

TEMASSIZ
**ÇOCUK
OYUNLARI**

- HATİCE AYDOĞDU -





SINIFTA VE OKUL BAHÇESİNDE OYNANABİLİR OYUNLAR

1. KAPTAN DEDİKİ:

Bu oyuna başlamadan önce öğrencilere oyunla ilgili bilgi verilir. Her öğrenci kendi sırasında olur. Öğretmen "Kaptan dedi ki ağızını aç." Komutundan sonra öğrenci ağızını kapatır. Öğretmen "Kaptan dedi ki sağ ayağını kaldır." Öğrenci sol ayağını kaldırır. Öğrenci eğer tersini değilse söylenenin aynısını yapıyorsa elenir. En son kalan oyunu kazanır. (Bu oyun kötü hava koşullarında sınıfta oynadığımız iyi hava koşullarında da okul bahçesinde oynadığımız oyundur. Bu dönemde sınıfta oynanacağı gibi okul bahçesinde de daireler içinde oynanabilir. Oyundaki amaç öğrencilerin doğru yönergeleri takip etmesi, dikkati geliştirmektir.)





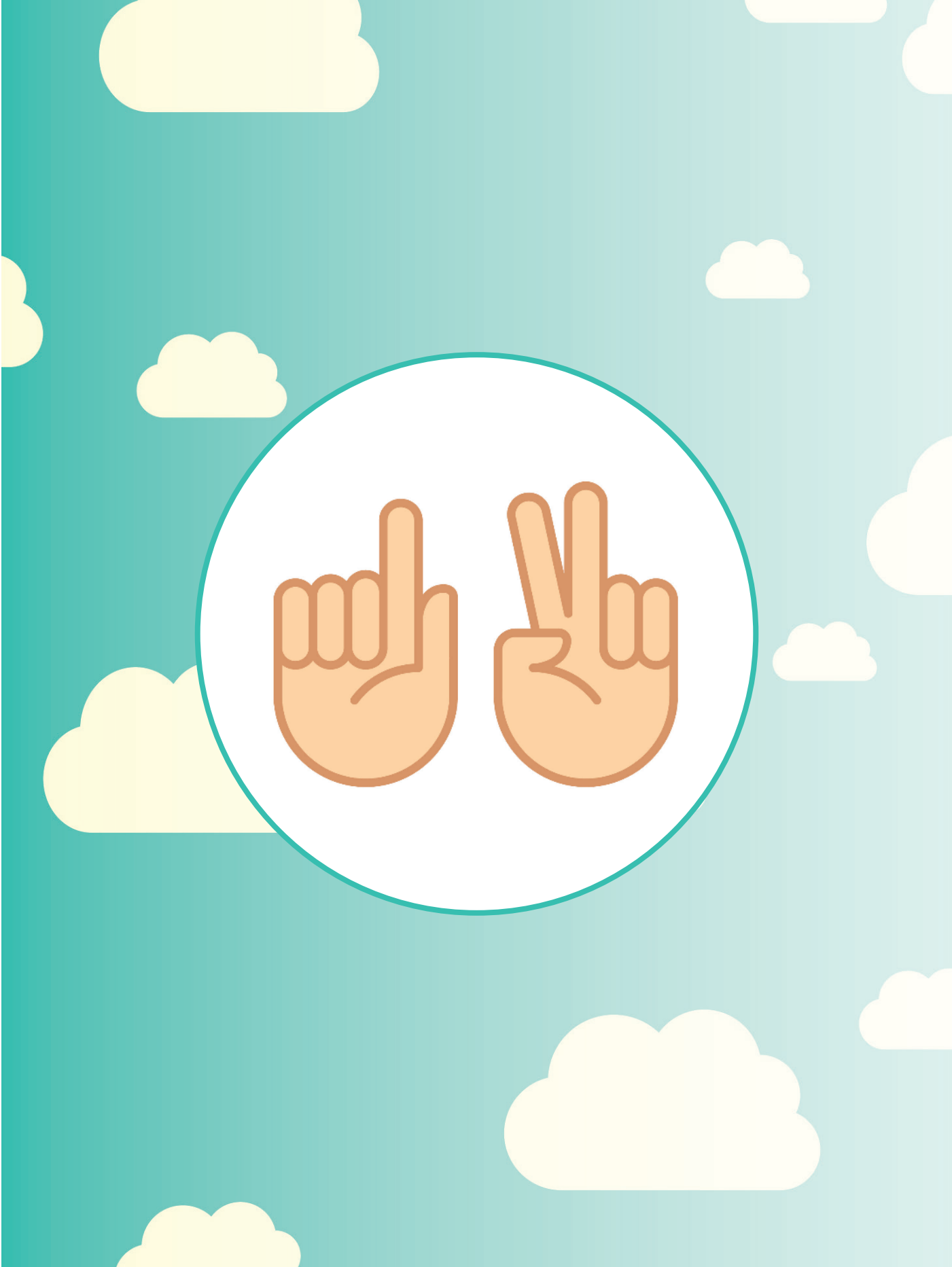
2. YÖNLER:

Oyuna başlamadan önce ana yönlerin öğrenmiş olması gerekir. Hayat bilgisi dersinde yönler kavramı öğrenildikten sonra hem konuyu pekiştirmek hem de öğrencilerin dikkatini artırmak için kullandığım bir etkinlik oyunudur. Öğrenciler kendi yerlerinde dışardaysa daire içlerinde öğretmenin komutuyla oyuna başlar. Öğretmen yönleri söyler. "Doğu" öğrenci tüm bedeniyle doğuya döner. "Batı" der. Öğrenci tüm bedeniyle batıya döner. "Kuzey" der kuzeye, "Güney" der güneye yönelir. Öğretmen sürekli değişen komutlarla öğrencileri yönlendirir. Yanlış yöne dönen öğrenci elenir. En son kişi kalana kadar oyun devam eder.

3. ÖNÜM ARKAM SAĞIM SOLUM:

Bu oyuna başlamadan önce ön, arka, sağ, sol kavramlarını sınıfta işlemek gerekir. Matematik dersinde ve oyun saatlerinde kullandığım etkinlik türü bir oyun. Öğrenciye komut verilir. "SAĞ" dediğinizde öğrenci sağ elini kaldırır. "Sol" dediğinde sol elini kaldırır. "ÖN" dediğinde önde alkış yapar. "ARKA" dediğinde arkada alkış yapar. Komutlar sırası ile başlanır. Sonra hızlanarak ve yeri değişerek devam eder. En son öğrenci kalana kadar sürer. (Buradaki amaç öğrencilerin bu kavramları pekiştirmesi, dikkatini geliştirmesi ve yönergeleri takip etmesidir.)





4. TEK ÇİFT:

Bu oyun matematik dersinde tek ve çift sayı kavramı verildikten sonra etkinlik tarzında oynanan bir oyundur. Öğrenciler sınıftaysa yerinde bahçedeysen kendi dairesinde durur. Öğretmen tarafından bir sayı söylenir. Sayı büyüklüğü sınıf düzeyine göre değişir. Örneğin birinci sınıfta 10'a kadar kullanılırken ikinci sınıfta iki basamaklı sayıları öğrendiğimiz için öğretmen "97" der. Öğrenci "O kadar parmağımız yok öğretmenim." Cevabını verecektir. O zaman da tek ve çift kavramının son rakama göre olduğu mantığı anlatılacak ve oyuna devam edilecektir. Tüm öğrenciler yedi tane parmağını açar. Parmakları çift yapar. Bir parmak boşta kalınca tek başına kaldığı için tek cevabını vermesi gerekir. Öğretmen içlerinden birine sorar. Öğrenci doğru cevabı verirse oyun devam eder. "84" dediğinde dört parmağını açarak parmakları ikişer birleştirecek boşlukta parmak kalmayınca çift cevabını verecektir. Değilse elenir. Daha büyük sayılar içinde kullanılabilir.

5. KELİME OYUNU

Sınıfça oynanan bir oyundur. Öğretmen öğrenciye aklından bir kelime tutar. Öğrenci kelimeyi tutar. Örneğin öğrenci aklından tavuk kelimesini tuttu diyelim. Öğretmen soruyu sorar. Okula ne ile geldin? Öğrenci tavuk cevabını verecektir. (Burada kahkaha seslerini duymanız kaçınılmazdır.) Eğer yürüyerek ya da servis cevabını verirse elenir. Başka bir öğrenciye aklından kelime tutması söylenir. Diyelim ki taş tutsun. Öğretmen "İnek ne içer?" sorusunu sorsun. Öğrenci taş diyecektir. Eğer süt derse elenir. Başka bir öğrenciye geçerek kelime tutma ve farklı sorularla oyun devam eder. (Buradaki amaç dikkati toplamak, kelime, kavramını, soru cevap kavramını eğlenerek öğrenmelerini sağlamaktır.)





6. SAYI TUTTUM:

Kelime oyununa benzer şekilde bu defa öğrenciye aklından sayı tut dersin. Öğrenci sayısını tutar. Diyelim ki 256 tutsun. Öğretmen sorar “Kaç yaşındasın?” Öğrenci 256 cevabını verecektir. Eğer kendi yaşını söylerse elenir. Birinci sınıf üstü sınıflarda tuttuğu sayının kaç basamaklı ya da tek mi çift mi olduğunu sorarak da oyun geliştirilebilir. Oyun son kişi kalıncaya kadar devam eder. (Burada amaç öğrencinin eğlenerek öğrenmesini ve dikkatini toplamasını sağlamaktır. Bu şekilde hem matematik kazanımları desteklenecek hem de öğrenci eğlenerek öğrenecektir.)

7. NESİ VAR?:

Sınıfça oynanan bir oyundur. Öğrencilerden biri dışarı çıkartılır. O sınıf kapısı önünde beklerken öğretmen eliyle uzaktan bir öğrenciyi işaret eder. O öğrenci ayağa kalkar. Arkadaşları üzerindeki nesnelere aklında tutar. Dışarıdaki öğrenciyeye öğretmen seslenir. Sınıfa giren öğrenci "Nesi var?" sorusunu sorar. Sınıftaki öğrenciler parmak kaldırır. Sorduğu kişi örneğin "Tokası var." der. Soru nesi var şeklinde devam eder. Beş haktaki bulamayan öğrencinin sınıfın istediği bir şeyi yapması gerekir. Örneğin şarkı söyle, kuzu sesi çıkar vb (Buradaki amaç öğrencinin etrafındaki varlıkların farkındalığını artırmak ve dikkatini geliştirmektir.)





8. DEVE CÜCE:

Sınıfça oynana bir oyundur. Öğretmen ya da öğrenci komutuyla oynanabilir. Öğretmen "Deve" dediğinde öğrenci ayağa kalkar. "Cüce" dediğinde oturur. Öğretmen komutları gittikçe hızlandırır. Karışık üst üste şeklinde kelimeleri söyleyebilir. Yanlış hareket yapan öğrenci elenir. En son öğrenci kalıncaya kadar devam eder.

9. GECE GÜNDÜZ:

Sınıfça oynanan bir oyundur. Öğretmen ya da bir öğrenci komutuyla oynanabilir. Gece denildiğinde öğrenci başını sıraya koyar uyku görüntüsü yapar. Gündüz dediğinde başını kaldırıp dik durur. Oturarak oynanan bir oyundur. Temas gerektirmez. Yanlış hareket yapan elenir. Son öğrenci kalıncaya kadar devam eder.





10. MESLEKLER:

Öğretmen oyunu başlatır. Bir öğrenci ismi söyler. Ona sağ der o öğrenci sağındaki öğrenciye "Sen ne iş yapıyorsun?" sorusunu sorar. Öğrenci erkekse babasının kız ise annesinin mesleğini söyler. Eğer kendini söylerse elenir. Baba mesleğini söyledikten sonra örneğin doktor dedi. "Doktor ne iş yapar?" sorusu gelir. Bu süreçte şaşırın öğrenci elenir. Oyun devam eder. (Bu oyun meslekler kavramını öğrenmek sağ sol kavramlarını pekiştirmek içindir. Aynı zamanda öğrenci eğlenir ve arkadaşlarını daha yakından tanır)

11. NE İŐ YAPAR?:

Bu oyun sınıfça oynanan bir oyundur. Öğretmenin söylediđi bir öğrenci aklından bir meslek tutar. Diğer öğrenciler mesleđi bulmak için sorular sorarlar." Nerede çalışır?" "Ne kullanır?" gibi. Her dođru cevap veren bir artı alır. Oyun sonunda en çok artıyı toplayan öğrenci ödüllendirilir. (Buradaki amaç meslekleri ve yaptıđı işleri öğrencilerin yakından tanınması eğlenerek öğrenmesidir.)





12. BOM:

Bu oyun ritmik saymaları pekiştirmek için oynadığımız bir oyundur. Örneğin beşer saymada ilk öğrenci başlar. Bir, diğeri 2, 3, 4 şeklinde devam eder. Beşe ve beşin katlarına denk gelen sayı da öğrenci "BOM" der. Sayıyı söyleyen öğrenci elenir. Bu tüm ritmik saymalar için (ileriye geriye) kullanılabilir.

13. EŞ ZIT ANLAM:

Eş ve zıt anlamlı kelimeleri öğrenirken pekiştirmek amacıyla yaptığımız bir etkinlik oyunudur. Öğrenci bir kelime söyler ondan sonra gelen öğrenci onun zıt anlamını söyler. Bilemezse elenir. Cevap doğruysa o da kendinden sonrakine bir kelime sorar. Bu şekilde devam eder. Doğru cevap veremeyen elenir. Aynı oyun eş anlamlı kelimelerde de kullanılabilir.



Büyük

Küçük



14. BEN KİMİM:

Öğretmen bir öğrencinin adını söyler. O öğrenci gözlerini kapatır. Öğretmen sınıftaki bir öğrenciye eliyle işaret eder. Öğrenci "Ben kimim?" diye sorar. Gözü kapalı olan öğrenci eğer bilemezse elenir. Oyun aynı şekilde devam eder. (Amaç işitme organı olan kulağın ve görme organı gözün görevini öğretmektir.)

15. KELİME TÜRETME:

Sınıfta oynanan bir oyundur. Öğretmen bir kelime söyleyerek oyunu başlatır. Sırası gelen öğrenci kendinden önce söyleyen kişinin söylediği kelimenin kaç hece olduğunu ve son harfinin sesli mi sessiz mi olduğunu söyleyerek, son harfi ile yeni bir kelime türetir. Oyun bu şekilde devam eder. Yanlış hece sayısı, son harfin sesli mi sessiz mi olduğunu söyleyemeyen ya da kelime türetmeyen kişi elenir. Ayrıca bir öğrenci ğ ile biten kelime söylerse ondan sonra gelen öğrenci ğ ile kelime başlamayacağı için elenir.

(Bu oyun Türkçe dersi kazanımına katkı amacıyla oynanan bir oyundur. Kelime, hece, sesli - sessiz harf kavramı ve Türkçede ğ ile kelime başlamayacağını öğrenirler.)





16. RESİM ÇİZİYORUM:

Sınıfta oynadığımız bir oyundur. Beşerli guruplar halinde iki grup arasında oynanır. Her öğrenci kendi kalemını alır. Öğretmen öğrencilerden bir nesne (Ev) çizmesini ister. Öğrenci kalemını alır tahta önüne gelir ve gözlerini kapatır. Öğretmen ona evin duvarlarını çiz der. Öğrenci çizip gözlerini açar ve yerine oturur. Diğer öğrenci kendi kalemi elinde yerinden kalkar. Tahta önüne bir adım kala gözlerini kapatır. Öğretmen "Çatısını yap." Der. Öğrenci gözleri kapalı çatıyı çizer. Gözlerini açıp yerine oturur. Diğer öğrenci kalemını alıp yerinden kalkar. Aynı şekilde öğretmen komutu kapı, pencere, baca şeklinde komutlarla sürdürür. Resim bitince öğrenci gözünü açıp yerine oturur. Sınıftaki diğer öğrenciler en güzel yapan gurubu oylama yoluyla seçerler. Kazanan gurup alkışlanır.

17. EKŞİLEN ÇIKAN FARK:

Bu öğrencilere çıkarma işleminin terimlerini anlattıktan sonra mantığını tam kavramaları amacıyla kullandığım bir oyun. Öğrencilere eksilenin en büyük sayı olduğundan yola çıkılarak ellerini başlarının üzerinde en yüksekte olacak şekilde çatı şekli yapmaları istenir. En üstteki sayı odaları en fazla olan dubleks dairedir. Daha sonra çıkan dediğimizde el ve kollar birleştirilip üstteki çatıdan kaçır gibi bir hareket yaptırılır. Fark ya da kalan dediğinde iki kol altta üst üste birleştirilip eleme hareketi yaptırılarak çıkarma çizgisi altında kalan sayının fark olduğu kavramı verilir. Öğretmen komutuyla oyun başlar. Öğretmen eksilen dediğinde en üstte çatı, çıkan dediğinde iki kol birleşik aşağıya doğru akma hareketi, kalan dediğin iki kol üst üste birleşik eleme hareketi yaparlar. Öğretmen bunları başlarda sırası ile söyler daha sonra karışık ve seri söyler. Oyun aralarında "Çıkanı bulmak içi." Cümlesini şarkı gibi söyler. Öğrenciler hep bir ağızdan hareketini yaparak "ÇIKAR ÇIKAR!" diye bağırlar. Hatalı hareket yapan elenir. Oyun bitiminde çıkan bulmak için çıkar sözünden yola çıkılarak çıkarma işlemi yapıldığı işaretinin eksi olduğu tahtaya çizilir. Fark kavramının çıkarma terimi olduğundan yola çıkılarak bir çıkarma işareti daha çizilir. Sonra iki işaret çubuk gibi düşünülüp üst üste konularak artı işareti yapıp çıkan ile farkın toplandığında eksilenin bulunduğu fikri verilir. Bu yöntem öğrenmeyi kolaylaştırdığı gibi algılaması yavaş olan öğrencilerde çok işe yarıyor.





OKUL BAHÇESİNDE OYNANABİLİR OYUNLAR



Bu oyunlar sonrasında eldivenleri çıkarıp sırası ile tek tek öğrenciler sınıfa girmeden önce ellerini su ve sabunla yıkayacağı için okul bahçesinde çeşme olması uygundur. O zaman eldiven kullanmadan da oynanabilir. Elini yıkayacak öğrenci sırası ile çemberinden çıkıp çeşme önündeki çemberlere gelip elini yıkayıp sınıfına gidecektir. Bu işlem tek tek sıra ile devam edecektir.

1. SAKLAMBAÇ (SOBE):

Bu oyuna başlamadan önce öğrenciler eldivenlerini giyer maskelerini takarlar. (Bahçede çeşme varsa eldiven kullanılmayabilir.) Öğretmen tarafından okulun duvarına hazırlanmış bölüme adlarının ve resimlerinin olduğu kağıtlar yapıştırılır. Öğrencilere kurallar açıklanır. Hiçbir öğrenci diğer öğrenci ile aynı yere saklanmayacaktır. Kural hatasıdır. Oyundan elenir. Öğrenciler belirlenen dairelerde beklerler. Ebe kendi adı ve resmi olan yerde saymaya başlar. Diğer öğrenciler saklanır. Sobeleyecek öğrenci kendi adı ve resmi olan yere sobeler. Eğer ebe saklanana görmüşse kendi resmi olan yere eliyle sobe yapar. Hiçbir öğrenci diğerine temas etmez kendi için olan çemberin içine sobeledikten sonra oturur.





2. KOVA BASKET:

Bu oyun için küçük oyun topları ve iki kova gerekir. Beşerli iki gurup halinde oynanır. Sayılar sınıf durumuna göre ayarlanabilir. Öğrenciler kendileri için çizilen dairelere sırası ile girerler. Diğer öğrenciler yan tarafta sosyal mesafeye dikkat ederek çizilen bekleme alanlarında arkadaşlarını izlerler. Her iki gurubunda önüne uygun uzaklıkta konan kovaya ellerindeki topu basket atarlar. Topu atan daireden çıkar bir sonraki dairede olan çocuklar bir önceki daire içine girerler. Topu atan en arkadaki boşalan daireye girer. Beş kişi bitene kadar devam eder. Bitiminde öğretmen kovadaki topları sayar en fazla basket atan gurup kazanır. Oyun alanındaki yarışması biten öğrenci sırası ile yandaki bekleme noktalarına giderken yanda bekleyen öğrenciler sırası ile beşerli olarak daire içine girerler. Aynı şekilde oyuna devam ederler. En son da kazanan guruplar arasında final oyunu oynanır. Kazanan gurup alkışlanır. Oyun bitiminde toplar sırası ile kovaya bırakılır. Toplar üzerine dezenfektan sıkılarak ağı kapatılır. Bir sonraki oyun için kaldırılır.

3. KUYRUK KAPMAÇA:

Bu oyun için kalın bir ip gerekir. İki gurup halinde ikişerli olarak oynanır. Öğrenciler kendi bellerine ipleri bağlarlar. Diğer öğrencilerde kendileri için çizilen dairelerde sıralarını beklerler. Belirlenen alan dışına çıkmadan daireler çizerler. Birbirinin ipinin en ucundan tutmaya çalışırlar. İpin başka bir bölümünden tutarsa elenir. İpi yakalayan öğrenci oyunu kazanır. İpi olduğu noktaya çözüp bırakır. Sırası gelen öğrenci kendi dairesinden çıkıp ipi beline balar. Diğer öğrenciler birer daire öne geçerler. İpi bırakan öğrenci de en sondaki boşalan daireye geçer. Oyun öğrenciler bitene kadar devam eder. En fazla ipi yakalayan gurup oyunu kazanır.





4. LİTRE:

Bu oyun için dört tane plastik şişe ve oyun topları kullanılır. İkişerli gurup halinde oynanır. Şişenin iki tanesine yarım, iki tanesine bir litre su konulur. Ağzı kapatılır. Her iki gurubunda önüne aralıklı dizilir. Yazı tura yaparak oyuna başlayacak gurup belirlenir. Öğrenciler sosyal mesafe çemberine sırası ile iki gurup halinde dizilir. En öndeki öğrenci topu atar. Topu istediği şişeye atabilir. Diyelim ki bir litreyi vurdu. Toplamda bir litresi olur. Diğer guruptaki ilk öğrenci topu atar. Topu atanlar en arkadaki çembere giderken onların arkasındaki öğrenciler birer çember öne geçerler. İki litreyi en önce tamamlayan gurup oyunu kazanır. Her iki gurubunda 1.5 yapması durumunda oyun berabere biter. Kazanan gurup 1-0 öne geçer. Oyun bu şekilde devam eder. (Burda amaç oyun oynarken litre kavramını pekiştirmektir.)

5. REHBER:

Bu oyunda sosyal mesafe çemberleri önüne engeller konulur. İki gurup halinde oynanır. Her iki guruba da birer rehber seçilir. Öğrenciler çemberler içine sırası ile girerler. Öğrenciler gözleri daha önceden hazırlanan göz bantları ile kapatırlar. Sınıf sayısına göre göz bandı daha önceden hazırlatılır. Sırası gelen öğrenci kendi bandını takar. Rehberlerinin komutuna göre engellere takılmadan en sona kadar gidip bekleme çizgisine gelirler. Bekleme çizgisine gelen öğrenciye rehber "Dur! Görevi devret." komutu verir. O Öğrenci en arkaya giderken onun önündeki öğrenci bir çember öne geçer ve oyuna aynı şekilde devam eder. Engele takılan elenir. Oyun sonunda rehberinin komutuna uyararak oyunu en fazla öğrenciyle en kısa sürede tamamlayan kazanır (Buradaki amaç iyi bir rehberin başarıdaki katkısını ve görev devrini kavramının kavratılmasıdır.).



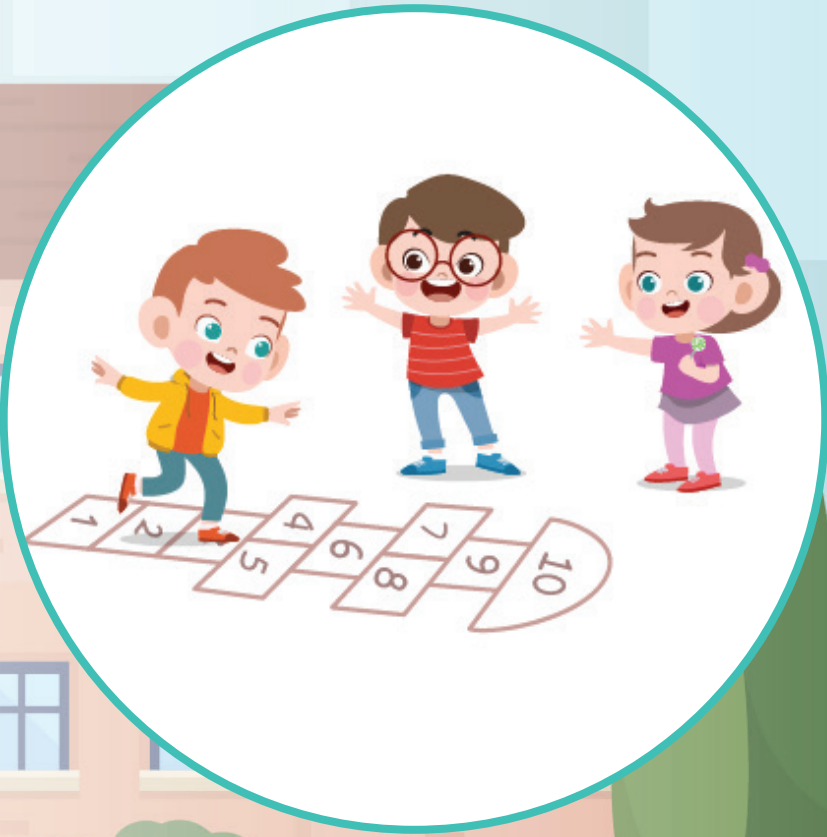


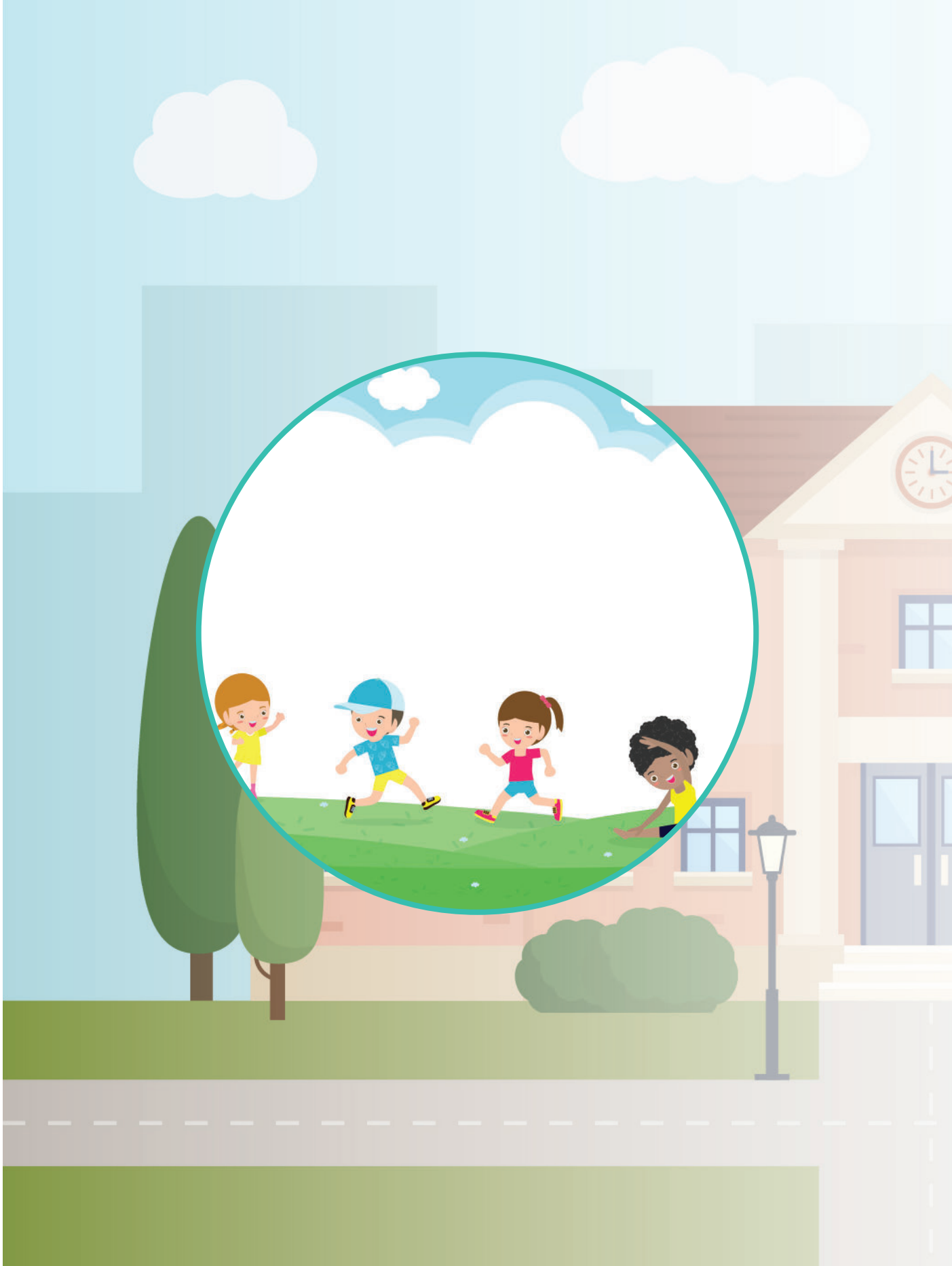
6. BOWLING:

İkişerli guruplar halinde oynanır. Oyun için labut ve oyun topları gerekir. Guruplar sırası ile kendi sosyal mesafe çemberlerine girerler. Her iki gurubunda önüne beş tane labut dizilir. İlk öğrenci topu atar. En arkaya geçerken onun arkasındakiler birer çember ilerlerler. Oyun bu şekilde devam eder. Labutları devirmeyi en önce tamamlayan gurup oyunu kazanır. Oyun bitiminde labutlar poşete konularak dezenfektan sıkılarak kapatılır.

7. SEKSEK:

Yere birbiri ile bitişik sekiz kare çizilir. İkişerli oynanır. Öğrenci ilk kareye taşı atar. Tek ayağı ile ikinci kareden başlayarak sekerek ilerler. Sekizinci kareye gelince tek ayakla geri döner. Birinci kareye gelince taşı alır. Çizgiye basmadan dışarı çıkar. Daha sonra taşı ikinci kareye atar. Birinci kareye tek ayakla basar. Taşın üstünden atlar. Üçüncü kareye zıplar yine aynı şekilde üçüncü dördüncü kare şeklinde devam eder. Oyunu ilk tamamlayan kişi kazanır.





8. ESKİ MİNDER:

Öğrenciler sosyal mesafe çemberine girerler. Eski minder bir öğrenci ebe olur. Eski minder şarkısını söylerler.

Eski minder. Yüzünü göster. Göstermezsen bir poz ver. Güzellik mi çirkinlik mi havuz başında heykellik mi?

Diğer öğrenciler bunlardan birinin şeklini yaparlar ve hiç kımıldamazlar. Ebe olan öğrenci taklit ses hareket yaparak dokunmadan onları hareket ettirmeye çalışır. Tüm öğrenciler bitince en son kalan öğrenci de hareket ettikten sonra ebe olur. Oyun aynı şekilde devam eder.

9. HULAHOP:

Öğrenciler sosyal mesafe çemberlerinin içine girerek hulahopları komutla birlikte çevirmeye başlarlar. En son kalan öğrenci oyunu kazanır. Kaybeden çemberin içinde bekler.





10. İP ATLAMA:

Bu oyun için sadece ip gerekir. Öğrenciler sosyal mesafe çemberinin içine girerler. Komutla birlikte ip atlamaya başlarlar. En son kalan öğrenci kazanır. Kaybeden çemberin içinde oturup bekler.

11. HEDEF:

Bu oyun İngilizce dersinde ünite bitimlerinde, matematikte çarpım tablosu vb. pekiştirmede kullanılır. Öğretmen bunu farklı konular içinde kullanabilir. (Zihinden çıkarma, toplama, hayat bilgisi milli gün bayram doğal afet vb) İki gurup halinde oynanır. Öğrenciler sırası ile sosyal mesafe çemberi içine girerler. Baştaki öğrencilerden kurayı kaybeden ilk öğrenci oyuna başlar. Kurayı kaybeden öğrenci örneğin İngilizce de renkleri öğrendik. Kelimenin ister Türkçesini, ister İngilizcesini sorar. Karşı guruptaki kişi cevap verir. Cevap verirse bir çember ileri gider. Yoksa yerinde bekler. Bu defa o bir renk sorar. Diğer öğrenci cevap verirse ilerler. Yoksa bekler. Bekleyen öğrenci sorunun cevabını bilene kadar çemberden çıkamaz. Soru cevaplandıktan sonra bir sonraki öğrenciye geçer. Soruyu her cevaplayan öğrenci bir ileri çembere gider. Tüm çemberleri tamamlayıp hedefe ulaşan gurup oyunu kazanır.





12. TOP SÜRME:

Bu oyun için top gerekir. Öğrenciler sosyal mesafe çemberine girerler. En baştaki öğrenci verilen hedefe kadar topu sürükler. Etrafından yuvarlayarak döner. Dönüşte diğer öğrencinin çemberinin ön tarafında çizilen çizgiye bırakıp en arkaya geçer. Diğer öğrenci bir ilerdeki çembere geçer. Oyun sırası ile oynarlar. İlk oynayan öğrenciye gelene kadar oyun devam eder. İlk tamamlayan grup oyunu kazanır.

13. KANGURU:

Öğrenciler ikişerli gruplar halinde sosyal mesafe çemberine girerler. Verilen hedefe sıradaki ilk öğrenci öğretmen komutuyla kanguru gibi zıplayarak gider. Hedef etrafından döner. Tekrar ilk çember yanında çizilen çizgiye geldiğinde zıplamayı bırakır. Onun arkasındaki öğrenciler birer çember ileri geçer. İkinci öğrencide aynı şekilde devam eder. Oyunu ilk tamamlayan gurup kazanır.



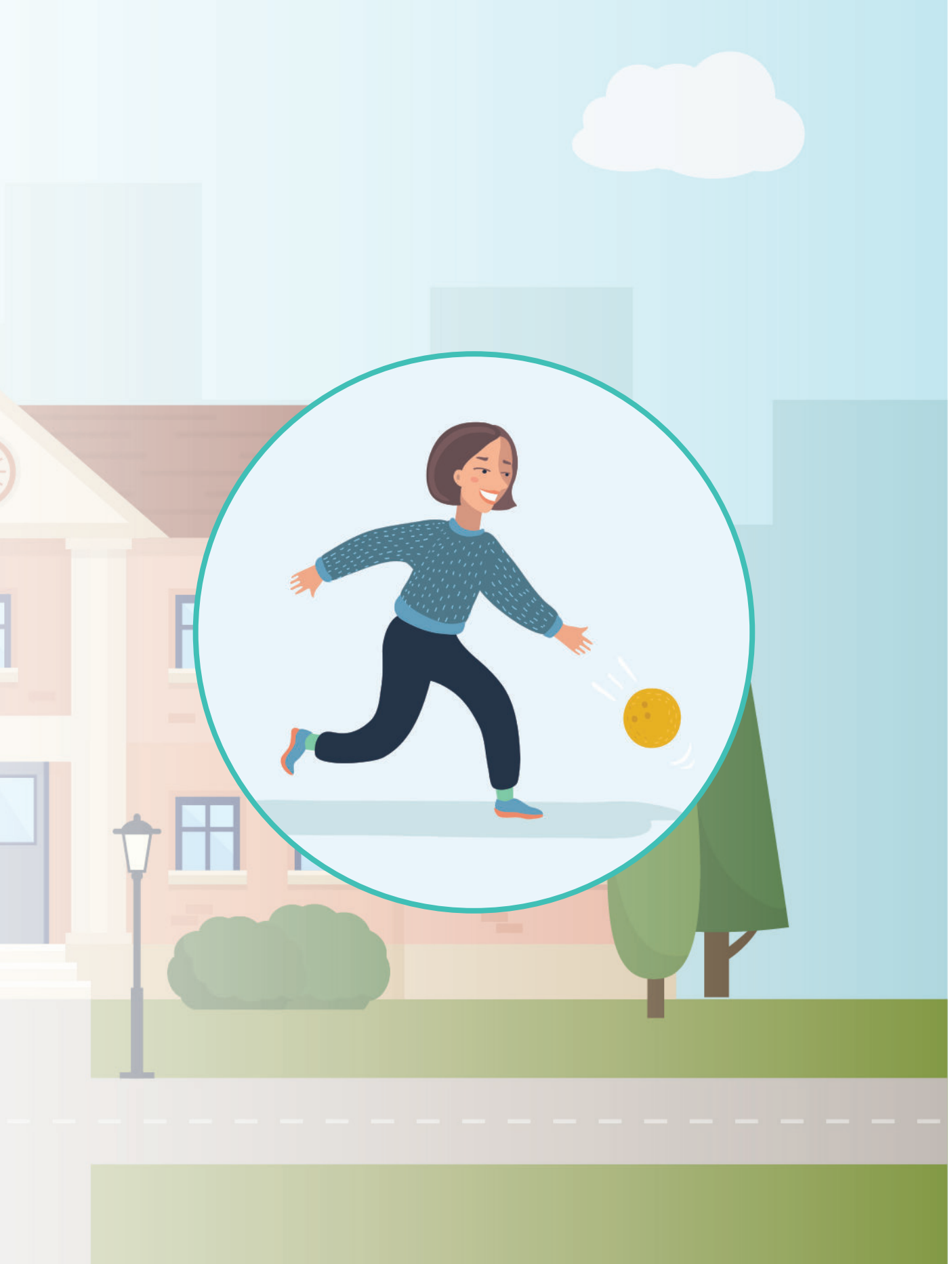


14. İPLE YARIŞMA:

İple oynanan bir oyundur. Öğrenciler bahçede sosyal mesafe çemberlerine girerler. Sosyal mesafe çemberinin önüne çizili olan çizgi üzerine ipler konulur. İki gurup halinde oynanır. İlk öğrencilerden başlayarak ipi alan öğrenci atlayarak belirlenen hedef etrafında dönerek tekrar en öndeki çizgiye geldiğinde ipi çizgi üzerine bırakır ve en arkaya geçer. Arkadaki öğrenciler birer çember öne geçerler. Oyun bu şekilde devam eder. İlk başlayan en baştaki çembere geldiğinde oyun biter. İlk tamamlayan kazanır.

15.BİLYE:

Bilye ile oynanan bir oyundur. İkişerli guruplar halinde oynanır. Sosyal mesafe çemberlerinin önüne iki çukur yapılır. Her öğrencide bir bilye olur. Sırası gelen sosyal mesafe çemberi önündeki çizgiden çukur içine bilyesini atar. En arkaya geçer. Öğrenciler birer çember ilerler. İlk başlayan öğrenci başa geldiğinde çukurdaki bilyeler sayılır. En fazla bilye atan gurup kazanır.





NOT:

Her oyunda özellikle yeterli oyun alanı yoksa bahçeye çizilen aynı sosyal mesafe çemberleri kullanılabilir. Her sınıfın oyun saati planlanıp aynı oyun alanını diğer sınıflarda sırası ile kullanabilir. Teneffüslerde her sınıf için belirlenen alanlarda diğer sınıflarla temas etmeden planlama yapılabilir. Belirlenen alan büyüklüğüne göre de bu oyunlardan uygun olan oynanabilir.

TEMASSIZ
**ÇOCUK
OYUNLARI**

