

OYUN TÜRLERİ İÇİN GEREKLİ MALZEMELER

Kurallı Oyunlar

- İstop
- 9 kiremit (9 kiremit üst üste dizilir ve iki grup oluşturulur, topla atış yapılır, atışı yapan grup kaçar ve diğer grup kovalar, atışı yapan grubun amacı o devrilen kiremitleri tekrar dizebilmektir)
- İp atlama
- Sandalye kapmaca
- Köşe kapmaca
- Mendil kapmaca (Öğrenciler iki gruba ayrılır, sıraya geçerler. İki öğrenci de gruplardan eşit uzaklıkta, mendilleri tutar. Öğretmenin komutuyla oyun başlar. İlk sıradaki öğrenciler koşarak ilerde duran arkadaşlarından mendili alır ve geri döner. Mendili kendinden sonraki grup arkadaşına verir ve grubun en sonuna geçer. 2. oyuncu ilk sıradaki arkadaşından aldığı mendili, karşıda duran arkadaşına götürür. Geri döndüğünde 3. arkadaşının eline vurarak sırayı ona verir. 3. oyuncu da ilk oyuncu gibi mendili alıp gelir ve oyun bu şekilde devam eder. Önce bitiren grup oyunu kazanır)
- Yakar top
- Körebe
- Yüzük saklamaca
- Saklambaç
- Gece gündüz (Bir ip gerilir çocuklara gece değince ipin bir tarafına gündüz değince ipin diğer tarafına atlarlar)
- Deve cüce
- Kulaktan kulağa
- Kedi-fare oyunu (Çocuklar arasından bir fare seçilir. Bu kişinin yüzü duvara döndürülür. Diğer oyuncularından birisi fare olur. Bunu kedi bilmemelidir. Öğretmen kediyi yanına çağırır ve; “Arkadaşlarının arasına bir fare saklanmış. Sen buna yaklaşırsan bütün arkadaşların kedi gibi miyavlayacak. Ama uzağında olursan hiç birinin sesi çıkmayacak”der. Bundan sonra kedi yavaş yavaş arkadaşlarının arasında dolaşmaya başlar. Ne zaman kedi miyavlamaları fazlalaşırsa fareye yaklaştığını anlar ve onlar arasında asıl fareyi bulmaya çalışır. Oyunu kazanırsa o da arkadaşları arasında bir kedi seçme hakkına sahip olur.)
- Turnam

- Yağ satarım bal satarım
- Loto (resimli tombala)
- Tombala
- Dama
- Okey
- Tavla
- Domino
- Yapboz
- Çemberden geç (Çocuklar iki gruba ayrılır. Arka arkaya dizilirler. Önlerine birer çember konur. Oyuna başlama işareti verildiğinde ilk sıradaki çocuklar koşmaya başlar. Çemberi başından geçirir, ayaklarından çıkarır ve yerine döner, sonraki çocuğun eline vurur. Her oyuncu aynı hareketi yapar ve oyun böylece devam eder. Hangi grup daha önce bitirirse o grup oyunu kazanmış olur. Diğer grup üyeleri kazanan grubun istediği hayvan, araç vs. taklidini yapar)
- Aç kapıyı bezirgan başı
- Kırkayak oyunu (Çocuklar birbiri arkasına dizilerek öndeki arkadaşlarının bellerine sıkıca sarılırlar. En öndeki oyuncu kırkayağın başı en sondaki de kuyruğudur. Oyun başlayınca kırkayağın başı olan oyuncu kuyruk olan oyuncuyu yakalamaya çalışır. Kuyruk arkadaşlarından kopmadan sağa sola kaçarak yakalanmaktan kurtulur. Baş kuyruğa dokununca kırkayak kopmuş olur ve oyun yeniden başlar.)
- Çömel kurtul oyunu (Bir ebe seçilir, diğer çocuklar oyun alanına serbestçe dağılırlar. Ebe çocuklardan birini yakalamaya çalışır. Yakalanmak üzere olan çocuk ebe yanına yaklaşınca çömelirse yakalanmaktan kurtulur, çömelmeden yakalanırsa ebe olur. Oyun böylece devam eder.)
- Kurbağa ile leylek oyunu (Oyun alanına biri büyük diğeri küçük, iki çember çizilir. Büyük çemberin dışındaki çocuklar leylek gibi lak lak diye dolaşır. Kurbağalar da iki çember arasında kuvak vak vak diye diyerek gezinirler. Küçük çemberin içine leylekler giremez. Öğretmen “leylek geliyor” diye bağırır. Kurbağalar küçük çembere doğru koşarlar. Kaçarken leyleklere yakalanan kurbağalar çemberin dışına çıkarılır. Daha sonra oyuncular rol değiştirirler.)
- Kartal ve güvercinler (Çocuklardan biri kartal olur. Diğer çocuklar iki kümeye ayrılır. Bunlar da güvercinlerdir. Oyun alanına iki yuvarlak çizilir, bunlar güvercin yuvasıdır. Kümeslerden biri bir yuvada diğeri öbür yuva da durur. Kartal iki yuvanın arasında bekler.

Öğretmenin işaretiyle oyun başlar. Güvercinler yuvadan yuvaya geçmeye çalışırlar. Kartal da onları yakalamaya çalışır. Elini dokunduğu çocuk yakalanmış olur ve oyundan çıkar. Oyuna kartal değiştirilerek devam edilir.)

- Eşini bul (Çocuklar ikişer ikişer eşleştirilir. Sonra eşlerinden ayrı olarak sağa sola yürünür koşulur. Eşini bul yanıma gel diye seslenince çocuklar eşlerini bulur, el ele tutuşarak öğretmenin yanına koşarlar. Birinci ikinci ve üçüncü gelen çiftler başarılı sayılır ve alkışlanır.)
- Yerini bul (Oyun alanına yan yana üç büyük daire çizilir. Dairelerin 8–10 adım karşısına çocuklar sıralanırlar. Çocuklardan üçünün gözleri bağlanır. Gözleri kapalı olarak evlerini bulup oturmaları istenir. Öğretmen işareti ile oyun başlar. Çocuklar üçer üçer oyuna katılırlar. Evini bularak oturan oyuncular oyunu kazanır ve alkışlanır.)
- Kümes oyunu (Çocuk sayısı kadar yuvarlak çizilir ve bunların kümes olduğu açıklanır. Her çocuğa bir kümes hayvanı adı verilir. Her hayvan kendi kümesinde durur. Oyun başlayınca öğretmen horozlar diye seslenir. Horoz olan çocuklar kümeden çıkar ve gezinirler. Öğretmen kurt geliyor kaçın diye bağırınca kaçıır kümeslerine girmeye çalışırlar. En yakın kümese girerler. Ancak bir kümese iki çocuk giremez. Kaçışma sırasında öğretmende kümeslerden birine girince çocuklardan biri açıkta kalır. Bu kez öğretmen yerine geçerek oyunu başlatır. Oyun böylece sürer.)
- Kurdele bağlama (Oyuncular iki eşit gruba ayrılır.Öndeki oyunculara birer kurdele verilir.Her grubun 8-10 adım karşısına bir sandalye yada tabure konur.Oyunun başlama işareti verilince baştaki oyuncular koşarak kurdeleyi sandalyenin bir ayağına bağlarlar,geriye döner,ikinci oyuncunun avucuna dokunur.İkinci oyuncu koşar ve bağlanan kurdeleyi çözer,üçüncü kişiye verir.Oyun böylece bütün çocuklar sıralanıncaya kadar devam eder.)
- Kayıp olanı bul (Öğretmen çocukların seviyelerini ve dikkatlerini göz önünde bulundurarak birkaç eşya toplar. (defter, kalem, toka, bebek...) Çocuklara bunları dikkatle incelemeleri söylenir. Hazır olduklarında gözleri yumdurulur, öğretmen elindeki eşyalardan bir tanesini saklar. Çocuklara gözlerini açtırarak hangi eşyanın kayıp olduğunu bulmalarını istenir. Kayıp eşyayı ilk bulana bir sonraki oyunda saklanacak eşyanın seçimi bırakılır.)
- Sıcak-soğuk
- Arkadaşımı gördün mü? (Öğretmen çocuklara "Aranızda arkadaşım var. Onu size anlatacağım. Kim olduğunu bulabilir misiniz?" diyerek çocuklardan birini tarif etmeye

başlar. Saçlarını, göz rengini, boyunu, giydiği giysileri vb. anlatır. Çocuklar bu kişiyi bulmaya çalışır. Bilen öğretmenin yerine geçer.)

- Kutu kutu pense
- Ne yapıyorum bil
- Tıp oyunu
- Kardan adam eridi (Çocuklardan biri güneş, diğerleri kardan adam olurlar. Kardan adam ellerini tutarak dimdik durur. Güneş kardan adamların arasında dolaşır, kardan adamlardan birine dokunur. Güneşim dokunduğu çocuk kardan adamın erimesini taklit ederek yavaşça gevşer ve yere yığılır.)
- Mısır patlatma oyunu (Çocuklar yarım halka biçiminde dizilerek yere çömelirler. Elllerinde birer tava varmış gibi yaparlar. Öğretmen : “elinizdeki tavalarda mısır var. Mısırları patlatıyormuş gibi tavayı sallayacaksınız. Ben pat dediğim zaman hep birden yerinizden sıçrayarak, sonra tekrar yere çömeleceksiniz” der. Çocukları şaşırtmak için arada bir öğretmen pat demeden yerinden sıçrar. Şaşıranlar oyundan çıkar. Oyun böylece devam eder.)
- Türlü (Sınıftaki sıraların oluşturduğu her gruba bir isim verilir. Bu isimler türlü yemeğine konan sebze isimleri verilir. Örnek: Fasulye, kabak, patates, vb. Oynatıcı türlü yemeğini anlatmaya başlar. Bu anlatımın içinde hangi sebzenin adı geçerse o grup alkış yapar. Türlü sözcüğü geçince ise hepsi el vurur. Anlatımda, mümkün olduğunca sebze adının çok geçmesine gayret edilir. Yanlış el vuran ya da geç el vuran elenir. Her grupta en son kalan o grubun galibi olur.)
- Dikkat (Öğretmen, içinde bir çok eşya ve kişinin bulunduğu bir hikaye düşünür. Bazı öğrencilere bu hikayedeki kişi veya eşya rolleri verir. (Örneğin: Ahmet, tilki; Ayşe, kırmızı başlıklı kız; Fatma, elma...) Öğretmen hikayeyi anlatırken, adı geçen öğrenci ayağa kalkar. Olduğu yerde döner, tekrar yerine oturur. Sırası gelmesine rağmen ayağa kalkmayan sandalyesinin arkasına geçer, tekrar sırası gelene kadar ayakta durur. Tekrar sırası gelmiyorsa oyun bitene kadar ayakta kalır.)
- Alkışa Uyalım (Öğretmen öğrencilerden kendisi alkış yaptığında onların da alkış yapmasını ister. Oyunda bazen alkış yapıyormuş gibi yapar son anda vazgeçer. Alkışlayan yanar. Oyunda geç kalan (yani geç alkış yapan da) yanar. Peş peşe birkaç vuruşla da öğretmen öğrencileri şaşırtmaya çalışır.)
- Tilki Tilki Saat Kaç (Çocuklardan bir kişi seçilerek tilki yani ebe olur. Diğer çocuklar tilkinin karşısında tek sıra dizilerek her çocuk ayrı ayrı tilki saat kaç diye sorar. Ebe

saat 2 diye cevap verir. Soruyu soran çocuk o kadar adım atarak ebeye yaklaşmaya çalışır. Ebede onu hareket halindeyken yakalamaya çalışır. Yakalarsa o ebe olur.)

Yaratıcı Oyun İçin Gerekli Malzemeler

- Yapraklar (kuru, yeşil)
- Çam kozalakları
- Deniz kabukları
- Küçük ağaç dalları
- Taşlar
- Çamur, seramik çamuru
- Oyun hamuru
- Su (sıcak/soğuk/ılık/gıda boyası ile renklendirilmiş/köpüklü..) su tenekesi
- Odun parçaları
- Çimen, çiçek
- Kürek, tırmık, tarak, delikli ve deliksiz kaplar, elek, süzgeç...)
- Makarnalar
- Kuru baklagiller (nhut, fasulye, mercimek, mısır, kabuklu fındık, kabuklu fıstık, ceviz kabuğu...)
- Pamuk
- Meyve ve sebzeler (patates, soğan, limon, portakal, elma, pırasa...)
- Toprak
- Tahtalar
- Patlamış mısır, mısır koçanı
- Bal kabakları, karpuz, kavun kabukları
- Yumurta kabukları
- Oklava, merdane, kalıplar, kovalar
- Kayık, tekne, yüzen hayvanlar gibi batan ve su üstünde yüzen malzemeler
- Mantar tıplar, saksılar
- Islak ve kuru kum, kum tenekesi
- Kapaklar (süt şişeleri, krem kutuları, ilaç kutuları, kavanoz, cips kutuları, kibrit kutuları, su şişesi, kolonya, kola, parfüm şişesi, bonibon...)
- Karton (ilaç kutuları, farklı boylarda koliler, yumurta kartonu, ayakkabı kutuları, köpük kartonlar, şampuan kutuları, mukavvalar, karton bardaklar...)
- Yün yumaklar, renkli ipler

- Makara
- Paket lastiđi
- Kasetler, kaset kapakları
- Plastik bardaklar, sabun, diř fırçası, pipet
- Düğmeler
- Eski telefonlar, saatler, kol saati
- Yapboz
- Oyun hamuru, hamur kalıpları
- Boncuklar
- Sünger
- Legolar
- Bilyeler
- Mıknatıslar
- Vidalar
- Kumař parçaları
- Rulolar
- Kese kađıtları
- Gazeteler
- Ataç
- Tebeřir
- Tahta mandallar
- Boya kalemleri

Geniř Oyun Alanları ve Büyük Oyuncaklar için Gerekli Malzemeler

- Geniř ve sınırlı güvenli alanlar
- Toplar, atlamak için ipler
- Bisikletler, üç tekerlekli bisikletler
- İtmek ve çekmek için el arabaları, vagonlar, variller
- Büyük içi boş çeřitli boylarda iç içe konabilen kutular ve bloklar, üst üste konulan bloklar
- Merdiven ve kaydırađı olan oyuncak evler
- Sallanma oyuncakları
- Trampelen

- Tahterevalli
- Katlanabilir tüneller
- Denge tahtası
- Toplar
- Tekerler
- Tırmanma düzenekleri
- Hulohoplar
- Çeşitli uzunlukta ipler
- Çemberler
- Büyük oyuncak kamyonlar
- Salıncaklar
- Kızaklar
- Bumerang
- Sandalyeler
- Zincirli tırmanma oyuncakları
- Merdivenler
- Dönmeli oyuncaklar