



Ezde Oyn



Var



T.C

Millî Eğitim Bakanlığı

Evde Oyun Var



EVDE OYUN VAR

Çocuğun ilk ve en önemli sosyal çevresi ailesidir. Ailece yapılan nitelikli etkinliklerin, çocukların sosyal ve duyuşsal gelişimleri açısından çok büyük önem taşıdığı bilinmektedir. Bu nitelikli etkinlikler arasında yer alan oyunlar, çocuklar için eğlenceden çok daha fazlasıdır. Oyunlar, her yaştan bireyin psikolojik iyi oluşu için gereklidir. Aile bağlarını ve aile içi iletişimi güçlendirir. Zihinleri dinlendirir, yeniler ve üretkenliği artırır. Birlikte oyun oynayan aile bireyleri birbirlerine karşı daha destekleyici ve anlayışlı olur. Üstelik aile içinde ortaya çıkan birtakım sorunlar, oyunun gücüyle de aşılabılır. Oyun, evi sıcacık bir yuva hâline getirir. Çocuklarını hayata ve geleceğe daha sağlıklı ve sağlam hazırlamak isteyen aile büyükleri, buldukları her fırsatta çocukları ile birlikte oyun oynamaktadır.

Covid-19 salgınıyla birlikte çocuklarımızın evde geçirdiği süre artmıştır. Bu süreçte çocuklarımız, öğretmenleriyle ve sınıf arkadaşlarıyla çevrim içi ortamlarda buluşmaktadır. Bu durum, bir sosyal çevre olarak ailenin sorumluluklarını arttırmıştır. Arkadaşlarıyla gerçek ortamlarda yeterince sosyalleşemeyen çocukların evde diğer aile bireyleriyle oyun oynayarak bu ihtiyaçlarını karşılamaları, yüz yüze iletişimin devam edebilmesi bakımından daha da önemli hâle gelmiştir. Millî Eğitim Bakanlığı olarak biz de bu sorumluluğu paylaşmak, ailelerimize destek olmak için evlerde oynanabilecek ve aile içi iletişimi güçlendirebilecek nitelikte eğitsel oyunlar hazırladık. Bu kitapçıkta yer alan oyunlar, her eve ve her ortama uygun hâle getirilebilir. Aile bireylerinin hayal gücü ile değiştirilebilir ve geliştirilebilir.

Hazırladığımız oyunlarla, evde geçirilen her anın hem daha eğlenceli hem de daha faydalı olacağını umuyoruz.



Oyuna başlamadan önce,

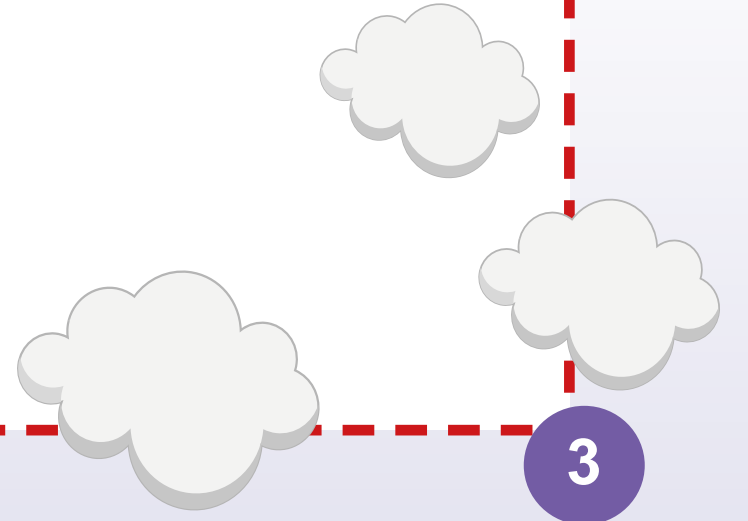
- Oyun alanımızın güvenliğini sağlamalıyız. Sağlığımız için tehdit oluşturabilecek nesnelere ortadan kaldırmalıyız.
- Oyun için gerekli olan materyalleri hep birlikte hazırlamalıyız..
- Oyun alanımızı hijyen kurallarına uygun hâle getirmeliyiz.
- Ellerimizi sabun veya dezenfektan ile temizlemeliyiz.

Oyun oynarken,

- Bağırarak veya yüksek sesle konuşmamalıyız.

Oyun bittikten sonra,

- Oyun alanımızı hep birlikte eski hâline getirmeliyiz.
- Ellerimizi sabun veya dezenfektan ile temizlemeliyiz.



1. Kavanoz Dolusu Bilgi, Kavanoz Dolusu Eğlence

Hedef Beceriler

- Hazırlıksız konuşmalar yapabilme.
- Verilen görevleri, amaca uygun şekilde yerine getirebilme.
- Belirlenen kural ve yönergeleri oyun ve etkinliklerde uygulayabilme.

Malzemeler: Kavanoz, kurşun kalem, kâğıt.



Kâğıtları katladık.
Kavanoz başına topladık.
Seçiyoruz sırayla,
Açıyoruz merakla.

Nasıl Oynanır?

Ailece bilgi yarışması düzenlemeye ne dersiniz? Bu yarışmada sadece bilgiyi ölçmeye yönelik sorular değil, aynı zamanda çeşitli etkinlikleri içeren görevler de vardır. Öncelikle çocukların düzeyine göre, yanıtlayabileceği sorular küçük kâğıtlara yazılır. Sorular, ders içeriklerini kapsayabileceği gibi genel kültüre ve çocukların ilgi alanlarına yönelik de hazırlanabilir. Aynı zamanda yazılan soru sayısı kadar görev belirlenip aynı büyüklükteki kâğıtlara yazılır. Bu görevler; bir şiir okumak, bir atasözü ya da şarkı söylemek, yerinde dans etmek, üç kere zıplamak, diğer odadan bir malzeme getirmek, taklit yapmak, bir çiçeğe su dökmek olabilir. Hazırlanan tüm kâğıtlar aynı şekilde katlanarak kavanozun içine atılır. Kavanozdaki kâğıtlar karıştırılır. Sayışmaca ile oyuncuların sırası belirlendikten sonra ilk sıradaki oyuncu, kavanozdan bir kâğıt çeker. Çekilen kâğıttaki soru cevaplandıktan ya da görev, yerine getirildikten sonra sıra diğer oyuncuya geçer. Her oyuncu değişimi öncesi, kavanoz iyice karıştırılıp teşvik edici sözlerle katılıma ilgi arttırılabilir.



2. Haydi, Ritme!

Hedef Beceriler

Duyduğu basit ritim ve ezgiyi tekrarlayabilme.
Belirlenen kural ve yönergeleri oyun ve etkinliklerde uygulayabilme.

Malzemeler: Tahta kaşık veya çubuk, plastik kap gibi materyaller.



Bir, iki, üç
Haydi, çember başına!
Dört, beş, altı
Karıştırma sırası.
Sona kalırsan eğer,
Oyun seninle biter.

Nasıl Oynanır?

Ailece yerde, koltukta ya da kanepede çember biçiminde oturulur. Ritmi verecek lider, sayışmaca ile seçilir. Lider, oyunun ilk turunda sadece kendi bedenini kullanarak çeşitli ritim hareketleri yapar. Örneğin lider "Ellerimizi 5 kere birbirine vuruyoruz." der ve hareketi gösterir. Diğer oyuncular; verilen komut sayısına, ellerini istenen sayıda birbirine vurur (iki hızlı, üç yavaş vb. ritimle de eller vurulabilir.). Lider "Parmaklarımızı üç kere yavaş şıklatıyoruz." der ve ikinci hareketi gösterir. Diğer oyuncular liderin verdiği ilk komutla birlikte (yani elleri birbirine ritimli vurmaya birlikte) ikinci verdiği komutu da yapar. Oyuncular, liderin verdiği komutları yaparken önceki komutları da sırayla yerine getirir. Lider, son oyuncu kalana kadar farklı ritim hareketleri vermeye devam eder. Şaşıran, unutan, sırasını karıştıran oyuncu yanmış sayılır ve oyunda en son kalan kişi, yeni lider seçilir. Oyunun sonraki turlarına tahta kaşık, plastik kap gibi malzemeler kullanılarak devam edilir.



Aldım elime tavayı.
Çıt çıt yaktım ocağı.
Pat pat patlıyor mısırlar,
Hop hop zıplıyor çocuklar.
Mısırlarım pişiyor,
Ebe beni gözlüyor.

3. Mısır Patlatma

Hedef Beceriler

Temel ve birleştirilmiş hareket becerilerini içeren basit, kurallı oyunlar oynayabilme.

Malzemeler: Canlandırmaya dayalı bir oyundur.

Nasıl Oynanır?

Oyuncular yarım halka şeklinde dizilir ve yere çömelir. Sayışmaca ile içlerinden bir ebe seçilir. Ebe, hayalî olarak bütün oyunculara mısır ve tava verir. Onlara "Tavaya mısırları koydunuz. Ateşin üstünde mısırları patlatıp sonra da yiyeceksiniz. Elinizdeki tavayı sallarken 'pat' dediğim zaman, aynı anda yerinizden sıçrayıp tekrar çömeleceksiniz. Yanlış yapan olursa mısırlarını yiyemez." der. Oyun başlar. Ebe "Şimdi, herkes tava ve mısırlarını alsın." der (Ebe teker teker herkese hayalî olarak tava ve mısırları verir.). Ebe "Ocağın altını çıt çıt yakıyoruz. Tavaya mısırlarımızı koyuyoruz. Tavamızın kapağını kapatıyoruz. Şimdi, tavamızı sallayarak mısırlarımızı kavuralım. Kavuralım, kavuralım, salla, salla... Pat!" der. Bu sırada bütün oyuncular havaya zıplayıp tekrar oldukları yere çömelir. Zıplamakta geç kalan, dengesini kaybeden ya da vaktinden önce zıplayanlar oyun dışında kalır. Ebe, oyuncuları şaşırtmak için "Pat" demeden yerinden sıçrayabilir ancak oyuncular sıçramamalıdır. Bir kişi kalıncaya kadar oyuna devam edilir. Kalan son kişi oyunu kazanır ve ebe olur.



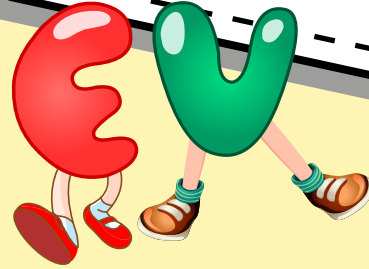


4. Ziplayan Harfler

Hedef Beceriler

Harflerden anlamlı kelimeler türetebilme.

Malzemeler: Oyuncu sayısı kadar kalem ve kâğıt.



Nasıl Oynanır?

Oyuncu sayısı kadar kalem ve kâğıt hazırlanır. Kura ile belirlenen bir oyuncu, en az yedi sekiz harften oluşan anlamlı bir sözcük söyler. Diğer oyuncular; 1 dakikalık süre içinde bu sözcükteki harflerin yerini değiştirerek anlamlı, başka sözcükler türetir. Herkes türettiği sözcükleri kâğıdına yazar. Süre bitiminde, oluşturulan sözcükler söylenir. Oyun sonunda en çok puanı alan oyuncu, oyunu kazanır. Puanlama, türetilen kelimedeki harf sayısına göre yapılır. Her harf, 1 puan olarak hesaplanır. Örneğin, ilk oyuncu "öğretmen" sözcüğünü söyler. Diğer oyuncular kâğıtlarına "nem (3 puan), mert (4 puan), tören (5 puan)" vb. sözcükleri yazar ve puan kazanır. En yüksek puanı toplayan oyuncu, yeni sözcüğü söyler.

RĞNETÖEM

TEĞMEN

ÖĞRENME

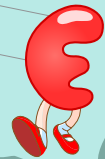
MERT

TÖREN

ÖĞRETME

TER

NEM





5. Haydi, Anlat Bakalım!

Hedef Beceriler

Anlatımda jest ve mimikleri etkili kullanabilme.
Konuşmacının sözlü olmayan mesajlarını kavrayabilme.

Malzemeler: Atasözleri ve Deyimler Sözlüğü, kâğıt, kalem, makas.

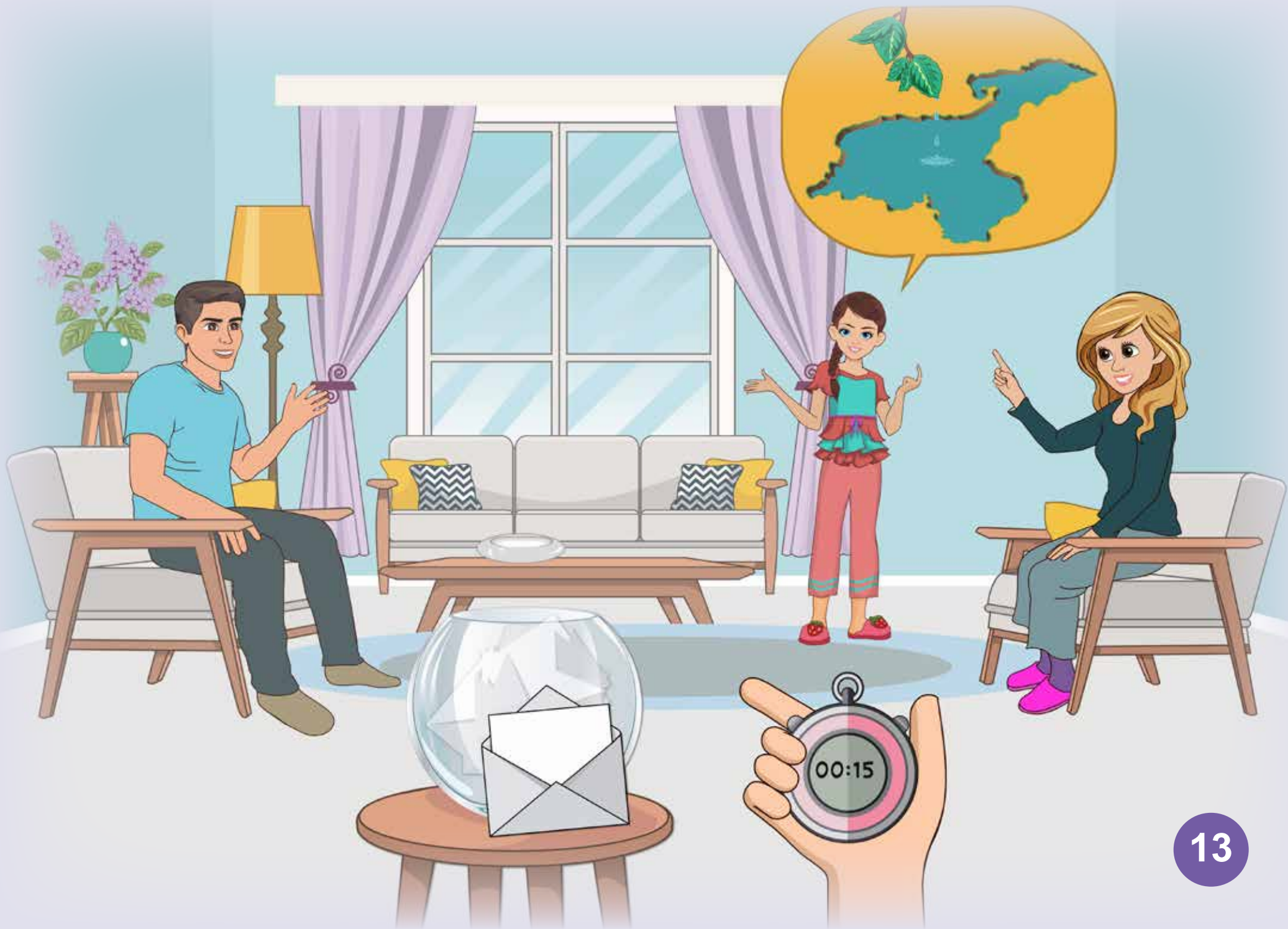


Atalardan yadigâr.
Bir dakika süren var.
Elin, kolun, gözün var.
İşte, şimdi anladın!
Anlatmaya başladın.

Nasıl Oynanır?

Oyun öncesinde çocukların anlayabileceği düzeydeki atasözleri ve deyimler küçük kâğıtlara yazılır, görünmeyecek şekilde katlanır ve bir kavanoza konur. Ne kadar çok içerik olursa oyun o kadar eğlenceli hâle gelir. Kâğıtlara ifadenin atasözü mü, deyim mi olduğu mutlaka yazılır.

Oyuncu sırası belirlendikten sonra ilk oyuncu kavanozdan bir kâğıt seçer. Kâğıtta yazılı olan sözü konuşmadan, dudaklarını kıpırdatmadan, sadece jest ve mimiklerini kullanarak 1 dakika içinde diğer oyunculara anlatmaya çalışır. Kâğıdını seçen oyuncu, anlatacağı ifadenin deyim mi atasözü mü olduğunu mutlaka söyler; hazır olduğunu belirttikten sonra süresi başlar. Anlatılan sözü bilen oyuncu alkışlanır. Sıra diğer oyuncuya geçer.





O hece, bu hece, şu hece!
Hepsi ayrı bir yerde.
Bul, birleştir ve ekle.
Oluştur bir kelime.

6. Heceyi Kelime Yap

Hedef Beceri

Heceleri kullanarak anlamlı sözcükler türetebilme.

Malzemeler: Renkli kalemler, 2 adet beyaz kâğıt.

Nasıl Oynanır?

Oyuncular bir masanın etrafına oturur, masanın üzerine iki tane beyaz kâğıt konur. Oyunun ilk aşamasında her oyuncu, sırası geldiğinde ilk kâğıda herhangi bir hece yazar. Örneğin “sa, ka, ma, ra, kar, da, mar”. Bu aşamada her oyuncu, sırası geldiğinde kâğıdın herhangi bir yerine sadece bir hece yazacaktır. Heceler, aralarında uygun boşluklar bırakılarak yazılmalı ve birbirine karışmamalıdır. Kâğıdın her tarafı hece ile dolduktan sonra oyunun ikinci aşamasına geçilir. Bu aşamada sırası gelen oyuncu, birinci kâğıtta yazılı olan heceleri kullanarak anlamlı kelimeler oluşturur ve oluşturduğu kelimeyi ikinci kâğıda yazar. Her oyuncu sırası geldiğinde yalnızca bir tane anlamlı kelime oluşturmalıdır ve bu sırada kullandığı heceleri bir daha kullanılmaması için yuvarlak içine almalıdır. Örneğin yukarıda oluşturulan hecelerden “makara, sakar, damar” gibi anlamlı kelimeler oluşturulabilir. Her oyuncunun farklı renkte yazan bir kalem kullanması oyunu daha keyifli hâle getirecektir.

Haydi, minder kapmacaya!
Müzik güzel kapılma.
Dans et, eğlen, gül ama
Biter birazdan unutma!

7. Minder Kapmaca

Hedef Beceriler

Müzikle koordineli hareket edebilme.
Oyun ve etkinliklerde, belirlenen kural ve yönergeleri uygulayabilme.

Malzemeler: Oyuncu sayısından bir eksik sayıda minder, müzik çalar.

Nasıl Oynanır?

Oyuncular arasından müziği kontrol etmek üzere bir lider belirlenir. Diğer oyuncuların sayısından bir eksik sayıda minder; oyun alanında, yere karışık bir biçimde konur. Müzik başladığında bütün oyuncular müziğin ritmine uygun şekilde dans eder. Müzik durduğunda ise herkes bir mindere oturur. Açıkta kalan oyuncu oyun dışında kalır. Çıkan her oyuncuyla birlikte bir tane de minder yerden kaldırılır. En sona kalan oyuncu alkışlanarak ödüllendirilir. Yeni bir lider seçilir ve oyun devam eder.

8. Hedef Kartları

Hedef Beceriler

- Belli bir konu/duruma dair hedef ortaya koyabilme.
- Hedefe ulaşma yolunda neler yapması gerektiğini bilme ve strateji belirleyebilme.

Malzemeler: Beyaz kartondan ya da kâğıttan kartlar.

Nasıl Oynanır?

Ailedeki herkes için beyaz kartondan ya da kâğıttan 5x8 santimetrelilik kartlar hazırlanır. Kartın ön tarafına bir hedef, arka tarafına da bu hedefe ulaşmak için atılması gereken adımlar yazılır. Bu adımlar iyice düşünülür ve birlikte konuşulur. Hedef, o gün yapılması gereken işleri tamamlamak olabileceği gibi o gün verilen ev ödevlerini yapmak da olabilir. Günün sonunda ya da haftada bir kez kartın ön tarafına (hedefin yazıldığı yere) hedefe ulaşmak için neler yapıldığı kısaca yazılır, tarih atılır. Aynı anda birden fazla hedef kartı olabilir. Bazı hedeflere çabuk, bazılarına ise çok uzun sürede ulaşılabilir. Bu çalışma alışkanlığa dönüştürülebilir, oyunlaştırılarak eğlenceli bir hâle getirilebilir. Aile bireylerine ve çocuklara; bir şeyi başarmak için belirli bir istikamette düşünme, plan yapma, strateji geliştirme, bütünü parçalara bölüp adım adım hedefe doğru ilerleme alışkanlığı kazanma konusunda yardımcı olur. Hedeflerinin tamamına ulaşan aile üyeleri, yine ailenin kendi arasında belirlediği ödüllerle ödüllendirilir.

Ev işlerine yardım et.
Odanı ve yatağımı düzenli tut.

HEDEF

Aile içindeki sorumluluklarını yerine getirme

- Her sabah uyandıktan sonra yatağımı topladım.
- Her gün kıyafetlerimi düzgünce dolaba yerleştirdim.
- Her gün düzenli olarak odamı topladım.
- Bazı ev işlerinde aileme yardımcı oldum.



9. Katı-Sıvı-Gaz

Hedef Beceriler

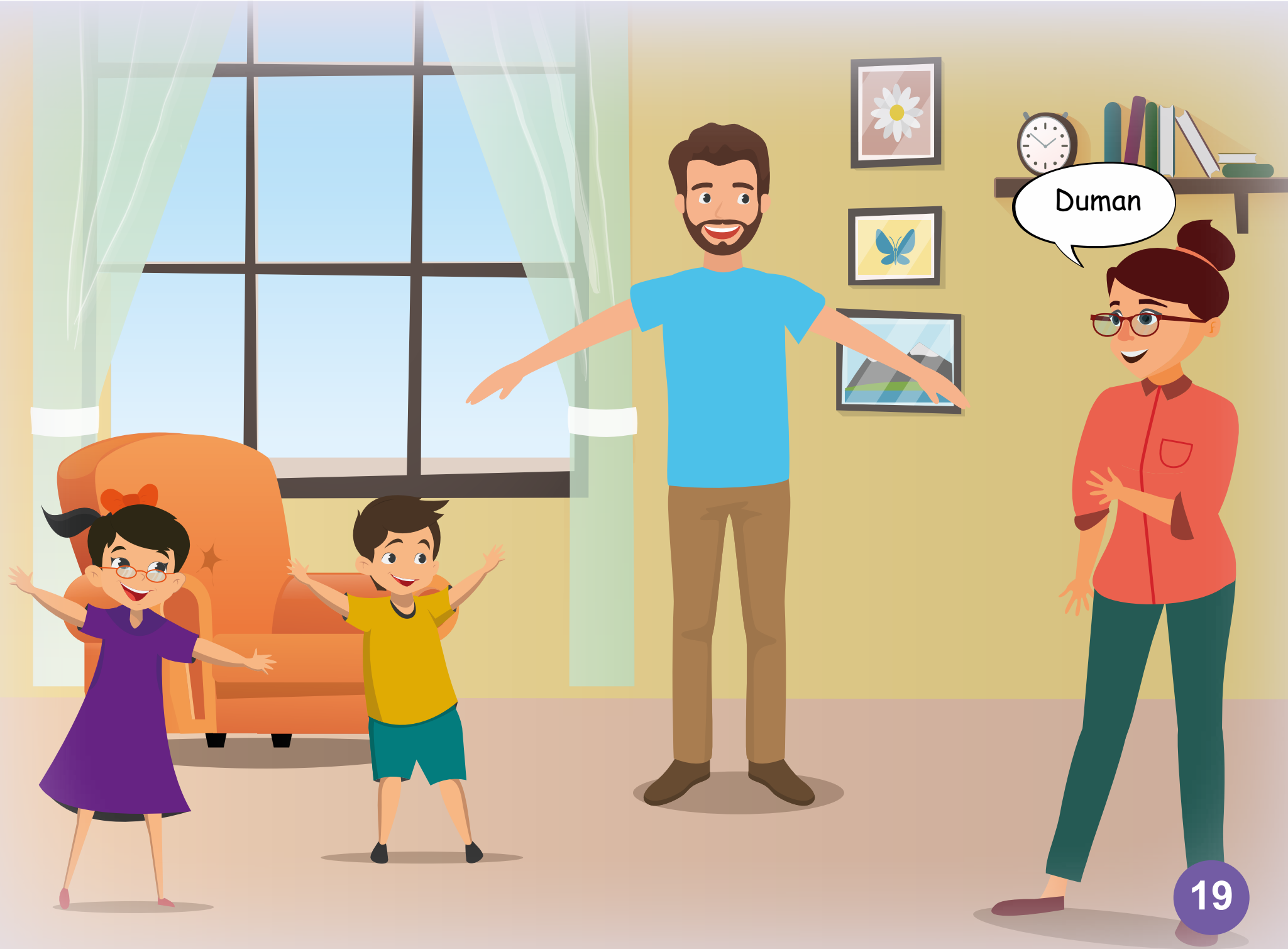
- Çevresindeki maddeleri hâllerine göre sınıflandırabilme.
- Belirlenen kural ve yönergeleri oyun ve etkinliklerde uygulayabilme.



Ben deyince "katı"
Şimdi, dur sımsıkı.
Ben deyince "gaz"
Haydi, şimdi uç biraz.
Ben deyince "sıvı"
Dalgalanma zamanı.

Nasıl Oynanır?

Oyunculardan biri lider seçilir. Diğer oyuncular liderin karşısında ayakta bekler. Lider "katı-sıvı-gaz" hâldeki maddelerden birinin adını söyler. Söylenen madde katıysa oyuncular; iki eli yanda, hareket etmeden, dimdik ayakta durur. Sıvıysa avuç içlerini birbirine bakacak şekilde, göğüs hizasında, önde birleştirip dalgalanma hareketi yapar. Gaz hâlde ise kollarını iki yana açarak olduğu yerde uçma hareketi yapar. Örneğin; lider "tahta" derse katı hareketi, "yağmur" derse sıvı hareketi, "duman" derse gaz hareketi yapılır. Lider katı-sıvı-gaz hâlde bulunan başka maddelerin isimlerini de söyler. Şaşırان, geç kalan, uygun hareketi yapamayan oyuncular; oyun dışında kalır. Lider değişimiyle oyuna devam edilir.



Duman

10. Hazine Avı

Hedef Beceriler

Basit plan ve kroki çizebilme.
İş birliğine dayalı davranışlar gösterebilme.

Malzemeler: Küçük bir oyuncak, kâğıt, kalem.

Nasıl Oynanır?

Evde bulunan ve tehlike arz etmeyecek birden fazla nesne (küçük bir oyuncak, toka, top vb.) ailece belirlenir. Sayışmaca ile bir "haritacı" seçilir. Haritacı tarafından ailece belirlenmiş nesnelere evin farklı bölümlerine saklanır. Haritacı evin basit bir krokiyi çizer ve sakladığı nesnelere yerini kâğıt üzerine işaretleyerek bir hazine haritası oluşturur. Haritacının krokiyi oluşturması için ona 10 dakika süre verilir. Bu sırada diğer oyuncular başka bir odadadır. Haritacı, sakladığı nesnelere işaretlediği hazine haritasını diğer oyunculara verir. Oyuncular, krokiye göre işaretlenen yerlere gidip saklanan nesnelere ekip olarak bakarlar. Saklanan nesnelere yanına bir sonraki nesnenin yerini gösteren ipuçları yazılabilir. Hazineyi eksiksiz olarak bulan kişi ya da grup alkışlanır. Yeni bir haritacı seçilerek oyuna devam edilir.



11. Ayağını Doğru Bas!

Hedef Beceriler

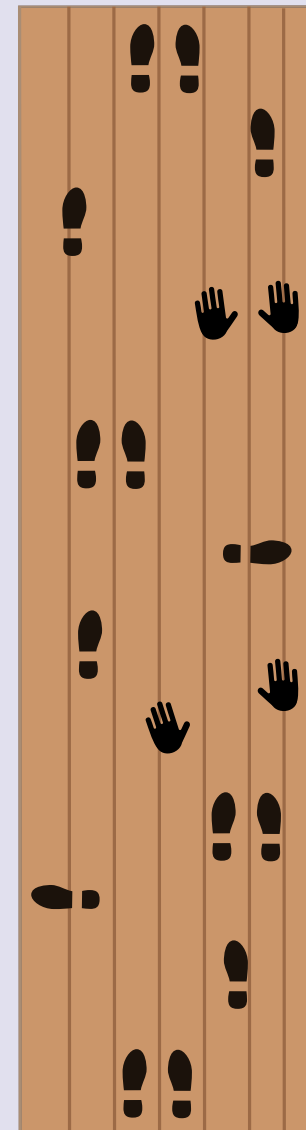
Vücudunu istenen yöne koordineli olarak hareket ettirebilme.
Dengeleme hareketlerini artan bir doğrulukla yapabilme.

Malzemeler: Renkli karton ya da gazete kâğıtları, makas, koli bandı.

Nasıl Oynanır?

A4 kâğıdı büyüklüğünde, çok sayıda, sağ-sol el, sağ-sol ayak figürü kesilir. Zikzaklar oluşturacak şekilde ve bir adım mesafeyle, farklı yönlere doğru, koridor boyunca, koli bandıyla (gizli bant tekniğiyle) yere yapıştırılır. Farklı renkteki kâğıtlar da kullanılabilir. Sayışmaca ile belirlenen ilk oyuncu, koridordaki başlangıç noktasına geçer. Yere sağlı sollu yapıştırılan el ve ayak figürlerinin yönüne ve şekline göre oyuncu; üzerine tek ya da çift ayağını basıp, sağ ya da sol elini koyarak parkuru tamamlar. Bu sırada dengesi bozulan, ayağını indiren, kâğıdın dışına çıkan, yanlış hamle yapan, şaşırarak oyuncu; sırasını diğer oyuncuya devretmiş olur. Parkuru doğru biçimde tamamlamayı başaran oyuncu, oyunu kazanır.

Eller yan yana,
Ayaklar art arda,
Zikzaklı yol boyunca,
Dizilmişler uç uca.
Dengeyi sakın bozma.
Haydi, yolu tamamla!



12. Şehir Bulmaca

Hedef Beceriler

Ülkemizdeki şehirlerin konumlarını harita üzerinde belirleyebilme.
Hazırlıksız konuşmalar yapabilme.

Malzemeler: Türkiye siyasi ya da fiziki haritası.

Nasıl Oynanır?

Çocuğun yaşına ve hazırbulunuşluk düzeyine göre Türkiye siyasi haritası ya da Türkiye fiziki haritası masanın üzerine konur. Haritanın olduğu bir kitap açılabilir ya da genel ağdan harita görüntüsüne ulaşılabilir. İlk oyuncu, haritaya bakarak gösterilmesini istediği şehrin nerede olduğunu sorar. Diğer oyuncular da şehri haritadan bulup göstermeye çalışır. Şehri ilk bulan kişi 1 puan alır. Şehir sorma sırası diğer oyunculara geçer. Oyun sonunda en çok puanı alan oyuncu, oyunu kazanır. Sorulan şehre ait bazı özellikler, şehirde yetişen meyve ve sebzeler, il plaka numaraları vb. oyun sırasında konuşulabilir.

Koş harita başına,
Yeni bir maceraya.
Soruları soralım,
Şehirleri bulalım.
Puanları alalım.



13. Mesleğimi Bul

Hedef Beceri

Meslekler arasındaki farkları ayırt edebilme.

Malzemeler: Kâğıt, kalem.

Ofiste mi
çalışırsın?

Çalışırken
üniforma
giyer misin?

Çalışırken
baret
kullanır mısın?

Doktor, asker, öğretmen.
Bil bakalım, kimim ben?
"Evet", "Hayır" cevaplarım.
Doğru soruları sor bakalım.

Nasıl Oynanır?

Oyunda amaç, doğru soruları sorarak meslekleri bulmak ve 50 puana ulaşmaktır. Oyunun başında bir kişi belirlenir. Belirlenen kişi kendine bir meslek seçer ancak hangi mesleği seçtiğini söylemez. Diğer oyuncular seçilen bu mesleği bulmak için sırayla sorular sorar. Soruların cevabı sadece "evet" veya "hayır" olmalıdır. Örneğin "Ofiste mi çalışırsın?" sorusuna "evet" veya "hayır" cevabı verilip diğer soruya geçilir. En fazla 15 soru sorulmalı ve ardından tahminlere geçilmelidir. Sorular tamamlanmadan tahminde bulunmak isteyen kişilere izin verilir fakat herkesin iki kez tahminde bulunma hakkı vardır. Diğerlerinden önce doğru tahminde bulunan kişi 10 puan alır ve meslek seçme hakkı o kişiye geçer. Kimse doğru tahminde bulunamazsa mesleği seçen kişi 10 puanı alır ve kendisine yeni bir meslek seçerek oyuna devam eder.

14. İçinde Ne Var?

Hedef Beceriler

- ! Nesneleri seslerinden tanıyabilme.
- ! Duyduklarından hareketle doğru tahminler yapabilme.

Malzemeler:

- ! Oyuncu sayısı kadar kutu, kutuların içine sığabilecek nesnelere.

Nasıl Oynanır?

Oyunda amaç, kutunun içindeki nesneyi doğru tahmin etmektir. Bir kişi kutuyu alır ve istediği bir nesneyi kimseye göstermeden içine koyar, kapağını kapatır. Daha sonra kutuyu sallamaya başlar. Diğer oyuncular çıkan sesteki hareketle kutunun içindeki nesneyi tahmin etmeye çalışır. Doğru tahminde bulunan kişi, kendi kutusunu alır ve istediği bir nesneyi kutuya koyar. Diğer oyuncular tahminde bulunmalarını ister. Oyun bu şekilde devam eder.

Bir şey koydum kutuya.
Haydi, herkes buraya!
Salla kutuyu sağa sola.
Dinle bakalım, bu ne ola?



Gel, katıl bu halkaya.
Ellerin yukarıda,
Ellerin aşağıda,
Çalıştır vücudunu.
Yönet sonraki turu!

15. Ellerim Nerede?

Hedef Beceri

Oyun ve etkinliklerde belirlenen kural ve yönergeleri uygulayabilme.

Malzemeler: Herhangi bir kazaya sebep olmayacak nitelikte, küçük bir oyuncak.

Nasıl Oynanır?

Tüm aile bireyleri bir halka oluşturacak şekilde yere oturur, ortaya küçük bir oyuncak konur. Oyun yöneticisi sayışmacı ile belirlenir. Bu kişi "Ellerim kulağımda!" dediğinde herkes ellerini kulağına, "Ellerim dizimde!" dediğinde herkes ellerini dizine koyar. Oyunda temel kural, oyun yöneticisinin verdiği yönergeye göre şaşırmadan hareket etmektir. Oyun yöneticisi "Ellerim yerde!" dediğinde yerdeki oyuncak alan ilk kişi, oyunu kazanır. "Ellerim yerde!" komutu verilmeden oyuncak alan oyuncu olursa elenir. Kazanan oyuncu, sonraki turu yönetir.







16. Bilmece, Bildirmece

Hedef Beceriler

- ! Hazırlıksız konuşmalar yapabilme.
- ! Sorulan sorulara mantıksal tutarlılığı olan cevaplar verebilme.

Nasıl Oynanır?

En son ne zaman ailece birbirinize bilmece sordunuz? Cevaplarınız farklı farklı olacaktır. O hâlde bütün cevapları bu oyunla birlikte "şimdi" yapalım. Ailece daire şeklinde oturulur. Bütün oyuncular birbirlerinin yüzünü görmelidir. İşte bilmecelerimiz:

1 Doktorunuz size 3 hap verir ve bunları yarımşar saat arayla almanızı tavsiye ederse hapların tamamını bitirmeniz ne kadar sürer?

2 Karşıdan gördüm bir taş, yanına vardım dört ayak bir baş.

3 Adam telefon faturasını yatıramış. Sonucunda ne olmuş?

4 Sadece bir tek kibritiniz var. İçinde bir gaz lambası, bir gaz sobası, bir de mum bulunan karanlık ve soğuk bir odaya girdiniz... Önce hangisini yakarsınız?

5 Kırıldığı zaman kullanılan şey nedir?

6 O odanın içinde, oda onun içinde.

7 Bir çiftçinin 17 koyunu vardı. Sürüde salgın hastalık oldu, dokuzu ağır hastalandı, diğerleri öldü. Çiftçinin kaç koyunu kaldı?

8 Hangi havada bulut olmaz?

9 Elmanın içinden bir kurt çıkmasından daha kötü olan şey nedir?

10 Mavi atlas, Arşın yetmez. Makas kesmez, Terzi biçmez.

11 5 aslan, 8 gergedan, 3 boğa birlikte ne yapar?

12 Bir yarışta ikinciye geçersen kaçınıcı olursun?

13 Demir'in babasının 5 çocuğu var. 4'ünün isimleri sırasıyla Dede, Didi, Dodo, Dudu ise 5. çocuğun adı nedir?

14 Hangi macunla diş fırçalanmaz?

Cevaplar

1 1 saat

2 Kaplumbağa

3 Telefon numarası

4 Kibriti

5 Yumurta

6 Ayna

7 Dokuz

8 Oyun havası

9 Yarım kurt

10 Göküzü

11 İkinci

12 İkinci

13 Demir

14 Lahmacunla

Hatırla da söyle,
Ne gördün resimde?
Oluştur hikâyeni.
Durma, düşün, haydi!

17. Hatırla

Hedef Beceriler

- || Görsellerle ilgili sorulara cevap verebilme.
- || Görsel ifadeleri hafızada tutabilme.
- || Görsellerle ilgili hikâyeye anlatabilme.

Malzemeler: Resimli hikâyeye kitapları, dergi vb.

Nasıl Oynanır?

Çocuklara hikâyeye kitaplarından resimler gösterilir, bir süre resimlere bakması istenir. Sonra resim kapatılıp “Resimde neler vardı?” diye sorulur. Gördüklerini hafızasında tutması, hatırlaması ve bunları doğru bir şekilde ifade etmesi istenir. Ardından gördüğü resimle ilgili bir hikâyeye anlatması istenir. Bu oyun iki ya da üç resim gösterilerek de oynanabilir. Bu durumda görsellerin hepsini kapsayan bir olay ya da hikâyeye anlatılır. Hikâyeye tamamlandıktan sonra oyunculara “Siz hikâyenin sonunu nasıl tamamlarsınız?” şeklinde sorular yöneltilerek hikâyeye birkaç son bulunur. Böylece oyuna katılım artmış olur. Bu oyun, çocuğun bilişsel ve dil gelişimine katkı sağlayacaktır.



18. Ne Yok?

Hedef Beceriler

Bir bütünün içerisindeki eksikleri fark edebilme.
Belirlenen kural ve yönergeleri, oyun ve etkinliklerde uygulayabilme.

Malzemeler: Kalem, biblo, küçük bir oyuncak, kitap, defter, kutu, pet şişe vb. nesnelere.

Nasıl Oynanır?

Masanın üzerine çeşitli nesnelere konur. Oyuncuların yaşına ve dikkat seviyesine göre nesnelere sayısı artırılabilir ya da eksiltilebilir. Seçilen bir oyuncu, önce masadaki nesnelere dikkatlice bakar. Sonra bu oyuncudan oda dışına çıkması istenir. Diğer oyunculardan biri, masadaki nesnelere birisini alır ve saklar. Ebeden odaya gelmesi istenir. Ebe hangi nesnenin eksik olduğunu bulmaya çalışır. Eksik olan nesneyi bilirse oyunun ikinci aşamasında o nesneyi kimin aldığını bir kerede tahmin etmeye çalışır. Ebe, nesneyi alan kişiyi doğru tahmin ederse alkışlanarak ödüllendirilir; bilemezse kendisinden istenen bir taklidi yapar. Başka bir ebe seçilerek oyuna devam edilir.

Ebeysen eğer
Tutacaksın aklında.
Neler var masada?
Bulursan ne yok,
Alkış alırsın ne çok!



19. Aklında Tut

Hedef Beceri

Temel ve birleştirilmiş hareket becerilerini içeren basit, kurallı oyunlar oynayabilme.

Malzemeler: Oyuncu sayısı kadar kâğıt, kalem.

Oyuna Hazırlık: Kâğıt ve kalemler oyunculara verilir. Oyuncular yapılmasını istediği beş yönergeyi birbirine göstermeden alt alta yazar.



Ayağa kalk.
Üç kere zıpla.
Başını kaşı.
Lambayı aç.
Bir tekerleme söyle.

Eylemleri yazdım kâğıda,
Okuyup tut aklında.
Yapabilirsen sırayla,
Bütün alkışlar sana!

Nasıl Oynanır?

Oyuncuların içinden sayışmacı ile bir tane yönetici, bir tane de yönergeleri uygulayacak kişi seçilir. Yönerge veren oyuncu, kâğıda yazmış olduğu beş eylemi yavaş yavaş ve vurguyla bir kere okur. Diğer oyuncu, duyduğu eylemleri verilen sıraya göre birbiri ardına yapmaya çalışır. "Ayağa kalk, üç kere zıpla, başını kaşı, lambayı aç, bir tekerleme söyle." gibi. Her yönergenin art arda ve bir kere söylenmesine dikkat edilmelidir. Oyuncu, bütün yönergeleri dinledikten sonra istenenleri yapmaya başlar. Hepsini doğru yaparsa alkışlanarak ödüllendirilir. Başka bir yönetici ve oyuncu seçilerek oyuna devam edilir. Oyunun sonraki turunda yönerge sayısı artırılır. Daha karmaşık yönergeler de yazılabilir.

20. Haydi, Ayır!

Hedef Beceriler

Oyun ve etkinliklerde belirlenen kural ve yönergeleri uygulayabilme.
Dikkat gerektiren işleri yapabilme

Malzemeler: Nohut, kuru fasulye, kabuklu fındık, barbunya, kâğıt, kalem.

Masa üstünde karışık,
Nohut, fasulye, fındık.
Topluyoruz bir dakikada,
Ayırıp saydık, kazandık.

Nasıl Oynanır?

Oyuncular bir masanın etrafında sıralanır. Masanın ortasına nohut, kuru fasulye, kabuklu fındık gibi yıkandığında tekrar kullanılabilir çok miktarda bakliyat ve kabuklu yemiş; karışık olarak konur. "Başla!" komutuyla birlikte, 1 dakika içinde, her oyuncu toplayabildiği kadar bakliyatı kendi önünde ayrı ayrı biriktirir. Süre bitiminde kimin ne kadar bakliyat topladığı bir kâğıda not edilir. Bakliyat gruplarından birine başka bir bakliyat karışmışsa karıştırılan gruba ait puan "0" olur. Her turda bütün bakliyatların toplam sayısı kadar puan alınır. Oyunun sonunda en çok bakliyatı toplayan oyuncu, oyunun kazananı olur.

21. Karada-Denizde

Hedef Beceriler

Verilen yönergeyi geometrik şekillerle ilişkilendirebilme.
Oyun ve etkinliklerde belirlenen kural ve yönergeleri uygulayabilme.

Malzemeler: Çamaşır ipi vb.

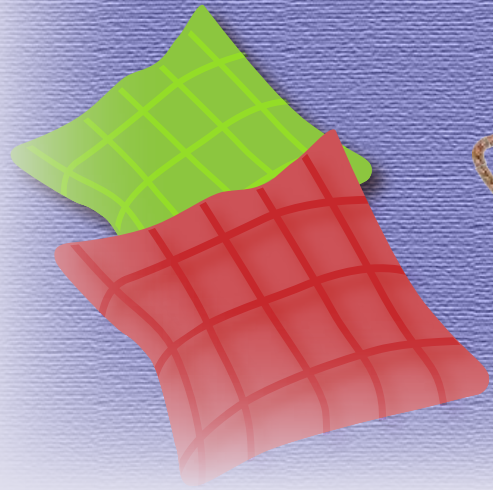


Nasıl Oynanır?

Oyuncular bir çember oluşturur. Bir kişi oyunu yönetir. Çamaşır ipiyle yere üçgen, çember, dikdörtgen ve kare şekilleri yapılır. Yapılan şekiller yönetici hariç bütün oyuncuları içine alabilecek büyüklükte olmalıdır. Yönetici, oyunculara “Karada üçgende, karada dairede, karada dikdörtgende, karada karede!” der ve bu sırada hangi geometrik şekli söylemişse oyuncular o şeklin içine girer. Yönetici “Denizde!” dediğinde de oyuncular şeklin içinden boş alana zıplarlar. Yönetici, komutları hızlı bir şekilde verir. Oyun sonuna kadar şaşırmayan oyuncu, alkışlanır.

Kare, üçgen, dikdörtgen
Adalar yapılmış iplerden.
Karadaysan içeride,
Denizdeysen dışarıda.
Dikkat, sakın şaşırma!

KARADA
DİKDÖRTGENDE



Açtı, açtı
Kasımpatı çiçek açtı.
Herkes ayağa kalktı.
Kollarını yana açtı.

22. Kasımpatı Çiçek Açtı

Hedef Beceriler

- Oyun ve etkinliklerde belirlenen kural ve yönergeleri uygulayabilme.
- Temel ve birleştirilmiş hareket becerilerini içeren basit, kurallı oyunlar oynayabilme.

Nasıl Oynanır?

Oyuncular halka oluşturacak şekilde çömelir. İçlerinden biri yönetici seçilir. Yönetici "Kasımpatı çiçek açtı." dediğinde çömelmiş hâldeki oyuncular hızla ayağa kalkar, kollarını yana açar ve yine çömelir. Yönetici "Kasımpatı çiçek açmadı." dediğinde oyuncular hiç hareket etmemelidir. Yönetici, komutları hızlı hızlı verebilir. Komutlara uygun davranmayanlar ve şaşırırlar oyun dışında kalır. Son kalan oyuncu oyunu kazanır ve sonraki turu yönetir.



23. Topla, Kazan

Hedef Beceriler

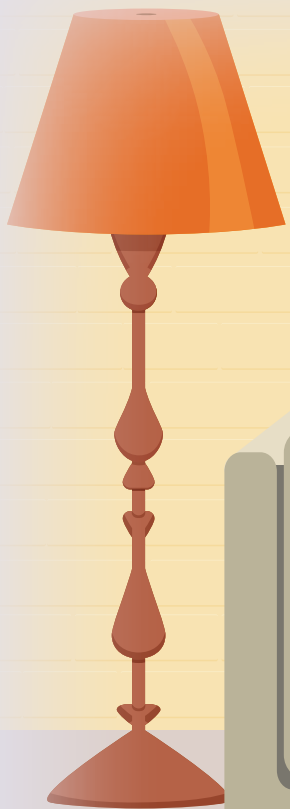
Oyun ve etkinliklerde belirlenen kural ve yönergeleri uygulayabilme.
Hedefe ulaşma yolunda neler yapması gerektiğini bilme ve strateji belirleyebilme.

Malzemeler: Çok sayıda çamaşır mandalı, oyuncak, birbirinden farklı nesnelere, müzik kaynağı.

Nasıl Oynanır?

Müziği kontrol etmek üzere bir kişi seçilir. Diğer oyuncular serbest hâlde, oyun alanında durur. Yere çok sayıda mandal ya da küçük nesne saçılır. Oyuncular, müzik açılınca 10 sn. içinde toplayabildiği kadar nesneyi kucağında biriktirir. Toplanan nesnelere, müzik kapanınca sayılır. En çok nesneyi toplayan oyuncu alkışlanır. Müziğin süresi, oyuncu ve nesne sayısına göre daha kısa ya da uzun tutulabilir.

Haydi, müzik başlasın!
Nesneler yere saçılсын.
Hızlıca hepsini toplayan,
Müzik durunca kazansın.



24. Sıcak-Soğuk

Hedef Beceri

Hedefe ulaşma yolunda neler yapması gerektiğini bilme ve strateji belirleyebilme.

Malzemeler: Küçük, herhangi bir nesne.

Nesnemi kaybettim soğukta,
Aradım onu sıcakta.
Alkışlayınca herkes,
Buldum onu kuytuda.

Nasıl Oynanır?

Herhangi bir nesne belirlenir. Ebe seçiminden sonra, belirlenen nesne evde bir yere saklanır. Ebe nesneye yaklaştığında diğer oyuncular hep bir ağızdan "sıcak", nesneden uzaklaştığında da "soğuk" der. Bu oyun, nesnenin yerini belirtmek için el çırparak da oynanabilir. Ebe saklanan nesneye yaklaştıkça el çırpma kuvvetlenir, nesneden uzaklaştıkça yavaşlar. Ebe nesneyi bulursa yeni ebe seçilir ve oyun devam eder.





Sıcak

Sıcak

Sıcak

Sıcak



Kelimedен hece yaptım,
Hecelere anlam kattım.
Bilin bakalım ben oyuna,
Nasıl bir gizem kattım?

Nasıl Oynanır?

Oyuna ilk başlayacak kişi, sayışmaca ile belirlenir. İlk oyuncu, bir sözcük söyler. Yanındaki oyuncu, bu sözcüğün son hecesiyle başlayan yeni bir sözcük türetir. Örneğin ilk söylenen kelime “sevgi” olsun. Sonraki oyuncu söylenen kelimenin son hecesi olan “gi” ile başlayan “giyinme” sözcüğünü söyleyebilir. Bundan sonraki oyuncu “me” hecesiyle başlayan “menekşe” sözcüğünü söyleyebilir. Sonraki oyuncu da duyduğu kelimenin son hecesiyle başlayan başka bir kelime türetir. Sözcük türetmeyen kişi “Pas!” diyerek sırasını yanındaki oyuncuya verir. Üç defa “Pas!” diyen oyuncu elenir. En az “Pas!” diyen oyuncu, oyunun kazananı olur.

25. Hece Oyunu

Hedef Beceri

Hecelerden anlamlı kelimeler türetebilme.

Sevgi

Giyinme





Şarkıları, türküleri,
Biriktirelim, haydi!
Anlatalım bir oyunla,
Söyleyelim en sonunda.

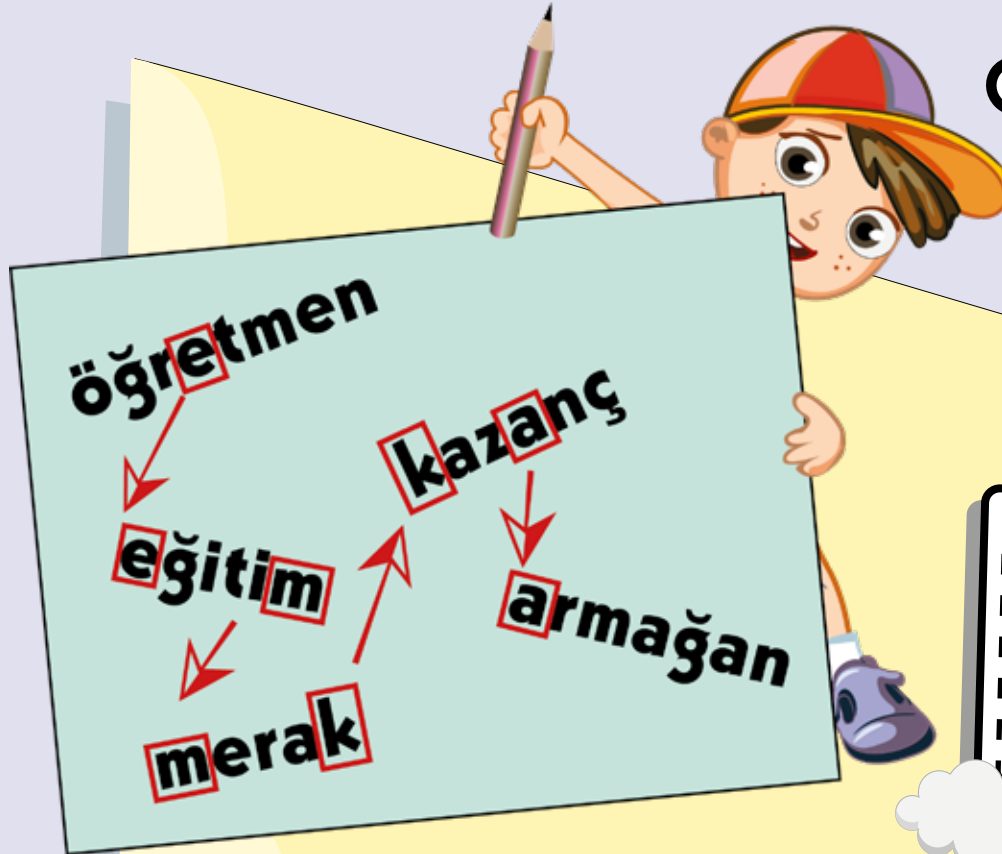
Nasıl Oynanır?

Oyunu yönetmek üzere, aile üyeleri arasından bir oyun yöneticisi sayışmaca ile seçilir. Ailede herkesin bildiği şarkılardan ve farklı türdeki müzik eserlerinden bir liste oluşturulur. Listedeki eserlerin isimleri küçük kâğıtlara yazılır ve kâğıtlar bez bir torbaya konur. Sayışmaca ile ilk oyuncu seçilir. Seçilen oyuncu, torba içinden bir kâğıt seçer ve kâğıtta yazılı şarkı ismini okuduktan sonra kimseye göstermeden oyunu yöneten kişiye verir. Oyuncu, kâğıtta yazılı şarkıyı vücut hareketleri ve ses taklitleriyle canlandırır. Canlandırma yapılırken şarkıya ait bir melodi seslendirilemez. Diğer oyuncular şarkıyı tahmin etmeye çalışır. Şarkı ismini doğru tahmin eden oyuncu, bir sonraki turda şarkı ismi çekerek canlandırma yapma hakkı kazanır (Doğru tahmin edilen şarkı, hep birlikte seslendirilebilir.). Şarkı doğru tahmin edilemezse kâğıt tekrar torbaya konur ve sayışmaca ile yeni oyuncu seçilir.

26. Müzikleri Canlandıralım

Hedef Beceriler

- ! Bireysel veya toplu olarak müzik yapabilme.
- ! Müzik-beden uyumunu sağlayabilme.



Harften harfe,
Daldan dala,
Çeşit çeşit kelimeler,
Renkli kalemlerle boya.
Hepsini bir ipe dola!

27. Kelime Dalları

Hedef Beceri

Harfleri kullanarak farklı sözcükler türetebilme.

Malzemeler: Renkli kalemler, kâğıt.

Nasıl Oynanır?

Oyuncular, bir masanın etrafında oturur. Masanın üzerinde büyükçe, beyaz bir kâğıt olur. İlk oyuncu, kâğıdın başına istediği bir kelimeyi yazar. Örneğin "öğretmen" yazmış olsun. Sıradaki oyuncu "öğretmen" kelimesinin içinde bulunan harflerin birinden başlayarak istediği yöne doğru bir çizgi çizer (Bu çizgi, dal olarak adlandırılır.). Çizginin ucuna da çizgi hangi harften başlamışsa o harfle başlayan başka bir kelime yazar. Örneğin "öğretmen" kelimesinde bulunan "e" sesinden aşağıya doğru kısa bir dal çizip "e" ile başlayan "eğitim" kelimesini yazmış olsun. Sıradaki oyuncu da aynı işlemi "eğitim" kelimesindeki istediği bir harfle yapar. Oyun sırasında her oyuncu farklı renkte yazan bir kalem kullanılmalıdır. Kâğıtta hiç yer kalmayana kadar oyuna devam edilir. Alfabedeki harflerin tamamını türettiği kelimelerin içerisinde kullanan ilk oyuncu, oyunu kazanır.

28. Eller Masada

Hedef Beceri

Gördüklerinden hareketle doğru tahminler yapabilme.

Malzeme: Düğme.

Düğme düğme, neredesin?
Acaba hangi eldesin?
Haydi, bul sen düğmeyi,
Bulamazsan ebesin.

Nasıl Oynanır?

Oyuncuların arasından sayışmaca ile bir ebe seçilir. Diğer oyuncular bir düğmeyi, masanın altında elden ele geçirir. Ebe, "Eller masada!" dediği anda herkes ellerini, avuçları aşağı gelecek şekilde masanın üstüne koyar. Ebe, düğmenin kimde olduğunu tahmin etmeye çalışır. Doğru tahmin edebilirse elinde düğme olan oyuncu, yeni ebe olur. Bilemezse ebeliğe devam eder. Oyun bu şekilde sürdürülür.



29. Halka

Hedef Beceri

Temel ve birleştirilmiş hareket becerilerini içeren basit, kurallı oyunlar oynayabilme.

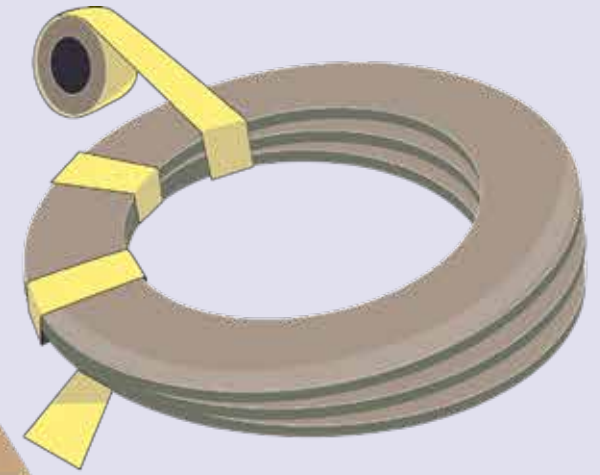
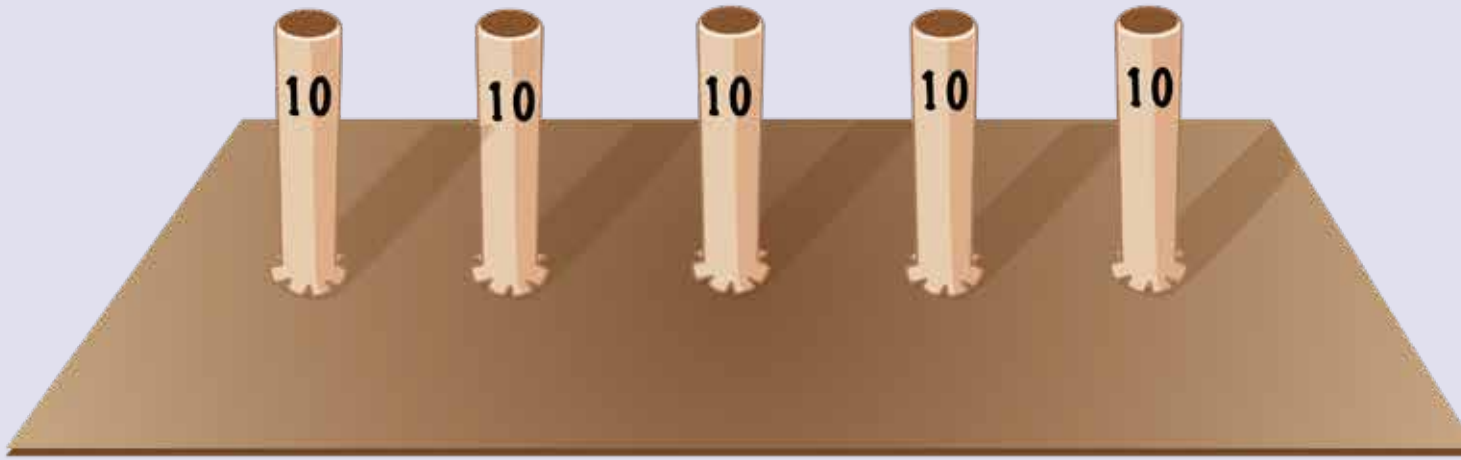
Malzemeler: Kalın karton, makas, yapıştırıcı, 5 adet kâğıt havlu rulosu, gazlı kalem, kâğıt.

Nasıl Oynanır?

Oyuna başlamadan önce eşit ve düzgün kesilen çember şeklindeki üç kalın karton üst üste konur, yapıştırılır ve bir halka oluşturulur. Bu şekilde 5 adet halka hazırlanır (15 tane çember kesilmelidir.). 5 adet bitmiş kâğıt havlu rulosu düz bir kartona ya da oyun alanına dikey şekilde, bantla sabitlenir. Ruloların üzerine gazlı kalemle 10'ar puan yazılır.

Sayısmaca ile oyundaki sıra belirlenir. Sırası gelen her oyuncu, elindeki halkaları (beş tane) belli bir uzaklığa konulmuş olan hedefe atar. Oyuncular, halkaları kaç tane ruloya geçirmişse ruloların üzerindeki puanların toplamı kadar puan kazanır. Puanlar her turun sonunda kâğıda not edilir. Oyunun sonunda en çok puanı alan alkışlanır ve oyunun kazananı olur.

Halkayı geçir ruloya,
Puanları sen topla.
Topladıkça puanları,
Alırsın alkışları.



30. Delikten Düşür

Hedef Beceriler

- El-göz koordinasyonunu sağlayabilme.
- Dikkat gerektiren işleri yapabilme.

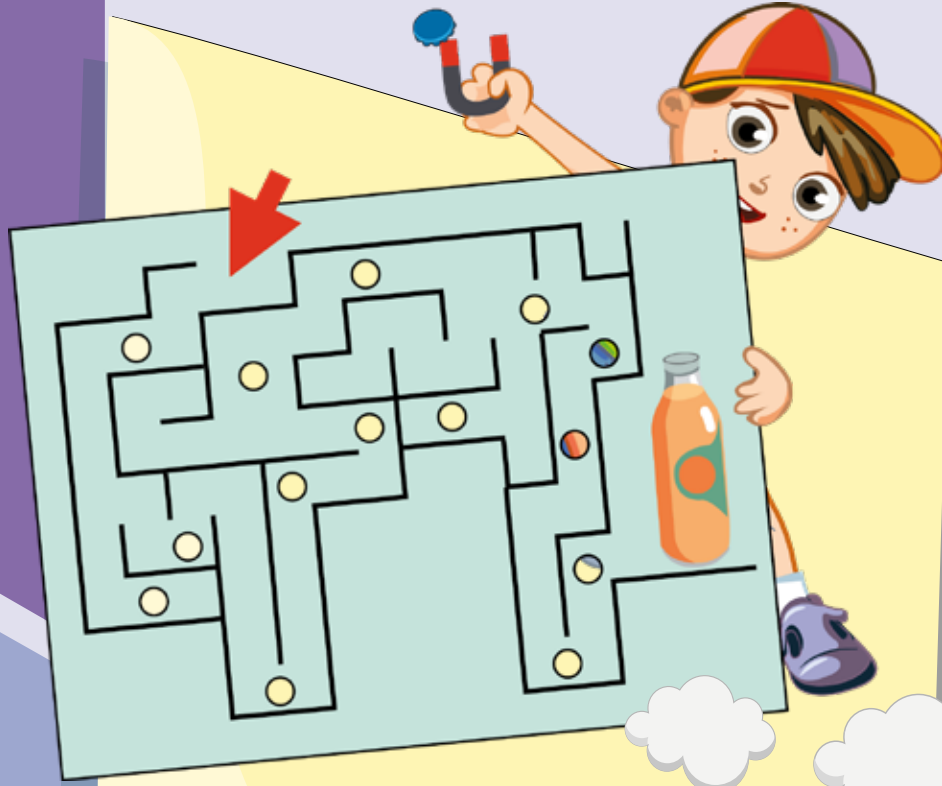
Malzemeler: Gazlı kalem, çok sayıda ceviz, küçük toplar (Gazete kâğıtlarını yuvarlayarak yapılan küçük toplar da olabilir.), makas, karton kutu.

*Cevizlerim kartonda.
Canım, ne var ki bunda?
Kartonu salla,
Cevizleri yolla.*

Nasıl Oynanır?

Genişçe bir karton kutunun ortasına, bir cevizin sığabileceği büyüklükte, çember şeklinde bir delik açılır. Sayışmaca ile ilk oyuncu belirlenir. Daha sonra bütün cevizler kutuya konur. Oyuncu kutuyu sağa-sola eğim vererek sallar. Açılan delikten bir dakika içinde kaç tane ceviz düşürdüğü not edilir. Süre bitiminde sıra, diğer oyuncuya geçer. Oyun sonunda en çok cevizi düşüren oyuncu, oyunun kazananı olur





Metal kapak çıktı yola,
Mıknatıs var aşağıda,
Delikleri aşacak,
Labirentten çıkacak.

31. Yolunu Arayan Kapak

Hedef Beceriler

- El-göz koordinasyonu sağlayabilme.
- Dikkat gerektiren işleri yapabilme.

Malzeme: Şişe kapağı (metal), beyaz genişçe bir karton, gazlı kalem, mıknatıs.

Nasıl Oynanır?

Büyükçe bir kartona, gazlı kalemle bir labirent çizilir. Labirentin dönemeç kısımlarına, çizgilerin bir parmak yakınına gelecek şekilde, gazoz kapağının rahatça geçebileceği büyüklükte, yuvarlak delikler açılır. Ancak bu deliklerin çizgilerin üzerine denk gelmemesine dikkat edilir. Labirentin başlama ve bitiş kısımları belirlenir. Oyun, sırayla oynanır.

Sayışmaca ile oyuncuların sırası belirlendikten sonra gazoz kapağı başlama çizgisine konur. Kartonun altından mıknatıs tutulur. 1 dakika içinde labirent boyunca bitiş noktasına kadar kapağı deliklere düşürmeden götüren oyuncu, o turu kazanır. Sıra, diğer oyuncuya geçer. En çok tur kazanan oyuncu, oyunun kazananı olur.



32. Ritimden Öyküye

Hedef Beceriler

Ritimsel etkinliklerle müzik yapabilme.
Kendini müzik yoluyla ifade edebilme.

Malzemeler: Varsa evdeki müzik aletleri ve ritim çalgıları ya da ses çıkarabilecek, kırılmaz türden eşyalar, tencere kapakları, tahta ve metal kaşıklar, ahşap havan, kalemler vb. kullanılabilir. Ayrıca pet şişelerin içine küçük taşlar koyarak ritim çalgıları da hazırlanabilir.



Başlayalım öyküye.
İşte, sıra sende!
Dinle, hayal et ve söyle.
Ne olacak sonu?
Tamamlarız birlikte.

Nasıl Oynanır?

Aile üyeleri bir araya gelir. Oyunu yönetmek ve enstrümanı çalmak üzere bir orkestra şefi seçilir. Oyuna başlayacak ve öyküyü başlatacak olan ilk oyuncu sayışmacayla seçilir. Şef yavaş ya da çabuk hızda, kuvvetli ya da hafif gürlükte yaklaşık otuz saniyelik bir ritim ya da ezgi cümlesi çalar. Oyuncu, şefin çalacağı ritim ya da ezgiyi dinledikten sonra öyküye istediği şekilde başlar ve birlikte oluşturacakları öykünün ilk cümlelerini söyler. İlk oyuncu, cümlelerini tamamladıktan sonra şef ikinci oyuncuyu sayışmacayla seçer ve başka bir ritim ya da müzik cümlesi çalar. İkinci anlatıcı şefin çaldığı ritim ya da ezgi cümlesini dinler ve öyküyü birinci oyuncunun kaldığı yerden, istediği şekilde kurgulayarak devam ettirir. Oyun tüm aile üyeleri anlatıcı oluncaya kadar devam eder. En sona kalan oyuncu, öyküyü tamamlar ve oyun biter.



33. Tuz Seramiği Yapalım

Hedef Beceriler

- I İstenilen oranlar doğrultusunda karışım hazırlayabilme.
- I Hamura estetik bir görünüm kazandırabilme.

Malzemeler: Un, tuz, su, kalıp, çeşitli süsleme malzemeleri, guaj ya da sulu boya.

Nasıl Oynanır?

Bir bardak tuz, iki bardak un ve bir bardak su karıştırılır; yoğrulur. Tuz seramiği hamuru hazırlandıktan sonra, bir kalıp yardımıyla ya da ellerle hamura istenilen şekil verilebilir. Evde bulunan boncuklar ve düğmelerle süslendikten sonra kuruyan hamur, guaj ya da sulu boya ile boyanır. Tuz seramiği hamurunun özelliği, uzun süre bozulmadan saklanabilmesidir. Oluşturulan şekiller evde uygun bir yerde sergilenebilir.

Tuzdan, undan, sudan,
Karalım hamuru bundan.
Ne istersen düşün, yoğur.
Ellerin nasılsa onu bulur!



Eski minder, yüzünü göster.
Göstermezsen bir rol ver.
Hâkim mi, öğretmen mi?
Tarla başında çiftçi mi?
Söyle bize hangisi?

34. Eski Minder

Hedef Beceriler

Rol yapabilme.

Meslekler arasındaki farkları ayırt edebilme.

Malzemeler: Pantomime dayalı bir oyundur.

Nasıl Oynanır?

Bir kişi ebe seçilir ve seçilen kişi gözlerini kapatır. Diğer oyuncular, seçilen oyuncunun etrafında daire oluşturur. Ebeğin etrafında dönerek üstte yazılı olan tekerlemeyi söyler.

Tekerlemeden sonra ebe gözlerini açar ve bir rol seçer. Örneğin "çiftçi" der. Diğer oyuncular çiftçinin yaptığı işleri pantomimle yapmaya çalışır. İşini en iyi canlandıran kişi seçilir ve ebe ile yer değiştirir. Bir sonraki şarkıda başka bir meslek söylenir. Oyuna bu şekilde devam edilir.



35. Çiz Bakalım

Hedef Beceri

Sözlü verilen bir ifadeyi resmedebilme.

Malzemeler: Resim kâğıtları, boya kalemleri, kelime kâğıtları, kavanoz.

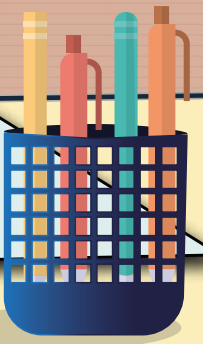
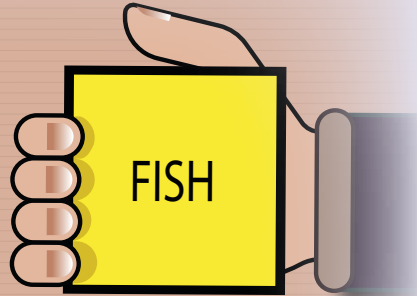
Nasıl Oynanır?

İngilizce dersinde öğrenilen kelimeler, küçük kâğıtlara yazılır ve kâğıtlar katlanır; bir kavanozun içine atılır. Sayışmaca yoluyla bir yönetici belirlenir. Yönetici kavanozdan bir kâğıt çekerek üzerinde yazan kelimeyi oyunculara gösterir. Oyuncular gördükleri kelimelerin resmini birbirlerine bakmadan iki dakika içinde çizmeye çalışır. Süre bitiminde herkes sırayla çizdiği resmi yöneticiye gösterir. Oyuncu İngilizce kelimenin Türkçe karşılığını doğru bilmiş ve resmi ona göre çizmiş ise yönetici resme puan verir (1-10 arası). En çok puanı alan oyuncu oyunu kazanır ve yönetici olur.

Kâğıt dolu kavanoz,
Kelimeler ne hoş!
Biliyorum hepsini,
Çiziyorum resmini.



MELİS	BARIŞ
1	0



36. Dokuz Taş

Hedef Beceriler

Hedefe ulaşma yolunda neler yapması gerektiğini bilme ve strateji belirleyebilme.

Malzeme: Nohut, kuru fasulye, kâğıt, kalem.



Tam yirmi dört nokta,
Taşları diz sırayla.
Kalırsa iki taşım,
Oyun senin arkadaşım.

Nasıl Oynanır?

Oyuncuların, taşlarıyla üçlü sıra oluşturmaya çalıştığı bir strateji oyunudur. Taşlar dışarıdan toplanabilir, karışmasın diye fasulye ve nohut kullanılabilir. Bir kâğıda iç içe üç kare çizilir ve karelerin kenarları orta noktalarından birleştirilir. 12 köşede ve 12 kenarda olmak üzere 24 nokta olmalıdır.

Oyun, bir oyuncunun ilk taşını noktalardan birine yerleştirmesiyle başlar. Daha sonra iki oyuncu sırayla, birer birer taşlarını noktalara yerleştirir.

Dokuzar taş yerleştirildikten sonra oyuncular sırayla hamle yapmaya başlar. Bu hamlelerde taşlar; sağ-sol, yukarı-aşağı yönlerinde hareket ettirilebilir. Taşlar kesinlikle çapraz hareket ettirilmez fakat çapraz üçlüler oluşturulabilir. Oyuncular üçlü oluşturabilmek için hamle yaparken aynı zamanda rakibin üçlü oluşturmasını engellemeye çalışır.

Yatay veya dikey bir şekilde taşları üçlü olarak dizebilen oyuncu, rakibinin bir taşını dışarı atma yani "kıрма" hakkı kazanır. Fakat oluşturulmuş üçlü dizi içindeki taşlar kırılmaz. Rakip oyuncunun taşlarının hepsi üçlülerin bir parçasıysa bu durumda taşlardan herhangi biri kırılabilir.

Oyun ilerledikçe oyuncuların taş sayısı giderek azalır. İki taş kalan oyuncu, oyunu kaybeder.



37. Kâğıt Toplama

Hedef Beceriler

Nefes kontrolünü sağlayabilme.
Dikkat gerektiren işleri yapabilme.

Malzemeler: Renkli el işi kâğıtları, makas, oyuncu sayısı kadar pipet.

Nasıl Oynanır?

Oyuncular önce kendi renklerini seçer. Seçilen renklerdeki kâğıtlar, küçük küçük kareler hâlinde ve çok sayıda kesilir. Bütün kâğıtlar karışık olarak oyun masasına konur. Oyuncular, 1 dakika içinde kendi renklerindeki kâğıtları pipetlerinin ucunu dudaklarının arasında tutarak çekip önlerine koyar. En çok kâğıdı toplayan oyuncu o turu kazanır. Oyun sonunda en çok turu kazanan oyuncu galip olur. Dikkat! Pipetlerin karışmamasına özen gösterilmelidir.

Küçük, renkli kâğıtlar,
Pipetin ucundalar.
En çok toplayan galip.
Tam bir dakikan var!





Çek torbadan bir kâğıt,
Rulolara nohut dağıt.
Çarp ve topla bir bakalım,
Ne kadarmış senin payın?

38. Kaç Nohut Var?

Hedef Beceriler

- Belirlenen kural ve yönergeleri oyun ve etkinliklerde uygulayabilme.
- Dört işlemi akıldan yapabilme.

Malzemeler: 5 adet tuvalet kâğıdı rulosu, 75 adet nohut, kâğıt, kalem, makas, bez torba.

Nasıl Oynanır?

Oyun öncesinde küçük kâğıtlara birden beşe kadar rakamlar yazılır. Bu rakamların her birinden beşer tane (beş tane bir, beş tane iki, beş tane üç, beş tane dört, beş tane beş) olmalıdır. Kâğıtlar, rakamlar görünmeyecek şekilde katlanır ve bez bir torbaya konur. Bir kâsenin içine de 75 tane nohut konur ($1 \times 5 + 2 \times 5 + 3 \times 5 + 4 \times 5 + 5 \times 5 = 75$). Tuvalet kâğıdı ruloları makasla ortadan kesilir ve her birinin üzerine birden beşe kadar rakamlar yazılır. Her oyuncunun önünde, üzerinde 1-5 arasında rakamlar yazılı olan 5 tane rulo bulunmalıdır. Oyuncular sırayla torbadan bir kâğıt çeker, kâğıtta yazdığı kadar nohudu alır ve kendi önlerinde bulunan rulolara koyar. Örneğin, çektiği kâğıtta 3 yazan oyuncu kâseden 3 tane nohut alır ve önünde 3 yazan ruloya nohutlarını koyar. Çekilecek kâğıt kalmadığında, kendi rulolarında en çok nohudu toplamış olan oyuncu o turda bir puan alır. Oyun sonunda en çok puanı alan oyuncu, oyunu kazanır.



Cevizlerim kaşıқта,
Taşırım bir solukta.
Kaş cevizim oldu?
Sayarım merakla.



39. Kaşıkla Ceviz Taşıma

Hedef Beceriler

Dengeleme hareketlerini, artan bir doğrulukla yapabilme.

Malzemeler: Çok sayıda kabuklu ceviz, oyuncu sayısı kadar yemek kaşığı, 3 adet sepet, kronometre, kalem, kâğıt.

Nasıl Oynanır?

Oyuncular iki gruba ayrılır. Oyunun başlangıcında cevizler bir sepet içine konur. Bitiş çizgisinin olduğu yere de iki grup için, iki küçük sepet konur. "Başla" komutuyla birlikte oyuncular, başlangıç çizgisinden aldıkları bir cevizi kaşıklarına koyup kaşığı dişlerinin arasında sabitler. Sonra elleri bellerinde olacak şekilde, bitiş çizgisine giderler. Kaşıklarındaki cevizi kendilerine ait olan sepete bırakıp ceviz almak için yeniden başlangıç çizgisine dönerler. 1 dakikalık süre içinde en çok cevizi sepetine taşımayı başarabilen grup 1 puan kazanır. Alınan puanlar not edilir. Oyun sonunda en çok puanı almış olan grup oyunun kazananı olur.

Kalemle dolaş sırtımda,
İzlerim kalemle seni.
Çizerim hissederek.
Senin resmin ne acaba?

40. Sırtıma Resim Çiz

Hedef Beceri

Dikkat gerektiren işleri yapabilme.

Malzemeler: Resim kâğıtları, kalemler.

Nasıl Oynanır?

İki kişi tarafından oynanır. Her iki oyuncu resim kâğıdı ve kalem kullanır. Bir oyuncu diğer oyuncuya sırtını döner. Arkadaki oyuncu öndeki oyuncunun sırtına resim kâğıdını yerleştirir. Çizeceği resimle ilgili hiçbir bilgi vermez. Öndeki oyuncu sırtındaki resim kâğıdına çizilen çizgileri hissederek önündeki kâğıda çizmeye çalışır. Oyun sonunda her iki oyuncunun resimleri karşılaştırılır. Çizgileri en doğru algılayan ve en güzel çizen oyuncu, oyunu ve ailenin belirleyeceği bir ödülü kazanır.

Evde kurduk kütüphane,
Her kitaba verdik künye.
Okuyoruz birer tane,
Başlıyoruz sohbeta.

41. Yaşasın! Kütüphanemi Hazırlıyorum

Hedef Beceriler

Kitap künyesi oluşturabilme.
Okunan kitaplarla ilgili konuşmalar yapabilme.

Malzemeler: Beyaz kartondan kartlar, makas, gazlı kalem, yapıştırıcı, küçük çubuklar.

Nasıl Oynanır?

Evde kendi kütüphanenizi oluşturmaya, çocuklarınızda kütüphane bilinci ve kütüphane okuryazarlığı ile ilgili farkındalık geliştirmeye ne dersiniz? O hâlde haydi, oyun başına! 15x10 cm boyutlarında kesilen beyaz kartonun üzerine "Kütüphane, Kütüphaneci, Kütüphane Kartı, Raf, Ödünç Alma" yazarak beş tane kart hazırlanır. Bu kartları kolaylıkla elde tutabilmek için arkalarına kısa çubuklar yapıştırılır. Oluşturulacak kütüphanede bir kütüphaneciye ve kitap arayan kişilere ihtiyaç vardır. Sayışmacı ya da gönüllülük esasına göre bu kişiler de belirlendikten sonra oyun başlar. Kitap arayanlar istedikleri kitabın ismini kütüphaneciye söyler. Kütüphaneci de kitaplıktaki kitaplardan istenileni getirir. Bu sırada raf, ödünç alma, okuduğu kitabı iade etme gibi kavram ve eylemler üzerinde konuşulur. Ailece bütün kitaplara yer numarası verilerek kitap künyesi oluşturulur. Hasar gören kitaplar varsa birlikte onarılır. Oyunun sonunda kütüphaneci dâhil bütün aile, kütüphaneden seçtiği bir kitabı okur ve okunan kitaplarla ilgili sohbet edilir.

Kütüphane
Kartı

Kütüphane

Kütüphaneci

Raf

Ödünç
Alma

42. Hedeften Geçir

Hedef Beceriler

El-göz koordinasyonu sağlayabilme.
Dikkat gerektiren işleri yapabilme.

Malzemeler: Tuvalet kâğıdı ruloları, makas, kalem, genişçe bir kutunun kapağı, yapıştırıcı, küçük plastik top.

Topu geçir tünellerden.
Aman, yere düşürmeden!
Ailece yarış, eğlen.
Puanları toplarken.



Nasıl Oynanır?

Genişçe bir karton kutunun kapağına istenilen sayıda tuvalet kâğıdı rulosu, ruloların iki ucu açık kalacak şekilde enlemesine yapıştırılıp üzerine rakamlar yazılır (Rulolar ortadan ikiye kesilebilir.). Oyuncuların sırası sayısmaca ile belirlendikten sonra her oyuncu, kolinin üzerine konan topu bir rakamının yazıldığı rulodan başlayarak teker teker bütün ruloların içinden sırasıyla geçirmeye çalışır. Oyuncu, karton kapağı iki eliyle tutmalı ve sadece kapağı hareket ettirerek rulolardan geçirmeye çalışmalıdır. Oyuncular topa eliyle dokunamaz. Topu yere düşürmeden bütün rulolardan geçirebilen oyuncu, 1 puan alır. En çok puanı alan oyuncu, oyunu kazanır.



43. Kardan Adamı Doyur

Hedef Beceriler

- El-göz koordinasyonu sağlayabilme.
- Dikkat gerektiren işleri yapabilme.

Malzemeler: Büyükçe bir karton koli, renkli kâğıtlar veya boya kalemleri, yapıştırıcı, makas, atık kâğıtlar.

Kardan adam yapalım.
Kartona yapıştıralım.
Top atalım karnına,
Bir güzel doyuralım.

Nasıl Oynanır?

Evdeki renkli ve beyaz kâğıtlar kardan adam şeklinde kesilip büyükçe bir kolinin üzerine yapıştırılır veya boya kalemleriyle çizilir. Kolinin alt tarafına, kardan adamın karın bölgesine, bir topun rahatça geçebileceği büyüklükte bir daire kesilerek açılır. Hazırlanmış olan kardan adam motifli koli, yüksek bir yere konulur. Her oyuncu, evdeki atık kâğıtları buruşturarak kendisine beş tane top hazırlar. Sayışmacı ile oyuncuların sırası belirlenir. Oyuncular topları belirlenen bir mesafeden atar ve kardan adamın göbeğindeki deliğe isabet ettirmeye çalışır. Bir dakikalık süre içinde kardan adamı en fazla doyuran oyuncu, oyunun kazananı olur.





Tüneller sıra sıra,
Al eline bir sopa.
Geçir topları tünelden,
Birbiri ardı sıra.

44. Tünelden Geçir

Hedef Beceriler

El-göz koordinasyonu sağlayabilme.
Dikkat gerektiren işleri yapabilme.

Malzemeler: Renkli kartonlar, bant, makas, mukavva,
oklava, küçük bir top.

Nasıl Oynanır?

Büyükçe bir kartondan, şeritler kesilir ve bu şeritler kıvrılarak "U" şekline getirilir. Şeritler U'nun açık ağzı yere gelecek şekilde, bantla, yere veya bir düzlemin üzerine yapıştırılır. Böylece tünellerden oluşan bir parkur elde edilmiş olur. Tünellerin arasına bazı engeller konulabilir. Oyun herhangi bir sopayla oynanabilir. Oyuncular sırayla bu sopayı kullanır ve bir dakikada, topu başlangıç çizgisinden bitiş noktasına doğru tünellerden geçirerek ulaştırmaya çalışır. Bu parkuru verilen zaman içinde en çok tamamlayan kişi, oyunu kazanır.



45. Çantamda Ne Var?

Hedef Beceriler

Oyun ve etkinliklerde, belirlenen kural ve yönerge-
leri uygulayabilme.
Sözel ifadeleri hafızada tutabilme.

Hayalimde koca çanta,
İşine koydum bir sürü parça.
Hafıza var bu oyunda.
Haydi, çantadakileri sırala!

Nasıl Oynanır?

Oyunda amaç, şaşırmadan doğru kelimeleri hatırlamaktır. Oyuncular "Çantamda ... var." cümlesini sırayla söyler. Her oyuncu, bir önceki oyuncunun kurduğu cümleye yeni kelimeler ekleyerek cümleyi tamamlar. Örneğin birinci oyuncu "Çantamda mendil var." dedikten sonra ikinci oyuncu, "Çantamda mendil ve kolonya var." der. Ardından üçüncü oyuncu "Çantamda mendil, kolonya ve cüzdan var." der. Şaşıran oyuncu oyundan çıkar. Tüm oyuncular şaşırana kadar oyun devam eder. Sona kadar şaşırmadan kalan oyuncu, oyunu kazanır.

Oyunda var bir yüzük,
Ama üzeri örtük.
İyi izle ebeyi,
Seç kendine doluyu.

46. Yüzük Saklamaca

Hedef Beceriler

Basit, kurallı oyunlar oynayabilme.

Malzemeler: 6 adet bez, yüzük.

Nasıl Oynanır?

Yere 6 adet tişört, örtü vb. bez konur. Sayışma ile bir ebe seçilir. Ebenin elinde bir yüzük olur. Ebe her örtünün altına bir kez elini sokup çıkarır ve birisinin altına yüzüğü bırakır. Diğer oyuncular eşit şekilde örtüleri paylaşırlar. Örneğin iki oyuncu varsa üçer, üç oyuncu varsa ikişer örtü seçerler. Sonra sırayla örtüler açılır. Yüzük hangi oyuncunun seçtiği örtünün altından çıkarsa oyunu o kazanır ve ebe olur.

Elimde var beş düğme,
Atarım kâselere.
En şanslı ben olurum,
Yüksek puana gelirse.

47. Beş Düğme

Hedef Beceriler

- El-göz koordinasyonunu sağlayabilme.
- Dikkat gerektiren işleri yapabilme.
- Dört işlemi akıldan yapabilme.

Malzemeler: 5 tane geniş kâse, 5 tane büyük düğme,
kâğıt, kalem, gazlı kalem.

Nasıl Oynanır?

Ağız kısmı geniş olan beş tane plastik kâse, şekilde görüldüğü gibi yere konur. Kâselerin üzerine, en yakın olandan en uzak olana doğru puan değerleri yazılır. Sayışmaca ile oyuncuların sırası belirlendikten sonra, oyuncular başlangıç çizgisinde durup ellerindeki 5 düğmeyi birer birer kâselere atar. Oyuncu, düğmeleri hangi kâsenin içine atarsa onda yazılı olan puanı alır. Örneğin, 15 puanlık kâsenin içine 3 tane düğme denk gelirse oyuncu $15 \times 3 = 45$ puan alacaktır ya da düğmelerin denk geldiği kâselerdeki toplam puanı kazanacaktır. Her oyuncunun aldığı puan not edilir. Oyun sonunda en çok puanı alan oyuncu, oyunu kazanır.



48. Prizmayı Durdur

Hedef Beceriler

El-göz koordinasyonunu sağlayabilme.
Dikkat gerektiren işleri yapabilme.

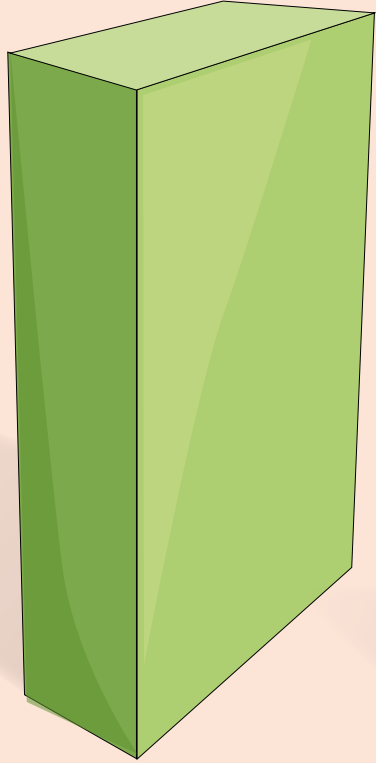
Malzemeler: Mukavva, bant, ip.

Top gibi yuvarla prizmayı.
Dikkat et, bozma bu hizayı.
Dikey durdur hünerle,
Puan gelsin tomarla.

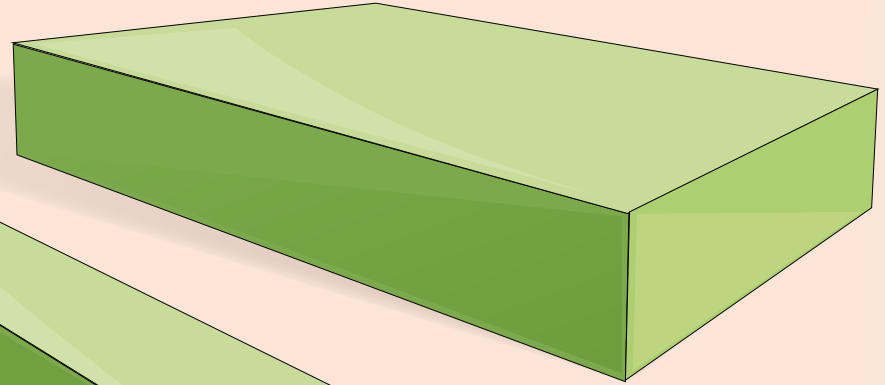
Nasıl Oynanır?

Oyun başlamadan önce, mukavvadan bir tane dikdörtgenler prizması yapılır. Oyun alanında oyuncuların sıralanacağı bir sınır ve prizmanın ilerleyerek geçmesi gereken bir çizgi oluşturulur (Bant ya da ip kullanılabilir.). Oyunda hedef, prizmayı tekerlek gibi yuvarlayarak belirlenen çizginin ötesine geçirmek ve dikey şekilde (en küçük yüzey zemine gelecek şekilde) durdurmaktır. Prizmayı dikey durdurabilen oyuncu 5 puan, yatay durdurabilen oyuncu ise 2 puan alır. Prizmayı en büyük yüzeyi zemine gelecek şekilde durduran (yatıran) oyuncu puan alamaz. Her oyuncunun 3 yuvarlama hakkı vardır. Oyunun kaç tur oynanacağına oyun ekibi karar verir. Turlar tamamlandıktan sonra en çok puanı alan kişi oyunu kazanır.

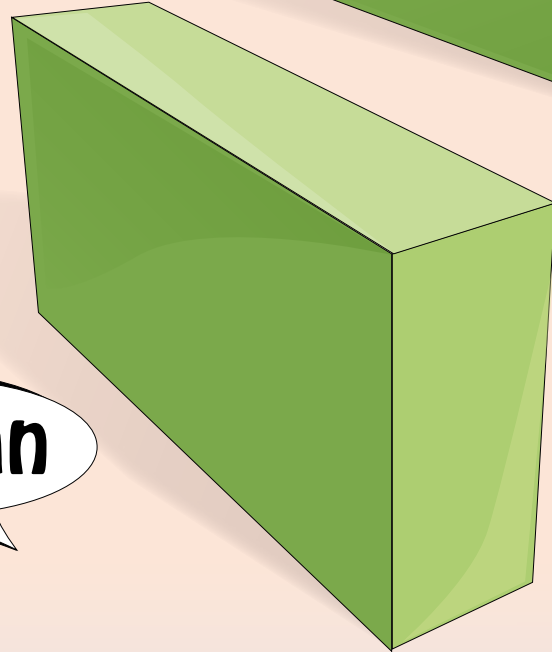
5 puan



0 puan



2 puan



49. Dinle, Çiz

Hedef Beceri

Dinlediği yönergeleri uygulayabilme.

Malzemeler: Yazı tahtası veya kâğıt, kalem.

Nasıl Oynanır?

Geometrik şekillerden oluşan görseller önceden hazırlanır. Hazırlanan görsellerden oluşan kâğıtlar görünmeyecek şekilde üst üste durur. Sayışmaca ile bir anlatan, bir de çizen kişi belirlenir. Çizen kişi bir tahtanın ya da duvara asılan bir kâğıdın önüne geçer. Anlatıcı ise çizen kişinin 2 metre arkasında durur ve elindeki geometrik şeklin nasıl çizileceğini yönergelerle anlatmaya başlar. Çizen kişi, anlatıcıya dönüp bakmamalıdır. Anlatıcı gerekli uyarılarla 2 dakika içinde, şeklin doğru çizilmesini sağlamaya çalışır. Süre bitiminde anlatıcı çizene asıl kâğıdı verir ve çizimler karşılaştırılır. Doğru çizimler puan alır. Diğer turlarda anlatan ile çizenler yer değiştirir.

Arkanı dön bana,
Kalem elinde ama.
Dinle sözlerimi,
Çiz şimdi tarifimi.



50. Harfi Çek, İsmi Bul!

Malzemeler: Kutu, küçük kağıtlar.

Nasıl Oynanır?

Alfabemizdeki harfler küçük kâğıtlara yazılır, kâğıtlar katlanır ve bir kutuya atılır. Sayışmaca ile belirlenen kişi, kutudan bir harf çeker. Oyuncuların hepsi, kutudan çekilen harfle başlayan bir şair ya da yazar ismini sırayla söyler. Yabancı şair ya da yazar isimleri de söylenebilir. İsim bulamayan oyuncu "Pas!" der, sıra yanındakine geçer. Herkes cevap verdikten sonra yeni bir harf çekilir. Çekilen yeni harfle oyuna devam edilir. Harf çekimi her oyuncu için sırayla yapılır. Oyuncular, buldukları her isim için 10 puan kazanır. İsim bulamayan puan alamaz. Herhangi bir harfle ilgili bir yazar veya şair ismi bulunamazsa ailece o harfle başlayan yazar veya şair ismi araştırılır. "Ğ" ve "J" harflerinin yazar veya şair isminde geçmesi yeterlidir. Oyunun sonunda en çok puan alan kişi, oyunu kazanmış olur.

Kutudan harfi çekeriz,
Bir şair ismi bekleriz.
Pas demeden önce düşün,
Belki bir yazar söyleriz.

