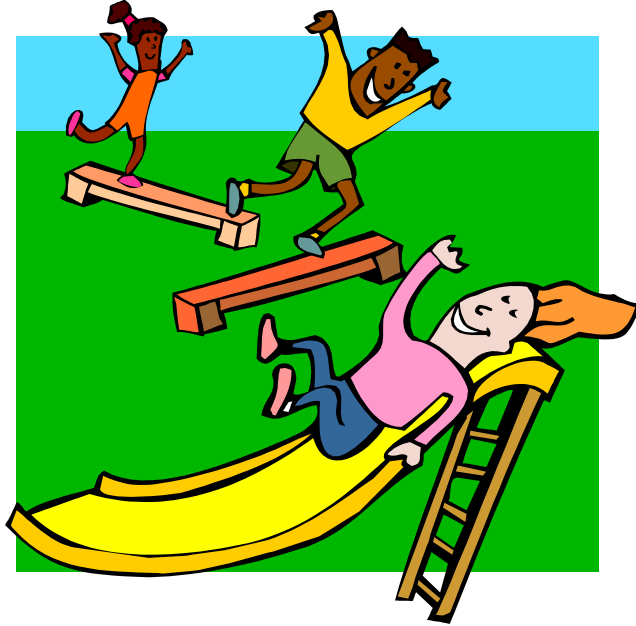




BAHÇE OYUNLARI

4 - 5. Sınıf



BAHÇE OYUNLARI 4 - 5 GÖNÜLLÜ KİTABI

HAZIRLAYAN

**Sema SAN
Psikolojik Danışman**

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

INDEX

ETKİNLİK YÖNERGESİ.....	Sayfa 4
I.	
• I. Aktivite: Tünel Oyunu.....	Sayfa 5
• II. Aktivite: Kileyi Kuru.....	Sayfa 5
II.	
• I. Aktivite: Mevsimler Oyunu	Sayfa 6
• II. Aktivite: Kardeşimi Gördün mü?.....	Sayfa 6
III.	
• I. Aktivite: Ayakta Gördüğünü Vur.....	Sayfa 7
• II. Aktivite: İhtiyar Büyücü.....	Sayfa 7
IV.	
• I. Aktivite: Uçak Yapıcılar.....	Sayfa 8
• II. Aktivite: Kurdele Bağlama Çözme Yarışması.....	Sayfa 8
V.	
• I. Aktivite: Engelli Yarış Parkuru.....	Sayfa 9
• II. Aktivite: Bana Güven.....	Sayfa 9
VI.	
• I. Aktivite: Tersini Yap.....	Sayfa 10
• II. Aktivite: Kırkayak.....	Sayfa 10
VII.	
• I. Aktivite: Yağmur, Fırtına, Kar.....	Sayfa 11
• II. Aktivite: Köpekbalığı İle Karabatak.....	Sayfa 11
VIII.	
• I. Aktivite: Kabak Oyunu.....	Sayfa 12
• II. Aktivite: Menekşe Menekşe.....	Sayfa 12
KAYNAKÇA.....	Sayfa 13

BAHÇE OYUNLARI 4

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: 4 ve 5. 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 TÜNEL OYUNU

Amaç : Çabukluk ve grup içi koordinasyon becerisinin gelişmesi.

Materyal : Top

Süre : 45 dk

Uygulama : Eşit sayıdan oluşan iki takım derin kol durumunda dizilir. En önde duran oyuncuların ellerinde birer top vardır. Diğer oyuncular ise bacaklarını açarak bir tünel oluştururlar. Oyun yöneticisinin “başla” komutu ile beraber elinde top olan oyuncu arkadaşlarının bacaklarının arasından topu hızla arkaya doğru fırlatır. En arkada bulunan oyuncu topu alır ve bu kez arkadan öne doğru göndermek için eller yukarı kaldırılır. Elden ele geçen top öndeki oyuncuya ulaştırılır. Öndeki oyuncu topu alarak birinci oyuncu gibi, topu ayaklar arasından arkaya doğru gönderir. Her top aktarımında oyuncular yer değiştirir. Böylelikle oyunu en hatasız ve çabuk bitiren grup birinci olur.

II. AKTİVİTE “KALEYİ KORU”

Amaç : Dikkat ve hızlı hareket etme becerisi kazanma

Materyal : Sandalye, top

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular iki takıma ayrılarak, her oyuncuya bir numara verilir. Takımlardan birinin bir oyuncusu, oyun alanının ortasında bulunan bir sandalye veya tabure üzerine konmuş topu devirip kaçarken diğer grubun aynı numaralı oyuncusu, topu tekrar kaleye dikip, bu oyuncuyu yakalamaya çalışır. Oyuncuyu yakalayan takım bir puan kazanır. Oyuncusu yakalanmayan takım da puan kazanır. En fazla puan toplayan takım birinci olur.

II.

I. AKTİVİTE MEVSİMLER OYUNU

Amaç : Çeviklik ve karar vermeyi geliştirebilme.

Materyal : Lastik bir top

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular “İlkbahar”, “Yaz”, “Sonbahar”, “Kış” mevsimlerini alarak dört eşit gruba ayrılırlar. Her grup kendileri için belirlenen bir köşeye gider. Her grup kendi arasında birer oyuncu seçer ve ortaya gönderir. Bu seçilenlerin görevi grupların yer değişimi sırasında kendi grup oyuncularının dışındaki oyuncuları toplama ve onları kendi gruplarına katmaktır. Oyun yöneticisi “ ilkbahar-kış” derse; bu ismi alan grup oyuncuları birbirlerinin köşesine vurulmadan gitmeye çalışırlar. Köşe değiştirirken vurulan oyuncu, vuran oyuncunun grubuna geçer, en çok oyuncu avlayan takım oyunu kazanır.

Oyun yöneticisi aynı anda” kış-sonbahar, yaz-ilkbahar” diyerek iki grubu birden harekete geçirebilir.

II. AKTİVİTE “KARDEŞİMİ GÖRDÜN MÜ ?”

Amaç : Dikkat, yoğunlaşabilme ve koordinasyon becerisi gelişimini arttırmak.

Materyal :-

Süre : 45 dk

Uygulama :Oyuncular aralarından birini belirler ve O’ na : “Arkadaşların arasından sana bir kardeş seçeceğiz. Ama senin bundan haberin olmayacak. Sen kardeşini bulmak için istediğin arkadaşına sorular sorabilirsin. Eğer sonunda kardeşini tanıyabilirsen, oyunda başarılı olacaksın” der. Bundan sonra ebe dışarı çıkarılır. İçerideki çocukların arasından bir çocuk ebenin kardeşi olarak belirlenir. Ebe içeri alındıktan sonra, arkadaşlarına istediği soruları sorarak kardeşini bulmaya çalışır. Örnek olarak; ebe arkadaşlarına; “Kardeşimi gördün mü?” diye sorar. O da “ Gördüm” der. Ebe bundan sonra sorularını sormaya başlar ve bu sorularla kardeşini bulmaya çalışır. Başarılı olan oyuncular alkışlanır.

III.

I. AKTİVİTE “AYAKTA GÖRDÜĞÜNÜ VUR !”

Amaç : Çabuk hareket edebilme yeteneği geliştirme.

Materyal : Top

Süre : 45 dk

Uygulama : Çocuklar arasından bir ebe seçilir ve ona ufak bir lastik top verilir. Diğer oyuncular sınırları belirlenmiş bir alan içine dağılırlar. Oyunu yöneten kişi oyunu şöyle açıklar; “Ebe ayakta kimi görürse onu topla vuracak ve kendisine yardımcı alacak”. Çömelmiş olanı, ebeler vuramaz. Oyun yöneticisinin işareti ile oyuna başlanınca, ebe elindeki topu yere vurarak sıçratır ve öylece arkadaşlarını kovalar. Elinde top varken yürüyemez ve koşamaz. Vurulmayan üç kişi kalıncaya kadar oyun sürdürülür. Bunlar da başarılı oyuncu sayılır ve alkışlanır.

II. AKTİVİTE İHTİYAR BÜYÜCÜ

Amaç : Çabukluk, işitsel algı, reaksiyon, karar verme, eşe uyum geliştirebilme.

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular bir çizgi üzerinde geniş kolda ve dağınık düzende sıralanırlar. Bunların 2-3 m. ilerisinde sırtı oyunculara dönük ihtiyar büyücü olarak nitelendirilen bir oyuncu bulunur. Yan tarafta da bir kaptan vardır. Büyücü öne doğru yürümeye başlar (bu yürüme kambur çıkarak, ayağını sürüyerek veya sekerek olabilir). Diğerleri onu taklit ederek takip ederken hep bir ağızdan: “ İhtiyar büyücü hendeğe düştü. Bir kuruş buldu zengin oldu”. Tekerlemesini söylerler. Oyuncular sözlerini bitirince büyücü kaptana dönerek “ bunlar kimin çocukları” diye sorar. Kaptan oyunculardan birinin ismini söylemişse büyücü yürümesine devam eder. Diğer oyuncular da tekerlemeyi söyleyerek büyücüyü takip ederler. Tekerleme bitince büyücü tekrar kaptana dönerek “ bunlar kimin çocukları” diye sorduğunda cevap “ ihtiyar büyücünün çocukları” olursa, büyücü diğerlerini yakalamak üzere büyücüye yardım eder. Son kalan oyuncu yeni oyun için ihtiyar büyücü olur.

IV.

I. AKTİVİTE UÇAK YAPICILAR

Amaç : Takım çalışması, iletişim ve yaratıcılığın geliştirilmesi

Materyal : Her grup için A4 boyutunda kağıt (Her takım için farklı renklerin olması, takımların kolaylıkla ayırt edilmesine yarayacaktır.)
Kalemler, cetveller, ataçlar, yapışkan bant.

Süre : 45 dk

Uygulama : Her takıma kullanmaları için birkaç tane A4 boyutunda kağıtlar dağıtılır. Amaç uzun bir mesafede uçabilecek kağıttan bir uçak tasarlamaktır. Uçak mesafesi ne kadar uzun olursa, o kadar çok puan kazanılır. Çocuklar tasarlayıp yaptıkları uçakları bir süre deneyeceklerdir. Takımlar uçakları tasarlamakla uğraşırken, test için 3 m. , 5 m. ve 7 metrelik çizgiler çizilir. Tasarım aşamasından sonunda, tüm takımlar bir araya toplanır ve kurs boyunca en fazla 3 test uçuşu yapmaları için olanak tanınır. Test aşamasından sonra çocuklara uçaklarında istedikleri değişiklikleri yapmak için birkaç dakikalık süre verilir. Takımlar uçaklarının son halini uçurmak için toplanırlar. Takımlar toplam 5 uçuş yaparlar. 3 metrelik çizgiyi aşan her uçak 2 puan, 5 metreyi aşan her uçak 5 puan, 7 metreyi her aşan uçak da 10 puan alır. Oyun sonunda takımların puanları toplanır ve kazanan belirlenir.

II. AKTİVİTE KURDELE BAĞLAMA – ÇÖZME YARIŞMASI

Amaç : Küçük motor kaslarını etkin olarak kullanabilme.

Materyal : 15-20 cm. uzunluğunda 2 kurdele

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular iki eşit gruba ayrılır. Önde bulunan oyunculara 15-20 cm. uzunluğunda birer kurdele verilir. Her grubun 8-10 adım karşısına bir sandalye konur. Hakemin işareti ile ilk sıradaki birinci oyuncular koşarak kurdeleyi sandalyenin bir bacağına bağlayıp, geriye döner, ikinci oyuncunun avucuna vurup, yerine otururlar. İkinci çocuk, işareti alınca koşar ve bağlanan kurdeleyi çözer, üçüncü arkadaşına verir. Yarışma böylece bağlamalı ve çözmeli son oyuncuya kadar sürer. Oyun sonunda kurdeleyi en çabuk bağlayıp çözen grup kazanır.

V.

I. AKTİVİTE ENGELLİ YARIŞ PARKURU

Amaç : Koordineli olarak ritmik hareket yapma becerisi kazanma.

Materyal : Sandalyeler, kalınca bir ip, plastik bir tabak, ufak bir top(varsa masa tenisi topu gibi).

Süre : 45 dk

Uygulama :Oyun yöneticisi daha önceden oyun alanının çeşitli yerlerine sandalyeler dizerek ve ipler koyarak düzenler. Oyuncular iki veya daha fazla gruba ayrılır ve tek sıra halinde daha önceden belirlenmiş başlangıç noktasında dururlar. En öndeki oyuncular ellerindeki içinde top bulunan tabağı düşürmeden çeşitli engellerle hazırlanmış parkuru dolaşıp başlangıç noktasına geri gelip ellerindeki tabağı bir diğer arkadaşına verir. Oyun, her gruptaki oyuncuların parkuru tamamlamasıyla biter. Parkuru en hızlı tamamlayan grup birinci olur.

II. AKTİVİTE “ BANA GÜVEN”

Amaç : İletişim, güven ve işbirliği halinde çalışmayı geliştirme

Materyal : Katılımcıların yarısı için göz bağı, birkaç sandalye

Süre : 45 dk

Uygulama :Oyuncular çiftli gruplara ayrılır. Bir partner diğerinin rehberidir. Rehberler, oyun alanının bir ucuna giderek eşlerinin göz bağlarını takarlar. Sandalyeler, rehberler ile gözleri bağlı olan kişiler arasında engel işlevi görecektir şekilde yerleştirilir. “ Yürü” komutuyla birlikte, rehberler eşlerinin engellere çarpmadan geçebilmelerini sağlayacak sözlü talimatlar vermek zorundadırlar. Her çarpma için on puan verilir ve bu şekilde beş kez çarpan çift oyun dışı kalır. Kazanan, en düşük puanı alan çifttir.

VI.

I. AKTİVİTE “ TERSİNİ YAP ”

Amaç : Dikkat kontrolünü sağlayarak ritmik hareket becerisi kazanmak.

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : İlk önce kura ile bir ebe seçilir. Diğer oyuncular, ebenin yaptığı ve söylediği hareketlerin tersini yaparlar. Örneğin; ebe sol kollarını kaldırmalarını isterse, oyuncular sağ kollarını kaldırmak zorundalar. Sol kolunu kaldıran elenir. Oyun tek kişi kalana kadar sürdürülür.

II. AKTİVİTE KIRKAYAK

Amaç : Çabukluk, denge ve gruba uyum becerisi geliştirme.

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : 8 - 10 çocuk birbiri arkasına dizilir. Kollarıyla öndeki arkadaşlarının bellerinden sıkıca tutarlar. En önde bulunan kırkayağın başı, en sondaki oyuncu da kuyruğu olur. İşaret verilince kırkayağın başı, kuyruğunu yakalamaya çalışır. Kuyruk olan sondaki oyuncu da arkadaşlarından kopmadan, sola sağa kaçır. Baş olan kuyruğa dokunabilirse, oyunu kazanır. Dizi koparsa kırkayak ölür, oyun yeniden başlar.

VII.

I. AKTİVİTE YAĞMUR, FIRTINA, KAR

Amaç : Dikkat ve dinleme becerisi geliştirme.

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyun yöneticisi “yağmur” dediği zaman oyuncular ellerini hafifçe göğsüne vurur, “fırtına” deyince eller çarpılır, “kar” deyince eller arkadan birbiriyle çarpılır. Oyun yöneticisi bu üç kelimeyi üst üste söyleyerek oyuncuları şaşırtmaya çalışır. Şaşıran oyuncu oyundan çıkarılır. En sona kalan oyuncu oyunu kazanır.

II. AKTİVİTE KÖPEKBALIĞI İLE KARABATAK

Amaç : Çabuk hareket edebilme ve grup içi koordinasyon geliştirebilme

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyunculardan biri köpekbalığı, diğerleri karabataktır. Oyunu yöneten “ Köpekbalığı geliyor” diye bağırınca köpekbalığı, karabatakları kovalamaya başlar. Yakalanacağını anlayan karabatak (oyuncu) diğer bir oyuncuyla eşleşip sırt sırta durursa yakalanmaktan kurtulur. Bunu yapamadan tutulursa köpekbalığı olup oyuna devam eder. En son 3 karabatak kalana kadar oyun devam eder.

VIII.

I. AKTİVİTE KABAK OYUNU

Amaç : Dikkat, çabukluk, algı, reaksiyon, karar vermeyi geliştirebilme.

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Gruptaki bütün oyunculara bir numara verilir. Oyun yöneticisi oyuncuların duyacağı bir ses tonuyla, “ Ektim biçtim bir kabak oldu” diye bağırır. Bir numaralı oyuncu “ Bir kabak olmaz” diye karşılık verir. Yönetici “ya kaç kabak olur?” diye sorar. Bir numaralı oyuncu örneğin, “ Üç kabak oldu” diye bağırır. Üç numaralı oyuncu hiç durmaksızın “ Üç kabak olmaz” diye karşılık verir. Ve oyun böyle sürüp gider. Yanılan ve soruya doğru cevap veremeyen oyuncu, oyundan çıkar. Son kalan üç oyuncu birinci seçilir.

II. AKTİVİTE “ MENEKŞE MENEKŞE ”

Amaç : Grup içi koordinasyon geliştirmek ve büyük kas gelişimini sağlamak

Materyal : -

Süre : 45 dk

Uygulama : Oyuncular iki gruba ayrılır. Karşılıklı olarak dizilirler. Her grubun bir başkanı vardır. Oyun sırasına göre birinci grubun başkanı diğer gruba bağırır; “ Menekşe, menekşe, mendilim köşe köşe. Menekşe bizden size kim düşe?” Karşı grubun başkanı bir çocuk ismi söyler. İsmi söylenen oyuncu hızla koşarak karşı grubun arasına dalar. Elele tutuşan oyuncuları geçebilirse, bu oyunculardan birini alır grubuna döner. Eğer geçemezse karşı grupta kalır. Oyun gruplardan birinin oyuncuları bitene kadar sürer.

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 4-5 Gönüllü Kitabı, yukarıda adı geçen kişi ve yayın evlerine ait bazı Eğitimci Kitaplarından faydalanılarak hazırlanmıştır.

BAHÇE OYUNLARI 4-5 Gönüllü Kitabının hazırlanmasına katkıda bulunan kişi ve yayınevlerine teşekkürlerimizi sunarız.