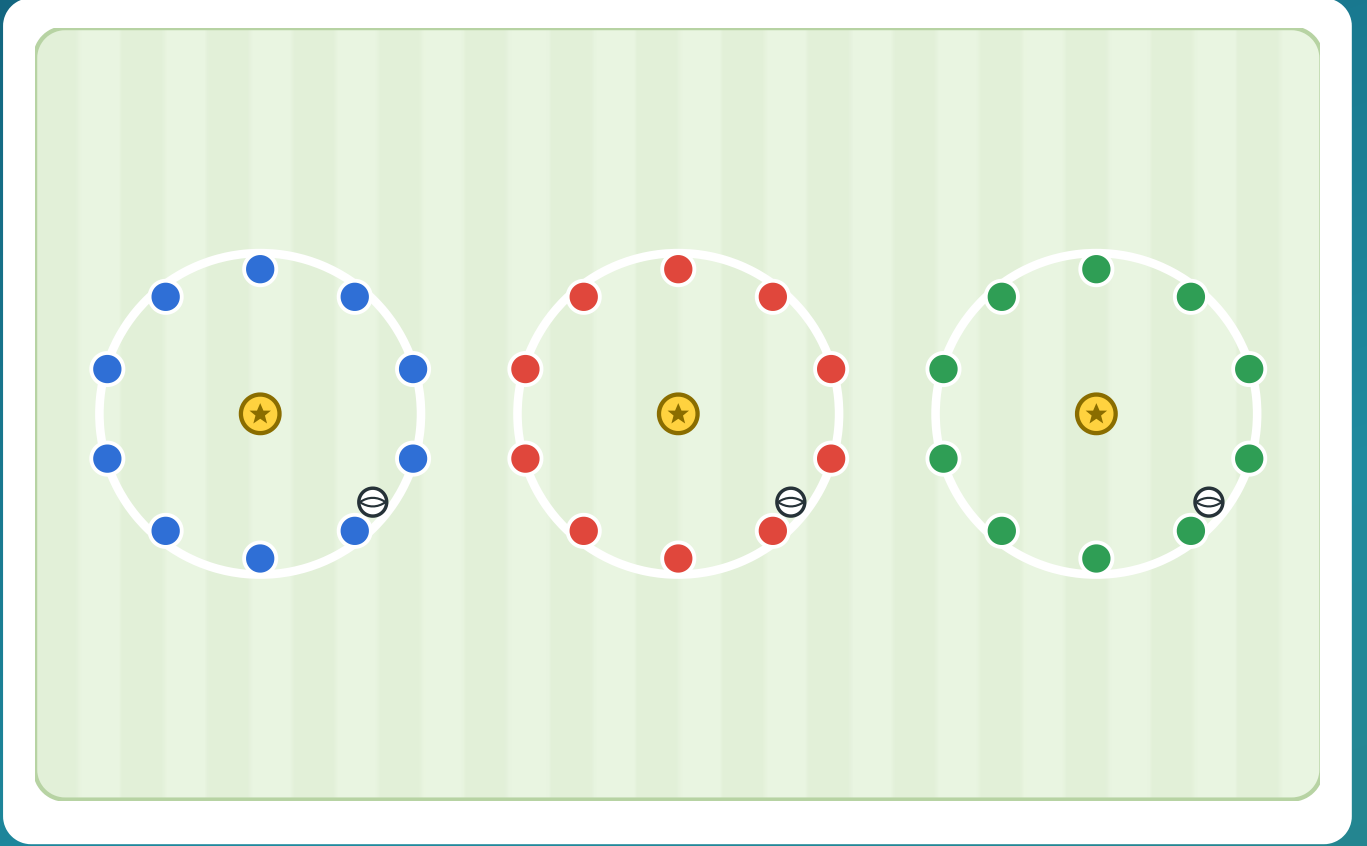


Beden Eğitimi ve Oyun Haftalık Oyun Kartları

37 hafta · haftada 5 ders saati · 74 saha çizimli oyun + 37 geleneksel oyun köşesi · 30 öğrenciye göre · en fazla 2 top



Tema	Ders saati	Haftalar	Öğrenme çıktıları
Okul Temelli Planlama	8	1, 36, 37	
1. Tema: Hareketimi Geliştiriyorum	65	2-14	BEO.2.1.1, BEO.2.1.2
2. Tema: Oyunun Kurallarını Uyguluyorum	30	15-20	BEO.2.2.1, BEO.2.2.2, BEO.2.2.3
3. Tema: Ritimle Hareket Ediyorum	27	21-25	BEO.2.3.1, BEO.2.3.2
4. Tema: Sağlığım İçin Fiziksel Aktiviteye Katlıyorum	50	26-35	BEO.2.4.1, BEO.2.4.2, BEO.2.4.3, BEO.2.4.4, BEO.2.4.5

Yeni Yıla Merhaba

Okul Temelli Planlama — Yeni yıla başlarken oyun alanı, sinyaller, takım kurma ve güvenli oyun sözleşmesi.

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Gaziler Günü · İlköğretim Haftası

Haftanın Odağı

Yeni yıla başlarken oyun alanı, sinyaller, takım kurma ve güvenli oyun sözleşmesi.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

30 kapak (5 renk) 12 huni 5 halka düdük büyük karton

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Selam Treni → 1. oyun: Renk Takımları Buluşması (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Renk Takımları Buluşması – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Düdük Dili

4. ders

Düdük Dili sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: İsim Mendili

5. ders

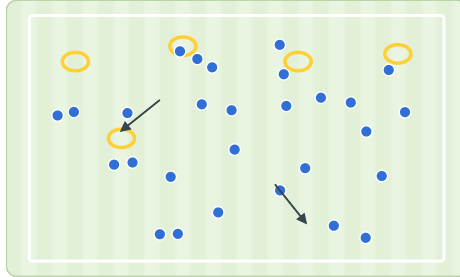
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Selam Treni

Öğrenciler alanda yürür; düdükte en yakın arkadaşıyla 'tren' olur (omuzdan tutunur). Her düdükte tren büyür: 2 → 4 → 8. Son düdükte tüm sınıf tek tren.

1. Oyun — Renk Takımları Buluşması Özgün oyun

Köken: Okul temelli planlama – hızlı takım kurma **Düzen:** Tüm sınıf; 5 renk takımı **Süre:** 15 dk



Malzeme: 5 renkte kapak (her öğrenciye 1), 5 halka (takım evleri)

- Her öğrenci gizlice bir renk kapak çeker.
- 'Takımını bul!' komutunda aynı renkteki arkadaşlarını konuşmadan, yalnızca kapağı göstererek bulur.
- Takım, kendi renk halkasının etrafında el ele daire olur ve oturur.
- Takımlar bir ad ve 'takım selamı' uydurur.
- Kapaklar karıştırılır, oyun yeni takımlarla tekrarlanır.

DAHA KOLAY

Kapak renkleri tahtada gösterilir.

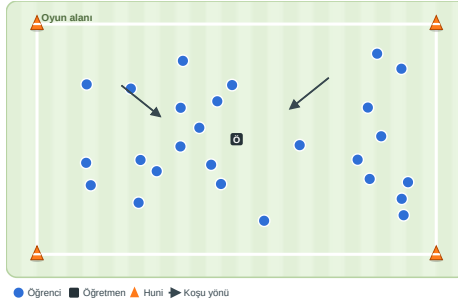
DAHA ZOR

Takımını bulurken yalnızca sekerek hareket.

Öğretmene ipucu: Bu yöntemi yıl boyu 20 saniyede takım kurmak için kullanın.

**2. Oyun — Düdük Dili**

Özgün oyun

Köken: Sinyal sözleşmesi **Düzen:** Tüm sınıf **Süre:** 15 dk**Malzeme:** Düdük, 4 huni

- 1 düdük = dur ve dinle; 2 düdük = başla; uzun düdük = öğretmenin yanına gel; el kaldırma = sessizlik.
- 2 Öğrenciler alanda serbest koşarken öğretmen sinyalleri karışık verir.
- 3 En hızlı ve doğru tepki veren grup 'sinyal şampiyonu' olur.
- 4 Sonra bir öğrenci sinyal verir.

▼ DAHA KOLAY

Yalnızca 2 sinyal.

▲ DAHA ZOR

Sinyaller sözsüz, el işaretleriyle.

**Öğretmene ipucu:** Ortak sinyaller kalabalık sınıfta güvenliğin temelidir.**Geleneksel Oyun Köşesi — İsim Mendili****Köken:** Okul oyunu

Daire olunur; düğümlü mendili atan kişi, atacağı arkadaşın adını söyler. Tutan kişi kendi adını söyler ve başka birine atar. Herkesin adı söylenince tur biter.

**Değerlendirme**

- ☐ Sinyallere doğru tepki veriyor mu?
- ☐ Takımını hızlı ve sakın buluyor mu?
- ☐ Güvenli oyun sözleşmesine katkı veriyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Sinyal kartları resimli.

Zenginleştirme

Öğrenci sınıf için 'güvenli oyun sözleşmesi' maddesi yazar.

**Güvenlik ve Değerler**

Güvenlik: Alan sınırları hunilerle; takım evleri duvardan uzakta.



Değerler: Saygı · Sorumluluk · Dostluk

Zikzak Bayrak Yarışı · Köşe Kapmaca

BEO.2.1.1 — Temel hareket becerilerini sergileyebilme

Haftanın Odağı

Yer değiştirme: koşarken yön değiştirme, durma ve hızlanma.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

20 huni 30 kapak

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Başla–Dur–Dön
→ 1. oyun: Zikzak Bayrak Yarışı (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Zikzak Bayrak Yarışı – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Köşe Kapmaca

4. ders

Köşe Kapmaca sürümleri + Geleneksel Oyun
Köşesi: Elim Sende

5. ders

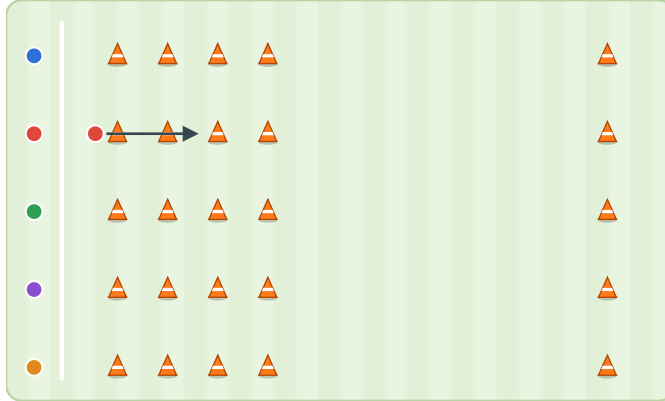
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Başla–Dur–Dön

Öğretmen 'başla', 'dur', 'dön', 'geri' komutlarını hızla verir; öğrenciler koşarken uygular.

1. Oyun — Zikzak Bayrak Yarışı Özgün oyun

Köken: Yön değiştirme – slalom **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ▲ Huni ➡ Koşu yönü

Malzeme: 15 huni (zikzak), 5 mendil

- Her kulvarda 4 huni zikzak dizilir.
- Öğrenci hunilerin etrafından zikzak koşar, sonuncuda döner, düz koşarak gelir.
- Mendil sıradakine verilir.
2. tur: dönüşte geri geri koşu (kısa).

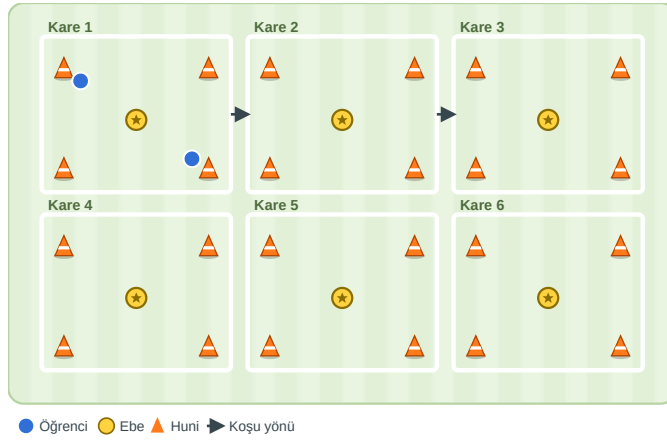
▼ DAHA KOLAY

Huniler aralıklı ve düz sırada.

▲ DAHA ZOR

Her huninin çevresinde tam tur.

Öğretmene ipucu: Yön değiştirme: yavaşla – dizleri bük – dış ayakla it – hızlan.

**2. Oyun — Köşe Kaptırma****Geleneksel oyun****Köken:** Türkiye – mahalle oyunu**Düzen:** 6 kare × 5 öğrenci**Süre:** 15 dk**Malzeme:** 24 huni

- 1 6 kare kurulur (5×5 m); her köşede bir öğrenci, ortada ebe.
- 2 Köşedekiler anlaşarak yer değiştirir, ebe boş köşeyi kapar.
- 3 Köşesiz kalan yeni ebe olur.
- 4 Her 2 dk hareket değişir: koşu → sekme → galop.

▼ DAHA KOLAY

Kare küçük.

▲ DAHA ZOR

Çapraz geçiş yasak.

**Öğretmene ipucu:** Hızlı çıkış: ağırlık ön ayakta, ilk iki adım kısa ve hızlı.**Geleneksel Oyun Köşesi — Elim Sende****Köken:** Türkiye

Ebe dokunduğu kişiye 'Elim sende!' der, yeni ebe o olur. Güvenli 'demir' olarak huniler kullanılır; demirde 5 saniyeden fazla durulmaz.

**Değerlendirme**

- ☐ Koşarken dengeli yön değiştiriyor mu?
- ☐ Ani duruşta dengesini koruyor mu?
- ☐ Kurallara uyuyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Huni aralığı geniş; tempo yavaş.

Zenginleştirme

Öğrenci kendi zikzak parkurunu kurar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Kulvarlar arası 3 m; huniye çarpmamak için başı kaldırma.**Değerler:** Sabır · Saygı

Halka Seksek Yolu · Kanguru Postacıları

BEO.2.1.1 — Temel hareket becerilerini sergileyebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Dünya Okul Sütü Günü · Hayvanları Koruma Günü

Haftanın Odağı

Yer değiştirme: sıçrama, sekme ve konma basamakları.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

15 halka, tebeşir (spiral seksek), 30 kapak

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Zıp Zıp Sayılar → 1. oyun: Halka Seksek Yolu (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Halka Seksek Yolu – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Kanguru Postacıları

4. ders

Kanguru Postacıları sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Spiral Seksek

5. ders

Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

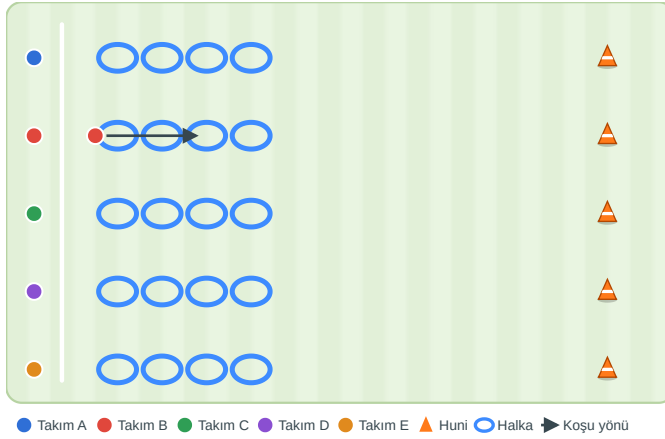
Isınma (7 dk) — Zıp Zıp Sayılar

Öğretmen sayı söyler, öğrenciler o kadar çift ayak sıçrar; 'tek!' derse tek ayak sekme.

1. Oyun — Halka Seksek Yolu

Özgün oyun

Köken: Sekme ve sıçrama – halka düzeni **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: 15 halka (her kulvara 3 tek + 1 çift düzen), 5 huni

1 Halkalar seksek düzeninde dizilir: tek – tek – çift.

2 Tek halkaya tek ayak, çift halkaya iki ayak.

3 Huniden dönüşte düz koşu.

4 Her turda halka düzeni değişir; takım yeni düzeni önerir.

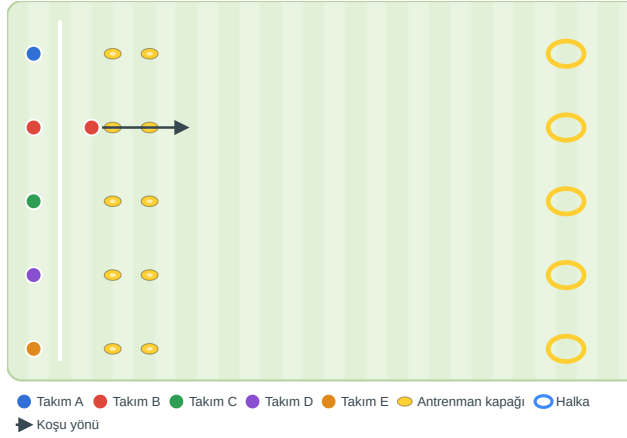
DAHA KOLAY

Tüm halkalara çift ayak.

DAHA ZOR

Dönüşte de seksek, ters ayakla.

Öğretmene ipucu: Konma: ayak ucu → topuk, diz bükük, kollar dengede.

**2. Oyun — Kanguru Postacıları****Özgün oyun****Köken:** Çift ayak sıçrama – nesne taşıma **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk**Malzeme:** 30 kapak (mektup), 5 halka (posta kutusu)

- 1 Kapaklar (mektuplar) takımın önünde; posta kutusu 10 m ileride.
- 2 Kanguru kapağı dizlerinin arasına sıkıştırır, çift ayak sıçrayarak posta kutusuna götürür.
- 3 Kapak düşerse düştüğü yerden devam.
- 4 Takım bütün mektupları ne kadar sürede taşıdı?

▼ DAHA KOLAY

Kapak elde taşınır.

▲ DAHA ZOR

Posta kutusu yolunda 2 engel (kapak dizisi) üzerinden sıçrama.

**Öğretmene ipucu:** Sıçramada kollar geriden öne salınır, bakış ileride.**Geleneksel Oyun Köşesi — Spiral Seksek****Köken:** Türkiye – salyangoz sekseği

Tebeşirle salyangoz biçiminde numaralı kareler çizilir. Oyuncu tek ayak sekerek merkeze ulaşır ve geri döner. Tamamlayan bir kareye adını yazar; o kareye diğerleri basamaz.

**Değerlendirme**

- ☐ Tek ve çift ayakla sıçramayı ayırt ediyor mu?
- ☐ Konarken dizlerini bükerek dengede kalıyor mu?
- ☐ Kolları sıçramaya yardımcı olarak kullanıyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Halka yerine yere çizilmiş büyük kareler.

Zenginleştirme

Öğrenci yeni bir seksek şekli tasarlar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Halkalar kaymasın; kaygan zemin yok.**Değerler:** Kararlılık · Dostluk

Sirk Atları · Duvar Yengeçleri

BEO.2.1.1 — Temel hareket becerilerini sergileyebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Ahilik Kültürü Haftası

Haftanın Odağı

Yer değiştirme: galop, yan kayma ve birleştirilmiş geçişler.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

15 huni 10 kapak 5 mendil

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Sirk Geçidi → 1. oyun: Sirk Atları (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Sirk Atları – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Duvar Yengeçleri

4. ders

Duvar Yengeçleri sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Birdirbir

5. ders

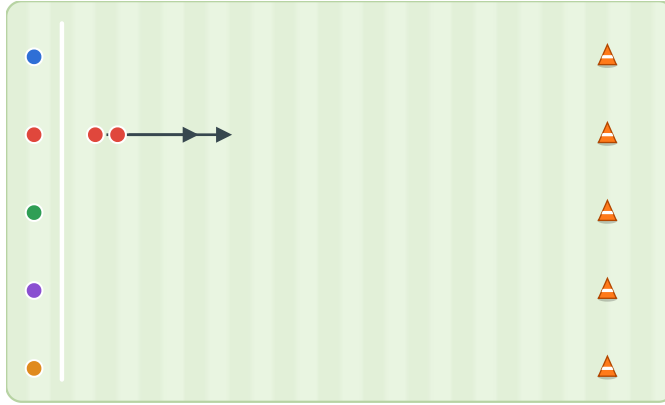
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Sirk Geçidi

Öğrenciler sirk hayvanı olur: at (galop), fok (sürünme), kanguru (sıçrama), yengeç (yan kayma). Öğretmen hayvan söyler, sınıf geçit yapar.

1. Oyun — Sirk Atları Özgün oyun

Köken: Galop – yön ve ayak değiştirme **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ▲ Huni ➡ Koşu yönü

Malzeme: 10 huni, 5 mendil (dizgin)

1 Eşler 'at ve binici' olur: binici arkada, mendil ile atın belinden tutar.

2 İkili galop yaparak huniye gider, dönüşte roller değişir.

3 Öğretmen 'sağ ayak önde!' / 'sol ayak önde!' der; galop ayağı değişir.

4 Takımın tüm çiftleri tamamlayınca oturur.

▼ DAHA KOLAY

Tek başına galop.

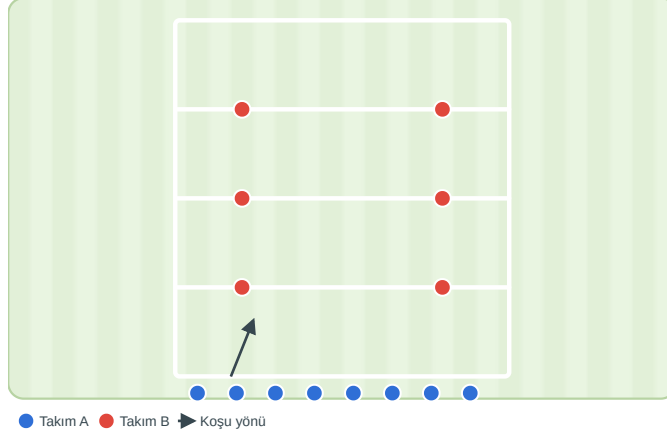
▲ DAHA ZOR

Galop sırasında huni etrafında daire.

Öğretmene ipucu: Galop: bir ayak hep önde, arkadaki ayak onu kovalar.

**2. Oyun — Duvar Yengeçleri**

Özgün oyun

Köken: Yan kayma – geçit ebe**Düzen:** Tüm sınıf; 3 duvar bekçisi**Süre:** 15 dk

● Takım A ● Takım B ➔ Koşu yönü

**Malzeme:** 12 huni (3 koridor), tebeşir

- 1 Alan 3 koridora bölünür; her koridor çizgisinde bir 'duvar bekçisi' yalnızca yan kayarak hareket eder.
- 2 Yengeçler (öğrenciler) başlangıçtan bitişe koridorları geçer.
- 3 Bekçinin dokunduğu yengeç başa döner.
- 4 Başarıyla geçen yengeç geri dönerken de yalnızca yan kayar.

▼ DAHA KOLAY

Bekçiler yürür, 2 koridor.

▲ DAHA ZOR

Yengeçler de yalnızca yan kayar.

**Öğretmene ipucu:** Yan kayma: ayaklar birbirine yaklaşır-uzaklaşır, çapraz geçmez, dizler bükük.**Geleneksel Oyun Köşesi — Birdirbir****Köken:** Türkiye

Öğrenciler aralıklı çömelir; sondaki öğrenci arkadaşlarının sırtına ellerini koyarak üzerinden atlar. Benzer boydaki öğrenciler eşleşir; isteyen yanından 'kurbağa' sıçrayışıyla geçer.

**Değerlendirme**

- ☐ Galopta doğru ayak düzenini koruyor mu?
- ☐ Yan kaymada ayaklarını çaprazlamıyor mu?
- ☐ Hareketler arasında akıcı geçiş yapıyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Hareket önce yerinde, sonra ağır ilerleyerek.

Zenginleştirme

Öğrenci üç hareketi birleştiren parkur tasarlar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Eşli galopta mendil sıkı tutulmaz, bırakılabilir; birdirbirde benzer boy.**Değerler:** İş birliği · Güven

Mendil Postası · Hedef Adalar

BEO.2.1.1 — Temel hareket becerilerini sergileyebilme

Haftanın Odağı

Nesne kontrolü: atma–tutma, mesafe ve güç ayarı.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

15 düğümlü mendil 10 halka 30 kapak

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Mendil Jonglör → 1. oyun: Mendil Postası (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Mendil Postası – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Hedef Adalar

4. ders

Hedef Adalar sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Beş Taş

5. ders

Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Mendil Jonglör

Öğrenci mendili havaya atar; tutmadan önce 1 el çırpıp, sonra 2, sonra 3. Kaç el çırpabildin?

1. Oyun — Mendil Postası Özgün oyun

Köken: Atma–tutma – eşli mesafe **Düzen:** 15 eş **Süre:** 15 dk



Malzeme: 15 düğümlü mendil, 15 kapak (mesafe işareti)

- Eşler 2 m arayla kapakların yanında durur.
- 5 başarılı atış-tutuştan sonra bir kapak geri gidilir (mesafe artar).
- Mendil düşerse bir kapak ileri gelinir.
- 3 dakikada en uzak mesafeye kim ulaştı?

DAHA KOLAY

Altan atış, kısa mesafe.

DAHA ZOR

Üstten atış ve tek elle tutma.

Öğretmene ipucu: Mesafe arttıkça atış gücü artar; kol hedefi göstererek biter.



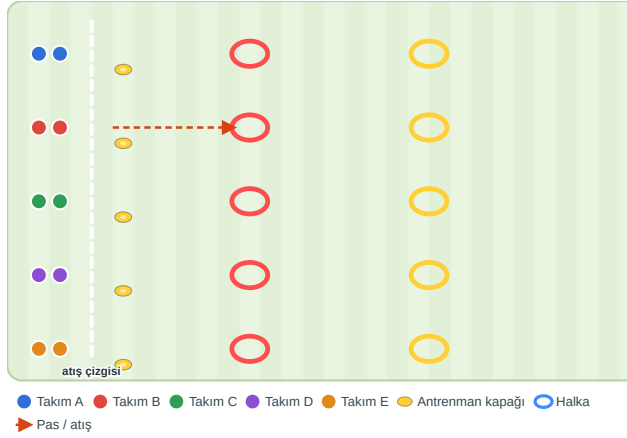
2. Oyun — Hedef Adalar

Özgün oyun

Köken: Atma – kapak kaydırma ve hedef

Düzen: 5 takım × 6 öğrenci

Süre: 15 dk



Malzeme: 10 halka (yakın/uzak ada), 30 kapak

- 1 Her takımın önünde 3 m ve 6 m uzaklıkta iki halka (ada).
- 2 Öğrenci kapağı yerden kaydırarak adaya sokmaya çalışır: yakın 1, uzak 3 puan.
- 3 Atıştan sonra kapağını alır, sıradakine verir.
- 4 Takım puanlarını kapak sayarak toplar.

▼ DAHA KOLAY

Tek ada, 2 m.

▲ DAHA ZOR

Kapak havadan (frizbi gibi) atılır.



Öğretmene ipucu: Hedefe bak, adım at, kolu yere yakın savur, bırak.



Geleneksel Oyun Köşesi — Beş Taş

Köken: Türkiye

Beş küçük taş (okulda küçük fasulye keseleri ya da küçük kapaklar) yere atılır; biri havaya atılırken yerden taş alınıp havadaki yakalanır. Birer, ikişer, üçer alarak devam edilir.



Değerlendirme

- ☐ Atarken karşı ayağı öne alıyor mu?
- ☐ Tutarken ellerini hazırlıyor mu?
- ☐ Mesafeye göre atış gücünü ayarlıyor mu?



Farklılaştırma

Destekleme

Mesafe sabit ve kısa.

Zenginleştirme

Öğrenci kendi 'rekor tablosunu' tutar.



Güvenlik ve Değerler



Güvenlik: Hedef bölgesine atış sırasında girilmez.



Değerler: Sabır · Dürüstlük

Sektir-Pasla Dairesi · Çember Çevirme Yarışı

BEO.2.1.1 — Temel hareket becerilerini sergileyebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Birleşmiş Milletler Günü

Haftanın Odağı

Nesne kontrolü: top sektirme, yuvarlama ve halka çevirme.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

2 top 10 halka 10 huni

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1 1. ders

Isınma: Görünmez Top → 1. oyun: Sektir-Pasla Dairesi (kuralları öğretme, ilk oyun)

2 2. ders

Sektir-Pasla Dairesi – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3 3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Çember Çevirme Yarışı

4 4. ders

Çember Çevirme Yarışı sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Çember Çevirme

5 5. ders

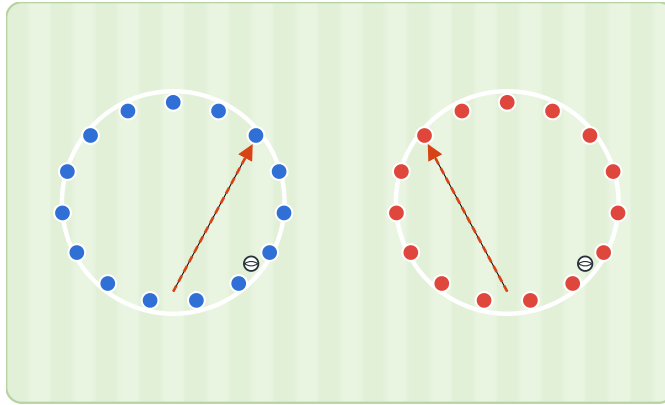
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Görünmez Top

Öğrenciler hayali topu sektirir: sağ el, sol el, yürürken. Sonra halkayı elle yuvarlar.

1. Oyun — Sektir-Pasla Dairesi Özgün oyun

Köken: Top sektirme ve yere sektirerek pas **Düzen:** 2 daire × 15 öğrenci, her dairede 1 top **Süre:** 15 dk



● Takım A ● Takım B ○ Top ➡ Pas / atış

Malzeme: 2 top

- Öğrenci topu yerinde 3 kez sektirir, ardından yere sektirerek bir arkadaşına pas verir.
- Topu alan aynı şeyi yapar; herkes en az 2 kez sektirir.
- İkinci turda topu alan kişi sektirerek dairenin ortasına gelir, geri döner, pas verir.
- Daire topu yere düşürmeden 20 pas hedefler.

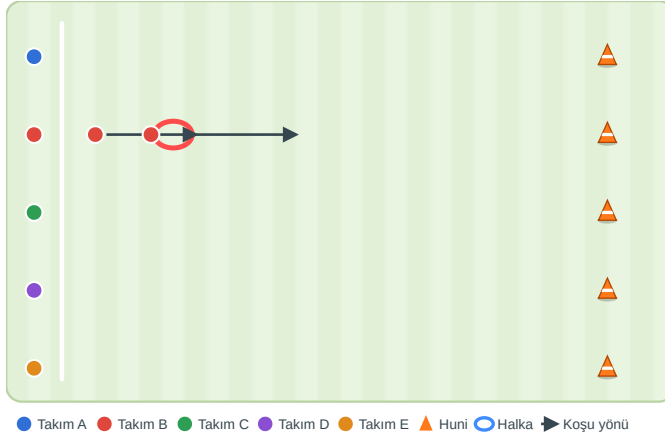
DAHA KOLAY

Sektirme yerine yuvarlama.

DAHA ZOR

Zayıf elle sektirme.

Öğretmene ipucu: Sektirme: parmak uçlarıyla bastır, top bel hizasında, gözler ileri.

**2. Oyun — Çember Çevirme Yarışı****Geleneksel oyun****Köken:** Türkiye – Çember çevirme (Mor FEK)**Düzen:** 10 üçlü grup**Süre:** 15 dk**Malzeme:** 10 halka, 10 huni

- 1 Her üçlüye bir halka; 15 m'lik yol (huniyle işaretli).
- 2 Öğrenci halkayı elle iterek düşürmeden huniye kadar sürer, orada bekleyen arkadaşına teslim eder.
- 3 Üçlü bayrak şeklinde döner.
- 4 İleri tur: halka huninin etrafından döndürülür.

▼ DAHA KOLAY

Halka elle yuvarlanıp yakalanır.

▲ DAHA ZOR

Kısa bir sopa varsa sopayla çevirme.

**Öğretmene ipucu:** Halkayı yandan hafif ve sık dokunuşlarla it; hız değil kontrol.**Geleneksel Oyun Köşesi — Çember Çevirme****Köken:** Türkiye (Mor FEK)

Sopa yardımıyla çemberi düşürmeden çevirme oyunu; tek kişi en uzun süre, grup hâlinde belirlenen mesafeye ilk ulaşma olarak oynanır.

**Değerlendirme**

- ☐ Topu kontrollü sektirebiliyor mu?
- ☐ Yere sektirerek pası hedefe verebiliyor mu?
- ☐ Halkayı düşürmeden sürebiliyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Büyük, yumuşak top; halka daha büyük.

Zenginleştirme

Öğrenci sektirerek slalom dener.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Top peşinden koşarken başı kaldır; halka yarışında kulvar değiştirmek yok.**Değerler:** Sabır · Kararlılık

Kapak Sürme · Kaleci ve Golcüler

BEO.2.1.1 — Temel hareket becerilerini sergileyebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Cumhuriyet Bayramı · Kızılay Haftası

Haftanın Odağı

Nesne kontrolü: ayakla sürme, pas ve durdurma.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

30 kapak 2 top 16 huni

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Ayak Parmakları Uyansın → 1. oyun: Kapak Sürme (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Kapak Sürme – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Kaleci ve Golcüler

4. ders

Kaleci ve Golcüler sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: İstöp

5. ders

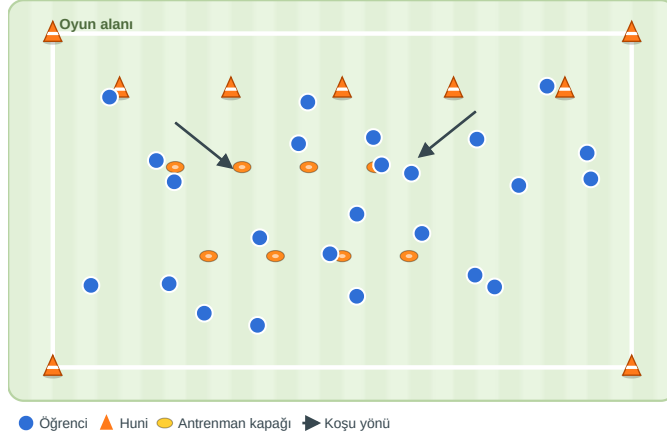
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Ayak Parmakları Uyansın

Yerinde ayak ucu–topuk, ayakla kapağı ileri–geri itme, kapak üzerine hafifçe basma.

1. Oyun — Kapak Sürme Özgün oyun

Köken: Ayakla sürme – antrenman kapağıyla **Düzen:** Tüm sınıf, her öğrenciye 1 kapak **Süre:** 15 dk



Malzeme: 30 kapak (düz tarafı yere), 10 huni

- Her öğrenci kapağını ayağının iç tarafıyla hafif dokunuşlarla sürer (top gibi).
- Öğretmen 'Dur!' deyince kapağın üzerine ayak tabanıyla basılır.
- 'Huni!' deyince en yakın huninin etrafından kapak sürülür.
- Son tur: kapakları eşine ayakla pas verme.

DAHA KOLAY

Kapak elle yere bırakılıp ayakla itilir.

DAHA ZOR

Zayıf ayakla sürme.

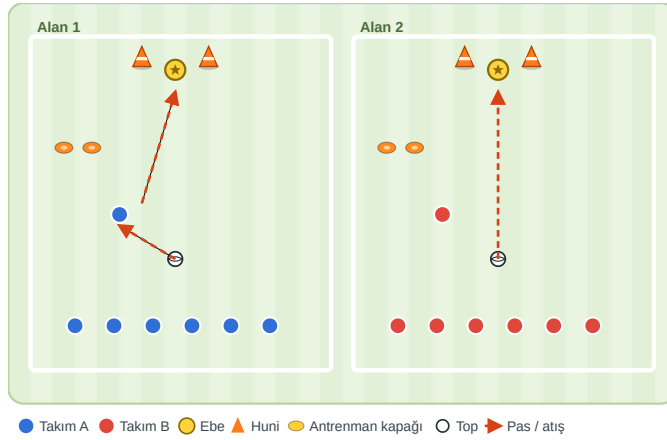
Öğretmene ipucu: Topa hazırlık: az kuvvet, sık dokunuş, kapak ayağına yakın.



2. Oyun — Kaleci ve Golcüler

Özgün oyun

Köken: Ayakla pas ve vuruş – 2 top **Düzen:** 2 alan × 15 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: 2 top, 8 huni (her alanda 2 kale)

- Her alanda 2 huni kale (3 m genişlik) ve 1 kaleci.
- Golcüler sırayla gelir: bir arkadaşına ayakla pas, geri pas alır, kaleye vurur.
- Pas veren arkadaş sıradaki golcü olur; kaleci her 5 vuruşta değişir.
- Bekleyenler kapak sürme çalışması yapar (herkes aktif).

▼ DAHA KOLAY

Pas vermeden doğrudan vuruş.

▲ DAHA ZOR

Yalnızca zayıf ayak.



Öğretmene ipucu: Pas: destek ayağı topun yanında, ayak içiyle, top yerde.



Geleneksel Oyun Köşesi — İstop

Köken: Türkiye

Top havaya atılıp bir isim söylenir; o kişi topu tutup 'İstop!' der, herkes donar. Tutan kişi 3 adım atar ve topu belden aşağı yuvarlayarak/atarak en yakın arkadaşına deydirmeye çalışır.



Değerlendirme

- ☐ Kapağı/topu ayağının iç tarafıyla kontrol ediyor mu?
- ☐ Pası hedefe verebiliyor mu?
- ☐ Gelen topu ayakla durdurabiliyor mu?



Farklılaştırma

Destekleme

Top yerine kapakla ya da daha büyük hedef.

Zenginleştirme

Öğrenci kapak sürerek huni slalomunu yapar.



Güvenlik ve Değerler



Güvenlik: Kaleciye sert vuruş yok; vuruş mesafesi 5 m.



Değerler: Sabır · Takım ruhu

Flamingo Adaları · Destek Noktası Zarı

BEO.2.1.1 — Temel hareket becerilerini sergileyebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Organ Bağışı Haftası · Lösemili Çocuklar Haftası

Haftanın Odağı

Denge: statik denge, farklı destek noktaları ve beden şekilleri.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

15 halka müzik

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Heykel Müzesi → 1. oyun: Flamingo Adaları (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Flamingo Adaları – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Destek Noktası Zarı

4. ders

Destek Noktası Zarı sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Donmaca

5. ders

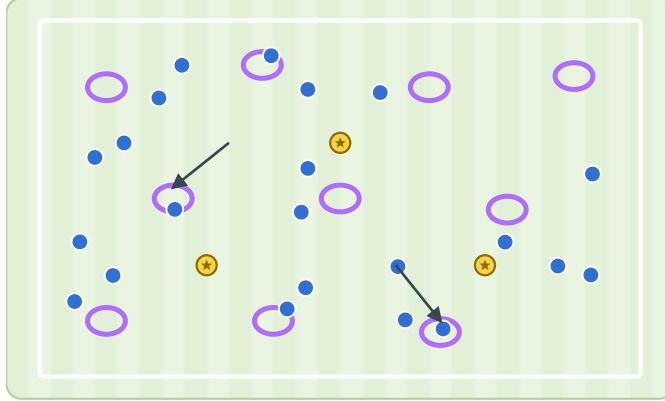
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Heykel Müzesi

Müzik çalınca öğrenciler dans eder; durunca öğretmenin söylediği heykel: 'tek ayak', 'üç destek', 'yıldız', 'köprü'.

1. Oyun — Flamingo Adaları Özgün oyun

Köken: Statik denge – ebelemece **Düzen:** Tüm sınıf; 3 ebe **Süre:** 15 dk



● Öğrenci ● Ebe ● Halka ➡ Koşu yönü

Malzeme: 10 halka (ada)

- Adalar (halka) güvenli bölgedir, ama içinde yalnızca flamingo duruşunda (tek ayak) durulabilir.
- Ebelerden kaçan öğrenci adaya girip tek ayak durur; ayağı yere değerse adadan çıkmalı.
- Bir adada en fazla 2 flamingo.
- Ebelenen öğrenci ebeye yardım eder; 2 dk sonra yeni ebeler.

▼ DAHA KOLAY

Adada iki ayakla durulabilir (5 sn).

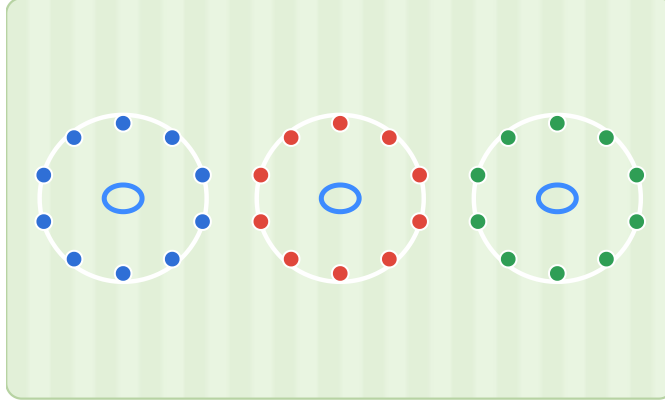
▲ DAHA ZOR

Adada gözler kapalı tek ayak.

Öğretmene ipucu: Statik denge: bakış sabit bir noktada, destek bacağı hafif bükük.

**2. Oyun — Destek Noktası Zarı**

Özgün oyun

Köken: Denge – farklı destek noktaları **Düzen:** 6 grup × 5 öğrenci **Süre:** 15 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Halka

**Malzeme:** 6 halka

- 1 Öğretmen iki parmak gösterir: ilki destek noktası sayısı, ikincisi saniye.
- 2 Grup halkanın etrafında o kadar noktayla dengede durur (ör. 3 nokta, 5 sn).
- 3 Grup birlikte 'ortak heykel' yapar: grubun toplam 8 ayağı ve 2 eli yerde!
- 4 Gruplar birbirinin heykeline ad verir.

▼ **DAHA KOLAY**

Bireysel, 4 ve 3 nokta.

▲ **DAHA ZOR**

Grup heykeli hareket ederek yeniden kurulur.

**Öğretmene ipucu:** Destek noktası azaldıkça denge zorlaşır; neden?**Geleneksel Oyun Köşesi — Donmaca****Köken:** Türkiye

Ebenin dokunduğu kişi donar; bir arkadaşı bacaklarının arasından geçerse çözülür. 2. sınıfta donma duruşu tek ayak olabilir.

**Değerlendirme**

- ☐ Tek ayak üzerinde 10 sn durabiliyor mu?
- ☐ Farklı destek noktalarıyla denge kuruyor mu?
- ☐ Grup heykelinde arkadaşlarıyla uyumlu mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Duvar/arkadaş desteği; süre kısa.

Zenginleştirme

Öğrenci gözleri kapalı denge rekoru dener.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Ada içinde itişme yok; halka kaymasın.**Değerler:** Sabır · İş birliği

Köprüden Geçiş · Tepsi Taşıyan Garsonlar

BEO.2.1.1 — Temel hareket becerilerini sergileyebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Atatürk Haftası · Afet Eğitimi Hazırlık Günü

Haftanın Odağı

Denge: hareket hâlinde denge, taşıma ve dönüşler.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

Tebeşir (5 köprü çizgisi) 15 kapak 5 halka

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Salıncak–Dön–Dur → 1. oyun: Köprüden Geçiş (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Köprüden Geçiş – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Tepsi Taşıyan Garsonlar

4. ders

Tepsi Taşıyan Garsonlar sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Topaç

5. ders

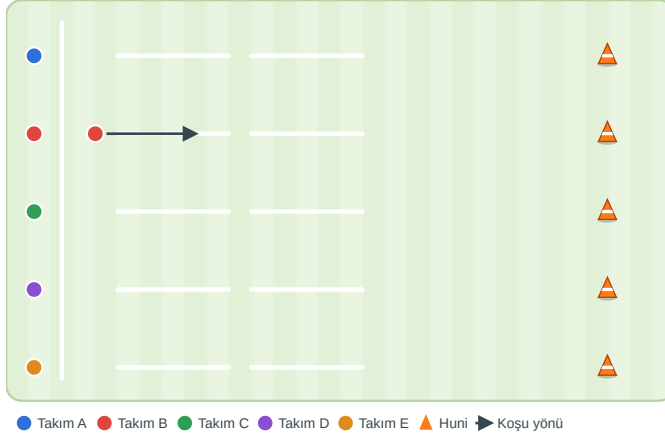
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Salıncak–Dön–Dur

Öğrenciler yerinde tek ayak üstünde öne–arkaya sallanır, sonra yarım dönüş, tam dönüş ve dur.

1. Oyun — Köprüden Geçiş Özgün oyun

Köken: Dinamik denge – çizgi üzerinde **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: Tebeşirle 5 köprü (düz, zikzak, dalgalı), 5 kapak

- Her kulvarda tebeşirle 6 m 'köprü' çizilir.
- Öğrenci köprüde topuk–burun yürür; ortada yarım dönüş yapıp geri geri 2 adım atar, tekrar döner.
- Köprüden düşen (çizgiden çıkan) yeniden başlar.
- Takımlar köprüleri değiştirir.

DAHA KOLAY

Köprü iki çizgi arası 20 cm.

DAHA ZOR

Köprüde kapağı başta taşıma.

Öğretmene ipucu: Dinamik denge: kollar yana, gövde dik, adımlar küçük.

**2. Oyun — Tepsi Taşıyan Garsonlar**

Özgün oyun

Köken: Denge – nesne taşıma **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ▲ Huni ○ Halka ➡ Koşu yönü

**Malzeme:** 15 kapak (tepsi), 5 halka (masa), 10 huni

- 1 Garson, avucu yukarıda elinde kapak (tepsi) ile huni slalomundan geçer.
- 2 Masaya (halka) kapağı bırakır, koşarak döner.
- 3 Tepsi düşerse düştüğü yerden devam.
- 4 2. tur: tepsi başın üstünde; 3. tur: ayağın üstünde.

▼ **DAHA KOLAY**

İki elle tepsi.

▲ **DAHA ZOR**

Tepsiye 2 kapak üst üste.

**Öğretmene ipucu:** Taşırken göz yolda, dirsek bükük, adımlar yumuşak.**Geleneksel Oyun Köşesi — Topaç****Köken:** Türkiye

Topaç ipe sarılıp atılır, en uzun dönen kazanır. Okulda 'insan topaç': kollar açık dönüş, durunca tek ayak denge.

**Değerlendirme**

- ☐ Çizgi üzerinde dengeli yürüyor mu?
- ☐ Dönüşten sonra dengesini koruyor mu?
- ☐ Nesne taşırken dengesini koruyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Arkadaşın elinden tutarak çizgide yürüme.

Zenginleştirme

Öğrenci köprüye yeni bir denge görevi ekler.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Dönüşlerde baş dönerse çömelip dinlen.**Değerler:** Sabır · Dikkat

Beceri İstasyonları · Karma Bayrak

BEO.2.1.1 — Temel hareket becerilerini sergileyebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Ağız ve Diş Sağlığı Haftası · Öğretmenler Günü

Haftanın Odağı

Yer değiştirme, nesne kontrolü ve denge becerilerini farklı durumlarda uygulamak.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

12 huni 10 halka 15 kapak 10 düğümlü mendil
1 ip

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. 1. ders

Isınma: Beceri Treni → 1. oyun: Beceri İstasyonları (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. 2. ders

Beceri İstasyonları – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. 3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Karma Bayrak

4. 4. ders

Karma Bayrak sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Sek Sek Yarışı

5. 5. ders

Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Beceri Treni

Öğretmen bir beceri türü söyler (yer değiştirme/nesne/denge), öğrenciler o türden bir hareket seçip gösterir.

1. Oyun — Beceri İstasyonları **Özgün oyun**

Köken: Üç beceri türünü uygulama **Düzen:** 6 istasyon × 5 öğrenci **Süre:** 20 dk



Malzeme: İp, halkalar, huniler, kapaklar, mendiller

- 1 – İp atlama. 2 – Halkada sek-sek. 3 – Huni slalom. 4 – Mendil at-tut. 5 – Kapak sürme. 6 – Tek ayak kapak alma.
- Her istasyon 3 dk; grup istasyonun beceri türünü (yer değiştirme/nesne/denge) kartına yazar.
- Grup her istasyonda bir 'zor sürüm' dener.
- Sonda kartlar karşılaştırılır.

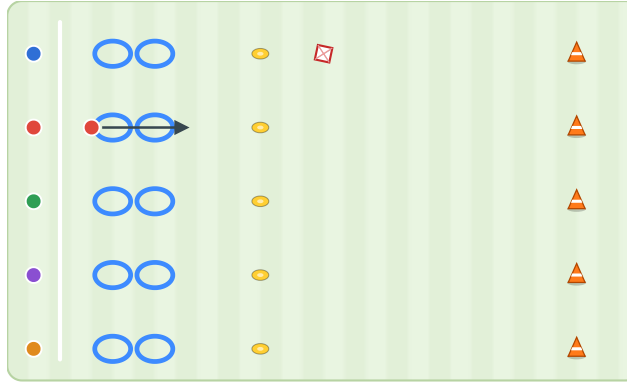
▼ DAHA KOLAY

4 istasyon, 4 dk.

▲ DAHA ZOR

İstasyon geçişi ayrı bir hareketle.

Öğretmene ipucu: Farklı durum: aynı beceri farklı nesne, yüzey ya da hızla.

**2. Oyun — Karma Bayrak****Özgün oyun****Köken:** Beceri birleştirme – bayrak yarışı**Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci**Süre:** 15 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ▲ Huni ● Antrenman kapağı
○ Halka ■ Mendil ➔ Koşu yönü

**Malzeme:** 5 mendil, 10 halka, 10 kapak, 5 huni

- 1 Kulvar: 2 halkadan sıçra → mendili havaya at-tut (3 kez) → kapak üzerinde tek ayak 3 sn → huniden dön.
- 2 Mendil sıradakine verilir.
- 3 Takım görevi eksiksiz yapan her üye için 1 yıldız alır.
- 4 Son tur: takım kendi görev sırasını belirler.

▼ DAHA KOLAY

Tek görev.

▲ DAHA ZOR

Görevler hızlı ve tersten.

**Öğretmene ipucu:** Sorun: 'Bu parkurda hangi üç beceri türünü kullandın?'**Geleneksel Oyun Köşesi — Sek Sek Yarışı****Köken:** Türkiye

Öğrenciler belirlenen mesafeyi tek ayak sekerek geçmeye çalışır; yolun yarısında ayak değiştirilir. Yere değen öğrenci o noktadan yeniden başlar.

**Değerlendirme**

- ☐ Üç beceri türünü ayırt edip uygulayabiliyor mu?
- ☐ Farklı durumlarda beceriyi uyarlayabiliyor mu?
- ☐ İstasyon görevlerini eksiksiz yapıyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

İstasyon görevleri resimli kartta.

Zenginleştirme

Öğrenci yeni bir istasyon görevi tasarlar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** İp istasyonu ayrı köşede; istasyonlar arası 4 m.**Değerler:** Sorumluluk · Sabır

Arı Kovanı · Zincir Ebe

BEO.2.1.2 — Oyunlarda grupta hareket edebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Dünya Engelliler Günü

Haftanın Odağı

Grupa hareket ederken rolleri tanımak ve yerine getirmek.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

5 halka 30 kapak 5 mendil

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1 1. ders

Isınma: Kovan Isınması
→ 1. oyun: Arı Kovanı
(kuralları öğretme, ilk oyun)

2 2. ders

Arı Kovanı – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3 3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Zincir Ebe

4 4. ders

Zincir Ebe sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Üşüdüm Üşüdüm

5 5. ders

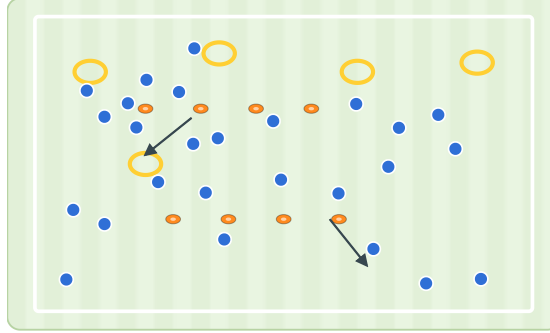
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Kovan Isınması

Öğrenciler 'arı' olup vızıldayarak uçar (kollar açık koşu); 'Kovana!' komutunda 5'li gruplar hâlinde birleşip çömelir.

1. Oyun — Arı Kovanı **Özgün oyun**

Köken: Grupa rol paylaşımı **Düzen:** 5 kovan × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



Öğrenci Antrenman kapağı Halka Koşu yönü

Malzeme: 5 halka (kovan), 30 kapak (çiçek poleni)

- Her kovanda roller dağıtılır: 1 kraliçe (kovanda kapakları düzenler), 4 işçi (polen toplar), 1 bekçi (kovanın önünde bekler).
- İşçiler alandaki kapakları birer birer kovana taşır.
- Bekçi, başka kovandan gelen işçilere 'Burası dolu!' diyebilir ama dokunamaz; yalnızca yolunu kolla kapatır.
- Her 2 dk roller döner; herkes 3 rolü de oynar.
- Sonda gruplar 'rolüm neydi, ne yaptım?' paylaşır.

▼ DAHA KOLAY

Bekçi rolü yok.

▲ DAHA ZOR

İşçiler polenleri eşli taşır (el ele).

Öğretmene ipucu: Roller tanımlama: 'Kraliçe ne yapar? Bekçi ne yapar?' Rol kartları kullanın.



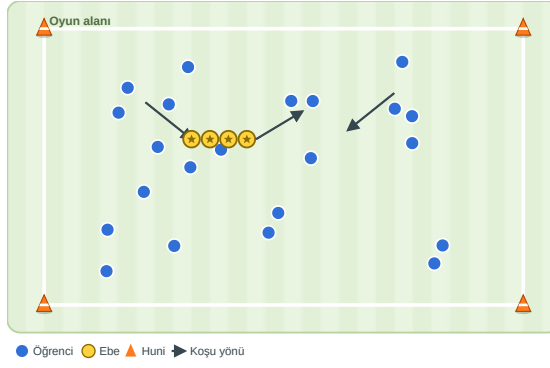
2. Oyun — Zincir Ebe

Geleneksel oyun

Köken: Türkiye – Zincir ebe / Balık ağı

Düzen: Tüm sınıf; 2 başlangıç ebesi

Süre: 15 dk



Malzeme: 8 huni

- 1 İki ebe el ele zincir olur; dokunulan zincire katılır.
- 2 Zincirin iki ucundaki öğrenciler dokunabilir; ortadakiler yönü belirler.
- 3 Zincir 6 kişiye ulaşınca ikiye ayrılır.
- 4 Son kalan 2 kişi yeni ebeler olur.

▼ DAHA KOLAY

Zincir en fazla 4 kişi.

▲ DAHA ZOR

Zincir yalnızca yan kayarak hareket eder.



Öğretmene ipucu: Grupla uyum: zincir tek bir beden gibi yön değiştirmeli; kim yönü söyleyecek?



Geleneksel Oyun Köşesi — Üşüdüm Üşüdüm

Köken: Türkiye – Kütahya

İki sıra karşılıklı durur ve karşılıklı sözlerle yaklaşır uzaklaşır; son sözde bir sıra diğer sıradan bir oyuncuyu kendi tarafına çağırır. Çağrılan kişi karşı sıranın el ele tutuşunu kırmaya çalışır.



Değerlendirme

- ☐ Gruptaki rolünü tanımlayabiliyor mu?
- ☐ Rolünü yerine getiriyor mu?
- ☐ Grupla uyumlu hareket ediyor mu?



Farklılaştırma

Destekleme

Rol kartı resimli; öğretmen rolü önce gösterir.

Zenginleştirme

Öğrenci oyuna yeni bir rol ekler (ör. 'haberci arı').



Güvenlik ve Değerler



Güvenlik: Zincirde sert çekme yok; uçtakiler dokunur, yakalamaz.



Değerler: İş birliği · Sorumluluk

Şekil Ustaları · Postacı Ekibi

BEO.2.1.2 — Oyunlarda grupta hareket edebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: İnsan Hakları ve Demokrasi Haftası

Haftanın Odağı

Grupa uyumlu hareket: birlikte şekil oluşturma ve görev paylaşımı.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

5 mendil 10 huni 10 halka şekil kartları

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Grup Heykeli → 1. oyun: Şekil Ustaları (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Şekil Ustaları – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Postacı Ekibi

4. ders

Postacı Ekibi sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Aç Kapıyı Bezirgânbaşı

5. ders

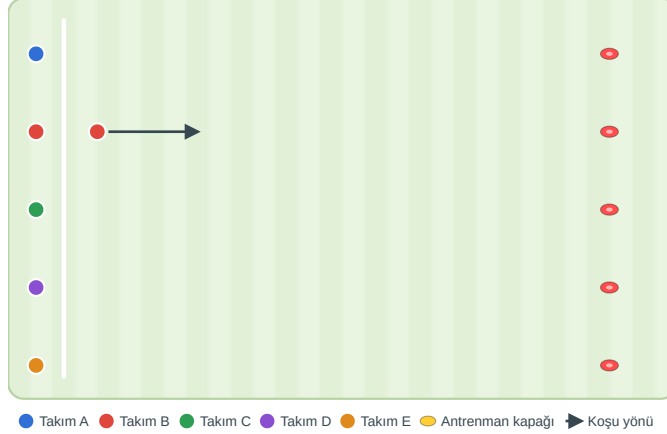
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Grup Heykeli

Öğretmen bir sayı ve şekil söyler: '4 kişi, kare!' Öğrenciler hızla gruplanıp vücutlarıyla şekli oluşturur.

1. Oyun — Şekil Ustaları Özgün oyun

Köken: Grupa şekil oluşturma **Düzen:** 5 grup × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: Şekil kartları: daire, üçgen, harf (A, T, L), sayı (1, 7)

- Grup 10 m uzaktaki kartı görmek için bir 'haberci' gönderir.
- Haberci geri gelip şekli anlatır (göstermeden, yalnızca sözle).
- Grup yere uzanarak ya da ayakta şekli oluşturur.
- Doğru şekli yapan grup puan alır; haberci her turda değişir.

DAHA KOLAY

Haberci kartı gruba getirir.

DAHA ZOR

Şekil konuşmadan, işaretlerle oluşturulur.

Öğretmene ipucu: Roller: haberci, düzenleyici, kontrolcü. Kim ne yaptı?

**2. Oyun — Postacı Ekibi****Özgün oyun****Köken:** Grup görevleri – bayrak yarışı**Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci**Süre:** 15 dk**Malzeme:** 5 mendil (mektup çantası), 10 halka (evler), 10 kapak (mektup)

- 1 Her takımda roller: 2 postacı (taşır), 2 ayırıcı (mektupları sıraya koyar), 2 kontrolcü (sayar).
- 2 Postacılar sırayla kapakları 'evlere' (halka) götürür; ayırıcılar hangi eve gideceğini söyler.
- 3 Kontrolcüler her ev doğru mu diye kontrol eder.
- 4 Roller her turda değişir.

▼ DAHA KOLAY

İki rol: postacı ve kontrolcü.

▲ DAHA ZOR

Mektuplar renklere göre ayrılır.

**Öğretmene ipucu:** Grupla hareket: herkesin görevi takımın başarısı için gereklidir.**Geleneksel Oyun Köşesi — Aç Kapıyı Bezirgânbaşı****Köken:** Türkiye

İki kişi kapı olur; tren tekerleme söyleyerek geçer. Tekerlemenin sonunda yakalanan 'elma mı armut mu?' sorusuna göre kapının arkasına geçer; sonunda iki grup çekişir.

**Değerlendirme**

- ☐ Grubunda görev alıyor mu?
- ☐ Arkadaşlarını dinleyerek birlikte karar veriyor mu?
- ☐ Grupla uyumlu şekil oluşturabiliyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Şekil kartları basit; haberci eşli.

Zenginleştirme

Grup kendi şekil kartını tasarlar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Yere uzanırken birbirinin üzerine çıkılmaz.**Değerler:** İş birliği · Saygı

Kırkayak Yürüyüşü · Sırt Sırt Taşıma

BEO.2.1.2 — Oyunlarda grupta hareket edebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası

Haftanın Odağı

Grupla uyumlu ve eşzamanlı hareket.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

10 mendil 10 huni

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1 1. ders

Isınma: Kırkayak Isınması
→ 1. oyun: Kırkayak Yürüyüşü (kuralları öğretme, ilk oyun)

2 2. ders

Kırkayak Yürüyüşü – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3 3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Sırt Sırt Taşıma

4 4. ders

Sırt Sırt Taşıma sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Kutu Kutu Pense

5 5. ders

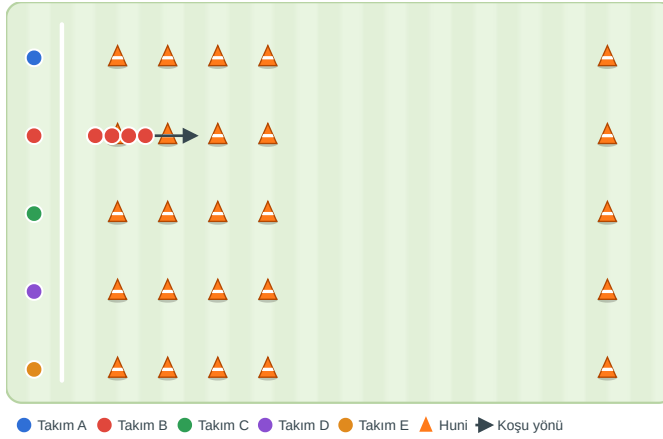
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Kırkayak Isınması

5'li gruplar öndekinin beline tutunur; 'sağ ayak–sol ayak' sayarak aynı anda adım atar.

1. Oyun — Kırkayak Yürüyüşü Özgün oyun

Köken: Grupla eşzamanlı hareket **Düzen:** 5 grup × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: 10 huni (slalom), 5 mendil

- Grup öndekinin omzundan tutunur; baştaki öğrenci 'sağ–sol' sayar.
- Kırkayak huni slalomundan kopmadan geçer.
- Kopan kırkayak başa döner.
2. tur: geri geri yürüyüş (sondaki yönlendirir).

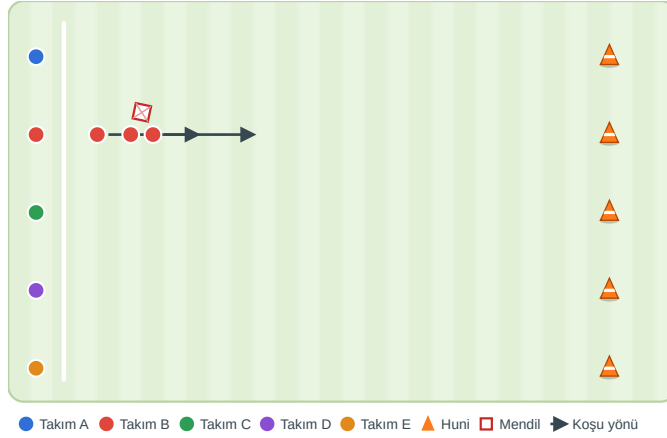
DAHA KOLAY

Grup 3 kişilik.

DAHA ZOR

Tek ayak sekerek kırkayak (tutunarak).

Öğretmene ipucu: Uyum: aynı ayakla, aynı anda. Kim sayıyor, kim dinliyor?

**2. Oyun — Sırt Sırt Taşıma****Özgün oyun****Köken:** Eşli uyum – nesne taşıma **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci (3 eş) **Süre:** 15 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ▲ Huni □ Mendil ➡ Koşu yönü

**Malzeme:** 5 mendil (düşümlü, taşınacak nesne), 5 huni

- 1 Eşler sırt sırta durur, dirseklerinden kenetlenir; sırtlarının arasına mendil sıkıştırılır.
- 2 Yan yan yürüyerek huniye gidip döner, mendili düşürmeden sıradaki eşe verir.
- 3 Mendil düşerse eşler durup yeniden yerleştirir.
- 4 Tüm eşler tamamlayınca takım oturur.

▼ DAHA KOLAY

El ele yan yana taşıma.

▲ DAHA ZOR

Mendil yerine kapak.

**Öğretmene ipucu:** Eşli uyum: konuşarak adım sayma ('1-2, 1-2').**Geleneksel Oyun Köşesi — Kutu Kutu Pense****Köken:** Türkiye

El ele daire olunur; tekerleme sonunda adı söylenen öğrenci dışa döner. Tüm daire dışa dönünce tekerleme ters sırayla söylenir ve herkes içe döner.

**Değerlendirme**

- ☐ Grubuyla aynı anda adım atıyor mu?
- ☐ Eşleriyle konuşarak uyum sağlıyor mu?
- ☐ Kopunca grubunu bekliyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Adım sayma öğretmen tarafından yapılır.

Zenginleştirme

Grup kırkayakla bir engel parkuru tasarlar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Omuzdan tutunma; boyundan çekme yok.**Değerler:** İş birliği · Sabır

Ejderha Kuyruğu · Takımca Sayı Oluştur

BEO.2.1.2 — Oyunlarda grupta hareket edebilme

Haftanın Odağı

Grupla hareket: birlikte karar verme ve rolleri döndürme.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

5 mendil 20 kapak 10 huni

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Ejderha Uyanıyor
→ 1. oyun: Ejderha Kuyruğu (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Ejderha Kuyruğu – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Takımca Sayı Oluştur

4. ders

Takımca Sayı Oluştur sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Yağ Satarım Bal Satarım

5. ders

Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Ejderha Uyanıyor

Grup ejderha olur (belden tutunarak); baş hareket eder, gövde izler, kuyruk sallanır.

1. Oyun — Ejderha Kuyruğu Geleneksel uyarlama

Köken: Çin – ejderha oyunu / kuyruk kapmaca **Düzen:** 5 ejderha × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: 5 mendil (kuyruk)

- Grup öndekinin beline tutunur; en sondaki bel arkasına mendil (kuyruk) sıkıştırır.
- Ejderhanın başı başka ejderhaların kuyruğunu kapmaya çalışır; kendi kuyruğu da korunmalı.
- Ejderha kopmadan hareket etmeli; kopan ejderha 5 sn durur.
- Kuyruğu kapılan ejderhada baş kuyruğa geçer (roller döner).

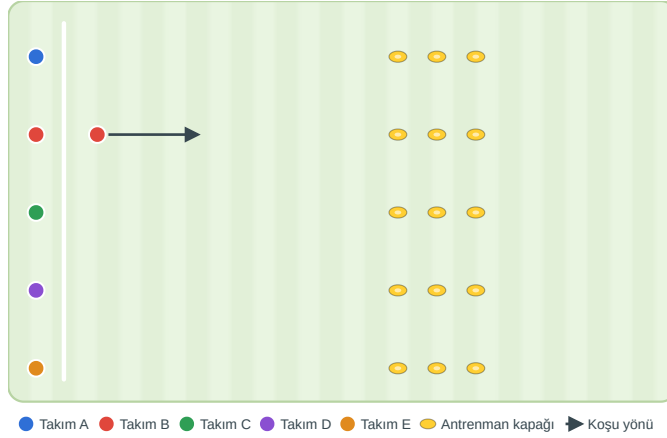
DAHA KOLAY

Ejderha 4 kişilik; tek ejderha–ebe.

DAHA ZOR

Ejderhalar yalnızca yürür (koşu yok) ve baş gözleri kapalı, gövde yönlendirir.

Öğretmene ipucu: Baş ve kuyruk iş birliği yapmalı: kim yönü söylüyor?

**2. Oyun — Takımca Sayı Oluştur****Özgün oyun****Köken:** Grupla karar verme – bayrak yarışı**Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci**Süre:** 15 dk**Malzeme:** Her takıma 0-9 rakam kartları (kapak altında)

- 1 Öğretmen sayı söyler: '25!'
- 2 Takımdan iki öğrenci koşup kapakların altından 2 ve 5'i bulur, getirir.
- 3 Takım rakamları doğru sırada tutarak havaya kaldırır.
- 4 Rakamları kimin getireceğine takım karar verir; her turda farklı kişiler.

▼ DAHA KOLAY

Tek basamaklı sayılar.

▲ DAHA ZOR

Toplama işlemi: '10 + 5!'

**Öğretmene ipucu:** Grup kararı: herkes en az bir kez koşucu olmalı.**Geleneksel Oyun Köşesi — Yağ Satarım Bal Satarım****Köken:** Türkiye

Daire olunur; ebe tekerleme söyleyerek dışarıda dolaşır ve mendili birinin arkasına bırakır. O kişi ebeyi kovalar; ebe boşalan yere oturmaya çalışır.

**Değerlendirme**

- ☐ Grubuyla birlikte karar veriyor mu?
- ☐ Farklı rolleri üstleniyor mu?
- ☐ Grubunun kopmaması için dikkat ediyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Ejderha küçük; alan geniş.

Zenginleştirme

Grup ejderhası için 'kuyruk koruma taktiği' geliştirir.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Ejderhalar çarpışmasın; alan büyük ve sınırlı.**Değerler:** İş birliği · Dostluk

Seviye Ebe · Yön Komutanı

BEO.2.2.1 — Oyunlarda hareket kavramlarını uygulayabilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Yılbaşı haftası (kısa hafta olabilir)

Haftanın Odağı

Oyunlarda beden ve alan farkındalığı kavramlarını uygulamak (seviye, yön, yol).

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

15 halka 20 kapak 8 huni

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Seviye Asansörü
→ 1. oyun: Seviye Ebe (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Seviye Ebe – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Yön Komutanı

4. ders

Yön Komutanı sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Timbirtip

5. ders

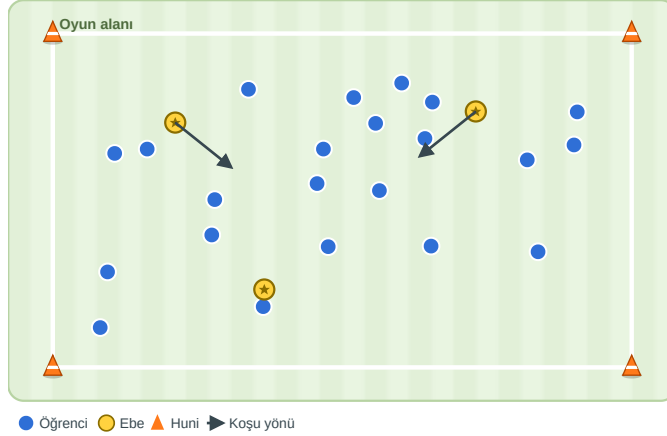
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Seviye Asansörü

Öğretmen kat söyler: 'Zemin kat' (alçak, çömel), '1. kat' (orta), 'Çatı' (yüksek, parmak ucu). Asansör hızlanır, yavaşlar.

1. Oyun — Seviye Ebe Özgün oyun

Köken: Alan farkındalığı – seviye **Düzen:** Tüm sınıf; 3 ebe **Süre:** 15 dk



Malzeme: 3 mendil (ebe)

- 1 Ebe dokunmadan önce öğrenci güvenli olmak için alçak seviyeye (çömelme) inebilir; 3 sn güvende.
- 2 Öğretmen 'Yüksek!' derse güvenli seviye 'parmak ucu, kollar yukarı' olur.
- 3 Ebelenen öğrenci ebe olur.
- 4 Seviyeler ve yollar değişir: 'Zikzak yolla kaç!'

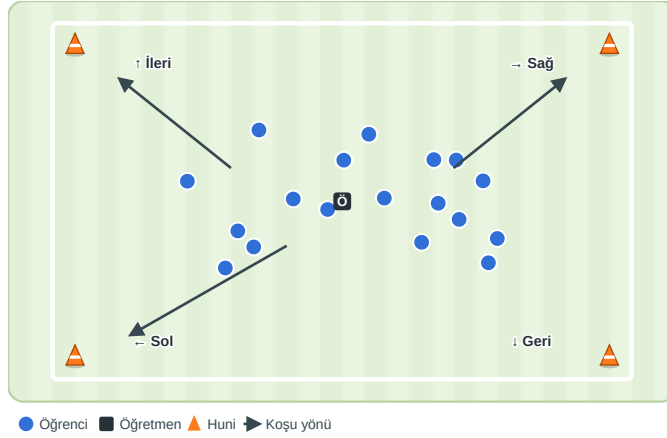
▼ DAHA KOLAY

Güvenli seviye süresi 5 sn.

▲ DAHA ZOR

Güvenli seviye iki arkadaşla birlikte (eşli heykel).

Öğretmene ipucu: Kavramlar: alçak–orta–yüksek seviye; düz–zikzak–eğri yol.

**2. Oyun — Yön Komutanı****Özgün oyun****Köken:** Alan farkındalığı – yön**Düzen:** Tüm sınıf; 4 köşe (ileri-geri-sağ-sol)**Süre:** 15 dk**Malzeme:** 4 huni + ok kartları

- 1 Öğrenciler ortada, yüzleri öğretmene dönük.
- 2 Komutan (öğretmen/öğrenci) yön söyler: 'Sağ!', 'Geri!' Öğrenciler o yöne 3 adım (ya da sıçrama) gider.
- 3 Komutan şaşırtmak için ters el işareti yapabilir; öğrenciler sözü dinler.
- 4 Son turda komutanlık öğrencilere geçer.

▼ DAHA KOLAY

Yalnızca ileri-geri.

▲ DAHA ZOR

Çapraz yönler (sağ-ön, sol-arka).

**Öğretmene ipucu:** Kendine göre sağ-sol; arkadaşına göre sağ-sol farklıdır.**Geleneksel Oyun Köşesi — Timbirtıp****Köken:** Türkiye – Kütahya

Ebe duvara dönük 'tım-bır-tıp' der; öğrenciler yaklaşır. Ebe dönünce herkes donar; kıpırdayan başlangıca döner. Ebeye ilk dokunan 'Tıp!' der ve herkes kaçar.

**Değerlendirme**

- ☐ Seviye kavramlarını ayırt edip uyguluyor mu?
- ☐ Yön komutlarına doğru tepki veriyor mu?
- ☐ Farklı yollarla (zikzak, eğri) hareket edebiliyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Ok kartları yere konur.

Zenginleştirme

Öğrenci yön ve seviye birleştiren bir komut dizisi yazar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Yön değiştirmelerde çarpışmayı önlemek için geniş alan.**Değerler:** Dikkat · Saygı

Hızlı-Yavaş Kurt Baba · Dar-Geniş Kapılar

BEO.2.2.1 — Oyunlarda hareket kavramlarını uygulayabilme

Haftanın Odağı

Oyunlarda efor ve hareket ilişkileri kavramlarını uygulamak (hızlı-yavaş, güçlü-hafif, eşle-grupla).

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

10 huni 10 halka 5 mendil

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Tempo Oyunu → 1. oyun: Hızlı-Yavaş Kurt Baba (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Hızlı-Yavaş Kurt Baba – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Dar-Geniş Kapılar

4. ders

Dar-Geniş Kapılar sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Kurt Baba Saat Kaç?

5. ders

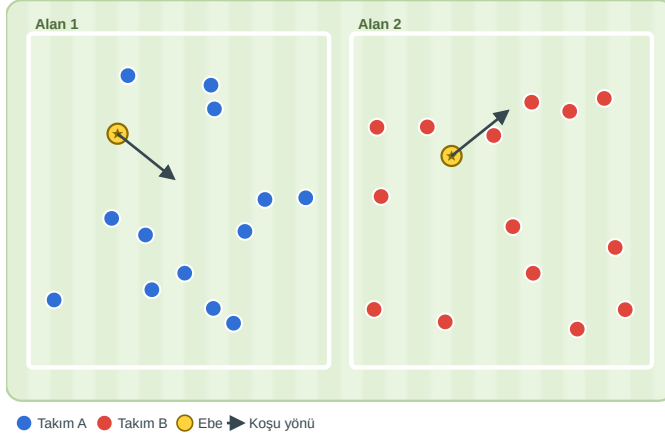
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Tempo Oyunu

Öğretmen el çırpma hızına göre öğrenciler yürür/koşar; ellerini açınca 'dev adımı' (güçlü), yumruk yapınca 'fare adımı' (hafif).

1. Oyun — Hızlı-Yavaş Kurt Baba Geleneksel uyarlama

Köken: Türkiye – Kurt baba saat kaç? (efor sürümü) **Düzen:** 2 alan × 15 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: 4 huni

- Öğrenciler 'Kurt baba saat kaç?' diye sorar.
- Kurt hem sayı hem efor söyler: 'Saat 3, dev adımı!', 'Saat 5, fare adımı!', 'Saat 2, kaplumbağa!'
- 'Yemek saati!' deyince kurt kovalar; öğrenciler çizgiye kaçar.
- Yakalanan kurda yardımcı olur.

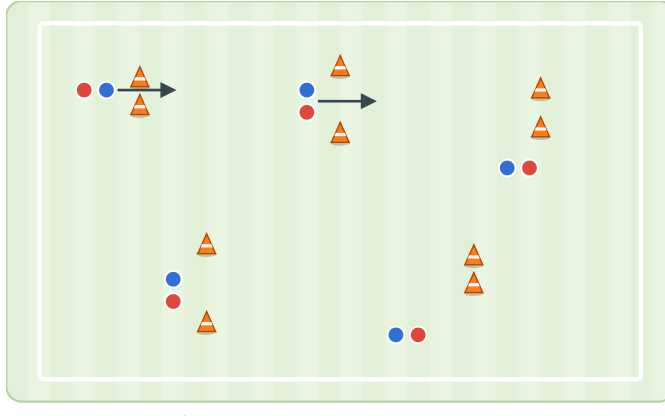
▼ DAHA KOLAY

Yalnızca sayı.

▲ DAHA ZOR

Adım türü eşle birlikte (el ele).

Öğretmene ipucu: Efor: dev adımı güçlü ve yavaş, fare adımı hafif ve hızlı.

**2. Oyun — Dar-Geniş Kapılar****Özgün oyun****Köken:** Hareket ilişkileri – eşle geçiş **Düzen:** 15 eş **Süre:** 15 dk

● Takım A ● Takım B ▲ Huni ➡ Koşu yönü

**Malzeme:** 10 huni (farklı genişlikte 5 kapı)

- 1 Alana farklı genişlikte kapılar kurulur (huni çiftleri).
- 2 Eşler el ele dolaşır; dar kapıdan tek sıra (biri önde), geniş kapıdan yan yana geçerler.
- 3 Öğretmen 'Kapı küçüldü!' deyince bazı huniler yaklaştırılır.
- 4 Son turda eşler kapıdan geçerken seviye değiştirir (dar kapıdan alçak).

▼ DAHA KOLAY

Kapılar geniş.

▲ DAHA ZOR

Üçlü gruplarla.

**Öğretmene ipucu:** Hareket ilişkileri: eşle önde-arkada, yan yana; alanı paylaşma.**Geleneksel Oyun Köşesi — Kurt Baba Saat Kaç?****Köken:** Türkiye

Klasik sürüm oynanır; öğrenciler kendi 'efor komutlarını' kurda önerir.

**Değerlendirme**

- ☐ Hızlı-yavaş ve güçlü-hafif hareketleri oyun içinde uyguluyor mu?
- ☐ Eşyle alanı paylaşarak hareket ediyor mu?
- ☐ Kavramları adlandırabiliyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Efor kartları resimli (fil, fare).

Zenginleştirme

Öğrenci yeni bir 'efor hayvanı' ve adımı uydurur.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Kovalamada kaçış çizgisinin arkasında güvenli alan.**Değerler:** Dikkat · Dostluk

Mendil Kapmaca (Tam Kurallı) · Mini Bayrak Kapmaca

BEO.2.2.2 — Oyun kurallarını uygulayabilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Enerji Tasarrufu Haftası

Haftanın Odağı

Oyun kurallarını öğrenmek ve uygulamak.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

2 mendil 4 halka 10 huni

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Kural Okulu → 1. oyun: Mendil Kapmaca (Tam Kurallı) (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Mendil Kapmaca (Tam Kurallı) – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Mini Bayrak Kapmaca

4. ders

Mini Bayrak Kapmaca sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Sessiz Sinema

5. ders

Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

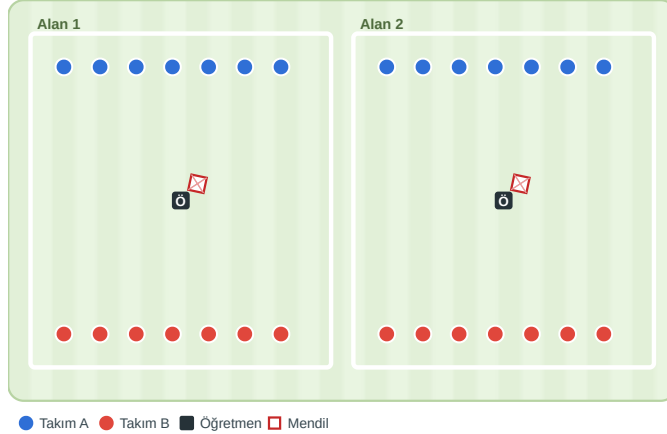
Isınma (7 dk) — Kural Okulu

Öğretmen 3 kural söyler (ör. 'sağ elle dokun, yalnızca yürü, düdükte dur'); öğrenciler kurallara uyarak eşleriyle 'dokunma' oyunu oynar.

1. Oyun — Mendil Kapmaca (Tam Kurallı)

Geleneksel oyun

Köken: Türkiye – Mendil kapmaca **Düzen:** 2 alan × (7'ye 8) **Süre:** 15 dk



Malzeme: 2 mendil, tebeşir

- Takımlar 12 m arayla karşılıklı; numaralar verilir.
- Numara söylenince iki oyuncu çıkar; mendili alan kendi çizgisine koşar, diğeri ebeler.
- Kurallar: mendil alınmadan ebeleme yok; ebeleme sırta; mendili yere düşüren puan kaybeder.
- Hakem her alanda bir öğrencidir (dönüşümlü).

▼ DAHA KOLAY

Ebeleme yok.

▲ DAHA ZOR

İki numara birden; iki mendil.

Öğretmene ipucu: Kurallar oyunu adil ve güvenli yapar. Hakem öğrenci kuralı açıklar.



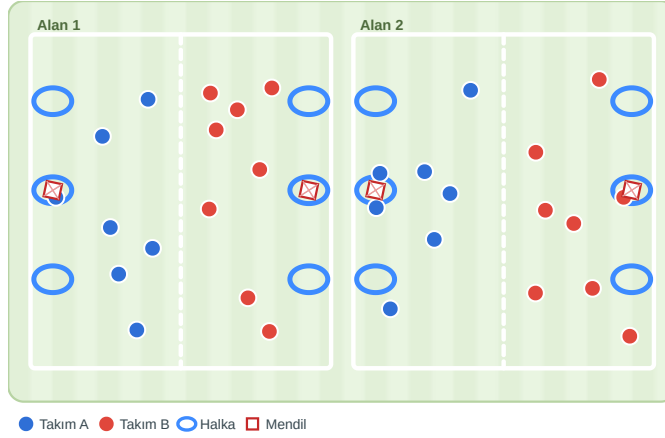
2. Oyun — Mini Bayrak Kaptama

Geleneksel oyun

Köken: Türkiye – Bayrak kaptama (kısa kuralı)

Düzen: 2 alan × 15 öğrenci

Süre: 20 dk



Malzeme: 4 mendil (bayrak), 4 halka (bayrak evi), 8 huni

- Her alan ikiye bölünür; her yarının arkasında halka içinde bayrak.
- Rakip alanda ebelenen oyuncu kendi alanına döner ve orta çizgide 3 zıplayıp oyuna girer (esir yok).
- Bayrağı kendi alanına götüren takım 1 puan.
- Kurallar panoda: 'Bayrak evine savunmacı giremez.'

▼ DAHA KOLAY

Alan küçük; bayrak yakın.

▲ DAHA ZOR

Bayrak taşıyan pas verebilir.



Öğretmene ipucu: Kural değişiklikleri oyunu nasıl etkiler? Kısa tartışma.



Geleneksel Oyun Köşesi — Sessiz Sinema

Köken: Okul oyunu

Bir öğrenci konuşmadan bir oyunu ya da sporu canlandırır; sınıf tahmin eder. Kural: tahmin için el kaldırılır, sırayla söylenir.



Değerlendirme

- ☐ Oyunun kurallarını açıklayabiliyor mu?
- ☐ Kurallara uyuyor mu?
- ☐ Hakem rolünde kuralı adil uyguluyor mu?



Farklılaştırma

Destekleme

Kurallar 3 madde, resimli.

Zenginleştirme

Öğrenci oyuna bir kural ekleyip etkisini açıklar.



Güvenlik ve Değerler



Güvenlik: Mendil kaptamada kafa kafaya çarpışmayı önlemek için mendil yere değil öğretmen elinde.



Değerler: Adalet · Saygı

Kuralı Bul · Yuvarlamalı Yakan Top

BEO.2.2.2 — Oyun kurallarını uygulayabilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Yarıyıl sonu

Haftanın Odağı

Kuralları anlamak, bulmak ve kural değişikliğine uyum sağlamak.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

2 sünger top 10 huni 10 kapak

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Gizli Kural → 1. oyun: Kuralı Bul (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Kuralı Bul – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Yuvarlamalı Yakan Top

4. ders

Yuvarlamalı Yakan Top sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Köşe Kapmaca

5. ders

Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Gizli Kural

Öğretmen bir ısınma oyunu oynatır, gizli bir kuralı olan: 'Yeşil kapağın yanından geçen sekerek geçer'. Öğrenciler kuralı bulmaya çalışır.

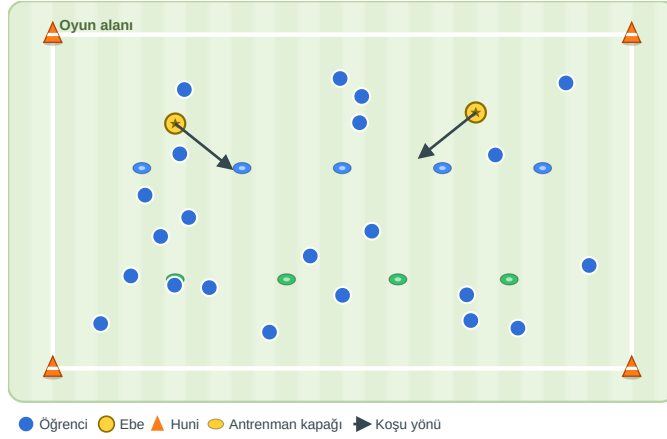
1. Oyun — Kuralı Bul

Özgün oyun

Köken: Kural keşfi – ebelemece

Düzen: Tüm sınıf; 2 ebe

Süre: 15 dk



Malzeme: 10 kapak (farklı renkler), 2 mendil

- 1 Ebelemece oynanır; öğretmen gizli bir kural belirler (ör. 'mavi kapağa basan 3 sn güvende').
- 2 Öğrenciler oyunu oynarken kuralı keşfetmeye çalışır.
- 3 Kuralı bulan elini kaldırır; doğruysa yeni gizli kuralı o belirler.
- 4 3-4 tur.

▼ DAHA KOLAY

Gizli kural için ipucu verilir.

▲ DAHA ZOR

İki gizli kural aynı anda.

Öğretmene ipucu: Kuralı anlamak = gözlemlemek + denemek + söylemek.



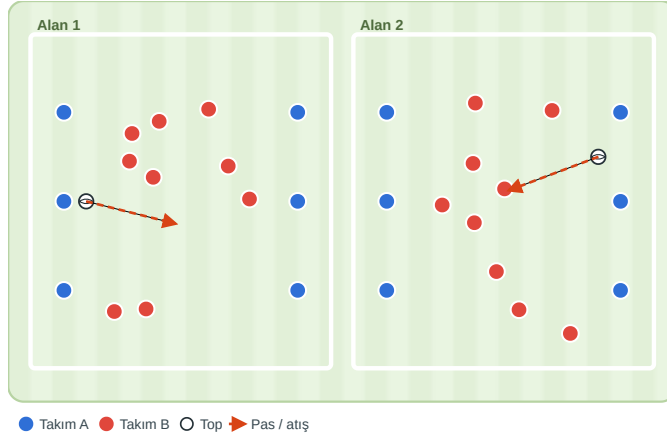
2. Oyun — Yuvarlamalı Yakan Top

Geleneksel uyarlama

Köken: Türkiye – Yakan top (2. sınıf sürümü)

Düzen: 2 alan × 15 öğrenci, her alanda 1 top

Süre: 15 dk



Malzeme: 2 sünger top, 8 huni

- İki uçta 3'er atıcı, ortada 9 kaçan.
- Top yalnızca yerden yuvarlanarak vurulur (atış yok).
- Vurulan kaçan kenarda 'yedek atıcı' olur.
- Kural değişikliği: 2. turda kaçanlar topu durdurursa 'can' kazanır.

▼ DAHA KOLAY

Alan dar, top yavaş.

▲ DAHA ZOR

Atıcılar arası 1 pas zorunlu.



Öğretmene ipucu: Kural değişince taktik de değişir: can kuralı kaçanları nasıl etkiledi?



Geleneksel Oyun Köşesi — Köşe Kapmaca

Köken: Türkiye

Beşli gruplar, kare alanlarda köşe kapmaca; öğrenciler kendilerine yeni bir kural ekleyerek oynar (ör. 'yalnızca çapraz geçiş').



Değerlendirme

- ☐ Gizli kuralı gözlemleyerek bulabiliyor mu?
- ☐ Kural değişikliğine uyum sağlıyor mu?
- ☐ Kuralı arkadaşına açıklayabiliyor mu?



Farklılaştırma

Destekleme

Kural sayısı az; ipucu kartı.

Zenginleştirme

Öğrenci yakan topa güvenlik kuralı ekler.



Güvenlik ve Değerler



Güvenlik: Yakan topta yalnızca yuvarlama; top başa atılmaz.



Değerler: Uyum · Adalet

Hazineye Ulaş · Beş Pas Mini

BEO.2.2.3 — Oyunlarda belirlenen taktik ve stratejiyi geliştirebilme

Haftanın Odağı

Oyunlarda taktiksel problemi belirlemek ve çözüm önermek.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

4 halka 30 kapak 2 top 8 huni

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Boşluğu Bul ve Pasla → 1. oyun: Hazineye Ulaş (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Hazineye Ulaş – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Beş Pas Mini

4. ders

Beş Pas Mini sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Esir Almaca (Kolay)

5. ders

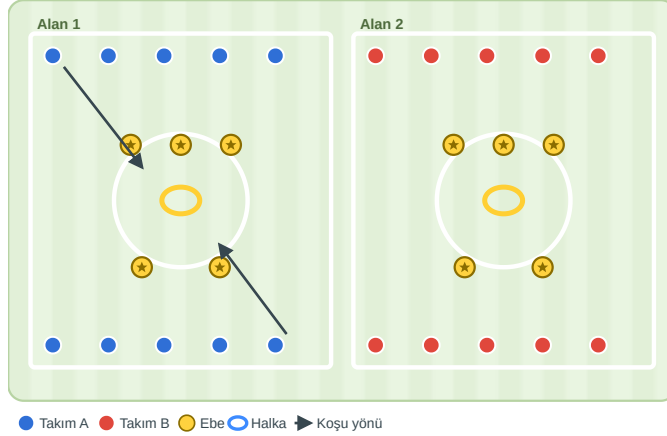
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Boşluğu Bul ve Pasla

Öğrenciler alanda dağılır; öğretmen 'Boşluk!' der, herkes en boş yere koşar. Ardından 2 topla boşluktaki arkadaşına pas.

1. Oyun — Hazineye Ulaş Özgün oyun

Köken: Taktik – hücum ve savunma **Düzen:** 2 alan × 15 öğrenci (5 bekçi, 10 korsan) **Süre:** 15 dk



Malzeme: Her alanda 1 halka içinde 10 kapak, 4 huni

1. Bekçiler hazinenin çevresindeki bölgede (huni ile) dolaşır.
2. Korsanlar hazineden kapak alıp kıyıya götürmeye çalışır; ebelenen kapağı bırakır.
3. 1. turdan sonra 'problem molası': 'Neden kapak alamadık?' (Hep birlikte aynı yerden gittik.)
4. Takım bir çözüm önerir ve 2. turda dener (ör. iki taraftan birden gitmek).

DAHA KOLAY

3 bekçi.

DAHA ZOR

Bekçiler bölgesini terk edemez.

Öğretmene ipucu: Taktik problemi belirle → çözüm öner → dene → değerlendir.



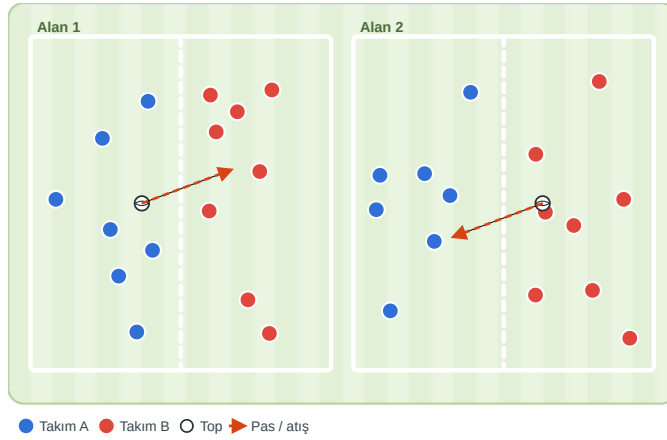
2. Oyun — Beş Pas Mini

FEK oyunu

Köken: Sarı FEK Hücum Oyunları 5. Beş Pas (uyarlama)

Düzen: 2 alan × (7'ye 8), her alanda 1 top

Süre: 15 dk



Malzeme: 2 top, 8 huni

- 1 Takım kendi arasında 5 pas yaparsa 1 sayı.
- 2 Topla yürümek/koşmak yok; top elden alınmaz, yalnızca pas arası.
- 3 Problem molası: 'Pas yapamıyoruz, neden?' Çözüm: 'Boşluğa koşan arkadaşına pas.'
- 4 2. turda takım seçtiği çözümü uygular.

▼ DAHA KOLAY

3 pas = sayı.

▲ DAHA ZOR

Aynı kişiye geri pas yasak.



Öğretmene ipucu: Taktik: topsuz oyuncu boşluğa koşar, topa sahip oyuncu çabuk karar verir.



Geleneksel Oyun Köşesi — Esir Almaca (Kolay)

Köken: Türkiye

İki takım, iki kale. Rakip alanda ebelenen esir olur; takım arkadaşı dokunursa kurtulur. 2. sınıfta esirler 20 sn sonra kendiliğinden de kurtulur.



Değerlendirme

- ☐ Oyundaki taktik problemi belirleyebiliyor mu?
- ☐ Probleme çözüm önerebiliyor mu?
- ☐ Seçilen taktiği oyunda uyguluyor mu?



Farklılaştırma

Destekleme

Problem ve çözüm seçenekleri kartla sunulur.

Zenginleştirme

Öğrenci takımı için taktik resmi (oklarla) çizer.



Güvenlik ve Değerler



Güvenlik: Pas oyununda temas yok; top başa atılmaz.



Değerler: İş birliği · Sorumlu karar verme

Tavuklar ve Tilki · İki Kale Kapmaca

BEO.2.2.3 — Oyunlarda belirlenen taktik ve stratejiyi geliştirebilme

Haftanın Odağı

Taktik ve stratejiyi uygulamak ve geliştirmek.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

8 halka 10 huni 10 mendil

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Tilki Geliyor → 1. oyun: Tavuklar ve Tilki (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Tavuklar ve Tilki – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: İki Kale Kapmaca

4. ders

İki Kale Kapmaca sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Saklambaç (Sınırlı Alan)

5. ders

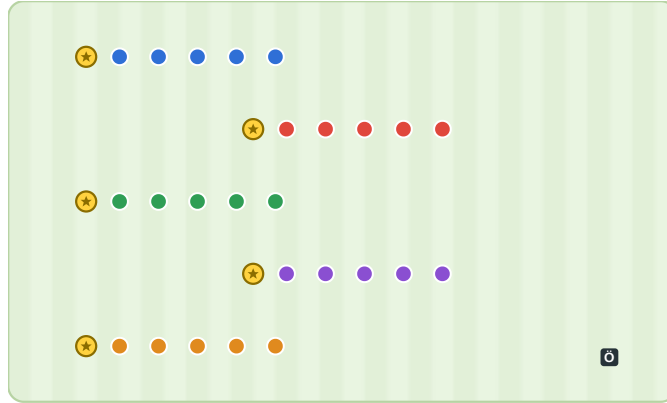
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Tilki Geliyor

Öğretmen 'Tilki geliyor!' deyince öğrenciler 3'lü gruplar hâlinde el ele 'kümes' olur; tek kalan 'tilki' ile bir sonraki komutu verir.

1. Oyun — Tavuklar ve Tilki Özgün oyun

Köken: Strateji – koruma ve kaçış **Düzen:** 5 grup × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: 5 mendil

- Grupta 1 tilki, 1 anne tavuk, 4 civciv: civcivler anne tavuğun arkasında belden tutunarak sıra olur.
- Tilki en sondaki civcive dokunmaya çalışır; anne tavuk kollarını açarak korur.
- Sıra kopmamalı; son civcive dokunulunca roller döner.
- Taktik molası: 'Anne tavuk nasıl daha iyi korur?'

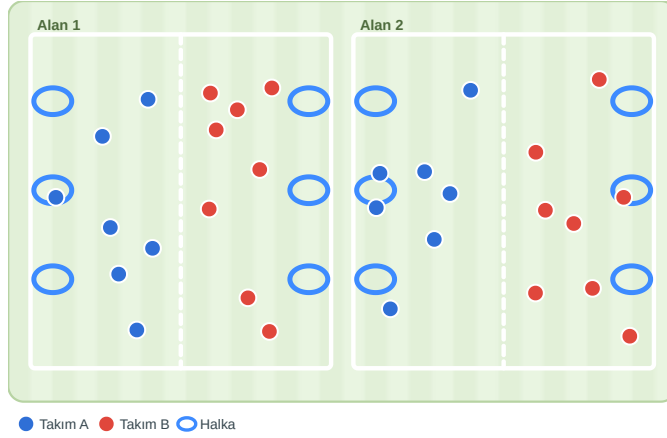
DAHA KOLAY

Civciv sayısı 2.

DAHA ZOR

Tilki yalnızca sekerek.

Öğretmene ipucu: Strateji: sıra birlikte dönmeli; anne tavuk tilkinin gözünü izler.

**2. Oyun — İki Kale Kapmaca****Özgün oyun****Köken:** Taktik – iki hedefli oyun **Düzen:** 2 alan × 15 öğrenci **Süre:** 15 dk**Malzeme:** 8 halka (her takımın iki kalesi), 8 mendil

- 1 Her takımın arka köşelerinde iki kale (halka), her kalede bir mendil vardır.
- 2 Amaç rakibin mendillerinden birini kendi kalesine getirmek.
- 3 Rakip alanda ebelenen oyuncu kendi kalesine dokunup oyuna döner.
- 4 Taktik molası: 'İki kaleyi nasıl koruruz? Kim hücum eder?'

▼ DAHA KOLAY

Tek kale.

▲ DAHA ZOR

Mendil taşıyıcı mendili arkadaşına atabilir.

**Öğretmene ipucu:** Strateji: savunmacılar ve hücumcular görev paylaşır.**Geleneksel Oyun Köşesi — Saklambaç (Sınırlı Alan)****Köken:** Türkiye

Ebe gözünü kapatıp sayar, diğerleri belirlenen sınırlar içinde saklanır. Bulunan kişi 'sobe' ile ebe olur. Okulda saklanma alanı hunilerle sınırlandırılır.

**Değerlendirme**

- ☐ Oyunda bir strateji seçip uyguluyor mu?
- ☐ Takım arkadaşlarıyla görev paylaşıyor mu?
- ☐ Strateji işe yaramadığında yeni çözüm öneriyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Görev kartları (hücumcu, savunmacı).

Zenginleştirme

Grup yeni bir 'kümes koruma' stratejisi tasarlar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Tavuk-tilki oyununda sert çekme yok; sıra kopunca durulur.**Değerler:** Sorumlu karar verme · İş birliği

Müziğin Hızında Yürü · Tempo Heykelleri

BEO.2.3.1 — Belirlenen tempodaki müziğe uygun hareket edebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Vergi Haftası

Haftanın Odağı

Belirlenen tempodaki müziğe uygun hareket etmek (yavaş, orta, hızlı).

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

Müzik (yavaş/orta/hızlı parçalar) el davulu 15 halka

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Müzik Treni → 1. oyun: Müziğin Hızında Yürü (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Müziğin Hızında Yürü – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Tempo Heykelleri

4. ders

Tempo Heykelleri sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Kutu Kutu Pense (Tempolu)

5. ders

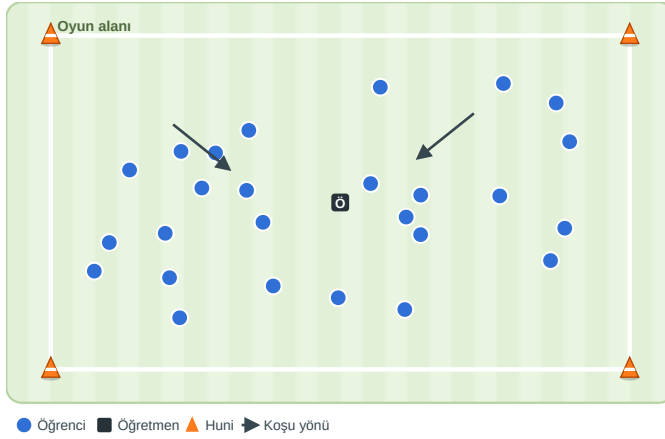
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Müzik Treni

Müzik yavaşken yürüyüş, ortada hafif koşu, hızlıken yerinde hızlı adım. Müzik durunca heykel.

1. Oyun — Müziğin Hızında Yürü Özgün oyun

Köken: Tempoya uygun yer değiştirme **Düzen:** Tüm sınıf **Süre:** 15 dk



Malzeme: Farklı tempolarda 3 müzik, 3 renkli kapak (tempo işareti)

- Müziğin temposuna göre hareket: yavaş = büyük adımlarla süzülme, orta = yürüyüş, hızlı = küçük koşu adımları.
- Öğretmen tempoyu kapakla da gösterir (yeşil yavaş, sarı orta, kırmızı hızlı).
- Müzik değişince hareket hemen değişmeli.
- Öğrenciler her tempoda farklı bir kol hareketi ekler.

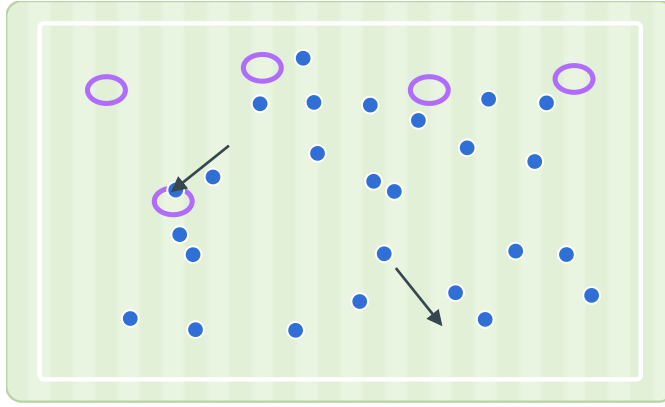
DAHA KOLAY

İki tempo.

DAHA ZOR

Tempo değişirken yön de değişir.

Öğretmene ipucu: Tempo: müziğin hızı. Adımlarımızı müziğin vuruşlarına denk getiriyoruz.

**2. Oyun — Tempo Heykelleri****Özgün oyun****Köken:** Tempo ve durma – dans heykelleri**Düzen:** Tüm sınıf; 5 halka**Süre:** 15 dk

● Öğrenci ○ Halka ➔ Koşu yönü

**Malzeme:** Müzik, 5 halka (sahne)

- 1 Müzikle dans edilir; müzik durunca heykel olunur.
- 2 Müzik yavaşsa heykel 'alçak', hızlıysa 'yüksek' seviyede yapılır.
- 3 Halkadaki 'jüri' öğrenci en uygun heykeli seçer; o yeni jüri olur.
- 4 Son turda öğrenciler eşli heykel yapar.

▼ DAHA KOLAY

Heykel serbest.

▲ DAHA ZOR

Heykel tek ayak üstünde.

**Öğretmene ipucu:** Müziği dinlemek: başlangıç, bitiş, hız.**Geleneksel Oyun Köşesi — Kutu Kutu Pense (Tempolu)****Köken:** Türkiye

Tekerleme önce yavaş, sonra hızlı söylenir; daire tempoya uygun döner.

**Değerlendirme**

- ☐ Müziğin temposunu ayırt ediyor mu?
- ☐ Hareketlerini tempoya uyduruyor mu?
- ☐ Tempo değişince hızla uyum sağlıyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Tempo kartları renkli; öğretmen el çıparak destek olur.

Zenginleştirme

Öğrenci bir müziğin temposunu davulla çalıp sınıfa yaptırır.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Hızlı tempoda çarpışmayı önlemek için alan geniş.**Değerler:** Dikkat · Dostluk

Davul Komutanı · Tempo Merdiveni

BEO.2.3.1 — Belirlenen tempodaki müziğe uygun hareket edebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Yeşilay Haftası · Girişimcilik Haftası

Haftanın Odağı

Tempo değişimlerine uyum ve tempoyu vücutla gösterme.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

El davulu 10 halka 30 kapak

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Kalp Ritmi → 1. oyun: Davul Komutanı (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Davul Komutanı – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Tempo Merdiveni

4. ders

Tempo Merdiveni sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Üşüdüm Üşüdüm

5. ders

Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Kalp Ritmi

Öğrenciler kalp atışını hisseder ve o hızda ayak vurur; koşudan sonra tekrar: tempo hızlandı mı?

1. Oyun — Davul Komutanı

Özgün oyun

Köken: Tempoya uygun hareket – lider **Düzen:** 5 grup × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: 5 kapak (davul yerine: 2 kapağı birbirine vurma) veya el davulu

- Her grubun bir 'davul komutanı' vardır; kapakları birbirine vurarak tempo verir.
- Grup tempoya göre hareket eder: yürüyüş, sekme, galop.
- Komutan tempoyu değiştirir; grup uyum sağlar.
- Her 2 dk komutan değişir.

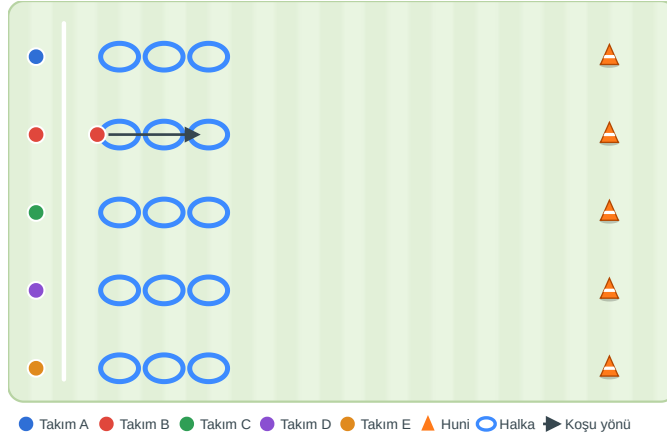
DAHA KOLAY

Tempo yavaş ve sabit.

DAHA ZOR

Komutan tempo + hareket türünü birlikte değiştirir.

Öğretmene ipucu: Tempo ve hareket eşleşmesi: yavaş tempo – büyük adım; hızlı tempo – küçük adım.

**2. Oyun — Tempo Merdiveni****Özgün oyun****Köken:** Kademeli tempo – bayrak yarışı**Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci**Süre:** 15 dk**Malzeme:** 15 halka (merdiven basamakları), 5 huni

- 1 Her kulvarda 3 halka (basamak).
- 2 Öğretmen davulla tempo verir; öğrenci her vuruşta bir basamağa sıçar.
- 3 Tempo hızlanınca sıçramalar hızlanır; tempoyu kaçıran başa döner.
- 4 Son tur: öğrenciler tekerleme söyleyerek kendi tempolarını tutar.

▼ DAHA KOLAY

Yavaş tempo sabit.

▲ DAHA ZOR

Basamaklarda tek ayak.

**Öğretmene ipucu:** Vuruş = hareket: 'dum' dediğimde halkadayım.**Geleneksel Oyun Köşesi — Üşüdüm Üşüdüm****Köken:** Türkiye – Kütahya

Karşılıklı iki sıra sözlü diyalogu tempolu söyleyerek yaklaşıp uzaklaşır; tempoyu tutturmak oyunun parçasıdır.

**Değerlendirme**

- ☐ Tempo değişimini fark ediyor mu?
- ☐ Vuruşa denk hareket edebiliyor mu?
- ☐ Davul komutanı olduğunda tempoyu sabit tutuyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Tempo 2 düzeyde; öğretmen yanında sayar.

Zenginleştirme

Öğrenci kendi ritim kalıbını oluşturur.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Halka sıçramalarında kayma riski; halkalar sabit.**Değerler:** Dikkat · Sorumluluk

Eşli Ritim Kalıbı · Ayna Ritim

BEO.2.3.2 — Eşle veya grupla ritmik hareket etme becerisini sergileyebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Yaşlılar Haftası · Türk Dünyası ve Toplulukları Haftası · 18 Mart Şehitler Günü

Haftanın Odağı

Eşle ritmik hareket: ritmi algılama ve eşle uyum.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

Müzik 15 halka

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: El Çırpma Oyunları → 1. oyun: Eşli Ritim Kalıbı (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Eşli Ritim Kalıbı – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Ayna Ritim

4. ders

Ayna Ritim sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Çatlak Patlak (El Çırpma)

5. ders

Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

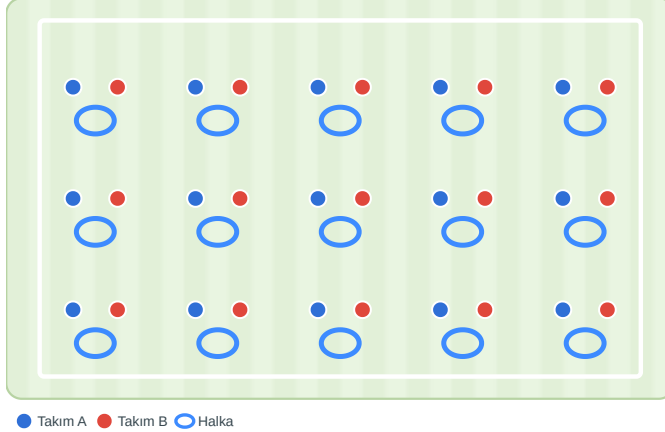
Isınma (7 dk) — El Çırpma Oyunları

Eşler karşılıklı durur, geleneksel el çırpma tekerlemeleriyle (ör. 'Çatlak patlak') ritim tutar.

1. Oyun — Eşli Ritim Kalıbı

Özgün oyun

Köken: Eşle ritmik hareket Düzen: 15 eş Süre: 15 dk



Malzeme: 15 halka (eş sahnesi)

- Eşlere 4 zamanlık ritim kalıbı öğretilir: 'kendi elini çırp – eşinle çak – dizine vur – kendi elini çırp'.
- Kalıp önce yavaş, sonra müzikle yapılır.
- Eşler kalıba bir ayak hareketi ekler (ayak vurma, zıplama).
- Eşler kalıplarını başka bir eşe öğretir.

▼ DAHA KOLAY

2 zamanlık kalıp.

▲ DAHA ZOR

Kalıp 8 zamana uzar.

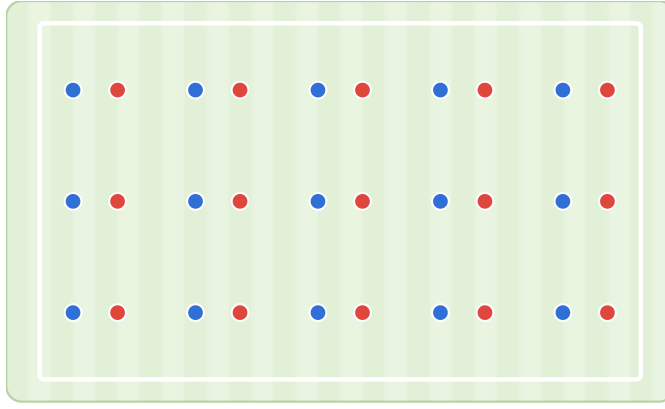
Öğretmene ipucu: Ritmi algılama: kalıp tekrar eder; eşler aynı anda başlar ve biter.



2. Oyun — Ayna Ritim

Özgün oyun

Köken: Eşle ritme uygun hareket Düzen: 15 eş Süre: 15 dk



● Takım A ● Takım B



Malzeme: Müzik

- 1 Eşlerden biri müziğin ritmine uygun hareket eder, diğeri ayna olur.
- 2 Her 8 zamanda roller değişir (öğretmen 'değiş!' der).
- 3 Eşler ritmi kaçırmadan rol değiştirmeye çalışır.
- 4 Son turda dörtlü ayna: iki eş karşılıklı.

▼ DAHA KOLAY

Yalnızca kol hareketleri.

▲ DAHA ZOR

Ayna hareketi yarım zaman gecikmeli (kanon).



Öğretmene ipucu: Uyum: eşini izle, ritmi dinle.



Geleneksel Oyun Köşesi — Çatlak Patlak (El Çırpma)

Köken: Türkiye – el çırpma tekerlemeleri

Karşılıklı eşler tekerleme boyunca kendi ve eşinin ellerine çapraz vurur; tekerleme hızlandıkça ritim zorlaşır. Bölgenizde bilinen el çırpma tekerlemeleri kullanılabilir.



Değerlendirme

- ☐ Eşle aynı ritimde hareket ediyor mu?
- ☐ Ritim kalıbını tekrar edebiliyor mu?
- ☐ Rol değişiminde uyum sağlıyor mu?



Farklılaştırma

Destekleme

Kalıp kartı resimli; öğretmen eş olur.

Zenginleştirme

Eşler kendi el çırpma tekerlemesini oluşturur.



Güvenlik ve Değerler

**Güvenlik:** Eşli çakmalar hafif; yüze yakın el hareketi yok.**Değerler:** Dostluk · Uyum

Çocuk Halayı · Ritim Orkestrası

BEO.2.3.2 — Eşle veya grupla ritmik hareket etme becerisini sergileyebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Orman Haftası · Dünya Tiyatrolar Günü

Haftanın Odağı

Grupla ritmik hareket: halka ve sıra dansları.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

Müzik (halay/çocuk şarkısı) 5 mendil

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Ritim Zinciri → 1. oyun: Çocuk Halayı (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Çocuk Halayı – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Ritim Orkestrası

4. ders

Ritim Orkestrası sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Halay

5. ders

Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

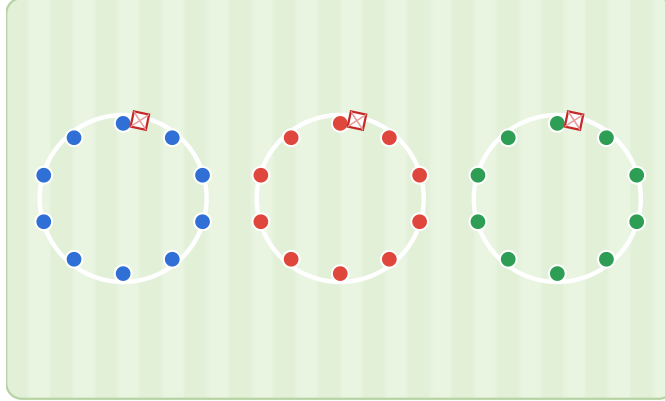
Isınma (7 dk) — Ritim Zinciri

Daire olunur; bir öğrenci 4 zamanlık ritim yapar, yanındaki tekrar edip ekleme yapar.

1. Oyun — Çocuk Halayı

Halk oyunu uyarlaması

Köken: Anadolu – Halay (basitleştirilmiş) **Düzen:** 3 halka × 10 öğrenci **Süre:** 15 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ■ Mendil

Malzeme: 3 mendil (halay başı), müzik

- Serçe parmağtan tutunulur; halay başı mendil sallar.
- Temel adım: sağ yana – sol yanına – sağ yana – sol ayak havada vuruş (4 zaman).
- Halay başı 'Hop!' deyince yerinde zıplama, 'Çök!' deyince çömelip kalkma.
- Her turda halay başı değişir.

DAHA KOLAY

Yalnızca yürüyüş adımı.

DAHA ZOR

Adımlar hızlanır; halay başı yeni figür ekler.

Öğretmene ipucu: Grupla ritim: herkes aynı ayakla, aynı anda.

**2. Oyun — Ritim Orkestrası****Özgün oyun****Köken:** Grupla ritim üretme ve hareket**Düzen:** 5 grup × 6 öğrenci**Süre:** 15 dk**Malzeme:** Kapaklar (iki kapak = zil), 5 halka

- Her grup bir 'orquestra' olur: 2 çalgıcı (kapak vurur), 4 dansçı.
- Çalgıcılar 4 zamanlık bir ritim bulur; dansçılar buna uygun hareket eder.
- Gruplar sırayla sunar; izleyenler ritmi el çırparak tekrar eder.
- Roller döner.

▼ DAHA KOLAY

Öğretmen ritmi verir.

▲ DAHA ZOR

Ritim 8 zamana çıkar ve dansçılar yer değiştirir.

**Öğretmene ipucu:** Ritmi algıla → ritme uy → ritmi göster.**Geleneksel Oyun Köşesi — Halay****Köken:** Anadolu

Bölgenin bilinen halayından basit bir figür öğretilir; aileden bir büyüktan öğrenilen figür sınıfla paylaşılabilir.

**Değerlendirme**

- ☐ Grupla aynı anda adım atıyor mu?
- ☐ Halay başını izleyerek figür değiştiriyor mu?
- ☐ Ritme uygun hareket ediyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Adımlar yerde kapak izleriyle.

Zenginleştirme

Öğrenci halaya yeni bir figür ekler.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Halkada sert çekme yok; çömelmede eller bırakılabilir.**Değerler:** Kültürel miras · Dostluk

Renk Kodlu Grup Dansı · Dans Treni Gösterisi

BEO.2.3.2 — Eşle veya grupla ritmik hareket etme becerisini sergileyebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Kütüphaneler Haftası · Dünya Otizm Farkındalık Günü

Haftanın Odağı

Eşle veya grupla ritmik hareket becerilerini sergilemek (kısa grup dansı).

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

Müzik 20 kapak (4 renk) 5 halka

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Adım Kartları → 1. oyun: Renk Kodlu Grup Dansı (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Renk Kodlu Grup Dansı – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Dans Treni Gösterisi

4. ders

Dans Treni Gösterisi sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Aç Kapıyı Bezirgânbaşı

5. ders

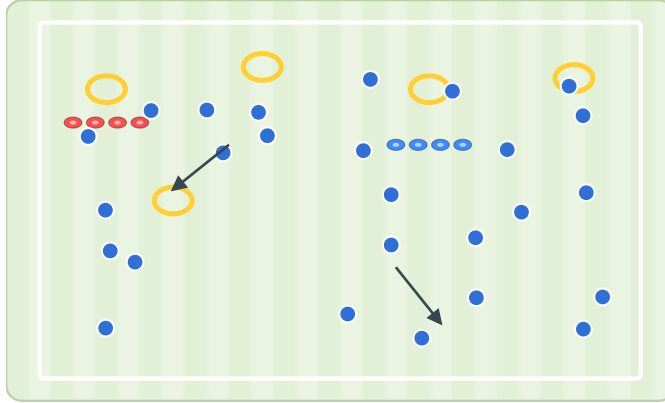
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Adım Kartları

Renkli kapaklar = adımlar: sarı yan adım, mavi dönüş, kırmızı zıplama, yeşil el çırpma. Öğretmen kapak kaldırır, sınıf adımı yapar.

1. Oyun — Renk Kodlu Grup Dansı Özgün oyun

Köken: Grupla ritmik seri oluşturma **Düzen:** 5 grup × 6 öğrenci **Süre:** 20 dk



● Öğrenci ● Antrenman kapağı ● Halka ➔ Koşu yönü

Malzeme: Her gruba 4 renkli kapak, 1 halka

- Grup 4 kapağı istediği sırayla dizer: bu, 32 zamanlık dansının sırasındır (her renk 8 zaman).
- Grup başlangıç ve bitiş pozunu ekler.
- 5 dk prova; ardından müzikle sunum.
- İzleyen gruplar kapak sırasını tahmin eder.

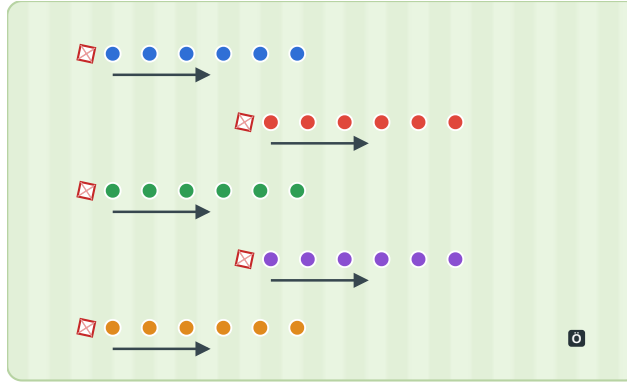
▼ DAHA KOLAY

2 kapak (16 zaman).

▲ DAHA ZOR

Eşli figür ve seviye değişimi eklenir.

Öğretmene ipucu: Sergileme: başla – devam et – bitir; herkes aynı anda.

**2. Oyun — Dans Treni Gösterisi****Özgün oyun****Köken:** Sınıfça ritmik gösteri **Düzen:** Tüm sınıf; 5 vagon **Süre:** 15 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ■ Öğretmen □ Mendil
 ➔ Koşu yönü

**Malzeme:** Müzik, 5 mendil

- 1 Her grup bir vagon olur; grupların dansları arka arkaya bağlanır: tren gibi.
- 2 Bir grup dansını yaparken diğerleri ritim tutar (el çırpar).
- 3 Final: tüm sınıf ortak 8 zamanlık figürle biter.
- 4 Gösteri kısa bir videoya ya da velilere sunulabilir.

▼ DAHA KOLAY

Tek ortak figür.

▲ DAHA ZOR

Gruplar geçişte yer değiştirir.

**Öğretmene ipucu:** Grupla sergileme: sırasını beklemek ve arkadaşlarını desteklemek de ritmin parçası.**Geleneksel Oyun Köşesi — Aç Kapıyı Bezirgânbaşı****Köken:** Türkiye

Tekerlemenin ritmine uygun adımlarla tren kapıdan geçer; bu hafta tekerleme hızlı-yavaş söylenir.

**Değerlendirme**

- ☐ Grup dansında sırasını ve figürünü biliyor mu?
- ☐ Ritme uygun hareket ediyor mu?
- ☐ Başlangıç ve bitişte grubuyla uyumlu mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Dans 2 figür; akran rehber.

Zenginleştirme

Öğrenci grup dansına kendi figürünü ekler.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Gösteri alanında gruplar arası mesafe.**Değerler:** İş birliği · Özgüven

Kalp Atışı Dedektifleri · Ter Damlası Koşusu

BEO.2.4.1 — Fiziksel aktivite sırasında vücudunda meydana gelen değişimleri açıklayabilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Kişisel Verileri Koruma Günü

Haftanın Odağı

Fiziksel aktivite sırasında vücutta meydana gelen değişimleri açıklamak (kalp, nefes, ter, ısı).

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

Yeşil-sarı-kırmızı kapaklar 10 huni 5 ip

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Nabız Dedektifi
→ 1. oyun: Kalp Atışı Dedektifleri (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Kalp Atışı Dedektifleri – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Ter Damlası Koşusu

4. ders

Ter Damlası Koşusu sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Deve-Cüce (Hızlanan)

5. ders

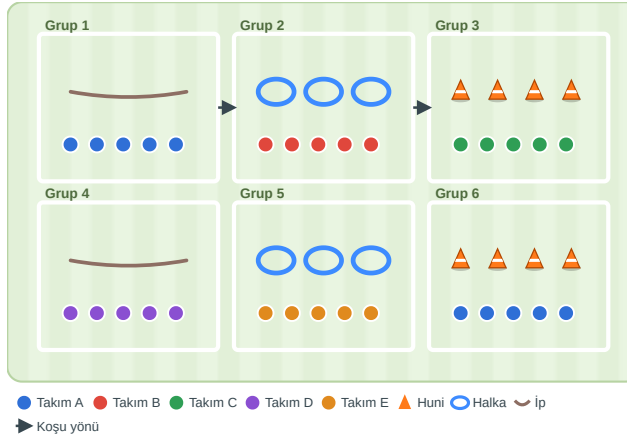
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Nabız Dedektifi

Öğrenciler el bileğinden ya da boyundan nabız bulmayı dener; 'tık tık' hızını dinler.

1. Oyun — Kalp Atışı Dedektifleri Özgün oyun

Köken: Vücut değişimlerini gözlemleme **Düzen:** 6 grup × 5 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: 6 ip, 6 halka, gözlem kartı (😊 yavaş, 😞 hızlı)

- Grup önce oturarak 10 sn nabzını hisseder, kartına işaretler.
- Sonra 1 dk hareket: ip atlama, halka sıçrama, koşu (istasyonlarda).
- Tekrar nabız, nefes ve yüz rengi gözlenir; kartta işaretlenir.
- Grup 'Ne değişti?' sorusunu cevaplar: kalp hızlandı, nefes sıklaştı, terledik.

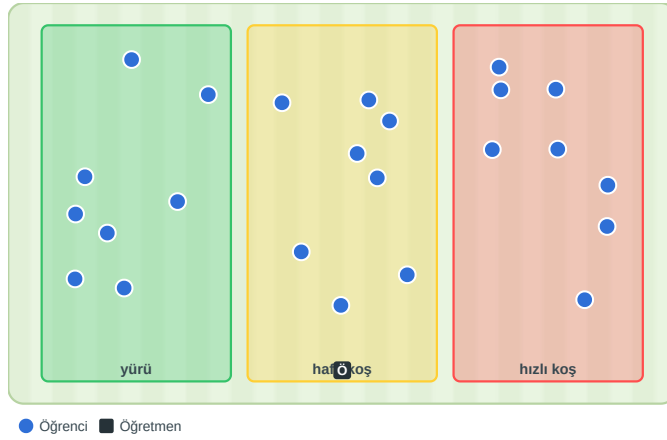
DAHA KOLAY

Nabız yerine göğse el koyma.

DAHA ZOR

3 farklı hareket karşılaştırılır.

Öğretmene ipucu: Açıklama: kaslar çalışınca daha çok enerji ve oksijen ister; kalp hızlanır.

**2. Oyun — Ter Damlası Koşusu****Özgün oyun****Köken:** Şiddet ve vücut değişimi **Düzen:** Tüm sınıf; 3 bölge **Süre:** 15 dk**Malzeme:** Yeşil-sarı-kırmızı kapaklarla 3 bölge

- 1 Alan 3 bölge: yeşil (yürüme), sarı (hafif koşu), kırmızı (hızlı koşu, 15 sn).
- 2 Öğretmen bölge değiştirir; her bölge sonrası 'vücut kontrolü': nefes, ter, sıcaklık.
- 3 Öğrenciler gözlemlerini el işaretiyle gösterir (1-3 parmak).
- 4 Son 2 dk soğuma yürüyüşü: değişimler nasıl azaldı?

DAHA KOLAY

Kırmızı bölge kısa.

DAHA ZOR

Bölgeler arası geçişte farklı hareket.

**Öğretmene ipucu:** Hareket şiddeti arttıkça değişimler artar; soğuma ile vücut normale döner.**Geleneksel Oyun Köşesi — Deve-Cüce (Hızlanan)****Köken:** Türkiye

Komutlar giderek hızlanır; oyun sonunda öğrenciler nabızlarındaki değişimi söyler.

**Değerlendirme**

- ☐ Hareket sonrası vücudundaki değişimleri söyleyebiliyor mu?
- ☐ Değişimlerin nedenini basitçe açıklıyor mu?
- ☐ Soğumanın etkisini fark ediyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Değişim kartları resimli (kalp, nefes, ter).

Zenginleştirme

Öğrenci 'hareketten önce-sonra' resmi çizer.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Hızlı koşu kısa; su molası.**Değerler:** Sağlıklı yaşam · Merak

Nefes Dedektifleri · Isınan Vücut Haritası

BEO.2.4.1 — Fiziksel aktivite sırasında vücudunda meydana gelen değişimleri açıklayabilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Turizm Haftası

Haftanın Odağı

Nefes ve vücut ısı değişimlerini gözlemlemek ve açıklamak.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

15 halka 5 ip müzik

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Nefes Balonu → 1. oyun: Nefes Dedektifleri (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Nefes Dedektifleri – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Isınan Vücut Haritası

4. ders

Isınan Vücut Haritası sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: İp Atlama – Tekerlemeli

5. ders

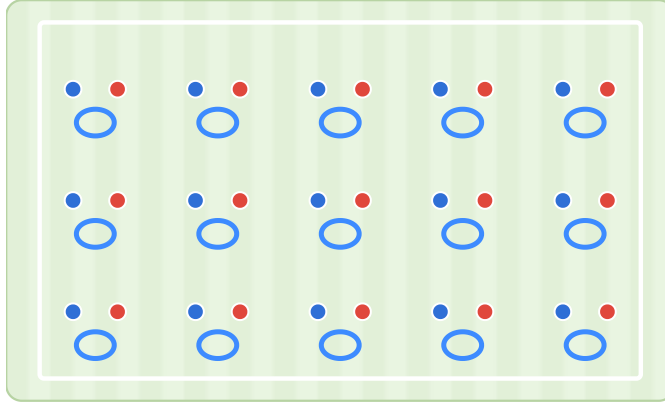
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Nefes Balonu

Burundan 4 sayarak nefes al (balon şişer), ağızdan 4 sayarak ver (balon söner). Hareket sonrası tekrar.

1. Oyun — Nefes Dedektifleri Özgün oyun

Köken: Nefes değişimi **Düzen:** 15 eş **Süre:** 15 dk



● Takım A ● Takım B ○ Halka

Malzeme: 15 halka

- Eşlerden biri 30 sn halka içinde zıplar, diğeri eşinin nefesini gözler (sık mı, derin mi?).
- Roller değişir.
- Eşler hareket türünü değiştirir (yürüme, zıplama, koşu) ve karşılaştırır.
- 'Hangi harekette nefesimiz en çok değişti?'

DAHA KOLAY

İki hareket türü.

DAHA ZOR

Nefes sayısını 15 sn sayma.

Öğretmene ipucu: Açıklama: hareket arttıkça vücudumuz daha çok hava ister.

**2. Oyun — Isınan Vücut Haritası****Özgün oyun****Köken:** Vücut ısı ve ısınma **Düzen:** 6 grup × 5 öğrenci **Süre:** 15 dk**Malzeme:** 6 ip, müzik, vücut haritası kartları

- 1 Grup müzikle 2 dk ısınma serisi yapar.
- 2 Her öğrenci vücudunda en çok ısınan yeri gösterir (bacak, kol, yüz).
- 3 Grup haritasına (çocuk silüeti) işaretler.
- 4 İp atlama ile ikinci tur; harita karşılaştırılır.

▼ DAHA KOLAY

Silüet büyük; öğretmen yardımcı.

▲ DAHA ZOR

Grup ısınma serisini kendisi tasarlar.

**Öğretmene ipucu:** Isınma neden önemli? Kaslar ısınınca daha kolay ve güvenli çalışır.**Geleneksel Oyun Köşesi — İp Atlama – Tekerlemeli****Köken:** Türkiye

Uzun ip tekerlemeyle atlanır; tekerleme sonunda öğrenciler nefeslerini dinler.

**Değerlendirme**

- ☐ Nefesindeki değişimi söyleyebiliyor mu?
- ☐ Isınmanın vücuda etkisini açıklıyor mu?
- ☐ Eşini dikkatle gözlüyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Nefes sayımı öğretmenle birlikte.

Zenginleştirme

Öğrenci farklı hareketlerde nefes değişimini tabloya işler.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** İp atlamada ipler arası mesafe.**Değerler:** Merak · Sağlıklı yaşam

Hareket Sayacı · Benim Günüm – Ailemin Günü

BEO.2.4.2 — Kendisinin ve yakın çevresinin fiziksel aktiviteye katılımlarını karşılaştırabilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı

Haftanın Odağı

Kendisinin ve yakın çevresinin fiziksel aktiviteye katılımını belirlemek.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

Anket kartları 30 kapak 5 halka

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Kim Ne Yapıyor?
→ 1. oyun: Hareket Sayacı (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Hareket Sayacı – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Benim Günüm – Ailemin Günü

4. ders

Benim Günüm – Ailemin Günü sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Seksek

5. ders

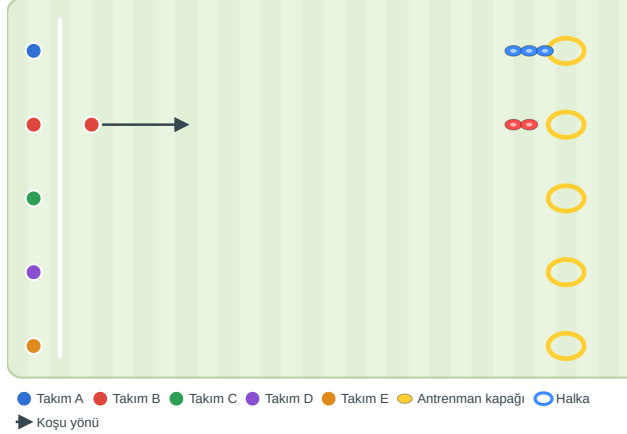
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Kim Ne Yapıyor?

Öğretmen bir etkinlik söyler ('Bisiklet', 'Yürüyüş', 'Televizyon'); o etkinliği bu hafta yapanlar zıplar.

1. Oyun — Hareket Sayacı **Özgün oyun**

Köken: Katılım durumunu belirleme – kapak grafiği **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: 5 halka (etkinlik türleri: yürüyüş, oyun, bisiklet, spor, ev işi), 30 kapak

- Her öğrenci dün yaptığı fiziksel etkinliğe göre ilgili halkaya bir kapak koşarak bırakır.
- İkinci turda aile büyüğünün yaptığı etkinlik için kapak bırakılır (başka renk).
- Halkalardaki kapaklar sayılır: 'Sınıfımız en çok ne yapıyor? Ailelerimiz?'
- Kapaklar sıralanarak 'yer grafiği' yapılır.

▼ DAHA KOLAY

Yalnızca kendi etkinliği.

▲ DAHA ZOR

Haftalık süre de eklenir (her kapak 10 dk).

Öğretmene ipucu: Katılım durumunu belirleme: ne, ne sıklıkla, kiminle?



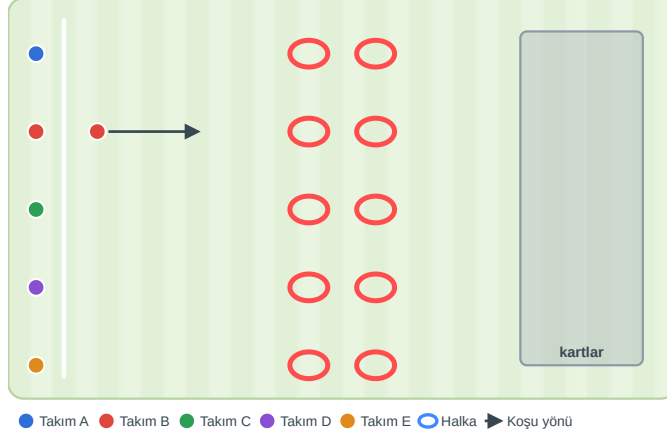
2. Oyun — Benim Günüm – Ailemin Günü

Özgün oyun

Köken: Katılım karşılaştırması – bayrak yarışı

Düzen: 5 takım × 6 öğrenci

Süre: 15 dk



Malzeme: Resim kartları (etkinlikler), 2 halka/takım (Benim – Ailem)

- 1 Kartlar ortada; öğrenci bir kart alır.
- 2 Karttaki etkinliği kendisi yapıyorsa 'Benim' halkasına, ailesi yapıyorsa 'Ailem' halkasına koyar; ikisi de yapıyorsa ortaya.
- 3 Kart koyduktan sonra o etkinliği 5 sn canlandırarak döner.
- 4 Takım halkaları karşılaştırır.

▼ DAHA KOLAY

Tek halka.

▲ DAHA ZOR

Kartlar haftalık sıklığa göre dizilir.



Öğretmene ipucu: Benzerlik ve farklılıkları görmek için ortak alan (kesişim) kullanın.



Geleneksel Oyun Köşesi — Seksek

Köken: Türkiye

Öğrenciler aile büyüklerinin çocukken oynadığı seksek türünü sorup öğrenir; sınıfta farklı seksek şekilleri oynanır.



Değerlendirme

- ☐ Kendi fiziksel aktivitelerini sayabiliyor mu?
- ☐ Ailesinin katılım durumunu söyleyebiliyor mu?
- ☐ Kapak grafiğini okuyabiliyor mu?



Farklılaştırma

Destekleme

Etkinlik kartları resimli.

Zenginleştirme

Öğrenci ailesiyle 'haftalık hareket anketi' yapar.



Güvenlik ve Değerler



Güvenlik: Kapak bırakmada sıra; koşuda çarpışma yok.



Değerler: Aile · Sağlıklı yaşam

Kapak Sütunları · Mahalle Oyunları Röportajı

BEO.2.4.2 — Kendisinin ve yakın çevresinin fiziksel aktiviteye katılımlarını karşılaştırabilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Kût'ül Amâre Zaferi · 19 Mayıs hazırlıkları

Haftanın Odağı

Katılım durumları arasındaki benzerlik ve farklılıkları listelemek.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

- Anket sonuçları (öğrencilerin getirdiği)
- 30 kapak
- 5 halka

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Benzer-Farklı → 1. oyun: Kapak Sütunları (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Kapak Sütunları – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Mahalle Oyunları Röportajı

4. ders

Mahalle Oyunları Röportajı sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Beş Taş

5. ders

Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Benzer-Farklı

Öğretmen iki kişinin etkinliğini söyler ('Ali bisiklet, annesi yürüyüş'); benzerse zıpla, farklıysa dön.

1. Oyun — Kapak Sütunları

Özgün oyun

Köken: Karşılaştırma – grafik oluşturma **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: 30 kapak (2 renk: öğrenci/aile), 5 huni

- Takım anket sonuçlarını kullanarak kapaklarla yere iki sütun dizer: öğrenciler ve aileler.
- Her sütunda etkinlik türüne göre kapaklar sıralanır.
- Takım 'benzerlik' ve 'farklılık' listesi yapar (2'şer madde).
- Takımlar birbirinin grafiğini ziyaret edip açıklama dinler.

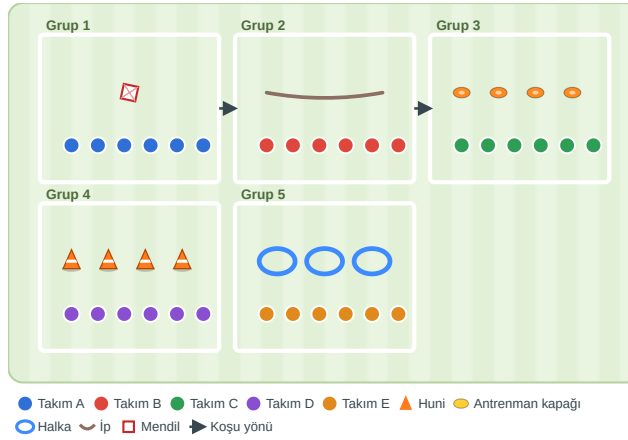
▼ DAHA KOLAY

Tek sütun.

▲ DAHA ZOR

Haftalık dakikalar (her kapak 10 dk) ile.

Öğretmene ipucu: Listeleme: 'Benzer: ikimiz de yürüyoruz. Farklı: ben daha çok koşuyorum.'

**2. Oyun — Mahalle Oyunları Röportajı****Geleneksel oyun****Köken:** Büyüklerin çocukluk oyunları**Düzen:** 5 grup × 6 öğrenci**Süre:** 20 dk**Malzeme:** Gruba göre malzeme (mendil, ip, kapak)

- 1 Ödev: öğrenciler aile büyüklerine çocukken hangi oyunları oynadıklarını sorar.
- 2 Grup en ilginç oyunu seçer ve 1 dk'da anlatır.
- 3 Sınıf bu oyunu 3 dk oynar.
- 4 Karşılaştırma: 'Büyüklerimiz daha çok dışarıda mı oynuyordu?'

DAHA KOLAY

Öğretmen oyun listesi verir.

DAHA ZOR

Grup oyunun kurallarını yazılı hazırlar.

**Öğretmene ipucu:** Kuşaklar arası karşılaştırma: oyunlar, süre, mekân.**Geleneksel Oyun Köşesi — Beş Taş****Köken:** Türkiye

Aile büyüklerinden öğrenilen beş taş kuralları sınıfta karşılaştırılır; yöreye göre farklı kurallar denenir.

**Değerlendirme**

- ☐ Benzerlikleri listeleyebiliyor mu?
- ☐ Farklılıkları listeleyebiliyor mu?
- ☐ Karşılaştırmasını grafikte gösterebiliyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Karşılaştırma şablonu (iki sütun).

Zenginleştirme

Öğrenci ailesiyle bir 'ortak hareket saati' planlar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Grup oyunlarında alan paylaşımı.**Değerler:** Aile · Kültürel miras

Hedef Kartım · Hedef Bayrakları

BEO.2.4.3 — Fiziksel aktiviteye katılım hedefleri belirleyebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Trafik ve İlk Yardım Haftası · Bilişim Haftası · Anneler Günü

Haftanın Odağı

Fiziksel aktiviteye katılım hedefleri belirlemek.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

6 ip 10 halka 30 kapak hedef kartları

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Hedefe Zıpla →
1. oyun: Hedef Kartım
(kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Hedef Kartım – daha kolay/daha zor sürümleri;
hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun:
Hedef Bayrakları

4. ders

Hedef Bayrakları sürümleri + Geleneksel
Oyun Köşesi: İp Atlama – Tekerlemeli

5. ders

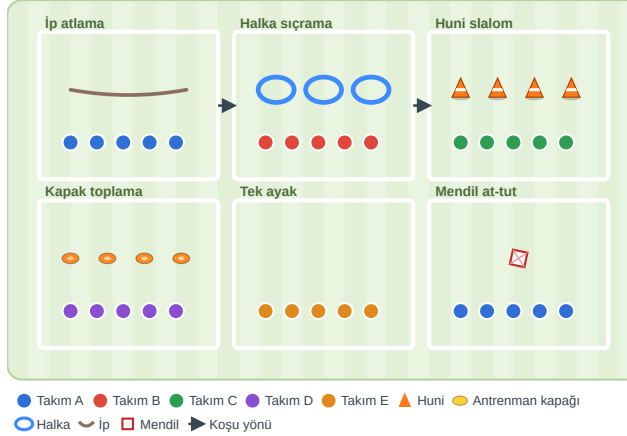
Öğrencilerin seçtiği
oyunla tekrar, soğuma ve
haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Hedefe Zıpla

Her öğrenci 10 sn'de kaç kez zıplayabileceğini tahmin eder (hedef), sonra dener.

1. Oyun — Hedef Kartım Özgün oyun

Köken: Kişisel hedef belirleme – istasyon **Düzen:** 6 istasyon × 5 öğrenci **Süre:** 20 dk



Malzeme: İp, halka, kapak, huni; her öğrenciye hedef kartı

- İstasyonlar: ip atlama, halka sıçrama, huni slalom, kapak toplama, tek ayak denge, mendil at-tut.
- Öğrenci her istasyonda önce hedefini yazar (ör. '20 ip atlama'), sonra 1 dk dener.
- Sonucu kartına yazar: 'Hedefime ulaştım / yaklaştım'.
- İkinci turda hedefini günceller.

DAHA KOLAY

Hedef resimli seçenektan seçilir.

DAHA ZOR

Hedef haftalık plana dönüştürülür.

Öğretmene ipucu: İyi hedef: ulaşılabilir, ölçülebilir, biraz zorlayıcı.

**2. Oyun — Hedef Bayrakları****Özgün oyun****Köken:** Takım hedefi – bayrak yarışı **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk**Malzeme:** 5 mendil, 15 huni

- 1 Takım önce hedefini belirler: 'Bu parkuru 2 dakikada bitireceğiz.'
- 2 Parkur: slalom → huniden dönüş → mendili arkadaşına teslim.
- 3 Öğretmen süreyi tutar; takım hedefine ulaştı mı?
- 4 Takım yeni hedef koyar ve tekrar dener.

▼ DAHA KOLAY

Hedef: 'Kimse mendili düşürmeyecek.'

▲ DAHA ZOR

Hedef hem süre hem hata sayısı.

**Öğretmene ipucu:** Hedef belirlemek, gelişimi görmenin yoludur.**Geleneksel Oyun Köşesi — İp Atlama – Tekerlemeli****Köken:** Türkiye

Uzun ip tekerlemeyle atlanır; her öğrenci tekerleme sonunda kaç atlama hedeflediğini söyler.

**Değerlendirme**

- ☐ Kendine uygun bir hedef belirleyebiliyor mu?
- ☐ Hedefini ölçüp sonucu yazıyor mu?
- ☐ Hedefini güncelleyebiliyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Hedef seçenekleri resimli (az–orta–çok).

Zenginleştirme

Öğrenci 1 haftalık hareket hedefi hazırlar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** İp istasyonu ayrı köşede.**Değerler:** Kararlılık · Sorumluluk

Haftalık Hedef Takvimi · Hedefe Ulaştım Mı?

BEO.2.4.3 — Fiziksel aktiviteye katılım hedefleri belirleyebilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Engelliler Haftası · Vakıflar Haftası

Haftanın Odağı

Hedeflere göre haftalık hareket planı oluşturmak ve izlemek.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

Hedef takvimi kartları 10 halka 30 kapak

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Hedef Merdiveni
→ 1. oyun: Haftalık Hedef Takvimi (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Haftalık Hedef Takvimi – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Hedefe Ulaştım Mı?

4. ders

Hedefe Ulaştım Mı? sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Seksek

5. ders

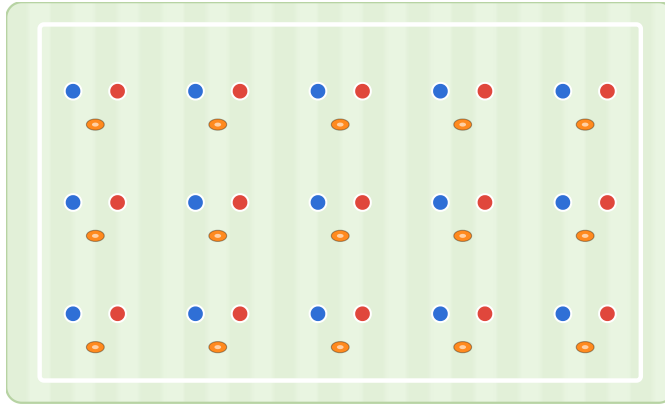
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Hedef Merdiveni

Öğrenciler 3 basamaklı hareket merdiveni kurar: 5 zıplama → 10 zıplama → 15 zıplama. Hangi basamağa çıktın?

1. Oyun — Haftalık Hedef Takvimi **Özgün oyun**

Köken: Hedef takvimi – oyunla planlama **Düzen:** 15 eş **Süre:** 15 dk



● Takım A ● Takım B ● Antrenman kapağı

Malzeme: Takvim kartı (7 gün), kalem

- Eşler birlikte bir haftalık takvim doldurur: her gün bir etkinlik ve süre.
- Her gün için etkinliği 30 sn canlandırarak eşine gösterir.
- Eşler birbirinin takvimine bir öneri ekler.
- Takvim eve götürülür, bir hafta sonra kontrol edilir.

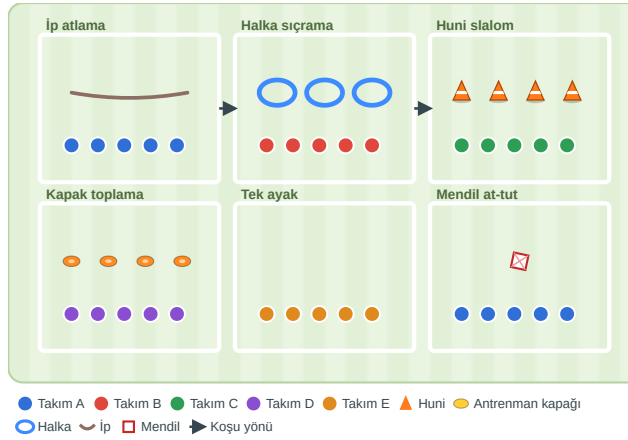
DAHA KOLAY

3 günlük takvim.

DAHA ZOR

Takvime şiddet (hafif–orta–yüksek) eklenir.

Öğretmene ipucu: Hedef + plan + izleme = düzenli hareket alışkanlığı.

**2. Oyun — Hedefe Ulařtım Mı?****Özgün oyun****Köken:** Hedef izleme – istasyon tekrar**Düzen:** 6 istasyon × 5 öğrenci**Süre:** 20 dk**Malzeme:** Geçen haftaki istasyon malzemeleri, hedef kartları

- 1 Geçen haftaki istasyonlar tekrar kurulur.
- 2 Öğrenci geçen haftaki sonucuna bakar ve yeni hedef koyar.
- 3 1 dk dener, sonucu yazar; gelişimi okla gösterir (↑ ↓ →).
- 4 Gelişen öğrenciler 'nasıl yaptın?' ipucunu paylaşır.

▼ DAHA KOLAY

Tek istasyon tekrar.

▲ DAHA ZOR

Tüm istasyonlarda gelişim grafiğı.

**Öğretmene ipucu:** Gelişim herkes için farklıdır; kendi dünkü hâlinle yarış.**Geleneksel Oyun Köşesi — Seksek****Köken:** Türkiye

Öğrenciler seksekte bir hedef koyar: 'Hiç çizgiye basmadan bitireceğim.'

**Değerlendirme**

- ☐ Haftalık takvim hazırlayabiliyor mu?
- ☐ Gelişimini önceki sonucuyla karşılaştırıyor mu?
- ☐ Arkadaşına öneri verebiliyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Takvim resimli ve kısa.

Zenginleştirme

Öğrenci ailesi için hedef takvimi hazırlar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** İstasyonlarda sıra ve mesafe.**Değerler:** Kararlılık · Öz disiplin

Sağlık Bayrak Yarışı · Güçlü Kalp Parkuru

BEO.2.4.4 — Fiziksel aktivite ve sağlık arasındaki ilişkiyi açıklayabilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: 19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı

Haftanın Odağı

Fiziksel aktivite ve sağlık arasındaki ilişkiyi açıklamak.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

Resim kartları (sağlıklı/sağlıksız alışkanlık) 10 huni
10 halka

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Sağlıklı-Sağlıksız
→ 1. oyun: Sağlık Bayrak Yarışı (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Sağlık Bayrak Yarışı – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Güçlü Kalp Parkuru

4. ders

Güçlü Kalp Parkuru sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Meyve Salatası

5. ders

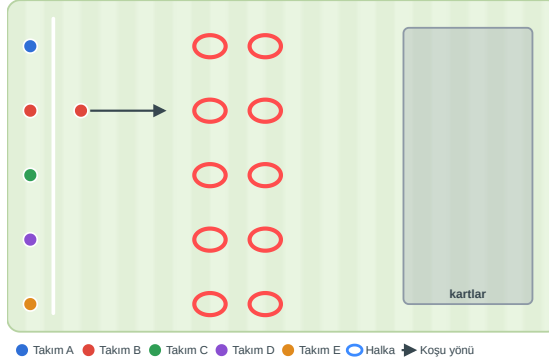
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Sağlıklı-Sağlıksız

Öğretmen alışkanlık söyler; sağlıklıysa kollar yukarı zıpla, sağlıksızsa çömel.

1. Oyun — Sağlık Bayrak Yarışı Özgün oyun

Köken: Aktivite-sağlık ilişkisi **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: Her takıma 2 halka (😊 / 😞), ortada karışık kartlar

- Öğrenci bir kart alır ve doğru halkaya koyar.
- Kartı koyarken nedenini bir kelimeyle söyler: 'Kalp', 'Kas', 'Uyku'.
- Tüm kartlar yerleşince takım birbirinin halkalarını kontrol eder.
- Sınıfça 'Hareket etmek bize ne kazandırır?' listesi yapılır.

DAHA KOLAY

Resimli, 2 tür.

DAHA ZOR

Kartlar 'güçlü kemik, güçlü kalp, iyi uyku' faydalarıyla eşleştirilir.

Öğretmene ipucu: Hareket: güçlü kalp, güçlü kaslar, iyi uyku, iyi ruh hâli.



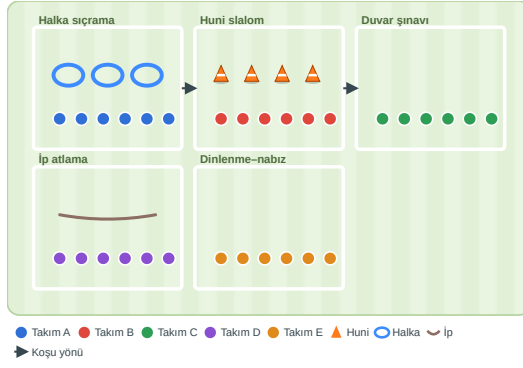
2. Oyun — Güçlü Kalp Parkuru

Özgün oyun

Köken: Kalp ve kas için etkinlik parkuru

Düzen: 5 grup × 6 öğrenci

Süre: 20 dk



Malzeme: 10 huni, 10 halka, 5 ip

- 1 Parkur: halka sıçrama (bacak kası) → huni slalom (kalp) → duvar şınavı (kol kası) → ip atlama (kalp).
- 2 Her istasyonda 'bu hareket neyi güçlendirir?' kartı var.
- 3 Grup 2 tur yapar; tur arasında nabız kontrolü.
- 4 Sonda öğrenciler en sevdiği 'kalp dostu' hareketi söyler.

▼ DAHA KOLAY

Parkur kısa.

▲ DAHA ZOR

Her istasyonda tekrar sayısı hedefi.



Öğretmene ipucu: Açıklama: düzenli hareket kalbi ve kasları güçlendirir.



Geleneksel Oyun Köşesi — Meyve Salatası

Köken: Okul oyunu

Meyve adları yerine sağlıklı alışkanlık adları kullanılır (su, uyku, sebze, oyun); söylenen alışkanlıktakiler yer değiştirir.

✓ Değerlendirme

- ☐ Hareketin sağlığa faydalarını söyleyebiliyor mu?
- ☐ Sağlıklı ve sağlıksız alışkanlıkları ayırt ediyor mu?
- ☐ Parkurdaki hareketlerin neyi geliştirdiğini açıklıyor mu?



Farklılaştırma

Destekleme

Fayda kartları resimli.

Zenginleştirme

Öğrenci 'sağlık için hareket' afişi hazırlar.



Güvenlik ve Değerler



Güvenlik: Şınavda duvar desteği; zemin kuru.



Değerler: Sağlıklı yaşam · Öz bakım

Sağlık Dörtgeni · Mikrop Savar Ebe

BEO.2.4.4 — Fiziksel aktivite ve sağlık arasındaki ilişkiyi açıklayabilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: İstanbul'un Fethi · Etik Günü

Haftanın Odağı

Sağlık için hareket, beslenme, uyku ve su dengesini açıklamak.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

4 köşe resmi (hareket, beslenme, uyku, su) 3 mendil

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Dört Denge → 1. oyun: Sağlık Dörtgeni (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Sağlık Dörtgeni – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Mikrop Savar Ebe

4. ders

Mikrop Savar Ebe sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Dondurmaca

5. ders

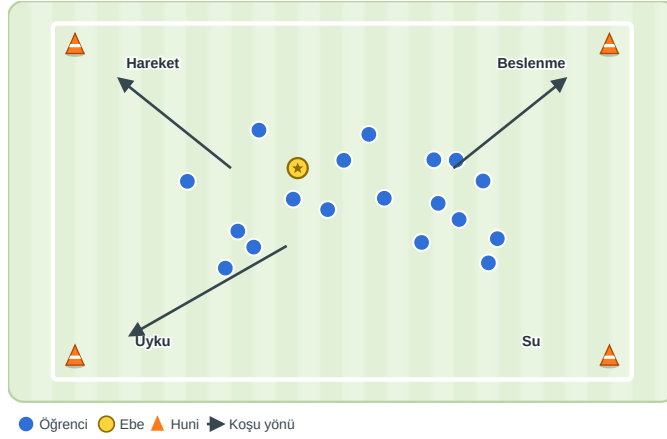
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Dört Denge

Öğretmen 'hareket' deyince koşu, 'beslenme' deyince elma yeme taklidi, 'uyku' deyince yere uzanma, 'su' deyince su içme taklidi.

1. Oyun — Sağlık Dörtgeni Özgün oyun

Köken: Sağlıklı yaşam öğeleri – köşe oyunu **Düzen:** Tüm sınıf; 4 köşe, 1 ebe **Süre:** 15 dk



Malzeme: 4 huni + köşe resimleri

- Öğretmen bir durum söyler: 'Çok yoruludum' → uyku köşesi; 'Terledim' → su köşesi.
- Öğrenciler uygun köşeye koşar; ebe köşeye varmadan dokunduğunu ebe yapar.
- Köşede kısa 'neden?' sohbeti.
- Son turda öğrenciler durum önerir.

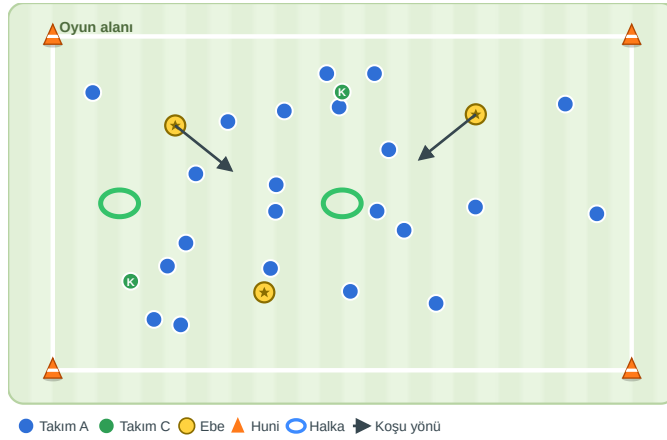
DAHA KOLAY

Ebe yok.

DAHA ZOR

İki ebe; köşeler arası sekerek.

Öğretmene ipucu: Sağlık dörtgeni: hareket + beslenme + uyku + su birlikte.

**2. Oyun — Mikrop Savar Ebe****Özgün oyun****Köken:** Temizlik ve sağlık **Düzen:** Tüm sınıf; 3 mikrop, 2 sabun **Süre:** 15 dk**Malzeme:** 3 kırmızı mendil (mikrop), 2 halka (lavabo)

- 1 Mikropların dokunduğu öğrenci 'hasta' olur: yerinde oturur.
- 2 Sabunlar dokunarak iyileştirir; hasta öğrenci 'lavabo'da 10'a kadar sayarak el yıkama taklidi yapıp döner.
- 3 2 dk'da roller değişir.
- 4 Oyun sonunda gerçek el yıkama adımları uygulanır.

DAHA KOLAY

1 mikrop.

DAHA ZOR

Mikroplar el ele ikili.

**Öğretmene ipucu:** Temizlik de sağlığın parçası: el yıkama, spor sonrası kıyafet değiştirme.**Geleneksel Oyun Köşesi — Dondurmaca****Köken:** Türkiye

Buz ebe dondurur, güneş çözer; dondurulan öğrenci bir sağlık kuralı söylerse de çözülebilir.

**Değerlendirme**

- ☐ Sağlığın öğelerini sayabiliyor mu?
- ☐ Aralarındaki ilişkiyi açıklayabiliyor mu?
- ☐ Temizlik alışkanlıklarını biliyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Köşe resimleri büyük.

Zenginleştirme

Öğrenci 'sağlıklı bir günüm' zaman çizelgesi hazırlar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Köşelere koşuda tek yön; lavabo halkasında sıra.**Değerler:** Öz bakım · Sağlıklı yaşam

Güvenlik Müfettişleri · Körebe Rehberliği

BEO.2.4.5 — Oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında güvenli ortam oluşturabilme

Haftanın Odağı

Oyun ve fiziksel aktivitelerde riskleri tanımlamak.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

12 risk kartı 10 huni 10 halka

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Güvenli mi? → 1. oyun: Güvenlik Müfettişleri (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Güvenlik Müfettişleri – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Körebe Rehberliği

4. ders

Körebe Rehberliği sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Körebe

5. ders

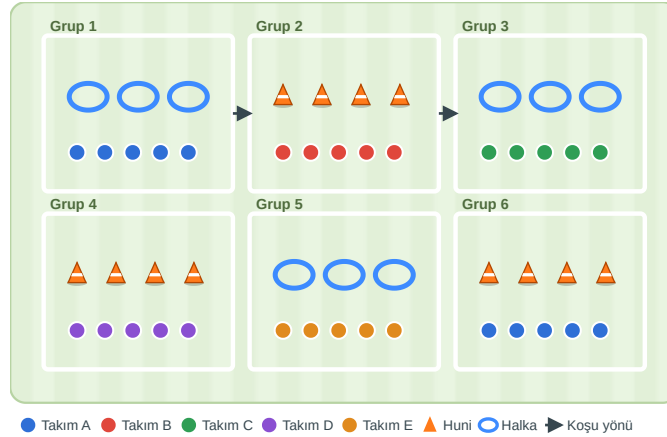
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Güvenli mi?

Öğretmen durum söyler: 'Koşarken arkaya bakmak', 'Bağcığı bağlı ayakkabı'. Güvenliyse zıpla, riskliyse çömel.

1. Oyun — Güvenlik Müfettişleri Özgün oyun

Köken: Risk tanıma **Düzen:** 6 grup × 5 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: 12 risk kartı (su birikintisi, açık bağcık, taş, sıra kenarı, dar alan, kalabalık), 6 halka

- 1 Kartlar alanın farklı yerlerine gizlenir.
- 2 Gruplar el ele yürüyerek alanı tarar; bulduğu kartı grup halkasına getirir.
- 3 Grup her risk için 'nasıl önleriz?' cevabını hazırlar.
- 4 Sonra gerçek alan birlikte gezilir ve riskler listelenir.

DAHA KOLAY

Kartlar açıkta.

DAHA ZOR

Grup okul bahçesi için risk haritası çizer.

Öğretmene ipucu: Riskler: zemin, malzeme, kıyafet, kalabalık, hava koşulları.

**2. Oyun — Körebe Rehberliği****Geleneksel uyarlama****Köken:** Türkiye – Körebe (eşli, güvenli) **Düzen:** 15 eş **Süre:** 15 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ▲ Huni ○ Halka ➡ Koşu yönü

**Malzeme:** 10 huni, 10 halka (parkur)

- 1 Eşlerden biri gözlerini kapatır; diğeri 'rehber' olur.
- 2 Rehber, sözlü komutlarla ('iki adım ileri, sağa dön, dur') eşini parkurdan geçirir.
- 3 Rehberin 'Dur!' komutu en önemli kuraldır.
- 4 Roller değişir; ikinci turda rehber yalnızca omuza dokunarak yönlendirir.

▼ DAHA KOLAY

Gözler yarı açık.

▲ DAHA ZOR

Parkur uzun, rehber yalnızca ses işaretiyle.

**Öğretmene ipucu:** Arkadaşının güvenliğinden sorumlu olmak: açık ve kısa komutlar.**Geleneksel Oyun Köşesi — Körebe****Köken:** Türkiye

Klasik körebe; alan sınırında 'bekçi' öğrenciler bulunur, oyun alanı küçüktür, koşmak yasaktır.

**Değerlendirme**

- ☐ Oyun alanındaki riskleri tanımlıyor mu?
- ☐ Risklere karşı önlem öneriyor mu?
- ☐ Rehber olduğunda arkadaşının güvenliğini gözetiyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Riskler resimli; öğretmen grupla birlikte.

Zenginleştirme

Öğrenci 'güvenli oyun kuralları' afişi hazırlar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Gözleri kapalı öğrenci koşmaz; parkur düz zeminde.**Değerler:** Sorumluluk · Güven

Güvenlik Kuralı Bayrak Yarışı · Çarpışmasız Kalabalık

BEO.2.4.5 — Oyun ve fiziksel aktiviteler sırasında güvenli ortam oluşturabilme

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Çevre ve İklim Değişikliği Haftası

Haftanın Odağı

Oyun ve fiziksel aktivitelerde önleyici tedbirler almak.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

10 huni 15 halka 2 top güvenlik kuralı kartları

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Güvenli Isınma → 1. oyun: Güvenlik Kuralı Bayrak Yarışı (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Güvenlik Kuralı Bayrak Yarışı – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Çarpışmasız Kalabalık

4. ders

Çarpışmasız Kalabalık sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Elim Sende

5. ders

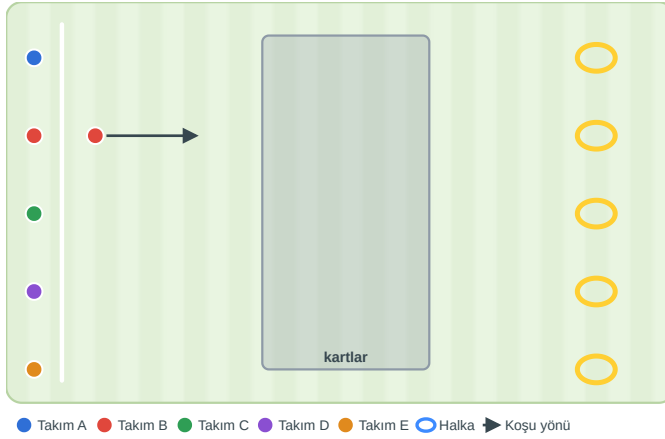
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Güvenli Isınma

Öğrenciler ısınma hareketlerini sırayla yönetir; her hareketin neden güvenlik için gerekli olduğu söylenir.

1. Oyun — Güvenlik Kuralı Bayrak Yarışı Özgün oyun

Köken: Önleyici tedbirler **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk



Malzeme: Kural kartları (karışık, bazıları yanlış), 5 halka

- Ortada kural kartları: 'Isınma yaparım', 'Terlikle koşarım', 'Sıramı beklerim', 'Arkadaşımı iterim'...
- Öğrenci bir kart alır; doğru kuralsa takım 'güvenlik panosu'na (halka) koyar, yanlışsa geri götürür.
- Takım panosundaki kuralları sınıfa okur.
- Sınıfça 'Güvenli Oyun Sözleşmesi' imzalanır.

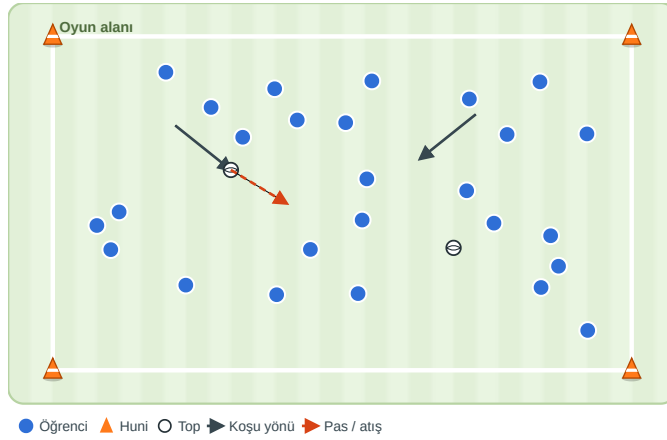
DAHA KOLAY

Kartlar resimli.

DAHA ZOR

Takım her kurala bir 'neden' ekler.

Öğretmene ipucu: Önleyici tedbir: sorun olmadan önce önlem almak.

**2. Oyun — Çarpışmasız Kalabalık****Özgün oyun****Köken:** Kalabalıkta güvenli hareket **Düzen:** Tüm sınıf; küçülen alan **Süre:** 15 dk**Malzeme:** 12 huni (alan sınırı), 2 top

- 1 Öğrenciler alanda serbest koşar; kimseye değmemek kuraldır.
- 2 Öğretmen alanı her dakika küçültür (huniler içeri).
- 3 2 top alanda elden ele verilir; top taşıyan yürür.
- 4 Çarpışma olursa oyun durur, 'ne yapmalıydık?' sorulur.

▼ DAHA KOLAY

Alan küçülmez.

▲ DAHA ZOR

Öğrenciler geri geri yürür (çok dikkat!).

**Öğretmene ipucu:** Tedbir: baş yukarıda, boşluğu gör, yavaşla, 'dikkat!' diye seslen.**Geleneksel Oyun Köşesi — Elim Sende****Köken:** Türkiye

Klasik elim sende; öğrenciler oyundan önce 3 güvenlik kuralı belirler ve oyun boyunca uygular.

**Değerlendirme**

- ☐ Önleyici tedbirleri sayabiliyor mu?
- ☐ Kalabalıkta çarpışmadan hareket ediyor mu?
- ☐ Güvenlik sözleşmesine uyuyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Kurallar resimli ve 3 madde.

Zenginleştirme

Öğrenci okul için 'güvenli teneffüs' önerileri yazar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Alan küçültülürken hız düşürülür.**Değerler:** Sorumluluk · Saygı

Oyun Şenliği

Okul Temelli Planlama — Yıl boyunca öğrenilen oyunları şenlikle tekrar etmek (okul temelli planlama).

Haftanın Odağı

Yıl boyunca öğrenilen oyunları şenlikle tekrar etmek (okul temelli planlama).

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

Tüm malzeme seti Oyun Pasaportu kartları

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Yılın Isınmaları → 1. oyun: Geleneksel Oyun Şenliği (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Geleneksel Oyun Şenliği – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Sınıfın Oyunu

4. ders

Sınıfın Oyunu sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Aç Kapıyı Bezirgânbaşı

5. ders

Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

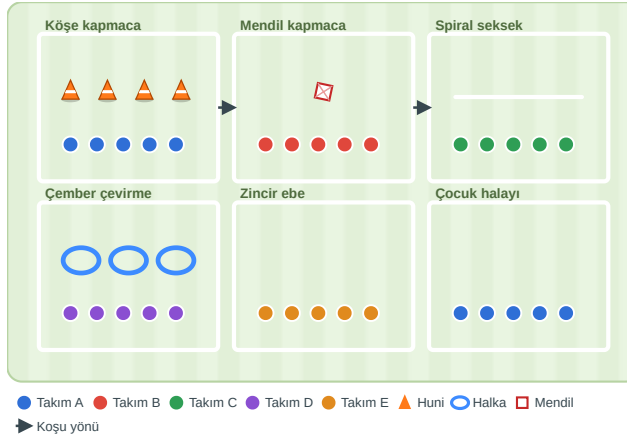
Isınma (7 dk) — Yılın Isınmaları

Öğrenciler en sevdiği ısınmayı seçer: Selam Treni, Heykel Müzesi, Seviye Asansörü, Nefes Balonu.

1. Oyun — Geleneksel Oyun Şenliği

Geleneksel oyun

Köken: Yıl boyu oynanan geleneksel oyunlar **Düzen:** 6 istasyon × 5 öğrenci **Süre:** 25 dk



Malzeme: İstasyonlara göre malzeme

- 6 istasyon: Köşe Kapmaca, Mendil Kapmaca, Spiral Seksek, Çember Çevirme, Zincir Ebe, Çocuk Halayı.
- Her istasyonda 4 dk; bir öğrenci 'oyun lideri'.
- Oyun Pasaportu'na her istasyondan işaret alınır.
- Pasaportunu tamamlayan 'Oyun Elçisi' olur.

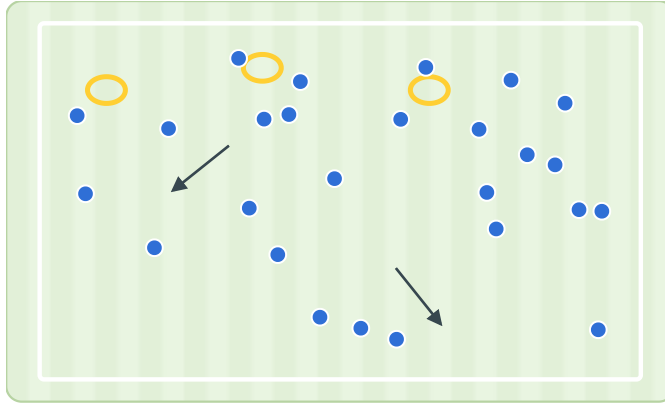
DAHA KOLAY

4 istasyon.

DAHA ZOR

Her istasyonda oyunun yeni kurallı sürümü.

Öğretmene ipucu: Aileler ya da 1. sınıflar davet edilebilir: 2. sınıflar oyunu öğretir.

**2. Oyun — Sınıfın Oyunu****Özgün oyun****Köken:** Oylama ve seçilen oyunu oynama **Düzen:** Tüm sınıf **Süre:** 15 dk

● Öğrenci ○ Halka ➔ Koşu yönü

**Malzeme:** Seçilen oyunun malzemesi

- 1 Öğrenciler yılın en sevdiği 3 oyunu arasından kapak bırakarak oylama yapar.
- 2 Birinci oyun tüm sınıfla oynanır.
- 3 Oyunun sonunda 'Bu oyun bize ne öğretti?' turu.
- 4 Kazanan oyun yaz takvimine eklenir.

▼ DAHA KOLAY

El kaldırarak oylama.

▲ DAHA ZOR

Öğrenciler oyuna yeni bir kural ekler.

**Öğretmene ipucu:** Oylama da bir kural: herkesin tek oyu var.**Geleneksel Oyun Köşesi — Aç Kapıyı Bezirgânbaşı****Köken:** Türkiye

Şenlik kapanışında tüm sınıf tek bir büyük tren olarak kapılardan geçer.

**Değerlendirme**

- ☐ Oyunları kurallarıyla oynayabiliyor mu?
- ☐ Oyun lideri olarak kuralları anlatabiliyor mu?
- ☐ Şenliğe istekle katılıyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

İstasyon sayısı azaltılır.

Zenginleştirme

Öğrenci istasyonun lideri olur.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Ziyaretçi alanı ayrı; istasyonlar arası 5 m.**Değerler:** Dostluk · Kültürel miras

Yıl Sonu

Okul Temelli Planlama — Yaz tatilinde hareketli kalma planı ve yıl sonu kutlaması.

İlişkilendirilebilecek gün/hafta: Eğitim-öğretim yılı sonu

Haftanın Odağı

Yaz tatilinde hareketli kalma planı ve yıl sonu kutlaması.

Gerekli Malzemeler (30 öğrenci)

Yaz Hareket Takvimi kartları tüm malzeme

Top kuralı: Bu haftanın hiçbir oyununda 2'den fazla top kullanılmaz.

Haftalık Akış (5 × 40 dk)

1. ders

Isınma: Hatırla-Yap → 1. oyun: Yaz Hedeflerim (kuralları öğretme, ilk oyun)

2. ders

Yaz Hedeflerim – daha kolay/daha zor sürümleri; hareketin basamaklarına geri bildirim

3. ders

Kısa ısınma → 2. oyun: Yıl Sonu Oyun Festivali

4. ders

Yıl Sonu Oyun Festivali sürümleri + Geleneksel Oyun Köşesi: Kutu Kutu Pense

5. ders

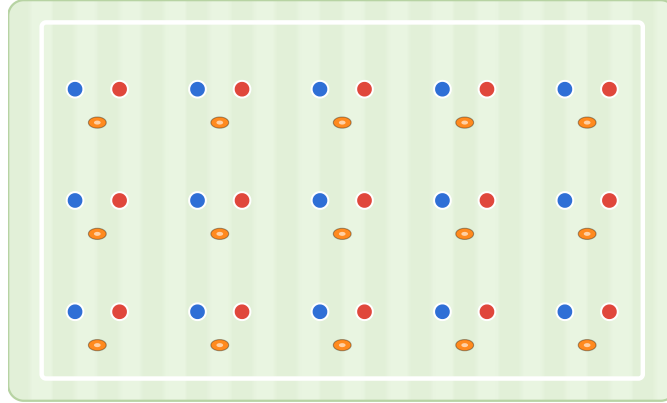
Öğrencilerin seçtiği oyunla tekrar, soğuma ve haftanın değerlendirilmesi

Isınma (7 dk) — Hatırla-Yap

Öğretmen oyun adı söyler; öğrenciler o oyunun ana hareketini 10 sn yapar.

1. Oyun — Yaz Hedeflerim Özgün oyun

Köken: Yaz için hedef ve plan **Düzen:** 15 eş **Süre:** 15 dk



● Takım A ● Takım B ● Antrenman kapağı

Malzeme: Yaz takvimi kartı

1 Eşler yaz için 3 hareket hedefi yazar (ör. 'Her gün 20 dk bisiklet').

2 Her hedefi eşine canlandırarak anlatır.

3 Takvim eve götürülür; eylülde getirilir.

4 Sınıf 'yaz oyun listesi' oluşturur.

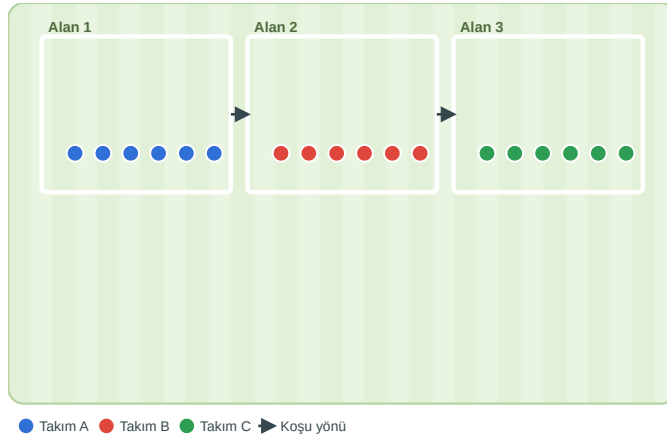
▼ DAHA KOLAY

Tek hedef.

▲ DAHA ZOR

Hedefe haftalık süre eklenir.

Öğretmene ipucu: Yazın da her gün en az 60 dakika hareket.

**2. Oyun — Yıl Sonu Oyun Festivali****Özgün oyun****Köken:** Öğrenci seçimli serbest oyun **Düzen:** Tüm sınıf; 3 alan **Süre:** 25 dk**Malzeme:** Seçilen oyunların malzemesi

- 1 Üç alan, üç sevilen oyun; öğrenciler istediği alana geçer.
- 2 Her alanda öğrenci hakem.
- 3 Kapanışta 'Çocuk Halayı' ile tüm sınıf.
- 4 Veda çemberi: 'Bu yıl öğrendiğim en güzel şey...'

▼ DAHA KOLAY

Öğretmen alanları seçer.

▲ DAHA ZOR

Öğrenciler festival programını hazırlar.

**Öğretmene ipucu:** Eğlence ve dostluk ön planda.**Geleneksel Oyun Köşesi — Kutu Kutu Pense****Köken:** Türkiye

Veda çemberinde tüm sınıf tekerlemeyle döner ve 'İyi tatiller!' diyerek kapanır.

**Değerlendirme**

- ☐ Yaz için hareket hedefi yazdı mı?
- ☐ Öğrendiği oyunları hatırlıyor mu?
- ☐ Festivale istekle katılıyor mu?

**Farklılaştırma****Destekleme**

Hedef kartı resimli.

Zenginleştirme

Öğrenci 'yaz oyun önerileri' afişi hazırlar.

**Güvenlik ve Değerler****Güvenlik:** Sıcak havada gölge ve su molası.**Değerler:** Dostluk · Sağlıklı yaşam