

HAYDI OYUN OYNAYALIM!



SULTANGAZİ FAHRİ AYGÜN REHBERLİK VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

BU KİTAPÇIK ÇOCUKLARINIZLA EVDE EĞLENCELİ VAKİT GEÇİREBİLECEĞİNİZ OYUNLAR İÇERMEKTEDİR. OYUNLAR ÜZERİNDE DEĞİŞİKLİK YAPARAK DA ÇOCUKLARINIZLA OYNAYABİLİRSİNİZ. İYİ EĞLENCELER DİLERİZ.

YERDEN YÜKSEK

En az 2 kişiyle oynanan bir eğitsel oyundur. Amacı yerden yüksekte olmayan kişiyi ebelemektir. Oyuna başlamak için herkes yükseğe çıkar ve en sona kalan kişi ebe olur. Yukarıdakiler aralarında yer değiştirmelidir ve bu arada ebe onları yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncu ebe olur.



SEKE SEKE YÜRÜME



Oyun kurucu, çocuklardan belirtilen mesafeye kadar seke seke yürümelerini ister. Yorulacakları için bir süre sonra ayakları değiştirilir. Bu oyun istenirse yarışma şeklinde de yapılabilir. Dengesini kaybeden, düşen, yere basan yada yanlış ayak değiştiren yanar.

KARAOKE

Bir şarkı seçiniz. Evinizde bulunan herhangi bir objeyi mikrofon olarak kullanabilirsiniz.

Seçtiğiniz şarkının melodisini açınız. Söz kısmında siz devreye giriniz ve şarkıyı sözleriyle birlikte söylemeye başlayınız. Karaoke yaparken, bir kağıtta yazan ya da önünüzdeki ekranda akan sözler eşliğinde şarkıyı söyleyebilirsiniz.



HAYAL HARİTASI YAPIYORUM



Etkinlik aile bireyleri ile birlikte yapılır. Hayal ettiğiniz , sahip olmak istediğiniz şeyleri düşünerek bir kağıda resmini çizersiniz. Sonrasında bu resim üzerindekiiler hakkında sohbet ediniz.

GÖLGEME

BASMA



Bu oyun, güneşli havada, bahçede oynanır. Çocuk sayısına göre bir alan belirlenir. Oyun sırasında bu alanın dışına çıkılmaz. Çocuklar sayışarak aralarında bir ebe seçerler. Ebe, arkadaşlarını kovalayarak birinin gölgesine basmaya çalışır. Kimin gölgesine basarsa ebelikten kurtulur. Gölgesine basılan yada kaçarken oyun alanının dışına çıkan çocuk ebe olur. Oyun böylece istenildiği kadar sürdürülür.

ÇÖMLEĞİMDE NE VAR?



Bir ebe seçilir. Öteki çocuklar halka olur, çömeliirler. Ebe halkanın dışında dolaşır. İstedığı bir oyuncunun yanında durur ve sorar :

Ebe : Çömleğinde ne var ?

Oyuncu : Yağ var, bal var.

Ebe : Satar mısın ?

Oyuncu : Satmam.

Ebe : Tattırır mısın ?

Oyuncu : Tattırmam

Ebe : (oturan oyuncunun eline hızla vurur ve "Al öyleyse, sen o yoldan, ben bu yoldan" der ve halkanın çevresinden dolaşarak aynı yere gelmek üzere koşmaya başlar)

Eline vurulan oyuncu da, hemen yerinden kalkar, ebenin koştuğu yönden değil, ters yönden halkanın çevresinde koşmaya başlar. İkisinin de amacı, boşalan yere önce gelip çömelmektir. Kim önce gelirse o çömeliir; öteki ebe olur. Oyun böylece sürer.

ACI-TATLI OYUNU

Çocuklar sıra biçiminde yan yana dizilirler. Oyun kurucu karşılarına geçer, acı, ekşi, tatlı vb. tat bildiren sözcükleri söyler.

Acı denilince, çocuklar hep birlikte, ağızlarını açıp elleriyle ağızlarını yelpazeleyerek, ağızlarının acıdan yandığını belirtmeye çalışırlar.

Ekşi denilince, yüzlerini buruşturup ekşi yemişler gibi mimikler yaparlar. Tatlı denilince, tatlı yemiş gibi damak şaklatıp gülümserler.



TADINDAN

BUL



Çocuklar yan yana dizilirler. Bir ebe seçilir. Önceden bir tabak içinde hazırlanmış çeşitli yiyeceklerden bir tanesi çocuğa tattırılır. Bunun ne olduğu sorulur. Gözleri önceden bağlanmış olan ebe, görmeden yediği yiyeceğin tadını düşünür, adını bulur, söyler. Bilen alkışlanır.

DUDAKTAN ANLAMA



Oyun kurucu, bilinmesi kolay olan sözcüklerden birini (anne, baba, kardeş, arkadaş, adları gibi) seçer, dudak hareketleriyle (hiç ses çıkarmadan) söyler. Çocuklar da, söylenen sözcüğün ne olduğunu öğretmenin dudak devinimlerinden bulmaya çalışırlar. Bilen çocuk öğretmen olur. Oyun böylece sürer.

YATTI KALKTI OYUNU



Her çocuęa bir ad konur. Bu ad bildikleri sebze, meyve yada çiçek adı olabilir. Çocuklar kendi adlarını da isterlerse seçebilirler. Oyunun oynanışı şöyle olur: Örneğın adı "lahana" olan çocuk önce arkadaşlarından hangisinin adını söyleyeceğini düşünür ve onun adını söyleyerek oyuna başlar.

"-Lahana yattı, kalktı biber." Derken yatar kalkar. Hemen ardından adı biber olan çocuk aynı sözleri bir başka arkadaşının adını söyleyerek yineler.

"-Biber, yattı kalktı domates" Oyun böylece devam eder. Şaşırın çocuk yanmış olur, oyun dışı kalır.

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.

ZIP ZILDIR OYUNU



Çocuklar yerlerinde otururlarken ebe oyunu yönetir. "Zıldır" denildiğinde çocuklar başlarını öne eğerler, "Zip" denildiğinde yukarı kaldırırılar. Yöneten, çocukları şaşırtmak için bir sözcüğü birkaç kez yenileyebilir. Şaşıran çocuk oyundan çıkar.

KİM YOK



Çocuklardan gözlerini kapamaları isenir. Çocuklardan birisi dışarı çıkarılır. Oyun kurucu bütün çocuklara "Aranızdan birisini dışarı çıkardık, (ya da gizledik), acaba kim yok?" diye sorar. Çocuklar tüm dikkatleriyle birbirlerine bakar, çıkanın kim olduğunu bulmaya çalışırlar. İçlerinden birisi saklanan arkadaşını bulabilirse, başarılı sayılır. Not: Bazı çocuklar gözlerinin bağlanmasından rahatsızlık duyabilir. Bu konuda duyarlı olmanız gerekir.

HEYKEL OLMA OYUNU



Çocuklar oyun alanına dağılır. Oyun kurucu "ben düdük çaldığım zaman, herkes kendini bir heykele benzetecek, istediği pozu verecek ve hiç kıpırdamayacak. İsteyen 2-3 arkadaşı ile birleşerek bir heykel olabilir" der. İşaret verilince oyuna başlanır. Oyun kurucu bir heykelin yanına gider ve "sen ne heykeli oldun?" diye sorar. Daha sonra onlar da öteki arkadaşlarına sorular sorarak oyunu sürdürürler.

BOYNUZLAR HAVAYA

Oyun kurucu oyuna başlamadan önce, hangi hayvanların boynuzu vardır, hangilerinin yoktur, konusu üzerinde kısa bilgiler verir. Bundan sonra oyuna şöyle başlanır: Oyun kurucu "Ben boynuzlar havaya, keçinin boynuzu dediğim zaman ellerinizi havaya (yukarı) kaldıracaksınız; ama boynuzlar havaya, tavşanın boynuzu dersem, kollarınızı yukarı kaldırmayacaksınız. Çünkü tavşanın boynuzu yoktur." der. Birkaç kez deneme yapıldıktan sonra oyuna geçilir. Yanılan olursa oyundan çıkar.



KAHKAHA OYUNU



Oyun kurucu elinde tuttuđu bir eřyayı, (boya kalemi, kađıt, cetvel vb.gibi) gstererek "ocuklar bu elimdeki kalemi yukarı attıđım zaman herkes istediđi gibi, kahkahalarla glebilecek. Ama, tebeřiri tuttuđum zaman hi kimse glmeyecek, ciddi olacak, der. nce oyunun bir denemesi yapılır, sonra da uygulamasına geilir.

Bu arada glmesini tutamayanlar oyundan ıkar. Hi yanılmayan olursa ve oyun monoton bir řekle dnřirse, oyun kurucu elindeki eřyayı yukarı atarmıř gibi yapar fakat avucunda saklar. Bu hareket birok oyuncuyu řařırtabilir.

ENGELİ

AŞ



İster tuvalet kağıtlarını ister kurdele ya da isterseniz renkli ipleri duvarlara çapraz şekillerde yapıştırarak çocukların onlara değmeden geçmelerini seyredin. İpleri düşüren yanar! Eğer oyunculuk yeteneğiniz var ise bu konuyu hikâyeleştirip kurgunun bir parçası halinde de oynayabilirsiniz. Meselâ; salonda saklanan hazineye ulaşmanın tek yolu lazer ışınlar ile korunan bu koridoru aşmak olabilir. Evde çocuklarla yapılabilecek faaliyetler arasında bu oyun heyecan verici bir deneyim sizleri bekliyor.

MISIR PATLATMA



Oyuncular yarım halka şeklinde dizilir, yere çömelirler. Oyun kurucu "Çocuklar kış günlerini biliyorsunuz evlerde mısır patlatılır. Şimdi biz de onun oyununu oynayacağız. Hepinizin eline birer tava veriyorum. İçine mısırları koydunuz. Ateşin üstünde mısırları patlatıp, sonra da yiyeceksiniz. Yalnız şuna dikkat edin! Elinizdeki tavayı sallarken ben patt dediğim zaman hep birden yerinizden sıçrayıp tekrar eskisi gibi çömeleceksiniz. Yanlış yapan olursa mısırlarını yiyemez" der. Oyun kurucu çocukları şaşırtmak için patt demeden yerinden sıçrarsa oyuncular bu hareketi yapmamalıdır. Oyunda şaşıranlar, bağdaş kurar ve oturur, diğer arkadaşlarını izlerler.

KEDİ FAREYİ

BUL

Çocuklar arasından bir kedi seçilir. Bu kişinin yüzü duvara döndürülür. Diğer oyunculardan biri fare olur. Bunu kedi bilmemelidir. Oyun kurucu kediyi yanına çağırır ve "Arkadaşların arasında bir fare saklanmış. Sen buna yaklaşırsan bütün arkadaşların kedi gibi miyavlayacak, ama uzağında olursan hiçbirinin sesi çıkmayacak" der. Bundan sonra kedi yavaş yavaş arkadaşlarının arasında dolaşmaya başlar. Ne zaman kedi miyavlamaları fazlalaşırsa fareye yaklaştığını anlar ve onlar arasından fareyi bulmaya çalışır. Oyunu kazanırsa o da arkadaşları arasından bir kedi seçme hakkını alır.



ADAMIN GÖZLÜKLERİNİ TAK



Yazı tahtasına(deftere) gözleri, burnu, ağız olan bir insan başı çizilir. Çocuklara "gözleri bağlı olarak kim bunun gözlüklerini çizebilecek?" diye sorulur. İsteyen çocuklar, gözleri bağlı olarak birer birer gelir, adamın gözlüklerini çizebilen oyunu kazanır.

Not: Bazı çocuklar gözlerinin bağlanmasından rahatsızlık duyabilir. Bu konuda duyarlı olmanız gerekir.

BAŐKAN BULMAK



Bir tane ebe seęilir ve odanın dıŐına alınır.Oda ięinde kalanlardan bir tane başkan seęilir ve ebe odaya geri alınır. Başkan ne yaparsa geri kalan herkes aynı hareketleri yapar. Ebe olan kiŐi de başkanını bulana kadar tahminlerde bulunur.

EL EL
ÜSTÜNDE
KİMİN ELİ
VAR



Bir tane ebe seçilir ve diz üstü eğilerek kafasını yere koyar. Geri kalan oyuncular da ebenin sırtına ellerini üst üste koyar. Ebeye sorarlar el el üstünde kimin eli var? Ebe de en üstteki elin sahibini bulmaya çalışır.

EVDE DEFİNE AVI



Çocuğunuza olumlu mesajlar veren ve onun güçlü özelliklerini belirten mesajları küçük kağıtlara yazın ve evin içinde çocuğunuzun ulaşabileceği yerlere saklayın.

7 yaşından küçük çocuklar için sıcak-soğuk şeklinde oynanabilir. Çocuğunuz defineye yaklaştıkça sıcak, uzaklaştıkça soğuk diyerek onu yönlendirin ve defineleri bulmasını sağlayın. Büyül çocuklar için define haritası çizilerek defineyi bulması sağlanır.

Örnek mesajlar: İyi ki doğdun, sen cesur ve meraklısın, seni çok seviyoruz vb.

EVDEKİ KAPLUMBAĞA

Bu oyun için bir başlangıç ve bitiş noktası seçilir. Bitiş noktasına en yavaş yürüyen veya en yavaş koşan kazanır.



FARKLI NE VAR?



Bu oyun 2 şekilde oynanabilir.

1. Oturduğunuz yerde etrafınıza bakın ve daha önce fark etmediğiniz bir şeyi bulmaya çalışın. Halıdaki bir desen, duvardaki bir çizik vb.
2. Bir kişi odadan çıkartılır ve oda içerisindeki bir nesnenin yeri veya şekli değiştirilir. Odaya sonradan giren ebeğin değişen nesneyi bulması istenir.

SIRA SENDE OYUNU



Bu bir hikaye oluřturma oyunu. İlk cümle sizde, sonra çocuđunuzda, sonra yine sizde, sonra yine sizde veya oyuna katılmak isteyen her kim varsa onda. Hikayelerin ilk cümlesi aynı: Bir gün yolda yürürken... Bir gün denizde yüzerken... Sonrası size kalmıř.

GEÇMİŐTEN GELECEK SERGİSİ

Bu sergi için ocuęunuz gemiŐte onu mutlu eden bazı hatıralar bulacak ve bunları izecek. Sonra nasıl bir gelecek hayal ediyorsa buna dair resimler izecek. Resimler tamamlandıęında evin koridoruna veya ocuęunuzla belirleyeceęiniz bir noktaya serginizi kurabilirsiniz. Tamamlandıęında sergiyi gezmeye baŐlayın ve resimleri size anlatmasını isteyin. Resim izmekten hoŐlanmayan ocuklar için oyun hamurundan heykeller de yapması istenebilir.



EN SAÇMA DANS

Bu oyunda sevdiğiniz bir müzik açın ve sadece kollarınızı sallamakla bile olsa dans edin. Çocuğunuza en saçma dans edenin kazanacağını söyleyebilirsiniz. Zaman zaman yönergeler verin: Şimdi uzaylı gibi, robot gibi dans edelim. Çocuğunuz da size yönergeler verebilir.



BANA MASAL ANLAT

Bu oyun için çocuđunuz ve siz sırayla bulunduđunuz odadan üçer nesne seđin. Sonra bu nesnelere içinde olacađı şekilde kendi masalınızı oluřturun.



CAM GÜZELİ

Dışarıya bakın ve maskeli biri geçtiğinde bomm, maskesiz biri geçtiğinde bamm deyin. Kim önce söylerse o kazanır.



MİNDER ADASI

Minderleri çocuğunuzun zıplayarak ulaşabileceği bir mesafeye yerleştirin. Başlangıç ve bitiş çizgisi belirleyin. Her bir zıplamadan önce aşağıdakilere benzer sorular sorun. Doğru tepki verirse diğer mindere geçer eğer yanlış cevap verirse parkurun başıan geçer.

Sorular: Diyelim ki birinin seninle konuşurken sana çok yaklaştığını düşündün ne yaparsın?

Diyelim ki bir arkadaşınla başka çocuklar dalga geçiyor ne yaparsın?



PAMUK MASA



Oyuncular iki gruba ayrılır ve bir masanın etrafında oturur. Her grubun önüne kendi alanlarını belirlemek için çizgi çizilir. Masanın ortasına bir pamuk yumuğı konur. Başlama sesiyle beraber oyuncular pamuk yumuğını karşı tarafın alanına göndermek için üflerler. Belirlenen alana kadar üflenen her yumak için 1 puan kazanılır. Toplam 5 puan alan takım oyunu kazanır.

HEYKELTIRAŞ

Oyunculardan biri heykeltıraş seçilir. Heykeltıraş çalışmaya başlamadan önce farklı uygulamaları ifade etmek istediğini söyler. Örneğin; "Heykellerin en sevimlisi, en mutlusunu, en korkuncunu yapmak isterim" der. Bunu söylediği anda her oyuncu heykeltıraşın istediği şekilde vücuduyla ve yüzüyle bir ifade oluşturur. (Sevimli, mutlu, çirkin vb.) heykeltıraş hangi ifadeyi beğenirse o ifadeyi sergileyen oyuncu yeni heykeltıraş olur.



EVET – HAYIR



Oyunculardan biri sunucu diğeri de cevap veren kiři olur. Cevap veren oyuncunun hiçbir soruya "EVET" ya da "HAYIR" řeklinde cevap vermemesi gerekir. Örneğın; "okula gidiyor musun?" sorusuna "EVET" derse yanar. "Gidiyorum" demelidir. Karşı oyuncu "Kaç kardeşsiniz? 3 kardeşsiniz değil mi?" gibi řaşırtmalı sorularla karşısındaki oyuncuya "EVET-HAYIR" dedirtmeye çalışır.

HAYVAN TUTMACA

Oyunculardan biri aklından bir hayvan tutar. Diğer oyuncular tutulan hayvana dair sorular sorar: "Kaç ayaklı?", "ne yer?" "nerede yaşar?" gibi. Verilen cevaplara göre oyuncunun aklında tuttuğu hayvan tahmin edilmeye çalışılır. Oyun bu şekilde sıra ile devam eder.



PET BARDAĐA SEKTİRME



Oyuncuların önüne iki tane sehpa konur. Oyuncunun uzağındaki sehpaye bir adet bardak konur. Oyuncu elindeki pinpon topunu önünde duran boş sehpaye deđdirerek diđer sehpadaki bardađın içine atmaya çalıřır. Topu bardađa atan ilk oyuncu oyunu kazanır. Bu oyun en az iki kiři yarıřarak oynanabileceđi gibi süre tutarak sırayla da oynanabilir. En kısa sürede tamamlayan oyunu kazanır.

BALONLA BADMINTON



İki yarışmacı şişirilmiş balonu kaşık veya sopa yardımı ile birbirine atar. Balona hamle yapamayan ve yere düşüren oyuncu rakibine bir puan kazandırır.

HAYDI BENİM GİBİ YÜRÜ



Her bir çocuktan bir taklit yürüyüşü yapması istenir. Yürüyüşü yapan çocuk bu yürüyüşü başarılı bir şekilde yaparsa diğer arkadaşlarına alkışlatılır. Çocuklardan aşağıdaki yürüyüşleri taklit etmesini istenebilir. Yeni taklitler eklenebilir. İhtiyar adam yürüyüşü, robot yürüyüşü, cüce adam yürüyüşü vb.

DEVE-CÜCE



Oyunu yönetecek kişi çocukları karşısına toplar. Oyuncular ayakta durur. Yöneticinin 'Deve' dediğinde çocukların ayakta durması, 'Cüce' dediğinde ise çömelmesi gerekir. Bu yönergeleri verirken zaman zaman yönetici 'Deve' komutunu verdiğinde çömelerek karşısındaki çocukları yanıltmaya çalışır. Yönergenin tersini yapan oyuncu oyun dışı kalır. En son kalan çocuk oyunu kazanır.

SESLİ HARF DEĞİŞTİRMECE



Bu oyunda günlük hayatımızda kullanılan kelimelerdeki sesli harfler seçilen başka bir sesli harfle söylenmeye çalışılır. Meselâ, oyuncularından birinden haftanın günlerini sadece 'e' sesli harfini kullanarak sayması istenir. Doğru söyleyip söyleyemediği kontrol edilir. Yani oyuncunun Pazartesi kelimesini Pezertese, Salı'yı Sele, Çarşamba'yı Çerşembe gibi söylemesi gerekir. Bu oyunda yılın ayları, sebzeler veya başka kelime grupları kullanılabilir.

PATATES BASKI



Patates baskı boya ve istediğiniz şekilde keserek motif oluşturabileceğiniz patatesler ile evde yapılabilecek eğlenceli bir aktivitedir. Patatesi kes, boya ve kağıda bastır.

KAYNAKÇA

<https://www.acevokuloncesi.org/oyunlar/>

<https://www.madamteacher.com/okul-oncesi-oyunlari/okul-oncesi-aracsiz-oylanan-oyunlar.html>

file:///C:/Users/Dell/Downloads/27092256_KAYAPINAR-REHBERLIK-VE-ARASTIRMA-MERKEZI-SUBAT.pdf

<https://www.milliyet.com.tr/cocuk/kisin-evde-cocuklarla-oynayabileceginiz-7-oyun-6096939>

<https://onedio.com/haber/cocuklarinizla-birlikte-evde-kolaylikla-oynayabileceginiz-10-gelistirici-oyun-501822>

https://www.instagram.com/canan_citil_akyol/?hl=tr