

4.SINIF OYUNLARI

BO.4.1.1.1. Yer deęiřtirme hareketlerini artan kuvvet, hız ve çeviklikle yapar.

Atlı Karınca: Uzunca bir ipin iki ucu düęümlenir, daire yapılır. Öğrenciler bu ipi sol ya da sağ elleri ile tutarlar. Daire bozulmadan düzgün tempolu adımlarla yürürler. Daha sonra ip bırakılmadan kořmaya geçilir. Öğretmen "el deęiřtir" deyince bu kez öğrenciler ters yöne yürür veya kořarlar. "Atlı karınca yavařla... dur..." denilince öğrenciler durur. Oyun bir süre yürüyüş ve kořulardan sonra bitirilir. Dairede ipi en güzel tutan, el deęiřtirirken řařırmayan öğrenciler alkıřlanır.

Sıçrama: Öğrenciler 10'ar kiřilik gruplara ayrılırlar ve derin kolda sıralanırlar. Her grubun önüne belli mesafe uzaklıkta üzerinde 1'den 5'e kadar sayıların yazılı olduęu kumařlar ve kurdeleler ve ilerisine de stafet çubukları konulur. Öğretmenin komutu ile grubun bařındaki öğrenciler kumařlara doęru kořarlar. Sırayla yan yana dizili olan kumařların önünde kumařın üzerinde yazılı olan sayı kadar sıçrarlar ve yerden bir kurdele alıp kořarak stafet çubuęuna gidip, kurdeleyi çubuęa baęlayıp, hızlıca sırasına dönerler. Sırayla bütün öğrenciler oyunu oynarlar.

Yukarıdan ve Etrafından: Öğrenciler 12'şer kiřilik gruplar oluřtururlar. Her grup kendi içerisinde belirlenen alanda 8 kiři ile kendi insan engelini oluřturur. Engeller oluřturulduktan sonra 4 öğrenci engellere yaklařırlar. Engele geldikleri zaman engel olanlar engeli nasıl geçeceklerini söylerler (bacak arasından, etrafından iki kez dönerek vb.). Verilen sürenin sonunda engel oluřturan öğrenciler deęiřir ve yeni kiřiler engel olur. Oyun bu řekilde belirlenen süre içerisinde devam eder.

Molekül: Öğrenciler belirlenen alanda daęınık düzen alırlar. Öğretmen müzik çalar ve öğrenciler müzięe göre hareket ederler (Bazıları dans eder veya müzik ritminde yürüyüp, kořabilirler.). Müzik sustuęunda öğretmen bir sayı söyleyerek kaçarlı gruplar oluřturulacaęını açıklar. Örneęin 3'erli veya 5'erli olun vb. gibi. Öğrenciler hızlıca söylenen rakam kadar bir araya gelerek gruplar oluřtururlar. Açıkta kalan oyuncu veya oyuncular oyundan çıkarlar. Sonra yeniden müzik bařlatılır ve öğrenciler tekrar müzięe göre hareket ederler. Öğretmen müzięi kapatarak yeniden bir rakam söyler ve oyuncular o rakamı oluřtururlar. Bir gruba dâhil olamayan oyuncular oyundan çıkar. Oyun bu řekilde iki kiři kalana kadar devam eder. Öğrencilerden müzikle beraber söylenen hareketi yapmaları istenebilir (ör. ip atlama, mekik çekme, řınav çekme vb.). Ayrıca dıřarı çıkan oyuncular belli bir süre sonra ikinci bir grup oluřturup aynı řekilde oyunu oynayabilirler.

Benimle İp Atlar mısın?: Öğrenciler eřit gruplara ayrılır ve her gruba bir adet uzun atlama ipi verilir. İki grupta da ikiřer kiři ipi tutar ve sallamaya bařlar. Gruplarda geriye kalanlar ipin önünde derin kolda sıraya geçerler. Her gruptan birer kiři ortaya girip beř kez ip atlar. Daha sonra çıkıp gruptan birisine "Benimle ip atlar mısın?" der ve onunla el ele tutuřarak ikisi aynı anda beř kez ip atlarlar. Daha sonra ilk öğrenci bir bařka arkadařını da oyuna davet eder ve üç kiři beř kez ip atlarlar. Oyun bu řekilde devam eder. İpe takılan öğrenci oyundan çıkar ve ipi tutar. Oyun tüm oyuncular aynı anda ipi 5 kez atlayana kadar devam eder. İp atlama sayısı, řekli (tek ayakla, dönerek vb.) deęiřtirilebilir. Oyun iki grup hâlinde yarıřma řeklinde de oynatılabilir.

Balonum Patlamasın: Öğrencilere ikiřer balon daęıtılır. Öğrenciler balonları řiřirir ve uçlarını iple baęlarlar. Balonlardan birini sağ ayak bileklerine, birini de sol ayak bileklerine baęlarlar. Öğrenciler belirlenen alan içerisinde daęınık düzende yerleřirler. Öğretmenin komutuyla birlikte, öğrenciler bir yandan diđer arkadařlarının balonlarını ayaklarıyla patlatmaya çalıřırken, bir yandan da kendi balonlarının patlamasını engellemeye çalıřırlar. Oyunun sonunda ayaęında balon kalan oyuncu oyunun galibi olur. Oyun müzikle de oynatılabilir ve müzik durduęu zaman oyuncular da durur. Alan, öğrenci düzeyine baęlı olarak büyütölüp küçültülebilir. Oyun tek balonla da oynatılabilir.

Bahçedeki Yılanlar: Bir öğrenci bahçedeki yılan olarak seçilir. Diğer öğrenciler serbest olarak sahaya dağılırlar. Ebe olan yılan ortamdaki bütün öğrencileri yakalar ve kendine katar. Yani ebelenen öğrenci yılanın arkasına geçer ve önündeki öğrencinin omuzlarından tutar. Oyun oynanırken yılanın başı "Ben doydum." diyip yılanın başı olmaktan vazgeçebilir ve yılanın başı görevini bir arkasındaki öğrenciye devredebilir. Yılan kopmadan, herkesi yemekle (yakalamakla) yükümlüdür. (Eğer oyunun zamanında ya da formatında değişiklik gerekirse şu şekillerde zorlaştırılabilir ya da değiştirilebilir. Sınırlar değiştirilebilir. Yılanın timsah ya da ayı olmasına izin verilebilir. Bu değişim öğrencilerin elleri ve dizleri üzerinde yürüme için yapılır.).

BO.4.1.1.2. Oyunlarda dengeleme gerektiren hareketleri etkili kullanır.

Yılanlı Yolda Macera: Gazetelerden oluşturulmuş yılanlar sınıfta yerlere gelişi güzel bir şekilde bırakılır. Sonra yılanlarla dolu bir yolda yürüyüşe çıkılacağı anlatılır. Öğrenciler yılanlara basmadan öğretmenin verdiği yönergelere göre hareket ederler. Örneğin; topuk-parmak ucu temasıyla yürüme, tek-çift ayak zıplayarak, sekerek yılanların üzerinden atlayarak ilerleme vb.

İp Atlamalı Stafet Yarışması: Öğrenciler 8-10 kişilik gruplar hâlinde dizilirler ve çıkış çizgisinin önünde dururlar. Çıkış çizgisinin hemen önüne bir daire çizilir. Bu dairenin on metre ilerisine bir daire daha çizilir. Çıkış çizgisine yakın dairelerin içinde atlama ipleri vardır. Komutla grupların ilk yarışmacıları bu dairelerin içine girip ipi alıp atlayarak diğer daireye kadar gidip bu daireye ipi bırakıp geri dönerler. Diğer öğrenciler ip olan daireye gidip ipi alıp atlayarak ipi diğer daireye bırakırlar. İp bir daireden diğerine taşınarak yarışma devam eder.

İpe Basma: Öğrenciler sınıf mevcuduna göre 10'arlı gruplara ayrılırlar. Her gruptan bir öğrenci yerde bir ucu serbest olan ipi dalgalandırarak geri geri koşar. Diğer öğrenciler ise ipin üstüne basmaya çalışırlar. İpe basan oyuncu ip sallama görevini yürütür.

Berber Oturalım: Öğrenciler sınıf mevcuduna göre gruplara ayrılarak daireler oluştururlar. Dairedekiler birbirlerinin kollarından ya da omuzlarından tutunurlar. Öğretmenin komutu ile birlikte, grup hâlinde düşmeden oturup kalkarlar. Düşen veya teması bırakan oyuncu oyundan elenmiş olur. Gruptaki öğrenci sayıları artırılıp, azaltılabilir. Tutuş şekilleri değiştirilebilir (örneğin ayaktan tutmak gibi).

Tek Ayaklı Tırtıllar: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılırlar ve belirlenen çizginin arkasında derin kolda sıralanırlar. Öğrenciler sağ elleriyle geriye bükülü olan sağ bacaklarının ayak bileklerinden tutarlar. Sol elleriyle de öndeki arkadaşlarının omuzlarından tutarlar. Öğretmenin "başla" komutu ile gruplar belirlenen çizgiye kadar birbirinden kopmadan tek ayakla sıçrayarak gitmeye çalışırlar. Belirlenen çizgiden birbirinden kopmadan, önce geçen grup oyunu kazanır. Mesafe arttırılabilir. Oyun aynı şekilde öğrencilerin birbirinin dizlerine oturarak da oynanabilir.

Kartonlarla Yürüme: Öğrenciler üç eşit gruba ayrılırlar ve belirlenen çizginin gerisinde derin kolda sıralanırlar. Her gruba kartondan yapılmış yuvarlak şeklinde iki kapak verilir. Öğretmenin "başla" komutu ile birlikte her gruptan birinci öğrenci kartonun birini yere koyarak bir ayakları ile üzerine basar ve daha sonra ikinci kartonu onun önüne koyarak ona basar. Öğrenciler bu şekilde bitiş çizgisine kadar yürürler ve çizgiye geldiklerinde kartonları alarak başlangıç çizgisine kadar koşup kartonları ikinci arkadaşına verip grubunun arkasına geçerler. Kartonları alan oyuncular aynı şekilde yürüyerek çizgiye ulaşmaya çalışırlar. Oyun bu şekilde devam eder ve en önce bitiren grup oyunu kazanır. Mesafe değiştirilebilir. Kartonlar üzerinde farklı şekillerde yer değiştirmeler (tek ayak ve ya çift ayakla sıçrama vb.) yapılabilir.

BO.4.1.1.3. Oyunlarda nesne kontrolü gerektiren hareketleri etkili kullanır.

Oklava-Çubuk Çevirme: Öğrenciler 10'ar kişilik gruplar oluştururlar ve el ele tutuşarak bir daire şeklinde pozisyon alırlar. Her öğrencinin önünde bir oklava vardır. Öğrenciler avuç içleri ile yere dik olacak şekilde oklavaları tutarlar. Öğretmenin komutuna bağlı olarak öğrenciler sağlarında bulunan oklavayı düşürmeden avuç içleri ile tutmaya çalışırlar. Oklavasını düşüren öğrenci gruptan ayrılır. Oyun son bir kişi kalana kadar devam eder.

Düşün, Bil, Bul: Öğrenciler eşit sayıda iki gruba ayrılır. Her grup için bir öğrenci hakem olur. Her grubun önüne matematik işlemlerini içeren kartlar (işlemler sınıf seviyesine uygun ve basit olmalı.), basketbol topları, minder ve minderlerin ilerisine de cevap kartları konulur. Öğretmenin komutu ile birinci öğrenciler soru kartlarından bir tane matematik sorusu alır, okur ve kartı hakeme verir. Sonra kartı bırakarak basketbol topunu alır ve top sürerek mindere kadar gider. Topu bırakıp minderde yuvarlanma veya takla yapar. Sonra hızlıca cevap kartlarının olduğu yere gidip, işlemin sonucunu gösteren kartı alır ve koşarak başlangıç bölgesine döner ve cevap kartını hakeme verir. Cevap kartı doğru ise grup 1 puan alır. Oyun bu şekilde devam eder ve oyunun sonucunda en yüksek puanı toplayan grup birinci olur.

Hızlı Olan Kim?: Sınıftaki tüm öğrenciler el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Öğrencilerden bir ebe seçilir ve dairenin ortasına gelir. Ebenin yanına cevizler konur. Bir öğrenciden başlayarak her birine bir numara ve bir kaşık verilir. Ebe ortada art arda 2 sayı söyler, örneğin: 4-5. Bu sayılar buldukları yönden zıt yönde dairenin dışından bir tur koşarlar ve kendi yerlerine geldikleri zaman içeri girip ebenin yanına giderek yerde bulunan bir cevizi alıp kaşığın içerisine koyarlar ve kendi yerlerine kadar hızlıca getirmeye çalışırlar. En hızlı şekilde cevizi düşürmeden yerine dönen oyuncu sayı kazanır. Oyun bu şekilde devam eder. Sınıftaki öğrenci sayısına göre katılımı sağlamak için 2-3 grup şeklinde oynanabilir. Ceviz yerine farklı ekipmanlar kullanılabilir.

Beyzbol Pas: Sınıf 4 eşit gruba ayrılır ve her grup salonun her bir köşesine yerleştirilir. İki öğrenci kendi balonlarıyla ellerini kullanmadan bir sonraki bölgeye ulaşmaya çalışır ve karşıdaki eşi de onu bekler. Balon geldiğinde o da balonu karşıya taşımaya çalışır. Bu böyle sıra başları gelene kadar devam eder. İlk bitiren takım kazanır. (Eğer oyunun zamanında ya da formatında değişiklik gerekirse gruptaki kişi sayıları artırılabilir, daha fazla üs yapılarak grupların dönüşümü sağlanabilir.)

Paralimpik Oyunlar

Top Sürme: Tekerlekli sandalye ve basketbol topu ile gerçekleştirilir. Tekerlekli sandalyenin bulunmadığı durumlarda normal sandalye kullanılabilir. Gönüllü öğrenci tekerlekli sandalyeye güvenli bir şekilde oturur. Sandalyeye alışması için serbest olarak hareket etmesi istenir. Daha sonra eline basketbol topu verilir ve tek eliyle topu sürmesi istenir. Öğrenciler ilk denemelerde hem sandalyeyi kullanmak hem de topu kontrol etmekte zorlanabilirler. Denemeleri için şans verilmeli ve cesaretlendirilmelidirler.

BO.4.1.1.4. Özgün, danslar yapar.

Vals Karesi: Ayaklar birleştirilerek karenin bir ucunda durulur. Öğrencilere önlerine kare çizmeleri istenir. Kare şeklinin üzerinde dans edilecekleri söylenir. Dansa karenin sol alt köşesinden başlanır.

1- Sağa sağ ayakla bir adım alınır,

2- Sol bacak sağ ayağın yanına yavaşça yaklaştırılır ve parmak ucu ile nokta konur,

- 3- Sol ayağa ileri adım alıp sağ ayakla ileri yavaş bir adım alınır ve parmak ucu ile nokta konur.
- 4- Sol ayak sola adım alıp sağ ayakla yanına yavaşça yaklaştırılır ve parmak ucu ile nokta konur.
- 5- Sağ ayak geriye adım alıp sol ayakla yanına yavaşça yaklaştırılır ve parmak ucu ile nokta konur.
- 6- Dans bir kez daha tekrar edilmelidir. Dans adımları iki kez daha hızlı ritimde yapılmalıdır.

Aerobik – Grapevine Dansı: Bir adım yana alınırken diğer adım ya öne ya arkaya alınır. Örneğin: Sağ adım- la sağa, sol adımla sağa önde çapraz adım alınır; sağ adımla sağa, sol adımla sağa doğru arkadan çapraz adım alınır.

Sağ Grapevine (sağa)

Sağ adımla sağa,
Sol adımla önden çapraz,
Sağ adımla sağa,
Sol adım arkadan çapraz adım,
Ayaklar birleştirerek yukarı sıçrama

Sol Grapevine (sola)

Sol adımla sola,
Sağ adımla önden çapraz,
Sol adımla sola,
Sağ adımla arkadan çapraz adım,
Ayaklar birleştirerek yukarı sıçrama

BO.4.1.1.5. Kurallı takım oyunları oynar.

Paslaşma Yarışması: Sekizer kişilik gruplar arka arkaya tek sıra olurlar. Gruplar aynı sırada beklerken grupların iki, üç metre ilerisinde bir öğrenci elinde top ile bekler. Başlama komutuyla elindeki topu sırayla arkadaşlarına verir. Pası alıp veren öğrenciler kendi gruplarının arkasına geçerler. Bütün öğrenciler paslaşmayı tamamladıktan sonra önce bitiren grup puan alır.

Hop Hop Sıçra: Sınıftaki öğrenciler beş eşit gruba ayrılır ve belirlenen çizginin arkasında derin kolda dizilirler. Her grubun karşısına 5 adet labut çapraz şekilde 1'er metre aralıkla dizilir. Her gruba birer çuval verilir. Öğretmenin "başla" komutu ile her gruptan birinci oyuncu ayaklarına geçirdikleri çuvallarla sıçrayarak labutların arasından geçerek belirlenen noktaya kadar giderler. Dönüşte ise labutların sağ taraflarından düz yolda sıçrayarak gruplarına geri dönerler. Çuvalı bir sonraki öğrenciye verip, gruplarının arkasına geçerler. Aynı uygulamayı ikinci oyuncu yapar. Oyunu ilk bitiren grup oyunu kazanır ve sınıfta alkışlanır. Labut sayıları ve diziliş şekilleri, çuvala sıçrama şekilleri (tek ayakla, iki kişi vb. gibi) değiştirilebilir.

Topu Yakala: Okul bahçesine oyun için 6 tane eski araba lastiği getirilir. (Lastik yerine çember ya da benzeri bir malzeme de kullanılabilir.) Lastiklerden bir tanesinin başına iki öğrenci yerleştirilir. Diğer beş lastik bahçede sıra olan diğer öğrencilerin daire şeklinde koşup başladıkları yere geri gelebilecekleri şekilde bahçeye yerleştirilir. Öğretmenin konutuyla sıranın başındaki öğrenci topa hızlıca vurarak diğer iki öğrenci topu yakalamadan o beş lastiğe dokunup yerine gelmeye çalışır. Sıra ile bütün öğrenciler oyuna devam ederler.

BO.4.1.2.1. Hareket becerileri ile ilgili kavramları yerinde kullanır.

Dairede Koşu: Bütün öğrenciler bir daire üzerinde sıralanırlar. Bir kişi ebe olur ve dairenin ortasında yer alır. Bütün öğrencilere birden altıya kadar numaralar verilir. Sonra öğretmen numaralara isimler verir. Örneğin, 1'ler bebekler, 2'ler trenler, 3'ler tahta askerler, 4'ler uçaklar, 5'ler çiçekler ve 6'lar sporcular gibi. Bundan sonra ortadaki oyuncu "trenler" diye bağırır. Tren olan ikiler geriye doğru bir adım atarak daire etrafında sağa doğru koşarlar ve tekrar yerlerine gelirler. Yerine ilk gelen öğrenci elini yukarı kaldırır ve ortadaki ile yer değiştirerek ikinci oyunu başlatır.

Kafa ve Kuyruk: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılır ve geniş kolda birbirlerinin yüzlerine bakacak ve aralarında 5-6 metre olacak şekilde iki grup hâlinde sıralanırlar. Öğrenciler toplu oturuş pozisyonu alırlar ve el ele tutuşurlar. Grupların bir ucuna "kafa", diğer ucuna "kuyruk" ismi verilir. Öğretmenin verdiği komuta göre (örneğin, kafa) tüm öğrenciler ellerini bırakmadan ayağa kalkar ve kuyruk tarafındaki en son iki öğrencinin kollarının altından geçerler. Tüm öğrenciler geçip başlangıç pozisyonunda otururlar. Ellerini bırakmadan düzgün şekilde oturmayı ilk tamamlayan grup 1 puan kazanır. Öğretmenin vereceği "kafa ya da kuyruk" komutu ile oyun devam eder. Süreye göre ilk 5 veya 10 puanı alan grup oyunu kazanır.

Sokakta Hırsız Var: Öğrenciler 5'erli gruplara ayrılarak geniş kolda arka arkaya dizilirler. Kollarını yana açarak yan taraftaki sırada bulunan arkadaşlarıyla el ele tutuşurlar. Öğrencilerden bir hırsız, bir de polis seçilir. Hırsız sıraların ortasındaki koridora geçer. Dışarıda da polis onu gözetlemektedir. Öğretmen veya oyun yöneticisi "sola" veya "sağa" der ve düdüğünü öttürür. Düdükten sonra oyuncular söylenilen yöne 90 derece dönüş yaparak el tutuştukları eşinden ayrılır ve yeni yönündeki eşiyile el ele tutuşarak farklı bir koridor oluştururlar. Bu sırada polis, hırsızı değişen koridorlar arasında kovalar ve yakalamaya çalışır. Oyun esnasında hırsız ya da polis kolların altından geçiş yapamaz. Hırsız yakalandığında nerede yakalandıysa oraya en yakın bulunan oyunculardan iki kişi polis ve hırsız olur.

Haydi Topu Yakala: Öğrenciler belirlenen alanda dağınık düzende pozisyon alırlar. Öğrencilerden birkaç kişiye top verilir. Topu olan öğrenciler, olmayan öğrenciler ile istedikleri şekilde paslaşmaya başlarlar. Öğrencilerin arasından bir ebe seçilir. Ebe topu olmayan, paslaşmayan öğrencileri ebelemeye çalışır. Ebelenen öğrenciler oyundan çıkar. Oyun iki kişi kalana kadar devam eder. Ebe sayısı değişebilir. Oyun alanı büyültülüp küçültülebilir. Öğrencilere paslaşma şekilleri söylenerek (yerden pas veya göğüs pası vb.) paslaşmaları istenebilir.

BO.4.1.2.3. Oyun ve fizik etkinliklerde kendisinin ve arkadaşlarının performanslarını değerlendirir.

Hemen Çık: Sınıf 6'şarlı gruplara ayrılır daha önceden hazırlanmış olan step tahtalarının (gazete blokları da olabilir.) başına gruplar yerleştirilir. Liderin "çık" komutuyla beraber gruptakiler step tahtasının üzerine çıkmaya çalışırlar. Son çıkan grup elenir. Oyun sadece alanda 1 takım kalana kadar devam eder. Sona kalan takım 1. olur. Öğretmen oyunun bitiminde öğrencilere sona kalan takımın neden sona kaldığını sorar. Böylelikle kendi ve arkadaşlarının performanslarını değerlendirmesini sağlar.

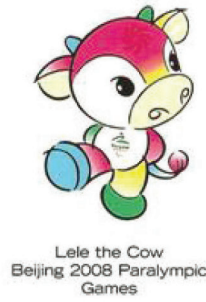
BO.4.1.3.1 Çeşitli stratejileri ve taktikleri kullanarak oyunlar tasarlar.

Paralimpik Oyunlar: Etkinlikle, bazı malzeme ve kural değişiklikleri dışında; normal insanların yaptığı sporun, engelli insanların yaptığı spordan çok farkı olmadığını anlatmak amaçlanmıştır. İlk video gösteriminden önce hiçbir talimat verilmez. Gösterimden sonra öğrencilere izledikleri videoda ne gözlemlediklerini açıklamaları istenir. İkinci gösterimden sonra öğrenciler videoda gösterilen sporları hatırlamaları istenir. Öğrenciler hatırladıkları sporları söyledikçe, öğretmen tahtaya sporları liste olarak yazar. Liste tamamlandığında, öğretmen öğrencilere yaz sporlarından kaç tanesinin diğer spor dallarına eş değer olduğunu ve

olmadığını (Golbol ve Bocce) sorar. Öğretmen, öğrencilerin sporların çokluğunu önceden ortaya çıkarmış olduklarını vurgulamalıdır. Daha sonra öğrencilere Rio de Janeiro Paralimpik Oyunları'nın tüm 20 yaz spor dalının maskot spor pozları çalışma tablosunu temin eder.

Üçüncü gösterimden önce, öğrencilerin özel ekipmanlara (tekerlekli sandalye, protez, göz bağı vb.) konsantre olmaları talimatı verilir. Performansları sırasında sporcuların kullandıkları ekipmanlara bakmaları istenir. Öğrenciler bol ve çeşitli cevaplar vermekte serbesttir (cirit, ağırlıklar, tekerlekli sandalye, siyah maske vb). Aşağıdaki gibi sorular sorulur.

Paralimpik yaz oyunlarında 20, kış oyunlarında ise 5 spor dalı vardır. Bunların isimlerini söyleyebilir misiniz?



BO.4.1.3.2 Çeşitli stratejileri ve taktikleri kullanarak tasarladığı oyunları arkadaşlarıyla oynar.

Yakan Top: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Kura ile bir grup ebe seçilir. Ebe seçilen grup ikiye bölünerek 15'er metre mesafede karşılıklı dururlar. Diğer grup ortaya gelerek topun olduğu taraf karşısında dizilirler. Ebe olanlar topa karşıdaki öğrencileri vurmaya çalışırlar. Ortadaki öğrencilerin en sonucusu vurulunca ebeler ortaya çıkar. Ortadakiler ebe olur. Ortadakilerce tutulan her top bir can sayılır. Ayrıca en son kalan öğrenci vurulmazsa, oyun en baştan yenilenir.

Ayakkabı Saklama: En az 5 kişiyle oynanan Ayakkabı Saklama Oyunu'na başlamadan önce ebe seçimi yapılır. Ardından tüm oyuncular, kendilerine ait birer adet ayakkabıyı, derme çatma tahtalardan oluşturulan küçük eve koyarlar. Ardından ebe, evdeki ayakkabıları alarak çeşitli yerlere saklar. Bu sırada diğer oyuncular ebeye bakmazlar. Ebe, bütün ayakkabıları sakladıktan sonra oyuncular ayakkabılarını tek ayak üstünde bulmaya çalışırlar. Oyun böyle devam ederken, ayakkabısını ilk bulan ve eve getiren oyuncu, oyunu kazanır ve bir sonraki oyun için ebe olma hakkına sahip olur.

BO.4.2.1.1. Okul dışında oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır.

Haftanın Aktifi: Öğretmen öğrencilere "Haftalık Etkinlik Raporu Formu" dağıtır ve öğrencinin bir hafta boyunca okul içinde ve dışında katılabileceği oyun ve fiziki etkinlikleri yazmalarını ister. Öğretmen raporları toplayıp en çok aktif olan öğrencilerin formlarını panoda sergiler.

HAFTALIK ETKİNLİK RAPORU FORMU

ETKİNLİKLER	PAZARTESİ	SALI	ÇARŞAMBA	PERŞEMBE	CUMA	CUMARTESİ	PAZAR
Örümcek ağı							
Kırkayak							
Bisiklete binme							
Paten sürme							
Halat çekme							
Çuval yarışı							

Örümcek Ağı: Sınıf 2 eşit gruba ayrılır. Hentbol kaleleri fileleri çıkarılmış bir şekilde boş bir vaziyette dururken liderler tarafından istenilen noktalardan ip geçirilerek kale içinde 10 farklı büyüklükte alan oluşturulur. Daha sonra gruplar kendi içlerinde 4 kişiyi taşıyıcı olarak belirlerler. Bu taşıyıcıların ikisi takımın diğer üyelerini bu deliklerin içinden iplere değdirmeden geçirerek karşıdaki 2 taşıyıcıya vererek karşıdaki alana göndermek durumundadırlar. Eğer iplere kişiler değdirirlerse tüm takım baştan kalenin bu yanına tekrar geçmek için gelir. İlk olarak takımının tümünü karşıya geçiren takım kazanır.

Halat Çekme: Öğrenciler eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Öğrenciler arka arkaya sıraya girerler. Kalın olmayan 3 metre uzunluğundaki halatı gruplar arasında 1 metre olacak şekilde tutarlar. Birinci oyuncular orta çizgiye ayaklarını basarlar. Öğretmenin komutuyla halatı çekmeye başlarlar. Karşı grubun birinci oyuncusunu çizgiden kendi alanlarına çektiklerinde oyun tamamlanmış olur.

Çuval Yarışı: Öğrenciler derin kolda iki grup hâlinde sıraya girerler. Grup başlarındaki öğrenciler birer çuval giyerler. Öğretmenin komutuyla belirlenen çizgiye kadar çuvala zıplayarak giderler, dönerler ve çuvalı sıradaki arkadaşlarına teslim ederler. Oyun grubun tüm öğrencileri yarışınca biter.

BO.4.2.2.2. Saęlıęını korumak için gnlk ve haftalık beslenme listesi hazırlar.

Saęlık İin Doęru Besin: Öğrenciler sınıf sayısına göre gruplara ayrılır. Gruplar başlangı çizgisinin önünde, arka arkaya sıra olur. Belli bir mesafe uzaklıktaki masanın üzerine saęlıklı ve saęlıksız besinlerin resimleri karışık konulur. Saęlıklı ve saęlıksız besinlere uygun birer hareket belirlenir. (Örneęin; saęlıklı besinlere çift ayakla sıçrama, saęlıksız besinlerde tek ayakla sıçrama vb.) Öğretmenin komutuyla (saęlıklı besin ya da saęlıksız besin) uygun hareketi yaparak öğrenci masaya gider ve uygun resmi alıp gruba geri döner. Resmi ilk ve doęru getiren grup bir puan alır.

Hangisi Yararlı? : Öğrenciler iki eřit gruba ayrılır ve belirlenen çizginin gerisinde derin kolda sıra olurlar. Grupların 7-8 m ilerisine besin tablosu levhası asılır veya sandalye üzerine konur. Grupların 5 m ilerisine de besinlerin isimlerinin (ör. kuru fasulye, hamburger, karpuz vb.) yazılı olduęu kâğıtlara ait kutu konur. Bu kapta hem yararlı hem de yararsız besinlerin isimleri vardır. Öğretmen komut verdięinde grupların birinci öğrencileri koşarak kutuya doęru giderler ve besinlerin yazılı olduęu bir kâğıt alırlar. Tekrar koşarak besin tablosunun olduęu yere koşup besinin yerini bulup oraya kâğıdı yapıştırırlar. Eęer öğrencinin kutudan aldıęı kâğıtta yararsız bir besin yazılıysa, besin tablosunun dışındaki siyah kısma bunu yapıştırır. Sonra saę ya da sol ayakla sıçrayarak başlangı çizgisine geri dönüp sonraki arkadaşının eline vurup grubunun arkasına geçer. Oyun bu şekilde devam eder ve en önce hatasız olarak levhayı dolduran grup birinci olur. Besin tablosu levhası öğrenci düzeyine göre düzenlenebilir. Aynı oyun farklı bir dersteki konuyu pekiştirmek amaçlı da kullanılabilir. Ayrıca levhaya giderken ve dönerken farklı yer deęiştirme hareketleri (ip atlama, yuvarlanma vb.) kullanılabilir.

BO.4.2.2.3. Oyun ve fiziki etkinliklere uygun spor kıyafeti ile katılır.

Doęru Hareket Doęru Kıyafet: Öğretmen sınıfı uygun gruplara ayırır. Her grup için tahtaya veya duvara kartona çizilmiş bir çocuk resmi asar. Kartonların önüne deęişik kıyafet resimleri koyar. Her gruptan bir öğrenci koşarak kartonun yanına gelir ve kartona uygun bir spor kıyafet giydirir. Kartona ilk uygun kıyafeti giydiren grup oyunu kazanır.

BO.4.2.2.4. Oyun ve fiziki etkinliklerde kendinin ve başkalarının güvenlięi ile ilgili sorumluluk alır.

Ayaęıma Basma: Öğrenciler sınıf mevcuduna göre gruplara ayrılır. Her grup el ele tutuřup daire oluşturur. Ama el ele tutuřtuęun iki öğrencinin ayaęına basmaktır. Her öğrenci hem kendi ayaęını korumaya hem de yanındaki öğrencilerin ayaęına basmaya alışır. Öğretmen öğrencileri yavař olmaları ve birbirlerine zarar vermeden oyunu oynamaları yönünde yönlendirir. Oyun esnasında onları takip eder.

BO.4.2.2.5. Oyun ve fiziki etkinliklerde zamanını etkili kullanır.

Numara Oluřturma: Öğrenciler onar kiřilik gruplara ayrılırlar ve gruplar birbirinden ayrı olarak geniş kolda bir çizginin arkasında sıralanırlar. Her gruptaki oyunculara 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 rakamlarının yazılı olduęu kartlar verilir. Öğretmen 9-10 metre uzakta durarak sınıf düzeyine uygun bir sayı söyler (örneęin 486 gibi). Her grupta bu rakamlara sahip olan oyuncular hızlıca öğretmenin yanına koşarak söylenen sayıyı ellerindeki rakamları yukarı kaldırarak doęru olarak oluřturmaya alışırlar. Hangi grup daha önceden söylenen sayıyı doęru olarak oluřturursa o grup puan alır. Daha sonra tüm oyuncular başlangı noktasına dönüp, yeni sayı için hazırlanırlar. İlk olarak 10 puana ulařan takım oyunu kazanır.

Koşu mesafesi değiştirilebilir. Koşu yerine farklı yer değiştirme şekilleri (sıçrama, yuvarlanma, ip atlama vb.) kullanılabilir. Söylenecek sayılar sınıf düzeylerine uygun olarak zorlaştırılıp, basitleştirilebilir. Ayrıca basit toplama ve çıkarma işlemleri söylenip sonuçlarının oluşturulması istenilebilir.

Ejderha Avı: Öğrenciler el ele tutuşarak büyük bir daire oluşturur. Bu dairede iki kişi ejderha olarak seçilir. Birisi ejderhanın başını diğeri de kuyruk kısmını oluşturur. Ejderha daire içine alınır ve daireyi oluşturanlar sünger topla ejderhanın kuyruğunu vurmaya çalışırlar. Hiçbir öğrenci topu üç saniyeden fazla elinde tutamaz. Kuyruğu vuran öğrenci kuyruk olmaya hak kazanır. (Eğer zaman fazla gelir ya da oyun formatında değişiklik gerekirse şu şekillerde zorlaştırılabilir ya da değiştirilebilir. Daha fazla ejderha oluşturulabilir. Oyun içinde en az iki top kullanılabilir. Çeşitli daire boyutları oluşturulabilir. Ejderhanın kuyruğu daha uzun olabilir.)

Yukarıdan ve Etrafından: Öğrenciler çeşitli büyüklüklerdeki gruplara bölünürler. Her grup kendi insan engelini oluşturur. Engeller oluştuktan sonra öğrenciler engele doğru yaklaşırlar. Engele geldiklerinde engeldekiler engeli nasıl ve ne kadar zamanda geçebileceklerini öğrencilere söylerler. Engele gelecek grup kalmadığında son insan engeli bozulup oyuncu haline gelir ve engellere giren grupta engelleri tamamladığında bir engel haline gelir (birdirbir düzeni gibi). Bu böyle istenilen süre kadar devam edebilir. İnsansız engeller konulabilir. Konuşmadan engeller geçirtilebilir. İnsanlardan oluşan her engeldeki insan sayısı artırılabilir. Engeller geçilirken top sürme gibi beceriler eklenilebilir.

Paralimpik Oyunlar

Tek Kanatlı Ejderha: Öğrenciler engelli kişiler ve dâhil etme hakkındaki duygu ve düşüncelerini açıklamayı öğrenirler. Öğretmen öğrencileri etrafına toplar ve herkesin rahat şekilde oturduklarından emin olarak tüm öğrencilerin birbirlerini görebilmelerini sağlar. Öğretmen öğrencilere interaktif bir peri masalı anlatır "Tek Kanatlı Ejderha William ve Kale Futbolu Dünya Şampiyonası". Hikâye 10 kısımdan oluşur ve her bir kısımdan sonra öğretmen; dâhil etme, uyarılma kuralları ve önyargı konusunda bir tartışma başlatır.

Tek Kanatlı Ejderha William ve Kale Futbolu Dünya Şampiyonası: "Bir zamanlar, tek kanatlı William adında bir ejderha burnundan buhar çıkarır vaziyette oturuyormuş. Kuyruğunu arkasına almış ve kayalık zemine çarparcasına vurmuş. Kardeşi Sydney, Testere Dişleri takımını Kale Dünyası Futbol Şampiyonası'na hazırlamaktaymış. Her zaman olduğu gibi William diğer engelli ejderhalarla birlikte mağarada bırakılmış. Arkadaşları; görme engelli Ursula, ağzından ateş püskürtmeyen ejderha Horace, tek bacaklı ejderha Geraldine ve dişsiz ejderha Dieter amcaymış." Öğrencilere "Engelli ejderhaların mağarada bırakılmasının doğru olduğuna inanıyor musunuz? Neden böyle düşünüyorsunuz?" gibi benzer sorular sorulur.

Engel Yolu: Oyunda amaç çeşitli engelleri bulunan kişiler için uyarlanmış ekipmanları kullanarak öğrencilere kişisel deneyimini kazandırmaktır. Engel yaratmak açısından diğer nesnelere: koniler, hasırlar, tahterevalliler, bir engel (imitasyonu), bir kapı (imitasyonu), tebeşir, tekerlekli sandalyeler, petrabike, yürüteç, koltuk değnekleri kullanılabilir. Oyunda gösterilen engellerden geçmeleri istenir. Simüle engelli öğrencilere bir kılavuz yardımcı olur. Her biri derste bir turu tamamladığında çiftler rolleri değişir.

Engel yolu örnekleri:

- 1- Zikzak yolu oluşturmak için koni kullanımı
- 2- Dar bir alandan hareket ederek geçme
- 3- Hasırları (mat) kullanarak engelleri aşağı yukarı hareket ettirme
- 4- Düz olmayan bir alanda hareket etme (Tahterevalli üzerinde hareket)
- 5- Yanlamasına ve geri doğru hareket (180° dönüş, 180° dönüş geriye doğru)
- 6- Kapı açarak arasından geçmek ve kapatmak
- 7- Düz olmayan bir alanda hareket etme (Bir tepe üzerinde hareket)

Ünlü Engelliler: Bu etkinlik için öğrencilere bir hafta önceden ödevler verilir. Öğrenciler birkaç kişiden oluşan gruplara ayrılır. Her grup bir hafta boyunca kendi çevrelerinde bulunan engelliler ile Türkiye ve dünya genelinde ün kazanmış engellileri araştırırlar. Engellilerle birebir tanışan gruplar yüz yüze röportaj yaparlar. Ünlü engelliye ulaşamıyorsa öz geçmişini araştırırlar ve bu öz geçmişten yaratıcı röportajlar yaparlar. Gruplar sınıfta araştırma sonuçlarını paylaşırlar.

BO.4.2.2.7. Oyun ve fiziki etkinliklerde iş birliği yapar.

Oturarak Voleybol: Öğrenciler 6'şar kişilik gruplara ayrılarak iki takım oluştururlar. Takımlar voleybol sahasına daha önceden yerleştirilmiş minderlerde diz üstü veya bağdaş kurarak otururlar. Voleybol sahasındaki file 100-120 cm civarındadır. Takımlar üç pas yaparak ve voleybol kuralları geçerli olacak şekilde paslaşarak topu filenin üzerinden geçirerek karşı tarafa atmaya çalışırlar. Öğrenciler diz üstünde yüksek olabilirler ama ayağa kalkmak yasaktır. Oyun 15 ya da 25 sayıya ilk ulaşan takımın seti/maçı alması ile son bulur.

Top Koşurma: Sınıftaki öğrencilerden bir ebe seçilir. Diğer oyuncular belirlenen alan içerisinde ellerindeki topu kaptırmamaya çalışarak paslaşırlar ve topla beraber yakalanmamak için koşarlar. Ebe topu havadayken kapmaya ve toplu oyuncuyu yakalamaya çalışır. Başarılı olursa dokunduğu oyuncu ebe olur. Oyun verilen süre içerisinde bu şekilde devam eder. Grup kalabalıksa sınıf iki, üç gruba ayrılarak aynı oyun oynatılabilir. Alan büyültülüp, küçültülebilir. Ebe sayısı ve oyundaki top sayısı arttırılabilir. Pas şekilleri bir spor dalına yönelik (göğüs pası, temel pas vb.) olarak uygulanabilir.

Sırt Sırt Top Taşıma: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılır ve her grup kendi içerisinde ikişerli eş olarak derin kolda belirlenen çizginin arkasında sırt sırtta kollarından kenetlenerek sıralanır. En öndeki çiftlere birer tane top veya balon verilir. Öğrenciler topu-balonu sırtlarına koyarak öğretmenin komutunu beklerler. Öğretmenin komutu ile birlikte öndeki öğrenciler topu sırtlarında taşıyarak ve düşürmeden belirlenen çizgiye yan yan yürüyerek gidip, dönüp grubun önündeki oyunculara topu-balonu verip kendi gruplarının arkasına geçerler. Diğer eş olan oyuncular aynı şekilde belirlenen yere kadar gidip dönerler. Oyun bu şekilde devam eder ve en önce bitiren grup oyunu kazanır. Mesafe öğrenci seviyesine göre arttırılıp azaltılabilir.

Büyük Tırtıl: Sınıf üç ayrı gruba ayrılır. Bu gruplarda herkes arka arkaya sıralanır ve öğrencilerin elleri diğer öğrencilerin belindedir. Grup ilerleyebilmek için en önden geriye doğru sırayla sadece bir adım alabilir. (Yani bir akordiyon gibi peş peşe adım almak zorundadır.). Eğer grup adım hatası yaparsa başa döndürülerek tekrardan başlatılır. Grup ortaya konulan engelleri tarif edildiği gibi geçmekle yükümlüdür. Engeller bir nesnenin üzerinden geçme, belli bir yüksekliğin altından geçme ve slalom yapmadır. Engelleri en kısa sürede geçen grup birinci gelmiş sayılır. Her gruba iki dakika uyum süresi verilir ve oyun sonra başlatılır.

Battaniye Voleybolu: Öğrenciler battaniyenin kenarlarından tutarlar. Battaniyeye bir top koyulur ve iş birliğiyle battaniyeyi gererek topu havaya doğru fırlatırlar ve tekrar tutmaya çalışırlar. Eğer oyunun zamanında ya da formatında değişiklik gerekirse aşağıdaki şekillerde zorlaştırılabilir ya da değiştirilebilir. Değişik ebat ve ağırlıklarda toplar kullanılabilir. Battaniye boyutu değiştirilebilir. Oyun sınırları büyütülebilir ya da küçültülebilir.

Sen Benim Gözüm Ben Senin Kolunum: Öğrenciler 4 gruba ayrılırlar. Daha sonra bu gruplar da kendi içinde ikiye bölünürler. Daha sonra bir eş yanındaki eşin gözlerini bağlar. Gözü kapalı olan eşe, gözü açık olan eş konuşmadan kılavuzluk eder. Yere rastgele şekilde dağıtılmış olan kendi takımının rengindeki balonlardan birini alarak kendi üssüne taşır. Her eş sırayla üssüne balonları taşır ve poşetin içine koyar. Balonlar bittikten sonra kim daha önce balonlarını getirmişse o grup birinci olur. Her eşin bir seferde en fazla 1 balon taşıma hakkı vardır ve hiçbir grup başka bir grubun balonunu olduğu yerden uzaklaştırmamalı, diğer grubu engelleyici harekette bulunmamalıdır.

Kütük Geçişi: Sınıf 2 gruba ayrılır. Bir grup denge aletinin veya jimnastik sırasının (bank) bir ucunda diğer grup ise diğer ucunda yer alır. Her gruptaki öğrenciler birden başlayarak grup sayısı kadar numara alırlar. Aynı numaralara sahip öğrenciler denge aletine veya jimnastik sırasına (bank) aynı anda çıkarlar ve ilerlemeye başlarlar. Orta noktaya geldiklerinde iş birliği yaparak yer değiştirmeye çalışırlar. En fazla öğrencisi denge aletinin sonuna ulaşan grup kazanmış olur.

BO.4.2.2.8. Oyun ve fiziki etkinliklerde adil oyun anlayışı sergiler.

Adil Oyun Anlayışı: Öğrenciler sınıf sayısına göre üç veya dört gruba ayrılır ve birlikte otururlar. Öğretmen duvara ya da tahtaya grup sayısı kadar karton asar. Her gruba bir kalem verir. Verilen komut ile her gruptan bir öğrenci koşarak duvardaki kendi kartonuna gider ve adil oyun anlayışına ait bir cümle veya kelime yazar. Verilen süre bitimine kadar tüm öğrenciler sıra ile cümle veya kelimelerini yazarlar. Süre bitiminde en çok doğru cümle veya kelimeyi yazan grup birinci olur.

BO.4.2.3.2. Kültürümüze ve diğer kültürlere ait halk danslarını yapar.

Paralimpik Oyunlar

Dans : Tanıtımdan sonra, öğrenciler oturma lideri tarafından çiftler hâlinde iki gruba ayrılır. Dairenin içinde bir öğrenci, dairenin dışındaki tekerlekli sandalyeli öğrencinin karşısında duracak şekilde ayakta kalır. Oturma lideri iyi bilinen popüler bir müziği çalmaya başlar. Öğrenciler dans etmeye başlar ve dans performanslarını ortaya koyabilmek için kendi hareketlerini bulmaya çalışırlar. Bu denemeden sonra oturma lideri ve öğrenciler tekerlekli sandalye kullanan birinin dansa nasıl adapte edebileceklerini tartışırlar.

Örneğin;

- Ayak hareketleri, tekerlekli sandalyenin basit ileri geri hareketleriyle yer değiştirilebilir.
- Fonksiyonlar (engelli/normal) oturma boyunca çiftli gruplar arasında değiştirilebilir.
- Kullanılabilecek dans örnekleri; halk oyunu, öğrenciler için popüler danslar, beden eğitimi derslerinde bilinen danslardır.
- Öğrenciler kendi müziklerini getirmeleri için cesaretlendirilebilir.

Tekerlekli Sandalye Dans Hareketleri: Tekerlekli sandalyedeki öğrenci boş alanda serbest hareket ederek çeşitli hareketler yapar. Tekerlekli sandalyeyi bir eliyle iter ve diğer eliyle partnerinin elini tutar. Tekerlekli sandalyeyi bir eliyle geri çeker ve diğer eliyle partnerinin elini tutar. Tekerlekli sandalyedeki öğrenci partneri sandalyeyi iterken veya çekerken serbest kol hareketleri yapar. Tekerlekli sandalyedeki öğrenci ve partneri birbirlerine doğru dönerler, kollarını uzatırlar ve avuç içleriyle birbirlerini iter ve çekerler.

BO.4.2.3.3. Kültürümüze ve diğer kültürlere ait çocuk oyunlarını oynar.

Ortayı Bul (Küba): Orijinal ismi "Chocolonga" olan bu oyun 10 veya daha fazla oyuncuyla oynanır. Duvara yapıştırılmış olan kâğıda bir daire çizilir ve bir kişi ebe seçilir. Ebe daireden bir kol boyu uzakta durur ve gözleri bağlanır. Amaç; ebe seçilen oyuncunun, dairenin ortasına veya en yakın yere dokunmasıdır. Ebe oyuna başlamadan evvel olduğu yerde üç defa döndürülür. Bu sırada diğer oyuncular dairenin önüne geçerler ve ebenin dikkatini dağıtmak amacıyla parmaklarını ona zarar vermeyecek şekilde çekerler.

Bana Ayak Uydur (Zaire): Bu müzikli oyunda oyuncular önce bir lider seçerler ve daire oluşturacak şekilde dizilirler. Lider el çırparak ritim tutar ve diğerleri de yavaş yavaş ona katılırlar. Sonra lider oyuncu herhangi bir oyuncunun önünde durur ve ritim eşliğinde bir dans yapar. Liderin seçtiği oyuncu bu dansı başarıyla tekrarlarsa lider olur. Eğer başaramazsa, lider yeni bir oyuncu seçer ve dansı tekrarlar.

Değiş Tokuş (Fransa): Fransız çocukların favori oyunu olan değiş tokuş için geniş bir bez parçasına ve sandalyeye ihtiyaç vardır. On ya da daha fazla kişiyle oynanan bu oyunda herkes birden başlayarak bir numara alır. Sandalyeler çember oluşturacak şekilde dizildikten sonra ebe seçilen oyuncu gözlerini bağlayıp çemberin ortasına geçer ve iki sayı söyler. Sayıları söylenen oyuncular yerlerini değiş tokuş eder. Gözü kapalı olan ebe de ayağa kalktıkları sırada bu oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan, ebe olur.

Ayaklarım ve Ellerim (İspanya): Açık alanda oynanan bir oyundur. Oyunun adı "Belle Cocodrilo"dur. Alanın ortasındaki çizgide ebe durur. Önce sağ ayağını sonra sol ayağını üç kez yere vurur. Ellerini üç kez birbirine vurduklarında ebe orta çizgiden ayrılmadan bir alandan diğer alana geçen öğrencileri yakalamaya çalışır. Yakaladığı arkadaşı ile aynı ritmi tekrarlar. Her yakalanan öğrenci orta çizgide zincirleme gruba katılır ve yanlara hareket eder. Alanda serbest kalan bir öğrenci olunca oyun bitirilir.

Üç Teneke Kutu (Güney Afrika): Güney Afrika'nın kültür mirasını oluşturan hedef vurma oyunlarından biridir. En az beş kişiden oluşan eşit büyüklükte iki takım oluşturulur. Oyun alanına üç teneke kutu üst üste yerleştirilir. İlk oyuncunun tenekeleri yıkmak için üç hakkı bulunur. Oyuncu topu işaretlenen oyun alanının dışından atar. Atış başarılı olursa, oyuncu koşar; kutuları tekrar dizer, etraflarına bir kare çizer ve kutuların üstünden üç kere atlar. Top hedefi vuramaz ve çok uzağa giderse, oyuncular top atış çizgisine geri gelene dek 'thayma' diye bağırırlar. Üç atışta da oyuncu başarılı olamazsa, sıra karşı takımın oyuncusuna geçer.

Shake (Tanzanya): Tanzanya'da çocuklar tarafından yaygın olarak oynanan ve kökeni bilinmeyen bir ebeleme oyunudur. Altı oyuncudan oluşan iki takım oluşturulur. Oyun alanı, yaklaşık voleybol sahası büyüklüğünde bir zemin üzerine çizilmiş ızgara şeklindedir (Üzerinde kutular bulunan koridorlar.). Savunma takımının oyuncuları ızgara içindeki koridorlar üzerinde istedikleri konumu alır. Hücum oyuncuları alanın dış ucunda konumlanır. İşaretle birlikte hücum oyuncuları karşı tarafa geçmek için kutudan kutuya ilerler. Savunma takımı hücum oyuncularının koridordan geçmesi sırasında ebelemeye çalışır. Ebelemeyen ızgaranın karşı tarafına geçen her bir hücum oyuncusu bir puan alır. Hücum takımı uca vardıkten sonra başlangıç noktasına dönmek için etkinliği tekrarlar. Hücum oyuncusu koridorda ebelenirse, savunma takımına katılır. Hücum eden takım puan toplamak için oyuna iki tur devam eder, sonra takımlar rol değiştirir.

Yedi Taş (Ürdün): Yerel bir hedef vurma oyunudur. Her birinde en az iki oyuncu bulunan iki takım oluşturulur. Oyuncu sayısına göre büyüklüğü değişebilen açık ve güvenli bir oyun alanı seçilir. Bir çember içinde üst üste dizilmiş yedi taş konulur. Hücum takımı çember merkezin 3-4 m mesafede durur. Hücum oyuncuları sırayla taş yığınını devirene kadar top atar. Tüm taşlar dağıldıktan sonra savunma oyuncuları topu alır ve hücum oyuncularının dizilerinden aşağısını vurmaya çalışırlar. Dizinin altından vurulan hücum oyuncusu oyunda donar. Tüm oyuncuları donmadan önce hücum takımı taşları yeniden üst üste dizebilirse bir puan alır ve hücumla devam etme hakkı kazanır. Savunma takımı hücum oyuncularının tamamını dondurabilirse bir puan alır ve hücum rolünü üstlenir.

Galah Asin (Endonezya): Endonezya takımalarında oynanan geleneksel bir ebeleme oyunudur. Biri savunma biri ise hücum rolünü üstlenecek her biri beş oyuncudan oluşan iki takım oluşturulur. Oyun alanı 15 m x 9 m büyüklüğündedir ve altı eşit parçaya bölünür. Her bir takımın olabildiğince fazla puan toplamaya çalışacağı 15 dakikası vardır. Hücum tarafı oyun alanının bir ucundan başlar ve işaretin gelmesi ile önlerindeki tüm çizgilerden geçerek karşı tarafa ulaşmaya çalışırlar. Hücum oyuncuları belli bir yerde bulunan iki çizgi arasında duraklayabilir ancak önceden geçtikleri çizgilerden geriye dönebilirler. Savunma oyuncuları çizgilerin üzerinde durarak çizgiden geçmeye çalışan hücum oyuncularını ebelemeye çalışır. Savunma oyuncuları hücum oyuncularını ebelemek için buldukları çizgiden ayrılamaz. Ebelemeyen karşı tarafa geçen her bir hücum oyuncusu bir puan alır.

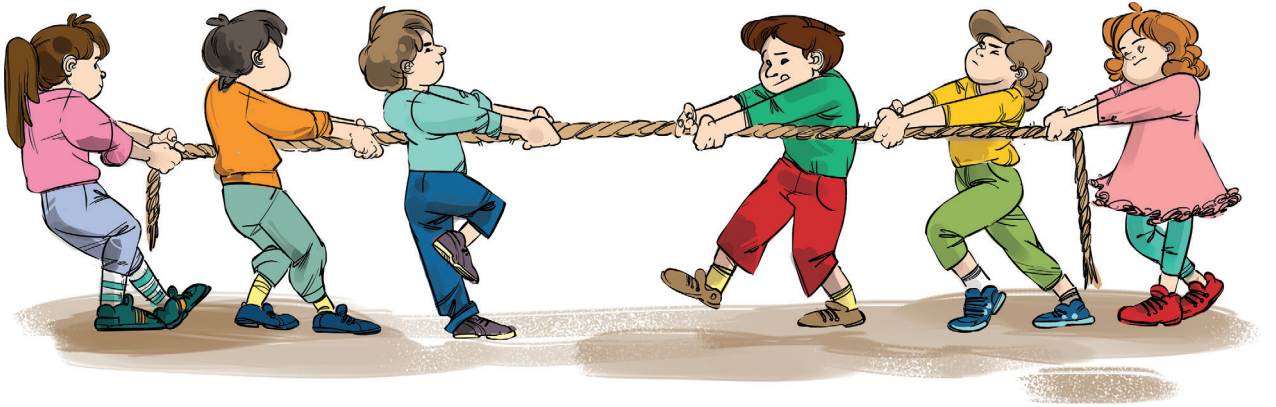
Sur Papaq (Azerbaycan): Bir pas oyunu olan "Şapkayı atma (papag attı)" Azerbaycan'daki en eski oyunlardan biridir. Her birinde sayıları 4 ile 8 arasında değişen oyuncuların olduğu iki takım oluşturulur. Yaklaşık bir futbol sahası büyüklüğünde düz bir oyun alanı belirlenir. Oyun her biri 10 dakikalık iki yarıdan oluşur. Oyun, oyun alanının ortasında hücum eden takımın topu kendi oyuncularından birine pas vermesi ile başlar. Hücum eden takım birbirlerine pas vererek savunmadaki takımın sahasında bulunan potadan topu geçirmek için koşmalıdır. Savunma oyuncusu hücum oyuncusuna dokunamaz ancak top fırlatıldığında pası engellemeye çalışır. Puan kazanıldıktan sonra top sahanın ortasına döner ve bu defa savunma yapan takımın oyuncuları hücum oyuncusu olur. Puan alınmadan önce savunma oyuncuları topu ele geçirirse, bulunulan noktadan itibaren savunma yapanlar hücumla başlar ve oyun alanının ters tarafındaki potada puan kazanmaya çalışır. Aynı anda iki oyuncunun topu tutması hâlinde hakem oyunu yeniden başlatmak için topu oyuncuların arasında havaya atar. Hücum yapan bir oyuncu topu 10 saniyeden uzun bir süre tutamaz.

Mendil Oyunu (Mısır): Ülke çapında yaygın biçimde oynanan geleneksel bir Mısır oyunudur. 5 ya da daha fazla sayıda oyuncusu bulunan eşit büyüklükte iki takım ve bir oyun lideri seçilir. Oyun alanı birbirinden 20 m uzaklıkta iki paralel çizgi ile belirlenir. Lider oyun alanının ortasına çizilmiş olan çemberin içinde elinde bir mendil tutar. Her iki takımdaki oyunculara da 1'den 5'e kadar numara verilir (Takımlarda beşerden fazla oyuncu varsa numaralar artırılır.). Oyun, liderin elindeki mendili kolu açık hâlde yukarı kaldırması ve 1'den 5'e kadar bir numarayı (Takımlarda beşerden fazla oyuncu varsa numaralar artırılır.) yüksek sesle söylemesi ile başlar. Her iki takımdan söylenen numaraları taşıyan oyuncular hızla çembere doğru koşarak mendili liderden almaya çalışır. Mendili alan oyuncu aynı numarayı taşıyan diğer oyuncu tarafından ebelemeyen sıradaki yerine geçmeye çalışır. Oyuncu görevi başarı ile tamamlarsa takımı için bir puan kazanmış olur. Oyuncu ebelemeyen puan karşı takıma verilir.

Gilli-Danda (Pakistan): 13. yüzyılın sonlarından bu yana Orta Çağ metinlerinde geçen bir vurma oyunudur. Eşit büyüklükte iki takım kurulur. Bir grup vurucu, diğer grup ise saha oyuncusudur. Oyunun amacı dandayı (2 m uzunluğunda ahşap sopa) kullanarak gilliyeye (uzun, ince çam kozalağı) vurmaktır. Belirli sınırları olmayan açık bir oyun alanına bir çember (ev) çizilir. İlk vurucu gilliyeye çemberin içine yerleştirir ve danda ile vurarak havaya fırlatır. Gilli havalandığında, vurucu gilliyeye olabildiğince çemberden uzağa göndermek için tekrar vurmaya çalışır. Gilli yere düştüğünde vurucu o noktada aynı işlemi tekrarlar; bu, saha oyuncuları gilliyeye yakalayana kadar devam eder. Gilli yakalandığında merkezden yakalanma noktasına kadar olan mesafe ölçülür. Vurucu takımdaki tüm oyuncular süreci tekrar eder. Daha sonra saha oyuncuları vurucu rolüne geçer. Her oyuncunun

gilliyi ne kadar uzağa gönderdiğini ölçmek için danda kullanılır. Bir danda mesafesi bir puan kazandırır. Ölçüm saha oyuncusunun yakalama noktası ile merkez çember (ev) arasında yapılır. En fazla puanı toplayan takım kazanır.

Ebelemece (Birleşik Krallık): Birleşik Krallık ve diğer İngiliz Milletler Topluluğu ülkelerinde oynanan bir ebeleme oyunudur. Oyuncu sayısı ile ilgili bir sınırlama yoktur ancak oyuncu sayısı oyunu yeterince eğlenceli kılacak kadar çok olmalıdır. Geniş bir kapalı alan ya da açık havada oyun alanı oluşturulabilir. Alanın iki ucunda "ev" kısımları oyun alanı enine çizilen bir çizgi ile işaretlenir. Oyunculardan bir ya da ikisi "ebe" olarak seçilir. Ebeler oyun alanının ortasında durur ve oyunun başlaması için "ebelemece" diye bağırır. Kalan oyuncular oyun alanının kenarındaki "ev"dedir. Oyunun amacı ebelenmeden oyun alanının bir ucundan diğerine koşmaktır. Oyuncular yakalanınca ebe olur. Oyunu ebelenmeden kalan son kişi kazanır. Oyun her defasında ebelerin değiştiği birkaç turda tamamlanır.



Halat Çekme Oyunu