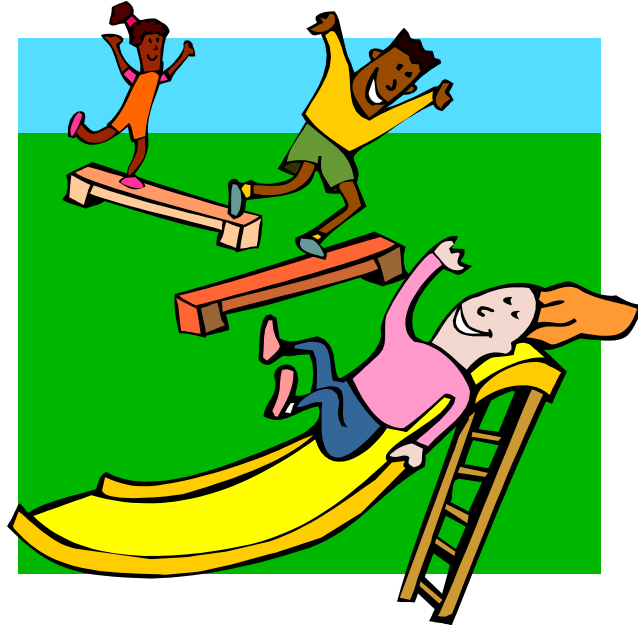




BAHÇE OYUNLARI

3. Sınıf



BAHÇE OYUNLARI 3 GÖNÜLLÜ KİTABI

HAZIRLAYAN

**Sema SAN
Psikolojik Danışman**

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

INDEX

ETKİNLİK YÖNERGESİ.....	Sayfa 4
I.	
• I. Aktivite: Daire İçinde İp Atla.....	Sayfa 5
• II. Aktivite: Mendil Kapmaca Oyunu.....	Sayfa 5
II.	
• I. Aktivite: Piramit Devirmece.....	Sayfa 6
• II. Aktivite: Sıçrayan Halka.....	Sayfa 6
III.	
• I. Aktivite: Elim Sende.....	Sayfa 7
• II. Aktivite: İp Atlama Oyunu.....	Sayfa 7
IV.	
• I. Aktivite: Çizilen Nesneyi Bul.....	Sayfa 8
• II. Aktivite: Nehirden Atlayalım.....	Sayfa 8
V.	
• I. Aktivite: Öt Kuşum Öt.....	Sayfa 9
• II. Aktivite: Aşure Pişirelim.....	Sayfa 9
VI.	
• I. Aktivite: Kahkaha Oyunu.....	Sayfa 10
• II. Aktivite: Eşya Bulma.....	Sayfa 10
VII.	
• I. Aktivite: Eşli Kovalamaca.....	Sayfa 11
• II. Aktivite: El Sık Selam Ver Koş.....	Sayfa 11
VIII.	
• I. Aktivite: Anten Parazit Ekran.....	Sayfa 12
• II. Aktivite: Mermerler.....	Sayfa 12
KAYNAKÇA.....	Sayfa 13

BAHÇE OYUNLARI 3

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: 3. 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 “DAİRE İÇİNDE İP ATLA”

Amaç :Denge sağlayarak ritmik hareket edebilme becerisi kazandırmak.

Materyal : İp, tebeşir

Süre : 45dk

Uygulama : Oyuncular eşit sayıda iki takım oluşturarak tek sıra halinde derin kolla dizilir. Takımların on metre kadar önüne bir daire çizilerek içine bir atlama ipi konulur. Oyun yöneticisinin “ başla” işareti ile beraber, birinci sıradaki çocuk koşarak daire içindeki ipi alır ve üç kez atlar. İpi bırakarak sıranın arkasına geçerken, ikinci oyuncunun eline vurur. İkinci oyuncu da aynı işlemi yapar. Oyun bütün oyuncuların sırayla işlemi tamamlamasıyla sona erer. Oyunu ilk önce tamamlayan takım birinci olur. Oyunda değişiklik yapılarak devam edilebilir. Örneğin, bir kere atlanır, sonra iki kere, sonra üç kere; ikişer kişi giderek atlanır,üçer kişi giderek atlanır...

II. AKTİVİTE MENDİL KAPMACA OYUNU

Amaç : Çabuk hareket edebilme ve dikkat gelişimi

Materyal : Mendil

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyun yöneticisi, tam oyun sahasının ortasına gelerek elinde bir mendil tutar. İki takımın oyuncuları önceden çizgi ile belirlenmiş yerlerine dizilirler. Her iki takımın oyuncuları da tek tek numaralandırılır. Oyun yöneticisi, bir numara söyleyerek, “başla” komutu verince her iki takımdan aynı numaralı oyuncu koşarak mendili tutan yöneticinin yanına gelip, mendili kapmaya çalışırlar. Mendili kapamayan oyuncu, diğer oyuncuya yakalanmadan, kendi grubunun bulunduğu çizgiyi geçmek zorundadır.Mendili kaparak kendi grubunun bulunduğu çizgiyi geçen oyuncu, diğer oyuncuyu elemiş sayılır. Mendili kapıp da oyun sahasında yakalanan oyuncu ise kendisi elenir. Oyun gruplarından birinde oyuncu kalmayana kadar devam eder.

II.

I. AKTİVİTE PİRAMİT DEVİRMECE

Amaç : El-göz koordinasyonunu sağlayabilme.
Materyal : 12 tane boş yoğurt kabı, birkaç tane misket
Süre : 45 dk

Uygulama : Yoğurt kapları bir piramit gibi üst üste dizilir. Bundan sonra piramitten beş altı metre kadar uzakta durmak şartı ile çocuklar yan yana dizilirler. Tek tek her çocuk elindeki misketle piramitteki kapları devirmeye çalışır. En çok kap deviren çocuk oyunu kazanır. Bu oyun birkaç tur oynanabilir.

II. AKTİVİTE SİÇRAYAN HALKA

Amaç : Denge ve çabukluk becerisi geliştirebilme.
Materyal : Uzunca bir ip, bir tane ayakkabı veya içi kumla dolu bir torba.
Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular bir halka olurlar. Halkanın ortasında bir oyuncu çıkar ve eline, ucunda ağırlık bulunan bir ip alır. Ağırlık olarak sert olmayan maddeler kullanılır. Ortadaki oyuncu ipi çevirmeye başlar ve ipi yavaş yavaş uzatarak diğer oyuncuların ayaklarına çarptırmaya çalışır. Halkadaki öğrenciler ise ip üzerinden atlayarak kurtulmaya çalışırlar, ipe değen oyuncu oyundan çıkarılır.

III.

I. AKTİVİTE ELİM SENDE OYUNU

Amaç : Çabuk hareket edebilme becerisi kazanma
Materyal : -
Süre : 45 dk

Uygulama : Belirli bir alan içinde oyuncular dağınık halde dururlar. İçlerinden biri ebe seçilir. Bu ebe arkadaşlarını kovalayarak elini değdirmeye çalışır. Elini değdirdiği çocuk ebe olur ve önceki çocuk ebelikten kurtulur. Vurulan “ebe benim” diyerek kendisini tanıtır ve arkadaşlarını kovalamaya başlar.

II. AKTİVİTE İP ATLAMA OYUNU

Amaç : Denge ve çabuk hareket edebilme becerisi kazanma.
Materyal : Uzunca bir ip
Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular tek sıra halinde birbirinin arkasına dizilir. İki oyuncu ebe seçilerek, diğer oyuncuların karşısında, birkaç metre uzunluğundaki ipi çevirmeye başlarlar. Oyun yöneticisi, “Tek ayakla atla” diye bağırınca, bütün oyuncular çevrilen ipin üzerinden tek ayakla atlamaya çalışır. İpten atlayamayan oyuncu, ipi sallayan oyunculardan biriyle yer değiştirir. Oyun yöneticisi, oyunu değişik şekillerde oynatabilir. Örneğin, “çift ayakla atla, ipin altından geç, on kere say atla” gibi komutlar vererek oyunu zevklendirir.

- Eğer grup büyükse ikiye takım halinde oynanabilir.

IV.

I. AKTİVİTE “ÇİZİLEN NESNEYİ BUL”

Amaç : Belirli şekilleri çizebilme.

Materyal : Kalem, A4 boyutunda kağıtlar, iki kutu.

Süre : 45 dk

Uygulama : Önce kura ile bir ebe seçilir. Sonra geriye kalan çocuklar iki gruba ayrılır. Gruplar, ellerinde kağıtları ve kalemleri ile hazır bekler. Ebe, gruptaki çocuklardan birinin kulağına bir nesne söyler. (Bunlar ağaç, ev, araba, güneş gibi kolay çizilebilen cinsten nesneler olmalı.) Ebenin seçtiği çocuk gruptan ayrılır ve diğerlerine göstermeden adı verilen nesneyi elindeki kağıda çizer. Çocuk nesneyi çizmeye başladıktan sonra gruptaki diğer çocuklar da nesneyi tahmin etmeye çalışır. İlk bilen grup, çizilen resmi alır ve kutusuna atar. Oyun böylece devam eder. Oyunun sonunda iki grubun da sepetindeki resimler sayılır. En fazla resmi olan grup oyunu kazanmış olur.

II. AKTİVİTE “NEHİRDEN ATLAYALIM !”

Amaç : Belirli bir mesafeden çift ayak atlayabilme.

Materyal : İki adet 1,5 - 2 metre uzunluğunda sopa (ya da kalın ip).

Süre : 45 dk

Uygulama : Sopalar belirli bir uzaklıkta (önce 50cm) birbirine paralel olarak yere koyulur ve çocuklardan bunun bir nehir olduğunu hayal etmeleri istenir. Çocukları sıraya dizin ve tek tek nehrin üzerinden çift ayak atlamalarını isteyin. Sopalar arasındaki mesafeyi giderek açın. Çocuklar atlayarak geçemez hale geldiklerinde nasıl geçebilecekleri sorulur ve değişik çözümler üretmeleri, deneyerek göstermeleri istenir.

V.

I. AKTİVİTE ÖT KUŞUM ÖT

Amaç : Tahmin etme yeteneğini geliştirmek.
Materyal : Gözleri bağlamak için kullanılacak bir bez.
Süre : 45 dk

Uygulama : Çocuklardan gönüllü bir ebe seçilir ve gözleri bağlanır. Oyunculardan biri çağırılarak ebe çocuğun yüzüne, ellerine, saçına dokunarak arkadaşını tanıması söylenir. Eğer tanıyamaz ise arkadaşına “Öt Kuşum Öt” der. Oyuncu sesini değiştirerek cik cik diye kuş sesi çıkarır. Ebe yine tanıyamazsa yeni ebe seçilir. Her oyuncunun 5 hakkı vardır. En fazla oyuncu tanıyan çocuk oyunu kazanır.

II. AKTİVİTE “AŞURE PİŞİRELİM”

Amaç : Dikkat ve dinleme becerisi geliştirmek.
Materyal : -
Süre : 45 dk

Uygulama : Oyunculara aşurenin içine konan malzemelerin isimleri verilir. Eğer oyuncu sayısı fazlaysa iki çocuğa bir isim verilir. Hakem oyuna şöyle başlar: “*Aşure pişireceğiz. Bütün malzemeyi aldım; fakat nohudu almayı unutmuşum*” der. Nohut ismini alan oyuncu ayağa kalkar ve “*nohudu var ama fındığı yok*” der. Bu kez fındık ismini alan çocuk ayağa kalkar ve, “*Fındığı var ama şekeri yok*” der. Oyun bu şekilde sürdürülür. Oyunu eğlenceli hale getirmek için çocuklar oyunu hızlı oynayabilirler kendi ismi geldiğinde şaşırarak, kalkmayı unutan oyuncu oyundan çıkar. Son kalan oyuncu oyunu kazanır.

VI.

I. AKTİVİTE KAHKAHA OYUNU

Amaç : Dikkat gelişimi ve konsantrasyon becerisi kazandırmak.

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyun yöneticisi, oyuncuları etrafında toplar ve “ bu elimdeki topu havaya attığım zaman herkes dilediği gibi gülecek, ama topu tuttuğum anda herkes ciddi olacak” der ve topu havaya atar. Topu tuttuktan sonra gülen oyunculara şarkı söyleme, nöbet tutma gibi görevler verilir. Oyunun sonuna kadar hiç görev almayan çocuklar alkışlanır.

II. AKTİVİTE EŞYA BULMA

Amaç : Dikkat ve yön algısı gelişimine katkıda bulunmak.

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Bir oyuncu ebe seçilerek oyun alanı dışına çıkarılır. Oyun alanı içinde herhangi bir eşya seçilir. Dışarı çıkarılır oyuncu oyun alanına çağırılır. Oyuncudan, arkadaşlarına üç soru sorarak saklanan eşyanın niteliklerini öğrenmesi ve ipuçlarından eşyayı bulması istenir. Ebe eşyayı aramayı başlayınca alkışa başlanır, eşyaya yaklaştıkça alkış sesi arttırılır, uzaklaştıkça azaltılır. Oyuncudan üç hak kullanarak eşyayı bulması istenir.

VII.

I. AKTİVİTE EŞLİ KOVALAMACA

Amaç : Çabuk hareket edebilme ve eşe uyum sağlayabilme.

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular ikişerli eşleştirilir. Eş olan oyuncular elele tutuşarak, oyun alanı içinde kalmak kaydı ile diğer oyuncuları kovalamaya başlarlar. Eşlerden birisi hangi oyuncuya el değdirmiş ise, diğeri ile yer değiştirir. Belli bir süre içinde hiç vurulmayan çift birinci seçilir.

II. AKTİVİTE “ EL SIK, SELAM VER, KOŞ ! ”

Amaç : Çabuk hareket edebilme ve grup içi koordinasyonun becerisi geliştirme.

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular büyük bir halka üzerine dizilirler. Bir çocuk halkanın dışında dolaşırken istediği bir oyuncunun sırtına dokunur ve aynı yönde koşturaya başlar. Sırtına dokunulan çocuk, ebenin koşturduğu yönün aksine koşturaya başlar. Ebe ile nerede karşılaşır, el sıkışır, selam verir ve eski yerini almaya çalışır. Ebe de aynı şekilde, arkadaşının yerini kapmaya çalışır. Açıkta kalan ebe olur.

VIII.

I. AKTİVİTE ANTEN – PARAZİT – EKRAN

Amaç : Çabukluk ve grup içi koordinasyon becerisi geliştirme.
Materyal : Herhangi bir eşya (Oyuncak bebek, kitap vb...)
Süre : 45 dk

Uygulama :Oyuncular üç eşit gruba ayrılarak, oyun sahası içinde 8-10 adım aralıklı olarak derin kolda dizilir. Oyun yöneticisinin vereceği mesajı (herhangi bir eşya) alan “anten” grubu, bu mesajı, “ekran” grubuna aktarmak zorundadır. Ancak arada bulunan “parazit” grubu bunu engellemeye çalışır. Belirli bir süre içinde, oyun yöneticisinden alınan mesaj ekrana yansıtılamaz ise parazit görevini yapmış olur. Oyun grupların görev değiştirmesiyle devam eder.

II. AKTİVİTE MERMERLER

Amaç : El - göz koordinasyonunun gelişmesi
Materyal : Çok sayıda mermer (taş veya orta boy legolar da olabilir)
Süre : 45 dk

Uygulama : Düz bir yüzey üzerine 60 cm genişliğinde bir daire çizilir. Bunun etrafına da 180 cm genişliğinde ikinci bir daire. İçteki dairenin ortasına üst üste birkaç mermer yerleştirilir. Sonra büyük dairenin dışına çıkılır ve herkes sırayla yine bir mermer kullanarak küçük dairenin içindeki mermerlerin en çoğunu vurarak dışarı çıkarmaya çalışır. İç daireden en çok mermeri çıkaran kazanır.

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. Şt.*)
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 3 Gönüllü Kitabı, yukarıda adı geçen kişi ve yayın evlerine ait bazı Eğitici Kitaplarından faydalanılarak hazırlanmıştır.

BAHÇE OYUNLARI 3 Gönüllü Kitabının hazırlanmasına katkıda bulunan kişi ve yayınevlerine teşekkürlerimizi sunarız.