

OKUL ÖNCESİ VE SONRASI DÖNEMDE EĞİTSEL OYUNLAR

EDİTÖR: Doç. Dr. Gamze GÜNEY



OKUL ÖNCESİ VE SONRASI DÖNEMDE EĞİTSEL OYUNLAR

EDİTÖR

Doç. Dr. Gamze GÜNEY

YAZARLAR

Doç. Dr. Gamze GÜNEY

Dr. Öğr. Üyesi Ali Burak TOY

Arş. Gör. Yalçın ALNİDELİK

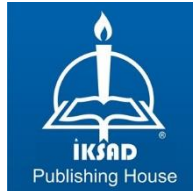
Ali Dursun KANTARCI

Kadir AYDIN

Erhan AKGÜN

Ufuk GÜNEŞ

Umut AKTAŞ



Copyright © 2023 by iksad publishing house
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed or
transmitted in any form or by
any means, including photocopying, recording or other electronic or mechanical
methods, without the prior written permission of the publisher,
except in the case of
brief quotations embodied in critical reviews and certain other
noncommercial uses permitted by copyright law. Institution of Economic
Development and Social
Researches Publications®
(The Licence Number of Publicator: 2014/31220)
TÜRKİYE TR: +90 342 606 06 75
USA: +1 631 685 0 853
E mail: iksadyayinevi@gmail.com
www.iksadyayinevi.com

It is responsibility of the author to abide by the publishing ethics rules.

Iksad Publications – 2023©
ISBN: 978-625-367-265-2
Cover Design: İbrahim KAYA
September / 2023
Ankara / Türkiye
Size = 16 x 24 cm

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....1

BÖLÜM 1

EĞİTSEL OYUNLAR

Doç. Dr. Gamze GÜNEY

Dr. Öğr. Üyesi Ali Burak TOY.....3

BÖLÜM 2

EĞİTSEL OYUNLAR

Ali Dursun KANTARCI.....23

BÖLÜM 3

EĞİTSEL OYUNLAR

Kadir AYDIN.....43

BÖLÜM 4

EĞİTSEL OYUNLAR

Erhan AKGÜN.....53

BÖLÜM 5

EĞİTSEL OYUNLAR

Ufuk GÜNEŞ.....69

BÖLÜM 6

EĞİTSEL OYUNLAR

Umut AKTAŞ.....97

BÖLÜM 7

EĞİTSEL OYUNLAR

Arş. Gör. Yalçın ALNİDELİK.....117

ÖN SÖZ

Tasarladığımız bu kitabın farklı yaş grubunda çocukları olan anne-babalar ve öğretmenler için olduğu kadar okul öncesi ve ilköğretim öğretmenliği ile beden eğitimi öğretmenlerinin de birer başvuru kitabı olması söz konusu olabilecektir.

Bunun için farklı alanlarda görev yapan beden eğitimi mezunu yüksek lisans öğrencilerimizin yoğun ilgisi ve emekleri neticesinde elinizdeki kitap ortaya çıkmıştır. Dileğimiz bu alıştırmalarla her yıl farklı öğrencilerimizle ve farklı oyunlarla Türk toplumunun bilgisine sunmaktır. Bu oyunlar sayesinde hem beden eğitimi öğretmenleri hem de okul öncesi ve sınıf öğretmenleri öğrencilerine eğitim esansında farklı oyunlarla katkı sağlayacaklarını düşünmekteyiz.

Elinizdeki kitap, bu çalışmaların hem okul öncesi hem de okul dönemleri boyunca yararlanacakları ilgili oyunları içermektedir.

Kitapta yer alacak oyunlar seçilirken, bugüne kadar farklı kişiler tarafından oynatılmış sıklıkla ele alınmamış olan, ancak bu dönemlerde önemli olduğu düşünülen beden eğitimi öğretmenlerinin istedikleri oyunlara öncelik verilmiştir. Kitap beş ana bölümden oluşmaktadır ve her bölüm de farklı açılardan ele alan öğrencilerimiz tarafından özenle seçilip yazılmış bölümler yer almaktadır. Böylece belirli konulara ilgi duyan okuyucuların aradığı oyunları kolayca ilgili bölümde bulması hedeflenmiştir.

Kitabın değişik bölümlerine yazıları ile katkıda bulunan yazarlarımız: Umut AKTAŞ, Erhan AKGÜN, Ali Dursun KANTARCI, Kadir

AYDIN, Ufuk GÜNEŞ, Yalçın ALNİDELİK, Ali Burak TOY ve Gamze GÜNEY'den oluşmaktadır.

Kendilerine kitabımız için hazırladıkları oyunlar kapsamında desteklerini bizi yalnız bırakmayarak içtenlikle teşekkür ediyor ve gelecekte yapacağımız buna benzer çalışmalarda da birlikte olmayı diliyoruz.

Elinizdeki kitabın hazırlanması sırasında IKSAD Yayınevi ve sayın Salih BİLDİRİCİ'nin tutumu ve dostça yaklaşımının çalışma isteğimizi arttıran önemli bir faktör olduğunu söylemek gerekir. Bunun için kendilerine içtenlikle teşekkür ediyorum.

Doç. Dr. Gamze GÜNEY

BÖLÜM 1

EĞİTSEL OYUNLAR

Doç. Dr. Gamze GÜNEY¹

Dr. Öğretim Üyesi Ali Burak TOY²

DOI: <https://dx.doi.org/10.5281/zenodo.8370849>

¹ Ardahan Üniversitesi, Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulu,
gamzeguney@ardahan.edu.tr Orcid ID: 0000-0001-9638-320X

² Ardahan Üniversitesi, Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulu,
aliburaktoy@ardahan.edu.tr, Orcid ID: 0000-0001-7997-7399

GİRİŞ

Çocuğun hayatında oyunun önemini ve yerini anlamak için öncelikle oyunun önemi ve yararları üzerinde durmak gerekir.

Oyun, çocuğun gelişimi sürecinde diğer çocuklarla paylaşarak, taklit ederek gerçekleştirilen ve yaşamın temel dayanağı olan önemli bir etkinliktir.

Oyunların ortaya çıkışına baktığımızda tek bir tanımının olmadığını görmekteyiz. Genel olarak eğitsel oyunları reklam amaçlı kullanılan oyunlar olduğunu kabul edilebilir. 1970 yılında bu eğitsel oyunlar terimini kullanan yazar Clark Act olmuştur. Onun için ciddi oyunların bütün yaş gruplarında öğrenciler için etkili eğitim ve öğretim araçlarıdır. Çünkü kavramları çok verimli bir şekilde ilettikleri için oldukça motive edicidirler. Ciddi entelektüel ve sosyal konuların risksiz aktif keşfi için bize zengin bir alan sunuyorlar (Act, 1970).

Eğitsel oyunlar bir problemi çözmek amacıyla tasarlanan süreçler yada gerçek dünyadaki olayların simülasyonu gibidir (Sawyer, 2002). Her ne kadar eğitsel oyunlar eğlenceli olsa da, asıl amaçları kullanıcıları eğitmektir; onları pazarlama veya reklamcılık gibi başka amaçlara sahip olabilirler.

Eğitsel Oyunlar, belirli kurallara göre oynanan fiziksel veya zihinsel bir yarışmadır. Katılımcıları eğlendirmek veya ödüllendirmek amacıyla belirli kurallar dahilinde oynanmaktadır. Bir video oyunu, bilgisayarla oynanan zihinsel bir yarışmadır. Belirli kurallara göre oynanan bilgisayar oyunları eğlence için rekreasyon ya da bir hisseyi kazanmak içindir. "Bir bilgisayarla oynanan zihinsel yarışma kullanan özel kurallar veya

kurumsal eğitim, öğretim, sağlık, kamu politikası ve stratejik iletişim için hedefleridir” (Zyda, 2005).

Eğlencenin yeniden gündeme gelmesi, eğitici-eğlence kavramının ortaya çıkışına neden olmuştur (Prensky,2001; Gee, 2007). Yaygın olarak savunulan fikir şudur: oyun süresince deneyim kazanmasının zenginliği ve öğrencilerin konuya olan ilgisini artacaktır.

Genellikle gerçek dünyaya uygulanan ve önemli olan oyun ve oyuncunun yeteneği ile birlikte söz konusu konuyu tasarlayan ve konuyu dengelemek amacıyla tasarlanırlar. Video oyunlar düşmanımız değildir fakat çocuklarımızı gerçek öğrenme sürecine dahil edin sahip olduğumuz en iyi fırsattır (Prensky 2003).

ÇOCUKLARDA EĞİTSEL OYUN

Çocuklara sportif ve eğitsel oyunlar oynatmanın birçok faydası vardır. Eğitsel oyunlar çok yönlü gelişimde etkisi oldukça fazladır.

Aşağıda bilinen olumlu etkileri yer almaktadır.

a.Fiziksel Gelişim: Sportif oyunlar çocukların motor becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Koordinasyon, denge, esneklik, dayanıklılık gibi fiziksel yeteneklerin gelişimini destekler.

b.Sağlık: Aktif olarak hareket etmek, çocukların sağlıklı bir yaşam tarzını benimsemelerine ve obezite gibi sağlık sorunlarını önlemelerine yardımcı olabilir.

c.Sosyal Beceriler: Takım oyunları veya grup etkinlikleri, çocukların işbirliği yapma, iletişim kurma ve paylaşma gibi sosyal becerilerini geliştirmelerini sağlar.

d.Özgüven: Sportif başarılar, çocukların özgüven kazanmasına yardımcı olabilir. Kendi yeteneklerini keşfetmek ve geliştirmek, genel özsaygıyı artırabilir.

e.Disiplin ve Sorumluluk: Spor, düzenli antrenman ve katılım gerektirir. Bu da çocuklara disiplinli olmayı ve sorumluluk almayı öğretebilir.

f.Stres Yönetimi: Fiziksel aktivite, çocukların stresi azaltmalarına ve duygusal denge sağlamalarına yardımcı olabilir.

g.Dikkat ve Konsantrasyon: Bazı sporlar, strateji gerektirir ve çocukların dikkatlerini odaklamalarını, konsantre olmalarını sağlar.

h.Eğlence ve Motivasyon: Oyunlar eğlenceli ve motive edici olabilir, bu da çocukların aktif kalmalarını teşvik edebilir.

ı.Sosyal İnteraksiyon: Spor etkinlikleri, çocukların diğer çocuklarla etkileşimde bulunmalarına ve yeni arkadaşlar edinmelerine yardımcı olabilir.

Ancak, her çocuğun farklı olduğunu unutmamak önemlidir. Bazı çocuklar sporla daha fazla ilgilenirken, bazıları daha farklı alanlarda ilgi gösterebilir. Ayrıca, sportif etkinliklerin çocuğun yaşına, yetenek seviyesine ve ilgi alanlarına uygun olması da önemlidir. Eğitsel ve sportif oyunların yanı sıra, çocukların yaratıcılıklarını geliştirecek ve ilgi duydukları alanlarda kendilerini ifade etmelerine olanak tanıyacak çeşitli aktiviteler de sunulmalıdır.

Çocuğun bütün gelişim alanlarına hitap eden oyunlar eğitsel olarak iyi organize edilebilirse öğrenme-öğretme sürecinin de temel araçlarından biri olması kaçınılmazdır (Koçyiğit, Tuğluk & Kök, 2007).

HEDEF ATMA OYUNLARI

Halka Atma:

Alanı belirleyin ve farklı büyüklükteki halkaları yere serin.

Çocuklara atma malzemeleri verin (örneğin, yumuşak top).

Çocuklar, hedefleri vurarak veya halkaların içine atmaya çalışarak puan kazanırlar.

Farklı halkaların içine atmak daha yüksek puan kazandırabilir.

Her oyuncu sırayla atar ve belirli bir tur sonunda en yüksek puana sahip olan kazanır.

Dart Oyunu:

Güvenli bir dart tahtası kullanın ve çocuklara uygun darts verin.

Darts tahtası üzerinde farklı bölgelerin farklı puan değerleri olduğunu açıklayın.

Çocuklar, darts atarak tahtada en yüksek puanı toplamaya çalışırlar.

Her oyuncu sırayla atış yapar ve belirli bir tur sonunda en yüksek puana sahip olan kazanır.

Su Balonlarıyla Hedef Atma:

Alanı belirleyin ve çocuklara su dolu balonlar verin.

Belirli bir hedef belirleyin (örneğin, bir hedef tahtası veya çember).

Çocuklar, su balonlarını hedefe atarak vurmaya çalışırlar.

Her isabetli atış için puan verin ve en yüksek puana sahip olan kazanır.

Eğlenceli yaz aktivitelerinden biri olarak kullanabilirsiniz.

Taş Atma Yarışmaları:

Alanı belirleyin ve farklı mesafelerde hedefleri işaretleyin.

Her oyuncuya birkaç taş verin.

Çocuklar, taşları belirli bir hedefe en yakın veya en uzak şekilde atmaya çalışırlar.

Atışlar sonucunda hedefe en yakın olan taşlar daha yüksek puan kazanabilir.

Farklı mesafeler ve atış stilleri deneyerek oyunu çeşitlendirebilirsiniz.

Çember İçine Atma:

Farklı mesafelerde yerleştirilmiş çemberler oluşturun.

Çocuklar, belirli bir mesafeden nesnelere çemberlere atmaya çalışırlar.

Her çembere atılan nesne için puan verin ve en yüksek puana sahip olan kazanır.

Çemberlere atılan nesnelerin mesafesine veya zorluğuna göre farklı puanlar atayabilirsiniz.

Bu oyunlar, çocukların hedef atma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olurken aynı zamanda eğlenceli bir deneyim sunar. Oyunları çocukların yaşlarına ve yetenek seviyelerine uygun olarak özelleştirebilirsiniz.

Güvenliği ön planda tutarak oyunları keyifli bir şekilde düzenlemek önemlidir.

TAŞIMA OYUNLARI

Çuval Yarışı:

Oyuncular bir çuval alır ve başlarına geçirirler.

Start çizgisinden başlayarak, belirlenen bitiş çizgisine kadar çuval içinde zıplayarak veya adım atarak ilerlerler.

İlk bitiş çizgisine ulaşan oyuncu veya takım kazanır.

Yumurta Taşıma Yarışı:

Her oyuncuya bir kaşık ve bir yumurta veya patates verilir.

Oyuncular, kaşıklarındaki yumurtayı veya patatesi ağızlarından tutarak belirli bir mesafeyi geçmeye çalışırlar.

Yumurta veya patates düşerse oyuncu başlangıç çizgisine döner ve tekrar denemek zorundadır.

En hızlı ve en dikkatli taşıyan oyuncu kazanır.

Elma ve Kaşık Yarışı:

Her oyuncuya bir kaşık ve bir elma veya patates verilir.

Oyuncular, kaşığın üzerinde duran elmayı veya patatesi ağızlarından tutarak belirli bir mesafeyi geçmeye çalışırlar.

Elma veya patates düşerse oyuncu başlangıç noktasına döner ve tekrar denemek zorundadır.

En hızlı ve en dikkatli taşıyan oyuncu kazanır.

Su Taşıma Yarışı:

Her oyuncuya bir fincan veya su kabı verilir.

Oyuncular, su kabını el veya ağızla taşıyarak belirli bir mesafeyi geçmeye çalışırlar.

Su kabındaki suyun dökülmesine izin verilmez. Eğer su dökülürse oyuncu geri döner ve yeniden başlar.

En hızlı ve en az su döken oyuncu kazanır.

Topla Taşıma Oyunları:

Belirli bir yerde bir veya daha fazla top veya nesne yerleştirilir.

Oyuncular, topları alarak belirli bir hedefe taşımaya veya belirli bir rotada ilerletmeye çalışırlar.

Topların düşürülmesine veya nesnelerin düşmesine izin verilmez.

En hızlı ve en dikkatli taşıyan oyuncu veya takım kazanır.

Bu kurallar, temel taşıma oyunlarına ilişkindir. Oyunları çocukların yaşlarına ve yetenek seviyelerine uygun şekilde düzenlemek önemlidir. Ayrıca, güvenlik önlemlerine dikkat etmek ve eğlenceli bir deneyim sağlamak da gereklidir.

TOPLU OYUNLAR

Yakar TOP

Farklı versiyonlarda, oyunda özel kurallar veya kısıtlamalar eklenebilir. Örneğin, "Hayalet Modu"nda vurulan oyuncu takımının hayaleti olur ve dışarıda kalan oyuncuları vurarak takımını geri getirmeye çalışır.

Oyuncu Sayısı ve Takımlar:

Yakar Top, en az iki takım arasında oynanır. Her takımın en az üç oyuncusu olmalıdır, ancak daha büyük takımlar da olabilir. Takımlar, eşit sayıda oyuncuya sahip olmalıdır.

Oyun Alanı:

Oyun, geniş bir kapalı veya açık alan üzerinde oynanabilir. Alanın ortasına belirgin bir orta çizgi çizilir.

Her iki takım da kendi yarı sahasında başlar.

Toplar:

Oyun için kullanılacak yumuşak ve hafif topolar seçilmelidir. Oyunculara zarar verme ihtimali düşük olmalıdır.

Oyunun Amacı:

Oyunun amacı, rakip takım oyuncularının top ile vurularak oyundan çıkarılmasını sağlamaktır.

Diğer takımın tüm oyuncularını vurarak veya topu kullanarak oyundan çıkarmak için çalışın.

Oyunun Akışı:

Her iki takım da kendi yarı sahasında başlar. Her takımın geri çizgisi oyuncuların güvenli bölgesidir.

Oyun başladığında, her takım oyuncularını kendi yarı sahasında bir araya getirir.

Başlama işaretiyle oyuncular topu alır ve karşı takım oyuncularına doğru atarlar.

Vurma ve Oyundan Çıkma:

Bir oyuncu, topun doğrudan veya yere sekerek isabet etmesi sonucu vurulursa, o oyuncu oyundan çıkar ve dışarı geçer.

Vurulan oyuncu, dışarıda bir hatırlatma bölgesine gider. Oyuncular genellikle sahanın kenarında bekler.

Vurulan oyuncular, takım arkadaşları tarafından yakalanarak oyuna geri dönebilirler. Bu, vuran takım için bir oyuncunun kurtarılmasına ve vuran oyuncunun oyundan çıkmasına neden olur.

Top Toplama ve Atma:

Topları toplamak için oyuncular güvenli bölgelerine gidebilirler.

Toplar, oyuncuların sahasına döndüklerinde veya takım arkadaşlarından aldıklarında kullanılabilir.

Oyuncular topu atarken, rakip oyunculara isabet ettirmeye çalışmalıdır. Vuran oyuncunun takımı için avantaj yaratır.

Oyunun Bitişi:

Oyun, bir takımın tüm oyuncularının oyundan çıkarılmasıyla veya belirlenen süre sonunda biter.

Kazanan takım, rakip takımın tüm oyuncularını oyundan çıkardığında veya süre sonunda sahada daha fazla oyuncu bıraktığında olur.

Yakar Top Güvenliği:

Oyun boyunca oyuncuların güvenliği önemlidir. Toplar, oyunculara zarar verme ihtimali düşük olan yumuşak malzemeden yapılmalıdır.

Oyuncuların yüzüne veya başına top atmak genellikle yasaktır.

Yakar Top oyunu, hız, refleks, taktik ve takım çalışması becerilerini geliştiren eğlenceli bir oyundur. Oyuncuların güvenliği ve kurallara uygun bir şekilde oynamaları sağlanmalıdır.

EL ELE TUTUŞARAK DÖNEN TOP OYUNU

El Ele Tutuşarak Dönen Top Oyunu, oyuncuların bir halka veya daire oluşturarak el ele tutuşup bir topu döndürdüğü eğlenceli bir oyundur. Oyuncular, dönen topu hızlandırmaya veya yavaşlatmaya çalışarak topun hangi oyuncunun elinden düşeceğini tahmin ederler. El Ele Tutuşarak Dönen Top Oyunu'nun detaylı kuralları:

Oyun Alanı ve Malzemeler:

Oyun, geniş bir açık alanda oynanabilir. Düz ve düzgün bir zemin tercih edilir.

Oyuncuların ayakta durabileceği genişlikte bir çember veya halka çizilir veya işaretlenir.

Bir hafif top veya nesne gereklidir. Topun hafif ve yumuşak olması önemlidir, böylece oyunculara zarar vermez.

Oyuncu Sayısı:

En az 4 oyuncu gerekir, ancak daha fazla oyuncuyla da oynanabilir.

Oyunun Kuralları:

Oyuncular halka veya daire şeklinde dizilir ve birbirlerinin ellerini tutarlar. Eğer fazla oyuncu varsa, oyuncular birkaç sıra halinde durabilir.

Bir oyuncu başlar ve topu diğer oyuncuların ellerinin arasından döndürmeye başlar.

Diğer oyuncular, ellerini yukarı kaldırarak veya aşağı indirerek topun dönme hızını değiştirmeye çalışır. Amacı, topun hızını ayarlamak ve döndürmeye devam ederken başka bir oyuncunun elinden düşmesini sağlamaktır.

Oyuncunun elinden top düşerse, o oyuncu oyun dışına çıkar. Oyuncular oyundan çıktıkça, dönen topun hızı azalır ve oyun daha da zorlaşabilir.

Sonunda sadece bir oyuncu kalana kadar oyun devam eder. Oyunu sona erdiren oyuncu kazanır.

İpuçları:

Dönen topun hızını ayarlamak için elleri yukarı veya aşağı hareket ettirmek stratejik olabilir. Topu kontrol etmek için el tutuş şeklini

ayarlamak ve iletişim kurmak önemlidir. Oyuncuların birbirine karşı nazik olması ve topu dikkatli bir şekilde yönlendirmesi gerekmektedir, böylece kimseye zarar vermezler.

Ele Ele Tutuşarak Dönen Top Oyunu, eğlenceli bir takım oyunu olup oyuncuların iletişim, hız ve dikkat becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir. Oyunu güvenli bir şekilde oynamak ve oyuncuların keyif almasını sağlamak önemlidir.

HÜCUM OYUNU:

Batı'da popüler olan bir oyun olan Hücüm, futbol ile beysbolun karışımıdır. Oyuncular, bir futbol topunu kullanarak sahadaki diğer takım oyuncularına karşı koşarak vurur ve koşarlar.

Oyun Alanı ve Malzemeler:

Hücüm, genellikle bir futbol sahasının ölçülerine benzer bir alanda oynanır. Alanın ortasına bir "Hücüm sahası" çizilir.

Oyun için bir Hücüm topu ve bazen bazlar (kullanılan alanın durumuna bağlı olarak) gereklidir.

Oyuncu Sayısı ve Takımlar:

Hücüm, iki takım arasında oynanır. Her takımın en az 4 oyuncusu olmalıdır, ancak daha büyük takımlar da olabilir.

Takımlar sırayla hücüm ve savunma yaparlar.

Oyunun Amacı:

Oyunun amacı, hücum eden takım oyuncularının topu kullanarak sahada koşarak bazlara ulaşmalarını sağlayarak sayı (run) kazanmaktır. Savunma yapan takım ise hücum eden takım oyuncularını engelleyerek sayı kazanmalarını engellemeye çalışır.

Oyunun Kuralları;

Hücum eden takım oyuncuları, sırayla topu atma sahasında bulunan savunma oyuncusuna atarlar. Oyuncu, Hücum topunu yere bırakarak veya elle vurarak atabilir.

Top, atış sahasında bir kez yere çarpar ve sonra yükselirse, bu bir "strike" olarak kabul edilir.

Top, atış sahasında yere çarptıktan sonra doğrudan dışarı çıkarsa, oyuncu "out" olur.

Savunma:

Savunma takım oyuncuları, saha üzerinde savunma pozisyonunda dizilirler. Topu yakalamaya veya oyuncuyu vurarak "out" yapmaya çalışırlar.

Yakalanan top, hücum oyuncusunu "out" yapar. Topu yakalayan savunma oyuncusu topu hızla atarak hücum oyuncularını "out" yapmaya çalışabilir.

Sayı (Run) Kazanma:

Hücum oyuncuları, topu atış sahasına vurduktan sonra sahada bulunan bazlara koşarak ilerlerler.

Eğer hücum oyuncusu, atış sahasındaki topu vurduktan sonra hızla bir veya daha fazla bazı geçerse, bir sayı ("run") kazanır.

Hücum oyuncusu, tüm bazlardan geçip başlangıç noktasına dönerse, bir "home run" kazanır.

Oyuncu Hareketi ve Sayıların Sayılması:

Oyuncular, topa atış yapıldığında veya top sahadan çıktığında hareket etmeye başlayabilir.

Her "run" sayıldığında veya hücum oyuncusu "out" olduğunda, oyuncuların pozisyonları sıfırlanır.

Oyunun Devamı:

Oyun belirlenen sayıda tur (inning) sonunda biter. Genellikle 7 inninglik bir oyun oynanır.

İki takım da hücum ve savunma yaparak oyunu tamamlar.

Hücum oyunu, eğlenceli bir takım oyunu olup, futbolun ve beyzbolun özelliklerini taşır. Kurallara uygun ve güvenli bir şekilde oynanması önemlidir.

TETHERBALL

Tetherball, iki oyuncu arasında oynanan bir top oyunudur. Oyuncular, bir direğe bağlı olan bir topu döndürerek topun yönünü değiştirmeye ve rakip oyuncunun hareket alanını sınırlamaya çalışırlar. Oyun, genellikle açık havada oynanır ve hem eğlenceli hem de fiziksel aktiviteyi teşvik eden bir oyundur. Tetherball oyununun detaylı kuralları:

Oyun Alanı ve Malzemeler:

Tetherball, genellikle açık bir alanda oynanır. Oyun alanı düzgün ve geniş bir zemin üzerinde kurulur.

Bir direk, direğin tepesine bağlı olan bir ip ve ipin ucunda da bir top gereklidir.

Direğin yüksekliği genellikle ortalama bir oyuncunun kolayca döndürebileceği bir seviyededir.

Oyuncu Sayısı:

Tetherball, iki oyuncu arasında oynanır. Oyunculardan biri topu döndürürken diğeri topu itmeye çalışır.

Oyunun Amacı:

Oyunun amacı, rakip oyuncunun hareket alanını sınırlayarak topu direğin etrafında döndürmeye ve ipin etrafına dolandırarak rakip oyuncunun hareketini engellemeye çalışmaktır.

Oyunun Kuralları:

Oyuncular, karşılıklı olarak birbirine karşı dururlar ve direğin etrafında dönen topa müdahale ederler. Bir oyuncu, topu iterek veya vurarak topun yönünü değiştirmeye çalışır. Amacı, topu kendi yönünde direğin etrafına dolandırmak ve rakip oyuncunun hareketini sınırlamaktır. Diğer oyuncu, topun dönme yönünü değiştirerek rakibin hareket alanını genişletmeye ve topu kendi yönüne dolandırmaya çalışır. Oyuncular topa müdahale ederken, topun ipin etrafında dolandığı yere dokunmamaya çalışmalıdır. İp dokunduğunda veya dolandığı yere temas ettiğinde rakip oyuncu sayı

kazanır. Oyun, topun ipin etrafında bir tur attığında veya bir oyuncu ipi çekip topu döndüremez hale getirdiğinde biter. Oyuncu, topu kendi yönüne döndürdüğünde veya rakip oyuncu ipi çektiğinde puan kazanır. Oyuncu, belirlenen puanı veya belirli bir süreyi ilk tamamladığında oyun sona erer. Tetherball oyunu, eğlenceli ve rekabetçi bir oyundur. Oyuncuların topun etrafında hızlı düşünceleri, strateji yapmaları ve el-göz koordinasyonu becerilerini kullanmaları gereklidir. Kurallara uygun ve güvenli bir şekilde oynamak önemlidir (<https://ebuhanifeiho.meb.k12.tr/meb>).

KAYNAKLAR

1. Abt, C (1970). Serious Games. New York: Viking Press.
2. Sawyer, B. (2002). Improving public policy through game-based learning and simulation, foresight and governance project: Woodrow Wilson International Center for Scholars, publication 20002-1.
3. Zyda, M. (September 2005). From visual simulation to virtual reality to games. IEEE Computer.
4. Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill.
5. Gee, J. (2007). Good video games and good learning: collected essays on video games, learning, and literacy. New York: Peter Lang.
- 6 . Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. ACM Computers in Entertainment, Vol 1, n° 1. October, 2003, Book 02.
7. Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. Journal of Kazim Karabekir Education Faculty 16, 324–342.
8. https://ebuhanifeiho.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/34/15/758601/dosyalar/2020_11/12095916_ISINMA_VE_KAYNAYMA_OYUNLARI.pdf

BÖLÜM 2

EĞİTSEL OYUNLAR

Ali Dursun KANTARCI¹

DOI: <https://dx.doi.org/10.5281/zenodo.8370866>

¹ Ardahan Üniversitesi, Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulu,
alidursunkantarci@ardahan.edu.tr, Orcid ID: 0000-0002-9067-6500

GİRİŞ

Oyun

İnsanlık tarihi kadar eski ve süregelen aktivitelerden biri olan ve (Koçyiğit vd. 2007) çocuğun hayatında vazgeçilmez bir yeri olan oyun kavramının çok çeşitli ve çok yönlü tanımları yapılmıştır. Birçok kuramcı, oyunun farklı niteliklerini ortaya koyan yaklaşımlar sergilemişlerdir. Lazarus oyunu “kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivite” olarak ifade ederken, Montaigne oyunu “çocukların en gerçek uğraşları” olarak tanımlamıştır. Freud ise, oyunun işlevsel yönünü ele almıştır ve açıklamasına göre oyun sayesinde kişi; korkularının, engellenmesinin ve sosyal çatışmasının üstesinden gelebilir. Oyun, sosyal olgunlaşmada, öz benliği bulmada yardımcı olabilir. Piaget’e göre oyun, “dış dünyadan alınan uyaranları özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yolu” olup çocuğun zihinsel gelişimini desteklemektedir (Aral vd. 2001, ss. 152).

Oyunun Tarihçesi

Oyunun ortaya çıkışı ve gelişmesi insanlığın başlangıcı kadar eskidir denilmektedir. İnsanlar ilk zamanlardan itibaren yaşamdaki deneyimlerini faaliyetlerini kendinden sonraki nesillere taklitle iletmişler aktarmışlardır. Çocuklarda aynı şekilde büyüklerinin ve çevresindeki diğer canlıların davranışlarını ve yaşamlarını taklit ederek kendilerine özel davranış şekilleri ortaya çıkarmışlar ve zamanla da bu kendilerine özgü bu davranış şekilleri tarih boyunca diğer nesillere aktararak oyun kavramının ortaya çıkmasını sağlamıştır(Yalçın ve ark 2018).

Tarih boyunca ve farklı kesimlerden çocuk, bulunduğu çevrenin, yaşadığı bölgenin ve yaşadığı zamanın etkisi içinde oyun faaliyetinde bulunmuştur. Mısır'da, İran'da yapılan araştırma ve kazılarda değişik oyuncaklar çıkarılmış. Girit Uygarlığı'nın bıraktığı kalıntılarda oyuncak bebeklere, farklı oyuncaklara bulunmuştur (Güven 2006).

İlk ve çok eski oyun aracı olarak taş görülmüştür. Eski Mısır'da yapılmışta olan bebekler, taştan ve ahşaptan yapılmış topaçlar, kepekledoldurularak yapılan toplar en eski oyun gereçleri olarak bulunmuştur. Tarih araştırmacıları Çin'de 3000 yıl kadar önce uçurtmanın kullanıldığını, Roma tarihinde çocukların top ve araba gibi oyun araçları ile oynadıklarını belirtiyorlar. Anadolu topraklarında da oyuncakların bulunduğunu arkeoloji müzelerinde karşımıza çıkan kalıntılar ortaya koymaktadır. O dönemde davul, topaç, çingirak, pişmiş topraktan çingirak, âşık kemiği, davul çocukların oyunlarında kullandıkları en önemli oyuncaklarından. Ülkeden ülkeye, ulustan ulusa çocukların oyunlarında farklılıklar olabilir. Ama bununla beraber, dünyanın hemen her bölgesinde çocukların oynadığı oyunların ortak tarafları ve özellikleri olduğu gerçektir (Aral ve ark 2001).

Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri ve Önemi

Geçmişten günümüze kadar oyunun önemi üzerinde durulmuş ve bilimsel pek çok çalışma ile çocuk için ne kadar yararlı olduğu ortaya konmuştur (Tezel Şahin 1993). Oyunun çocuk gelişimine çeşitli yönlerden etkileri vardır (Toksoy 2010). Çocuk kişilik, beceri ve zekâ bütünlüğünü oyun oynayarak geliştirir (Memiş 2006). Yaşam için gerekli davranışları, bilgi ve becerileri oyun içinde kendiliğinden

öğrenmektedir. Çocukların her an oynadıkları düşünülürse, oyun aracılığıyla eğitim çok daha kolay gerçekleştirilebilmektedir (Çoban ve Nacar 2006, ss. 18-23).

Oyun yoluyla insan ilişkileri, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, deneyim kazanma, psikomotor gelişim, duygusal ve sosyal gelişim etkilendiği gibi zihin ve dil gelişimi de etkilenir (Toksoy 2010; Memiş 2006). Yetişkinler oyunu, çocuğun eğlenmesi, oyalanması ve başlarından savmak için bir uğraşı olarak görseler de oyun çocuk için önemli ve ciddi bir iştir (Memiş 2006; Öztürk 1998). Çocuk için çok ciddi bir uğraş olan oyun, bir eğlence, öğrenme ve gelişim kaynağıdır (Aral vd. 2001; Çoban ve Nacar 2006; Melendez vd. 2000, ss. 152). Çocuk oynadıkça becerileri artar, yetenekleri gelişir (Memiş 2006). Oyun sayesinde çocuklar karar verme, kurallara uyma, başkalarına karşı saygılı ve dürüst olma, grup içinde davranışlarını denetleme, başkalarıyla iş yapabilme özelliklerini geliştirirler (Tamer 1987, ss. 28).

Eğitsel oyunların çeşitleri

Eğitsel oyunları 3 farklı başlık altında değerlendirebiliriz. Çeşitliliğin olması, eğitsel oyunların birçok farklı özelliğe hitap etmesinden kaynaklanmaktadır. Eğitsel oyunları şu 3 başlık altında değerlendirebiliriz. Bknz Tablo 2.3

Tablo 2.3 Oyunların Sınıflandırılması

TAKLİT ve HAYAL OYUNLARI		MÜCADELE OYUNLARI		SPORTİF OYUNLAR	
Yaş Gruplarına Göre	Oyun Alanına Göre	Oyuncu Sayılarına Göre	Oyun Düzenlerine Göre	Oyun Araç Gereçlerine Göre	Oyunun Amacına Göre
-Okul öncesi (0-6 yaş) -Temel eğitim (6-14 yaş) -Yetişkinlik (18 yaş +) -Yaşlılık (45 yaş +)	-Sınıf oyunları -Salon oyunları -Bahçe oyunları -Kış oyunları -Su oyunları	-Bireysel oyunlar -İkili oyunlar -Takım oyunları	-Çizgide oylanan -Çemberde oylanan -Dağmık düzende oynanan	-Araçlı oyunlar -Araçsız oyunlar	-Eğlence amaçlı -Eğitim amaçlı -Beden eğitimi dersinde -Spor eğitiminde -Sağlık amaçlı -Duygusal -Fiziksel

Taklit ve Hayal Oyunu

Birey eğitsel oyunların bu dalında bir varlığı veya bir devinimi farklılaştırarak düşünmek, yansıtmak. (Çoban., & Nacar., 2013)

Mücadele Oyunu

Birey eğitsel oyunların bu dalında fiziki kapasiteleri ön plandadır. Sonucu belli olmayan, yüksek düzeyde adrenalin sağlanmasını sağlayan bu oyunlar kişinin kendini fiziksel açıdan geliştirmesini destekler.

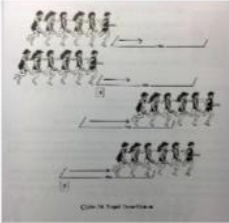
Sportif Oyun

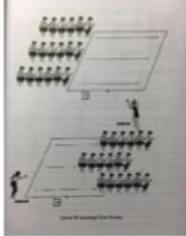
Birey eğitsel oyunların bu dalında oyun içerisinde bir spor branşına ait parçaları keşfeder. Yarışma isteği çok yüksek olup başarma, kazanma isteğini doğurur. Ancak bir diğer öğretisi ise kazanma ve kaybetmekten çok kazanımı öğrenme ve keyif almaktır. (Yalçın., ve diğ. 2017)

Eğitimde Oyunun Kullanılması

İçinde bulunduğumuz bilgi çağı, eğitim sisteminde bireylerin bilgiyi yorumlayıp anlamlandırması, gerektiğinde uygulamaya koyması ve değerlendirmesi, kısacası bilgiyi kendilerinin üretmesi gibi bazı değişikliklere yol açmıştır. Öğretmenin tek hâkim ve yönetici olduğu sistemin yerini çocukların ilgi ve yeteneklerini geliştirmeyi, yaparak ve sürece etkin bir şekilde katılarak öğrenmelerini hedefleyen bir anlayış almıştır (Ulutaş 2011).

Günümüzde çocukların oyun yoluyla öğrendiği ve geliştiği, öğrenmenin ilerlemesi için oyun ortamlarını düzenlemenin yetişkinlerin önemli sorumlulukları arasında yer aldığı çocuk eğitiminde benimsenen en temel ilkelerdendir (Erşan 2006).

Oyunun Sayısı:	01
Oyun Adı:	Topal Tren Oyunu
Oyunun Yeri:	Cimnastik Salonu
Oyunun Araç Gereci:	Araç yok
Oyunun Süresi:	2 – 3 tekrar
Oyuncu Sayısı:	Sınıf sayısı kadar
Kazanım:	<ul style="list-style-type: none"> * Grup halinde yer değiştirme hareketini yapar. * Bireysel ve grup halinde ritmik hareketler yapar. * Eşli mücadele becerileri sergiler. * Özelleşmiş hareketler ile ilgili ilke ve kuralları etkinliği yaparken uygular. * Sıçrama ve sekme becerilerini sergiler.
Oyun Kuralları ve Açıklama: 	<p>AÇIKLAMA= 10m uzunluğunda, 5m genişliğinde bir parkur belirlenir. Oyuncu sayısı 4 kişiyi geçmeyecek şekilde gruplar oluşturulur. Gruplar başlama çizgisinin gerisinde derin kolda birerli sıra olurlar. Her oyuncu önündeki oyuncunun sol ayak bileğinden tutarak yukarı kaldırır. Sağ eli ile de sağ omzundan tutar.</p> <p>UYGULANIŞI= Oyun başlangıç işareti ile başlar. Oyuncular sağ ayakları üzerinde sekerek bitiş çizgisine doğru gider. Grubun en son oyuncusu bitiş çizgisini geçtiğinde oyun durur. Oyuncular birbirlerinden kopmadan bitiş çizgisini geçmesi esas alınır.</p> <p>ÇEŞİTLENDİRME= Parkur üzerine engeller, kavisler eklenebilir.</p>

Oyunun Sayısı:	02
Oyun Adı:	Kurbağa Tren
Oyunun Yeri:	Spor Salonu / Bahçe / Cimnastik Salonu
Oyunun Araç Gereci:	Araç Yok
Oyunun Süresi:	2 – 3 tekrar
Oyuncu Sayısı:	Sınıf sayısı kadar
Kazanım:	<ul style="list-style-type: none"> * Grup halinde yer değiştirme hareketini yapar. * Takımı adına üstlendiği görevin sorumluluklarını yerine getirir. * Eşli mücadele becerileri sergiler. * Kazanmanın ve kaybetmenin oyunun vazgeçilmez kurallarından olduğunu bilir.
Oyun Kuralları ve Açıklama: 	<p>AÇIKLAMA= 10m uzunluğunda, 5m genişliğinde bir oyun parkur belirlenir. Öğrenciler gruplara ayrılır. Gruplar başlama çizgisinin gerisinde derin kolda birerli sıra olarak çömelme konumu alırlar. Arkadaki oyuncu önündekinin belinden her iki eli ile kavrar.</p> <p>UYGULANIŞI= Oyun başlangıç işareti ile başlar. Aynı anda sıçrayarak ilerlenir. Birbirinden kopmadan bitiş çizgisini geçen grup oyunu bitirir. Gruplardaki lider değiştirilerek oyun birkaç kez tekrarlanır.</p>

Oyunun Sayısı:	03
Oyun Adı:	Balık Avı I
Oyunun Yeri:	Spor Salonu / Bahçe / Cimnastik Salonu
Oyunun Araç Gereci:	5 - 8m Uzunluğunda Halat
Oyunun Süresi:	2 – 3 tekrar
Oyuncu Sayısı:	Sınıf sayısı kadar
Kazanım:	<p>* Sıçrama becerisi gerektiren hareketleri ardışık olarak yapar.</p> <p>* Özelleşmiş hareketleri yaparken kendine güven duyar.</p> <p>* Bireysel mücadele becerileri sergiler.</p> <p>* Özelleşmiş hareketleri yaparken karşılaştığı sorunlara çözümler üretir.</p>
Oyun Kuralları ve Açıklama: 	<p>AÇIKLAMA= 10 kişiyi geçmeyecek gruplar oluşturulur ve öğretmen öğrencilerden kendi etrafında çember olmalarını ister.</p> <p>UYGULANIŞI= Öğretmen çemberin ortasında ipi çevirmeye başlar. İpin kendine yaklaştığını gören öğrenci ipe değmemek için zıplar. İpin hızı ve yüksekliği kademeli olarak arttırılır. Yakalanan oyuncu oyun dışı kalır.</p> <p>ÇEŞİTLENDİRME=</p> <ul style="list-style-type: none"> • Amaç ipi kullanan kişinin kaç kere balık avlayacağını hesaplamak üzerine kurulup oyundan öğrenci çıkartılmaz. • Yakalanan ile yakalayan yer değiştirerek herkesin oyuna girmesi sağlanabilir.

Oyunun Sayısı:	04
Oyun Adı:	Balık Avı II
Oyunun Yeri:	Spor Salonu / Bahçe / Cimnastik Salonu
Oyunun Araç Gereci:	3 – 4m Uzunluğunda Halat
Oyunun Süresi:	2 – 3 tekrar
Oyuncu Sayısı:	Sınıf sayısı kadar
Kazanım:	<ul style="list-style-type: none"> * Bireysel ya da eşli bir nesneyi kullanarak hareket eder, bunu artan bir doğrulukta yapar. * Özelleşmiş hareketleri yaparken kuralları etkinlik içinde uygular. * Oyun alanını paylaşmaya değer verir. * Kazanma ve kaybetmenin önemli olmadığını fark eder.
Oyun Kuralları ve Açıklama: 	<p>AÇIKLAMA= Öğrencilerden iki kişi “balıkçı” olarak görevlendirilir. Balıkçılar ağ olarak belirlenen ipin uçlarından tutarlar. Diğer öğrenciler oyun alanına dağılır.</p> <p>UYGULANIŞI= Oyun başladığında; ipi gergin bir konumda bel hizasında tutan balıkçı oyuncular oyun alanı içinde dolaşarak oyuncuları yakalamaya çalışır. İpe dokunan oyuncu ağa takılan balık olarak tekneye çekilir (kenara alınır). En son 3 oyuncu kalana kadar oyun devam eder.</p> <p>ÇEŞİTLENDİRME= Oyuncular azaldıkça oyun alanı daraltılabilir.</p>

Oyunun Sayısı:	23
Oyun Adı:	Ev Sahibi Kiracı
Oyunun Yeri:	06 Salonu / Bahçe / Cimnastik Salonu
Oyunun Araç Gereci:	Araç yok
Oyunun Süresi:	5 dk
Oyuncu Sayısı:	Sınıf Mevcudu Kadar
Kazanım:	<ul style="list-style-type: none"> * Takım çalışması sergileme. * Yeni tanışan kişilerin tanışması. * Alan farkındalığı. * Strateji oluşturma.
Oyun Kuralları ve Açıklama:	<p>AÇIKLAMA= Üçlü gruplar oluşturulur geniş bir çember olunur. İki kişide ebe olur ve bir kişi çemberin ortasında durur. İki kişi karşılıklı durur ve el ele tutuşur. Onlar ev sahibi olur. Üçüncü kişi onların ortasında durur. O da kiracı olur. Lider ev sahipleri değişsin dediğinde ev sahipleri yerlerini bırakır başka bir kiracıyı ortalarına alacak şekilde dururlar. Bu esnada ebelerde bir kiracının yanına giderek ev sahibi olurlar.</p> <p>UYGULANIŞI= Açıkta kalan iki kişi ebe olur. Lider kiracılar yer değiştirsin dediğinde kiracılar yer değiştirir, ebelerde yer kapmaya çalışır açıkta kalan iki kişi ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.</p> <p>Lider kiracılar içten yer değiştirsin dediğinde ev sahipleri çemberin iç kısmına bakan kollarını açar, lider kiracılar dıştan dediğinde ev sahipleri çemberin dışına bakan kollarını açarak yer değiştirilir.</p> <p>ÇEŞİTLENDİRME= Bu oyun tanışma oyunu olarak da oynanabilir. Her yer değiştirmede oyuncular isimlerini, bir özelliğini, en sevdikleri şeyleri söyleyebilirler.</p>

Oyunun Sayısı:	07
Oyun Adı:	Hızlı Eller
Oyunun Yeri:	Spor Salonu / Bahçe / Cimnastik Salonu
Oyunun Araç Gereci:	Kişi Sayısının Yarıya Kadar Antrenman Tabacı
Oyunun Süresi:	3- 4 tekrar
Oyuncu Sayısı:	Sınıf Mevcudu Kadar
Kazanım:	<ul style="list-style-type: none"> * Reaksiyonu geliştirir. * Algı gelişimine yardımcı olur. * Kazanmanın ve kaybetmenin oyunun vazgeçilmez kurallarından olduğunu bilir.
Oyun Kuralları ve Açıklama:	<p>AÇIKLAMA = Öğrencilerden (katılımcı) ikiye bölünmüş gruplar oluşturun. Gruptaki iki öğrencinin karşılıklı durmasını ve tüm grupların yan yana dizilmesini isteyin. (Kişi sayısı kadar)</p> <p>Her gruptaki iki öğrencinin arasına herhangi bir eşya koyun. (kağıt, kalem, silgi vb.)</p> <p>UYGULANIŞI= Bu komutlar "Eller havada, eller dizlerde, eller başta, eller gözlerde, eller burunda vb." olabilir.</p> <p>İki öğrenci arasında bulunan eşyanın adını söylediğiniz anda öğrenciler en hızlı şekilde bu eşyayı kapmaya çalışır. Ortadaki eşyayı üç defa alan kişi oyunu kazanır.</p> <p>ÇEŞİTLENDİRME= Komutlar başka derslerin kazanımlarına uygulanabilir, yabancı dillerde verilebilir.</p>



OYUN NO :	08
OYUNUN ADI:	ALTIN BALIK
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Antrenman yeleği
OYUNUN SÜRESİ:	2-3 tekrar
OYUNUN SEVİYESİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Voleybol sahasında dağınık şekilde bulunan öğrencilerden bir ebe seçilir. Ebe, kendisinden kaçan öğrencilere dokunmaya çalışır. Dokunduğu öğrencinin elinden tutarak balık ağını oluşturur. İki öğrenci el ele diğer öğrencileri yakalamaya çalışır. Yakalanan öğrenci balık ağına dâhil olur. Yakalanmayan en son öğrenci, oyunu kazanır.
ONERİ:	Oyun alanının dışına çıkan öğrenci yakalanmış sayılır. Balık ağı, yakalama anında koparsa yakalama geçersiz sayılır.



Görsel 5.127.



Görsel 5.128.



Görsel 5.129.



Görsel 5.130.



Görsel 5.131.



Görsel 5.132.

OYUN NO:	24
OYUNUN ADI:	HIZLI TAVŞAN
OYUNUN YERİ :	Sp. Saha veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	An. 09 Top
OYUNUN SÜRESİ:	10 dakika
OYUNUN SEVİYESİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	10-12 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin dayanıklılığını geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Voleybol sahasında dağınık şekilde bulunan öğrencilerden bir ebe seçilir. Ebe dâhil tüm öğrenciler, verilen komutla birlikte tavşan sıçraması yaparak hareket eder. Ebe diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncu ebe olur. Oyun sonunda hiç ebe olmayan veya en az ebe olan öğrenci, oyunu kazanır.
ÖNERİ:	Oyun esnasında ayağa kalkmak yasaktır. Ebe'nin diğer oyunculara eliyte dokunması yeterlidir.



Görsel 5.145.



Görsel 5.146.



Görsel 5.147.



Görsel 5.148.



Görsel 5.149.



Görsel 5.150.

OYUN NO:	3-10
OYUNUN ADI:	YENGEÇ YARIŞI
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	Sağlık topu ve antrenman yeleği
OYUNUN SÜRESİ:	3-5 tekrar
OYUNUN SEVİYESİ:	9 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	16-20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğrenciler iki eşit takıma ayrılır ve her takım kendi içinde karşılıklı iki grup oluşturur. İlk sıradaki oyuncular yengeç pozisyonu alır. Karınlarının üzerinde birer sağlık topu vardır. Başlama işaretyle birlikte oyuncular, yengeç yürüdüğü ile topu karşı grubun ilk oyuncusunun hizasına ulaştırır ve sıranın arkasına geçer. Topu alan oyuncu da aynı şekilde topu karşı tarafa taşır. Tüm oyuncular karşılıklı top taşıyarak yer değiştirmiş olur. İlk önce bitiren takım oyunu kazanır.
ÖNERİ:	Topu taşıırken düşüren oyuncu, topu tekrar kamına koyarak düşürdüğü yerden oyuna devam eder. Oyuncu başlangıç çizgisine gelmeden top değişimi yapılmamalıdır.



Görsel 5.189.



Görsel 5.190.



Görsel 5.191.



Görsel 5.192.



Görsel 5.193.



Görsel 5.194.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu kitap bölümünün amacı, eğitsel oyunların çocukların sosyalleşmeleri ve motorik özelliklerinin gelişimlerine etkisini gözlemlemektir.

Çocuklar oyunların heyecanı içerisinde, farkında olmadan karşı rakibin kuvvetiyle mücadele eder ve kuvveti gelişir. Özellikle mücadele oyunlarında kuvvetin etkisi oldukça fazladır. Karşı rakip oyuncuların dışında kendi vücut ağırlıklarını kullanmaları da kuvvetlerinin gelişmesinde etkili olur (Hazar 1996).

Mücadele oyunlarının içerisinde çocuk sürekli olarak koşmak, tırmanmak, zıplamak, boğuşmak, çekmek, itmek ve taşımak gibi hareket etkinlikleriyle ve vücut özellikleriyle mücadele eder durumdadır. Bu mücadele sonucunda çocuğun içerisine girmiş olduğu hareketlilik ile birlikte motorik özellikler olan, kuvvet, dayanıklılık, çabukluk, hareketlilik ve beceri–koordinasyon gibi özelliklere de olumlu etki sağlar (Bompa 1988, ss. 396).

KAYNAKÇA

- Aral, N., Baran, G., Bulut, Ş. ve Çimen, S. (2001). Çocuk gelişimi 1. İnci Baskı. YaPa Yayınevi, 152 s., İstanbul.
- Aynacıyan, N. & Özer, M. K. (2020). Çocuklara Uygulanan Eğitsel Oyun Aktivitelerinin Motorik Özelliklerine Etkisi . Journal of Health and Sport Sciences , 3 (1) , 24-31 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/jhss/issue/58369/843543>
- Bompa, T.O. (1998). *Antrenman kuramı ve yöntemi*. Ankara: Bağırğan Yayınevi.
- Cirav, Ö. (2018). *9-10 yaş grubu çocuklara uygulanan eğitsel oyun aktivitelerinin fiziksel ve motorik özelliklerine etkisi* (Master's thesis, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Çoban, B. & Nacar, E. (2006). Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Hazar, M.(1996). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay Yayınları.
- Güven G, 2006. Kütahya'daki okul öncesi eğitim kurumlarında uygulanan oyun ve spor programlarının incelenip değerlendirilmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. & Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Bir Etkinlik Olarak Oyun. KKEFD/JOKKEF. 16 (1), 54-65.
- Memiş, D.A. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi ve Eğitimdeki Önemi. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Kongresi, 14-16 Nisan, Gazi Üniversitesi. Ankara, Türkiye.

- Melendez, W. R., Beck, V. & Fletcher, M. (2000). Teaching social studies in early education. USA: Delmar Thomson Learning.
- Öztürk F. (1998). Toplumsal boyutlarıyla spor. Ankara: Bağırğan Yayımevi.
- Toksoy, A.C. (2010). Yarışma Niteliği Taşıyan Geleneksel Çocuk Oyunları. Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi. 2 (1), 206-220.
- Tamer, K. (1987). Beden eğitimi ve oyun öğretimi, anadolu üniversitesi aöf eğitim ön lisans programı. Eskişehir: Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.
- Yalçın, K. Y., Demirdağ, M., Kazak, Ö. O. (2017). Spor Lisesi Eğitsel Oyunlar Ders Kitabı MEB.

BÖLÜM 3
EĞİTSEL OYUNLAR

Kadir AYDIN¹

DOI: <https://dx.doi.org/10.5281/zenodo.8370887>

¹ Ardahan Üniversitesi, Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulu, ydnkadir@gmail.com,
Orcid ID: 0000-0002-9749-7310

GİRİŞ

Oyun Nedir?

Oyun beden eğitimi, insan gelişiminin hemen hemen her boyutunda önemli rol oynayan bir eğitim aracıdır (Topkaya, 2004).

Oyun geniş anlamda çocuğun kişiliğini bütünü ile etkileyen bir faaliyettir (Gürün, 1984).

Oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci olarak ifade etmektedir (Dönmez, 1992).

Oyunun Tarihsel Gelişimi?

Oyun, canlıların var olmasıyla başlamıştır. Çocuklar çevrelerindeki büyüklerinin hareketlerini taklit ederek oyunlar oynamışlardır. Sopalarla ve taşlarla yere konan bir hedef vurmaya, çeliğe vurup uzağa götürmek, saklambaç oyunlarında saklanan oyuncuyu arayan ebenin, sakladığı yerden ebeden önce kaleye gelmeye çalışan oyuncunun hal ve hareketleri ilkel insanların avcılık sırasında yaptığı hareketlerin benzeri gibidir.

Türklerdeki oyunlarla ilgili yazılı bilgileri Dede Korkut Hikâyelerinde bulmak mümkündür. Diğer önemli bir kaynak ise Evliya Çelebi'nin Seyahatname adlı eseridir. British Museum'da bulunan ve İ.Ö. 800 yıllarında topraktan yapılmış bir heykel, iki kız aşık oynarken göstermektedir. Girit Uygarlığı'nın kalıntılarında da bebeklere, minyatür ev eşyalarına rastlanmıştır.

Oyunun Çocuklar Üzerindeki Etkisi Nelerdir?

- a. Temel motorik özelliklerin gelişimine fayda sağlar ,
- b. Sosyal gelişimini güçlendirir,
- c. Kişilik gelişimi güçlendirir,
- d. Zekâ ve dil gelişimi üzerine etkileri
- e. Bireyin zayıf ve güçlü yönlerini tespit eder.
- f. İnsanlar arası ilişkileri geliştirir.
- g. Bireye hayata bağlılık gücü verir.
- h. Heyecan, neşe, canlılık yaratarak insanlara zevkli ve eğlenceli dakikalar yaşatır.
- i. Çocuğa toplumsal kuralları öğretir.
- j. Çocuğa bağımsız ve özgür bir ortam yaratır.
- k. Çocuğun sağlıklı bir şekilde gelişmesini sağlar.

OYUNLAR

OYUN NO	1
OYUNUN ADI	Balık Ağı Oluşturma
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Antreman yeleşği
OYUN SÜRESİ	3-4 Tekrar
OYUN YAŞ GRUBU	10 Yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	20-30 Oyuncu
OYUNUN AMACI	Öğrencilerin birlikte hareket etme ve dayanıklılıklarını geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	Basketbol sahasında dağınık şekilde bulunan öğrencilerden bir ebe seçilir.Ebe kendisinden kaçan oyunculara dokunarak ve yakalayarak ağını genişletmeye çalışır.Ebe dokunduğu veya yakalandığı öğrenci ile beraber diğer öğrencileri yakalamaya çalışır.Yakalanamayan en son oyuncu oyunu kazanır.
ÖNERİ	Oyun esnasında oyun alanı dışına çıkan öğrenci yakalanmış sayılır. Ebe öğrencileri yakalarken ağ koparsa yakalama geçersiz sayılır.

OYUN NO	2
OYUNUN ADI	Mendil Bende
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Antreman yeleği, Mendil
OYUN SÜRESİ	3-4 Tekrar
OYUN YAŞ GRUBU	10 Yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	20-30 Oyuncu
OYUNUN AMACI	Öğrencilerin kuvvetini ve stratejilerini geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	Öğrenciler fiziksel özellikleri bakımından birbirine denk olacak şekilde 2 şerli eşleştirilir. Öğrencilerin bellerine mendil koyulur. Eşleşen öğrenciler güreş başlama pozizyonu alır ve öğretmenin düdük çalışması ile oyun başlar. Oyunda eşinin mendilini alan öğrenci kazanır.
ÖNERİ	Oyun esnasında oyun alanı dışına çıkan öğrenci kaybetmiş sayılır.

OYUN NO	3
OYUNUN ADI	Topu Düşürme
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Antreman yeleği, Sağlık topu,Huni
OYUN SÜRESİ	3-4 Tekrar
OYUN YAŞ GRUBU	12 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	20-30 Oyuncu
OYUNUN AMACI	Öğrencilerin koordinasyonunu geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	Öğrenciler iki takıma ayrılır.Takımlarda kendi aralarında ikişerli olarak gruplanır ve sıraya geçerler. En baştaki öğrenciler sırt sırta vererek sağlık topunu aralarında sıkıştırırlar.Başlama düdüğü ile birlikte öğrenciler 20 metre uzaklığa konulan huni etrafında dönüp gelerek sağlık topunu sıradaki arkadaşına verir ilk bitiren öğrenci grubu oyunu kazanır.
ÖNERİ	Oyun esnasında top düşerse oyun topun düştüğü alandan başlar. Öğrenciler topa elle temas etmesi yasaktır.

OYUN NO	4
OYUNUN ADI	Yat Kalk Koş
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Antreman yeleği, antreman hunisi
OYUN SÜRESİ	3-4 Tekrar
OYUN YAŞ GRUBU	12 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	20-30 Oyuncu
OYUNUN AMACI	Öğrencilerin koordinasyonunu ve dayanıklılığını geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	Öğrenciler iki takıma ayrılarak derin kolda sıralanırlar. Takımın ön sırasındaki öğrenci oyun başlama komutuyla beraber koşarak önünde bulunan dört adet huninin üstünden atlayarak 20 metre mesafedeki huninin etrafını dolanıp koşarak sıradaki ardakaşlarına yat komutu verir yarışan öğrenci yatan öğrencilerin üstünden tek ayak geçerek en sona geçer ve sıraya girer ve kalk komutu verir kalk komutu ile sıradaki öğrenciler ayaklarını açarak sıradaki öğrenci diğer oyuncuların bacağına arasından geçerek aynı şekilde yarışmayı sürdürür. Oyunu ilk bitiren takım kazanır.
ÖNERİ	Oyun esnasında sıraya giren öğrencilerin birbirlerinin üzerlerine basmamaları için yeterli aralıkta sıralanmaları sağlanır.

OYUN NO	5
OYUNUN ADI	Deve Kuşu
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Antreman yeleği, hentbol topu
OYUN SÜRESİ	3-4 Tekrar
OYUN YAŞ GRUBU	15 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	20-30 Oyuncu
OYUNUN AMACI	Öğrencilerin koordinasyonunu ve dayanıklılığını geliştirmek.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	Öğrenciler eşit sayıda iki takıma ayrılır. Takımlar kendi arasında fiziksel özellikleri dikkate alınarak ikişerli şekilde eşleştirilir. Öğrencilerden birisi deve rolünü alır diğer öğrenci ise onun sırtına binici rolünü alır. Oyun düdük ile başlar biniciler hentbol topu ile kendi takım arkadaşındakiler ile paslaşır diğer takım ise topu ellerinden almaya ve pas yapmalarını engellemeye çalışır. Binicilerin kendi aralarında yaptıkları her başarılı pas için 1 puan alır 10 puan alan takım oyunu kazanır.
ÖNERİ	Oyun esnasında top yere düşerse top diğer takıma geçer. Deve rolündeki öğrenciler toplara müdahale edemez

KAYNAKÇA

DÖNMEZ, B. (1992). *Oyun Kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.

O.A.Gürün. (1984). *Çocuğumuzu Tanıyalım*. İstanbul: İnkılap Yayınevi.

TOPKAYA, I. (2004). *Oyun Beden Eğitimi Ve Spor Öğretiminin Eğitsel Temelleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

BÖLÜM 4
EĞİTSEL OYUNLAR

Erhan AKGÜN¹

DOI: <https://dx.doi.org/10.5281/zenodo.8370931>

¹ Ardahan Üniversitesi, Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulu,
akgunerhan7576@gmail.com, Orcid ID: 0000-0003-3608-7040

GİRİŞ

Oyun: Her yaş grubunda bireylerin , buldukları iç dünyalarında gerçekleşen ve hareket iç güdüsünden kaynaklanan fizik, moral, sosyal toplumsal kişilik yeteneklerinin gelişmesini sağlayan, belirli kurallara dahilinde , gönüllü olarak yapılan , bireysel ve grup halindeki davranışlarıdır. (29)

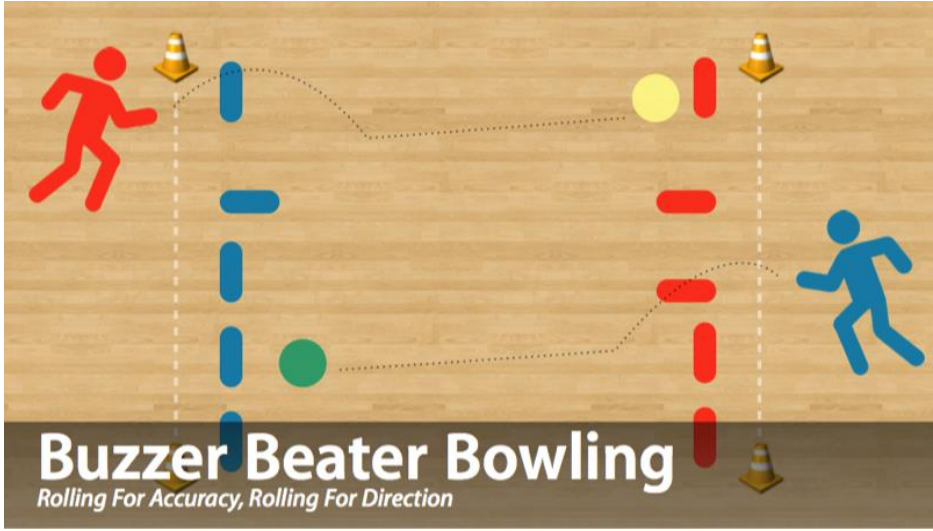
Eğitsel oyun: Belirlenen hedefler doğrultusunda önceden oyun alanı , süresi, tekrar sayısı ve kullanılacak araç-gereçlerin planlanmış olup, öğrencilerin bilgiyi pekiştirip tekrar etmesini sağlayan bir öğretim tekniği olarak karşımıza çıkar. Çocuklara yaparak yaşayarak eğlenceli bir öğrenme fırsatı sunan, psikomotor, bilişsel , psikososyal ve duyuşsal alanların gelişimine olumlu katkı sağlayan, öğrenciye araç gereç kullanımını bedenini kontrol etmeyi, yeteneklerini geliştirmeyi , zamanını verimli kullanmayı ve hayal güçlerini geliştirmeyi hedefleyen faaliyetlerdir. (Çamlıyer, 1999).

Eğitsel oyunların özellikleri

- _ Motivasyon sağlar
- _ Özgür bir ortam sağlar
- _ Motorik özelliklerin test edilmesini sağlar
- _ Sonucu belirsizdir
- _ İşbirliği sağlar
- _ Karmaşık bir yapıya sahiptir
- _ Strateji geliştirmeye yardımcı olur
- Problem çözme becerisi geliştirir
- _ Pekiştirme ve öğrenmenin tekrarını sağlar .

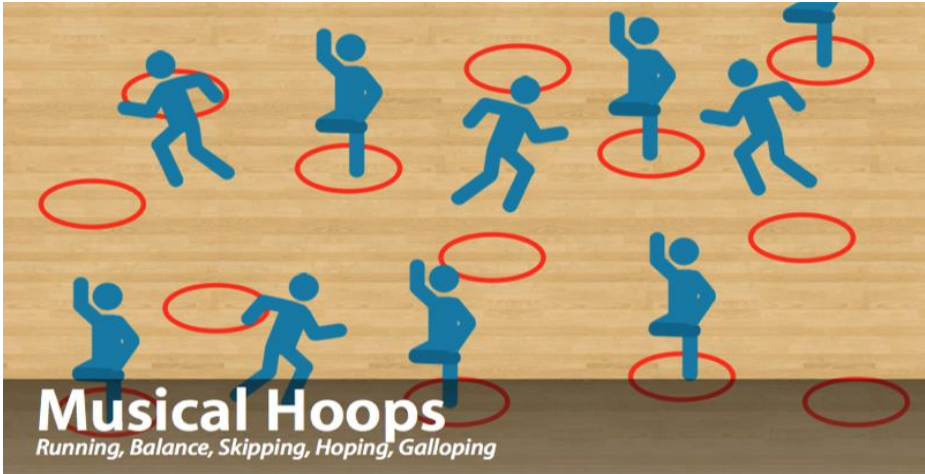
OYUNLAR

OYUN NO	1
OYUNUN ADI	Buzzer Çırpıcı Bowling
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Koniler/ toplar
OYUN SÜRESİ	Kazanan belirlenene kadar devam eder
OYUN YAŞ GRUBU	6 Yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	10-20 Oyuncu
OYUNUN AMACI	Öğrencilerin el göz koordinasyonu, rekabet güdüsü gelişimleri hedeflenir.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	<p>Oyuncular lobutlarını rakiplerinin çizgisinden 10-15 fit uzaktaki bir çizgiye yerleştirirler.</p> <p>Oyuncular kimin başlayacağına “taş-kağıt-makas” oynayarak karar verir.</p> <p>İlk oyuncu, lobutlarının yerleştirildiği çizgiyi geçmeden, rakibinin lobutlarını devirmek için topunu yuvarlar.</p> <p>Oyuncular sırayla rakiplerinin lobutlarını devirmeye çalışırlar.</p> <p>Oyunun amacı, onlar sizin tüm lobutlarınızı devirmeden önce rakibinizin tüm lobutlarını devirmektir.</p>



OYUN NO	2
OYUNUN ADI	Müzikal Çemberler
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Halka/ çember
OYUN SÜRESİ	10 dakika
OYUN YAŞ GRUBU	6 yaş ve üstü
OYUNCU SAYISI	10- 20 Oyuncu

OYUNUN AMACI	Öğretmenin hareket becerilerine ve dengeye odaklanmasını sağlayan klasik bir oyunun eğlenceli bir versiyonudur..
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	<p>Öğretmen yere çemberler (her oyuncu için bir tane) koyarak oyun alanını kurar.</p> <p>Öğrenciler dağınık bir formasyonda başlarlar.</p> <p>Öğretmenin komutuyla (örneğin müzik başladığında), öğrenciler çemberlerden kaçınarak oyun alanında hareket edeceklerdir.</p> <p>Öğretmenin ikinci komutunda (örn. müzik durduğunda), öğrenciler kendilerine en yakın çembere doğru koşmalı ve çemberin içinde dengeli bir pozisyonda (örn. tek ayak üzerinde) durmalıdır.</p> <p>Bir sonraki komutta, öğrenciler oyun alanında hareket etmeye devam eder</p>



OYUN NO	3
OYUNUN ADI	Etiketi Dondur
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	----
OYUN SÜRESİ	Dersin son 10 dakikası
OYUN YAŞ GRUBU	Her yaş grubuna uygun
OYUNCU SAYISI	Minimum 15 öğrenci
OYUNUN AMACI	Öğrencilerin dikkat, algı gelişiminde katkıda bulunurken aynı zamanda denge koordinasyon ve hızlı düşünme becerilerini geliştirmeyi hedefler
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	Her yaş grubu için harika olan dondurma etiketi, normal etiket gibidir, ancak bir öğrenci etiketlendiğinde, ayakları geniş bir şekilde dikilmiş olarak donmalıdır; o zaman ancak başka bir öğrenci bacaklarının arasından süründüğünde çözülebilirler. Öğretmenler, öğrencileri mümkün olduğu kadar çok sınıf arkadaşını çözmeye teşvik ederek grup işbirliğini destekleyebilir ve hatta çözüme işlemi yapan öğrencilere puanlar verebilir.

OYUN NO	4
OYUNUN ADI	meteor topu
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Koni deniz topu yada pilates topu
OYUN SÜRESİ	10 dakika
OYUN YAŞ GRUBU	8 yaş üzeri
OYUNCU SAYISI	20-30 Oyuncu
OYUNUN AMACI	Alan savunması . işbirliği
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	<p>Sınıf 4 takıma ayrılmıştır ve spor salonu 4 oyun alanına ayrılmıştır.</p> <p>Her takım kendi bölgesinde kalmalıdır.</p> <p>Öğretmen oyuna dev bir deniz topu atar.</p> <p>Ekipler, kendi alanlarında arazinin zemine değmediğinden emin olmak için birlikte çalışmalıdır. Bunu yapmak için, topu yukarı doğru (öğretmenin boyunun üzerinde) başka bir takımın alanına doğru itebilirler.</p> <p>Top bir takımın alanına düşerse, diğer üç takıma bir puan verilir.</p>

OYUN NO	5
OYUNUN ADI	Balon Patlatma
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Balon , ip
OYUN SÜRESİ	10 dakika
OYUN YAŞ GRUBU	8 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	Minimum 10 öğrenci
OYUNUN AMACI	Müsabaka yada antrenman öncesi ısınma sağlar.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	Isındırıcı oyun olarak oynatılan balon patlama oyunu.Katılımcıların ayaklarına ya da ayakkabı iplerine birer balon takılır ve ellerini kullanmadan ayakları ile basarak balonları patlatmayı aynı zamanda kendi balonlarını korumaya çalışırlar balonu patlayan oyuncular oyundan çıkmaz ve diğer oyuncuların ayaklarındaki balonları basarak patlatmaya devam ederler. Sona kalan kişi oyunu kazanır.

OYUN NO	6
OYUNUN ADI	Slalom
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Koniler, slalom çubukları
OYUN SÜRESİ	Oyun bitene kadar devam eder
OYUN YAŞ GRUBU	12 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	Minimum 10 öğrenci
OYUNUN AMACI	Öğrencilerin rekabet güdüsü gelişimleri hedeflenir.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	Bu oyun, bireyin hızına ve çevikliğine odaklanır. Bunun için 10 veya daha fazla direk, her biri birer metre mesafedeki bir sıraya yerleştirilmelidir. İlk baştan ilk gönderiye kadar gerekli kişinin hızı kabul edebilmesi için en az 3 metre mesafe vardır. Dük çaldığında, her öğrenci herhangi bir direk fırlatmadan gidiş-dönüş yapmalıdır, aksi takdirde girişim geçersiz sayılacaktır. Daha kısa süreli kayıt yaptıran öğrenci kazanacaktır.



OYUN NO	7
OYUNUN ADI	Taş-Kağıt-Makas
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Oyun halkası
OYUN SÜRESİ	10 -20 dakika
OYUN YAŞ GRUBU	10 yaş ve üzeri

OYUNCU SAYISI	Minimum 15 öğrenci
OYUNUN AMACI	Oyunun amacı özellikle küçük yaş gruplarında bacak kaslarının güçlenmesini , dengede ilerleme ve koordinasyon gelişimini sağlamaktır.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	Taş-Kağıt-Makas: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Yeterli sayıda hulahop (halka) iki grup arasına yeterli mesafe ile yerleştirilir. Gruplarındaki ilk sırada bulunan öğrenciler "başla" komutuyla sekerek ilerler. İki oyuncu karşılaştıkları hulahopta "taş-kağıt-makas" oynarlar. Kaybeden dışarı çıkıp kendi grubunun son sırasına geçer. Kazanan sekerek ilerlemeye devam eder. Kaybeden öğrencinin grubundaki öğrenci hemen sekerek ilerlemeye başlar. Karşı grubun önündeki hulahopa ilk basan grup kazanmış olur.

OYUN NO	8
OYUNUN ADI	Horoz dövüşü
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Mendil (antrenman yeleği vs.)
OYUN SÜRESİ	En çok puan kazanan kişiler oyunu kazanmış olurlar.

OYUN YAŞ GRUBU	10 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	10 -20 öğrenci
OYUNUN AMACI	Oyunun amacı; denge , koordinasyon savunma, hücum ve rekabet duygusunu geliştirmek,
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	Öğrenciler ikiye bölünerek eşleşirler ve ellerine bir mendil iliştirirler. Öğrenciler sağ kollarını göğüs hizasında sabit tutup, sağ ayakları üzerinde zıplarlar. Serbest kalan sol el ile rakibin mendilini kapmaya çalışırlar. Sağ kolunu açan ya da sol ayağını yere değdiren öğrenci eksi puan alır. En çok puan kazanan kişiler oyunu kazanmış olurla

OYUN NO	9
OYUNUN ADI	Balon Patlatma
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Balon ,Basketbol topu
OYUN SÜRESİ	10 dakika

OYUN YAŞ GRUBU	12 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	15-20
OYUNUN AMACI	Basketbolda top sürme becerisinin gelişimi hedeflenir.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	. Katılımcıların ayaklarına ya da ayakkabı iplerine birer balon takılır , ellerinde basketbol topu ile top sürme çalışması pekiştirilir dolayısıyla ellerini kullanmadan ayakları ile basarak balonları patlatmayı aynı zamanda kendi balonlarını korumaya çalışırlar balonu patlayan oyuncular oyundan çıkmaz ve diğer oyuncuların ayaklarındaki balonları basarak patlatmaya devam ederler. Sona kalan kişi oyunu kazanır.

OYUN NO	10
OYUNUN ADI	Squid game
OYUNUN YERİ	Okul bahçesi veya spor salonu
OYUN ARAÇ VE GEREÇLER	Antrenman tabağı
OYUN SÜRESİ	10 dakika

OYUN YAŞ GRUBU	8 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	20-30
OYUNUN AMACI	Oyun denge , rekabet ve hedefe ulaşma becerilerini geliştirir.
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA	Oyun ; en az 30 metrelik bir alanda oynanır. Öğrenci grubu oyuna başlama çizgisine dizilip her bir öğrenciye bir antrenman tabağı verilir ve kafalarına koymaları söylenir. Oyun öğretmenin düdüğüyle başlar. Tekli düdükte ilerlenir, çift düdükte durmaları gerekmektedir. Oyun süresi boyunca tabağını düşüren, çift düdüklerde kıpırdayan olursa oyuna başlama çizgisine geri gönderilir. Oyununun bitiş noktasına üç nesne koyulur nesnelere alan ilk üç kişi kazanmış olur.

KAYNAKÇA

29. Yaylacı F.(1999). “İlköğretim Okullarında Beden Eğitimi Ders Programı ve Uygulamaların Değerlendirilmesi”, (İnönü Üniversitesi, S.B.E. Yayınlanmamış Doktora Tezi), Malatya.
- Çamlıyer, H. (1999). Eğitim bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun. İzmir: Can Ofset Yayıncılık.

BÖLÜM 5
EĞİTSEL OYUNLAR

Ufuk GÜNEŞ¹

DOI: <https://dx.doi.org/10.5281/zenodo.8370944>

¹ Ardahan Üniversitesi, Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulu,
gunes.ufuk021@gmail.com, Orcid ID: 0000-0003-4960-5791

Oyun

Oyun kuralları belirlenmiş belli bir zaman diliminde yapılan, bireylerin bedensel, duygusal ve bilişsel gelişimine katkı sağlayan, bireylerin gönüllü olarak ve haz alarak katıldığı etkinliklerdir. Çocuklar oyun oynarken odaklanır ve gerek motorik gerekse bilişsel becerilerinin tümünü kullanmaya çalışır (Hazar, 1996).

Oyun, çocukların içinde yaşadığı toplumun kurallarını benimsenmesini, etrafındaki bireylerle iş birliği yapmasını, bireylere karşı hoşgörülü davranmasını, kendisinin ve diğer bireylerin haklarına saygı duymasını ve korumasını sağlayan, arkadaşlarına karşı zarar verecek davranışlardan kaçınmasını öğreten aktivitelerin tümüdür (Güneş, 2011:12).

Oyunların eğitici aktivitelerde kullanılması çok eski zamanlara dayanır. Okul içinde oynanılan oyunların, okul dışında oynanılan oyunlara göre en büyük farkı önceden planlanmış eğitim-öğretim faaliyetlerine hizmet etmesidir. Dolayısıyla okul içinde oynanılan oyunlar çocukları sadece eğlendirmekle kalmaz, aynı zamanda eğitim-öğretim amaçlarının öğretilmesini de sağlar (Altınbulak, Emir ve Avcı, 2006: 37). Ayrıca oyunlar, çocukların dikkat eksikliğinin giderilmesine, motivasyonlarının artırılmasına ve istekli olmasına olanak sağlar (Karabacak, 1996:16).

Eğitsel Oyun

Eğitsel oyun; yaparak ve yaşayarak öğrenmeyi ilke olarak benimsemiş, belirli bir zaman diliminde ve belirli kurallar çerçevesinde yürütülen, öğrencilerin çeşitli motorik ve bilişsel becerilerinin yanı sıra duygusal özelliklerini de geliştiren, bireysel ve grup halinde yapılan aktivitelerdir (Güneş, 2014)

Eğitsel oyunlarda yapılan etkinlikler çocukların kuvvet, dayanıklılık, hız, çeviklik, esneklik vs. motor becerilerini geliştirmekle beraber bedensel gelişimlerine de destek olmaktadır. Bu etkinlikler ayrıca çocukların dikkatini güçlendirmesine, muhakeme yeteneğinin geliştirmesine, eşleştirme ve gruplandırma yapmasına katkı sağlamaktadır. Çocuklar bu etkinliklerde birtakım edimlerde bulunan ve oyunların oynanmasında rol oynayan kişilerdir. (Aral, Gürsay, Köksal, 2000)

Eğitsel oyunların esas olarak iki amacı bulunmaktadır. Bu amaçlardan ilki oyundaki oyuncuların haz alarak oynadıkları oyunları kazanmasıdır. İkinci amaç ise öğretmenlerin oynanan oyunlar esnasında çocukların kazanma hırslarından ve mücadelelerinden yararlanarak bazı fiziksel ve bilişsel becerileri kazanmasını ve geliştirmesini sağlamaktır. Görüldüğü gibi bu amaçlardan birincisi, ikinci amaç için bir araçtır (Arıcı, 1998).

Eğitsel Oyunların Önemi

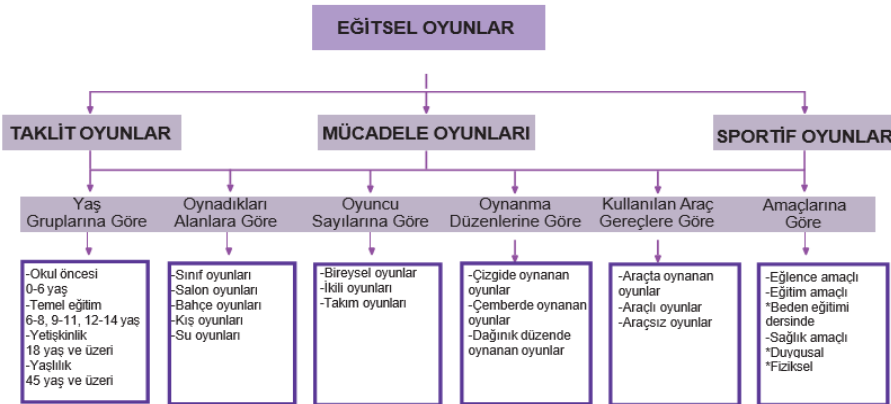
Eğitsel oyunlar çocukların derslerde edinmiş oldukları bilgilerin pekiştirilmesine yardımcı olmaktadır. Çocuklar eğitsel oyunlar esnasında kendilerini ifade ederek özgüven kazanmalarına olanak tanır. Ayrıca eğitsel oyunlar çocukların derste sıkılmasını ve dikkatinin dağılmasını önlemektedir. Bu bakımdan derslerde kullanılacak olan eğitsel oyunların seçimine özen gösterilmesi gerekmektedir (Gürsoy ve Arslan, 2011).

Eğitsel oyunların öğrenciler için birçok önemi bulunmaktadır. Eğitsel oyunlar;

- Öğrencinin hayal kurmasını sağlar.
- Öğrenciye başkasının düşüncesine saygı duymayı ve hakkına razı olmayı öğretir.
- Öğrencinin daha kolay öğrenmesini sağlar.
- Öğrenciye aktif öğrenme ortamı sağlar.
- Öğrenciyi fiziksel, ruhsal ve zihinsel olarak çalışmaya hazırlar.
- Öğrenciye kuralları ve kurallara uymayı öğretir.
- Öğrenciler arasındaki farklılıkları ortadan kaldırır. (MEB, 2019)

Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

Eğitsel oyunlar çok yönlü özelliklere sahip olması nedeniyle birçok uzman tarafından farklı şekillerde kategorize edilmiştir. Milli Eğitim Bakanlığının eğitsel oyunlar kitabında eğitsel oyunlar, oyun karakterine göre taklit ve hayal oyunları, mücadele oyunları ve sportif oyunlar olmak üzere üç gruba ayrılır (MEB, 2019).



Şekil 1: Eğitsel oyunların sınıflandırılması

Eğitsel Oyunların Planlanması

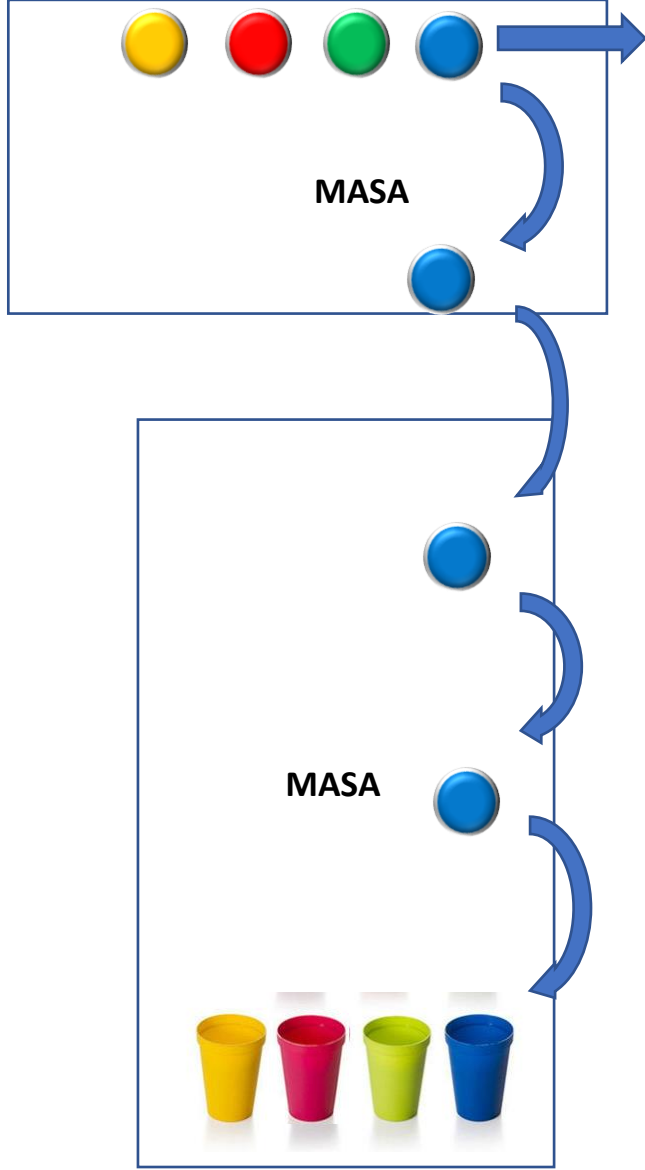
Eğitsel oyunların planlanması eğitsel oyunları eğitsel olmayan oyunlardan ayıran en önemli özelliktir. Oynatılacak olan eğitsel oyunların amacının hangi kazanımları geliştirmeye çalışıldığının belirlenmesi, oyunun oynatılacağı yerin ve zamanın planlanması, gerekli araç-gereçlerin temin edilmesi, oyunun kuralları çerçevesinde oynatılması ve sonucuna yönelik değerlendirmelerin yapılması gerekir. Eğitsel oyunun seçimi ve planlanması yapılırken oynatılacak olan bireylerin yaş grubuna, motor becerilerine dikkat edilmelidir. Bireylerin fiziksel durumlarının ve motor beceri düzeylerinin bilinmesi, kuvvet, dayanıklılık, hız, denge, el-göz koordinasyonu vs. hangi becerilerinin geliştirilmesi konusunda avantaj sağlamaktadır. Seçilen eğitsel oyunların zorluk derecesi bireylerin oynayabileceği düzeyde olmalı, ne aşırı ölçüde zor ne de aşırı ölçüde kolay olmalıdır. Aksi takdirde belirlenen amaçlara ulaşılamayacaktır. (MEB, 2013).

OYUN NO:	1
OYUNUN ADI:	RENGARENK
OYUNUN YERİ :	Sınıf
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	<ul style="list-style-type: none"> • 4 farklı renkte pinpon topu (x2) • 4 farklı renkte birer adet dart oku (x2) • 4 farklı renkte plastik veya karton bardak (x2) (bardak sayısı artırılabilir) • 2 adet Dart tahtası • 2 adet Dart tahtasının boyutuna uygun olarak kağıda basılmış 4 renkli daire resmi • 4 adet okul masası

OYUNUN SÜRESİ:	Süresiz
OYUNUN SEVİYESİ:	10-14 yaş
OYUNCU SAYISI:	2 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin el-göz koordinasyonunu geliştirmek
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğrenciler sınıf mevcuduna göre iki gruba ayrılır ve iki oyuncu seçilir. Öğrenciler dart oklarını atmaya başlar ve dart oklarını dart tahtasındaki renklere uygun olarak isabet ettirmeye çalışır. Öğrenciler isabet ettirdiği dart okuyla aynı renkteki topu aynı renkteki bardağa en az 3 kez sektirerek atmaya çalışır. Topu bardağa atan öğrenci dart tahtasına döner ve başka bir dart okunu isabet ettirmeye çalışır. 4 oku rengine göre isabet ettirip topları bardaklara atan öğrenci oyunu kazanır.
ÖNERİ:	Yaş grubuna göre bardak sayısı artırılabilir.



Pinpon Topu





Dart Tahtasına Yapıştırılacak Renk Çemberi Profili

OYUN NO:	2
OYUNUN ADI:	TOP HAVUZU
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya Bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	<ul style="list-style-type: none">• 4 farklı renkte antrenman çanağı (x5)• 4 farklı renkte plastik su topu (x5)

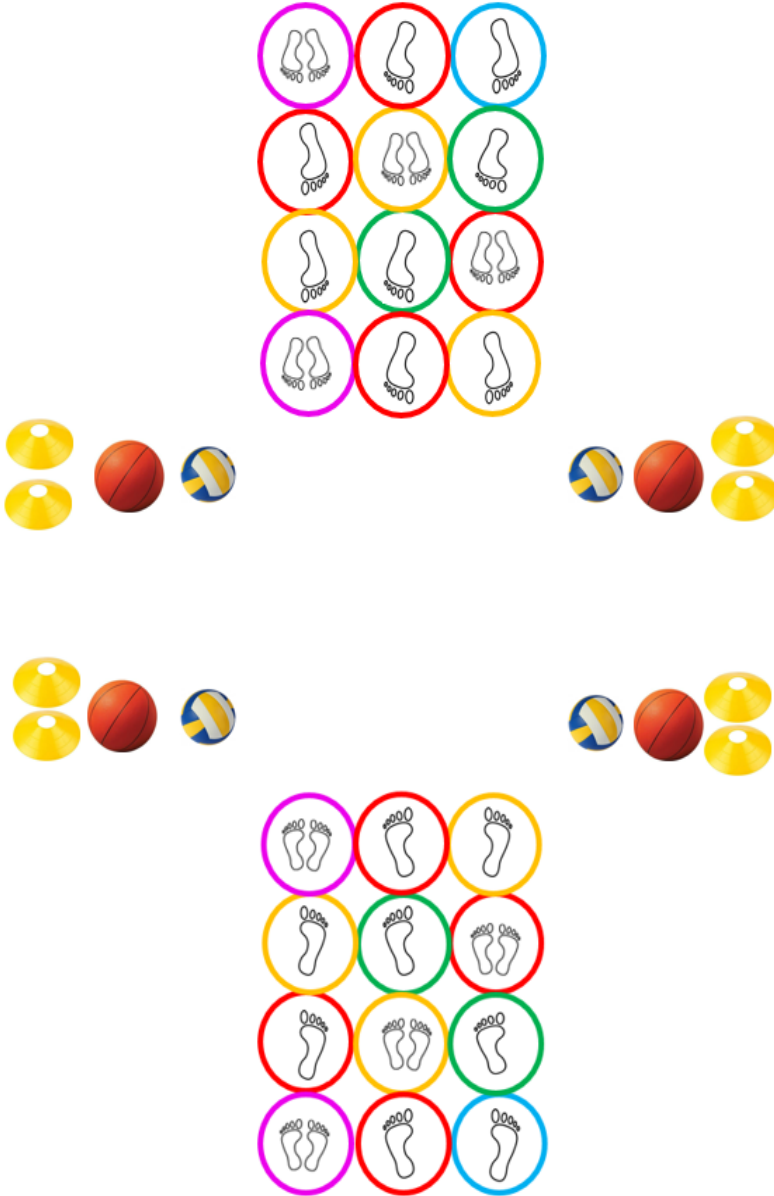
	<ul style="list-style-type: none"> • 1 adet yarısı su doldurulmuş kova
OYUNUN SÜRESİ:	Süresiz
OYUNUN SEVİYESİ:	10-14 yaş
OYUNCU SAYISI:	20 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin el-göz koordinasyonunu ve isabet oranını geliştirmek
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğrenciler 5 kişilik dörder gruplara ayrılır. Grupların kovaya en yakın öğrencileri ellerindeki su topunu kovaya atmaya başlar. Topu kovaya isabet ettiren öğrenciler önünde durdukları antrenman çanağını belirlenen alana bıraktıktan sonra grubun ikinci üyesi atışını yapmaya başlar. Tüm topları kovaya isabet ettirip antrenman çanaklarını belirlenen alana taşıyan ilk grup oyunu kazanır.
ÖNERİ:	Sınıf mevcuduna göre çanak sayısında değişiklik yapılabilir. Oyun şekilde gösterilen mesafelere uygun oynanırsa oyunun amacına daha iyi ulaşmış olur.



OYUN NO:	3
OYUNUN ADI:	SEK SEK DİZ
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya Bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	<ul style="list-style-type: none"> • 24 adet koordinasyon çemberi • Sağ-sol ayak resimleri • 8 adet antrenman çanağı • 4 adet basketbol topu • 4 adet voleybol topu
OYUNUN SÜRESİ:	Süresiz
OYUNUN SEVİYESİ:	10-14 yaş
OYUNCU SAYISI:	8 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin denge ve sağ-sol yön becerisini geliştirmek
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	<p>Öğrenciler 4 kişilik ikişer gruplara ayrılır. Öğretmen öğrencilere sağ-sol-çift ayak şeklinde rastgele komutlar verir ve hata yapan öğrenci oyunun başına döner, hata yapmayan öğrenci ise yere bir antrenman çanağını bırakarak üzerine bir basket topu dizer ve grubun en arkasına geçer. Ardından öğretmen tekrar rastgele komutlar verir. Komutları eksiksiz bitiren öğrenciler basketbol topunun üzerine antrenman çanağı bırakarak bir voleybol topu dizer. 4 topu basketbol-voleybol-basketbol-voleybol şeklinde dizen grup oyunu kazanır.</p> <p>Not: Bir öğrenci topu dizerken diğer topları verirse devirdiği tüm topları dizdikten sonra grubun sonuna geçer.</p>

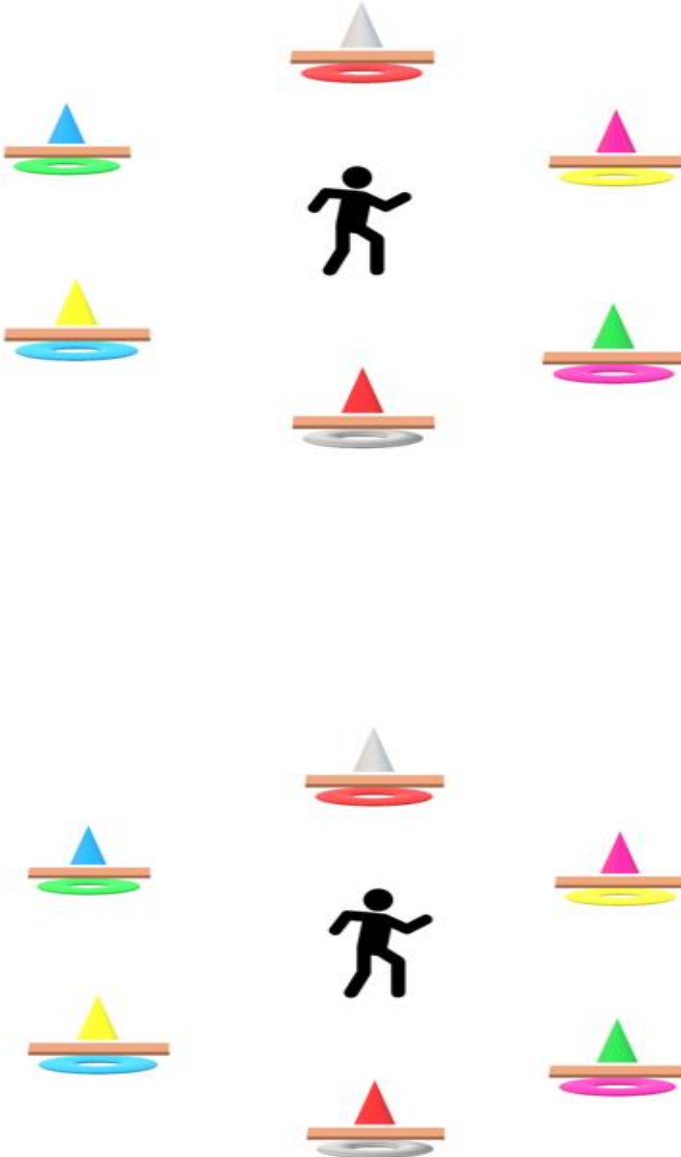
ÖNERİ:

Öğrencilerin yaş grubuna göre top sayısı azaltılabilir veya sıralama ilk iki top basketbol topu son iki top ise voleybol topu şeklinde değiştirilebilir.

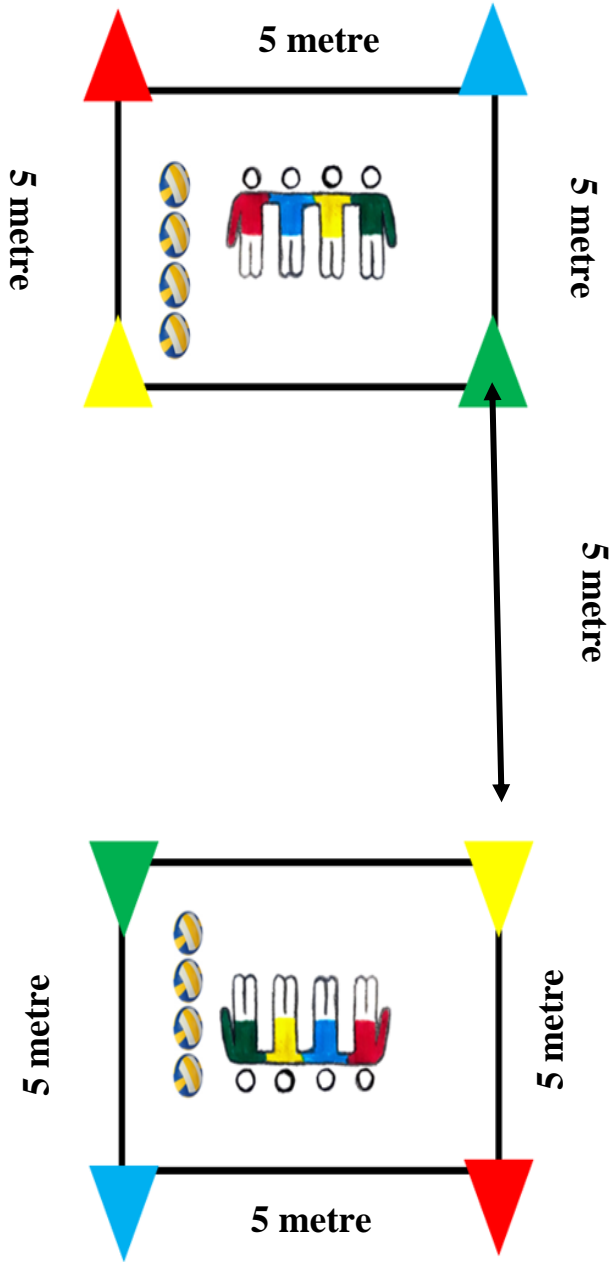


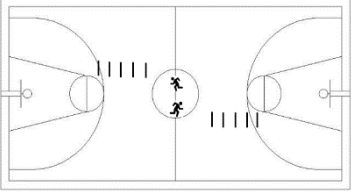

OYUN NO:	4
OYUNUN ADI:	ÇEMBERDEN ÇIKIŞ
OYUNUN YERİ :	Spor salonu veya Bahçe
OYUN ARAÇ GERECİ:	<ul style="list-style-type: none"> • 5 farklı renkte koordinasyon çemberi (x2) • 5 farklı renkte antrenman hunisi (x2) • 5 adet karton veya örtü (x2)
OYUNUN SÜRESİ:	Süresiz
OYUNUN SEVİYESİ:	10 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	2 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin hız ve çeviklik becerilerini geliştirmek
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğrenciler sınıf mevcuduna göre iki gruba ayrılır ve iki oyuncu seçilir. Öğrenciler hunilerin altında karton veya örtüyle saklanan kordinasyon çemberlerinin ortasında durur ve öğretmenin komutuyla oyuna başlar. Öğrenciler rastgele bir antrenman hunisini altındaki kartonu kaldırarak bulduğu koordinasyon çemberini rengine uygun olan antrenman hunisinin içine fırlatır. Çemberi huniye geçirmeyi başaran öğrenci bir başka huninin altındaki koordinasyon çemberini rengine uygun olarak antrenman hunisine fırlatır. Tüm çemberleri renklerine uygun olarak

	hunilere geçirmeyi başaran ilk öğrenci oyunu kazanır.
ÖNERİ:	Huniler arasındaki mesafe yaş grubuna göre düzenlenebilir.



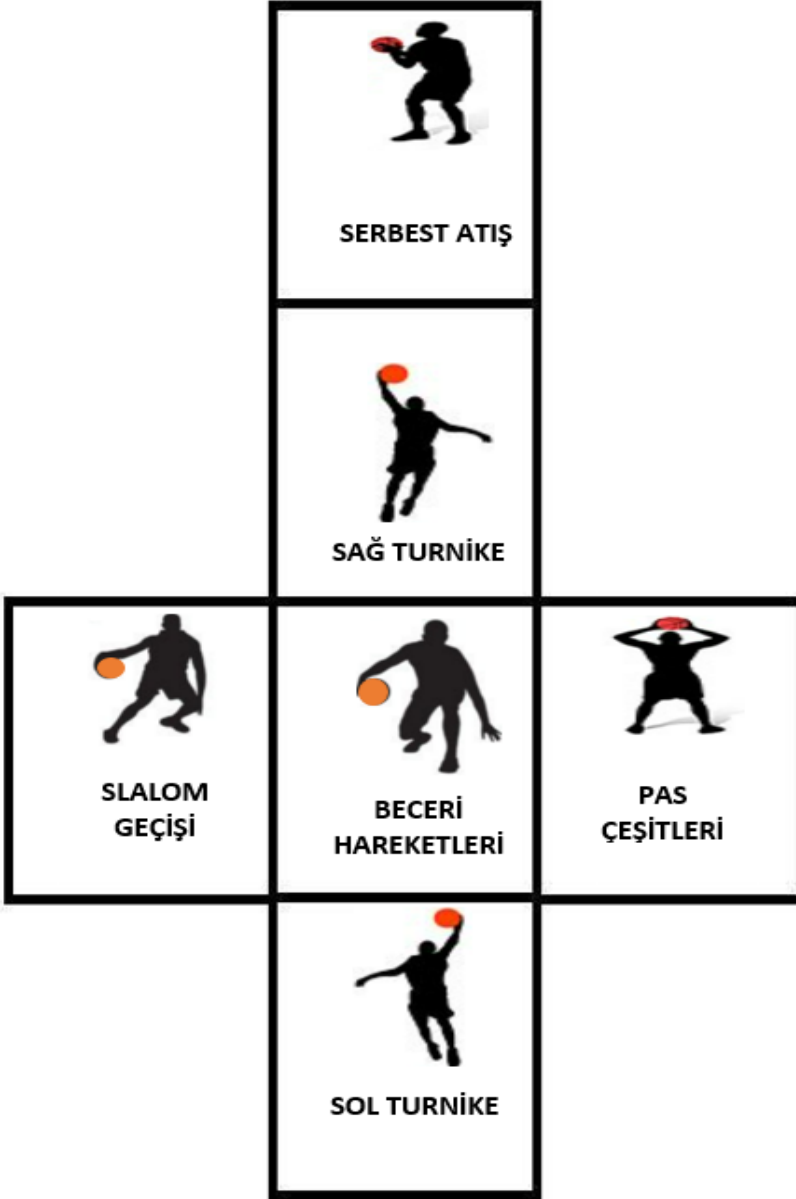
OYUN NO:	5
OYUNUN ADI:	RENGİNİ VUR
OYUNUN YERİ :	Spor Salonu veya Bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	<ul style="list-style-type: none"> • 4 farklı renkte antrenman hunisi (x2) • 4 farklı renkte antrenman yekeği (x2) • 8 adet voleybol topu • 5 metre karelik oyun alanı
OYUNUN SÜRESİ:	Süresiz
OYUNUN SEVİYESİ:	10-14 yaş
OYUNCU SAYISI:	8 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin hız ve atış becerisini geliştirmek
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğretmen sınıf mevcudunu dörder kişilik takımlara ayırır ve iki takım oyuna başlar. Her iki takımdan rastgele iki öğrenci seçilir. Seçilen öğrenciler karşı takımdan seçilen öğrencilerin yeke rengiyle aynı olan huniyi antrenman topuyla devirmeye çalışır. Seçilen öğrenci vurması gereken huniden başka renkte bir huniyi devirirse gidip o huniyi yerine bırakarak tekrar oyun alanına döner ve devirmesi gereken huniyi devirmeye çalışır. Karşı takımın hunilerini en erken deviren takım bir üst tura adımı yazdırır.
ÖNERİ:	



OYUN NO:	6
OYUNUN ADI:	KÜP-BASKET
OYUNUN YERİ :	Spor salonu
OYUN ARAÇ GERECİ:	<ul style="list-style-type: none"> • 10 slalom çubuğu • Basketbol topu • Basket küpü (x2)
OYUNUN SÜRESİ:	Süresiz
OYUNUN SEVİYESİ:	10 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	2 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin basketbol becerilerini geliştirmek
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:  	<p>Öncelikle sınıf mevcuduna göre iki takım oluşturur. Öğretmen sonra basketbol becerilerini geliştiren hareketlerden oluşan birer küp oluşturur ve orta sahada bulunan öğrencilere verir. Öğrenciler küpü yere atar ve küpün üst yüzündeki hareketi mümkün olduğunca en kısa sürede tamamlamaya çalışır. Hareketi tamamlayan öğrenci orta sahaya geri döner. Her öğrenci toplamda 3 küp atışı yapar ve 3 hareketi doğru olarak tamamlayan ilk öğrenci takımına bir sayı kazandırır.</p> <p>Not: Pas çeşitleri duvara karşı yapılacaktır.</p>

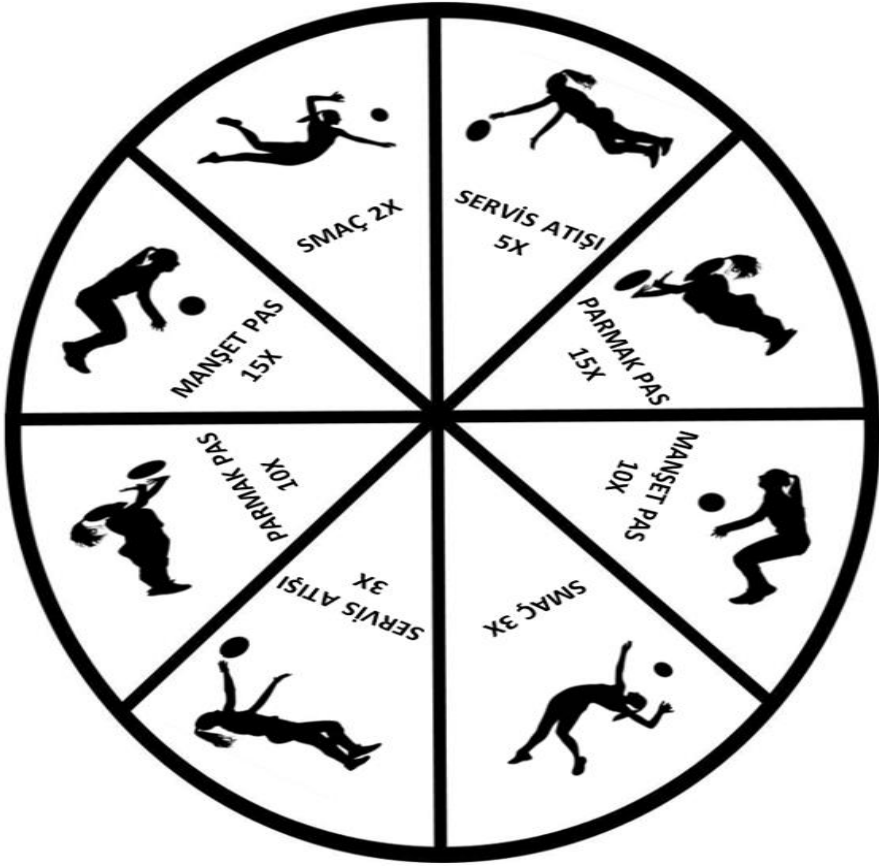
ÖNERİ:

Oyun 6 kişilik gruplar halinde ve her öğrenci küpteki bir beceriyi tamamlayacak şekilde de oynanabilir.



Basket Küpü

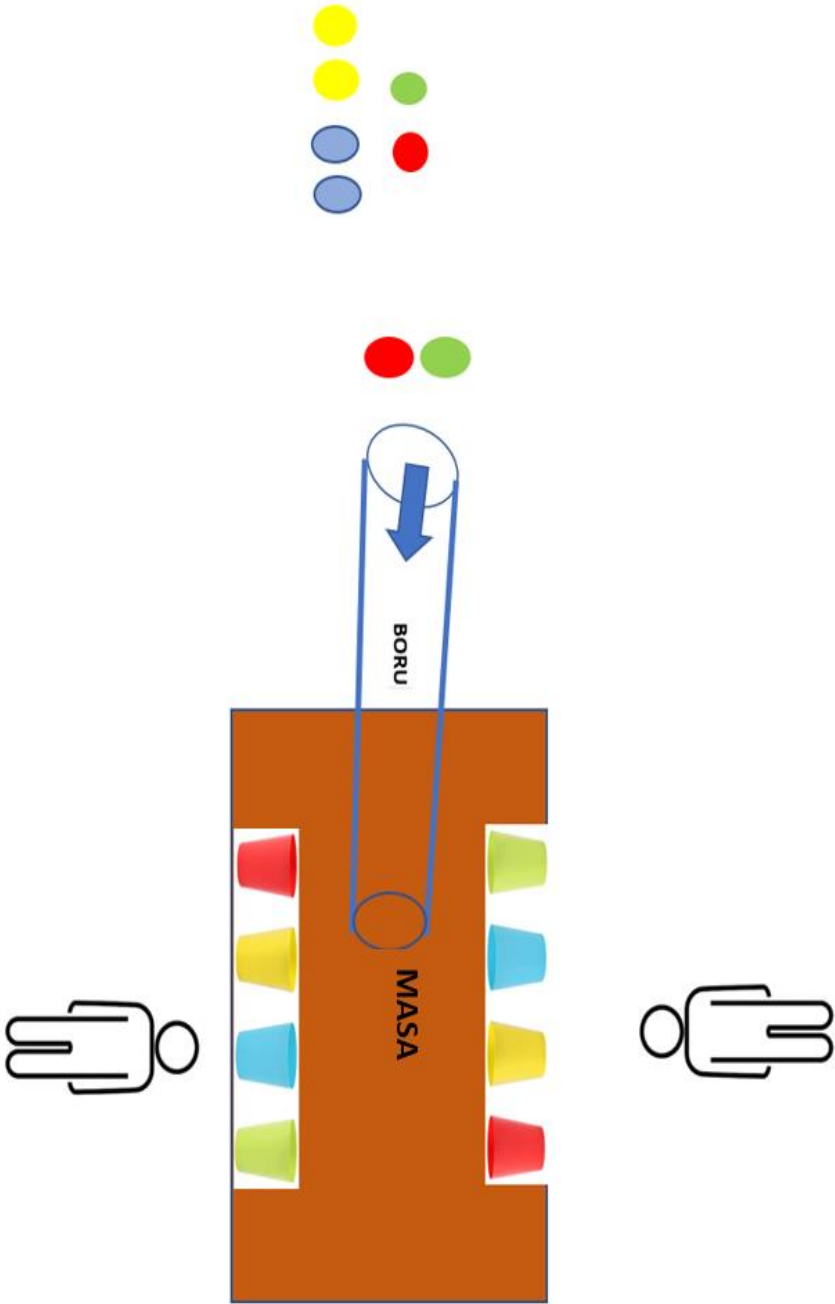
OYUN NO:	7
OYUNUN ADI:	ÇARKI VOLLEY
OYUNUN YERİ :	Spor Salonu
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	<ul style="list-style-type: none"> • 3 adet dart oku (x2) • Dart tahtası (x2) • Voleybol topları
OYUNUN SÜRESİ:	Süresiz
OYUNUN SEVİYESİ:	13 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	2 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin voleybol becerilerini geliştirmek
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	<p>Öncelikle sınıf mevcuduna göre iki takım oluşturur. Öğretmen sonra voleybol becerilerini geliştiren hareketlerden oluşan şekilleri dartların üstüne yapıştırır ve salonun duvarına asar. Öğrenciler sırasıyla bir dart oku atar ve isabet ettirdiği hareketi yapmaya çalışır. Hareketi doğru şekilde tamamlayan öğrenci ikinci dart okunu atar. 3 dart atışı yapan ve isabet ettirdiği 3 hareketi doğru olarak tamamlayan ilk öğrenci bir üst tura yükselir.</p> <p>Not: Pas çeşitleri duvara karşı yapılacaktır.</p>
ÖNERİ:	Oyun kalabalık sınıflarda takım oyunu olarak da oynanabilir.



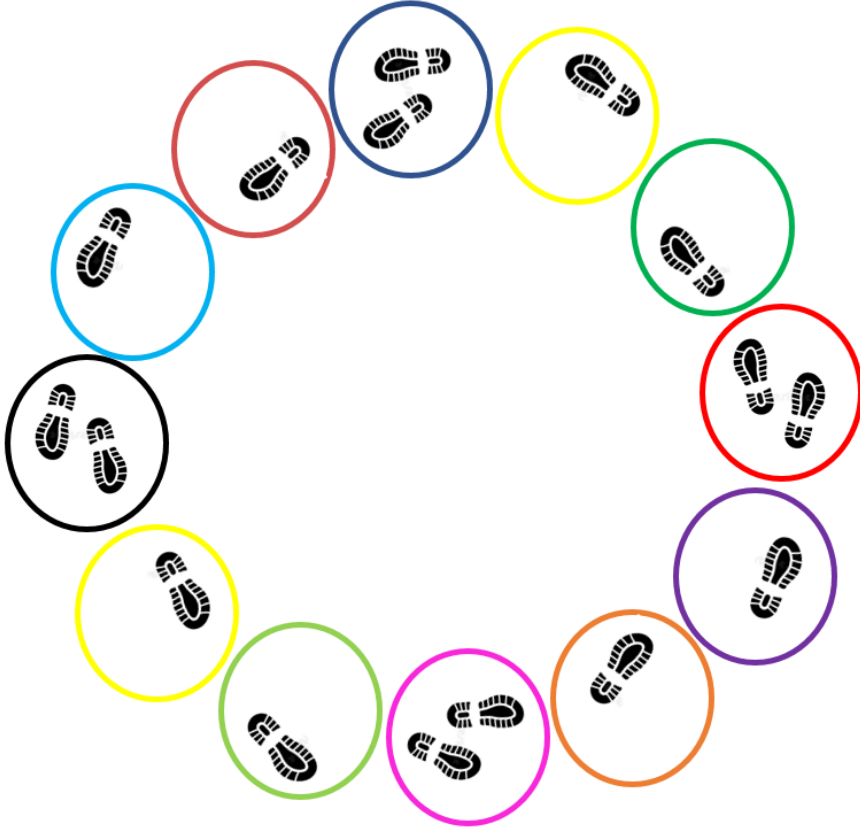
Dart Tahtasına Uygun Profil

OYUN NO:	8
OYUNUN ADI:	TOP KAPMACA
OYUNUN YERİ :	Sınıf
OYUN ARAÇ GERECİ:	<ul style="list-style-type: none"> • 1 adet boru • 4 farklı renkte pinpon topu (x2) • 4 farklı renkte plastik bardak (x2) • 1 adet okul masası

OYUNUN SÜRESİ:	Süresiz
OYUNUN SEVİYESİ:	13 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI:	2 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin el-göz koordinasyonu, hız ve çeviklik becerilerini geliştirmek
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	Öğretmen iki öğrenciye masanın etrafında karşılıklı pozisyon aldırır. Öğretmen daha sonra 1 metre yükseklikteki borudan öğrencilerin görmeyeceği şekilde iki farklı renkteki topu yuvarlar. Toplar masaya değdiği anda öğrenciler kaptığı topu rengine uygun olan bardağa bırakır. Öğretmen daha sonra aynı işlemi bir öğrenci bütün topları renklerine göre bırakana kadar oyunu devam ettirir. Tüm topları uygun olarak yerleştiren öğrenci bir üst tura çıkar. Öğrencilerden biri daha önce bardağına bıraktığı renkteki bir topu tekrar tutarsa tuttuğu topu rakibine, kendi bardağındaki topu da öğretmenine verir. Bu ceza oyunun daha rekabet ortamının oluşmasını sağlar.
ÖNERİ:	Oyun kalabalık sınıflarda takım oyunu olarak da oynanabilir.

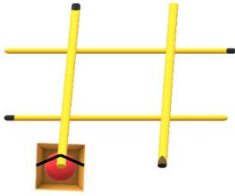


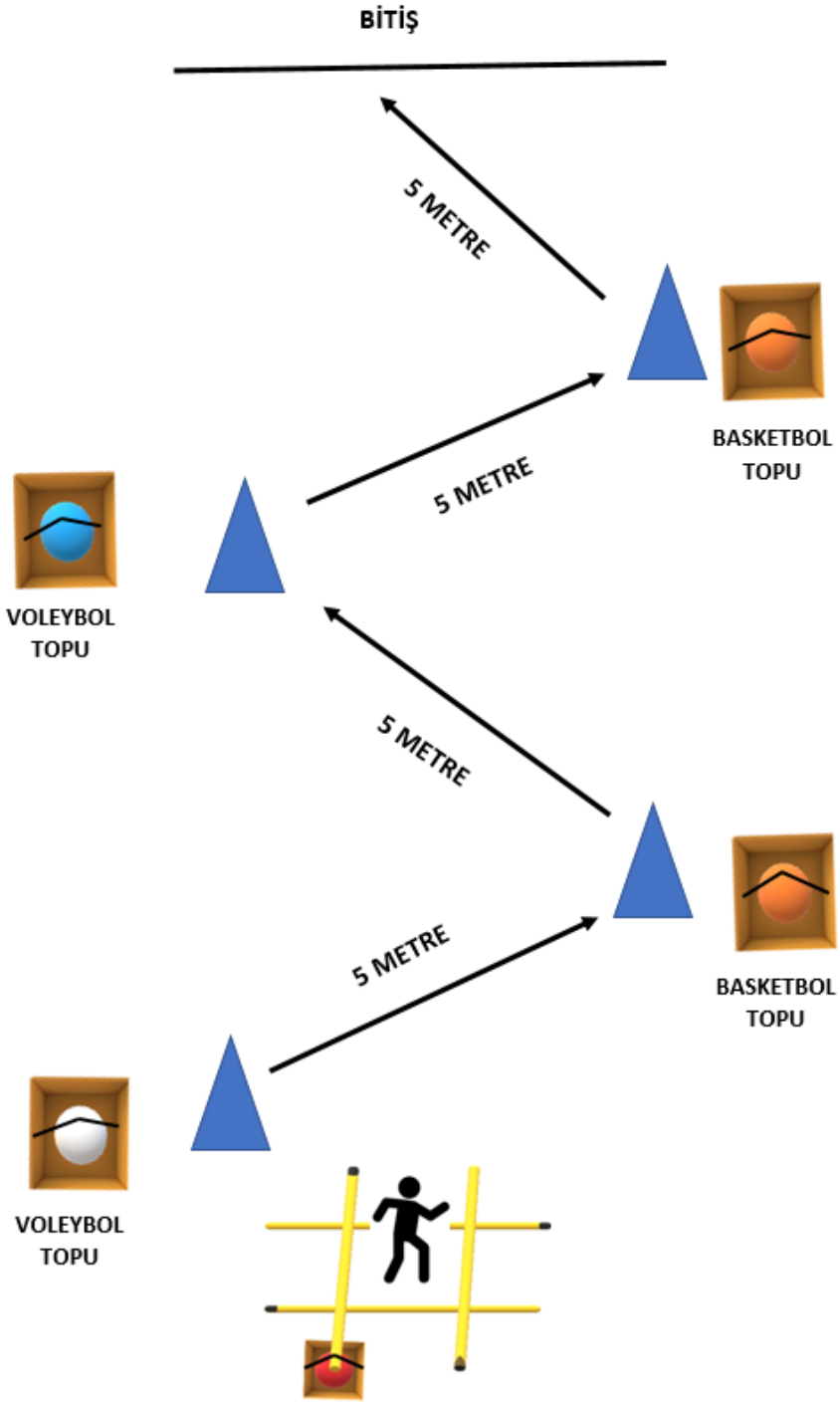
OYUN NO:	9
OYUNUN ADI:	SAĞIM SOLUM NEREDE
OYUNUN YERİ :	Bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	<ul style="list-style-type: none"> • 10 adet koordinasyon çemberi • Sağ-sol ayak resimleri
OYUNUN SÜRESİ:	Süresiz
OYUNUN SEVİYESİ:	12 yaş ve altı
OYUNCU SAYISI:	5 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin hareket becerilerini geliştirmek
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	<p>Öğretmen çemberlerin içine aralarında bir çember boşluk bırakarak 5 oyuncu yerleştirir. Ardından düdüğüyle başlangıç komutunu verir. Öğrenciler öğretmenin bitiş komutuna kadar durmadan önündeki çemberdeki resme uygun olarak zıplamaya başlar. Öğretmen bitiş komutunu verdiğinde öğrenciler yerinde durur. Öğretmen öğrencileri kontrol eder ve hatalı duruş pozisyonunda bulunan öğrenciyi oyundan çıkarır. Son kalan öğrenci oyunu kazanır.</p>
ÖNERİ:	Oyun kalabalık sınıflarda grup halinde oynanıp gruplarında birinci olan öğrencilerle galip gelene kadar tekrar oynanabilir.



OYUN NO:	10
OYUNUN ADI:	TOPÇU ASKER
OYUNUN YERİ :	Bahçe
OYUN ARAÇ GEREÇİ:	<ul style="list-style-type: none">• 8 adet slalom çubuğu• 8 adet slalom kelepçesi• 4 adet basketbol topu• 4 adet voleybol topu• 8 adet antrenman hunisi• 8 adet karton veya poşet

OYUNUN SÜRESİ:	Süresiz
OYUNUN SEVİYESİ:	12 yaş ve üstü
OYUNCU SAYISI:	2 oyuncu
OYUNUN AMACI:	Öğrencilerin kuvvet ve dayanıklılık becerilerini geliştirmek
OYUN KURALLARI VE AÇIKLAMA:	<p>Öncelikle öğretmen 4 adet slalom çubuğunu slalom kelepçesiyle birbirine takar ve oyunun başlangıç alanına bırakır. Daha sonra öğrencilerin bireysel veya takım halinde yarışmasını sağlar. Slalom çubuklarından oluşan kareye geçen öğrenciler aynı anda yarışmaya başlar. Öğrenciler antrenman hunilerinin etrafından dolanarak hunilerin yanında bulunan topları slalom çubuklarının siyah başlığı olmayan uçlarına takar ve topları dengede tutarak düşürmeden bitiş noktasına ulaşmaya çalışır. Oyunu ilk bitiren yarışmacı kazanır.</p>
ÖNERİ:	Oyun kalabalık sınıflarda takım halinde, sınıf mevcudu az olan sınıflarda bireysel olarak oynanabilir.





KAYNAKÇA

- Altınbulak, D., Emir, S., Avcı, C. (2006). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişkiye ve Kalıcılığa Etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(2006), 35-51
- Aral, N., Gürsay, F., Köksal, A. (2000). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. Yapa Yayınları. İstanbul.
- Arıcı, H. (1998). *Okullarda Beden Eğitimi*. Yardımcı Ofset Yayıncılık: Ankara
- Güneş, F. (2014). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Güneş, H. (2011). *Şimdi oyun zamanı*. (3. Baskı). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Gürsoy, A., Arslan, M. (2011). Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılar Türkçe Öğretim Yöntemi. *In 1st International Conference On Foreign Language Teaching And Applied Linguistics*, 5-7.
- Hazar, M. (1996). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*. Tutibay Yayınları.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişki Düzeyine Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara
- Milli Eğitim Bakanlığı, *Eğitsel Oyunlar 12. Sınıflar Ders Kitabı*. (2. Basım).
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2013). *Güzel sanatlar ve spor liseleri/eğitsel oyunlar*.

BÖLÜM 6
EĞİTSEL OYUNLAR
Umut AKTAŞ¹

DOI: <https://dx.doi.org/10.5281/zenodo.8371028>

¹ Ardahan Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği
Bölümü Ardahan, Türkiye. aktaspor@gmail.com, Orcid ID: 0000-0003-4285-2263

1- EĞİTİM

Eğitim, bireyin öğrenim hayatını, toplum içindeki statüsü ve sosyal yaşantısını etkileyen ve belirleyen bir süreçtir. Eğitim uzun bir süreçtir ve bu süreçten verim alınmak isteniyorsa zamanı iyi değerlendirmek gerekir. (Yaşartürk ve Bilgin, 2018) (Volkan Koç 2020). Eğitim, yaşamı etkin kılmak için gereken yeterliliği (deneyim, donanım, bilgi, birikim, tutum, davranış) kazanma sürecidir. Eğitim istenen davranışların insanda oluşturulma ve etkinlik şeklinde değerlendirilme sürecidir (Şimşek, 2007) (Volkan Koç 2020).

Koç / Çocuk Hakları ve Eğitimi Dergisi / Journal of Children's Rights and Education, 2020, Vol. 1 (1), 68-79 70 Kişinin zihinsel, bedensel, duygusal, toplumsal yeteneklerinin, davranışlarının en uygun biçimde veya istenilen yönde ilerletmesi, hedeflere yönelik yeni yetenekler, beceriler kazandırılması amacıyla yapılan çalışmaların bütünüdür. Eğitim, yaşam boyu devam eder; plânlı ya da geliş güzel olarak gerçekleşebilir. Okul, okuma-yazma haricinde çevre içinde, kişisel yetiştirme vs. gibi yöntemlerle oluşan öğretme, öğrenme, bilgi aktarımı, yetenek geliştirme çalışmalarının bütününe içine alan uğraşlara yaygın eğitim olarak da ifade edilir. Özetle, eğitim, öğretimi de kapsayan bir terimdir (İnceoğlu, 2010) (Volkan Koç 2020).

2- OYUN

Oyunu ve çocuklara etkisini inceleyen çok sayıda araştırmacı; oyunun çocuk gelişiminde önemli rol oynadığını söylemişlerdir. Bu araştırmacıların farklı özellikleri ön plana çıkaran çalışmalar yapmış olsalar da sağlık, yaratıcılık, mutluluk gibi konularda ortak kanıları

olduğunu söylemek mümkündür (Isenberg ve Jalongo, 2001) (Volkan Koç 2020). Oyunu tanımlayacak olursak çocuğun katılmaktan zevk aldığı fiziksel, zihinsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimine katkı sağlayan ve gerçek hayattan parçalar taşıyan etkin öğrenme sürecidir. (Akın ve Atıcı, 2015)(Volkan Koç 2020).

Oyunun çok yönlü yapısı ve farklı alanları içinde barındırması sebebiyle farklı araştırmacılar oyun için farklı yapıda tanımlar yapmıştır. Bu tanımlardan bazıları;

- 1- “Oyun çocuğun tabii ilgisine dayanarak, bedeni, ruhi ve ahlaki gelişimini sağlamak amacıyla ferdi veya toplu olarak yapılan hızlı faaliyetlerdir”.(Uluğ MO.1997:28) (Serpil Akçınar 2018).
- 2- “Oyun insanların bedensel ve zihinsel yeteneklerine katkı sağlama amacı içinde olan, hesap, dikkat, rastlantı ve beceri isteyen, aynı zamanda da tat veren bir tür yarıştır”.(Seyrek H, Sun M. 1991:2) (Serpil Akçınar 2018).
- 3- “Oyun çocuğun duygusal, fiziksel, zekâ gibi birçok alanda gelişimini sağlayan, zevk alarak yaptığı hareketlerdir”. (Timurkaan S. 2003) (Serpil Akçınar 2018).
- 4- “Oyun, dikkat rastlantı veya yeteneğe dayanan ve insanların hoş vakit geçirmelerine, oyalanmalarına yarayan tamamen menfaatsiz eğlenceli yarıştır”. (Sel R. 1995) (Serpil Akçınar 2018).
- 3- “Oyun çocukların eylem düzeyinde katılım gösterdikleri, düşünce ve duygularını ifade ettikleri, meraklarını giderecek araştırma ve gözlem yapma olanağı buldukları, yeni keşiflerde buldukları, nesnelere ve kişilerle etkileşim içinde buldukları haz verici bir

etkinliktir”. (Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programı, Ankara 2013: 41) (Serpil Akçınar 2018).

4- EĞİTSEL OYUN

Belirli bir amaca yönelik oyun alanı, oyuncu sayısı, oyuncu seviyesi, oyun süresi, tekrar sayısı ve kullanılan materyal doğrultusunda planlanan oyunlara eğitsel oyun denir. (Özen G, Timurkaan S, Güllü M, Timurkaan HS, Meriç F, Uğraş S, Çelik Çoban D. 2014) (Mehmet G. 2018).

Aytaş ve Uysal, eğitsel oyunları kuralları olan ve kazanıma ulaştırılan oyun niteliğinde tanımlamışlardır. (Aytaş G, Uysal B. 2017) (Mehmet G. 2018).

Öncü ve Özbay, oyunu doğumdan itibaren başlayan ve insanın yaşamı boyunca etkileme fırsatı olan, bazen amaçlı bazen de amaçsız şekilde gerçekleştirilebilen bir etkinlik olarak ifade ederken “oyunun bazen amaçlı olması” ifadesi eğitsel oyunu işaret etmektedir (Çelebi ÖE, Özbay E. 2014) (Mehmet G. 2018).

Eğitsel oyunlarla ilgili yapılan tanımların ortak noktalarından yola çıkarak birkaç özelliğten bahsetmemiz mümkün olur:

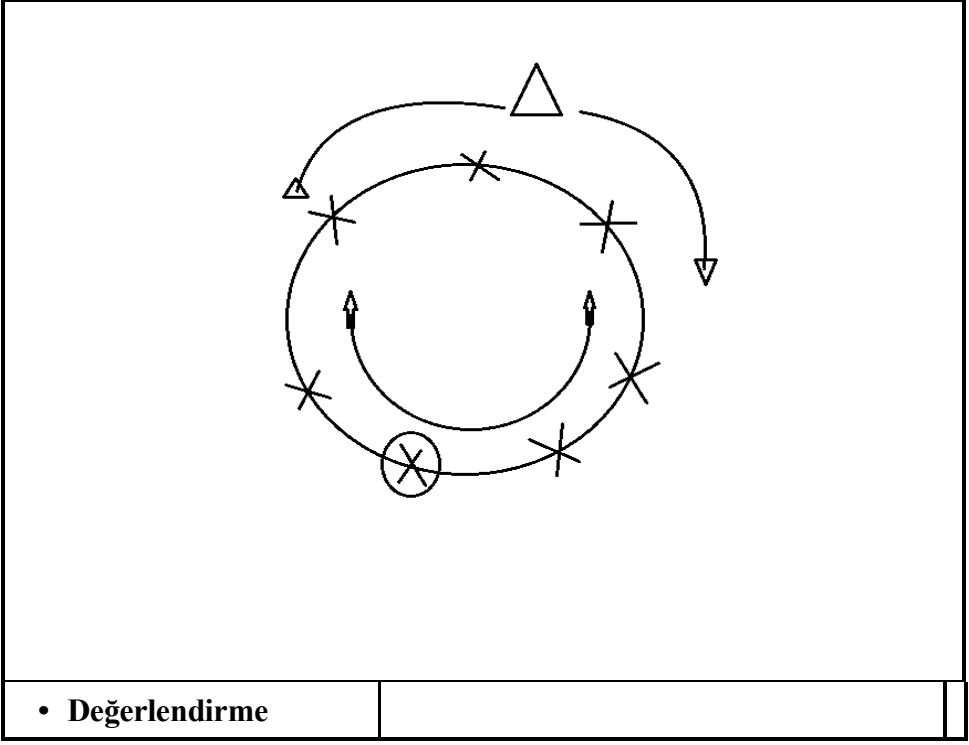
- 1- Eğitsel oyunlar amaca yöneliktir.
- 2- Eğitsel oyunlar planlı tasarlanır.
- 3- Eğitsel oyunların amacına yönelik olması açısından lidere ihtiyaç duyar.

Bu özellikler ışığında eğitsel oyun, çocuğun fiziksel, psikomotor, bilişsel ve duyuşsal özelliklerini belirlemede ve geliştirmede etkili eğlenceli bir eğitim aracıdır (Mehmet G. 2018)

Eğitsel oyunlar gelişime farklı yapılarda katkı sağlaması için planlanabilir. Bunlar; kuvvet, sürat, çabukluk reaksiyon zamanı, dayanıklılık, koordinasyon, esneklik, zeka dil gelişimi, sosyal gelişim, psikolojik ve kişilik gelişimi. (Mehmet G. 2018).

OYUNUN ADI	DAİREDEKİNİ YAKALA
OYUNUN YERİ	SALON VEYA BAHÇE
ARAÇ-GEREÇLER	OYUNCULAR, BİP
OYUN SÜRESİ	SINIRSIZ
YAŞ GRUBU	12 YAŞ ÜZERİ
OYUNCU SAYISI	6-8 KİŞİ
OYUNUN AMACI	TAKIM VE REAKSİYON ÇALIŞMASI

ACIKLAMA: Oyuncular birbirlerinin omzundan tutacak şekilde bir daire oluşturur. Dairedeki bir kişi kendini belli edecek şekilde bip giyer ya da beline bir bez bağlanır. Dairenin dışında bir ebe belirlenir. Ebe dairedeki belirlenen bip giymiş oyuncunun tam ters istikametinde olacak şekilde konumlandırılır. Hakem komutuyla birlikte ebe bip giymiş oyuncuyu yakalamaya çalışır. Dairedeki oyuncular ise birbirlerinden ayrılmadan dönerek bip giymiş oyuncuyu ebeden kaçırmaya çalışır. Ebe yakalarsa daireye geçer, dairedeki bir oyuncu ebe seçilir.



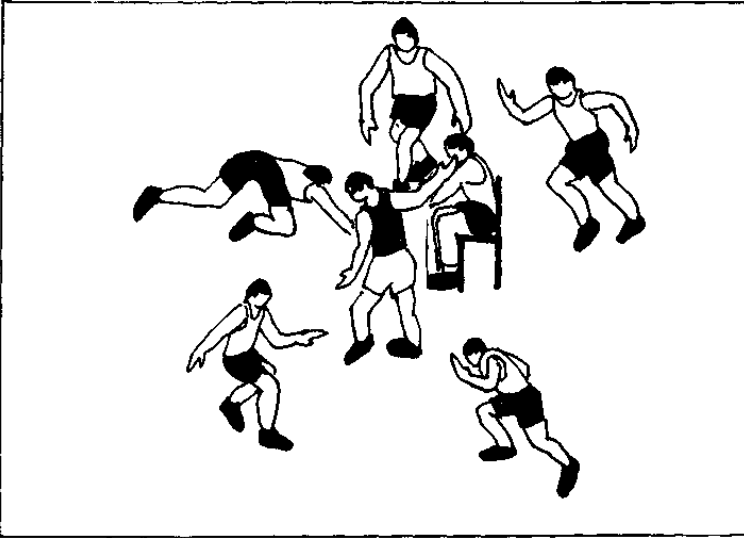
OYUNUN ADI	PASLI SAYI
OYUNUN YERİ	SALON VEYA BAHÇE
ARAC-GEREÇLER	BASKETBOL TOPU, HULALOP, ANTRENMAN ŞAPKASI
OYUN SÜRESİ	SINIRSIZ
YAŞ GRUBU	12 YAŞ ÜZERİ

OYUNCU SAYISI	10-16 KİŞİ
OYUNUN AMACI	TAKIM ÇALIŞMASI VE PAS KABİLİYETİ GELİŞTİRME
<p><u>ACIKLAMA:</u> 2 takım oluşturulur. Sahanın iki ucuna yerlere hulalop koyulur. Hulalopların etrafına antrenman şapkalarından bir alan çizilir. Takımlar basket topunu hulalopun içene koymaya çalışır. Topu koyan takım sayıyı kazanır ve diğer takımın paslarıyla oyun tekrar başlar.</p> <p><u>OYUN KURALLARI:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Oyuncuların birbirlerine dokunması yasaktır. 2. Top sürmek yasaktır. 3. Oyuncular sadece pas yaparak sayıya ulaşmaya çalışır. 4. Takımlar topu sadece pas esnasında havada yakalayarak kazanabilir. 5. Topu elinde tutan oyuncunun en fazla 3 adım atma hakkı vardır. 6. Topu elinde tutan oyuncu en fazla 5 saniye içinde elinden çıkarmalıdır. 7. Hulalopun etrafında belirlenen alana elinde top olmayan oyuncu giremez. 8. Sayıyı kaybeden takım kendi kalesinden oyuna başlar. 	
• Değerlendirme	

OYUNUN ADI	Kör Bekçi
OYUNUN YERİ	Sınıf
ARAÇ-GEREÇLER	Sandalye, ip veya eşarp
OYUN SÜRESİ	3-4 dakika
YAŞ GRUBU	10-12 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	6-7 kişi
OYUNUN AMACI	Dikkati ve beceriyi geliştirir.

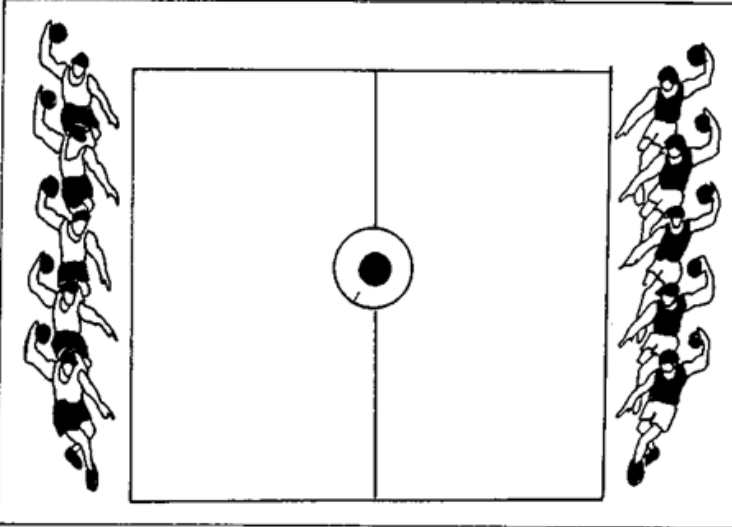
ACIKLAMA: Yarışmacılardan birisi sandalyeye oturur ve ayakları bağlanır. Bunun yanına gözleri bağlı bir bekçi konur. Öteki oyuncular bekçiye yakalanmadan arkadaşlarını çözmeye çalışırlar. Bekçiye vurulan ölür (oyun dışı kalır). Belli bir süre sonra bekçi bağlı olanı koruyabilmişse oyunu kazanır. (Şekil)

ÇEŞİTLENDİRME: Oyun karşılıklı gruplar arasında da oynanır. Bağlı olan oyuncu ile çözecek olanlar bir grubun oyuncusu, bekçi de karşı grubun oyuncusu olur. Çözmeyi başaran veya korumayı başaran (bekçi), oyunu kazanır



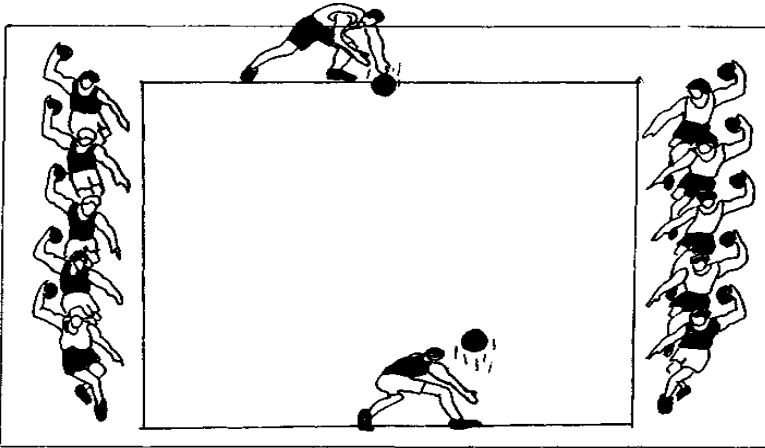
OYUNUN ADI	Topu Karşı Alandan Çıkarma
OYUNUN YERİ	Salon
ARAC-GEREÇLER	Sağlık Topu ve Hentbol Topu
OYUN SÜRESİ	2-3 tekrar
YAŞ GRUBU	13-14 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	Bir sınıf
OYUNUN AMACI	İsabetli atışı geliştirir

AÇIKLAMA: Öğrenciler iki grup olur ve dikdörtgen şeklindeki oyun alanını ortadan bölen çizginin iki yanında yer alırlar. Orta çizginin orta noktasına bir sağlık topu konur. Başlama komutuyla öğrenciler ellerindeki toplarla sağlık topunu, rakip alanın çizgilerinden dışarı çıkarmaya çalışırlar. Belirli tekrarlar sonucu karşı alandan fazla top çıkaran grup, yarışı kazanır.



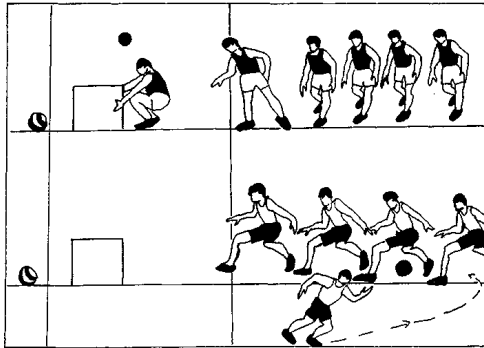
OYUNUN ADI	Yuvarlanan Topu Vurma
OYUNUN YERİ	Oyun Salonu
ARAC-GEREÇLER	Top
OYUN SÜRESİ	2-3 tekrar
YAŞ GRUBU	13-14 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	Bir sınıf
OYUNUN AMACI	Top kontrolünü ve isabetli atışı geliştirir.

AÇIKLAMA: Öğrenciler iki grup olur ve oyun alanının kısa kenarlarında bir grup, uzun kenarlarında diğer grup olmak üzere yerleşirler. Uzun kenarlarda birer tane top bulunur. Kısa kenarda ise bir tane top vardır. Oyun başladığı anda kısa kenardaki öğrenciler, topu yerden karşı gruptaki arkadaşlarına yuvarlarken, diğer gruptaki öğrenciler ellerindeki toplarla yuvarlanın topu vurmaya çalışırlar. Vurulmadan geçen her top, yuvarlayan gruba sayı kazandırır. Belli sayıda gruplar yer değiştirir. Oyunun sonunda fazla puan alan grup, yarışı kazanır.



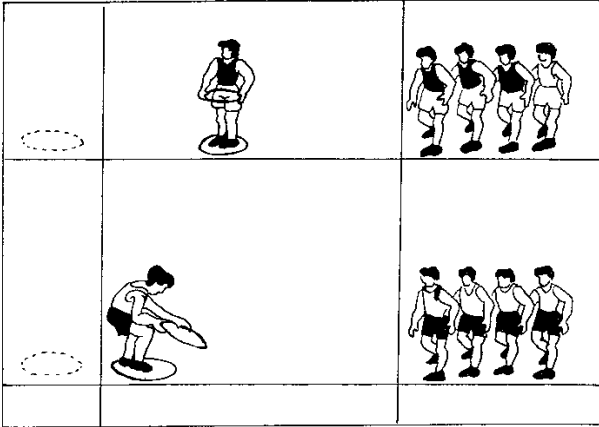
OYUNUN ADI	Top Altından Takla
OYUNUN YERİ	Salon veya Bahçe
ARAC-GEREÇLER	Cimnastik minderi ve top
OYUN SÜRESİ	3-4 tekrar
YAŞ GRUBU	10-12 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	Bir sınıf (En az 12 kişi)
OYUNUN AMACI	Beceri ve koordinasyon geliştirir.

AÇIKLAMA: Eşit sayıda ki gruplar derin kolda tek sıra olurlar. Grupların 8-10 metre ilerisine birer cimnastik minderi konur. Grupların önündeki oyunculara birer top verilir. Verilen komutla beraber toplu oyuncular, mindere kadar top sürerek ilerlerler. Minderin kenarına geldiklerinde topu havaya atar ve minderde düz takla atarak topu yere düşmeden tutmaya çalışırlar. Topu tuttuktan sonra dripling yaparak yerlerine gelirler. Bu sırada gruptakiler bacakları açık topu beklemektedirler. Toplu oyuncu, açık bacaklar arasından en arkadaki oyuncuya doğru hızla topu yuvarlar ve sıranın arkasına geçer. Top en arkaya geldiğinde, bu kez baş üzerinden elden ele aktararak sıranın başındaki oyuncuya gönderilir. Bu oyuncu topu alır ve oyunu devam ettirir. En az hata yapan ve öncelikle bitiren grup galip ilân edilir.



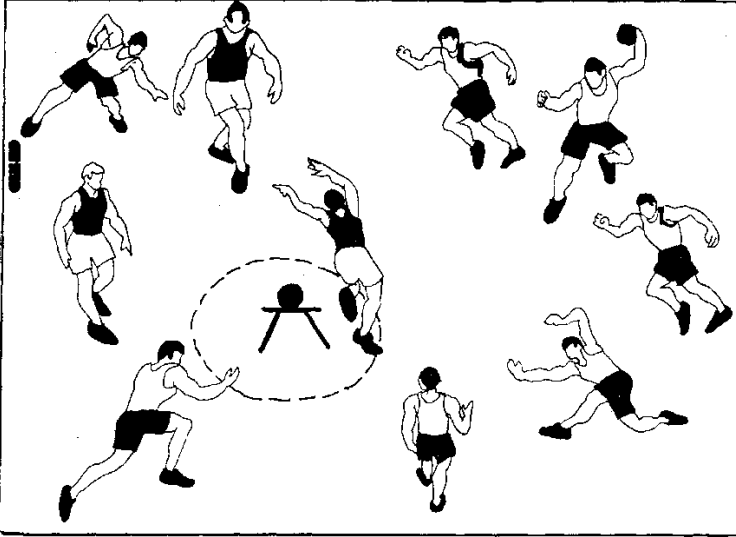
• Değerlendirme

OYUNUN ADI	Çalışkan Bahçıvan (El Arabası)
OYUNUN YERİ	Salon
ARAC-GEREÇLER	Basketbol Topu, Huni
OYUN SÜRESİ	1-2 tekrar
YAŞ GRUBU	14 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	Bir sınıf
OYUNUN AMACI	Oyuncuların kuvvetini ve dengesini geliştirir.
<p>AÇIKLAMA: Eşit sayıda iki grup kendi aralarında "tek-çift" diye sayarak tek sıra oluştururlar. Tek numaralı oyuncular start çizgisinde cephe duruşundadırlar. Çift numaralı oyuncular ise eşlerinin ayak bileklerinden tutarlar ve "el arabası" gibi hazır beklerler. Verilen komutla 10-12 metre uzakta bulunan engele doğru ilerlerler. Engeli döndükten sonra roller değişir. Start çizgisine geldiklerinde ikinci çift çıkış yapar. Öncelikle final çizgisine gelen çiftin takımı galip ilân edilir. (Şekil 19)</p> <p>METODOJİK ÖNERİLER: Araba şeklinde (elleri üzerinde) sürülen oyuncuların bellerinde yay oluşmamasına ve çok hızlı sürülerek sakatlanmamasına dikkat edilmesi gerekir.</p> <p>ÇEŞİTLENDİRME: Oyuncular ellerinde bir basketbol topunu sürerek parkuru tamamlar.</p>	
• Değerlendirme	

OYUNUN ADI	Adadan Adaya
OYUNUN YERİ	Oyun salonu veya bahçe
ARAC-GEREÇLER	4 çember
OYUN SÜRESİ	2-3 tekrar
YAŞ GRUBU	8-10 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	Bir sınıf
OYUNUN AMACI	Beceri ve çabukluğu geliştirir.
<p>Açıklama: Her grubun iki çemberi vardır. Oyuncular derin kolda ve gruplar eşit sayıda yan yana dizilirler. Gereğinde gruplar 2'ye ayrılmak süratiyle karşılıklı yerleşir. Grubun ilk oyuncusu verilen çıkış komutu ile birinci çemberi önüne yerleştirir ve içine atlar. İkinci çemberi de tekrar önüne yerleştirir, içine atlar ve birinciyi alır, tekrar öne yerleştirir. Oyun yarışının diğer yarışçıya kadar olan mesafeyi bu şekilde kat etmesiyle devam eder. Çemberden başka zemine hiç bir şekilde değmemesi gerekir. Bu nedenle çemberler, yetişilebilecek kadar öne konmalıdır. Önce bitiren grup galip ilan edilir.</p>	
	
• Değerlendirme	

OYUNUN ADI	Korunan Kale
OYUNUN YERİ	Spor Salonu, Spor Sahası veya Bahçe
ARAÇ-GEREÇLER	Sağlık topu, tabure, hentbol topu
OYUN SÜRESİ	4-5 dakika
YAŞ GRUBU	10-12 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	10 ve üzeri
OYUNUN AMACI	Dikkati ve isabetli atış becerisini geliştirir.

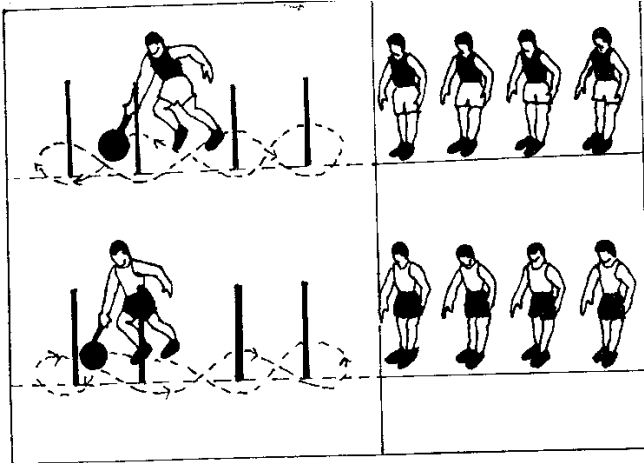
AÇIKLAMA: Oyun alanı 8-10 m çapında bir daireden oluşur. Dairenin merkezine tabure ve üzerine sağlık topu koyulur, etrafına 1 m çapında daire çizilir. Oyuncunun birisi yönetici olur ve taburenin hemen yanında durur. Diğer oyuncular dairede dizilirler ve yüzleri içe dönük olur. Oyuna başlama işaretinden sonra, oyuncular topu birbirlerine atarlar ve uygun zamanda kaleye atış yaparlar. Amaç, kaleyi yıkmaktır. Kalenin yanındaki oyuncu, kaleyi korumaya, topa elle veya ayakla vurup kenara çıkarmaya çalışır.



• Değerlendirme

OYUNUN ADI	Sopa ile Top Sürme
OYUNUN YERİ	Salon veya Bahçe
ARAÇ-GEREÇLER	Futbol topu, cimnastik sopası, ve dikme
OYUN SÜRESİ	2-3 tekrar
YAŞ GRUBU	12-14 yaş grubu ve üzeri
OYUNCU SAYISI	15-20 kişi
OYUNUN AMACI	Dikkati, çabukluğu, koordinasyonu ve el bileği kuvvetini geliştirir.

Açıklama : Oyuncular 8-10 kişilik iki takım oluştururlar ve derin kolda paralel olarak başlama çizgisinin arkasına sıralanırlar. Her takımın ilk oyuncusunun ayakları önüne birer hafif top konulur. Sıraların önlerine 2-3 m mesafeli 3-4 engel konulur (bayrak, sağlık topu, küp vs.). Oyunun başlama işaretinden sonra oyuncular ellerindeki sopalarla topları engeller arasından slalom yaparak geçirirler ve en son engele kadar gidip aynı şekilde geri dönerler. Geldiklerinde sopayı ve topu ikinci arkadaşına verip sıranın arkasına geçerler. Böylece bütün oyuncular sıralanana kadar oyun devam eder. İlk sıralanan oyuncular galiptir.

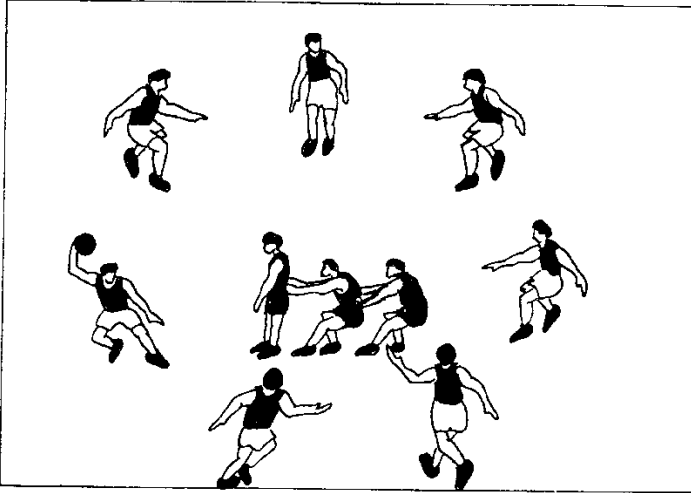


• Değerlendirme

OYUNUN ADI	Topla Kuyruğunu Korum
OYUNUN YERİ	Salon veya Bahçe
ARAC-GEREÇLER	Hentbol Topu
OYUN SÜRESİ	2-3 tekrar
YAŞ GRUBU	10-12 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	Normal bir sınıf
OYUNUN AMACI	Top hakimiyetini ve isabetli atış, çabukluk ve koordinasyonu geliştirir.

AÇIKLAMA: Oyuncular bir halka oluştururlar, beş oyuncu halkanın içine girerek birbirlerinin bellerinden tutarak arka arkaya dizilirler. Halkalardakiler topa içeride oluşturulan sıranın son elemanı vurmaya, sırayı oluşturanlar da kopmadan son elemanı korumaya çalışırlar. Oyun bu şekilde oynanır. Vurulan eleman sırayı terk ederek halkaya katılır, böylece oyun dört kişiyle devam eder en son bir kişi kalınca oyun biter.(Şekil)

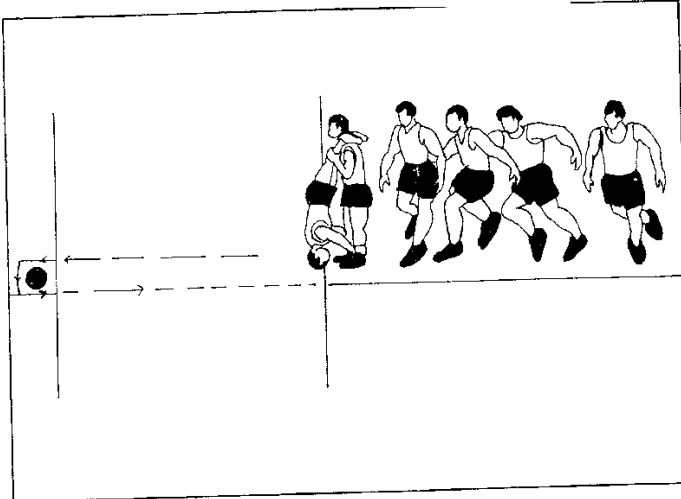
ÇEŞİTLENDİRME: Oyuna zaman sınırlaması da getirilebilir. Örn: 2-3 dakika kuyruğunu vurulmadan koruyan başarılı, koruyamayan başarısız sayılır.



• Değerlendirme

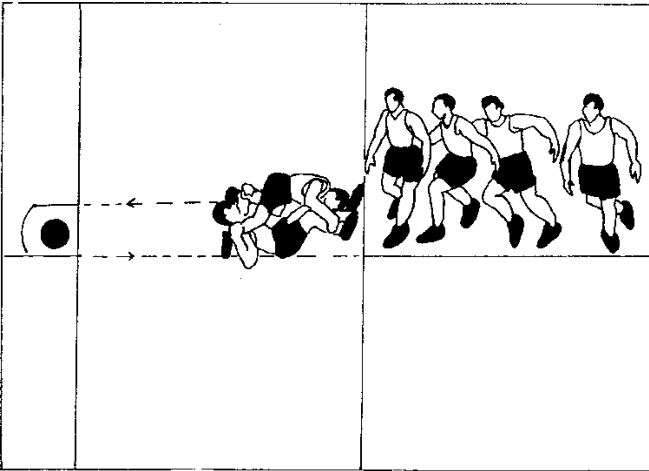
OYUNUN ADI	Robot
OYUNUN YERİ	Salon
ARAC-GEREÇLER	Sağlık topu
OYUN SÜRESİ	1-2 tekrar
YAŞ GRUBU	12-14 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	Sınırsız
OYUNUN AMACI	Oyuncuların koordinasyonunu geliştirir.

AÇIKLAMA: Oyuncu sayısına göre 2 veya 3 grup oluşturulur. Gruplar kendi aralarında "tek-çift" diye sayarlar ve derin kolda tek sıra olurlar. Tek numaralı oyuncular çıkış pozisyonu olarak çift numaralı oyuncuların yardımıyla amuda kalkarlar. Çift numaralı oyuncular tek numaralı oyuncuların ön kısmından bellerini tutarlar. Tek numaralı oyuncu ayaklarını eşinin başına, ellerini eşinin ayaklarının üzerine koyarak sıkıca tutunur. Verilen komutla birlikte, ilk eşler gruplarının ilerisinde bulunan engele doğru robot adımlarıyla ilerlerler. Engele gelindiğinde pozisyon bozulur ve eşlerin rolleri değişir. Aynı hareketle grubun yanına gelinir. Sonra grubun başında hazır bekleyen çiftler harekete geçerler. Gruptaki tüm çiftler bu hareketi yaptığında oyun biter. En çabuk bitiren grubu galin ilân edilir.



OYUNUN ADI	Palet
OYUNUN YERİ	Salon
ARAÇ-GEREÇLER	Sağlık Topu
OYUN SÜRESİ	1-2 tekrar
YAŞ GRUBU	12-14 yaş ve üzeri
OYUNCU SAYISI	Sınırsız
OYUNUN AMACI	Oyuncuların koordinasyonunu geliştirir.

ACIKLAMA: Oyuncu sayısına göre 2 veya 3 grup oluşturulur. Gruplar kendi aralarında "tek-çift" diye sayarlar ve derin kolda tek sıra olurlar. Tek numaralı oyuncu, ayakları yarış istikâmetine doğru olmak şartıyla sırt üstü yatar. Çift numaralı oyuncu, çift numaralı oyuncunun başının bulunduğu yere ayaklarını açarak koyar ve eğilerek tek numaralı oyuncunun ayak bileklerinden tutar. Verilen komutla beraber, tek numaralı oyuncu düz takla atarak çift numaralı oyuncunun pozisyonuna gelir. Çiftler böyle devirler halinde 7-8 metre ilerilerindeki engele kadar giderler. Engele varınca ayağa kapkıp gruplarına doğru koşarlar. Grubun yanına geldiklerinde sıradaki çift çıkış yapar. Öncelikle ve hatasız bitiren grup galip ilân edilir.



• Değerlendirme

KAYNAKÇA

- Serpil, A. (2018) Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Becerilerinin İncelenmesi. Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Volkan, K. (2020) Beden Eğitiminde Eğitsel Oyunlar, Çocuk Hakları ve Eğitimi Dergisi.

BÖLÜM 7

EĞİTSEL OYUNLAR

Arş. Gör. Yalçın ALNİDELİK¹

DOI: <https://dx.doi.org/10.5281/zenodo.8371040>

¹ Ardahan Üniversitesi, Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulu,
yalcinalnidelik@ardahan.edu.tr Orcid ID: 0009-0002-1718-4590

,

Giriş

Belli kurallara uyarak bir rakibe karşı kazanmayı veya ortak bir çaba ile bir sorunu çözmeyi amaçlayan, genellikle bilgi, beceri, strateji gerektiren aktivitelere oyun denir.

Eğitimde kullanılan oyunlar eğitsel oyun kavramı ile karşımıza çıkmaktadır. Eğitsel oyunlar, bir beceriyi insanlara öğretmek, bir konuyu kavramalarına yardımcı olmak, problem çözme ve grup çalışması becerilerini geliştirmek için tasarlanmış oyunlardır. Eğitsel oyunlar, insanların oyun oynarken kavramları anlamalarına, alan bilgilerini öğrenmelerine ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Eğitsel oyunlar tasarlanırken belli başlı öğrenme çıktıları göz önünde bulundurulur.

Eğitsel oyunlar, her yaşta insanlar için tasarlanabilirler ve hem kapalı alanlarda hem de açık alanlarda uygulanabilirler. Eğitsel oyunlar, hedef yaş grubu ve oyunun uygulanacağı alan göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır.

Her çocuk hatta yetişkinlerin büyük bölümü oyun oynamaktan büyük bir zevk alır. Eğitsel oyunlar; araştırmacılar, eğitimciler ve öğrenciler tarafından büyük ilgi görmektedir. Multidisipliner bir konu olan eğitsel oyunlar; psikoloji, edebiyat, medya, sosyoloji, eğitim teorisi ve bilgisayar oyunları çalışmaları gibi çeşitli disiplinlerin araştırma alanı içindedir.

Eğitsel oyunların çocuklara etkisi çok önemlidir. Oyun bir amaç olarak değil, çocukları eğitmeyi amaçlayan yolda bir araç olarak kullanılmalıdır.

Oyunla eğitim öğretici araç olarak kullanıldığında, çocuk diğer zamanlara göre daha serbest hareket etmekte ve iç dünyasını daha gerçekçi olarak yansıtmaktadır. Bu nedenle oyunla eğitimin öğretici araç olarak kullanılması sonucunda öğrenmenin daha iyi hafızada kaldığını, mukayeseli düşünme, karar verme ustalığı kazandırdığını ve davranışları değiştirdiği görülmektedir. [1]

Eğitsel oyun uygulamaları kuvvet, çabukluk, dayanıklılık, esneklik, hareketlilik ve beceri özellikleriyle birlikte, çocuğun fiziksel gelişimi üzerinde de olumlu etkide bulunmaktadır. Oyun oynarken çocuğun elde ettiği fiziksel bir kazançtır. Çocuklar oyun sırasında yapan ve rol oynayan bireyler durumundadır. Oyun çocuğun bellekte tutma, isimlendirme, eşleştirme ve sınıflandırma yeteneklerini de desteklemektedir. [2]

Çocuğun doğal ihtiyacı olan hareket ve oyun isteği, okulda beden eğitimi derslerinin önemini artırmaktadır. Günümüz eğitim öğretim kurumlarındaki okullarda okutulan derslerle, öğrencilerde geliştirilmek istenen, bilgi ve beceriler gibi bilişsel davranışlardaki değişiklikler yanında, psikomotor gelişim ile kişilik özellikleri, tutumlar, değerler ve ilgiler gibi duyuşsal davranışlardır. [3]

Öğrenmeye karşı olumlu tavır ve tutum geliştiren çocuk, öğrenme etkileşimlerine daha aktif bir şekilde katılabilir. Bu katılım çocuğun algılamasını etkileyen reseptörleri daha seçici yapar ve ilgili konunun öğrenilmesine karşı motivasyon oluşturur. Bu istek çocuğu öğrenmeye hazır hale getirir. [4]

Sportif oyunlara bir takım mensubu olarak katılmak çocuklarda zamanla karşılıklı yardımlaşma, beraber çalışma ve takımın diğer oyuncularına ve oyunun düzenine saygılı olma duygularını da geliştirir. Çocuk, gelişim özellikleri, duyu, düşünce ve davranışları ile yetişkinden farklı, kendine özgü bir varlıktır. Bilimsel bir yaklaşım ile ele alınması gereken çocuğun doğası, özel nitelikleri bakımından bireyin temel davranışlarını kazandığı en önemli eğitim kademelerinin planlanmasını gerektirmiştir. Aktif katılımlı öğrenme bu dönemde gerçekleşmekte ve bunun için en uygun ortamın ise drama ve oyun olduğu bilinmektedir. [5]

Oyunun Adı	Koşarak XOX
Oyunun Yeri	Spor salonları, spor sahaları veya okul bahçeleri
Oyun Araç-Gereçleri	9 adet çember (kare, üçgen şeklinde cisimler de kullanılabilir). 2 farklı renkte 3'er adet atkı, tişört benzeri nesne
Oyunun Süresi	İstediğiniz kadar
Yaş Seviyesi	6 yaş+
Oyuncu Sayısı	4+
Oyununun Amacı ve Eğitsel Değeri	Takım çalışması, çabukluk, yön değiştirme ve hızlı düşünme becerilerini geliştirmek
<p>Başlamadan Önce: Yere 3x3 boyutunda bir kare oluşturacak şekilde dokuz adet çember çizilmelidir (dokuz adet hulahup benzeri nesne de kullanılabilir). Tüm oyuncuların kuralları anladığından emin olun. Öğretmen gözetiminde bir adet deneme oyunu oynanabilir.</p> <p>Nasıl Oynanır: Oyun 3'er kişilik takımlar halinde oynanır. Her oyuncuya yerleştirmesi için 1 adet nesne (atkı, tişört) verilir. İşaret verilince, her takımdan ilk oyuncu hedefe doğru koşar ve çemberlerden birine elindeki nesneyi yerleştirir. Oyuncu, nesneyi yerleştirdikten sonra sıradaki oyuncunun eline dokunmak için sıranın başına geri koşar.</p>	

Sıradaki oyuncu koşarak nesneyi açık bir çembere yerleştirir. Takımların amacı; 3 nesneyi ardışık şekilde yerleştirerek düz bir çizgi oluşturmaktır (yatay, dikey veya çapraz). 3 nesnenin tümü kullanıldıysa ve düz bir çizgi oluşmadıysa, sıradaki oyuncu kendi takımına ait nesnelere birinin yerini değiştirerek oyuna devam eder. Sıradaki takımlardan biri oyunu izler ve oyun sonucunu değerlendirirler. Oyun bittikten sonra kazanan takım tekrar oynamaya hak kazanır. Kaybeden takım ise yerini sıradaki takıma (oyun sonucunu değerlendiren takım) bırakır. Oyun döngü halinde devam eder. Aynı anda birçok oyun oynanabilir.

Oyunu Çeşitlendirmek İçin: Takımlar birbirleriyle art arda maçlar yaparak turnuva sistemi şeklinde oynanabilir. Takımlar her tur karıştırılabilir. Takımlar 3 yerine 2-4-5 kişiden oluşabilir.



Hazırlayan: Arş. Gör. Yalçın ALNİDELİK 10/05/2023

Oyunun Adı	Karmakarışık
Oyunun Yeri	Spor salonları, açık spor sahaları veya okul bahçeleri
Oyun Araç-Gereçleri	-
Oyunun Süresi	10 dakika ve üzeri
Yaş Aralığı	6-9 yaş
Oyuncu Sayısı	5+
Oyununun Amacı ve Eğitsel Değeri	Sözlü iletişim, iş birliği, stratejik düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmek

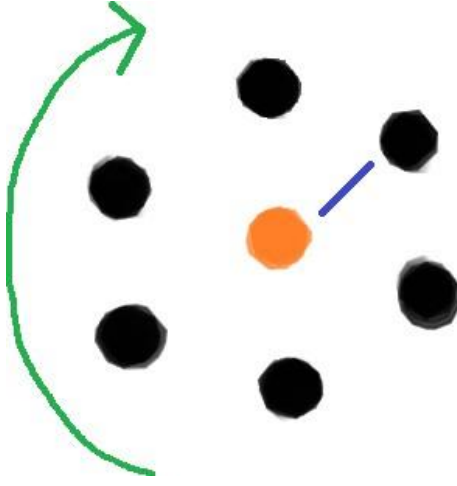
Başlamadan Önce: Herkesi en fazla on iki kişilik küçük gruplara ayırın ve sıkı bir çember oluşturmalarını sağlayın.

Nasıl Oynanır: Oyuncuların her biri, ellerinden biriyle yanlarında duran kişiler dışında birinin bir elini tutar. Sonra oyuncuların her biri; diğer elleriyle, yanlarında duran kişiler ve zaten el ele tutuştukları kişi dışında birinin bir elini tutar. Oyunun amacı, oyuncuların birbirlerinin ellerini bırakmadan çözmeleridir. Karışıklığı çözenin çok fazla iletişim ve iş birliği gerektirdiğini vurgulayın.

Oyunu Çeşitlendirmek İçin: Grupları büyütün. İletişim yöntemlerine kısıtlamalar ekleyin.



Oyunun Adı	Hayvanlar İş Başında
Oyunun Yeri	Spor salonları, açık spor sahaları veya okul bahçeleri
Oyun Araç-Gereçleri	İki oyuncunun aynı anda tutabileceği uzunlukta bir nesne (cetvel, çubuk vb.)
Oyunun Süresi	-
Yaş Aralığı	6-9 yaş
Oyuncu Sayısı	3+
Oyunun Amacı ve Eğitsel Değeri	El-göz koordinasyonunu ve farklı hayvan seslerine olan farkındalığı geliştirmek
<p>Başlamadan Önce: Bir çubuk veya cetvel gibi iki kişinin tutabileceği uzun bir nesne belirleyin. Oyuncuların, her bir kişi arasında biraz boşluk bırakarak geniş bir çember içinde durmasını sağlayın. Bir oyuncudan ortaya geçmesini isteyin.</p> <p>Nasıl Oynanır: Ortadaki oyuncu gözlerini kapatır ve elindeki çubuk ile yavaşça dönmeye başlar. Çemberdeki herkes saat yönünde hareket etmelidir. Ortadaki oyuncu, hareket etmeyi bırakma zamanının geldiğini bildirmek için elindeki çubuğu üç kez hafifçe yere vurur. Sonra ortadaki oyuncu gözleri kapalı olarak oyunculardan birine elindeki çubuğu uzatır. Ortadaki oyuncu çubuğun işaret ettiği oyuncudan bir hayvanın sesini taklit etmesini ister. Çubuğun işaret ettiği oyuncu, ondan istenen hayvanın sesini taklit etmelidir. Ortadaki oyuncunun, hayvan sesini taklit eden oyuncuyu bilmek için bir tahmin hakkı vardır, eğer bilirse ortada kalmaya devam eder ve tekrar dönmeye başlar, eğer bilemezse hayvan sesini taklit eden oyuncu ortaya geçer ve oyun böyle devam eder.</p> <p>Oyunu Çeşitlendirmek İçin: Farklı hayvanlar ile oyun çeşitlendirilebilir.</p>	



Hazırlayan: Arş. Gör. Yalçın ALNİDELİK 11/05/2023

Oyunun Adı	Hayvan Çiftliği
Oyunun Yeri	Spor salonları, açık spor sahaları veya okul bahçeleri
Oyun Araç-Gereçleri	-
Oyunun Süresi	10 dakikadan az
Yaş Aralığı	6-9 yaş
Oyuncu Sayısı	4+
Oyununun Amacı ve Eğitsel Değeri	Çocukların dinleme ve iş birliği becerilerini geliştirmek

Başlamadan Önce: Geniş bir çember içinde, oyuncuları bir, iki, üç, dört, beş arasında numaralandırın (grubun boyutuna ve grubun kaldırabileceği karmaşıklığa bağlı olarak). Her sayı için bir hayvan atayın. Herkese sayıların hangi hayvana karşılık geldiğini ve o hayvanın hangi sesi çıkardığını söyleyin. Köpek (hav), ördek (vak), inek (möö), kedi (miyav), koyun (mee), aslan (kükreme) vb. olabilir. Her oyuncunun bir hayvana atandığından ve hayvanını hatırladığından emin olun. Yürümeye ilişkin güvenlik önlemlerini gözden geçirin ve oyunculara gözlerini kapatmalarını ve bir tampon görevi görmesi için kollarını öne doğru uzatmalarını söyleyin.

Nasıl Oynanır: Oyuncular oyun sırasında gözlerini kapalı tutmalıdır. Bir

tampon görevi görmesi için elleri önde yavaşça yürürken ve hayvan sesleri çıkarırken kendileriyle aynı hayvana atanan arkadaşlarını bulmaları gerekir. Herkes kendi grubunu bulduğunda veya ilk grup tamamladığında oyun sona erer.

Oyunu Çeşitlendirmek İçin: Sayılar yerine, oyunculara karşılık gelen sesle temsil etmeleri gereken farklı hayvanların resimlerini verin. Grubunuzun yaşına ve yeteneğine bağlı olarak grup sayısı değiştirilebilir.

Hazırlayan: Arş. Gör. Yalçın ALNİDELİK 11/05/2023

Oyunun Adı	Lavlara Basmak Yasak
Oyunun Yeri	Spor salonları, açık spor sahaları veya okul bahçeleri
Oyun Araç-Gereçleri	Karton veya oyuncuların kolayca üzerinde durup taşıyabilecekleri herhangi bir şey (patates çuvalı, tahta parçası vb.)
Oyunun Süresi	10 dakika+
Yaş Aralığı	9-13 yaş
Oyuncu Sayısı	10+
Oyununun Amacı ve Eğitsel Değeri	İletişim, ekip çalışması ve liderlik becerilerini geliştirmek

Başlamadan Önce: Oyuncular iki takıma ayrılır. Her takım, gruptaki kişi sayısından bir eksik olmak üzere eşit sayıda patates çuvalı alır. Stratejiler üzerine beyin fırtınası yapın ve gerekirse örnekler verin. Takımların tüm malzemelere sahip olduğundan ve kuralları tekrar edebildiğinden emin olun. Açıkça işaretlenmiş bir başlangıç ve bitiş çizgisi oluşturun.

Nasıl Oynanır: Oyunun amacı, tüm ekip üyelerini yere dokunmadan oyun alanının bir ucundan diğer ucuna götürmek. Oyuncular sadece bir karton üzerinde dururlarsa lav bölgesinde olabilirler, yani doğrudan yere

basamazlar. Oyuncular kartondan inip yere basarlarsa, oyuna başladıkları çizgiye geri dönmek zorundadırlar. Her takım, tüm takım arkadaşlarını karşıya güvenli bir şekilde nasıl geçireceklerine dair bir strateji bulmalıdır.

Oyunu çeşitlendirecek öneriler: Oyunu yeniden adlandırın ve aynı hedeflerle farklı bir öykü anlatın, örneğin Bataklik Oyunu ve benzeri. Herkes bir olup saate karşı yarışabilir (takımlara ayrılmak yerine). Oyunculara, kasabanın kendi bölgelerinin on dakika içinde patlayacağını ve o zamana kadar herkesi karşıya geçirmeleri gerektiğini söyleyebilirsiniz. Grubun deneyim düzeyine göre karton miktarını değiştirin. Daha az karton oyunu zorlaştırır. Oyunu zorlaştırmak için grubun birkaç üyesinin rastgele gözlerini bağlayabilir veya konuşmalarını yasaklayabilirsiniz.



Hazırlayan: Arş. Gör. Yalçın ALNİDELİK 12/05/2023

Oyunun Adı	Komşumu Seviyorum
Oyunun Yeri	Spor salonları, açık spor sahaları veya okul bahçeleri.
Oyun Araç-Gereçleri	-
Oyunun Süresi	10 dakika
Yaş Seviyesi	6 yaş+
Oyuncu Sayısı	8+
Oyununun Amacı ve Eğitsel Değeri	Öğrencilerin grup içindeki ortak noktalarını farketmelerini ve kişisel özellikleri belirlemelerini sağlamak.

Başlamadan Önce: Herkesin kuralları anladığından emin olun. Oyunculara ortada kaldıklarında ne söyleyeceklerini düşünmeleri için zaman verin. Beraberlik olması durumunda ne yapılacağını kararlaştırın. Sandalye ve koniler kullanarak bir çember veya üçgen oluşturun. Koni/sandalye sayısının oyuncu sayısından bir eksik olduğundan emin olun. Oyunculardan bir kişi çemberin/üçgenin ortasına geçer diğerleri ise etrafına dizilir.

Nasıl Oynanır: Çemberin ortasında duran kişi “Komşumu seviyorum özellikle şu komşumu...” diyerek oyuna başlar. Bir oyuncu hakkında bir bilgi vererek cümleyi tamamlar. Örnek: “Komşumu çok seviyorum, özellikle de yurt dışında doğmuş, basketbol oynamayı seven, evcil hayvanı olan, tek çocuk olan komşum vb.”). Açıklamayı bitirir bitirmez bu özelliklere sahip olan herkes (ortadaki kişi dahil) kendi konisinden hareket eder ve boş bir koniye geçer (hemen yanında olmayan bir koniye). Boş konilerden/sandalyelerden birini kapamayan kişi oyunun ikinci turuna ortada başlar.

Oyunu Çeşitlendirmek İçin: Bu oyun aynı zamanda Vücudunu Hareket Ettir olarak da adlandırılabilir. Oyuncular, eğer... ise vücudunuzu hareket ettir der. Koşmak yerine seyircili stadyum koltuklarında ayağa kalkarak da olarak oynanabilir. Lider diyor ki ayağa kalk eğer... gibi.



Hazırlayan: Arş. Gör. Yalçın ALNİDELİK 12/05/2023

Oyunun Adı	Ormanda Yolculuk
Oyunun Yeri	Spor salonları, açık spor sahaları veya okul bahçeleri.
Oyun Araç-Gereçleri	-
Oyunun Süresi	10 dakika
Yaş Aralığı	5-8 yaş
Oyuncu Sayısı	-
Oyunun Amacı ve Eğitsel Değeri	Öğrencilerin hayal güçlerini, yaratıcı düşünme becerilerini ve yönlendirmeleri dinleme becerilerini geliştirmek.

Başlamadan Önce: Oyuncuların zıplama, koşma, eğilme gibi eylemleri gerçekleştirebildiğinden emin olun.

Nasıl Oynanır: Tüm oyunculara bir ormanda olduklarını hayal etmeleri söylenir. Oyuncuların ormanda yaptığı geziyi anlatırken tüm öğrencilerin oldukları yerde yürümelerini sağlayın. Ara sıra öğrencilerin "dalların" altından eğilmelerini ve devrilmiş "ağaçların" üzerinden atlamalarını sağlayın. Yavaş yavaş oyuncuların adımlarını hızlandırmaya başlayın (bir şeyin geldiğini duyup ondan kaçmalarını söylemek vb.). Devam ettikçe

oyuncuların yürümek yerine koşmalarını sağlayın. "Dalları" ve "düşmüş ağaçları" ekleyin, böylece oyuncular zıplayarak ve eğilerek farklı kaslarını da kullanabilirler. Oyuncuları yorduktan sonra onları tekrar yavaşlatın ve dinlenmelerine izin verin. Daha sonra bir nehirde "yüzüyor" veya bir ağaca veya tepeye

"tırmanıyor" gibi davranmalarını isteyebilirsiniz. Farklı hızlarda hareket gerektiren ve farklı kasları kullanmalarını sağlayan farklı varyasyonlar kullanılabilir. Hayal gücünün sınırlarını istediğiniz kadar zorlayabilirsiniz.

Oyunu Çeşitlendirmek İçin: Oyuncular oyuna aşına olduktan sonra, anlatılacak hikaye veya yapılacak yolculuk değiştirilebilir, çeşitlendirilebilir (çöl, kumsal vb.)



Hazırlayan: Arş. Gör. Yalçın ALNİDELİK 13/05/2023

Oyunun Adı	Hangi Hayvan Dokundu?
Oyunun Yeri	Spor salonları, açık spor sahaları veya okul bahçeleri.
Oyun Araç-Gereçleri	-
Oyunun Süresi	-
Yaş Aralığı	6-9 yaş
Oyuncu Sayısı	10+
Oyununun Amacı ve Eğitsel Değeri	El-göz koordinasyonu ve yönergeleri dinleme becerisini geliştirmek

Başlamadan Önce: Güvenli etiketlemeyi gösterin (hafifçe dokunuş). Güvenli olmayan etiketler; etiketlenen oyuncunun düşmesine neden olabilecek sert temaslar, iteklemeler ve benzerleri. Net sınırları olan ve öğrencilerin güvenli bir şekilde koşabilmeleri için yeterli alana sahip geniş bir oyun alanı belirleyin. Sınırları ve sınırların dışına çıkmanın sonuçlarını anlatın. Oyuncuları 2 gruba ayırın, her grubu bir hayvan olarak atayın (gruplardan biri kedi diğeri köpek vb.). Grupların atandıkları hayvanların seslerini taklit etme alıştırmaları yapmalarını sağlayın.

Nasıl Oynanır: Oyunun amacı, herkesi grubunuzla aynı hayvana dönüştürmektir. Oyun başladığında, tüm oyuncular hayvan sesleri çıkarmalı ve güvenli bir şekilde birbirlerini etiketlemeye çalışmalıdır. Bir oyuncu etiketlendiğinde, onu etiketleyen oyuncu hangi hayvansa o da o hayvan olur. Oyun tüm oyuncular aynı hayvan olana kadar devam eder.

Oyunu Çeşitlendirmek İçin: Daha fazla hayvan grubu oluşturulabilir (oyuncuları 2 gruba ayırmak yerine 3-4 gruba ayırmak gibi). Orijinal hayvanından değiştirilemeyen 1-3 oyuncu seçebilirsiniz (oyunun sürekli devam etmesi için). İşitme engelliler için sözel ipuçları kullanmak yerine çocuklara hayvan hareketleri yaptırabilirsiniz.

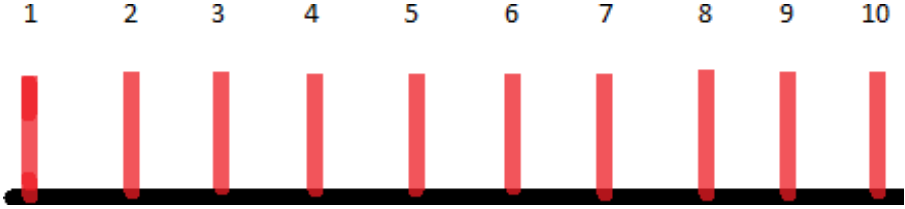


Hazırlayan: Arş. Gör Yalçın ALNİDELİK 13/05/2023

Oyunun Adı	Çizgideki Karıncalar
Oyunun Yeri	Spor salonları, açık spor sahaları veya okul bahçeleri.
Oyun Araç-Gereçleri	-
Oyunun Süresi	10 dakika
Yaş Aralığı	8-13 yaş
Oyuncu Sayısı	10+
Oyununun Amacı ve Eğitsel Değeri	Takım çalışması ve iletişim becerilerini geliştirmek
<p>Başlamadan Önce: Oynamak için zeminde bir çizgi belirleyin (bir tahta veya denge tahtası da olabilir). Herkesin belirli bir sırayla bu çizgi üzerinde durmasını sağlayın. Sırayı hatırlamalarına yardımcı olmak için oyuncuları numaralandırın.</p> <p>Nasıl Oynanır: Oyunun amacı, tüm oyuncuların çizgiden düşmeden çizgi üzerinde yer değiştirmesidir. Oyunun sonunda, oyuncuların sırası tam ters yönde değişmelidir (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 diziliminde başlayan oyun 10-9-</p>	

8-7-6-5-4-3-2-1 dizilimiyle sona ermelidir). Yani çizginin sol ucunda başlayan oyuncu oyunu çizginin en sağ ucunda sonlandırmalıdır.

Oyunu Çeşitlendirmek İçin: Oyunu zorlaştırmak için yerden olan mesafeyi değiştirebilirsiniz (denge çubuğu oyunu zorlaştırır). Oyuncuları iki gruba ayırın. İki grup, grup içi dizilimlerini koruyarak yer yer değiştirmeyi amaçlayabilir. Çizginin genişliğini değiştirebilirsiniz (daha geniş bir çizgi oyunu kolaylaştırır).



Hazırlayan: Arş. Gör. Yalçın ALNİDELİK 14/05/2023

Oyunun Adı	Sırt Sırtı
Oyunun Yeri	Spor salonları, açık spor sahaları veya okul bahçeleri.
Oyun Araç-Gereçleri	-
Oyunun Süresi	-
Yaş Aralığı	8-13 yaş
Oyuncu Sayısı	2+
Oyununun Amacı ve Eğitsel Değeri	Sözlü iletişim, iş birliği ve stratejik düşünme becerilerini geliştirmek

Başlamadan Önce: Oyuncuları 2'şer kişilik gruplara ayırın. Herkese sırt sırta durmalarını söyleyin. Oyuncuların rahatça hareket etmesi için bir alan belirleyin.

Nasıl Oynanır: Çiftlerin iş birliği içinde sırtlarını birbirlerine yaslayarak, ellerini kullanmadan yavaşça oturmaları gerekmektedir. Çiftler oturduktan sonra, aynı pozisyonda, ayaklarını birbirlerine yaklaştırarak tekrar ayağa kalkmalıdır.

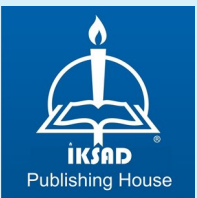
Oyunu Çeşitlendirmek İçin: Birlikte çalışan grubun boyutunu artırabilirsiniz (2 yerine 3-4 kişilik gruplar).



Hazırlayan: Arş. Gör. Yalçın ALNİDELİK 14/05/2023

Kaynaklar

1. Demirci N, Demirci PT. İlköğretim I. Kademe sınıf öğretmenlerinin oyunla eğitimin önemine ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesi. 9. Uluslararası Spor Bil. Kongresi. Muğla. 2006:614–616.
2. Aral N, Gürsay F, Köksal A. Okul öncesi eğitiminde oyun. Yapa Yayınları. İstanbul. 2000.
3. Gündüz N. Beden eğitiminde öğrencilerin değerlendirilmesi. Orta öğretim kurumlarında beden eğitimi ve sorunları, Türk Eğitim Der. Yayınları, S.153. Ankara. 1988.
4. Kıldan O. Oyunun çocukların gelişim özelliklerine etkisi, Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) 1–2. Konya. 2001.
5. Alakuş AO. Öğretme ve Öğrenme sürecinde uzaktan öğretim ve Türkiye’deki yansımaları. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 2003;2 (6) 72–82.
6. “ <https://www.playworks.org/> ”
7. “ www.exampleslab.com ”
8. “ www.prodigygame.com ”
9. “ blog.quizalize.com ”
10. “ www.splashlearn.com ”



ISBN: 978-625-367-265-2