

1. SINIF OYUNLARI

BO.1.1.1.1. Yer deęiřtirme hareketlerini yapar.

Yaę Satarım Bal Satarım: Bir kiři ebe olur. Dięer öğrenciler daire olur ve yere çömelirler. Ebe olan, elinde mendil ile çömelene bu öğrencilerin arkalarından yürüyerek / koşarak şarkı söyleyerek dolařır. Şarkı şöyledir:

Yaę satarım, bal satarım,
Ustam ölmüş ben satarım.
Ustamın kürkü sarıdır.
Satsam on beř liradır.
Zambak, zumbak,
Dön arkana iyi bak.

Ebe şarkının bir yerinde elindeki mendili öğrencilerden birinin arkasına yere bırakır. Çömelene öğrenciler şarkıya ellerini vurarak ve söyleyerek katılırlar. Eęer çömelene öğrenci arkasına mendil bırakıldığını fark ederse hemen mendili kapıp dairede dolařan öğrenciyi aynı yönde kovalar ve yetişirse sırtına mendille vurur. Sonra kendisi mendili bırakmak için oyuna bařlar. Çömelene öğrenci arkasındaki mendili fark etmezse ayaktaki onun yanına kadar turu tamamladığında mendili alarak yerdeki öğrencinin mendille sırtına vurur ve mendili eline vererek ebeliğini dięer öğrenciye bırakır.

Köře Kapmaca: Öğrenciler gruplara ayrılır. Kare alanlar çizilir. Karenin her köřesine bir öğrenci yerleřtirilir. Her karede bir ebe olur. Öğrenciler ortadaki ebeye yakalanmadan yer deęiřtirmeye çalıřır. Yer deęiřtirme ebeinin veya öğretmenin komutuyla gerçekteřir. Deęiřme sırasında ebe köřelerden birini kaparsa yerine kaptığı öğrenci ebe olur.

Basit Stafet: Öğrenciler farklı gruplara ayrılır ve etkinlik alanında belirlenen iki çizgi arasında yürürler. Sonra durmadan belli bir mesafede koşarlar. Minder üstünde vücutları üzerinde yana yuvarlanma yaparlar (kütük yuvarlanması) ve yere koyulan küçük engelin üzerinden atlarlar. Sonra koşarak geriye dönüp sırasının arkasına geçerler. Öğretmen, ekipmanlara ve öğrencilerin özelliklerine göre yer deęiřtirme hareketlerini çeřitlendirerek kullanabilir.

Ayağını Yerleřtir: Ekinlik salonunun zeminine tebeřirle ayak resimleri çizilir. Saę-sol ayak resimlerini gösteren yerlere öğrencilerin ayaklarını yerleřtirerek yürümeleri saęlanır.

Yönünü Bul: Kartonların üzerlerine yönleri gösteren oklar çizilir ve bunlar etkinlik alanında deęiřik yerlere yerleřtirilir. Öğrencilerden yönünü gösteren okları takip ederek müzik eřlięinde hareket etmeleri istenir.

Deęiř ve Dön: Öğrencilerin ikili gruplar oluřturmaları saęlanır. Her öğrenci gruptaki arkadařıyla arka arkaya durur. Öndeki eř lider, arkadaki takipçidir. Öndeki öğrenci deęiřik yönlerde ve deęiřik şekillerde hareket ederken arkadaki öğrenci onu taklit ederek takip eder. Öğretmenin komutuyla eřler deęiřir ve oyun tekrarlanır.

Üç Küçük Kuzu: Bir öğrenci kurt olur sınıfın önünde ve ayaktadır. Dięerleri yerlerinde oturmuřtur. Kurt, sıraların arasında dolařır. Üç arkadařının yani küçük kuzuların ellerine vurur ve yine sınıfın önüne gelerek; "hurr, hurr" der. Bu kelimeler ile birlikte ellerine vurulan üç kuzunun yerlerini deęiřtirmesi gerekir. Kurt da bu kuzulardan birinin yerine oturmaya çalıřır. Ayakta kalan kuzu bir sonraki oyun için kurt olur. Oyun böylece devam eder.

Yükseğe Sıçra: Öğrenciler sınıf mevcuduna dikkat edilerek gruplara ayrılır. Bir poşete yumuşak bir top koyularak ağzı sıkıca bağlanır ve ucuna bir ip takılır. Aynı düzenek grup sayısı kadar hazırlanır. Her gruptan bir kişi top çevirici olur. Grubun diğer öğrencileri ay şeklini alır. Top çevirmede görevli öğrenci, yere çömelerek ipinden tuttuğu topu sağdan sola, soldan sağa yerde sürüyerek hareket ettirir. Ayaktaki diğer grup üyeleri ise topun üstünden atlamaya çalışır. Atlarken yanan öğrenci top çevirici olur.

Çemberden Çembere: Etkinlik alanına öğrenci sayısı kadar çember koyulur. Öğrenciler çemberlerin içine girerler. Öğretmen değişik komutlar vererek değişik hareketler yaptırır (Örneğin çemberin çevresinde dön, çemberin içine çift bacak sıçra, tek bacak sıçra, bir ayak çember içinde bir ayak çember dışında vb.). Etkinlik uygulanırken çember bulunmaz ise ip, gazete kâğıtları bükülerek çember oluşturulabilir.

Sıçra Dokun: Sınıf içinde boydan boya ip gerilir. İpin üzerine meyve resimleri asılır. Resimlerin öğrencilerin sıçrayarak dokunacakları yüksekliğe koyulması gerekmektedir. Sınıf gruplara ayrılır. Gruplar sıra ile kalkar. Her gruptan bir öğrenci kalkıp bir tane meyve almaya çalışır ve yerine oturur. Hangi grup ilk olarak meyvesini bitirirse diğer gruplar tarafından alkışlanır.

Zıp Zıp Zıpla: Öğrenciler oyun alanında üç gruba ayrılır. Her grup için yuvarlak bir alan çizilir. Gruplar; zıplayanlar, hoplayanlar ve top toplayanlar diye isim alırlar. Öğretmen aşağıdaki sözleri bazen sıra ile bazen de karışık söyler. Hangi grubun adı söylenirse o gruptaki öğrenciler kendi hareketlerini yaparlar. Öğretmen söylediği gruba bakmayıp diğer gruba bakarak grupları yanılabilir.

Zıp zıp zıpla (Tek ayakla zıplanır.)

Hop hop hopla (İki ayakla hoplanır.)

Top top topla (Yere çömelinir.)

Sincap ve Ceviz: Bütün öğrenciler yerlerinde otururlar. Bir öğrenci sincap olur ve ceviz olarak eline silgiyi alır. Diğer öğrenciler, başlarını sıralarının üzerine koyarlar (uyuyormuş gibi). Yalnız bir elleri, avuçları açık olarak yandadır. Sincap, cevizle arkadaşlarının arasında dolaşırken, cevizi (silgiyi) bir arkadaşının eline bırakır ve yerine oturmak üzere kaçır. Sincap yerine ulaşınca kadar yakalanamazsa kurtulur. Eline ceviz konulan öğrenci sincabı yakalayamazsa kendisi bir sonraki oyun için sincap olur.

BO.1.1.1.2. Dengeleme hareketlerini yapar.

Kurbağa Sıçrayışı: Öğrenciler güvenlik önlemi alınarak sınırlandırılmış etkinlik alanı içinde değişik şekilde dağılırlar. Öğretmen öğrencilere kurbağa taklidi yapmalarını söyler. Öğrenciler bu hareketi yaparken öğretmen kurbağaların nasıl ses çıkardıklarını sorar. Öğrencilerin büyük ve küçük kurbağa sıçrayışlarını yönergeler doğrultusunda keşfetmeleri beklenir.

Ali Kutuda: Bütün öğrenciler etkinlik alanında ayakta dururlar. Öğretmen; "Ali kutuda." dediği zaman herkes çömelir. "Ali kutudan çıktı." deyince herkes ayağa kalkar. Öğretmen bu tempo ile giderken bazı komutlarda değişiklik yapar. Bu değişiklikte yanlış yapanlar yerlerine otururlar. En sona kalan öğrenci sınıfça alkışlanır.

Elde Davul Zurna 1, 2, 3: Öğrencilerden gönüllü olarak bir ebe seçilir ve seçilen ebenin yüzü duvara dönük durur. Ebe "Elde davul zurna 1, 2, 3" diye sayar. Ebe sayarken sınıftaki diğer tüm öğrenciler belirli bir mesafede belirlenen çizgiden ebeye doğru yürürler. Ebe saymayı bitirince arkasına döner, ebe döndüğünde diğer tüm öğrenciler oldukları şekilde donarlar. Ebe hareket eden bir öğrenciyi bulursa ebelikten çıkar ve hareket eden kişi ebe olur. Eğer hareket eden öğrenci olmazsa saymaya devam eder. Ebeye en yakına ge-

len kiři ebenin sırtına vurur ve tım ęrenciler çizgi dıřına kařmaya bařlarlar. Ebe yine çizgiyi geřmeden bir ęrenciye dokunursa ebelikten kurtulur yeni ebe dokunduęu kiři olur.

Vücut Dengesi: Sınırlandırılmıř etkinlik alanı içinde bütın ęrenciler daire řeklini alırlar. Sonra birbirlerinin omuzlarından tutmaları söylenir. Omuzlardan tutulduktan sonra ęrenciler verilen iřaretle tek ayaklarını yerden kaldırırlar. Herkesin düřmeyeceęi řekilde üęe kadar sayılır. Eęer üęe kadar saymada ayaęını yere deędıren olursa etkinlik tekrar ettirilir. Herkes yaptıęında daire sükreli küçültölür (10 kiřilik, 5 kiřilik). En son iki kiři oluncaya kadar oyun devam eder. Öğretmen eř sayısını artırarak oyunu zorlařtırabilir. Amaç daha uzun süre ęrencinin dengesini saęlamasıdır.

İpte Denge: Öğrenciler birkaç gruba ayrılırlar. Yere belirli genişlikte karton, ip veya deęiřik ekipman koyulup etrafının suyla kaplı olduęu ve bu ekipmanın üzerinde düřmeden yürümleri gerektięi söylenir. Düřen ęrenci en arka sıraya geđer. Daha sonra ekipmana daire, kare vb. řekiller verilip etkinlik bu řekilde devam ettirilir.

Büyü Büyü Küçöl Küçöl: Öğrenciler ayakta durur. Öğretmen, ařaęıda sözleri söylerken, ęrenciler bu sözlerle uygun hareketleri yaparlar.

Büyü büyü,

Kollarını yukarıya kaldır.

Daha çok kaldır, daha çok kaldır.

Ayak parmaklarının ucuna bas.

Daha çok yüksel, daha çok yüksel.

Büyü büyü kocaman ol, büyü büyü kocaman ol. (Öğrenciler en çok yükseldiklerinde, ara vermeden küçöl küçöl oyununa geçilir)

Küçöl küçöl,

Kollarını indir.

Çömelerek büzöl,

Daha çok büzöl, daha çok büzöl.

Küçöl küçöl, minicik ol.

Yattı Kalktı: Sınıftaki her ęrenciye bir isim koyulur. Bu isimler meyve, sebze, çiçek isimleri vb. olabilir. Öğrenciler isimleri kendileri de seęebilir. Mesela ismi lahana olan ęrenci önce kendi ismini söyleyerek oyunu bařlatır. "Lahana yattı kalktı." der ve bařını ařaęı doęru yatırıp kaldırır ve hemen bir arkadařının ismini söyler. Sonra ismi söylenen kiři "Domates yattı kalktı." der. Bařını ařaęı doęru yatırıp kaldırarak bařka bir arkadařının adını söyler. Oyun bu řekilde devam eder.

Kurbaęa Havuzu: Oyuna hazırlık ařamasında ęrencilerden 10 tane gazete getirmeleri istenir. Gazeteler koli bandı ile bantlanarak bloklar oluřturulur. Öğrencilerden her birinin bir bloęun üstüne çıkması saęlanır. Etraflarının suyla çevrili olduęu ve basarlarsa ıslanacakları söylenir. Öğrencilere deęiřik komutlar verilerek atlama çalıřmaları yaptırılır.

Tař Tař Üstüne: Öğretmen bütın ęrencilerin birbirlerine bir iki metre uzak olacak řekilde düz ya da daire olarak dizilmelerini ister. "Tař tař üstüne" denildięinde her ęrenci bir ayaęını dięer ayaęının üzerine koyar ve düřmeden dengede durmaya çalıřır. "Tař toprak üstüne" denildięinde ayak indirilir.

Öğretmen řařırtmal olarak bu sözleri söyler. Düřen, arkadařına tutunan, řařıran ęrenci oyundan çıkarılır.

En sona kalan öğrenci alkışlanır.

BO.1.1.1.3. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar.

Kova ile Yakala: Öğrenciler eşleştirilir. Eşlerden birinin elinde kova veya herhangi bir ekipman bulunur. Diğerinin elinde de top bulunur. Aralarında belirli bir mesafe ayarlanır. Elinde top olan öğrencinin topu on atışta kaç kez kovanın içine attığına bakılır. Sonra eşlerin görevleri değiştirilir. Aralarındaki mesafe oyunun durumuna göre ayarlanır.

Hedefe Yuvarla: Hunilerden belirli bir genişlikte kale yapılır. Öğrenci seviyesine uygun bir mesafede çizgi ile belirlenmiş bir alanda toplanır. Öğrencilerin bir ellerini kullanarak topu iki huninin arasından yuvarlamaları sağlanır. Öğrencilerin topa tekme ile vurmamalarına dikkat edilmelidir.

Fasulye Torbasını Bulma: Öğrenciler elleri arkada olmak üzere omuz omuza bir daire yapar. Bir öğrenci ortadadır. Birisine bir fasulye torbası verilir. Dairedeki öğrenciler bunu elden ele verirler. Ortadaki öğrenci fasulye torbasının "kimde" olduğunu bulmaya çalışır. Eğer tahmini çok uzun sürerse başka bir oyuncu ile değiştirilir.

Bowling: Öğrenciler ikili veya üçlü gruplara ayrılır. Her grup belirlenmiş çizginin arkasında sıraya geçer. Belirli mesafeye de su dolu pet şişeler konulur. Ellerine verilen toplarla pet şişeleri devirmeleri istenir. Bütün şişelerini ilk deviren takım alkışlanır.

Yakala: Öğrenciler karşılıklı eş olurlar. Eşlerden her birine bir top verilir. Karşılıklı olarak topu birbirlerine atmaları ve yakalamaları gerektiği söylenir. Öğrenciler etkinliğe birbirlerine yakın durarak başlarlar. Öğrenci topu her yakaladığında bir adım geri, kaçırdığında ise bir adım ileri hareket eder. Topu düşürmeden en uzak mesafeye ulaşanlar diğer öğrenciler tarafından alkışlanır.

Çizgi Çiziyorum Sırt Sıta Veriyorum: Öğrenciler sınıf sayısı göz önüne alınarak gruplara ayrılır. Her grupta kendi içinde ikiye bölünür. Her grup için düz bir çizgi çizilir. Öğrenciler eşleriyle birlikte çizginin üzerinde sırt sıta dururlar. Sırtlarına balon konulur. Gruplar çizgiye basmadan, balonu düşürmeden birlikte eğilip kalkma hareketleri yaparlar. Komutlar öğretmen tarafından verilir. Hareketlerde eşler arasındaki uyuma dikkat edilmelidir.

Balon Yere Düşmesin: Etkinlik alanı ipe çok yüksek olmayacak şekilde ortadan ikiye bölünerek öğrenciler iki gruba ayrılır. Her gruba ikiye bölünür, üçer balon verilir. Bu balonları elleri ile vurarak ipin üzerinden karşı alana geçirmeleri gerekir. Yere düşüren öğrenci karşı gruba geçer. Oyun, gruplardan birindeki öğrenci sayısı bitene kadar devam ettirilebilir.

Su-Top Taşıma: Öğrenciler sınıf sayısına göre gruplara ayrılır. Her gruptaki öğrenci yan yana sıra veya sandalyeye oturtulur. Grubun en başına, yere içinde su veya top olan kova koyulur. Grubun sonuna ise boş bir kova koyulur. Komut ile grubun başındaki öğrenciden başlayarak elden ele top veya su taşınarak grubun sonuna ulaştırılır. Kovayı önce dolduran grup alkışlatılır.

BO.1.1.1.4. İki ve daha fazla hareket becerisini içeren basit kurallı oyunlar oynar.

Meyve Sepeti: Sınıf dört eşit gruba ayrılır ve her grup karenin bir köşesini oluşturacak şekilde pozisyon alır. Her gruba bir meyve ismi verilir. (Örneğin elmalar, kirazlar, çilekler, erikler) Öğretmen iki meyve ismi söylediğinde (elmalar - çilekler) bu gruplar hızlıca yer değiştirir. Öğretmen meyve sepeti dediğinde tüm gruplar yer değiştirir.

Mandal Asma: Öğrenciler eşit gruplara ayrılır ve derin kolda sıraya geçerler. Her gruptaki öğrencilere birer tane mandal verilir. Öğretmenin komutu ile grup başındaki öğrenciler koşarak karşılarında duran ipe ellerindeki mandalı asıp sıradaki arkadaşına dokunur ve diğer öğrenci çıkar. Oyun bu şekilde devam eder. Mandallarını ilk önce ipe asan grup oyunu kazanır.

Balık Yakalama: Öğretmen hareketleri ile birlikte "Kırmızı Balık" şarkısını öğrencilere öğretir.

Kırmızı balık gölde, kıvrıla kıvrıla yüzüyor.

Balıkçı Hasan geliyor, oltasını atıyor.

Kırmızı balık dinle, sakın yemi yeme.

Balıkçı seni tutacak, sepetine atacak.

Kırmızı balık kaç kaç kaç.

Daha sonra öğrenciler dört veya beşli gruplara ayrılır ve her gruba bir renk verilir. Öğrenciler etkinlik alanının değişik yerlerine saklanan kendi gruplarını gösteren renkteki balıkları yürüyerek, koşarak vb. bulmaya çalışır. İlk önce hangi grup balıklarını toplamayı bitirirse alkışlanır.

Eşini Bul: Öğrenciler etkinlik alanında dağınık şekilde yürürler. Öğretmen "zıpla" dediğinde tüm öğrenciler zıplamaya başlar. "Tek ayak üzerinde zıpla" dediğinde tek ayak üzerinde zıplarlar. "Kollarını havaya kaldır" dediğinde tüm öğrenciler kollarını kaldırır vb. yönergeler verilir. Sonra öğretmen "Herkes kendine bir eş bulsun." dediğinde öğrenciler en yakınındaki arkadaşıyla eşleşir. Açıkta kalan öğrenci yeni komutu verecek kişi olur.

Kartopu Partisi: Öğretmen çocuklara beyaz peçeteler verir ve buruşturarak kartopu oluşturmalarını ister. Oluşturulan bu kartopu ile müzik eşliğinde kartopu partisi yapılır. Oyunun sonunda ise kartopu toplama yarışması yapılır. En çok kartopu toplayan öğrenci alkışlatılır.

Kümes: Öğrenci sayısı kadar etkinlik alanına daire çizilir. Bunlar kümes olur. Her daire bir öğrencinin iki ayağını alacak genişlikte olur. Her öğrenciye bir kümes hayvanı adı verilir. Örneğin tavuk, kaz, hindi vb. Öğrenci sayısı çoksa birkaç öğrenciye aynı hayvan ismi verilebilir. Oyun başlayınca her öğrenci kendi kümesinde durur. Öğretmen, öğrencilere adlarını söyleyerek seslenince öğrenciler kümeslerinden çıkarlar ve serbestçe dolaşırlar. Gezerken ismini aldıkları hayvanların da taklitlerini yaparlar. Öğretmen "tavuklar" deyince tavuklar çıkar, tavuk sesi çıkararak gezinir. "Ördekler" dediğinde ördekler çıkar, ördek sesi çıkararak gezinirler. Bu şekilde gezinirken öğretmen bir anda "Kurt geliyor kaçın" diye seslenir. Öğrenciler kurttan kaçıp herhangi bir kümese girer. Her kümese bir öğrenci girebilir. Açıkta kalan öğrenci komut verecek kişi olur. Bu kez de o öğrenci oyunu yönetir. Oyun bu şekilde devam eder.

Leylekler ve Kurbağalar: İç içe iki daire çizilir ve öğrencilerin yarısı içteki dairenin içine, yarısı dıştaki dairenin dışına dağıtılır. İçteki dairedakilere kurbağa, dıştakiler ise leylek olur. İki çizginin arası ise bataklıktır. Öğretmen "Kurbağalar serinleyin." deyince, kurbağalar bataklığa girip gezinmeye başlarlar. Öğretmen "Leylekler yakalayın." deyince kurbağalar yerinden kaçarken leylekler de onları yakalamaya çalışırlar.

Tünel Topu: Öğrenciler eşit gruplara ayrılarak derin kolda sıraya geçerler. Her grubun sonundaki öğrencilere birer top verilir. Öğretmenin komutu ile grupların sonlarındaki öğrenciler ellerindeki top ile arkadaşlarının bacaklarının arasından geçerek en öne gelir ve topu baş üzerinden elden ele dolaştırarak arkadaki öğrenciye ulaştırır. Topu alan öğrenci başa geçer. Bu şekilde ilk başlayan grubun öğrencisi sıra başına geçince oyun biter.

Balık Yakalama: Bahçeye, oyun alanı olarak bir dikdörtgen çizilir. Buna "balık ağı" denilir. Öğrencilerden bir ebe seçilir. Ebe "balıkçı" olur; balık ağının bir köşesinde bekler. Öteki öğrenciler "balık" olurlar ve ağ çevresinde dolaşırlar. Diledikleri zaman balık ağına (yakalanmamaya çalışarak) girip çıkarlar. Balıkçı ise, ağa giren balıkları yakalamaya çalışır. Ağın içine olabildiğince çok sayıda balığın girdiği bir anı kollar. Dilediği zaman "dur" ya da "yakaladım" diye bağırır. Balıkçı bağırınca, ağ içinde bulunan bütün balıklar oldukları yerde kalırlar. Balıklar yakalanmış olur. Balıkçı, balıkları sayar, arkadaşlarına sayısını söyler, ebelikten kurtulur. Yakalanan balıklar, yeni bir ebe seçerler. Yeni ebe balıkçı olur. Oyun böylece sürer. Oyun sonunda, en çok balık tutmuş olan öğrenciye "reis" adı takılır ve öğrenci alkışlanır.

BO.1.1.1.5. Ritim ve müzik eşliğinde hareket eder.

Dedemin Bahçesi: Öğrenciler el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Oyunun tekerlemesini hep bir ağızdan söylerler. Tekerleme söylenirken hareketleri de yapılır.

Dedemin bahçesinde koyunları var.

Otur dersem oturur (Hep birlikte yere çömelinir.).

Kalk dersem kalkar (Ayağa kalkılır.).

Büzül dersem büzülür (Halkanın ortasına doğru ilerleyerek daire küçültülür.).

Açıl dersem açılır (Geriye doğru çekilerek daire büyütülür.).

Sevin dersem sevinir (Öğrenciler gülerler.).

Üzül dersem üzülür (Ağlama taklidi yaparlar.).

Aslan geliyor, kaplan geliyor, tıp! (Öğrenciler tıp sözünü duyar duymaz hareketsiz kalırlar. Hareket etmemek, ses çıkarmamak ve gülmemek gerekmektedir.).

Parmak Oyunu: Parmak oyunu öğretmen tarafından öğrencilere gösterilerek öğretilir.

Al yanaklı elmacık (İki el yanaklar üzerinde gezdirilir.)

Hadi gidelim çabuk çabuk (Tüm parmaklar oynatılır.)

1, 2, 3, 4, 5

Herkes oldu eş (İki el parmak ucuyla birleştirilir.)

Sımsıkı sarılalım (Parmaklar birbiri aralarından geçirilip yumruk yapılır.)

Kocaman açılalım (İki el avuçları açılır.)

Hep beraber ellerimizi çırpalım (Eller birbirine vurulur.)

Say Bak: Öğretmen tarafından söylenen şarkı, hareketleriyle öğrencilere tekrar ettirilir.

Sağ elimde beş parmak (Sağ beş parmak gösterilir.).

Sol elimde beş parmak (Sol beş parmak gösterilir.).

Say bak say bak say bak (Tek tek 1, 2, 3, 4, 5 parmaklar sayılır.).

Hepsi eder on parmak (Tüm parmaklar gösterilir.).

Sen de istersen say bak.

Say bak say bak say bak (Tek tek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 hepsi sayılır.).

Topuk Burun: Öğretmen hareketleri ile birlikte topuk burun şarkısını öğrencilere öğretir. Şarkı gruplar hâlinde de söyletilebilir. Şarkının sözlerine uygun hareketler yaptırılır.

Topuk burun, topuk burun.
Sağ eller, sol eller.
Sıçra, sıçra, sıçra dur.
Şimdi dizler, çift eller.
Şimdi dizler, çift eller.
Sağ kollardan girelim.
Sen de oyna arkadaş.
Sağ eller, sol eller.
Şimdi dizler, çift eller.

Sen Oyna: Sınıf mevcuduna göre gruplar belirlenerek çember oluşturulur. Şarkı hep birlikte, her seferinde farklı bir öğrencinin ismi söylenerek tüm öğrenciler katılacak şekilde devam eder.

Bir zamanlar kraldık Mısır'da.
Şimdi kaldık eski bir hasıra.
Bulgurumuzu kaynatalım.
Bu Zeynep'i de bir oynatalım.

Şarkı her bittiğinde "Şu çocuklarımızı da oynatalım." denilerek tüm öğrencilerin katılması sağlanmalıdır.

BO.1.1.2.1. Vücut bölümlerinin hareketlerini tanımlar.

Dörtlü Dokunma: Oyuna "başımız-omzumuz-dizimiz-ayağımız" sözleri söylenerek ve söylenen yerlere dokunularak başlanır. Oynayış sırasında hareketler git gide hızlandırılır. Bu hızlandırma sırasında öğrencilerin soluk almaları güçleşeceğinden, sözcükleri söylememeleri istenir. Bunun yerine öğretmen söyler, öğrenciler yapar.

Miço: Öğrenciler ikili gruplara ayrılır ve eşiyile birlikte aşağıdaki sözlerle uygun hareketler yaparlar.

Miço nereden geliyor?
Harmanlıktan aşağı
Oyna da Miço oyna
Zıpla da Miço zıpla
Miço ellerin nerede?
Kıvrım kıvrım bellerde
Miço gözlerin nerede?
Fıldır fıldır yerlerde.

Çevir Salla: Öğrenciler yere otururlar. Öğretmen aşağıda verilen sözleri söyler, hareketleri yapar. Öğrenciler de aynı hareketleri yaparlar.

Başını çevir, çevir (Başlar soldan sağa, sağdan sola çevrilir.).
Başını salla, salla (Başlar sağa-sola, öne-arkaya sallanır.).
Kolunu çevir, çevir (Kollar önden arkaya, arkadan öne çevrilir.).
Kolunu salla, salla (Kollar, aşağıya indirilir, avuçlar yere birbirlerine paralel olarak önde tutulur, soldan sağa, sağdan sola sallanır, sonra da yine iki kol birbirine paralel olarak, ön tarafta bir daire çizecek biçimde sallanır.).

Vücudumuz: Öğretmenle birlikte tüm öğrenciler öğretmenin söylediği şarkıyı vücut hareketleriyle tekrar eder.

İki elim, iki kolum, bacaklarım var.
Her insanda bir burun, bir de ağız var.
Sen hiç gördün mü üç kulaklı bir adam?
Olur mu hiç üç kulak, dön de aynaya bak hey...
Olur mu hiç üç kulak, dön de aynaya bak.
İki gözüm, iki kaşım, parmaklarım var.
İnci gibi dişlerim, bir de çenem var.
Sen hiç gördün mü üç dudaklı bir adam?
Olur mu hiç üç dudak dön de aynaya bak, hey...
Olur mu hiç üç dudak, dön de aynaya bak.
İki kulak, iki yanak, bir de başım var.
Gözlerimde kirpiğim, saçlarımda var.
Sen hiç gördün mü üç yanaklı bir adam?
Olur mu hiç üç yanak dön de aynaya bak hey...
Olur mu hiç üç kulak, dön de aynaya bak.

BO.1.1.2.2. Kişisel ve genel alanını fark eder.

Mikrop: Oyun oynanacağı genel alan işaret tabakları ile belirlenir. Öğrencilerden biri mikrop olur. Arkadaşlarına dokunarak onlara hastalık bulaştırmaya çalışır. Diğerleri de oyunun genel alanını ihlal etmeden mikroptan kaçmaya çalışırlar. Hastalık kapan öğrenci, hasta rolü yaparak yere oturur. En sona kalan öğrenci diğer oyunda mikrop rolünü alır.

Kar Taneleri: Öğrenciler oluşturulan daire içinde dağınık şekilde dururlar. Bu daire evi simgeler. Öğrenciler birer kar tanesidir. "Rüzgâr" komutu verildiğinde öğrenciler bu alanda dağınık şekilde koşarlar. "Güneş" denildiğinde kendi evlerine dönüp oturarak güneşlenirler.

Çiçek: Bahçeye büyükçe bir çiçek resmi çizilir. Öğrenciler, çiçeğin çizgilerinin üzerindedir. Öğretmen, "böcek" dediğinde çiçeğin dışına çıkarlar, "çiçek" dediğinde içine girerler. "Kelebek" dediğinde bir süre uçuşma taklidi yaparak çiçeğin herhangi bir çizgisinde kımıldamadan dururlar. Şaşırtmalı şekilde oyun devam eder. Yanlış yapan öğrenci, bir sonrakine katılmak üzere bir kenarda bekler. Oyun süresince canlıların yaşama hakkına özen gösterilmesi vurgulanır.

Çömlek Çömlek Ne Kaynar ? : Öğrenci sayısı, ikiye eş olunduktan sonra bir öğrencinin ebe kalması için tek sayı olmalıdır. Önce, ikiye eş olunur. Eşlerin biri çömelir, diğeri onun arkasında ayakta durur. Bu şekilde ikiye eş oluşturulur. Eşlerden oturana "çömlek", ayakta durana "çömlek sahibi" denilmektedir. Ebe ayakta duran herhangi bir çömlek sahibinin yanına gider.

Ebe: Çömlek çömlek ne kaynar?

Çömlek sahibi: Yağ ile bal.

Ebe: Tattırır mısın?

Çömlek sahibi: Tattırmam.

Ebe: Koklatır mısın?

Çömlek sahibi: Koklatmam.

Ebe: Öyleyse sen o yandan ben bu yandan, der ve her ikisi ters yönden koşmaya başlar.

İlk koşmaya başladıkları çömleğin yanına kim önce gelirse, o öğrenci alkışlatılır. Boşta kalan öğrenci yeni ebe olur. Bu yeni ebe, bu defa bir yandaki çömlek sahibine aynı soruları sormaya başlar ve daireyi oluşturan her çömlek sahibi oynayacak şekilde bir tur tamamlanır. İkinci turda da eşler yer değiştirir; ayakta kalan oturur, oturanlar ayağa kalkar ve oyun yeni eşlerle tamamlanır.

Aç Fil ile Şişman Fil: Bir öğrenci arkadaşları tarafından seçilerek "şişman fil" olur. Etkinlik alanının bir kenarında durur ve etrafına geniş bir çizgi çizilir. Burası şişman filin alanı olur. Karşı tarafında ise aç fil bulunur. Öğrenciler şişman filin önündeki yiyecekleri şişman file yakalanmadan aç file götürmeye çalışırlar. Şişman fil yiyeceklerini almak isteyen ve sınırları içindeki bir öğrenciyi yakalarsa o öğrenci yeni şişman fil olur ve oyun bu şekilde devam eder.

BO.1.1.2.3. Verilen bir dizi hareketi, temel hareket beceri gruplarından uygun olanla ilişkilendirir.

Doğruyu Yapıştır Oyunu Kazan: Öğrenciler üç eşit gruba ayrılır. Gruplar derin kolda sıraya geçer. Her grubun karşısına kartondan üçer adet pano asılır. Birinci panoya "Yer değiştirme", ikinci panoya "Dengeleme" üçüncü panoya "Nesne kontrolü gerektiren hareketler" diye isim verilir. Her grubun önüne dağınık şekilde, farklı temel karakter becerilerini içeren resimler / kelimeler olan kartlar konur. Öğretmenin komutu ile grubun başındaki öğrenciler kendi kutularının içinden bir kart alır ve koşarak karşılarındaki panoya yapıştırır. Gruplardaki kartlar bittikten sonra öğretmen tarafından kontrol edilir ve en çok doğru panolara kartları yapıştıran grup oyunu kazanır.

Sepeti Tuttur: Öğrenciler dört eşit gruba ayrılır. Her grubun karşısına üç sepet konularak bu sepetlere "Yer değiştirme hareketleri", "Dengeleme hareketleri", "Nesne kontrolü gerektiren hareketler" isimleri verilir. Grupların önlerinde karışık hâlde üzerinde bu üç beceri ile ilgili resimler / kelimelerin olduğu küçük toplar konulur. Öğretmenin komutu ile sıra başındakiler bir tane top alarak belirlenen mesafeden doğru sepete atar. Toplar bittikten sonra en çok doğru sepete top atan takım oyunu kazanır.

BO.1.1.3.1. Temel hareketleri yaparken dengesini sağlamak için stratejiler geliştirir.

Çember Dünyası: Çemberler birbirine geçirilerek dünya şekline getirilir. Her grup altışar kişiden oluşur. Her gruptaki öğrenci bu dünyanın içerisinden çemberlere değmeden geçmeye çalışır.

Çember Transferi: Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Daire çizgisinde el ele tutuşurlar. Her grubun başındaki öğrencinin yanındaki arkadaşıyla arasında bir çember vardır. Öğretmenin komutuyla grubun başındaki öğrenci çemberin içinden geçerek çemberi diğer koluna aktarır. Aynı şekilde diğer öğrenciler de çember aktarımı yaparak çemberi başlangıç noktasına getirirler.

Ambara Vurdum Bir Tekme: Öğrenciler el ele tutuşup bir daire oluştururlar. Aşağıdaki sözlerle şarkı söylerken bir yandan sağa ya da sola dönerler. Bir yandan da şarkının sözlerine uygun hareketler yaparlar.

Ambara vurdum bir tekme bir tekme (tekmeleme)
Ambarın kapısı açıldı açıldı (açma)
İnci de boncuk saçıldı saçıldı (saçılma)
Limonu da böyle keserler keserler (kesme)
Suyunu da böyle sıkırlar sıkırlar (sıkma)
Çamaşırı böyle yıkarlar yıkarlar (yıkama)
Suyunu da böyle sıkırlar sıkırlar (sıkma)
Ütüyü de böyle yaparlar yaparlar (ütü yapma)
Saçımı da böyle örerler örerler (örme)

Balık Ağı: Etkinlik alanına büyük bir daire çizilir. Buna balık ağı denir. Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Ebe balık ağının bir köşesinde elinde düdükle bekler. Öğrenciler balık ağının içinde ve dışında serbestçe koşar veya yürürler. Ebe düdüğünü çaldığında herkes olduğu yerde kalır. Balık ağı içinde bulunan öğrenciler yakalanmış olur. Balıkçı balıkları sayar. Sayısını söyler. Bir başka ebe seçilir. Amaç en fazla balığı yakalamaktır.

Kedi Geliyor: Etkinlik alanının köşesine kedi için bir yer yapılır. Diğer öğrenciler oyun alanında bulunur. Bunlar da faredir. Oyunu yöneten oyun alanının içinde dolaşıp farelerin odanın içine girmelerini sağlar. (Kedi odada yoktur.) Fareler sıçrayarak, emekleyerek bir süre hareket ettikten sonra oyunu yöneten "Kedi geliyor." diye bağırır. Bütün fareler odanın dışına koşarlar. Koşarken kediye yakalanmamaya çalışırlar. Yakalanan kişi yeni kedi olur.

Eşini Bul ve Otur: Öğrenciler oyun alanında ikiyeşerli eş olurlar. Eşlerden biri iç dairede diğeri dış dairede olmak üzere iç içe iki daire oluştururlar. İç dairedaki öğrenciler kendi aralarında, dış dairedaki öğrenciler kendi aralarında el ele tutuşurlar. Öğretmenin başla komutu ile iç daire soldan, dış daire sağdan dönmeye başlarlar. Dairedekilerin ellerini bırakmamaları gerekir. Öğretmen "Eşini bul otur." dediğinde herkes eşini bulur. Öğretmenin önüne gelir, oturur ve oyun yeniden başlar.

BO.1.1.3.2 Oyunda kullanılan basit stratejileri tanımlar.

Stafet Oyunları: Birinci kazanımda yazılan stafet oyunu öğretmen tarafından ekipman, mekân ve öğrenci gelişim özellikleri göz önüne alınarak çeşitlendirilir.

Tünel: Öğrenciler gruplara ayrılır. Her grubun öğrencileri, arka arkaya derin kolda yerleşerek bacaklarını açıp tünel oluştururlar. En arkadaki öğrenci verilen başla komutuyla veya düdük sesiyle bacaklar arasından arkadan öne doğru sürünerek geçer ve en öne yerleşir. Öne gelen öğrenci bir arkadakinin omzuna dokunur. Bu şekilde tüm öğrenciler birbirinin omzuna dokunduğunda en arkadaki öğrenci aynı şekilde bacaklar arasından geçerek öne ilerler. Bütün öğrencilerin tünelden geçmeleri ile oyun sonuçlanır. Tüneli ilk bitiren grup kazanır.

BO.1.2.1.2. Sınıf dışında oyunlar oynar.

Kısa Mesafeli Çuval: Öğretmen öğrencileri gruplara ayırır. 2-4 metre uzağa bitiş çizgisi çizilir. Her öğrenciye birer çuval verilir. Çocuklar çuvalların içine girerler. Çuvalların uçlarını elleriyle tutarlar. Öğretmenin başlama komutuyla çuval içinde yürümeye çalışırlar. Bitiş çizgisine varıp geri dönerler. İlk dönen birinci olur ve alkışlatılır.

Uçurtma Uçurma: Öğrencilere evden uçurtmalarını getirmeleri söylenir. Uygun havada öğrenciler bahçeye çıkarılarak uçurtma uçurmaları sağlanır. Öğretmen önce uçurtma uçurmanın şartlarını söyler ve uygulamalı gösterir. Uçurtma uçuramayan öğrencilere yardım eder.

Saklambaç: Bir kişi ebe seçilir, ebe arkasını döner ve gözlerini yumar. 10'a kadar sayı sayar ve döner bu arada diğer öğrenciler saklanmışlardır. Diğer öğrencilerin saklandıkları yeri ebe bulmaya çalışır. Yakaladıklarını "yakaladım" diyerek sobe yapar, yakalananlar ebe olur.

Eşini Bul: Öğrenci sayısına göre her bir hayvandan ikiyeşer tane olacak şekilde resimlerin olduğu kartlar hazırlanır. Kartlar bahçede dağınık bir şekilde ters olarak yere konulur. Öğretmen komutu ile tüm öğrenciler koşarak birer tane kart alır ve üzerindeki hayvanın sesini çıkararak eşini bulmaya çalışırlar. Eşini bulanlar belirlenen bölgede toplanır.

BO.1.2.2.1. Sağlık ile oyun ve fiziki etkinlikler arasındaki ilişkiyi açıklar.

Sağlık Öğütleri: Sağlık öğütleri rondü öğrencilere öğretilir. Gruplar hâlinde de öğrencilere söylenebilir.

Yeryüzünde sağlık en büyük varlık.
En büyük varlıktır en büyük varlık.
Çok çalış çok yorulma, çok çabuk da darılma.
Her şeyi dert etme, etme kendine.
Yeryüzünde sağlık en büyük varlık.
En büyük varlıktır en büyük varlık.
Çok sıcakta oturma, çok soğukta dolaşma.
Her şeyi dert etme, etme kendine.
Yeryüzünde sağlık en büyük varlık.
En büyük varlıktır en büyük varlık.
Neşe, sağlık bizimdir, neşe sağlık içindir.
Her şeyi dert etme, etme kendine.

BO.1.2.2.2. Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken vücudunda meydana gelen değişiklikleri açıklar.

Stafet yarışları: Açıklaması 1. sınıf BO.1.1.1.1. kazanımında verilmiştir.

Minik Fare Kaçsana, Kara Kedi Tutsana: Öğrenciler sınıf sayısına göre gruplara ayrılır. Her grubun daire olması sağlanır. Her grup için iki balon hazırlanır. Bu balonlardan birine fare diğerine kedi resmi çizilir. Fare resmi çizilen balon bir öğrenciye verilerek elden ele geçirilmesi sağlanır. Öğretmen kedi resmi olan balonu da grubun içerisine sokar. Öğrenciler balonları elde ele verirken kedi balonunun fare balonunu yakalamasına dikkat ederler.

BO.1.2.2.3. Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken sağlığını korumak ve güvenliği için dikkat etmesi gereken unsurları söyler.

Sağlık Rundu: Aşağıdaki "Sağlık" isimli şarkı öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar hâlinde de söyletilebilir.

SAĞLIK
Çok koşup terleyince,
Soğuk su içmeyelim.
Mikroplu tozlu yerde,
Konusup gülmeyelim.
Tertemiz açık havada,
Oyunlar oynayalım.
Bol bol da spor yapıp,
Sağlığı koruyalım.

Erken Yatarım Erken Kalkarım: Aşağıdaki "Erken Yatarım" şarkısı hareketleri ile birlikte öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar hâlinde de söyletilebilir.

ERKEN YATARIM
Erken yatarım, erken kalkarım.
Bir yumurtayı sütle çırpırım.
Kızarmış ekmek, biraz da peynir,
Amman efendim ne güzel yenir.
Erken yatınca erken kalkınca,
Çantama kitap, kalem koyunca,
İster yaz olsun, isterseniz kış,
Haydi okula, tıpış da tıpış.

Sabah Şarkısı: Aşağıdaki "Sabah" şarkısı öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar hâlinde de öğrencilere söyilebilir.

SABAH ŞARKISI

Kalk artık, sabah oldu,
Her taraf sesle doldu.
Güneş doğdu ufku açtı,
Okul vakti yaklaştı.
Sürü gitti ovaya,
Kuşlar uçtu havaya,
Karanlıklar uzaklaştı,
Okul vakti yaklaştı.
Sütçü köşeyi döndü,
Bütün lambalar söndü,
Uygunun da tadı kaçtı.
Okul vakti yaklaştı.

Bir Çocuk: Aşağıdaki "Bir Çocuk" isimli şarkı öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar hâlinde de söyilebilir.

BİR ÇOCUK

Bir gün bir gün bir çocuk,
Eve de gelmiş kimse yok.
Açmış bakmış dolabı,
Şeker de sanmış ilacı,
Yemiş yemiş bitirmiş.
Akşama sancı başlamış.
Kıvrım kıvrım kıvrınmış.
Yaptığından utanmış.

BO.1.2.2.4. Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken dengeli ve düzenli beslenme alışkanlığı sergiler.

Pazara Gidelim: Aşağıdaki "Pazara Gidelim" şarkısı hareketleri ile birlikte öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar hâlinde de söyilebilir.

PAZARA GİDELİM

Pazara gidelim, bir tavuk alalım.
Pazara gidip bir tavuk alıp ne yapalım?
Gıt gıt gıdak, gıt gıt gıdak diyelim.
Happuru happuru happuru happuru yiyelim.
Pazara gidelim, bir kedi alalım.
Pazara gidip bir kedi alıp ne yapalım?
Miyav miyav, miyav miyav diyelim.
Happuru happuru happuru happuru yemeyelim.
Pazara gidelim, bir köpek alalım.
Pazara gidip bir köpek alıp ne yapalım?
Hav hav, hav hav diyelim.
Happuru happuru happuru happuru yemeyelim.

Şarkıdaki pazardan alınan malzemeler öğrencilerin sağlıklı beslenmesi için gerekli olan besin maddelerinden de seçilebilir.

Erken Yatarım Erken Kalkarım: Açıklaması 1. Sınıf BO.1.2.2.3. kazanımında verilmiştir.

Kahvaltı Rundu: Aşağıdaki "Kahvaltı" şarkısı öğrencilere öğretilir. Şarkı gruplar hâlinde de söyletilebilir.

KAHVALTI

Nar gibi domatesle beyaz peynir,
Bir parça ekmekle beraber yenir.
Gel onu seninle yiyelim.
Derhal düzelir, keyfin, neşen gelir.
İnsan her zaman aradığını bulmaz.
Bazen az yemekle rengimiz solmaz.
Mideni çok yormamalısın.
Bazen de perhiz et, hiç kötü olmaz.

BO.1.2.2.5. Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken temizlik alışkanlıkları sergiler.

Okula Gidelim mi?: Öğretmen öğrencilere "Bugün okula gidelim mi?" diye sorar. "Gidelim" yanıtını aldıktan sonra " Haydi hazırlanalım. Ben ne yaparsam siz de onu yapacaksınız." der. Yataktan kalkılır; el yüz yıkanır, dişler fırçalanır, saçlar taranır, kahvaltı yapılır, pijamalar çıkartılır, giysiler giyilir, beslenme ve okul çantası alınır. Kapı açılır, kapatılır, yola çıkılır. Öğretmen birden bire "çamur" diye bağırır. Ayak hareketleri çamurda yürür gibi yavaşlatılır ve "şap şap" diye sesler çıkartılır. Çamuru geçtikten sonra normal yürüyüş sürdürülür. Bu kez öğretmen "Çalılıklara geldik." diye bağırır. "Haşır huşur" diyerek çalılıklardan geçiyormuş gibi sesler çıkarılır. Sonra yine normal yürüyüş sürdürülür. Öğretmen şaşırmış gibi çevresine bakınır. "Eyvah köprü de yok, şimdi nehirden nasıl geçeceğiz?" der. "Tek çare nehrin üstünden atlamak haydi atlayalım." der. Nehirden atlanır. Yine olağan yürüyüş sürdürülür ve okula gelinir. (Oyun öğretmen tarafından uzatılıp, kısaltılabilir.)

Ellerim Tombik Tombik: Öğrenciler halka olurlar. Hep birlikte uygun hareketlerle aşağıdaki şarkıyı söylerler.

Ellerim tombik tombik, (Eller öne uzatılarak aşağı yukarı çevrilir.)
Kirlenince çok komik. (Avuç içleri çevrilerek bakılır.)
Kirli eller sevilmez. (Kirli eller istenmez anlamında ileri geri sallanır.)
Güzelliği görülmez. (Kafa sağa sola sallanır.)
Hele dişler, hele dişler, (Dişler gösterilir.)
Uzayınca tırnaklar, (Tırnaklar gösterilir.)
Kirlenince kulaklar, (Kulaklar gösterilir.)
Bize pis derler pis derler. (İşaret parmağı sallanılır.)
Bizi istemezler istemezler. (İşaret parmağı sallanılır.)

Mikrop: Açıklaması 1. sınıf BO.1.1.2.2. kazanımında verilmiştir.

Temizlik: Öğretmen hareketleri ile birlikte temizlik şarkısını öğrencilere öğretir. Şarkı gruplar hâlinde de söyletilebilir. Şarkı sözlerine uygun hareketler de öğrencilere yaptırılır.

TEMİZLİK

Sabah kalkınca,
Temizlik başlar.
Önce elleri yıka,
Sonra yüzünü yıka.
Önce elleri yıka,
Sonra yüzünü yıka.
Bak ne güzel oldun,
Misler gibi koktun.
Bak ne güzel oldun,
Misler gibi koktun.
Sabah kalkınca,
Temizlik başlar.
Dişlerini unutma,
Güzel güzel fırçala,
Dişlerini unutma.
Güzel güzel fırçala,
Bak ne güzel oldun,
Misler gibi koktun.
Bak ne güzel oldun,
Misler gibi koktun.

BO.1.2.2.7. Oyun ve fiziki etkinlikler sırasında çeşitli iletişim becerileri gösterir.

Kulaktan Kulağa: Öğrenciler sıra olur. Grubun başındaki öğrenci yanındaki arkadaşının kulağına iletmek istediği mesajı fısıldar. Mesaj bu biçimde kulaktan kulağa iletilir. Grubun sonundaki öğrenci mesajı sesli olarak söyler. Mesaj doğru iletilmiş ise grubun başındaki öğrenci sona geçer. Mesaj arada bozulmuş ise sondan başlayarak öğrencilere tek tek ilettikleri mesaj sorulur. Böylece mesajı kimin bozduğu bulunur. Bu öğrenci grubun sonuna geçer.

Pandomim Çalışmaları: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Öğretmen daha önceden belirlediği nesneleri kâğıtlara yazıp bir torbaya koyar. Oyun her oynandığında bir grup anlatır diğer grup bulmaya çalışır. Sırası gelen anlatıcı gruptan bir öğrenci torbadan anlatacağı kağıdı çekerek, kâğıtta yazan kelimeyi arkadaşlarına konuşmadan anlatmaya çalışır. Oyun sıra ile gruplar değişerek devam eder.

BO.1.2.3.3. Geleneksel çocuk oyunlarını oynar.

Yağ Satarım Bal Satarım: Açıklaması 1. sınıf BO.1.1.1.1. kazanımında verilmiştir.

Yerden Yüksek: Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Bu ebein etrafında diğer öğrenciler "alçaktayım, alçaktayım..." diye bağırarak ve ellerini çırparak sürekli oradan oraya koşuştururlar. Ebe alçaktakilerden birini yakalamaya çalışır. Öğrenciler ise yakalanmamaya çalışarak sürekli oradan oraya hareket ederler. Tam ebe yakalayacağı sırada öğrenciler bulundukları yerden daha yüksek bir yere çıkarak "yüksekteyim, yüksekteyim..." diye bağırmaya başlarlar. Bu öğrenciler yüksekteyken ebe onları yakalayamaz. Eğer yakalarsa, yakaladığı öğrenci yeni ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder.

Kutu Kutu Pense: Öğrenciler gruplara ayrılır ve el ele tutuşarak daire olurlar. Dönerek aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Kutu kutu pense,
Elmamı yerse,
Arkadaşım -bir isim,
Arkasını dönse.

Adı söylenen öğrenci arkasını döner. Sırayla herkes arkasını döndükten sonra aynı tekerlemeyle önlerine dönerler.

Aç Kapiyı Bezirgân Başı: Sınıftan iki öğrenci seçilir. Bu öğrenciler aralarında anlaşarak her biri kendine bir isim örneğin; meyve, hayvan, çiçek gibi takma bir isim seçer. Bu iki öğrenci yüz yüze dururlar ve el ele tutuşup, kollarını köprü gibi havaya kaldırır. Diğer öğrenciler, tek sıra hâlinde dizilirler ve aşağıdaki şarkıyı söyleyerek arkadaşlarının kollarının altından geçerler:

Aç kapiyı bezirgân başı bezirgân başı,
Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin,
Arkamdaki yadigâr olsun yadigâr olsun.
Bir sıçan, iki sıçan üç demeden dolaba kaçan.

Bu geçme sırasında, şarkının bittiği an, hangi öğrenci arkadaşlarının kolları arasında kaldıysa bu öğrenci, oyun oynanan yerden biraz uzağa götürülür. Önceden belirlenen takma isimler öğrenciye söylenir ve bu iki isimden birini seçmesi istenir. Kollar arasında kalan öğrenci, iki isimden birini seçer ve ismi kendisine takma isim olarak seçmiş olan öğrencinin arkasına geçer. Oyun, tüm öğrenciler bitene kadar oynanır. Sonunda, her iki öğrencinin arkasında iki grup oluşur. Daha sonra ortaya bir çizgi çizilir. Çizginin bir tarafında bir grup, diğer tarafında öteki grup durur ve en önde kendilerine takma isimler takan öğrenciler bulunur, onları seçen diğer öğrenciler de, onların arkasında kuyruk olurlar. En öndekiler ellerine kalınca bir ip alırlar ve ellerindeki iple birbirlerini çekmeye çalışırlar. Bu çekişme sırasında, çizgiyi geçen grup diğer grubu alkışlar.

Köşe Kapmaca: Açıklaması 1. sınıf BO.1.1.1.1. kazanımında verilmiştir.



İp Atlama Oyunu