

3.SINIF OYUNLARI

BO.3.1.1.1. Yer deęiřtirme hareketlerini artan çeviklikle yapar.

Deęiř Tokuş: Öğrenciler gruplara ayrılırlar. Gruplardaki öğrencilere birden ona kadar numaralar verilir. Oyun oynanacak mekâna sandalyeler daire oluşturacak şekilde dizilir. Öğrenciler bu sandalyelere otururlar. Gruptan bir ebe seçilir. Seçilen ebe, gözleri bağlanarak dairenin ortasına geçer ve iki sayı söyler. Sayıları söylenen oyuncular kendi sandalyelerinden kalkarak yerlerini deęiřtirir. Ebe de bu öğrenciler ayaęa kalktıklarında yakalamaya çalışır. Yakalanan ebe olur.

Nuh'un Gemisi: Oyuna başlamadan önce oyuna katılan öğrenci sayısı kadar kâğıt hazırlanır. Kâğıtların yarısı kadar da hayvan cinsi seçilir. Her cins hayvan ikişer kâğıdın üzerine yazılır ve kâğıtlar karıştırılır. Öğrenciler kâğıtlardan birer tane çekerler ve kimseye göstermezler. Her öğrenci kâğıdına yazılan hayvanın taklidini yaparak eşini arar. Örneğin kâğıdında tavuk yazan öğrenci gıdaklayarak eşini arar. Birbirini bulmakta en sona kalan çift oyunu kaybetmiş olur.

Top Getirme: Öğrenciler oyun oynanacak mekânda daęınık şekilde bulunurlar. Öğrenciler gruplara ayrılır ve her grubun bir kovası bulunur. Öğretmenin önünde de içi küçük top dolu başka bir kova bulunur. Öğretmen kovanın içindeki topları sürekli deęişik yönlerle doğru atar. Öğrenciler bu topları getirip gruplarındaki kovanın içine koyar. Oyunun sonunda grupların topladıkları toplar sayılır. En çok top getiren grup oyunu kazanmış olur.

Koridorda Vurulmam: Öğrenciler üç gruba ayrılır. İki grup karşılıklı bir düz çizgi boyunca sıra oluştururlar (koridor). Üçüncü grup koridorun başında başlangıç çizgisinin arkasında ikişerli dururlar. Karşılıklı duran grubun ellerinde yumuşak toplar vardır. Üçüncü gruptaki öğrenciler el ele tutuşarak koridordan geçmeye çalışırlar. Koridordan en az top isabet edilerek geçen grup alkışlanır. Oyun böyle devam eder.

Tekler-Çiftler Yarışması: Oyun oynanacak mekâna paralel olarak iki çizgi çizilir. Eşit sayıda oluşturulan gruplar çizgi üzerinde aralarında üç adım olacak şekilde karşılıklı sıralanırlar. Gruplardan birine tekler dięerine de çiftler adı verilir. Öğretmen çiftler diye bağınca, çiftler karşısındaki çizgide bulunan eşinin arkasından koşarak dolaşır ve yerine gelir. Aynı şekilde teklerde koşarlar. En kısa sürede koşup yerine gelen öğrencilere puan verilir.

Yıldız: Oyun oynanacak mekânda öğrenciler yıldız şeklinde dizilirler. Aralarından bir ebe seçilir ve seçilen ebe dış tarafta bulunur. Yıldız şeklindeki öğrenciler yere çömelirler. Ebe, yıldız kollarının arasında dolaşırken bu kollardan birinin sırtına dokunur. Sırtına dokunulan öğrencinin olduęu yıldız kolu, tümenden kalkıp ebenin arkasından koşmaya başlar. Kendi yıldız kollarının olduęu yere vardıklarında tekrar yerlerini almaya çalışırlar. Dışarıda kalan öğrenci yeni ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

BO.3.1.1.2. Yer deęiřtirme hareketlerini vücut, alan farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak artan bir doğrulukla yapar.

Hayvanat Bahçesi: Öğrenciler eşit şekilde ayrılıp grup olurlar. Paralel iki çizgi üzerinde yüzleri birbirlerine dönük olarak dururlar. Başlayacak grup kendine bir hayvan adı seçer. Sonra el ele tutuşarak dięer grubun karşısına geçerler. İki-üç adım kala seçtikleri hayvanın taklidini yapmaya başlarlar. Karşı gruptan kişi bu hayvanın ne olduęunu doğru tahmin ederse hayvan ismi alan grup kendi çizgilerine ulařıncaya kadar kaçarlar. Yakalanan öğrenciler, kovalayan öğrencilerin grubuna geçerler. En çok öğrenci hangi grupta olursa o grup oyunu kazanmış olur.

İzi Takip Et: Öğrenciler üçerli veya dörderli gruplara ayrılırlar. Öğrencilerin her biri bir numara alır. Her takımın bir numaralı öğrencisi başlama çizgisine gelir ve ayaklarını birbirlerine birleştirerek en uzak noktaya sıçrar. Daha sonra iki numaralı öğrenci bir numaralı öğrencinin bıraktığı ayak izlerini dikkate alıp aynı şekilde sıçrar. Gruptaki herkes bir kere sıçradıktan sonra ayak izlerini başlangıç noktasından en uzağa götüren grup oyunu kazanır.

Top ile Ebeleme: Öğrenciler arasından birkaç tane ebe seçilir. Öğretmenin "başla" komutuyla diğer öğrenciler kaçmaya başlar. Ebeler de ellerinde topla koşup kaçan oyunculara dokunurlar. Kendisine dokunulan oyuncu topu alıp ebe olur.

Dairede Ters Koş: Öğrenciler iç içe daire olurlar. Dış daireyi oluşturan öğrencilerin sayısı iç dairedeki öğrencilerden bir kişi fazla olmalıdır. Öğretmenin işaret vermesiyle dış dairedeki öğrenciler hangi yöne koşarsa iç dairedekiler de ters yöne koşar. Bu koşu yavaş tempoda olmalıdır. Öğretmenin ikinci işaretiyle her iki dairede koşanlar el ele tutup birbirleriyle eş olurlar. Açıkta kalan öğrencilere eksi puan verilir.

BO.3.1.1.3. Çeşitli nesnelerin üzerinde dengeleme hareketlerini yapar.

Jimnastik Sırasında Yer Değiştirme: Jimnastik sırasının üstünde on öğrenci yan yana sıralanır. Sağdan başlayarak tüm öğrenciler sıra ile jimnastik sırasının üzerinden inmeden istedikleri şekilde yer değiştirirler. Sıranın başındaki kişi en sona gelince oyun biter.

Adadan Adaya Geçtim: On öğrenci kare bir örtünün üstünde durur. İkinci örtü grubun önündedir. Öğrencilerin tümü öndeki örtünün (adanın) üzerinden atlayarak geçerler. Arkadaki örtüyü yandan el değiştirerek ön tarafa geçirirler. Hedeflenen çizgiye kadar oyun böyle devam eder.

Yerden Yüksek: Açıklaması 1. Sınıf BO.1.2.3.3. kazanımında verilmiştir.

BO.3.1.1.4. Dengeleme hareketlerini vücut, alan farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak artan bir doğrulukla yapar.

Horoz Dövüşü: Öğrenciler ikerli olarak eşleşirler ve bellerine bir mendil iliştirirler. Öğrenciler sağ kollarını göğüs hizasında sabit tutup, sağ ayakları üzerinde zıplarlar. Serbest kalan sol el ile rakibin mendilini kapmaya çalışırlar. Sağ kolunu açan ya da sol ayağını yere değıdiren öğrenci eksi puan alır. En çok puan kazanan kişiler oyunu kazanmış olurlar.

Çekirge: Öğrenciler ikerli grup oluşturur. Grupların hepsi daire oluşturur. Aralarından seçtikleri bir grup dairenin ortasına geçer. Grup sırt sırta kollarını kenetleyip topu sırtlarının ortasına yerleştirirler. Diğer gruplar alkışla tempo tutarken ebe olan grup topu düşürmemeye çalışarak daire içinde dönerek zıplamaya başlar. Topu hangi grubun önünde düşürürse çekirge sırası o gruba geçer.

Annem Bana Su Çeker: Her öğrencinin bir eşi olur ve eşler karşılıklı el ele tutuşur. "Annem bana su çeker, su çeker" sözlerini birlikte söylerken kollarını yana sallarlar. "Halka da boynumdan geçer" sözleriyle birisi sola birisi sağa dönerken kollarını aşağıdan çevirerek yerlerinde bir dönüş yaparlar.

Dize Dokunma: Öğrenciler karşılıklı eşleşirler. Eşler çok büyük olmayacak şekilde kendilerine ait dairelerin içinde bulunur. Karşılıklı olarak dairenin içinden çıkmayacak şekilde birbirlerinin dizlerine elleriyle dokunmaya çalışırlar. Dairenin dışına çıkan kişi kaybetmiş olur.

Canlı Halat: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Derin kolda karşılıklı sıraya girerler. Öğrenciler birbirlerinin belin-

den tutarlar. Öğretmenin işaretiyle gruplar karşılıklı çekişmeye başlarlar. Hangi grup kopmadan karşı grup oyuncularını orta çizgiden kendi alanına çekerse o grup oyunu kazanmış olur.

İp Atlama: Çocuklar tek başına ip atlayabildiği gibi, kalabalık bir arkadaş grubuyla da çeşitli ip atlama oyunları oynayabilirler. Bunlardan birinde iki kişi ip çevirir. Diğer çocuklar sıra oluşturur. Sırayla ipin içerisine girerler. Bir kere atlayıp beklemeden çıkarlar. Sıradaki kişi de, öndeki oyuncu çıkar çıkmaz ip atlamaya girer. Ayağı takılan veya bekleyen olursa ipi çeviren arkadaşıyla yer değiştirir. Bir diğerinde ise iki çocuk ipi sallar, diğer oyuncular ipin önünde sıra olurlar. En öndeki oyuncu ipe girer, atlarken bir mâni söyler ve çıkar. Arkadan gelen ip atlarken, öndekinin söylediklerini tekrarlar. Bunu yapmayan oyuncu yanar ve ip sallamaya başlar, ipi tutan onun yerine geçer.

Manilerden biri:

Laleli bir, içeriye girer

Laleli iki, ormandaki tilki

Laleli üç, üç kardeşler

Laleli dört, eteğini ört

Laleli beş, beş kardeşler

Laleli altı, altınımı çaldı

Laleli yedi, yemeğimi yedi

Laleli sekiz, seksek olup gitti

Laleli dokuz, doktor olup çıktı.

BO.3.1.1.5. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri geliştirir.

Dikkat Top Geliyor: Öğrenciler ikiyeşerli eşleşirler ve yere çömelirler. Eşlerden birinin elinde sopa diğerinin elinde de yumuşak top bulunur. Eşlerin arasında belirli bir mesafe olur. Kaledeki öğrenci sopayla, eşinin eliyle attığı topu kaleden uzaklaştırmaya çalışır. Kaleye top atınca eşler değiştirilir.

Dairede Dönen Top: Öğrenciler büyük bir dairenin üzerinde birer adım arayla dizilirler. Herhangi bir öğrenciden başlanarak tek, çift diye sayarlar. Tek olan öğrencilerin yüzü dairenin içine, çiftlerin yüzü ise dairenin dışına bakar. Grup liderlerine birer top verilir. Öğretmenin işaretiyle oyun başlar. Tekler topu dairenin içinde, çiftler ise dairenin dışında sağlarındaki arkadaşlarına atarlar. Hangi grubun topu başlangıç noktasında bulunan grup liderine gelirse o grup 1 puan alır.

Topa Yetiş: Öğrenciler büyük bir daire oluştururlar. Bu dairenin içinde ebe olur. Dairedeki öğrencinin eline top verilir. Öğretmenin "başla" komutu vermesiyle elinde top bulunan kişi dairedeki arkadaşlarına topu atarak paslaşır. Ebe de bu sırada topu kimin elinde görmüşse o kişiye dokunmaya çalışır. Top elindeyken ebe tarafından dokunulan kişi ebeyle yer değiştirir.

Köprüden Gececek Top: Öğrenciler daire şeklinde sıra olurlar. Ayaklarını birbirlerinin ayaklarına degecek şekilde açarlar. Öne doğru eğilerek, ellerini dizlerinin üzerine koyarlar. Aralarından sınıf mevcuduna göre ebe seçilir. Ebeler ise elinde topla dairenin ortasında beklerler. Ebeler topu öğrencilerin ayaklarının arasından üç denemede geçirmeye çalışır. Öğrenciler atılan topu elleriyle yakalayabilirler fakat top atılınca kadar ellerini dizlerinden ayırmazlar. Topu ayaklarının arasından geçiren öğrenci ebeyle yer değiştirir.

İstop: Açıklaması 2. sınıf BO.2.2.2.10. kazanımında verilmiştir.

BO.3.1.1.6. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri alan, efor farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak artan bir doğrulukla yapar.

Kırmızı-Siyah: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Her grubun bir çizgisi bulunur ve gruplara renk ismi verilir. Öğretmen hangi grubun ismini söylerse o grup kayma adımlarıyla paslaşarak diğer grubu çizgiyi geçmeden vurmaya çalışır. Çizgiyi geçmeden vurulan öğrenciler diğer gruba geçerler. Bu defa topu diğer grup alır ve aynı şekilde vurmaya çalışır. En az öğrenci hangi grupta kalırsa o grup oyunu kaybetmiş olur.

Atma-Yakalama: Öğrenciler ikişerli gruplara ayrılırlar. Her gruba birer top verilir. Öğretmen müzik açar. Öğrenciler müzik açıldığında eşleriyle top atıp yakalama çalışması yaparlar. Öğretmen müziği durdurduğunda elinde top olan kişi top olmayan arkadaşını topu değdirerek yakalamaya çalışır. Müzik tekrar başlatılır ve oyun en az öğrenci kalıncaya kadar devam eder.

Dene-Yap: Öğrenciler belirlenen bir çizgi arkasında derin kolda sıraya geçerler. Belirli mesafede koyulmuş olan engelleri öğrencilerin yapması beklenir. Öğretmenin başlama komutu vermesiyle ilk öğrenci, önce grubun önünde bulunan çember içinde beş kez çift ayak sıçrama yapar. Koşarak ilerler ve orda bulunan topu beş kez belinde çevirir. Atlama ipiyle beş kez atlar ve en son direklerin arasından geçerek döner ve sıranın başındaki arkadaşının eline vurarak sıranın arkasına geçer.

Ayakta Gördüğünü Vur: Öğrenciler arasında iki ebe seçilir. Ebelerden birine plastik top verilir. Diğer öğrenciler dağınık şekilde serbetçe dolaşırlar. Ebeler ellerindeki topu yere vurarak paslaşırlar ve diğer arkadaşlarını kovalarlar. Çömelmış öğrencileri ebeler vuramazlar. Ebe elinde top varken yürüyemez ve koşmaz. Vurulan öğrenciler de ebelere katılır ve son üç kişi kalıncaya kadar tüm öğrencileri vurmaya çalışırlar.

BO.3.1.1.7. Seçtiği müziğe uygun koreografi oluşturur.

Paralimpik Oyunlar

Dans: Öğretmen aşağıdaki soruları sorarak oyuna başlar.

-Dansla ilgili ne gibi deneyimleriniz var?

-Hangi tür dansları biliyorsunuz?

-Engelli insanların dans edebileceğini düşünüyor musunuz?

-Vücudumuzda bazı organlarımızı kullanmadığımızda dans edebilir miyiz?

-Bazı organlarımızı kullanmazsak nasıl dans edebiliriz?

Oyunda popüler bir müzik parçası kullanılır. Öğretmen öğrencileri farklı gruplara ayırır. Her grubun vücutlarının farklı bir kısmını kullanamayacakları önlemler alır. Bir grup tekerlekli sandalye kullanır. Bir grup koltuk değneğiyle tek ayağını kullanır. Diğer grubun tek kolu vücutlarına bağlanır. Bir diğer grubun gözleri bağlanır. Bu örnekler öğrencilerin güvenliğini sağlamak şartıyla arttırılabilir. Her grubun özellikleri belirlendikten sonra gruplar ayrı ayrı dans ederler. Daha sonra bütün gruplar bir arada dans ederler. Öğretmen aşağıdaki soruları sorarak dansı bitirir.

-Vücudunuzun bir kısmını kullanamamak size neler düşündürdü?

-Vücudunuzun bir kısmını kullanamamanız dans etmenize engel oldu mu?

Dans Ediyorum: Öğrencilere üç farklı müzik dinletilir ve içlerinden birini seçmeleri istenir. Daha sonra öğrencilerin yağmur temasını müzik eşliğinde anlatmaları istenir.

BO.3.1.1.8. Basit kurallı oyunları artan bir doğrulukla oynar.

Koko: Oyun oynanacak mekâna bir dikdörtgen şekli çizilir. Öğrenciler arasından dört tane ebe seçilir. Ebelerden her biri bir köşeye geçer. Diğer öğrenciler de dikdörtgen alanın içinde olurlar. Ebelerden biri alanın içine girip diğer öğrencilere dokunmaya çalışır. Yorulduğu yerde "koko" diye bağırır ve dikdörtgenin köşesindeki diğer ebeyle yer değiştirir. Eğer ebe öğrencilerden birine dokunursa ebelikten kurtulur ve yakaladığı kişiye ebeliği verir.

Oturtan Top: Öğrenciler arasından üç ebe seçilir. Bunlar diğer öğrencileri vuracak kişilerdir. Ebeler topla yürümeden sadece paslaşarak arkadaşlarını vurmaya çalışırlar. Top kime değerse o kişi olduğu yerde oturur. Ebeler yerde oturanlara da pas vererek diğer öğrencileri de vurmaya çalışırlar. Oturan kişiler oturdukları yerden bir kişi vurabilirse oturmaktan kurtulur ve serbest kalırlar. Hiç vurulmadan ayakta kalanlar başarılı olurlar.

Yakan Top: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılırlar. Oyuna başlayacak grup belirlenir. Ebe olan grup karşılıklı belirli mesafede dizilirler. Diğer grupta ortada bulunur. Ebe grubu karşılıklı topu atarken ortadaki grupta toptan kaçmaya, topa değmemeye çalışır. Topun değdiği kişi çıkar. Ortada hiç öğrenci kalmayınca kadar topla vurmaya devam edilir. Tüm oyuncular vurulunca diğer grup ortaya girer.

Çift Dairede Stafet: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar ve daire şeklinde dizilirler. Oyun oynanacak mekânda yüzleri merkeze dönük şekilde eşit aralıkta sıralanırlar. Her iki gruptanda bir lider seçilir ve bunlara birer top verilir. Öğretmenin "başla" komutunu vermesiyle lider olan kişi saat yönünde elindeki topu yanındaki arkadaşına verir. Topu düşüren kişi liderin olduğu yere geçip topu baştan, elden ele vermeye başlar. Topu dairede iki tur tamamlayan öğrenciler oyunu kazanır.

Kurdele Bağlama Çözme: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılırlar. Öğrenciler belirlenen çizginin arkasında derin kolda sıraya geçerler. Sıranın başındaki öğrencilerin elinde belirli uzunlukta birer kurdele vardır. Her grubun karşısında belirli mesafede bir sandalye bulunur. Öğretmenin başlama komutuyla birlikte grubun başındaki öğrenciler koşarak sandalyenin ayağına elindeki kurdeleyi bağlar, aynı hızda geri döner. İkinci öğrenci bağlanan kurdeleyi koşarak gider, çözer.

Kol Kola: Bir ebe ve onu yakalayan bir öğrenci seçilir. Diğer öğrenciler de ikişerli kol kola girerek alana dağılırlar. Kaçan öğrenci ikişerli öğrencilerden birinin koluna girince diğer koldaki öğrenci ebe olur ve kaçmaya başlar. Oyun böylece kola giren eşler değişerek devam eder.

BO.3.1.3.1. Oyun ve fiziki etkinliklerde kullanılabilecek basit stratejileri ve taktikleri açıklar.

Çingire: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Gruplardan birisi ebe olur. Ebe olan grubun merkez diye adlandırdığı bir yer bulunur (ağaç, duvar vb.). Ebe olan grup merkezi koruyup diğer grubun burayı ele geçirmesine engel olmaya çalışır. Diğer gruptan herhangi biri elini üç kez merkeze değdirirse merkezi ele geçirmiş olur. Merkezi ele geçirirken yakalanan kişiler ebe grubuna katılır. Ebe grubu karşı grubun tüm oyuncularını merkezi elletmeden yakalarsa oyunu kazanmış olur.

Menekşe Menekşe: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılırlar ve belirli mesafede karşılıklı dizilirler. Grup oyuncu-

ları el ele tutuşurlar. Oyun bir grubun tekerlemeyi söylemesiyle başlar. Seçilen grup karşı gruba "Menekşe mendilim yere düşse bizden size kim düşer?" diye topluca bağırır. Karşı gruptaki öğrenciler de bu söze karşılık diğer gruptan bir öğrencinin adını söylerler. Adı söylenen kişi koşarak karşı grubun kenetlediği ellerden birini ayırmaya çalışır. Öğrenciler 10'a kadar saymaya başlar. Eğer bu süre içinde ellerden birini ayırabilirse o gruptan bir kişiyi alarak kendi grubuna götürür. Ayıramazsa o gruba dâhil olur. Oyun gruptakilerden en az oyuncu kalıncaya kadar devam eder.

Beyaz Siyah: Sınıf iki gruba ayrılır. Orta çizgide arka arkaya sırtları birbirine değecek şekilde yerde otururlar. Bir grup siyah diğer grup beyaz ismini alır. Öğretmen "siyah" dediğinde siyahlar yakalanma alanını geçene kadar koşar. Beyazlar da onları yakalamaya çalışır. Yakalama önceden belirlenen yakalama alanının içinde olursa beyazlar sayı kazanır.

BO.3.1.3.2. Oyun ve fiziki etkinliklerde basit stratejileri ve taktikleri uygular.

On Pas: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Serbestçe alanda koşarlar. Her grup kendi içinde paslaşarak on sayıya ulaşmaya çalışırlar. Paslaşırken top yere düşerse paslaşma sayısı sıfırlanır. Top diğer gruba geçer. Oyun paslaşma sayısı on olduğunda biter.

Topla Kuyruğunu Koru: Öğrenciler daire şeklinde dizilirler. Aralarından beş öğrenci dairenin ortasında birbirlerinin bellerinden tutarak arka arkaya dizilirler. Dairede bulunan öğrenciler ellerinde bulunan topla dairenin içinde bulunan öğrencilerden son kişiyi vurmaya çalışırlar. Vurulan kişi sıradan çıkıp dairedeki öğrencilerin arasına eklenir. Daire içindeki öğrenci sayısı bir kişi kalıncaya kadar oyun devam eder.

Harekete Başla: Sınıf dört gruba ayrılır. Her gruba bir renk yelek giydirilir. Oyun alanına değişik büyüklükte toplar koyulur. Öğretmenin işaretiyle öğrenciler koşarak toplardan bir tane alır ve karşı grubun kovalarının içine koyar. Toplar bittiğinde her grubun kovalarının içindeki toplar sayılır. En az top hangi grubun kovalarında varsa grup oyunu kazanır. Diğer gruplar tarafından alkışlanır.

Top Kaçırma: Oyun oynanacak mekâna dört ayrı daire çizilir. Bu daireler numaralandırılır. Öğrenciler gruplara ayrılır ve bu dairelerin içine girerler. Her öğrencinin elinde birer top olur. Öğrenciler birbirlerine değmeden istedikleri şekilde bu dairenin içinde top sürerler. Öğretmenin verdiği komutla tüm öğrenciler buldukları daireden çıkarlar ve belirlenen çizgide boy sırasına girerler. En kısa sürede sıraya giren grup alkışlanır.

Patates Ekme: Öğrenciler eşit gruba ayrılırlar. Her iki grup belirlenen çizginin arkasında derin kolda sıraya girerler. Grupların önünde beş veya daha fazla, belirli mesafede kovalar bulunur. Kova sayısı kadar da grubun başındaki öğrencinin elinde top bulunur. Öğretmenin verdiği başlama işaretiyle grubun başındaki kişi elindeki topları tek tek kovaların içine bırakır ve koşarak sıranın sonuna geçer. Arkasındaki arkadaşı da koşarak kovanın içindeki topları tek tek kovalardan çıkarıp kovanın yanına koyar. Bu şekilde bir öğrenci kovaya koyma diğeri de çıkarma şeklinde ekme yapar. Grubun başındaki kişiye geldiğinde oyun biter. İlk bitiren grup oyunu kazanır.

Paralimpik Oyunlar

Oturarak Top Atma: Basketbol potasının önüne tekerlekli sandalye veya sandalye konulur. Öğrencinin basketbol topunu potaya atması istenir. Pota yoksa veya yüksekse uzaklık ve yükseklik olarak belirli bir mesafeye topu atması istenir. Öğrenci atış sırasında ayaklarıyla yerden destek almaz, ayağa kalkamaz.

Masa Tenisi: Masa tenisi masasının iki ucuna tekerlekli sandalye veya sandalye konulur. İki öğrenci sandalyelerinden kalkmadan masa tenisi oynarlar.

BO.3.2.1.1. Seçtiği oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.

Yürüyüş, koşu, paten kayma, yüzme, bisiklete binme vb.

BO.3.2.2.4. Oyun ve fiziki etkinliklerde uygun kıyafet kullanmanın önemini açıklar.

Spor Çantası İçindeki Eşyalar: Oyun alanı üçe bölünür, aynı şekilde öğrenciler de üç gruba ayrılırlar. Her gruba bir torba verilir. Öğrenciler gruplarında derin kolda sıraya girerler. Öğretmenin verdiği komutla öğrenciler sırayla belirlenen mesafede kutunun içinde yazılı olan spor malzemelerinden birini seçip kendi torbalarının içine bırakırlar. Oyun sonunda grupların torbalarının içindeki spor malzemeleri kontrol edilir. Doğru eşya seçimi yapan grup alkışlanır.

Giyisi Giydirme: Öğrenciler eşit iki gruba ayrılır. Her grup belirlenen çizgide derin kolda sıraya girer. Öğretmenin verdiği komutla koşarak öğrenciler belirli mesafede bulunan eşofmanları üzerine giyiniyor çıkarır ve sonra tekrar grubuna döner. Önce bitiren grup diğer grup tarafından alkışlanır.

BO.3.2.2.5. Oyun ve fiziki etkinliklerde kendisi ve arkadaşları için güvenlik riski oluşturan unsurları nedenleriyle açıklar.

Güvenlik: Öğrenciler dört gruba ayrılırlar. Gruplar belirlenen duvardan üç metre uzaklıkta derin kolda (arka arkaya) sıraya girerler. Duvarlara her sıranın önüne gelecek şekilde kâğıt, karton asılır. Her gruba bir kalem verilir. Öğretmenin komutuyla her gruptan bir öğrenci sırayla güvenlikle ilgili bir madde yazar ve grubuna döner. Süre bittiğinde en fazla madde yazan grubun güvenlik maddeleri okunur.

Paralimpik Oyunlar

Engelli Ekipmanları: Öğrencilere, çevresel meydan okumaların üstesinden gelmek için çeşitli engelleri bulunan kişiler için uyarlanmış ekipmanları kullanmak suretiyle artan bağımsızlığın kişisel deneyimini kazandırmak amaçlanmıştır. Öğrencilere günlük yaşamlarını kolaylaştırmak için kullandıkları ekipmanları olup olmadığı sorulur. Gözlük, koltuk değneği, tekerlekli sandalye, işitme cihazı gibi ekipmanlar hatırlatılır ve bu ekipmanların kimler tarafından ve nasıl kullanıldığı sorulur. Öğretmenin ekipmanı tarifleriyle oyun başlar. Öğretmen, her bir ekipmanın düzgün şekilde nasıl kullanıldığını tanıtmak ve göstermek için bir gönüllü rica eder. Herhangi bir ekipman kullanan kişinin yardım talebi olmadan, kişiye veya ekipmana müdahale edilmemelidir. "Yardım edebilir miyim?" sorusundan sonra, yardım kabul edilmişse nasıl yardım edilebileceği sorulmalıdır.

Tekerlekli Sandalye: Öğretmen tekerlekli sandalyenin güvenli bir şekilde kullanımı ile ilgili bilgi vermelidir. Oturmadan önce yapılması gerekenler, otururken kullanma ve sandalyeden kalkış sırasında uyulması gereken kurallar anlatılmalıdır.

Sandalye kullanımı: Bütün öğrenciler sandalyenin etrafına daire olurlar. Öğretmen sandalyenin kullanımı hakkında bilgi verir. Tekerlekli sandalyenin öğrencinin boyuna uygun olup olmadığı kontrol edilmelidir. Ayrıca sandalyenin bütün parçalarının sağlam olduğundan emin olunmalıdır. Sandalyeye oturmadan önce sandalyenin frenleri kapalı, ayak basma yeri açık olmalıdır. Daha sonra öğrenci sandalyeye oturur ve basamakları açarak ayaklarını koyar. Frenleri açar. Sandalyeyi hareket ettirmek için tekerlerde bulunan metal bölüm kullanılmalıdır. Eller veya parmakların tekerleğin lastiğine veya tellerine değmemesine özen gösterilmelidir. Gidilecek yöne doğru tekerlekler ileri veya geri çevrilerek hareket ettirilmelidir. Öğrenciler birbirlerinin sandalyesini itme eğilimlerine karşı uyarılmalıdırlar. Sandalyeden kalkarken önce frenler kapatılmalı, daha sonra ayaklar kaldırılmalı ve inilmelidir.

Göz Bandı: Göz bandını karanlıktan korkmayan öğrenciler kullanmalıdır. Göz bandı takan öğrenci elleriyle ve ayaklarıyla bulunduğu mekânı anlayarak hareket etmelidir. Bunun için bir değnek kullanabilir. Göz bandı takan öğrenci öğretmen eşliğinde de hareket edebilir. Bunun için gözü bantlı olan öğrenci öğretmenin koluna girer. Hareket sırasında öğretmen, göz bandı takan öğrencinin önünde hafifçe yürür. Kolunu indirip kaldırarak veya vücuduna yakınlaştırıp uzaklaştırarak öğrenciyi yönlendirebilir. Yönlendirme için sesli yönergeler de kullanılabilir. Koltuk değneği, gözlük ve diğer ekipmanları kullanan kişilerin dikkat etmesi gereken kurallar anlatılır.

Engelli Yaşamda Güvenli Alanlar: Öğrencilere engellilerin günlük yaşamda hangi sorunlarla karşılaştığı sorulur. Evde, okulda, hastanede ve sosyal alanlarda daha güvenli yaşam alanları oluşturabilmek için engellilerin ve engeli olmayanların yapabilecekleri sorulur.

BO.3.2.2.9. Oyun ve fiziki etkinliklerde bireysel farklılıklara saygı gösterir.

Paralimpik Oyunlar

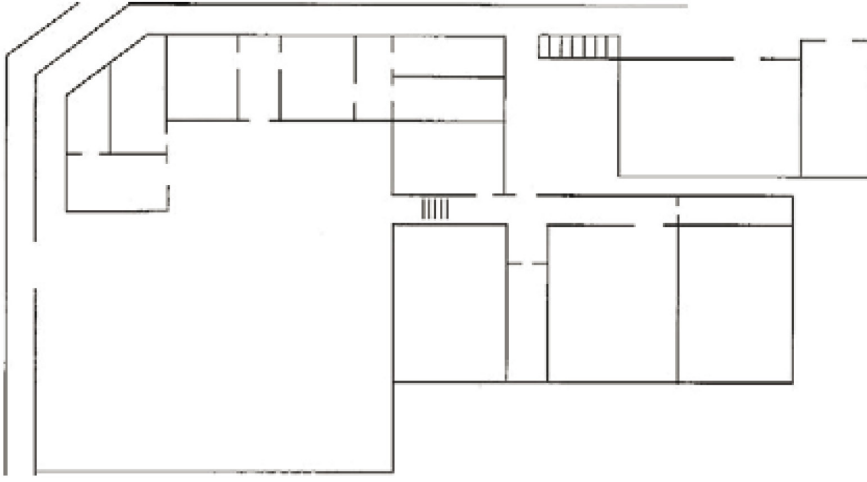
Penaltı Atışı: Oyun, üç öğrenci tarafından bir top, bir zil ve bir göz bandı ile gerçekleştirilir. Bir öğrenci eline zil alır ve kalenin arkasına geçer. Bir öğrencinin gözü bantlanır ve kaleye üç metre mesafeye yerleştirilir. Bir öğrenci topu atacak olan öğrenciyi kendi etrafında birkaç defa döndürür. Kale arkasında olan öğrencinin zili çalması ile zil sesi yönüne ayağı ile topa vurur.

Hedef Bul: Oyun, altı öğrenci tarafından on trafik kukası, üç göz bandı ve kukaların arasına rastgele yerleştirilmiş bardak, tenis topu vb. küçük materyaller ile gerçekleştirilir. Öncelikle trafik kukaları birbirlerine yakın (aralarında ortalama 50 cm - 1 metre mesafelerle) duracak şekilde rastgele yerleştirilir. Üç öğrencinin gözleri bantlanır, üç öğrenci de onlara rehber olarak kollarına girer. Öğrencilerin gözleri kapatıldıktan sonra küçük nesnelere kukaların arasına yerleştirilir. Başla komutu ile rehber öğrenciler gözü bantlı öğrencilerle sesli yönergeler verirler ve nesnelere elleriyle bulmalarını sağlarlar. Bütün nesnelere bulununca diğer öğrenciler gözlerini bağlar.

Erişebilirlik: Bu oyun ile öğrenciler kendi çevrelerindeki erişilebilirliğin farkına varırlar. Oyunla; bir yerden bir yere engelli/engelsiz bir şekilde seyahat etmeyi tecrübe etmek, erişilebilirlik ve erişmezlik deneyiminin farkına varmak, bireysel farklılıkların farkına varmak, engelli insanlara yardımcı olmanın uygun yollarını öğrenmek gibi amaçları gerçekleştirirler.

Öğrenciler yaklaşık üç kişilik gruplara ayrılırlar. Bir öğrenci engelliliğe göre sınırlı hareketleri yapar. (Tekerlekli sandalye, koltuk değnekleri, göz bandı ve kol amputasyonu - tek kol vücuda bağlanmış olarak) diğer iki öğrenci isteğe göre birlikte çalışarak görevi yapar. Her gruba üzerinde tuvalete gidin ya da tahtanın üzerine isminizi yazın gibi çeşitli görevlerin yazdığı görevler verilir. Grup üyeleri verilen görevleri okur, tartışır ve birlikte yerine getirir. Her bir görevin ardından gerçekleştirilen görevi aktarmak için öğretmenle bir araya gelirler ve yeni bir görev kartı seçerler. Roller düzenli olarak değiştirilir.

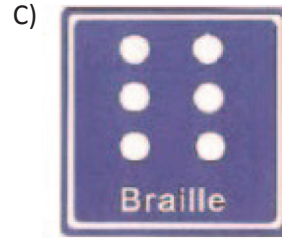
Her bir görevden sonra, gruplar öğretmene geri bildirim vererek; tekerlekli sandalye kullanıcısının, görme engelli veya ampute bir insanın verilen görevi bir iki kişinin yardımıyla yapabilme veya hiç yapamama olasılığının olup olmadığını çalışma kâğıdına belgelerler. Öğretmenle beraber öğrenciler deneyimlerini tartışırlar ve okulun mavi çıkartmalarıyla ziyaret ettikleri yerleri aşağıdaki renk kodlarıyla boyarlar.



Yeşil: Erişilebilir.

Mavi: Yardımla erişilebilir.

Kırmızı: Erişilemez.



Erişilebilirlik İşaretleri

Bu işaretlerin ne anlama geldiğini biliyor musunuz?

a) Tekerlekli sandalye kullanıcıları

b) Duyma servisleri

c) Braille mevcut

Resim Çiz: Öğrencilere engellilik, farklılık, farklılıklara saygı, spor ve paralimpik kavramları üzerinde düşünmeleri istenir. Daha sonra "Bu kavramları bir sembol temsil etseydi, hangi sembol olurdu?" sorusu ile resme aktarmaları istenir. Bu resimler okul içinde sergilenir.

BO.3.2.2.10. Oyun ve fiziki etkinliklerde iş birliği becerileri geliştirir.

Sayıcı Toplan: Bütün öğrenciler belirlenen oyun alanında toplanır. Bu alan içinde tüm öğrenciler düşük tempoda birbirlerine dokunmadan koşarlar. Öğretmen bu arada herhangi bir sayı söyler. Öğrenciler bu sayıyı duyunca o sayıda öğrenci birbirleriyle el ele tutuşur. Örneğin; öğretmen-öğrenci eliyle üç rakamını gösterdiğinde öğrenciler üçerli kol kola girerler. Oyun dışında kalan öğrenci eksi puan alır. En çok eksi puan alan öğrenci arkadaşlarının seçtiği bir taklidi yapar.

İkimiz Bir Bütünü: Öğrenciler ikerli grup olurlar. Eşler karşılıklı dururlar. Eşler birbirlerinin sağ ayağını sol elleriyle tutarlar. Öğretmenin komutuyla oldukları yerden sekerek ilerlerler. Dengesini kaybetmeden en fazla ilerleyen grup alkışlanır.

Paralimpik Oyunlar

Rehber Ol: Sınıftaki öğrencilerin tamamı etkinliğe katılır. Öncelikle açık veya kapalı bir alana farklı noktalardan geçen bir yürüyüş parkuru hazırlanır. Parkurda çeşitli engellerin olması sağlanır. Burada güvenlik riski dikkate alınmalıdır. Grubun bir yarısına göz bandı takılır. Diğer yarısı gruba rehber olur. Öncelikle takımlara alışmaları için serbest zaman verilir. Daha sonra takımlar belirlenen parkuru yürürler.

Resim Çiz: Amaç öğrencilerin günlük yaşamda baskın olarak kullanmadıkları vücutlarının taraflarını harekete geçirmektir. Örneğin sağ eliyle yazı yazan bir öğrencinin sol eliyle yazması gibi. Etkinlikte öğrencilerden en az beş cümlelik bir metni, baskın olarak kullanmadıkları elleriyle süre tutarak hızlı bir şekilde yazmaları istenir. Daha sonra öğrencilerden gözleri kapalı olarak bir insan resmi çizmeleri istenir. Son olarak da sol ellerini kullanarak resim çizmeleri istenir.

BO.3.2.2.11. Oyun ve fiziki etkinliklerde başarıyı tebrik eder.

Paralimpik Oyunlar

Sporcu Hikâyesi: Bu etkinlik için davet edilecek sporcuya ulaşılamazsa aşağıda verilen hikâyelerden veya oyunculara ait videolardan yararlanılabilir. Öğrencilerin; engelli sporcuların/kişilerin farkına varmaları ve atletik/kişisel başarılarının ortaya çıkarılan yeni bir yönünü keşfetmeleri amaçlanmaktadır. Engelli bir sporcu ile kişisel iletişimi tecrübe etmek, bir engelle yaşamının nasıl bir şey olduğunu dinlemek, engelli olmanın bir engel ifade etmediğini anlamak, misafir sporcunun dalındaki sporla ilgili konuları öğrenmek (kurallar, adaptasyonlar, beceriler, eğitim, ekipman vb.), misafir sporcunun spordaki yetenekleri ve başarıları için saygı duymak, misafir atletin spor kariyerindeki başarı ve başarısızlıklarını keşfetmek gerekmektedir.

Bu etkinlik öncesinde, öğretmen öğrencileri hazırlamalıdır. Öğrenciler davet edilen sporcu ile ilgili araştırma yapmalı ve sorular oluşturmalarıdır. Öğretmen, misafir sporcu veya misafir sporcuları tanıtır ve etkinliği idare eder. Sporcu kendini tanıtır. Deneyimlerini, kendi günlük ve spor hayatının hikâyesini anlatır. Daha sonra öğrencilere önceden hazırladıkları veya spontane sorularını sorma şansı verilir. Öğretmen, öğrenciler ve sporcular arasında idareci olarak hareket etmeli ve tartışmanın hedeflenen konulara isabet etmesini sağlamalıdır.

Tartışılacak ilginç başlıklar şunlardır:

- a) Spor: Kurallar, sınıflandırma, özel ekipman, adaptasyonlar, antrenman, spor yaralanmaları, yarışma,
- b) Günlük hayatta engellilik: Tekerlekli sandalyeden normal sandalyeye geçiş (gösterimi), destek, günlük yaşamda aktiviteler (adl), hijyen, zorluklar, dezavantajlar, fırsatlar, seyahat, engeller, sosyal tutumlar vb.
- c) Yetkilendirme: Engelliliğe bağlı zorlukların üstesinden gelmek için sporla yardım.

Öğretmen bir başlıkla ilgili fazla odaklanıldığında müdahale etmelidir. Öğrencilerin engelle yaşamının ve engelli olarak sporda yer almanın nasıl olduğunu anlamaları sağlanır. Öğrencilere engelliliğe bağlı zorlukların üstesinden gelen aktif sporculardan örnekler verilir.

Gizem Girişmen (Türkiye, Okçuluk): 1981 yılında Ankara'da doğdu. 11 yaşında trafik kazası geçirdi. Bir daha yürüyemeyeceğini Almanya'da tedavi gördüğü hastanede annesinden öğrendi. İlk tepkisi "Neden

ben?" oldu. Balerin olmak en büyük hayalimdi ama artık yaşamını tekerlekli sandalyede sürdürecekti. Kaza sonrası isyan etmedi, hayata küsmedi. Çalıştı, okudu, azmetti... Bilkent Üniversitesi İşletme Bölümü'nü şeref derecesiyle bitirdi. 2004 yılında okçuluğa başladı. 2008 Pekin Olimpiyat ve Paralimpik Oyunları'nda altın madalya, 2009 Bedensel Engelliler Dünya Okçuluk Şampiyonası'nda ise bireysel yarışmada yine altın madalya alarak dünya şampiyonu oldu. 29 yaşındaki millî sporcu Laureus Dünya Spor Akademisi tarafından "Yılın Engelli Sporcusu" ödülüne aday gösterildi. Son üç yıldır IPC dünya sıralamasında birinci olmuştur. Girişmen "Benim ilk okum karavanaydı, yani hedef tahtasını bile tutturamadım. Ama disiplinli çalıştım ve başardım." diyor.

Erin Popovich (USA, Yüzme): Erin Popovich Amerikan Paralimpik atletlerin en başarılılarından biridir. Geçmiş iki Paralimpik Oyunları'nda diğer Amerikan yüzücülerinden daha fazla madalya kazanmıştır. Erin doğuştan gövdesi normal fakat kol ve bacakları çok kısa olarak Akondroplazi diye adlandırılan genetik bir bozuklukla dünyaya gelmiştir ve Paralimpik Oyunları'nda "Les Autres" denilen grupta sınıflandırılmaktadır. 12 yaşında yüzmeye başlamış ve sadece 6 ay sonra ilk uluslararası müsabakasında yarışmıştır. 2000 Sydney Paralimpik Oyunları'nda 3 altın, 3 gümüş madalya alarak 4 dünya rekoru kırmıştır. 2004 Atina Paralimpik Oyunları'nda, yarıştığı her müsabakada (5 bireysel, 2 bayrak) bir altın madalya kazanmıştır.

Henry Wanyoike (Kenya, Atletizm): Henry 21 yaşında Kenya Millî Atletizm takımındayken optik sinirlerine aldığı bir darbe sonucu aniden görme duyusunun %95'ini kaybetti. Tekrar kendi kendine yeterli bir hale gelerek, atletizme geri döndü. Şampiyon olma arzusu ve iradesi ona rehberlik etti ve sadece bir yıl sonra Sydney 2000 Paralimpik Oyunları'na girmeye hak kazandı. Rehberi sıtma hastalığına yakalandığında, Henry 5.000 m'de kalabalığın haykırılarıyla altın madalya kazandı. Performansı, Atina 2004 Paralimpik Oyunları'nda 5.000 m ve 10.000 m de altın madalya kazanarak devam etti. Henry Kenya ve dünya genelinde de birçok hayır işiyle uğraştı. Halen kendi organizasyonu olan Henry Wanyoike Vakfında katarakt operasyonuna ihtiyacı olan insanlar için çalışmaktadır.

Gerd Schönfelder (Almanya, Kayak): Gerd 1989'da bir tren kazasında sağ kolunu kaybetmeden önce profesyonel bir kayakçıydı. İlk paralimpik başlangıcını Tignes-Albertville 1992 kış Paralimpik Oyunları'nda yaptı ve şimdiye kadar 5 kış Paralimpik Oyunları'na katıldı. O günden beri 12'si altın olmak üzere 16 paralimpik madalyası kazandı. Bu onu kış Paralimpik Oyunları'nda kayak dalında en çok altın madalya kazanan sporcu yaptı. Bu başarılarından dolayı Almanya'daki en büyük spor ödülü olan Silberness Lorbeerblatt'ı (gümüş yonca ödülü) 3 kez kazandı. Gerd, baton kullanmadan hızı 100 km/saat'in üzerine çıkabilmektedir.

Oscar Pistorius (Güney Afrika, Atletizm): Oscar Pistorius her iki bacağında kaval kemiği olmadan doğdu. Bacakları henüz kendisi 11 aylıken diz altından kesildi. 1994 yılının başlarında rugby oynarken geçirdiği bir kazayı takiben atletizme başladı ve sadece birkaç ay sonra altın madalya kazandı. Erkekler Atina 2004 Paralimpik Oyunları'nda 200 m T43'te (her iki bacağı dizden ampüte) yeni bir dünya rekoru kırdı ve bu onu paralimpik atletizmin gelmiş geçmiş en büyük yıldızlarından biri yaptı. Çoğu çift bacak ampütesine sahip atlet tekerlekli sandalye kullanırken, o iki protez üzerinde koşmaktadır ve lakabı "Bacaksız koşan en hızlı adam"dır. 2006 IPC Atletizm Dünya Şampiyonası'nda kendi dünya rekorunu hem "200 m hem de 400 m" T44'de kırdı. Halen Güney Afrika Engelli Şampiyonlarının en kıdemlisidir. Atletizmin yanında su topu, rugby, tenis, kriket, futbol ve güreş yapmaktan hoşlanır ve aynı zamanda hayır işleriyle ilgilenmektedir. "Protez bacaklara sahip olmak nasıl bir duygu?" diye insanlar ona sorduğunda "Normal bacaklara sahip olmak nasıl bir şey bilmiyorum ki. Her şeye rağmen ben böyle doğmuşum. Tek bildiğim budur." diye cevap vermiştir.

Javier Ochoa (İspanya, Bisiklet): Javier Ochoa, Tour De Fransa 2001'de bir antrenman kazasında başına aldığı bir darbe sonucunda travmatik beyin zedelenmesi geçirdi ve takım arkadaşı aynı zamanda ikiz kardeşini de bu kazada kaybetti. Javier ilk spor zaferini engelli bir bisikletçi olarak kazandı. 1996'da Ulusal

Amatör Şampiyonuydu ve 2000 yılında Costa Blanca'da Kelme takımıyla beraber 13. olarak profesyonel bir yarışçı oldu. Dokuz haftasını komada geçirdikten sonra 2004 Atina Paralimpik Oyunları'na katıldı. Erkekler CP3/4 yol/zaman kategorisinde yarışarak altın, CP3/4 ferdî kategorisinde gümüş madalya kazandı.

BO.3.2.2.12. Oyunlarda karşılaştığı problemlere çözümler önerir.

İple Düğüm Çözme: Öğrenciler ikişerli eş olarak yaklaşık 1 m uzunluğunda ip alırlar. İpin iki ucu düğümlenir. Bir öğrenci ipi parmakları arasından geçirerek değişik şekiller yapar. Diğer öğrenci de arkadaşının iple yaptığı şekli parmakları ile bozup yeni bir şekil yapmaya çalışır. Oyun bu şekilde devam eder.

Düğüm Çözme: 8 öğrenci omuz omuza degecek ve yüzleri merkeze bakacak şekilde daire oluştururlar. Öğretmenin verdiği yönerge ile her öğrenci önce sağ ellerini dairenin merkezine uzatarak sağında ve solunda bulunmayan bir arkadaşının elini tutar. Sonra, yönerge ile sol ellerini dairenin içine uzatarak sağında, solunda bulunanların ve sağ elini tuttuğu arkadaşının dışında birinin elini tutarak bir düğüm oluştururlar. Amaç hiçbir öğrencinin ellerini bırakmadan, vücutlarını kullanarak (örneğin sağa- sola dönerek, kollarının altından, üstünden geçerek) düğümü çözmeye çalışmalarıdır.

BO.3.2.3.1. Bayram, kutlama ve törenler için hazırlık yapar.

Paralimpik Oyun

Dâhil Et: Millî bayramlarda ve okul içi etkinliklerde engelli öğrenciler spor faaliyetlerine dâhil edilir. Dünya engelliler günü ve engelliler haftası programlarına bütün öğrencilerin katılımı sağlanır. Öğrencilerden resim, kompozisyon ve oyunlar üretmeleri istenir.

BO.3.2.3.3. Seçtiği geleneksel çocuk oyunlarını arkadaşlarına oynatır.

El Üstünde Kimin Eli Var: Sayışarak ebe seçilir. Ebe olan yere yüzüstü kapanır. Diğer oyuncular ellerini ebenin sırtına üst üste koyarlar. Oyuncuların hepsi ellerini üst üste koyduktan sonra ebeye "El üstünde kimin eli var?" sorusunu sorarlar. Ebe eğer bilirse eli en üstte olan oyuncu ebe olur. Bilmezse ebeye ceza vermek için "Davul mu? Zurna mı? İğne mi? İplik mi?" sorusunu sorarlar. Ebe davul derse avuç içi ile ebenin sırtına yavaşça vurulur. Ebe zurna derse ebenin kulağına bağırlır. Ebe iğne derse diğer oyuncular parmaklarıyla ebenin sırtına iğne batırmış gibi yaparlar. İplik derse diğer oyuncular ebenin sırtına elleriyle dikiş diker gibi yaparlar.

Körebe: Körebe bir grup oyunudur. Karma oynanır. Oyun oynayacak alan belirlenir. Bu alanın dışına çıkılmaz. Oyuna başlamadan önce tekerleme ya da sayışma ile "ebe" belirlenir. Ebenin gözü eşarpla bağlanır. Sonra diğer oyuncular belirlenen alanda ebe etrafında serbestçe dolaşır. Ebenin görevi ise arkadaşlarından birini eliyle yakalayıp ebelikten kurtulmaktır. Oyuncular, oyun esnasında "Körebe sesime gel!" diye seslenip elleriyle ebeye dokunarak eğlenirler. Ebe bu seslenmelerden ve oyuncuların kendisine dokunmalarından yararlanarak oyunculardan birini yakalamaya çalışır.

Ortada sıçan: Oyuncular halka şeklinde sıralanırlar. Ortaya bir oyuncu geçer. Ortaya geçen oyuncuya oyunda "ortada sıçan" denir. Orta sıçan olacak oyuncunun seçiminde gönüllülük esası da uygulanabilir, sayışmacada yapılabilir. Ortada sıçan topu diğer oyunculardan kapmaya çalışır. Topu tutarsa, o anda kendisine hangi oyuncu topu kaptırırsa o oyuncu ortaya geçer. Ortadaki oyuncunun hızlı hareket etmesi gerekir. Yanlardaki oyuncuların da taktik uygulamaları ve orta sıçanı şaşırtmaları gerekir. Oyunun süresi isteğe bağlıdır.