



TOKAT
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



EVDE EĞLENİYORUM,
ÖĞRENİYORUM...
60 OYUN,
ETKİNLİK





TOKAT İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Murat KÜÇÜKALİ
Tokat İl Millî Eğitim Müdürü

Abdullah TAŞTAN
İl Millî Eğitim Müdür Yardımcısı

Hazırlayanlar
Mehmet ÜLKÜ
İsmail BAYRAM
Selda KARATAŞ MİŞE
Nihan ÖZDEN

Grafik Tasarım
Efe Rüzgar CELEPOĞLU



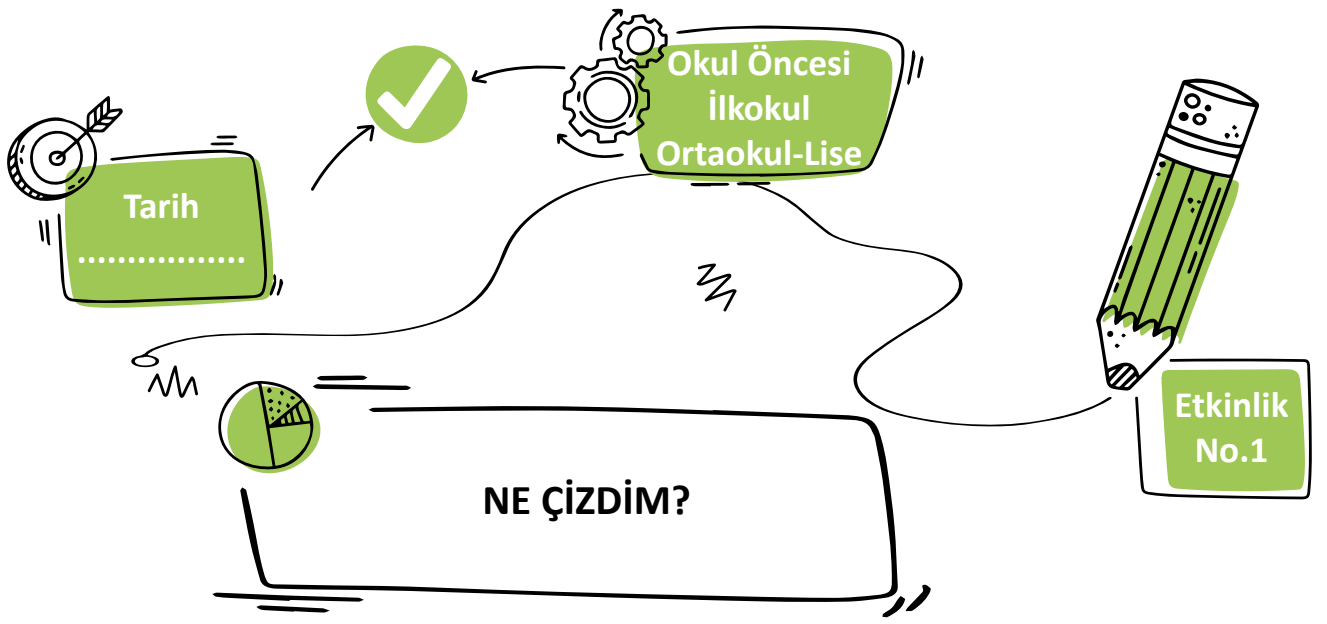


TOKAT İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



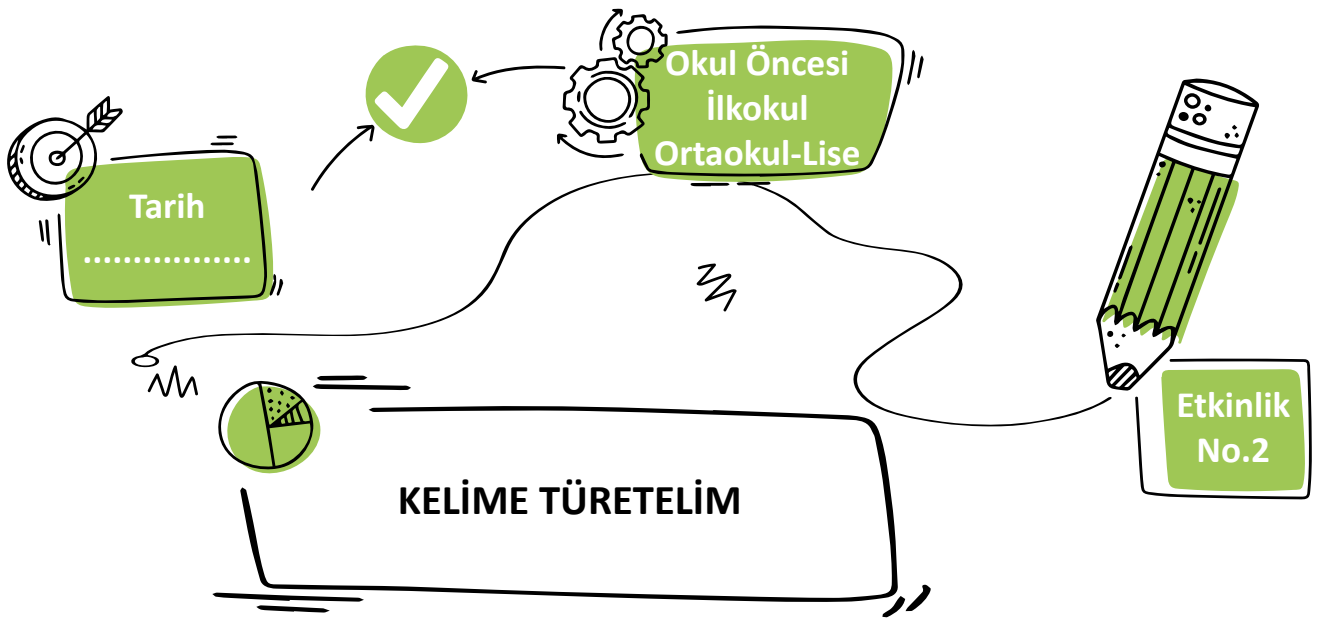
Millî Eğitim Bakanımız sayın Ziya SELÇUK, nisan ayında yapılması planlanan ara tatilin öne çekilmesi nedeniyle tatilin ilk haftasında sizlerin evlerinizde dinlenmenizi tavsiye etmiş, daha sonraki günlerde ise eğitim-öğretim faaliyetlerine internet ve görsel medya üzerinden devam edileceğini bildirmiştir. Yaşanan gelişmeler doğrultusunda gerek bakanlığımız gerekse Tokat Millî Eğitim Müdürlüğü olarak bizler, siz sevgili öğrencilerimizin eğitim-öğretiminin aksamaması için her türlü tedbiri almış bulunmaktayız. Bu amaçla sizlere okul öncesi, ilkokul, ortaokul ve lise eğitim kademelerine yönelik 60 etkinlik ve 60 eğlenceli oyundan oluşan eğitim materyali hazırlamış bulunmaktayız. Bu materyaller çeşitli derslerdeki kazanımların pekiştirilmesinde, beceri ve yeteneklerinizin geliştirilmesinde sizlere yardımcı olacaktır. Bütün bu çalışmalardan en iyi bir şekilde faydalanmanızı tavsiye eder, sizlerin, ailenizin ve milletimizin sağlıklı ve huzurlu günler geçirmesini dilerim.

Murat KÜÇÜKALİ
Tokat İl Millî Eğitim Müdürü



Kâğıda istediğiniz bir şeyi çizin. Kâğıdı, çizdiğiniz tarafı görünmeyecek şekilde katlayın ya da arkasını çevirin. Çocuğunuza çiziminizle ilgili ipucu verin. Örneğin; hayvan mı, bitki mi, yemek mi? Bilirse, çizme ve sorma sırası ona geçsin.





Seçtiğiniz sözcüklerin son harfleriyle başlayan yeni sözcükler türeterek kelime türetme oyunu oynayın. Örneğin: uçak>kiraz>zeytin>nergis>saklambaç...





Bu oyunda amaç çocukla birlikte hikâye kurgulamaktır. Bunun için oyunu oynayacağımız çocuktan ilk önce yer, zaman ve bir kahraman seçmesi istenir. Çocuk “evde olsun”, “gece, yaz, kış olsun”, “kahramanı bir aslan olsun” diyebilir. Bundan sonra yetişkin bunların içinde yer aldığı bir hikaye başlatır. Çocuktan hikâyeyi dikkatli bir şekilde takip etmesi istenir. Hikâyenin sonunda konunun içinden bazı sorular sorulacağı, doğru cevaplar vermesi gerektiği söylenir. Yetişkin, çocuğun seçtiği yer, zaman ve kahraman le birlikte hikâyenin girişini yapar. “Bir varmış bir yokmuş mevsimlerden yazmış. Evde yaşayan bir aslan varmış” gibi. Daha sonra çocuk hikâyeyi devam ettirir. Zaman zaman yetişkin hikâyeyi zenginleştirecek (hayvanlara, yerlere isim verdirerek, yeni kahramanlar, renkler ekleyerek) katılımlarda bulunabilir. Belli bir yerden sonra hikâye sonlandırılır. Ve çocuğa hikaye ile ilgili sorular sorulur. Meselâ; hikâyede hayvanlar varsa onların sayısı, birden fazla çocuk varsa onların isimleri, kıyafet renkleri gibi sorular sorulabilir. Bu oyunla hayal gücünü ve dikkati geliştirmek hedeflenir.





Bir gazeteci olduğunuzu hayal edin. Çocuğunuzla röportaj yapın. Ona “Bir gününüz nasıl geçer?”, “En sevdiğiniz şarkı nedir?” gibi sorular sorun. Daha sonra da o size sorular sorsun.





Bir bardak tuz, iki bardak un, bir bardak suyu karıştırıp yoğurun ve çocuğunuzla birlikte tuz seramiği yapın. Hamuru elinizle yassılaştırarak üzerine bir yaprağı bastırın. Yaprığın damarlarını hamur üzerinde göreceksiniz. Bu hamuru kurutup boyayabilirsiniz.





Yere genişçe bir minder koyun. Orası deniz olsun. Çocuğunuz kurbağa gibi zıplasin. Çocuğunuza “Kurbağa sahilde!” dediğinizde minderin dışına, “Kurbağa denizde!” dediğinizde de minderin üzerine zıplamasını söyleyin. Şaşırımadan oyuna devam edebilen kişiyi alkışlayın.





Elinize bir metre alın ve bulunduğunuz odanın duvarlarını ölçüp elde ettiğiniz değerleri not edin. Pencere, kapı ve eşyaları da ölçerek çocuğunuzla birlikte evinizin bir krokisini çıkarın.





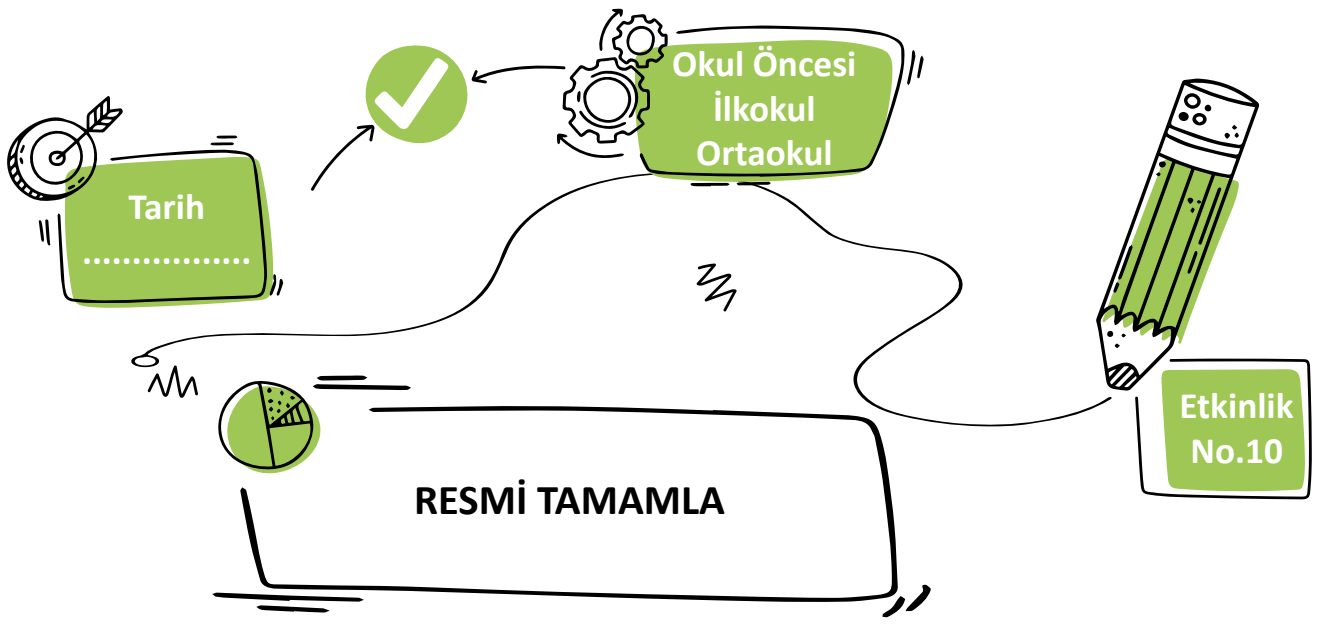
Oyuncakların gölgelerini, ışık kaynağı kullanarak(fener, taşınabilir lamba) büyük bir beyaz kâğıt üzerine düşürün. Çocuğunuzdan kalemle bu gölgelerin üzerinden gitmesini isteyin. Sonra çizdiği şekli, istediği gibi boyasın.





Evinizin bir duvarına ya da kapıya, aile bireylerinin boy uzunluklarını yan yana gelecek şekilde işaretleyin. Aradaki farklara dikkat çekin. Üç ayda bir bu ölçümleri tekrarlayın ve çocuğunuzun boyunun uzama sürecini birlikte takip edin.





Yer büyükçe bir kâğıt serin. Çocuğunuzu ya da aile bireylerinden birini bu kâğıdın üzerine yatırarak kenarlardan silüetini çizin. Çiziminizin detaylarını (saç, kaş, göz, burun) çocuğunuzla ya da aile bireyleriyle tamamlayın.





Ailece bir doğa yürüyüşüne çıkın. Farklı renklerdeki ağaç ve çiçek yapraklarını toplayarak bir havanda iyice ezin. Elde ettiğiniz doğal boyalarla yaptığınız resimleri renklendirin.





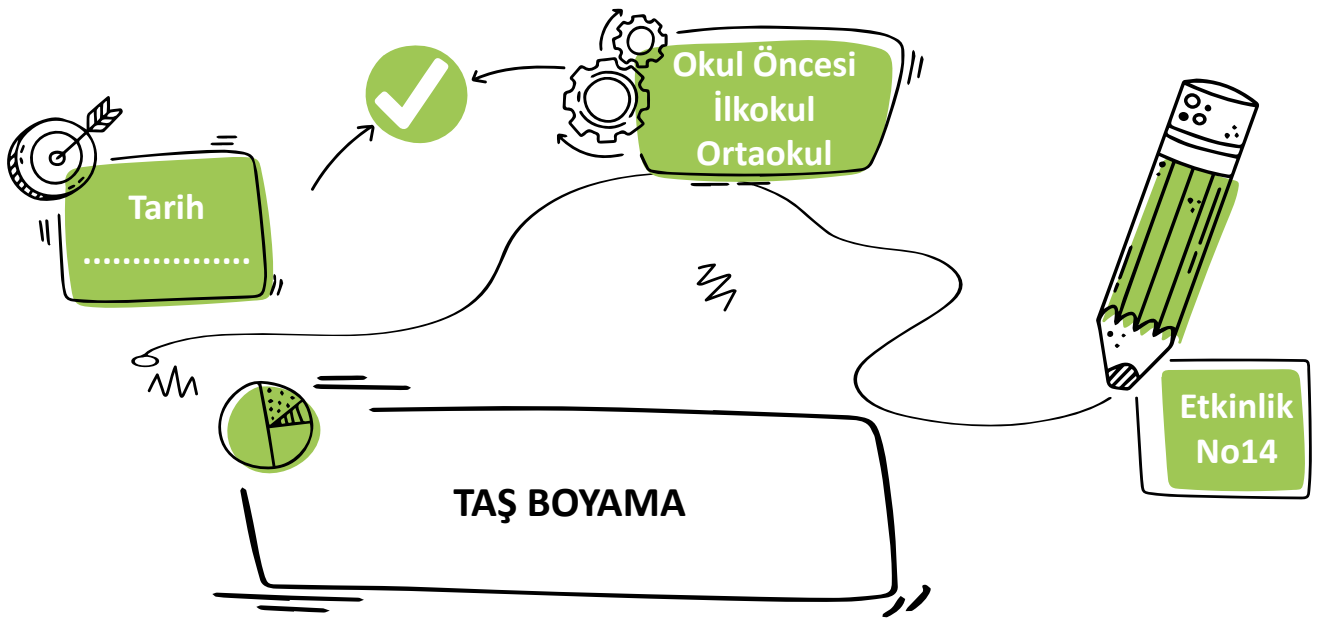
Oyuncakları bir yere dizerek bir oyuncak dükkânı oluşturun. Oyuncakların üzerine fiyatlarını da yazın. Aile bireyleri müşteri, çocuğunuz ise dükkân sahibi olsun. Birlikte alışveriş oyunu oynayın.





Bir balonu şişirin ve ailece balon düşürmemece oynayın. Balonu yere düşürmemek için elinizle balona vurarak havada turun. Sonra sadece tek parmağınızı kullanarak bu oyunu oynayın. Sonra kollarınızı kazağınızın içine sokun ve kollarınızı kullanmadan başınızla balona vurarak oynamayı deneyin.





Sokaktan topladığınız taşların üzerine şekiller çizin(Ev, araba, kuş, çiçek...). Taşlardan üç tanesini seçin. İçinde seçtiğiniz bu üç kelimenin geçtiği bir hikâye anlatın. Hikâyenizi hayal gücünüzle zenginleştirin.





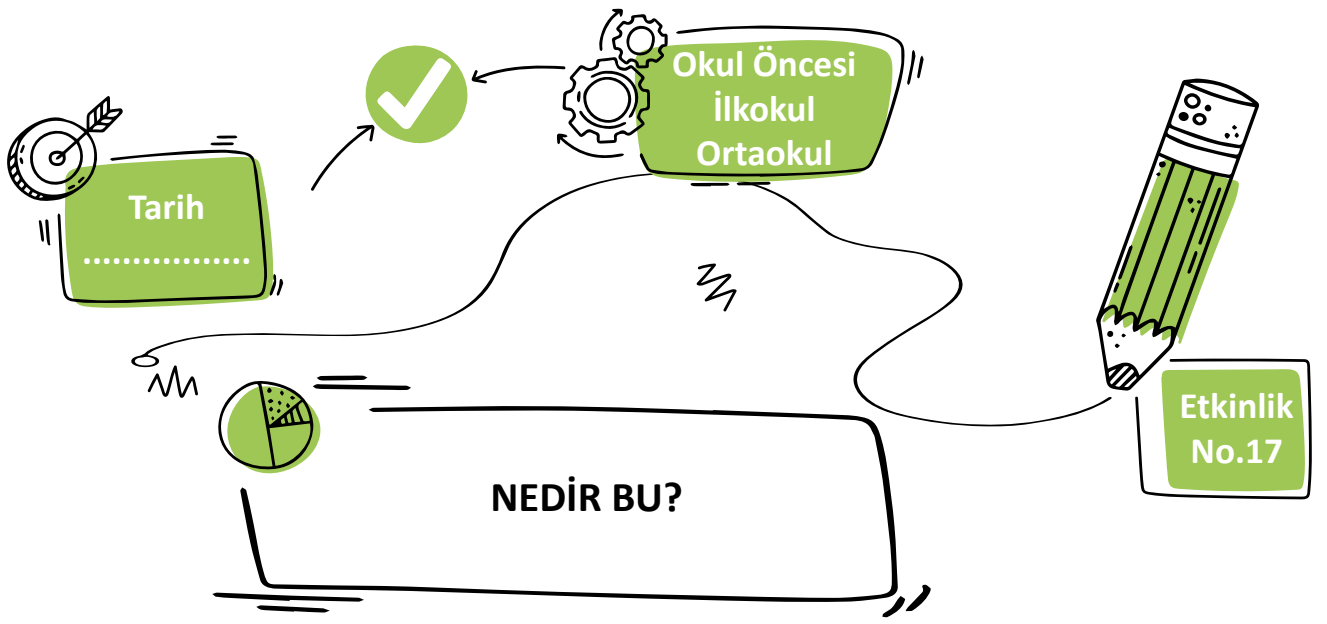
Ailece “sabah sporu” yapın. Sırasıyla nefes alma hareketleri, baş, boyun, omuz, kol, bel, bacaklar... Tüm vücudunuzu çalıştırın.





Mutfağa girin, masanın üzerine fasulye, nohut taneleri, makarna, mısır gibi ürünler dökün. Çocuğunuzla birlikte bu malzemeleri kullanarak masanın üzerinde şekiller veya resimler yapın.





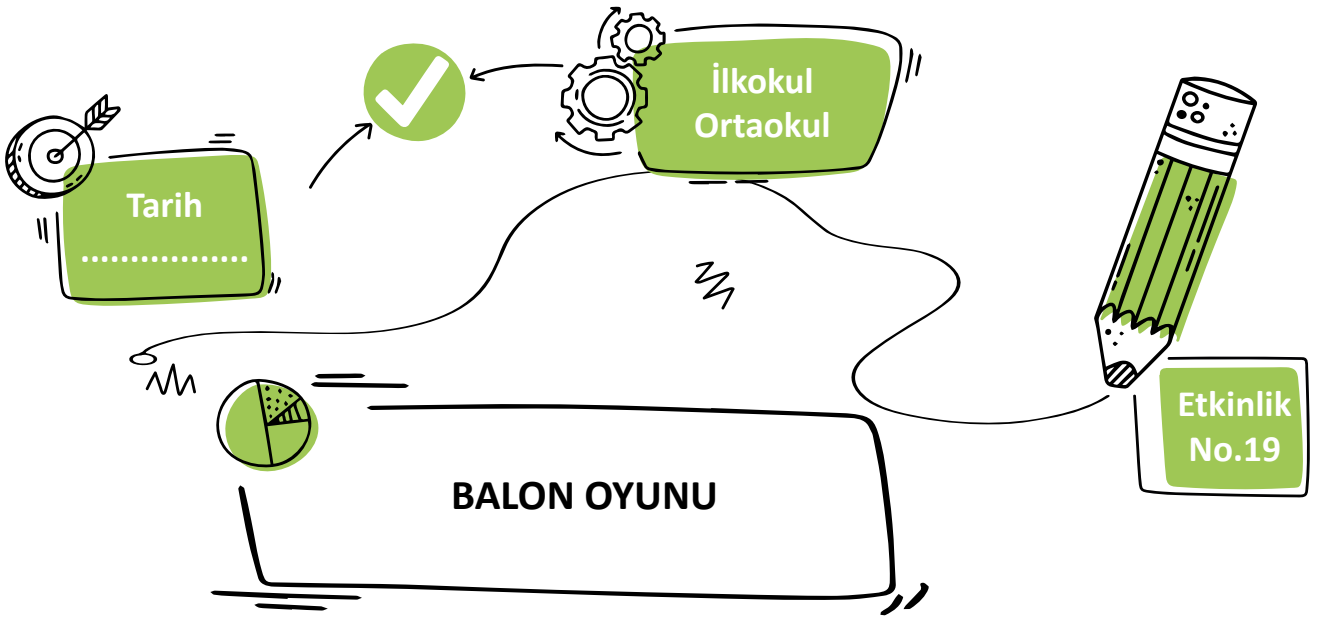
Çocuğunuzun arkasına saklanabileceği büyüklükte bir karton koli alın. Kolinin ön kısmına ellerin geçebileceği bir pencere açın. Kolinin arkasına saklanan çocuğunuz, ellerini bu pencereden çıkarırsın. Önüne koyduğunuz nesnelere dokunarak tahmin etmesini sağlayın.





Yere tebeşirle bir daire çizin. Dairenin devamına kıvrımlı ve uzun bir yol yapın. Yolun sonuna bir gazoz kapağı koyun. Gazoz kapağına parmağınızla vurarak kapağı ilerletin. Kapağı dairenin içine ilk ulaştıran oyunu kazanır.





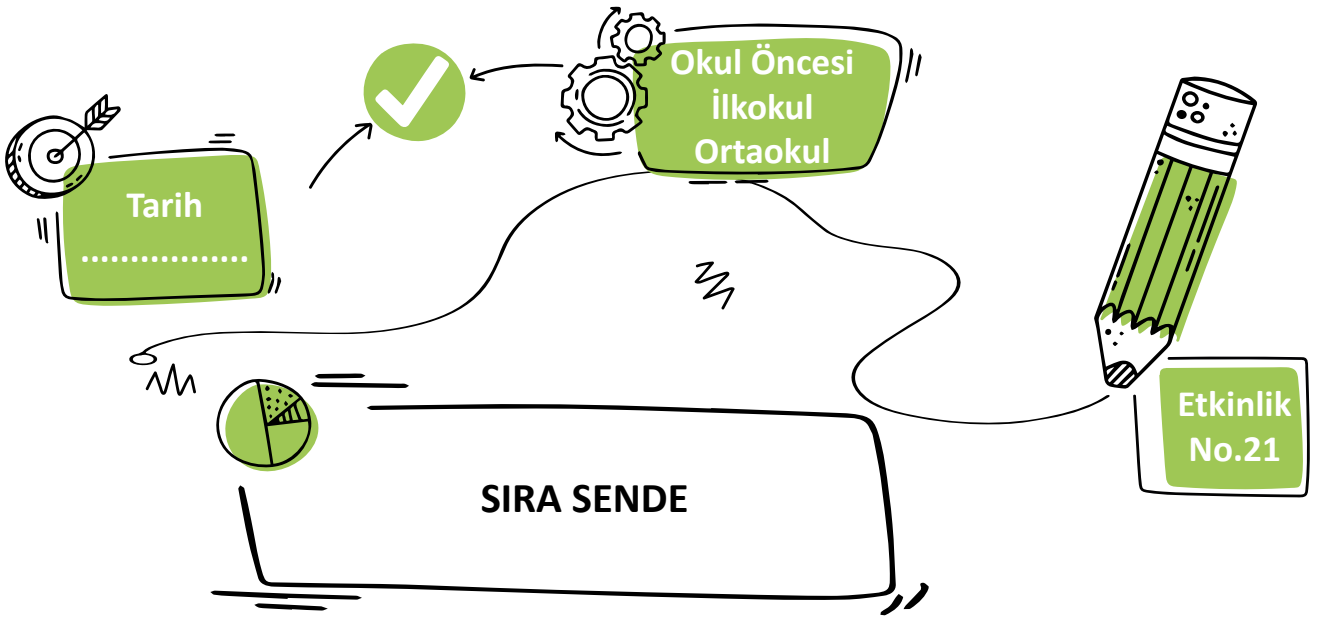
Çocuğunuzla karşı karşıya gelip karnınıza bir top ya da balon koyarak aranızda bunu sıkıştırın. Hiçbir yere tutunmadan ve düşürmeden yürümeye çalışın. Bir başlangıç ve bitiş çizgisi belirlemek daha eğlenceli olabilir.





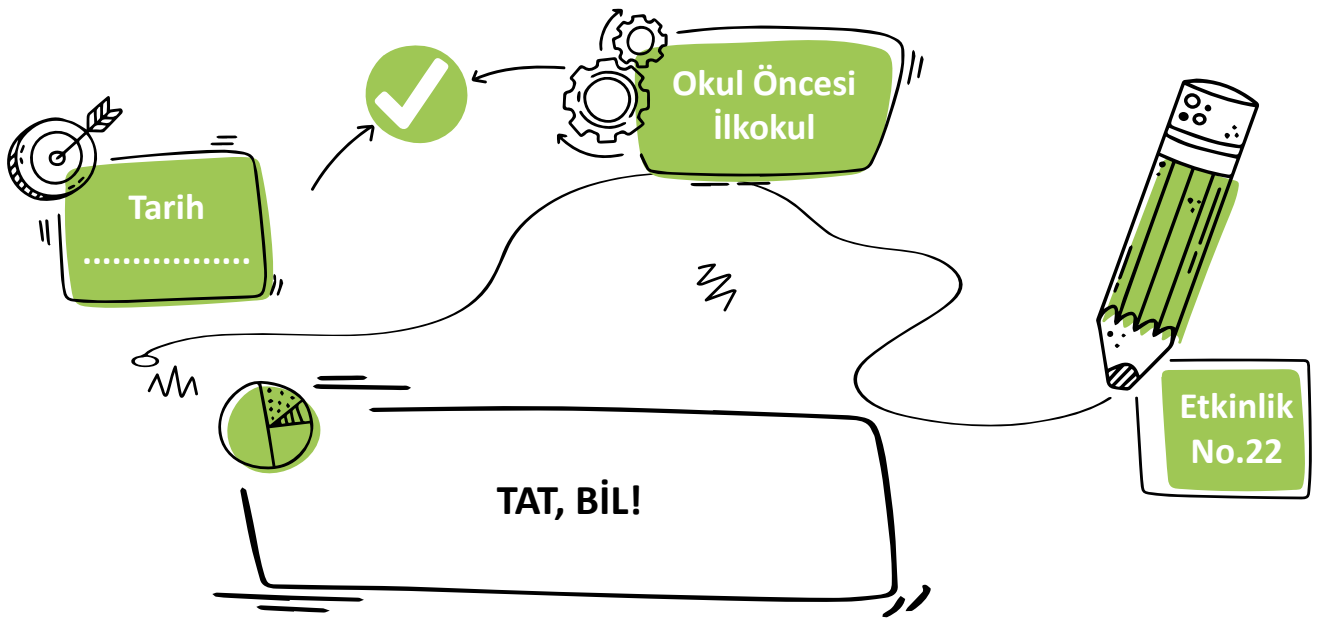
Ailece dışarı çıkın. İki tane taş, bir kısa bir de uzun sopa bulun. Kısa sopayı taşların üzerine köprü gibi koyun. Uzun sopa ile köprünüze vurun. Havalanmasını sağlayarak “çelik çomak” oynayın.





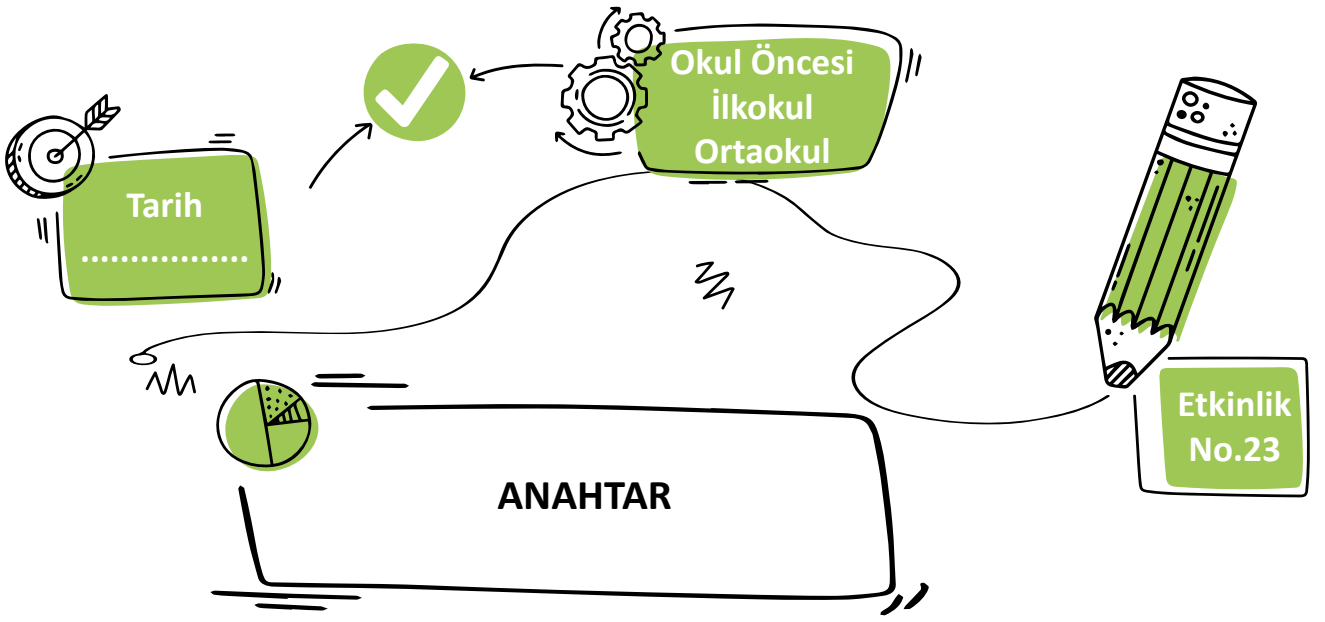
Kare bir ilaç kutusunu renkli bir kağıtla hediye paketi gibi kaplayın. Her yüzeye bir etkinlik yazın. Örneğin; zıpla, takla at, şarkı söyle, kahkaha at, kendi etrafında on kere dön, masal anlat gibi. Etkinlik kutusunu sırayla atın ve size denk gelen yönergeyi yapın. Birbirinizi alkışlayın.





Çocuğunuzdan gözlerini kapamasını isteyip bu durumdayken ona limon, şeker, tuz, elma, üzüm, salça gibi farklı tatları tattırın. Aldığı tadın hangi besine ait olduğunu tahmin etmesini isteyin.





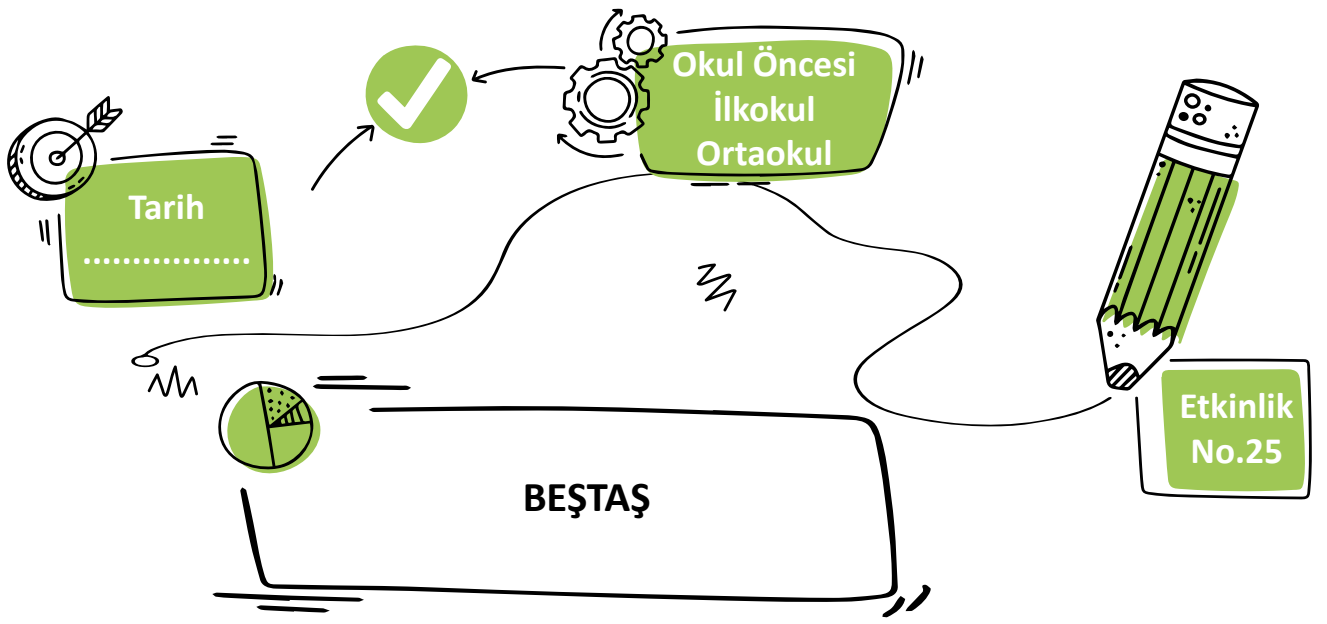
Evinize bir miktar anahtar ve asma kilit alın. Kilitleri ve anahtarları karıştırın. Çocuğunuz hangi anahtar hangi kilide ait bulmaya çalışsın ve kilitleri açmayı denesin.





Oyunculardan biri soru soran diğeri de cevap veren kişi olur. Cevap veren oyuncunun hiçbir soruya “EVET” ya da “HAYIR” şeklinde cevap vermemesi gerekir. Örneğin, “Okula gidiyor musun?” sorusuna “EVET” derse yanar. “Gidiyorum” demelidir. Karşı oyuncu “Kaç kardeşsiniz? 3 kardeşsiniz değil mi?” gibi şaşırtmalı sorularla karşısındaki oyuncuya “EVET-HAYIR” dedirtmeye çalışır. Oyunda amaç dikkati ve hızlı düşünmeyi geliştirmektir.





Beş tane taş yere dağıtılır, içinden bir tane taş seçilir. Tek el kullanılarak seçilen taş havaya atılır, taş yere düşmeden diğer taşlar birer sayı artırılarak yerden toplanır. Havaya attığınız taş yere düşerse sıra diğer oyuncuya geçer.





Çocuğunuzun oyuncak hayvanlarını bir poşete koyun. Ondan sırasıyla poşetten bir hayvan çekip adını söylemesini ve çıkardığı sesi taklit etmesini isteyin. İkinci aşamada, seçilen hayvana ait diğer bilgileri de anlatmasını söyleyebilirsiniz.





Yan yana olan şeyleri bulma oyunu oynayın. Evde, yolda, her yerde yan yana olan neler var? Sırayla söyleyin. Ağaçlar, apartmanlar elimizdeki parmaklar... Bu, mekânsal ilişkilerin anlaşılması, gözlem becerilerinin gelişmesi için etkili bir oyundur.





Haydi, düğüm atma ve çözme zamanı! Çocuğunuzla evinizdeki bez, şal, kurdele, ip gibi malzemeleri kullanarak sandalyenin ayağına ya da kapının koluna düğüm atma ve çözme oyunu oynayın.





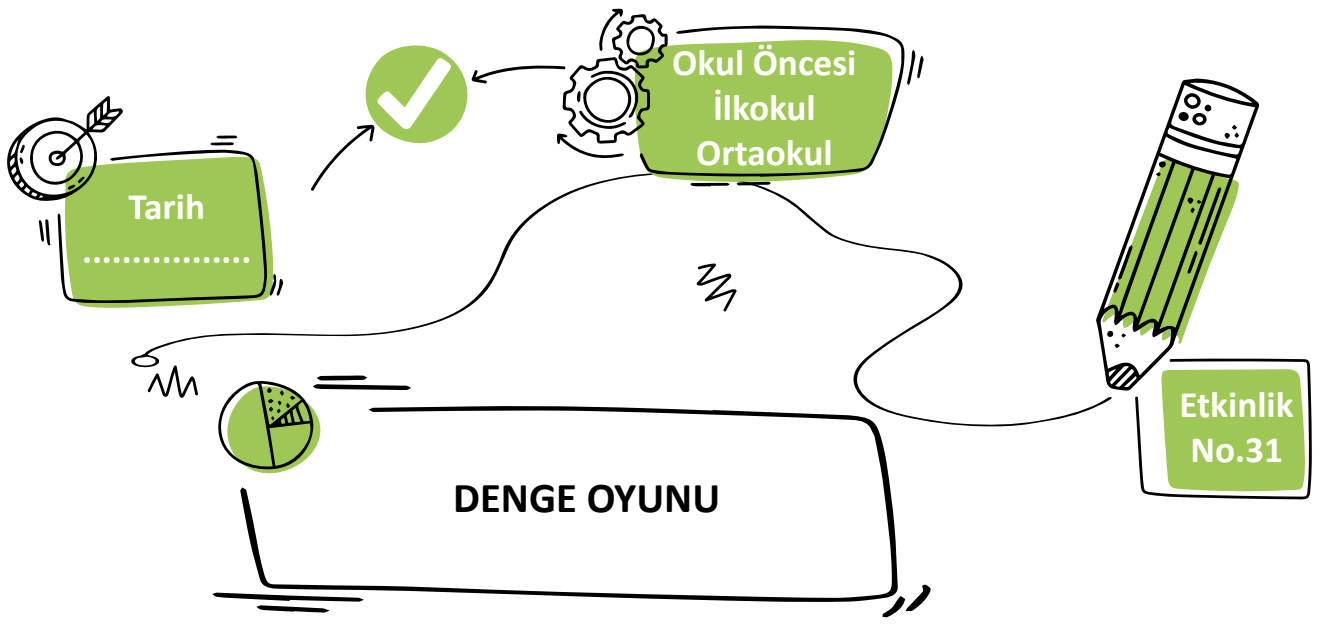
Çocuğunuzun önüne beş adet farklı eşya koyun. Çocuğunuzdan gözlerini kapatmasını isteyin ve aralarından birini çıkartın, çıkarttığınız eşyayı tahmin etmesini söyleyin. Eşya sayısını oyun ilerledikçe artırabilirsiniz.





Çocuğunuzla kil hamuru yapın. İki bardak kile, kontrollü olarak su ekleyin. Ele yapışmayacak kıvamda yumuşak bir hamur yoğurun. Kil hamurunuz hazır. Bir heykeltraş olduğunuzu düşünerek kil hamuruna istediğiniz şekli verin.





Denge oyunu oynamaya var mısınız? Önce tek ayak üzerinde beşe kadar sayın. Daha sonra tek ayak üzerinde olduğunuz yerde, üç kere zıplayın. Tek ayak üzerinde zıplayarak bir odadan başka bir odaya geçin.





Çocuğunuzla mutfaktaki baharatları inceleyin. Farklı renk, koku, ve şekildeki baharatlara dikkat çekin. Birçoğunun bitkilerden yapıldığını anlatın. Baharatları koklayarak hangi baharat olduğunu ve nerelerde kullanılabileceğini söyleyin.





Bugünü çocuğunuzla birlikte planlayın. Planlama yaparken aklınıza gelen fikirleri kağıda yazıp uygulayın. Bu durum, çocuğunuzda düzenli bir yaşam şeklinin oluşmasına katkıda bulunacaktır.





Balonu iki bacağıızın arasında tutarak yürümeye çalışın. Çocuğunuzun balonu taşırk-en düşürmemek için çabalaması ve yürürken dengesini sağlamaya çalışması, fiziksel geliş-i-mi açısından önemlidir. Sizin için ise çok eğlenceli olacaktır.





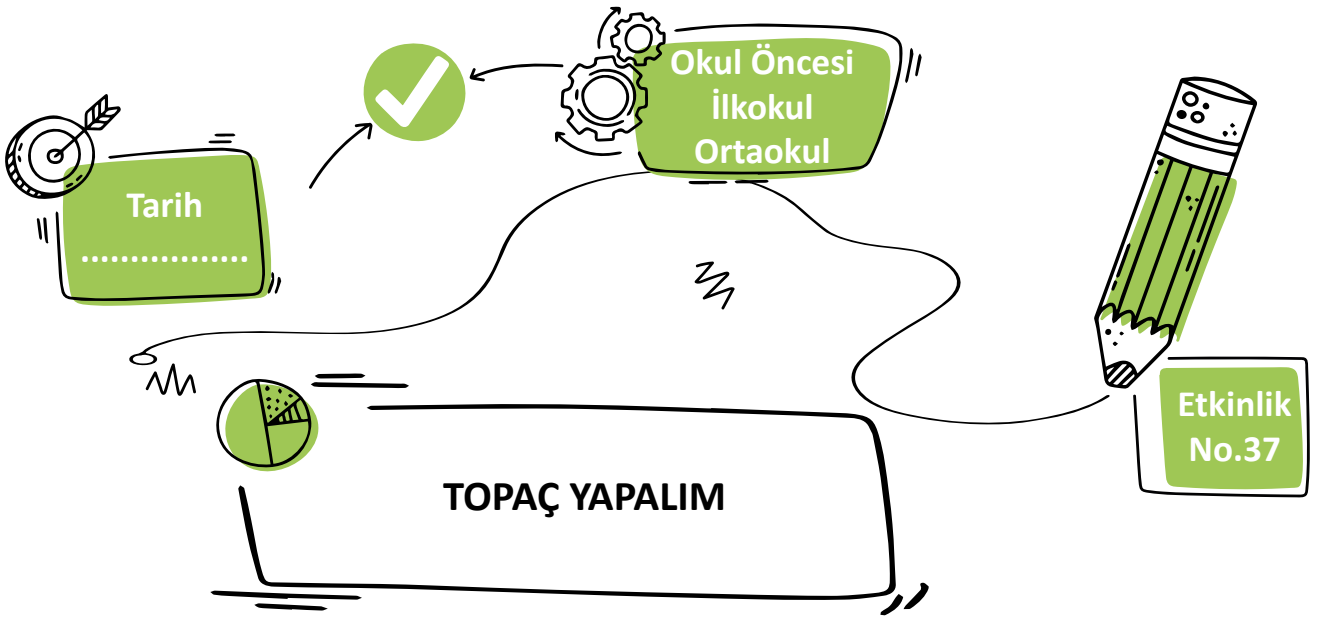
Türkiye haritasını birlikte inceleyin ve harita üzerinde yer alan şehirleri gösterin. İncelediğiniz şehre ait özellikleri konuşun. Aynı etkinliği dünya haritası üzerinde de yapabilirsiniz.





Hayvanların yavrularını tanıyor musunuz? Çocuğunuza koyun, keçi, inek, at, köpek, eşek, kedi, tavuk, manda ve deve gibi hayvanların yavrularının adlarının ne olduğunu sorun. Daha sonra bunların resimlerini bulduğu dergi ve gazetelerden keserek bir albüm oluşturmasını isteyiniz. Böylece çocuklarda hayvan sevgisinin aşılmasına ve el becerilerinin gelişimine katkı sağlanması amaçlanmıştır.





Çocuğunuzla birlikte “topaç” yapın. Pet şişe kapağının ortasına bir delik açın. Sonra kibrit çöpünün kahverengi kısmını, alt tarafta olacak şekilde kapağın ortasından geçirin. Çocuğunuzla birlikte yaptığınız topacı döndürmeye başlayın.





Bugün evinizde köşe kapmaca oynamaya ne dersiniz? Siz ebe olun, aile bireyleri köşelerde dursun ve size yakalanmadan diğer köşelere geçmeye çalışsınlar. Yakalanan ebe olur ve oyun böyle devam eder.





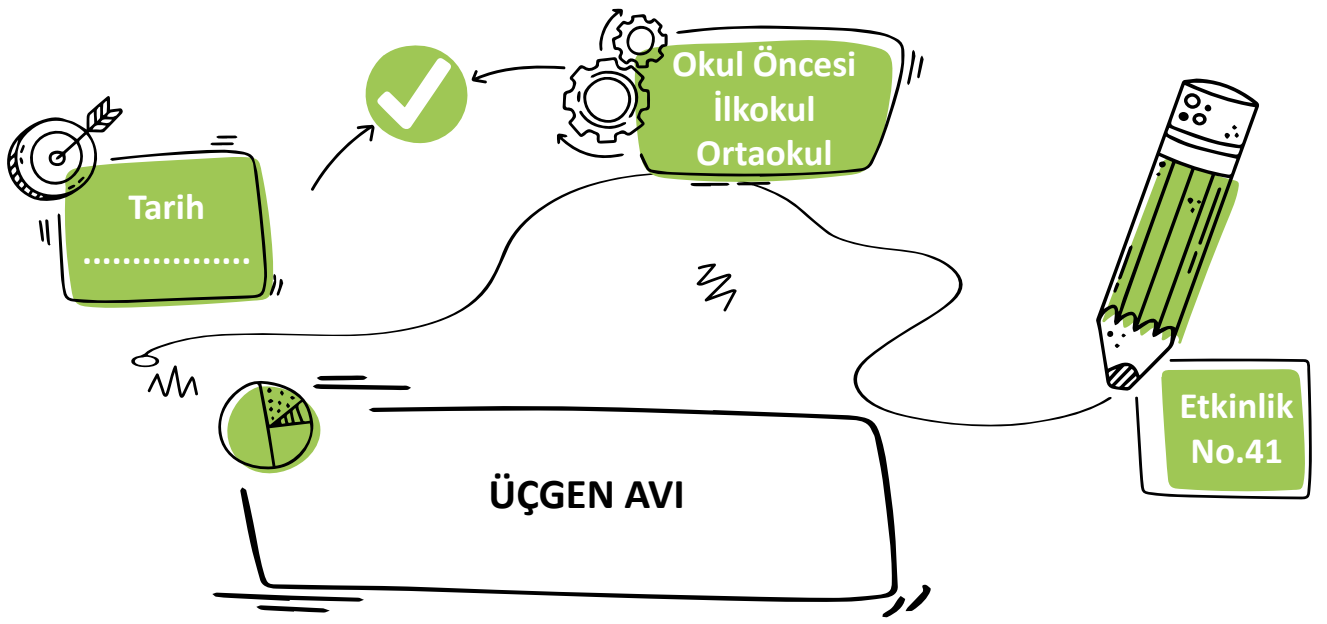
Çocuğunuzla “Olmasaydı” oyunu oynayın. “Yağmurlar olmasaydı...”, “Rüzgar olmasaydı...”, “Ağaçlar olmasaydı...” ne olurdu, birlikte düşünün.





Çocuğunuzla birlikte bedeninizi kullanıp çeşitli sesler çıkararak müzik yapın. Örneğin; alkışlamak, elleri dizlere vurmak, ayakları yere vurmak gibi. Her yeni harekete geçildiğinde önceki hareketi tekrarlamayı unutmayın.





İlk önce kâğıdın üstüne bir sürü nokta konur. Sonrasında ilk sırayı alan yarışmacı iki nokta arasına bir çizgi çizer. Bu çizgi iki noktayı birleştirmeli ancak birçok noktanın üzerinden geçmemelidir. Bu çizgiyi çizdikten sonra sıra diğer oyuncuya geçer. Bu oyuncu da başka iki nokta arasına çizgi çizer. Oyunda amaç, karşı rakibe çizgi çizerek üçgen yaptırmadan üçgenler yapmaktır. Bu nedenle çizilen çizgilere dikkat edilmelidir. Bir şekilde oyunculardan biri iki noktayı birleştirerek üçgen elde ederse, üçgenin içine adının baş harfini yapar. Böylece üçgenin kime ait olduğu belli olsun. Oyunda amaç dikkati geliştirmektir.





Uzunca bir sopa ortaya dikilir. Oyunculardan biri sopayı havada durması için tutar. Oyuncular sopanın çevresinde halka şeklinde dizilir. Herkese bir numara verilir. Ortadaki oyuncu bir numara söyleyerek sopayı bırakır ve numarası söylenen oyuncu sopayı yere düşmeden yakalamaya çalışır. Oyunda amaç motor becerileri geliştirmektir.





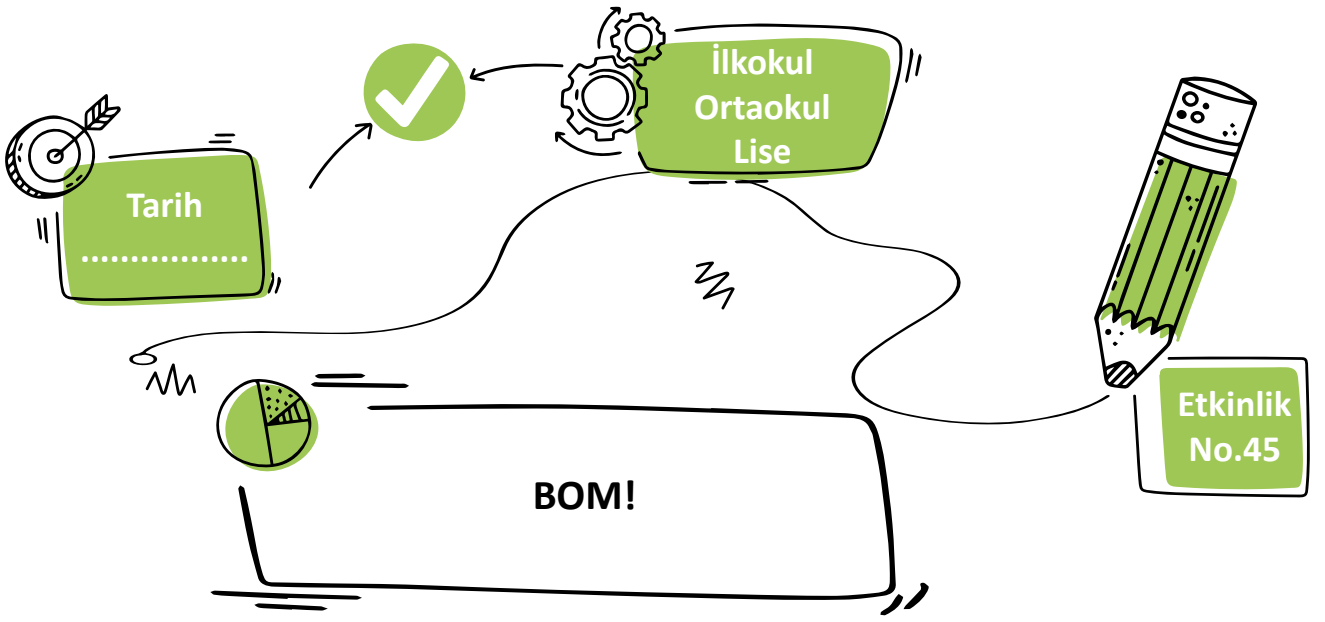
Oyuncular halka şeklinde oturur. İçlerinden biri oyunu “Pazara gittim ve ELMA aldım.” diyerek başlatır. Yanındaki oyuncu bir önceki oyuncunun çarşıdan aldığı şeyi aynen söyler ve üzerine bir meyve-sebze daha ekler. Örneğin“ Pazara gittim ELMA, MUZ aldım”. Üçüncü oyuncu da ikinci oyuncunun söylediğinin aynısını söyler ve bir meyve-sebze daha ekler. Oyun bu şekilde her oyuncuda yeni bir meyve-sebze eklenerek devam eder. Alınan meyve-sebzelerin sırasını karıştıran ya da unutan oyuncu yanar ve oyundan çıkar. Diğerleri en baştan başlayarak oyunun tekrar eder. Oyunda amaç hafızayı ve kelime haznesini geliştirmektir.





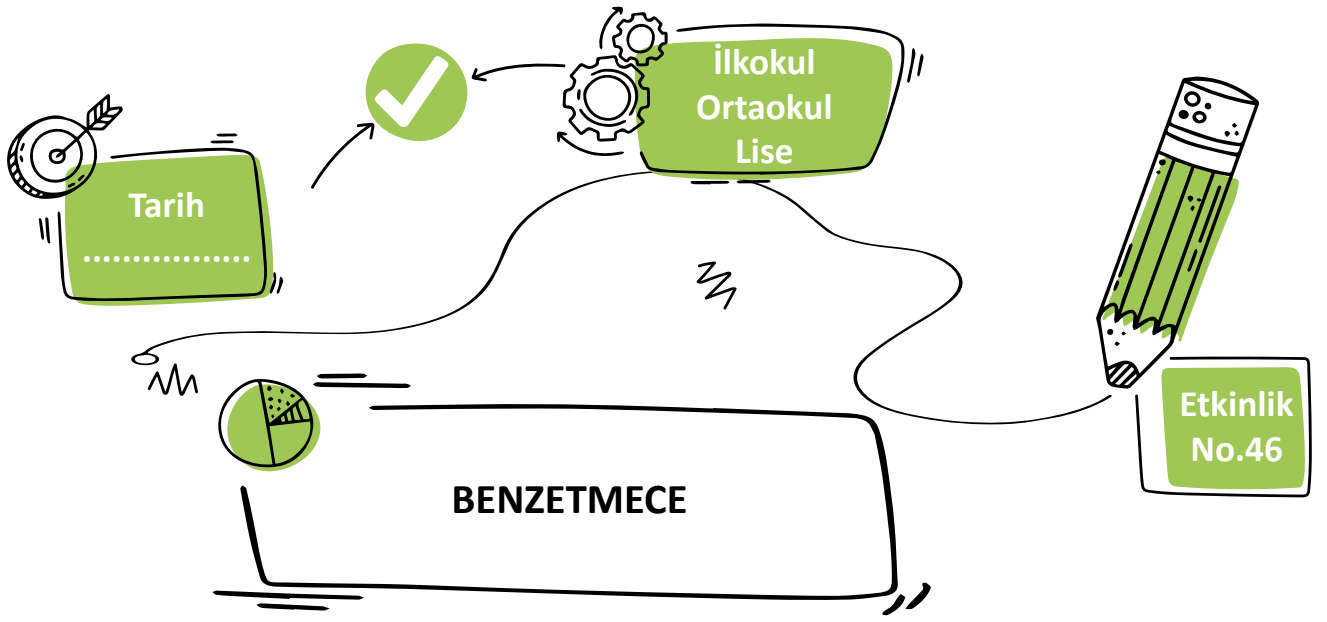
Sayfa enlemesine tutularak sırası ile sayfanın üst tarafına İSİM-ŞEHİR-BİTKİ-HAYVAN-EŞYA-SANATÇI-ÜLKE ve NOT yazılır. Yazılan her kelimedenden sonra sayfanın altına kadar çizgi çekilir. Oyunculardan biri, içinden bütün alfabeyi saymaya başlar. “DUR” denildiği anda hangi harfte kaldıysa onu yüksek sesle söyler. Örneğin “M” Herkes “M” harfiyle başlayan isim, şehir, bitki, hayvan, eşya ve sanatçı bulmaya çalışır. İlk bitiren bitti deyip 20’ye kadar sayar. 20 olduğunda herkes yazmayı bırakır. Bulunamayan yerlere 0 puan verilir. Eğer iki kişi aynı şeyi yazmışsa onlar 5 puan alır. Birbirinden farklı olanlara da 10 puan verilir. Son oyunda bütün puanlar toplanır. Oyunda amaç hızlı ve farklı düşünme yeteneğini geliştirmek, genel kültürü arttırmaktır.





Oyuncular halka halinde dizilirler. İçlerinden biri “1” diye saymaya başlar, yanındaki oyuncu “2”, onun yanındaki “3” şeklinde saymaya devam ederler. 5’e gelen oyuncu “BOM” der. Oyun kuralı gereği 5 ve 10’un katlarında BOM denir. Örneğin,“1-2-3-4-BOM-6-7-8-9-BOM. “BOM” demek yerine sayısının kendisini söyleyen oyuncu yanar ve oyundan çıkar. Oyun 1’den başlayarak diğer oyunlar arasında devam eder. Dikkati geliştiren bir oyundur.





İlk oyuncu karşıdakini bir nesneye ya da hayvana benzetir. Karşıdaki oyuncu da benzetildiği şeyin son harfini kullanarak yeni bir şeye benzetir. Örneğin ben seni KALEM'e benzettim der. Kalemın son harfi olan 'M' harfi başta olmak üzere karşı oyuncu da yeni bir şeye benzetir. Örneğin ben de seni MASA'ya benzettim der. Diğer oyuncu tıkanana kadar oyun devam eder. Bu oyun taraflardan birinin "Ğ" harfi ile biten bir kelime söylemesi ile bitirilebilir. Hızlı ve çeşitli düşünmeyi geliştiren bir oyundur.





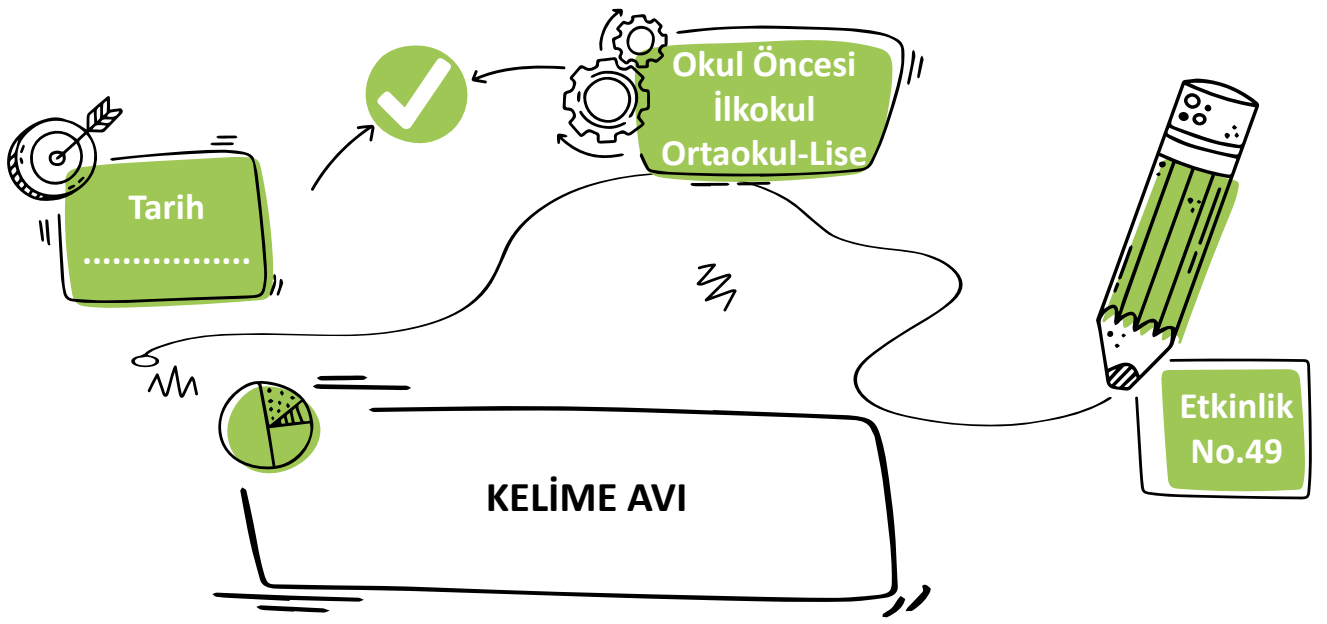
Oyun için her bir oyuncunun 2 dakika süredir vardır. İlk oyunu başlatan oyuncu bir meslek seçer ve sonrasında “Sana ne lazım diye sorar?”. Örneğin, “Sen bir doktorsun, sana ne lazım?”. Diğer oyuncu bu soruya cevap verdiğinde, “Başka ne lazım” diyerek oyun devam ettirilir. Karşıdaki oyuncunun 2 dakika boyunca “Başka ne lazım?” sorularına hızlı cevap vermesi gerekmektedir. 2 dakika dolmadan tıkanıp, cevap veremeyen kaybeder. Bir oyuncu sorusunu bitirdikten sonra, sıra diğer oyuncuya geçer ve o bir meslek seçerek oyunu devam ettirir. Oyunda amaç meslekleri tanıtmaktır.





Oyunculardan biri aklından bir hayvan tutar. Diğer oyuncular tutulan hayvana dair sorular sorar. “Kaç ayaklı?”, “Ne yer?”, “Nerede yaşar?”, “Ne renktir?” gibi. Verilen cevaplara göre oyuncunun tuttuğu hayvan tahmin edilmeye çalışılır. Oyun bu şekilde sıra ile devam eder. Oyunda amaç hayvanları tanıtmaktır.





Oyunculardan birisi, ya da anne-baba çocuklara iki harfli bir hece verir. Örneğin "Pa". Çocukların kendilerine verilen 2 dakikalık sürede "Pa" ile başlayan 3 ya da 5 kelime bulması beklenir. Pantolon, pazar, para, paça, palyaço gibi. Hedeflenen kelime sayısını bulan çocuk bir puan kazanır. Oyunda amaç kelime haznesini ve telaffuzu geliştirmektir.





Oyuncular iki gruba ayrılır ve bir masanın etrafında oturur. Her grubun önüne kendi alanlarını belirlemek için çizgi çizilir. Masanın ortasına bir pamuk yumağı konur. Başlama sesiyle beraber oyuncular pamuk yumağını karşı tarafın alanına göndermek için üflerler. Belirlenen alana kadar üflenen her yumak için 1 puan kazanılır. Toplam 5 puan alan takım oyunu kazanır. Oyun görsel-mekansal alanda planlama yapma, konsantre olma, hızlı hareket etme becerilerini geliştirir.





Oyunculardan biri heykeltıraş seçilir. Heykeltıraş çalışmaya başlamadan önce farklı uygulamaları ifade etmek istediğini söyler. Örneğin; “Heykellerin en sevimsisi, en mutlusunu, en korkuncunu yapmak isterim” der. Bunu söylediği anda her oyuncu heykeltıraşın istediği şekilde vücuduyla ve yüzüyle bir ifade oluşturur. (Sevimli, mutlu, çirkin vb.) heykeltıraş hangi ifadeyi beğenirse o ifadeyi sergileyen oyuncu yeni heykeltıraş olur. Oyun konsantre olma, yönergeleri takip edebilme, psikomotor gelişim hızı, kaba motor becerileri ve duyguları ifade edebilme becerilerini geliştirir.





Bir tepsi içinde evde bulunan nesnelere konur. (Toka, para, saç fırçası, cüzdan vb.) oyuncular bu nesnelere kısa süre gördükten sonra tepsinin üzeri bir bezle örtülür. Oyuncular sırasıyla nesnelere dokunarak doğru bir tahminde bulunmaya çalışırlar. Oyun dokunma duygusunu kullanarak akıl yürütme, kısa süreli ve aktif işleyen bellek alanlarını geliştirir.





Oyuncuların önüne iki tane sehpa konur. Oyuncunun uzağındaki sehpa ya bir adet bardak konur. Oyuncu elindeki pinpon topunu önünde duran boş sehpa ya değdirerek diğer sehpadaki bardağın içine atmaya çalışır. Topu bardağa atan ilk oyuncu oyunu kazanır. Bu oyun en az iki kişi yarışarak oynanabileceği gibi süre tutarak sırayla da oynanabilir. En kısa sürede tamamlayan oyunu kazanır.





Her bir çocuktan bir taklit yürüyüşü yapması istenir. Yürüyüşü yapan çocuk bu yürüyüşü başarılı bir şekilde yaparsa diğer arkadaşlarına alkışlatılır. Çocuklardan aşağıdaki yürüyüşleri taklit etmesini istenebilir. Yeni taklitler eklenebilir. Oyun gözlem ve bedeni daha iyi kullanma becerilerini geliştiren bir oyundur.





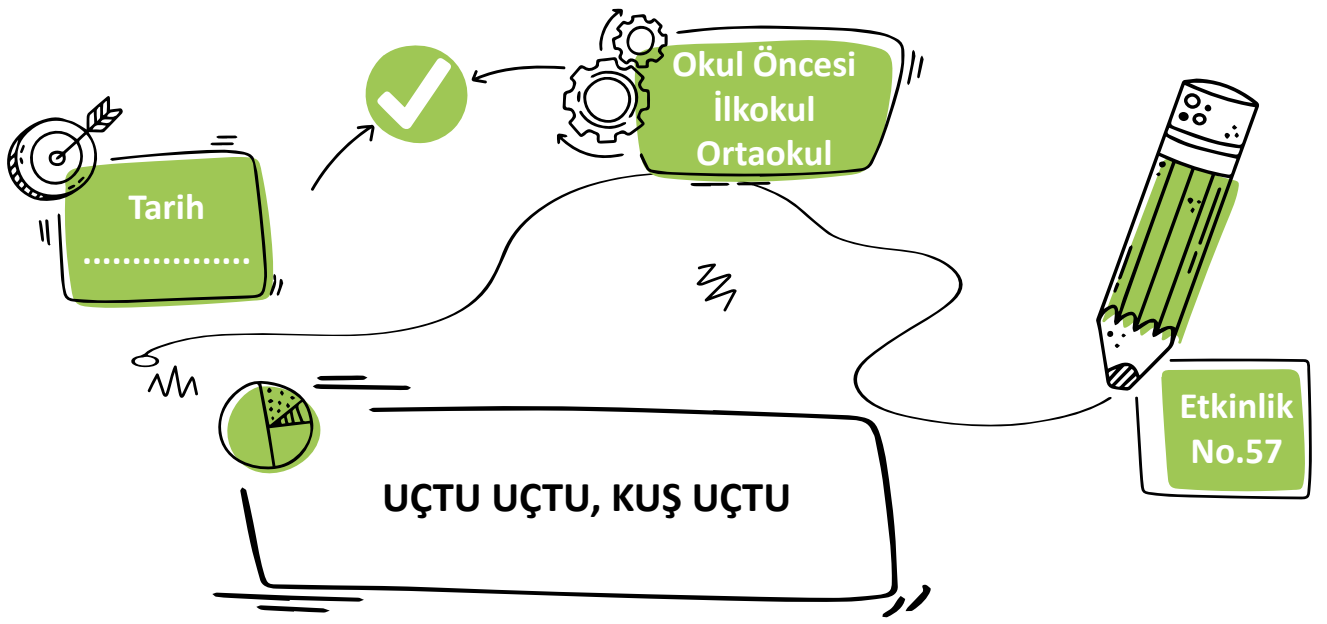
Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Saklamak için bir nesne seçilir. Ebe oyun alanının dışına çıkartılıp geride kalanlarla birlikte bu nesne saklanır. Ebenin görevi bu nesneyi bulmaktır. Ebeyi, diğer çocuklar nesneye yaklaştığında “sıcak” nesneden uzaklaştığında ise “soğuk” diyerek yönlendirirler. Ebe nesneyi bulunca kendi istediği birisini ebe seçer. Ebeye belli bir süre verilerek de oynanabilir. Büyük çocuklarda aynı anda saklanan nesnelerin sayısı arttırılabilir. Oyun mesafe algısı, dikkat ve yönergeleri değerlendirip sonuca ulaşma becerilerini geliştirir.





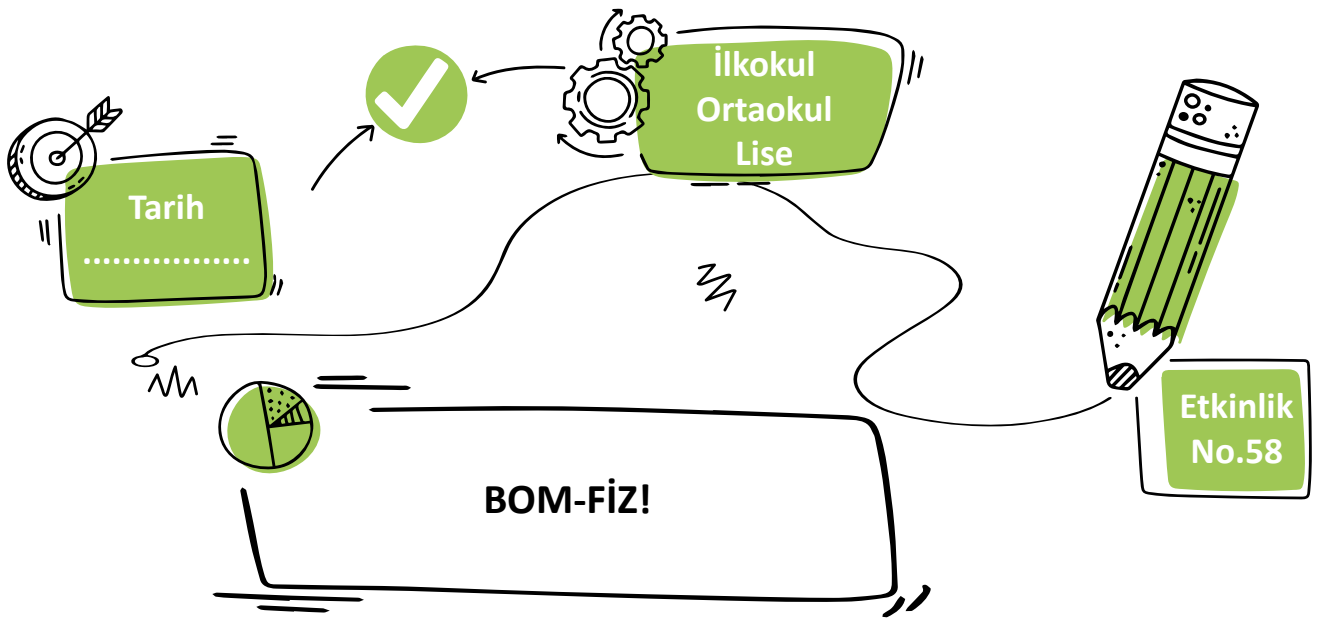
Kalabalık grupla oynanan eğlenceli bir oyundur. En az beş kişiyle oynanabilen bu oyunda herkesin komik özel bir adı olur. Örneğin oyuncuların birinin adı kabak, ikincinin patlıcan, üçüncünün havuç, dördüncünün fasulye, beşincinin salatalık olabilir. Diyelim ki oyunu Kabak başlattı. Öbür oyuncular dizüstü oturmuş, başlarını yere dayamıştır. Kabak arkadaşlarının birinin örneğin patlıcanın adını söyler. “Yattı kabak, kalktı patlıcan” der. Patlıcan başını kaldırırken kabak başını yere dayar. Bu kez Patlıcan, “Yattı patlıcan, kalktı havuç” der. Gittikçe oyun hızlanır. Oyun dikkat ve kaba motor becerilerini geliştirir.





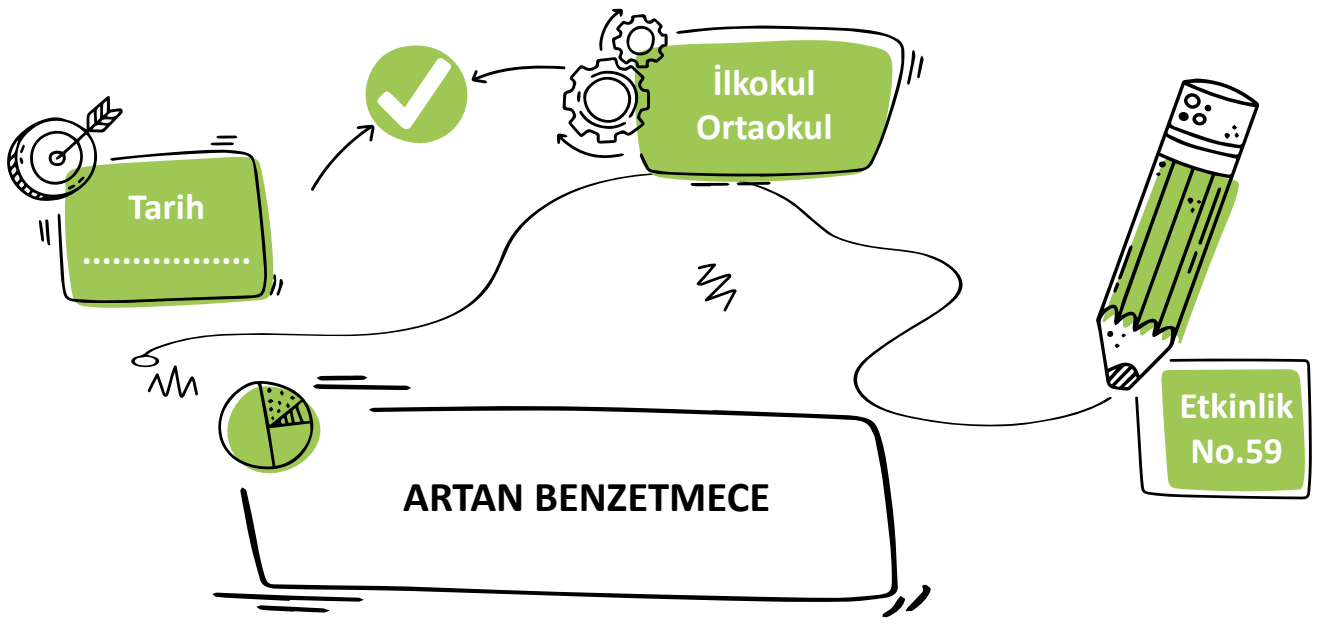
Bu oyun evlerde, sınıflarda oynanabilen bir oyundur. Oyuncular halkalanıp bir masanın çevresinde otururlar. Oyunun ebesi seçilir ve ebe tüm çocukların karşısında yer alır. Ebe, “Uçtu uçtu kuş uçtu!” diyerek parmağını havaya kaldırır. Ebe uçabilen bir şey söylediği için herkesin parmağını kaldırması gerekir. Ebe, bir de uçamayan bir şey örneğin tavuğu söyleyip, “Uçtu uçtu tavuk uçtu!” diye bağırarak parmağını havaya kaldırır. Ancak tavuk uçmadığı için diğer oyuncuların parmağını kaldırmaması gerekir. Oyunda yanılıp da parmağını kaldıran oyuncu oyun dışı kalır. Çocuğa Neler Kazandırır: Dikkat becerisini geliştirir. Oyun dikkat becerisini geliştirir.





Oyuncular halka halinde dizilirler. İçlerinden biri "1" diye saymaya başlar, yanındaki oyuncu "2", onun yanındaki "3" şeklinde saymaya devam ederler. 5'e gelen oyuncu "BOM" der. Oyun kuralı gereği 5 ve 10'un katlarında BOM denir. 6 sayısından sonra ise 7'ye "FİZ" denir. Kural gereği 7, 14, 21, 28 gibi 7'nin katlarında "FİZ" denir. Örneğin, "1-2-3-4-BOM-6-FİZ-8-9-BOM,11, 12, 13, FİZ..." şeklinde devam eder. Oyunda dikkat edilmesi gereken en önemli nokta; 5 ve 7'nin ortak katları olan sayılarda (yani 35, 70, 105 gibi) "BOM-FİZ" denilmesidir. "BOM", "FİZ" veya "BOM-FİZ" demek yerine sayısının kendisini söyleyen oyuncu yanar ve oyundan çıkar. Oyuna 1'den başlayarak 100 kadar devam edilebilir. İstenilirse daha yukarı sayılara kadar oynanabilir. Oyun dikkat ve işlem yapabilme becerilerini geliştirir.





Bu oyun, klasik benzetmece oyununun temel kurallarını içerir. Yani son harf ile oyuncular birbirini başka bir nesneye, isme veya hayvana benzetir. İlk oyuncu seni “Oka benzettim” derse diğer oyuncu ok, “k” ile bittiği için “k” ile başlayan bir şey seçer ve rakibini ona benzetir. “Ben de seni kediye” benzettim diyebilir. Diğer oyuncu bu sefer rakibini kesinin son harfi olan “i” ile bir şeye benzetir. Artan benzetmece oyunundaki fark, oyuna en düşük harf sayısındaki kelime ile başlanmasıdır. Meselâ iki harfli ‘Ok’ kelimesinden başladık diyelim. Bir sonraki kelime ‘K’ harfi ile başlayacak ve üç harfli olacaktır. Meselâ ‘Koç’ söylenebilir. Bu sefer de ‘Ç’ ile başlayacak dört harfli bir kelime söylenmelidir. Meselâ ‘Çıra’ kelimesini söyleyebiliriz. Oyun, en fazla harfli kelimeye ulaşıncaya kadar devam eder. Yine klasik benzetmece oyunundaki gibi sonu ‘Ğ’ harfi ile biten kelime söyleyen oyunu kazandığı gibi ulaşılan harf sayısına uygun kelime bulamayan oyunu kaybeder. Oyun hızlı ve çeşitli düşünmeyi geliştirir.





Bu oyunda günlük hayatımızda kullanılan kelimelerdeki sesli harfler seçilen başka bir sesli harfle söylenmeye çalışılır. Meselâ, oyuncularından birinden haftanın günlerini sadece 'e' sesli harfini kullanarak sayması istenir. Doğru söyleyip söyleyemediği kontrol edilir. Yani oyuncunun Pazartesi kelimesini Pezertese, Salı'yı Sele, Çarşamba'yı Çerşembe gibi söylemesi gerekir. Bu oyunda yılın ayları, sebzeler veya başka kelime grupları kullanılabilir. Oyun hızlı ve çeşitli düşünme becerilerini geliştirir.

