



BAHÇE OYUNLARI

1-2. Sınıf



BAHÇE OYUNLARI 2 GÖNÜLLÜ KİTABI

HAZIRLAYAN

**Sema SAN
Psikolojik Danışman**

**Copyright © 2003 Türkiye Eğitim Gönüllüleri Vakfı
İstanbul, 2003**

INDEX

ETKİNLİK YÖNERGESİ.....	Sayfa 4
I.	
• I. Aktivite: Sebzeler-Meyveler.....	Sayfa 5
• II. Aktivite: Denge Oyunu.....	Sayfa 5
II.	
• I. Aktivite: Renkli Daireler.....	Sayfa 6
• II. Aktivite: Kurbağacık Oyunu.....	Sayfa 6
III.	
• I. Aktivite: Komşunu Sever misin?.....	Sayfa 7
• II. Aktivite: Kıskaç Tavuklar.....	Sayfa 7
IV.	
• I. Aktivite: Ebe Ebe Gel Bize.....	Sayfa 8
• II. Aktivite: Kurtla Kuzu.....	Sayfa 8
V.	
• I. Aktivite: Eşli Seksek.....	Sayfa 9
• II. Aktivite: Hızlı ve Yavaş.....	Sayfa 9
VI.	
• I. Aktivite: Sıcak-Soğuk.....	Sayfa 10
• II. Aktivite: Canlı Fotoğraf.....	Sayfa 10
VII.	
• I. Aktivite: Kol Altından Kaç Kurtul.....	Sayfa 11
• II. Aktivite: Atlı Karınca.....	Sayfa 11
VIII.	
• I. Aktivite: Ne Yazdın?.....	Sayfa 12
• II. Aktivite: Köşe Kapmaca.....	Sayfa 12
KAYNAKÇA.....	Sayfa 13

BAHÇE OYUNLARI 2

Programın Amacı :

- Çocukların, beden, ruh ve moral gelişimini desteklemek.
- Belirli durumlarla ilgili neden-sonuç ilişkisini kavramalarına yardımcı olmak.
- Çocukların görsel algılama, dikkat ve konsantrasyon becerilerini arttırmak.
- Duygu ve düşüncelerini motor hareketler yoluyla ifade edebilmelerini sağlamak.
- Liderlik ve grup ilişkilerini anlayabilmelerine katkıda bulunmak.

Programın Hedef Grubu: 1 ve 2. Sınıflar

Programın İçeriği :

- Dikkat ve konsantrasyon geliştirmek.
- Görsel algılama becerisi geliştirmek.
- El-göz koordinasyonu sağlamak.
- Koordineli ve ritmik hareket etmek.
- Nesneleri belirli mesafedeki bir hedefe atabilmek.

I.

I. AKTİVİTE SEBZELER - MEYVELER

Amaç : Çabukluk ve grup içi koordinasyonun gelişimi

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular iki takıma ayrılır. Takımlar iki sıralı derin kolda dizilirler.

Bir takıma sebzeler diğerine meyveler adı verilir. Her takımın 10-15

adım kadar karşısına, çapı 5 adım olan bir daire çizilir. Oyun yöneticisi, “Sebzeler-Meyveler yerine” diye bağırınca, bütün oyuncular koşarak kendi çemberlerinin içine girerler. Geç kalan oyuncu, “ Dükkana giremeyen oyuncu” olur ve takımı eksi puan alır. Oyun yöneticisi ikinci bir işaretle “Pazar yerine” dediği zaman takımlar eski halini alır. Bu sırada geç kalan, yerine ulaşamayan oyuncular takımlarına yine eksi puan alır. Beş eksi puan alan takım oyunu kaybeder.

II. AKTİVİTE DENGİ OYUNU

Amaç : Eşle uyum, denge ve koordinasyonu geliştirebilme

Materyal : Oyuncuların sayısının yarısı kadar top

Süre : 45 dk

Uygulama : Çocuklar iki gruba bölünür. Her grupta ikişerli geniş kolda dizilen oyuncular sırt sırta vererek eş olurlar. Her çiftte bir top verilir. Eşler topları birbirinin belleri üzerinde sıkıştıktır ve düdük sesiyle birlikte, 15-20m. ileride çizilmiş bir çizgiye en önce topu düşürmeden ulaşmaya çalışırlar. Bitiş çizgisine varan çift topu yuvarlayarak arkadaşlarına gönderirler. Topu yere düşürmeden bitiş çizgisine varan çift artı puan alır. En çok artı puan alan grup oyunu kazanır.

II.

I. AKTİVİTE

RENKLİ DAİRELER

Amaç : Çift ayakla belli bir mesafeye atlayabilme becerisi kazanma
Materyal : 30 cm çapında 4 ayrı renk karton daireler (Her renkten beşer adet)
Süre : 45 dk

Uygulama : Karton daireler, oyun alanı içine birbirinden çok fazla uzak olmayacak şekilde karışık halde dağıtılır. Çocuklar 4 gruba ayrılır ve her grup dairelerin renklerinden bir rengi takım rengi olarak seçer. Daha sonra oyun için bir başlangıç ve bitiş çizgisi belirlenir. Gruplar başlangıç çizgisinde arka arkaya dizilirler ve seçtikleri renk ile aynı renkte olan dairelerin üzerine çift ayak atlayarak bitiş çizgisine ulaşmaya çalışırlar. İlk çocuk bitiş çizgisine ulaştığında 2. çocuk , daha sonra diğer çocuklar aynı uygulamayı tekrarlarlar. En kısa sürede hatasız tamamlayan takım oyunu kazanır.

II. AKTİVİTE

KURBAĞACIK OYUNU

Amaç : Çabuk hareket edip , reaksiyon geliştirebilme.
Materyal : -
Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular elele tutar bir halka yaparlar. Ortası “Göl” dür. Bir çocuk kurbağacık olur, ortada çömelik durumda bekler. Halkadaki çocuklar hep beraber;
“ *Kurbağacık ortada, kurbağacık gölde, bizi yakalarsan borcunu öde*” diye kurbağayı kızdırırken o da kurbağa gibi sıçrayarak halkada bulunan çocuklardan birine dokunmaya çalışır. Oyuncular da ellerini bırakmadan ve halkayı bozmadan kurbağadan kaçmak isterler. Yakalanan olursa halkanın dışında bekler, yeniden oyuna başlanır.

III.

I. AKTİVİTE “KOMŞUNU SEVER MİSİN ?”

Amaç : Dikkat ve çabuk hareket etme becerisi geliştirme.

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular bir daire oluştururlar. İçlerinden biri ebe seçilir. Ebe oyunculardan birinin önüne gelir ve “Komşularını sever misin ?” diye sorar. Diğer oyuncu, “evet” der. Ebe, “En çok kimi seversin?” der. Oyuncu arkadaşlarından ikisinin adını söyler. İsimleri söylenen oyuncular yer değiştirmek zorundadır. Bu arada ebe, yer değiştiren oyuncuların yerlerini kapmaya çalışır. Eğer birinin yerini kaparsa, yerini kaptıran oyuncu ebe olur. Kendisine soru sorulan oyuncu bazen soruya, “Hiçbirisini sevmem, tanışmak üzereyim” diyebilir. Bu durumda öğrencilerin hepsi yer değiştirmek zorundadır.

II. AKTİVİTE KISKANÇ TAVUKLAR

Amaç : Çabuk hareket edebilme ve grup içi koordinasyon geliştirebilme.

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Çocuklar eşit sayıda iki gruba ayrılır. Her grup 5-6 oyuncuyu geçmemelidir. Bunlar birbirlerinin belinden sıkıca tutar. Grupların en öndeki oyuncularına “anaç tavuk”, arkasındakilere ise “civciv” denir. Öndeki anaç tavuklar karşı grubun arkasındaki civcivleri kapmaya (elini değdirmeden) uğraşırken, kendi grubunun arkasındaki civcivini de yakalatmamaya çalışır. Kaçma ve kovalamaca sırasında gruplardan birisi koparsa o oyuncuların hepsi başarısız sayılır.

IV.

I. AKTİVİTE EBE EBE GEL BİZE

Ama : Çabukluk ve grup içi koordinasyon geliştirebilme.

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Çocuklar elele tutuşur bir halka olurlar. Oyun yöneticisinin seçtiği bir ebe halkanın ortasında yerini alır. Çocuklar küçük adımlarla halkayı küçültürken hep beraber şunları söylerler;

Ebe ebe gel bize

Uzaktan vur elimize

Eğer vuramaz isen

Ebesin, ebe.

Şarkının son satırı bitince halkayı genişletir ve el çırpmaya başlarlar. Ebe bu sırada oyuncuların ellerine vurmaya çalışır, onlar da ellerini kaçırmaya çalışırlar. Ebe atik davranır kimin eline vurabilirse, onunla yer değiştirir, oyuna yeniden başlanır.

II. AKTİVİTE KURTLA KUZU

Amaç : Çabuk hareket edebilme becerisinin gelişmesi.

Materyal : Tebeşir

Süre : 45 dk

Uygulama :Oyun alanına, ebe hariç, oyuncu sayısı kadar daire çizilir. Her oyuncu dairenin içine yerleşir. Ebe olacak oyuncu dairelerin içinde bulunana “kuzucukları” gezmeye davet eder. Dairelerinden çıkıp dolaşmaya başlayan kuzulara, oyun yöneticisi “kurt geliyor, herkes evine” uyarısı yapınca herkes bir daireye girmeye çalışır. Bu arada açıkta kalan oyuncu kurt olur.

V.

I. AKTİVİTE EŞLİ SEKSEK

Amaç : Denge, çabukluk ve grup içi koordinasyon becerisinin gelişmesi.

Materyal : Sandalye

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular ikişer kişilik takımlara ayrılırlar. Takımlar arka arkaya dizilir. 10 adım kadar ileriye bir sandalye konur. Kol kola giren eşler oyun yöneticisinin işareti ile tek ayaklarının üzerine seke seke sandalyenin etrafını dolanarak, başladıkları yere gelirler. Burada bekleyen eşlerin arkasında sıraya girerler. Bütün eşler aynı yarışmayı hatasız tamamlayanlar birinci seçilirler.

II. AKTİVİTE HIZLI VE YAVAŞ

Amaç : Çabuk hareket edebilme ve grup içi koordinasyonun gelişmesi

Materyal : Bolca top, iki sepet, iki boş kutu

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular iki gruba ayrılır ve içlerinden birer kaptan seçilir. Kaptanlar kendi oyuncularını seçip yan yana dizilmelerini sağlar. Oyun, kaptanların ellerine içi toplarla dolu sepetler verilerek başlar. Oyuncuların durduğu noktadan on adım kadar uzaklığa kutular konur.

Hakem “başla!” dediği andan itibaren oyuncular, kaptanın elindeki sepetten topları elden ele geçirmek suretiyle en sondaki kutuya atarak doldurmaya çalışırlar. Bu arada hakem sık sık “hızlı” ve “yavaş” diye komut değiştirerek oyunun ritmini ayarlar. Hızlı dediğinde çok hızlı, yavaş dediğinde çok yavaş hareket edilmelidir. Bu ritmi şaşıran oyuncu oyundan çıkar. Gruptaki çocuklar azaldıkça, oyuncuların arası açılır ve yaklaşamazlar. En kısa zamanda, en az şaşıarak kutuyu dolduran grup oyunu kazanır.

VI.

I. AKTİVİTE SICAK - SOĞUK

Amaç : Verilen yönergeye uygun hareket edebilme
Materyal : -
Süre : 45 dk

Uygulama :Çocuklardan oyun alanı içinde kollarını, bacaklarını, bedenlerini istedikleri şekilde hareket ettirerek dolaşmaları istenir. Çocuklar hakem “Soğuk” dediğinde hiç kımıldamadan hangi hareketi yapıyorsa o şekilde kalacaklar, “Sıcak” dediğinde yeniden harekete başlayacaklar. Hakem “Soğuk” dediğinde dengesini kaybeden ya da hareketine devam eden çocukları oyun dışı bırakır. Oyun tek çocuk kalana kadar devam eder.

- Bu oyunu çocukları iki gruba ayırıp, yarışma şeklinde de uygulayabilirsiniz.

II. AKTİVİTE CANLI FOTOĞRAF

Amaç : Görsel algılama becerisini geliştirme
Materyal : -
Süre : 45 dk

Uygulama :Oyuncular arasından biri seçilir ve ona; Senin haberin olmadan arkadaşlarından birisini Fotoğrafçı yapacağız. O’nu tanıman ve bulman için şuna dikkat etmelisin: Fotoğrafçı hangi hareketi yaparsa, diğer oyuncular da onu taklit edecekler. Ebe dışarı çıkarılır. Çocuklardan birisini fotoğrafçı seçilir, ebe içeri alınır. Bundan sonra fotoğrafçı seçilen çocuk, çeşitli insan ve hayvan hareketleri yaparken diğerleri de, ona benzeyen hareketleri yapar. Bu sırada ebe, hareketleri dikkatle izler ve fotoğrafçıyı bulmaya çalışır.

VII.

I. AKTİVİTE KOL ALTINDAN KAÇ KURTUL

Amaç : Koordinasyon gerektiren motor hareketlerde beceri kazanabilme.
Materyal : -
Süre : 45 dk

Uygulama :Çocuklar arasından bir ebe seçilir ve ebe kollarını yana açar. Diğer oyuncular ebenin 4-5 adım arkasında bir sıralı derin kolda bekler. Hakemin düdüğü veya işareti ile ebe kollarını yukarı, aşağı indirirken, çocuklar da vurulmadan karşı yöne birer birer geçmeye çalışırlar. Bu sırada ebe kime elini değdirebilirse onunla yer değiştirir. Oyuna yeniden başlanır.

II. AKTİVİTE ATLI KARINCA

Amaç :Çabuk hareket edebilme, dikkat ve grup içi koordinasyonun gelişmesi.
Materyal :Grup sayısı kadar çamaşır ipi
Süre : 45 dk

Uygulama :Uzunca bir çamaşır ipinin iki ucu düğümlenir, halka yapılır. Çocuklar eşit sayıda gruplara ayrılır. Çocuklar ipi sağ ya da sol elleri ile tutarlar. Halka bozulmadan düzgün tempolu adımlarla yürürler. Daha sonra ip bırakılmadan koşmaya geçilir. “El değiştir” , denilince bu kez çocuklar ters yöne yürür ve koşarlar. “ Çember yavaşla... Dur...” denilince çocuklar durur (atlıkarınca durmuştur) oyun bir süre yürüyüş ve koşulardan sonra bitirilir. Halkada ipi en güzel tutan, el değiştirirken şaşırmayan grup kazanır.

VIII.

I. AKTİVİTE “NE YAZDIN?”

Amaç : Dokunsal algılama ve ilişkilendirebilmeyi geliştirebilme.

Materyal : Kağıt, kalem

Süre : 45 dk

Uygulama :Sınırların oluşturduğu diziler birer grup oluştururlar. Her grubun en arka ve en önde bulunan oyuncularının elinde kağıt ve kalem bulunur. En arkadaki oyuncular oyun lideri tarafından çağrılır ve kulaklarına bir sözcük fısıldanır. Bu oyuncular kulaklarına fısıldanan bu sözcüğü yerlerine geçerek önce ellerindeki kağıtlarına kalemle, sonra da bu sözcüğü öndeki oyuncunun sırtına elleri ile yazarlar. Sırtına sözcük yazılan oyuncu da bu sözcüğü öndeki oyuncunun sırtına yazar. Ön sıraya kadar böyle devam eder. Son olarak en öndeki oyuncular sırtlarına yazılan sözcüğü ellerindeki kağıtlara yazarak hep birlikte oyun liderine gösterirler. Yanlış yazan grup –1 puan alır. Doğru yazan grup ise +2 puan alır. Oyun sonunda puanlar toplanır ve en yüksek puanı alan grup alkışlanır.

II. AKTİVİTE KÖŞE KAPMACA OYUNU

Amaç : Hız ve çeviklik gerektiren motor hareketlerde beceri kazanabilme.

Materyal : Top

Süre : 45 dk

Uygulama :Oyuncular oyun alanında belirlenen dikdörtgen ya da kale bir alan üzerinde köşelerini alırlar. Seçilen ebenin elinde plastik bir top vardır. Oyuncular kendi aralarında köşe değiştirmeye çalışırken, ebe de oyuncuları topla vurmaya çalışır. Ebe attığı topa kimseyi vuramazsa, oyuncular topa ayakla vurarak istedikleri yere gönderirler. Vurulan oyuncu olursa oyundan çıkar yerine ebe geçer ve oyuna yeni bir ebe alınır.

- Bu oyunu kalabalık bir grupla oynuyorsanız, oyuncular için dikdörtgenin kenarlarında da noktalar belirleyebilirsiniz.

KAYNAKÇA

Ünitelere Göre Hazırlanmış Oyunlar – Zeynep KİRAZOĞLU (*Ezgi Kitabevi Yayınları*)
Örnek Grup Rehberliği Etkinlikleri – Serdar ERKAN (*Pegem Yayıncılık*)
Benimle Oynar mısın Anne – Ali ÇANKIRILI (*Timaş Yayınları*)
Ev ve Sınıf Etkinlikleri Antolojisi – Mehmet VURAL (*Yakutiye Yayıncılık*)
Okul Öncesi Eğitimciler için Etkinlik Örnekleri - Prof. Dr. Nilüfer DARICA (*Ben Koza Ltd. Şti.*)
Televizyondan Uzak Etkinlik – Steve & Ruth BENNET (*Rota Yayıncılık*)
The Development of Children – Michael & Sheila COLE (*W. H. Freeman and Company*)
İlköğretim Drama 1 - MEB Yayınları – *Ders Kitapları Dizisi: 587*

BAHÇE OYUNLARI 2 Gönüllü Kitabı, yukarıda adı geçen kişi ve yayın evlerine ait bazı Eğitici Kitaplarından yararlanarak hazırlanmıştır.

BAHÇE OYUNLARI 2 Gönüllü Kitabının hazırlanmasına katkıda bulunan kişi ve yayınevlerine teşekkürlerimizi sunarız.