

## 2.SINIF OYUNLARI

### BO.2.1.1.1. Yer deęiřtirme hareketlerini artan bir doęrulukla yapar.

**Sıranı Bul:** Öğrenci sayısına göre iki veya üç grup oluşturulur. Her gruptaki öğrenciye birden başlayarak rakamlar verilir. Her öğrencinin aldığı rakam büyük bir kağıda yazılarak öğrencinin göğüs kısmına tutturulur. Öğrencilerin grubunu ve grup arkadaşlarını tanınması sağlanır. Verilen komut veya müzik ile tüm öğrenciler birbirlerinin arasına girer. Daha sonra müzik kesilerek her öğrencinin grubunda, sayısına göre sıraya girmesi beklenir. İlk sıraya giren grup alkışlatılır.

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

**Aç Fil:** Öğrenciler gruplara ayrılır. Her grubun bir kovası olur. Her kovanın etrafı sınırlarını belli etmek için daire içine alınır. Öğrencilerin her birine ait kum torbaları olur. Bu torbalar öğrencilerin bulunduğu çizginin önünde kutu üzerinde durur. "Başla" komutunun verilmesiyle birlikte her grubun başındaki öğrenci bir kum torbası alıp, gidip kovanın içine atar. Önce bitiren grup oyunu kazanmış olur.

**Mısır Patlatma:** Öğrenciler daire çizgisinde yere çömelirler. Öğretmen öğrencilere "Şimdi sizinle mısır patlatacağız. Hepinizin ellerinde elek var." der. Mısırları önce ateşte ısıtacaklarını söyler. Sonra çocuklar ellerinde elek varmış gibi kollarını sağa sola sallamaya başlar ve mısır patlatıyormuş gibi yaparlar. Bu sırada öğretmen "pattt" diye bağırır. Bütün öğrenciler bu sesi duyunca oldukları yerde sıçrarlar ve yine eski durumlarını alırlar. Öğretmen "patt" demeden kimse mısırını patlatmaz.

**Oyuncak:** Bütün öğrenciler daire şeklinde sıralanırlar. Öğrencilerden biri ortadadır. Bütün öğrencilere birden altıya kadar numaralar verilir. Sonra bu numaralara isimler takılır. Örneğin 1 numaralı öğrenciler tren, 2 numaralı öğrenciler otobüs vb. isimler verilir. İsimler verildikten sonra ortadaki öğrenci "trenler" diye bağırır. Tren olan numaralar dairenin dışına çıkıp dairenin etrafında koşarak tekrar yerlerine gelmeye çalışırlar. Yerine ilk gelen öğrenci elini havaya kaldırır ve ortadaki ile yer deęiřtirerek ikinci oyunu o kişi başlatır.

**Slalom Koşu:** Oyun oynanacak alana düz bir çizgi çizilir. Bu çizginin üzerine belirli aralıklarla top konulur. Öğrenciler bu topların arasından slalom yaparak geçerler. Topların bitiminde geriye döner ve aynı şekilde slalom koşuyla başladığı yere geri dönerler. Öğrenciler bu tür koşuya alıştıktan sonra iki grup hâlinde yarışmalı şekilde bu oyunu oynayabilirler.

### BO.2.1.1.2. Yer deęiřtirme hareketlerini vücut, alan farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak yapar.

**Bak Gör Uygula:** Oyun oynanacak mekânda öğrencilerin ikişerli grup oluşturmaları sağlanır. Grupların birbirlerine çok yakın olmamasına dikkat edilir. Öğretmen öğrencilere verdiği komutla vücudunun bölümlerini kullanarak hareket etmelerini söyler(sağa yürü, sola yürü, yavaş yürü, hızlı yürü, öne yürü vb.).Daha sonra öğrencilere bu hareketleri grup içinde birbirlerine yaptırılmaları söylenir. Öğretmenin verdiği komutla önce her gruptan bir öğrenci arkadaşına ister sözlü ister uygulamalı olarak göstererek hareketleri yaptırır. Öğretmenin komutuyla eşler deęişir.

**Hey Dansı:** Öğrenciler kızlar ve erkekler olarak iki gruba ayrılır. Bir grup iç daire dięer grup dış daire olur. Öğrenciler el ele tutuşurlar. İç grup yüzlerini dış gruba döner. Komutla birlikte iç ve dış daireler aynı anda

önce sola, sonra sağa doğru hareket ederler. Bu yer değiştirme sırasında öğrencilerden biri "heyyyy" diye bağırır. Öğrenciler bu komutu alınca ellerini bırakır ve aralardan iç grup dış grubun, dış grupta iç grubun yerine geçer. Tekrar el ele tutuşurlar ve bu şekilde oyun devam eder.

**Bakkallar, Manavlar, Balıkçılar:** Öğrenciler eşit olarak üç gruba ayrılırlar. Her bir gruba sırayla bakkallar, manavlar, balıkçılar ismi verilir. Ortaya büyük üç daire çizilir. Bu daireler de bakkal, manav ve balıkçı dükânları olur. Öğrenciler oyun alanında serbestçe dolaşırlar "başla" komutuyla öğrenciler kendi buldukları daireye girip el ele tutuşurlar. El ele ilk tutuşan grup diğer gruptan bir oyuncu alma hakkına sahip olur. Oyuncusu biten grup oyunu kaybetmiş sayılır.

**Uzak-Yakın:** Öğrenciler oyun mekânında dağınık şekilde dururlar. Öğretmen kendisinden en uzakta ve en yakında olan öğrencinin adını söyler ve yanına çağırır. Her öğrenci kendine bir eş seçer ve müzik açıldığında oyun başlar. Öğrenciler birbirlerinden en uzak noktaya giderler. Müzik durduğunda ise birbirlerine doğru koşarak en kısa sürede yakınlaşmaya çalışırlar. En kısa sürede koşarak birbirine yakınlaşan öğrenciler alkışlanır.

**Elma Toplama:** Öğretmen öğrencilere elma resmi gösterir. Öğretmen "Hopluyoruz, zıplıyoruz daldan elma topluyoruz." cümlesini öğrencilerle birlikte söyler. Öğretmen öğrencilerden zıplayarak elma toplama hareketini yapmalarını ister. Öğretmen "Bekçi geliyor saklanıyoruz." diye bağırır ve bütün öğrenciler yere çömelip büzülürler. Öğrencilerden birinin üzerine örtü örtülür. Bütün öğrenciler ayağa kalkar ve öğretmen bekçi kimi götürmüş diye öğrencilere sorarak tahmin etmelerini söyler. Tahmini doğru çıkan kişi öğretmen yerine yeni yönergeleri verecek kişi olur.

**Günaydın:** Öğrenciler daire oluştururlar. Aralarından bir ebe seçilir ve bu kişi dairenin dışında durur. Ebe öğrencilerin etrafında dolaşırken hafifçe bir arkadaşının omzuna dokunur ve "Benimle gelme." der. Dokunulan kişi ayağa kalkar ve ebenin ters yönünde koşmaya başlar. Karşılıklı geldikleri yerde birbirlerini eğilerek selamlarlar ve "günaydın" derler. Boş yeri kapmak için koşmaya devam ederler. Boş yeri kapamayan yeni ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

**Sekerek Yer Kapmaca:** Ebe seçilir. Öğrenciler geniş bir daire oluştururlar. Her öğrencinin ayaklarının çevresine bir daire çizilir. Ebe ortada durur. Daire içinde bulunan öğrenciler birbirleriyle işaretleşerek yer değiştirirler. Yer değiştirmek için gidişler tek ayakla ve seke seke yapılır. Ebe de en ortada çizilmiş olan kendi dairesinin içindedir. İki öğrenci yer değiştirmek için seke seke giderlerken ebe de onlardan birinin yerini kapmak için zıplayarak boş daireye doğru gider. Kimin yeri kapılırsa yeni ebe o kişi olur. Oyun bu şekilde devam eder.

**Kuzular Yarışması:** Öğretmen öğrencilere kuzular yarışması yapacağını söyler. Oyun için başlangıç ve bitiş noktası belirlenir. Öğrenciler ikişerli gruplara ayrılır. Başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar kuzu taklidi yaparak en hızlı ulaşan grup birinci olur. Oyun değişik hayvan taklitleriyle sürdürülür.

### **BO.2.1.1.3. Dengeleme hareketlerini artan bir doğrulukla yapar.**

**Seksek:** Yere peş peşe birden sekize kadar kareler çizilir. Öğrenci birinci kareye atılan taşla basmadan tek ayak üzerinde zıplayıp sekizinci kareye kadar gider ve tek ayakla zıplayarak birinci kareye geri döner. Taş alır ve çizgiye basmadan kareden çıkar. Oyun bu şekilde 2,3,4,...8. kareye kadar devam eder. Taş karenin dışına atılırsa veya ayak çizgiye basarsa oyun sırası arkadaşına geçer.

**Don-Çözül:** Sınırları belirlenmiş mekânda öğrenciler serbestçe dolaşırlar. Öğretmen (sağ elini kaldırarak, sol elini kaldırarak, zıplayarak) değişik yönergeler vererek hareket etmelerini söyler. Öğrenciler hareketi

yaparken öğretmen "donnn" der. Öğrenciler hareketsiz kalırlar. "Çözül" dediğinde yeni komuta göre hareket etmeye başlarlar.

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

**Tip:** Okul bahçesinde oynanan bir oyundur. Öğrencilerden biri tıp diyecek kişi olarak seçilir. Öğrenciler dağınık şekilde oyun alanında dolaşırken ebe, "tıp" diye bağırır. Öğrenciler sesi duyunca oldukları yerde donarlar. Sallanan, hareket eden oyuncu olursa yeni ebe o kişi olur.

**Çürük Yumurta:** Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Diğer öğrenciler daire çizgisinde çömelirler, ellerini dizleri önünde kenetlerler. Oyun başlayınca ebe dairenin ortasında dolaşmaya başlar. "Bu yumurta sağlam mı, çürük mü?" der ve bir arkadaşının başına hafifçe dokunur. Dokunulan öğrenci düşmeden, çömelik pozisyonda dengede kalmaya çalışır. Dengesi bozulup geriye düşen ya da kenetli elleri çözülen kişi oyunu kaybeder. Sona kalan birkaç öğrenci alkışlanır.

**Asiye As:** Öğrenciler el ele tutuşarak daire oluştururlar. Bir yandan aşağıdaki sözleri ezgiyle söylerken bir yandan da sağa ya da sola doğru yürüyerek dönerler. Yürüme ve şarkı temposu giderek hızlanır. Öğrenciler koşmaya başlarlar. Şarkının üçüncü, dördüncü söylenişinin bitiminde ellerini bırakarak birden bire yere çömelirler. Çömelirken yere düşen öğrenciler için "heyyyyyyy" diye bağırılır.

Asiye as altın tas,  
Ayağıma basma,  
Tahtaya bas.  
Tahta çürük,  
Çivi tutmaz.  
Asiye büyük,  
Kin tutmaz.

**Tilki Kapanı:** Öğrencilerin arasından iki gönüllü kişi seçilir. Bu iki oyuncu karşılıklı olarak kollarını birbirine uzatıp yukarı-aşağıya hareket ettirerek kaldırır, köprü yaparlar. Burası tilki kapanıdır. Diğer öğrenciler bu kapandan geçmek üzere sıralanırlar. Oyun, öğretmenin komutuyla başlar. Öğrenciler birer birer bu kapanın içinden geçmeye çalışırlar. Kapan aşağı-yukarı hareket ederek oyuncuların geçmesine yardımcı olur. Öğretmen ikinci kez komut verince aniden kollar aşağı indirilir ve kapan kapatılır. İçeride kalmış olan oyuncular yakalanmış sayılırlar ve onlar da diğer kapanın yanında ikinci ve üçüncü kapanı oluştururlar. Oyunda kapan dışında kalan son üç öğrenci tilki sayılır ve alkışlanır.

#### **BO.2.1.1.4. Dengeleme hareketlerini vücut, alan farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak yapar.**

**Horoz Dövüşü:** Öğrenciler iki kümeye ayrılırlar. Kümeler karşılıklı iki sıra haline getirilir. Öğrenciler çömelirler. İki ellerinin avuçlarını arkadaşlarının yüzü hizasında açarlar. Oyun başladığında her öğrenci karşısındaki öğrencinin ellerinin içine kendi avuçlarıyla vurmaya çalışır. Amaç karşısındakinin dengesini bozmak ve onu, ellerini yere değdirtmeye zorlamaktır. Bu oyun sırasında karşıdaki öğrencinin omzuna, göğsüne, dizlerine, başına vurulmaz yalnızca avuç içlerine vurulur. Ayağa kalkmadan dengeyi sağlamak için sağa-sola hareket edilebilir. Yere oturup düşen, ellerini yere değdiren oyunu kaybetmiş sayılır. Hangi kümede yanan öğrenci çok olursa o küme oyunu kaybetmiş olur.

**Ayak Ayak Yürüme:** Bir ayağın burnunu öteki ayağın topuğuna değdirerek yapılan yürümeye ayak ayak yürüme denir. Öğrenciler üç gruba ayrılır. her grubun başlangıç ve bitiş noktası arasındaki mesafe belirlenerek düz bir çizgi çizilir. Her gruptaki öğrenciler birer metre arayla arka arkaya dizilirler. Öğretmenin komutu ile her gruptan ilk öğrenciler kollarını iki yana açarak ayak ayak yürür. Çizgiden ayrılan, ayak ayak yürümede yanlış yapan ya da dengesi bozulan öğrenci başlangıç noktasına tekrar geri döner. Öğrenciler belirtilen noktaya gittiğinde gruptaki ikinci öğrenciler yürümeye başlar. Doğru bir şekilde bitiş noktasına ilk gelen grup oyunu kazanır.

**İstasyon:** Oyun oynanacak mekân dörde bölünür. Öğrenciler eşit olarak bu bölgelere yerleştirilir. Her bölge, kendisine bir hayvan ismi koyar. Öğrenciler bölgelerinde çömelik durumda bekler. Öğretmen hangi alanın kartını yukarı kaldırır o bölgedeki öğrenciler ayağa kalkıp kendi bölgelerinin hayvan sesini hep birlikte söylerler. Bu sesi çıkarma öğretmenin ikinci kartı havaya kaldırışına kadar devam eder. Öğretmen ikinci kartı yukarı kaldırdığında birinci grup çömelir, yeni grup ayağa kalkar. Belli sürelerde bölgeler değiştirilir. Her grubun tüm bölgelere geçişine kadar oyun devam eder.

#### **BO.2.1.1.5. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri artan bir doğrulukla yapar.**

**Alanında Top Bırakma:** Öğrenciler iki grup hâlinde çizgi ile ayrılmış alanlara dağılırlar. Ortada çok sayıda top vardır. Başlama komutuyla her öğrenci topları kendi alanından karşı alana atarak topları alanından uzaklaştırmaya çalışır. Belirli bir süre sonunda oyun durdurularak her iki alandaki toplar sayılır. Hangi grubun alanında daha çok top varsa o grup oyunu tekrar başlatır.

**Resmi Vur Sayısı Al:** Oyun oynanacak mekân içinde öğrenciler gruplara ayrılır. Her grubun önüne belirli mesafede meyve, sebze, hayvan, geometrik şekiller vb. çizilmiş resimler konulur. Bu resimlere birden ona kadar rakamlar verilir. Resimler en çok on tane olur. Resimlerin çizildiği yerden belirli uzaklıkta öğrencilere düz bir çizgi çizilir ve bunun arkasında sıraya geçmeleri söylenir. Öğrenciler içi kum, nohut, fasulye vb. doldurulmuş keseleri sırayla bu meyvelerin üzerine atmaya çalışırlar. Resmin üzerine atılan her bir nesne için bir puan alınır. Gruptaki tüm öğrenciler atışlarını yaptıktan sonra en çok puanı toplayan oyunu kazanır.

**Uzağa Fırlat:** Öğrencilerin her birine birer top verilir ve sırasıyla ellerindeki topu oyun mekânının en uzak noktasına fırlatmaları istenir. En uzağa iki kez fırlatan öğrenciler birleşir. Oyun sonunda en çok öğrenci oluşturan grup belirlendiğinde oyun tekrar başlar.

**Üstünden Altından:** Öğrenciler gruplara ayrılırlar. Belirli mesafede ellerinde karşılıklı ip tutan iki öğrenci olur. Öğretmenin "başla" komutuyla sıradaki öğrenciler ipi tutan kişilerin söyledikleri şekilde topu yuvarlarlar. İpi tutan "altından" derse topu, ipin altından; "üstünden" derse topu, ipin üstünden gönderirler. Atamayan öğrenci, ipi tutan öğrencilerden biriyle yer değiştirir.

**Elden Ele Eşya Verme:** Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Gruplar arka arkaya aynı hizada otururlar. Başlama komutuyla ellerindeki ekipmanı baş üzerinden geriye elden ele verirler. Aynı şekilde ekipmanı arkadan öne doğru elden ele gönderirler. Önce tamamlayan grup alkışlanır.

**Çocuktum, Büyüdüm, Öğretmen Oldum:** Sınıf sayısına göre öğrenciler gruplara ayrılır. Her gruptan bir öğrenci öğretmen olur. Her grup için bir çizgi çizilir ve öğrenciler çizginin arkasında yan yana sıraya girerler. Öğretmen rolünde olan öğrenci arkadaşlarının karşısına geçer ve elindeki topu sırayla arkadaşlarına atar. (Mesafe, öğrencilerin yaş ve gelişim özelliklerine göre öğretmen tarafından ayarlanır.) Öğrenci atılan topu tutabilirse yeni öğretmen o olur. Tutamazsa sıranın sonuna geçer.

#### **BO.2.1.1.6. Nesne kontrolü gereken hareketleri alan, efor farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak yapar.**

**Havuç:** Öğrenciler iki gruba ayrılır. Havuca ulaşabilmek için oyun oynanacak mekânın değişik yerlerine engeller koyulur. Her grup, öğretmenin "başla" komutu vermesiyle sıçrayarak atlama, yuvarlanma, koşma, zıplama, vb. gibi engellerden geçerek havuca ulaşması ve aynı yoldan geri gelmesi gerekir. Müzikle başlayan oyun öğretmenin müziği durdurmasıyla son bulur. En çok sepetine havuç toplayan öğrencilere topladıkları havuçlar için teşekkür edilir.

**Yerdeki Yuvarlak:** Oyun oynanacak mekâna çemberler yerleştirilir. Öğrenciler dört kişilik gruplara ayrılır. Öğrenciler belirlenen çizginin arkasında dururlar, ellerinde topa vurabilecekleri birer sopa, raket veya başka bir ekipman bulunur. Amaç ellerindeki ekipmanları kullanarak topu çemberin içine yuvarlamaktır. En çok çember içine top sokan grup oyunu kazanmış olur.

#### **BO.2.1.1.7. İki ve daha fazla hareket becerisini birleştirerek artan doğrulukla uygular.**

**Yedi:** Öğretmen oyun oynanacak mekâna büyük bir yedi rakamı asar. Öğrencilere; "bu rakamın kış mevsiminde çok üşümüş olduğunu ve ısınmak için odun toplamaya çıktığını" söyler. Öğretmen; "7'ye yardım etmeleri gerektiğini ve bu rakam için odun toplayacaklarını" söyler. Yardım için öğrencilerin yedi defa sıçrayıp, yedi adım koşup, odunlara ulaşılacağını aynı yoldan geri döneceğini söyler. Öğrenciler gruplara ayrılır. Belirli mesafelere çeşitli ekipmanlar koyulur. Öğretmenin "başla" komutunu vermesiyle grubun başındaki kişiler bu yönergeleri takip edip odun alırlar ve aynı şekilde geri dönerler. Odunları ilk toplayan grup kazanmış olur. Oyun için değişik yönergeler verilebilir (kayarak yürüme, kedi gibi yürüme, sekerek yürüme gibi).

**Sebzeler ve Meyveler:** Öğrenciler iki gruba ayrılır. Gruplar iki sıralı derin kolda dizilirler. Bir gruba meyveler diğer gruba sebzeler adı verilir. Her dizinin 10-15 adım kadar karşısına, bir daire çizilir. Oyun yöneticisi "Sebzeler, meyveler yerine." diye bağıınca bütün öğrenciler koşarak kendi çemberlerinin içine girerler. Geç kalan öğrenci dükkâna giremeyen öğrenci olur. Öğretmen ikinci bir işaretle "pazar yerine" dediği zaman takımlar eski halini alır. Bu sırada geç kalan, yerine ulaşamayan öğrenciler gruplarına geri dönerler.

**Dört Kere Zıpla, Üç Kere El Çırp:** Öğrenciler ayakta daire şeklinde dururlar. Oyunu yöneten öğrenci elinde tuttuğu ekipmanları arkadaşlarına göstererek, elinde gösterdiği eşyaların sayısı kadar el çırpmalarını ister. Öğrenciler gösterilen ekipman kadar el çırpırlar ve hiç konuşmazlar. Oyunun ikinci turunda gösterilen iki ekipmanın birincisinde zıplaması, ikincisinde el çırpması istenir. Daha sonraki aşamalarda "el çırp, ayağını vur, çömel" gibi yönergelerle oyuna devam edilir.

#### **BO.2.1.1.8. Verilen ritim ve müziğe uygun hareket eder.**

**Çizgiyi Aş Aya Ulaş:** Öğrenciler sınıf sayısına göre gruplara ayrılır. Gruptaki öğrenciler el ele tutuşarak daire oluştururlar. Dönerek aşağıdaki şarkıyı söylerler. Şarkı bitiminde her gruba bir top verilir. Öğrenciler sırayla belirli bir mesafeye çizilmiş olan çizgiden topu yuvarlayarak geçirmeye çalışır. Topu geçiren öğrenci çizginin arkasına geçerek ay şeklini alır. Oyun bitiminde tüm öğrenciler ay şeklini oluştururlar, oyun bitiminde tüm öğrencilere ay resmi kartı takılır.

Beyaz bir balon vardı,  
Hep uçmak istiyordu.  
Bulutları aşarak,

Gökyüzüne yerleşmek,  
En büyük dileğiydi.  
Bir gece uçtu göğe,  
Ulaştı yıldızlara.  
Işık saçtı yeryüzüne,  
Ağaçlara çiçeklere,

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

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

#### **BO.2.1.1.9. Temel ve birleştirilmiş hareket becerilerini içeren basit kurallı oyunlar oynar.**

**Bayrak Verme:** Üzerinde hayvan bitki vb. resim ya da renk bulunan bayraklar hazırlanır. Bir kaç ebe seçilir (grup sayısına göre on kişiye iki ebe gibi). Öğrencilerden biri bayrağı alıp kaçar. Ebeler bayrağı taşıyan öğrenciyi kovalayıp ona dokunmaya çalışır. Bayraklı öğrenci ebeye yakalanmadan bayrağı bir arkadaşına vermeye çalışır. Ebeler bu kez bayrağı alan diğer öğrenciyi kovalamaya başlar. Ebeler bayraklı öğrenciye dokunabilirse ebelikten kurtulur. Dokunulan öğrenci ise ebe olur. Oyun çeşitlendirilerek devam ettirilebilir.

**Köpek Balığı ile Karabatak:** Öğrencilerden biri köpek balığı, diğerleri karabatak olmak üzere seçilir. Öğretmenin "köpek balığı" geliyor komutuyla köpek balığı karabatakları kovalamaya başlar. Yakalanacağını anlayan karabatak diğer bir karabatakla eşleşip sırt sırta durursa yakalanmaktan kurtulur. Bunu yapmadan tutulursa köpek balığı olup oyuna devam eder. En son üç karabatak kalıncaya kadar oyuna devam edilir.

**Tünel Yarışı:** Açıklaması 1. sınıf BO.1.1.3.2. verilmiştir.

**Renk:** Oyun oynanacak alan ikiye bölünür. Bu alanlardan biri sarı diğeri mavi alandır. Öğrencilerin hepsi sarı alanın içinde bulunurlar ve her öğrenciye bir renk seçmesi söylenir. Öğretmen bu renk isimlerinden birinin adını söyler. Rengi söylenen öğrenci mavi alana doğru koşmaya çalışırken diğer öğrenciler de o öğrenciyi mavi alana geçmeden yakalamaya çalışır. Oyuncu yakalanırsa tekrar oyun alanına döner. Yakalanmadan geçerse mavi alanda kalır. Mavi alana en çok geçebilen öğrenciler alkışlanır.

**Dev Misket:** Bu oyunu oynayabilmek için çorap topakları veya kâğıt toplar kullanılır. Öğrenciler iki gruba ayrılır. Çorap topakları yan yana bir alan içinde dizilir. Oyun öğrencilerin yan yana dizili olan çorapları belirli bir mesafeden başka bir çorapla vurmalarıyla oynanır. Alan dışına en çok çorap çıkaran grup oyunu kazanır.

#### **BO.2.1.2.2. Vücut bölümlerinin hareketlerini açıklar.**

**Vücutumuz:** Açıklaması 1. sınıf BO.1.1.2.1. verilmiştir.

**Dediğimi Yap:** Öğrenciler gruplara ayrılır. Herkes sırayla lider olur ve diğer arkadaşlarına komut verir. Komutu verirken önce kendi adını kullanarak "Ali diyor ki" diyerek oyuna başlanır (Örneğin "Ali diyor ki



kafanızı kaşıyın.", "Ali diyor ki sağ elinizi kaldırın."). Diğer öğrenciler bu hareketleri yapmaya çalışır, yanlış yapan oyundan çıkar. En son kişi kalana kadar oyuna devam edilir. Son kalan kişi lider olur. Lider olan öğrenci yeni komutu verecek kişi olur.

### **BO.2.1.2.3. Efor kavramına göre vücudunun nasıl hareket edeceğini açıklar.**

**Aç Kuşlar:** Oyun oynanacak mekâna büyük bir dikdörtgen çizilir. Öğrenciler dört eşit gruba ayrılır ve dikdörtgenin her köşesine bir grup yerleştirilir. Bu gruplar aç kuşlardır. Dikdörtgenin orta kısmına ise ekipmanın yerleştirileceği bir daire çizilir. Bu alana değişik ekipmanlar koyulur. Öğretmenin komutuyla köşelerinde duran kuşlar belirlenen kurallara göre orta alanda bulunan ekipmanlardan alarak köşelere getirmeye çalışırlar. En fazla ekipman getiren grup alkışlanır.

**Dünya ve Uzay:** Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Ebe olan kişi diğer öğrencileri yakalamaya çalışır. Yakalanan öğrenciler, ellerini duvara yaslarlar. Bu şekilde köprü yaparlar. Yakalanmayan öğrenciler, köprünün altından geçip yakalanan arkadaşlarını kurtarmaya çalışırlar. Kurtulan öğrenciler tekrar kaçmaya başlarlar. Ebe olan öğrenci, bütün öğrencileri yakalayınca başka bir öğrenci ebe olur.

**Boncuk Toplayalım:** Öğrenciler oyun oynanacak mekânda ikiye eşit olurlar ve ellerine birer plastik bardak verilir. Boncuklar yere serpiştirilir. Öğrenciler boncukları toplayıp, bardağa koyarlar. Bardağını boncukla ilk dolduran eşler alkışlanır.

### **BO.2.1.3.1. Oyunda basit stratejileri ve taktikleri kullanır.**

**Çömel Kurtul:** Bir ebe seçilir. Diğer öğrenciler oyun oynanacak mekâna serbestçe dağılırlar. Ebe olan kişi, öğrenciler içinden birini yakalamaya çalışır. Yakalanmak üzere olan öğrenci, ebe kendisine yaklaşıncaya yere çömelirse yanmaktan kurtulur. Çömelmeden yakalanırsa yanar. Yakalanan öğrenci ebe olur.

**İp Tutma:** Kalınca bir ip iki ucu birleştirilerek daire yapılır. Öğrenciler bu ipi tutarak daire oluştururlar. Sonra iple oluşturulan dairenin içine girerler. İpi elleriyle arkalarından tutarlar. Sırtlarını ipe dayayarak ipin gergin durmasını sağlamaları gerekir. Öğrencilerden biri ebe olur ve dairenin ortasında durur. İpi tutan öğrencilerden biri ipi bırakarak ortaya doğru yürür. Ebe o öğrenciyi kovalar ve ona dokunmaya çalışır. Kovalanan öğrenci, ebe dokunmadan yerine dönüp ipi tutabilirse kurtulur, ipi tutamazsa ve ebe kendisine dokunursa yanar ve ebe olur.

**Elden Ele Top Kimde?:** Sınırları belirlenmiş mekânda öğrenci sayısı dikkate alınarak daireler çizilir (Dairelerdeki öğrenci sayısı en fazla 10 en az 5 olmalıdır.). Öğrenciler çizgilerin üzerine eşit aralıklarla dizilir. Her dairede bir öğrenci başlangıç noktası olarak belirlenir ve eline bir top verilir. Öğretmenin verdiği komutla öğrenciler topu elden ele vererek başlangıç noktasına ulaştırmaya çalışır. İlk ulaştıran grup diğer gruplar tarafından alkışlanır.

**Kurdeleyi Kim Yakalayacak?:** Öğrenciler iki gruba ayrılır. Bir gruba kurdele verilir ve bu grup kaçan gruptur. Diğer grup ise yakalayan gruptur. Kurdelesi olan grup kurdeleleri bellerine görecek şekilde asarlar. Öğrencilere kurdelelere dokunmadan koşmaları gerektiği söylenir. İşaret verildiğinde kurdelesi olanlar kaçar, diğer grup ise kurdelesi olanların kurdelesini almak için yakalamaya çalışır. Kurdelesi alınan öğrenci bu defa yakalayıcı, diğeri kurdeleyi takip kaçan kişi olur. Oyuna en az grup kalıncaya kadar devam edilir.

**Köprü Nöbetçisi:** Oyun oynanacak mekâna dikdörtgen bir alan çizilir. Bu köprü olur. Öğrenciler kendi aralarında sayışarak dört öğrenci seçerler. Bunlar da köprünün köşelerinde bulunan nöbetçiler olurlar. Bu öğrencilerin görevleri kimseyi köprüden geçirmemektir. Öteki çocuklar köprünün uzun kenarlarından biri-

nin dışında dururlar. Yapacakları iş; karşıdan karşıya köprüyü enlemesine geçmektir. Geçmek için köprüye giren öğrenciyi nöbetçiler kovalar, nöbetçiler öğrencilere elle dokunmaya çalışırlar. Dokunulan öğrenci vurulmuş olur. Vurulan yanar ve o da ötekiler gibi nöbetçi olur. Oyun böylece sürer. Vurulmadan karşıya geçen öğrenci oyunu kazanmış sayılır ve alkışlanır.

**Dağları Aşalım:** Öğrenciler oyun oynanacak mekânda iki eşit gruba ayrılırlar. İçlerinden biri ebe seçilir. Oyun alanına belirli uzaklıkta paralel iki çizgi çizilir. Öğrenciler bu çizgilerin arkasında yan yana dururlar. Öğretmen "Dağları aşalım." diye bağırdığında gruplar karşılıklı olarak koşarak yer değiştirmeye çalışırlar. Bu sırada ebe, öğrencilerden birisini yakalamaya çalışır. Yakalanan öğrenci ebe olur. Oyuna devam edilir.

#### **BO.2.2.1.1. Çevresindeki imkânları kullanarak oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.**

Bisiklete binme, paten kayma, yüzme, yürüyüş yapma, yüzme vb.

#### **BO.2.2.1.2. Fiziksel uygunluğunu destekleyici oyun ve fiziki etkinliklere katılır.**

**İstasyon Çalışmaları (Geriye Sayım):** 1'den 5'e kadar sayılar yazılır. Öğrenciler saat yönünün tersine hareket etmeye başlarlar. Öğretmen "5 tur koş, 1 tur yürü" komutunu verir. Her öğrenci hareketi tamamladıktan sonra öğretmen "4 tur ip atlayarak ilerle, 1 tur yürü" komutunu verir. Hareket bittikten sonra öğretmen "3 tur geri yengeç yürüyüşü, 1 tur ayakta yürü" komutunu verir. Hareket bittikten sonra "2 tur aerobik dans adımlarından birini seç ve 1 tur yürü". En son olarak da "1 tur galop adımı yap ve yürü" diyerek çalışmayı sonlandırır

#### **BO.2.2.2.2. Fiziksel uygunluğu oluşturan kavramları açıklar.**

**Hızlıyım Yavaşım:** Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Her grubun birer gazete kâğıdı olur. Öğrenciler çizginin arkasında sıraya geçerler. Sıranın başındaki kişi gazete kâğıdını göğsüne koyar ve belirlenmiş mesafeden koşarak döner ve tekrar sırasına gelir. Öğrencinin hızına göre gazete kâğıdı göğsünün üzerinde kalmalıdır. Gazete kâğıdı yere düşerse öğrenci yavaş koştuğunu anlar. Hızlı koşunca gazete kâğıdının düşmediğini fark eder. Her grubun hızlı ve yavaş etkinlik kâğıtları olur. Gazete kâğıdını düşürenler etkinlik kâğıdında yavaşça çarpı işareti koyar. Gazete kâğıdını düşürmeyenler ise etkinlik kâğıdında hızlı olan yere çarpı işareti koyar. Tüm öğrenciler koştuktan sonra grupların kâğıtları değerlendirilir. En çok gazete kâğıdını düşürmeden yani hızlı koşan grup belirlenir.

**İpin Altından Geç:** Karşılıklı iki öğrenci ipi tutarlar. Oyuna başlarken ip 40-50 cm yukarıdan tutulur. Daha sonra yavaş yavaş indirilir. Yere en yakın ipe değmeden geçen öğrenci başarılı olur.

#### **BO.2.2.2.3. Oyun ve fiziki etkinlikler ile fiziksel uygunluk kavramları arasında ilişki kurar.**

**Stafet Yarışları:** Öğrencilerden eşit sayıda takım oluşturulur. Aralarında birkaç adım uzaklık kalacak şekilde arka arkaya dizilirler. Her grubun belirli mesafede uzaklığına dönüş yeri işaretlenir. Oraya bir top, taş veya sepet konur. Başlama işareti verildiğinde takımın başındaki öğrenciler koşarak dönüş yerini dolanıp sıranın arkasına geçerler. Diğerleri de aynı şekilde yaparlar. İlk bitiren grup oyunu kazanır.

**İstasyon Çalışmaları:** Öğrenciler gruplara ayrılır. Oyun oynanacak mekânda birkaç istasyon oluşturulur. Her istasyona bir isim verilir. Birinci istasyonda grup sayısı kadar karışık şekilde rakamlar bulunur. Öğrenciler bunları sıraya sokarlar. Sonra ikinci istasyona geçilir burada iki, üç kova ve kova sayısı kadar renkte toplar bulunur. Öğrenciler topları, aynı renkteki kovaların içine doldurmaya çalışırlar. Her defasında bir kişinin bir top koyma hakkı var. Öğretmenin başla komutunu vermesiyle öğrenciler oyuna başlar. Gruplar



oyunu bitirince istasyonlar deęiştirilir.

#### **BO.2.2.2.9. Oyun ve fiziki etkinliklerde iş birliğine dayalı davranışlar gösterir.**

**Kin Tutmaz Gezen Yüzük:** Uzun bir ipe bir yüzük geçirilir. İpin iki ucu birleştirilerek bağlanır. Bir ebe seçilir, öğrenciler iki elleriyle ipi dışarıdan tutarak ip çevresinde bir halka oluştururlar. Öğrencilerin elleri ip üzerinde birbirlerine yakın durur. Oyun başladığı zaman ebe ortada durur. İpe geçirilmiş yüzük bir öğrencinin ipi tutan eli altında saklanır. Halkadaki öğrenciler bu yüzüğü ebeye göstermeden birbirlerine aktarırlar. Çoğu kez de ebeyi şaşırtmak için aktarıyormuş gibi yaparlar. Bu arada kendi aralarında "yüzük, yüzük, neredesin acep hangi eldesin?" sözlerini söylerler. Ebe yüzüğün kimde olduğunu bulmaya çalışır. Bulduğunu düşündüğü an "durun" der. Öğrenciler durur. Ebe yüzüğün olduğunu düşündüğü üç arkadaşına ellerini sırayla açmalarını söyler. Yüzüğü bulursa ebeliği biter. Yüzük kimin elinde bulunursa yeni ebe o kişi olur.

**Kıskanç Tavuklar:** Öğrenciler iki gruba ayrılıp karşılıklı dururlar. Gruptakiler birbirlerinin bellerinden sıkıca tutarlar. Grupların en önünde bulunanlara "anaç tavuk", arkadakilere de "civcivler" denir. Önde bulunan anaç tavuklar grubun arkasında bulunan civcivlerini diğer gruba kaptırmamaya çalışır. Bunu yaparken bir taraftan da karşı grubun civcivlerinden yakalamaya çalışırlar. Bu sırada bellerinden tutan öğrencilerden biri koparsa o grup oyunu kaybetmiş olur.

**Çöp Toplama:** Birkaç ekipman oyun oynanacak mekânın deęişik yerlerine saklanır. Öğrencilerden saklanan bu ekipmanları belirlenen zamanda bulmaları istenir. Öğrenciler birlikte hareket ederek en kısa sürede saklanan ekipmanları bulmaya çalışırlar.

#### **BO.2.2.2.10. Doğada oyun ve fiziki etkilere katılırken çevreye duyarlılık gösterir.**

**İstop:** Öğrenciler daire oluştururlar. Oyunu başlatmak için öğrencilerden biri ebe olur. Ebe öğrencilerden birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Top yere düşerken adı söylenen öğrenci topu havada yakalarsa başka birinin adını söyleyerek topu yeniden havaya atar. Topu havada tutamayan öğrenci topu yerden eline aldığı anda "istop" diye bağırır. Kaçışan öğrenciler "istop" dendiği anda oldukları yerde durmak zorundadır. Bu durumda ebe duran öğrencilerden birini toplama vurmaya çalışır. Vurulan öğrenci bir puan kaybeder ve ebe o olur. Üç kere vurulan öğrenciye bir isim verilir. Oyun, isim verilmemiş öğrenci kalmayınca kadar devam eder.

**Saklambaç:** Açıklaması 1. sınıf BO.1.2.1.2. kazanımında verilmiştir.

**Uçurtma Uçurma:** Açık alanda bireysel, arkadaşları ve aile üyeleri ile uçurtma uçurma etkinliğidir.

**Doğa Yürüyüşleri:** Açık alanda , ormanda yapılan yürüyüşlerdir.

#### **BO.2.2.3.3. Geleneksel çocuk oyunlarını oynar.**

**Benim Bir Bebeğim Var:** Öğrenciler el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Oyunun şarkısını söyleyerek uygun hareketler yaparlar.

Benim bir bebeğim var (Halka olarak dönerler.).  
Otur dersem oturur (Bütün öğrenciler çömelir.).  
Kalk dersem kalkar (Tüm öğrenciler ayağa kalkar.).  
Büzül dersem büzülür (Büzülüp daireyi küçültürler.).  
Süzül dersem süzülür (Daire açılarak genişletilir.)

Eller şap şap (Eller çırpılır.).

Ayaklar rap rap (Ayaklar yere vurulur.).

Aslan geliyor, kaplan geliyor (Zıplayarak 1-2-3 denilerek ayaklar açılıp kapatılır.).

**Beştaş:** Oyunu oynayabilmek için beş adet küçük ve yuvarlağa yakın taş seçilir. Taşlar elde yuvarlanır ve gelişigüzel atılır. Oyuncu içlerinden bir taş alır, havaya (yüksekliği az) atar, taş havada iken yerdeki taşlardan birini alır. Yerdeki taşı alırken diğer taşlara dokunmaz. Bütün taşlar alındıktan sonra yine taşlar atılır, sol el ile bir köprü yapılarak sağ eldeki taş havaya atılır. Taş daha havada iken taşlardan birini köprünün altından geçirir. Taşları herhangi bir şekilde birbirine değen öğrenciler sıralarını karşılarındaki oyuncuya verirler.

