TEMASSIZ OYUNLAR

“Sağlıklı ve Mutlu Çocuklar”

Ankara, 2020

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI • 7433

TEMASSIZ OYUNLAR

Prof. Dr. Tolga Erdoğan

Dil Uzmanı *Doç. Dr. Özge Erdoğan*

Baskı *TDV Yayın Matbaacılık*
Ostim Mah. Alınteri Bulv. 1256. Sk. No.:11 Ostim OSB Yenimahalle/Ankara
Sertifika No *48058*

Türkçe yayın hakları MEB, 2020
Tüm yayın hakları saklıdır. Tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında, yayıncının yazılı izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz ve kullanılamaz.

1. Baskı *2020 (100 Adet)*

ISBN *978-975-11-5489-7*

İdare Yeri *MEB Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü*
Millî Müdafa Caddesi No: 6/3 Ek Bina Kızılay/ANKARA
Tel. 0312 413 41 58-59 • **Belgegeçer** 0312 425 30 94

Mustafa Kemal ATATÜRK

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 hilal!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celal?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helal...
Hakkıdır, hakk'a tapan, milletimin istiklal!

Mehmet Âkif ERSOY

İÇİNDEKİLER

SUNUŞ 6
ORGANİZASYON ŞEMASI 7
ÖĞRETMENİM, BU KİTABI NASIL KULLANABİLİRSİN? 8

TEMASSIZ OYUNLAR

1. MERHABA 10
2. İSMİNİ SÖYLE 12
3. İSİM AKIMI 13
4. HIZLI SÖYLE 14
5. SAĞ YANIM BOŞ 15
6. ÜÇ KELİME, BİR İSİM 16
7. BEN, SEN, O 17
8. HAYDİ ANLAT! 18
9. SEKSEK 19
10. HAYDİ GEL TANIŞALIM! 20
11. ARKADAŞLARIMI TANIYORUM 21
12. TAHMİN ET 22
13. HA, HA, HA 23
14. ENGELLERİ AŞIYORUZ 24
15. HAVADA YAZIYORUZ 25
16. ÇAĞRIŞIM 26
17. NE SESİ? 27
18. DİNLE, YAP 29
19. BEYAZ, KIRMIZI VE MAVİ 30
20. YAVAŞ-HIZLI! 32
21. BİR, İKİ, ÜÇ, DÖRT 33
22. MASKE, MESAFE, TEMİZLİK 34
23. GÖRDÜM 35
24. HANGİ ÇEMBER? 36
25. TAKLİT ET, TAKİP ET 38
26. ŞEFİ BUL! 39
27. HEMEN UZAKLAŞ 40
28. BAY SAĞLIK 41
29. KÖŞE KAPMACA 42
30. BEŞ TAŞ 43

TANIŞMA VE İLETİŞİM

DİKKAT

31. TEYZEM ÇARŞIYA GİTTİ	44	DİKKAT
32. ZIPLA, 2, 3	45	
33. KİM YOK!	46	
34. MEYVE SEPETİ	47	
35. DEĞİŞİKLİK VAR!	48	
36. SANDALYE KAPMACA	49	
37. TAŞ, KÂĞIT, MAKAS	50	
38. EŞİNİ BUL	51	
39. YAĞMUR, DOLU, KAR, FIRTINA	52	
40. KUKLALAR DANS EDİYOR	54	HAREKET
41. LİDERİNİ TAKİP ET	56	
42. SOSYAL MESAFE HEYKELİ	57	
43. TAŞ, AĞAÇ, SU	58	
44. ÇEMBERLER HAREKET EDİYOR	59	
45. BALERİN, DALGIÇ VE PİLOT	60	
46. AYAKLARINI YERDEN KES	62	
47. AĞIR ÇEKİM	63	
48. ÇUVAL YARIŞI	64	
49. RENKLİ BALONLAR	65	
50. FARKLI YÜRÜYÜŞLER	66	
51. EĞLENCELİ GAZETELER	67	
52. HAREKET ZAMANI	68	
53. ÇEMBER PARKURU	69	
54. BİRLİKTE SAYIYORUZ	71	İŞ BİRLİĞİ
55. SAKIN DÜŞÜRME!	72	
56. RİTİM ORKESTRASI	73	
57. BAŞLIYORUZ	74	
58. SAĞLIKLI TEKERLEMELER	76	
59. RESİMLİ BİNGO	77	
60. FIŞ FIŞ KAYIKÇI	78	

SUNUŞ

Sevgili öğretmenim,

Aylardır çocuklarımıza kavuşacağımız, onlarla buluşacağımız ilk günü umutla, heyacanla ve sabırla bekledik. Ve işte o gün geldi... Çocuklarımızı sevgiyle, neşeyle karşılayacağımız, duygularımızı, deneyimlerimizi paylaşacağımız o gün...

"Okulları birlikte açacağız." demiştik. Birlikte çalıştık, emek harcadık ve başardık. Ve okulların açılacağı ilk günlerin önemini, değerini ve çocuklardaki karşılığını en ince ayrıntısına kadar düşündük. Çocukları, onların diliyle ve en ciddi uğraşları olan "oyun" ile karşılamaya karar verdik.

Şimdi, çocukları sağlıklı ve mutlu bir şekilde okula başlatıyoruz. Ve bu süreçte size destek olmak için çocukların keyif alacakları, kendilerini ifade edecekleri, paylaşacakları, hareket edecekleri ve duyularını kullanacakları oyunlar hazırladık. Yalnızca çocukların sağlığını ve mutluğunu düşündük. "Temassız" ama "sıcak" oyun çemberleri oluşturduk. Ve çemberdeki her çocuğa ulaşmaya, gözlerinde neşe, kalplerinde umut olmaya çalıştık...

Biliyoruz sizler, tüm öğrencilerinizle okullarınızda oyun çemberleri kuracak, keyifli anlar yaşayacaksınız...Bizler de sizin yaşadığınız o güzel anları hissedeceğiz. Sizlerin deneyim ve paylaşımlarıyla o çemberler hep büyüyecek, çocuklar sağlıklı ve mutlu olacak.

Oyunun gücü, sizlerin yüreği ve emeği ile...

Yolumuz açık olsun öğretmenim...

Oyunun ismini gösterir.

3. İSİM AKIMI

Oyunun künye bilgileri yeşil kutuda yer alır.

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Kendi ismini söyler.
2. Sınıf arkadaşlarının ismini söyler.

Oyunda geliştirilmesi hedeflenen beceriler ve oyunu özetleyen anahtar kelimeler bu kutuda yer alır.

BECERİLER
Dikkat, kendini ifade etme, özgüven

ANAHTAR KELİMELER
İsim, tekrar, işitsel hafıza, öğrenme

Oyun oynanmadan önce öğretmenin yapacağı hazırlıklar bu bölümde gösterilir.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Oyunun nasıl oynanacağı bu başlık altında adım adım açıklanır.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- İsminizi, çemberde solunuzda olan öğrenciye iki elinizi birbirine hafifçe vurarak ve öğrenciye doğru uzatarak söyleyiniz. Aynı şekilde solunuzdaki öğrencinizin de ismini bu şekilde akım hareketiyle solundaki arkadaşına söylemesini sağlayınız. Akım size gelene kadar oyunu devam ettiriniz.
- Akım size geldiğinde bu kez sağınızdaki öğrencinizden başlayarak akımı tekrar başlatınız. Oyunu bu şekilde belirli bir süre oynatınız.
- Öğrencilerinizin düzeyine göre oyunun ikinci aşamasında, öğrencilerinizin kendi isminin yerine akımı ilettiği arkadaşının ismini söylemelerini isteyiniz. Böylece arkadaşlarının isimlerini söylemelerini sağlayınız.

Oyundan Sonra yapılabilecek değerlendirme çalışmaları bu başlık altında açıklanır.

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinize sınıf arkadaşlarının isimlerini hatırlayıp hatırlamadıklarını sorunuz. Hatırladıkları isimleri söylemelerini isteyiniz. Öğrencilerinizin arkadaşlarının isimlerini öğrenme düzeylerine göre isim çalışmalarının yapılma sıklığını ve düzeyini belirleyiniz.
- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize "Oyunda ne hissettiniz?" sorusunu sorarak kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

Oyunu oynatırken dikkat edilecek noktalara ilişkin uyarı burada gösterilir.

DİKKAT!
Oyundaki akım hareketi oyunun eğlenceli olması bakımından önemlidir. Bu yüzden öğrencilerin isimlerini söylerken akım hareketini yapmalarını sağlayınız.

Böyle de Oynayabiliriz!

Oyunu, elinizde hayali bir top varmış gibi oynatabilirsiniz. Böylece oyunda akımı iletme yerine hayali topu elden ele ileterek isimlerin söylenmesini sağlayabilirsiniz.

Oyunun farklı şekillerde nasıl oynanabileceği bu başlık altında gösterilir.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı derslerde öğrenilen kelime ve kavramların ifade edilmesinde de kullanabilirsiniz. Öğrenciler derste öğrendikleri kavramları oyundaki gibi birbirlerine akım göndererek ifade edebilirler.

Oyunun farklı derslere ve konulara nasıl uyarlanabileceği bu kutuda açıklanır.

ÖĞRETMENİM, BU KİTABI NASIL KULLANABİLİRSİN?

- Bu kitapta yer alan oyunlar, ilkokul 1-2. sınıf öğrencilerinin sağlıklı ve mutlu bir şekilde okula başlamaları, uyum sağlamaları, öğretmen ve arkadaşlarıyla iletişim kurmaları amacıyla "temassız oyunlar" olarak tasarlanmıştır.
- Kitapta yer alan temassız oyunlarda mümkün olduğu kadar az materyal kullanılması önerilmiş ve ortak materyal kullanımından kaçınılmıştır.
- Kitapta yer alan "temassız oyunlar" aşağıdaki şekilde sınıflandırılmıştır.

TANIŞMA VE İLETİŞİM | **DİKKAT** | **HAREKET** | **İŞ BİRLİĞİ**

- Oyunların çoğunluğunda yukarıda belirtilen iletişim, hareket, dikkat, iş birliği gibi beceriler birlikte ve eş zamanlı yer alsa da böyle bir sınıflandırmanın öğretimin planlanmasını ve uygulamasını kolaylaştıracağı düşünülmektedir.
- Kitapta yer alan temassız oyunların tamamı çocuklarla uygulanarak ön uygulaması yapılmış ve çocukların oyunlardan keyif aldığı, oyunlara istekli bir şekilde katıldıkları ve eğlenerek öğrendikleri görülmüştür.
- Temassız oyunlar; "Oyuna Hazırlanıyoruz", "Haydi Oynuyoruz!" ve "Oyundan Sonra!" olmak üzere üç aşamada yapılandırılmıştır. Oyunların etkili olması ve belirtilen kazanımlara ulaşılabilmesi için bu üç aşamada verilen çalışmaların yapılması önerilmektedir.
- Oyunların etkili bir şekilde uygulanabilmesi için oyunları oynatmadan önce öğretmenlerimizin oyunları okuyarak gerekli hazırlıkları yapmaları gerekmektedir.
- Kitapta yer alan temassız oyunlar hiyerarşik (kolaydan zora, basitten karmaşığa) bir şekilde sıralanmamıştır. Öğrencilerinizin düzeylerine, sınıfınızın ve okulunuzun şartlarına göre istediğiniz sırayla oyunları oynatabilirsiniz. Bununla birlikte ilk oyunlarınızın tanışma ve iletişim oyunları olması önerilmektedir.

- Kitapta ilerledikçe size yönelik formlar göreceksiniz.
  Bu formlar; süreci, öğrencilerinizi ve kendinizi değerlendirmek amacıyla hazırlanmıştır. Formlardaki sorulara içtenlikle cevap vermeniz sürecin etkililiğini arttıracaktır.

- Kitapta yer alan temassız oyunlar birer örnektir. Öğretmenlerimiz, öğrencilerinin düzeyine, sınıfın/okulun şartlarına göre oyunlarda değişiklik, ekleme veya çıkarma yapabilirler. Ayrıca kendileri yeni temassız oyunlar geliştirebilirler.

- Temassız oyunlar sınıf, bahçe, spor salonu, drama sınıfı vb. açık ve kapalı yerlerde uygulanabilir. Oyunların daha rahat ve etkili bir şekilde uygulanabilmesi için okulların/sınıfların şartlarına göre aşağıdaki fotoğraftaki gibi "Temassız Oyun Alanı" oluşturulması önerilmektedir.

- Oyunların uygulanacağı yerlerde öğrencilerin rahat hareket edebilecekleri ortamlar oluşturulmalıdır.

- Kitaptaki oyunları öğrencilerinizle birlikte oynamanız ve oyunlara katılımınız uzun süredir okul ortamından, arkadaşlarından uzak kalan öğrencilerinizin oyuna katılımı ve motivasyonu açısından oldukça önemlidir. Çünkü biz şuna inanıyoruz;

Oynadıkça gelişir çocuk...
Eğlenir, öğrenir, araştırır, üretir...
Ve sen oynadıkça sevgili meslektaşım,
Mutlu ve başarılı çocuklar yetişir.

Haydi öğretmenim, başlıyoruz....Oyunun gücüyle...

1. MERHABA

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Sınıf arkadaşlarıyla iletişim kurar.
2. Kendi ismini söyler.
3. Sınıf arkadaşlarının isimlerini söyler.

BECERİLER
İletişim, hareket, kendini ifade etme, yaratıcı düşünme, uyum, özgüven

ANAHTAR KELİMELER
Selamlaşma, tanışma, merhaba, isim, hareket, tekrar, işitsel hafıza, sosyal mesafe, kurallar, öğrenme

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Öğrencilerinize “merhaba” deyiniz ve selamlaşma anlamına gelebilecek bir hareket yapınız. Örneğin, sağ elinizi sallayınız. Öğrencilerinizden de “merhaba” demelerini ve aynı hareketi yapmalarını isteyiniz.
- Daha sonra öğrencilerinize birkaç kez daha “merhaba” deyiniz ve her “merhaba” dediğinizde farklı bir hareket yapınız. Öğrencilerinizin de sizin yaptığınız hareketleri tekrarlamalarını isteyiniz. Örneğin, ellerle kendi omzuna dokunma, ellerle kendi göğsüne hafifçe vurma, elleri birbirine vurma gibi farklı hareketler yapabilirsiniz. Öğrencilerinizden de sizin yaptığınız hareketleri tekrarlamalarını isteyiniz. Böylece öğrencilerinize birbirleriyle farklı hareketlerle de temassız bir şekilde selamlaşabileceklerini hissettiriniz.

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz. Öğrencilerinizden oyunda yaptıkları ve en çok sevdikleri selamlaşma hareketini seçerek sınıf arkadaşlarına tekrar “merhaba” demelerini ve isimlerini söylemelerini isteyiniz.
- Öğrencilerinize belirli bir süre birbirlerine temas etmeden selamlaşacaklarını ve bugünkü oyunda seçtikleri bir hareketi arkadaşlarıyla selamlaşmak için kullanabileceklerini söyleyiniz. Bu şekilde öğrencilerinizle temassız selamlaşma ritüeli oluşturunuz.
- Öğrencilerinizden hatırladıkları/en beğendikleri selamlaşma hareketini ve bu hareketi yapan arkadaşının ismini tekrar etmesini isteyiniz.
- Öğrencilerinize “Oyunda ne hissettiniz?” sorusunu sorarak kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

- Daha sonra hazırladığınız müziği açınız ve öğrencilerinizden müziğin ritmine uygun olarak hareket etmelerini, bu sırada birbirleriyle temas etmemelerini ve sosyal mesafeye dikkat etmelerini isteyiniz.

- Bir süre sonra müziği durdunuz. Öğrencilerinize ikili grup olmalarını ve karşılıklı durmalarını söyleyiniz. İkili gruplardan ister az önceki etkinlikte yaptıkları selamlaşma hareketlerini isterlerse de farklı bir selamlaşma hareketini kullanarak birbirlerine "merhaba" demelerini isteyiniz.

- İkili gruplar birbirleriyle selamlaştıktan sonra müziği tekrar başlatınız ve bir süre sonra durdurarak öğrencilerinizden farklı arkadaşlarıyla ikili grup olmalarını isteyiniz. Yine aynı şekilde ancak farklı hareketlerle birbirleriyle selamlaşmalarını söyleyiniz. Oyunu bu şekilde belirli bir süre oynatınız.

- Daha sonra öğrencilerinizden birbirleriyle selamlaşırken bu kez "Merhaba ben ….." diyerek isimlerini söylemelerini isteyiniz. Öğrencilerinizin farklı arkadaşlarıyla bu şekilde tanışmalarını sağlayınız. Öğrencileriniz, tüm sınıf arkadaşlarıyla selamlaşana kadar oyunu devam ettiriniz.

Böyle de Oynayabiliriz!

- Oyunu "günaydın, hoş geldin, hoşça kal" gibi selamlaşma ve ayrılma ifadelerine yönelik oynayabilirsiniz.

- Oyunda temassız olarak yaptığımız selamlaşmayı sosyal mesafe kurallarına uygun olarak "dirsek dirseğe, diz dize, ayak ayağa" gibi farklı şekillerde de yapabilirsiniz.

2. İSMİNİ SÖYLE

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. İsmini kendine özgü bir hareketle söyler.
2. Sınıf arkadaşlarının isimlerini söyler.
3. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

BECERİLER
Ritim, dikkat, hareket, kendini ifade etme, ses farkındalığı, yaratıcı düşünme, dinleme, uyum, özgüven

ANAHTAR KELİMELER
İsim, hareket, tekrar, işitsel ve görsel hafıza, öğrenme

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- İsminizi söyleyerek isminizin her hecesi için farklı bir hareket yapınız. Örneğin "-Tol" derken aynı anda ellerinizi birbirine bir kere vurunuz, "-ga" derken parmaklarınızı şıklatınız. Ardından öğrencilerinizden de sizin isminizi ve hareketlerinizi tekrar etmelerini isteyiniz.
- Çemberde yanınızda duran öğrencinizden de aynı şekilde kendi ismini heceleyerek söylemesini ve her hecede farklı hareketler yapmasını isteyiniz. Aynı şekilde tüm öğrencilerin arkadaşlarının ismini söylemelerini ve hareketlerini yapmalarını sağlayınız. Bu şekilde tüm öğrenciler farklı hareketlerle kendi isimlerini söyleyene kadar oyuna devam ediniz.

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizden seçtikleri bir arkadaşının ismini ve bu isimlerdeki hecelere yönelik yaptıkları hareketleri tekrar etmelerini isteyiniz.
- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize "Oyunda ne hissettiniz?" sorusunu sorarak kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı derslerde öğrenilen kelime ve kavramların tekrarında da kullanabilirsiniz. Öğrenciler, derste öğrendikleri kavramları oyundaki gibi heceleyerek ve farklı hareketlerle ifade edebilirler.

3. İSİM AKIMI

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Kendi ismini söyler.
2. Sınıf arkadaşlarının ismini söyler.

BECERİLER
Dikkat, kendini ifade etme, özgüven

ANAHTAR KELİMELER
İsim, tekrar, işitsel hafıza, öğrenme

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- İsminizi, çemberde solunuzda olan öğrenciye iki elinizi birbirine hafifçe vurarak ve öğrenciye doğru uzatarak söyleyiniz. Aynı şekilde solunuzdaki öğrencinizin de ismini bu şekilde akım hareketiyle solundaki arkadaşına söylemesini sağlayınız. Akım size gelene kadar oyunu devam ettiriniz.
- Akım size geldiğinde bu kez sağınızdaki öğrencinizden başlayarak akımı tekrar başlatınız. Oyunu bu şekilde belirli bir süre oynatınız.
- Öğrencilerinizin düzeyine göre oyunun ikinci aşamasında, onlardan kendi isimlerinin yerine akımı ilettiği arkadaşının ismini söylemelerini isteyiniz. Böylece arkadaşlarının isimlerini söylemelerini sağlayınız.

Böyle de Oynayabiliriz!

Oyunu, elinizde hayali bir top varmış gibi oynatabilirsiniz. Böylece oyunda akımı iletme yerine hayali topu elden ele ileterek isimlerin söylenmesini sağlayabilirsiniz.

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinize sınıf arkadaşlarının isimlerini hatırlayıp hatırlamadıklarını sorunuz. Hatırladıkları isimleri söylemelerini isteyiniz. Öğrencilerinizin arkadaşlarının isimlerini öğrenme düzeylerine göre isim çalışmalarının yapılma sıklığını ve düzeyini belirleyiniz.
- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize “Oyunda ne hissettiniz?” sorusunu sorarak kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

DİKKAT!
Oyundaki akım hareketi oyunun eğlenceli olması bakımından önemlidir. Bu yüzden öğrencilerin isimlerini söylerken akım hareketini yapmalarını sağlayınız.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı derslerde öğrenilen kelime ve kavramların ifade edilmesinde de kullanabilirsiniz. Öğrenciler derste öğrendikleri kavramları oyundaki gibi birbirlerine akım göndererek ifade edebilirler.

4. HIZLI SÖYLE

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Sınıf arkadaşlarının ismini söyler.
2. Verilen uyarıcıya hızlı ve uygun tepki verir.

BECERİLER
Dikkat, hareket, kendini ifade etme

ANAHTAR KELİMELER
İsim, hız, işitsel hafıza, öğrenme

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Çemberin ortasına geçiniz ve sosyal mesafeye uygun olarak bir öğrencinizin karşısına geçerek ilgili öğrenciyi işaret eden bir hareket yapınız. İşaret ettiğiniz öğrencinizin hemen yere çömelmesini isteyiniz. Yere çömelen öğrencinizin sağında ve solunda olan öğrencilerin hemen birbirlerine dönerek isimlerini söylemelerini isteyiniz.
- Arkadaşının ismini geç söyleyen veya söyleyemeyen öğrencinin ortaya geçerek ebe olmasını isteyiniz. Böylece öğrencilerinizin aynı şekilde oyunu yönlendirmelerini ve devam ettirmelerini sağlayınız.

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizden hatırladıkları isimleri söylemelerini isteyiniz.
- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize “Oyunda ne hissettiniz?” sorusunu sorarak kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

DİKKAT!
Öğrencileriniz oyuna alışana kadar siz ebe olunuz ve oyunu yönlendiriniz.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı derslerde öğrenilen kelime ve kavramlar için de kullanabilirsiniz. Örneğin, bu oyundaki gibi bir öğrenciyi işaret ederken “canlı” veya “cansız” kelimesini söyleyiniz. “Canlı” dediğinizde birbirine dönüp isimleri söylemeye çalışan öğrencilerin bu kez canlı bir varlık örneği, “cansız” dediğinizde ise “cansız” bir varlık örneği vermelerini isteyiniz. Oyunu renk, sayı, hayvan vb. örnekleri söyleme şeklinde de oynatabilirsiniz.

5. SAĞ YANIM BOŞ

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Sınıf arkadaşlarının ismini söyler.
2. Verilen yönergelere uygun hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, hareket

ANAHTAR KELİMELER
İsim, hız, işitsel hafıza, yön, öğrenme

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.
- Çemberde sağ yanınızın boş kalmasını sağlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Çemberde sağ yanınızın boş kalmasını sağlayınız. Öğrencilerinize "Sağ yanım boş, ... gelsin." diyerek bir öğrencinizin ismini söyleyiniz. İsmi söylenen öğrencinizden sağ yanınıza gelmesini isteyiniz.
- Bu kez aynı cümleyi sağ yanı boş kalan öğrencinizin söylemesini sağlayınız. Böylece sağ yanı boş kalan öğrencinin başka bir arkadaşının ismini söyleyerek ve ismi söylenen öğrencinin de uygun yere gelerek oyunun devam etmesini sağlayınız.
- Daha sonra oyunu "Sol yanım boş, ... gelsin." şeklinde oynatınız.

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizden sağ ve sol ellerini göstermelerini isteyiniz. Çeşitli örnekler vererek öğrencilerinizin sağ ve sol yönlerini kavramalarını sağlayınız.
- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize "Oyunda ne hissettiniz?" sorusunu sorarak kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

DİKKAT!
Oyunu öğrencileriniz arkadaşlarının isimlerinin çoğunu öğrendiği zaman oynatınız.

6. ÜÇ KELİME, BİR İSİM

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Kendi ismini söyler.
2. Sınıf arkadaşlarının ismini söyler.
3. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

BECERİLER
Dikkat, dinleme

ANAHTAR KELİMELER
İsim, hız, işitsel hafıza, maske, mesafe, temizlik

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Oyunu başlatınız ve "maske" deyiniz. Çemberde yanınızda duran öğrencinizin "mesafe" demesini ve ondan sonraki öğrencinizin de "temizlik" demesini sağlayınız. Bu üç kelime öğrenciler tarafından sırayla söylendikten sonra çemberdeki dördüncü öğrenciden ismini söylemesini isteyiniz.
- Daha sonra gelen üç kişinin yine sırasıyla "maske", "mesafe", "temizlik" demesini ve dördüncü öğrencinin de aynı şekilde kendi ismini söylemesini sağlayınız.
- Oyunu aşamalı bir şekilde hızlandırınız ve bir süre sonra çemberin farklı yerlerinden başlatınız. Şaşıran öğrencinizin ortaya geçerek oyunu yönlendirmesini sağlayınız.
- Oyunun ikinci aşamasında, çemberin ortasına geçiniz ve karışık bir şekilde öğrencilerinizi işaret ediniz. Yine aynı şekilde ilk işaret ettiğiniz öğrencinizin "maske", ikinci işaret ettiğiniz öğrencinizin "mesafe", üçüncü işaret ettiğiniz öğrencinizin "temizlik" ve dördüncü işaret ettiğiniz öğrencinizin ise ismini söylemesini isteyiniz. Aynı şekilde şaşıran öğrencinizin ortaya geçerek oyunu yönlendirmesini sağlayınız. Oyunu hızlı bir şekilde oynatarak eğlenceli olmasını sağlayınız.

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizden ismini hatırladıkları sınıf arkadaşlarını söylemelerini isteyiniz.
- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize "Oyunda ne hissettiniz?" sorusunu sorarak kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

7. BEN, SEN, O

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Kendi ismini söyler.
2. Sınıf arkadaşlarının ismini söyler.
3. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, kendini ifade etme, iletişim

ANAHTAR KELİMELER
İsim, hız, işitsel hafıza

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizden ismini hatırladıkları arkadaşlarını söylemelerini isteyiniz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Oyunu başlatınız ve “Ben ….” diyerek isminizi söyleyiniz. Çemberde yanınızda duran öğrencinize dönerek ve onu işaret ederek “Sen ….” deyiniz ve onun ismini söyleyiniz. Daha sonra çemberde karşınızda ve belirli uzaklıkta olan birini göstererek “O ….” deyiniz ve ismini söyleyiniz.
- En son ismini söylediğiniz öğrencinizin “Ben…..”, yanındakine dönerek “Sen….” ve karşısındaki arkadaşlarından birini göstererek “O ….” demesini ve oyunu devam ettirmesini sağlayınız.
- Tüm öğrencilerinizin oyunu bu şekilde devam ettirmesini sağlayınız.

8. HAYDİ ANLAT!

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 80 dakika
Yer : Sınıf
Araç ve Gereçler : Kişisel özelliklerinizle ilgili eşyalar, resim kâğıdı/defteri, boya kalemleri

KAZANIMLAR
1. Kendini tanıtır.
2. Arkadaşlarının kişisel özellikleri hakkında bilgi sahibi olur.
3. Sınıf arkadaşlarıyla iletişim kurar.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, konuşma, tahmin

ANAHTAR KELİMELER
Kişisel özellikler, işitsel hafıza, görsel hafıza, tanıma, bireysel farklılıklar, aktif dinleme, öğrenme

Oyuna Hazırlanıyoruz

Kişisel özelliklerinizle ilgili eşyalarınızı bir heybe veya kutuya koyunuz.

Haydi Oynuyoruz!

- Sınıfa elinizde heybenizle giriniz. Öğrencilerinize bu heybenin sizin için çok önemli olduğunu söyleyiniz. Öğrencilerinizden heybenin içinde neler olabileceğini tahmin etmelerini isteyiniz. Daha sonra teker teker heybenin içindeki eşyaları çıkararak kendinizi öğrencilerinize tanıtınız.

- Heybeden çıkan eşyaları masanın üstüne koyunuz. Öğrencilerinizden gözlerini kapatmalarını isteyiniz. Eşyalardan birini masadan kaldırınız ve saklayınız. Öğrencilerinizden aynı anda gözlerini açmalarını ve masadaki eksik eşyayı bulmalarını isteyiniz.

- Öğrencilerinizden kâğıtlara kendilerini tanıtan eşyaların/nesnelerin resimlerini yapmalarını isteyiniz. Gönüllü öğrencilerinize bu resimleri kullanarak kendilerini tanıtmalarını söyleyiniz. Etkinliği 2. sınıflarda uyguluyorsanız öğrencilerinizden kendilerini tanıtmadan önce diğer arkadaşlarının kâğıtlarındaki eşyaları veya nesneleri tahmin etmelerini isteyiniz.

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizden arkadaşlarıyla ilgili hatırladıkları özellikleri söylemelerini isteyiniz. Öğrencilerinizin arkadaşlarıyla benzer ve farklı özellikleri olduğunu fark etmelerini sağlayınız.

9. SEKSEK

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Taş, kişisel özelliklere yönelik kelimelerin yazılı olduğu kağıtlar veya bu özellikleri temsil eden görseller

KAZANIMLAR
1. Kişisel özelliklerini söyler.
2. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
3. Arkadaşlarının kişisel özellikleri hakkında bilgi sahibi olur.

BECERİLER
İletişim, hareket, kendini ifade etme, dikkat, denge, dinleme

ANAHTAR KELİMELER
Tanışma, kişisel özellikler, bireysel farklılıklar, sevgi, renk, hayvan, şarkı, yiyecek, giyecek, gün, mevsim, kitap

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Açık alanda öğrenci sayınıza göre seksek oyunu için alanlar oluşturunuz.
- "Renk, hayvan, şarkı, yiyecek, giyecek, gün, mevsim, kitap vb." kelimelerin ayrı ayrı yazılı olduğu veya bu özellikleri temsil eden görsellere ilişkin kâğıtlar hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

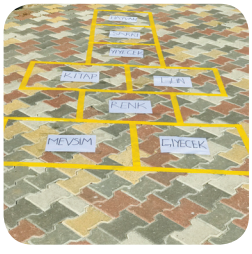
- Öğrencilerinizi 2-4 gruba ayırınız.
- Öğrencilerinize seksek oyununu anlatınız. Seksek oyununu bir süre geleneksel haliyle öğrencilerinizle birlikte oynayınız.
- Daha sonra sayıların olduğu her kareye "renk, hayvan, şarkı, yiyecek, giyecek, gün, mevsim, kitap vb." kelimelerin yazılı olduğu kâğıtları (Okuma yazma bilmeyen öğrenciler için bu kelimeleri temsil eden görseller kullanılabilir.) koyunuz/yapıştırınız.
- Oyunu bir öğrenciyle başlatınız. Öğrenciden taşı attığında taşın geldiği karede yazan ifadeye göre en sevdiği rengi/hayvanı/şarkıyı vb. söylemesini ve ardından taşı bir sonraki kareye atarak ilerlemesini isteyiniz. Eğer taşı bir sonraki kareye atamaz ise sıranın diğer öğrenciye geçeceğini belirtiniz. Tüm öğrencilerin her karede kendilerini tanıtan özellikleri ifade etmelerini sağlayınız. Öğrencilerinize arkadaşlarının özelliklerini dikkatle dinlemeleri gerektiğini hatırlatınız.

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz. Gönüllü bir öğrenci belirleyiniz. Diğer öğrencilerinizden gönüllü öğrencinin oyun sırasında açıkladığı özelliklerini söylemelerini isteyiniz.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı derslerde ve konularda da kullanabilirsiniz. Kutulara dersinizle ilgili kelime ve kavramları yazabilirsiniz.



10. HAYDİ GEL TANIŞALIM!

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Sını f arkadaşlarıyla iletişim kurar.
2. Kendi ismini söyler.
3. Sınıf arkadaşlarının isimlerini söyler.
4. Kendi özelliklerini söyler.
5. Sınıf arkadaşlarının özelliklerini söyler.

BECERİLER
İletişim, dinleme, konuşma, hareket, dikkat

ANAHTAR KELİMELER
Tanışma, isim, selamlaşma, kişisel özellikler, bireysel farklılıklar, hafıza, öğrenme

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta iç içe iki çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte “Haydi, gel tanışalım! Dost olalım seninle. Haydi, gel tanışalım! Bana ismini söyle.” ifadelerini ritim tutarak (ellerinizi önce iki kez bacaklarınıza, daha sonra birbirine vurarak ve bu iki ritim hareketlerini sürekli tekrarlayarak) söyleyiniz. İfadeleri ve ritmi birkaç kez tekrarlayınız. Öğrencilerinizin bu ifadeleri ve ritmi öğrenmelerini sağlayınız.
- Öğrencilerinizi iki gruba ayırınız. Gruplardan birinin belirlediğiniz iç çemberde, diğerinin ise dış çemberde sosyal mesafeye uygun olarak ayakta durmalarını isteyiniz. İç ve dış çemberdeki öğrencilerinizin birbirlerine dönerek eşleşmelerini sağlayınız.
- Dış çemberdeki ve iç çemberdeki öğrencilerinizden ifadeleri aynı şekilde söyleyerek sağa doğru dönmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize örnek uygulama göstererek ne yapmaları gerektiğini anlamalarını sağlayınız. İfadeler bittiğinde iç ve dış çemberde karşılıklı gelen veya birbirine en yakın olan öğrencilerden birbirilerine adlarını söylemelerini isteyiniz. Aynı etkinliği üç kez tekrarlayınız.
- Daha sonra öğrencilerinizden aynı şekilde eşleşmelerini isteyiniz. Bu sefer isimlerinin yanı sıra selamlaşmalarını, en sevdikleri renk, hayvan, yemek, şarkı, mevsim vb. özelliklerini eşleştikleri arkadaşlarıyla paylaşmalarını isteyiniz.

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz. Gönüllü bir öğrenci belirleyiniz. Diğer öğrencilerinizden gönüllü öğrencinin oyun sırasında açıkladığı özelliklerini söylemelerini isteyiniz.

DİKKAT!
Öğrencileriniz düzeylerine göre çemberde sosyal mesafeyi koruyarak dönme konusunda zorlanabilirler. Bu durumda etkinliği alanda karışık bir şekilde yürüme ve ifadeler tamamlandığında eşleşme şeklinde

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı derslerde ve konularda da kullanabilirsiniz. Aynı şekilde eşleşen öğrenciler, konularla ilgili birbirilerine sorular sorabilir ve soruları cevaplayabilirler.

11. ARKADAŞLARIMI TANIYORUM

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
2. Arkadaşlarının kişisel özellikleri hakkında bilgi sahibi olur.
3. Sınıf arkadaşlarıyla iletişim kurar.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, konuşma, hareket, gözlem, tahmin

ANAHTAR KELİMELER
Kişisel özellikler, işitsel hafıza, tanıma, bireysel farklılıklar, aktif dinleme, öğrenme

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Öğrencilerinize aşağıdaki cümleleri sırasıyla ve yüksek sesle söyleyiniz. Öğrencilerinizden söylenen cümledeki özelliğe sahipseler "iki adım", değilseler "bir adım" öne zıplamalarını isteyiniz.

  Örnek Cümleler
  - Köpek sevenler
  - Kitap bakmayı/okumayı sevenler
  - Süt içmeyi sevenler
  - Kardeşi olanlar
  - Şarkı söylemeyi sevenler
  - Daha önce bir müzeye gidenler
  - Uzayı merak edenler
  - Dişlerini günde en az iki kez fırçalayanlar...

- Öğrencileriniz cümlelere uygun tepkiler verirken ilgili özelliğe sahip öğrencilerinizin isimlerini her defasında tekrarlayınız. Böylece öğrencilerinizin birbirleri hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlayınız.

Oyundan Sonra

- Gönüllü bir öğrenci belirleyiniz. Diğer öğrencilerinizden, gönüllü öğrenciye ilişkin hatırladıkları özellikleri söylemelerini isteyiniz. Daha sonra gönüllü öğrencinizin oyunda söylenen özelliklerin yanında farklı özelliklerini de sınıf arkadaşlarıyla paylaşarak kendisini tanıtmasını sağlayınız.

DİKKAT!
Cümleleri öğrencilerinizin düzeylerine ve özelliklerine göre değiştirebilirsiniz.

Her öğrencinin en az bir özelliğe sahip olabileceği şekilde cümleleri düzenleyiniz.

12. TAHMİN ET

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 15 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Kendini tanıtır.
2. İpuçlarından yararlanarak tahmin eder.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, konuşma, tahmin

ANAHTAR KELİMELER
Kişisel özellikler, işitsel hafıza, tanıma, aktif dinleme, öğrenme

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Gönüllü bir öğrenciyi ebe olarak belirleyiniz. Öğrencinin gözünü kapatmasını sağlayınız.
- Daha sonra öğrencilerinizden birinin ebenin yanına gelerek konuşmasını ve kendini tanıtan (fiziksel ve kişisel) özellikler söylemesini isteyiniz.
- Ebeden, kendini tanıtan öğrenciyi sesinden ve anlattığı özelliklerden yararlanarak tahmin etmesini isteyiniz. Doğru tahmin ederse ebenin değişmesini, doğru tahmin edemezse kendisinin tekrar ebe olmasını sağlayınız.
- Oyunu, tüm öğrenciler oyuna katılana kadar devam ettiriniz.

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizden arkadaşlarıyla ilgili hatırladıkları özellikleri söylemelerini isteyiniz.
- Öğrencilerinize oyunda neler hissettiklerini sorunuz ve kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

DİKKAT!
Bazı öğrenciler gözü kapalı durmaktan rahatsız olabilirler. Öğrencilerinizin bu konudaki hassasiyetlerini dikkate alınız.

13. HA, HA, HA

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : 1 tane top

KAZANIMLAR
1. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
2. Sınıf arkadaşlarıyla iletişim kurar.

BECERİLER
Dikkat, iletişim, görsel ayırt etme, taklit

ANAHTAR KELİMELER
Neşe, arkadaş, ayna

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizden önceden yaşadıkları komik olayları arkadaşlarına anlatmalarını isteyiniz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizi ikili gruplara ayırınız. Gruplardaki öğrencilerinizin sosyal mesafeye uygun olarak karşılıklı durmalarını sağlayınız. Grup üyelerinden birinin ayna, diğerinin ise aynanın karşısındaki kişi olduğunu söyleyiniz. Kişi ne yaparsa, aynanın onu yapacağını açıklayınız. Öğrencilerinizden özellikle farklı yüz ifadeleri oluşturmalarını isteyiniz. Daha sonra eşlerin rol değiştirmesini ve aynı şekilde oyunu oynamalarını sağlayınız.

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz. Topu havaya atınız ve top tekrar size gelene kadar öğrencilerinizden kahkaha atmalarını isteyiniz. Top size geldiğinde öğrencilerinize hareketsiz kalmalarını söyleyiniz. Aynı etkinliği birkaç kez tekrarlayınız.

- Daha sonra öğrencilerinizden ikili grup olmalarını ve ayakta sosyal mesafeye dikkat ederek yüz yüze durmalarını isteyiniz. İkililerden birine, grup arkadaşını çeşitli hareketlerle güldürmesini, diğerine ise gülmemeye çalışmasını söyleyiniz. Arkadaşını güldürmeyi başardığında ise rollerin değişeceğini belirtiniz. Oyunu bu şekilde belirli bir süre oynatınız.

14. ENGELLERİ AŞIYORUZ

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Açık ve net yönergeler verir.
2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.
3. Yönergelere uygun hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, hareket, kendini ifade etme, dinleme, iletişim

ANAHTAR KELİMELER
Engel, yer-yön, odaklanma, sosyal mesafe, kurallar

Oyuna Hazırlanıyoruz

Açık alanda oyun için gerekli alan oluşturunuz.

Haydi Oynuyoruz!

- İki gönüllü öğrenci belirleyiniz. Gönüllü öğrencilerinizden birinin belirlediğiniz alanda bir uca, diğerinin ise öteki uca geçmesini sağlayınız.
- Diğer öğrencilerinizden oyun alanında ve iki uç arasında sosyal mesafeye dikkat ederek bedenleriyle engeller oluşturmalarını isteyiniz. Engellerin hareketsiz olacağını hatırlatınız.
- Gönüllü öğrencilerden birine, diğer gönüllü öğrencinin engellere değmeden yanına gelmesini sağlamak için onu yönergelerle yönlendireceğini söyleyiniz. Engellerden geçmeye çalışan öğrenci, engellere dokunursa o engeli oluşturan öğrencinin "dıttt" diye uyarı sesi çıkaracağını söyleyiniz.
- Oyunu bu şekilde istekli öğrencilerin tümü oynayana kadar devam ettiriniz. Öğrencilerinizin her iki rolü de (yönerge veren ve alan) deneyimlemelerini sağlayınız.

OYUNDAN SONRA

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize "Oyunda zorlandınız mı?", "Yönerge vermek mi daha zor, almak mı?" sorularını sorunuz ve kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

15. HAVADA YAZIYORUZ

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 20 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik, kalem ve kâğıtlar

KAZANIMLAR
1. Yönergelere uygun hareket eder.
2. İzlediği hareketleri anlamlandırır.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, gözlem, tahmin, iletişim

ANAHTAR KELİMELER
Müzik, rakamlar, harfler, görsel ayırt etme, bedenimiz, taklit

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizle oyun hakkında konuşunuz. Oyun ile iletişim arasında bağlantı kurarak duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini sağlayınız.

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. ile belirleyiniz.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.
- Kâğıt ve kalemler hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Hazırladığınız müziği açınız ve öğrencilerinizle birlikte müziğin ritmine uygun hareket ediniz.
- Daha sonra parmaklarınızla havada çeşitli rakamlar veya harfler yazınız. İsmini de yazabilirsiniz. Öğrencilerinizden sizin yaptığınız hareketleri taklit etmelerini veya düzeylerine göre kendi isimlerini yazmalarını isteyiniz.
- Bir süre sonra rakamları, harfleri veya isminizi dirsek, diz, baş, sırt, ayak, burun ile havada yazınız ve öğrencilerinizden de aynı şekilde yazmalarını isteyiniz.
- Daha sonra öğrencilerinizi ikili gruplara ayırınız ve ikili grupların sosyal mesafeye uygun olarak karşılıklı durmalarını sağlayınız. Gruplardaki bir öğrenciden parmaklarıyla havada 1-9 arasında bir rakam yazmasını, diğer öğrenciden ise yazılan rakam kadar zıplamasını veya alkış yapmasını isteyiniz. Eşlerin rol değiştirerek oyunu birkaç kez oynamalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinizi 4-5 kişilik gruplara ayırınız. Gruplardaki öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak tek sıra ve arka arkaya dizilmelerini sağlayınız. Her grubun önüne bir kâğıt ve kalem koyunuz. Kulaktan kulağa oyununda olduğu gibi her grubun en sonundaki öğrenciye bir rakam veya harf söyleyiniz. En sondaki öğrenciden, önündeki öğrenciye elleriyle havada yazarak bu rakamı/harfi göstermesini isteyiniz. Oyun bu şekilde ilerlediğinde en öndeki öğrenciden kendisine iletilen rakamı/harfi önündeki kâğıda yazmasını isteyiniz. Daha sonra söylenilen ile yazılan rakamın/harfin doğruluğunu kontrol ediniz. Oyunu bu şekilde birkaç kez oynatınız.

16. ÇAĞRIŞIM

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 15 dakika
Yer : Sınıf
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Yeni kelimeler üretir.
2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, konuşma, yaratıcı düşünme

ANAHTAR KELİMELER
Beyaz, çağrışım, yeni, renkler, sözcük dağarcığı, aktif dinleme

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizden "beyaz" denildiğinde akıllarına ne geldiğini sırayla söylemelerini isteyiniz. Öğrencilerinizin söylediği kelimeleri tekrarlayınız veya tahtaya yazınız.
- Oyunun ikinci aşamasında bu kez "mavi" dediğinizde bir öğrencinizden aklına gelen kelimeyi söylemesini isteyiniz. İkinci öğrencinizin ise "mavi" yerine ilk öğrencinizin söylediği kelimenin çağrıştırdığı kelimeyi söylemesini sağlayınız.
- Her öğrencinizin kendinden önce söylenen kelimenin çağrıştırdığını söylemesini sağlayınız.

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizle farklı kelimelerle çağrışım çalışması yapınız. Oyunu onların başlatmasını sağlayınız.
- Öğrencilerinizden çağrışımla ürettikleri kelimeleri kullanarak cümleler kurmalarını isteyiniz.

17. NE SESİ?

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Farklı sesler çıkaran nesneler

KAZANIMLAR

1 Sesleri ayırt eder.
2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.
3. Sesin kaynağına doğru hareket eder.

BECERİLER
Ses farkındalığı, dikkat, dinleme, ayırt etme, tahmin

ANAHTAR KELİMELER
Sesler, odaklanma, nesneler, arkadaş

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinize farklı hayvan sesleri çıkartınız. Onlardan bu sesleri tahmin etmelerini isteyiniz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizden gözlerini kapatmalarını veya sırtlarını dönmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize farklı sesler (anahtar, zil, kapı açma, el şıklatma, alkış vb.) dinletiniz. Bu seslerin hangi nesnelere ait olduğunu tahmin etmelerini isteyiniz.

- Öğrencileriniz arasından gönüllü bir ebe belirleyiniz. Ebenin gözünü kapatmasını sağlayınız. Başka bir gönüllü öğrenci daha seçiniz ve seçtiğiniz öğrenciden konuşmasını veya şarkı söylemesini isteyiniz. Ebeye, konuşan öğrenciyi tahmin etmesini söyleyiniz. Oyunu farklı ebelerle oynatınız.

- İki gönüllü öğrenci belirleyiniz. Sınıfta veya açık alanda güvenli bir ortam oluşturunuz. Gönüllü öğrencinizden birinin gözlerini kapatmasını, diğer öğrencinizden ise gözü kapalı öğrenciden uzak bir yere geçmesini isteyiniz.

- Gözü açık olan öğrenciden farklı sesler çıkarmasını ve gözü kapalı olan öğrenciden ise bu seslerden yararlanarak arkadaşını bulmasını isteyiniz. Arkadaşını bulmasına üç adım kala durmasını sağlayınız. Oyunu bu şekilde farklı öğrencilerinizle oynatınız.

Kısa Bir Mola...

- **Öğretmenim, oyunları oynarken neleri fark ettin?**

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

- **Öğretmenim, oyunları oynarken neler hissetin?**

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

- **Bu oyunları öğrencilerine tekrar oynatsaydın neleri değiştirirdin?**

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

- **Bize bir mesaj yazmak istesen ne yazardın?**

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

Haydi, şimdi aynı heyecan ve istekle devam edelim öğretmenim!

18. DİNLE, YAP

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.
2. Verilen yönergelere uygun hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, hareket

ANAHTAR KELİMELER
İşitsel hafıza, yön, odaklanma, uyum, öğrenme

Oyundan Sonra

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinizden oyunda hissettiklerini ve öğrendiklerini ifade etmelerini isteyiniz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Öğrencilerinize "sağ" dediğinizde aynı anda tüm öğrencilerinizin sağa doğru bir adım zıplamalarını isteyiniz. Aynı etkinliği öğrencilerinizin düzeyine göre birkaç kez tekrarlayınız. Daha sonra "sol" dediğinizde aynı anda tüm öğrencilerinizin sola doğru bir adım zıplamalarını isteyiniz. Aynı şekilde bu etkinliği de birkaç kez tekrarlayınız.
- Sonraki aşamada "sağ" ve "sol" ifadelerini karışık bir şekilde söyleyiniz. Öğrencilerinizden yönergeye göre aynı anda zıplamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizin düzeyine göre oyuna "ön" ve "arka" ifadelerini ekleyiniz ve böylece öğrencilerinizin aynı şekilde öne ve arkaya da zıplamalarını isteyiniz.

DİKKAT!
Oyunda öğrencilerinizin sosyal mesafeyi ayarlamalarını sağlayınız.

19. BEYAZ, KIRMIZI VE MAVİ

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Her öğrenci için beyaz, kırmızı ve mavi kurdele ve bileklik, hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Eşleştirme yapar.
2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.
3. Verilen yönergelere uygun hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, hareket, akıl yürütme, yaratıcı düşünme

ANAHTAR KELİMELER
İşitsel hafıza, eşleştirme, öğrenme, maske, sosyal mesafe, temizlik, renkler, dans, müzik

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.
- Her öğrenciniz için ellerinde sallayabilecekleri uzunlukta beyaz, kırmızı ve mavi kurdeleler hazırlayınız.
- Her öğrenciniz için beyaz, kırmızı ve mavi bileklikler hazırlayınız.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Öğrencilerinize "..... beyazdır." diyerek ifadedeki noktalı yerleri tamamlamalarını ve beyaz olan varlıklara örnekler vermelerini söyleyiniz.
- Aynı şekilde öğrencilerinize "..... kırmızıdır." diyerek ifadedeki noktalı yerleri tamamlamalarını ve kırmızı olan varlıklara örnekler vermelerini söyleyiniz.
- Öğrencilerinize "..... mavidir." diyerek ifadedeki noktalı yerleri tamamlamalarını ve mavi olan varlıklara örnekler vermelerini söyleyiniz.

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizle birlikte kurdeleleri kullanarak ve sosyal mesafeye dikkat ederek bir "Sağlıklı Yaşam" fotoğraf karesi oluşturunuz. Fotoğrafı çekiniz ve sınıfta uygun bir yere asınız.
- Öğrencilerinize hazırladığınız bileklikleri dağıtınız. Öğrencilerinize bilekliklerdeki renklerin oyundaki gibi maske, sosyal mesafe ve temizliği simgelediğini söyleyiniz. Bundan sonraki süreçte bu üç kavramla ilgili kuralların hatırlatılmasında renklerden ve bilekliklerden yararlanılacağını söyleyiniz. Öğrencilerinize kuralları her defasında sözlü olarak söylemek yerine renk ve bilekliklerden yararlanınız.

- Öğrencilerinizden, sizin ardınızdan “beyaz” dediğinizde “maske”, “kırmızı” dediğinizde “mesafe” ve “mavi” dediğinizde ise “temizlik” demelerini isteyiniz. Renkleri karışık olarak söyleyiniz ve renklerle kelimeleri zihinlerinde eşleştirmelerini sağlayınız.

- Her öğrencinize birer tane beyaz, kırmızı ve mavi kurdele dağıtınız. Hazırladığınız müziği açınız. Çocukların kurdeleleri sallayarak ve sosyal mesafelerini koruyarak müziğin ritmine uygun olarak hareket etmelerini sağlayınız.

- Öğrencilerinize tekrar beyazın “maskeyi”, kırmızının “sosyal mesafeyi” ve mavinin “temizliği” simgelediğini hatırlatınız. Onlara “maske” dediğinizde sadece beyaz kurdeleyi, “sosyal mesafe” dediğinizde sadece kırmızı kurdeleyi ve “temizlik” dediğinizde sadece mavi kurdeleyi sallayarak dans etmelerini söyleyiniz. “Sağlıklı yaşam” dediğinizde ise üç kurdeleyi birlikte sallayarak dans etmelerini isteyiniz. Kelimeleri karışık bir şekilde söyleyerek kelimelerle renkleri eşleştirmelerini ve müziğin ritmine uygun olarak dans etmelerini sağlayınız.

20. YAVAŞ-HIZLI!

Sınıf : 2. sınıf
Süre : 10-15 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, hareket

ANAHTAR KELİMELER
Odaklanma, hızlı, yavaş, sosyal mesafe

Oyuna Hazırlanıyoruz

Öğrencilerin açık alanda sosyal mesafeye uygun olarak hareket edebilecekleri bir alan belirleyiniz. Alanda her öğrencinin durabileceği noktaları tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Belirlediğiniz açık alanda öğrencilerinizin istedikleri bir yerde durmalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinize 1'den 10'a kadar tüm sayıları sırayla söyleyeceğinizi, "1" dediğinizde yavaş yavaş yürümeye başlayacaklarını ve sayıyı her arttırdığınızda onların da yürüme hızlarını arttırmaları gerektiğini söyleyiniz. Ayrıca "dur" dediğinizde ise hareketsiz bir şekilde kalmaları gerektiğini belirtiniz.
- 1'den başlayarak sırayla sayıları söyleyiniz. Belirli yerlerde "dur" diyerek hareketsiz kalmalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinize yürürken veya hareketsiz kaldıklarında sosyal mesafeye dikkat etmeleri gerektiğini hatırlatınız. Oyunu bu şekilde belirli bir süre oynatınız.

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizle yavaş ve hızlı kavramları hakkında konuşunuz. Günlük yaşamdan yavaş ve hızlı kavramlarıyla ilgili örnekler vermeleriniz isteyiniz.
- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinizden oyunda ne hissettiklerini ifade etmelerini isteyiniz.

Böyle de Oynayabiliriz!

• Öğrencilerinizin düzeylerine göre sayıları karışık söyleyerek yürüme hızlarını ayarlamalarını sağlayabilirsiniz.

• Oyunu, sayı söylemeden yalnızca ellerinizi birbirine vurarak da oynatabilirsiniz. Ellerinizi birbirine vurma sıklığınıza göre öğrencilerinizin de yürüme hızlarını ayarlamalarını sağlayabilirsiniz.

21. BİR, İKİ, ÜÇ, DÖRT

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, hareket, kodlama

ANAHTAR KELİMELER
Odaklanma, sayılar, işitsel hafıza

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizden istedikleri bir yerde sosyal mesafeye uygun olarak durmalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinize "bir" dediğinizde ellerini birbirlerine vurmalarını söyleyiniz. Birkaç kez aynı etkinliği tekrarlayınız. Daha sonra "iki" dediğinizde zıplamalarını isteyiniz. Aynı şekilde etkinliği birkaç kez tekrarlayınız. Karışık bir şekilde "bir" veya "iki" deyiniz ve öğrencilerinizden uygun eylemleri yapmalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizin düzeyine göre oyuna "üç" ve "dört" ifadelerini ekleyiniz. Öğrencilerinizden "üç" dediğinizde parmaklarını şıklatmalarını, "dört" dediğinizde ise çömelmelerini isteyiniz. Yine aynı şekilde ifadeleri karışık söyleyerek öğrencilerinizin ifadelere uygun hareketler yapmalarını sağlayınız.

Oyundan Sonra

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinizden oyunda ne hissettiklerini ifade etmelerini isteyiniz.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı konularda da kullanabilirsiniz. Örneğin, renkler, geometrik şekiller vb. konularda da çeşitli hareketler belirleyerek oyunu oynatabilirsiniz.

22. MASKE, MESAFE, TEMİZLİK

Sınıf : 2. sınıf
Süre : 15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, hareket, ayırt etme, eşleştirme

ANAHTAR KELİMELER
Maske, mesafe, temizlik, kurallar, sağlık

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle maske, mesafe ve temizlikle ilgili konuşunuz. Bu kavramlarla ilgili neler bildiklerini belirleyiniz ve düzeylerine uygun bilgiler veriniz.
- Öğrencilerinizin istedikleri bir yerde sosyal mesafeye uygun olarak durmalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinize "maske" dediğinizde ellerini fotoğraftaki gibi maskelerin üzerine değdirmeden yaklaştırmalarını söyleyiniz.
- "Mesafe" dediğinizde, iki ellerini fotoğraftaki gibi açmalarını isteyiniz.
- "Temizlik" dediğinizde ise fotoğraftaki gibi ellerini yıkama hareketi yapmalarını isteyiniz.
- Bu üç kelime ve eylemleri birkaç kez sırasıyla tekrar ettikten sonra kelimeleri karışık ve hızlı bir şekilde söyleyerek öğrencilerinizin uygun tepkiler vermelerini sağlayınız.

Oyundan Sonra

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinizden düzeylerine göre bu üç kelimeyle ilgili çağrışımlarını bir kelimeyle/cümleyle söylemelerini isteyiniz.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

• Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı derslerde ve konularda da kullanabilirsiniz. Öğrencilerinizden, konularınızla ilgili kavramlara yönelik belirlediğiniz eylemleri aynı şekilde yapmalarını isteyebilirsiniz.

23. GÖRDÜM

Sınıf : 2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : -

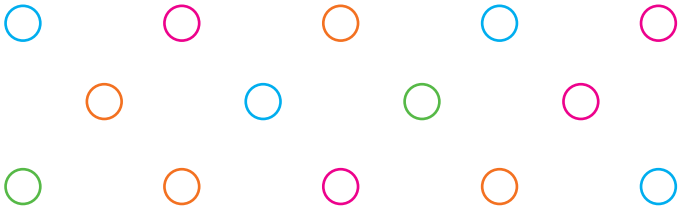
KAZANIMLAR
1. Sosyal mesafeye uygun hareket eder.
2. Dikkatini yoğunlaştırır.
3. Bedenini kontrol eder.

BECERİLER
Dikkat, hareket, gözlem, karar verme, özgüven

ANAHTAR KELİMELER
Sosyal mesafe, cesaret

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak şekildeki gibi alanda karışık olarak durabilecekleri yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. ile belirleyiniz.



Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizin açık alanda sosyal mesafeye uygun ve karışık bir şekilde istedikleri yerlere geçmelerini sağlayınız.
- Ebe olarak oyunu siz başlatınız. Öğrencilerinize, oyuna oldukları yerde hareketsiz bir şekilde durarak başlayacaklarını söyleyiniz.
- Öğrencilerinize, oyunun amacının ebeye yakalanmadan hareket etmek olduğunu açıklayınız. Bu sırada sosyal mesafeye dikkat edilmesi gerektiğini vurgulayınız. Eğer ebe herhangi bir kişiyi hareket ederken yakalarsa o kişinin ebe olacağını söyleyiniz. Oyunu bu kurallara göre belirli bir süre oynatınız.

Oyundan Sonra

- Oyunu tamamladıktan sonra "Oyunda zorlandınız mı?", "Ebeye yakalanmamak için nelere dikkat ettiniz?" sorularını sorunuz ve öğrencilerinizin cevaplarından hareketle sosyal mesafenin önemini keşfetmelerini sağlayınız.

DİKKAT!
Oyunda öğrencilerinizin sosyal mesafeye uygun olarak hareket etmeleri, bu konuyla ilgili bilincin geliştirilmesi bakımından oldukça önemlidir.

24. HANGİ ÇEMBER?

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 80 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Resim kâğıdı/defteri, boya kalemleri, çemberler

KAZANIMLAR
1. Maske, mesafe ve temizlikle ilgili yapması gerekenleri fark eder.
2. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
3. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, hareket, akıl yürütme, ilişki kurma, ayırt etme, karar verme

ANAHTAR KELİMELER
Odaklanma, sayılar, işitsel hafıza

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. ile belirleyiniz.
- Her öğrencinin önüne, içine kolaylıkla zıplayabilecekleri büyüklükte ve uzaklıkta üç tane çember çiziniz/oluşturunuz. Bu çemberlerden birine "maske", diğerine "mesafe" ve son çembere ise "temizlik" yazınız veya bu kelimelerin yazılı olduğu kâğıtları yapıştırınız. Eğer oyunu birinci sınıfta uyguluyorsanız çemberlerin içine bu kelimelere ilişkin görseller yapıştırınız/koyunuz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle maske, mesafe ve temizlikle ilgili konuşunuz. Bu kavramlarla ilgili neler bildiklerini belirleyiniz ve düzeylerine uygun bilgiler veriniz.
- Her öğrencinizin oluşturduğunuz yerlere geçmelerini sağlayınız. Öğrencilerinize aşağıdaki cümleleri sırasıyla söyleyiniz. Öğrencilerinizden söylediğiniz cümle "maske, mesafe ve temizlik" kelimelerinden hangisiyle ilgiliyse o kelimenin yazılı olduğu veya görselinin olduğu çembere zıplamalarını isteyiniz. Öğrencilerinizin cümlelere göre hangi çemberlere zıpladıklarını gözlemleyiniz.

Oyundan Sonra

- Oyunu belirli bir süre oynattıktan sonra bir öğrenci belirleyiniz. Belirlediğiniz öğrenciden bu üç kelimeyle ilgili cümleler kurmasını ve diğer öğrencilerin de cümlelere uygun çemberlere zıplamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinize bu üç kelime bağlamında sağlıklı yaşam için arkadaşlarına neler söylemek istediklerini sorunuz ve verilen cevaplar üzerinde konuşunuz.
- Öğrencilerinize, okulunuzda maske, mesafe ve temizlik ile ilgili kurallara uyulduğunu yani okulunuzun "Sağlıklı Okul" olduğunu söyleyiniz. Öğrencilerinizden okulunuzun sağlıklı okul olduğunu gösteren resim/afişler yapmalarını isteyiniz. Daha sonra çizdikleri resimleri arkadaşlarıyla paylaşmalarını sağlayınız. Yapılan tüm resimleri öğrencilerinizle birlikte okulunuzun/sınıfınızın farklı yerlerine asınız.

- **Örnek ifadeler:**

  - Ağzımı, burnumu onunla kapatırım.
  - Arkadaşlarımla konuşurken onlara çok yaklaşmam.
  - Ellerimi mutlaka sabunla yıkarım.
  - Onu her gün değiştiririm.
  - Oyun oynarken temastan kaçınırım.
  - Sıramı temiz tutarım.
  - Ellerimle ağzıma, burnuma dokunmam vb.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı derslerde ve konularda da kullanabilirsiniz. Çocukların zıplayacakları çemberlerin içine konunuzla ilgili kavramlar yazabilirsiniz ve ifadeleri kazanımlarınıza göre belirleyebilirsiniz.

25. TAKLİT ET, TAKİP ET

Sınıf : 1-2. sınıf
Süre : 10-15 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Sosyal mesafeye uygun hareket eder.
2. Yapılan hareketleri taklit eder.

BECERİLER
Dikkat, hareket, gözlem, liderlik, özgüven

ANAHTAR KELİMELER
Sosyal mesafe, uyum, müzik

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun ve ikili bir şekilde durabilecekleri yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizin ikili grup olmalarını ve açık alanda sosyal mesafeye uygun bir şekilde istedikleri yerde durmalarını sağlayınız. Eşlerden birinin önde, diğerinin ise sosyal mesafeye uygun olarak eşinin arkasında durmasını isteyiniz.
- Müziği başlatınız ve önde duran öğrencinizden müziğin ritmine uygun olarak dans etmesini, arkada duran öğrencinizden ise önde duran eşinin hareketlerini taklit etmesini isteyiniz. Önde duran öğrencinizin istediği zaman arkaya dönebileceğini ve eşini taklit ederken yakalamaya çalışacağını, eşinin ise ellerini öne uzatarak ve hareketsiz kalarak sosyal mesafe işareti yapacağını söyleyiniz.
- Eğer öndeki öğrenci eşini hareket ederken yakalarsa eşlerin yer değiştireceğini ve aynı şekilde oyuna devam edeceklerini açıklayınız. Oyunu bu kurallara göre belirli bir süre oynatınız.

Oyundan Sonra

- Oyunu tamamladıktan sonra "Oyunda sosyal mesafeyi korurken zorlandınız mı?", "Oyunda neler hissettiniz?" sorularını sorunuz ve öğrencilerinizin kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

26. ŞEFİ BUL!

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. İpuçlarından hareketle tahminde bulunur.
2. Dikkatini yoğunlaştırır.
3. Sosyal mesafeye uygun hareket eder.
4. Sınıf arkadaşlarıyla iletişim kurar.

BECERİLER
Dikkat, hareket, gözlem, karar verme, yaratıcı düşünme, liderlik, tahmin, hareket, iş birliği

ANAHTAR KELİMELER
Uyum, sosyal mesafe, grup çalışması

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Çeşitli hareketler yapınız (el çırpma, zıplama, ritim tutma vb.) ve öğrencilerinizden bu hareketleri tekrarlamalarını isteyiniz
- Daha sonra öğrenci sayınıza göre (10 kişiye kadar 2, 10-20 kişi için 3, 20-30 kişi için 4 ebe uygun olacaktır.) 2, 3 veya 4 ebe belirleyiniz. Ebelerin çemberden uzaklaşmalarını sağlayınız. Daha sonra çemberde kalan öğrencileriniz arasından bir şef belirleyiniz.
- Şefin farklı hareketler yapmasını ve çemberdeki öğrencilerinizin de bu hareketlerin aynısını yapmasını sağlayınız. Bu sırada ebelerden de çemberin içine girerek şefi hareket değişimlerinden yararlanarak bulmalarını isteyiniz. Ebelere, öğrenci sayınıza göre 3 veya 4 tahmin hakkı veriniz. Ebeler şefi doğru tahmin ettiğinde yeni ebeler belirleyerek oyunu her öğrenciniz ebe olana kadar devam ettiriniz.

Oyundan Sonra

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize “Oyunda zorlandınız mı?”, “Şef olmak mı daha zordu, ebe olmak mı?” sorularını sorunuz ve kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

27. HEMEN UZAKLAŞ

Sınıf : 1-2. sınıf
Süre : 15 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.
2. Sosyal mesafeye uygun hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, hareket

ANAHTAR KELİMELER
Sosyal mesafe, kurallar, uzak, yakın, odaklanma

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.
- Öğrencilerinizin oyun alanını çizerek belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizi ikili gruplara ayırınız ve onlardan sosyal mesafeye uygun bir şekilde durmalarını isteyiniz.
- Müziği başlatınız ve öğrencilerinizden belirlediğiniz alanda grup arkadaşlarından ayrı bir şekilde müziğin ritmine uygun olarak hareket etmelerini isteyiniz. Ayrıca diğer arkadaşlarıyla da sosyal mesafelerini korumalarını söyleyiniz.
- Müziği belirli aralıklarla durdurunuz ve müzik durduğunda eşlerin oyun alanı içinde mümkün olduğu kadar birbirlerinden "uzağa" gitmelerini isteyiniz. Birbirlerinden en uzakta olan ve birbirlerine yakın olan grupları belirleyiniz. Aynı etkinliği birkaç kez tekrarlayınız.

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizle uzak ve yakın kavramlarını sosyal mesafe bağlamında konuşunuz. Sosyal mesafelerini ayarlamak için neler yapmaları gerektiğini hissettiriniz.

28. BAY SAĞLIK

Sınıf : 2. sınıf
Süre : 30 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Resim kâğıdı/defteri, boya kalemleri, çemberler ve role girmek için gözlük, şapka, önlük vb. eşyalar.

KAZANIMLAR
1. Sağlığıyla ilgili dikkat etmesi gerekenleri fark eder.
2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, hareket, akıl yürütme, ilişki kurma, ayırt etme, karar verme, soru sorma

ANAHTAR KELİMELER
Sağlık, merak, kurallar, maske, mesafe, temizlik, yönerge, odaklanma

Oyuna Hazırlanıyoruz

Role girmek için gözlük, şapka, önlük vb. eşyalar hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinize "Sağlıklı olmak için nelere dikkat etmeliyiz?" sorusunu sorunuz ve onların düşüncelerini ifade etmelerini sağlayınız. Daha sonra role girmek için hazırladığınız gözlük, şapka, önlük vb. eşyaları giyerek "Ben Bay Sağlık!" deyiniz ve kendinizi tanıtınız.

- Öğrencilerinize bazı cümleler söyleyeceğinizi ve bu cümleleri dikkatli bir şekilde dinlemeleri gerektiğini anlatınız. Bazı cümlelerde "Bay Sağlık der ki...." ifadesine yer vereceğinizi, bazı cümlelerde ise bu ifadeye yer vermeyeceğinizi açıklayınız. Öğrencilerinizden "Bay Sağlık der ki..." ifadesine yer verdiğiniz cümlelerdeki eylemleri ses ve söz kullanmadan canlandırmalarını isteyiniz.

Örnek Cümleler:

Bay Sağlık der ki; dişlerimi fırçalarım.

- Meyveleri yıkamam.
- Bay Sağlık der ki; maske takarım.
- Bay Sağlık der ki; ellerimi mutlaka sabunla yıkarım.
- Bay Sağlık der ki; sosyal mesafeye dikkat ederim.
- Terleyince soğuk su içerim, vb.

- Oyunu belirli bir süre oynattıktan sonra öğrencilerinizin düzeyine göre onlardan sağlıklı yaşam ile ilgili çeşitli cümleler söylemelerini isteyiniz ve aynı şekilde oyunu oynatınız.

OYUNDAN SONRA

- Bay Sağlık olarak bir sandalyeye oturunuz ve öğrencilerinizin U şeklinde karşınızda oturmasını sağlayınız. Öğrencilerinizden sağlıkla ilgili sorularını Bay Sağlık'a sormalarını isteyiniz. Öğrencilerinizin sorularına cevap veriniz.

- Öğrencilerinizden "Sağlıklı olmak için ..... yapmalıyız." cümlesindeki noktalı yere uygun ifadeler söylemelerini veya yazmalarını isteyiniz.

29. KÖŞE KAPMACA

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 20 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Köşelere konulmak üzere mevsimlerin yazılı olduğu kâğıtlar veya görseller

KAZANIMLAR
1. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.
2. Hızlı hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, hareket, akıl yürütme, ilişki kurma

ANAHTAR KELİMELER
Köşe, mesafe, kurallar

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Açık alanda öğrenci sayınıza göre "köşe kapmaca" oyunu için alanlar oluşturunuz.
- Mevsimlerin isimlerinin yazılı olduğu kâğıtları veya görselleri hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrenci sayınıza göre gruplar halinde köşe kapmaca oyununu oynayınız. Bunun için bir öğrenciden ebe olarak ortaya geçmesini, köşelerdeki diğer öğrencilerden ise kendi aralarında ses veya hareketle anlaşarak yer değiştirmelerini isteyiniz. Bu yer değiştirmeler sırasında ortada kalan öğrencinizin yeni ebe olmasını sağlayınız. Yeni ebe ile aynı şekilde oyuna devam ediniz.
- Oyun alanınızın dört köşesine mevsimlerin yazılı olduğu kağıtları veya görselleri asınız.
- Öğrenci sayınıza göre oyunu gruplar halinde oynayınız. Öğrencilerinizden oyun alanının ortasında sosyal mesafeye uygun olarak durmalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinize mevsimlerle ilgili çeşitli cümleler söyleyiniz. Söylediğiniz cümleler hangi mevsimle ilgiliyse öğrencilerinizden o mevsimin yazılı olduğu veya görselinin olduğu köşeye gitmelerini isteyiniz. Oyunu bu şekilde belirli bir süre oynatınız.

  Örnek Cümleler:
  - Bu mevsimde ağaçlar yapraklarını döker.
  - Denize girdiğimiz mevsimdir.
  - Bu mevsimde ağaçlar çiçek açar.
  - Havalar çok soğuk olur. vb.

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizle bulunduğumuz mevsim hakkında konuşunuz. Bu mevsimde çevremizde nelerin değiştiğini ifade etmelerini sağlayınız.

Böyle de Oynayabiliriz!

- Öğrencileriniz ilgili mevsimin köşesine gittiklerinde söylenilen cümleyle ilgili bir fotoğraf karesi oluşturabilirler.
- Ay isimlerini karışık olarak söyleyerek öğrencilerinizden ilgili mevsimin yazılı olduğu veya görselinin olduğu köşeye gitmelerini isteyebilirsiniz.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda sınıflandırma becerisi gerektiren konularda (sayılar, geometrik şekiller, değerler, canlılar vb.) uygulayabilirsiniz.

30. BEŞ TAŞ

Sınıf : 1-2. sınıf
Süre : 80 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Çeşitli büyüklüklerde ve şekillerde taşlar, boyalar

KAZANIMLAR
1. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.
2. Yönergelere uygun hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, hareket, işitsel algı, liderlik, yaratıcı düşünme, denge

ANAHTAR KELİMELER
Taş, ritim, ses, tekrar, resim, renkler

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Çok sayıda çeşitli büyüklükte taşlar hazırlayınız veya öğrencilerinizden getirmelerini isteyiniz.
- Taşları boyamak için boyalar hazırlayınız veya öğrencilerinizden getirmelerini isteyiniz.
- Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte çember oluşturunuz.
- Getirdiğiniz küçük taşlardan her öğrencinize ikişer tane veriniz. Siz de elinize iki taş alınız.
- Elinizdeki taşlarla öğrencilerinizin düzeyine uygun farklı ritimler (Taşları iki kez birbirine vurma, taşları bir kez birbirine bir kez yere vurma vb.) yapınız. Öğrencilerinizden bu ritimleri tekrarlamalarını isteyiniz.
- Daha sonra öğrencilerinizden taşlarla kendilerine özgü bir ritim yapmalarını ve diğer öğrencilerinizden de bu ritmi tekrarlamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizden bir tane taş seçmelerini isteyiniz. Seçilen taşların mümkünse yassı olmasını sağlayınız. Öğrencilerinizden taşları avuçlarının içine koyarak alanda karışık bir şekilde yürümelerini ve taşları düşürmemelerini isteyiniz. Daha sonra bu kez taşları ellerinin üzerine koymalarını ve aynı şekilde düşürmeden yürümelerini söyleyiniz. Öğrencilerinizin düzeylerine göre aynı etkinliği iki ellerine de bir taş koyarak yapmalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizi ikili gruplara ayırınız. Gruplardaki her öğrenciye beşer tane taş veriniz. Böylece her öğrencinin kendi beş taşıyla oynamasını sağlayınız. Beş taşın, öğrencilerin avuçlarının içine sığabilecek büyüklükte olmasına dikkat ediniz.
- Oyunun aşağıda açıklanan kurallarını öğrencilerinize anlatınız. Öğrencilerinizin gruplar halinde oyunu oynamalarını sağlayınız. Öğrencilerinizin düzeylerine göre oyunun birinci, ikinci veya tüm aşamalarını oynatınız.

OYUNDAN SONRA

- Taşları ve boyaları kullanarak öğrencilerinizle birlikte taşları boyayınız. Ayrıca taşlarla çeşitli sembol, nesne vb. oluşturabilirsiniz. Daha sonra boyadığınız taşları sınıfın veya okulun uygun yerinde sergileyiniz.

"Gruptaki birinci öğrenci oyunu oynamaya başlar. Taşlardan birini eline alarak havaya doğru atar, attığı taş havada iken diğer taşlardan birini eline alıp havadaki taşı da tutmaya çalışır. Taşları önce birer birer, sonra ikişer, üçer ve dörderli gruplar halinde toplar. Bir sonraki aşamada, oyuncu işaret parmağını orta parmağın üzerine koyarak elini köprü yapar. Öteki oyuncunun seçtiği taşa değdirmeden tüm taşları bu köprüden geçirir. Bu şekilde de taşları toplarsa bir sonraki aşamaya geçer. Son aşamada ise taşların tümünü havaya atıp elinin tersiyle tutar ve bunları da fırlatılıp bu kez avuçla yakalar. Avucundaki taş sayısı kadar puan kazanır."

31. TEYZEM ÇARŞIYA GİTTİ

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.
2. Aynı sesle başlayan kelimeler söyler.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, işitsel algı, ses farkındalığı, yaratıcı düşünme

ANAHTAR KELİMELER
Sözcük dağarcığı, hafıza

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizden oyunda neler hissettiklerini ifade etmelerini isteyiniz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte çember oluşturunuz.
- "Teyzem çarşıya gitti ve ..... aldı." cümlesinde noktalı yeri "a" sesi ile başlayan bir nesne ile tamamlayınız ve cümleyi söyleyerek oyunu başlatınız.
- Bir sonraki öğrencinizden sizin cümlenizi tekrarlamasını ve cümleye "a" sesi ile başlayan farklı bir nesne daha ekleyerek yeniden söylemesini isteyiniz. Bu şekilde sırası gelen öğrencinizin önceki söylenen nesneleri hafızasında tutarak yeni nesneler söylemesini sağlayınız.
- Oyunda kelime bulamayan, geciken veya söylenenleri hafızasında tutamayan öğrencinizin bir tur beklemesini sağlayınız.
- Oyunu bir tur tamamladıktan sonra farklı sesleri kullanarak oynatınız.

32. ZIPLA, 2, 3

Sınıf : 1-2. sınıf
Süre : 15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Dikkatini yoğunlaştırır.
2. Yönergelere uygun hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, konuşma

ANAHTAR KELİMELER
Odaklanma, sıra, sayılar, tekrar

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Oyunun oynanışını göstermek için gönüllü bir öğrenci belirleyiniz. Öğrencinizle ikili grup olarak karşılıklı durunuz. İlk olarak siz "1" diyerek oyunu başlatınız. Grup arkadaşınızdan ise sizden sonra "2" demesini isteyiniz ve onun ardından siz "3" deyiniz. Böylece "1, 2, 3" şeklinde karşılıklı sayınız.
- Öğrencilerinizi ikili gruplara ayırınız. İkili gruplardan da aynı şekilde saymalarını isteyiniz.
- Oyunun ikinci aşamasında aynı sayışmacada "1" rakamını söylemeyiniz. "1" rakamını söyleme sırası geldiğinde zıplayınız. Sayışmacada 1 rakamı kime gelirse o öğrenciden zıplamasını isteyiniz. Yani sayışmacayı "zıpla, 2, 3, zıpla, 2, 3..."şeklinde yaptırınız.
- Oyunun üçüncü aşamasında bu kez "3" rakamını söyleme sırası geldiğinde ellerinizi bir kere birbirine vurunuz. Sayışmacayı "zıpla, 2, elleri vur, zıpla, 2, elleri vur..." şeklinde yaptırınız. Öğrencilerinizin çok tekrar yaparak sayışmacaları kavramalarını sağlayınız.

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizden oyunda neler hissettiklerini ifade etmelerini isteyiniz.

Böyle de Oynayabiliriz!

• Oyundaki eylemlerin yerine derslerinizle ilgili kelime ve kavramları kullanabilirsiniz. Örneğin, selamlaşma ifadeleri, şekiller, sesler, hayvanlar vb.

33. KİM YOK!

Sınıf : 1-2. sınıf
Süre : 15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Dikkatini yoğunlaştırır.
2. Tahmin eder.

BECERİLER
Dikkat, tahmin

ANAHTAR KELİMELER
Arkadaş, odaklanma

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizden oyunda neler hissettiklerini ifade etmelerini isteyiniz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte çember oluşturunuz.
- Gönüllü bir öğrenciyi ebe olarak belirleyiniz. Ebeden gözlerini kapatmasını isteyiniz veya ebenin gözlerini bağlayınız.
- Öğrencilerinizden birine saklanmasını söyleyiniz. Öğrenciniz saklandıktan sonra ebeden gözlerini açmasını ve kimin saklandığını bulmasını isteyiniz. Oyunu bu şekilde birkaç ebe değişene kadar oynatınız.

34. MEYVE SEPETİ

Sınıf : 1-2. sınıf
Süre : 15 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.
2. Yönergelere uygun hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, dinleme, hareket

ANAHTAR KELİMELER
Odaklanma, meyveler

Oyuna Hazırlanıyoruz

Açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte çember oluşturunuz ve her öğrencinizin çemberde belirlenen yerlere geçmelerini sağlayınız.
- Her çocuğa farklı bir meyve ismi veriniz.
- Ebe olarak ortaya geçiniz. Öğrencilerinize iki veya üç meyve ismi söyleyiniz. Söylediğiniz meyve isimlerini alan çocuklardan kendi aralarında hızlıca yer değiştirmelerini isteyiniz. Bu sırada yer kapmaya çalışınız. Eğer boş bir yer kaparsanız yeri olmayan öğrencinize ebe olmasını söyleyiniz. Ayrıca ebe "meyve sepeti" derse tüm öğrencilerden birbirleriyle yer değiştirmelerini isteyiniz.
- Oyunu bu kurallara göre belirli süre oynatınız.

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizden en sevdikleri meyveleri söylemelerini isteyiniz.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

• Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı konularda (aylar, mevsimler, günler, hayvanlar vb.) uygulayabilirsiniz.

35. DEĞİŞİKLİK VAR!

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Köşelere konulmak üzere mevsimlerin yazılı olduğu kâğıtlar veya görseller

KAZANIMLAR
1. Dikkatini yoğunlaştırır.
2. Değişiklikleri fark eder.

BECERİLER
Dikkat, gözlem

ANAHTAR KELİMELER
Odaklanma, görsel ayırt etme

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizden oyunda hissettiklerini söylemelerini isteyiniz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte çember oluşturunuz.
- Öğrencilerinizden gözlerini kapatmalarını veya size sırtlarını dönmelerini isteyiniz. Üstünüzde bir değişiklik yapınız. Öğrencilerinizden aynı anda gözlerini açarak yaptığınız değişikliği bulmaya çalışmalarını isteyiniz. İlk bulan öğrencinizin de aynı eylemi yaparak oyunu devam ettirmesini sağlayınız. Öğrencilerinizin düzeylerine göre değişiklik sayısını arttırınız.
- Öğrencilerinizi ikili gruplara ayırınız. Oyunu karşılıklı olarak oynamalarını sağlayınız. Gruplardaki öğrencilerinizden yaptıkları değişiklikleri sırayla bulmalarını isteyiniz.
- Oyunun üçüncü aşamasında bir ebe belirleyiniz. Ebenin gözlerini kapatmasını veya çemberden/sınıftan çıkmasını sağlayınız. Çemberde veya sınıfta iki öğrencinizin yerini değiştiriniz. Ebeden sınıfta yeri değişen öğrencileri bulmasını isteyiniz.

36. SANDALYE KAPMACA

Sınıf : 1-2. sınıf
Süre : 15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Dikkatini yoğunlaştırır.
2. Yönergelere uygun hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, konuşma

ANAHTAR KELİMELER
Odaklanma, sıra, sayılar, tekrar

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Öğrenci sayınıza göre sandalye hazırlayınız.
- Sandalyeleri açık alanda sosyal mesafeye uygun olacak şekilde diziniz.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizden sosyal mesafeye uygun olarak sandalyelerin yanında durmalarını isteyiniz.
- Sandalye sayısının öğrenci sayınızdan bir eksik olmasını sağlayınız.
- Hazırladığınız müziği açınız. Öğrencilerinizden sandalyelerin etrafında müziğin ritmine uygun olarak hareket etmelerini isteyiniz.
- Müziği belirli aralıklarla durdunuz. Öğrencilerinizden hızlıca en yakın sandalyeye oturmalarını isteyiniz. Ayakta kalan öğrencinize bir tur beklemesini söyleyiniz.
- Daha sonra oyunu tekrar başlatınız ve her defasında ayakta kalan öğrencinizin bir tur beklemesini sağlayarak oyuna devam ediniz.

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizle oyun hakkında konuşunuz ve onların oyunda neler hissettiklerini ifade etmelerini sağlayınız.

DİKKAT!
Öğrencilerinizin oyundan keyif alabilmeleri ve oyunun heyecanını yaşayabilmeleri için oyunun ilk uygulamalarında tüm öğrencilerinizin oyunda kalmasını sağlayınız.

Böyle de Oynayabiliriz!

• Sandalye kapmaca oyununu oyun çemberleri ile de oynayabilirsiniz.

37. TAŞ, KÂĞIT, MAKAS

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Köşelere konulmak üzere mevsimlerin yazılı olduğu kâğıtlar veya görseller

KAZANIMLAR
1. Dikkatini yoğunlaştırır.
2. Yönergelere uygun hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, hareket, karar verme

ANAHTAR KELİMELER
Odaklanma, taş, kâğıt, makas

Oyuna Hazırlanıyoruz

Açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

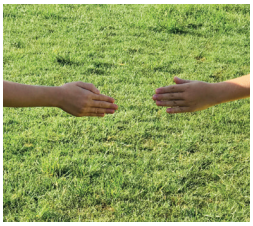
- Öğrencilerinizi ikili gruplara ayırınız.
- Öğrencilerinize oyun hakkında bilgi veriniz. "Taş" için elin yumruk şeklinde, "kâğıt" için elin tamamen açık ve parmakların yapışık, "makas" için ise işaret parmağı ve orta parmak birbirinden ayrık, diğer parmakların ise avuç içine kıvrılmış olacağını söyleyiniz. Bu hareketleri ellerinizle gösteriniz. Öğrencilerinizden de tekrarlamalarını isteyiniz.
- Daha sonra 3'e kadar sayılacağını, her sayıldığında bir elin diğer avuç içine vurulacağını ve bu sırada elin taş şeklinde olacağını söyleyiniz. Sayılırken "taş, kâğıt, makas" denilebileceğini de belirtiniz. Üç kere saydıktan sonra öğrencilerin bir durumu (taş, kâğıt veya makas) seçip elleriyle bunu göstereceklerini söyleyiniz. İkili gruplara, seçtikleri duruma göre kazanan kişinin belirleneceğini söyleyiniz. Oyuna göre, taş makası kırarak yener; kâğıt, taşı sararak yener ve makas, kağıdı keserek yener. Oyunu belirli bir süre oynatınız ve oyunun sonunda tüm öğrencilerinizi alkışlatınız.

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizden oyunda neler hissettiklerini ifade etmelerini isteyiniz.
- Öğrencilerinizden oyunu, bilmeyen bir arkadaşlarına nasıl öğreteceklerini anlatmalarını isteyiniz.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı konularda (aylar, mevsimler, günler, hayvanlar vb.) uygulayabilirsiniz.



38. EŞİNİ BUL

Sınıf : 1-2. sınıf
Süre : 20-25 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Benzerlik ve farklılıkları ayırt eder.
2. Dikkatini yoğunlaştırır.

BECERİLER
Dikkat, hareket, karar verme, yaratıcı düşünme

ANAHTAR KELİMELER
Odaklanma, poz, benzerlik-farklılık, eş

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizden çevrelerinden eş olan nesnelere örnekler vermelerini isteyiniz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun ve karışık olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinize ısınma hareketleri yaptırınız. Daha sonra elinizi beş kere birbirine vurunuz ve her vurduğunuzda öğrencilerinizden farklı bir poz vermelerini isteyiniz.
- İki gönüllü öğrencinizden ebe olmalarını isteyiniz. Ebelerin bir süre oyun alanından uzaklaşmalarını veya arkadaşlarına sırtlarını dönmelerini sağlayınız.
- Diğer öğrencilerinizden ikili grup olmalarını ve kendilerine özgü bir poz belirlemelerini isteyiniz. Daha sonra gruplara, belirlediğiniz yerlere karışık bir şekilde geçmelerini ve pozlarını vermeden sadece ayakta durmalarını söyleyiniz.
- Ebe olan öğrencilerinizden birinin sosyal mesafeye uygun olarak bir arkadaşını işaret etmesini ve o arkadaşından belirlediği pozu vermesini isteyiniz. Daha sonra ikinci ebenin aynı şekilde bir arkadaşını işaret etmesini ve o arkadaşından da pozunu vermesini isteyiniz. Bu şekilde ebe olanların, arkadaşlarının pozlarını görerek eş olanları bulmalarını sağlayınız. Ebelerin, buldukları ikili grup kadar puan almalarını sağlayınız.
- Oyunu tüm öğrenciler ebe olana kadar oynatınız.

Böyle de Oynayabiliriz!

• Öğrencilerinizin düzeylerine göre oyunu daha kolaylaştırmak için poz yerine sayı, harf veya şekil kullanılabilirsiniz. Aynı sayı, harf veya şekil eşlere verilerek yine aynı şekilde ebelerin bulmalarını isteyebilirsiniz.

39. YAĞMUR, DOLU, KAR, FIRTINA

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 15 dakika
Yer : Sınıf
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
Dikkatini yoğunlaştırır.
2. Yönergelere uygun hareket eder.
3. Bir hikâyeyi canlandırır.

BECERİLER
Dikkat, dinleme

ANAHTAR KELİMELER
Odaklanma, hava durumu, ritim
Haydi Oynuyoruz!

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizle "Karınca" şarkısını hareketleriyle birlikte söyleyiniz.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı konularda kullanabilirsiniz. Konularınızla ilgili kavramları ritimlerle kodlayarak ifade edebilirsiniz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinize çeşitli ritim hareketleri yaptınız.
- Öğrencilerinizden "yağmur" dediğinizde parmak uçlarıyla sıraya yavaşça vurmalarını isteyiniz ve etkinliği birkaç kez tekrarlayınız.
- "Dolu" dediğinizde öğrencilerinizden ellerini yavaşça göğüslerine vurmalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinize "Fırtına" dediğinizde "vuuuu" sesini çıkarmalarını söyleyiniz.
- "Kar" dediğinizde ise ellerini yukarı kaldırıp sallamalarını isteyiniz.
- Yönergeleri karışık bir şekilde söyleyip uygun eylemleri yapmalarını isteyiniz.
- Daha sonra öğrencilerinize bir karıncanın kış geldiği halde dışarı çıktığını söyleyiniz ve aşağıdaki hikâyeyi öğrencilerinizle birlikte oyundaki ritimleri kullanarak canlandırınız.

"Karınca yürürken birden fırtına çıkmış (fırtına ritmi). Sonra fırtına durmuş ve yağmur yağmaya başlamış (yağmur ritmi). Yağmur çok şiddetli yağıyormuş (Daha yüksek yağmur ritmi). Sonra dolu yağmaya başlamış (dolu ritmi). Daha sonra ise kar yağmaya başlamış (kar hareketi)."

Kısa Bir Mola...

- **Öğretmenim, öğrencilerinin kurallara ne derece uyduğunu düşünüyorsun? Neden?"**

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

- **Öğretmenim, öğrencilerinin oyunlara katılımı hakkında neler düşünüyorsun?**

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

- **Öğretmenim, öğrencilerin "dikkat" becerilerine yönelik yeni bir oyun yazar mısın?**

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

- **Öğretmenin bu bölümde oynattığın oyunları çeşitli kelime/ifadelerle özetlesen neler yazardın?**

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

Haydi, devam edelim öğretmenim! Yeni oyunlar seni ve öğrencilerini bekliyor...

40. KUKLALAR DANS EDİYOR!

Sınıf : 1-2. sınıf
Süre : 15-20 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : "İpli Kukla" şarkısı, hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Bedeniyle ilgili farkındalık geliştirir.
2. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
3. Kurallara uygun hareket eder.

BECERİLER
Hareket, dikkat

ANAHTAR KELİMELER
Bedenimiz, kukla, kurallar, yönergeler

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- "İpli Kukla" şarkısını birlikte söyleyiniz. Bu sırada şarkıda yer alan hareketleri de yaparak şarkıya eşlik ediniz.
- Öğrencilerinizden bir kukla olduklarını hayal etmelerini isteyiniz. Daha sonra hazırladığınız müziği açınız. Öğrencilerinize, müziğin ritmine uygun olarak bedenlerinin sadece sizin söylediğiniz bölümünü bir kukla gibi hareket ettirmelerini söyleyiniz. Örneğin, baş, dirsekler, dizler, eller, omuzlar vb.
- Daha sonra öğrencilerinize "Eller başta." deyiniz ve ellerini başlarına götürmelerini/yaklaştırmalarını söyleyiniz. Bunun gibi "Eller dizlerde.", "Eller belde.", "Eller omuzlarda." vb. yönergeler veriniz ve öğrencilerinizden ellerini vücutlarının söylediğiniz bölümlerine yaklaştırmalarını/dokunmalarını isteyiniz.

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizle, elleriyle burun, ağız ve göz kısmına dokunmamaları gerektiği hakkında konuşunuz ve öğrencilerinizin bu konuyla ilgili kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

DİKKAT!
Özellikle "burun", "ağız" ve "göz" konusunda öğrencilerinizin yönergelere uygun hareket etmeleri gerektiğini ve sağlığımız için vücutlarının bu bölümlerine elleriyle dokunmamaları gerektiğini hatırlatınız.

- Daha sonra öğrencilerinize “Eller burunda.” ,“Eller ağızda.” ve “Eller gözlerde.” dediğinizde ise ellerini ağız, burun ve gözlerine kesinlikle yaklaştırmamaları ve hareketsiz kalmaları gerektiğini söyleyiniz.

- Yönergeleri karışık şekilde söyleyerek öğrencilerinizin uygun hareketler yapıp yapmadıklarını gözlemleyiniz.

41. LİDERİNİ TAKİP ET

Sınıf : 1-2. sınıf
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Yapılan hareketleri taklit eder.
2. Bir gruba liderlik yapar.

BECERİLER
Liderlik, dikkat, hareket, gözlem, taklit, yaratıcı düşünme, özgüven, görsel ayırt etme

ANAHTAR KELİMELER
Müzik, uyum, isim

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Müziği açınız ve müziğin ritmine uygun olarak hareket ediniz. Öğrencilerinizden yaptığınız hareketlerin aynısını yapmalarını isteyiniz.
- Bir süre sonra bir öğrencinizin ismini söyleyiniz. Bu kez lider olarak onun hareket etmesini ve diğer öğrencilerinizin de onu taklit etmelerini sağlayınız.
- Bir süre sonra liderin, başka bir arkadaşının ismini söyleyerek onu lider yapmasını ve oyunu bu şekilde devam ettirmesini söyleyiniz.
- Tüm öğrenciler lider olana ve grubu yönlendirene kadar oyunu devam ettiriniz.

Oyundan Sonra

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize oyunda neler hissettiklerini sorunuz.

DİKKAT!
Bazı çocuklar liderlik konusunda çekingen davranabilirler. Bu şekilde davranan öğrencilerinizi zorlamayınız.

Oyunda öğrencilerinize sosyal mesafeye uygun hareket etmeleri gerektiğini hatırlatınız.

42. SOSYAL MESAFE HEYKELİ

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 15-20 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Oluşturulan formları taklit eder.
2. Dikkatini yoğunlaştırır.
3. Bir gruba liderlik yapar.

BECERİLER
Liderlik, dikkat, hareket, gözlem, taklit, yaratıcı düşünme, özgüven, görsel ayırt etme, konuşma, iş birliği

ANAHTAR KELİMELER
Müzik, uyum, sosyal mesafe, kurallar, heykel, grup çalışması

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- "Heykel" şarkısını öğrencilerinizle birlikte söyleyiniz.
- Öğrencilerinize, ellerinizi dört kere birbirine vuracağınızı ve her vurduğunuzda farklı bir heykel formu oluşturmaları gerektiğini söyleyiniz. Öğrencilerinizin farklı formlar oluşturarak oyuna fiziksel olarak hazırlanmalarını sağlayınız.
- Müziği açınız ve öğrencilerinizle birlikte müziğin ritmine uygun olarak serbest bir şekilde dans ediniz. Bir süre sonra müziği durdurunuz ve müzik durduğunda bir adım öne çıkarak istediğiniz bir heykel formunu oluşturunuz. Öğrencilerinizden de aynı formu oluşturmalarını isteyiniz.
- Müziği tekrar başlatınız ve bu kez çemberde yanınızdaki öğrencinin müzik durduğunda farklı bir form oluşturmasını ve diğer öğrencilerinizin de aynı şekilde formu oluşturmasını isteyiniz. Tüm öğrenciler bir form oluşturana ve grubu yönlendirene kadar oyunu devam ettiriniz.

Oyundan Sonra

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinizle bir "Sosyal Mesafe" heykeli oluşturacağınızı söyleyiniz. Alanda bir yer belirleyiniz ve müziği tekrar açınız. Öğrencilerinizden alanda belirlediğiniz yere sırayla ve sosyal mesafeye dikkat ederek geçmelerini ve sosyal mesafeyi çağrıştıracak bir heykel formu vermelerini isteyiniz. Tüm öğrenciler heykelin bir parçası olduğunda heykelin fotoğrafını çekiniz. Fotoğrafı sınıfınıza asınız ve fotoğrafın altına öğrencilerinizle birlikte belirlediğiniz sosyal mesafeyle ilgili bir söz/slogan yazınız.
- Ayrıca öğrencilerinizin sosyal mesafeyle ilgili birer cümle kurmalarını isteyebilirsiniz.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda öğrencilerinizin düzeyine göre farklı derslerde ve konularda da kullanabilirsiniz. Öğrencilerinizden işlediğiniz konularla ilgili heykel formu oluşturmalarını isteyebilirsiniz. Oyunda olduğu gibi son aşamada sınıfça konunuzla ilgili bütün öğrencilerinizin katıldığı bir heykel oluşturabilirsiniz. Örneğin, "yardımlaşma" değeri ile ilgili benzer bir çalışma yaparak öğrencilerinizle bir yardımlaşma heykeli oluşturabilirsiniz.

43. TAŞ, AĞAÇ, SU

Sınıf : 2. sınıf
Süre : 15-20 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik, parkur için engeller

KAZANIMLAR
1. Oluşturulan parkuru tamamlar.
2. Kurallara uygun hareket eder.
3. İş birliği yapar.

BECERİLER
Hareket, iş birliği, dikkat

ANAHTAR KELİMELER
Kurallar, engel, grup çalışması, hız, sosyal mesafe

Oyundan Sonra

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinizin oyunla ilgili duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini sağlayınız.

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.
- Her grup için taş (üstünden atlama), ağaç (etrafında dönme) ve su (altından geçme) engelleri hazırlayınız. Bunun için oyun çemberi, top, kutu vb. materyallerden yararlanabilirsiniz.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle çeşitli eylemlere yönelik (zıplama, atlama, eğilme, koşma vb.) ısınma hareketleri yapınız.
- Öğrencilerinizi öğrenci sayınıza göre 2-4 gruba ayırınız. Grup üyelerinden sosyal mesafeye uygun olarak arka arkaya tek sıra şeklinde sıralanmalarını isteyiniz.
- Her grubun önüne birbirinden eşit uzaklıkta hazırladığınız taş (üstünden atlama), ağaç (etrafında dönme) ve su (altından geçme) engelleri oluşturunuz.
- İşaretinizle birlikte her gruptaki ilk öğrenciden parkurdaki engelleri aşarak ve parkuru tamamlayarak grubunun yanına gelmesini isteyiniz.
- İlk öğrenci geldiğinde ikinci öğrenciden de parkuru hızlıca tamamlamasını isteyiniz. Bayrak yarışı şeklinde gruplardaki tüm öğrencilerin parkuru tamamlamalarını sağlayınız.
- Oyunun sonunda tüm grupları mücadelelerinden dolayı tebrik ediniz ve tüm grupların alkışlanmasını sağlayınız.

DİKKAT!
Öğrencilerinize engellerle ve grup arkadaşlarıyla temas etmemeleri gerektiğini hatırlatınız. Bu durum oyunu daha eğlenceli hale getirecek ve öğrencilerinizin sosyal mesafe farkındalığının gelişimine de katkı gelişimine de katkı sağlayacaktır.

44. ÇEMBERLER HAREKET EDİYOR

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 15-20 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Öğrenci sayısı kadar oyun çemberi

KAZANIMLAR
1. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
2. Sosyal mesafeye uygun hareket eder.

BECERİLER
Hareket, dikkat, dinleme

ANAHTAR KELİMELER
Sosyal mesafe, kurallar, yer-yön bildiren kelimeler

Oyundan Sonra

- Öğrencilerinizle oyunlar hakkında konuşunuz. Öğrencilerinize, "En beğendiğiniz oyun hangisiydi?", "Oyunlarda neler hissettiniz?", "Oyun çemberleriyle hareket ederken zorlandınız mı? vb. soruları sorunuz ve cevapları üzerinde konuşunuz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Her öğrenciniz için bir oyun çemberi hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Her öğrencinize bir oyun çemberi veriniz. Oyun çemberlerini elleriyle bel hizasında tutarak sosyal mesafelerini ayarlamalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinizden "Yürüyelim" dediğinizde oyun çemberleriyle sosyal mesafeyi koruyarak karışık bir şekilde yürümelerini, "Duralım" dediğinizde ise hareketsiz kalmalarını isteyiniz. Yönergeleri karışık bir şekilde söyleyerek öğrencilerinizin yönergelere uygun hareket etmelerini sağlayınız.
- Daha sonra oyuna "Zıplayalım" ve "Dönelim" yönergelerini ekleyerek öğrencilerinizden zıplamalarını ve oldukları yerde bir kez dönmelerini isteyiniz.
- Öğrencilerinizden oyun çemberlerini sosyal mesafeye uygun şekilde yere koymalarını isteyiniz. Öğrencilerinize "içinde" dediğinizde oyun çemberlerinin içine, "dışında" dediğinizde ise dışına zıplamalarını söyleyiniz. Yönergeleri karışık ve hızlı şekilde söyleyerek yönergelere uygun hareket etmelerini sağlayınız.
- Daha sonra öğrencilerinizi 2-4 kişilik gruplara ayırınız ve her grubun karşısına oyun çemberlerini istediğiniz gibi dizerek bir parkur oluşturunuz.
- Gruplardan aynı anda başlamalarını ve sosyal mesafeye dikkat ederek bayrak yarışı şeklinde parkuru tamamlamalarını isteyiniz.

45. BALERİN, DALGIÇ VE PİLOT

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 15-20 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
2. Sosyal mesafeye uygun hareket eder.

BECERİLER
Hareket, dikkat, ses farkındalığı, dinleme, kendini ifade etme

ANAHTAR KELİMELER
Sosyal mesafe, kurallar, meslekler, görsel hafıza, işitsel hafıza, tekrar, öğrenme

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Öğrencilerinizle çeşitli eylemlere yönelik (zıplama, atlama, eğilme, yürüme vb.) ısınma hareketleri yapınız.
- "Balerin" deyiniz ve öğrencilerinizin 1-2. fotoğraftaki gibi yapmalarını isteyiniz. Aynı ifadeyi ve hareketi birkaç kez tekrarlatınız.
- Dalgıç" deyiniz ve öğrencilerinizin 3-4. fotoğraftaki gibi yapmalarını isteyiniz. Aynı ifadeyi ve hareketi birkaç kez tekrarlatınız.
- Öğrencilerinize "Pilot" deyiniz ve öğrencilerinizin 5-6. fotoğraftaki gibi yapmalarını isteyiniz. Aynı ifadeyi ve hareketi birkaç kez tekrarlatınız.
- Daha sonra kelimeleri karışık söyleyiniz ve öğrencilerinizden uygun hareketleri yapmalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizden bu kez "Balerin" dediğinizde bale hareketi yapmalarını ve uygun bir müzik mırıldanmalarını isteyiniz. Aynı ifadeyi ve hareketi birkaç kez tekrarlatınız.

Oyundan Sonra

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencileri sosyal mesafeye uygun olarak üçerli gruplara ayırınız. Üç kişinin yan yana durmasını sağlayınız. Oyundaki üç yönergeyi kullanarak ortadaki öğrencilerden söylenen ifadenin ilk hareketlerini (ilk altı fotoğraftaki hareketler), yanlardaki öğrencilerden ise sonraki hareketleri yapmalarını ve sesleri çıkarmalarını isteyiniz (bale, yüzme, uçak hareketi ve sesleri). Ortada duran öğrencileri değiştirerek gruptaki her öğrencinizin ortaya geçmesini sağlayınız.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı derslerde de kullanabilirsiniz. Örneğin, mevsimlere yönelik yapacağınız bir çalışmada "yaz" dediğinizde öğrencileriniz mevsime uygun olarak "serinleme", "kış" dediğinizde "üşüme", "sonbahar" dediğinizde "ağaçların yapraklarının rüzgârla sallanması" ve "ilkbahar" dediğinizde "çiçeklerin açması" hareketi yapabilirler. Bu şekilde oyun farklı kavramların uygun eylemlerle gösterilmesi şeklinde uygulanabilir.

- Öğrencilerinizden bu kez “Dalgıç” dediğinizde yüzme hareketi yapmalarını ve yüzerken çıkan su sesini çıkarmalarını isteyiniz. Aynı ifadeyi ve hareketi birkaç kez tekrarlatınız.
- Öğrencilerinizden bu kez “Pilot” dediğinizde uçak hareketi yapmalarını ve uçağın uçuş sesini çıkarmalarını isteyiniz. Aynı ifadeyi ve hareketi birkaç kez tekrarlatınız.
- Bu kez “Balerin” dediğinizde öğrencilerinizden aynı hareket ve sesle birbirlerine temas etmeden çemberde yer değiştirmelerini isteyiniz.
- “Dalgıç” dediğinizde ise öğrencilerinizden aynı hareket ve sesle birbirlerine temas etmeden çemberde yer değiştirmelerini isteyiniz.
- Sonraki aşamada “Pilot” dediğinizde öğrencilerinizden aynı hareket ve sesle birbirlerine temas etmeden çemberde yer değiştirmelerini isteyiniz.

Ve uygulama yaptığımız çocukların bu oyun sonunda hissettiklerini anlatan güzel bir fotoğraf anına şahit olduk...

Sizlerin de bu güzel fotoğraf karelerine şahit olmanız ve çocuklarla keyifli vakit geçirmeniz dileğiyle...

46. AYAKLARINI YERDEN KES

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik, her öğrenci için bir minder

KAZANIMLAR
1. Hızlı hareket eder.
2. Bedenini kontrol eder.
3. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.3. Bir hi vi canlandırır.

BECERİLER
Dikkat, hareket, yaratıcı düşünme, denge

ANAHTAR KELİMELER
Müzik, odaklanma, kurallar

OYUNDAN SONRA

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize oyunda neler hissettikleriniz sorunuz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak oyunu açık alanda oynayabilmeleri için bir yer belirleyiniz.
- Her öğrenciniz için bir minder hazırlayınız.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizden hazırladığınız minderlerin yanına geçmelerini ve sosyal mesafeye uygun olarak durmalarını isteyiniz.
- Müziği açınız ve öğrencilerinizden müziğin ritmine uygun olarak hareket etmelerini isteyiniz.
- Bir süre sonra müziği durdurunuz ve öğrencilerinize hızlı bir şekilde minderlerine oturarak ayaklarını yerden kesmelerini söyleyiniz. En son oturan ve ayağını yerden kesen öğrencinizden oyunda bir tur beklemesini isteyiniz. Oyunu belirli bir süre bu şekilde oynatınız.

47. AĞIR ÇEKİM

Sınıf : 2. sınıf
Süre : 15-20 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Bedenini kontrol eder.
2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

BECERİLER
Dikkat, hareket

ANAHTAR KELİMELER
Beden kontrolü, ağır çekim, yavaş

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. ile belirleyiniz.
- Oyun için başlangıç ve bitiş çizgilerini belirleyiniz

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Öğrencilerinize çeşitli eylemler söyleyiniz ve onlardan bu eylemleri ağır çekimde yapmalarını isteyiniz. Öğrencilerinizin düzeyine göre ilk örnekleri siz gösteriniz.

Örnek Eylemler:

Yemek yeme, koşma, bisiklete binme, tırmanma, zıplama, top atma, yüzme, futbol oynama, itme, çekme vb.

- Öğrencilerinizden başlangıç çizgisinde sosyal mesafeye uygun olarak yan yana dizilmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize yarışı bitiş çizgisine en son varan kişinin kazanacağını söyleyiniz. Bunun için ağır çekimde yani en yavaş şekilde hareket etmek zorunda olduklarını ve oyun boyunca hareketsiz durmamaları gerektiğini belirtiniz.
- Bu kurallara göre yarışı başlatınız. En son varış çizgisine giden öğrencinizi belirleyiniz. Oyun sonunda tüm öğrencilerinizi alkışlayınız.

OYUNDAN SONRA

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize “Oyunda zorlandınız mı?”, Neler hissettiniz?” sorularını sorunuz ve kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

48. ÇUVAL YARIŞI

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Her öğrenciniz için birer tane çuval

KAZANIMLAR
1. Hızlı hareket eder.
2. Dikkatini dineldiğine yoğunlaştırır.

BECERİLER
Dikkat, hareket, yaratıcı düşünme

ANAHTAR KELİMELER
Müzik, odaklanma, kurallar

Oyuna Hazırlanıyoruz

Açık alanda çuval yarışı için uygun bir alan oluşturunuz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizi öğrenci sayınıza göre gruplara ayırınız.
- Gruplardan belirlediğiniz oyun alanında sosyal mesafeye uygun olarak sıralanmalarını isteyiniz.
- Oyunun kurallarını öğrencilerinize açıklayınız.
- İşaretinizle birlikte gruplardaki ilk öğrencilerden belirlenen noktaya çuvalı uygun şekilde tutatark gitmelerini ve geri dönmelerini isteyiniz. İlk sıradaki öğrenciler belirlenen noktaya gidip geri döndüklerinde ikinci öğrencilerden oyuna başlamalarını isteyiniz. Bu şekilde gruplardaki tüm öğrencilerin belirlenen kuralara göre oyunu tamamlamalarını sağlayınız.

OYUNDAN SONRA

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize "Oyunda zorlandınız mı? Neden?" sorularını sorarak kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

49. RENKLİ BALONLAR

Sınıf : 2. sınıf
Süre : 20 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Her öğrenciniz için en az bir balon, hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Dinlediği yönergelere uygun hareket eder.
2. Hızlı hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, hareket, koordinasyon, iş birliği, denge

ANAHTAR KELİMELER
Müzik, odaklanma, balon, bedenimiz, kurallar, grup çalışması

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.
- Her öğrenciniz için en az bir balon hazırlayınız.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizin açık alanda sosyal mesafeye uygun olarak ve mümkün olduğu kadar birbirlerinden uzakta durmalarını sağlayınız.
- Her öğrencinize bir balon veriniz ve hazırladığınız müziği açınız. Öğrencilerinize balonu düşürmemeye çalışmalarını söyleyiniz. Bir süre sonra "Şimdi ellerimizi kullanamıyoruz." deyiniz ve öğrencilerinizden ellerini kullanmadan balonu yere düşürmemelerini isteyiniz. Daha sonra "Ayaklarımızı kullanamıyoruz", "Başımızı kullanamıyoruz." vb. yönergeler ile öğrencilerinizin bedenlerinin belirli bölümlerini kullanarak balonu düşürmemelerini sağlayınız.
- Öğrencilerinizi gruplara ayırınız.
- Oyun için bir başlangıç ve bitiş noktası belirleyiniz. Gruplardaki ilk öğrencilerinizden balonu bacaklarının arasına koyarak hızlıca bitiş noktasına gitmelerini ve başlangıç noktasına geri dönmelerini isteyiniz. Döndüklerinde ise ikinci sıradaki arkadaşlarına balonu vermelerini söyleyiniz. İkinci sıradaki öğrencinize de aynı şekilde balonu bacaklarının arasına koyarak bitiş noktasına gidip geri dönmesini söyleyiniz. Tüm grup üyeleri aynı etkinliği tamamlayana kadar oyunu devam ettiriniz.

OYUNDAN SONRA

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinize "Bedenimizin belli bölümlerini kullanamamak nasıl bir duygu? Zorlandınız mı? Neden?" sorularını sorarak kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

Bu oyunları oynayan çocuklardan size bir mesaj var!

50. FARKLI YÜRÜYÜŞLER

Sınıf : 1-2. sınıflar
Süre : 20 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Yönergelere uygun hareket eder.
2. Bedenini kontrol eder.

BECERİLER
Dikkat, hareket, koordinasyon, denge

ANAHTAR KELİMELER
Yürüyüş, odaklanma, yavaş, hızlı

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinize "En çok hangi yürüyüşü sevdiniz? Neden?" sorularını sorarak kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak yürüyüş yapabilmeleri için başlangıç ve bitiş noktalarını belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinize özellikle bacak ve ayaklarını çalıştırmaya yönelik ısınma hareketleri yaptırınız.
- Öğrencilerinizden sosyal mesafeye uygun olarak yürüyüş yapmaları için başlangıç noktasında belirlediğiniz yerlere geçmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize bir ayağın burnu öteki ayağın topuğuna değdirilerek "ayak ayağa yürüme" yaptırınız. Öğrencilerinizden kollarını açarak ve dengelerini koruyarak bu şekilde yürümelerini ve bitiş noktasına gitmelerini isteyiniz.
- Öğrencilerinize topuklarda, parmak ucunda, içe veya dışa basarak, penguen gibi yürüme şeklinde farklı yürüyüşler yaptırınız. Yürüyüş türüne göre çocukların yürümeleri gereken mesafeleri ayarlayınız. Ayrıca farklı hızlarda ve şekillerde (yavaş, hızlı, ağır çekimde vb.) yürümelerini isteyiniz.
- Seçtiğiniz yürüyüş türlerine göre aynı etkinliği gruplar halinde yaptırınız.

51. EĞLENCELİ GAZETELER

Sınıf : 2. sınıf
Süre : 30 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Çok sayıda gazete veya kâğıt parçaları, hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR
1. Yönergelere uygun hareket eder.
2. Bir gruba liderlik yapar.

BECERİLER
Dikkat, hareket, yaratıcı düşünme, liderlik, gözlem

ANAHTAR KELİMELER
Taklit, gazete, hız

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizden oyunlarla ilgili duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini isteyiniz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.
- Tarihi geçmiş gazeteler hazırlayınız.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Her öğrencinizde bir gazete olmasını sağlayınız. Hazırladığınız müziği açınız ve elinizdeki gazeteyi kullanarak yavaş ve hızlı olacak şekilde çeşitli hareketler yapınız. Öğrencilerinizden de aynı hareketleri yapmalarını isteyiniz.
- Bir süre sonra bir öğrencinizin ismini söyleyiniz ve öğrencinizden grubu aynı şekilde yönlendirmesini isteyiniz. Bu şekilde her öğrenciniz gruba liderlik yapana kadar oyunu devam ettiriniz.
- Daha sonra gazeteyi farklı bir işlevde (bir defter, çamaşır, kitap vb.) kullanınız. Bunu ses ve söz kullanmadan öğrencilerinize gösteriniz ve onlardan da gazeteyi, sizin gösterdiğiniz şekilde kullanmalarını isteyiniz. Gönüllü öğrencilerinizin sırayla gazeteyi farklı işlevlerde kullanmalarını ve diğer öğrencilerinizin de yapılanları taklit etmelerini sağlayınız.
- Oyunun son aşamasında, öğrencilerinizden alanda belirlediğiniz başlangıç noktalarında sosyal mesafeye uygun olarak sıralanmalarını isteyiniz. Öğrencilerinizden göğüslerine gazete kâğıdını koyarak ve elleriyle gazete kâğıdını tutmadan bitiş noktasına doğru sırayla koşmalarını isteyiniz. Hızlarına göre gazete kâğıdının göğüslerinde kalacağını hatırlatınız. Her öğrencinizin oyunu deneyimlemesini sağlayınız ve öğrencilerinizin ne kadar süre gazete kâğıtlarını göğüslerinde tutabildiklerini gözlemleyiniz.

DİKKAT!
Oyun boyunca temizlik ve temas açısından her öğrencinizin kendi gazetesini kullanmasına özen gösteriniz. Böylece öğrencilerinizin diğer arkadaşlarının kullandığı gazetelerle temas etmemelerini sağlayınız.

52. HAREKET ZAMANI

Sınıf : 2. sınıflar
Süre : 15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. Dinlediği yönergelere uygun hareket eder.

BECERİLER
Dikkat, hareket, koordinasyon, denge, iş birliği

ANAHTAR KELİMELER
Yönerge, kurallar, grup çalışması

OYUNDAN SONRA

- Öğrencilerinizden arkadaşlarına çeşitli hareketlere yönelik atlama, zıplama, çömelme vb. yönergeler vermelerini isteyiniz. Verilen yönergelere uygun hareketleri tüm öğrencilerinizle yapınız.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Belirlediğiniz açık alanda öğrencilerinizin sosyal mesafeye uygun olarak durabilecekleri kırmızı, sarı ve mavi 3 kare veya daire oluşturunuz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle ayakta çember oluşturunuz.
- Öğrencilerinize ısınma hareketleri yaptırınız.
- Öğrencilerinizi 3 gruba ayırınız ve onlardan sosyal mesafeye uygun olarak belirlediğiniz alanlara geçmelerini isteyiniz.
- Kırmızı alanı "zıplama", sarı alanı "çömelme" ve mavi alanı "atlama" olarak belirleyiniz. "Zıp zıp zıpla" dediğinizde kırmızı alandaki öğrencilerinizden bir kez zıplamalarını, "çö çö çömel" dediğinizde sarı alandaki öğrencilerinizden bir kez çömelmelerini ve "a a atla" dediğinizde mavi alandaki öğrencilerinizden bir adım öne atlamalarını isteyiniz.
- Yönergeleri karışık ve hızlı bir şekilde söyleyerek öğrencilerinizden uygun hareketleri yapmalarını isteyiniz. Hareketleri, grup arkadaşlarıyla aynı anda ve uyumlu şekilde yapmaları konusunda öğrencilerinizi yönlendiriniz.
- Daha sonra gruplardan yer değiştirmelerini isteyiniz. Gruplar tüm üç şekildeki yapana kadar oyunu devam ettiriniz.
- Daha sonra oyunu renkleri söyleyerek oynatınız. Hangi rengi söylerseniz o gruptan uygun hareketleri yapmasını isteyiniz.

53. ÇEMBER PARKURU

Sınıf : 2. sınıf
Süre : 15-20 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik, parkur için engeller

KAZANIMLAR
1. Yönergelere uygun hareket eder.
2. Bedenini kontrol eder.

BECERİLER
Dikkat, hareket, koordinasyon, denge, iş birliği

ANAHTAR KELİMELER
Yönerge, kurallar, grup çalışması

OYUNDAN SONRA

- Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinizin oyunla ilgili duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini sağlayınız.

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.
- Her grup için oyun çemberleri ile fotoğraflardaki gibi engeller hazırlayınız.
- Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle çeşitli eylemlere yönelik (zıplama, atlama, eğilme, koşma vb.) ısınma hareketleri yapınız.
- Öğrencilerinizi öğrenci sayınıza göre 2-4 gruba ayırınız. Grup üyelerinden sosyal mesafeye uygun olarak arka arkaya tek sıra şeklinde sıralanmalarını isteyiniz.
- Her grubun önünde birbirinden eşit uzaklıkta hazırladığınız engelleri oluşturunuz.
- İşaretinizle birlikte her gruptaki ilk öğrenciden parkurdaki engelleri aşarak ve parkuru tamamlayarak grubunun yanına gelmesini isteyiniz.
- İlk öğrenci geldiğinde ikinci öğrenciden de parkuru hızlıca tamamlamasını isteyiniz. Bayrak yarışı şeklinde gruplardaki tüm öğrencilerin parkuru tamamlamalarını sağlayınız.
- Oyunun sonunda tüm grupları mücadelelerinden dolayı tebrik ediniz ve tüm grupların alkışlanmasını sağlayınız.

Kısa Bir Mola...

- **Öğretmenim, bu bölümde en çok hangi oyunu beğendin? Neden?**

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

- **Öğretmenim, öğrencilerinin güçlü ve zayıf yönleri nelerdir?**

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

- **Öğretmenim, öğrencilerin "hareket" becerilerine yönelik yeni bir oyun yazar mısın?**

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

- **Öğretmenin bu bölümdeki oyunları oynarken yaşadıklarınla ilgili neler yazmak istersin?**

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

Haydi, devam edelim öğretmenim! Şimdi sırada iş birliği oyunları var :)

54. BİRLİKTE SAYIYORUZ

Sınıf : 2. sınıflar
Süre : 10 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. İş birliği yapar.
2. Grup üyeleriyle iletişim kurar.
3. Kuralların önemini fark eder.

BECERİLER
İş birliği, dikkat, dinleme

ANAHTAR KELİMELER
Sayılar, sıra, kural

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- "Bir" diyerek oyunu başlatınız ve herhangi bir sıra olmadan isteyen öğrencinizin "iki" diyerek saymayı devam ettirmesini ve her defasında farklı bir öğrencinizin sayma sürecine katılarak birer ritmik sayma yapılmasını sağlayınız.
- Eğer aynı anda iki veya daha fazla öğrenciniz aynı sayıyı söylerse saymayı baştan başlatınız.
- Bu şekilde oyunu belirli bir süre oynatınız.

Oyundan Sonra

- Oyun üzerinde öğrencilerinizle konuşunuz. "Oyunda başarılı olmak için neler yapmalıydık?" sorusu üzerinden öğrencilerinizin akıl yürütmelerini sağlayınız ve kuralların önemini onlara hissettiriniz.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı kazanımlar için de kullanabilirsiniz. Örneğin oyunu, öğrencilerinizin isimlerinin, renklerin, hayvanların söylenmesi şeklinde uygulayabilirsiniz.

55. SAKIN DÜŞÜRME!

Sınıf : 2. sınıf
Süre : 15-20 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Renk paraşütleri, hareketli ve sözsüz bir müzik, küçük renkli toplar

KAZANIMLAR
1. İş birliği yapar.
2. Grup üyeleriyle iletişim kurar.
3. İş birliğinin önemini fark eder.

BECERİLER
İş birliği, dikkat, iletişim

ANAHTAR KELİMELER
Grup çalışması, hedef, top

Oyuna Hazırlanıyoruz

Öğrenci sayınıza göre renk paraşütleri ve küçük renkli toplar hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizi, renk paraşütü ve öğrenci sayınıza göre gruplara ayırınız. Gruplarda renk paraşütlerinin etrafında fazla sayıda öğrenci olmamasına özen gösteriniz.
- Gruplardaki öğrencilerden renk paraşütünü sosyal mesafeye uygun uzaklıkta durarak tutmalarını isteyiniz.
- Hazırladığınız müziği açınız ve gruplardan müziğin ritmine uygun olarak paraşütü sallamalarını ve böylece paraşütün üstündeki topları hareket ettirmelerini isteyiniz. Bu sırada gruplara, amaçlarının topları yere düşürmemek olduğunu söyleyiniz.
- Bir süre sonra gruplardan, oyuna devam ederek alanda yer değiştirmelerini isteyiniz. Bu sırada topları düşürmemeleri gerektiğini hatırlatınız. Ayrıca fotoğraflardaki gibi paraşütün altından sırayla geçme gibi öğrencilerinizin keyif alacağı oyunlar oynayabilirsiniz.

OYUNDAN SONRA

- Oyun hakkında öğrencilerinizle konuşunuz. "Topları düşürmemek için nelere dikkat ettiniz?" sorusu üzerinden öğrencilerinizin iş birliğinin önemini fark etmelerini sağlayınız.

56. RİTİM ORKESTRASI

Sınıf : 2. sınıf
Süre : 15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. İş birliği yapar.
2. Bedenini kullanarak ritim oluşturur.

BECERİLER
İş birliği, dikkat, dinleme, ritim

ANAHTAR KELİMELER
Sesler, farklılık, orkestra, beden farkındalığı, kurallar, alçak, yüksek

Oyundan Sonra

- Oyun üzerinde öğrencilerinizle konuşunuz. "Oyunda uyumu sağlamak için neler yapmalıydık?" sorusu üzerinden öğrencilerinizin akıl yürütmelerini sağlayınız ve kurallar, dinleme ve iş birliğinin önemini onlara hissettiriniz.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.
- Bedeninizi kullanarak çeşitli ritimler (elleri birbirine vurma, elleri şıklatma, elleri göğse vurma, elleri bacaklara vurma vb.) belirleyiniz ve öğrencilerinizin bu ritimleri yapmalarını sağlayınız.
- Daha sonra belirlediğiniz bir ritmi sürekli yapmaya başlayınız. Çemberde istediğiniz yönden başlayarak sırayla öğrencilerinizin kendi belirledikleri ritimlerle size katılmasını sağlayınız. Her öğrencinizin yanına sosyal mesafeye uygun şekilde yaklaşarak onları ritme katılmaya teşvik ediniz.
- Daha sonra ellerinizle işaret vererek seslerin alçalmasını ve yükselmesini sağlayınız.
- Böylece sınıfça her öğrencinizin kendi ritmiyle katıldığı bir ritim orkestrası oluşturunuz.

57. BAŞLIYORUZ

Sınıf : 2. sınıflar
Süre : 15-20 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. İş birliği yapar.
2. Verilen yönergelere uygun hareket eder.

BECERİLER
Sıralama, iş birliği, dikkat, dinleme, konuşma

ANAHTAR KELİMELER
Sayılar, iletişim, tekrar, işitsel hafıza, grup çalışması

Oyuna Hazırlanıyoruz

- Sınıfta veya açık alanda gruplardaki öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.
- Gruplardaki her öğrenciye birer tane vermek için üzerinde 1-20 arasında bir sayı yazan küçük kağıtlar hazırlayınız. Örneğin, gruplar beş kişilik ise bir gruba 2, 3, 6, 12, 18 sayılarının yazılı olduğu kâğıtlar veriniz. Diğer gruplara ise bu gruba verilen sayılardan farklı sayıların olduğu kâğıtlar veriniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizi öğrenci sayınıza göre 2-5 kişilik gruplara ayırınız. Her grupta 5-6 öğrenci olmasını sağlayınız.
- Gruplardaki öğrencilerin ayakta, yan yana ve sosyal mesafeye uygun olarak sıralanmalarını sağlayınız.
- Her grup için bir başlangıç noktası belirleyiniz. Gruplara sayıları yazdığınız kâğıtları karışık bir şekilde dağıtınız. Aynı anda tüm gruplardaki öğrencilerden ellerindeki kâğıtlarda yazan sayılara göre başlangıç noktasından itibaren küçükten büyüğe doğru sıralanmalarını isteyiniz. Bu sırada gruplardaki öğrencilerin sosyal mesafeye uygun bir şekilde hareket etmelerini sağlayınız.

Oyundan Sonra

- Oyun üzerinde öğrencilerinizle konuşunuz. Oyunla ilgili duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini sağlayınız.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda sıralama becerisi gerektiren farklı konular (gün, ay vb.) için de kullanabilirsiniz.

- Tüm gruplar sıralandıktan sonra bütün öğrencilerinizle,

  - "Başlıyoruz" (3 kere ve her tekrarda elleri iki kere vur.),
  - "Nelerden?" (3 kere ve her tekrarda elleri iki kere vur.),
  - "Sayılardan" (3 kere ve her tekrarda elleri iki kere vur.)

  ifadelerini ritimli bir şekilde söyleyiniz.

- Daha sonra ilk grubun en küçük sayıyı alan öğrencisinden kendi sayısını yüksek sesle söylemesini isteyiniz. Öğrenciniz sayıyı söyledikten sonra tüm öğrencilerinize ellerini iki kere birbirine vurmalarını söyleyiniz. Daha sonra sırayla diğer öğrencilerin de ellerindeki sayıyı söylemelerini sağlayınız. Eğer sıralama doğruysa tüm gruplardan sayılar arasında ellerini iki kere birbirlerine vurmalarını ancak sıralamada bir yanlışlık olursa "Dıtttt" demelerini isteyiniz. Böylece sayıların doğru bir şekilde sıralanıp sıralanmadığı kontrol edilir.

- Bu şekilde birinci grup oyunu tamamladıktan sonra tekrar "Başlıyoruz" (3 kere ve her tekrarda elleri iki kere vur), Nelerden? (3 kere ve her tekrarda elleri iki kere vur), Sayılardan (3 kere ve her tekrarda elleri iki kere vur) ifadelerini ritimli bir şekilde tüm öğrencilerinizle söyleyiniz.

- Bu kez diğer grupların aynı etkinliği yapmalarını sağlayınız ve tüm gruplar tamamlanana kadar oyuna devam ediniz.

58. SAĞLIKLI TEKERLEMELER

Sınıf : 2. sınıflar
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. İş birliği yapar.
2. Kelimeleri doğru telaffuz eder.

BECERİLER
İş birliği, konuşma, dinleme, dikkat

ANAHTAR KELİMELER
Tekerleme, telaffuz, zaman, işitsel hafıza, öğrenme, tekrar, grup çalışması

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda gruplardaki öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizi öğrenci sayınıza göre 2-5 gruba ayırınız. Her grupta 5-6 öğrenci olmasını sağlayınız.
- Gruplardaki öğrencilerin ayakta, yan yana ve sosyal mesafeye uygun olarak sıralanmalarını sağlayınız.
- Gruplardan aşağıdaki tekerlemeleri söylemelerini isteyiniz. Her grup için süre tutunuz ve sürenin başlamasıyla grubun ilk üyesinden belirlediğiniz tekerlemeyi söylemesini isteyiniz. Tekerlemeyi tam ve doğru söylediğinde ise sıranın ikinci öğrenciye geçmesini sağlayınız. Eğer birinci öğrenci tekerlemeyi tam ve doğru söylemezse tekrar söylemesini isteyiniz. Her grup için aynı eylemi yaparak tekerlemeyi en erken sürede bitiren grubu belirleyiniz.

- **Ellerimi yıkarım sabunla.**
  Virüsler kaçar korkuyla.
- **Virüsler bulaşır yakın temasla.**
  Bir süre durmalıyız uzakta.
- **Sağlıklı beslen, düzenli uyu.**
  Kendini virüslerden koru.
- **Maske, mesafe, temizlik**
  Kurallara uyarsak
  Hayatımız şenlik.

Oyundan Sonra

- Oyun üzerinde öğrencilerinizle konuşunuz. Oyunla ilgili duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini sağlayınız.
- Öğrencilerinizden de sağlıklı yaşamla ilgili benzer söz/ tekerleme veya sloganlar oluşturmalarını isteyiniz.

DİKKAT!
Öğrencilerinizin düzeyine göre tekerlemeleri değiştirebilirsiniz.

Öğrencilerinizin düzeyine göre gruplara tekerlemeleri birkaç kez söyleyerek tekerlemelerin anlaşılmasını sağlayınız.

Oyunun rekabet ve yarışma yönünden ziyade iş birliği yönüne vurgu yapınız. Tüm grupları oyunun sonunda aynı şekilde alkışlatınız.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım!

Oyunu ilerleyen zamanlarda farklı konular (doğayı koruma, hayvanlar, yaşlılar, ülkemiz vb.) için de kullanabilirsiniz.

59. RESİMLİ BİNGO

Sınıf : 2. sınıflar
Süre : 20-30 dakika
Yer : Açık alan
Araç ve Gereçler : Bingo kartonları, nesneler

KAZANIMLAR
1. İş birliği yapar.
2. Grup üyeleriyle iletişim kurar.

BECERİLER
İş birliği, dikkat, iletişim

ANAHTAR KELİMELER
Grup çalışması, hedef, bingo, bulma

Oyuna Hazırlanıyoruz

Öğrenci sayınıza göre bingo kartonları hazırlayınız.

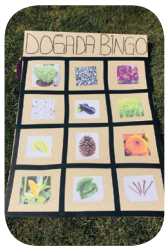
Bingo kartlarındaki nesneleri belirlediğiniz alanın farklı yerlerine saklayınız.

Haydi Oynuyoruz!

- Öğrencilerinizi, öğrenci sayınıza göre gruplara ayırınız.
- Her grubun sosyal mesafeye uygun olarak durmasını sağlayınız. Gruplara fotoğrafta örneği verilen ve önceden hazırladığınız bingo kartonlarını veriniz.
- Gruplardan bingo kartındaki nesneleri belirlediğiniz alanda bulmalarını ve bulurken sosyal mesafe kurallarına uygun hareket etmelerini isteyiniz.
- Tüm gruplar, bingo kartlarındaki nesneleri bulduğunda oyunu sonlandırınız.

OYUNDAN SONRA

- Oyun hakkında öğrencilerinizle konuşunuz. “Nesneleri bulurken nasıl bir yol izlediniz?”, “Grup arkadaşlarınızla nasıl iş birliği yaptınız?” vb. sorusu üzerinden öğrencilerinizin duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini sağlayınız.



60. FIŞ FIŞ KAYIKÇI

Sınıf : 1-2. sınıf
Süre : 10-15 dakika
Yer : Sınıf veya açık alan
Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR
1. İş birliği yapar.
2. Kelimeleri doğru telaffuz eder.
3. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

BECERİLER
İş birliği, konuşma, dinleme, dikkat, iş birliği

ANAHTAR KELİMELER
Ninni, telaffuz, görsel hafıza, işitsel hafıza, ses farkındalığı, öğrenme, tekrar, grup çalışması

Oyundan Sonra

- Oyun üzerinde öğrencilerinizle konuşunuz. Oyunla ilgili duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini sağlayınız.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda gruplardaki öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

• Öğrencilerinize aşağıda bir bölümü verilen ninniyi söyleyiniz ve onlardan da tekrar etmelerini isteyiniz.

Fış fış kayıkçı,
Kayıkçının küreği,
Hop hop eder yüreği,
Akşama fincan böreği.

• Daha sonra bu ifadeleri hareketleriyle birlikte sınıfça söyleyiniz.

• İfadeleri ve hareketleri birkaç kez tekrarladıktan sonra sınıfı iki gruba ayırınız. Gruplardaki öğrencilerin yan yana ve ayakta durmalarını sağlayınız.

• Aynı ifadeleri önce birinci gruptan ardından ikinci gruptan hareketleriyle birlikte söylemelerini isteyiniz. Bu şekilde üç tekrar yaptırınız.

•Öğrencileriniz ifadeleri yeteri kadar tekrar ettikten sonra bu kez farklı bir oyun oynanır. Bunun için öncelikle birinci grup ilk ifadeyi (fış fış kayıkçı) hareketleriyle yapar. İlk ifadenin sonunda ise ikinci grup ikinci ifadeyi (kayıkçının küreği) hareketleriyle söyler. Bu şekilde gruplar tarafından cümleler sırasıyla söylenerek ifadelerin tamamlanmasını sağlayınız.

•Daha sonra oyuna ikinci grubun başlamasını ve grupların yine aynı şekilde sırasıyla ifadeleri söyleyerek tamamlamalarını sağlayınız.

•Öğrencilerinizin düzeyine göre sınıfı dört gruba ayırarak da oyunu oynatabilirsiniz.

Fış fış kayıkçı
(Avuç içlerini öne doğru birbirine vurunuz.)

Kayıkçının küreği
(Elleri yumruk şeklinde altlı üstlü birbirine vurunuz.)

Hop hop eder yüreği
(Elleri göğse vurunuz.)

Akşama fincan böreği
(Elleri iki yana açılarak şıklatınız.)

Şimdilik Son...

- **Öğretmenim, bu kitabın beğendiğin ve beğenmediğin özellikleri nelerdir?**

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

- **Öğretmenim, oyunlardan önce ve sonra öğrencilerinin gelişimiyle ilgili neler düşünüyorsun?**

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

- **Öğretmenim, oyunlardan önce ve sonra kendi gelişiminle ilgili neler düşünüyorsun?**

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

- **Öğretmenim, bu kitapla ilgili bir slogan yazar mısın?**

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

Öğretmenim, bu kitaptaki yolculuğumuz bitti ama sen yeni oyunlarla bu güzel yolculuğa devam edeceksin diye umut ediyorum...

Emeğine, yüreğine sağlık...

YARARLANILAN KAYNAKLAR

Altınova, H. (2016). Yaratıcı dramada oyunlar-etkinlikler (Yayımlanmamış derleme çalışması), Ankara.
Aydın, G. (2012). Oynuyorum eğleniyorum. Ankara: Eğiten Kitap.
Bozdemir, O. (2017). Harmanbiş. Konya: Damla Ofset.
Can, A. ve Dinç, H. (2020). Geleneksel çocuk oyunlarıyla Türkçe öğretimi projesi. Iğdır.
Erdoğan, T. (2017). Türkçe öğretiminde yaratıcı drama uygulamaları (2. Baskı). Ankara: Eğiten Kitap.
Erdoğan, T. (2019). Oyun ve drama uygulamaları atölye çalışması. İstanbul.
Erdoğan, T. (2020). Gelin birlikte oynayalım atölye çalışması. Ankara.
Erdoğan, T. (2020) Türkçe öğretimi ve drama. Okul öncesinden ilköğretime kuramdan uygulamaya drama (7. Baskı). Erdoğan, T. (Ed.). Ankara: Eğiten Kitap.
Erduran, N. ve Yılmaz, M. (2016). Oyun dünyam dünyam oyun. Ankara: Eğiten Kitap.
Erol, O ve Koçak, K. O. (2015). Karamela sepeti. Ankara: Eğiten Kitap.
Toksoy, T. E. (2016. Sokak oyunları ve şarkıları. Ankara: Sevgim Yayınları.
MEB Özel Doğaç Yaratıcı Drama Eğitmenliği/Liderliği Programı Temel Aşama Notları. (2008). Ankara.
MEB. (2013). Oyun oynuyorum derleme kitapçığı. Ankara: Cem Veb Ofset.

NOTLAR

NOTLAR

meb.gov.tr