

A- DAİRE OYUNLARI :

1- KEDİ VE FARE :

Öğrenciler bir veya iki halka üzerinde sıralanır. Yüzleri içe dönüktür. Bir oyuncu kedi olarak seçilir. Bu dairenin dışında kalır. Diğeri ise fare olarak dairenin ortasındadır. Kedi ; "Ben kediyim" diye seslenir.

Fare : "Ben de fareyim" der.

Kedi : "Seni yakalayacağım."

Fare : "Yakalayamazsın."

Oyun bundan sonra başlar. Kedi diğeri oyuncuların engellemelerine rağmen fareyi yakalamak ister. Fare yakalanmamak için kaçır. Dairedeki çocuklar farenin kaçmasını sağlamak için ona yol verirler. Fare yakalanınca oyuna yeniden başlanır.

2- OYUNCAK OYUNU :

Bütün çocuklar bir halka üzerinde sıralanırlar. Birisi ortadadır. Bütün öğrencilere birden altıya kadar numaralar verilir. Sonra öğretmen numaralara isimler verir.

Örneğin ; 1. ler Bebekler,

2. ler Trenler,

3. ler Toplar,

4. ler Tahta askerler,

5. ler Uçaklar,

6. lar Taksiler.

Bundan sonra ortadaki oyuncu, "Trenler" diye bağırır. Tren olan ikiler, geriye doğru bir adım atarak halka etrafında koşarlar ve tekrar yerlerine gelirler. Yerine ilk gelen öğrenci elini yukarıya kaldırır ve ortadaki ile yer değiştirerek, ikinci oyunu o başlatır.

3- BENİMLE GEL :

Bütün öğrenciler bir halka üzerinde yüzleri içe dönük olarak dururlar. Bir kişi dairenin dışındadır. Dışarıdaki oyuncu halkanın etrafında koşmaya başlayınca oyun başlar. Koşan oyuncu bir arkadaşının sırtına hafifçe dokunarak " Benimle gel." der. Dairenin etrafında bir kere koşu, arkadaşının yerini almaya çalışır. Vurulan oyuncu, arkadaşı kendi yerine gelinceye kadar dokunmaya çalışır. Bunda başarısız olursa ebe olur ve başka birisini koşturur. Eğer arkadaşına yerine gelmeden önce dokunursa kendi yine yerine geçer. Arkadaşı ikinci defa ebe olur.

4- MENDİL DÜŞÜRME :

Bütün öğrenciler el ele tutuşur, yüzleri merkeze dönük olarak halka bir yaparlar. Elinde mendil olan bir oyuncu, halka etrafında koşmaya başlar. Mendili bir arkadaşının arkasına bırakır, koşusuna devam eder. Yakalanmadan arkadaşının yerini almaya çalışır. Arkasına mendil konulan öğrenci, mendilin farkına vardığı anda onu alır ve ebenin arkasından kovalar. Eğer kendi yerine kadar arkadaşına dokunamazsa ebe olur. Oyunu tekrarlarlar. Eğer arkadaşına dokunmaya muvaffak olursa kendi yerini alır, arkadaşı ikinci kez ebeliğe devam eder.

5- GÜNAYDIN (BENİMLE GELME) :

Öğrenciler bir halka üzerinde, yüzleri merkeze dönük olarak durur. Bir ebe halkanın dışındadır. Halkanın etrafında koşarken hafifçe bir arkadaşına dokunarak, "Benimle gelme." der. İki oyuncu ters istikamette koşarlar. Karşılaştıkları zaman birbirlerini eğilerek selamlarlar ve "Günaydın" derler ve boş kalan yeri kapmak için koşularına devam ederler. Boş yeri kapamayan öğrenci ebe olur ve oyunu tekrarlar.

6- OYUNCAK KORUYUCUSU :

Öğrenciler yüzleri merkeze dönük olarak bir halka oluştururlar. Dairenin merkezine bir oyuncak veya bir eşya konur. Bir çocuk bunun muhafızıdır. Bu öğrenci, elindeki topu halkada bir arkadaşına atar. Halkadakiler topla oyuncuğu devirmek isterler. Bunu kim devirirse o muhafız ile yerini değiştirir, böylece oyun devam eder.

7- TOP ATMA :

Öğrenciler yüzleri ortaya dönük, bir halka üzerinde yer alırlar. Ortada, elinde voleybol topu ile bir çocuk bulunur. Oyun başlayınca ortada bulunan oyuncu halka üzerindeki topu iki elle, tek elle veya voleyboldaki gibi vuruşlara yaparak atar. Yandaki oyuncular da aynı şekilde topu oradaki oyuncuya atmaya çalışırlar. Öğretmen bir süre sonra ortadaki oyuncuyu değiştirir.

8- BAHÇEDEKİ MIDİLLİ :

Çocuklar el ele tutarak, bir halka yaparlar. Yüzler ortaya dönüktür. Midilli olan çocuk ortadadır.

Dairedeki çocuklar ; " Midilli, sen bahçemize nasıl girdin ?"

Midilli ; " İçeriye atladım."

Dairedeki çocuklar ; "Nasıl çıkacaksın ?"

Midilli ; " İşte böyle."

Dedikten sonra Midilli, halkadakilerin kolları altından çeşitli denemeler yaparak halka dışına çıkamaya çalışır. Midilli dışarı çıkar çıkmaz, halka üzerindeki oyunculardan 3,4 tanesi koşucu olurlar ve Midilli'yi yakalamaya çalışırlar. Midilli'yi ilk yakalayan bir sonraki oyun için Midilli olur.

9- YUVARLANAN TOPTAN KAÇ :

Oyuncular bir halka yaparlar. Ayrılan bir tanesi merkezde durur. Halkadaki çocuklar bir voleybol topunu ortadaki çocuğa doğru yuvarlayarak onu vurmaya çalışırlar. Vuran oyuncu ile vurulan oyuncu yer değiştirerek oyuna devam edilir.

B- ÇİZGİDE OYNANAN OYUNLAR :

1- ESİR ALMA VE VERME :

Oyuncular karşılıklı iki sıra olur. Aralarında 7-8 metre mesafe vardır. Her sıra sağdan numara sayar. A sıranın bir numarası karşıya gider. O sıranın önünden geçerken bir kişinin herhangi bir yerine dokunur ve yakalanmadan kendi sırasına doğru kaçar. Kendisine dokunulan oyuncu bunu öbür sıranın hizasına kadar kovalamaya başlar. Eğer oyuncuyu yakalarsa, yakalanan oyuncu B sırasına esir olarak gider, o sıranın en sonuna eklenir. Dokunulmadan kaçarsa B sırasındaki kovalayan oyuncu esir olur ve A sıranının en

sonuna eklenir. Belli bir süre sonra hangi sıra daha fazla ise o taraf oyunu kazanır.

2- TAVŞAN KOŞ :

Çocuklar, tavşanlar ve tilkiler olmak üzere iki gruba ayrılırlar. Tavşan grubunun başına bir "Anne Tavşan" seçilir. Tilkilerin kenarda bir evi olur ve bu civarda tilkiler saklanır. Anne tavşan çocuklarını geziye çıkarır ve tilkilerin evine doğru ilerler. Anne tavşan tilkilerin evine iyice yaklaştığı ve onların farkına vardığı zaman ; "Koş Tavşan, Koş !" diye bağırır. Tavşanlar da evlerine doğru koşmaya başlarlar. Yakalananlar tilki olur. Oyun bir kaç defa böyle devam eder.

3- HENDEK ATLAMA :

Birbirine paralel olmayan iki çizgi çizilir. Bir ucun açıklığı 50 cm, diğerinin ise 2 metre kadardır. Öğrenciler tek sıralı derin kolda dizilir. Çocuklar önce dar yerden atlamaya başlarlar. Atlayanlar sona kadar devam ederler. Atlamayanlar yeniden kendilerini denerler.

4- İTFAİYECİ :

Birbirlerinden 15 metre uzaklıkta paralel iki çizgi çizilir. Bütün öğrenciler çizginin biri üzerinde, yüzleri diğer çizgiye dönük olmak üzere yer alırlar. Karşı çizginin biraz gerisinde "İtfaiyeci" bulunur. Öğrencilerin hepsine 1'den 4'e kadar numara verilmiştir. Örneğin İtfaiyeci ; "Yangın ! Yangın ! 1 numaralı istasyon " diye bağırır. Bir numaralar karşı çizgiye kadar koşup geri dönerler. Diğer gruplar da bu şekilde çağırılır. Bazen itfaiyeci ; " 1 numaralı istasyon " diye bağırır. Bir numaralar karşı çizgiye kadar koşup geri dönerler. Diğer gruplar da bu şekilde çağırılır. Bazen itfaiyeci ; " Yangın ! Yangın ! Alarm var !" diye bağırır. O zaman bütün öğrenciler karşıya kadar koşup geriye dönerler.

5- HAYVANAT BAHÇESİ :

Bütün öğrenciler eşit olarak iki gruba ayrılırlar. Aralarında 4-5 metre mesafe olacak şekilde karşılıklı iki paralel çizginin üzerinde, yüzleri birbirlerine dönük olarak dizilirler. Bir grup kendilerine (kendi aralarında seçerek) bir hayvan ismi alır. Diğer gruba doğru yaklaşırlar. İki -üç adım kala ismini aldıkları hayvanın taklidini yapmaya başlarlar. Karşı taraftan herhangi bir oyuncu bunun hangi hayvan olduğunu tahmin ederse, hayvan ismi alan grup kendi çizgilerini geçinceye kadar kaçır, hayvanın ismini bilen grup kovalar. Yakalananlar, yakalayan gruba geçer. Oyun sıra ile devam ettirilir.

6- KÖPEKLER VE TOP :

Bütün çocuklar gruplaşır, birer köpek ismi alırlar. Örneğin ; Finolar, Buldoklar, Çobanlar, Av köpekleri vb. hepsi bir çizgi üzerinde sıralanarak tek sıralı safta toplanırlar. Bir çocuk bir voleybol topu alır, bir grup köpeğin ismini çağırarak topu ileriye doğru yuvarlar. O ismi alan köpekler , topun arkasından tutmak için koşarlar. Kim önce topu yakalarsa, o atıcı olur ve oyun böylece devam eder.

7- TOP OYUNU :

Çocuklar, sayısı kadar gruba ayrılırlar. Her gruba bir top verilir. (şimdi bir grubun nasıl oynayacağını izleyelim) Her grupta 7 kişi olduğunu kabul edelim. 6 kişi bir çizgi üzerine dizilir ve 7 numaralı öğrenci bunların 4-5 adım ilerisinde onlarla yüz yüze gelecek şekilde

yerini alır. 7 numaralı oyuncuda top vardır. Bu topu sırasıyla 1,2,3,4 diye sayarak en baştaki oyuncuya atar. O da tekrar 7 numaralı oyuncuya atar. Bu atıp tutma sırasında topu oyuncu tutamazsa en arkaya geçer, sıradaki oyuncu onun yerine geçer.

Not : Bu mesafe yakın görülürse uzatılabilir.

8- SENİ TUTABİLİR MİYİM ? :

Bir öğrenci lider olur ve çizginin üzerinde durur. Diğerleri sarı, kırmızı, siyah, beyaz renklerini alırlar. Renk ismi alanlar liderden 4-5 metre mesafede dağınık olarak dururlar. Çocuklar seslenir ; "Ali seni tutabilir miyiz ?" Lider ;"Eğer beyazsanız ?" der. Beyazlar Ali'yi (Yani lideri) tutmak için koşarlar. Hangisi önce Ali'ye dokunursa o lider olur ve oyuna böylece devam edilir.

9- HOPLA MIDİLLİ :

Bütün çocuklar bir çizgi üzerinde sıralanır. İçlerinden birisi Midilli olur. Midilli iki ayağı ile hopluya hopluya bir kaç adım ileri giderken, diğerleri de onu taklit ederek takip ederler. Birden bire Midilli "Dur" der ve gerideki çizgiye kadar arkadaşlarını kovalayarak onları vurmaya çalışır. Yakalananlar, Midilli'nin yardımcısı olur ve bir dahaki seferde onlarda arkadaşlarını vurmaya çalışır. En son kalan oyuncu bir dahaki oyun için Midilli olur.

10- BAHÇE YARIŞI :

Başta bir lider olmak üzere bütün oyuncular bir çizgi üzerinde toplanırlar. Liderde bir top vardır. Diğer çocuklar gruba yaklaştırılıp 3-4 sebze ismi verilir. (Biber, lahana, domates, havuç) Lider topu sahaya doğru yuvarlarken ismi konmuş sebzelerden birini çağırır. Bu isimdeki sebzeler topu yakalamak üzere koşarlar. Kim önce topu yakalarsa liderle yer değiştirir. Diğerleri ilk yerlerine gelir, lider yeniden oyunu tekrarlatır.

C- ALAN OYUNLARI :

1- AĞAÇLARDAKİ SİNCAPLAR :

Bütün çocuklar 7-8 kişilik gruplara ayrılırlar. Her grup el ele tutarak bir daire yapar. Bir kişi ortada bulunur. Birisi de ebe olarak dışarıdadır. Daireyi oluşturan çocuklar bir ağacı temsil eder. Dairenin ortasındaki öğrenciler sincaplardır. Ebe olan öğrenci de sincaptır. Öğretmenin düdüğü ile sincaplar, kendi dairesinden çıkar ve başka daireye giderler. Bu sırada ebe olan sincap da kendisine bir ağaç bulur. Dışarıda kalan ebe sincap olur. (Öğretmen bütün çocuklara sincap olma olanağı vermelidir.)

2- ÇÖMELİK EL SENDE :

Öğrenciler bahçeye dağılırlar. Bir kişi ebe olur. Öğretmen düdüğü çalınca ebe hariç diğer çocuklar leylek gibi tek ayakları üzerinde dururlar. Ebe dokunmak üzere leyleklere yaklaşır. Leylekler bir ayakla sekerek kaçarlar. Kime dokunursa o çömeler. En son kalan leylek, ebe olur.

3- ÜÇ AYI :

Oyuncuların biri çocuk ayı, diğeri anne ayı, öteki baba ayı olur. Bahçenin bir köşesine

gider, sırtlarını arkadaşlarına dönerler. Diğerleri bahçenin başka bir ucundan başlayarak ayılara yaklaşırlar. İçlerinden bir sorar ;

- Evde kim var ?

- Çocuk ayı.

Başka biri sorar ;

- Evde kim var ?

- Anne ayı.

Ve başka biri sorar ;

- Başka kimse yok mu ?

- Baba ayı var.

Bunun üzerine üç ayı arkadaşlarını kovalamaya, diğerleri de kaçımaya başlar. Yakalanan öğrenci olduğu yere oturur. Son üç kişi kalana kadar oyuna devam edilir. Sonraki oyunun ayıları bunlar olurlar.

4- KOYUNLAR VE KÖPEKLER :

Öğretmen bütün kahverengi ayakkabılılar koyundur der. Diğerleri de köpek olurlar. Bundan sonra öğretmen ; "Kaçın koyunlar" der ve koyunlar kaçımaya başlar. Bir kaç saniye sonra köpeklerle " Yakalayın koyunları " denilir. Köpekler koyunların arkasından gider ve onları yakalayıp geri gelirler.

5- LİDERİ İZLE :

Bütün çocuklar eşit sayılarda 7-8 gruba ayrılır. Bir grup 7 kişiden fazla olmamalıdır. Her grup derin kolda toplanır. 1 numaradakiler grubun lideridir. Öğretmenin işaretiyle oyun başlar. Lider çeşitli yürüyüş ve hareketler yapar, diğerleri onu takip ederler. 3-5 hareketten sonra öğretmen yine düdük çalar ve lider değişsin der. Bu komutla 1 numaradaki lider en arkaya geçer ve 7 numaralı oyuncu olur. 1 numaradakiler liderdir. (Yani önde olan lider olur.) Öğretmen her çocuğa bir lider olma şansını tanımalıdır.

6- İHTİYAR SİHIRBAZ :

Bir çocuk "İhtiyar Sihirbaz" olarak seçilir. Diğerleri bir kaç adım mesafeden onu izlerler. Çocuklar sihirbazla alay ederler ; "İhtiyar sihirbaz, sihrini kaybetti !" , "sözde zengindi ama yerden 5 kuruşu bile alıyor !" derler. Sihirbaz kızar ve döner ; "Sizler kimin çocuklarısınız ?" diye sorar Çocuklar ; "Bakkalın Çocuklarıyız" , "kimsenin çocukları değiliz" , " Bekçinin çocuklarıyız " gibi değişik şeyler söylerler.

En sonunda birisi ; " Senin " der.

Sihirbaz kızar ve onları kovalamaya başlar. Kime elini değdirirse o çocuk sihirbaz olur, diğerlerini tutmak için o da sihirbaza yardım eder.

7- SIKI SIKI SARILALIM :

Bütün öğrenciler dağınık olarak bahçede dolaşmaya başlarlar. Bir yandan da öğretmenin vereceği komutu izlerler. Öğretmen düdüğü çalar ve aynı anda kollarından birini havaya kaldırarak parmaklarıyla herhangi bir sayı gösterir. (1,2,3,4 veya 5) Düdük sesini duyan öğrenciler öğretmenin hangi sayıyı gösterdiğine bakarak bu sayıyı tamamlamak üzere arkadaşlarına sıkı sıkı sarılırlar. Bir süre sonra öğretmen oluşan grupları kontrol eder, sayıyı tamamlayamayan veya tek kalan öğrencileri eler ve oyuna devam edilir. (1 sayısı işaret edildiğinde öğrenciler tek başlarına hazır oldu beklerler.)

D- SINIF İÇİ OYUNLAR :

1- KİM SAKLADI ? :

Bütün öğrenciler yerlerinde otururlar. Bir öğrenci kara tahtanın önüne getirilir. Diğerlerine arkası dönüktür ve gözlerini kapatır. Diğer bir çocuğu sınıfta bir yere saklar veya dışarı çıkarırlar. Öbür çocuklar da yerlerini değiştirerek karışık otururlar. Bundan sonra tahtada bekleyen öğrenciye "Kim saklandı ?" derler. Gözlerini yuman çocuk arkasını dönerek kimin dışarıya çıktığını veya saklandığını bulmaya çalışır. Bulamazsa ebe değiştirilir ve böylece oyun devam eder.

2- ALİ KUTUDA :

Bütün çocuklar sıra aralarındaki boşluklarda ayakta dururlar. Öğretmen ; "Ali kutuda." dediği zaman herkes çömelik vaziyet alır. "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 sınıfın birincisi olur.

3- SİNCAP VE CEVİZ :

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 kaçar. Yerine ulaşıncaya kadar yakalanamazsa kurtulur. Eline ceviz konulan öğrenci sincabı yakalayamazsa kendisi bir sonraki oyun için sincap olur.

4- EŞYA VE YER :

Bütün çocuklar sıralarında otururlar. Öğretmen bunlardan 6-8 tanesini çağırarak yazı tahtasının önünde yüzleri arkadaşlarına dönük olarak tutar ve hepsine bir isim verir. (Örneğin ; Renkler, Kuş isimleri, Şehir ismi veya oyuncak isimleri gibi) Bundan sonra oturanlar sıralarının üzerine başlarını koyarak gözlerini kaparlar. Öğretmen tahtadakilerin yerlerini değiştirir. Bundan sonra herkes bakar, bir kaç gönüllü istenir. Bu gönüllüler arkadaşlarının yer ve isimlerine göre onları tekrar dizerler.

5- ÜÇ KÜÇÜK KUZU :

Bir çocuk (Büyük Kurt) sınıfın önünde ve ayaktadır. Diğerleri yerlerinde oturmuştur. Kurt, sıraların arasında dolaşır. Üç küçük kuzunun ellerine vurur ve yine sınıfın önüne gelerek ; "hurr, hurr" der. Bu kelimeler ile birlikte ellerine vurulan üç kuzunun yerlerini değiştirmesi gerekir. Kurt da bu kuzulardan birinin yerine oturmaya çalışır. Ayakta kalan kuzu bir sonraki oyun için Kurt olur. Oyun böylece devam eder.

6- KARŞILA VE GEÇ :

Öğretmen sınıfın önünde ve ortadadır. İki elinde birer silgi veya fasulye torbası tutar. Sağ ve sol gerisinde iki öğrenci vardır. İşaret verildiğinde bu iki öğrenci öğretmenin elindeki silgileri alır ve sıraların yanında koşuya başlar. Bu öğrenciler arkada karşılaşırlar. Öğretmene silgiyi önce getiren oyunu kazanır.

7- BEKÇİ KÖPEĞİ :

Bir yere bir cisim (Nesne) konur. Yanında gözleri kapalı bir bekçi köpeği durur. Diğer öğrencilerden birisi sessizce nesneyi oradan almaya çalışır. Eğer köpeğin haberi olmadan onu alabilirse, bir dahaki oyun için "Bekçi Köpeği" olur. Eşya alırken köpek farkına varırsa "hav hav" diyerek arkadaşını yakalar. O zaman yeni bir bekçi köpeği seçilir.

8- FASULYE TORBASINI BULMA :

Çocuklar elleri arkada olmak üzere omuz omuza bir daire yapar. Bir çocuk ortadadır. Birisine bir fasulye torbası verilir. Dairedeki öğrenciler bunu elden ele verirler. Ortadaki öğrenci fasulye torbasının nerede (kimde) olduğunu bulmaya çalışır. Eğer tahmini çok uzun sürerse başka bir oyuncu ile değiştirilir.

9- MEYVE SEPETİ :

Bir öğrenci sınıfın önünde durur. Diğerleri yerlerinde otururlar ve hepsine 4 çeşit meyve ismi verilir. Öndeki öğrenci " Elmalar " deyince adı elma olanlar ayağa kalkar, yerlerini değiştirir. Bu arada ayaktaki oyuncu kendine bir yer bulmaya çalışır. İkincide başka grup meyve ismini söyler. Bu kez de bu meyveler yer değiştirir. Eğer ebe " Meyve Sepeti " derse her cins meyvenin yerlerini değiştirmesi gerekir.

10-AVCI ADAM :

Bir lider seçilir. Bu lider, herhangi bir yöne doğru yürür ve " Kim benimle ördek (Ayı, Tilki, Geyik) avlamaya gelir ?" der. Bütün çocuklar arkasına dizilir ve aynı şekilde lider (avcıyı) izlerler. Avcı dönüp hepsini görünce silahını onlara çevirir ve " Bumm " der. Bunun üzerine ayaktaki çocuklar koşarak kendi yerlerine otururlar. Kim yerine önce oturmuşsa bir dahaki sefere o lider (Avcı) olur.

11-UYKUCU HOROZ :

Tüm çocuklar yumurta olup, yere otururlar. Uyum gibidirler ve gözlerini açmazlar. Öğretmen tek tek başlarına dokunur. Başına dokunulan çocuk, sessizce kalkar ve öğretmenin peşinden gelir. Son çocuk kalana kadar, öğretmen çocukların başlarına dokunarak kaldırır. Sona kalan çocuğun etrafında sessizce halka olunur. Ve birden, "uykucu horoz, uykucu horoz kalk artık!" diye bağırlar. Uykucu horoz arkadaşlarını yakalamaya çalışır.

12-MİKROP :

Sayısmacayla seçilen çocuk mikrop olur. Arkadaşlarına dokunarak onlara hastalık bulaştırmaya çalışır. Diğerleri de mikroptan kaçmaya çalışırlar. Hastalık kapın çocuk, hasta rolü yaparak yere oturur. En sona kalan çocuk diğer oyunda mikrop rolünü alır.

13-ÇORAPLAR - AYAKKABILAR :

Sınıf iki eşit gruba ayrılır. Oyun alanının bir başına ve bir de sonuna ikişer daire çizilir. Çocuklar çoraplarını çıkarıp ilk daire içine koyarlar. İkinci dairenin içine de ayakkabılarını koyarlar. Yarışma başlayınca çocuklar sırayla ilk önce ilk daireye giderek çoraplarını, ikinci daireye giderek ayakkabılarını doğru bir şekilde giyerek, sıranın arkasına geçer, yerini arkadaşına bırakır. Oyun her çocuk yarışana kadar devam eder.

14-DUDAK OKUMA :

Çocuklar öğretmeni rahatlıkla görebilecekleri biçimde otururlar. Öğretmen ses çıkarmadan sadece dudaklarını oynatarak bir şeyler söylerken çocuklar da öğretmenin ne söylediğini anlamaya çalışırlar.

15-NE SESİ? :

"Ne sesi?" oyunu için masalara geçilip, sandalyelere oturulur. Çocuklar gözlerini, masaya yatarak kapatırlar. Bu sırada, onlara çeşitli sesler dinletilir. (Anahtar sesi, alkış, tef, kapı açma vb.) Bu seslerin neye ait olduğunu tahmin etmeleri istenir. Sesler hızlı yavaş, ince-kalın vb. şekillerde çıkarılarak, oyun zenginleştirilir.

16-BÜYÜ-KÜÇÜL :

Öğretmen "büyü büyü büyü" dedikçe çocuklar bedenleriyle büyürler, "küçül küçül küçül" dedikçe bedenleriyle en küçük hali alırlar.

17-MEKTUP VAR :

Çocuklar halka olurlar ya da dağınık biçimde yerleşirler. Bir ebe seçilir. Ebe, elindeki zarfla halka dışında dönerek**"mektup var, mektup var ***diye bağırır. Zarfı bir arkadaşının arkasına bırakır. Arkasına zarf bırakılan çocuk, "postacı, zarfını düşürdün!" der ve yağ satarım oyunundaki gibi kovalamaca başlar.

18-ŞAPKA :

Çocuklar halka olurlar. Bir şapka müzik eşliğinde kafadan kafaya dolaşır. Müzik durduğunda şapka kimdeyse bir şarkı söyler.

19-YUVARLANMA :

Çocuklar 3-4'lü gruplara ayrılarak, halı üzerinde yuvarlanmaları söylenir. Oyun başlangıcında onlara "Şimdi kendinizi bir lastik top olarak düşünün ve sizi birisi yuvarlıyor" ifadesi kullanılarak oyuna başlanır. Oyun bitiminde çocuklara sorular yöneltilip(top gibi yuvarlanırken neler hissettin, seni kim yuvarlıyordu, nereye gidiyordun, nasıl bir toptun, hangi renkteydin? vb.) duygu ve düşünceleri dinlenir.

20-SU TAŞIMA YARIŞI :

Sınıf iki gruba ayrılır. Her gruba bir bardak ve kova verilir. Sıra ile bardakları doldurup, karşıdaki kovaya boşaltmaları söylenir. Kovasını ilk dolduran grup, oyunu kazanır

21 -BONCUK TOPLAMA :

"Boncuk Toplama" oyununda çocuklar ikili eş yapılır ve ellerine birer plastik bardak verilir. Halı üzerine renkli boncuklar serpiştirilir. Çocuklar boncukları toplayıp, bardağa koyarlar. Bardağını boncukla ilk dolduran, oyunu kazanır.

22-MISIR PATLATMA :

Çocukların halka olup, yere çömelmeleri istenir. Öğretmen mısır patlatmak için yapılan işlemleri hikâyeleştirerek anlatır. Çocuklar da anlatılanları, hareketlerle gösterirler. Mısırlar patlamaya başladığında öğretmen "pat" diyerek, ayağa kalkar ve çocukların da

aynı şekilde ayağa kalkması söylenir. Öğretmen bazen onları yanıltmak için "pat" demeden ayağa kalkar. Öğretmenle birlikte ayağa kalkanlar, yanıldıkları için oyun dışı kalırlar.

23-GÖRMEYEN GÖZLÜK TAKMA :

Büyükçe bir adam başı çizilir. Çocuklara bu adamın iyi göremediği ve gözlüğe ihtiyacı olduğu belirtilir ve hazırlanmış gözlük resmini uygun şekilde yerleştirmeleri istenir. Çocuklar sıra ile gelirler ve gözleri kapalı olarak, resme gözlük yerleştirmeye çalışırlar. Arkadaşları da sözel yönergelerle ona yardımcı olurlar.

24-BİR, İKİ, ÜÇ, DÖRT, BOM! :

Çocuklardan 1-10 arası sayıları sayarken**5 ve 10 yerine "bom" demeleri istenir. Her çocuk sayı saymaya teşvik edilir, gerekli durumlarda yardım edilir.

25-KİM YOK OYUNU :

Çocuklar yere oturtulur. İçlerinden birini ebe seçerler. Ebe başını öğretmenin kucağına koyar, gözlerini yumar. (çocuk gözünü, bir başka yerde de yumabilir) Öğretmen, ebeye sezdirmeden, bir çocuğu işaretle dışarıya çıkartır. Ebe gözlerini açar; Öğretmen ebeye "Kim yok ?" diye sorar. Çocuk bilirse ebelikten kurtulur. Adı bilinen çocuk ebe olur. Ebe, üç ad saydığı halde bilemezse yeniden ebe olur, yumulur.

26-PANDUF EŞLEME :

Çocuklar oyun alanında yerde otururlar. Tüm panduflar ortaya toplanır. Panduf çiftleri birbirinden ayrılarak karışık bir görüntü oluşturulur. Sayışmaca ile iki çocuk seçilir. Başla komutuyla müzik eşliğinde çocuklar pandufları eşleştirerek kendi alanlarına biriktirirler. Panduflar tükenince her iki çocuğun da birikimi sayılır. Fazla eşleştirme yapan alkışlanır.

27-AYNA OYUNU :

Bir çocuk "ayna" olur. Başka bir çocuk da karşısına geçer, ayna olan çocuğun yaptığı devinimleri öykünerek aynısını yapar. Güldürücü devinimler çocukların daha çok hoşuna gider. Nasıl devinimler yapılacağı konusunda çocuk özgür bırakılmalıdır. İstenirse, bir çocuk ayna olduğunda, tüm çocuklar karşısına geçip onun devinimlerini öykünmeyle yaparlar.

28-GÜLME OYUNU :

Çocuklar halka olurlar, bir ebe seçilir. Ebe eline bir top alır, topu havaya atar. Top yere düşüncüye kadar bütün çocuklar gülerler. Top yere düşüncüye bütün çocuklar susarlar. Top havadayken gülmeyen, yada top yere düşüncüye susmayan çocuk, oyun dışı kalır. Bu oyunda topu yukarı atacak çocuk bulunamazsa, ebenin görevini öğretmen üstlenir.

29-BONCUK TOPLAMA :

"Boncuk Toplama" oyunu için, sınıftaki çocuklar üçerli gruplara ayrılır. Gruptaki çocuklara renkleri kırmızı, sarı ve mavi olan birer bardak verilir. Halı üzerine büyükçe bir daire çizilerek, içine kırmızı, sarı, mavi boncuklar, karışık olarak dökülür. Gruptakiler bardaklarının rengindeki boncukları, tek tek hızla toplayıp, dökmeden gelerek, belirlenen kavanoza boşaltırlar. İlk tamamlayan oyunu kazanır. Oyun diğer grupların da aynı şekilde oynamasıyla sona erer.

30-ALİ KUTUDA :

Bütün çocuklar sıra aralarındaki boşluklarda ayakta dururlar. Öğretmen ; "Ali kutuda." dediği zaman herkes çömelik vaziyet alır. "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 sınıfın birincisi olur.

32-EŞYA VE YER :

Bütün çocuklar sıralarında otururlar. Öğretmen bunlardan 6-8 tanesini çağırarak yazı tahtasının önünde yüzleri arkadaşlarına dönük olarak tutar ve hepsine bir isim verir. (Örneğin ; Renkler, Kuş isimleri, Şehir ismi veya oyuncak isimleri gibi) Bundan sonra oturanlar sıralarının üzerine başlarını koyarak gözlerini kaparlar. Öğretmen tahtadakilerin yerlerini değiştirir. Bundan sonra herkes bakar, bir kaç gönüllü istenir. Bu gönüllüler arkadaşlarının yer ve isimlerine göre onları tekrar dizerler.

33-SİNCAP VE CEVİZ :

Bütün öğrenciler yerlerinde otururlar. Bir öğrenci sincap olur ve ceviz olarak eline silgiyi alır. Diğer öğrenciler, başlarını sıralarının üzerine koyarlar (Uyuyormuş gibi). Yanlış bir elleri, avuçları açık olarak yandadır. Sincap, cevizle arkadaşlarının arasında dolaşırken, Cevizi (Silgiyi) bir arkadaşının eline bırakır ve yerine oturmak üzere kaçar. Yerine ulaşıncaya kadar yakalanamazsa kurtulur. Eline ceviz konulan öğrenci sincabı yakalayamazsa kendisi bir sonraki oyun için sincap olur.

34-KİM SAKLADI :

Bütün öğrenciler yerlerinde otururlar. Bir öğrenci kara tahtanın önüne getirilir. Diğerlerine arkası dönüktür ve gözlerini kapatır. Diğer bir çocuğu sınıfta bir yere saklar veya dışarı çıkarırlar. Öbür çocuklar da yerlerini değiştirerek karışık otururlar. Bundan sonra tahtada bekleyen öğrenciye "Kim saklandı ?" derler. Gözlerini yuman çocuk arkasını dönerek kimin dışarıya çıktığını veya saklandığını bulmaya çalışır. Bulamazsa ebe değiştirilir ve böylece oyun devam eder.

35-ÜÇ KÜÇÜK KUZU :

Bir çocuk (Büyük Kurt) sınıfın önünde ve ayakta durmaktadır. Diğerleri yerlerinde oturmuştur. Kurt, sıraların arasında dolaşır. Üç küçük kuzunun ellerine vurur ve yine sınıfın önüne gelerek ; "hurr, hurr" der. Bu kelimeler ile birlikte ellerine vurulan üç kuzunun yerlerini değiştirmesi gerekir. Kurt da bu kuzulardan birinin yerine oturmaya çalışır. Ayakta kalan kuzu bir sonraki oyun için Kurt olur. Oyun böylece devam eder.

36-KARŞILA VE GEÇ :

Öğretmen sınıfın önünde ve ortadadır. İki elinde birer silgi veya fasulye torbası tutar. Sağ ve sol gerisinde iki öğrenci vardır. İşaret verildiğinde bu iki öğrenci öğretmenin elindeki silgileri alır ve sıraların yanında koşuya başlar. Bu öğrenciler arkada karşılaşırlar. Öğretmene silgiyi önce getiren oyunu kazanır.

37-BEKÇİ KÖPEĞİ :

Bir yere bir cisim (Nesne) konur. Yanında gözleri kapalı bir bekçi köpeği durur. Diğer öğrencilerden birisi sessizce nesneyi oradan almaya çalışır. Eğer köpeğin haberi olmadan onu

alabilirse, bir dahaki oyun için "Bekçi Köpeđi" olur. Eşya alırken köpek farkına varırsa "hav hav" diyerek arkadaşını yakalar. O zaman yeni bir bekçi köpeđi seçilir.