

## **OCAK**

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Balık Ağı</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıfı ve ilkokul</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 8 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: -</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); büyük kas gelişimi (fiziksel beceriler); kurallara uyma, iş birliği (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.</b>

### **Oyunun Oynanışı:**

Öncelikle oyun alanı belirlenir. Oyuncu sayısına göre alan büyütülebilir. Ebe olacak oyuncu sayısmaca ile belirlenir. Ebe, oyun alanı içerisinde bulunan oyuncuları yakalamaya çalışır. Diğer oyuncular ebeye yakalanmamak için belirlenen alan içerisinde kaçarlar. Yakalanan oyuncu da ebenin elinden tutar ve birlikte diğerlerini yakalamaya çalışırlar. Bu şekilde her yakalanan oyuncu el ele tutuşarak diğer oyuncuları yakalamaya yani balık ağına katılmaya devam eder. Koşma sırasında balık ağında kopma olursa, yani el ele tutuşan oyunculardan kopanlar olursa, oyun başa döner. Bu şekilde yakalanmadan en sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Benim Bir Atım Var</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıfı</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 5 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: -</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat, konsantrasyon, (bilişsel beceriler) taklit, kurallara uyma, dayanışma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.</b>

### **Oyunun Oynanışı:**

Öğretmen aşağıda belirtilen tekerlemeyi taklidini yaparak söyler. Daha sonra çocuklar da hep birlikte öğretmenin hareketlerinin aynısını yaparak tekerlemeyi söylerler. Tekermeme sonunda “tıp” denildikten sonra hareketsiz kalırlar, ilk hareket eden oyuncudan ceza olarak bir hayvanın taklidini yapması isterler. Daha sonra oyun aynı şekilde devam eder. Benim bir atım var. Otur dersem oturur. (Oyuncular oturur.) Kalk dersem kalkar. (Oyuncular kalkar.) Büzül dersem büzülür. (Çemberdeki oyuncular birleşir.) Süzül dersem süzülür. (Çemberdeki oyuncular ayrılır.) Darıl dersem darılır. (Kollar bağlanır.) Barış dersem barışır. (Herkes yanındakine sarılır.) Eller! (alkış) Ayaklar! (rap rap) Aslan geliyor, kaplan geliyor, tıp! (Ayaklarla aç kapa yaparak zıplanır.

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Bülbül Kafeste</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıftan itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 10 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: -</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat, konsantrasyon, (bilişsel beceriler); kurallara uyma, dayanışma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme</b>

**Oyunun Oynanışı:**

Öğrenciler el ele tutuşarak bir çember oluşturur. Oyuncular arasından bir gönüllü öğrenci seçilir. Gönüllü öğrenci bülbülü temsil eder ve kafes içinde dolaşır. Öğrenciler “Bülbül kafeste!” veya oyuncunun adını söyleyerek örneğin; “Ayhan kafeste!” diye hep bir ağızdan söylerler. Bülbül halkanın dışına çıkmaya çalışır. Çemberdeki çocuklar, bülbülü dışarı çıkarmamak için birleşirler ve çemberin açık yerini kapatırlar. Kafesten çıkabilen öğrenci oyunu kazanmış olur. Oyun tekrardan yeni bülbülün seçilmesiyle devam eder. Eğer istenirse oyunun ilerleyen bölümlerinde bülbül sayısı 2 ve 3 olabilir.

**ŞUBAT****Oyunun Adı****: Çatlak Patlak****Seviye****: Ana sınıftan itibaren her seviye****Oyuncu Sayısı****: En az 2 oyuncu****Araç-Gereç****: -****Oyunun Amacı****: Dikkat (bilişsel beceriler); dil gelişimi; eş güdüm (koordinasyon), tepki hızı (psikomotor beceriler); sevgi, kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.****Oyunun Oynanışı:**

Öncelikle oyunu oynayacak grup bir daire oluşturur. Halka şeklinde dururlar. Ardından ellerini açarak birbirlerinin elleri üzerinde duracak şekilde ellerini koyarlar. Burada dikkat edilmesi gereken nokta sağ elin her zaman üstte olması ve sol elin altta olmasıdır. Yani sağınızda bulunan kişinin eli sizin elinizin altında olmalıdır. Burada amaç sağ elinizi soldaki kişinin eline vurmaktır. Herkes halka şeklinde dizildikten ve ellerini doğru şekilde koyduktan sonra oyuncular aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Çatlak patlak yusuvarlak,

Kremalı börek sütlü çörek,

Çek dostum çek,

Arabani buradan çek!

Oyuncular bu tekerlemeyi söylerken aynı zamanda birbirlerinin ellerine hafifçe vururlar.

Tekerlemenin en sonuna kalan oyuncu, sağ tarafında bulunan arkadaşını şaşırtarak onun, eline vurmasını engellemelidir. Eğer eline vurulursa bu oyuncu oyundan çıkar. Fakat eline vurulmasını engellerse diğer oyuncu oyundan çıkar. Böylelikle oyun devam eder. Sona kalan oyuncu ise oyunu kazanmış olur. Oyuncular oyun süresince birbirlerinin elini acıtılmaya özen gösterirler.

**Oyunun Adı****: Çekirge****Seviye****: Ana sınıfı****Oyuncu Sayısı****: En az 10 oyuncu****Araç-Gereç****: Top****Oyunun Amacı****: Dikkat, odaklanma (bilişsel beceriler); bir hareketi sürdürme, zıplamak, denge**

(psikomotor beceriler); kurallara uyma, iş birliği (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

### **Oyunun Oynanışı:**

Çekirge oyununda bir grup, diğer grubun elindeki topu düşürmeyi; diğer grup da topu elden ele dolaştırarak düşürmeden oyunda kalmasını amaçlar.

Oyuncular iki grup olurlar. İki grup ayrı ayrı sırtlarını dönerek birer daire oluşturur. Oyunu yöneten ve takip eden bir kişi topun verileceği grubu belirler. Belirlenen gruba top verilir ve topu sırtları birbirine dönükken arkalarında çevirmeye başlarlar. Diğer grup top çeviren grubu şaşırtmak için “Düştü, düştü!” diye bağırır. Gruptan biri topu düşürürse, topu düşüren kişi çekirge gibi zıplayarak diğer grubun çevresinde bir tam tur atar. Topu diğer gruptan bir kişiye verir. Bu sefer topu döndürme sırası o gruba geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

**Oyunun Adı**

**Seviye**

**Oyuncu Sayısı**

**Araç-Gereç**

**Oyunun Amacı**

**: Çömел Kurtul**

**: Ana sınıfı ve ilkokul**

**: En az 4 oyuncu**

**: -**

**: Dikkat ve konsantrasyon (bilişsel beceriler), büyük kas (psikomotor beceriler), iletişim ve kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.**

Oyun dört veya daha fazla oyuncu ile oynanabilir. Öncelikle oyuncular aralarında sayışma yapar ve bir ebe seçerler. Ebe seçiminden sonra diğer oyuncular oyun alanına serbestçe dağılır. Ebe, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe kendisine yaklaştığı sırada çömelen oyuncu ebe olmaktan kurtulur. Yakalanan oyuncu ise ebe olur. İstenirse tüm oyuncular ebe oluncaya kadar oyun devam eder.

## **MART**

**Oyunun Adı**

**Seviye**

**Oyuncu Sayısı**

**Araç-Gereç**

**Oyunun Amacı**

**: Davul Zurna 1, 2, 3**

**: Ana sınıftan itibaren her seviye**

**: En az 4 oyuncu**

**: -**

**: Dikkat ve konsantrasyon (bilişsel beceriler), büyük ve küçük kas (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.**

Oyun en az 4 oyuncu ile oynanabileceği gibi 8-10 oyuncu gibi daha fazla oyuncuyla da oynanabilir. Bu oyun, bahçede oynanmak için daha uygundur. Okul bahçesine ebenin duracağı ve diğer oyuncuların yerleşeceği çizgiler çizilebilir.

Oyuncular kendi aralarında tekerlemeler söyleyip sayışarak bir ebe seçer. Ebe yüzünü duvara, arkasını ise oyunculara döner. Diğer oyuncular ise ebeye 3-5 metre uzaklıkta yan yana yerleşirler. Ebe, oyunculara arkası dönükken yüksek sesle “*Davul zurna; bir, iki, üç!*” der. Bu sırada diğer oyuncular ebeye adım adım yaklaşmaya çalışır. Ebe, sözünü bitirir bitirmez ona yaklaşmaya çalışan oyunculara doğru döner. Oyuncular ebe kendilerine döndüğünde hareketsiz kalır. İçlerinden hareket eden olursa ve ebe bunu fark ederse o oyuncu diğer oyuncuların arkasına geçer. Ebe yeniden oyunculara arkasını döner ve yüksek sesle “*Davul zurna; bir, iki, üç!*” der ve hemen kendisine doğru yaklaşmakta olan oyunculara döner. Hareket eden bir oyuncuyu görürse onu da diğer arkadaşlarının arkasına gönderir. Oyunculardan biri ebeye yaklaşıp dokunana kadar bu şekilde oyun devam eder. Oyunculardan biri ebeye yaklaşıp dokunduğunda tüm oyuncular kaçar ve ebe onlardan birini yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncu ebe olur ve oyun her oyuncu ebe olana kadar devam eder.

**Oyunun Adı**  
**Seviye**  
**Oyuncu Sayısı**  
**Araç-Gereç**  
**Oyunun Amacı**

**: Deve Cüce**  
**: Ana sınıfta ve ilkokul**  
**: En az 3 oyuncu**  
**: -**  
**: Dikkat, karar verme (bilişsel beceriler);**  
**denge, tepki hızı (psikomotor beceriler);**  
**kurallara uyma (duyuşsal beceriler)**  
**gelişimini destekleme.**

#### **Oyunun Oynanışı:**

Grup hâlinde oynanan bir oyundur. Bir kişi ebe olur. Ebe olacak oyuncu şayışmaca ile belirlenir. Ebe “Deve!” diye bağırdığında diğer tüm oyuncular ayağa kalkar. Ebe “Cüce!” diye bağırınca bu kez oyuncular çömelerek oturur. Ebe art arda ve giderek hızlanan bir şekilde karışık olarak “deve” ve “cüce” sözcüklerini söyler. Tüm oyuncular ebenin yönergesine uymaya çalışır. Ebenin yönergesine uyamayan oyuncu oyundan çıkar. Yönergeye uyararak en sona kalan oyuncu oyunun kazananı olur.

**Oyunun Adı**  
**Seviye**  
**Oyuncu Sayısı**  
**Araç-Gereç**  
**Oyunun Amacı**

**: Don Ateş**  
**: Ana sınıftan itibaren her seviye**  
**: En az 5 oyuncu**  
**: -**  
**: Dikkat, konsantrasyon, (bilişsel beceriler);**  
**denge (psikomotor beceriler) kurallara uyma,**  
**dayanışma (duyuşsal beceriler) gelişimini**  
**destekleme.**

Sayışmaca ile iki ebe seçilir. Oyuncular ebelere yakalanmamak için kaçarlar, bu arada ebeler onlara dokunmaya çalışır. Ebenin dokunduğu oyuncular oyun alanının bir köşesinde hareketsiz

donmuş bir şekilde beklerler. Ebelerden biri onları beklerken diğer ebe, oyuncuları yakalamaya çalışır. Oyuncular, vurulan hareketsiz arkadaşlarını kurtarmaya çalışır. Vurulan oyuncunun kurtulabilmesi için oyunculardan biri tarafından eline dokunulması gerekir. Donmuş olan oyuncu, arkadaşı tarafından eline dokunulunca çözülür ve tekrar ebeden kaçmaya başlar. Ebeler herkesi vurabilirse oyun tamamlanmış olur, önceki ebeler yerine yeni ebeler seçilir ve oyun böyle devam eder.

## **NİSAN**

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Eski Minder</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıfı ve ilkokul</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 3 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: -</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Konsantrasyon, problem çözme, hayal gücü, duygu ve düşüncelerini özgün yollarla ifade etme, yönergeleri takip etme (bilişsel beceriler); kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.</b>

### **Oyunun Oynanışı:**

Eski Minder oyunu en az üç kişi ile oynanabilen fakat kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilen bir oyundur. İlk olarak oyuncular içinden sayışarak minder olacak oyuncuyu belirlerler. Diğer oyuncular halka olur, minder olan oyuncu ortaya çömelip yüzünü kapatır. Halkadaki oyuncular Eski Minder tekerlemesini söyleyerek minderin etrafında dönerler:

Eski minder! Yüzünü göster,  
Göstermezsen bir poz ver.  
Mutluluk mu, kızgınlık mı?  
Havuz başında heykellik mi?  
Hangisi?

Minder olan oyuncu istediği bir pozunu (gülmek, kızmak, üzölmek, şaşırarak vb.) söyler ve halkadaki oyuncular o pozunu yaparlar. Minder, içlerinden en beğendiğini seçer ve o oyuncu minder olur. Oyun bu döngü hâlinde devam eder.

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Kartal Kartal</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıfı ve ilkokul</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 3 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: -</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); denge, (psikomotor beceriler); kurallara uyma, dayanışma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.</b>

### **Oyunun Oynanışı:**

Oyun kartalın, tavuğu ve civcivlerini yakalaması üzerine kurgulanmıştır. Oyuncular arasından gönüllü bir kartal, bir de tavuk seçilir. Geriye kalan oyuncular tavuk olarak seçilen oyuncunun arkasına sıralanıp belinden tutarlar. Kartal ve tavuk karşı karşıyadır, civcivler ise tavuğun

arkasında sıralanmıştır. Kartal, tavuğun arkasında sıranın en sonundaki civcivi yakalamak için harekete geçer. Civcivler ve tavuk kartala yakalanmamak için hep birlikte bir bütün olarak hareket ederler. Kartalın yakaladığı ve sıradan kopan civcivler oyundan elenerek belirlenen kalede beklerler. Tüm civcivlerin kartal tarafından yakalanması sonucunda kartal, tavuğu da yakalar ve oyun bu şekilde tamamlanır. Tekrar yeni kartal ve tavuğun seçilmesiyle oyun devam eder.

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Körebe</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıftan itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 3 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: Mendil</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat, konsantrasyon, büyük kas gelişimi, strateji (bilişsel beceriler); iştirme ve dokunma duyusu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.</b>

Bu oyun için oyuncu sayısı en az üç kişi olmakla beraber üst sınır bulunmamaktadır. Oyun çok geniş bir alanda oynanıyorsa alanı sınırlamak için yere yeterli büyüklükte bir çember çizilerek alan sınırlandırılabilir. Oyuna başlamadan önce sayışma yolu ile bir ebe seçilir. Ebe olan kişinin gözleri mendil ile bağlanır. Diğer oyuncular çeşitli sesler çıkararak yerlerini ebeye belli etmeye çalışırlar, bu esnada ebeye dokunup kaçabilirler. Ebe olan kişi de oyunculardan birini yakalamaya çalışır. Ebe birini yakalamayı başarırsa yeni ebe o oyuncu olur. Oyun bu şekilde devam eder. Oyunda amaç ebeye yakalanmadan oyunu tamamlayabilmektir. Oyunun sonunda hiç yakalanmayan oyuncu oyunun kazananı olur.

## **MAYIS**

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Kurt Baba</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıfı ve ilkökul</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 8 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: -</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat ve konsantrasyon (bilişsel beceriler), büyük kas (psikomotor beceriler), iletişim ve sosyalleşme (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.</b>

Oyuncular aralarında sayışma yaparak Kurt Baba ve bir anne seçerler. Diğer oyuncular da seçilen annenin çocukları olur. Seçim yapılırken tekerlemelerle sayışma yapılabilir. Kurt Baba ve anne seçildikten sonra Kurt Baba, anne ve çocuklardan uzakta bir yerde (yaklaşık 10-15 adım uzaklıkta) bekler. Sonrasında anne, Kurt Baba'ya duyurmadan çocuklarına birer renk adı verir ve hep birlikte bir çember oluştururlar. Kurt Baba, anne ve çocukların yanına döner; ardından oyunun diyalogu başlar:

Kurt Baba : Tık, tık, tık.

Anne : Kim o?

Kurt Baba : Kurt Baba

Anne : Ne istersin?

Kurt Baba : Yumurta.

Anne : Hangi renk?

Kurt Baba bir renk söyler, Kurt Baba'nın söylediği renk annenin çocuklara söylediği hangi renk ise o oyuncu kaçır. Kaçan oyuncu Kurt Baba'ya yakalanmadan çembere dönerse Kurt Baba'dan kurtulur. Kurt Baba yeniden bir renk söyler ve söylediği renk hangi oyuncunun ise o oyuncu kaçır. Eğer Kurt Baba kaçan oyuncuyu yakalarsa o oyuncu Kurt Baba olur. Oyun bu şekilde devam eder.

**Oyunun Adı**

**: Mendil Kapmaca**

**Seviye**

**: Ana sınıftan itibaren her seviye**

**Oyuncu Sayısı**

**: En az 9 oyuncu**

**Araç-Gereç**

**: Mendil**

**Oyunun Amacı**

**: Dikkat, konsantrasyon, (bilişsel beceriler) kurallara uyma, dayanışma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.**

Oyun kurucu (öğretmen) oyun alanının sınırlarını belirler (en fazla 30 m uzunluk-15 m genişlik). Eşit sayıda iki takım oluşturur. Takımlar sayışmadan sonra saha seçimi yaparak yerlerini alırlar. Oyuncular dip çizginin gerisine doğru sıralanırlar. İlk sıradaki iki rakip oyuncu dip çizgilerinde çıkış pozisyonunu aldıktan sonra hakemin işaretiyle mendili alabilmek için harekete geçerler. Hakemin düdüğüyle oyun başlar. Oyuncular mendili almak için ortadaki çember çizili alana gelir. Bu alanda karşı rakibe temas yasaktır. Mendili alan oyuncu kendi dip çizgisinden çıkmak için hızla koşar. Dip çizgiye varmadan diğer oyuncu tarafından yakalanırsa mendili alan oyuncu elenir. Ebeleyen oyuncu tekrar oynamak için takımında sıranın en sonuna geçer. İki takımdan birinde oyuncu kalmayana kadar oyun devam eder.

**Oyunun Adı**

**: Sandalye Kapmaca**

**Seviye**

**: Ana sınıftan itibaren her seviye**

**Oyuncu Sayısı**

**: En az 2 oyuncu**

**Araç-Gereç**

**: Oyuncu sayısından bir eksik sayıda sandalye ve müzik çalar**

**Oyunun Amacı**

**: Öz güven, sorumluluk, başarıyı tebrik, kurallara uyma, sabır, kararlılık (duyuşsal beceriler); strateji geliştirme (bilişsel beceriler); büyük kas (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.**

Oyuncu sayısından bir eksik sayıda sandalye ortada bir daire oluşturacak şekilde sıralanır. Oyuncular müzik eşliğinde dans ederek sandalyeler etrafında dönerler. Müzik durduğunda oyunculardan her biri bir sandalyeye oturmaya çalışır. Sandalye kapamayan oyuncu oyundan bir sandalyeyle birlikte çıkarılır. Müzik tekrar başlar ve oyuncular dans ederek dönmeye başlarlar. Bu şekilde devam eden oyunda sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

## HAZİRAN

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Terlik</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıfı ve ilkokul</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 5 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: Terlik</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Öz güven, iş birliği, sorumluluk, başarıyı tebrik, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); strateji geliştirme (bilişsel beceriler) gelişimini destekleme.</b>

Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Oyuncular ellerinde bulunan terliklerin bir tekini ebeye verirler. Ebe bu terlikleri kendi önünde toplar. Ebe dışındaki oyuncular yüksek bir yere çıkarlar, ebeye yakalanmadan inmeye ve ebenin önündeki kendilerine ait olan terliklerinin eşlerini almaya çalışırlar. Ebe ise hem oyuncuları yere indirmemeye hem de terlikleri sahiplerine kaptırmamaya çalışır. Ebe oyunculardan birisini alçaktayken yakalar, oyuncunun elindeki terliğini alır ve kendi önündeki terlikle eşleştirirse o oyuncu yeni ebe olur. İlk ebe de yüksek bir yere çıkar, terliğinin tekini yeni ebeye verir ve oyun bu şekilde devam eder.

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Tünel Topu</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıftan itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 6 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: Grup sayısı kadar top</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Büyük kas gelişimini (fiziksel beceriler), kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.</b>

Oyunun başında öğrenci sayısına bağlı olarak en az iki adet grup oluşturulur. Öğrenciler buldukları grupta birbirleri arkasına dizilirler ve bacaklarını kol mesafesinde açarlar. En öndeki öğrenciye bir top verilir ve öğretmen düdüğünü çaldığı anda öndeki öğrenci bacaklarının arasından arkadaki öğrenciye topu uzatır. Bu şekilde en arkadaki öğrenciye kadar top iletilir. En arkadaki öğrenci topu aldıktan sonra en öne geçer ve yine aynı şekilde oyuna devam edilir. Bu esnada topu başka bir yere kaçırdılarsa kaçırın öğrenci topu alıp tekrardan arkasındaki öğrenciye iletir. Bütün öğrenciler birer defa topla koşarak eski yerine gelinceye kadar oyuna devam edilir. Oyunu hangi grup önce tamamlarsa o grup oyunu kazanır.

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Yattı Kalktı</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıftan itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 4 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: -</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Anlama, dikkat (bilişsel beceriler); dil gelişimi; bir hareketi sürdürme (psikomotor)</b>



beceriler); kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

Oyuncular yere diz üstü oturarak halka olurlar. Oyuncular kendilerine meyve, bitki ve yemek adları koyarlar. Bu adları dięer oyunculara da bildirirler. Örneęin elma, fasulye vb. Oyuncunun birisi der ki: "Yattı, kalktı kavun!" söylenen kavun sözcüęü kimin ismiyse yere kafasını koyup kalkar. Bu sefer, o oyuncu dięer kişinin adını söyler. "Yattı, kalktı elma!" Bu defa elma isimli oyuncu kafasını yere koyar. O, başka oyuncunun ismini aynı şekilde söyler ve oyun böyle devam eder. Kim ismini şaşırp kafasını yere koymazsa o oyundan çıkar. Oyun bu şekilde devam eder.

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Mangala</b>
<b>Seviye</b>	<b>: İlkokuldan itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: 2 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: Mangala tahtası ve taşları, dışarda oynamak için 48 adet taş</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.</b>

## **28 MAYIS DÜNYA OYUN OYNAMA GÜNÜ (BAHÇE ETKİNLİęİ)**

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Yaę Satarım Bal Satarım</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıfından itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: 5-15 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: Mendil</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Büyük kas gelişimini (fiziksel beceriler), strateji geliştirmeyi (bilişsel beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler) ve dil gelişimini destekleme</b>

Ebe seçilen çocuk haricindeki çocuklar, bir çember oluşturacak şekilde yere otururlar. Ebe, bu çemberin etrafında aşağıdaki şarkıyı söyleyerek dönmeye başlar:

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

Ebe, arkadaşlarını şaşırtmaya çalışarak birinin arkasına elindeki mendili bırakıp hızla çember olan arkadaşlarının etrafında koşmaya başlar. Ebe koşarken arkasına mendil bırakılan çocuk mendili yerden alarak ebeyi yakalamaya çalışır. Bu esnada bütün çocuklar "Tavsan kaç, tazı tut!" diye

tempo tutarak bağırlar. Kaçan ebe, tam bir tur atıp yakalanmadan boş yere oturursa diğer çocuk ebe olur ve oyun devam eder. Eğer ebe arkasına mendil koyduğu çocuğa yakalanırsa ebe olmaya devam eder.

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Yerden Yüksek</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıftan itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 5 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: -</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat, konsantrasyon, (bilişsel beceriler); denge (psikomotor beceriler) kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.</b>

#### **Oyunun Oynanışı:**

Oyun başlamadan önce grup üyeleriyle birlikte oyun sınırları belirlenir. Grup içerisinde gönüllü bir ebe seçilir. Ebe kendisiyle aynı seviyede/yükseklikte olan oyuncuları ebelemeye çalışır. Kendinden yüksek seviyede olan oyuncuları ebeleyemez. Oyuncular oyunun hareketli olması için sık sık buldukları yerleri değiştirirler. Oyuncular yer değiştirirken ebeye yakalanırsa yeni ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

<b>Oyunun Adı</b>	<b>: Ebelemece (Yakalamaca)</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıftan itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 2 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: Mendil (isteğe bağlı)</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat, konsantrasyon, problem çözme (bilişsel beceriler); sabır, kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.</b>

#### **Oyunun Oynanışı:**

Öncelikle oyuncular çember oluşturacak şekilde toplanırlar ve çemberin tam ortasına topu yerleştirirler. Oyunculardan biri sayısmaca ile ebeyi belirler. Ebe topa doğru koşarken diğerleri de kaçıtır. Ebe topu eline alır ve "Dur!" der. Diğer oyuncular oldukları yerde kıpırdamadan dururlar. Ebe elindeki topu diğer oyunculardan birine isabet ettirmeye çalışır. İsbet ederse vurduğu oyuncu ebe olur. Topu alıp ortaya gelene kadar oyuncular kaçıtır. Ebe orta alana geldiği anda "Dur!" der ve oyuncular durur. Topu diğer oyunculara isabet ettirmek için topu atar. Herhangi bir oyuncuya isabet etmezse ebe yine kendisi olur, ebe topu alıp yerine geçene kadar diğer oyuncular kaçıtır. Oyun bu döngüyle devam eder.

<b>3.33. El Sık, Selam Ver, Koş Oyunu</b>	<b>: El Sık, Selam Ver, Koş</b>
<b>Oyunun Adı</b>	<b>: El Sık, Selam Ver, Koş</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıfı ve ilkokul</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 5 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: -</b>

**Oyunun Amacı**

: Dil gelişimi; dikkat (bilişsel beceriler); büyük kas gelişimi (psikomotor beceriler); saygı, kurallara uyma, selamlaşmanın önemi, paylaşım yapabilme (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

**Oyunun Oynanışı:**

Oyuna başlamadan önce oyun alanına büyükçe bir çember çizilir. Oyuncular, aralarından sayışmaca ile bir ebe seçerler. Oyuncular çember şeklinde halka oluştururlar. Seçilen ebe; çemberin dışında, oyuncuların arkasında yürümeye başlar. Ebe bu esnada seçtiği bir oyuncunun sırtına dokunur ve yürüdüğü yönde koşmaya başlar. Ebenin sırtına dokunduğu oyuncu da ebenin aksi yönünde koşmaya başlar. Ebe ile sırtına dokunulan oyuncu yüz yüze geldikleri noktada el sıkışıp "Günaydın, merhaba, selam!.." vb. şekilde selamlaşırlar. Ebe sırtına dokunduğu oyuncunun yerini almak için, sırtına dokunulan oyuncu da ebe olmamak için hızla koşarak kendi yerine ulaşmaya çalışır. Eğer boş yeri ebe alırsa ebelikten kurtulur, diğer oyuncu ebe olur. Ancak ebe boş yeri alamazsa ebeliğe devam eder. Ebe ile diğer oyuncu koşup karşılaştıkları sırada el sıkışıp selam vermeyi unutan oyuncu olursa oyun durdurulur ve başa döner. Oyun bu döngüde devam eder.

**3.38. Fırıldak Oyunu Oyunun Adı**

: **Fırıldak**

**Seviye**

: **Ana sınıftan itibaren her seviye**

**Oyuncu Sayısı**

: **En az 2 oyuncu**

**Araç-Gereç**

: **Fırıldak**

**Oyunun Amacı**

: Dikkat, konsantrasyon, (bilişsel beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

**Oyunun Oynanışı:**

Oyuncular fırılacağı atmak için düz zemin oluşturur. Bu kâğıt veya karton olabilir. Oluşturulan zemine aynı anda fırıldaklar fırlatılır. İlk hangi oyuncunun fırılacağı durursa veya fırılacağı belirlenen zemin dışına çıkarsa o oyuncu oyunu kaybetmiş sayılır. Oyun beş set üzerinden oynanır, üç sayı alan kazanmış sayılır.

**3.44. İlkbahar Yaz Sonbahar Kış Oyunu**

: **İlkbahar Yaz Sonbahar Kış**

**Oyunun Adı**

: **Ana sınıfı ve ilkokul**

**Seviye**

: **11 oyuncu**

**Oyuncu Sayısı**

: -

**Araç-Gereç**

: İş birliği, dostluk, paylaşım, dayanışma, başarıyı tebrik, yardımlaşma, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); strateji geliştirme (bilişsel beceriler) gelişimini destekleme.

**Oyunun Amacı**

**Oyunun Oynanışı:**

Oyunculardan birisi hakem olarak seçilir. Hakemin görevi oyunu yönetmek, yani mevsimlerin isimlerini söylemektir. Ebe olmak üzere iki oyuncu seçilir. Ebelerin amacı hakemin söylediği mevsimlerdeki oyuncuları yakalamaktır. Oyuncular ikiye bölünür ve her bir grup bir köşeye çekilir. Oyun, hakemin iki mevsim ismi söylemesiyle başlar; o mevsim adına sahip oyuncular ebelere yakalanmadan yer değiştirmeye çalışırlar. Eğer ismi söylenen mevsimdeki oyuncuların ikisi de ebeye yakalanırsa bu defa onlar ebe olur. Önceki ebeler yeni ebelerin mevsim isimlerini alırlar oyun bu şekilde devam eder. Ebe olmak için tek oyuncunun yakalanması yeterli değildir, iki oyuncunun da yakalanması gerekir.

**2.50. İstop Oyunu Oyunun Adı****Seviye****Oyuncu Sayısı****Araç-Gereç****Oyunun Amacı****: İstop****: Ana sınıftan itibaren her seviye****: 3-15 oyuncu****: Lastik top****: Büyük kas gelişimini, görsel algı, takip ve refleks (fiziksel beceriler) kontrolünü; iletişim becerilerinin (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.****Oyunun Oynanışı:**

İstop oyunu renkli ve renksiz istop şeklinde oynanabilen bir oyundur. Öncelikle oyunu oynayacak çocuklar toplanır ve bir ebe seçimi için sayısmaca yaparlar.

O piti piti,

Karamela sepeti,

Terazi lastik jimnastik,

Son dersimiz matematik,

Tik tik tik.

Dolapta pekmez, yala yala bitmez,

Ayşecik cık cık cık,

Fatmacık cık cık cık,

Sen bu oyundan çık!

(Farklı sayısmacalar da kullanılabilir.)

Çocuklar geniş bir çember oluşturacak şekilde ayakta durular. Ebe seçilen oyuncu eline topu alarak oyunculardan birinin ismini söyler ve topu havaya atar. İsmi söylenen oyuncu top yere düşmeden topu tutarsa başka oyuncunun adını söyleyerek topu tekrar havaya atar. Topu kimse tutamaz ve top yere düşerse aynı oyuncu ebe olarak topu yakalayıp "istop" diye bağırır. "İstop" denilmeden önce oyuncular, ebeden olabildiğince uzaklaşmaya çalışırlar. "İstop" denilince oyuncular yerlerinde hareket etmeden dururlar. Bu sırada ebe, oyunculardan birini toplama çabasına girişir. Birini vurduğu takdirde o oyuncu yeni ebe olur. Kimseyi vuramazsa aynı oyuncu ebe olmaya devam eder. Renkli istop oyununda ise ismi söylenen oyuncu topu tutar tutmaz "İstop" diye bağırır ve arkasından bir renk söyler. Tüm oyuncular yakın çevrelerinden o rengi bulup tutmaya çalışır. Ebe olan oyuncu ise oyuncular rengi bulamadan onlardan birini vurmaya uğraşır. Tüm oyuncular rengi bulur ve bu arada vurulmamış olurlarsa aynı oyuncu tekrar ebe olur. Ebe olan oyuncu söylediği rengi bulamayan bir oyuncuyu vurursa ebe vurulan oyuncu olur.

<b>3.57. Kort Kort (Ceviz Atmaca) Oyunu</b>	<b>: Kort Kort (Ceviz Atmaca)</b>
<b>Oyunun Adı</b>	
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıftan itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: 2-6 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: En az 30 ceviz, 2 küçük kürek, yumuşak topraklı alan</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji (bilişsel beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.</b>

#### **Oyunun Oynanışı:**

İlk olarak elimizdeki cevizleri içine alacak kadar derin bir çukur kazılır. O çukurdan 1 metre uzaklığa bir çizgi çizilir ve oyuncular arka arkaya dizilirler. 30 ceviz aralarında eşit bir şekilde pay ederler. Oyuncular ellerindeki cevizlerden istedikleri kadarını çizgiden çukura doğru havadan atarlar. Çukurdan dışarı çıkan cevizlerini alıp tekrar atmak için sıranın en arkasına geçerler. Elindeki cevizleri ilk bitiren oyuncu oyunu kazanır ve çukurdaki tüm cevizleri alır.

<b>3.58. Koz (Ceviz) Oyunu</b>	<b>: Koz (Ceviz)</b>
<b>Oyunun Adı</b>	
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıftan itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 2 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: En az 10 ceviz</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat, karar verme, odaklanma (bilişsel beceriler), bir hareketi sürdürme, koordinasyon (psikomotor beceriler); dostluk, kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.</b>

#### **Oyunun Oynanışı:**

En az iki kişi oynanan ceviz oyununda amaç, cevizleri ellerindeki cevizle atış yapıp vurarak kazanmaktır. İlk atışı yapacak kişi sayışmaca yoluyla belirlenir. Cevizler yan yana dizilir. İlk oyuncu dizilen cevizlere ilk atışı yapar. Vurduğu ceviz ve vurduğu cevizden itibaren oyuncunun solunda kalan tüm cevizler kendisinin olur. Oyuncu hiçbir ceviz vuramayana kadar atış yapmaya devam eder. Eğer atış boşa giderse atış sırası diğer oyuncuya geçer. Oyuncular ceviz dizisindeki en sağdaki veya en soldaki ceviz vurmayı başarırlarsa tüm cevizleri almaya hak kazanıp oyunun kazananı olurlar. Oyun bu şekilde sürer.

<b>3.62. Kuleni Kuru Oyunu</b>	<b>: Kuleni Kuru</b>
<b>Oyunun Adı</b>	
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıftan itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 10 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: En az 3 huni ve 1 adet top</b>

**Oyunun Amacı**

: Konsantrasyon, büyük kas gelişimi (fiziksel beceriler), kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

**Oyunun Oynanışı:**

Geniş bir oyun alanında oyuna başlamadan önce oyuncular arasından sayısmaca ile bir ebe ve bir hakem seçilir. Oyun alanının merkezine hunilerden bir kule yapılı ve oyuncular bu kulenin çevresinde daire oluştururlar. Ebenin amacı oyunun ortasında kurulmuş bu kuleyi korumaktır. Bu sırada hakem, her ebe için kaçınıcı atışta kulenin yıkıldığını takip eder. Diğer oyuncular ise ellerindeki topla sırayla kuleyi yıkmaya çalışacaktır. Kuleyi yıkan oyuncu yeni ebe olur ve kuleyi düzelterek korumaya geçer. En fazla atışta kuleyi koruyan oyuncu oyunu kazanır.

**3.64. Kutu Kutu Pense Oyunu Oyunun Adı**

: **Kutu Kutu Pense**

**Seviye**

: **Ana sınıfı ve ilkokul**

**Oyuncu Sayısı**

: **En az 3 oyuncu**

**Araç-Gereç**

: -

**Oyunun Amacı**

: Dikkat ve yoğunlaşma (bilişsel beceriler), iletişim ve sosyalleşme (duyuşsal beceriler), psikomotor becerilerin gelişimini destekleme.

**Oyunun Oynanışı:**

Oyun en az 3 kişi ile oynanabilir ama kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilir. Oyuncular el ele tutuşarak bir çember oluşturur ve birer adım atarak çemberi sağ ya da sola doğru hareket ettirirler. Bu sırada oyuncular hep bir ağızdan oyunun tekerlemesini söyler:

**3.74. Otuz Taş Oyunu Oyunun Adı**

: **Otuz Taş**

**Seviye**

: **Ana sınıftan itibaren her seviye**

**Oyuncu Sayısı**

: **En az 4 oyuncu**

**Araç-Gereç**

: **30 adet taş**

**Oyunun Amacı**

: Dikkat ve konsantrasyon (bilişsel beceriler), iletişim, kurallara uyma ve sabır (sosyal beceriler), el-göz koordinasyonu ve küçük kas (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

**Oyunun Oynanışı:**

Oyun en az 4 oyuncu ile oynanabilir. Ana sınıfı seviyesinde taş sayısı azaltılabilir. Öncelikle oyuncular bilye büyüklüğünde otuz adet taş toplar. Oyuncular kimin oyuna daha önce başlayacağını belirlemek için aralarında sayışma yapar. Oyuna ilk başlayacak olan oyuncu, taşların hepsini iki elinin avucuna doldurur ve yavaşça yere bırakır. Daha sonra yerdeki taşları hareket ettirmeden ve birbirine değdirmeden dikkatlice tek tek toplar. Herhangi bir taş hareket ederse oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Taşlar bitene kadar oyun devam eder. Oyun sonunda her

oyuncu topladığı taşları sayar. En fazla taş toplayan oyuncu oyunun kazananı olur. Oyuncular toplanan taşları puanlayarak da oyunun kazananını belirleyebilir.

<b>3.78. Sek Sek Oyunu Oyunun Adı</b>	<b>: Sek Sek</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıftan itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 2 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: Enek taşı</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat, konsantrasyon, (bilişsel beceriler) denge, (psikomotor beceriler) kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.</b>

#### **Oyunun Oynanışı:**

Sek Sek oyunu, bireysel ve grup ile oynanabilir. Oyuna başlayacak oyuncu yazı tura ile belirlenir. Kurayı kazanan oyuncu belirtilen başlangıç çizgisinden enek taşını bir numaralı alan üzerine atar. Bir numaralı alana enek taşı atıldıktan sonra öğrenci diğer ayağını bükerek 2 numaralı alana sıçrar. Sırasıyla 3 haneye sıçrar, 4 ve 5. hanelerde çift ayak basılır. Sonra 6. sekmeye atlamak için diz bükülüp öyle atlanır. Çift ayak basıldıktan sonra 6 ve 3 numaralı alanlara sıçrarken bir ayak bükülüp öyle atlanır. Enek taşı çizgiye geldiğinde veya oyuncu çizgiye bastığında oynama sırası diğer oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde 2, 3, 4 numaralı hanelere de enek taşı atılarak devam eder.

<b>3.79. Sıçratan Top Oyunu Oyunun Adı</b>	<b>: Sıçratan Top</b>
<b>Seviye</b>	<b>: Ana sınıftan itibaren her seviye</b>
<b>Oyuncu Sayısı</b>	<b>: En az 5 oyuncu</b>
<b>Araç-Gereç</b>	<b>: İp, top</b>
<b>Oyunun Amacı</b>	<b>: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); sabır, iş birliği, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.</b>

#### **Oyunun Oynanışı:**

Yaklaşık 1,5 metrelik biraz kalınca bir ip alınarak ucuna küçük bir top ya da top hâline getirilmiş bir yumak bağlanır. Burada amaç ebenin ipi yerde rahat çevirebilmesini sağlamaktır. Daha sonra oyuncular içinden sayışarak bir ebe belirlenir. Ebe top bağlı ipi eline alarak yere çizilen dairenin tam orta noktasında yere çömelir. Diğer oyuncular ipin üstünden atlayacak uzaklıkta durarak halka oluştururlar. Ebe olan oyuncu elindeki top bağlı ipi, yere paralel şekilde döndürmeye başlar. Diğer oyuncular da ip kendilerinin olduğu hizaya geldiğinde üstünden atlarlar. Eğer dönen ip bir oyuncuya değerse veya oyuncu dönen ipin üstünden atlayamazsa bu oyuncu yeni ebe olarak onunla yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder.

## AİLE ETKİNLİĞİ

<b>Oyunun Adı</b>	: Şaşırtmacalar
<b>Seviye</b>	: Ana sınıftan itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	: 2 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	: -
<b>Oyunun Amacı</b>	: Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); büyük kas gelişimi, el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

### **Oyunun Oynanışı:**

Şaşırtmacalar oyunu iki kişi ile oynanan bir oyundur. İki oyuncu yüzleri birbirine dönük olarak karşılıklı dururlar. Her iki oyuncu da sağ kolunu dirseğinden bükerek uzattığı sol kolunun dirseğinden tutar. Daha sonra her iki oyuncu sol elleriyle karşısındakinin bükülü olan sağ dirseğinden tutar. Kollarını bu şekilde hafifçe sağa sola sallayarak birlikte ritmik bir şekilde “Şaşırt-ma-ca-lar!” derler.

Daha sonra her iki oyuncu kendi ellerini birbirine vurup birinci oyuncu sağ eliyle ikinci oyuncunun sağ eline, birinci oyuncu sol eliyle ikinci oyuncunun sol eline vurur. Sonra iki el birbirine vurulur, daha sonra iki oyuncu da iki elini karşılıklı olarak birbirlerinin ellerine vururlar. Oyun bu şekilde hızlanarak devam eder. Vuruş sırasını ilk şaşıran oyuncu yenilmiş olur.