

Beden Eğitimi ve Oyun Haftalık Oyun Rehberi

Yıllık plan kazanımlarına göre hafta hafta hazırlanmış, saha çizimli, geleneksel çocuk oyunları ile ilişkilendirilmiş uygulama rehberi.

37

hafta

74

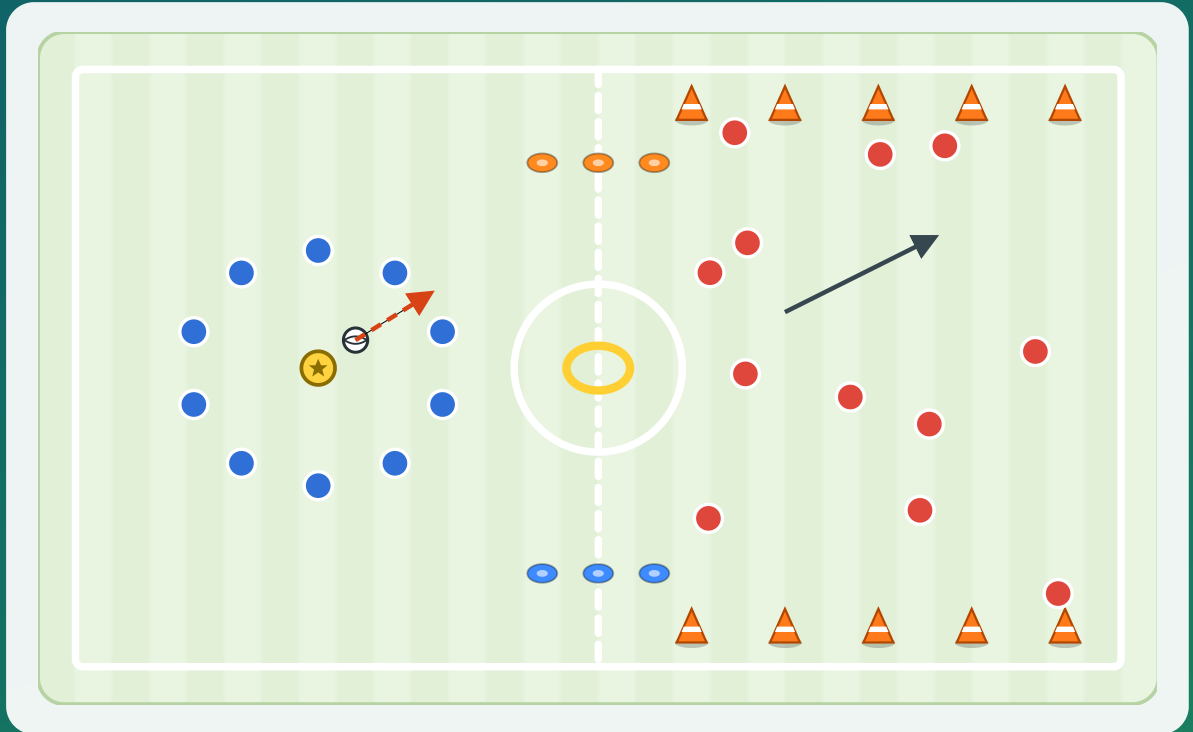
ana oyun

30

öğrenciye göre

≤ 2

top



Malzemeler: antrenman hunisi · antrenman kapağı · halka · atlama ipi · mendil · tebeşir

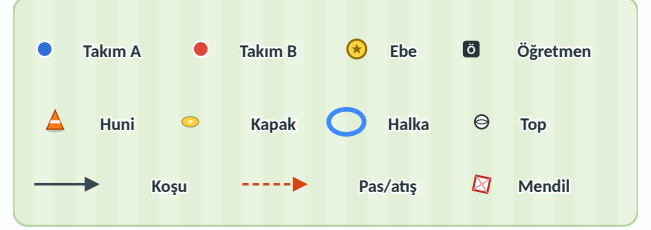
Okul: Öğretmen:

Bu rehber nasıl kullanılır?

Her hafta 2 sayfa

- **1. sayfa (1. ders):** kazanım, FEK kartı, haftanın odağı, malzeme listesi, 7 dakikalık ısınma ve 1. ana oyun.
- **2. sayfa (2. ders):** 2. ana oyun, soğuma-değerlendirme soruları, farklılaştırma (destekleme/zenginleştirme), güvenlik ve değerler.
- Her oyunda **saha çizimi**, adım adım yönerge, **daha kolay / daha zor** seçeneği ve öğretmene ipucu vardır.
- Etiketler: **Geleneksel oyun** **Dünya çocuk oyunu** **Özgün oyun** **FEK oyunu**

Saha çizimi işaretleri



Çizimler ölçekli değildir; alan boyutları yönergede verilir. Kalabalık düzenlerde bir istasyon örnek olarak gösterilmiştir.

30 öğrenciyle ders yönetimi

- **Bekleyen öğrenci olmasın:** 30 kişi tek oyunda değil, 2 alan × 15 ya da 5-6 istasyon × 5-6 öğrenci olarak oynar.
- **Hızlı gruplama:** renkli kapak dağıtın (aynı renk = aynı takım) ya da 1'den 5'e sayma.
- **Sinyal sözleşmesi:** 1 düdük = dur/dinle, 2 düdük = başla, el kaldırma = sessizlik.
- **En fazla 2 top:** top gerektiren oyunlar ikiye bölünmüş alanlarda oynanır; ısınmalarda düğümlü mendil kullanılır.
- **Roller:** hakem, düzen sorumlusu, malzeme sorumlusu, güvenlik gözcüsü gibi görevleri döndürün; kazanımların çoğunda sorumluluk ve adil oyun vurgusu var.
- **Hava kötüyse:** dans, ritim, "Sayılarla Cumhuriyet", "Fitness Bingosu" gibi oyunlar sınıf veya koridorda sıralar kenara çekilerek oynanabilir.

Önerilen temel malzeme seti

- 20-24 antrenman hunisi
- 30-40 antrenman kapağı (en az 4 renk)
- 10 halka (çeviklik halkası)
- 2 top: 1 sünger/yumuşak top + 1 futbol veya voleybol topu
- 5-6 atlama ipi (2 tanesi bağlanarak uzun ip olur)
- 15-30 mendil ya da bez şerit (kuyruk, bayrak, düğümlü atma nesnesi)
- Tebeşir, düdük, müzik çalar, kronometre

Ders akışı (2 × 40 dk)

- Isınma 7 dk → 1. oyun 25 dk → kısa değerlendirme 5 dk
- Hızlı ısınma 5 dk → 2. oyun 25 dk → soğuma-değerlendirme 8 dk

Yıllık akış

Hafta	Tarih	Kazanım	1. oyun	2. oyun
1	14-18 Eylül	BO.4.1.1.1	Beşli Köşe Kapmaca	Kapak Hırsızları
2	21-25 Eylül	BO.4.1.1.1	Birdirbir Tüneli	Köprü-Tünel Macera Parkuru
3	28 Eylül-02 Ekim	BO.4.1.1.2	Seksek Turnuvası	Flamingo Ebe
4	05-09 Ekim	BO.4.1.1.2	Kuyruk Kapmaca	Ahi Çırakları Bayrak Yarışı
5	12-16 Ekim	BO.4.1.1.3	İstop	Huni Avcıları
6	19-23 Ekim	BO.4.1.1.3	Tırtıl Yakan Top	Yedi Kale (Yedi Kapak)
7	26-30 Ekim	BO.4.2.3.1	Sayılarla Cumhuriyet	Atabarı Zinciri
8	02-06 Kasım	BO.4.1.1.4	Renk Kodlu Dans	Aç Kapıyı Bezirgânbaşı
9	09-13 Kasım	BO.4.1.1.5	Mendil Kapmaca	Bayrak Kapmaca
1. Ara Tatil (16-20 Kasım)				
10	23-27 Kasım	BO.4.1.1.5	Yakan Top	Halka Topu
11	30 Kasım-04 Aralık	BO.4.1.2.1	Yağ Satarım Bal Satarım	Sessiz Top (Golbol Esintili)
12	07-11 Aralık	BO.4.1.2.2	Mahalle Oyunları İstasyonu	Çok Kaleli Oyun
13	14-18 Aralık	BO.4.1.2.3	Kurbağa Sıçrayışı Rekorum	Tutum Kumbarası
14	21-25 Aralık	BO.4.1.3.1	Esir Almaca	Oyun Fabrikası
15	28 Aralık-01 Ocak	BO.4.1.3.1	Devir – Dik	Geleneksel Oyunu Yeniden Tasarla
16	04-08 Ocak	BO.4.1.3.2	Oyun Festivali	Çember Çevirme Bayrak Yarışı
17	11-15 Ocak	BO.4.2.1.1	Bahçe Oryantiringi	Işık Avcıları
18	18-22 Ocak	BO.4.2.1.2	Renk Çarkı Fitness İstasyonları	Fitness Bingosu
Şubat Tatili (25 Ocak-05 Şubat)				
19	08-12 Şubat	BO.4.2.2.1	Program Tasarım Atölyesi	Kalp Pompası Bayrak Yarışı
20	15-19 Şubat	BO.4.2.2.2	Besin Trafik Lambası	Sağlıklı Tabak
21	22-26 Şubat	BO.4.2.2.3	Doğru Kıyafet Bayrak Yarışı	Hava Durumu Köşeleri
22	01-05 Mart	BO.4.2.2.4	Kör Ebe Rehberliği	Denge Düellosu ve Halat Çekme
2. Ara Tatil (08-12 Mart)				
23	15-19 Mart	BO.4.2.2.5	Numara Oluşturma	Kurt Baba Saat Kaç?
24	22-26 Mart	BO.4.2.2.6	Geri Dönüşüm Bayrak Yarışı	Sincaplar ve Ağaçlar
25	29 Mart-02 Nisan	BO.4.2.2.7	Halka Geçirme Zinciri	Taşlardan Nehir Geçişi
26	05-09 Nisan	BO.4.2.2.8	Hakemsiz Donmaca	Beş Pas – Adil Oyun Kupası
27	12-16 Nisan	BO.4.2.2.9	Problem İstasyonları	Uçan Disk / Ultimate Top
28	19-23 Nisan	BO.4.2.3.2	Halay Başı Kimde?	Bana Ayak Uydur
29	26-30 Nisan	BO.4.2.3.1	Formasyon Ustaları	Sancak Taşıma Bayrak Yarışı
30	03-07 Mayıs	BO.4.2.3.2	Zeybek Ayna	Horon Titremesi
31	10-14 Mayıs	BO.4.2.3.2	Yallı Zinciri	Oturarak Dans – Herkes Dansta
32	17-21 Mayıs	BO.4.2.3.3	Hamam Kubbe (Halkalı)	Kapak Saklama (Ayakkabı Saklama)
33	24-28 Mayıs	BO.4.2.3.3	Gemiler Karadan	Tekerlemeli Uzun İp
34	31 Mayıs-04 Haziran	BO.4.2.3.3	Kho-Kho	Kapı Bekçileri (Galah Asin)
35	07-11 Haziran	BO.4.2.3.4	Olimpiyat Yıldızları İstasyonları	Sporcu Kartı Avı
36	14-18 Haziran	BO.4.2.3.4	Paralimpik Oyunlar Günü: Oturarak Voleybol	Sporcu Kim? Hareket Pandomimi
37	21-25 Haziran	Sosyal Etkinlik	Oyun Şenliği İstasyonları	Yılın Oyunu Finali

Kazanım ve FEK eşleşmeleri okulun 2026-2027 yıllık planına göre. 2026-2027’de Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli 1, 2 ve 3. sınıflarda uygulanmaktadır; 4. sınıf mevcut programla devam eder.

HAFTANIN ODAĞI

Koşu, sekme ve galopta hız ile yön değiştirmeyi (çeviklik) artırmak.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

4 renkte 30 antrenman kapağı, 24 huni, 6 halka, düdük

1. ders · Isınma (7 dk) — Trafik Lambası Öğrenciler alanda serbest yürür. Öğretmen yeşil kapağı kaldırınca koşu, sarıda tek ayak sekme, kırmızıda 'heykel' olunur. Mavi kapak: yön değiştir. 2. turda komutlar sözlü değil yalnızca kapakla verilir (görsel dikkat).

1. OYUN Beşli Köşe Kapmaca

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – mahalle oyunu **Düzen:** 6 istasyon × 5 öğrenci (4 köşe oyuncusu + 1 ebe) **Süre:** 15 dk



● Öğrenci ● Ebe ▲ Huni ➡ Koşu yönü

Malzeme: 24 huni (her istasyona 4 huni, 5×5 m kare)

1. Bahçeye 5×5 m'lik 6 kare kurun; her köşeye bir huni koyun.
2. Her karede 4 öğrenci hunilerin yanında, ebe ortada durur.
3. Köşedeki oyuncular göz göze gelerek yer değiştirmeye çalışır; ebe boş kalan köşeyi kapmaya çalışır.
4. Köşesiz kalan öğrenci yeni ebe olur. Öğretmen her 2 dakikada yer değiştirme şeklini değiştirir: koşu → sekme → galop → yan kayma.
5. Son turda düdükle istasyon değiştirilir; ebe olmamış öğrenciler öncelikli ebe olur.

▼ DAHA KOLAY

Kareyi 4×4 m'ye küçültün; ebe yalnızca yürüyerek hareket etsin.

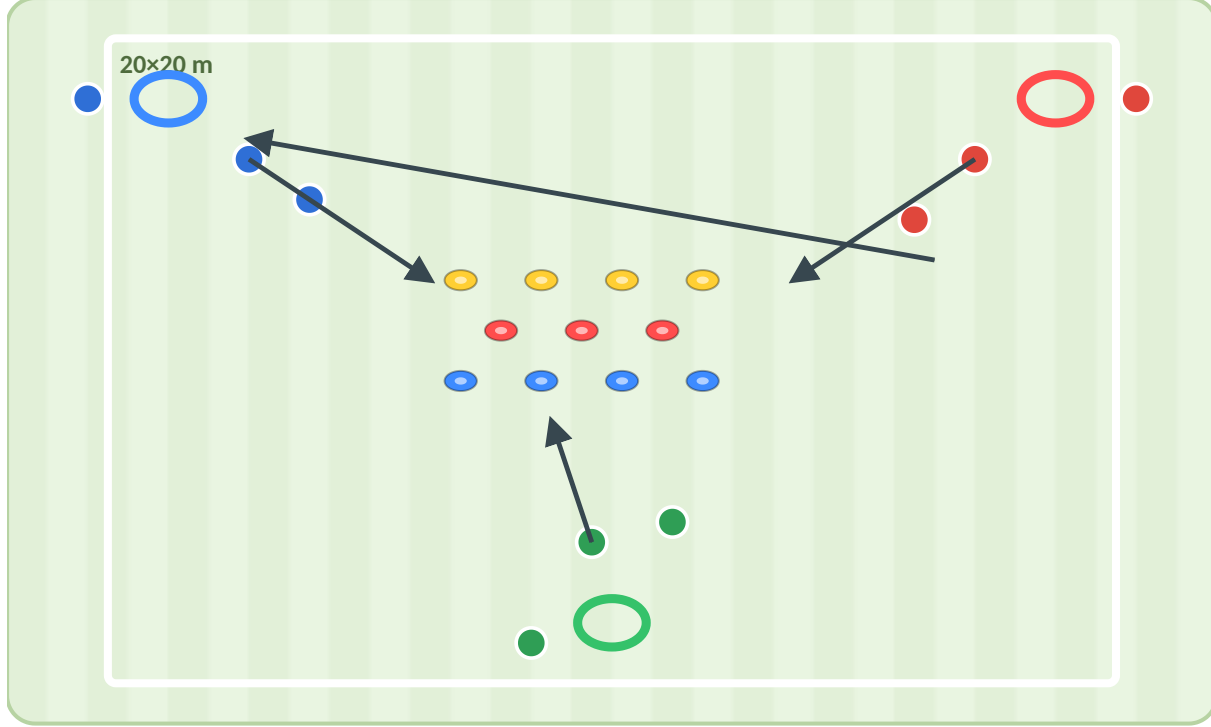
▲ DAHA ZOR

Kareyi 6×6 m yapın; köşeler arası çaprazda geçiş yasak, yalnızca kenardan geçilir.

Öğretmene ipucu: Başarı anahtarı: dizleri hafif bükük hazır duruş, ilk 2 adımda kısa ve hızlı adım, göz teması ile anlaşma.

2. OYUN **Kapak Hırsızları**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Hazine Sandığı (FEK) uyarlaması **Düzen:** 3 takım × 10 öğrenci; her takımın üssü bir halka **Süre:** 15 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Antrenman kapağı ● Halka ➔ Koşu yönü

Malzeme: 30 antrenman kapağı, 3 halka (üs), 6 huni (sınır)

- 20×20 m alanın ortasına 30 kapağı saçın; üç köşeye birer halka (üs) koyun.
- Takımlar üslerinin arkasında sıralanır. Düdükle herkes aynı anda koşar ve her seferde yalnızca 1 kapak alıp üssüne bırakır.
- Orta boşalınca diğer takımların halkasından da kapak 'çalınabilir'; kendi halkasını korumak için önünde durmak yasaktır.
- Her 90 saniyede düdükle: kapak sayılır, puan yazılır. Sonraki turda hareket değişir: sekerek, galopla, yengeç yürüyüşüyle dönüş.
- 3-4 tur oynanır; turlar arasında takım 30 sn strateji konuşur.

▼ DAHA KOLAY

Mesafeyi kısaltın; çalma yerine yalnızca ortadan toplama yapılınsın.

▲ DAHA ZOR

Kapak rengine göre puan: sarı 1, mavi 2, kırmızı 3. Kırmızı kapaklar en uzak noktaya konur.

Öğretmene ipucu: Sorun: 'Daha çok kapak için ne yaptınız?' Cevap aranan: çıkışta hızlanma, dönüşte kısa dönüş, boş halkaya yönelme.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Yavaş yürüyüş + 'Nefes balonu' (4 sn al, 4 sn ver). Soru: Koşarken hangi durumda en hızlıydınız?

- Hızlı koşarken kollarımı nasıl kullandım?
- Yön değiştirirken ağırlığımı nereye verdim?
- Gözlem: yön değiştirmede ayak bileği-diz bükülüyor mu? (✓/✗)

FARKLI LAŞTIRMA

Destekleme: Ebe olmayı zorlanan öğrenci için 'yardımcı ebe' eşleştirin; köşe kareyi küçük tutun.

Zenginleştirme: Öğrencilerden köşe kapmacaya yeni bir kural (ör. iki ebe, tek yön) önermeleri istenir.

GÜVENLİK

İstasyonlar arası en az 3 m boşluk bırakın; çarpışmayı önlemek için 'baş yukarı' kuralı.

DEĞERLER

Saygı · Sorumluluk — Gaziler Günü: 'Gazilerimize teşekkür konuşu' ile ders açılabilir.

HAFTANIN ODAĞI

Sürünme, tırmanma ve yuvarlanma benzeri hareketleri güvenli ve akıcı yapmak.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

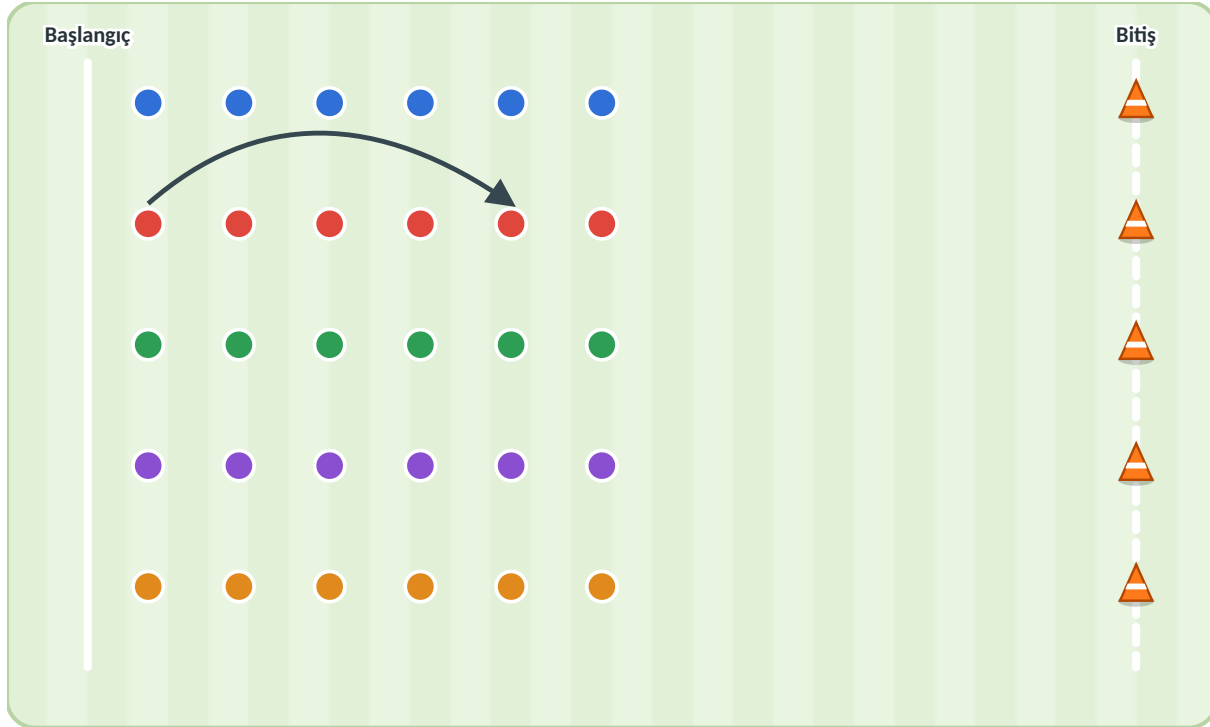
16 huni, 10 halka, 20 kapak, (varsa) 4 minder

1. ders · Isınma (7 dk) — Hayvan Yürüyüşleri İki huni hattı (10 m) arasında: ayı yürüyüşü, yengeç yürüyüşü, tavşan sıçrayışı, kurbağa sıçrayışı, fok sürünmesi. Her hayvan bir kez gidiş-dönüş.

1. OYUN Birdirbir Tüneli

Geleneksel uyarılama

Kaynak/Köken: Türkiye – Birdirbir **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci, derin kol **Süre:** 15 dk



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

Malzeme: 10 huni (başlangıç-bitiş)

1. Takımlar derin kolda, aralarında 2 m olacak şekilde çömelir (kaplumbağa duruşu, baş içeride).
2. Sondaki öğrenci öndeki arkadaşlarının üzerinden elleriyle sırta dayanarak 'birdirbir' atlar; sıranın önüne geçip çömelir.
3. Sonra sıra değişir: arkadaşlar köprü (el-ayak üzerinde yükselme) kurar, sondaki öğrenci köprülerin altından sürünerek geçer.
4. Atla – sürün – atla şeklinde dönüşümlü devam edilir; takım bitiş hunisine ulaşınca oturur.
5. Hız değil temiz geçiş puanlanır: arkadaşına çarpmadan geçen her öğrenci +1 puan.

▼ DAHA KOLAY

Birdirbir yerine arkadaşın yanından 'kurbağa sıçrayışı' ile geçiş.

▲ DAHA ZOR

Köprüler alçak ve yüksek sırayla kurulur; geçen öğrenci seviye değiştirmek zorundadır.

Öğretmene ipucu: Birdirbir yapan öğrenci ellerini sırtın ortasına (bel değil) koyar, bacaklarını açarak atlar. Benzer boydaki öğrenciler eşleştirilir.

2. OYUN Köprü-Tünel Macera Parkuru

Özgün oyun

Kaynak/Köken: FEK Tırmanma kartından uyarlama Düzen: 5 grup × 6 öğrenci; paralel 5 kulvar Süre: 15 dk



● Takım A ● Takım C ● Öğrenci ▲ Huni ● Antrenman kapağı ○ Halka ➡ Koşu yönü

Malzeme: 10 halka, 20 kapak, 6 huni, (varsa) minder

- Her kulvarda: 4 kapak üzerinde sıçrayarak ilerleme → 2 halkanın içinden 'tünel' geçişi (arkadaşlar halkayı dik tutar) → insan köprüsünün altından sürünme → huniye dokunup dönüş.
- Halka tutan 2 öğrenci ve köprü olan 1 öğrenci her turda değişir; böylece 6 kişilik grupta herkes hem parkurcu hem görevli olur.
- Her öğrenci 3 tur yapar; 3. turda tünel geçişi 'arkadaşına dokunmadan' yapılmalıdır.
- Minder varsa son bölümde öne yuvarlanma (takla) öğretmen gözetiminde eklenir.

▼ DAHA KOLAY

Halkalar yere yakın değil, bel hizasında tutulur; tünel sayısı 1'e iner.

▲ DAHA ZOR

Parkurda geri geri sürünme ve yan yuvarlanma (kütük yuvarlanması) eklenir.

Öğretmene ipucu: Sürünürken karın yere yakın, dirsekler ve dizler dönüşümlü; halkadan geçerken önce baş ve kollar.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Sırt üstü 'yıldız' pozisyonunda 1 dk dinlenme; kollar-bacaklar uzatılarak germe.

- Sürünürken hangi vücut bölümlerimi kullandım?
- Arkadaşıma çarpmadan geçmek için ne yaptım?
- Gözlem: sürünmede çapraz kol-bacak koordinasyonu var mı?

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Birdirbirde çekinen öğrenciye 'kurbağa' seçeneği; parkurda bir akran rehber eşlik eder.

Zenginleştirme: Grup, parkura kendi tasarladığı bir 'engel' ekler ve adını koyar.

GÜVENLİK

Birdirbirde benzer boy eşleşmesi zorunlu; zemin sert ise yuvarlanma yapılmaz.

DEĞERLER

Yardımlaşma · Sabır

HAFTANIN ODAĞI

Sıçradıktan sonra dengeli konma ve ani durmalarda dengeyi korumak.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

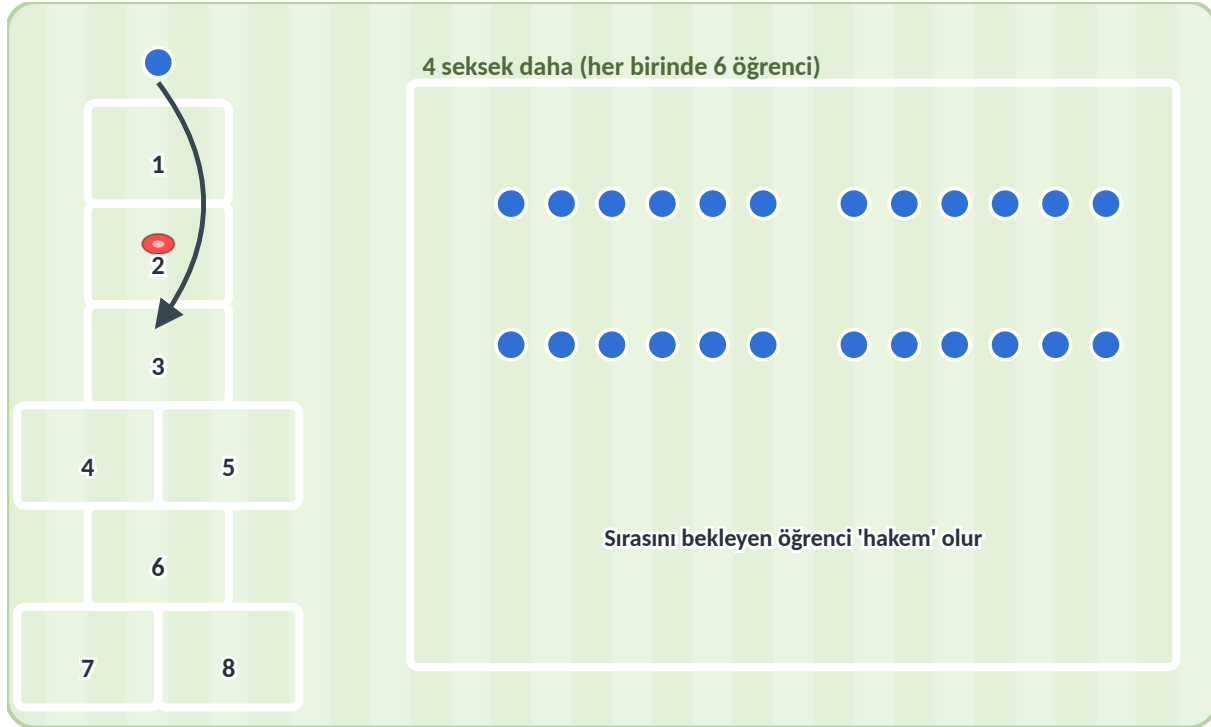
Tebeşir (5 seksek), 10 halka, 30 kapak, müzik

1. ders · Isınma (7 dk) — Dur-Kalk Heykeller Müzikle serbest koşu; müzik durunca öğretmenin söylediği hayvan heykeli yapılır: flamingo (tek ayak), kedi (dört ayak), kartal (kollar yana, tek ayak). 3 saniye kıpırdamadan duran öğrenci alkışlanır.

1. OYUN Seksek Turnuvası

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – Seksek (Şeyşek) **Düzen:** 5 seksek × 6 öğrenci **Süre:** 18 dk



● Öğrenci ● Antrenman kapağı ➡ Koşu yönü

Malzeme: Tebeşir, her gruba 1 kapak (taş yerine)

1. Tebeşirle 8 kareli klasik seksek çizin (1-2-3 tek, 4-5 çift, 6 tek, 7-8 çift).
2. Öğrenci kapağı 1. kareye atar; o kareye basmadan tek ayakla tek karelerde, çift ayakla çift karelerde ilerler.
3. 8. karede dönüş sıçrayışı yapar, geri gelirken kapağı tek ayak üstünde eğilerek alır.
4. Çizgiye basmak, iki ayağı yere değdirmek veya kapağı yanlış kareye atmak sırayı devreder.
5. 8 kareyi tamamlayan öğrenci 'ev' kazanır (karesine adını yazar); o kareye yalnız o basabilir.

▼ DAHA KOLAY

Halka sekseği: tebeşir yerine yere dizilen halkalar, çift ayak kareleri daha geniş.

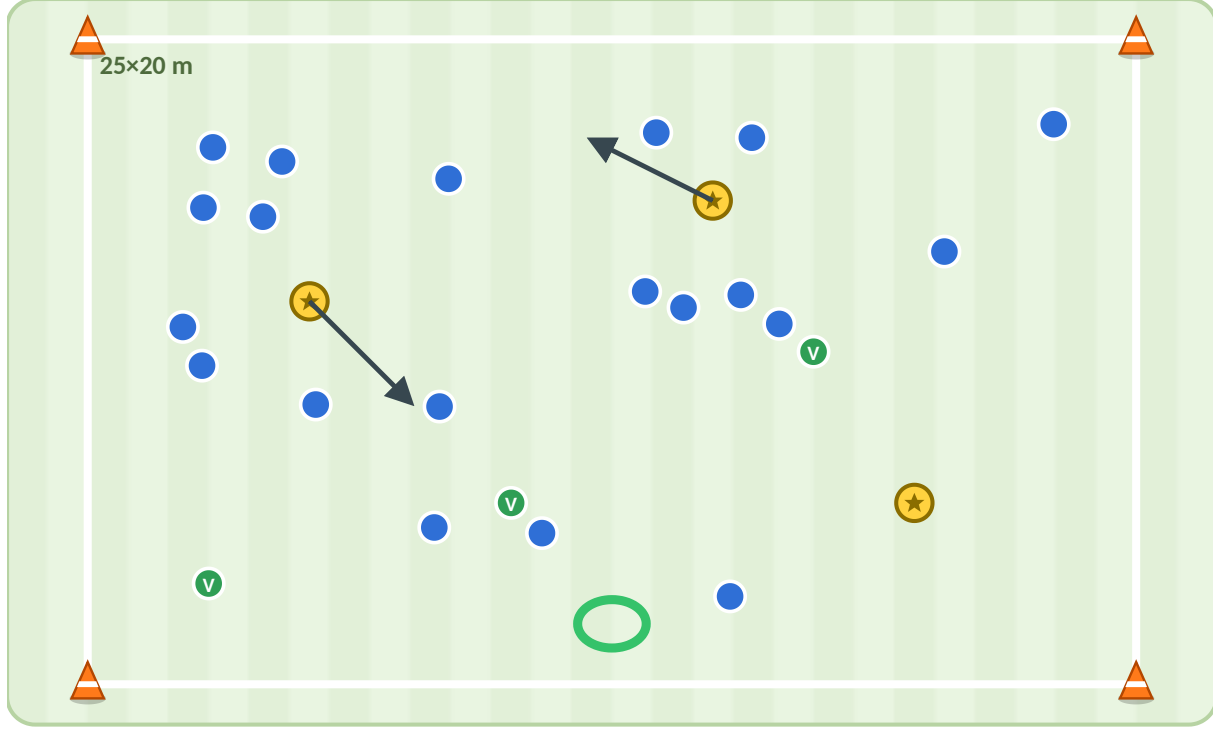
▲ DAHA ZOR

Dönüşte gözler kapalı son 2 kare; kapağı ayağın üstünde taşıma.

Öğretmene ipucu: Konarken ayak ucu-topuk sırasıyla bas, dizini bük, kollar yana: 'yumuşak iniş'.

2. OYUN **Flamingo Ebe**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Donmaca (Geleneksel) + Hayvanları Koruma Günü **Düzen:** Tüm sınıf; 3 ebe (sarı kapak taşır), 3 'veteriner'**Süre:** 15 dk

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

Malzeme: 3 sarı kapak (ebe), 3 mavi kapak (veteriner), 8 huni (sınır)

- 25x20 m alanda herkes dağılır. Ebe dokunduğu öğrenci flamingo durumunda (tek ayak, kollar yana) donar.
- Donan öğrenci, bir arkadaşı karşısına gelip aynı flamingo duruşunu 3 saniye yaparsa çözülür.
- Veteriner kartı taşıyan 3 öğrenci ise yalnızca dokunarak kurtarabilir.
- Denge bozulup ayak yere değerse donan öğrenci 'yuva'ya (halka) gidip 5 çömel-kalk yapar ve oyuna döner.
- Her 2 dakikada ebe ve veterinerler değişir; hayvan duruşu değişir: kartal, leylek, kurbağa (çömelme).

▼ DAHA KOLAY

Donma duruşu iki ayak ile 'ağaç' duruşu olabilir.

▲ DAHA ZOR

Kurtarıcı arkadaş duruşu gözleri kapalı yapmalıdır.

Öğretmene ipucu: Dengede bakış sabit bir noktada, karın sıkı, destek bacağın dizi hafif bükük.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Çift ayak 'ağaç' duruşundan tek ayak dengeye geçiş, 10'a kadar sayarak nefes.

- Tek ayak üstünde en uzun hangi durumda kaldım? Neden?
- Seksekte yumuşak iniş için ne yaptım?
- Öz değerlendirme: 😊 😐 😞 (denge)

FARKLILAŞTIRMA**Destekleme:** Duvar/arkadaş omzundan destek alarak tek ayak denge; seksekte kare sayısı 5'e iner.**Zenginleştirme:** Öğrenciler yeni bir seksek şekli (spiral, yıldız) tasarlar ve kurallarını yazar.**GÜVENLİK**

Seksek çizimlerini kaygan olmayan zemine yapın; ebelemeye itme yasak, sadece dokunma.

DEĞERLER

Hayvan sevgisi • Dürüstlük (çizgiye bastığını söylemek)

HAFTANIN ODAĞI

Kaçarken ve hareket hâlindeyken dengeyi korumak; dengeli taşıma.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

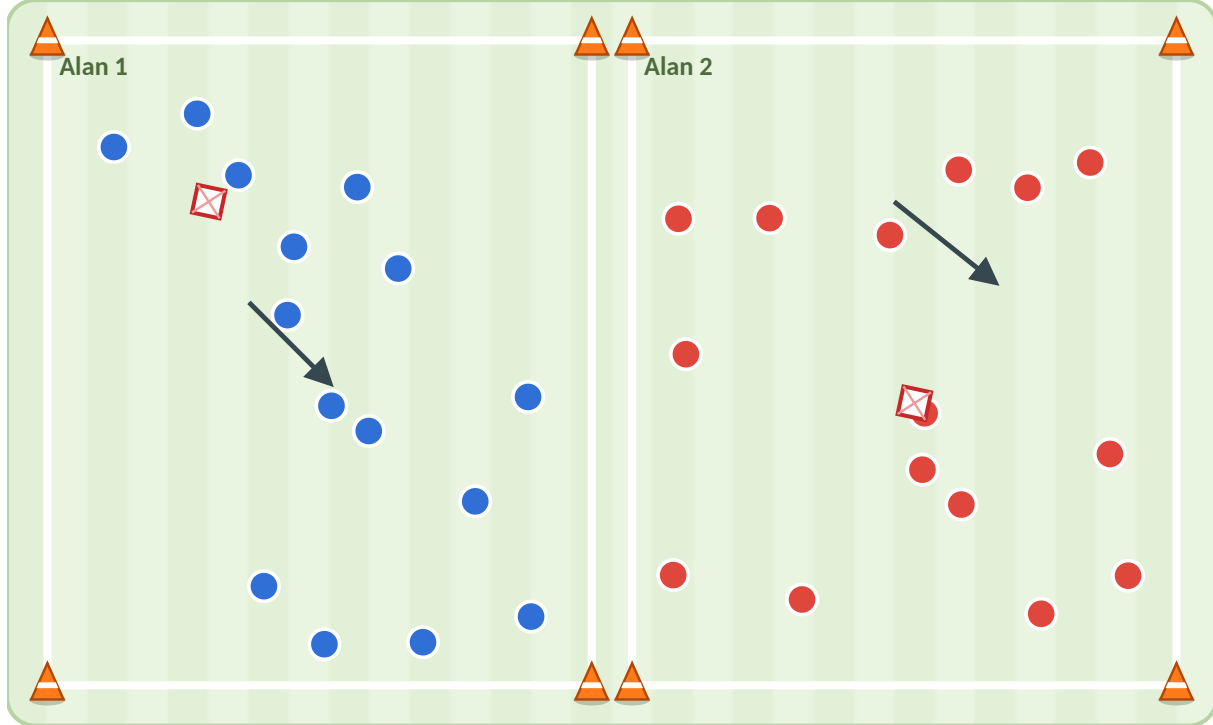
30 mendil/renkli bant, 20 kapak, 15 huni, 5 halka

1. ders • Isınma (7 dk) — Ayna Denge Eşler karşılıklı durur; biri denge duruşu yapar (uçak, leylek, köprü), diğeri aynısını yapar. 30 saniyede rol değişir.

1. OYUN Kuyruk Kapmaca

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – Kuyruk yakalamaca **Düzen:** 2 alan × 15 öğrenci; herkes kendi kuyruğunu taşır **Süre:** 15 dk



● Takım A ● Takım B ▲ Huni □ Mendil ➡ Koşu yönü

Malzeme: 30 mendil veya bez parçası (bel arkasına sıkıştırılır), 8 huni

- Her öğrenci mendilini bel arkasına yarısı dışarıda kalacak şekilde sıkıştırır.
- Düdükle herkes hem kendi kuyruğunu korur hem başkalarının kuyruğunu kapmaya çalışır.
- Kuyruğu alınan öğrenci alan kenarında 5 tek ayak sekme yapar, öğretmenden yeni kuyruk alıp döner.
- Kaptığın kuyrukları elinde değil, kendi belinde taşırsın; kuyruk arttıkça kaçmak zorlaşır.
- 90 sn sonra sayım yapılır. 2. tur: yalnızca galop ile hareket.

▼ DAHA KOLAY

Alanı büyütün; kuyruk kapamayan öğrenci kuyruğu hemen sahibine geri verir.

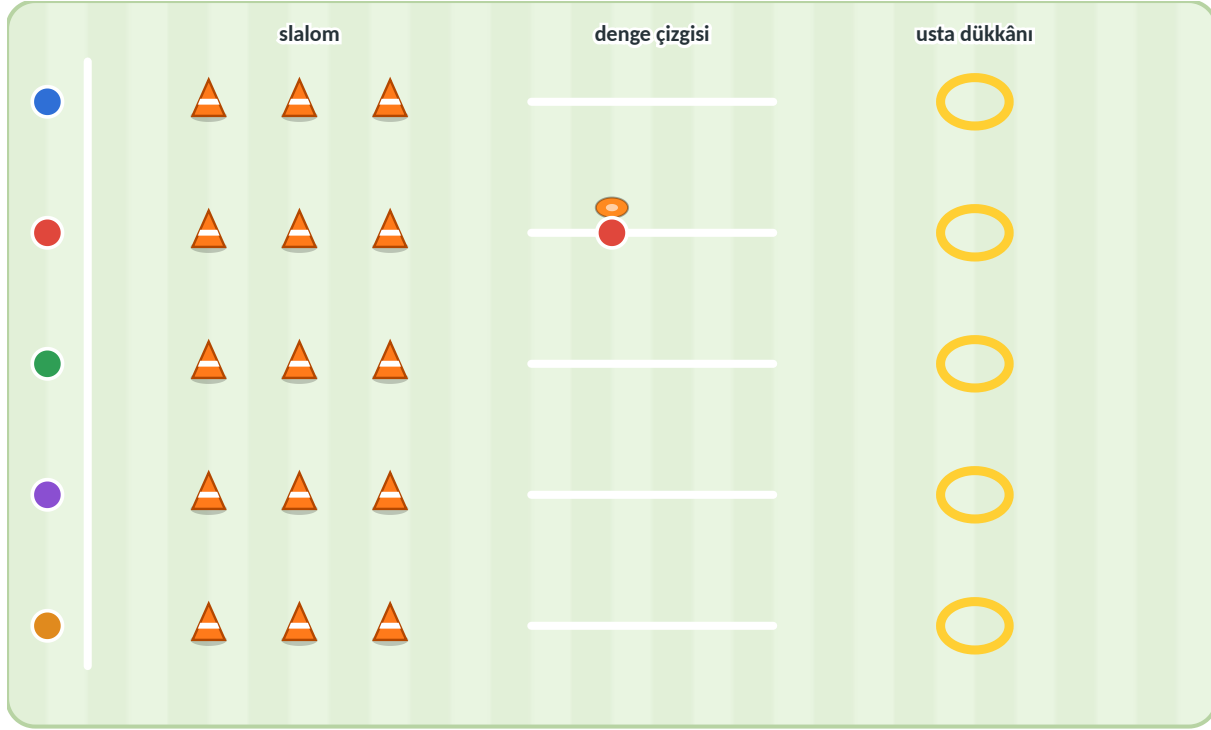
▲ DAHA ZOR

Takım hâlinde: mavi-kırmızı takımlar birbirinin kuyruğunu alır; kuyruksuz kalan arkadaşını takım arkadaşı kurtarır.

Öğretmene ipucu: Denge anahtarı: ağırlık merkezini alçaltma, ani dönüşlerde kolları açma, küçük adımlar.

2. OYUN **Ahi Çırakları Bayrak Yarışı**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Ahilik Kültürü Haftası + Bayrak Yarışı (FEK 28)**Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci, derin kol **Süre:** 15 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ▲ Huni ● Antrenman kapağı
○ Halka

Malzeme: 5 halka ('usta dükkânı'), 20 kapak ('tepsi'), 15 huni

- Her takımın önünde: 3 huniden slalom → 5 m'lik tebeşir 'ip köprü' çizgisi → usta dükkânı (halka).
- Çırak (ilk öğrenci) avuç içini yukarı açıp üzerine kapak (tepsi) koyar, slalomdan geçer, çizgi üzerinde topuk-burun yürür.
- Kapağı düşürmeden halkaya bırakan çırak koşarak döner ve sıradakinin eline çak yapar.
- Kapak düşerse çırak düştüğü yerden yeniden başlar (Ahilikte 'işini düzgün yapmak' ilkesi).
- Kazanan: en hızlı değil, en çok kapağı düşürmeden taşıyan takım. 2. tur: kapak başın üstünde.

▼ DAHA KOLAY

Kapak iki elle taşınır; çizgi yerine 1 m genişliğinde koridor.

▲ DAHA ZOR

Geri dönüşte de kapak taşınır (dükkândan boş kapak geri getirilir).

Öğretmene ipucu: Tepsiyi taşıırken gözler yolda, dirsek bükük, omuz rahat; acele eden değil dengeli olan kazanır.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Otutarak bacak germe; 'Ahilik ilkelerinden hangisini bugün uyguladık?' sohbeti.

- Kaçarken düşmemek için vücudumu nasıl kullandım?
- Kapağı düşürmemek için hangi stratejiyi seçtim?
- Akran: arkadaşım çizgiden çıkmadan yürüdü mü? (Evet/Hayır)

FARKLIlaştırma**Destekleme:** Kuyrukta 'güvenli ada' (halka) ekleyin: içinde 5 sn dinlenilebilir.**Zenginleştirme:** Takımlar parkura yeni bir denge görevi ekler (ör. geri geri yürüme).**GÜVENLİK**

Kuyruk kapmada tutma, itme, çekme yasak; mendiller pantolona kıştırılır, bağlanmaz.

DEĞERLER

Dürüstlük · Emeğe saygı (Ahilik)

HAFTANIN ODAĞI

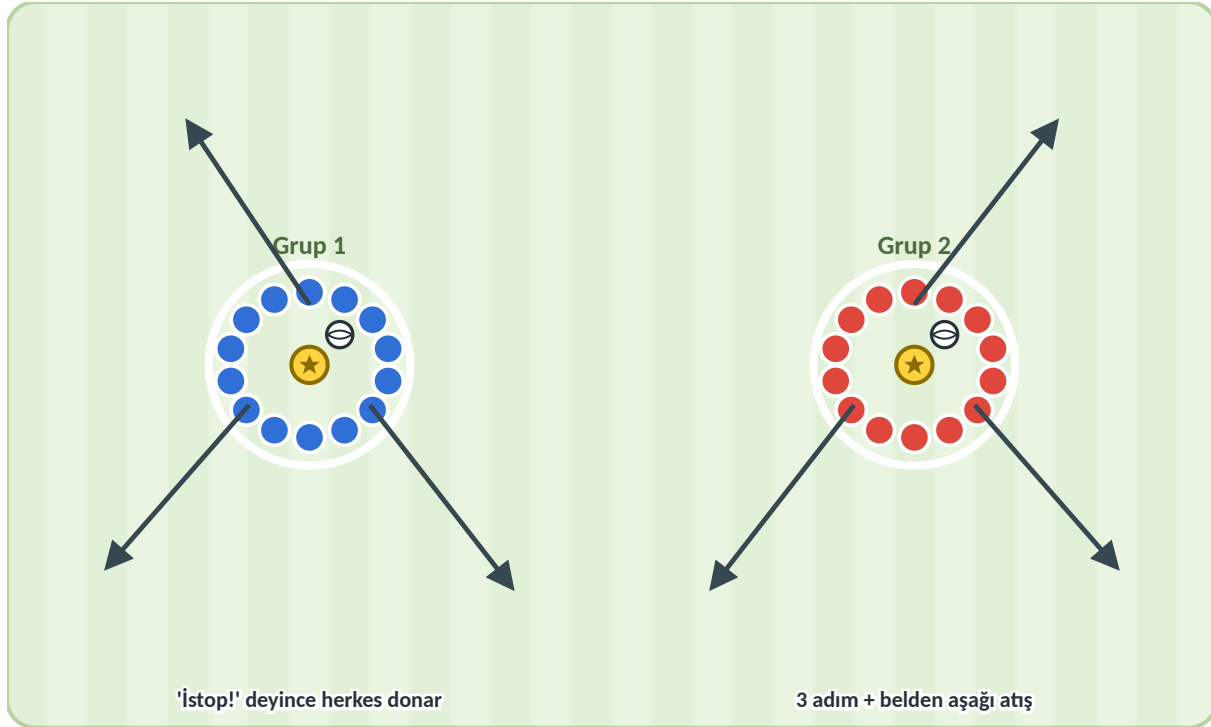
Az topla çok katılım: atma-tutma ve ayakla vuruşta kontrol.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

2 top (1 yumuşak/sünger, 1 futbol), 15 düğümlü mendil, 16 huni

1. ders · Isınma (7 dk) — Mendil At-Tut Eşler 3 m arayla durur; düğümlenmiş mendili alttan atar, tutmadan önce 1 el çırpar. Seviye: 2 el çırpma → dönüp tutma → zayıf el ile tutma. (Top gerekmez.)**1. OYUN İstop**

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – İstop / Topaç **Düzen:** 2 grup × 15 öğrenci, her grupta 1 top **Süre:** 15 dk

● Takım A ● Takım B ● Ebe ○ Top ➔ Koşu yönü

Malzeme: 1 sünger top + 1 yumuşak top, tebeşir (merkez daire)

- Grup 3 m çaplı dairede toplanır; ebe topu dik yukarı atar ve bir arkadaşının adını söyler.
- Adı söylenen topu yakalamaya koşar, diğerleri dağılarak kaçar.
- Top yakalanınca 'İstop!' denir, herkes olduğu yerde donar.
- Topu tutan kişi en yakın arkadaşına doğru 3 büyük adım atar ve topu belden aşağıya atarak vurmaya çalışır; hedef olan kişi yerinden ayağını kaldırmadan eğilip kaçabilir.
- Vurursa vurulan kişiye 1 harf (İ-S-T-O-P) yazılır; iskalarsa atan kişiye yazılır. Yeni tur, harf alan kişi topu atar.

▼ DAHA KOLAY

Top havada değil yerden sektirilerek tutulabilir; 3 yerine 4 adım hakkı.

▲ DAHA ZOR

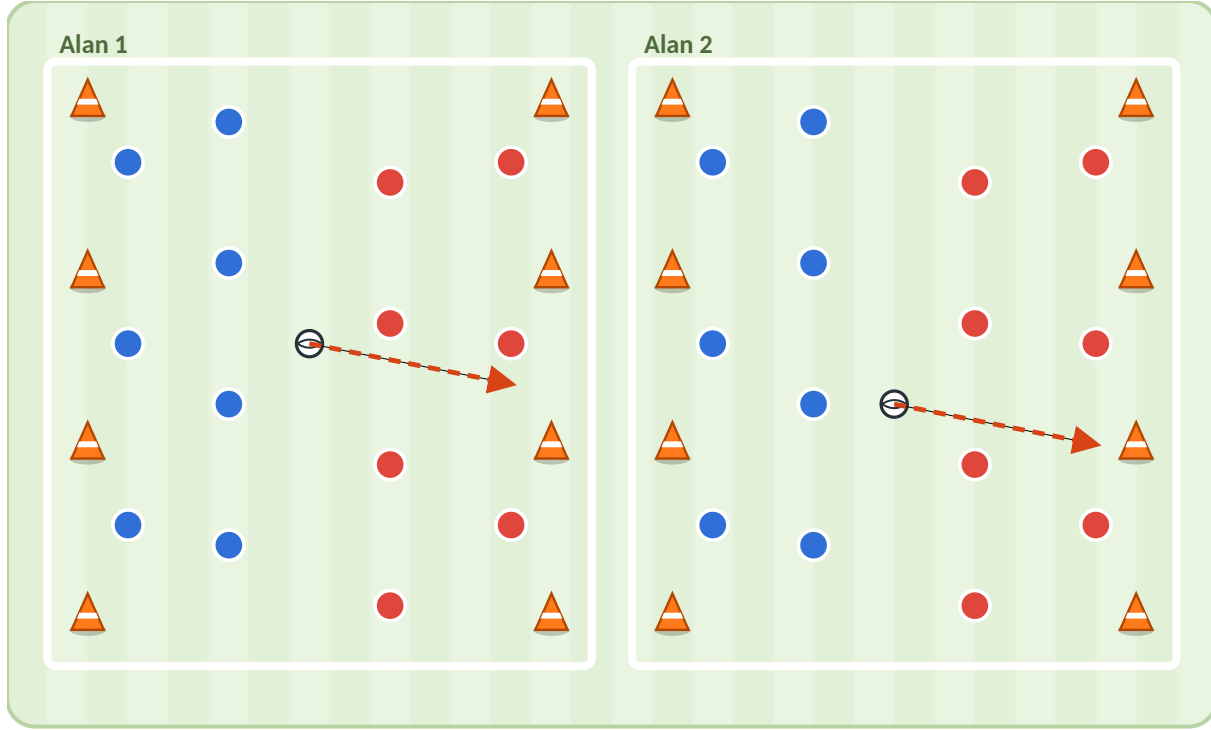
Topu yakalayan kişi zayıf eliyle atar; 2 adım hakkı.

Öğretmene ipucu: Tutarken eller 'sepet' şeklinde, göz topta; atarken atan kolun tersi ayak önde.

2. OYUN Huni Avcıları

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Ayakla Vurma (FEK 21) + Hedef oyunları Düzen: 2 alan × (7'ye 8) takım, her alanda 1 top Süre: 18 dk



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

Malzeme: 1 futbol topu + 1 sünger top, 16 huni (her takım kendi çizgisinde 4 huni korur)

- 20×15 m'lik iki alan kurun. Her takımın arka çizgisinde 4 huni vardır.
- Top yalnızca ayakla (iç taraf vuruşu) oynanır; elle dokunmak yasaktır.
- Amaç: rakibin hunilerini topla devirmek. Devrilen huniyi devrilen takım hemen dikebilir ama o sırada o oyuncu oyundan 5 sn çıkar.
- Takımlar 2 gruba ayrılır: 3 bekçi (huni önünde) – 4 avcı (orta alanda); her gol sonrası roller değişir.
- 4 huninin tamamı devrilince oyun biter ya da 4 dk sonra devrik huni sayılır.

▼ DAHA KOLAY

Top yerde yuvarlanarak elle de oynanabilir (el ile yuvarlama).

▲ DAHA ZOR

Her takımda en az 3 kişi topa dokunmadan huniye vuruş yapılamaz.

Öğretmene ipucu: Pas: destek ayağı topun yanında, vuruş ayağı iç yüzeyle, ayak bileği sabit; vuruştan sonra boşluğa hareket.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Eşli oturarak mendil yuvarlama; bilek-parmak germe.

- Topu yakalarken ellerimi nasıl tuttum?
- Ayakla pasta topun hangi bölümüne vurdum?
- Gözlem: atışta karşı ayak önde mi? (✓/✗)

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: İstopta hedef olan kişi yakın ve durağan; huni oyununda alan dar, huni büyük.

Zenginleştirme: Öğrenciler İstop için yeni bir 'harf' kelimesi ve ceza hareketi belirler.

GÜVENLİK

Yalnızca yumuşak top ile belden aşağı atış; kafaya atış kesinlikle yasak.

DEĞERLER

Adil oyun · Sabır

HAFTANIN ODAĞI

Yuvarlama, hedefe atış ve hareketli hedefi vurma.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

2 sünger top, 10 halka, 14 kapak, 8 huni

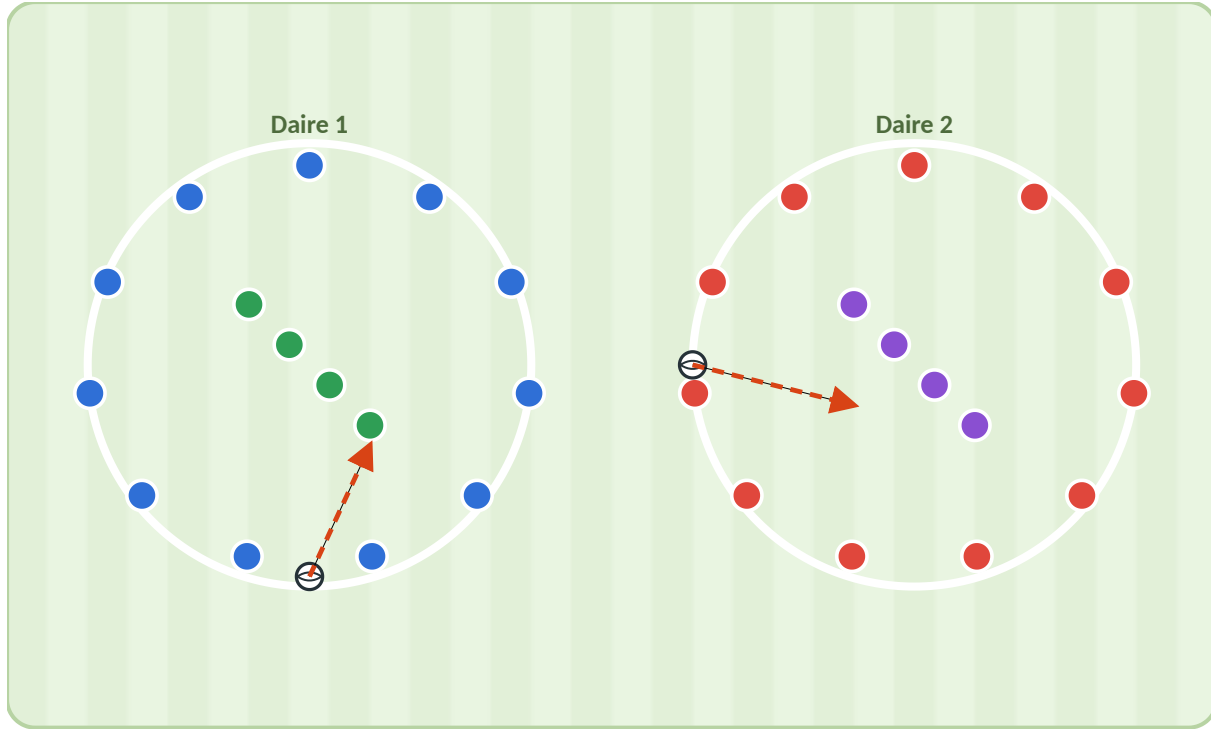
1. ders · Isınma (7 dk) — Çember Yuvarlama Üçlü gruplar (10 halka): halkayı elle itip yuvarlayan öğrencinin karşısındaki arkadaş halkayı düşürmeden yakalar. Geleneksel 'çember çevirme'ye köprü.

1. OYUN

Tırtıl Yakan Top

FEK oyunu

Kaynak/Köken: Sarı FEK 32 **Düzen:** 2 daire × 15 öğrenci; her dairede 4 kişilik tırtıl **Süre:** 15 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ○ Top ➔ Pas / atış

Malzeme: 2 sünger top (her daireye 1), tebeşir veya 8 huni ile daire

- 11 öğrenci 8 m çaplı daire oluşturur; 4 öğrenci ellerini öndekinin beline koyarak ortada 'tırtıl' olur.
- Daire oyuncularını topu yerden yuvarlayarak ya da belden aşağı atarak tırtılın son halkasını (kuyruk) vurmaya çalışır.
- Tırtılın başı kollarını açarak kuyruğu korur; tırtıl kopmamalıdır.
- Kuyruğu vuran öğrenci tırtılın başına geçer, kuyruk daireye çıkar.
- Hızlı pas kuralı: top bir öğrencide 3 saniyeden fazla kalamaz.

▼ DAHA KOLAY

Tırtıl 3 kişi; top yalnızca yuvarlanır.

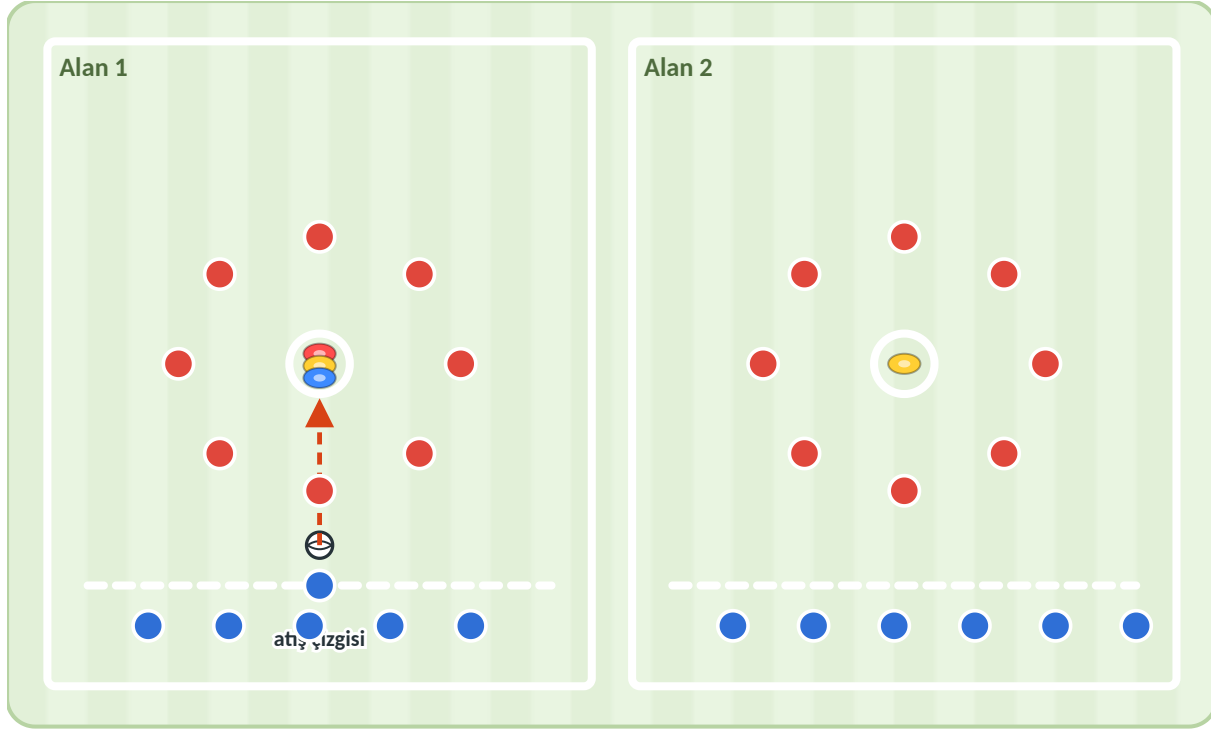
▲ DAHA ZOR

Daire oyuncularını arasında en az 2 pas yapılmadan atış yapılamaz.

Öğretmene ipucu: Taktik: topu dairenin karşı tarafına hızla aktar, tırtıl dönmeden atış yap.

2. OYUN **Yedi Kale (Yedi Kapak)**

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – Yedi Kale / Yedi Taş **Düzen:** 2 alan × (7'ye 8) takım **Süre:** 20 dk

● Takım A ● Takım B ● Antrenman kapağı ○ Top ➔ Pas / atış

Malzeme: Her alana 7 antrenman kapağı (üst üste kule), 1 sünger top, tebeşir daire

- Alan ortasında 1 m çaplı daireye 7 kapak üst üste dizilir (kale). Atış çizgisi kuleden 6 m uzaktadır.
- Vurucu takım sırayla topu yerden yuvarlayarak kuleyi yıkmaya çalışır (her oyuncuya 1 hak).
- Kule yıkılınca vurucu takım kapakları yeniden dizmeye, ebe takım topu alıp dizimleri belden aşağı vurmaya çalışır.
- Topla koşmak yasak; ebe takım paslaşarak yaklaşır. Vurulan oyuncu alan kenarına çıkar.
- 7 kapak dizilince vurucu takım 'Yedi!' diye bağırır ve 1 puan alır; tüm vurucular vurulursa takımlar yer değiştirir.

▼ DAHA KOLAY

Kule 5 kapak; atış çizgisi 4 m.

▲ DAHA ZOR

Kapaklar renk sırasına göre dizilmelidir; ebe takım 2 pas yapmadan atış yapamaz.

Öğretmene ipucu: Dizenler: bir kişi dizer, diğerleri ebeleri meşgul eder (rol dağılımı). Ebeler: topu hızlı aktarıp yakın hedefe atış.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Halkayı yere koyup içinde oturarak germe; 'Hangi rolü üstlendin?' soruları.

- Hareket eden hedefi vurmak için neye dikkat ettim?
- Kuleyi dizerken takımımız nasıl rol dağıttı?
- Gözlem: yuvarlamada dizler bükük, top yere yakın bırakılıyor mu?

FARKLILAŞTIRMA**Destekleme:** Hedefi büyütün (kuyrukta 2 kişi hedef); atış mesafesini kısaltın.**Zenginleştirme:** BM Günü: Başka ülkelerdeki 'yedi taş' benzeri oyunları (Ürdün – Yedi Taş, Hindistan – Pittu/Lagori) araştırma.**GÜVENLİK**

Yalnızca sünger top; kafaya atış yasak; kule etrafında tek dizen kuralı ile çarpışma önlenir.

DEĞERLER

İş birliği · Hoşgörü (BM Günü)

HAFTANIN ODAĞI

Bayram gösterisi için görev alma, düzen ve ritimle birlikte hareket etme.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

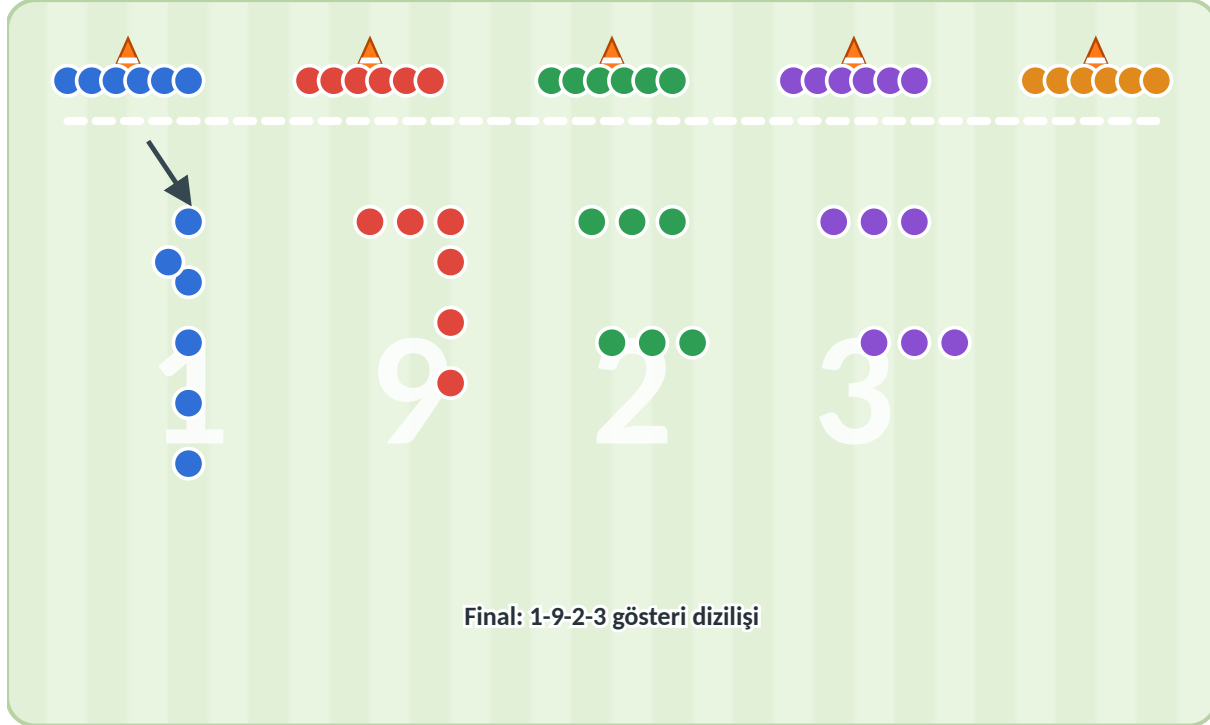
30 kapak (4 renk), 10 huni, 5 mendil, müzik (10. Yıl Marşı, Atabarı)

1. ders · Isınma (7 dk) — Marş Adımları 10. Yıl Marşı temposunda sayarak yürüyüş: 8 adım ileri, 8 adım yerinde, dönüş. 'Sağ-sol' uyumu ve sıra düzeni korunur.

1. OYUN**Sayılarla Cumhuriyet**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Cumhuriyet Bayramı gösteri hazırlığı **Düzen:** 5 grup × 6 öğrenci; her grupta 1 'düzen sorumlusu' **Süre:** 15 dk



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

Malzeme: 5 huni (grup üssü), kapaklar (yere rakam çizim yardımı)

1. Gruplar alan kenarındaki üslerinde bekler. Öğretmen bir rakam ya da sayı söyler (1, 9, 2, 3, 29, 10...).
2. Gruplar 15 m koşup ortadaki kendi bölgelerine gider ve yere yatarak/durarak rakamı vücutlarıyla oluşturur.
3. Düzen sorumlusu grubu yerleştirir ve hazır olunca elini kaldırır; ilk doğru oluşturan grup 1 puan.
4. Final: 5 grup yan yana '1923' + 'Cumhuriyet' kelimesinin harflerini oluşturur (tören gösterisi provası).
5. Her turda düzen sorumlusu değişir; böylece herkes bir kez görev alır.

▼ DAHA KOLAY

Rakamlar ayakta dururken kapak çizgisi üzerinde oluşturulur.

▲ DAHA ZOR

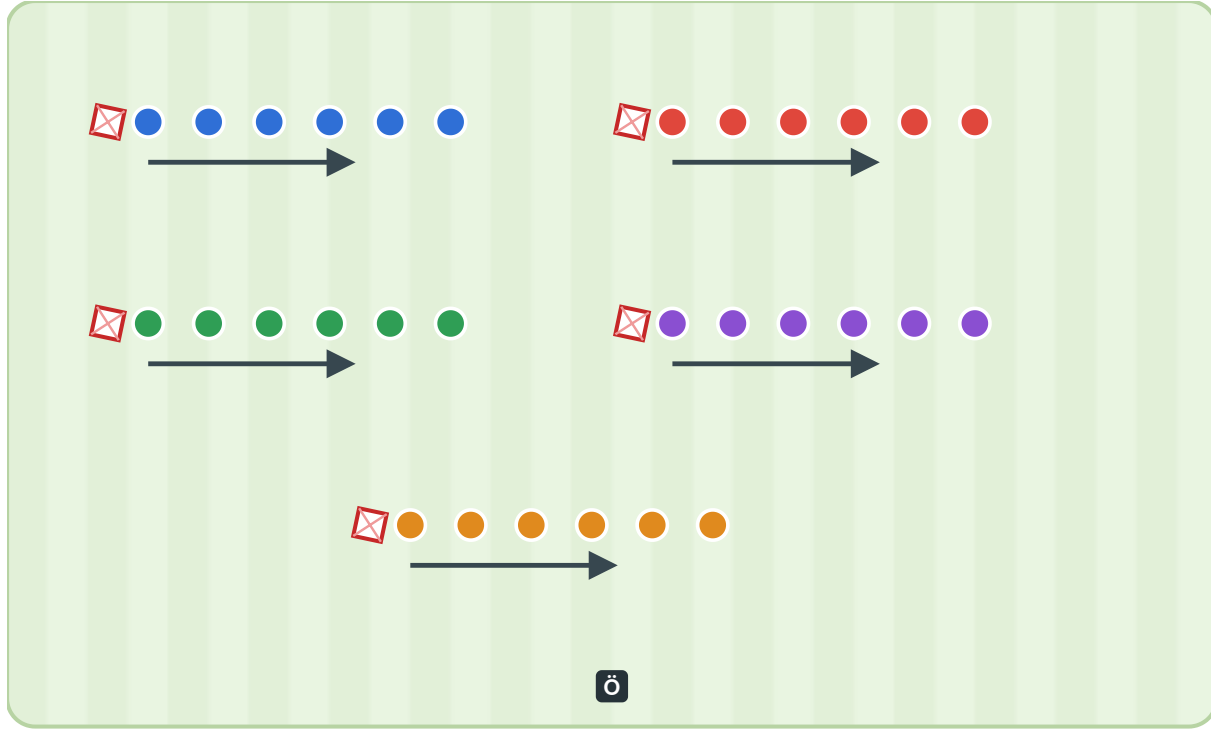
Konuşmadan, yalnızca el işaretiyle oluşturma.

Öğretmene ipucu: Törende sorumluluk: zamanında yerinde olmak, arkadaşını beklemek, düzeni korumak — oyunda bunları puanlayın.

2. OYUN Atabarı Zinciri

Halk oyunu uyarlaması

Kaynak/Köken: Artvin – Atabarı; Kafkas / Zeybek adımları Düzen: 5 sıra × 6 öğrenci, omuz omuza Süre: 20 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ■ Öğretmen □ Mendil

► Koşu yönü

Malzeme: 5 mendil (sıra başı), müzik

- Her sırada öğrenciler serçe parmak veya omuz tutuşuyla yan yana durur; sıra başı mendil sallar.
- Temel Atabarı figürü (sadeleştirilmiş): sağa 2 adım yürüyüş – sağ ayak önde vurgu – yerinde 2 sekme. 8 zamanlı sayılır.
- Oyun: Sıra başı mendili kaldırıncı figür hızlanır, indirince yavaşlar; müzik durunca tüm sıra 'dik duruş'ta donar.
- Donarken kıpırdayan sıra, sıra başını değiştirir; böylece herkes sıra başı sorumluluğunu yaşar.
- Son 5 dakikada 5 sıra büyük bir yarım daire oluşturup Cumhuriyet gösterisi gibi sunar.

▼ DAHA KOLAY

Yalnızca yürüyüş ve el çırpma ile ritim tutulur.

▲ DAHA ZOR

Kafkas'tan ayak ucu yükselme ve Zeybek'ten diz çökme figürleri eklenir.

Öğretmene ipucu: Ritim sayma: '1-2 sağ, 3-4 sağ, 5 vur, 6 dur, 7-8 sek'. Önce müziksiz, sonra müzikle.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Kızılai Haftası: 'Kızılai nedir, ne yapar?' kısa sohbet; derin nefes ve omuz germe.

- Bugün hangi görevi üstlendim ve nasıl yaptım?
- Törende sorumluluk almak neden önemlidir?
- Kontrol: ritme uygun adım atıyor mu? (Evet/Kısmen/Hayır)

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Adım sayısını 4'e indirin; ritmi davulla/el çırparak verin.

Zenginleştirme: Grup, 29 Ekim için 16 zamanlı kendi kısa gösterisini tasarlar.

GÜVENLİK

Sıralar arası 4 m boşluk; sekmelerde tutuşu bırakma kuralı.

DEĞERLER

Vatanseverlik · Sorumluluk · Yardımlaşma (Kızılai)

BO.4.1.1.4 Özgün danslar yapar.

Mor FEK Dans Ediyorum: 1. Adımlar, 2. Yer Değiştirmeler-Dönüşler, 3. Grup Dansları

17 Organ Bağışı Haftası · Lösemili Çocuklar Haftası

HAFTANIN ODAĞI

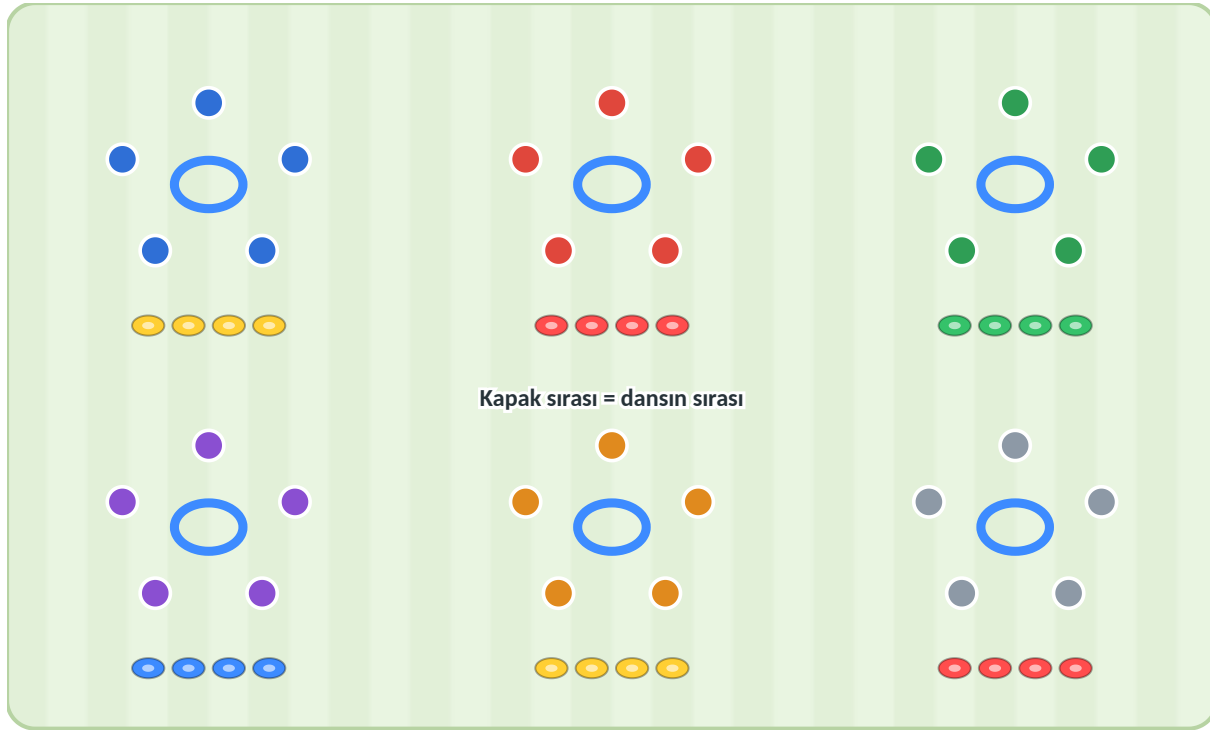
Adım, dönüş ve yer değiştirmeleri birleştirerek grup dansı oluşturmak.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

24 kapak (4 renk), 6 halka, müzik

1. ders · Isınma (7 dk) — Donmaca Dans Müzik çalarken serbest dans; müzik durunca öğretmenin söylediği seviyede heykel (yüksek-orta-alçak). 3 tur.**1. OYUN Renk Kodlu Dans**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Grup Dansları (FEK) uyarlaması **Düzen:** 6 grup × 5 öğrenci; her grup bir halka etrafında **Süre:** 20 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Öğrenci ● Antrenman kapağı
○ Halka

Malzeme: Her gruba 4 renkli kapak, 1 halka

1. Renk kodları: SARI = Grapevine (yan çapraz adım), MAVİ = 360° dönüş, KIRMIZI = 4 sekme + el çırpma, YEŞİL = 4 galop.
2. Her grup kapakları istediği sırayla yere dizer; bu sıra onların 32 zamanlı dansıdır (her renk 8 zaman).
3. 5 dakika prova; grup dansına bir başlangıç ve bitiş pozunu ekler.
4. Gruplar sırayla sunar; izleyen gruplar kapak sırasını tahmin eder (doğru tahmin = 1 puan).
5. Son turda iki grup birleşir: 8 kapakla 64 zamanlı ortak dans.

▼ DAHA KOLAY

Yalnızca 2 renk (16 zaman).

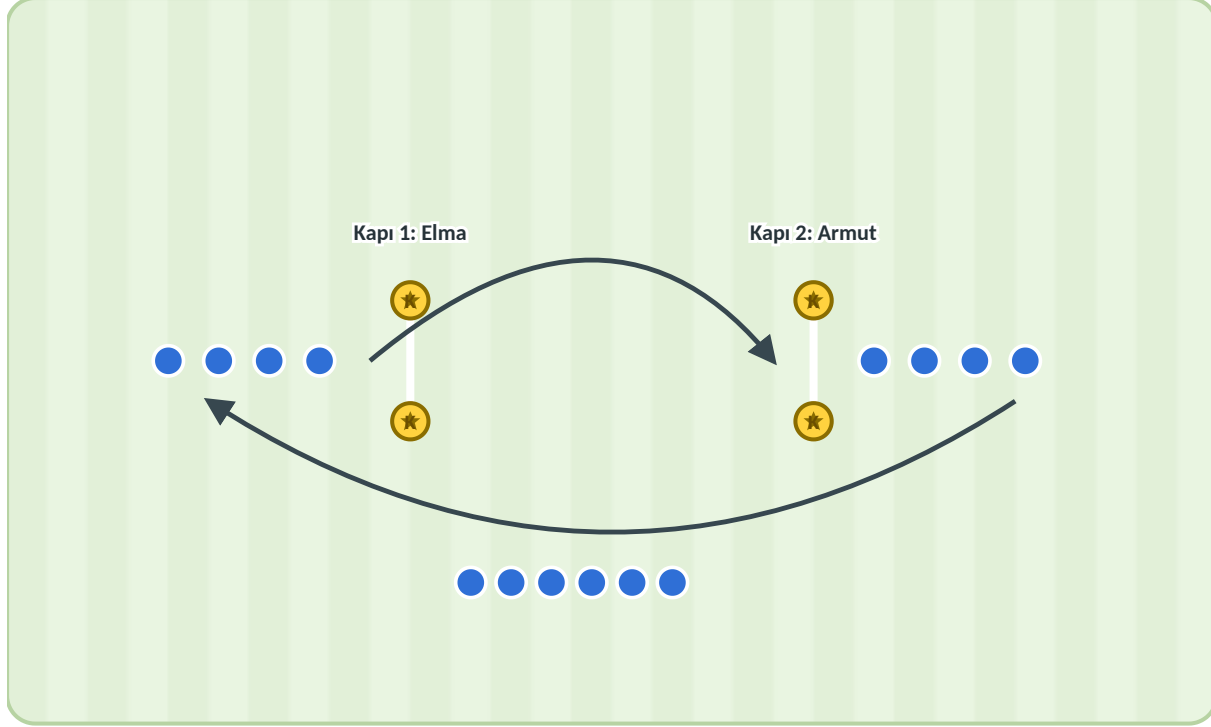
▲ DAHA ZOR

Her renk için seviye değişimi (yüksek-alçak) zorunlu; eşli ayna figürü.

Öğretmene ipucu: Sayarak çalışın: '5-6-7-8 başla'. Dansı kapaklara bakarak değil ezberden yapmaya teşvik edin.

2. OYUN **Aç Kapıyı Bezirgânbaşı**

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – tekerlemeli ritim oyunu **Düzen:** 2 kapı; 2x2 kapı öğrencisi + 26 öğrenci tren **Süre:** 15 dk

● Öğrenci ● Ebe ➡ Koşu yönü

Malzeme: 2 huni (kapı yerleri), tekerleme

- İki eş kollarını kaldırıp el ele tutuşarak 'kapı' olur; iki kapı 10 m arayla kurulur. Kapıların gizlice 'elma' ve 'armut' adı vardır.
- Diğerleri önündekinin beline tutunarak tren olur, tekerlemenin ritmine uygun adımlarla kapılardan geçer: 'Aç kapıyı bezirgânbaşı, kapı hakkı ne verirsin?...'
- Tekerleme bitince kapı kolları iner, altında kalan öğrenci yakalanır ve 'elma mı armut mu?' sorusuna göre kapının arkasına geçer.
- Tren her turda farklı hareket yapar: galop, yan kayma, diz çekme.
- Sonunda iki grup halat çekme yerine el ele 'çekişme' yapar (güvenli: çizgiye kadar).

▼ DAHA KOLAY

Tren adımları yürüyüş temposunda.

▲ DAHA ZOR

Tekerleme hızlandırılır; tren her 8 zamanda yön değiştirir.

Öğretmene ipucu: Ritmik yürüyüş: tekerlemenin her hecesine bir adım. Grup dansı gibi uyum aranır.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Yavaş müzikle 'bulut dansı' (yavaş kol hareketleri) + nefes.

- Dansımızda hangi adım ve dönüşler vardı?
- Grubumda uyumu sağlamak için ne yaptım?
- Akran: grup ritme uydu mu? (Evet/Kısmen/Hayır)

FARKLI LAŞTIRMA**Destekleme:** Dans adımlarını ayna karşısı gösterim + ritim sayıcı akran.**Zenginleştirme:** Lösemili Çocuklar Haftası için 'Umut Dansı' adıyla 16 zamanlı dans hazırlayıp okulla paylaşma.**GÜVENLİK**

Kapı kolları yavaşça iner, boyna değil omuza; tren kopmadan hareket.

DEĞERLER

Yardımsızlık (Organ Bağışı) · Duyarlılık

HAFTANIN ODAĞI

Kurallı uygun oynama, takım içi rol ve iletişim.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

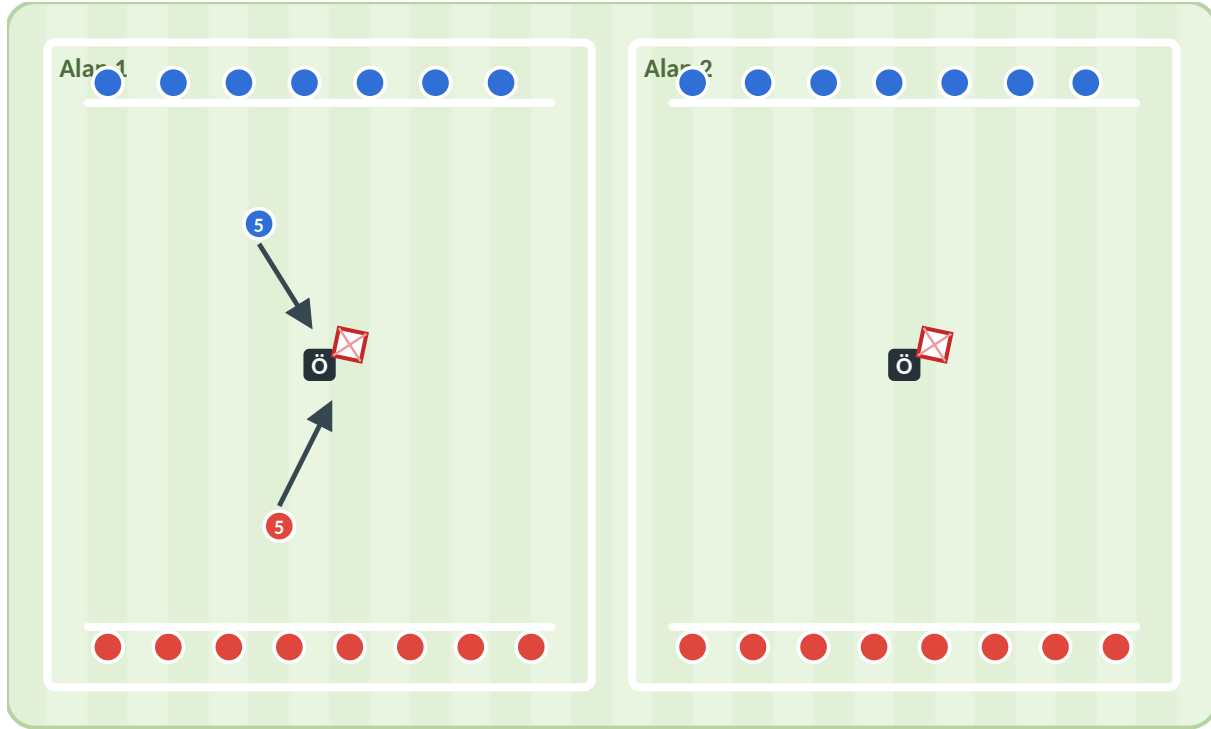
10 mendil, 4 halka, 16 huni, 30 kapak

1. ders · Isınma (7 dk) — Çök-Kapan-Tutun Afet Eğitimi Hazırlık Günü: serbest koşu; 'Deprem!' komutunda en yakın 'masa' (huni) yanında çök-kapan-tutun pozisyonu. 'Tahliye!' komutunda sessizce toplanma alanına (halka) yürünür.

1. OYUN Mendil Kapmaca

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – Mendil kapmaca **Düzen:** 2 alan × (7'ye 8) takım, numaralı oyuncular **Süre:** 18 dk



● Takım A ● Takım B ■ Öğretmen □ Mendil ➔ Koşu yönü

Malzeme: 2 mendil, 4 huni, tebeşir

- İki takım 12 m arayla karşılıklı çizgide durur; her oyuncuya bir numara verilir (her iki takımda 1-8).
- Öğretmen ortada mendili tutar ve bir numara söyler (ör. '5!').
- İki '5' ortaya koşar; mendili kapan kendi çizgisine koşar, diğeri ebelemeye çalışır.
- Mendili çizgiye ebelenmeden götüren 1 puan; ebelenirse rakip takım 1 puan alır.
- Varyasyon: iki numara birden, ya da 'toplama işlemi' (2+3=5) söylenebilir.

▼ DAHA KOLAY

Mendil kapan dokunulmadan 3 adım atabilir.

▲ DAHA ZOR

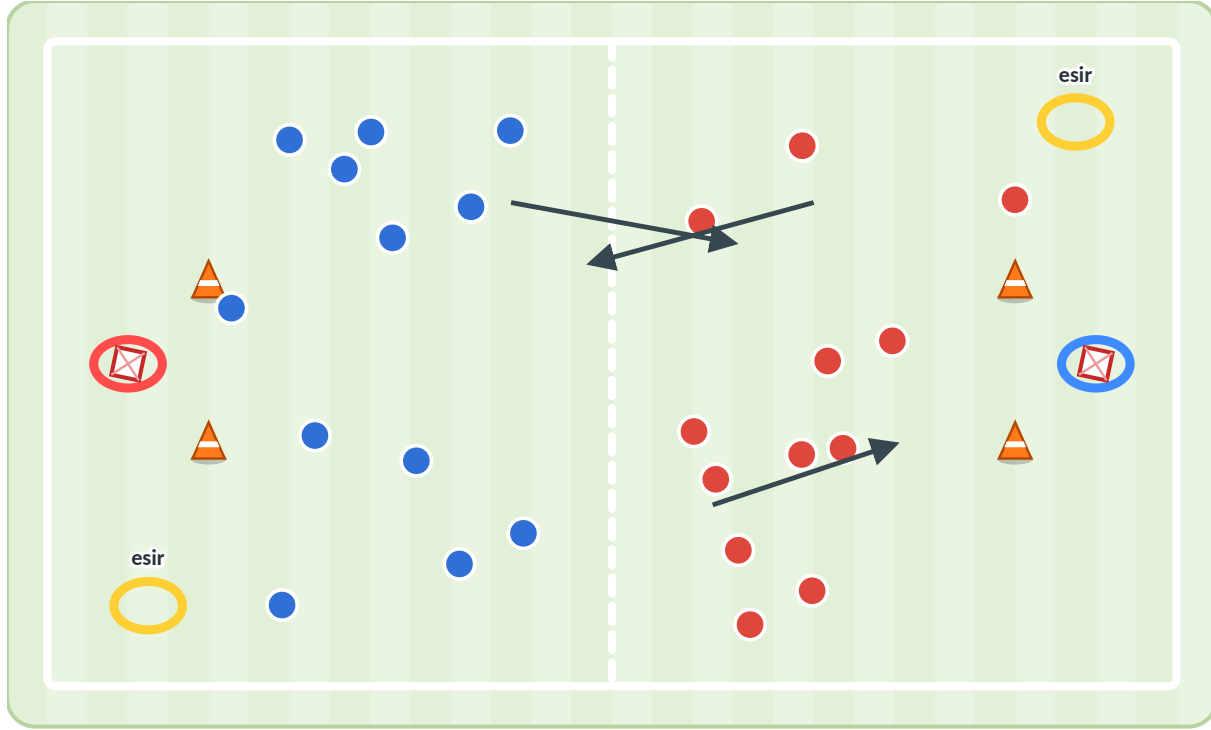
Mendil kapan geri geri ya da sekerek dönmek zorunda.

Öğretmene ipucu: Taktik: mendile hemen uzanmak yerine rakibi bekleyip yanıltmak (sahte hareket).

2. OYUN Bayrak Kapmaca

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – Bayrak kapmaca / Kale kapmaca Düzen: 2 takım × 15 öğrenci (büyük alan) Süre: 20 dk



● Takım A ● Takım B ▲ Huni ○ Halka □ Mendil ➡ Koşu yönü

Malzeme: 2 mendil (bayrak), 4 halka (bayrak evi ve esir kampı), 10 huni

- Alan orta çizgiyle ikiye ayrılır. Her takımın arka kısmında bayrağı (halka içinde) ve esir kampı (halka) vardır.
- Amaç rakip bayrağı kendi alanına getirmek. Rakip alanda ebelenen oyuncu rakibin esir kampına gider.
- Esir, takım arkadaşı gelip eline dokunursa kurtulur; ikisi birlikte el kaldırarak güvenli şekilde kendi alanına yürür.
- Bayrak evinin 3 m çevresine savunmacı giremez (huni ile işaretli).
- Her 4 dakikada 30 sn 'taktik molası': takım hücumcu-savunmacı rollerini belirler.

▼ DAHA KOLAY

Esir kampında 20 sn bekleyen kendiliğinden kurtulur.

▲ DAHA ZOR

Bayrağı taşıyan oyuncu bayrağı bir takım arkadaşına pas verebilir (atma-tutma).

Öğretmene ipucu: Rol dağılımı: 5 savunmacı – 6 hücumcu – 4 kurtarıcı. Atatürk Haftası: 'Takım olmanın gücü' vurgusu.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Atatürk Haftası: Atatürk'ün 'Ben sporunun zeki, çevik ve aynı zamanda ahlaklısını severim' sözü üzerine sohbet.

- Oyunun hangi kuralı en önemliydi? Neden?
- Takımında hangi rolü üstlendim?
- Kural ihlalinde nasıl davrandım?

FARKLI LAŞTIRMA

Destekleme: Takım rolleri kartla gösterilir; kurallar 3 madde ile sınırlanır.

Zenginleştirme: Takım kaptanı taktik tahtası (kapaklarla) çizip takıma anlatır.

GÜVENLİK

Ebeleme yalnızca omuz-sırt dokunuş; çekmek, itmek yasak.

DEĞERLER

Vatan sevgisi · Adil oyun · Afet bilinci

BO.4.1.1.5 Kurallı takım oyunları oynar.

Sarı FEK 31. Yuvarlama-Tutma, 32. Tırtıl Yakan Topu, 33. Hareketli Hedef Vurma

Ağız ve Diş Sağlığı Haftası · Öğretmenler Günü

HAFTANIN ODAĞI

Kurallı takım oyununda atış, kaçış ve pas kararları.

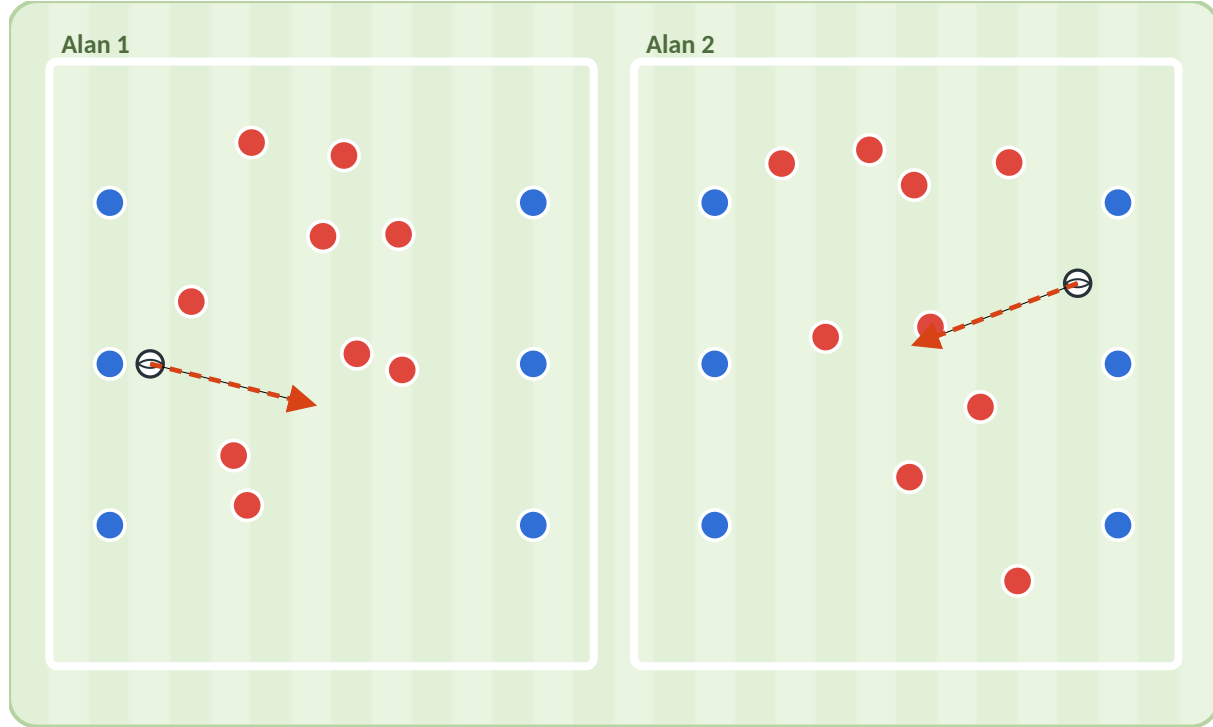
MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

2 sünger top, 4 halka, 16 huni, 6 kapak

1. ders · Isınma (7 dk) — Mikroplar ve Diş Fırçaları 3 'mikrop' ebe (kırmızı kapak taşır) dokunduğu öğrenciyi 'çürük diş' yapar: çömelir. 3 'diş fırçası' (mavi kapak) çömelene arkadaşının çevresinde bir tur dönerek onu kurtarır. 90 sn'de roller değişir.

1. OYUN Yakan Top

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – Yakan top / Yakar top **Düzen:** 2 alan × 15 öğrenci (6 atıcı + 9 ortada) **Süre:** 20 dk

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

Malzeme: 2 sünger top (her alana 1), 8 huni

- Her alan 15×8 m. İki kısa kenarda 3'er atıcı, ortada 9 kaçan öğrenci.
- Atıcılar topu belden aşağı atarak ortadakileri vurmaya çalışır; iki uç arasında paslaşabilirler.
- Vurulan öğrenci alanın yan çizgisinde 'yedek atıcı' olur ve kenardan atış yapabilir.
- Ortadaki öğrenci topu havadan tutarsa 'can' kazanır; bir canı olan vurulunca çıkmaz, canı düşer.
- Ortada kimse kalmayınca ya da 4 dk dolunca roller değişir; her öğrenci en az 1 tur atıcı olur.

▼ DAHA KOLAY

Top yalnızca yerden yuvarlanarak vurulur.

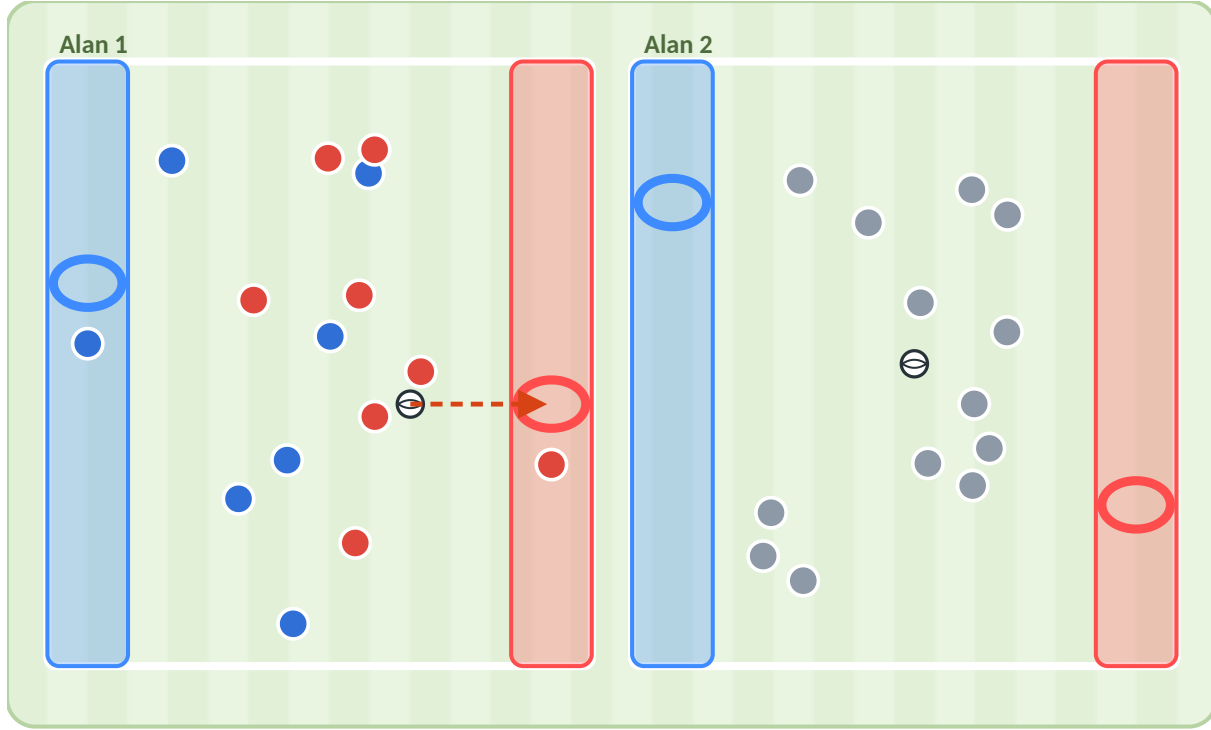
▲ DAHA ZOR

Atıcılar arası en az 1 pas zorunlu; zayıf el ile atış turu.

Öğretmene ipucu: Kaçanlar: topu izle, arkadaşının arkasına saklanma; atıcılar: hızlı pas ile kaçanları bir köşeye topla.

2. OYUN **Halka Topu**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Hareketli Hedef Vurma (FEK 33) uyarlaması **Düzen:** 2 alan × (7'ye 8) takım **Süre:** 18 dk

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

Malzeme: 2 top, 4 halka (her takımda bir 'halka tutucu'), 8 huni

- Her takımın bir öğrencisi rakip arka bölgede (3 m derinlik) halka tutucu olur; halkayı dik tutar ve bölge içinde hareket edebilir.
- Takım, topu paslaşarak ilerletir; topla en fazla 3 adım atılabilir, top 5 sn'den fazla elde tutulmaz.
- Top, halka tutucunun halkasının içinden geçip onun tarafından tutulursa 1 sayı.
- Savunma yalnızca pas arası olarak topu kazanabilir; temas yok.
- Her sayıda halka tutucu değişir; böylece herkes hem hareketli hedef hem atıcı olur.

▼ DAHA KOLAY

Halka tutucu yerinde durur; halka yere yakın tutulur.

▲ DAHA ZOR

Sayı için takımda en az 4 farklı kişinin topa dokunması gerekir.

Öğretmene ipucu: Hareketli hedefe atış: hedefin gideceği yere at (öne atış), pası boşta olan arkadaşına ver.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Öğretmenler Günü: öğrenciler öğretmenlerine oyunla ilgili bir teşekkür cümlesi söyler; boyun-omuz germe.

- Oyunun hangi kuralı güvenliğimizi sağladı?
- Hareketli hedefe atarken nereye nişan aldım?
- Takımımın en iyi yaptığı şey neydi?

FARKLI LAŞTIRMA

Destekleme: Kaçan öğrenci için 'güvenli halka' (5 sn); atış mesafesini kısaltma.

Zenginleştirme: Takımlar yakan topa yeni bir 'can' kuralı ekleyip deneyerek yazılı hâle getirir.

GÜVENLİK

Belden yukarı atış yasak; yere düşen top için kafa kafaya çarpışmayı önlemek adına 'benim!' diye seslenme.

DEĞERLER

Saygı · Adil oyun · Öz bakım (Ağız ve diş sağlığı)

HAFTANIN ODAĞI

Yön, seviye, hız, kuvvet, alan kavramlarını oyun içinde doğru kullanmak.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

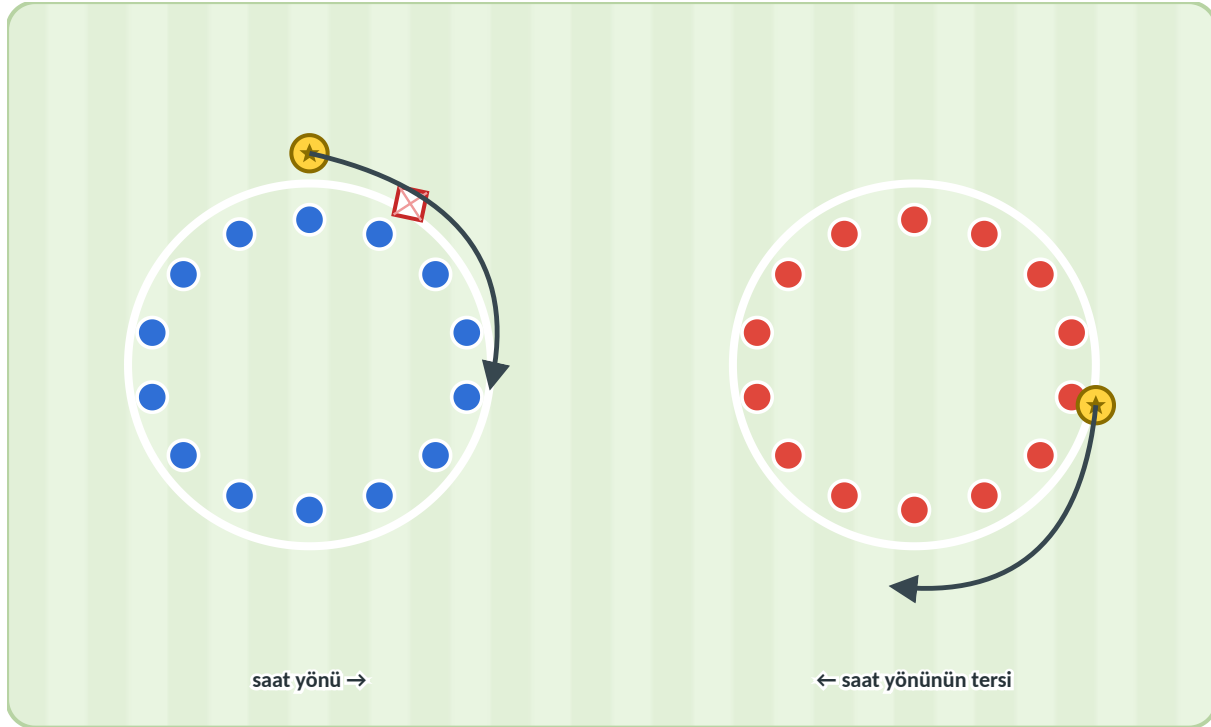
2 top (1'i poşete sarılı sesli top), 16 huni, 30 kapak, 2 mendil, göz bandı yerine eller

1. ders • Isınma (7 dk) — Kavram Komutları Öğretmen iki kavram birleştirir: 'yüksek ve hızlı', 'alçak ve yavaş', 'geri ve dar', 'yan ve geniş'. Öğrenciler kapaklarla işaretli alanda komuta uygun hareket eder.

1. OYUN Yağ Satarım Bal Satarım

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – tekerlemeli halka oyunu **Düzen:** 2 daire × 15 öğrenci **Süre:** 15 dk



● Takım A ● Takım B ● Ebe □ Mendil ➔ Koşu yönü

Malzeme: 2 mendil

- Öğrenciler içe dönük oturarak daire olur, gözlerini kapatır. Ebe elinde mendil, tekerlemeyi söyleyerek dairenin dışında saat yönünde yürür.
- 'Yağ satarım, bal satarım, ustam ölmüş ben satarım...' sözleri sırasında mendili bir arkadaşının arkasına bırakır.
- Arkasına mendil bırakılan öğrenci fark edince mendili alıp ebeyi kovalar; ebe boş yere oturmaya çalışır.
- Kavram görevi: öğretmen her turda koşuya kavram ekler — 'saat yönünün tersine', 'yan kayarak', 'alçak seviyede', 'yavaş-hızlı-yavaş'.
- Mendil fark edilmeden ebe bir tur dönerse, o öğrenci dairenin ortasına 'kazan'a oturur.

▼ DAHA KOLAY

Kovalama yürüyüşle başlar, ikinci turda koşuya geçilir.

▲ DAHA ZOR

Kovalayan ve ebe farklı hareket türü kullanır (ör. biri galop, biri sekme).

Öğretmene ipucu: Oyunun sonunda sorun: 'Hangi turda yön, hangi turda hız kavramını kullandık?' Kavram kelimelerini tahtaya yazın.

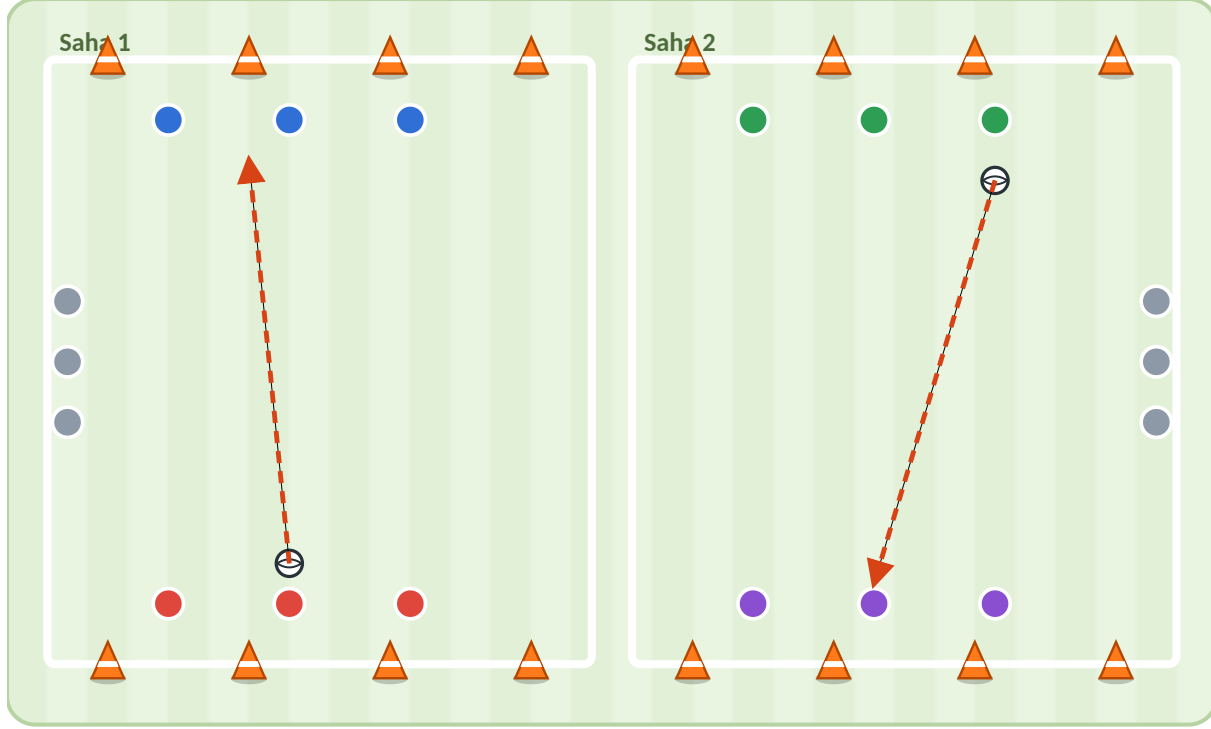
2. OYUN Sessiz Top (Golbol Esintili)

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Paralimpik Golbol + Dünya Engelliler Günü

Düzen: 2 saha × 2 takım (6'şar); 6 öğrenci hakem/sessizlik gözcüsü

Süre: 20 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Öğrenci ▲ Huni ○ Top ➔ Pas / atış

Malzeme: 2 top (içinde hışırdayan poşet/kese ile sarılmış), 16 huni, tebeşir

- Her saha 9×12 m; iki uçta 6 m genişliğinde huni kale. Her takımdan 3 oyuncu sahada, 3 oyuncu yedek.
- Oyuncular gözlerini kapatır (ya da göz hizasında el ile kapatır); savunmada yere diz çöküp yana uzanarak topu durdururlar.
- Atış yalnızca yerden yuvarlanarak, alçak seviyede yapılır; top sesle takip edilir, saha sessiz olmalıdır.
- Kaleye (huniler arasına) giren top 1 sayı. Her 3 atışta sahadaki oyuncular yedeklerle değişir.
- Gözcüler 'sessizlik' ve 'göz açma' kurallarını izler, yuvarlama doğru ise yeşil kapak kaldırır.

▼ DAHA KOLAY

Gözler açık ama 'yalnızca yuvarlama' kuralı; kale genişliği 4 m.

▲ DAHA ZOR

Atıcı, atış yönünü sesli bir arkadaşının yönlendirmesiyle bulur (kör yönlendirme).

Öğretmene ipucu: Kavramlar: seviye (alçak), kuvvet (yavaş/güçlü yuvarlama), yön (çapraz/düz). Engelli sporcuların uyarlanmış oyunlarına saygıyı vurgulayın.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Engelli sporcular ve uyarlanmış sporlar üzerine kısa sohbet (golbol, oturarak voleybol); gözler kapalı derin nefes.

- Bugün hangi hareket kavramlarını kullandım? (yön, seviye, hız, kuvvet)
- Golbolde topu durdurmak için vücudumu hangi seviyede kullandım?
- Gözlem: öğrenci komuttaki kavramı doğru uyguluyor mu?

FARKLI LAŞTIRMA

Destekleme: Kavramları resimli kartlarla (ok, merdiven, kaplumbağa-tavşan) gösterin.

Zenginleştirme: Öğrenciler bir oyunu seçip 'kavram kartı' ile yeniden tasarlar: aynı oyun 3 farklı kavramla.

GÜVENLİK

Golbolde koşmak yasak; gözler kapalıyken ayağa kalkılmaz; saha arası 4 m.

DEĞERLER

Empati · Saygı · Kapsayıcılık

HAFTANIN ODAĞI

Oyunları oynarken içindeki yer değiştirme, denge ve nesne kontrolü becerilerini adlandırmak.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

2 top, 10 halka, 30 kapak, 5 atlama ipi, 5 mendil, tebeşir, 5 beceri kartı

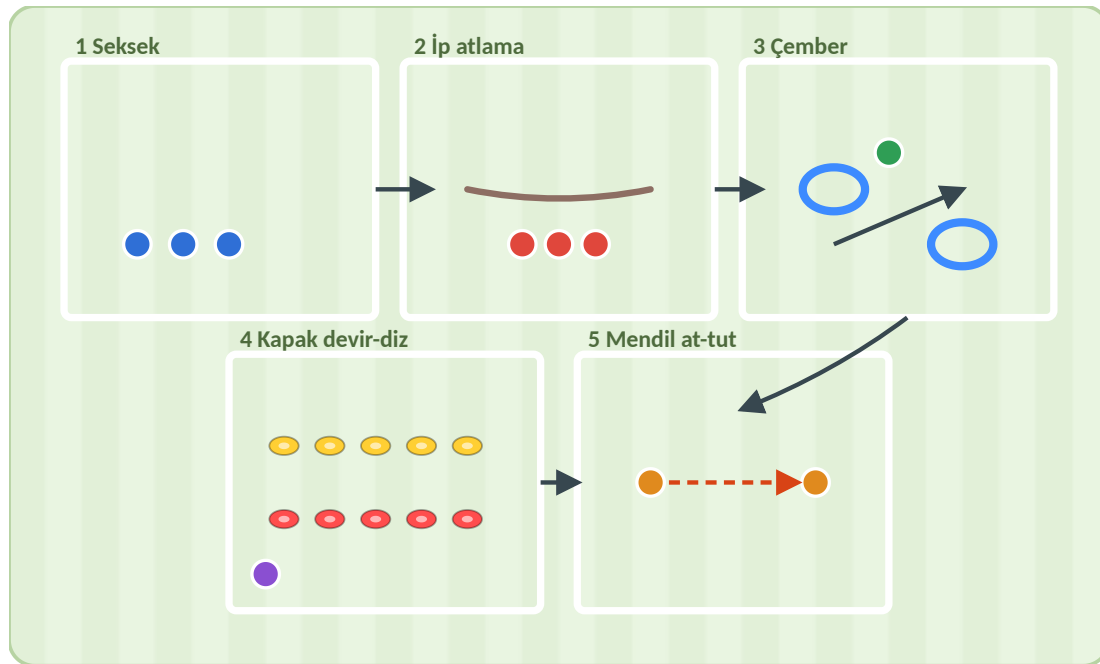
1. ders · Isınma (7 dk) — Beceri Avcısı Öğretmen bir beceri adı söyler (galop, kayma, sekme, sıçrama, yuvarlama); öğrenciler gösterir. Sonra bir oyun adı söyler (seksek, köşe kapmaca, istop); öğrenciler o oyunun ana becerisini canlandırır.

1. OYUN Mahalle Oyunları İstasyonu

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Seksek, ip atlama, çember çevirme, beş taş, mendil at-tut

Düzen: 5 istasyon × 6 öğrenci; 4'er dakika, saat yönünde dönüş **Süre:** 25 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Antrenman kapağı ● Halka
 — İp ➡ Koşu yönü ➡ Pas / atış

Malzeme: Tebeşir seksek, 5 atlama ipi, 5 halka, 15 kapak, 5 mendil, her istasyona 1 beceri kartı ve kalem

- İstasyon 1 – Seksek: tek-çift ayak konma. İstasyon 2 – İp atlama tekerlemesiyle ('Kulaklarım uzun...').
- İstasyon 3 – Çember çevirme: halkayı elle yuvarlayıp yanında koşma. İstasyon 4 – Kapak devir-diz: 10 kapak ters çevir/düzeltilme yarışması.
- İstasyon 5 – Mendil at-tut: eşli, düğümlü mendille farklı atış şekilleri.
- Her istasyonun sonunda grup, beceri kartına o oyundaki becerileri işaretler: yer değiştirme / denge / nesne kontrolü.
- Sonda gruplar kartları karşılaştırır: 'Seksekte hangi denge becerisi vardı?'

▼ DAHA KOLAY

Beceri kartı resimli; grup yalnızca 1 beceri seçer.

▲ DAHA ZOR

Grup, oyundaki becerinin 'öğrenme anahtarı'nı (doğru yapılışını) da yazar.

Öğretmene ipucu: Tanımlama = adlandırma + nasıl yapıldığını söyleme. 'Sıçradım' yerine 'iki ayakla sıçrayıp dizimi bükerek kondum'.

2. OYUN

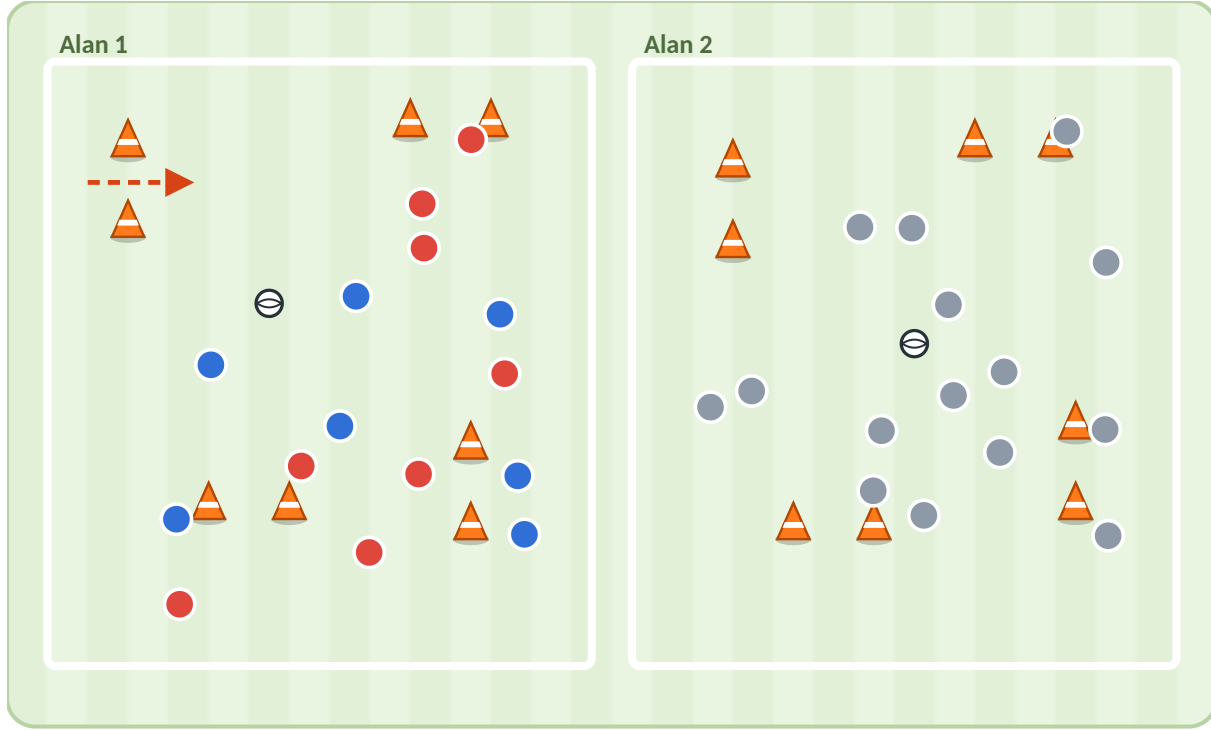
Çok Kaleli Oyun

FEK oyunu

Kaynak/Köken: Sarı FEK Hücüm Oyunları 9. Çok Kaleli Oyun

Düzen: 2 alan × (7'ye 8) takım; demokratik kural seçimi

Süre: 20 dk



● Takım A ● Takım B ● Öğrenci ▲ Huni ○ Top ➔ Pas / atış

Malzeme: 2 top, 16 huni (her alanda 4 kapı), yelek yerine renkli kapak

- Her alana 2 m genişliğinde 4 huni kapı rastgele yerleştirilir.
- Takım, bir kapının bir yanından diğer yanındaki takım arkadaşına pas atarsa (topu kapının içinden geçirerek) 1 sayı alır.
- Aynı kapıdan üst üste sayı yapılmaz; topla 3 adım, 5 saniye kuralı geçerlidir.
- Demokrasi Haftası: oyuna başlamadan önce sınıf 2 ek kuraldan birini oylamayla seçer (ör. 'yalnızca yerden pas' ya da 'kapı bekçisi yok').
- Oyun sonunda takımlar oyunda kullandıkları becerileri sayar: pas, yakalama, boşluğa koşma, kaçma.

▼ DAHA KOLAY

3 kapı yerine 5 kapı; savunma yalnızca 2 kişi.

▲ DAHA ZOR

Sayı için kapının içinden geçen pas havadan tutulmalı.

Öğretmene ipucu: Taktik: boş kapıya yönelme, pastan sonra hemen yeni boşluğa koşma.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Oylamayla seçilen kuralın oyunu nasıl değiştirdiği konuşulur; esneme.

- Bugünkü oyunlarda hangi yer değiştirme becerileri vardı?
- Çok kaleli oyunda en çok hangi nesne kontrolü becerisini kullandım?
- Beceri kartı: doğru eşleştirme sayısı ____ / 5

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Beceri adlarını resimli kartlarla eşleştirme; istasyon süresi 5 dk.

Zenginleştirme: Öğrenci, bildiği bir mahalle oyununu seçip içindeki becerileri tablo hâlinde sunar.

GÜVENLİK

İp atlama istasyonu diğerlerinden uzak kurulsun; kapılarda çarpışma için 'tek kişi geçer' kuralı.

DEĞERLER

Demokrasi · Katılım · Saygı

BO.4.12.3 Oyun ve fiziki etkinliklerde kendisinin ve arkadaşlarının performanslarını değerlendirir.

Sarı FEK 4. Atlama-Sıçrama, 5. Adım Al-Sek, 6. Galop-Kayma

17 Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası

HAFTANIN ODAĞI

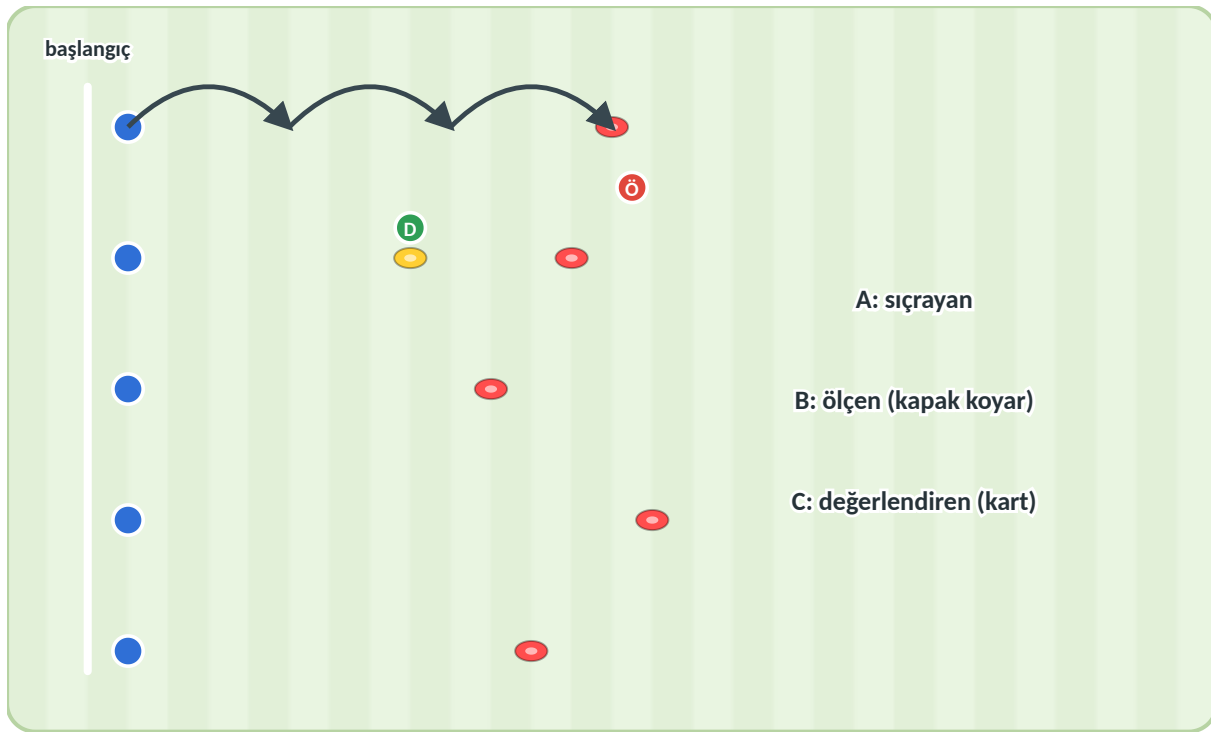
Ölçüt kullanarak kendini ve arkadaşını değerlendirme; gelişimi fark etme.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

30 kapak, 10 huni, 6 halka, tebeşir, değerlendirme kartları

1. ders · Isınma (7 dk) — Galop-Kayma Treni Üçerli trenler: öndeki 'makivist' galop, yan kayma, sekme arasında geçiş yapar; arkadakiler taklit eder. 1 dk'da makivist değişir.**1. OYUN Kurbağa Sıçrayışı Rekorum**

Geleneksel uyarılama

Kaynak/Köken: Türkiye - Uzun atlama / 'Üç adım sıçrama' yarışları**Düzen:** 10 üçlü grup: sıçrayan - ölçen - değerlendiren**Süre:** 20 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Antrenman kapağı ➡ Koşu yönü

Malzeme: Her üçlüye 3 kapak (işaret), tebeşir çizgi, değerlendirme kartı

- Her üçlü tebeşir başlangıç çizgisinde. Sıçrayan: çift ayakla art arda 3 sıçrayış yapar.
- Ölçen: son iniş noktasına kapak koyar. Değerlendiren: kartta 3 ölçütü işaretler: kollar geriden öne salındı mı? Dizler bükülerek kondu mu? Denge bozulmadan durdu mu?
- Her öğrenci 3 deneme yapar; 1. denemeden sonra değerlendiren arkadaş 1 öneri verir, 3. denemede öneri uygulanır.
- Roller döner; herkes 3 rolü de yapar.
- Sonda öğrenci kendi kartına 'ilk deneme - son deneme' farkını yazar.

▼ DAHA KOLAY

Tek sıçrayış; ölçütler 2'ye iner.

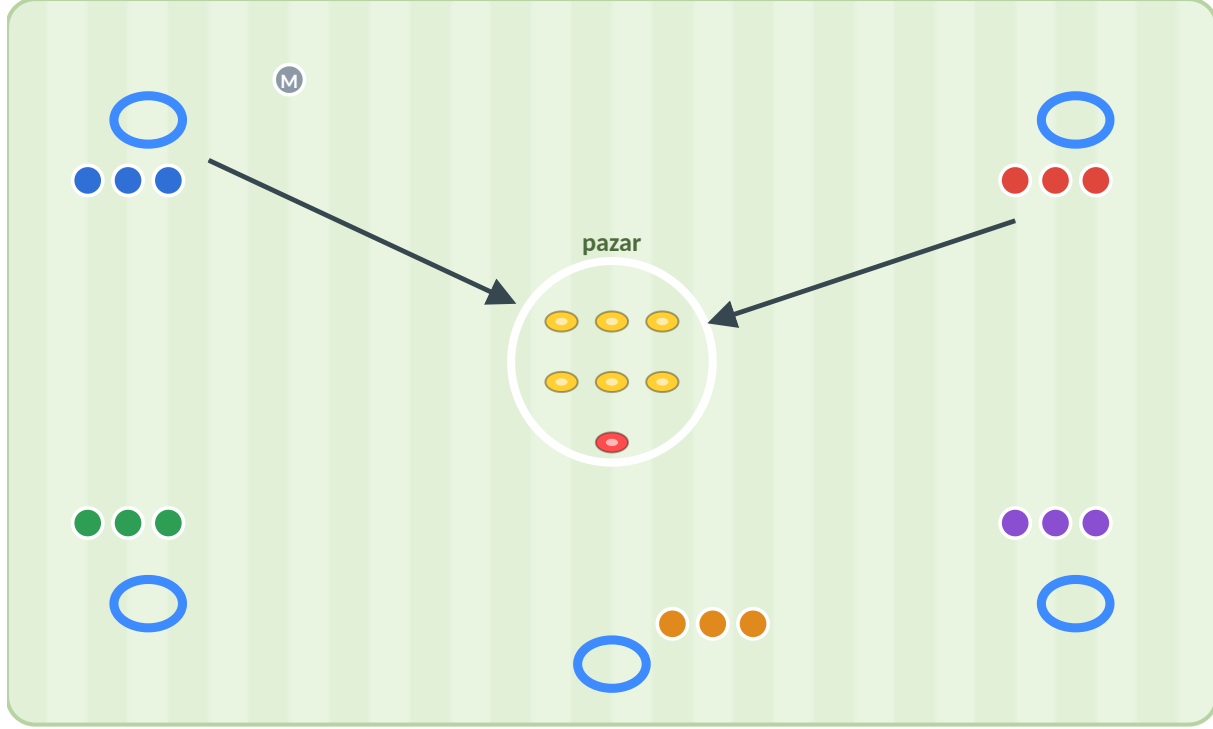
▲ DAHA ZOR

Sek-sek-sıçra (üç adım atlama) şeklinde; sağ ve sol ayak karşılaştırması.

Öğretmene ipucu: Değerlendirme dili: 'İyi yaptığın...', 'Geliştirebileceğin...' kalıbını öğretin.

2. OYUN **Tutum Kumbarası**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci; her takımda 1 'banka memuru' (hakem)**Süre:** 18 dk

- Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Öğrenci ● Antrenman kapağı
○ Halka ➡ Koşu yönü

Malzeme: 30 kapak (para), 5 halka (kumbara), 10 huni

- Kapaklar ortadaki 'pazar' dairesindedir; her takımın kumbarası 12 m uzakta bir halkadır.
- Öğretmen hareket söyler: galop, yan kayma, sek-sek, adım al-sek. Öğrenciler pazara o hareketle gidip 1 kapak alır, kumbaraya koşarak döner.
- Banka memuru (başka takımdan) hareket doğru yapılmadıysa kapağı 'faize' ayırır: sayılmaz.
- Her turdan sonra takım 'kazandığı - kaybettiği' kapakları sayar ve nedenini konuşur (öz değerlendirme).
- Son tur 'yatırım turu': takım 3 kapağı geri verip 1 'altın' (kırmızı kapak = 5 puan) alabilir; karar takımındır.

▼ DAHA KOLAY

Tek hareket türü (galop) ile oynanır.

▲ DAHA ZOR

Hareket, pazara giderken ve dönerken farklıdır (gidiş galop, dönüş kayma).

Öğretmene ipucu: Performans değerlendirme: 'Kaç kapağımız sayılmadı? Hangi hareketi yanlış yaptık?' sorularıyla verileri kullanın.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Değerlendirme kartları toplanır; 'Bugün en çok geliştiğim şey...' cümlesi tamamlanır.

- Arkadaşıma hangi öneriyi verdim, işe yaradı mı?
- İlk ve son denememde ne değişti?
- Değerlendirme kartı: 3 ölçüt × Evet/Hayır

FARKLILAŞTIRMA**Destekleme:** Ölçütleri resimli yapın (kol salınımı, diz bükme); akran ile birlikte doldurma.**Zenginleştirme:** Öğrenci kendi performansı için 3 ölçütlü bir 'kontrol listesi' hazırlar.**GÜVENLİK**

Sıçrama çizgisi kaygan olmayan zeminde; üçlüler arası 3 m.

DEĞERLER

Tutumluluk · Dürüstlük · Yapıcı geri bildirim

HAFTANIN ODAĞI

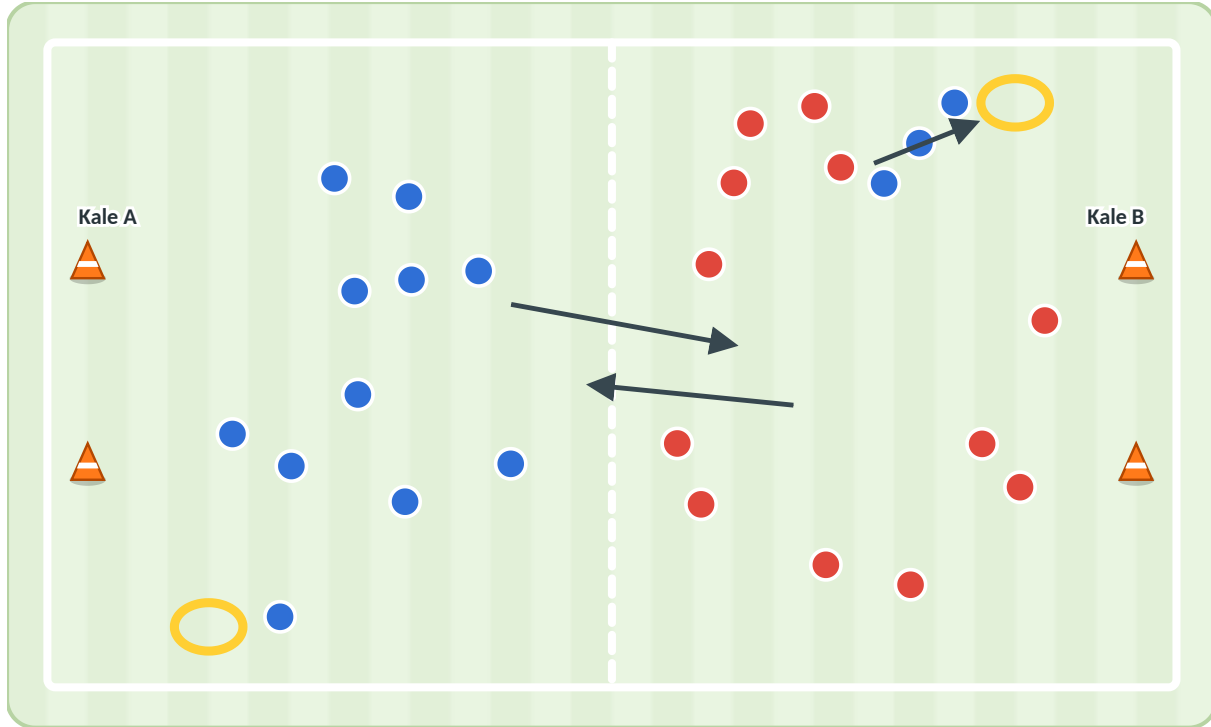
Bir oyunun amacını, kuralını ve taktiğini birlikte kurgulamak.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

Her gruba 4 huni, 6 kapak, 2 halka, 1 mendil; 2 top; Oyun Tasarım Kartı

1. ders • Isınma (7 dk) — Boşluğa Bul Sınıf 20×20 m alanda dağınık yürür/koşar; öğretmen 'boşluk!' dediğinde en boş yere koşup donulur. 2 top ile paslaşarak devam edilir: pas alan öğrenci boşluğa koşar.**1. OYUN** **Esir Almaca**

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – Esir almaca / Kale kapmaca (Prisoner's base) **Düzen:** 2 takım × 15 öğrenci **Süre:** 18 dk

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

Malzeme: 10 huni (kale ve sınırlar), 2 halka (esir yerleri)

- Alan ikiye bölünür; her takımın arka kısmında kale (huni ile işaretli) vardır.
- Kalesinden en son çıkan oyuncu, rakipten önce çıkmış olanı ebeleme hakkına sahiptir ('taze' oyuncu kuralı).
- Ebelenen oyuncu rakip esir yerine gider; esirler el ele zincir olur, takım arkadaşı zincirin ucuna dokunursa bir esir kurtulur.
- Rakip kaleye ebelenmeden giren takım 1 puan alır.
- Taktik molasında takım 'kim kaleyi korur, kim hücum eder, kim esir kurtarır' planı yapar.

▼ DAHA KOLAY

'Taze oyuncu' kuralı kaldırılır: rakip alandaki herkes ebelenebilir.

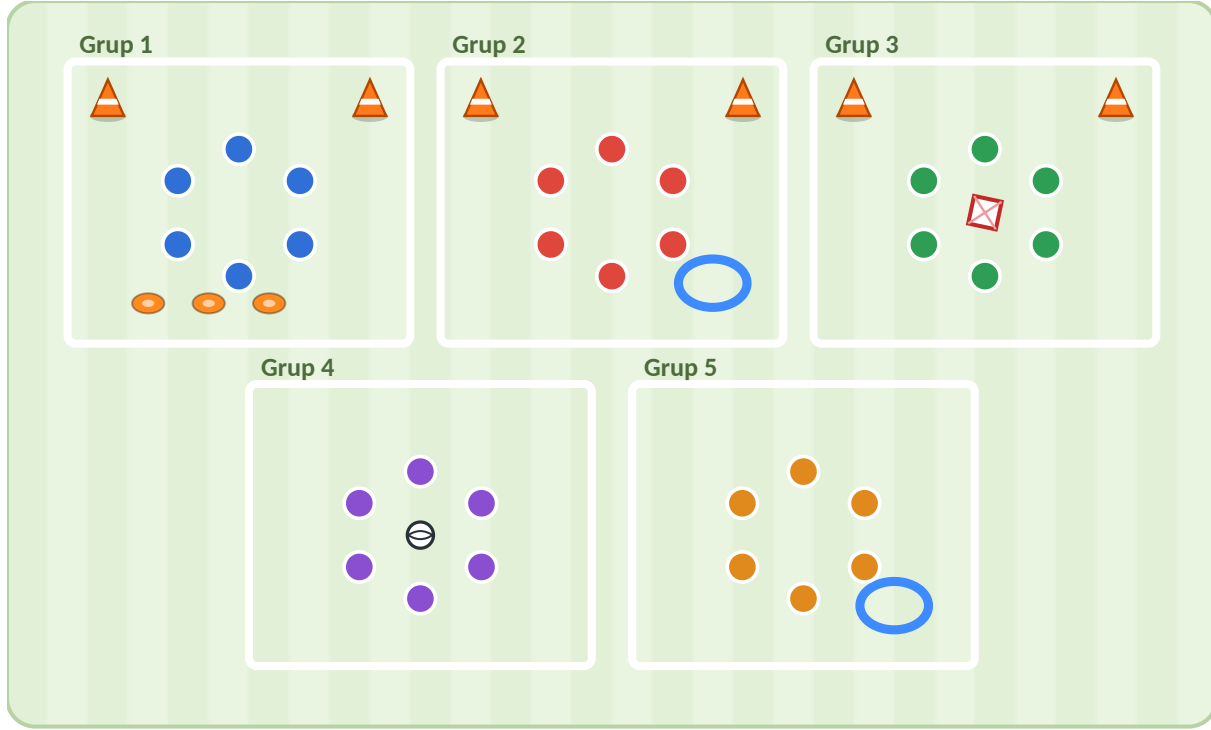
▲ DAHA ZOR

Kurtarılan esir, kurtaran arkadaşıyla el ele kendi alanına dönmelidir.

Öğretmene ipucu: Strateji = oyunu kazanma planı; taktik = anlık karar (sahte çıkış, arkadaşına yardım). Öğrencilerden ikisini ayırt etmelerini isteyin.

2. OYUN **Oyun Fabrikası**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Oyun tasarım atölyesi (FEK malzemeleri) **Düzen:** 5 grup × 6 öğrenci **Süre:** 22 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ▲ Huni ● Antrenman kapağı
 ○ Halka ○ Top □ Mendil

Malzeme: Her gruba: 4 huni, 6 kapak, 2 halka, 1 mendil (+2 top sırayla); Oyun Tasarım Kartı (Ekler)

- Her gruba bir 'görev zarfı' verilir: 'Oyununuzda yuvarlama ve bir hareketli hedef olsun' gibi.
- Grup 8 dk'da Oyun Tasarım Kartı'nı doldurur: amaç, alan, kurallar (en fazla 4), taktik, güvenlik kuralı.
- 5 dk deneme: grup kendi oyununu oynar, işlemeyen kuralı değiştirir.
- Her grup oyununu 1 dk'da tanıtır; bir sonraki derste (15-16. hafta) diğer gruplar bu oyunları oynayacaktır.
- Öğretmen tasarımları 'oynanabilirlik - güvenlik - taktik' ölçütleriyle geri bildirir.

▼ DAHA KOLAY

Hazır oyun iskeleti verilir, grup yalnızca 2 kural ekler.

▲ DAHA ZOR

Oyun, iki farklı taktik (ör. savunma bölgesi, sahte pas) gerektirecek şekilde tasarlanır.

Öğretmene ipucu: Grupta roller: yazıcı, malzemeci, hakem, zaman tutucu, sunucu, güvenlik sorumlusu.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Tasarım kartları sergilenir; 'Hangi oyunu en çok merak ediyorsun?' oylaması.

- Tasarladığımız oyunun stratejisi neydi?
- Deneme sırasında hangi kuralı neden değiştirdik?
- Rubrik: Oynanabilirlik / Güvenlik / Taktik (1-3 puan)

FARKLILAŞTIRMA**Destekleme:** Tasarım kartında seçmeli kurallar (listeden seç); öğretmen grupla birlikte ilk kuralı yazar.**Zenginleştirme:** Grup, oyununun 'daha kolay / daha zor' sürümünü de yazar.**GÜVENLİK**

Tasarım kartında güvenlik kuralı zorunlu alan; itme-çekme içeren kurallar kabul edilmez.

DEĞERLER

Yaratıcılık · İş birliği · Sorumluluk

BO.4.13.1 Çeşitli stratejileri ve taktikleri kullanarak oyunlar tasarlar.

Sarı FEK 27. Kuyruk Yakalama–Top Toplama, 28. Bayrak Yarışı, 29. Hedef Oyunları

Yılbaşı haftası (kısa hafta olabilir)

HAFTANIN ODAĞI

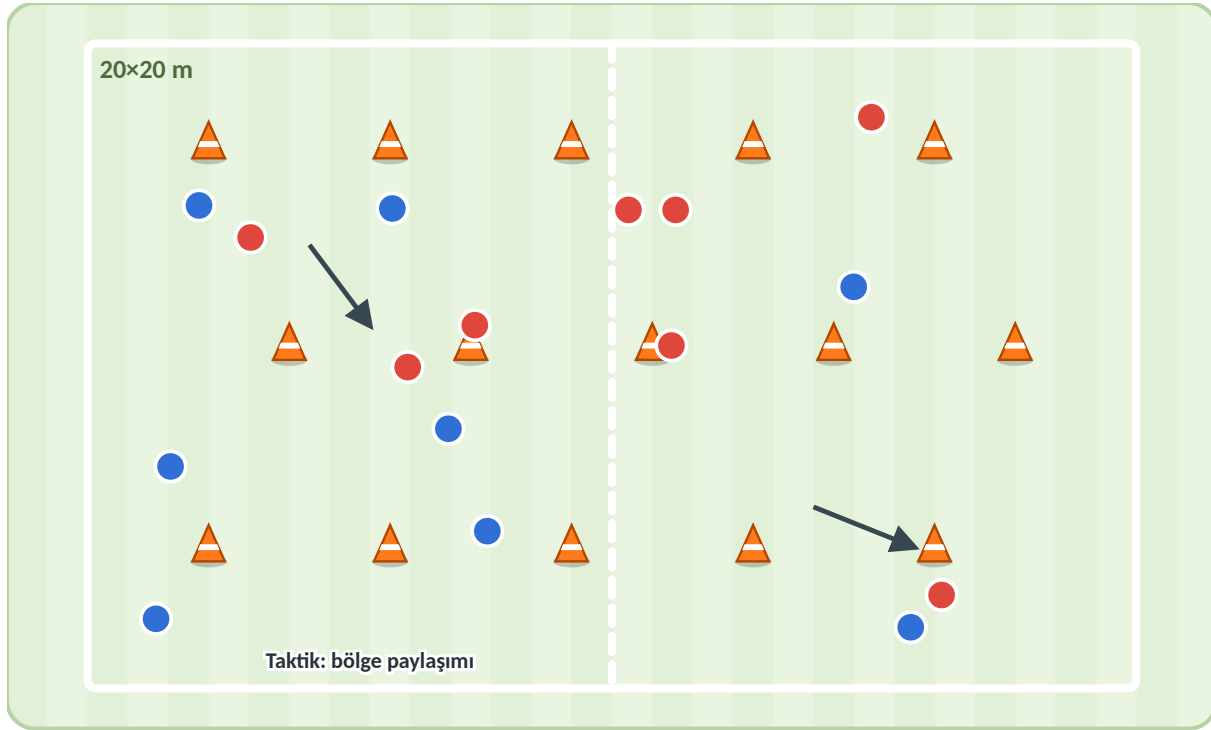
Var olan geleneksel oyunları yeni kurallarla yeniden tasarlamak.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

20 huni, 30 kapak, 10 halka, 5 mendil

1. ders · Isınma (7 dk) — Kuyruk Zinciri Beşli zincirler (beline tutunarak); baştaki öğrenci başka zincirin sonundaki mendili kapmaya çalışır, zincir kopmamalıdır. 2×90 sn.**1. OYUN Devir – Dik**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Hedef oyunları (FEK 29) + 'huni devirme' oyunu**Düzen:** 2 takım × 15 öğrenci (Deviriciler – Dikiciler)**Süre:** 15 dk

● Takım A ● Takım B ▲ Huni ➡ Koşu yönü

Malzeme: 20 huni (10 dik, 10 devrik), kronometre

- 20×20 m alana 20 huni saçılır: yarısı dik, yarısı yan yatık.
- Mavi takım hunileri devirir (elle, nazıkçe), kırmızı takım diker. Süre 60 sn.
- Aynı huniye üst üste iki kez dokunulamaz; birinin yanında 'bekçi' olarak durmak yasak.
- Süre bitince dik ve devrik huniler sayılır; takımlar yer değiştirir.
- Turlar arası 60 sn taktik: 'Alanı bölge bölge paylaşalım mı? Kim nereye gitsin?'

▼ DAHA KOLAY

Süre 90 sn, huni sayısı 12.

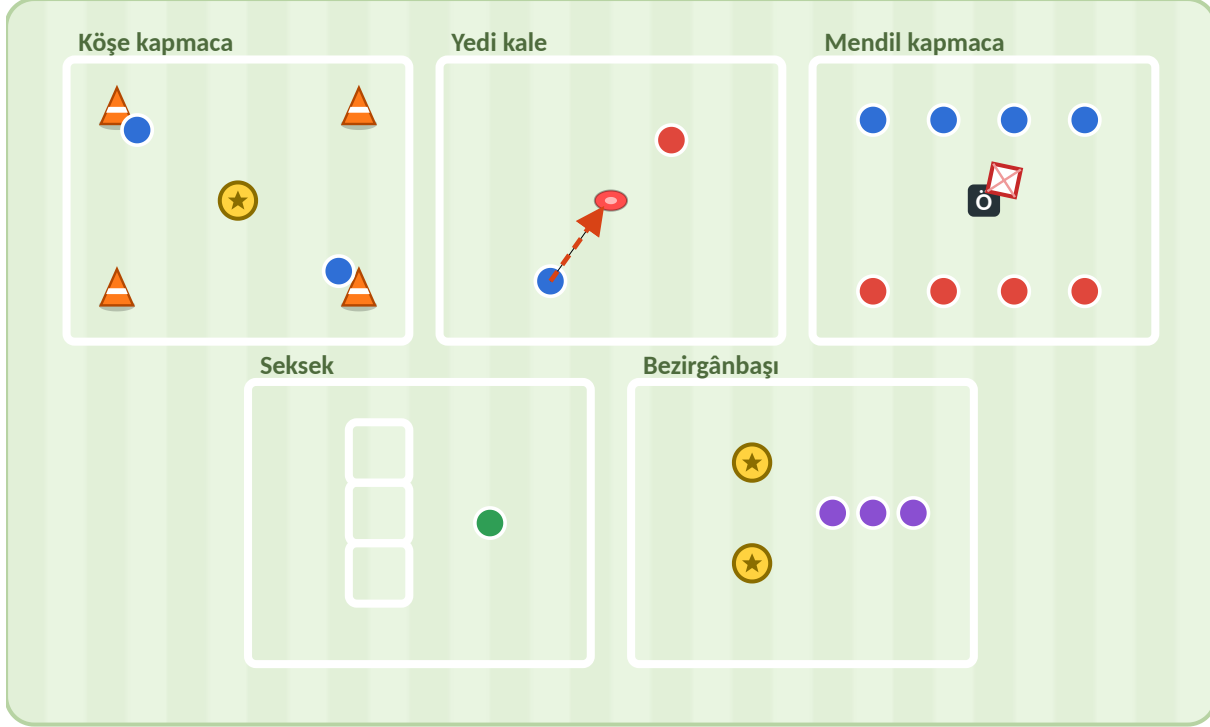
▲ DAHA ZOR

Huniler yalnızca sol elle devrilir/dikilir; hareket türü yalnızca galop.

Öğretmene ipucu: Bölgesel savunma stratejisi (her öğrenci bir bölgeden sorumlu) ile rastgele koşmayı karşılaştırın.

2. OYUN Geleneksel Oyunu Yeniden Tasarla

Geleneksel uyarılama

Kaynak/Köken: Köşe kapmaca, yedi kale, mendil kapmaca, seksek, bezirgânbaşı**Düzen:** 5 grup × 6 öğrenci (her gruba bir geleneksel oyun) **Süre:** 25 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Ebe ● Öğretmen ▲ Huni
 ● Antrenman kapağı □ Mendil ➔ Pas / atış

Malzeme: Oyuna göre huni, kapak, halka, mendil; Oyun Tasarım Kartı

- Her grup kura ile bir geleneksel oyun çeker ve önce orijinal kurallarla 4 dk oynar.
- Grup oyuna 2 yeni kural ekler: biri taktik gerektiren (ör. 'iki ebe iş birliği yapılabilir'), biri çeşitlilik (ör. 'her turda hareket değişir').
- Yeni sürüm 6 dk oynanır; grup kuralların oyunu nasıl değiştirdiğini not eder.
- Gruplar yeni oyunlarının adını koyar (ör. 'Galop Köşe Kapmaca').
16. haftada tüm sınıf bu oyunları istasyonlarda oynayacaktır.

▼ DAHA KOLAY

Tek kural ekleme; öğretmen kural önerilerinden seçtirir.

▲ DAHA ZOR

Kural değişikliğinin kazananı nasıl etkilediğini 'önce - sonra' puanlarıyla gösterme.

Öğretmene ipucu: Geleneksel oyunun özünü (ruhunu) koruyarak değiştirmeyi hatırlatın: 'Köşe kapmacada köşe hâlâ önemli mi?'

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Gruplar yeni oyunlarının 'en iyi kuralını' paylaşır; hafif germe.

- Hangi kural oyunu daha eğlenceli ya da zorlu yaptı?
- Oyunda hangi taktiği kullandık?
- Grup öz değerlendirmesi: herkes fikir söyledi mi? (Evet/Kısmen/Hayır)

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Kural önerileri kartları (hazır liste) verin.**Zenginleştirme:** Öğrenciler ailelerinden öğrendikleri bir yöresel oyunu yeniden tasarlar.

GÜVENLİK

Devir-dik oyununda huniye tekme atmak yasak; eğilirken kafa çarpışmasına dikkat.

DEĞERLER

Kültürel mirasa saygı · Yaratıcılık

BO.4.13.2 Çeşitli stratejileri ve taktikleri kullanarak tasarladığı oyunları arkadaşlarıyla oynar.

Sarı FEK 24. Top Sürme, 25. Raketle Vurma, 26. Uzun Saplı Araçla Vurma

HAFTANIN ODAĞI

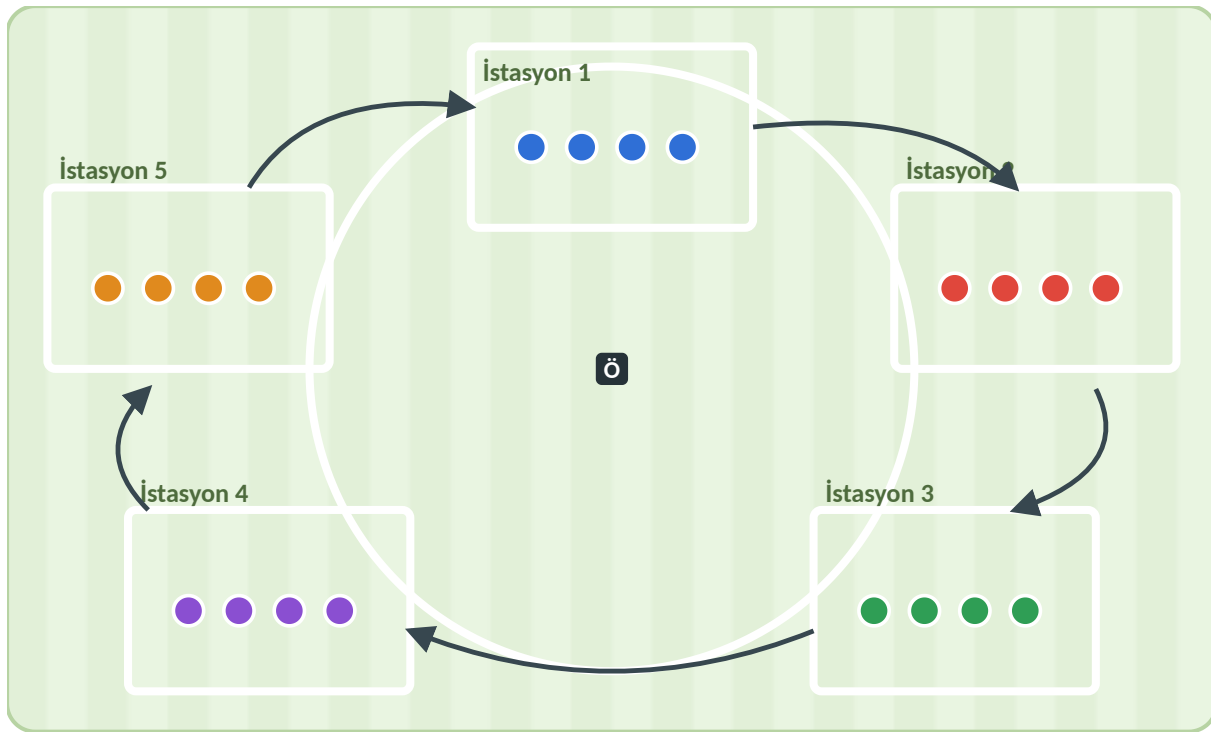
Tasarlanan oyunları oynatma, kuralları açıklama ve taktik uygulama.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

14-15. haftada tasarlanan oyunların malzemeleri, 10 halka, 10 huni, 2 top

1. ders · Isınma (7 dk) — Çember Sürme Üçlü gruplar; halkayı elle yuvarlayarak düşürmeden huniler arasında sürme (geleneksel çember çevirme). Ardından 2 top ile eşli yerde top sürme gösterisi.**1. OYUN Oyun Festivali**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: 14-15. haftada öğrencilerin tasarladığı oyunlar**Düzen:** 5 istasyon × 6 öğrenci; her istasyonda tasarımcı grup 'oyun lideri' **Süre:** 25 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Öğretmen ➡ Koşu yönü

Malzeme: Her grubun kendi malzeme seti ve tasarım kartı

- 5 istasyona 5 grubun oyunu kurulur. Her istasyonda tasarımcı gruptan 1 'oyun lideri' kalır, diğerleri döner.
- Oyun lideri kuralları 1 dakikada anlatır, oyunu yönetir, gerekirse kuralı sadeleştirir.
- Her istasyon 4 dk; düdükle saat yönünde dönülür.
- Oyuncular her istasyon sonunda oyuna 'yıldız' verir: 😊 eğlence, 🧠 taktik, ❤️ güvenlik (kapak renkleriyle oylama).
- Sonda en çok yıldız alan oyun 'Sınıfın Oyunu' olarak 37. hafta şenliğine seçilir.

▼ DAHA KOLAY

İstasyon süresi 5 dk; lider kuralları gösterip anlatır.

▲ DAHA ZOR

Oyun lideri turlar arasında bir kuralı değiştirip farkı sorar.

Öğretmene ipucu: Taktik gözlemi: oyunculara 'Bu oyunu kazanmak için hangi planı yaptınız?' diye sorun.

2. OYUN

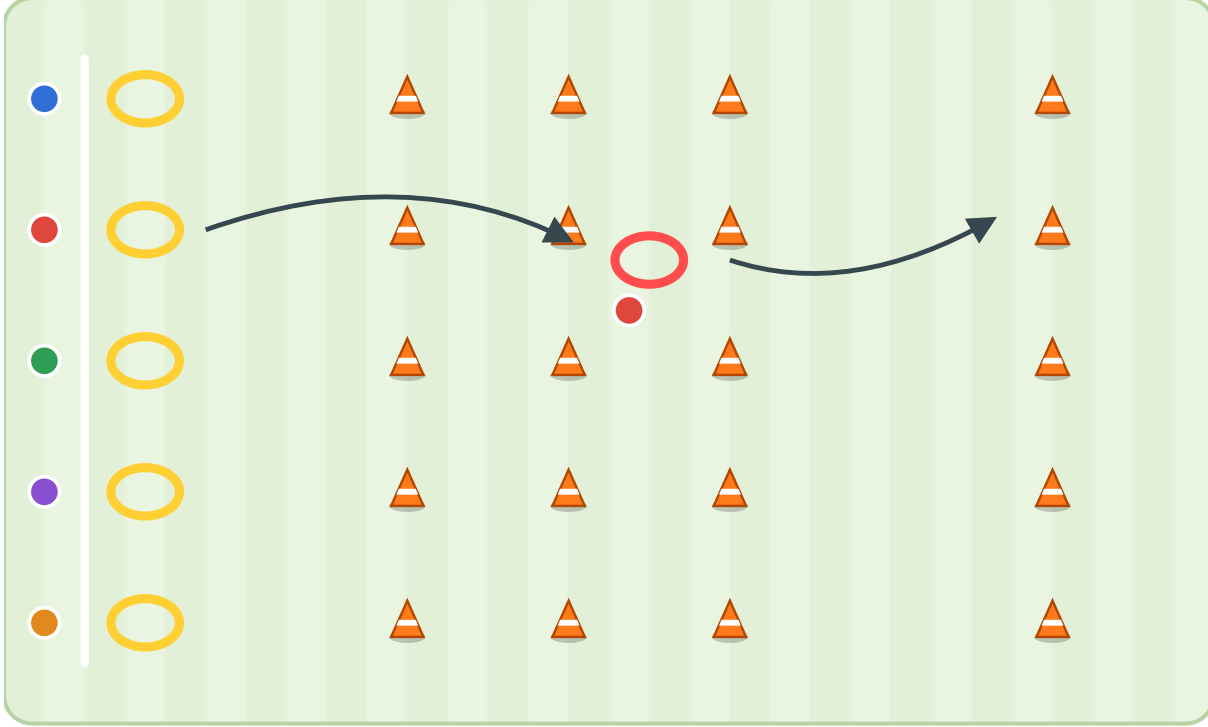
Çember Çevirme Bayrak Yarışı

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – Çember çevirme (Mor FEK Geleneksel Çocuk Oyunları 3)

Düzen: 5 takım × 6 öğrenci, derin kol

Süre: 15 dk



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

Malzeme: 10 halka (her takıma 2), 15 huni, (varsa) kısa sopa

- Her takımın önünde 15 m'lik kulvar; 3 huni slalom ve dönüş.
- İlk öğrenci halkayı elle (ya da sopayla) iterek yuvarlar, slalomdan geçirir, dönüş hunisinin etrafından döner.
- Halka düşerse düştüğü yerden yeniden başlatılır.
- Dönüşte halkayı sıradaki arkadaşına yuvarlayarak teslim eder; ikinci halka ile çiftler de eşli sürüş yapabilir.
- Uzun saplı araç bağlantısı: sopa varsa 2. turda halka sopayla sürülür.

▼ DAHA KOLAY

Slalom yok, düz kulvar.

▲ DAHA ZOR

Halkayı zayıf elle sürme; iki halkayı aynı anda iki elle sürme.

Öğretmene ipucu: Nesne kontrolü: halkaya üstten değil yandan, hafif ve sık dokunuş. Hız değil kontrol önce gelir.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Sınıfın Oyunu oylaması sonuçlanır; bilek ve omuz germe.

- Oyun lideri olarak kuralları anlaşılır anlattım mı?
- Başkasının oyununda hangi taktiği kullandım?
- Yıldız oylaması sonuçları (eğlence / taktik / güvenlik)

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Oyun lideri rolü için ikili liderlik; kurallar resimli kartla.

Zenginleştirme: Lider, oyunu daha kalabalık grup (10 kişi) için uyarlar.

GÜVENLİK

İstasyonlar arası 5 m; halka sürerken önündeki kulvara geçme yasak.

DEĞERLER

Liderlik · Saygı · Paylaşma

HAFTANIN ODAĞI

Okul dışında (mahalle, park, ev) oynanabilecek oyunları tanımak ve plan yapmak.

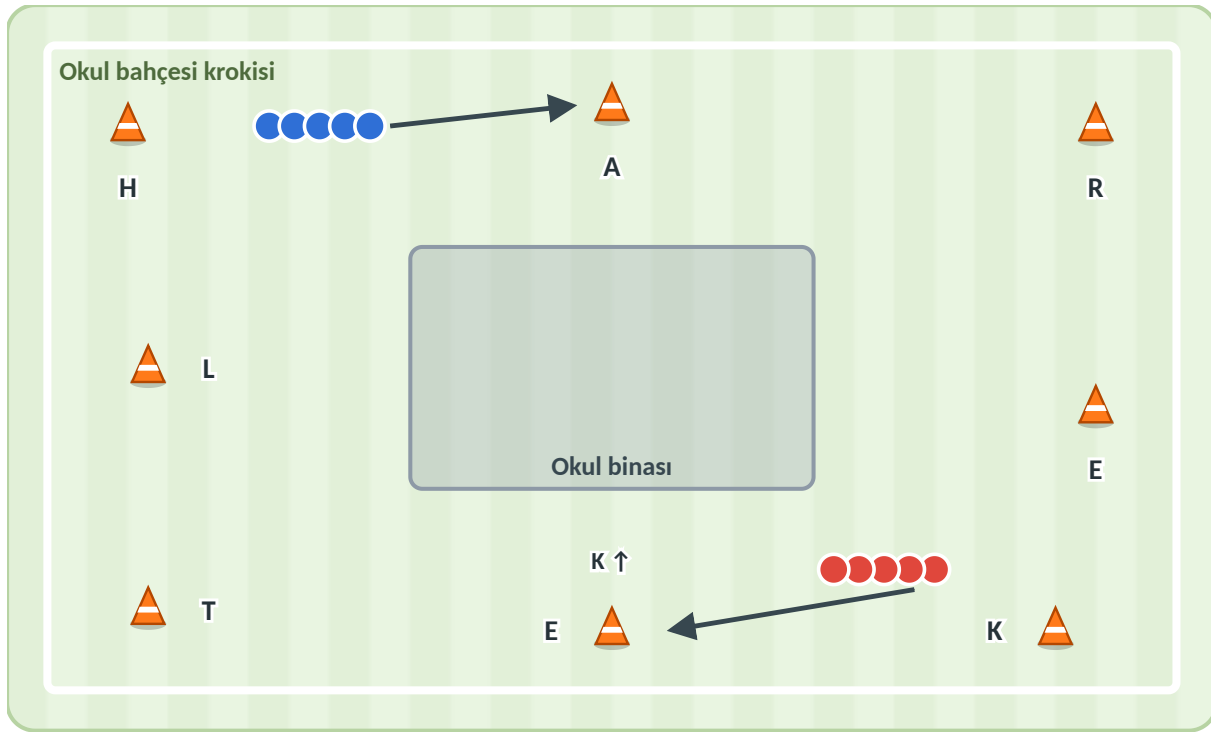
MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

16 huni, 16 kapak, 8 harf kartı, bahçe krokisi (6 kopya), 2 top

1. ders • Isınma (7 dk) — Sokak Oyunları Tanıtımı Öğrenciler hafta sonu oynadıkları bir oyunu 20 saniyede canlandırır; sınıf tahmin eder. Seçilen 2 oyun 2'şer dakika oynanır.

1. OYUN Bahçe Oryantiringi

FEK oyunu

Kaynak/Köken: Mor FEK Açık Alan 2. Yönümüzü Bulalım**Düzen:** 6 grup × 5 öğrenci; her grup farklı noktadan başlar**Süre:** 25 dk

● Takım A ● Takım B ▲ Huni ➡ Koşu yönü

Malzeme: 8 kontrol noktası (huni + altında harf kartı), okul bahçesi krokisi, kalem

- Öğretmen bahçe krokisine 8 kontrol noktası işaretler (huni + altında harf).
- Gruplar krokiyi yönlendirerek (haritayı kuzeye çevirerek) noktaları bulur, harfleri kâğıda yazar.
- Grup hep birlikte hareket eder (kopmak yasak); harfleri bulunca anlamlı kelimeyi çözer: 'HAREKETLİ' / 'ENERJİ' vb.
- Her grup farklı sırada başlar, böylece noktalarda yığılma olmaz.
- İlk dönen değil, en az hata ile ve en kısa sürede dönen grup kazanır.

▼ DAHA KOLAY

4 nokta; noktalar görüş alanında.

▲ DAHA ZOR

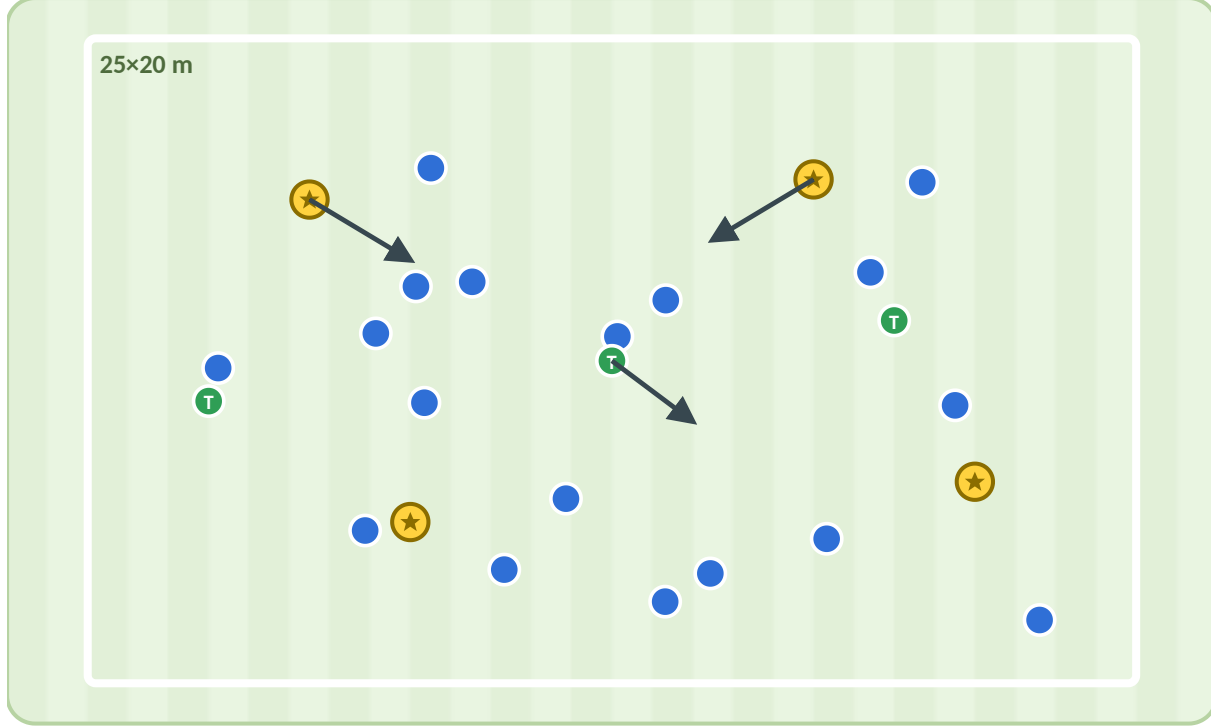
Krokide ölçek ve yön (K) kullanımı; noktalar arası adım sayısı tahmini.

Öğretmene ipucu: Okul dışı bağlantı: 'Parkta ya da mahallede bu oyunu nasıl oynarsınız?' sorusuyla Haftalık Etkinlik Günlüğü'nü dağıtın.

2. OYUN Işık Avcıları

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Enerji Tasarrufu Haftası + Donmaca Düzen: Tüm sınıf; 4 'Işık Açan' ebe, 3 'Tasarrufçu' Süre: 15 dk



● Takım A ● Takım C ● Ebe ➔ Koşu yönü

Malzeme: 4 sarı kapak (ebeler), 3 yeşil kapak (tasarrufçular), 8 huni

1. Ebeler 'Işık Açan'dır; dokunduğu öğrenci 'açık lamba' olur; yerinde durup iki kolunu yukarı kaldırır ve yerinde hafif sekme yapar.
2. Tasarrufçular lambayı 'kapatır': arkadaşının elini çakarak serbest bırakır.
3. Diğer öğrenciler de 3 lamba kapatırsa tasarrufçu kartını (yeşil kapak) alabilir.
4. 60 sn'de açık lamba sayısı sayılır: 'Enerji faturası' ne kadar?
5. Her turda ebeler değişir; son tur 'Gece modu': herkes yalnızca yürür.

▼ DAHA KOLAY

Açık lamba çömelip beklesin; ebe sayısı 2.

▲ DAHA ZOR

Lamba kapatmak için iki arkadaş birlikte gelmelidir (iş birliği).

Öğretmene ipucu: Ders sonunda okul dışı etkinlik planı: 'Bu hafta hangi gün, hangi oyunu, kiminle, kaç dakika?' Günlük formu verin.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Haftalık Etkinlik Günlüğüm formu dağıtılır; 'Evde elektrik yerine hareket!' fikirleri toplanır.

- Okul dışında haftada kaç gün oyun oynuyorum?
- Bu hafta hangi oyunu, kiminle oynayacağım?
- Günlük formu: 1 hafta sonra kontrol

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Aileyle birlikte oynanabilecek 3 oyunlu 'ev oyunları' kartı verin.

Zenginleştirme: Öğrenci mahallesi için bir oryantiring krokisi çizer.

GÜVENLİK

Oryantiringde bahçe sınırları dışına çıkılmaz; gruplar en az 3 kişi hareket eder.

DEĞERLER

Sorumluluk • Tasarruf bilinci • Sağlıklı yaşam

BO.4.2.1.2 Fiziksel uygunluğunu geliştirmek için hazırladığı programları uygular.

Mor FEK Açık Alan Oyunları 1-3; Sağlık Anlayışı kartları

Yarıyıl sonu

HAFTANIN ODAĞI

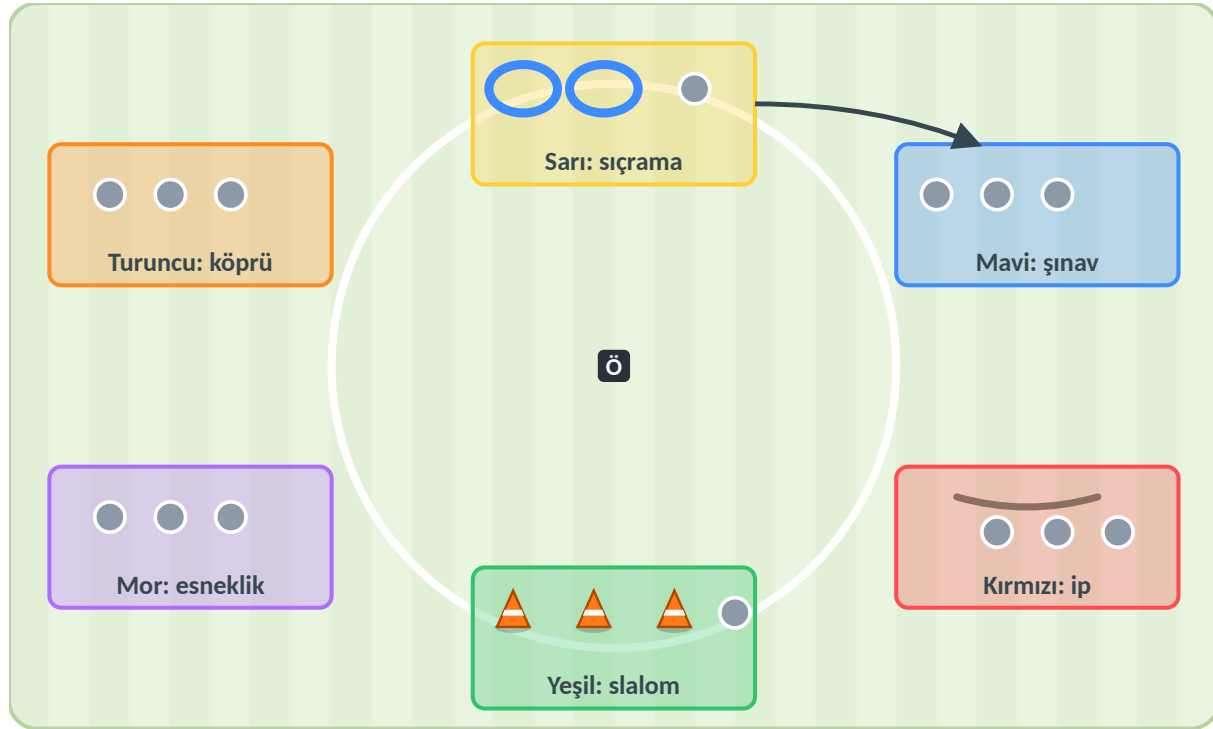
Kuvvet, dayanıklılık, esneklik, çeviklik bileşenlerini içeren kısa programı uygulamak.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

10 huni, 10 halka, 5 atlama ipi, 30 kapak, istasyon kartları, kronometre

1. ders · Isınma (7 dk) — Nabız Avcıları Öğrenciler boyun/bilekten nabız bulmayı öğrenir, 10 sn sayar. 1 dk hafif koşu sonrası tekrar sayar ve farkı söyler.**1. OYUN Renk Çarkı Fitness İstasyonları**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Sağlık Anlayışı (FEK) – fiziksel uygunluk bileşenleri**Düzen:** 6 istasyon × 5 öğrenci; 40 sn çalış – 20 sn geçiş**Süre:** 20 dk

● Öğrenci ■ Öğretmen ▲ Huni ○ Halka — İp ➔ Koşu yönü

Malzeme: Her istasyonda renkli kapak + resimli kart; halkalar, ipler, huniler

1. SARI: halka içinde sıçrama (çeviklik) · MAVİ: duvar/sandalye destekli şınav (kuvvet) · KIRMIZI: ip atlama (dayanıklılık).
2. YEŞİL: huni slalom koşusu (çeviklik) · MOR: oturarak uzanma, ayak ucuna dokunma (esneklik) · TURUNCU: köprü duruşu (gövde kuvveti).
3. Her istasyonda 40 sn çalışma; öğrenci kartına tekrar sayısını yazar.
4. 2 tur yapılır; 2. turda öğrenci 1. tur sayısını geçmeye çalışır.
5. Sonda nabız ölçümü ve 'en zorlandığım istasyon' işaretlemesi.

▼ DAHA KOLAY

30 sn çalışma – 30 sn dinlenme.

▲ DAHA ZOR

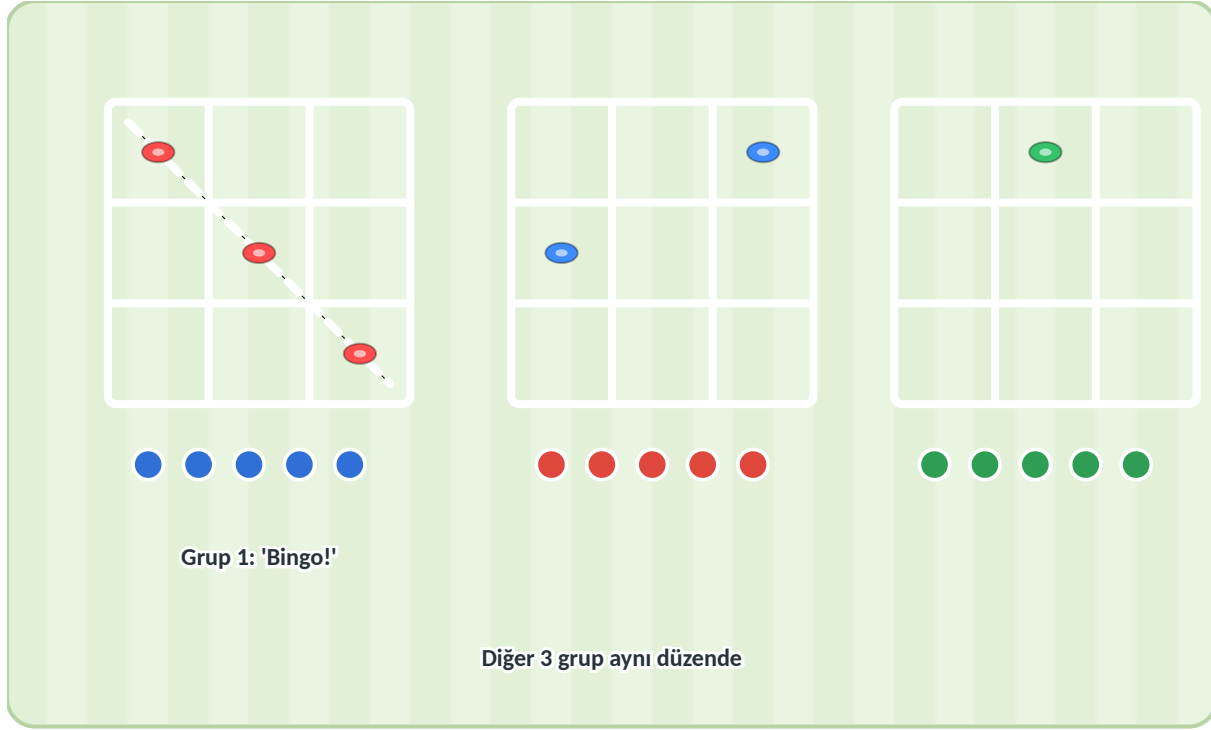
Öğrenci her istasyon için kendi hedef sayısını önceden belirler.

Öğretmene ipucu: Doğru teknik > tekrar sayısı. Şınavda gövde düz, sıçramada yumuşak iniş.

2. OYUN Fitness Bingosu

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Kişisel program uygulaması Düzen: 6 grup × 5 öğrenci; her grupta bingo tahtası Süre: 18 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Antrenman kapağı

Malzeme: Tebeşirle çizilmiş 6 adet 3×3 bingo tahtası, 9 kapak / grup

- Her grubun önünde 3×3 bingo tahtası; her kare bir egzersiz: 10 çömel-kalk, 20 sn plank, 15 jumping jack, 1 tur koşu, 10 ip atlama, 5 şnav, 20 sn tek ayak denge, 10 kurbağa sıçrama, 8 mekik.
- Grup bir kare seçer, tüm grup o egzersizi birlikte yapar, sonra kareye kapak koyar.
- Yatay, dikey ya da çapraz 3 kapak = 'Bingo!' Grup öğretmene hareketleri gösterir.
2. tur: grup önce 3 karelik 'programını' seçer ve yazar, sonra uygular (program hazırlama – uygulama).
- Son tur: tam kart; tüm kareler 12 dk içinde.

▼ DAHA KOLAY

Tekrar sayıları yarıya iner.

▲ DAHA ZOR

Her karede bir üye 'antrenör' olur ve doğru tekniği sayarak yönetir.

Öğretmene ipucu: Uygulama sonrası sorun: 'Programınızda kuvvet ve dayanıklılık dengeli miydi?'

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Nabız ölçümü (başlangıç – en yüksek – soğuma); germe hareketleri 20'şer sn.

- Hangi istasyon kuvvet, hangisi dayanıklılık geliştiriyor?
- Nabızım egzersizden sonra nasıl değişti?
- Kişisel kart: 1. tur – 2. tur farkı

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: İstasyonlarda resimli yönerge; egzersizlerin kolay seçenekleri (duvar şnavı).

Zenginleştirme: Öğrenci yarıyıl tatili için 2 haftalık 'hareket planı' hazırlar.

GÜVENLİK

Şnav ve köprüde zemin temiz ve kuru; ip atlama istasyonu diğerlerinden uzak.

DEĞERLER

Öz disiplin • Kararlılık

HAFTANIN ODAĞI

Sıklık, şiddet, süre ve etkinlik tipini (SŞST) kullanarak haftalık basit program yazmak.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

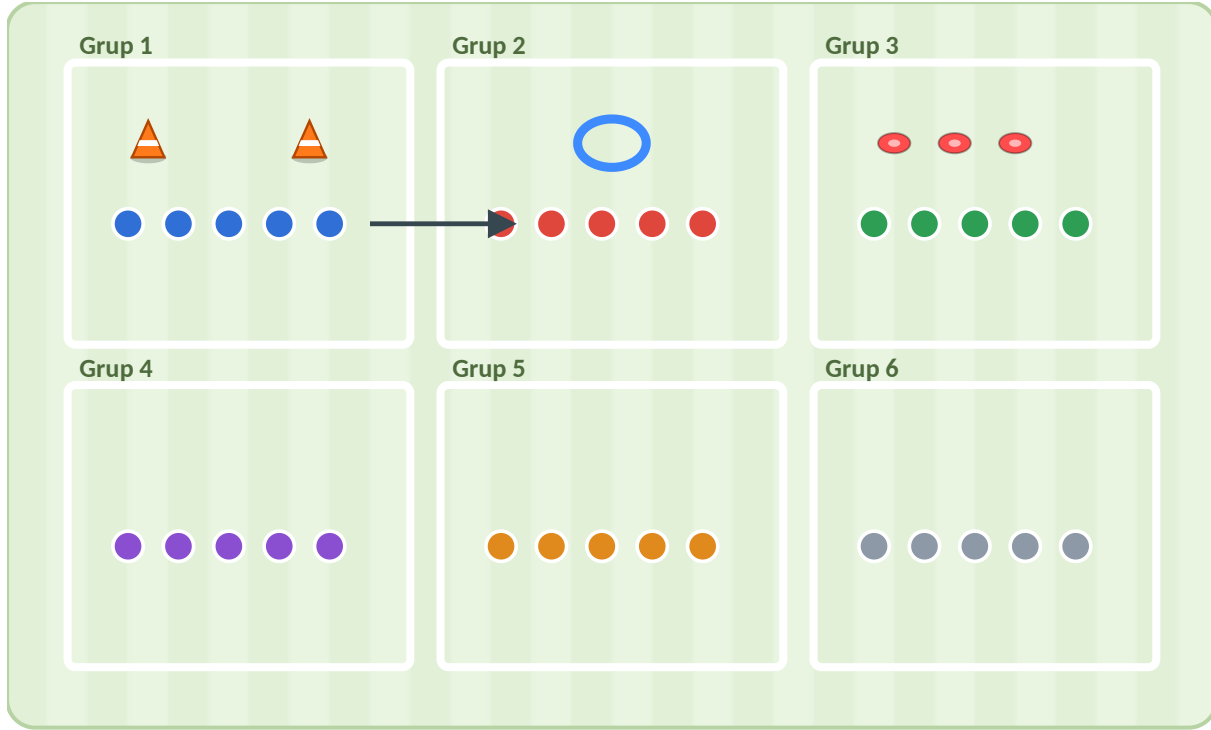
30 kapak (yeşil-sarı-kırmızı), 12 huni, 6 halka, program kartları

1. ders · Isınma (7 dk) — Şiddet Trafik Lambası Yeşil kapak = hafif (yürüyüş), sarı = orta (tempolu koşu), kırmızı = yüksek (sprint/sıçrama). Öğretmen renkleri değiştirir; öğrenciler 'nefes testi' yapar: konuşabiliyor muyum, şarkı söyleyebiliyor muyum?

1. OYUN Program Tasarım Atölyesi

Özgün oyun

Kaynak/Köken: SŞST (Sıklık-Şiddet-Süre-Tip) ilkesi **Düzen:** 6 grup × 5 öğrenci **Süre:** 20 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Öğrenci ▲ Huni
● Antrenman kapağı ● Halka ➡ Koşu yönü

Malzeme: Her gruba 2 huni, 1 halka, 5 kapak, program kartı

- Grup 'Haftalık Program Kartı'na yazar: Sıklık (haftada kaç gün), Şiddet (hafif/orta/yüksek), Süre (dk), Tip (koşu, ip, oyun, bisiklet...).
- Grup programından 5 dakikalık bir 'örnek gün' seçer ve alanında uygular.
- Başka bir grup 'denetçi' olur: programda orta-yüksek şiddette en az 3 gün var mı? Isınma-soğuma var mı?
- Denetçi öneriyle kart düzeltilir.
- Kartlar sınıf panosuna 'Hareket Takvimi' olarak asılır.

▼ DAHA KOLAY

Hazır program şablonunda boşluk doldurma.

▲ DAHA ZOR

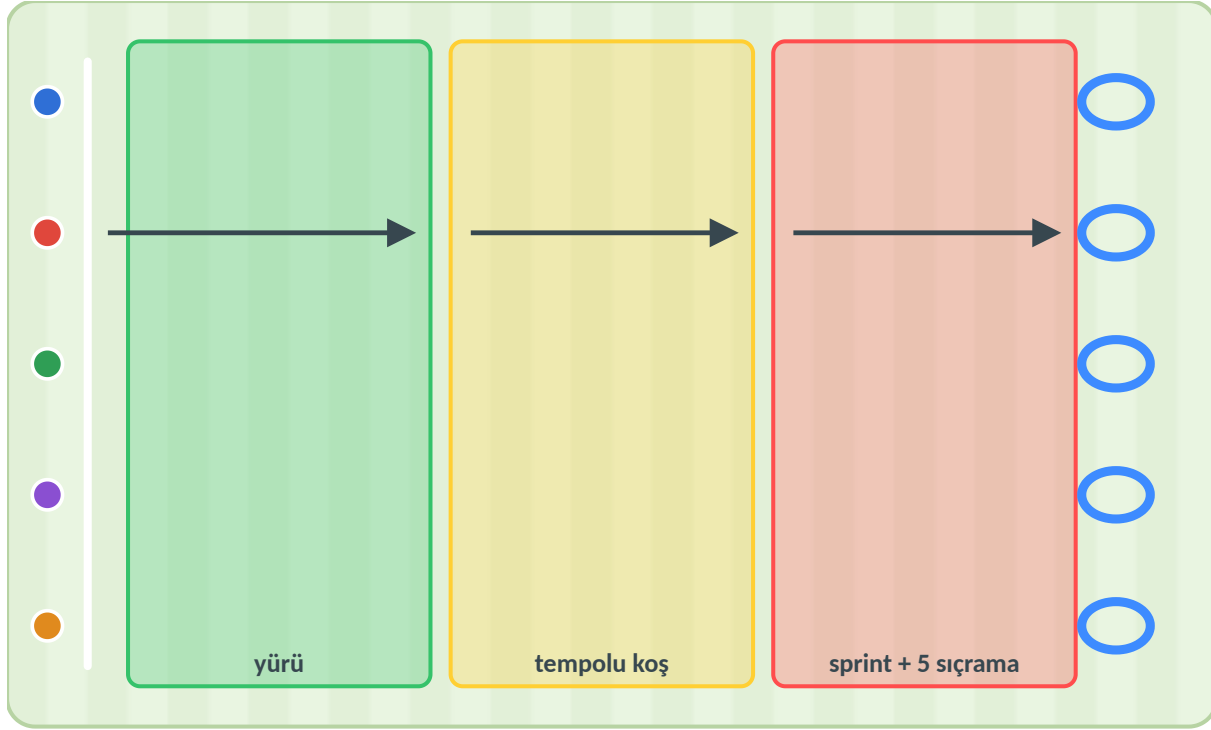
Programda iki farklı fiziksel uygunluk bileşeni (dayanıklılık + kuvvet) dengeli olsun.

Öğretmene ipucu: Hatırlatın: çocuklar için hedef, günde en az 60 dakika orta-yüksek şiddette hareket.

2. OYUN Kalp Pompası Bayrak Yarışı

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Bayrak yarışı + şiddet düzeyleri Düzen: 5 takım × 6 öğrenci Süre: 18 dk



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

Malzeme: Her takıma 3 renkli kapak (yeşil/sarı/kırmızı kulvar işareti), 10 huni, 5 halka

- Her takım kulvarında 3 bölge: yeşil bölge (yürüyüş), sarı bölge (tempolu koşu), kırmızı bölge (halkaya kadar sprint + 5 sıçrama).
- Öğrenci bölgelerin şiddetine uygun hareketle gider, halkadaki kapağı alıp döner.
- Her 2 turda bir öğretmen 'nabız molası' verir: 10 sn nabız sayılır, kartlara yazılır.
- Takım puanı: süre + 'doğru şiddet' puanı (bölgeye uygun hareket etmeyen öğrenci için -1).
- Sonda takımlar hangi bölgenin nabızı en çok artırdığını tartışır.

▼ DAHA KOLAY

Kırmızı bölgede sıçrama yok.

▲ DAHA ZOR

Bölgelerin sırası her turda değişir (kırmızı-yeşil-sarı).

Öğretmene ipucu: Şiddet = ne kadar yorulduğun; nabız ve nefes, şiddeti anlamının en kolay yoludur.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Sınıf 'Hareket Takvimi' panosuna bakar; derin nefes ve germe.

- Programımızda sıklık, şiddet, süre ve tip nasıl belirlendi?
- Hangi etkinlik bende yüksek şiddet oluşturdu?
- Program kartı kontrolü: 4 öge var mı? (✓/✗)

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Şiddet düzeylerini renkli yüz ifadeleriyle eşleştirme.

Zenginleştirme: Öğrenci ailesi için 'aile yürüyüş programı' tasarlar.

GÜVENLİK

Kırmızı bölgede sprint bitişinde yavaşlama alanı bırakılır (en az 5 m).

DEĞERLER

Sorumluluk · Sağlıklı yaşam

HAFTANIN ODAĞI

Besin gruplarını tanıyarak dengeli günlük menü oluşturmak ve hareketle ilişkilendirmek.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

10 halka, 10 huni, 60 besin kartı (kâğıda yazılı/resimli), 30 kapak

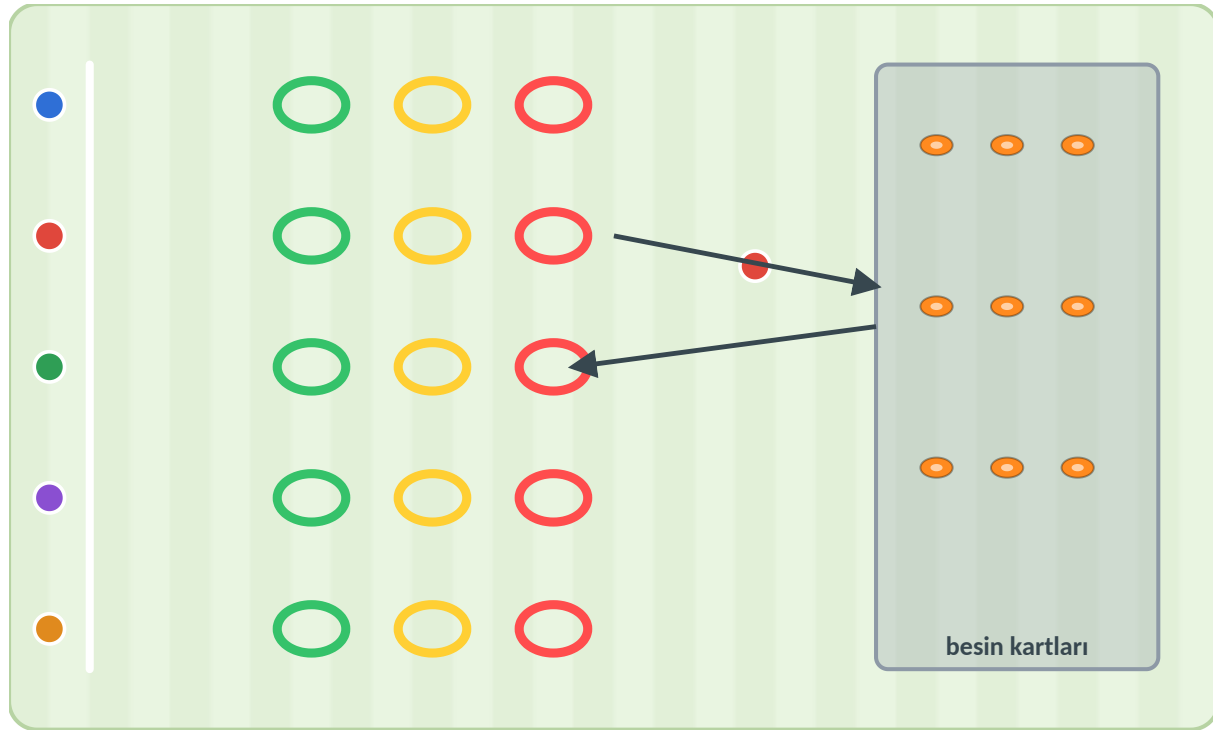
1. ders · Isınma (7 dk) — Meyve Salatası Daire hâlinde oturulur; her öğrenciye bir meyve adı (elma, muz, portakal, üzüm) verilir. Ortadaki ebe bir meyve söyler, o meyveler yer değiştirir; 'Meyve salatası!' denince herkes. Boşta kalan ebe olur.

1. OYUN Besin Trafik Lambası

Özgün oyun

Kaynak/Köken: 'Hangisi Yararlı?' / 'Sağlık İçin Doğru Besin' oyunlarından uyarlama **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci, bayrak yarışı

Süre: 18 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Antrenman kapağı ● Halka

► Koşu yönü

Malzeme: Ortada karışık 60 besin kartı; her takımın önünde 3 halka: yeşil (her gün), sarı (ara sıra), kırmızı (nadiren)

1. Takım çizginin gerisinde; 12 m ileride karışık besin kartları (ters çevrili) bulunur.
2. Öğrenci galopla karta gider, bir kart alır, takımının önündeki uygun renkteki halkaya koşarak bırakır.
3. Dönüş hareketi karta göre: yeşil halka – çift ayak sıçrayarak, sarı – yan kayma, kırmızı – yavaş yürüyüş ('bu besin enerjimizi hızla bitirir').
4. Kartlar bitince takımlar birbirinin halkalarını kontrol eder; doğru yerleştirme sayısı puandır.
5. Tartışma: 'Kırmızı halkadaki besinleri neyle değiştirebiliriz?'

▼ DAHA KOLAY

Yalnızca 2 halka: her gün / nadiren.

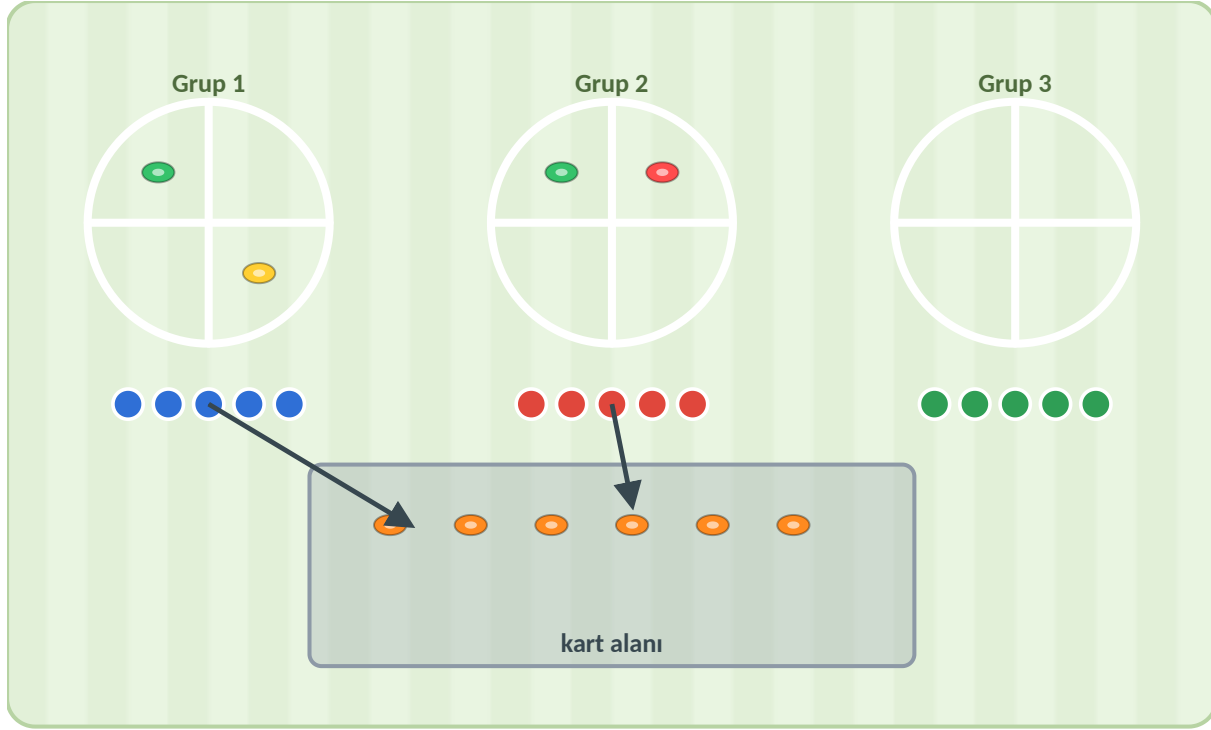
▲ DAHA ZOR

Besin grubu da yazılır (tahıl, sebze-meyve, süt, et-yumurta-baklagil).

Öğretmene ipucu: Beslenme-hareket ilişkisi: 'Enerji verdiğimiz besinler, harcadığımız enerjiye uygun olmalı.'

2. OYUN **Sağlıklı Tabak**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Beslenme programı hazırlama **Düzen:** 6 grup × 5 öğrenci **Süre:** 20 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Antrenman kapağı ➡ Koşu yönü

Malzeme: Her gruba tebeşirle 4 bölmeli tabak (daire), besin kartları, 5 huni

- Her grup önünde tebeşirle büyük bir 'tabak' (4 bölme: sebze-meyve, tahıl, protein, süt) çizilidir.
- Öğretmen öğün söyler: 'Kahvaltı!' Gruptan her öğrenci farklı bir hareketle (sek-sek, sürünme, geri koşu) kart alanına gidip 1 kart getirir.
- Grup 90 sn'de dengeli bir öğün tabağı oluşturur; her bölmede en az 1 besin olmalı.
- Kahvaltı – öğle – akşam – ara öğün tamamlanınca grup 'Günlük Beslenme Listesi'ni kâğıda yazar.
- Ödev: aile ile birlikte haftalık liste (7 gün) hazırlanır.

▼ DAHA KOLAY

Tabak 2 bölme (sebze-meyve / diğer).

▲ DAHA ZOR

Her öğünde su ve fiziksel etkinlik süresi de eklenir.

Öğretmene ipucu: Günlük liste = 3 ana öğün + 2 ara öğün + su. Şekerli içecek yerine su vurgusu.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Dengeli beslenme ve su tüketimi sohbeti; hafif germe.

- Dengeli bir öğünde hangi besin grupları olmalı?
- Hareket ettiğim günlerde nasıl beslenmeliyim?
- Günlük beslenme listesi: 5 öğün / su (✓/✗)

FARKLILAŞTIRMA**Destekleme:** Besin kartları resimli; öğretmen örnek bir tabakla model olur.**Zenginleştirme:** Öğrenci bir spor dalı sporcusunun günlük menüsünü araştırır.**GÜVENLİK**

Kart alanında çarpışmayı önlemek için tek yönlü giriş-çıkış.

DEĞERLER

Sağlıklı yaşam · Öz bakım

**HAFTANIN ODAĞI**

Hava durumu ve etkinliğe uygun kıyafet, ayakkabı ve hijyen alışkanlıkları.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

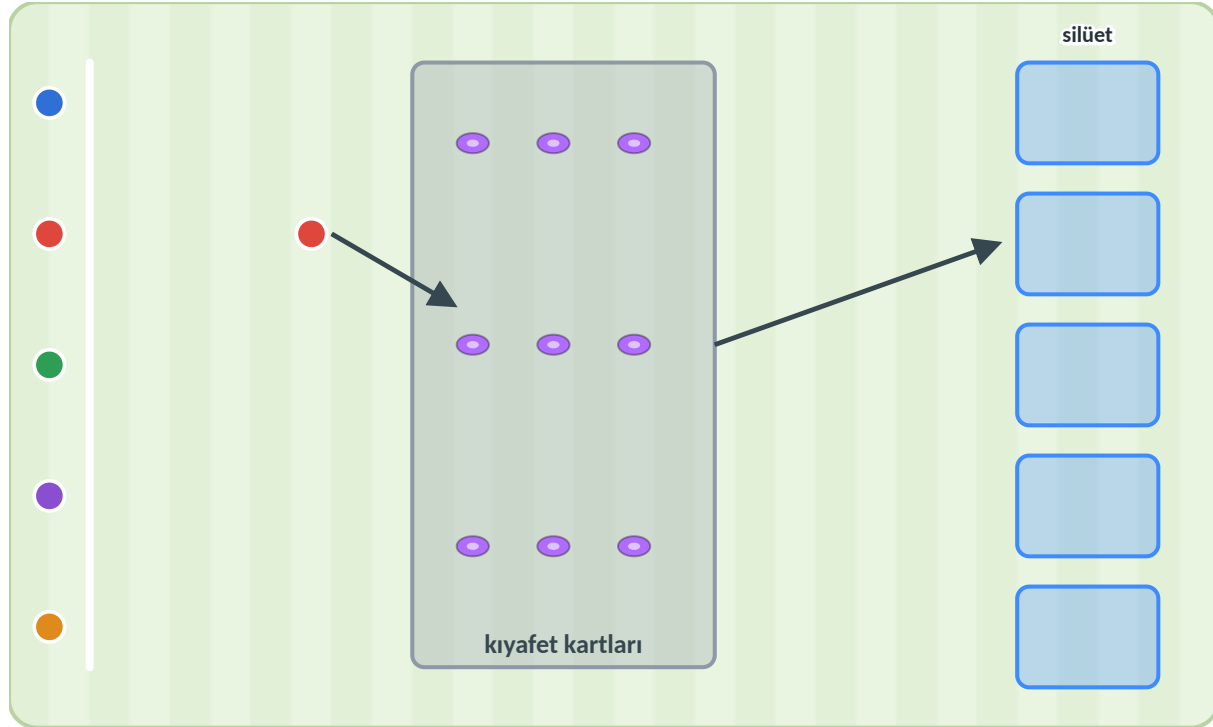
4 köşe tabelası (hava durumu), 5 çocuk silüeti kartonu, kıyafet kartları, 12 huni

1. ders · Isınma (7 dk) — Giyin-Hazırlan Pantomim: 'Eşofmanını giy, ayakkabı bağcığını bağla, suyunu al, saçını topla'. Her komut bir harekete bağlanır (bağcık bağlama = çömel-kalk, su = kollar yukarı).

1. OYUN Doğru Kıyafet Bayrak Yarışı

Özgün oyun

Kaynak/Köken: 'Doğru Hareket Doğru Kıyafet' oyunundan uyarlama **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 18 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Antrenman kapağı ➡ Koşu yönü

Malzeme: Her takıma 1 çocuk silüeti kartonu (duvar/sandalyeye), karışık kıyafet kartları (uygun-uygunsuz), 10 huni

1. Silüetler 12 m ileride; aradaki kart alanında 'eşofman, tayt, spor ayakkabı, şapka, su şişesi, terlik, kot, kolye, dar etek...' kartları.
2. Öğretmen etkinlik söyler: 'Bahçede koşu – güneşli gün'. Öğrenci koşup uygun bir kart seçer ve silüete yapıştırır.
3. Uygunsuz kart seçilirse takım arkadaşı bir sonraki turda onu geri götürür.
4. Silüet tamamlanınca takım 'neden bu kıyafet?' açıklamasını yapar.
5. Tur 2: 'Kapalı salon – soğuk gün' senaryosu.

▼ DAHA KOLAY

Kart sayısı az; uygunsuzlar belirgin (terlik, takı).

▲ DAHA ZOR

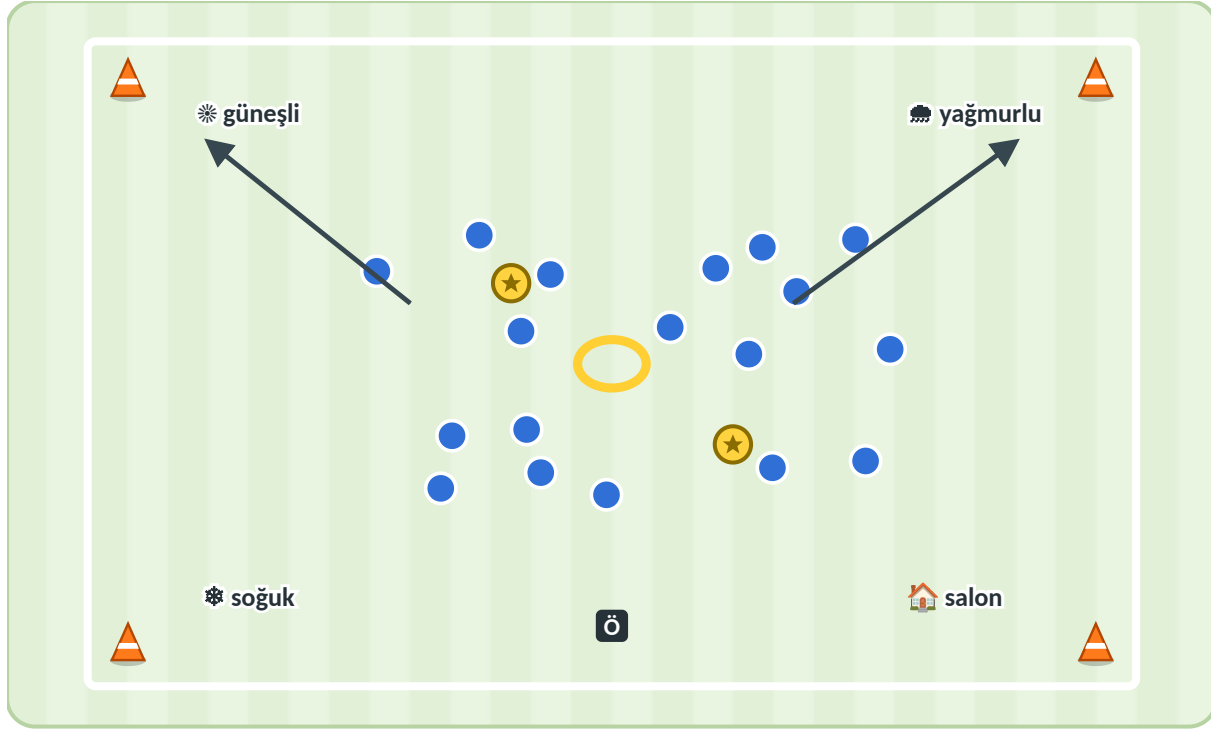
Her kart için bir gerekçe söylenmeden yapıştırılmaz.

Öğretmene ipucu: Vurgu: terlemeye uygun kumaş, bağcığı bağlı spor ayakkabı, takı çıkarma, su şişesi, etkinlik sonrası kıyafet değiştirme/hijyen.

2. OYUN Hava Durumu Köşeleri

Geleneksel uyarılama

Kaynak/Köken: Türkiye – Dört köşe / köşe kapmaca Düzen: Tüm sınıf; 1-2 ebe Süre: 15 dk



● Öğrenci ● Ebe ■ Öğretmen ▲ Huni ○ Halka ➔ Koşu yönü

Malzeme: 4 köşede huni + resim: ☀ güneşli, ☁ yağmurlu, ❄ soğuk, 🏠 kapalı salon

- Öğretmen bir kıyafet parçası ya da eşya söyler: 'Şapka ve su şişesi!'
- Öğrenciler o eşyanın en uygun olduğu köşeye koşar (güneşli).
- Ebe, köşeye ulaşmadan bir öğrenciye dokunursa o öğrenci de ebe olur.
- Yanlış köşeye giden öğrenci ortadaki 'giyinme odası'nda (halka) 5 bağcık bağlama (çömel-kalk) yapar.
- Son turda öğrenciler ifade söyler: 'Kalın mont ile koşarım' → köşe yok, herkes donar (yanlış seçim!).

▼ DAHA KOLAY

Ebe yok; yalnızca doğru köşe bulma.

▲ DAHA ZOR

İki ebe; köşeler arası hareket sekerek.

Öğretmene ipucu: Uygun kıyafet sağlık ve güvenlik içindir: terleme, üşüme, kayma, takılma.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Hijyen: el yıkama, kıyafet değiştirme ve su içme alışkanlıkları sohbeti.

- Bugün derse uygun kıyafetle geldim mi? Neden?
- Yağmurlu havada açık alan etkinliği için ne giymeliyim?
- Sınıf kıyafet kontrol listesi (ayakkabı, takı, su)

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Kıyafet kartları resimli; öğretmen örnek silüet gösterir.

Zenginleştirme: Öğrenci farklı spor dallarının kıyafetlerini araştırıp neden öyle olduğunu açıklar.

GÜVENLİK

Kartları yapıştırırken sıra; köşelerde duvara çarpmamak için köşe hunileri duvardan 2 m uzakta.

DEĞERLER

Öz bakım · Sorumluluk · Vergi Haftası: okulun spor malzemesi herkesin, özenle kullanılır

BO.4.2.2.4 Oyun ve fiziki etkinliklerde kendinin ve başkalarının güvenliğiyle ilgili sorumluluk alır.

Sarı FEK 15. Dinamik-Statik Denge, 16. Duruş-Oturuş, 17. İtme-Çekme

17 Yeşilay Haftası • Girişimcilik Haftası

HAFTANIN ODAĞI

Güvenli alan oluşturma, arkadaşını koruma ve güvenli itme-çekme.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

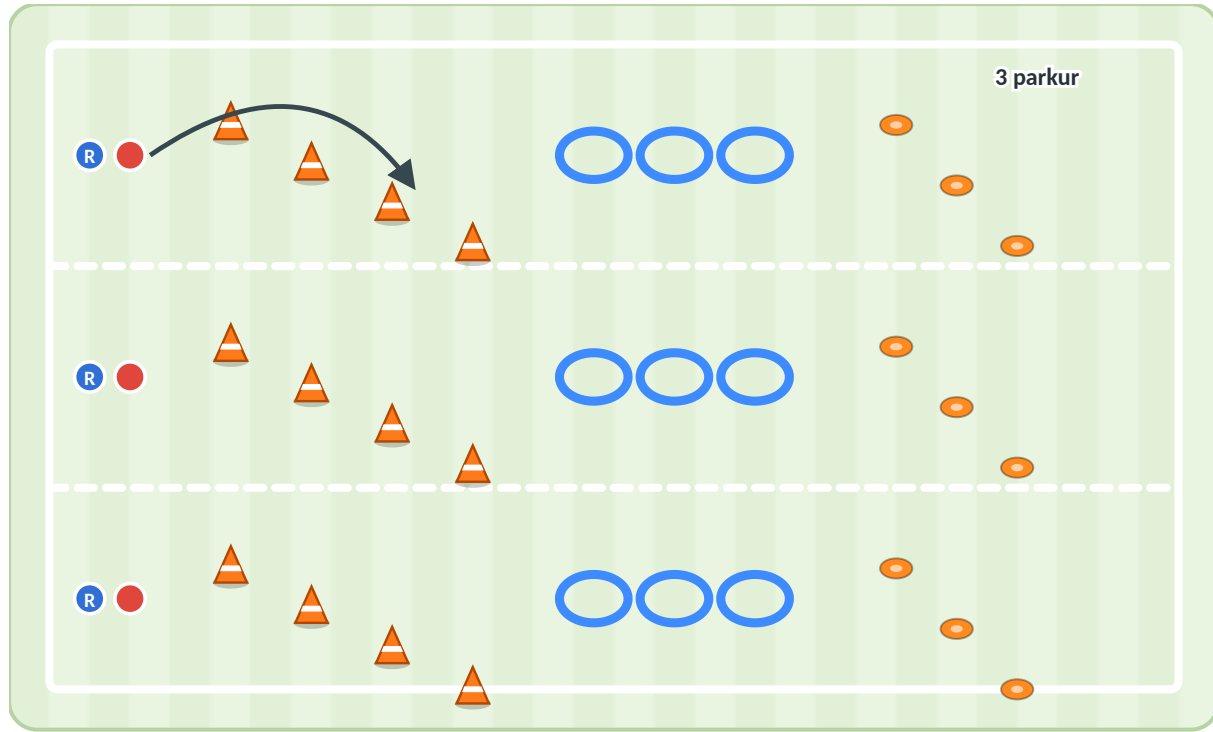
16 huni, 10 halka, 10 kapak, 1 uzun ip (2 atlama ipi bağlanarak), 15 kâğıt 'tehlike' kartı

1. ders • Isınma (7 dk) — Güvenlik Dedektifleri Öğretmen alana 'tehlike' kartları (kâğıt) bırakır: taş, su birikintisi, açık bağcık, cam... Öğrenciler 2 dk'da kartları toplayıp güvenlik kutusuna koyar ve alan sınırını hunilerle belirler.

1. OYUN Kör Ebe Rehberliği

Geleneksel uyarılama

Kaynak/Köken: Türkiye - Körebe Düzen: 15 eş; 3 parkur Süre: 18 dk



● Takım A ● Takım B ▲ Huni ● Antrenman kapağı ○ Halka ➡ Koşu yönü

Malzeme: 16 huni, 10 halka, 10 kapak (parkur), (göz bandı yerine gözler kapalı)

- Eşlerden biri 'körebe' olur (gözleri kapalı), diğeri 'rehber'.
- Rehber arkadaşını yalnızca sözlü komutla ('iki adım ileri, sağa dön, yüksek adım') parkurdan geçirir: huni slalom → halka içine basma → kapakların üzerinden aşma.
- Rehber 'dur!' dediğinde körebe hemen durmalıdır: güvenlik sözleşmesi.
- Parkur bitince roller değişir. 2. turda rehber yalnızca omuza dokunarak yönlendirir.
- Final: klasik körebe 5 dk; ebe gözleri kapalı, diğerleri el çırparak yerini belli eder, alan sınırında 'bekçi' öğrenciler durur.

▼ DAHA KOLAY

Körebe gözlerini yarı açık tutabilir; parkur kısa.

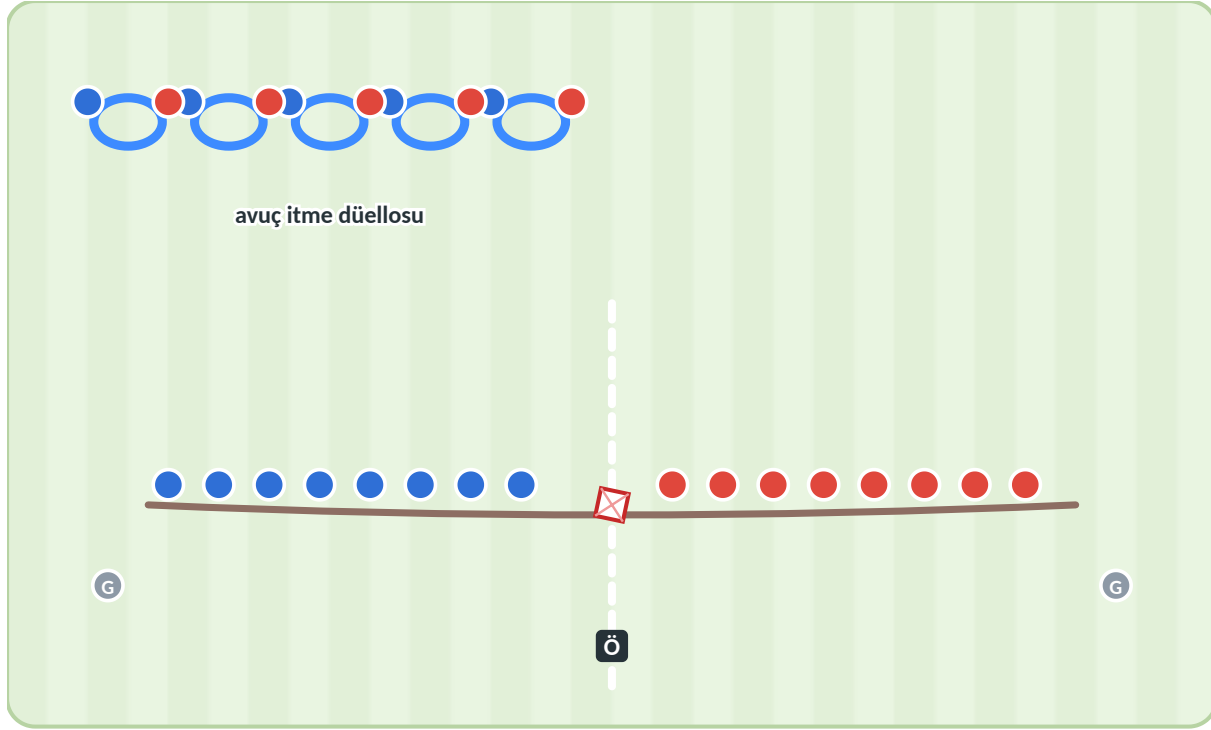
▲ DAHA ZOR

Rehber parkurun sonunda körebenin eline bir kapak verir, körebe onu belirlenen halkaya bırakır.

Öğretmene ipucu: Sorumluluk: rehber arkadaşının güvenliğinden sorumludur. Açık, kısa, doğru komut vermek bir güvenlik becerisidir.

2. OYUN **Denge Düellosu ve Halat Çekme**

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – Halat çekme; avuç itme oyunu **Düzen:** 15 eş (düello) → 2 takım (halat) **Süre:** 20 dk

● Takım A ● Takım B ● Öğrenci ■ Öğretmen ○ Halka — İp □ Mendil

Malzeme: 15 halka (düello), 1 uzun ip veya halat, 2 huni, tebeşir orta çizgi

1. Düello: eşler 1 kol boyu arayla karşı karşıya; ayaklar yana ve yere sabit. Yalnızca avuç içleriyle itilir; ayağı kıpırdayan kaybeder.
2. Kurallar: omuz, göğüs, yüze dokunmak yasak; ani çekilme (arkadaşı düşürme) yasak. 3 raunt, sonra eş değişir.
3. Halat çekme: iki takım orta çizgiden 1 m geride tutar; ipin ortasındaki mendil çizgiden 2 m geçerse tur biter.
4. Her takımda 1 'güvenlik gözcüsü' vardır: ipi elinden kaydırarak, dolayıcı uyarır; ip bileğe/bedene dolanmaz.
5. Hakemin 'Bırak!' komutunda herkes ipi yavaşça yere bırakır.

▼ DAHA KOLAY

Düello tek ayak yerine iki ayak açık duruşla.

▲ DAHA ZOR

Düelloda tek ayak üzerinde (statik denge) itme.

Öğretmene ipucu: İtme-çekme becerisi: dizler bükük, ağırlık merkezi alçak, sırt dik. Halat çekmede 'dur-bırak' sinyalleri önceden çalışılır.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Yeşilay Haftası: 'Sağlığımızı koruyan seçimler' sohbeti; eşli sırt sırta germe.

- Arkadaşımanın güvenliği için bugün ne yaptım?
- Oyun alanında hangi tehlikeleri fark ettim?
- Gözlem: güvenlik kurallarına uyma (Her zaman/Bazen/Hiç)

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Güvenlik kuralları resimli kartta; düello yerine 'eşli denge tutma' seçeneği.

Zenginleştirme: Öğrenci okul bahçesi için 'Güvenli Oyun Kuralları' afişi tasarlar (girişimcilik).

GÜVENLİK

Halat çekme: ip bedene dolanmaz, eldiven/uzun kol önerilir, takımlar eşit güçte; düelloda ani bırakma yasak.

DEĞERLER

Sorumluluk · Yardımlaşma · Sağlıklı yaşam (Yeşilay)

BO.4.2.2.5 Oyun ve fiziki etkinliklerde zamanını etkili kullanır.

Sarı FEK 24. Top Sürme, 25. Raketle Vurma, 26. Uzun Saplı Araçla Vurma

Yaşlılar Haftası · Türk Dünyası ve Toplulukları Haftası · 18 Mart Şehitler Günü

HAFTANIN ODAĞI

Süreyi planlama, sırasını bekleme ve zamanı verimli kullanma.

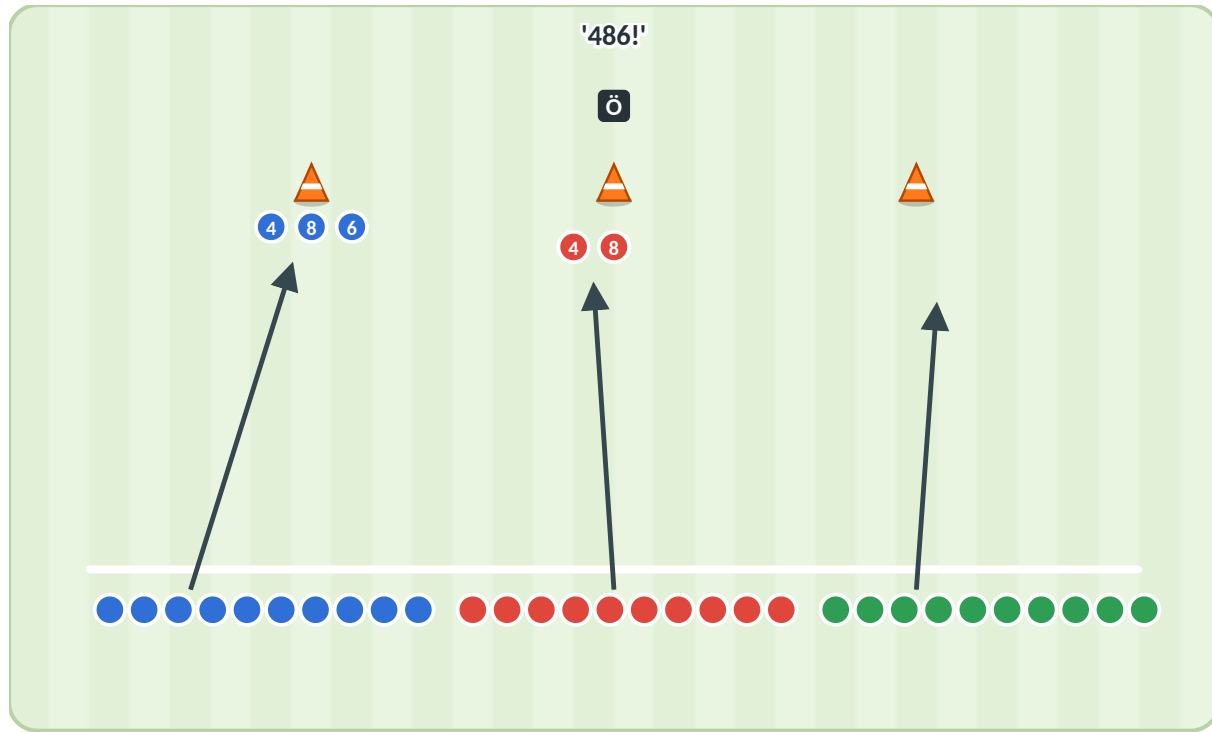
MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

3 grup × 10 rakam kartı (0-9), 10 huni, kronometre, 2 top

1. ders · Isınma (7 dk) — 60 Saniye Tahmini Öğrenciler hafif koşar; 60 saniye geçtiğini düşündüğünde oturur. Öğretmen gerçek süreyi söyler. İkinci denemede herkes sessizce içinden sayar.

1. OYUN Numara Oluşturma

Özgün oyun

Kaynak/Köken: 4. sınıf oyun derlemesi – Numara Oluşturma **Düzen:** 3 takım × 10 öğrenci (her öğrenciye bir rakam kartı 0-9)**Süre:** 18 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ■ Öğretmen ▲ Huni ➡ Koşu yönü

Malzeme: 3 takım × 10 rakam kartı, 3 huni (öğretmen noktası)

1. Takımlar başlangıç çizgisinde geniş kolda durur; öğretmen 10 m ileride.
2. Öğretmen sayı söyler: '486!' Her takımda 4, 8 ve 6 kartını taşıyanlar koşup öğretmenin önünde sırayla dizilerek sayıyı gösterir.
3. İlk doğru dizilen takım 1 puan. 10 sn içinde tamamlayamayan takım puan alamaz (zaman bilinci).
4. Zorlaştırma: işlem sorulur ('125 + 300'), takım sonucu oluşturur.
5. Türk Dünyası Haftası: sayılar Türk dünyasına ait tarihlerden seçilebilir (ör. 1071, 1453).

▼ DAHA KOLAY

İki basamaklı sayılar; 15 sn süre.

▲ DAHA ZOR

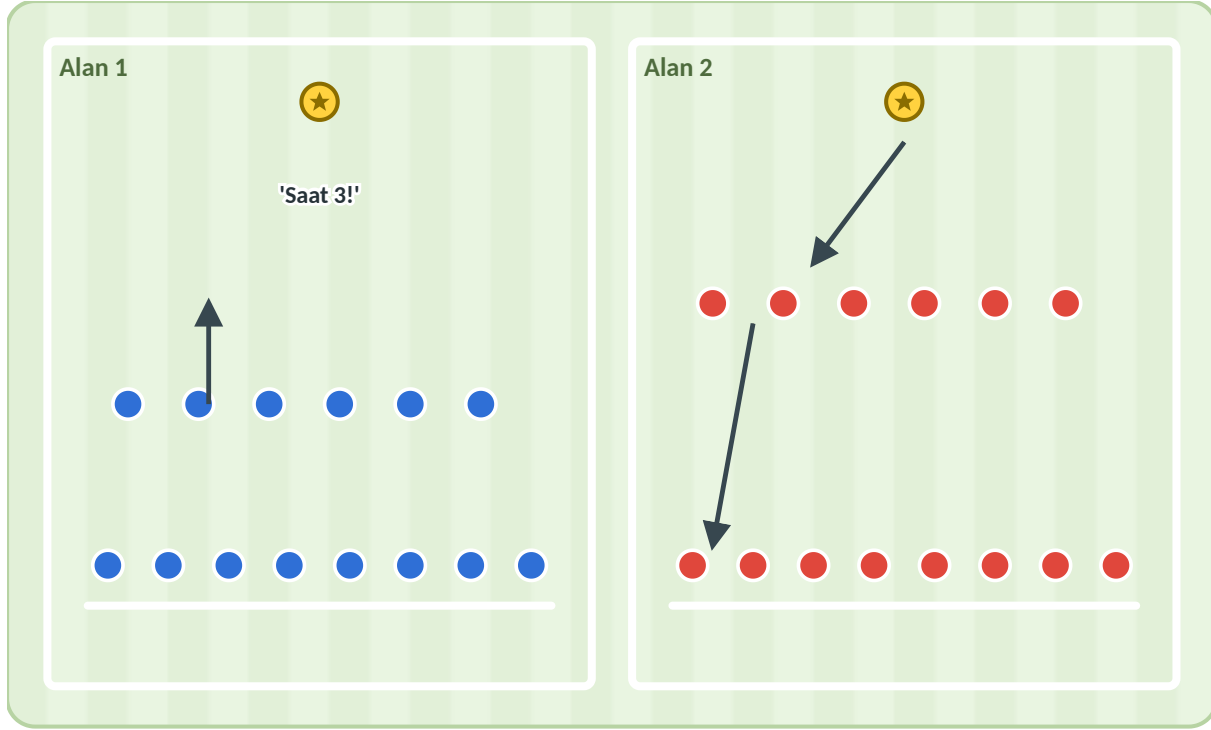
Sayı oluşturulduktan sonra gruptaki diğerleri sayıyı 'yüzler-onlar-birler' olarak söyler.

Öğretmene ipucu: Zamanı etkili kullanmak = hızlı karar + görev paylaşımı. Takım dönüşte kısa değerlendirme yapar: 'Neden geç kaldık?'

2. OYUN Kurt Baba Saat Kaç?

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye - 'Kurt baba saat kaç?' (Mr. Wolf) + Yaşlılar Haftası Düzen: 2 alan × 15 öğrenci Süre: 15 dk



● Takım A ● Takım B ● Ebe ➡ Koşu yönü

Malzeme: 4 huni (kurt evi ve başlangıç çizgileri)

1. Kurt, alanın ucunda sırtı dönük durur; diğerleri 15 m geride çizgide.
2. Öğrenciler hep birlikte sorar: 'Kurt baba, kurt baba, saat kaç?' Kurt 'Saat 3!' der; herkes 3 adım yaklaşır.
3. Kurt 'Yemek saati!' deyince döner ve kovalar; öğrenciler çizgiye kaçır. Yakalanan kurdun yardımcısı olur.
4. Zaman görevi: her tur kurt 'dakika' da söyleyebilir: 'Saat 3 buçuk!' = 3 büyük + 1 küçük adım.
5. Yaşlılar Haftası: öğrenciler bu oyunu büyükanne-büyükbabalarına sorup çocukluklarındaki adını öğrenir.

▼ DAHA KOLAY

Kaçış mesafesi kısa; kurt yürüyerek kovalar.

▲ DAHA ZOR

Adım türü de söylenir: 'Saat 4, kurbağa adımı!'

Öğretmene ipucu: Zamanlama taktiği: kurda çok yaklaşmak mı, kaçışı garantiye almak mı? Öğrencilerden karar gerekçesi isteyin.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

18 Mart Şehitler Günü: saygı duruşu; nefes ve germe.

- Bugün süreyi iyi kullanmak için takımımız ne yaptı?
- Sıramı beklerken zamanı nasıl değerlendirdim?
- Gözlem: görev geçişlerinde bekleme süresi (az/orta/çok)

FARKLIlaştırma

Destekleme: Sayı kartları renkli (birler mavi, onlar kırmızı); süre ekranı/kum saati kullanımı.

Zenginleştirme: Öğrenci bir ders için '40 dakikalık hareket planı' çizelgesi hazırlar.

GÜVENLİK

Kurt kovalamada dokunma yalnızca omuza; kaçış çizgisinin 3 m gerisinde güvenli alan.

DEĞERLER

Vefa (Yaşlılar Haftası) • Vatan sevgisi • Zaman bilinci

HAFTANIN ODAĞI

Oyun alanını temiz ve korunmuş bırakmak; doğayla uyumlu oyun.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

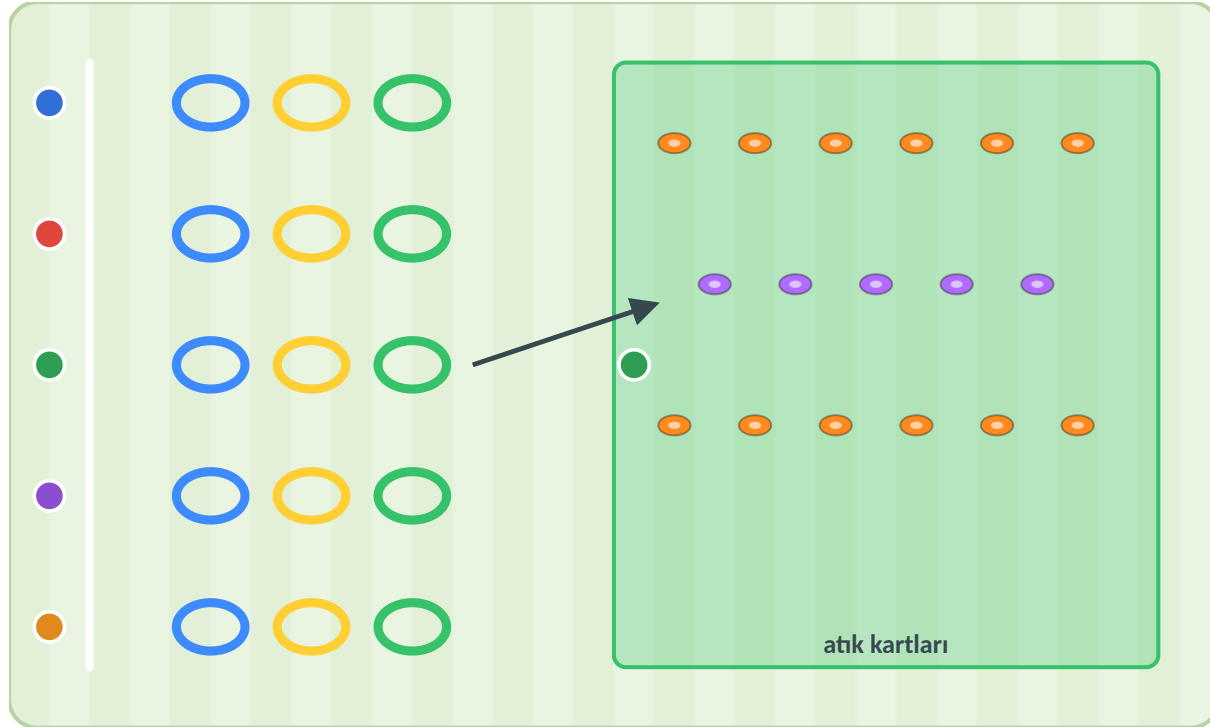
10 halka (3 renk atık kutusu), 30 atık kartı veya temiz atık (kâğıt, pet, kutu), 10 huni

1. ders • Isınma (7 dk) — Ağaç ve Rüzgâr Öğrenciler 'ağaç' olur (tek ayak/iki ayak denge). Öğretmen 'hafif rüzgâr' der: kollar sallanır; 'fırtına': yerinde koşu; 'sessiz orman': heykel. Tiyatro günü için canlandırma.

1. OYUN **Geri Dönüşüm Bayrak Yarışı**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Çevre duyarlılığı + bayrak yarışı **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 18 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Antrenman kapağı ● Halka

► Koşu yönü

Malzeme: Her takıma 3 halka (mavi-kâğıt, sarı-plastik, yeşil-cam) + alana saçılmış atık kartları/temiz atıklar

1. Alana 'atık' kartları saçılır (kâğıt, pet şişe, cam şişe, yemek artığı).
2. Öğrenci koşarak 1 atık alır, takımının önündeki doğru geri dönüşüm halkasına bırakır, sıradakine çak yapar.
3. Yemek artığı kartı 'kompost' köşesine götürülür (bonus puan).
4. Alan temizlenince takımlar birbirinin halkasını kontrol eder.
5. Final: sınıf gerçekten bahçeyi 3 dk tarar; bulunan her gerçek çöp (eldiven/poşetle) +1 puan.

▼ DAHA KOLAY

Tek halka: 'atık' ve 'geri dönüşüm' ayrımı.

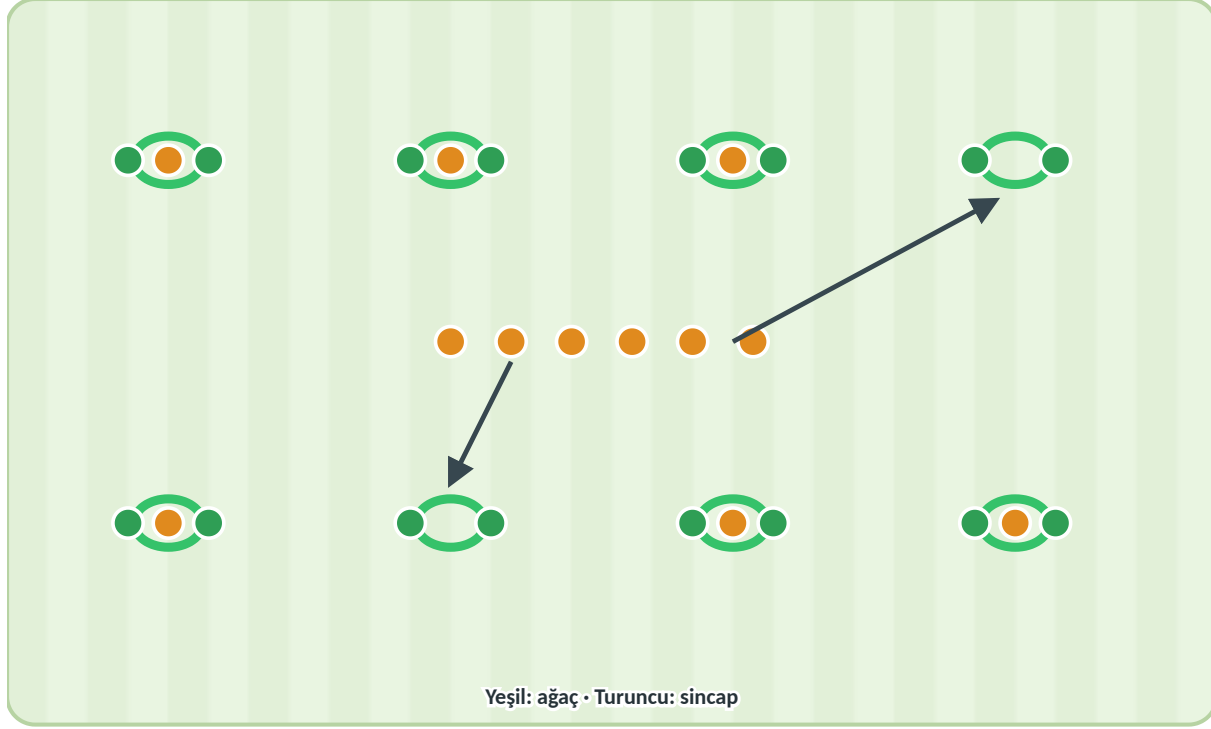
▲ DAHA ZOR

Atık alırken sekerek, halkaya koyarken tek ayak denge.

Öğretmene ipucu: Çevre duyarlılığı: oyun malzemesini toplamak, doğaya zarar vermemek, oyun sonrası alanı temiz bırakmak.

2. OYUN Sincaplar ve Ağaçlar

Geleneksel uyarılama

Kaynak/Köken: Dünya çocuk oyunu 'Squirrels in trees' + Orman Haftası **Düzen:** 8 üçlü (2 ağaç + 1 sincap) + 6 fazla sincap**Süre:** 15 dk

● Takım C ● Takım E ○ Halka ➡ Koşu yönü

Malzeme: 8 halka (ağaç yerleri), 4 huni

1. İki öğrenci el ele tutuşup kollarını kaldırarak 'ağaç' olur; ortalarındaki halkada 'sincap' durur.
2. Fazla sincaplar (ağacı olmayan) ortada bekler.
3. Öğretmen 'Orman yangını!' der: tüm sincaplar yeni bir ağaca koşar; ağacı olmayan sincaplar da boş ağaç arar.
4. 'Oduncu!' komutunda ağaçlar dağılıp yeni eşle yeni ağaç olur; sincaplar yerinde bekler.
5. 'Fırtına!' komutunda herkes rol değiştirebilir. 3 turda bir roller döner.

▼ DAHA KOLAY

Fazla sincap sayısı 2.

▲ DAHA ZOR

Sincaplar yalnızca sekerek veya galopla hareket eder.

Öğretmene ipucu: Oyun sonunda: 'Ağaçlar ormanda neden önemli? Orman yangınına nasıl önleriz?'**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Oyun alanı kontrolü: tüm malzeme ve çöpler toplandı mı? Orman Haftası: fidan dikimi sohbeti.

- Oyun oynarken çevreyi korumak için neler yaptım?
- Oyun alanını nasıl bıraktık?
- Sınıf çevre kontrol listesi: çöp / malzeme / bitkiler

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Atık kartları resimli ve renk kodlu.

Zenginleştirme: Öğrenci doğada oynanabilecek, doğaya zarar vermeyen bir oyun önerisi yazar.

GÜVENLİK

Gerçek atık toplanırken yalnızca eldiven/poşet ile ve yalnızca kâğıt-plastik; cam kırıkları öğretmene haber verilir.

DEĞERLER

Çevre bilinci · Sorumluluk

HAFTANIN ODAĞI

Ortak hedef için iletişim, sıra ve destek.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

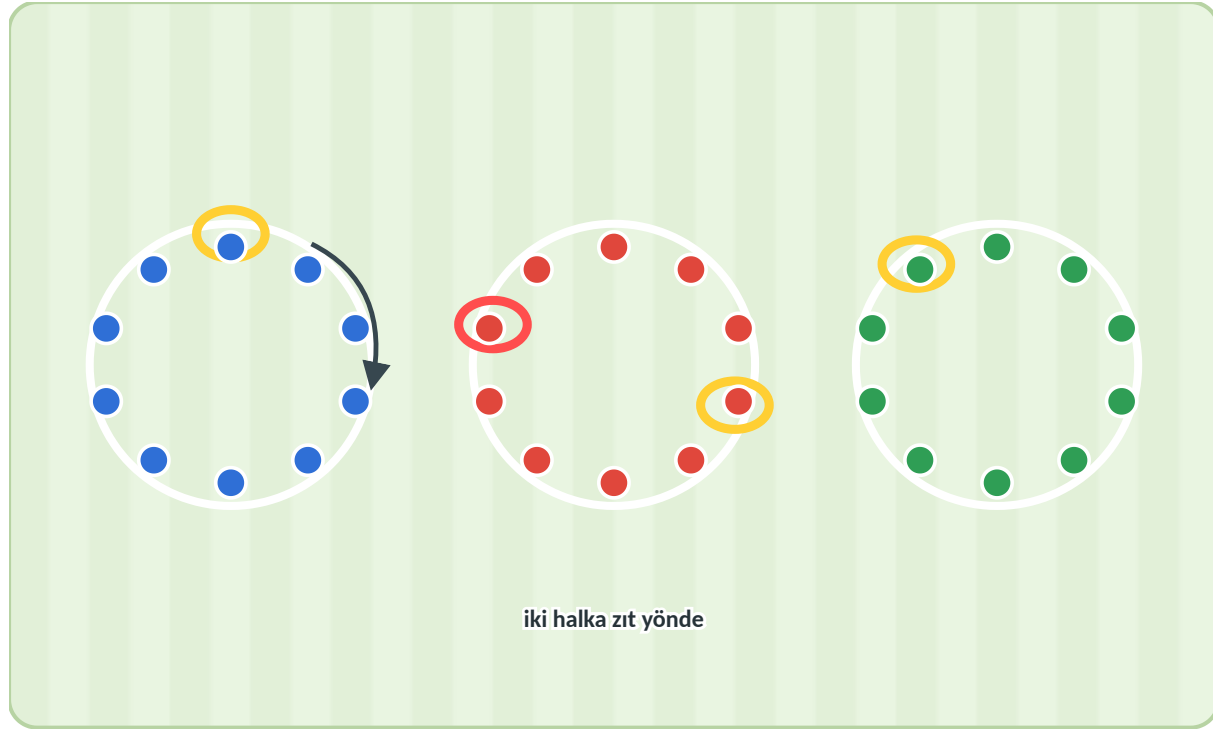
5 halka (dönen), 24 kapak (taş), 10 huni

1. ders · Isınma (7 dk) — Sırt Sırta Kalkış FEK İş Birliği Yapalım 1: eşler sırt sırta oturup kollarını kenetler, birlikte kalkar-oturur. Sonra 3'lü, 4'lü, 6'lı gruplarla.

1. OYUN Halka Geçirme Zinciri

Özgün oyun

Kaynak/Köken: İş birliği oyunları (FEK Mor) **Düzen:** 3 daire × 10 öğrenci **Süre:** 15 dk



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

Malzeme: Her daireye 1-2 halka

- Öğrenciler el ele tutuşarak daire olur; iki öğrencinin kollarının arasına bir halka takılır.
- Eller bırakılmadan halka vücudun üzerinden geçirilerek bir sonraki arkadaşına aktarılır.
- Halka tam turu tamamlayınca grup 'Tamam!' der; süre tutulur.
2. tur: iki halka zıt yönlerde dolaşır; karşılaştıkları yerde nasıl geçeceklerini grup planlar.
3. tur: konuşmadan, yalnızca işaretlerle.

▼ DAHA KOLAY

Halka büyük; eller omuzdan tutulur.

▲ DAHA ZOR

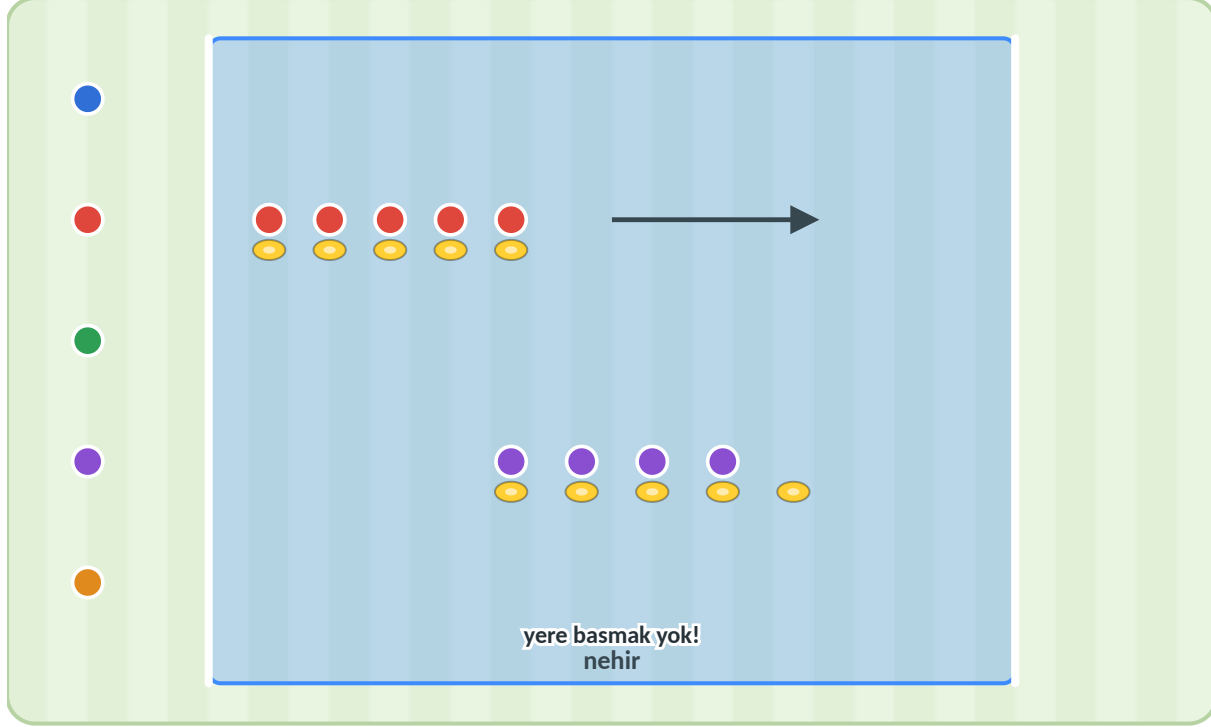
Gözleri kapalı 2 öğrenci zincirde; diğerleri onlara sözlü yardım eder.

Öğretmene ipucu: İş birliği = plan + iletişim + destek. Turlar arasında 30 sn 'takım planı' zamanı verin.

2. OYUN Taşlardan Nehir Geçişi

Özgün oyun

Kaynak/Köken: 'Problemi Çözdüm' ve 'Kartonlarla Yürüme' oyunlarından Düzen: 5 takım × 6 öğrenci Süre: 20 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Antrenman kapağı ➡ Koşu yönü

Malzeme: Her takıma 5 kapak (taş; kişi sayısından az), 2 huni (nehir kıyıları)

1. Nehir 12 m genişliğinde; takım 6 kişi ama yalnızca 5 taş (kapak) var.
2. Takım üyeleri yalnızca taşlara basarak karşıya geçmelidir; taşın üzerinde kimse yoksa 'akıntı' onu alır (öğretmen alır).
3. Yere basan olursa tüm takım başlangıca döner.
4. Takım önce 1 dk plan yapar: taşları kim taşıyacak, kim önde, kim arkada?
5. Otizm Farkındalık Günü: takımda farklı hızlarda olan arkadaşlara sabır ve destek vurgusu; tüm takım birlikte bitirmeden kazanılmaz.

▼ DAHA KOLAY

Taş sayısı kişi sayısı kadar; nehir 8 m.

▲ DAHA ZOR

Takımın yarısı bir kolunu kullanmadan geçer.

Öğretmene ipucu: Başarı ölçütü hız değil, kimsenin 'nehre düşmemesi'. Kazanmak için herkesin fikrine ihtiyaç var.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Kütüphaneler Haftası: 'Oyun kitabı' önerisi; grup çemberinde teşekkür turu.

- Takımımız başarmak için hangi planı yaptı?
- Ben takımıma nasıl yardım ettim?
- Akran: grup arkadaşım fikirlerimi dinledi mi? (Evet/Kısmen/Hayır)

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Takımda 'kaptan yardımcısı' rolü; plan önceden resimle gösterilir.

Zenginleştirme: Takım, nehir geçişine yeni bir engel ekleyip diğer takıma meydan okur.

GÜVENLİK

Kapaklar kaygan zeminde kayabilir; kuru zemin şart. Birbirini taşımak yasak.

DEĞERLER

Yardımlaşma • Sabır • Farklılıklara saygı

HAFTANIN ODAĞI

Kurallara uyma, dürüstlük, rakibe saygı ve hakemsiz oyun.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

2 top, 12 huni, 30 kapak (yeşil 'adil oyun kartı' için 10 yeşil)

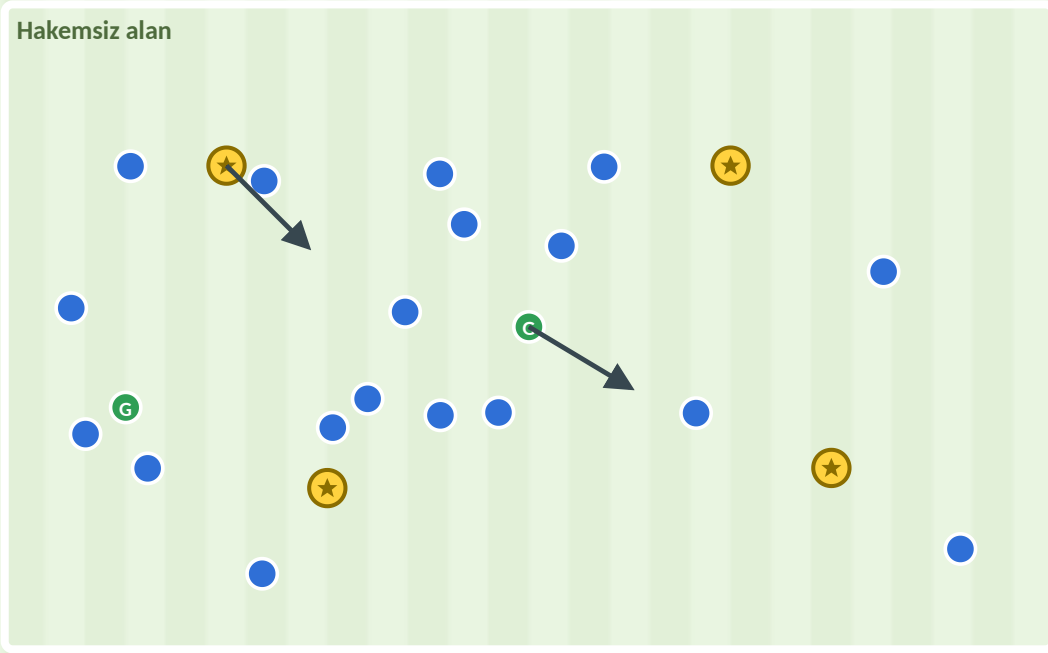
1. ders · Isınma (7 dk) — Selam-Söz Eşleşip tokalaşma ve 'Adil oynayacağım' sözü; ardından 'ayna ısınma'. Adil oyun kuralları 3 cümle ile tahtada/panoda.

1. OYUN Hakemsiz Donmaca

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – Donmaca / Buz-güneş **Düzen:** Tüm sınıf; 4 'buz' ebe, 2 'güneş' **Süre:** 15 dk

Hakemsiz alan



● Takım A ● Takım C ● Ebe ➡ Koşu yönü

Malzeme: 4 mavi kapak (buz), 2 sarı kapak (güneş), 8 huni

1. Buz ebeler dokunduğu öğrenciyi dondurur; güneşler dokunarak çözer.
2. Bu oyunda hakem yoktur: dokunulan öğrenci dürüstçe 'Dondum!' der ve donar.
3. Şüpheli durumda iki öğrenci 'taş-kâğıt-makas' ile karar verir; tartışma yok.
4. Her turdan sonra öğretmen 'Dürüstlük yıldızı' seçer: kendi hatasını söyleyen öğrenci.
5. 3 tur; her turda ebeler değişir.

▼ DAHA KOLAY

Tek buz ebe.

▲ DAHA ZOR

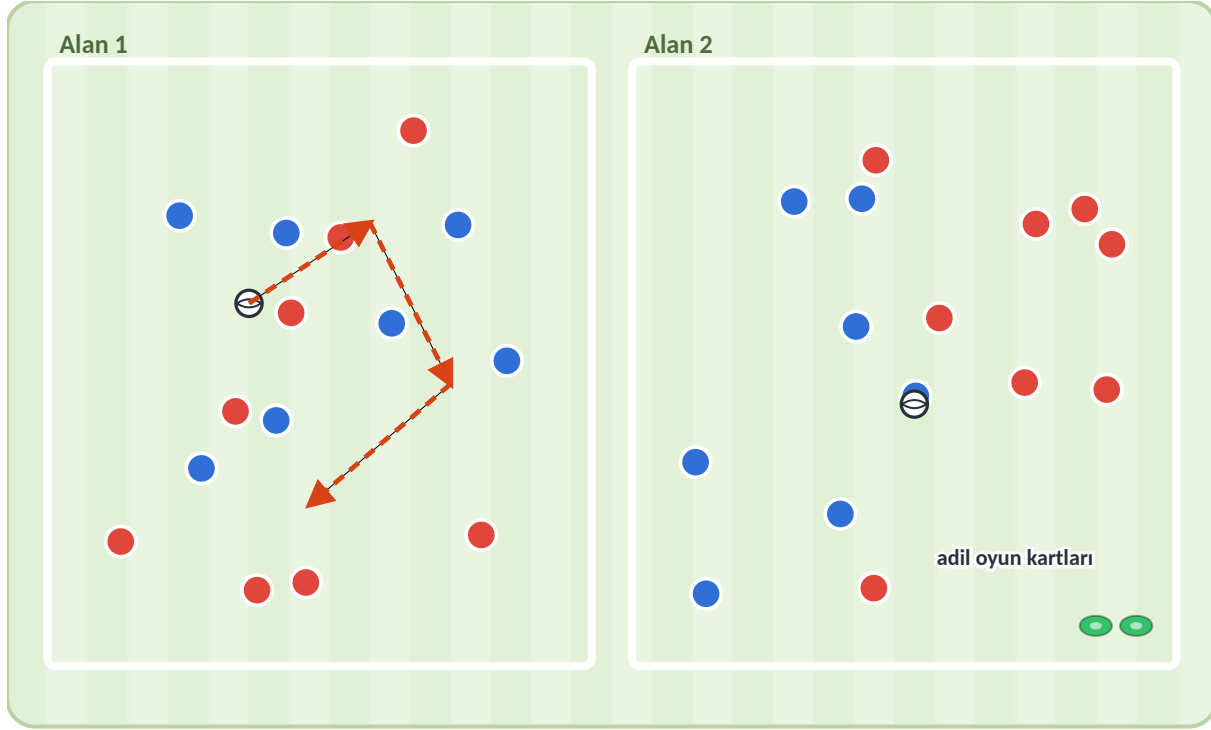
Donan öğrenci ancak iki farklı güneş dokunursa çözülür.

Öğretmene ipucu: Adil oyun, izlenmediğinde de kurala uymaktır. 'Hakemsiz oyunda kuralları kim korudu?' sorusu.

2. OYUN Beş Pas – Adil Oyun Kupası

FEK oyunu

Kaynak/Köken: Sarı FEK Hücüm Oyunları 5. Beş Pas Düzen: 2 alan × (7'ye 8) takım Süre: 20 dk



● Takım A ● Takım B ● Antrenman kapağı ○ Top ➔ Pas / atış

Malzeme: 2 top, 8 huni, 10 yeşil kapak (adil oyun kartı)

1. Takım kendi arasında 5 pas yaparsa 1 sayı alır; top düşerse ya da rakip keserse sayma baştan başlar.
2. Topa sahip oyuncu 3 adım atabilir; topu elden almak ve temas yasaktır.
3. Oyuncular kendi faullerini kendileri söyler ('Faul benden!'); top rakibe geçer.
4. Adil oyun davranışı gösteren (düşeni kaldıran, faulünü söyleyen) oyuncuya öğretmen yeşil kapak verir: +1 takım puanı.
5. Maç sonunda iki takım el sıkışır; puan tablosu 'skor + adil oyun' olarak yazılır.

▼ DAHA KOLAY

3 pas = sayı.

▲ DAHA ZOR

Aynı oyuncuya geri pas yasak; her pas farklı kişiye.

Öğretmene ipucu: Adil oyun kupası skor değil, en çok yeşil kapak toplayan takıma verilir.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Kişisel Verileri Koruma Günü: 'Arkadaşımın bilgilerini ve fotoğrafını izinsiz paylaşmamak da adil davranıştır.' Germe.

- Bugün adil oyun için ne yaptım?
- Kaybettiğimde nasıl davrandım?
- Adil oyun kontrol listesi: kurallara uyma / saygı / dürüstlük

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Adil oyun davranışları resimli kartlar; öğretmen model davranışı gösterir.

Zenginleştirme: Öğrenci bir sporcunun adil oyun örneğini araştırıp anlatır.

GÜVENLİK

Beş pasta teması yasak; kaybedilen topa kayarak girmek yasak.

DEĞERLER

Dürüstlük • Saygı • Adalet

HAFTANIN ODAĞI

Oyun içindeki problemleri fark edip grupla çözüm üretme.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

10 halka, 12 huni, 30 kapak, 1 uzun ip, 1 top (ya da uçan disk)

1. ders · Isınma (7 dk) — İnsan Düğümü 6-7 kişilik gruplar çember olur, sağ eliyle karşıdakinin elini, sol eliyle başka birinin elini tutar. Eller bırakılmadan düğüm çözülür.

1. OYUN Problem İstasyonları

FEK oyunu

Kaynak/Köken: Mor FEK Açık Alan 3. Problemi Çözdüm **Düzen:** 5 istasyon × 6 öğrenci; 5'er dk **Süre:** 25 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Öğrenci ▲ Huni
● Antrenman kapağı ● Halka — İp

Malzeme: Halkalar, huniler, kapaklar, uzun ip; her istasyonda görev kartı

- 1 - Ada: Tüm grup 1 halkanın içine sığmalı (5 sn). 2 - İpten geçit: Yerden 50 cm yükseklikte tutulan ipin üstünden, ipe değmeden herkes geçmeli.
- 3 - Kapak köprüsü: 3 kapakla 8 m'lik alan geçilmeli. 4 - Halka treni: Grup 2 halkayla, herkes bir halkaya basarak ilerlemeli.
- 5 - Huni kulesi: 6 huni ve 6 kapakla en yüksek dengeli kule 60 sn'de.
- Her istasyonda grup 'Problem - Denediğimiz çözüm - İşe yarayan çözüm' kartını doldurur.
- İstasyon lideri her istasyonda değişir.

▼ DAHA KOLAY

Görev süresi uzun; ipucu kartı alma hakkı.

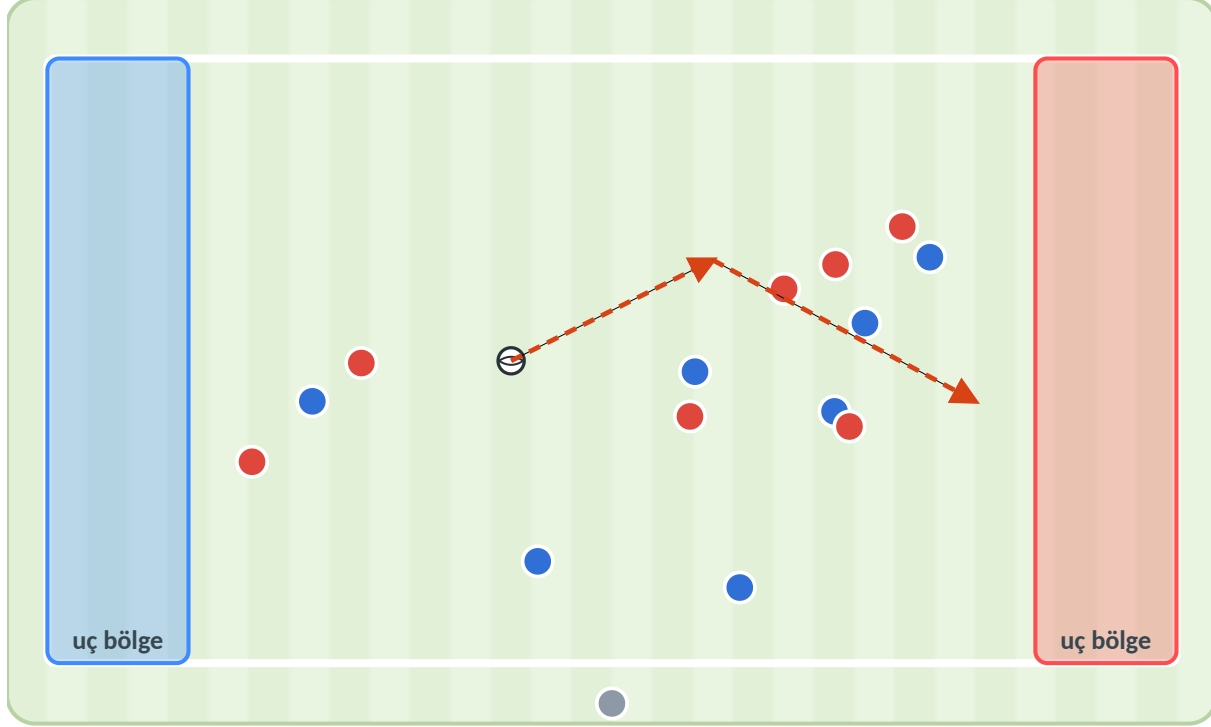
▲ DAHA ZOR

Konuşma yasağı ya da 2 öğrencinin gözleri kapalı.

Öğretmene ipucu: Problem çözme döngüsü: anla - planla - dene - değerlendir. Hemen deneyen gruplara 'plan' molası verin.

2. OYUN **Uçan Disk / Ultimate Top**

FEK oyunu

Kaynak/Köken: Mor FEK 4. Uçan Disk **Düzen:** 2 takım × 15 öğrenci (7'ye 7 sahada, 1'er yedek dönüşümlü) ya da 2 alan **Süre:** 18 dk

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

Malzeme: 1 uçan disk (yoksa 1 top), 8 huni (iki uç bölge)

1. Takım, diski/topu paslaşarak rakibin uç bölgesinde bir arkadaşına ulaştırırsa 1 sayı alır.
2. Disk elde iken koşulmaz (pivot yapılabilir); 5 saniyede pas verilmelidir.
3. Disk yere düşer ya da rakip keserse top rakibe geçer.
4. Problem molası: öğretmen oyunu durdurur, bir problem söyler ('Sürekli pas kesiliyor') ve takımdan 30 sn'de çözüm ister.
5. Turizm Haftası: uç bölgelere il isimleri verilir; sayı yapan takım o ilden bir tarihî yer söyler (bonus).

▼ DAHA KOLAY

Pas mesafesi kısa; savunma 1 kol mesafesi uzakta.

▲ DAHA ZOR

Sayı için takımdan en az 4 kişi diske dokunmalı.

Öğretmene ipucu: Disk atışı: el sırtı hedefe, bilek kıvrılıp açılır; tutarken 'sandviç' tutuş (iki el üst-alt).**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Grupça 'Bugün çözdüğümüz en zor problem' paylaşımı; nefes.

- Karşılaştığımız problem neydi, nasıl çözdük?
- İlk çözüm işe yaramadığında ne yaptık?
- Problem kartı değerlendirmesi (4 aşama)

FARKLILAŞTIRMA**Destekleme:** Her istasyonda 1 ipucu kartı; çözüm adımları resimli.**Zenginleştirme:** Grup yeni bir 'problem istasyonu' tasarlar.**GÜVENLİK**

İp üstünden geçişte ip yere bırakılabilir olmalı, sabit bağlanmaz; kule istasyonunda huni fırlatılmaz.

DEĞERLER

Sabır · İş birliği · Kültürel miras (Turizm)

BO.4.2.3.2 Kültürümüze ve diğer kültürlerle ait halk danslarını yapar.

Mor FEK Kültürümü Tanıyorum: Kafkas, Zeybek, Atabarı (+ Açık Alan kartları)

17 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı

HAFTANIN ODAĞI

Halay ve dünya çocuk danslarında ortak ritim ve figür.

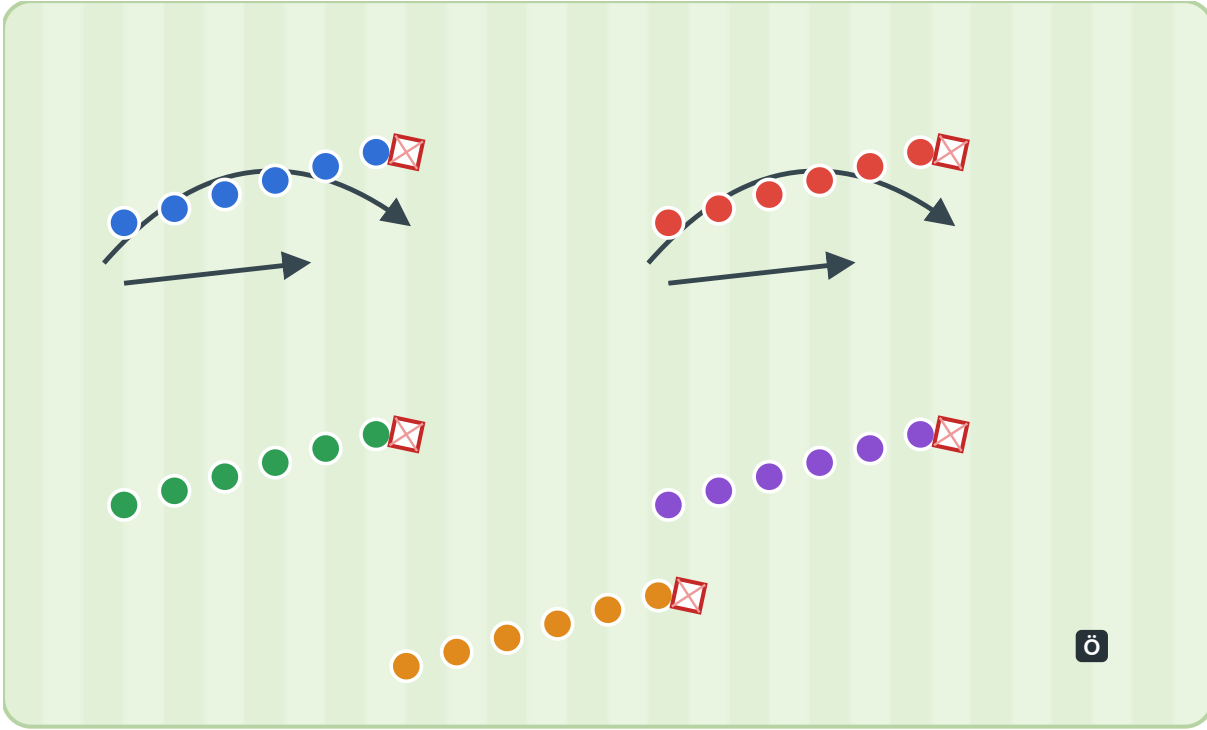
MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

6 mendil, müzik (halay, Kongo/Afrika ritmi), 10 kapak

1. ders · Isınma (7 dk) — Dünya Çocuklarına Selam Öğrenciler dolaşır; öğretmen bir ülke söyler ve selamlaşma şekli yapılır: Türkiye – el sıkışma, Japonya – eğilme, Yeni Zelanda – burun (taklit), Fransa – yanak (havadan). Sonra o ülkenin müziğine 8 zaman dans.

1. OYUN Halay Başı Kimde?

Halk oyunu uyarlaması

Kaynak/Köken: Anadolu – Halay (Kafkas figürleriyle) **Düzen:** 5 halay sırası × 6 öğrenci **Süre:** 20 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ■ Öğretmen □ Mendil

➡ Koşu yönü

Malzeme: 5 mendil (halay başı), müzik

1. Sıralar serçe parmak tutuşuyla hilal şeklinde durur; en sağdaki mendilli öğrenci 'halay başı'dır.
2. Temel adım (4 zaman): sağ ayak sağa – sol ayak sağ ayağın yanına – sağ ayak sağa – sol ayak havada vuruş. Önce sayarak, sonra müzikle.
3. Halay başı figür değiştirir: çömelme, el çırpma, 'Kafkas' ayak ucu yükselişi. Sıra onu taklit eder.
4. Öğretmen 'Değiş!' deyince mendil sıranın en solundaki öğrenciye geçer; o yeni halay başıdır.
5. 23 Nisan: 5 sıra büyük bir halay halkası oluşturarak bayram gösterisi yapar.

▼ DAHA KOLAY

Yalnızca yürüyüş adımıyla halka dönüşü.

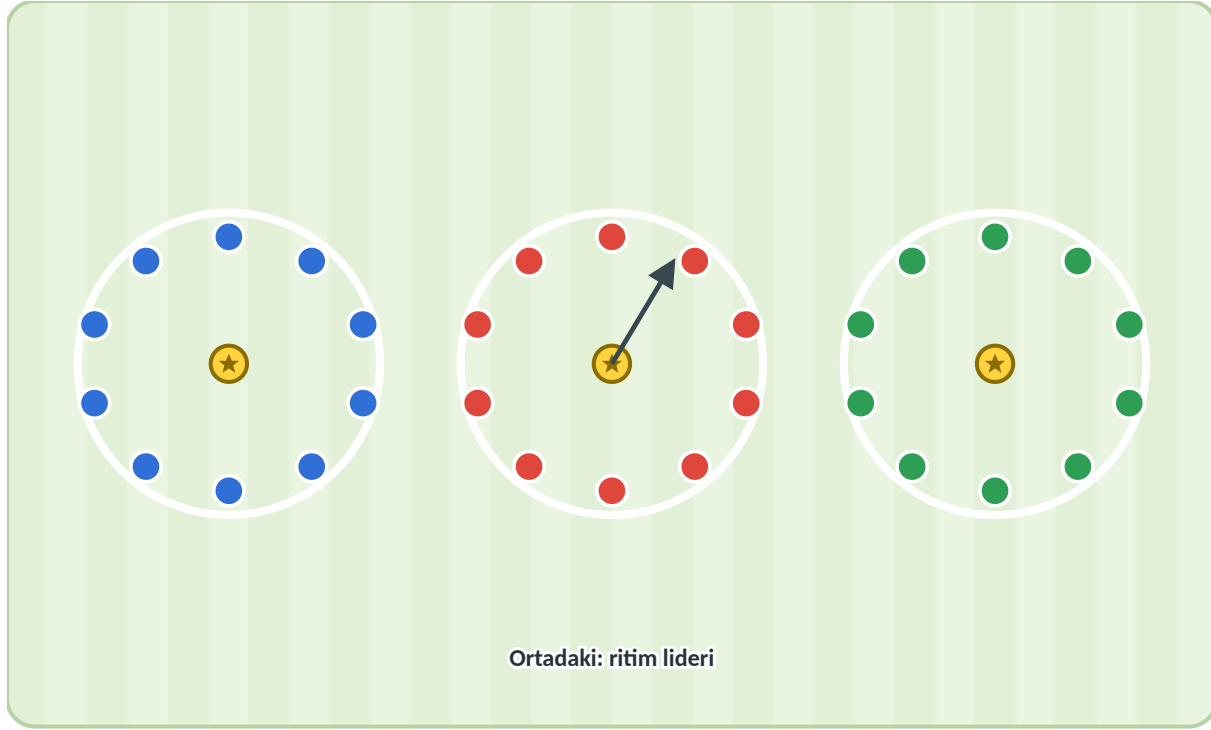
▲ DAHA ZOR

Halay başı 8 zamanlık kendi figürünü oluşturur.

Öğretmene ipucu: Ritmi ayakla değil önce elle öğretin: 'çak-çak-çak-dur'. Sonra ayağa aktarın.

2. OYUN **Bana Ayak Uydur**

Dünya çocuk oyunu

Kaynak/Köken: Kongo (Zaire) – ritim lideri oyunu **Düzen:** 3 daire × 10 öğrenci **Süre:** 18 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Ebe ➔ Koşu yönü

Malzeme: Müzik veya el davulu, 3 kapak (lider işareti)

1. Daire hâlinde durulur; ortadaki 'ritim lideri' müziğin ritmine uygun bir dans hareketi yapar.
2. Daire aynı hareketi taklit eder. Lider 8 zaman sonra bir arkadaşının önünde durur ve 'Bana ayak uydur!' der.
3. Seçilen öğrenci liderin hareketini birebir yapar, ardından yeni hareketiyle lider olur.
4. Kural: yeni lider mutlaka farklı bir vücut bölümü kullanır (kollar, kalça, ayaklar, baş).
5. Son turda 3 daire kendi en iyi 4 hareketini birleştirip 32 zamanlı bir 'Dünya Çocukları Dansı' oluşturur.

▼ DAHA KOLAY

Lider hareketi 4 zaman yapar; tekrar sayısı fazla.

▲ DAHA ZOR

Seçilen öğrenci liderin hareketini ayna (ters) şekilde yapar.

Öğretmene ipucu: Farklı kültürlerin dansları ortak özellikleri: halka, ritim, taklit. 23 Nisan'ın 'dünya çocukları' vurgusuyla ilişkilendirin.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

23 Nisan: 'Dünya çocuklarına mesajım' turu; yavaş müzikle esneme.

- Halayda ritmi nasıl yakaladım?
- Farklı kültürlerin danslarında hangi benzerlikleri gördüm?
- Kontrol: adımları ritme uygun yapıyor mu? (Evet/Kısmen/Hayır)

FARKLI LAŞTIRMA

Destekleme: Adımlar yerde kapak izleriyle gösterilir; ritim akranla birlikte sayılır.

Zenginleştirme: Öğrenci yöresinin bir halk oyununu araştırıp 8 zamanlık figür öğretir.

GÜVENLİK

Sıralar ve daireler arası 4 m; halay çömelmelerinde eller bırakılabilir.

DEĞERLER

Egemenlik bilinci · Kültürel mirasa saygı · Barış

HAFTANIN ODAĞI

19 Mayıs gösterisi için görev paylaşımı, düzen ve formasyon.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

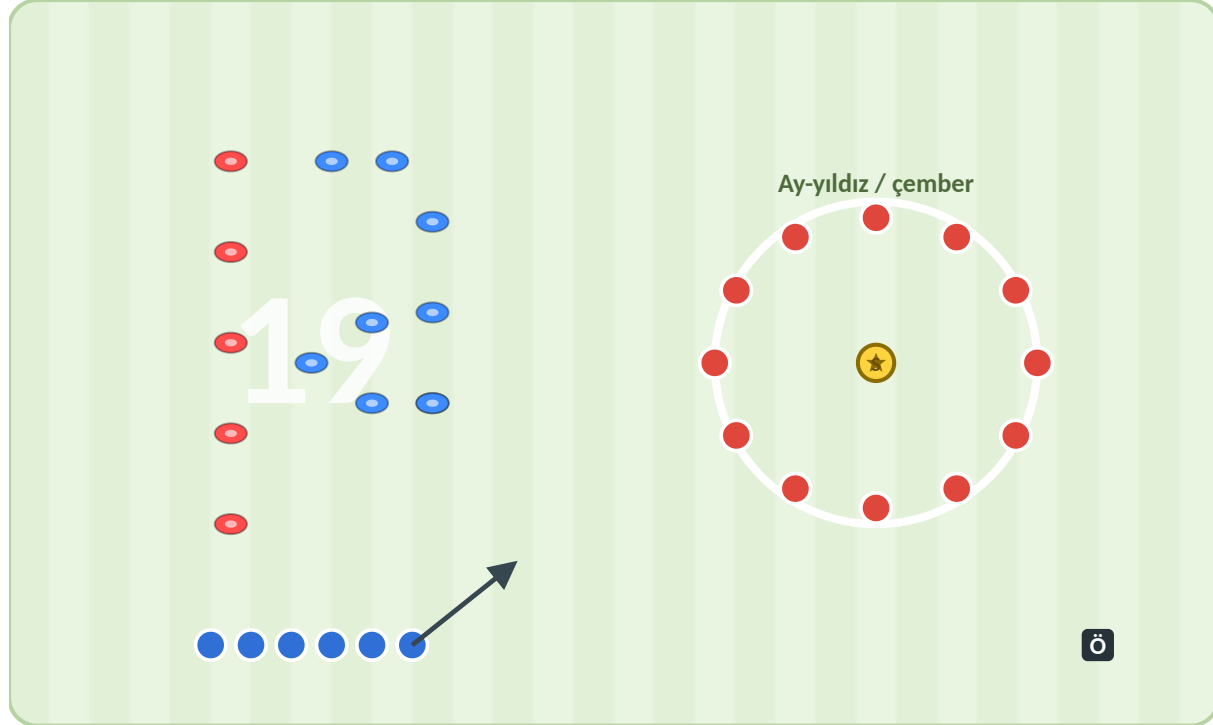
30 kapak (formasyon işaretleri), 10 huni, 5 mendil (sancak), müzik

1. ders · Isınma (7 dk) — Tören Düzeni Düdükle hızlı hizalanma oyunu: '3'lü sıra!', '5'li dizi!', 'Çember!', 'Hilal!'. Her komutta en hızlı ve düzgün hizalanan grup alkışlanır; hizalamayı 'düzen sorumlusu' yönetir.

1. OYUN Formasyon Ustaları

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Bayram gösterisi (19 Mayıs) hazırlığı **Düzen:** Tüm sınıf; 5 grup × 6 öğrenci + görev kartları **Süre:** 22 dk



● Takım A ● Takım B ● Ebe ■ Öğretmen ● Antrenman kapağı ➡ Koşu yönü

Malzeme: 30 kapak (yere formasyon noktaları), müzik

- Görevler dağıtılır: sancak taşıyıcı, düzen sorumlusu, müzik sorumlusu, zaman tutucu, malzeme sorumlusu, sunucu.
- Öğretmen yere kapaklarla 3 formasyon işaretleri: 'Ay-yıldız', '19', 'Çember'.
- Gruplar müzik başlayınca 8 zamanda bir formasyondan diğerine geçer; her grup kendi renkli kapaklarına gider.
- Geçişte çarpışma ya da gecikme olursa düzen sorumlusu 'çözüm'ü söyler ve tekrar edilir.
- Son 5 dk: 3 formasyon + 16 zamanlı hareket dizisi gösterisi, diğer sınıfa ya da kameraya sunum.

▼ DAHA KOLAY

2 formasyon, 16 zamanda geçiş.

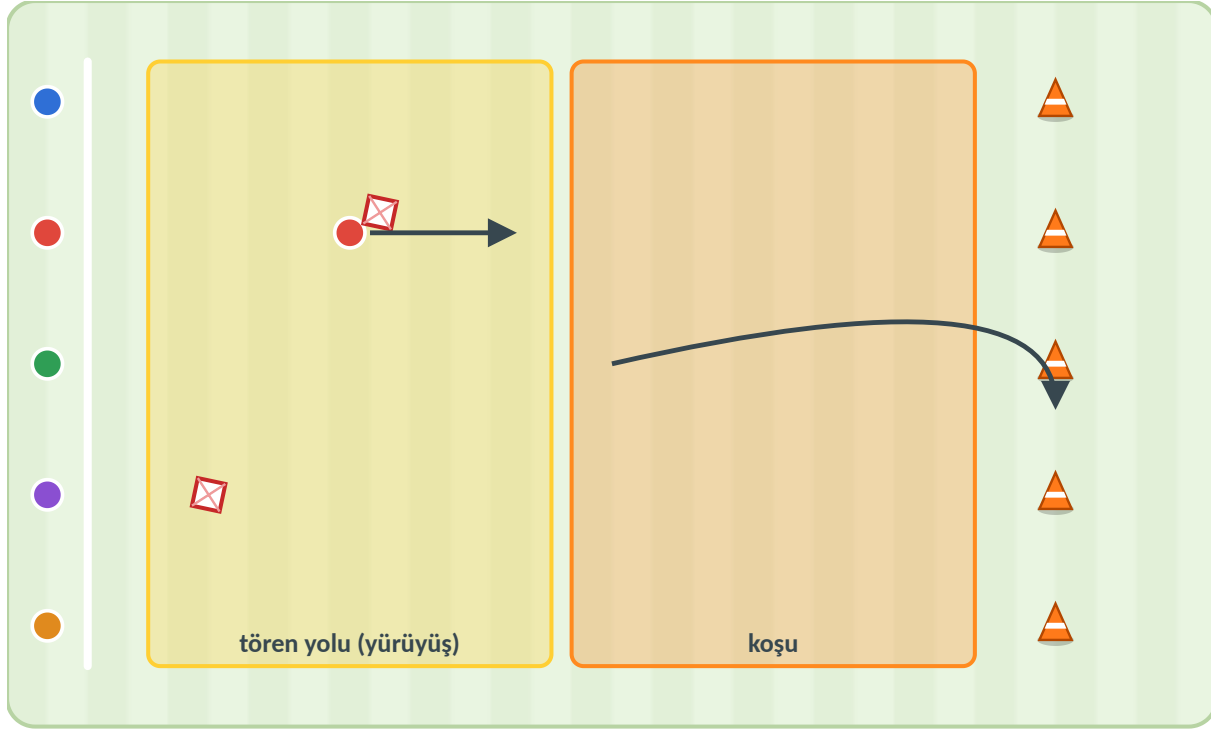
▲ DAHA ZOR

Geçişlerde galop ve dönüş figürü eklenir.

Öğretmene ipucu: Sorumluluk almak = görevini zamanında, eksiksiz ve arkadaşını düşünerek yapmak. Görev kartlarını her provada değiştirin.

2. OYUN **Sancak Taşıma Bayrak Yarışı**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Bayrak yarışı (FEK 28) + tören sorumluluğu **Düzen:** 5 takım × 6 öğrenci **Süre:** 15 dk

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

Malzeme: 5 mendil (sancak), 15 huni, tebeşir 'tören yolu'

- Her kulvarda 6 m'lik 'tören yolu' (tebeşirle iki çizgi) ve ardından koşu bölümü.
- Sancaktar mendili iki eliyle göğüs hizasında tutar; tören yolunda tören adımıyla (dizler yüksek, ritimli) yürür.
- Tören yolu bitince koşarak dönüş hunisinden dönüp sancağı sıradakine törensel bir el değişimiyle teslim eder.
- Tören yolunda koşan ya da sancağı düşüren sancaktar yolu yeniden yürür.
- Takımların 'tören puanı' (düzen, ciddiyet) ve 'süre puanı' toplanır.

▼ DAHA KOLAY

Tören yolu 3 m.

▲ DAHA ZOR

Tören yolunda takım sayarak (1-2-3-4) ritim tutar; sancaktar ritimden çıkmamalı.

Öğretmene ipucu: Bayram ve törenlerde davranışlar: saygı duruşu, İstiklal Marşı'nda hazır ol, sancağa saygı. Kût'ül Amâre Zaferi hakkında kısa bilgi verin.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Kût'ül Amâre Zaferi ve 19 Mayıs'ın anlamı; nefes ve germe.

- Gösteri hazırlığında hangi görevi üstlendim?
- Görevimi yaparken arkadaşlarımı nasıl düşündüm?
- Görev kontrol listesi (zamanında / eksiksiz / iş birliği)

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Formasyon noktaları renkli ve numaralı; görevler resimli kart.

Zenginleştirme: Grup, 19 Mayıs için 32 zamanlık kendi gösteri bölümünü tasarlar.

GÜVENLİK

Formasyon geçişlerinde yön kuralı (herkes saat yönünde) ile çarpışma önlenir.

DEĞERLER

Vatanseverlik · Sorumluluk · Saygı

HAFTANIN ODAĞI

Zeybek ve Horon'un temel figürleri; tempo farkı.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

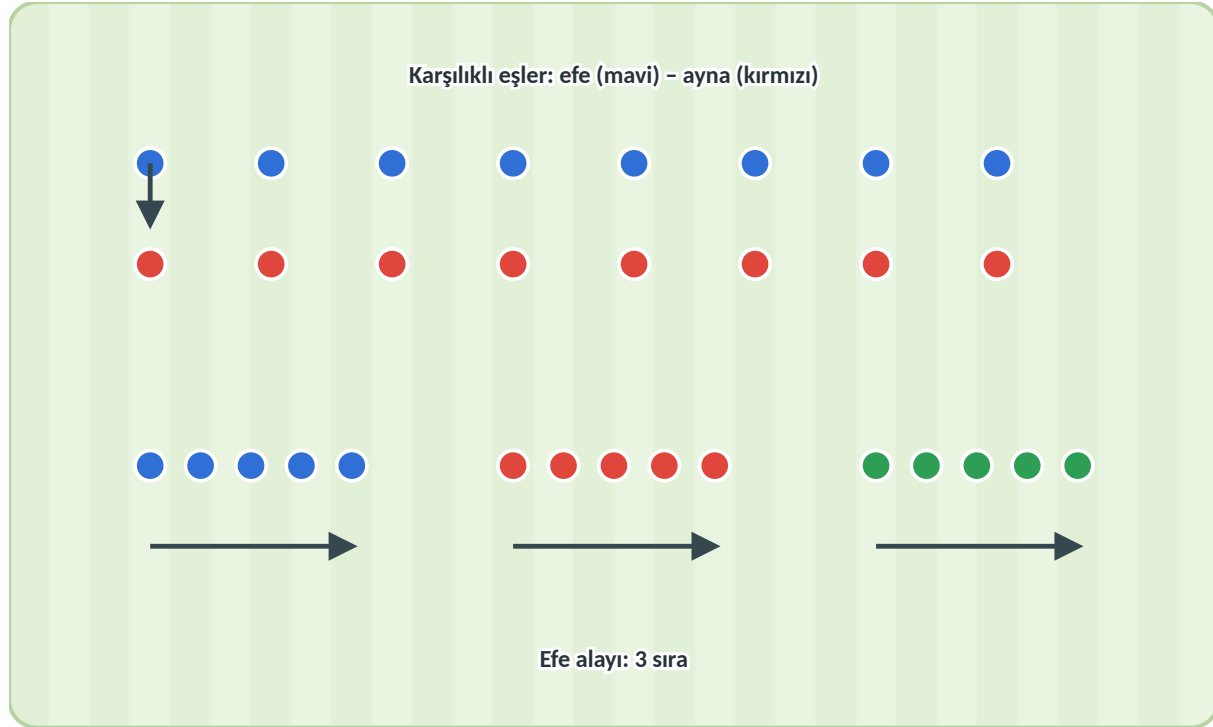
Müzik (zeybek – yavaş, horon – hızlı), 6 mendil, 12 kapak

1. ders · Isınma (7 dk) — Trafik Polisi Öğretmen polis işaretleri yapar: kol yukarı = dur, kollar yana = yavaş, el sallama = geç, avuç öne = geri. Öğrenciler 'araç' gibi hareket eder; yaya geçidi (kapak dizisi) önünde durup bakarak geçerler.

1. OYUN Zeybek Ayna

Halk oyunu uyarlaması

Kaynak/Köken: Ege – Zeybek (sadeleştirilmiş) **Düzen:** 15 eş (karşılıklı) → 3 sıra **Süre:** 20 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ➡ Koşu yönü

Malzeme: Müzik (9/8 yavaş zeybek), 12 kapak (adım yeri)

1. Zeybek duruşu: göğüs açık, kollar yanlarda omuz hizasında açık, bakış yukarıda – 'efe duruşu'.
2. Temel figür (sadeleştirilmiş): 4 yavaş ağır adım ileri (her adımda diz hafif bükülür) – yerinde dönüş – 2 adım geri.
3. Eşler karşılıklı durur; biri 'efe' olur, diğeri ayna gibi taklit eder. 16 zamanda rol değişir.
4. İleri figür: dönüş sonunda sağ diz yere yaklaşır (diz çökme), eller yere dokunmadan kalkılır.
5. 3 sıra hâlinde 'efe alayı' yürüyüşüyle gösteri tamamlanır.

▼ DAHA KOLAY

Diz çökme yerine hafif eğilme.

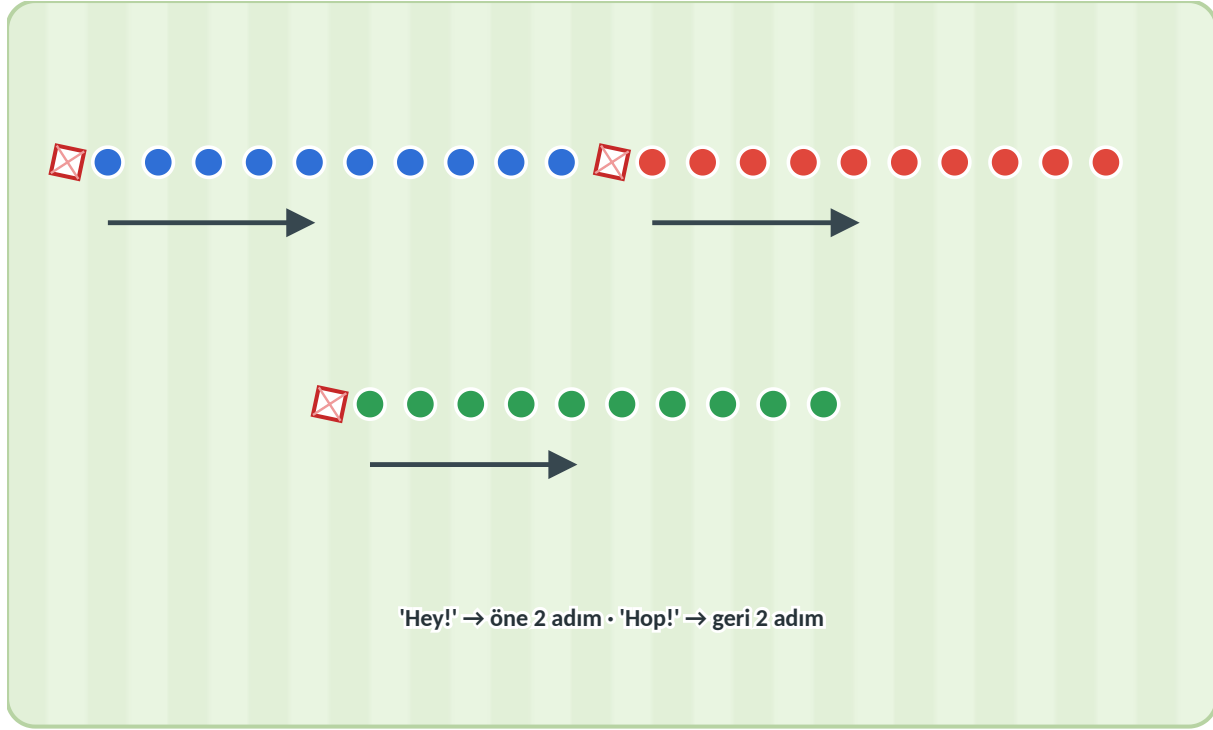
▲ DAHA ZOR

Efe figür sırasını her seferinde değiştirir; ayna eş ezberden takip eder.

Öğretmene ipucu: Zeybek yavaş ve ağırbaşlıdır; acele etmemek, dengede kalmak (statik-dinamik denge) önemlidir.

2. OYUN **Horon Titremesi**

Halk oyunu uyarlaması

Kaynak/Köken: Karadeniz – Horon (tempo oyunu) **Düzen:** 3 sıra × 10 öğrenci (omuz omuza) **Süre:** 18 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C □ Mendil ➡ Koşu yönü

Malzeme: Müzik (kemençe/horon) veya el çırpma, 3 mendil

1. Sıralar omuz omuza tutunur. Temel adım: sağa 2 küçük adım – yerinde 2 titreme (diz ve omuz titremesi).
2. Oyun: öğretmen 'Yavaş!' – 'Hızlı!' – 'Titret!' komutları verir; sıra bozulmadan tempo değiştirilir.
3. Müzik durursa sıra donar; kıpırdayan sıranın başı 'horon başı' görevini arkadaşına devreder.
4. Horon başı 'Hey!' diye bağırınca sıra öne 2 adım, 'Hop!' deyince geri 2 adım.
5. Final: 3 sıra birleşip büyük halka horonu.

▼ DAHA KOLAY

Titreme yok; yalnızca tempo değişimi.

▲ DAHA ZOR

'Hey!' komutunda çömelme ve kalkış.

Öğretmene ipucu: Zeybek (yavaş) ile Horon'u (hızlı) karşılaştırın: 'Hangi yöre, hangi tempo, hangi duygu?'**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Anneler Günü: 'Annemle / ailemle oynayabileceğim dans' fikirleri; nefes.

- Zeybek ve Horon'un farkı nedir?
- Tempo değişince vücudumu nasıl kontrol ettim?
- Kontrol: figürleri sırasıyla yapabiliyor mu? (Evet/Kısmen/Hayır)

FARKLILAŞTIRMA**Destekleme:** Figürler 2'ye indirilir; video/görsel destekli gösterim.**Zenginleştirme:** Öğrenci farklı bir yörenin (Teke, Halay, Bar) figürünü araştırıp gösterir.**GÜVENLİK**

Diz çökme figürü yumuşak zeminde; sıra aralarında 3 m.

DEĞERLER

Kültürel mirasa saygı · Aile · Trafik kurallarına uyma

HAFTANIN ODAĞI

Türk dünyası ve diğer kültürlerden grup dansları; herkesin katılabildiği dans.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

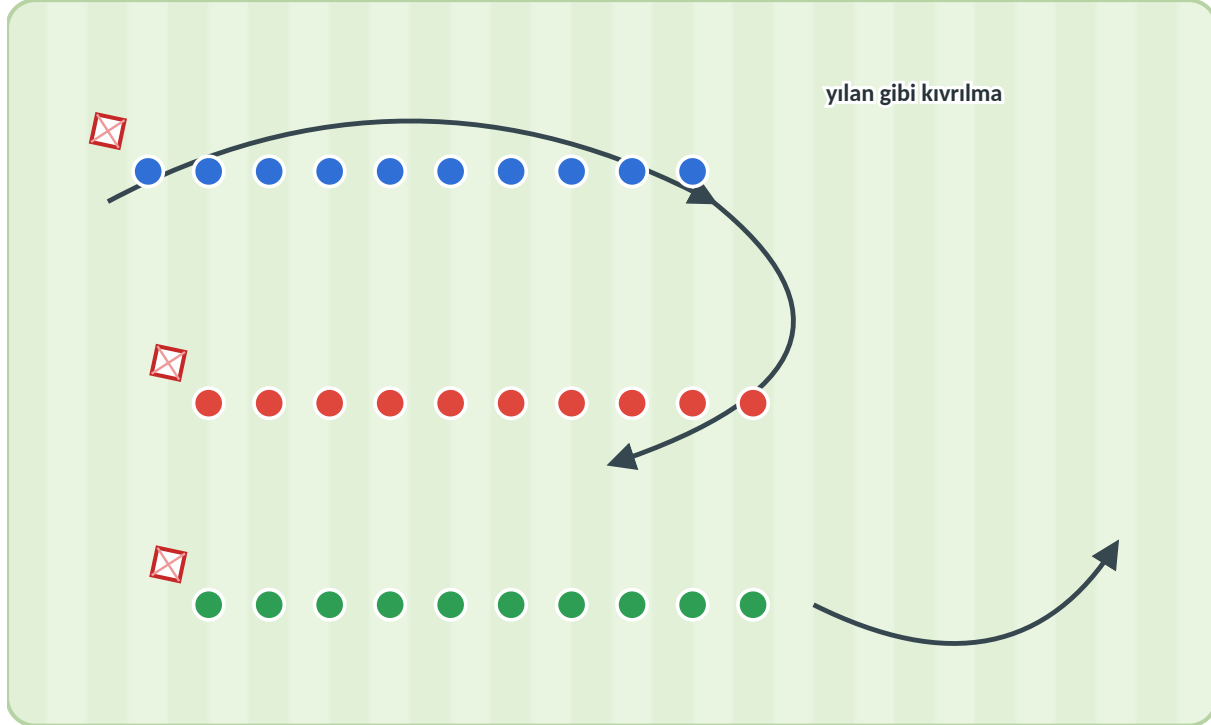
Müzik (Yallı, Hora), 10 kapak, sandalye (varsa)

1. ders · Isınma (7 dk) — Ritim Zinciri Daire hâlinde; bir öğrenci 4 zamanlık el-ayak ritmi yapar (çak-çak-vur-dur), sağındaki tekrar edip bir ekleme yapar. Zincir uzadıkça hafıza ve ritim güçlenir.

1. OYUN Yallı Zinciri

Halk oyunu uyarlaması

Kaynak/Köken: Azerbaycan / Nahçıvan – Yallı (UNESCO listesinde) · Türk dünyası **Düzen:** 3 zincir × 10 öğrenci **Süre:** 20 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C □ Mendil ➔ Koşu yönü

Malzeme: Müzik, 3 mendil (yallı başı)

1. Zincir, serçe parmaklardan tutunarak açık halka oluşturur; başta mendilli 'yallı başı'.
2. Temel adım: sağa yan adım – sol ayak arkadan çapraz – sağa yan adım – sol ayak önden vuruş (4 zaman).
3. Yallı başı zinciri yılan gibi kıvrılarak alanda gezdirir; zincir kopmamalıdır.
4. 'Dön!' komutunda zincir yön değiştirir, en sondaki öğrenci yeni yallı başı olur.
5. Final: 3 zincir birleşip tek bir büyük yallı halkası.

▼ DAHA KOLAY

Çapraz adım yerine yan adım.

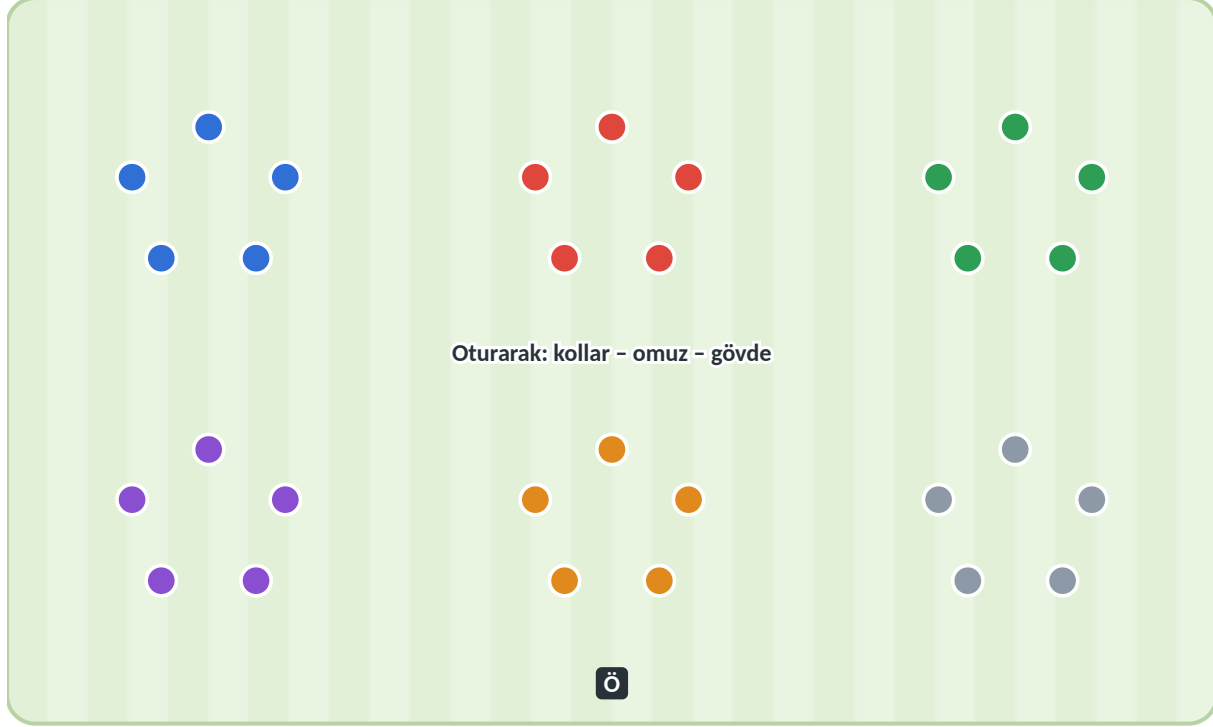
▲ DAHA ZOR

Yallı başı 2 yeni figür (sekme, dönüş) ekler.

Öğretmene ipucu: Türk dünyasının ortak dans kültürü: halay – yallı – kolbastı benzerliklerini sorun.

2. OYUN Oturarak Dans – Herkes Dansta

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Paralimpik dans / kapsayıcı etkinlik – Engelliler Haftası **Düzen:** 6 grup × 5 öğrenci (oturarak) **Süre:** 18 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Öğrenci ■ Öğretmen

Malzeme: Sandalye (varsa) ya da yere oturma; müzik; 6 kapak

1. Tüm öğrenciler oturur; yalnızca üst beden, kollar ve baş kullanılır.
2. Her grup 4 hareketlik (8'er zaman) bir oturarak dans oluşturur: kol dalgası, omuz ritmi, el çırpma-diz vurma, gövde dönüşü.
3. Gruplar sırayla sunar; diğer gruplar oturarak taklit eder.
4. Tartışma: 'Tekerlekli sandalye kullanan bir arkadaşımız halayımıza nasıl katılabilir?' Öneriler 1 halay figürüne uygulanır.
5. Final: yarı sınıf ayakta, yarı sınıf oturarak aynı ritimde ortak dans.

▼ DAHA KOLAY

2 hareketlik dans.

▲ DAHA ZOR

Dans bir yerel halk oyununun figürlerinden uyarlanır.

Öğretmene ipucu: Kapsayıcılık: Kuralı değiştirmek, herkesin oynayabilmesini sağlamak içindir.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Vakıflar Haftası: yardımlaşma geleneği; oturarak germe.

- Farklı kültürlerin danslarında hangi ortak özellikler var?
- Oturarak dans ederken neler hissettim?
- Akran: grup dansında herkes katıldı mı?

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Adımlar kapak işaretleriyle; akran ile el ele.

Zenginleştirme: Öğrenci Türk dünyasından (Kazak, Kırgız, Özbek) bir dansı araştırıp tanıtır.

GÜVENLİK

Zincirde sert çekme yok; kıvrılmada hız sınırı.

DEĞERLER

Kardeşlik • Kapsayıcılık • Yardımlaşma

BO.4.2.3.3 Kültürümüze ve diğer kültürlerle ait çocuk oyunlarını oynar.

Mor FEK Geleneksel Çocuk Oyunları: 1. Yedi Kale, 2. Hamam Kubbe, 3. Çember Çevirme / Ayakkabı Saklama

17 19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı

HAFTANIN ODAĞI

Geleneksel oyunların kurallarını ve oyunlardaki becerileri öğrenmek.

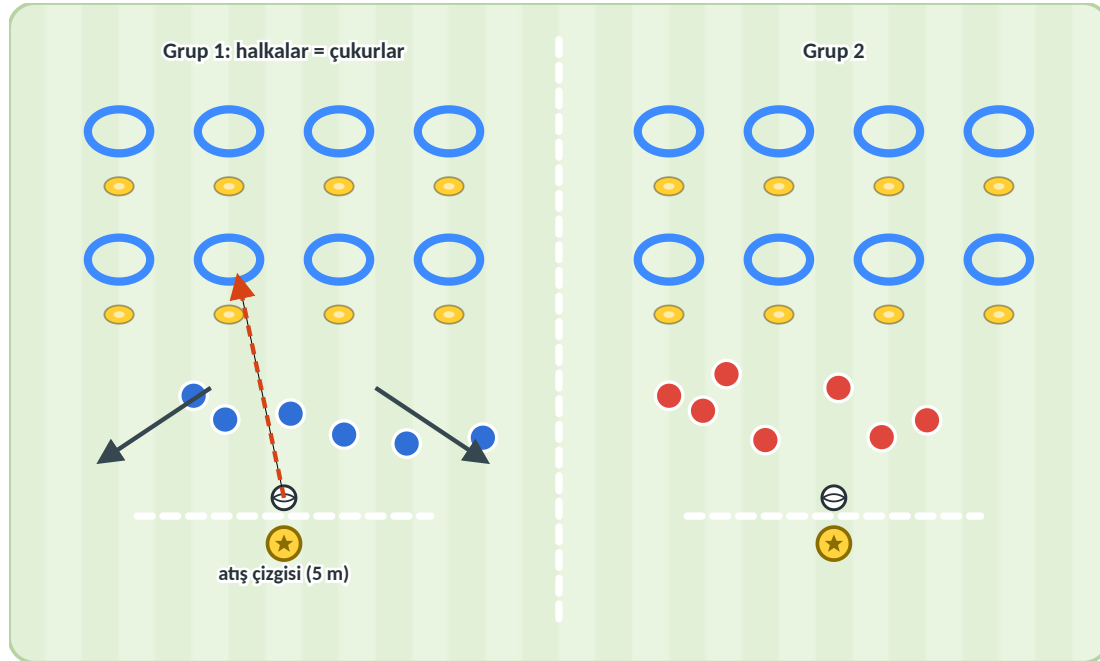
MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

2 sünger top, 16 halka (çukur yerine), 45 kapak (taş), 1 büyük karton kutu/ev

1. ders · Isınma (7 dk) — Tekerlemeyle Ebe Seçimi Geleneksel tekerlemeler öğretilir: 'İğdır'dan gelirim...', 'O pişti bu pişti...'. Her tekerlemede seçilen öğrenci bir hareket gösterir, sınıf taklit eder.

1. OYUN Hamam Kubbe (Halkalı)

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Mor FEK Geleneksel Çocuk Oyunları 2 – Hamam Kubbe**Düzen:** 2 grup × 15 öğrenci; her grupta 1 top**Süre:** 20 dk

● Takım A ● Takım B ● Ebe ● Antrenman kapağı ● Halka ○ Top ➡ Koşu yönü
➡ Pas / atış

Malzeme: Her gruba 8 halka (çukur yerine, her halkada 2 kişi), her halkanın yanında 3 kapak (taş), 1 sünger top

- Halkalar yan yana dizilir; her halka bir 'çukur'dur ve 2 öğrenciye aittir (15 kişi → 8 halka). Her halkanın yanına 3 kapak konur.
- Atıcı 5 m geriden topu yerden yuvarlayarak halkalardan birinin içine sokmaya çalışır.
- Top hangi halkaya girerse o halkanın sahipleri topu alır, diğerleri kaçır. Topu alan 'Kubbe!' der, herkes donar.
- Topu alan öğrenci yerinden bir arkadaşını belden aşağı vurmaya çalışır. Vurursa vurulanın 1 kapağı gider; vuramazsa kendi kapağı gider.
- Kapağı biten halka 'kapanır'. Amaç en sona kalmaktır. Atış sırası dönüşümlü devam eder.

▼ DAHA KOLAY

Halkalar yakın, atış 3 m.

▲ DAHA ZOR

Top uzun saplı araçla (sopa) itilerek halkaya sokulur (orijinaldeki gibi).

Öğretmene ipucu: Orijinal oyunda toprağa çukur açılır ve sopa kullanılır; okulda güvenli uyarılama için halka ve elle yuvarlama kullanıyoruz.

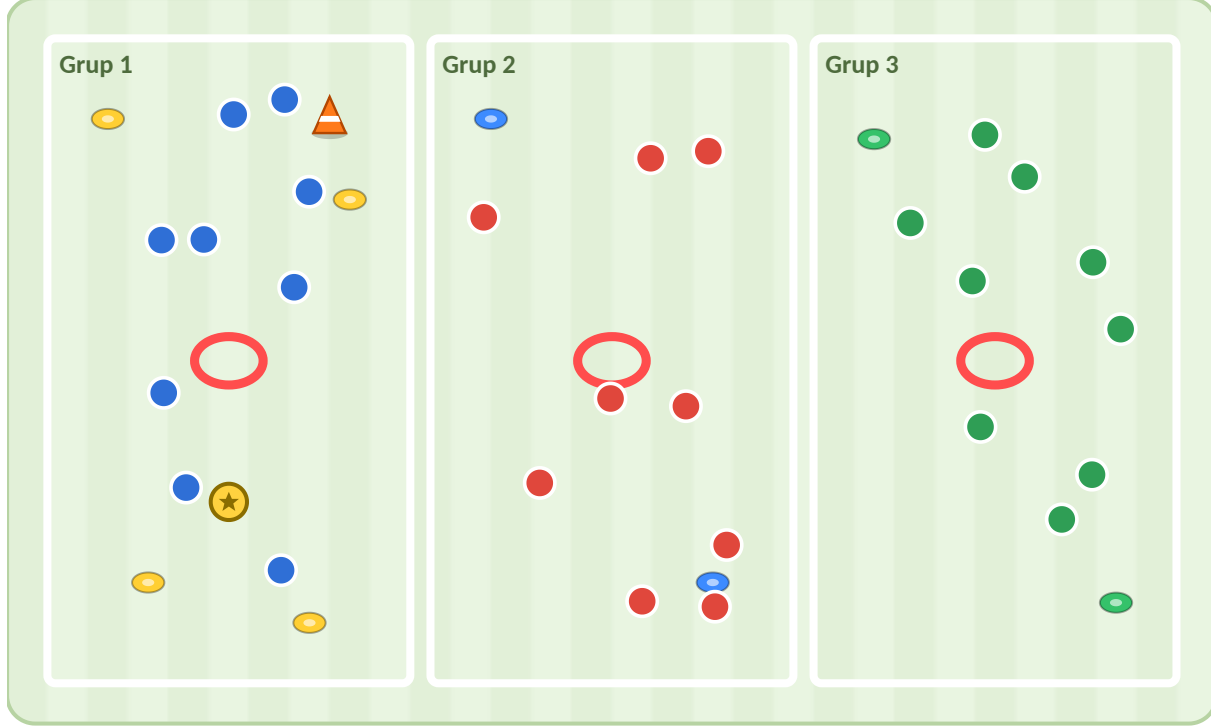
2. OYUN Kapak Saklama (Ayakkabı Saklama)

Geleneksel uyarılama

Kaynak/Köken: Mor FEK Geleneksel Çocuk Oyunları 3 – Ayakkabı Saklama

Düzen: 3 grup × 10 öğrenci (ayrı alanlar)

Süre: 18 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Ebe ▲ Huni ● Antrenman kapağı ● Halka

Malzeme: Her öğrenciye isim yazılı 1 kapak (ayakkabı yerine), her gruba 1 halka ('ev')

- Her öğrenci kendi kapağını gruptaki 'ev'e (halka) koyar.
- Ebe, diğerleri gözlerini kapatıp 20'ye kadar sayarken kapakları kendi alanındaki güvenli yerlere saklar (huni altı, çimen kenarı...).
- Öğrenciler kendi kapağını tek ayak üstünde sekerek arar; yorulan ayak değiştirebilir ama iki ayak aynı anda yere basamaz.
- Kapağını bulan eve sekerek getirir; ilk getiren yeni ebe olur.
- Orijinal oyunda ayakkabı saklanır; öğrencilere bu oyunu ailelerine sormaları önerilir.

▼ DAHA KOLAY

Galop ile arama; saklama alanı küçük.

▲ DAHA ZOR

Kapak bulunduktan sonra ebeden kaçarak eve getirilmeli.

Öğretmene ipucu: Tek ayak sekme becerisi ve dinamik denge; saklama alanı sınırlarını hunilerle net belirleyin.

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

19 Mayıs: Atatürk'ün gençliğe ve spora verdiği önem; 'Bu oyunları büyüklerimiz nasıl oynardı?' sohbeti.

- Hamam kubbede hangi becerileri kullandım? (yuvarlama, atma, donma-denge)
- Geleneksel oyunları neden yaşatmalıyız?
- Gözlem: kurallara uyma ve sırasını bekleme

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Kural sayısı azaltılır; öğretmen ilk turu birlikte oynar.

Zenginleştirme: Öğrenci büyüklerinden bir geleneksel oyun öğrenip oyun kartını hazırlar.

GÜVENLİK

Belden aşağı atış, sünger top; saklama alanında su, cam, çukur olmamalı.

DEĞERLER

Kültürel miras · Vatanseverlik (19 Mayıs)

HAFTANIN ODAĞI

Tekerlemeli ve ip oyunları; tarihî bir olayı oyunlaştırma.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

4 atlama ipi (2 uzun ip yapılır), 10 halka, 15 huni, 10 kapak

1. ders · Isınma (7 dk) — Uzun Urgan Kütahya yöresi oyunu: öğrenciler kol kola daire olur; iki öğrenci kollarıyla köprü kurar, diğerleri sırayla altından geçerek 'örgü' oluşturur ve sonra çözülür.

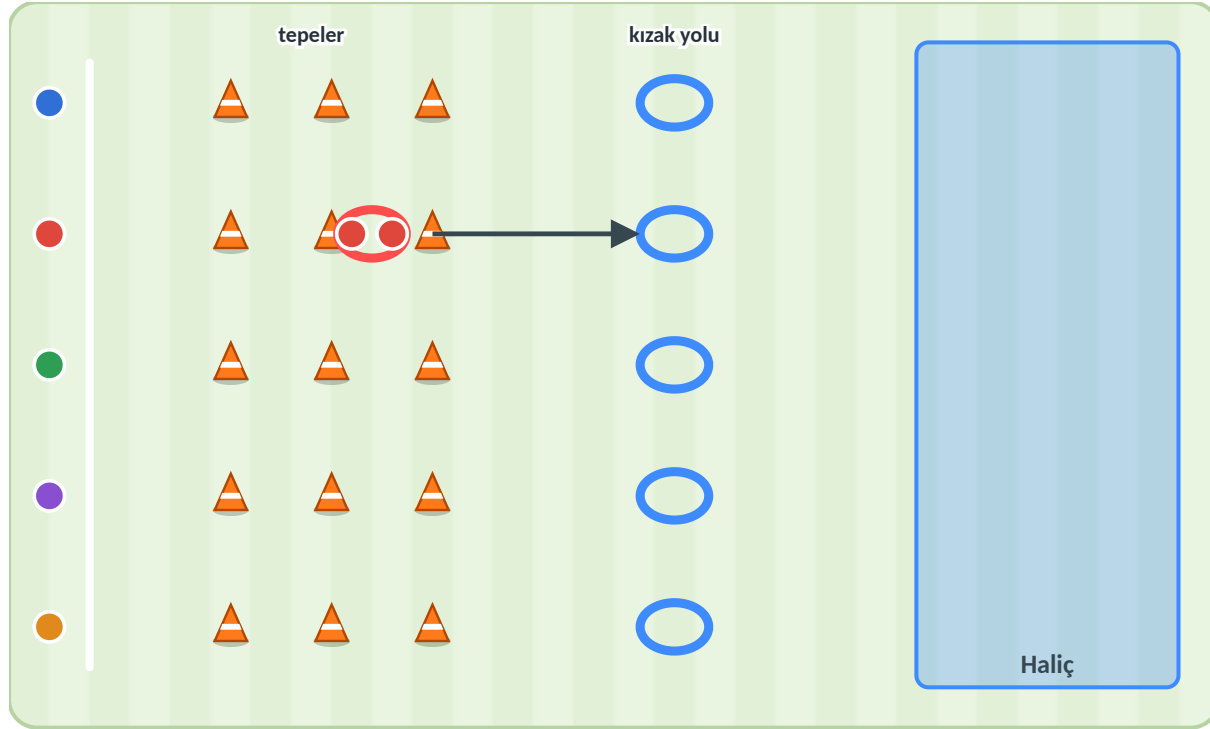
1. OYUN **Gemiler Karadan**

Özgün oyun

Kaynak/Köken: İstanbul'un Fethi – 'gemilerin karadan yürütülmesi'

Düzen: 5 donanma × 6 öğrenci

Süre: 18 dk



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

Malzeme: Her donanmaya 2 halka (gemi), 6 huni (tepeler), 2 kapak (Haliç)

- Her donanmanın 'gemisi' 2 halkadır; halkanın içinde 2 öğrenci halkayı bel hizasında tutarak birlikte yürür.
- Güzergâh: 'Tepeler' (huni slalom) → 'Kızak yolu' (halkayı yere indirip içinden sürünerek geçme) → 'Haliç' (hedef bölge).
- Gemi Haliç'e ulaşınca halka koşarak sıradaki 2 kişiye getirilir. 3 gemi (6 kişi) tamamlandığında donanma 'Fetih!' der.
- Halkadan çıkan gemi en yakın huniden tekrar başlar.
- Sonda kısa bilgi: 1453'te gemilerin karadan yürütülmesi bir problem çözme ve iş birliği örneğidir.

▼ DAHA KOLAY

Kızak yolu kaldırılır.

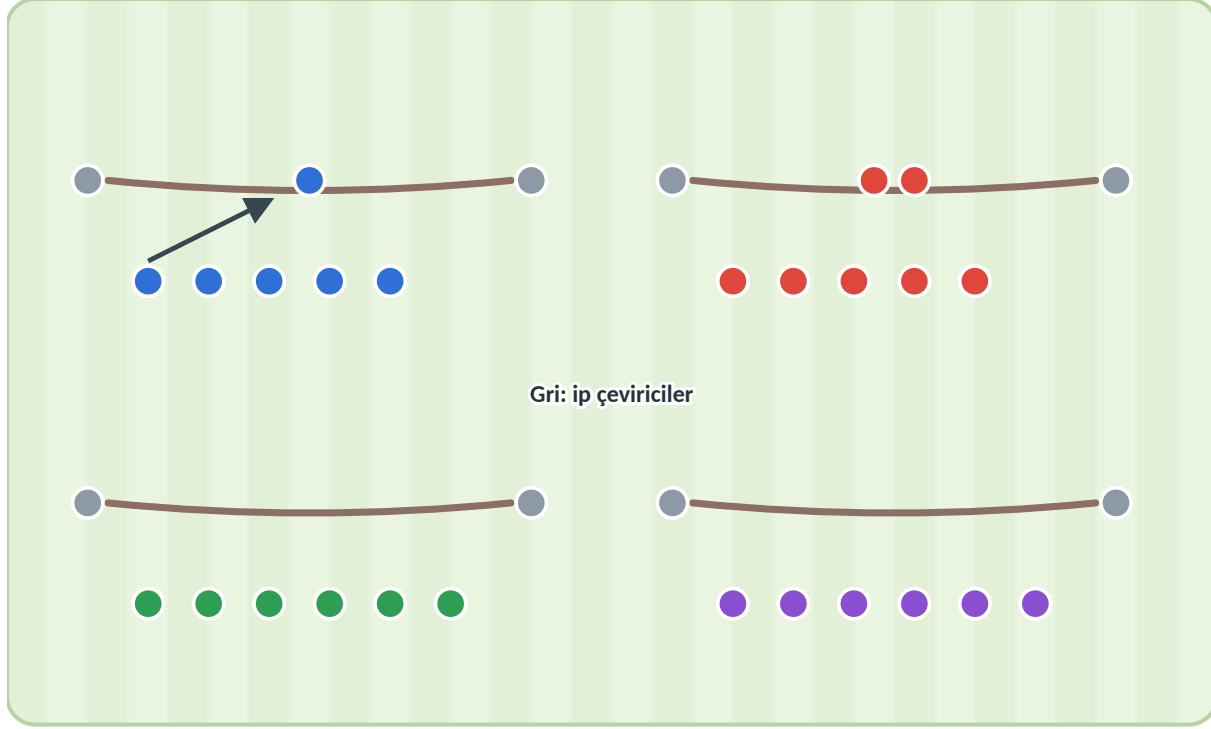
▲ DAHA ZOR

Gemi içinde 3 kişi; slalomda hunilere değmeden geçiş.

Öğretmene ipucu: Eşli hareket: adımları sayarak uyumlu yürümek ('sağ-sol'). Tarih dersiyle ilişkilendirin.

2. OYUN **Tekerlemeli Uzun İp**

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Türkiye – İp atlama tekerlemeleri; 'Benimle İp Atlar mısın?' **Düzen:** 4 grup × 7-8 öğrenci (2 çevirci + atlayanlar)**Süre:** 20 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Öğrenci — İp ➔ Koşu yönü

Malzeme: 4 uzun ip (2 atlama ipi uç uca bağlanarak)

1. İki öğrenci ipi çevirir; diğerleri sırayla girer ve tekerleme boyunca atlar: 'Kulaklarım uzun, dişlerim beyaz, havuç yerim, ben kimim?'
2. Tekerlemenin sonunda atlayan cevabı söyleyip çıkar ('Tavşan!').
3. 'Benimle ip atlar mısın?' turu: ipteki öğrenci bir arkadaşını davet eder; ikisi birlikte 5 kez atlar, sonra üçüncü davet edilir.
4. İpe takılan çevirciyle yer değiştirir (herkes çevirci olur).
5. Kültür turu: öğrenciler bildikleri ip tekerlemelerini paylaşır, sınıf yenisini öğrenir.

▼ DAHA KOLAY

İp yerde 'yılan' gibi sallanır, üzerinden atlanır.

▲ DAHA ZOR

Atlarken dönüş, tek ayak, çift ip.

Öğretmene ipucu: İpe giriş: ip yere vurup yükselirken gir. Ritim tekerlemenin hecesiyle tutulur.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Etik Günü: 'Oyunda dürüst olmak' üzerine kısa sohbet; germe.

- Bugün öğrendiğim yeni tekerleme hangisi?
- Gemi taşımada eşimle nasıl uyum sağladık?
- Gözlem: ipe doğru zamanda girebiliyor mu?

FARKLILAŞTIRMA**Destekleme:** İp yavaş çevrilir; girişte öğretmen 'şimdi!' komutu verir.**Zenginleştirme:** Öğrenci kendi ip atlama tekerlemesini yazar ve sınıfa öğretir.**GÜVENLİK**

İpler arası en az 5 m; ip boyuna dolanmaz, yüz hizasında çevrilmez.

DEĞERLERTarih bilinci • Dürüstlük (Etik Günü)
• İş birliği

HAFTANIN ODAĞI

Diğer kültürlerin çocuk oyunlarını tanımak ve Türk oyunlarıyla karşılaştırmak.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

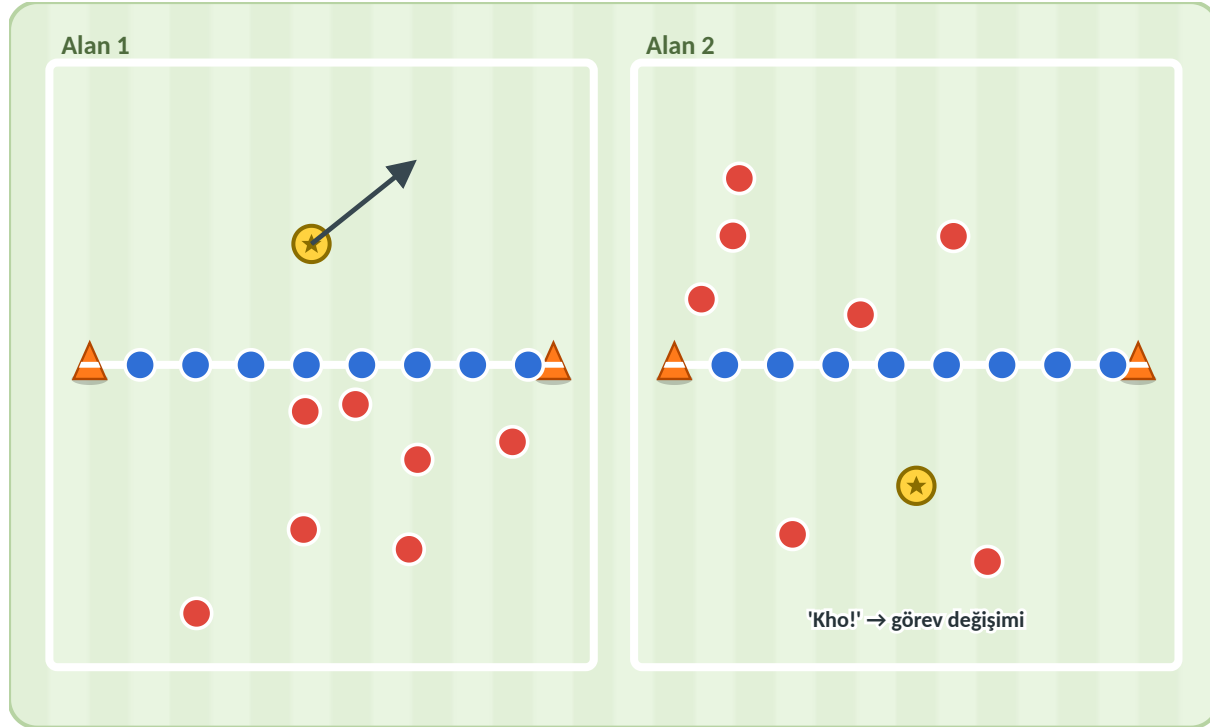
16 huni, tebeşir (ızgara çizgileri), 10 kapak, harita/görsel

1. ders · Isınma (7 dk) — Deve — Cüce Öğretmen 'Deve!' deyince ayağa kalkılır, 'Cüce!' deyince çömelir. Şaşırtmaca: 'Deve kuşu!', 'Cüce deve!' → kıpırdanmaz. Hataya ceza yok, yalnızca gülümseme.

1. OYUN Kho-Kho

Dünya çocuk oyunu

Kaynak/Köken: Hindistan – Kho-Kho **Düzen:** 2 alan × 15 öğrenci (8 kovalayıcı + 7 kaçan) **Süre:** 20 dk



● Takım A ● Takım B ● Ebe ▲ Huni ➡ Koşu yönü

Malzeme: Her alana 2 huni (direk), tebeşir orta hat

- Alanın ortasındaki hat üzerinde 8 kovalayıcı, sırayla zıt yönlerde bakarak çömelir; hat uçlarında birer direk (huni) vardır.
- Aktif kovalayıcı 7 kaçanı ebelemeye çalışır; orta hattı kesemez, ancak direklerin etrafından dolaşarak tarafa geçebilir.
- Aktif kovalayıcı, çömelirken bir takım arkadaşının sırtına dokunup 'Kho!' derse görev ona geçer; yeni kovalayıcı hemen kalkar.
- Ebelenen kaçan alan dışına çıkar. 2 dk sonra takımlar rol değiştirir; en çok kaçan yakalayan takım kazanır.
- Karşılaştırma: Kho-Kho ile bizim 'Kovalamaca/Ebelemece' oyunlarımız arasındaki benzerlikler nelerdir?

▼ DAHA KOLAY

Kovalayıcı orta hattı kesebilir; alan küçük.

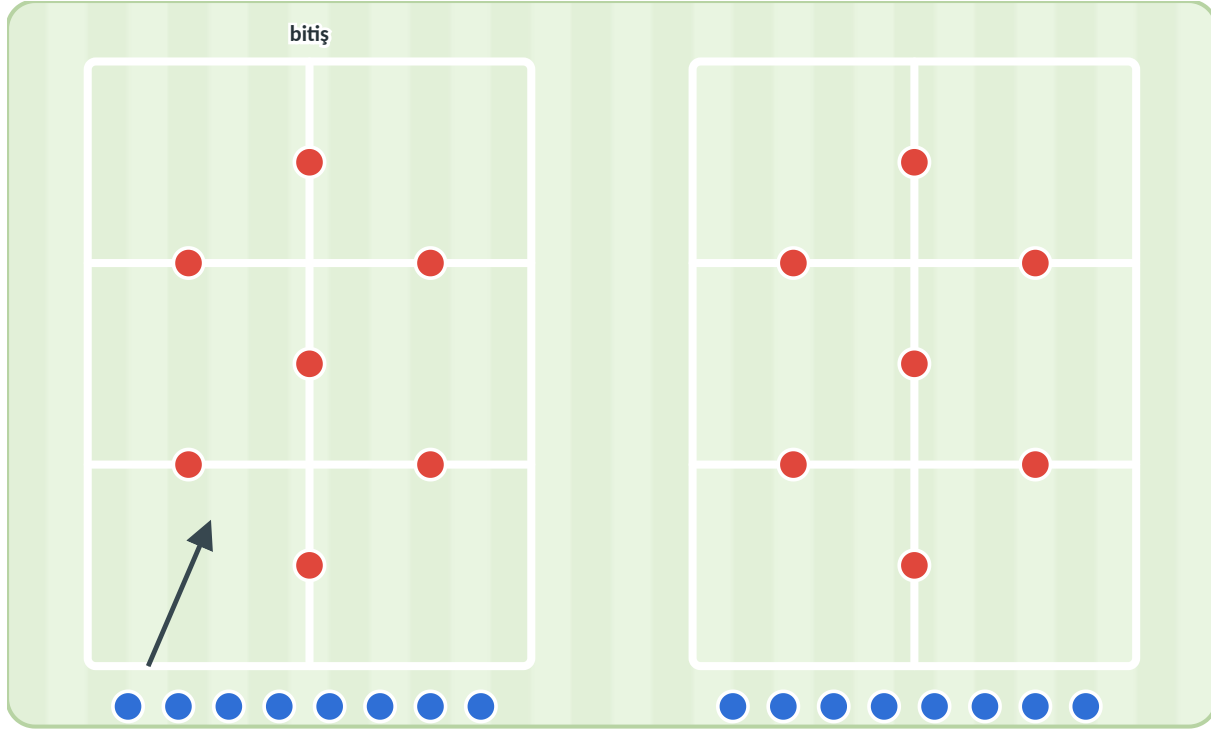
▲ DAHA ZOR

'Kho' verildikten sonra yeni kovalayıcının ilk hamlesi yalnızca direğe doğru olabilir.

Öğretmene ipucu: Taktik: 'Kho'yu kaçanın en yakın olduğu arkadaşına ver. Takım iletişimi kritik.

2. OYUN **Kapı Bekçileri (Galah Asin)**

Dünya çocuk oyunu

Kaynak/Köken: Endonezya – Galah Asin / Gobak Sodor **Düzen:** 2 alan × (7 bekçi – 8 geçici) **Süre:** 20 dk

● Takım A ● Takım B ➔ Koşu yönü

Malzeme: Tebeşirle 2×3 ızgara (her alanda), 8 huni

- Alan 6 kareye bölünür (2 sütun × 3 sıra). Bekçiler çizgiler üzerinde durur ve yalnızca kendi çizgisi boyunca hareket eder.
- Geçiciler başlangıçtan bitiş çizgisine kadar tüm sıraları geçip geri dönmeye çalışır.
- Bekçi, çizgisinden ayrılmadan geçiciye dokunursa roller değişir.
- Bir geçici gidiş-dönüşü tamamlarsa takımı 1 sayı alır.
- Karşılaştırma: Türk oyunu 'Köşe kapmaca' ve 'Aç kapıy'ıdaki kapı fikriyle benzerlik.

▼ DAHA KOLAY

Bekçi sayısı az (yalnızca yatay çizgiler).

▲ DAHA ZOR

Orta dikey çizgide 'kaptan bekçi' tüm alanda dikey hareket edebilir.

Öğretmene ipucu: Geçiciler: sahte hareketle bekçiyi yanılt, iki kişi aynı anda farklı kapıdan geç.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Dünya haritasında oyunların ülkeleri gösterilir; 'Hangi oyun bize en çok benziyordu?'

- Kho-Kho ve Galah Asin hangi ülkelere ait?
- Bu oyunların bizim oyunlarımıza benzeyen yanları neler?
- Gözlem: kuralları anlayıp uygulayabiliyor mu?

FARKLI LAŞTIRMA

Destekleme: Kurallar resimli; ilk tur yürüyerek.

Zenginleştirme: Öğrenci Güney Afrika'nın 'Üç Teneke' ya da Ürdün'ün 'Yedi Taş' oyununu araştırıp Yedi Kale ile karşılaştırır.

GÜVENLİK

Çizgilerde bekçiler kollarını yüz hizasına kaldırmaz; dokunma yalnızca omuz-sırt.

DEĞERLER

Farklı kültürlerle saygı · Dostluk

BO.4.2.3.4 Uluslararası müsabakalarda başarılı olmuş Türk sporcularını araştırır.

Sarı FEK Spor Engel Tanımaz (+ Geleneksel Çocuk Oyunları)

17 Çevre ve İklim Değişikliği Haftası

HAFTANIN ODAĞI

Başarılı Türk sporcuları ve branşlarını hareketle tanımak.

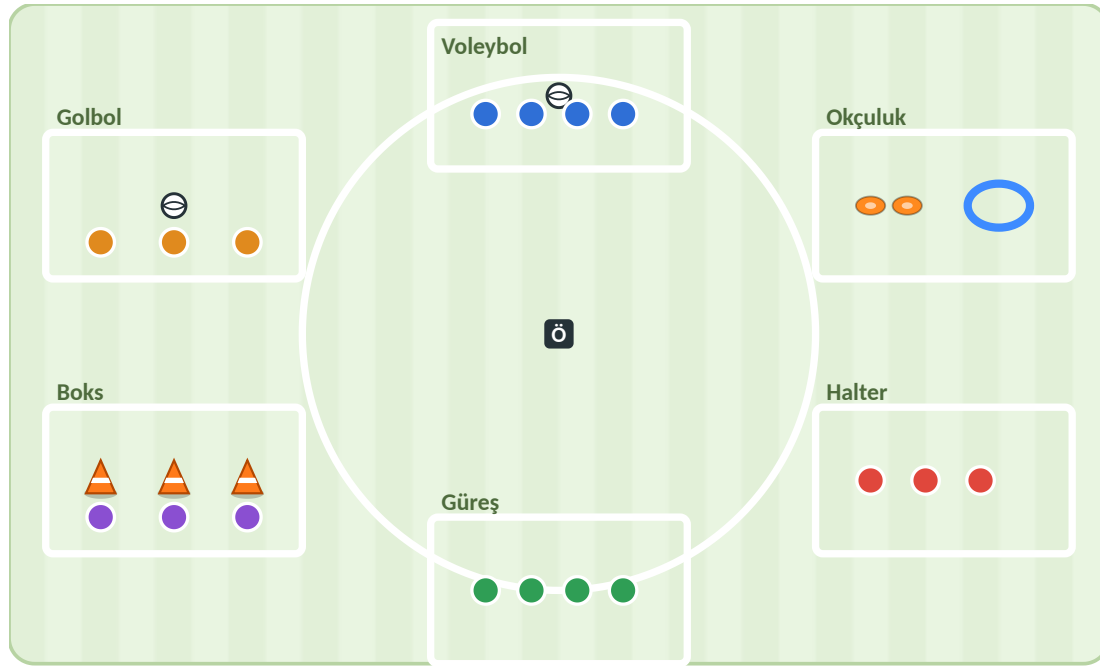
MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

2 top (voleybol + sesli top), 10 halka, 20 kapak, 10 huni, 1 süpürge sapı/çubuk, sporcu kartları

1. ders · Isınma (7 dk) — Sporcu Taklidi Öğretmen branş söyler: halter (çömel-kalk, kollar yukarı), okçuluk (yay germe duruşu), voleybol (manşet), güreş (duruş), yüzme (kol çekişleri). Öğrenciler 10 sn taklit eder.

1. OYUN Olimpiyat Yıldızları İstasyonları

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Başarılı Türk sporcularının branşları **Düzen:** 6 istasyon × 5 öğrenci; 4'er dk **Süre:** 25 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Öğretmen ▲ Huni
● Antrenman kapağı ● Halka ○ Top

Malzeme: İstasyon kartı (sporcu adı, branş, madalya), halkalar, kapaklar, 2 top, çubuk

- 1 - Voleybol (Filenin Sultanları): üst pasla topu yere düşürmeden sayma. 2 - Atıcılık/Okçuluk (Mete Gazoz, Yusuf Dikeç): kapakları 4 m'deki halkaya kaydırarak isabet.
- 3 - Halter (Naim Süleymanoğlu): çubukla doğru teknikte çömel-kalk (sırt düz). 4 - Güreş (Taha Akgül, Hamza Yerlikaya): eşli denge duruşu ve el güreşi yerine avuç itme.
- 5 - Boks (Busenaz Sürmeneli): gölge boks ayak hareketleri, huniler arası. 6 - Golbol (Kadın Golbol Millî Takımı): gözler kapalı sesli topu yuvarlama-durdurma.
- Her istasyonda grup kartı okur, sporcunun adını ve madalyasını kaydeder.
- Sonda gruplar en çok etkilendikleri sporcuyu seçip 1 cümle ile tanıtır.

▼ DAHA KOLAY

İstasyon görevleri kısa, sayı hedefi yok.

▲ DAHA ZOR

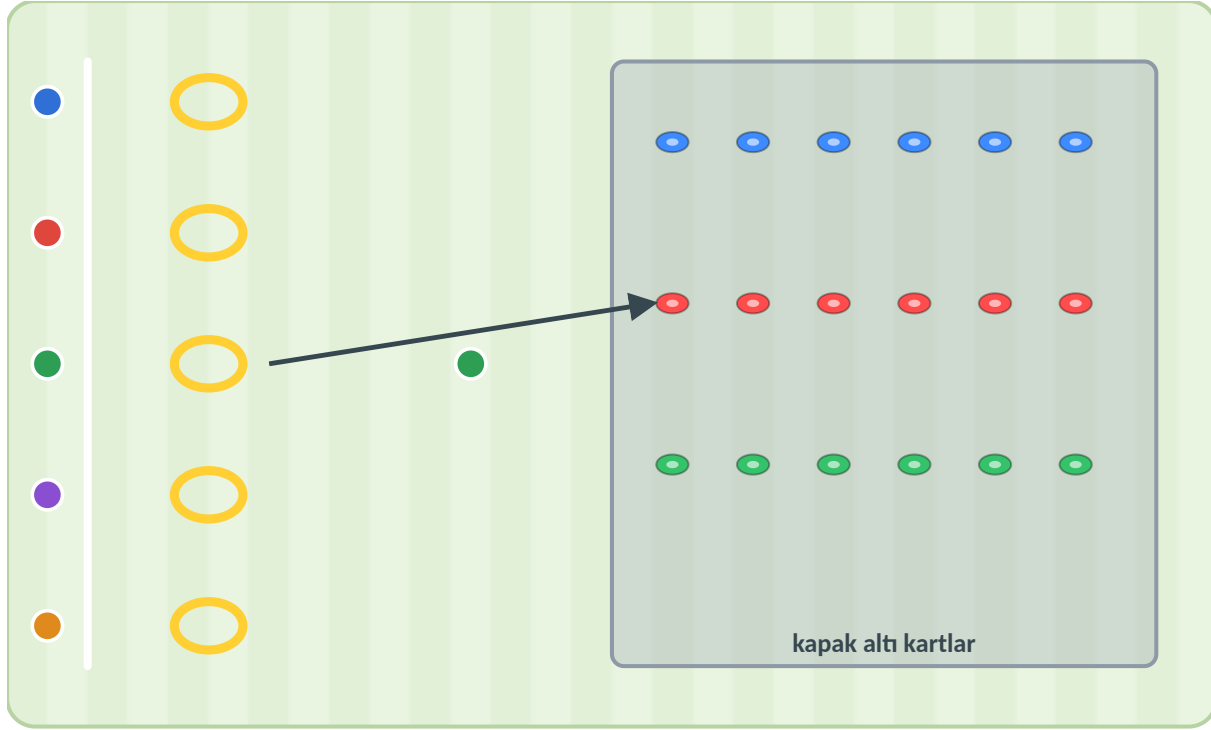
Her istasyonda grup kendi rekorunu kaydeder ve ikinci turda geçmeye çalışır.

Öğretmene ipucu: Sporcu bilgilerini ders öncesi güncel kaynaklardan kontrol edin; öğrencilere araştırma ödevi olarak da verilebilir.

2. OYUN Sporcu Kartı Avı

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Bilgi bayrak yarışı Düzen: 5 takım × 6 öğrenci Süre: 15 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Antrenman kapağı ● Halka

► Koşu yönü

Malzeme: 30 kapak (altında sporcu / branş / madalya kartları), 5 halka

1. Kapakların altına 3 tür kart gizlenir: sporcu adı, branş, başarı (ör. 'Olimpiyat şampiyonu').
2. Öğrenci koşar, bir kapağı çevirip kartı alır, takım halkasına getirir.
3. Takım eşleşen 3'lü setler oluşturur: 'Naim Süleymanoğlu - Halter - 3 kez olimpiyat şampiyonu'.
4. Yanlış kart takıma yaramıyorsa bir sonraki öğrenci onu geri götürüp başka kart alabilir.
5. En çok doğru set tamamlayan takım kazanır; setler panoya asılır.

▼ DAHA KOLAY

İkili eşleştirme (sporcu - branş).

▲ DAHA ZOR

Paralimpik sporcular ve kadın sporcular dahil 10 set.

Öğretmene ipucu: Araştırma ödevi: her öğrenci bir sporcu seçip 'sporcu kartı' hazırlar (36. hafta sunulacak).

SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME

Çevre ve İklim Değişikliği Haftası: 'Sporcular doğayı nasıl korur?' sohbeti; germe.

- Hangi Türk sporcularını öğrendim? Hangi branşta başarılılar?
- Bir sporcunun başarısında hangi değerler önemli?
- Sporcu kartı ödevi: kontrol listesi

FARKLILAŞTIRMA

Destekleme: Sporcu kartları fotoğraflı; eşleştirme renk kodlu.

Zenginleştirme: Öğrenci bir sporcunun kariyer zaman çizelgesini hazırlar.

GÜVENLİK

Halter istasyonunda yalnızca çubuk, ağırlık yok; golbolde koşma yok.

DEĞERLER

Azim · Çalışkanlık · Millî gurur

BO.4.2.3.4 Uluslararası müsabakalarda başarılı olmuş Türk sporcularını araştırır. Sarı FEK Spor Engel Tanıma**HAFTANIN ODAĞI**

Paralimpik sporları deneyimlemek; sporcu araştırmalarını paylaşmak.

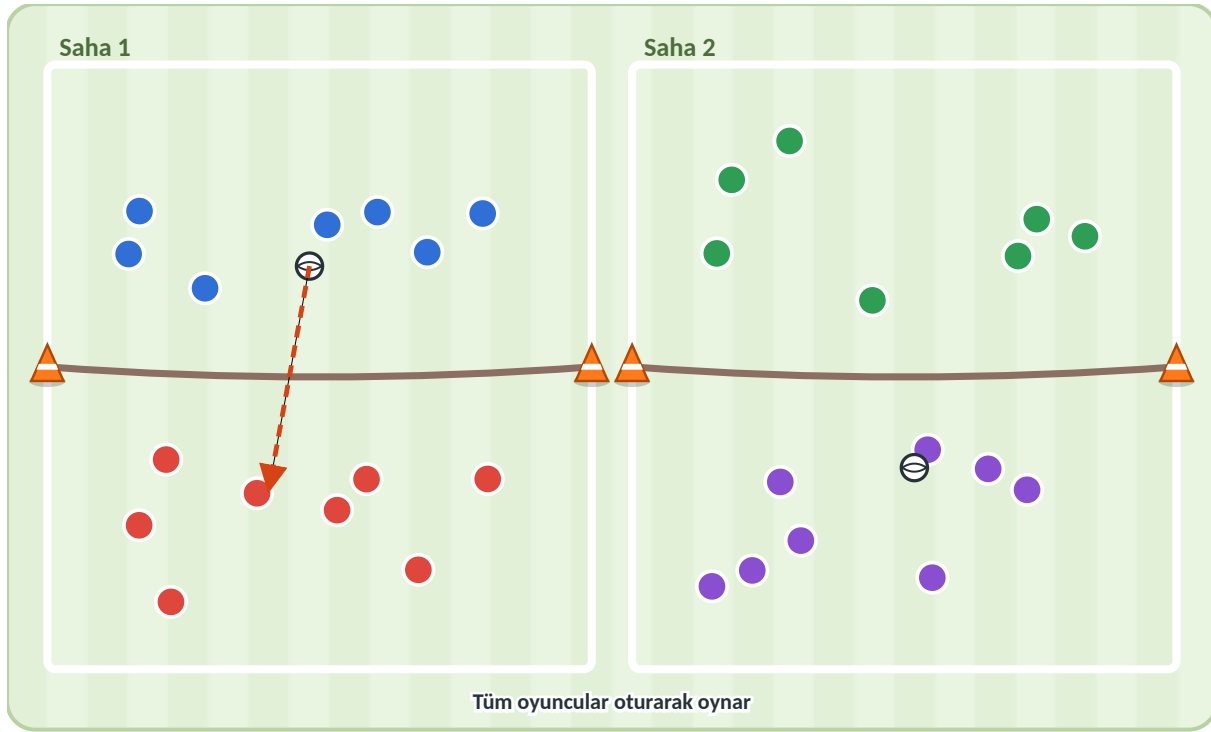
MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

2 top, 12 huni, ip (oturarak voleybol filesi yerine), 10 kapak

1. ders · Isınma (7 dk) — Madalya Koşusu Üç renk kapak: altın (sarı), gümüş (gri/mavi), bronz (turuncu). Öğretmen renk söyler, öğrenciler o renkteki kapağa koşup 'podyum pozu' verir.

1. OYUN Paralimpik Oyunlar Günü: Oturarak Voleybol

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Paralimpik oturarak voleybol (uyarlama)**Düzen:** 2 saha × (7'ye 8) takım; oyuncular yerde oturur**Süre:** 20 dk

● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ▲ Huni ○ Top İp ➡ Pas / atış

Malzeme: 2 top (ya da hafif top/balon), 2 ip (1 m yükseklikte, iki huni/direk arasında), 8 huni

- Saha 8×6 m; ortada 1 m yükseklikte ip. Oyuncular yere oturur; kalça yerden kalkamaz.
- Top ipin üzerinden elle atılır/vurulur; karşı takım en fazla 3 dokunuşta geri gönderir.
- Top yere düşerse karşı takıma sayı. İlk 11 sayıya ulaşan kazanır.
- Başlangıçta top tutularak atılabilir (atma-tutma); ilerleyen turda vuruş (voleybol).
- Tartışma: Paralimpik oyunlarda şampiyon olan Kadın Golbol Millî Takımımız ve diğer paralimpik sporcularımız.

▼ DAHA KOLAY

Top tutulup atılabilir; balon kullanılabilir.

▲ DAHA ZOR

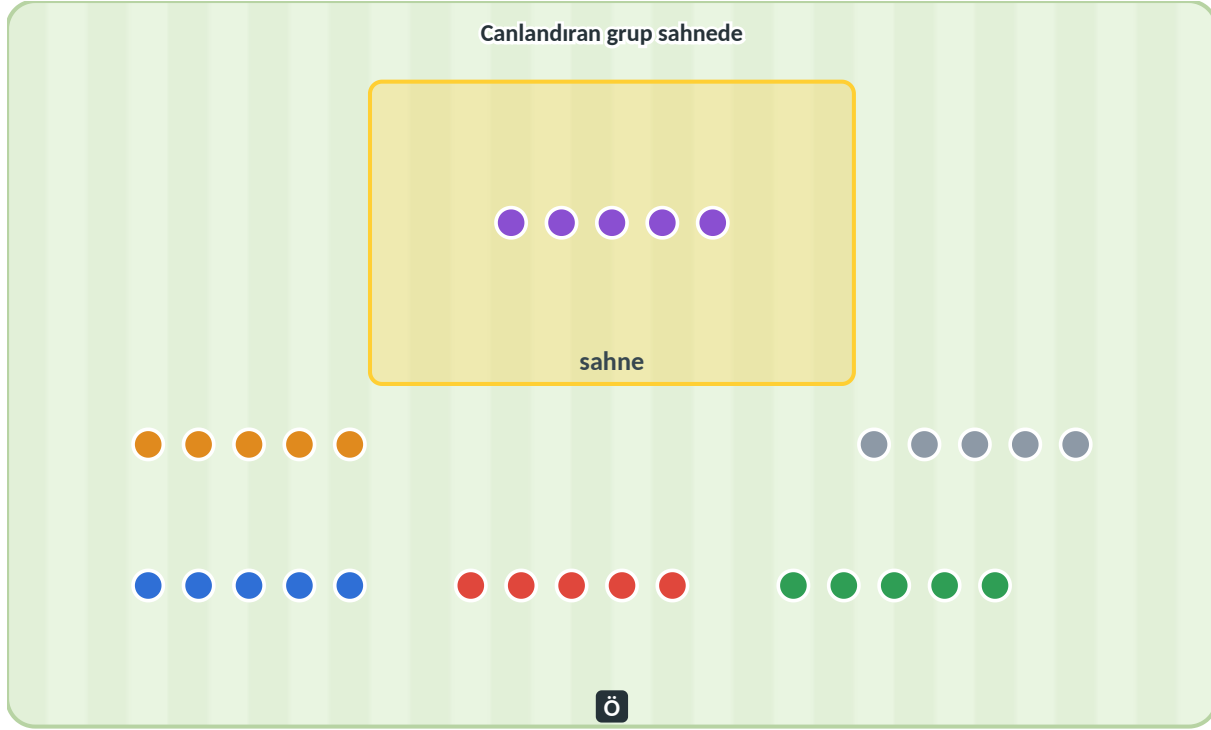
Yalnızca vuruş; 3 dokunuş zorunlu.

Öğretmene ipucu: Kapsayıcılık: Kurallar değişince herkes oynayabilir. 'Engel, uyarlanmış kurallarla aşılar.'

2. OYUN Sporcu Kim? Hareket Pandomimi

Özgün oyun

Kaynak/Köken: Sporcu araştırma sunumları + pandomim Düzen: 6 grup × 5 öğrenci Süre: 18 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Öğrenci ● Öğretmen

Malzeme: Öğrencilerin hazırladığı sporcu kartları, 6 huni

- Her grup araştırdığı sporculardan birini seçer; konuşmadan, branşının hareketleriyle canlandırır (pandomim).
- Diğer gruplar tahmin eder: önce branş, sonra sporcu adı. Doğru tahmin: 1 puan; canlandıran gruba da 1 puan.
- Tahmin sonrası grup sporcu kartından 3 bilgi okur (doğum yeri, başarı, sözü).
- Kartlar sınıf 'Şeref Duvarı'na asılır.
- Son tur: öğrenciler 'Gelecekte hangi sporda başarılı olmak isterdim?' pozunu verir.

▼ DAHA KOLAY

Branş tahmini yeterli.

▲ DAHA ZOR

Canlandırma 3 aşamalı: ısınma – yarışma anı – madalya töreni.

Öğretmene ipucu: Araştırma kazanımı: Kartlarda kaynak (kitap, site) yazılmasını isteyin.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Yıl boyunca oynanan oyunlardan 'en sevdiğim' oylaması (37. hafta şenliği için).

- Paralimpik sporlarda hangi uyarlamalar yapılıyor?
- Araştırdığım sporcudan ne öğrendim?
- Sporcu kartı rubriği: bilgi / kaynak / sunum

FARKLILAŞTIRMA**Destekleme:** Pandomim yerine resim kartı gösterme seçeneği.**Zenginleştirme:** Öğrenci bir paralimpik sporcu ile ilgili kısa bir 'haber metni' yazar.**GÜVENLİK**

Oturarak voleybolda kayarken el-bilek dikkat; zemin temiz.

DEĞERLER

Azim · Empati · Kapsayıcılık

HAFTANIN ODAĞI

Yıl boyunca öğrenilen oyunları öğrenci liderliğinde oynamak ve kutlamak.

MALZEME LİSTESİ (30 ÖĞRENCİ)

Tüm malzeme seti; istasyon tabelaları; 'Oyun Pasaportu' kartları

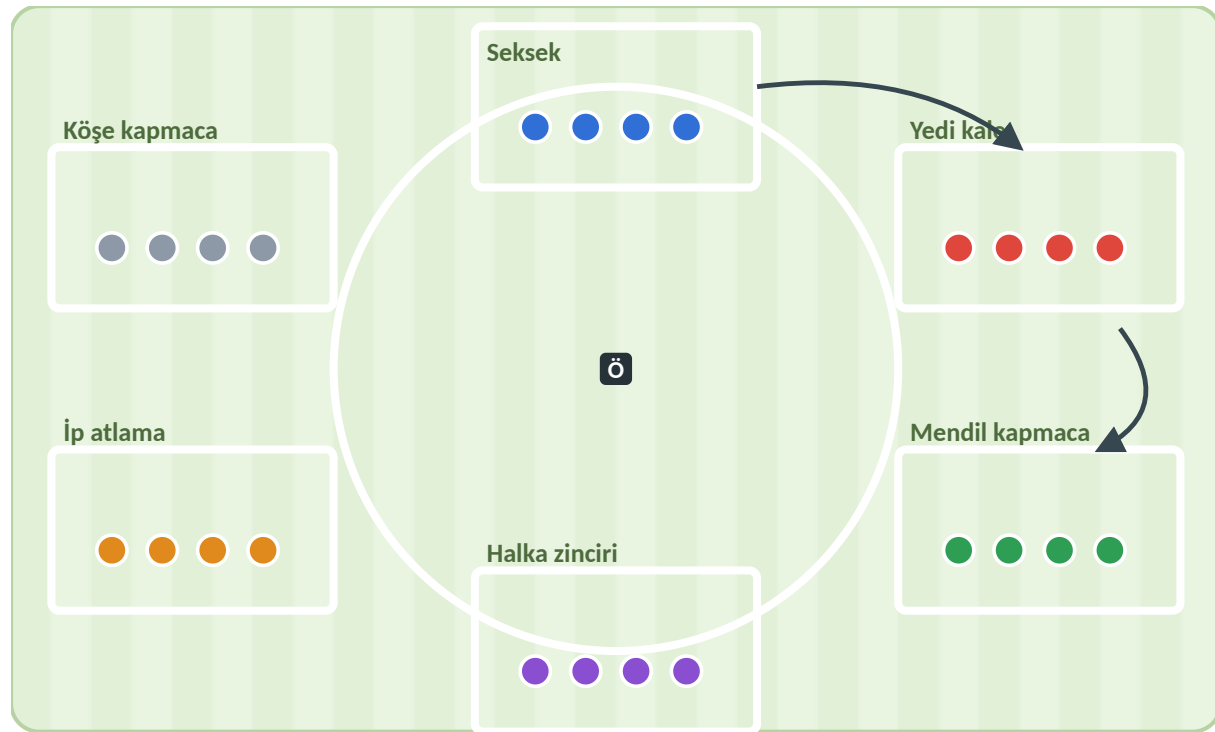
1. ders · Isınma (7 dk) — Yılın Isınması Öğrenciler yıl boyunca yaptıkları 5 ısınmadan birini seçer (Trafik Lambası, Donmaca Dans, Kavram Komutları, Meyve Salatası, Deve-Cüce) ve 1'er dakika oynanır.

1. OYUN Oyun Şenliği İstasyonları

Geleneksel oyun

Kaynak/Köken: Yıl boyunca oynanan geleneksel ve dünya çocuk oyunları

Düzen: 6 istasyon × 5 öğrenci; her istasyonda 1 öğrenci 'oyun lideri' **Süre:** 30 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ● Takım E ● Öğrenci ● Öğretmen

► Koşu yönü

Malzeme: İstasyonlara göre: seksek, yedi kale, mendil kapmaca, halka geçirme, ip atlama, köşe kapmaca; Oyun Pasaportu

1. Öğrencilerin oylamayla seçtiği 6 oyun istasyonlara kurulur.
2. Her istasyonda bir 'oyun lideri' kuralları anlatır ve oyunu yönetir (liderler her turda değişir).
3. Öğrenciler 'Oyun Pasaportu'na her istasyondan bir damga (imza) alır.
4. 5'er dakika; düdükle saat yönünde dönüş.
5. Pasaportunu tamamlayan herkese 'Oyun Elçisi' belgesi verilir (tatilde bu oyunları öğretecek).

▼ DAHA KOLAY

İstasyon süresi 6 dk; lider yerine öğretmen desteği.

▲ DAHA ZOR

Her istasyonda oyunun bir 'yeni kural'lı sürümü de oynanır.

Öğretmene ipucu: Aileleri ya da alt sınıfları davet ederek 'kuşaklar arası oyun' şenliği yapılabilir.

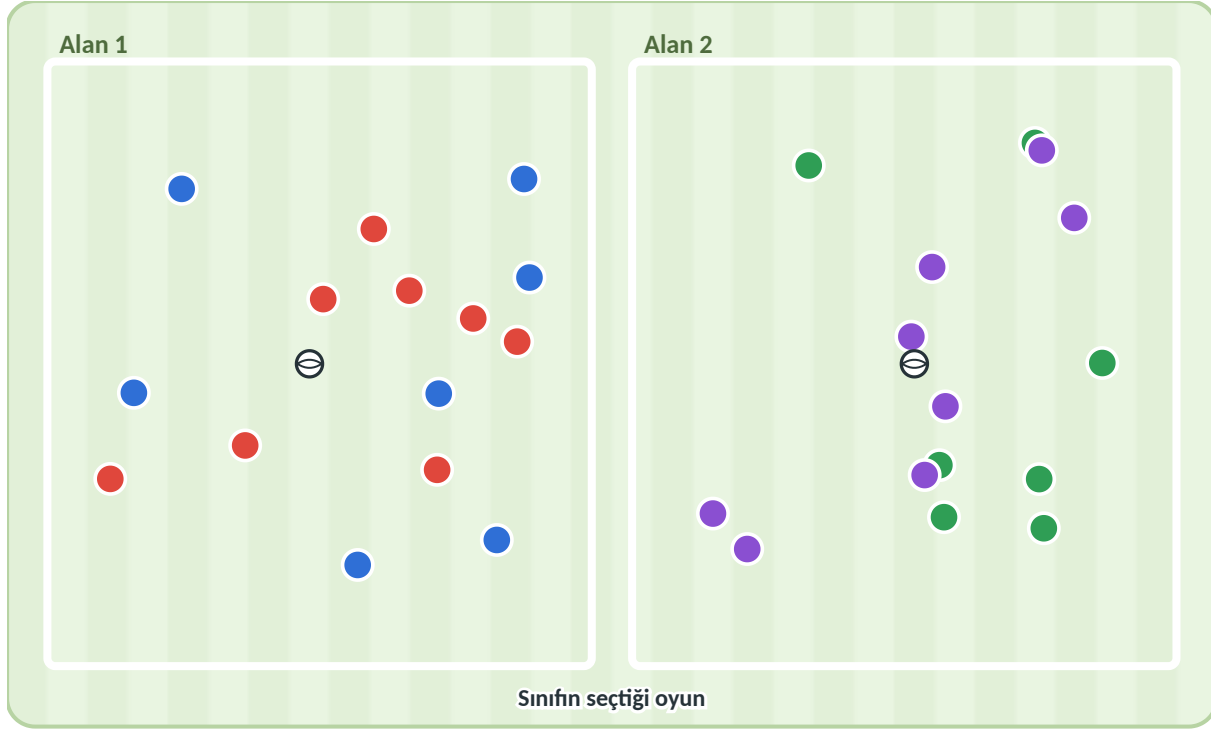
2. OYUN Yılın Oyunu Finali

Özgün oyun

Kaynak/Köken: 16. haftada seçilen 'Sınıfın Oyunu' + oylama

Düzen: Tüm sınıf; oyuna göre

Süre: 20 dk



● Takım A ● Takım B ● Takım C ● Takım D ○ Top

Malzeme: Seçilen oyunun malzemesi

16. hafta 'Oyun Festivali'nde seçilen öğrenci tasarımı oyun ve 36. hafta oylamasında birinci olan oyun oynanır.
- Oyunu tasarlayan grup büyük sınıfa uyarlar (30 kişi için 2 alan).
- Maç sonunda 'Adil Oyun Ödülü', 'Takım Ruhu Ödülü', 'Yılın Oyun Lideri' gibi sembolik ödüller öğrenci oylarıyla verilir.
- Sınıf, yaz tatilinde oynayacağı 3 oyunu seçip 'Yaz Hareket Planı'na yazar.
- Veda çemberi: her öğrenci yılın en sevdiği anını bir cümle ile paylaşır.

▼ DAHA KOLAY

Oyun basit kurallarla oynanır.

▲ DAHA ZOR

Öğrenciler kendi hakemliklerini yapar (hakemsiz oyun).

Öğretmene ipucu: Yıl sonu değerlendirmesi için öğrencilere 'En çok geliştığım beceri...' cümlesini yazdırın.**SOĞUMA VE DEĞERLENDİRME**

Veda çemberi ve 'Yaz Hareket Planı' dağıtımı.

- Bu yıl en çok hangi oyunu sevdim? Neden?
- En çok geliştığım beceri hangisi?
- Yaz tatilinde düzenli hareket için planım ne?

FARKLILAŞTIRMA**Destekleme:** Pasaport görevleri resimli; istasyonlarda akran rehber.**Zenginleştirme:** Öğrenci liderler şenliğin programını ve istasyon yerleşimini planlar.**GÜVENLİK**

Çok istasyonlu düzende istasyonlar arası 5 m; ziyaretçi alanı ayrı.

DEĞERLER

Dostluk · Kültürel miras · Paylaşma

Geleneksel ve dünya çocuk oyunları dizini

Oyun	Köken / kaynak	Hafta
Beşli Köşe Kapmaca	Türkiye – mahalle oyunu	1
Birdirbir Tüneli	Türkiye – Birdirbir	2
Seksek Turnuvası	Türkiye – Seksek (Şeyşek)	3
Kuyruk Kapmaca	Türkiye – Kuyruk yakalamaca	4
İstop	Türkiye – İstop / Topaç	5
Yedi Kale (Yedi Kapak)	Türkiye – Yedi Kale / Yedi Taş	6
Atabarı Zinciri	Artvin – Atabarı; Kafkas / Zeybek adımları	7
Aç Kapiyı Bezirgânbaşı	Türkiye – tekerlemeli ritim oyunu	8
Mendil Kapmaca	Türkiye – Mendil kapmaca	9
Bayrak Kapmaca	Türkiye – Bayrak kapmaca / Kale kapmaca	9
Yakan Top	Türkiye – Yakan top / Yakar top	10
Yağ Satarım Bal Satarım	Türkiye – tekerlemeli halka oyunu	11
Mahalle Oyunları İstasyonu	Seksek, ip atlama, çember çevirme, beş taş, mendil at-tut	12
Kurbağa Sıçrayışı Rekorum	Türkiye – Uzun atlama / 'Üç adım sıçrama' yarışları	13
Esir Almaca	Türkiye – Esir almaca / Kale kapmaca (Prisoner's base)	14
Geleneksel Oyunu Yeniden Tasarla	Köşe kapmaca, yedi kale, mendil kapmaca, seksek, bezirgânbaşı	15
Çember Çevirme Bayrak Yarışı	Türkiye – Çember çevirme (Mor FEK Geleneksel Çocuk Oyunları 3)	16
Hava Durumu Köşeleri	Türkiye – Dört köşe / köşe kapmaca	21
Kör Ebe Rehberliği	Türkiye – Körebe	22
Denge Düellosu ve Halat Çekme	Türkiye – Halat çekme; avuç itme oyunu	22
Kurt Baba Saat Kaç?	Türkiye – 'Kurt baba saat kaç?' (Mr. Wolf) + Yaşlılar Haftası	23
Sincaplar ve Ağaçlar	Dünya çocuk oyunu 'Squirrels in trees' + Orman Haftası	24
Hakemsiz Donmaca	Türkiye – Donmaca / Buz-güneş	26
Halay Başı Kimde?	Anadolu – Halay (Kafkas figürleriyle)	28
Bana Ayak Uydur	Kongo (Zaire) – ritim lideri oyunu	28
Zeybek Ayna	Ege – Zeybek (sadeleştirilmiş)	30
Horon Titemesi	Karadeniz – Horon (tempo oyunu)	30
Yallı Zinciri	Azerbaycan / Nahçıvan – Yallı (UNESCO listesinde) • Türk dünyası	31
Hamam Kubbe (Halkalı)	Mor FEK Geleneksel Çocuk Oyunları 2 – Hamam Kubbe	32
Kapak Saklama (Ayakkabı Saklama)	Mor FEK Geleneksel Çocuk Oyunları 3 – Ayakkabı Saklama	32
Tekerlemeli Uzun İp	Türkiye – İp atlama tekerlemeleri; 'Benimle İp Atlar mısın?'	33
Kho-Kho	Hindistan – Kho-Kho	34
Kapı Bekçileri (Galah Asin)	Endonezya – Galah Asin / Gobak Sodor	34
Oyun Şenliği İstasyonları	Yıl boyunca oynanan geleneksel ve dünya çocuk oyunları	37

Çoğaltılabilir formlar

Haftalık Etkinlik Günlüğüm (BO.4.2.1.1 - 17-19. haftalar)

Adı Soyadı: Sınıfı/No: Hafta:

Gün	Oynadığım oyun / etkinlik	Nerede? Kiminle?	Süre (dk)	Şiddet (hafif/orta/yüksek)
Pazartesi				
Salı				
Çarşamba				
Perşembe				
Cuma				
Cumartesi				
Pazar				

Oyun Tasarım Kartı (BO.4.1.3.1-2 - 14-16. haftalar)

Oyunun adı	
Amaç (nasıl kazanılır?)	
Alan ve malzeme	
Oyuncu sayısı / takımlar	
Kurallar (en fazla 4)	
Taktik / strateji	
Güvenlik kuralı	

Akran Değerlendirme Formu (her haftaya uyarlanabilir)

Değerlendiren: Değerlendirilen: Oyun:

Ölçüt	Evet	Kısmen	Hayır
Hareketi doğru teknikle yaptı.			
Oyunun kurallarına uydu.			
Takım arkadaşlarıyla iş birliği yaptı.			
Güvenliğe dikkat etti.			
Kazanınca/kaybedince saygılı davrandı.			

Sınıf Gözlem Çizelgesi

Öğrenci	Beceri	Kural	İş birliği	Güvenlik	Not

Kaynaklar

- MEB (2026). 4. Sınıf Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Yıllık Planı, 2026-2027 (okul planı).
- MEB TTKB. Fiziksel Etkinlik Kartları (Sarı ve Mor kartlar).
- MEB (2025). Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programı (1-4. sınıflar), Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli — tymm.meb.gov.tr
- MEB (2026). Beden Eğitimi ve Oyun (1-4. sınıflar) Farklılaştırma Etkinlikleri Öğretmen Kılavuz Kitabı.
- Oğuz, M. Ö. ve Ersoy, P. (2007). Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları. Gazi Üniversitesi THBMER.
- Kütahya İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü – Çocuklara Özgü Oyunlar: kutahya.ktb.gov.tr/TR-69387/cocuklara-ozgu-oyunlar.html
- Türkiye Zekâ Vakfı – Farklı Ülkelerden Geleneksel Çocuk Oyunları: tzv.org.tr
- Etkinlikhane – Kültürümüze ve diğer kültürlerle ait çocuk oyunları (4. sınıf): etkinlikhane.com
- Sınıf-Bahçe Oyunları ve 4. Sınıf Oyunları derlemeleri (öğretmen kaynakları).