**2015/2016 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI VE İLKOKUL FİZİZKSEL ETKİNLİKLER DE OYNANACAK OYUNLARIN PROGRAMLARI**

**1.SINIFLAR**

**a.)El değdirerek bayrak koşusu oyunu**

**El değdirerek bayrak koşusu oyunu: Takımlar 6’şar kişiden oluşur. Oyun için düz bir hat oluşturulur .İlk oyuncu belirlenen mesafe (10 ile 20 m.) nin etrafında döner gelir ve arkadaşının eline dokunarak onun koşmasını sağlar. Bütün oyuncular koşuyu tamamlar ve en önce bitiren takım yarışmayı kazanır.**

**b.)Kanguru Oyunu**

**Kanguru Oyunu: Takımlar 6’şar kişiden oluşur.2 takım için kulvar belirlemek gerekmektedir. Gruplar aynı anda kendi alanlarından koşmaya başlayacaklardır. Maksimum 30 m. Bir alan oluşturulacak.30 cm. yüksekliğinde kartondan 4 engel oluşturulacak. Bir adet kronometre ile süre tutulacaktır. Parkuru ilk bitiren grup yarışmayı kazanacaktır.**

**c.)Çift Ayak Oyunu**

**Çift Ayak Oyunu: Takımlar 6’şar kişiden oluşur. Oyun için düz bir hat oluşturulur. Her oyuncu bir sefer çift ayak atlar .En sonunda ölçümler yapılır. En uzağa atlayan grup yarışmayı kazanır. Bu oyunda bireysel ölçüm kesinlikle yapılmayacaktır.**

**d.)Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu**

**Yağ Satarım Bal Satarım: İlkokulda oynanan bir grup oyunudur. Birisi ebedir. Diğer öğrenciler daire olur ve yere çömelirler. Ebe olan, elinde mendil ile çömelen bu öğrencilerin arkalarından zıplayıp şarkı söyleyerek dolaşır. Şarkı şöyledir: Yağ satarım, bal satarım,Ustam ölmüş ben satarım. Ustamın rengi sarıdır. Satsam on beş liradır. Zambak, zumbak, Dön arkana iyi bak. Ebe şarkının bir yerinde elindeki mendili öğrencilerden birinin arkasına yere bırakır. Şarkıya çömelen öğrenciler ellerini vurarak ve söyleyerek katılırlar. Eğer arkasına mendil bıraktığını çömelen öğrenci fark ederse hemen mendili kapıp dairede dolaşan öğrenciyi aynı yönde kovalar ve yetişirse sırtına mendille vurur. Sonra kendisi mendili saklamak için oyuna başlar. Çömelen öğrenci arkasındaki mendili fark etmezse ayaktaki onun yanına kadar turu tamamladığında mendili alarak yerdeki öğrencinin mendille sırtına vurur ve mendili eline vererek ebeliğini diğer öğrenciye bırakır. Köşe Kapmaca: Öğrenciler gruplara ayrılır. Kare alanlar çizilir. Karenin her köşesine bir öğrenci yerleştirilir. Her karede bir ebe olur. Öğrenciler ortadaki ebeye yakalanmadan yer değiştirmeye çalışır. Yer değiştirme ebenin veya öğretmenin komutuyla gerçekleşir. Değişme sırasında ebe köşelerden birini kaparsa yerine kaptığı öğrenci ebe olur.**

**e.)Sincap ve Ceviz Oyunu**

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

**f.)Köşe Kapmaca Oyunu**

**Köşe Kapmaca: Öğrenciler gruplara ayrılır. Kare alanlar çizilir. Karenin her köşesine bir öğrenci yerleştirilir. Her karede bir ebe olur. Öğrenciler ortadaki ebeye yakalanmadan yer değiştirmeye çalışır. Yer değiştirme ebenin veya öğretmenin komutuyla gerçekleşir. Değişme sırasında ebe köşelerden birini kaparsa yerine kaptığı öğrenci ebe olur.**

**g.)Üç Küçük Kuzu Oyunu**

**Üç Küçük Kuzu: Bir öğrenci kurt olur sınıfın önünde ve ayaktadır. Diğerleri yerlerinde oturmuştur. Kurt, sıraların arasında dolaşır. Üç arkadaşının yani küçük kuzuların 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.**

**h.)Hedefe Yuvarlama Oyunu**

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

**ı.)Mandal Asma Oyunu**

**Mandal Asma: Öğrenciler iki eşit gruba ayrılır ve her gruba eşit sayıda mandal verilir. Öğretmenin komut vermesiyle öğrenciler sırayla mandalları ipe asmaya çalışır. Önce bitiren grup kazanır ve oyun tekrar oynanır.**

**i.)Vücudumuz Oyunu**

**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.**

**j.)Balık Ağı Oyunu**

**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.**

**k.)Eşini Bul Otur Oyunu**

**Eşini Bul Otur: Öğrenciler oyun alanında ikişerli eş olurlar. Eşlerden biri iç dairede diğeri dış dairede olmak üzere içi içe iki daire oluştururlar. İç dairedeki öğrenciler kendi aralarında, dış dairedeki 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.**

**l.)Kutu Kutu Pense Oyunu**

**Kutu Kutu Pense: Öğrenciler gruplara ayrılır ve el ele tutuşarak daire olurlar. Dönerek aşağıdaki tekerlemeyi söylerler: Kutu kutu pense Elmamı yerse Arkadaşım -bir isimArkasını dönse. Adı söylenen öğrenci arkasını döner. Sırayla herkes arkasını döndükten sonra aynı tekerlemeyle önlerine dönerler**.

**m.)Aç Kapıyı Bezirğan Başı Oyunu**

**Aç Kapıyı Bezirgan 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 kaldırırlar. Diğer öğrenciler, tek sıra halinde dizilirler ve aşağıdaki şarkıyı söyleyerek arkadaşlarının kollarının altından geçerler: Aç kapıyı bezirgan başı bezirgan başı, Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin, Arkamdaki yadigar olsun yadigar 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 17 olurlar. En öndekiler ellerine kalınca bir ip alırlar ve ellerindeki iple birbirlerini çekmeye çalışırlar. Bu çekişme sırasında, çizgiyi geçen grup diğer grubu alkışlar.**

**n.)Kulaktan Kulağa Oyunu**

**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**

**o.)Saklambaç Oyunu**

**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.**