

- *Bafra/ SAMSUN*
- *Mehmet Ufusar Anaokulu*
- *SINIF İÇİ OYUNLAR*

OYUN ETKİNLİKLERİ

- **Oyun, çocuklar için bir düşünme ve ifade aracıdır. Oyun, çocuęu anlamada yardımcı bir teknik olduęu kadar onun gerginlik ve kaygılarını gidermede azaltıcı bir işlev görür. Aynı zamanda çocuk dünyayı anlamak, var olan ilişkileri incelemek,geçmiş ve geleceęi kavramak için oyunu kullanmaktadır. Bu anlamıyla oyun, bir öğrenme aracıdır ve evrensel bir dildir. (Selçuk,1999)**

ÇOCUK OYUNLARININ ÖNEMİ

- Çocuk oyunları, çocuğun genel gelişim ve eğitiminde, kişiliğinin oluşumunda, geleneklerin ve kültürlerin yeni nesillere kazandırılmasında önemli bir yer tutmaktadır.(Özgüven,2005)

OYUNLARIN EĐİTİME KATKISI

- Çocuk, yaşamı için gerekli olan davranış, bilgi, beceri ve alışkanlıkların pek çođunu oyun içerisinde kendiliđinden öğrenir.
- İnsan ilişkileri, yardımlaşma, konuşma, sorma, bilgi edinme ve deneyimleri kazanır.

- **Kadın-erkek, ana-baba gibi cinsiyet rollerini, öğretmen-öğrenci gibi geleceğe yönelik yaşamına ilişkin rolleri oyun içerisinde kavrar ve öğrenir.**
- **Çocuğun kişiliği ve yetenekleri, oyun içerisinde daha belirgin çizgilerle ortaya çıkar ve gelişmesi doğal bir ortamda daha iyi yönlendirilebilir.**

OYUNLARIN RUH SAĞLIĞINA KATKISI

- Çoğu kez çocuğun oyun tercihlerine ve davranışlarına bakarak temel ilgi alanlarını, kişisel tutum ve eğilimlerini tanımak, ruhsal güçlüklerini ve davranış bozukluklarını teşhis etmek mümkün olmaktadır.
- Psikologlar ve psikiyatristler, çocuk oyunlarının bu yansıtıcı potansiyelinden yararlanmaktadırlar.
- Uzmanlar, çocukları oyun içerisinde gözleyerek onların ruhsal problemlerini açıklayıcı ve yardım edici yöntemler geliştirmişlerdir.

OYUN BİR ÖĞRENME ORTAMIDIR

Çocuk oyun oynadıkça:

- **Duyuları keskinleşir.**
- **Yetenekleri gelişir .**
- **Becerileri artar.**
- **Pek çok bilinmeyenle dolu olan çevresini oyun içerisinde anlama ve tanıma olanağı bulur.**

ÇOCUK OYUNDA ÖZGÜR VE YARATICIDIR

- **Oyun oynayan çocuk,bireysel olarak kendisinin egemen olduğu küçük, özgür dünyasını yaşar.**
- **Oyundaki özgürlük ortamı aynı zamanda bir yaratma ortamıdır.**

OYUN, ÇOCUKLARI SOSYALLEŐTİRİR

- Çocuklar, oyunun getirdiđi en dođal anlaşma ortamı içerisinde sosyalleşirler ve toplumsal yaşam kurallarını öğrenirler.
- Çocuk, kendi hakkını korumayı, başkalarının hakkını gözetmeyi, işbirliđi yapmayı oyun ilişkilerinde kazanır.

SINIF İÇİ OYUNLAR

- Sınıf içerisinde oynanan oyunların çoğu eğitici oyunlar grubuna girmektedir.
- Sınıf içi oyunlar bir eğitim aracıdır.
- Oyunla eğitimde, çocuklar kaybetme ve kazanmanın kendi çabaları sonucunda gerçekleştiğini öğrenirler.

SINIF İÇİ OYUNLARIN YARARLARI

- Vücutun dengeli ve orantılı gelişmesini sağlar.
- Kemik-kas yapısını geliştirir.
- Vücutun denge unsurunu geliştirir.
- Hareket estetiğinin gelişmesini sağlar.
- İfade etme ve anlatma özelliğini geliştirir.
- Düzgün ve etkileyici konuşmayı sağlar.

- **Kelime dađarcıđını geliřtirir.**
- **Cümle kurma yeteneđini artırır.**
- **Zekayı geliřtirir.**
- **Kin ve nefret duygularını köreltir.**
- **Sevgi, saygı ve hoşgörü duygularını geliřtirir.**
- **Kurallara uymayı öğretilir.**
- **Yardımlařma, iřbirliđi, dayanıřma duygularını geliřtirir.**
- **Kendine güveni sađlar.**

SINIF İÇERİSİNDE OYNANABİLECEK OYUNLAR

SESLE EŐYA BULMA OYUNU

- Sınıftaki öğrencilerden biri dışarıya çıkarılır. Sınıftan bir eşya saklanır. Ebe nin içeri gelmesi istenir. Ebe saklanan eşyaya doğru yaklaştığında çocuklar ellerini hızla çırparlar uzaklaştığında ise yavaşlarlar. Ebe nin üç hakkı vardır. Eşyayı bulursa saklayan çocuk ebe olur. Bulamazsa ebeliği devam eder.

Oyunun amacı: Duyu organlarını geliştirmek.

DEVE-CÜCE OYUNU

- Çocuklar yerlerinde otururken öğretmen veya ebe oyunu yönetir. "Deve" denildiğinde çocuklar ayağa kalkarlar, "cüce" denildiğinde otururlar. Yöneten çocukları şaşırtmak için bir sözcüğü birkaç kez yineleyebilir. Şaşıran çocuk oyundan çıkar.

Oyunun amacı: Duyu organlarını geliştirmek.

BÜLBÜL KAFESTE OYUNU

- Çocuklar el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Bu halka bülbül kafesi olur. Öğretmen çocuklar arasından 2-3 bülbül seçer. Bülbüller kafes içerisinde dolaşırlar. Oyun sırasında, halkadaki çocuklar, "bülbül kafeste" sözlerini yineleyerek ve halkayı bırakarak ellerini çırpmaya başlarlar. Bu sırada bülbüller halkadan çıkmaya çalışırlar. Halkadaki çocuklar, bülbülleri kafesten dışarı çıkarmamak için (bülbül nerden çıkmak istiyorsa oradaki çocuklar) hemen birbirlerinin ellerini tutarlar ve kafesin açık yerlerini kapatırlar. Kafesten kaçabilen bülbüller oyunu kazanmış olur.

Oyunun amacı: Dikkati geliştirmek, hızlı davranmayı öğretmek.

KİM YOK?

- Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Ebe'nin gözleri kapatılmadan önce arkadaşlarının hepsine dikkatlice bakmasını, biraz sonra birinin kaybolacağı söylenir. Ebe'nin gözleri kapatılır ve bir öğrenci saklanır. Öğrenciler hep birlikte "Kim yok?" diye ritim tutar. Ebe dışarı çıkanın kim olduğunu bilirse oyunu kazanır ve alkışlanır.

Oyunun amacı: Dikkati geliştirmek.

GÖRDÜĞÜMÜ BUL

- Oyun yöneticisi örneğin “yeşil görüyorum” der. Oyuncular o şeyi bulmaya çalışırlar. Bulan öğrenci farklı bir cismin rengini söyleyerek oyuna devam eder.
- **Oyunun amacı:** Renk kavramlarını geliştirmek

ÖT KUŞUM ÖT OYUNU

- Çocuklar arasından bir ebe seçilir. Gözleri bağlanır. Arkadaşlarından biri sessizce yanına yaklaşır. Öğretmen : "Arkadaşını tanıyabilecek misin?" diye sorar. Ebe karşısındakinin yüzünü, saçlarını eliyle yoklar, tanıyamazsa: "Öt kuşum öt" der. Arkadaşı sesini değiştirerek kuş gibi ötme öykünmesi yapar. Tanırsa ebelikten kurtulur, tanıyamazsa ebeliği sürer. Tanınan çocuk ebe olur böylece oyun devam eder.

Oyunun amacı: Kulak dikkatini geliştirmek

TÜRKÇE DERSLERİNDE OYNANABİLECEK OYUNLAR

CANLI TELEFON OYUNU

- Çocuklar sınıfta iki gruba ayrılırlar. Öğretmen her iki grubun başındaki öğrencilere bir cümle söyler. Öğretmenin başla komutu ile ilk sıradaki öğrenci yanındakine, o da kendi yanındakine duyduğu cümleyi söyler. Cümleyi en kısa sürede ve en doğru olacak şekilde söyleyerek bitiren grup oyunu kazanır.

ANNEM PAZARA GİTTİ OYUNU

- Öğretmen çocuklardan birisine "Annem pazara gitti.Elma aldı."der.çocuk "e" ile başlayan başka bir meyve veya sebze adı söylemek zorundadır. Örneğin "Annem pazara gitti.Erik aldı" vs. "e" harfi ile başlayan meyve veya sebze adı bulunamadığında harf değiştirilerek oyuna devam edilir.

YAP-BOZ ÖYKÜLERİ

- Önceden hazırlanmış bir öykü, uygun yerlerinden kesilerek değişik zarflara konulur. Önceden belirlenmiş parçaların bir araya getirilmesiyle öykü yeniden oluşturulacaktır. Öğrencilerden, öyküyü tekrar yazmaları istenir. Öyküyü en kısa zamanda yazan birinci seçilir.

TOMBALA OYUNU

- Fişler bir torbaya doldurulur. Her oyuncuya bir kart verilir. Kartların üzerine kelimeler yerleştirilir. Öğretmen torbadan bir fiş çıkarır ve okur. Hangi oyuncunun kartında bu okunan kelime varsa o kelime kağıtla kapatılır. Kartını ilk kapatan tombala yapar ve oyunu kazanır.

HARF SALATASI

- Öğretmen tahtaya 10 ya da 15 kelimeyi, harflerinin yerini değiştirerek yazar. Oyuncular bu harflerin oluşturduğu kelimeleri bulup defterlerine yazarlar.

KELİME DEĞİŞTİRME

- Her öğrenci, kağıdına dilediği bir kelimeyi yazar. Bu kelimenin sadece bir harfini değiştirerek, başka bir kelime yapar. Bu kelimenin de sadece bir harfini değiştirerek başka bir kelime yapar. Böylece sürüp gider. Belli bir süre sonra herkesin bulduğu kelimeler sayılır. Kim en fazla kelime bulmuşsa oyunu o kazanır.

CÜMLE OYUNU

- Oyun yöneticisi tahtaya herhangi bir kelime yazar. Oyuncular, bu kelimenin harfleriyle başlayan kelimelerden kurulmuş bir cümle kurarlar.

Örnek: **kalem**

Kedi, **a**ynalı **l**ambayı **e**zerken **m**iyavladı.

Cümleler kontrol edilir ve değişik üç cümleyi doğru yazan oyuncular oyunu kazanır.

OKUMA YARIŐMASI

- Öğrencilerden belirli bir okuma parçasını okumaları istenir. Bu arada saat tutulur. Bir dakika içinde en fazla kelime okuyan öğrenci birinci seçilir. Okuma yarışmasının hemen bitiminde yapılan okuma yanıřları öğrencilere anımsatılarak okunan toplam kelime sayısından düşünümü yapılır.

BOZANI BUL

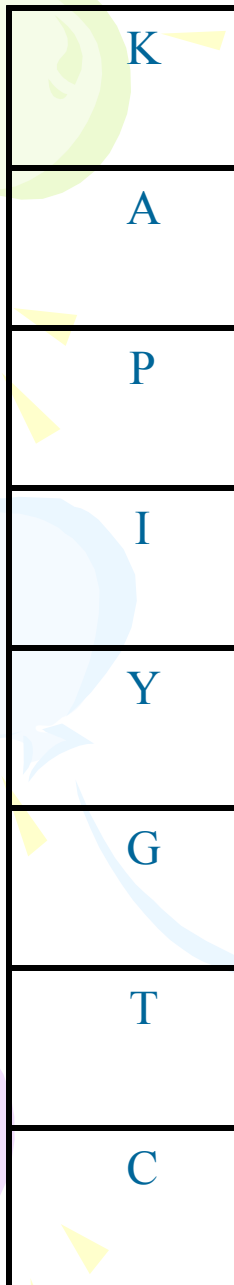
- Tahtaya bir kelime grubu yazılır. Arasına ilgisi olmayan bazı kelimeler eklenir. O gruba uymayan kelimeleri öğrenciler bir kağıda not ederler. Belli bir süre sonra kelimelerin saptandığı kelime listeleri kontrol edilir. Değerlendirme yapılırken her doğru ve yanlış kelime göz önüne alınır.

GÖZÜKMEYEN KELİMELEER

- Öğretmen tahtaya bir tablo çizer. Bu tabloda çeşitli kelimeler harflerin içine saklanır. Öğrenciler tahtaya kalkarak gizli kelimeleri arar, bulur.

- BULMACADAKİ GİZLİ

KELİMELERİ BULALIM



K	Z	M	P	O	T
A	M	E	L	A	K
P	A	R	A	Ş	R
I	S	A	Y	İ	Ü
Y	A	S	A	K	T
G	T	İ	Ş	E	A
T	E	M	İ	Z	T
C	İ	M	E	C	A