşmesine izin verilmemelidir. Özellikle çok zayıf ve çok kilolu çocukların bu duruma düşmesine mani olunmalıdır.
15. Oyunda mutlaka eleme yapılması gerekiyorsa bu eleme, bir kişi değil birkaç kişi kalacak şekilde yapılmalı; kalan oyuncular başarılı sayılmalıdır.
16. Oyuncu sayısı fazla ise oyuncular dönüşümlü olarak oyuna katılmalıdır.
17. Oyun yönetiminde en önemli prensiplerden biri de emniyettir. Çocuklar, kayma ve düşmelere karşı uyarılmalı; zemin, oyuna uygun olmalıdır. Çarpışmaları engellemek için de oyuncuların sağdan soldan geçişleri düzenlenmelidir. Oyun alanında çocukların güvenliğini tehlikeye sokacak unsurlar ortadan kaldırılmalıdır.



Görsel 4.9.

## EĞİTSEL OYUN TEKNİĞİNİ KULLANMA BASAMAKLARI



### 4. ETKİNLİK

#### EĞİTSEL OYUNU YÖNETİNİZ



Bildiğiniz bir oyunu arkadaşlarınıza oynatarak yönetiniz:

Oyunun adı:.....  
Oyunun yeri:.....  
Araç gereç:.....  
Süre:.....  
Seviye:.....  
Oyuncu sayısı:.....  
Oyunun amacı:.....  
Açıklaması:.....

### 5. ETKİNLİK

#### EĞİTSEL OYUNU DEĞERLENDİRİNİZ



Yöneteceğiniz bir eğitsel oyunun sonunda nasıl bir tutum sergilersiniz? Aşağıdaki boşlukları doldurunuz:

Bilgi sunulması:.....  
Kazananın belirlenmesi:.....  
Sonuç mesajı:.....  
Ödül:.....  
Ceza:.....



## Oyuncuların güvenlikleri açısından şu hususlara dikkat edilmelidir:

**a. Kayma ve Düşmelerde:** Oyun alanı tehlikeli cisimlerden arındırılmalıdır. Koşma, dönme ve yön değiştirmelerin düzgün olması için özel dikkat gösterilmeli; oyuncuların çukurlar, kaygan ve gevşek zeminler gibi durumlara karşı dikkatleri çekilmelidir.

**b. Çarpışmalarda:** Oyunların yapısı gereği bütün oyuncular farklı yönlerde doğru karışık bir şekilde koşabilirler. Bu veya benzeri durumlarda çarpışmalara karşı önlem alınmalı, bu konuda oyuncuların dikkati çekilmelidir.

**c. Top Oyunlarında:** Oyuncuların birbirleriyle atma-tutma şeklinde veya top çarptırma şeklinde oynadıkları oyunlarda, çok sert ve ağır toplar kullanılmamalı; havası azaltılmış ve hafif toplar tercih edilmelidir. Topla vurma oyunlarında, vücudun vurulacak bölgelerine sınırlama getirilmeli; sadece bacaklara veya sadece gövdeye vuruş yapılmalıdır.

**d. Çevresel Şartlarda:** Koşma ve kovalama oyunlarında oyuncuların direklere ve duvarlara çarpma tehlikesi olabilir. Bu tehlikenin önüne geçmek için oyun alanı mümkün olduğu kadar direklerden arındırılmalı ve çocuklar duvara karşı koşturulmamalıdır.



Görsel 4.10.



Görsel 4.11.

## Eğitsel Oyunda Disiplin, Ceza ve Ödül

### Disiplin:

Oyun sırasındaki karşılıklı sevgi ve saygıya dayanan davranışların tümüne disiplin denir. Oyun disiplini öncelikle oyun kurallarına uyum, oyuna katılanların eşit tutulması ve herkesin oyundan aynı oranda yararlanması prensibine dayanır. Oyun düzenine uymama, kuralları hiçe sayma disiplinsizliği ortaya çıkarır.

### Ceza:

Ceza, oyunda iyi kullanılırsa ikinci bir oyun niteliği taşır. Bu nedenle bir ceza; form olarak eğlenceli, neşeli ve komik olmalıdır. Ceza, özünde bir amaç değildir; oyuna heyecan katmak, oyunda disiplini sağlamak, öğrenciye başarı ve galibiyet zevkini tattırmak için uygulanan bir araç olmalıdır. Eğitsel oyunlarda şu ceza örnekleri kullanılabilir:

- Şiir okumak, masal ya da fıkra anlatmak, şarkı söylemek
- Kısa mesafeli değişik formda yürüyüş veya koşular yapmak
- Çiçekleri, ağaçları ve fidanları sulamak
- Susayanlara içecek su getirmek
- Tek ayak üzerindeyken ayakkabı ve giysi çıkarıp giymek
- Ayna olmak (Karşısına geçen birini taklit etmek)

## Ödül:

Oyunda sadece ceza değil ödül de gereklidir. Kazanan, bizzat lider tarafından ilan edilip duyurulmalıdır. Ödül genellikle kazanan takımın alkışlanmasıdır. Bazen de “Tebrik ederiz.” denilerek kutlama yapılabilir. Bunu kaybeden takım hep bir ağızdan yapmalıdır.

Eğitsel oyunun sonunda kaybeden takımın kazanan takımı alkışlaması, kazanan takımın da kaybeden takıma teşekkür etmesi, oyunun eğitsel değerini ortaya çıkartıp öğrenciler arası iletişime katkı sağlayacaktır.



Görsel 4.12.

## 6. ETKİNLİK

### KONTROL LİSTESİ HAZIRLAYINIZ

Aşağıdaki kontrol listesini oynadığınız oyuna göre doldurunuz:

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Oyunun planı yapıldı mı?		
2. Oyun, anlatan kişi tarafından öğrenilmiş mi?		
3. Gerekli araç gereçler hazırlandı mı?		
4. Oyunun oynanışı anlaşılır bir şekilde açıklandı mı?		
5. Oyunun kurallarına uygun oynanışına doğru liderlik edildi mi?		
6. Oyunun başında deneme yapıldı mı?		
7. Oyunun sınıf içi değerlendirmesi yapıldı mı?		



## 7. ETKİNLİK

### UYGULAMA FAALİYETİ

- Sınıf arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz grup oyunlarını araştırınız.
- Bulduğunuz oyunların nasıl oynandığını sırayla yazınız ve dosyalayınız.
- Oyunlardan birini sınıf arkadaşlarınızla seçerek sınıfta oynayınız.
- Hazırladığınız dosyayı öğretmeninize teslim ediniz.





## Aşağıdaki çoktan seçmeli soruları cevaplayınız.

1. Eğitsel oyunların seçiminde hangi özellik göz önünde bulundurulmalıdır?
  - A) Güvenli bir ortam olması
  - B) Havanın açık olması
  - C) Oyuncu sayısının on ve üzerinde olması
  - D) Evde oynanabilmesi
  - E) Sadece okulda oynanması
2. Eğitsel oyunlar planlanırken hangi özelliklere dikkat edilmelidir?
  - A) Oyuncu seviyesi
  - B) Oyunun yeri
  - C) Oyunun araç gereci
  - D) Oyunun süresi
  - E) Hepsi
3. Aşağıdakilerden hangisi eğitsel oyun tekniğini kullanma basamaklarından biri **değildir**?
  - A) Oyuna deneme yapılmadan başlanması
  - B) Oyunun tanıtılması
  - C) Oyunun kurallarının belirlenmesi
  - D) Oyunun uygulanma aşaması
  - E) Oyunun değerlendirilme aşaması
4. Bilgi ve beceri kazandırmada amaca en kısa yoldan en kolay şekilde varabilmek için gidilecek yolu seçip yapılacak işleri düzenli bir şekilde sıraya koyma işlemi aşağıdakilerden hangisidir?
  - A) Deney
  - B) Deneyim
  - C) Plan
  - D) Hafıza
  - E) Yetenek

## Aşağıdaki yargıların karşısına doğru ise (D), yanlış ise (Y) yazınız.

5. Eğitsel oyunların planlanması oyunun seçimiyle birlikte ele alınır. ( )
6. Kronik rahatsızlıkları olan çocuklara da zorlayıcı oyunlar oynatılmalıdır. ( )
7. Çocukları yaş ve gelişim özellikleri bilinmeli ve ona göre oyun seçilmelidir. ( )
8. Oyun seçiminde oyun için gruplar oluşturulmalı ve her gruba bir tane lider seçilmelidir. ( )

## Aşağıdaki soruların cevaplayınız.

9. Eğitsel oyun tekniğini kullanma basamaklarını yazınız.
10. Eğitsel oyunun öğretilmesinde nelere dikkat edilmelidir?
11. Eğitsel oyunların yönetilmesinde nelere dikkat edilmelidir?
12. Eğitsel oyunlarda sonucun değerlendirilmesi nasıl yapılır?





Görsel 4.13.

*Spor, yalnız beden kabiliyeti-  
nin bir üstünlüğü sayılamaz. İdrak ve  
ahlâk da bu işe yardım eder. Zekâ ve  
kavrayışı kısa olan kuvvetliler, zekâ ve  
kavrayışı yerinde olan daha az kuvvet-  
lilerle başa çıkamazlar.*

*Ben, sporcunun zeki, çevik ve aynı  
zamanda ahlâklısını severim.*

*K. Atatürk*



Görsel 4.14.

# ÜNİTE

## KUVVET, ÇABUKLUK, DAYANIKLILIK VE KOORDİNASYON OYUNLARI

### ÜNİTENİN BÖLÜMLERİ

- 5.1. KUVVET OYUNLARI
- 5.2. ÇABUKLUK OYUNLARI
- 5.3. DAYANIKLILIK OYUNLARI
- 5.4. KOORDİNASYON OYUNLARI



## HAZIRLIK SORULARI

1. Çocukluğunuzda oynadığınız hangi oyunların bugünkü fiziksel yapınıza daha fazla katkı sağladığını düşünüyorsunuz?
2. Ne tür oyunları oynamaktan büyük keyif alıyorsunuz? Nedenlerini açıklayınız?
3. Daha önce oynadığınız eğitsel bir oyunu arkadaşlarınıza anlatınız. Daha sonra bu oyunu arkadaşlarınızla uygun bir alanda oynayınız.
4. Oyunun sonunda hissettiklerinizi arkadaşlarınızla paylaşarak oyunu yorumlayınız.

## 5.1. KUVVET OYUNLARI



Görsel 5.1.

Kuvvet, bir kasın gerilme ve gevşeme yoluyla bir dirence karşı koyabilme özelliğidir. Schomoloinsky (Şomoloynski), kuvveti kas gerilmesi ile belirli bir direnci yenme ya da o dirence karşı koyma yeteneği olarak tanımlamaktadır. Meusel (Miyuzel) de kuvvetin insanın temel özelliği olduğunu, insanın kuvvet yardımıyla bir kütleyi hareket ettirdiğini ve bir direnci aştığını ya da dirence kas gücü ile karşı koyduğunu söylemektedir. Hollmann (Halmin) ve Hettinger (Hettingir) ise kuvveti, kasın bir dirence karşı kasılması ve bu dirence karşı istenilen kasılmanın ölçüsünün korunması olarak tanımlamışlardır.

Kuvvet, sporda verimi belirleyen motorik özelliklerden biridir. 20-24 yaş grubunda en yüksek durumdadır ve 30 yaşından itibaren azalmaya başlar.



Görsel 5.2.

Kişinin bir cismi ya da kendisini bir yerden başka bir yere taşıması, kuvvetin varlığını göstermektedir. Kişinin kendisini taşıması yani yürüyüşü, çok büyük bir kuvvet gerektirmezken yüksek hızda hareket etmesi, herhangi bir cismi itmesi, çekmesi veya kaldırması daha büyük oranda kuvvet gerektirmektedir. Günlük hayatta işimiz ve genel ihtiyaçlarımız gereği bu bahsettiğimiz hareketleri pek çok kez yaparız. Bu hareketleri hangi çoklukta ve sıklıkta yaparsak o hareketleri yaparken kullandığımız kaslar da o oranda gelişir. Gün boyu en önemli uğraşları oyun oynamak olan çocuklar da oyun esnasında sürekli hareket hâlinindedir. Yapılan hareketlerin tekrarlanması ve birbirini takip etmesi çocuğun performansını artırmaktadır. Koşma, atlama, tırmanma, sürünme, sıçrama gibi fiziksel güç gerektiren hareketler içeren oyunlar, çocuğun fiziksel ve fizyolojik gelişimine katkı sağlamaktadır.

Çocuklar oyun oynarken hiç farkında olmadan fiziksel aktivite düzeylerini arttırtarak kassal gelişimlerini de sağlar. Bu gelişim çok üst düzeyde olmasa da yeterli seviyededir. Çocuk, oyun oynarken sadece rakip oyuncuların kuvveti ile mücadele etmez, aynı zamanda oyunda kullanılan araçlarla da mücadele ederek kuvvetini geliştirir. Bu yüzden kuvvet oyunları; oyuncuların yaşı, cinsiyeti, fiziksel özellikleri ve kullanılacak araç gereçler dikkate alınarak hazırlanmalıdır. Kuvvet gelişimini sağlamak için de zamanla oyun içerisindeki koşu mesafeleri uzatılmalı, kullanılan malzemenin ağırlığı ve çalışma sayısı artırılmalıdır.



<b>OYUN NO:</b>	1
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>KAPANDAKİ DEV</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GERECİ:</b>	Antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler arasından bir ebe (dev) seçilir. Diğer oyuncular el ele tutuşarak büyük bir daire oluşturur. Ebe, bu dairenin içine girer. Başlama işaretiyle birlikte oyun başlar ve ebe bu dairenin içinden çıkmaya, diğer öğrenciler de onu engellemeye çalışır. Ebe dışarıya çıkmayı başardığı zaman oyun biter. Yeni bir ebe seçilerek oyun devam eder. Daireden çıkmayı başaran öğrenci o oyunun galibi olur.
<b>ÖNERİ:</b>	Oyun sırasında ebenin daire dışına ne kadar sürede çıktığını kronometre ile tespit edebiliriz. Böylelikle oyun daha heyecanlı hâle gelecektir.



Görsel 5.3.



Görsel 5.4.



Görsel 5.5.



Görsel 5.6.



Görsel 5.7.



Görsel 5.8.

<b>OYUN NO:</b>	2
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>ÇÖKMELİ TOP ATMA</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GERECİ:</b>	Basketbol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	14 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Voleybol sahası içinde birbirlerine 3 metre mesafede, derin kolda karşılıklı olarak sıralanmış 10-12 kişilik eşit iki takım oluşturulur. Her iki takımın önüne bir basketbol topu konur. Oyunun başlama işaretinden sonra ilk sıradaki oyuncu karşı grubun ilk oyuncusuna basketbol topunu baş üstü pas olarak verir ve hemen çömelik duruşa geçer. Aynı uygulamayı karşı takım oyuncusu da yapar. Böylece bütün oyuncular sıralandıktan sonra oyun biter. İlk önce sıralanan takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Oyuna başlamadan önce basketbol topu ile pas şekli öğrencilere gösterilmelidir. Takımların eşit kuvvette olmalarına dikkat edilmelidir.



Görsel 5.9.



Görsel 5.10.



Görsel 5.11.



Görsel 5.12.



Görsel 5.13.



Görsel 5.14.



<b>OYUN NO:</b>	3
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>AT VE BİNİCİSİ</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Hentbol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	15 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	At rolünde bir öğrenci ve onun sırtına binmiş binici rolünde bir öğrenci ayarlanır. Oyun, atlar ve binicileri arasındaki mücadele şeklinde oynanır. Biniciler, hentbol topunu birbirlerine pas olarak atmaya çalışır. Atlar ise binicileri sağa sola kaçırarak paslaşmayı engellemeye çalışır. Binicilerin kendi aralarında yaptıkları her pas 1 puan olarak değerlendirilir. 10 puan toplayan takım galip ilan edilir. 10 puan tamamlanmadan top yere düşerse atlar ile biniciler yer değiştirir ve oyun yeniden başlar.
<b>ÖNERİ:</b>	Atların binicileri yere düşürmemesine dikkat edilmelidir. Ayrıca atlar, toplara müdahale edemez.



Görsel 5.15.



Görsel 5.16.



Görsel 5.17.



Görsel 5.18.



Görsel 5.19.



Görsel 5.20.



<b>OYUN NO:</b>	4
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>DÜŞEN AĞAÇ</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	10-12 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrencilerden biri ebe olarak seçilir. Diğer öğrenciler çömelik duruşta bir daire oluşturur. Ebe ortaya geçer ve kesilen ağacın düşüşü gibi diğer öğrencilerin uzatılmış elleri üzerine yaslanır. Öğrenciler ebeyi elden ele, aynı yöne doğru, iterek daire içinde çevirmeye çalışır. Elleyle itmeyi başaramayan öğrenci, ebe ile yer değiştirir.
<b>ÖNERİ:</b>	Ebenin yaslanırken düşme riskine karşı gerekli güvenlik önleminin alınması gerekir.



Görsel 5.21.



Görsel 5.22.



Görsel 5.23.



Görsel 5.24.

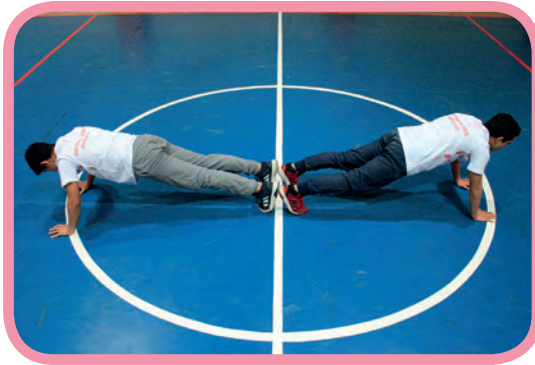


Görsel 5.25.

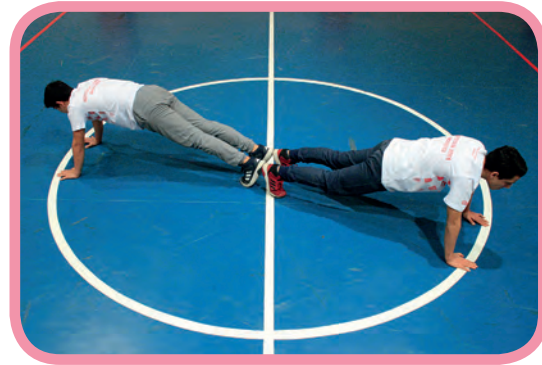


Görsel 5.26.

<b>OYUN NO:</b>	5
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>DÖNE DÖNE</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	-
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	2 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler bir dairenin içinde, ayak tabanları birbirine değecek şekilde, cephe duruşundadır. Verilen komutla birlikte oyuncular saat yönünde, ellerinin yardımıyla ilerler. Hangi oyuncu diğerine dokunmayı başarırsa oyunu o kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Öğrencilerin fiziksel özelliklerinin birbirine yakın olmasına dikkat edilmelidir. Ayrıca oyun sırasında ayak tabanlarının birbirinden ayrılmaması gerekir.



Görsel 5.27.



Görsel 5.28.



Görsel 5.29.



Görsel 5.30.



Görsel 5.31.



Görsel 5.32.



<b>OYUN NO:</b>	6
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>AL - VER</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Sağlık topu
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	16-18 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	İki eşit sayıda takım, voleybol sahası içerisinde birbirlerine paralel olarak derin kolda sıraya geçer. Başlama işaretiyle birlikte sıranın önündeki oyuncu, elindeki sağlık topunu başının üzerinden arkasındaki takım arkadaşına verir. O da topu arkasındaki arkadaşına aynı şekilde verir. Bu şekilde top en arkadaki oyuncuya gelir. Takımın en sonundaki oyuncu, top kendisine geldiğinde koşarak sıranın önüne geçer ve topu başının üzerinden arkasındaki takım arkadaşına verir. Oyun bu şekilde devam eder. Başlangıçtaki diziliş pozisyonuna önce gelen takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Sağlık topu elden ele verilerek sıranın arkasına gönderilmeli, atılmamalıdır. Top yere düştüğünde düştüğü yerden oyuna devam edilmelidir.



Görsel 5.33.



Görsel 5.34.



Görsel 5.35.



Görsel 5.36.



Görsel 5.37.



Görsel 5.38.



<b>OYUN NO:</b>	7
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>DAİRE BENİM</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	8-10 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler, büyük bir dairenin üzerinde sıralanır. Her öğrenci sağ eli ile sol ayağını tutar ve diğer elini sırtından sağ koluna kenetler. Başlama işaretleriyle birlikte öğrenciler, omuz darbeleriyle ve tek ayak üzerinde sekerek birbirlerini dairenin dışına çıkartmaya çalışır. Dairenin dışına çıkan veya ayağını bırakan öğrenciler, oyun dışı kalır. Dairede en son kalan öğrenci, oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Öğrencilerin çarpışma ve düşme sonucu sakatlanmamaları için gerekli güvenlik önlemleri alınmalıdır.



Görsel 5.39.



Görsel 5.40.



Görsel 5.41.



Görsel 5.42.



Görsel 5.43.



Görsel 5.44.

<b>OYUN NO:</b>	8
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>İPİNİ ÇEK</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman hunisi, kalın bir ip ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler, fiziksel özellikleri bakımından birbirine denk 4 takıma ayrılır. İki ucu bağlı ip, oyun sahasının ortasına kare şeklinde konur. İpin her köşesine beşer kişiden oluşan takımlar, derin kolda tek sıra olarak dizilir. Önde duran ilk öğrenciler ipin köşelerinden tutar. Her oyuncunun arkasına 2 metre mesafede birer antrenman hunisi konur. Başlama işaretiy-le birlikte öğrenciler ipi kendilerine doğru, arkalarında bulunan huniye kadar çekip huniye değmeye çalışır. Huniye değmeyi başaran öğrenci, o oyunu kazanır. En çok kazananı olan takım, oyunun galibi sayılır.
<b>ÖNERİ:</b>	Takımlar, fiziksel özellikleri bakımından birbirine denk öğrencilerden ayarlanmalı ve ip tek elle çekilmelidir.



Görsel 5.45.



Görsel 5.46.



Görsel 5.47.



Görsel 5.48.



Görsel 5.49.



Görsel 5.50.



<b>OYUN NO:</b>	9
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>GEL BU TARAF</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Fiziksel özellikleri bakımından birbirine denk iki takım, aralarında bulunan bir çizginin her iki yanına karşılıklı olarak geçer. Takımlar, geniş kolda tek sıra olur. Karşılıklı birbirlerinin iki elinden tutan oyuncular, başlama işaretiyle birlikte rakiplerini kendi sahasına çekmeye çalışır. Bunu başaran oyuncular takımlarına 1 puan kazandırır. Oyunun sonunda her takım, kendi sahasına çektiği rakip oyuncu sayısı kadar puan alır. Fazla oyuncu çeken takım, oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Oyuncular, rakiplerini çekerken vurma, sarılma gibi hareketler yapmamalıdır.



Görsel 5.51.



Görsel 5.52.



Görsel 5.53.



Görsel 5.54.



Görsel 5.55.



Görsel 5.56.



<b>OYUN NO:</b>	10
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>EL ARABASI</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman hunisi ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin kuvvetini geliştirmek
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Fiziksel özellikleri bakımından birbirlerine denk iki takım oluşturulur. Oyuncular kendi takım arkadaşlarıyla ikili olarak eşleşir. Birinci öğrenci, başlangıç çizgisinde cephe duruşuna geçer. Diğer öğrenci ise eşinin ayak bileklerinden tutarak "el arabası" sürme pozisyonu alır. Başlama işaretleriyle birlikte 8-10 metre uzaklıktaki antrenman hunisine doğru ilerlerler. Huniyi döndükten sonra roller değişir, el arası ile sürücü yer değiştirir. Başlangıç çizgisine geldiklerinde ikinci çift çıkış yapar. İlk olarak hangi takımın en son oyuncusu bitiş çizgisine gelirse o takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	El arabası pozisyonundaki oyuncunun çok hızlı itilerek sakatlanmamasına dikkat edilmelidir.



Görsel 5.57.



Görsel 5.58.



Görsel 5.59.



Görsel 5.60.



Görsel 5.61.



Görsel 5.62.

## 5.2. ÇABUKLUK OYUNLARI

Çabukluk, birim zamanda en fazla iş yapabilme yeteneği olarak tanımlanır. Diğer bir tanıma göre ise mümkün olabilecek en yüksek seviyede reaksiyon ve hareket süratine ulaşmaktır. Kasların mümkün olan en kısa zamanda dış dirençlere, vücudun ya da vücudun bir kısmının direncine rağmen eklemleri harekete geçirebilme özelliğidir.



Görsel 5.63.

Çabukluk, oyun içerisinde kuvvet kadar önemli bir faktördür. Hatta birçok oyunda kuvvetten daha ön plandadır. Çabukluk yavaş gelişebilen, geliştikten sonra da çok zor korunabilen bir özelliktir. Eğitsel oyunlar, çabukluğun geliştirilmesinde ve korunmasında çok önemli bir işlev görür. Bu oyunlar, çabukluğu en üst düzeyde tutmada son derece etkilidir. Çabukluğu geliştirici eğitsel oyunlar denilince akla ilk önce kısa mesafeli, yüksek hızlı koşu oyunları gelmektedir. Stafet yarışları da çabukluğu geliştiren oyunlardandır. Stafet yarışları ayrıca çabukluğun ölçülmesinde ve değerlendirilmesinde de kullanılabilir. Ancak çabukluk gerektiren oyunlarda sık sık oyun kuralları ve saha ölçüleri üzerinde değişiklik yapılmalıdır.

Eğitsel oyunlarda çabukluğun geliştirilmesi için şu hususlara dikkat edilmelidir:

- Oyun alanı, oyuna başlandığındaki büyüklükte kalmamalı; zamanla büyütülmelidir.
- Oyun kurallarında zamanla değişiklik yapılmalıdır.
- Oyunda, çabukluğun hep üst seviyede olması için oyuncu değişiklikleri yapılmalıdır.
- Oyuna girecek oyuncular, hazır olmalıdır.
- Çabukluk oyunlarının şiddeti artınca dinlenme süreleri uzatılmalıdır.



Görsel 5.64.



<b>OYUN NO:</b>	11
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>DEVE CÜCE</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	-
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	7 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler arasından bir lider seçilir. Lider, öğrencilerin karşısına geçer ve “deve-cüce” komutlarını verir. Liderin “deve” dediği zaman öğrenciler ayağa kalkar, “cüce” dediği zaman öğrenciler oturur. Lider, oyuncuları şaşırtmak için komutlarını hızlandırır. Liderin “deve” dediğinde oturan, “cüce” dediğinde ayağa kalkan oyuncular yanar ve oyundan çıkar. Hiç yanmadan diğer arkadaşları yanına kadar kalabilen oyuncu, oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Bu oyun sınıf içerisinde, sıraya kapanarak ve doğrularak gece-gündüz şeklinde de oynanabilir.



Görsel 5.65.



Görsel 5.66.



Görsel 5.67.



Görsel 5.68.



Görsel 5.69.



Görsel 5.70.



<b>OYUN NO:</b>	12
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>ELİM SENDE</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	-
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	10 dakika
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	8 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Bir ebe seçilir ve diğer öğrenciler voleybol sahası içerisinde dağınık pozisyonda yer alır. Ebe, diğer öğrencileri kovalar ve onlara dokunarak ebelemeye çalışır. Ebelenen oyuncu, ebe ile yer değiştirir. Ayrıca voleybol sahasının dışına çıkan oyuncu da ebe olur.
<b>ÖNERİ:</b>	Oyunu daha heyecanlı hâle getirmek için oyun alanı daraltılabilir. Ayrıca sadece kollara, sadece bacaklara veya sadece gövdeye dokunma sınırı getirilerek oyun daha zevkli hâle getirilebilir.



Görsel 5.71.



Görsel 5.72.



Görsel 5.73.



Görsel 5.74.



Görsel 5.75.



Görsel 5.76.

<b>OYUN NO:</b>	13
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>ADADAN ADAYA</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman hunisi, çember ve antrenman yeleşği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	10 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	18-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	İki eşit takım oluşturulur. Takımlar derin kolda sıraya geçer. Takımın ilk öğrencisi başlama işaretiyle birlikte elinde bulunan iki çemberden birini önüne atar ve içine atlar. Elindeki diğer çemberi de tekrar önüne atar ve içine atlar. Birinci attığı çemberi alır ve tekrar önüne atar. Bu şekilde 8-10 metre ilerideki antrenman hunisine kadar gider. Huniye gelince iki çemberi de eline alır ve koşarak ikinci sıradaki takım arkadaşına verir. Oyun bu şekilde devam eder. Önce bitiren takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Çemberler, içine atlanılabilecek mesafeye atılmalıdır. Çemberin dışına kesinlikle basmamak gerekir. Eğer basılırsa tekrar başlama noktasına dönlür.



Görsel 5.77.



Görsel 5.78.



Görsel 5.79.



Görsel 5.80.



Görsel 5.81.



Görsel 5.82.



<b>OYUN NO:</b>	14
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>HUNİLİ STAFET YARIŞI</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GERECİ:</b>	Huni ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	10 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	18-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler eşit sayıda iki takıma ayrılır. Takımlar derin kolda sıraya geçer. Her takımın önünde 1 metre aralıklarla dizilmiş 4 tane huni vardır. Başlama işaretleriyle birlikte takımın ilk oyuncuları koşarak çıkış yapar ve tüm hunileri sırasıyla eli ile devirir. Belirlenmiş dönüş noktasından dönüşünü yapar ve ikinci oyuncunun eline vurarak takımın arkasına geçer. İkinci oyuncu devrilen hunileri yerine koyar. Dönüş noktasından dönerek sıradaki arkadaşının eline vurur ve takımın arkasına geçer. Oyun bu şekilde devam eder. Önce bitiren takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Hunileri devirirken sert vuruş yapılmaması ve hunilerin çok uzağa gitmemesi için öğrenciler uyarılmalıdır.



Görsel 5.83.



Görsel 5.84.



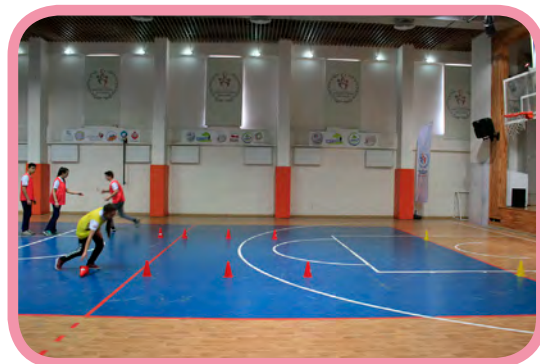
Görsel 5.85.



Görsel 5.86.



Görsel 5.87.



Görsel 5.88.



<b>OYUN NO:</b>	15
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>ÇEMBERİ KAP</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Çember ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	10 dakika
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	8 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	10-12 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Belirli sayıda çember, voleybol sahasına dağınık şekilde konur. Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Diğer öğrenciler çemberlerin içine girer. Başlama işaretiyle birlikte oyun başlar ve öğrenciler diğer çemberlere geçmeye çalışır. Ebe ise boş çember bulup içine girmeye çalışır. Herkes çembere girince boşta kalan öğrenci ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder.
<b>ÖNERİ:</b>	Bir çemberin içinde birden fazla öğrenci bulunamaz. Çember kapmada, birden fazla öğrenci aynı çemberin içine girerse ilk giren öğrenci çembere hâkim olur. Çemberden çıkarma ve engelleme yasaktır.



Görsel 5.89.



Görsel 5.90.



Görsel 5.91.



Görsel 5.92.



Görsel 5.93.



Görsel 5.94.

<b>OYUN NO:</b>	16
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>DEĞİŞTİR</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Hentbol topu, çember ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	18-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler iki eşit takıma ayrılarak derin kolda sıra olur. Her iki takımın da önüne bir çember ve içine 3 adet hentbol topu konur. Bu çemberin de 3 metre ilerisine 3 çember daha konur. Başlama işaretinden sonra ilk oyuncu çemberin içindeki topları tek tek alarak karşısındaki çemberlerin içine birer birer bırakır ve geri döner. İkinci sıradaki arkadaşının eline vurup sıranın arkasına geçer. İkinci oyuncu ise bu topları tek tek alarak ilk çemberin içine koyar. Üçüncü oyuncunun eline vurup sıranın arkasına geçer. Bu şekilde oyun devam eder ve bütün öğrenciler sıralandıktan sonra oyun biter. İlk bitiren takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Topların çemberin içinde sabit kalmasına dikkat edilmelidir.



Görsel 5.95.



Görsel 5.96.



Görsel 5.97.



Görsel 5.98.



Görsel 5.99.



Görsel 5.100.



<b>OYUN NO:</b>	17
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>AVLANMA</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Voleybol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	18-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler arasından iki eşit takım oluşturulur. Bir takım avcılar takımı, diğer takım av takımı olur. İki takım da voleybol sahasında dağınık hâlde durur. Takımlar farklı renkte antrenman yeleği giyer. Avcılar, voleybol topunu birbirlerine pas olarak verir ve uygun zaman yakaladıklarında av olan öğrenciyi topla vurur. Bütün avlar vurulduktan sonra takımlar rollerini değiştirir.
<b>ÖNERİ:</b>	Avcı rolündeki oyuncular topla hareket edemez ve topa ayakla vurmaz. Av rolündeki oyuncular ise topu tutamaz.



Görsel 5.101.



Görsel 5.102.



Görsel 5.103.



Görsel 5.104.



Görsel 5.105.



Görsel 5.106.



<b>OYUN NO:</b>	18
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>KUŞATMA</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Voleybol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	16-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Oyun alanı 3 bölgeye bölünür ve öğrenciler 2 eşit takıma ayrılıp alanlara yerleştirilir. Oyunun başlama işaretinden sonra kenardaki oyuncular, ortadaki oyuncuları topla vurmaya çalışır. Ortadaki oyuncular ise vurulmamaya ve topu yakalamaya çalışır. Vurulan oyuncu oyundan çıkar. Ortadaki oyuncu havadan yakaladığı her top için bir hak kazanır, haklarını oyundan çıkan arkadaşını tekrar almak için kullanabilir. Ortada tek oyuncu kaldığında kenardaki oyuncuların onu vurmaları için yedi atış hakkı vardır. Son oyuncu da vurulduğunda, kenardaki oyuncular ortaya geçer. Son kalan oyuncu, yedi atış hakkında vurulmazsa oyuncunun takım arkadaşları tekrar ortaya geçme hakkını elde eder.
<b>ÖNERİ:</b>	Son kalan oyuncuyu vurmak için takım oyuncuları havadan pas yaptıklarında yedi atış hakkı azalmaz. Ortadaki oyuncuyu vurmak için havadan pas yapmak, oyuncunun daha kolay vurulmasını sağlayabilir.



Görsel 5.107.



Görsel 5.108.



Görsel 5.109.



Görsel 5.110.



Görsel 5.111.

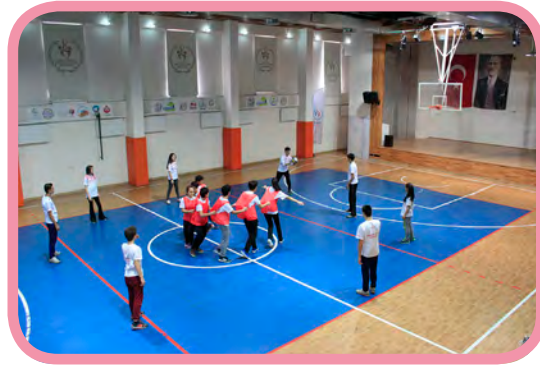


Görsel 5.112.

<b>OYUN NO:</b>	19
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>KUYRUĞUNU KORU</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Voleybol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler, geniş bir daire oluşturur. Belirli sayıda öğrenci, dairenin içine girer ve birbirlerini tutarak zincir şeklinde arka arkaya dizilir. Daire oluşturan öğrenciler, birbirleriyle paslaşarak uygun anı yakaladıklarında topla sıranın sonundaki öğrenciyi vurmaya çalışır. Dairenin içindeki öğrenciler de kopmadan dönüşler yaparak son sıradaki öğrenciyi korumaya çalışır. Son sıradaki öğrenci vurulduğu zaman sıradan çıkarak daireye dâhil olur. Oyun böylece devam eder ve sırada son bir kişi kalınca oyun biter.
<b>ÖNERİ:</b>	Oyun zamana karşı oynatılabilir. Belirlenen zamanda kuyruğunu koruyan takım oyunu kazanır.



Görsel 5.113.



Görsel 5.114.



Görsel 5.115.



Görsel 5.116.



Görsel 5.117.



Görsel 5.118.



<b>OYUN NO:</b>	20
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>SEN DE SIÇRA</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman hunisi, jimnastik sopası ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	16-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin çabukluğunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler eşit iki takıma ayrılır. Takımlar derin kolda tek sıra olur. Takımların 5 metre ilerisine birer metre ara ile dörder tane antrenman hunisi konur. Takımların başındaki oyuncuların elinde birer jimnastik sopası bulunur. Verilen komutla beraber ilk oyuncular, hunilere doğru koşar ve hunilerin üzerinden çift ayak sıçrayarak geçer. Elindeki sopa ile birlikte son engelin 5 metre ilerisinde bulunan çemberin içine girip çemberi vücudundan geçirir. Sonra çemberi bırakıp takımına doğru koşar. Sopanın diğer ucunu, sıranın başındaki oyuncuya tutturur ve onunla birlikte sıçrayan arkadaşlarının ayaklarının altından geçirir. İlk çıkan oyuncu sıranın sonuna geçer. İkinci oyuncu ise sopayı alarak ilk oyuncunun yaptığı çalışmayı tekrarlar. Bu şekilde tüm oyuncular sıra ile çalışmayı yapar. Önce bitiren takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Antrenman sopası, sıçrayan öğrencilerin altından geçirilirken yaklaşık 50 cm yükseklikte olmalıdır.



Görsel 5.119.



Görsel 5.120.



Görsel 5.121.



Görsel 5.122.



Görsel 5.123.



Görsel 5.124.



## 5.3. DAYANIKLILIK OYUNLARI

Dayanıklılık, organizmanın yüklenmelere karşı koyabilme yeteneği ve arttırılmış dirence karşı koyabilecek kasal performanstır. Sporda dayanıklılık ise uzun süre devam eden yüklenmelerde, yorgunluğa karşı koyabilme yeteneği ve ardından bünyenin süratle kendini yenilemesi olarak tanımlanmaktadır.

Dayanıklılık bir çalışmayı yorulmadan ya da ona karşı direnç göstererek yapma kabiliyetidir. Bütün spor disiplinlerinde dayanıklılık gereklidir, bazılarında ise en önemli faktördür. Dayanıklılığı arttırmak, kalp ve kan dolaşımı sistemleri ile sinir-kas sistemlerinde optimal bir değişiklik yapmak ya da uyum sağlamaktır. Genel olarak bütün spor dallarında, dayanıklılığa yönelik çalışmalar küçük yaşlarda planlı bir şekilde aşama aşama yapılmalıdır.

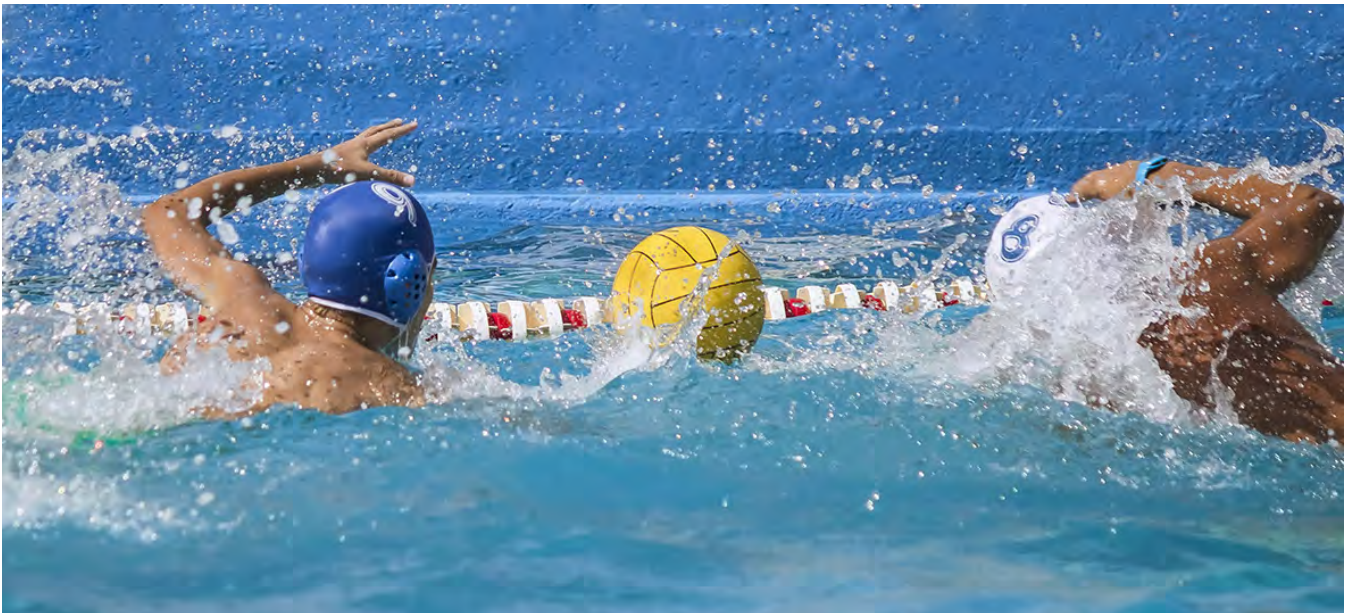
Oyunlar, süratte dayanıklılıkla kombine edilerek daha çok kas grubunu çalıştırır. Özellikle yetişkinlerde kuvvet ve kuvvette dayanıklılık özelliğini geliştirmek için futbol, basketbol, hentbol, yüzme ve su topu branşları çok etkilidir. Bu spor dallarının küçük yaştaki sporcu adaylarında uygulanmasının oldukça zor olduğu bilinmektedir. Teknik beceri düzeylerinin düşük olması, küçük yaştaki sporcuların çalışmasında kaliteyi düşürür. Araştırmalara göre bu yaş grubunda dayanıklılığın geliştirilme yöntemi olarak eğitsel oyunların en geçerli yöntem olduğu söylenebilir.



Görsel 5.125.

Eğitsel oyunlar yoluyla en belirgin olarak geliştirilen motorik özellik, dayanıklılık olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü oyunların çekiciliği, çalışma sırasındaki yorgunluğu ve bıkkınlığı geri plana iterek çalışmaların devamını sağlamaktadır. Birçok oyunda, oyunun özelliklerinden dolayı dayanıklılık doğal olarak gelişir hatta bazı oyunlar tamamen dayanıklılığı geliştirmek üzerine kurulur. Bütün bunlara rağmen çocuklarda dayanıklılığı geliştiren veya dayanıklılığın ön planda olduğu oyun sayısı çok fazla değildir. Bu sebeple diğer oyunların oyun kurallarında değişiklikler yapılarak daha uzun süreli dayanıklılık çalışmaları yapılabilir. Bunun için yapılacak değişiklikleri şu şekilde sıralayabiliriz:

- Oyunun süresini uzatmak.
- Oyun alanını büyütmek.
- Oyunda kullanılan araç gereç sayısını artırmak.
- Puanı dayalı oyunlarda puanı yüksek tutmak.



Görsel 5.126.

<b>OYUN NO:</b>	21
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>ALTIN BALIK</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	12 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Voleybol sahasında dağınık şekilde bulunan öğrencilerden bir ebe seçilir. Ebe, kendisinden kaçan öğrencilere dokunmaya çalışır. Dokunduğu öğrencinin elinden tutarak balık ağını oluşturur. İki öğrenci el ele diğer öğrencileri yakalamaya çalışır. Yakalanan öğrenci balık ağına dâhil olur. Yakalanmayan en son öğrenci, oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Oyun alanının dışına çıkan öğrenci yakalanmış sayılır. Balık ağı, yakalama anında koparsa yakalama geçersiz sayılır.



Görsel 5.127.



Görsel 5.128.



Görsel 5.129.



Görsel 5.130.



Görsel 5.131.



Görsel 5.132.



<b>OYUN NO:</b>	22
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>KIRMIZI IŞIK</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	10 dakika
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	12 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	10-12 öğrenci
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Voleybol sahasında dağınık şekilde bulunan öğrencilerden bir ebe seçilir. Başlama işaretiyle birlikte ebe, diğer oyunculara doğru koşmaya başlar. Kovalanan oyuncu tehlike anında ellerini yukarıya kaldırarak "kırmızı ışık" diye bağırır ve diğer arkadaşlarından yardım ister. Diğer oyunculardan biri, ebe ile kovaladığı oyuncunun arasına girerek ellerini yana açarak "kırmızı ışık" der. Bu kez ebe, perdeleyen oyuncuyu bırakarak başka bir oyuncuyu kovalamaya başlar. Ebe eğer kovaladığı oyuncuyu yakalarsa yakaladığı oyuncu ebe olur. Oyunda hiç ebe olmayan veya en az ebe olan öğrenci oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Oyunda arkadaşlarına yardım etmeyi cazip hâle getirmek için en çok perdeleme yapan oyuncu seçilip ödüllendirilebilir.



Görsel 5.133.



Görsel 5.134.



Görsel 5.135.



Görsel 5.136.



Görsel 5.137.



Görsel 5.138.



<b>OYUN NO:</b>	23
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>YAT - KALK</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman hunisi ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	12 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	14-16 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler eşit sayıda iki takıma ayrılıp derin kolda tek sıra olur. İlk oyuncular, başlama işaretiyle birlikte 4 adet antrenman hunisinin üzerinden sırayla çift ayakla atlayarak belirli mesafede bulunan huninin etrafından dönüp takımında bulunan oyunculara "yat" komutu verir. Takımdaki oyuncular, cephe duruşuna geçerek yere yatar. Etapı tamamlayan oyuncu, çift ayakla oyuncuların üzerinden sıçrayarak geçer. Daha sonra "kalk" komutu ile birlikte oyuncular derin kolda, ayaklarını genişçe açarlar. İlk oyuncu arkadaşlarının bacakları arasından geçtikten sonra tekrar koşarak sıranın sonuna geçer. İkinci sıradaki oyuncu, ilk oyuncu kendisinin bacağından geçerek geçmez çıkış yapar ve aynı şekilde çalışmayı tamamlar. Bu çalışmayı önce bitiren takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Yere yatan öğrenciler, üzerlerinden atlanırken bir yerlerine basılmaması için yeterli aralıklarla sıralanmalıdır.



Görsel 5.139.



Görsel 5.140.



Görsel 5.141.



Görsel 5.142.



Görsel 5.143.



Görsel 5.144.

<b>OYUN NO:</b>	24
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>HIZLI TAVŞAN</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	10 dakika
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	12 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	10-12 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Voleybol sahasında dağınık şekilde bulunan öğrencilerden bir ebe seçilir. Ebe dâhil tüm öğrenciler, verilen komutla birlikte tavşan sıçraması yaparak hareket eder. Ebe diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncu ebe olur. Oyun sonunda hiç ebe olmayan veya en az ebe olan öğrenci, oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Oyun esnasında ayağa kalkmak yasaktır. Ebenin diğer oyunculara eliyle dokunması yeterlidir.



Görsel 5.145.



Görsel 5.146.



Görsel 5.147.



Görsel 5.148.



Görsel 5.149.



Görsel 5.150.



<b>OYUN NO:</b>	25
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>KANGURU</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman yeleşği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	10 dakika
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	10 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	14-16 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Tüm öğrenciler, voleybol sahası içerisinde fiziksel özellikleri dikkate alınarak birbirleriyle eşleşir. Eşler karşılıklı olarak el ele tutuşur. Başlama işaretiyle birlikte birbirlerinin etrafında kanguru sıçrayışı ile dolanıp birbirlerinin ayaklarına basmaya çalışır. Her ayağa basış 1 puandır. 10 dakika boyunca en fazla puan toplayan öğrenciler oyunun kazananı olur.
<b>ÖNERİ:</b>	Oyunda kafaların çarpışmaması için dikkatli olunması hatırlatılmalıdır. Ayrıca puanları takip etmek için öğrenci görevlendirilmelidir.



Görsel 5.151.



Görsel 5.152.



Görsel 5.153.



Görsel 5.154.



Görsel 5.155.



Görsel 5.156.



<b>OYUN NO:</b>	26
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>AVCI TOPU</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Hentbol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	10-12 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Hentbol sahasında dağınık şekilde bulunan öğrencilerden bir ebe seçilir. Ebe elindeki hentbol topu ile diğer öğrencileri vurmaya çalışır. Vurulan öğrenciler de ebe olur. Ebeler paslaşarak diğer öğrencileri vurur. Hiç vurulmadan en son kalan öğrenci oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Ebelerin topla birlikte koşması yasaktır. Ebeler, topu öğrencilerin yüzüne doğru atmamaları için uyarılmalıdır.



Görsel 5.157.



Görsel 5.158.



Görsel 5.159.



Görsel 5.160.



Görsel 5.161.



Görsel 5.162.

<b>OYUN NO:</b>	27
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>KALEYE ULAŞ</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Hentbol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	15 dakika
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	16-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler, voleybol sahası içerisinde iki eşit takıma ayrılır. Voleybol sahasının bir yarısına A takımı, diğer yarısına B takımı yerleşir. Sahaların dip çizgileri gerisinde (kalede) karşı takımın ikişer oyuncusu bulunur. Her takımda birer tane hentbol topu bulunur. Takımlar kendi kale oyuncularına topu atmaya çalışırlar. Kaleye ulaşan her top 1 puan sayılır. Belirlenen süre içerisinde en fazla puan kazanan takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Kalede bulunan oyuncuların oyun alanı içerisine girmeleri yasaktır. Diğer oyuncuların kale önünde toplanmalarını önlemek için girilmesi yasak olan bir alan çizilebilir.



Görsel 5.163.



Görsel 5.164.



Görsel 5.165.



Görsel 5.166.



Görsel 5.167.



Görsel 5.168.



<b>OYUN NO:</b>	28
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>TOPLA KÖŞE KAPMACA</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Hentbol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	16-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler, voleybol sahası içinde dört eşit takıma ayrılır. Her takım, ayrı köşelere yerleşir. Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Ebe, elinde bir hentbol topu ile takımların merkezinde bulunur. Başlama işaretleriyle birlikte köşelerinde bulunan öğrenciler, saat yönünde köşe değiştirir. Ebe, bu değişim sırasında elindeki hentbol topu ile yer değiştiren öğrencileri vurmaya çalışır. Vurduğu öğrenciyi ebe yapar ve onunla yer değiştirir. Belirlenen süre içerisinde hiç ebe olmayan veya en az ebe olan öğrenci oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Hentbol topunun öğrencilerin yüzüne atılmaması için uyarı yapılmalıdır. Köşelerden çıkmak için belirli bir süre konulabilir.



Görsel 5.169.



Görsel 5.170.



Görsel 5.171.



Görsel 5.172.



Görsel 5.173.



Görsel 5.174.



<b>OYUN NO:</b>	29
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>ÇİZGİDE KOŞU</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman hunisi ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	16-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler iki eşit takıma ayrılır. Başlama çizgisi gerisinde derin kolda sıra olur. Başlama çizgisine 3-6-9 metre aralıklarla 3 tane antrenman hunisi konur. Verilen komutla ilk sıradaki öğrenciler 1. huniye doğru koşar ve huniye dokunarak tekrar başlama çizgisine geri gelir. 2. huniye koşar ve dokunarak tekrar 1. huniye döner ve huniye dokunur. Daha sonra 3. huniye koşar ve huniye dokunduktan sonra tekrar başlama çizgisine gelerek 2. sırada bekleyen arkadaşının eline vurur ve sıranın arkasına geçer. Oyun bu şekilde devam eder. İlk önce bitiren takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Öğrencilerin kesinlikle huniye değmeleri gerektiği hatırlatılır. Başlama çizgisinden çıkan öğrenci takım arkadaşının eline vurmada çıkış yapamaz.



Görsel 5.175.



Görsel 5.176.



Görsel 5.177.



Görsel 5.178.



Görsel 5.179.



Görsel 5.180.

<b>OYUN NO:</b>	30
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>TOPLA YARIŞ</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Basketbol topu, antrenman minderi, çember ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	16-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler iki eşit takıma ayrılır ve belirlenen başlama çizgisi gerisinde derin kolda sıra olur. Çizginin 4 metre ilerisine birer çember ve içerisine birer basketbol topu konur. Basketbol topunun 4 metre ilerisine de antrenman minderi konur. Başlama işaretiyle birlikte ilk sıradaki öğrenciler hızla basketbol topuna doğru koşar. Topu alarak mindere kadar top sürer. Top ellerindeyken minderde düz takla atar. Geri dönerken tekrar top sürer ve çemberin içine topu bırakarak 2. sırada bulunan arkadaşının eline vurup sıranın arkasına geçer. Oyun bu şekilde devam eder. İlk önce bitiren takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Minderde takla atılırken top elde olmalı ve topun elden çıkmaması için öğrenciler uyarılmalıdır. Dönüşte topun çemberin içinde kalması gerekir.



Görsel 5.181.



Görsel 5.182.



Görsel 5.183.



Görsel 5.184.



Görsel 5.185.



Görsel 5.186.



## 5.4. KOORDİNASYON OYUNLARI

Koordinasyon; hareketin uygulanmasına katılan iskelet kasları, eklem bağları ve eklemler ile merkezî sinir sistemi arasındaki işbirliğidir. Genel anlamda koordinasyon, karmaşık bir harekete katılan bağımsız beden parçalarının kontrol edilmesini ve bu parçaların aynı amaç için ortaklaşa hareket etmesini sağlayan beceridir. Sporda koordinasyon ise istemli ve istemsiz hareketlerin düzenli, uyumlu ve amaca yönelik bir hareket dizisi içerisinde uygulanması olup organizmanın sinirsel bir gücüdür.



Görsel 5.187.

Koordinasyonu belirleyen farklı beceri ve özelliklerin öğrenilmesi ve alışkanlık hâline gelebilmesi, belli yaş dönemleri içerisinde gerçekleşmektedir. Reaksiyon özelliği 7 ve 8. yaşlardan itibaren gelişir ve bu süre 10-15 yaşa kadar devam eder. Oryantasyon özelliği için bazı kaynaklar 12-15 yaş aralığını vermekle beraber 6. yaştan itibaren bu özelliğin şekillenmeye başladığı bilinmektedir.

Bir eğitsel oyunda, hangi motorik özellik ağırlıkta olursa olsun mutlaka diğer motorik özellikler de söz konusudur. Eğitsel oyunlarda sadece bir özelliği geliştirici oyun bulmak çok zordur. Oyunların farklı özelliklerinin olması, çocuklarda çok yönlü gelişim sağlar. Bu açıdan bakıldığında eğitsel oyunların gerek motorik özelliklerin gerekse sinir, kas ve eklem koordinasyonunun çok yönlü olarak gelişmesi açısından önemli bir araç olduğu anlaşılmaktadır. Çok fonksiyonlu oyunların seçilmesi ve farklı fonksiyonlara sahip oyunların dengeli olarak oynatılması, koordinasyon gelişimini olumlu yönde etkileyecektir. Özellikle gelişme çağındaki çocuklarda koordinasyon eğitimi oldukça önemlidir. Bu çocuklar için karışık oyunlar hazırlanabilir. Koşma, sıçrama, atma-tutma, araç ve engellerle süslenmiş oyunlar düzenlenebilir.



Görsel 5.188.



<b>OYUN NO:</b>	31
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>YENGEÇ YARIŞI</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Sağlık topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	12 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	16-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler iki eşit takıma ayrılır ve her takım kendi içinde karşılıklı iki grup oluşturur. İlk sıradaki oyuncular yengeç pozisyonu alır. Karnılarının üzerinde birer sağlık topu vardır. Başlama işaretiyle birlikte oyuncular, yengeç yürüyüşü ile topu karşı grubun ilk oyuncusunun hizasına ulaştırır ve sıranın arkasına geçer. Topu alan oyuncu da aynı şekilde topu karşı tarafa taşır. Tüm oyuncular karşılıklı top taşıyarak yer değiştirmiş olur. İlk önce bitiren takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Topu taşıırken düşüren oyuncu, topu tekrar karnına koyarak düşürdüğü yerden oyuna devam eder. Oyuncu başlangıç çizgisine gelmeden top değişimi yapılmamalıdır.



Görsel 5.189.



Görsel 5.190.



Görsel 5.191.



Görsel 5.192.



Görsel 5.193.



Görsel 5.194.

<b>OYUN NO:</b>	32
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>PAS YARIŞI</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Voleybol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	12 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	18-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Eşit sayıda iki takım, derin kolda tek sıra olur. Aralarından voleybolda iyi olan bir lider seçerler. Liderler, kendi takımlarının 3-4 metre önüne geçer ve başlama işaretiyle birlikte arkadaşlarıyla paslaşmaya başlar. Lider, takımın önündeki oyuncuya parmak pas verir, bu oyuncu da pasla topu lidere iade eder ve takımın arkasına geçer. Böylece tüm oyuncular liderle paslaşır. Paslaşmayı önce bitiren takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Paslaşma şekillerini değiştirerek oyunu çeşitlendirmek mümkündür. Manşet pas ve sektirerek pas kullanılabilir.



Görsel 5.195.



Görsel 5.196.



Görsel 5.197.



Görsel 5.198.



Görsel 5.199.



Görsel 5.200.



<b>OYUN NO:</b>	33
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>SIRT SIRTA</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Sağlık topu, huni ve antrenman yeleşği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	18-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler çift olarak eşit iki takıma ayrılır. En öndeki çiftler sırt sırta gelerek aralarına sağlık topu sıkıştırır. Başlama işaretiyle birlikte 10-12 metre ileriye konulan huniye doğru kayma adımları ile ilerler. Huninin etrafından dönüp sıradaki arkadaşlarına sağlık topunu verir. Oyun bu şekilde devam eder. İlk önce bitiren takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Oyun sırasında top düşerse düştüğü yerden alınıp tekrar oyuna devam edilir. Top taşınırken topa elle temas etmek yasaktır.



Görsel 5.201.



Görsel 5.202.



Görsel 5.203.



Görsel 5.204.



Görsel 5.205.



Görsel 5.206.



<b>OYUN NO:</b>	34
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>SIÇRATAN SOPA</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Jimnastik sopası
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	12 yaş ve üzer
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	8-10 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler, geniş bir daire oluşturur. Aralarından bir tane lider seçilir. Lider, elinde bir jimnastik sopası ile dairenin ortasına geçer ve sopayı kendi ekseninde dönerek çevirmeye başlar. Sopa, oyuncuların ayaklarının önünden geçerek yere yakın bir şekilde döner. Lider, sopayı üç-beş kez çevirdikten sonra, başlama işaretiyle birlikte daha ileriye doğru uzatır. Sopa, oyuncuların ayaklarının altından geçecek şekilde döndürülür. Sopanın temas ettiği oyuncu, oyun dışı kalır. En son kalan oyuncu oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Oyuncuların sıçrama esnasında geriye kaçması yasaktır. Liderin sopayı belirli süratte çevirmesi istenir. Ayrıca lider, arkadaşlarını yanıltmak için sopayı farklı yönde çevirebilir.



Görsel 5.207.



Görsel 5.208.



Görsel 5.209.



Görsel 5.210.



Görsel 5.211.



Görsel 5.212.

<b>OYUN NO:</b>	35
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>KURT İLE KUZU</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	10 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	18-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler, el ele tutuşarak geniş bir daire oluşturur. İçlerinden biri, kurt rolü için seçilerek dairenin dışına alınır. Bir öğrenci de kuzu rolü için dairenin içine girer. Dairedeki öğrenciler, kuzuyu korumak için kurdun dairenin içine girmesini engeller. Kurt içeriye girmeyi başardığında ise kuzuyu dışarı çıkarıp bu sefer kurdun dışarı çıkmasını engeller. Kurt, kuzuyu yakaladığında oyun biter. Tekrar kurtla kuzu seçilir ve oyun tekrarlanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Dairedeki öğrencilerin kurda karşı yaptıkları engellemeleri sırasında vurma, tekme atma gibi sert hareketlere izin verilmez. Kurdun hareketlendiği bölgedeki öğrenciler, kurdun daireye girmesini, kurt içerideyse de onun daireden çıkmasını sadece birbirlerine yaklaşarak engelleyebilir.



Görsel 5.213.



Görsel 5.214.



Görsel 5.215.



Görsel 5.216.



Görsel 5.217.



Görsel 5.218.



<b>OYUN NO:</b>	36
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>SÜR TOPUNU</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Voleybol topu, jimnastik sopası, slalom seti ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	16-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler voleybol sahasında iki eşit takım oluşturur. Başlama çizgisinin gerisine geçip derin kolda sıraya girer. Her takımın ilk oyuncusunun önüne birer voleybol topu konur. Başlangıç çizgisinin 3 metre ilerisinden itibaren 1 metre ara ile 4 slalom çubuğu yerleştirilir. Verilen komutla birlikte oyuncular, ellerindeki jimnastik sopaları ile topları slalom çubukları arasından geçirir ve son çubuktan sonra geri dönerek aynı şekilde slalom yapar. Sıranın başına geldiklerinde sopayı ve topu ikinci arkadaşına verip sıranın arkasına geçer. Bu şekilde bütün oyuncular uygulamayı tamamlar. İlk önce bitiren takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Topa sadece jimnastik sopası ile temas edilmelidir. Eğer ayakla veya elle temas edilirse başlangıç noktasına dönülür.



Görsel 5.219.



Görsel 5.220.



Görsel 5.221.



Görsel 5.222.



Görsel 5.223.



Görsel 5.224.



<b>OYUN NO:</b>	37
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>KURTAR BENİ</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Hentbol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	10 dakika
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	12 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	10-12 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Voleybol sahasında dağınık şekilde bulunan öğrencilerden bir ebe seçilir. Ebe haricindeki oyuncuların paslaşması için 3 tane hentbol topu kullanılır. Başlama işaretiyle birlikte ebe, elinde top olmayan öğrenciye dokunarak onu ebelemeye çalışır. Elinde top olan öğrenci ebeleyemez. Öğrenciler kendi aralarında paslaşarak ebenin yönelmediği topsuz öğrenciyi topla buluşturur ve ebelemesini önlemeye çalışır. Topsuz olarak ebeye yakalanan öğrenci ebe olur. Hiç ebe olmayan veya en az ebe olan öğrenci oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Voleybol sahası dışına çıkmak yasaktır. Çıkan oyuncu ebe olur. Oyunu çeşitlendirmek için top sayısını veya ebe sayısını artırabiliriz.



Görsel 5.225.



Görsel 5.226.



Görsel 5.227.



Görsel 5.228.



Görsel 5.229.



Görsel 5.230.

<b>OYUN NO:</b>	38
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>YERDEN GOL</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Sağlık topu, minyatür kale ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	15 dakika
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	16-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler eşit sayıda iki takıma ayrılır. Futbol takım dizilişi ile voleybol sahasına yerleşir. Ancak kaleci yoktur. Takımların amacı sağlık topunu yerden yuvarlayarak karşı takımın kalesine gol atmaktır. Topla koşmak, topa ayakla vurmamak yasaktır. Top yerde elle yuvarlanarak ve paslaşarak oynanır. En çok gol atan takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Faul uygulaması futboldaki ile aynıdır. Sağlık topu yerine basketbol topu kullanılabilir.



Görsel 5.231.



Görsel 5.232.



Görsel 5.233.



Görsel 5.234.



Görsel 5.235.



Görsel 5.236.



<b>OYUN NO:</b>	39
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>TAVŞAN YUVADA</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Antrenman yeleşli
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	10 dakika
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	12 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	18 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Oyunun başında bir ebe bir de onun kovalayacağı bir tavşan seçilir. Diğer öğrenciler dörtlü gruplar oluşturur. Gruplarda üç oyuncu el ele tutuşur, dördüncü oyuncu ise çömelik olarak grubun ortasında bulunur. Gruplar oyun alanında dağınık şekilde bulunur. Başlama işaretiyle birlikte ebe, tavşanı kovalamaya başlar. Tavşan grupların arasından geçerek ebeye yakalanmamaya çalışır. Tavşan ebeye yakalanacağı zaman gruplardan birinin içine girer. Girdiği grubun içindeki tavşan ise çıkar ve ebeye yakalanmamak için koşar. Ebe tavşanı yakaladığı zaman tavşanla ebe yer değiştirir. Oyun süresince hiç ebe olmayan veya en az ebe olan oyuncu oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Grupların içindeki tavşanlar, çömelik pozisyonda bulunmalıdır. Ancak dışarı çıktıklarında ayağa kalkabilir. Gruplarda bulunan öğrenciler, tavşanın giriş ve çıkışlarını zorlaştırmamalıdır.



Görsel 5.237.



Görsel 5.238.



Görsel 5.239.



Görsel 5.240.



Görsel 5.241.



Görsel 5.242.



<b>OYUN NO:</b>	40
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>TOPLA YAKALANDIN</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Hentbol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	10 dakika
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	12 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	15 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler, kendi aralarında geniş bir daire oluşturur. Üç oyuncu dairenin ortasında kalır. Dairede bulunan öğrenciler kendi aralarında hentbol topu ile paslaşır. Ortadaki oyuncular topu yakalamaya ya da elinde top olan oyuncuyu tutmaya çalışır. Pas atarken yakalanan veya elinde topla yakalanan oyuncu ebe ile yer değiştirir. Oyunda hiç ebe olmayan veya en az ebe olan öğrenci oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Dairede paslaşırken top yere düşerse topu yere düşüren oyuncu ebe olur.



Görsel 5.243.



Görsel 5.244.



Görsel 5.245.



Görsel 5.246.



Görsel 5.247.



Görsel 5.248.

<b>OYUN NO:</b>	41
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>KÜÇÜK TOP BÜYÜK TOPU VURUR</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Basketbol topu, hentbol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	3-5 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	13 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	12 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler, voleybol yarı sahasında iki eşit takıma ayrılır ve karşılıklı olarak dizilir. Ortada bulunan iki öğrenci, basketbol topunu birbirlerine sıra ile aynı şiddette yerden yuvarlar. Bu sırada, takımların birinci sırasındaki oyuncular, yuvarlanan basketbol topunu ellerindeki hentbol topu ile vurmaya çalışır. Vurulan her top 1 puan sayılır. Sırayla takımların her oyuncusu yuvarlanan topa atış yapar. En çok puan alan takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Takımlardaki her oyuncunun bir atış hakkı vardır. Basketbol topunun aynı hızda atılmasına ve atış hızının aynı şiddette olmasına dikkat edilmelidir.



Görsel 5.249.



Görsel 5.250.



Görsel 5.251.



Görsel 5.252.



Görsel 5.253.



Görsel 5.254.



<b>OYUN NO:</b>	42
<b>OYUNUN ADI:</b>	<b>TAKLA AT, TOPUNU TUT</b>
<b>OYUNUN YERİ :</b>	Spor salonu veya bahçe
<b>OYUN ARAÇ GEREÇİ:</b>	Jimnastik minderi, basketbol topu ve antrenman yeleği
<b>OYUNUN SÜRESİ:</b>	2-3 tekrar
<b>OYUNUN SEVİYESİ:</b>	12 yaş ve üzeri
<b>OYUNCU SAYISI:</b>	16-20 oyuncu
<b>OYUNUN AMACI:</b>	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
<b>OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:</b>	Öğrenciler iki eşit takım ayrılarak derin kolda tekli sıraya geçer. Takımların 5 metre ilerisine birer jimnastik minderi konur. Birinci sıradaki öğrencilerde basketbol topu vardır. Başlama işaretleriyle birlikte ilk oyuncular, jimnastik minderine kadar top sürer. Mindere gelince topu havaya atar ve minderde öne takla atarak topu yere düşmeden tutmaya çalışır. Topu tuttuktan sonra top sürerek takımın arkasına geçer ve arkadaşlarının bacaklarının arasından öndeki takım arkadaşına topu yerden gönderir. Bu oyuncu topu alır ve oyun bu şekilde devam eder. İlk önce bitiren takım oyunu kazanır.
<b>ÖNERİ:</b>	Basketbol topu yerine daha hafif olması için voleybol topu da kullanılabilir. Top sürerken alçak top sürme tekniği kullanılmalıdır.



Görsel 5.255.



Görsel 5.256.



Görsel 5.257.



Görsel 5.258.



Görsel 5.259.



Görsel 5.260.



## Koordinasyon Oyunlarının Diğer Oyunlarla Karşılaştırılması

Koordinasyon oyunlarının farklı özelliklerinin olması, hem çocuklarda çok yönlü gelişim sağlar hem de oyunları sıkıcı olmaktan çıkarıp daha çekici hâle sokar. Diğer oyunlar ise genelde sadece bir motorik özelliğin gelişimine katkıda bulunur. Koordinasyon oyunlarında hareketlerin arka arkaya, hızlı ve birbiriyle uyumlu olarak yapılması amaçlanır. Bu yönüyle de beceri gelişimini daha çabuk sağlar. Diğer oyunlarda ise uyum, çok fazla aranan bir özellik değildir.

Koordinasyon oyunları, diğer oyunlara göre daha karmaşık ve zordur. Aynı zamanda sonucu net belli olmayan oyunlardır. Bu belirsizlik ve karmaşıklık oyunlara daha fazla heyecan katmaktadır.

Koordinasyon oyunlarında takım oyunu ve eşli hareket etme ön plandadır. Kuvvet, çabukluk ve dayanıklılık oyunlarında ise daha çok bireysel yetenekler ön plana çıkmaktadır.

Koordinasyon oyunları her ne kadar diğer oyunlardan daha kapsamlı olup farklı özellikler gösterse de temel olarak bütün eğitsel oyunlar, çocukların motorik özelliklerinin gelişimi açısından son derece önemli ve gereklidir.

### KUVVET



### ÇABUKLUK



### DAYANIKLILIK



### KOORDİNASYON



Görsel 5.261.

### Aşağıdaki çoktan seçmeli soruları cevaplayınız.

1. Sporda kuvvet hangi yaş aralığında en yüksek seviyededir?  
A) 15-19  
B) 20-24  
C) 25-29  
D) 30-34  
E) 35-39
2. Aşağıdaki oyunlardan hangisi çabukluğu geliştirici oyunlardan biridir?  
A) Sırt sırta  
B) Düşen ağaç  
C) At ve binicisi  
D) Elim sende  
E) İpini çek
3. Aşağıdakilerden hangisi dayanıklılık gerektiren bir spor dalı **değildir**?  
A) Futbol  
B) Basketbol  
C) Hentbol  
D) Su topu  
E) Jimnastik
4. Reaksiyon özelliği hangi yaşlarda gelişmeye başlar?  
A) 2-3  
B) 5-6  
C) 7-8  
D) 10-11  
E) 12-13

### Aşağıdaki yargıların karşısına doğru ise (D), yanlış ise (Y) yazınız.

5. Çocuk, oyun oynarken sadece rakip oyuncuların kuvveti ile mücadele eder. ( )
6. Çabukluk çok hızlı gelişen, geliştikten sonra da bir daha kaybolmayan bir özelliktir. ( )
7. Oyunun süresini uzatmak, dayanıklılığın gelişimine katkı sağlar. ( )
8. Koordinasyon oyunları, karmaşık ve çok yönlü oyunlardır. ( )

### Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

9. Kuvvet oyunları hazırlanırken oyuncuların hangi özellikleri dikkate alınmalıdır?
10. Eğitsel oyunlarda çabukluğun geliştirilmesi için nelere dikkat edilmelidir?
11. Dayanıklılığı geliştirmek için oyun kurallarında ne gibi değişiklikler yapılmalıdır?
12. Koordinasyon oyunları çocukların en çok hangi gelişimine katkı sağlar? Nedenlerini açıklayınız.

## CEVAP ANAHTARI

### 1. ÜNİTE

1.A 2.B 3.E 4.E 5.D 6.Y 7.D 8.D

### 2. ÜNİTE

1.C 2.D 3.D 4.D 5.D 6.D 7.D 8.Y

### 3. ÜNİTE

1.E 2.B 3.A 4.B 5.D 6.D 7.D 8.Y

### 4. ÜNİTE

1.A 2.E 3.A 4.C 5.D 6.Y 7.D 8.D

### 5. ÜNİTE

1.B 2.D 3.E 4.C 5.Y 6.Y 7.D 8.D



## SÖZLÜK

### A

**aktivite** : Etkinlik.

**angarya** : 1. Bir kimseye veya bir topluluğa zorla, ücret vermeden yaptırılan iş, yükleni.  
2. Bir kişiye görevi dışında yaptırılan iş.  
3. Kölelik düzeninde köylünün derebeyine yaptığı zorunlu ücretsiz hizmet.  
4. Savaş durumundaki bir devletin, kendi sularındaki yabancı bir devletin ticaret gemilerine el koyarak bunlardan yararlanması.  
5. Olağanüstü durumlarda veya sıkıyönetimde devletin vatandaşlara ait taşıtlara el koyması.  
6. Usandırıcı, bıktırıcı, zorla yapılan iş.

**antik** : İlk Çağdaki uygarlıklarla, özellikle eski Yunan ve Roma uygarlıkları ile ilgili olan, antika.

**arkeolojik** : Bilimsel kazı.

**aşık** : Çift tırnaklı hayvanların ön dizlerinde bulunan bir eklem kemiği.

**avadanlık** : Bir işi yapmak, bir aracı onarmak için kullanılan alet takımı.

**avantaj** : Üstünlük, kazanım, yarar.

### B

**benlik** : 1. Bir kimsenin öz varlığı, kişiliği, onu kendisi yapan şey, kendilik, şahsiyet.  
2. Kendi kişiliğine önem verme, kişiliğini üstün görme, kibir, gurur.

**bilişsel** : Bilişle ilgili, zekânın işleyişiyle ilgili, kognitif.

### E

**ebeveyn** : Anne ve baba.

**entelektüel**: 1. Bilim, teknik ve kültürün değişik dallarında özel öğrenim görmüş (kimse), aydın, münevver.  
2. Fikir sorunlarıyla ilgili.

**eskrim** : Dürtücü kılıç, kesici kılıç ve delici kılıç adı verilen silahlarla yapılan spor, kılıç oyunu.

### F

**fizyolojik** : 1. Fizyoloji ile ilgili, vücutla ilgili.  
2. Normal, doğal olarak işleyen.

**fresk** : 1. Yaş duvar sıvası üzerine kireç suyunda eritilmiş madenî boylarla resim yapma yöntemi.  
2. Bu yöntemle yapılmış duvar resmi.

### H

**hâkimiyet** : Egemenlik.

# İ

- işlev** : 1. Bir nesne veya bir kimsenin gördüğü iş, iş görme yetisi, görev, fonksiyon.  
2. Bir deneyi yaparken izlenen yol, izlev.  
3. Bir yapının gerçekleştirilebileceği ve onu başka yapılardan ayırt etme imkânı veren eylem türü, fonksiyon.

# K

- kabile** : Boy.
- kavram** : 1. Bir nesnenin veya düşüncenin zihindeki soyut ve genel tasarımı, mefhum, fehva, konsept, nosyon.  
2. Nesnelerin veya olayların ortak özelliklerini kapsayan ve bir ortak ad altında toplayan genel tasarım.  
3. Karın zarı, periton.  
4. Tutam, avuç dolusu.
- kavim** : Aralarında töre, dil ve kültür ortaklığı bulunan, boy ve soy bakımından da birbirine bağlı insan topluluğu.
- kispet** : Yağlı güreşte pehlivanların giydikleri, belden baldıra kadar uzanan, dar paçalı meşin pantolon.
- kombine** : 1. Toplu.  
2. Bir spor dalında değişik türdeki yarışmaların sonuçlarına göre birleştirilmiş derecelendirme, toplam puana göre değerlendirme.
- kritik** : 1. Eleştiri.  
2. Ciddi.  
3. Nazik.
- kronik** : 1. Olayların birbiri ardınca sıra ile yazıldığı tarih, vakayiname.  
2. Süreçten.  
3. Uzun süredir bir çözüm getirilmemiş.

# L

- lobut** : 1. Kalın, kısa ve düzgün sopa.  
2. Kol gücünü geliştirmek için kullanılan, gürgenden jimnastik aracı.

# M

- materyal** : 1. Gereç.  
2. Yazılı, sözlü, görüntülü, kaydedilmiş her türlü belge.
- motivasyon** : 1. İsteklendirme.  
2. Güdüleme.
- motorik** : Kinematik, hareket bilgisi.

# O

- obje** : Nesne.
- optimal** : En uygun.
- organizma** : 1. Canlı bir varlığı oluşturan organların bütünü, uzviyet.  
2. Herhangi bir canlı varlık.
- oryantasyon**: 1. Yönlendirme.  
2. Uyumlanma.  
3. Eğitime.

## P

- pasif** : 1. Edilgin.  
2. Çekingen, durgun.  
3. Edilgen.  
4. Bir mal varlığı üstünde etki yapan, para ile değerlendirilebilir borç ve yükümlülüklerin toplamı.
- pratik** : 1. Bir şeyi yapma yöntemi veya biçimi, teamül.  
2. Bir sanat ve bilim dalının ilkelerinin, kurallarının uygulanışı, kılğı, uygulama, tatbik, ameliye.  
3. Uygulamalı.  
4. Kolaylıkla uygulanabilir, kullanışlı.  
5. Sorunlara kolay ve hızlı çözüm bulan.
- prensip** : İlke.

## R

- reaksiyon**: Tepki.
- refleks** : Doğuştan var olan ve dışarıdan gelen bir uyarı neticesinde husule gelen, hareket, salgı gibi çeşitli tepkilerle karakterize irade dışı çalışan mekanizmalar.

## S

- senaryo** : 1. Tiyatro oyunu, piyes, film, dizi film vb. eserlerin sahnelerini ve akışını gösteren yazılı metin.  
2. Bir olayı başka bir yöne, bir amaca ulaştırmak için uydurulan yalan.
- stafet** : Bayrak sopası.
- stratejik** : 1. İzlemsel.  
2. Önemli.

## T

- taklit** : 1. Belli bir örneğe benzemeye veya benzetmeye çalışma.  
2. Birinin davranışlarını, konuşmasını tekrarlayarak eğlenme.  
3. Benzetilerek yapılmış şey, imitasyon.
- topaç** : Çevresine ip sarılıp birden bırakılarak veya kamçı ile vurularak döndürülen koni biçiminde ucu sivri oyuncak.

## Z

- zihinsel** : Zihinle ilgili, zihnî.



# DİZİN

## A

Araç, 17, 44, 59

## B

Beyge, 5

## C

Ceza, 60

## T

Çögen, 5

## D

Dayanıklılık, 40, 87

## E

Eğitsel, 28, 29, 30, 33, 35, 36, 40, 44, 46, 55, 57, 60, 75, 87, 99

Eğitsel Oyun, 28, 29, 30, 35

Esneklik, 40

## F

Fiziksel, 63, 64

Fizyolojik, 64

## G

Gereç, 17, 28, 44, 55, 56, 59

Gökbörü, 5

Güreş, 5, 7

## K

Kızbörü, 5

Koordinasyon, 17, 40, 99, 113

Kural, 15, 23, 57

Kuvvet, 40, 63, 64, 113

Kültür, 7

## L

Lider, 52, 60

## M

Matrak, 6

Motorik, 29, 40, 63, 87, 99, 113

## O

Ok, 7

Okul, 20, 21, 40, 41

Ortaöğretim, 22, 41

Oyun, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 41, 55, 56, 57, 58, 59, 60

## Ö

Ödül, 60

## P

Pulu, 6

## S

Satranç, 9, 21, 22

Sınıf, 15, 41, 46

Sosyal, 16

Strateji, 15, 30

Sürat, 40

## T

Tomak, 6

## Y

Yarışma, 15

## KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2003). Eğitici Okul Oyunları. Ankara: Nobel.
  - Aracı, H. (1999). Okullarda Beden Eğitimi. Ankara: Bağırhan.
  - Başaran, M. (1992). Oyunlarla Spora Hazırlık. İstanbul: Milli Eğitim.
  - Baykoç, Dönmez, N. (1992). Çocuğun Sosyal ve Duygusal Gelişiminde Oyunun Rolü. Okul Öncesi Dergisi 43, 10-12.
  - Cinel, N. (2006). Farklı Sosyo Ekonomik Düzeydeki 3-6 Yaş Çocuğu Olan Anne Babaların Oyuncak ve Oyun Materyalleri Hakkındaki Görüşlerinin ve Bu Yaş Grubu Çocukların Sahip Oldukları Oyuncak ve Oyun Materyallerinin İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
  - Çalışkan, N. ve Karadağ, E. (2008). Kuramdan-Uygulamaya İlköğretimde Drama "Oyun ve İşleniş Örnekleriyle". (2. Baskı). Ankara: Anı.
  - Çoban, B. ve Ünveren A. (2007). Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi. Ankara: Nobel.
  - Ergün, M. (1980). Oyun ve Oyuncak Üzerine 1. Ankara: Milli Eğitim.
  - Günay, M. ve Yüce, A. (1996). Futbol Antrenmanının Bilimsel Temelleri. Ankara: Seren.
  - Güven, G. (2006). Kütahya'daki Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Uygulanan Oyun ve Spor Programlarının İncelenip Değerlendirilmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
  - Hazar, M. (1996). Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim. Ankara: Tubitay.
  - İşler, H. ve Hergüner, G. (1999). Türk Sosyal Hayatında Sporun Yeri ve Geleneksel Türk Sporları. Türk Kültürü, 432, Ankara.
  - Karakuş, S. ve Işık, U. (2014). Eğitsel Oyunlar Ders Kitabı. Dumlupınar Üniversitesi/Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulu/Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü, Kütahya.
  - Lenz, A. (2006). Schnelligkeitstraining in Kleinen Spielen. Westerbürg: Grin Verlag
  - MEGEP. (2009). Meslekî Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği I. Ankara.
  - Mengütay, S. (1997). Okul Öncesi ve İlkokullarda Hareket Gelişimi ve Spor. İstanbul: Tutubay
  - Pilten, P. ve Pilten, G. (2013). Okul Çağı Çocuklarının Oyun Kavramına İlişkin Algılarının ve Oyun Tercihlerinin Değerlendirilmesi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 9, Sayı 2, Konya.
  - Poyraz, H. (2012). Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri. (4. Basım). Ankara: Pegem.
  - Sel, R. (1993). Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi. İstanbul: Millî Eğitim.
  - Sevim, Y. (2007). Antrenman Bilgisi. Ankara: Nobel.
  - Sormaz, F. (2010). Çocukluk İmgesi Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz. (Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
  - T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. (2013). Okul Öncesi Eğitim Programı ile Bütünleştirilmiş Aile Destek Eğitim Rehberi (OBADER). Ankara.
  - Türkan, E.E. (2009). Balıkesir Kenti Çocuk Oyun Alanlarının İrdelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi/Fen Bilimleri Enstitüsü/Peyzaj Mimarlığı Ana Bilim Dalı, Konya.
  - Türkteş, M. (1999). Dîvânu Lügâti't Türk'te Yer Alan ve XI. Yüzyılda Türkler Arasında Oynanan Oyunlar. (Dîvânu Lügâti't Türk, I, 501. Dîvânu Lügâti't Türk, III, 243.). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 5, 61-64.
  - Ulutaş, A. (2011). Okul Öncesi Dönemde Drama ve Oyunun Önemi. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 6, 233-242.
  - Yavuzer, H. (1999). Çocuk Psikolojisi. (18. Baskı). İstanbul: Remzi.
  - Wohlfahrt, H.W.M. (2002). Mensch Beweg Dich 3. München: Auflage.
- \*Bu kaynakça hazırlanırken APA formatı kullanılmıştır.

## GENEL AĞ KAYNAKÇASI

- <<http://www.annegunlugu.net/cocuk-ve-oyun-yaslara-gore-oyunlar.html>>. (ET: 02.02.2017 12.41).
- <<http://www.atam.gov.tr/duyurular/saglik-ve-spor>>(ET:04.02.2017 11:30).
- <<http://www.bedenegitimci.org/forum/index.php?topic=760.0;wap2>>. (ET: 24.01.2017 13.10).
- <<http://www.cengizgurcay.com/orta-asya-ve-anadoluda-yasayan-eski-turklerde-spor/>>. (ET:13.10.2016 11.30).
- <<http://www.delinetciler.org/cocuk-oyunlari/136935-cocuklar-hangi-yasta-ne-tur-oyun-oyunlar.html>>. (ET: 02.02.2017 12.35).
- <<http://docplayer.biz.tr/109792-Unite-cocuk-ve-oyun-icindekiler-hedefler-oyun-dagarcigi-gelistirme-iii-ogr-gor-esra-metiner.html>>. (ET: 20.01.2017 10.01)
- <<https://ebot11.wordpress.com/2011/04/06/egitsel-oyunlarin-yapisi-ve-ozellikleri/>>. (ET:03.01.2017 14.42).
- <<http://e-dergi.atauni.edu.tr/ataunikkefd/article/view/1021004181/1021004005>>. (ET: 07.01.2017 14.17).
- <<http://www.egitseloyunlar.net/egitsel-oyun-nedir>>. (ET: 25.10.2016 10.20).
- <<http://www.hakkindabilgi.biz/turklerin-tarih-boyu-yaygin-olarak-oynadiklari-oyunlar-nelerdir/>>. (ET:15.10.2016 11:00).
- <<https://hareketlioyunorneklari.wordpress.com/oyun-plani-hazirlanirken-dikkat-edilmesi-gereken-noktalar/>>.(ET: 03.01.2017 11.55).

<<http://www.iraztoros.com/oyunun-evreleri-psikolog-bildirir>>. (ET: 02.02.2017 13.00).  
<<http://www.kulturelbellek.com/egitsel-oyun/>>. (ET: 24-10-2016 14.45).  
<<http://www.kulturelbellek.com/oyunun-tarihi-gelisimi/>>. (ET: 15.10.2016 11.30).  
<[http://kurtalansumeranaokulu.meb.k12.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/56/07/973760/dosyalar/2012\\_12/08090655\\_oyunetkinlikleri1.pdf](http://kurtalansumeranaokulu.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/56/07/973760/dosyalar/2012_12/08090655_oyunetkinlikleri1.pdf)>. (ET: 17.11.2016 11.17).  
<[mebk12.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/35/17/.../14034536\\_antrenmanbilgisi.ppt](http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/35/17/.../14034536_antrenmanbilgisi.ppt)>. (ET: 02.11.2016 10.22).  
<[http://www.nef.balikesir.edu.tr/~dergi/makaleler/yayinda/15/EFMED\\_FZE178.pdf](http://www.nef.balikesir.edu.tr/~dergi/makaleler/yayinda/15/EFMED_FZE178.pdf)>. (ET: 17.02.2017 16.17).  
<<http://ozelogretimciyiz.blogspot.com/egitsel-oyunlar/3643985>>. (ET: 03.01.2017 15.02).  
<[pelinkilincpinar.blogspot.com/2014/09/egitsel-oyunlar\\_2.html](http://pelinkilincpinar.blogspot.com/2014/09/egitsel-oyunlar_2.html)>. (ET: 03.01.2017 15.00).  
<[http://www.slideshare.net/DrtyolGazimausa/cocuk-ve-oyun?next\\_slideshow=3](http://www.slideshare.net/DrtyolGazimausa/cocuk-ve-oyun?next_slideshow=3)>. (ET: 12.01.2017 12.43).  
<[http://www.tdk.org.tr/index.php?option=com\\_gts&view=gts](http://www.tdk.org.tr/index.php?option=com_gts&view=gts)> (ET: 02.02. 2017 11.17)  
<<http://www.teknolojioku.com/foto-galeri/teknoloji-ile-iligili-karikaturler-5013.html>>. (ET: 24.01.2017 10.45).

## GÖRSEL KAYNAKÇA

**<https://www.dreamstime.com/>:**

dreamstime\_xl\_18174250, dreamstime\_xl\_67531010, dreamstime\_xl\_24818610, dreamstime\_xl\_38275582, dreamstime\_xl\_59151072, dreamstime\_xl\_64640995, dreamstime\_xl\_12053946, dreamstime\_xl\_33834242, dreamstime\_xl\_33870931, dreamstime\_xl\_30627838, dreamstime\_l\_81216143, dreamstime\_xl\_43484421, dreamstime\_xl\_41327403, dreamstime\_xl\_41812955, dreamstime\_xl\_34541643, dreamstime\_xl\_28992242, dreamstime\_xl\_82796708, dreamstime\_xl\_6180456, dreamstime\_xl\_26377895, dreamstime\_xl\_848529, dreamstime\_xl\_362883, dreamstime\_xl\_57845315, dreamstime\_xl\_14592136, dreamstime\_xl\_43386528, dreamstime\_xl\_32917623, dreamstime\_xl\_28666494, dreamstime\_xl\_2395926, dreamstime\_xl\_1210058, dreamstime\_xl\_72962, dreamstime\_xl\_214538, dreamstime\_xl\_68605352, dreamstime\_xl\_9491053, dreamstime\_xl\_19417672, dreamstime\_l\_4820887, dreamstime\_xxl\_8079114, dreamstime\_xl\_909285, dreamstime\_xl\_35086232, dreamstime\_l\_776755, dreamstime\_xl\_15052112, dreamstime\_xl\_25871643, dreamstime\_xl\_18729709, dreamstime\_xl\_32528632, dreamstime\_xl\_14653644, dreamstime\_l\_52316902, dreamstime\_l\_33963756, dreamstime\_xl\_28015419, dreamstime\_xl\_18866745, dreamstime\_xl\_6081220, dreamstime\_xl\_600548, dreamstime\_xl\_9901798, dreamstime\_xl\_31951481, dreamstime\_xl\_42628557, dreamstime\_xl\_40295596, dreamstime\_xl\_57534152, dreamstime\_xl\_70889322, dreamstime\_215995, dreamstime\_m\_1867037, dreamstime\_m\_2943566, dreamstime\_m\_1867037, dreamstime\_m\_48816168, dreamstime\_m\_70345926, dreamstime\_m\_31944978, dreamstime\_m\_52497459, dreamstime\_xl\_2403576, dreamstime\_m\_53374063, dreamstime\_m\_65983089, dreamstime\_m\_33579178, dreamstime\_m\_59049638, dreamstime\_xl\_36419921, dreamstime\_xl\_20918236, dreamstime\_xl\_20004448, dreamstime\_xl\_4658274, dreamstime\_xl\_72749497, dreamstime\_xl\_269570, dreamstime\_xl\_69517961, dreamstime\_xl\_23778354, dreamstime\_xl\_23327509, dreamstime\_xl\_6360574, dreamstime\_xl\_20494749, dreamstime\_l\_42173621, dreamstime\_xl\_5128195, dreamstime\_xl\_40161120, dreamstime\_xl\_74855985, dreamstime\_xl\_948785, dreamstime\_xl\_43080138, dreamstime\_xl\_20445423, dreamstime\_xl\_41530490, dreamstime\_xl\_28015499, dreamstime\_xl\_23837029, dreamstime\_xl\_28015116, dreamstime\_xl\_37004236, dreamstime\_l\_50782848, dreamstime\_xl\_8703726, dreamstime\_xl\_71164169, dreamstime\_xl\_49900170, dreamstime\_xl\_28015016, dreamstime\_xl\_23837089, dreamstime\_xl\_49900166, dreamstime\_xl\_45309126, dreamstime\_xl\_47165909, dreamstime\_xl\_35716269.

1.2. Görsel: <http://thewanderingscot.com/photos/2009%20Balkans/Istanbul/> 07/12/2016 14:19

1.4. Görsel: <http://www.arretetonchar.fr/01-lenfant-%C3%A0-rome/> 07/12/2016 14: 40

1.5. Görsel: <http://www.pbase.com/dosseman/orthostats> 07/12/2016 14:43

1.6. Görsel: <http://arkeofili.com/antik-dunyadan-gunumuze-ulasmis-19-oyuncak/> 16 /01/2017 14:23

1.7. Görsel: <https://ancientpeoples.tumblr.com/post/75067161959/opposable-doll-c350-bc-corinthian-source-the> 07/12/2016 14:50

1.15-16-17-18 Görsel: <http://yasamspor.com/?SIId=129> 16/11/2016 11:59

1.19. Görsel: <http://collections.vam.ac.uk/item/O916908/gures-or-a-greased-wrestling-watercolour-anonymous-greek-artist/> 21/03/2017 11:41

1.20. Görsel: <https://uk.news.yahoo.com/1-000-old-chess-set-auctioned-083829861.html> 26/01/2017 19:57

4.13. Görsel: [http://www.cahitperde.com/upload/ifotolar/794\\_hg.jpg](http://www.cahitperde.com/upload/ifotolar/794_hg.jpg) 24/03/2017 16:15

4.14. Görsel: <http://azizvatan.tr.gg/Atat.ue.rk/kat-2.htm> 24/03/2017 16:10

Kaynakçası belirtilmeyen görseller bu kitap için Görsel Tasarım Uzmanı Cem EKİZTAŞ tarafından hazırlanmıştır.