

PROJEMİZDE OYNAYACAĞIMIZ OYUNLAR WE WILL PLAY IN OUR PROJECT GAMES

Temassız Çocuklar Sağlıklı Oyunlar Projesi boyunca öğrencilerimizle oynayacağımız temassız oyunları içerir. Milli Eğitim Bakanlığı'nın yayınladığı Temassız Oyunlar Kitabı kaynak alınmıştır.

It includes non-contact games that we will play with our students during the Non-Contact Children Healthy Games Project. The Contactless Games Book published by the Ministry of Education was taken as a source.

<http://cdn.eba.gov.tr/kitap/oyunlar/temassiz2>

<http://cdn.eba.gov.tr/kitap/temassizoyunlar>

GENEL OYUN KURALLARIMIZ / OUR GENERAL GAME RULES

1-Oyunlar yakın temas gerektirmemeli. Pandemiye uygun oyunlar seçilmeli ya da oyun kuralları pandemi kurallarına uygun hale getirilmeli

Games should not require close contact. Games suitable for the pandemic should be selected or the game rules should be adapted to the pandemic rules.

2-Sosyal mesafeyi korumak için öğrencilerin alanlarını belirlenmeli. Birbirleri arasında en az 2m mesafe olmalı

In order to maintain social distance, students' areas should be determined. Keep 2m distance between each other

3- Oyunlarda zorlayıcı fiziksel aktivitelerden kaçınılmalı, fazla nefes gerektiren damlacık dağıtımını arttırmamalı

Strenuous physical activities should be avoided in games and should not increase droplet distribution that requires too much breathing.

4- Oyunlarda mutlaka maske kullanılmalı. Maskeleri nemlendikçe değiştirilmei Yakın temastan kaçınılmalı. Oyun içeriklerinde bu konulara yer verilmeli

Masks must be used in games. Do not change masks as they become moist. Close contact should be avoided. These issues should be included in the game contents.

5- Öğrencilerin kendine ait materyali olmalı. Öğrenciler arasında materyal alışverişi yapılmamalı.

Students must have their own material. material exchange between students should not be made.

6- Sınıflar ve spor salonu sık sık havalandırılmalı

Windows need to be opened frequently to keep classrooms and gymnasium ventilated.

7- Öğrenciler oyundan önce ve sonra ellerini en az 20 sn yıkamalılar.

Students should wash their hands for at least 20 seconds before and after the game.

8- Açık havada oyun oynamak tercih edilmeli, pandemi kuralları sık sık hatırlatılmalı

Playing outdoor games should be preferred, pandemic rules should be reminded frequently

OYNAYACAĞIMIZ OYUNLAR

- 1- HANGİ ÇEMBER
- 2- ŞANSLI ADIMLAR
- 3- ZIP – ZİPİR(ZILDIR)
- 4- YAVAŞ HIZLI / 1-2-3-4 OYUNU

GAMES WE WILL PLAY

- 1- WHICH CIRCLE
- 2- LUCKY STEPS
- 3- JUMP-JUMPER
- 4- SLOW SPEED /1-2-3-4 GAME

1- HANGİ ÇEMBER?

Sınıf : 1-4. sınıflar

Yer : Açık alan

Araç ve Gereçler : Resim kâğıdı/defteri, boya kalemleri, çemberler, tebeşir vb.

KAZANIMLAR

1. Maske, mesafe ve temizlikle ilgili yapması gerekenleri fark eder.
2. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
3. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

Uygulanan derslerin kazanımları eklenecektir.

NOT: Oyunu farklı derslerde kullanabilirsiniz. Çemberlerin içine konunuzla ilgili kavramlar yazabilirsiniz ve ifadeleri kazanımlarınıza göre belirleyebilirsiniz

BECERİLER

Dikkat, dinleme, hareket, akıl yürütme, ilişki kurma, ayırt etme, karar verme

ANAHTAR KELİMELE

Odaklanma, sayılar, işitsel hafıza

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. ile belirleyiniz.

Her öğrencinin önüne, içine kolaylıkla zıplayabilecekleri büyüklükte ve uzaklıkta üç tane çember çiziniz/oluşturunuz. Bu çemberlerden birine “maske”, diğerine “mesafe” ve son çembere ise “temizlik” yazınız veya bu kelimelerin yazılı olduğu kâğıtları yapıştırınız. Eğer oyunu birinci sınıfta uyguluyorsanız çemberlerin içine bu kelimelere ilişkin görseller yapıştırınız/ koyunuz.

Haydi Oynuyoruz!

Öğrencilerinizle maske, mesafe ve temizlikle ilgili konuşunuz. Bu kavramlarla ilgili neler bildiklerini belirleyiniz ve düzeylerine uygun bilgiler veriniz.

Her öğrencinizin oluşturduğunuz yerlere geçmelerini sağlayınız. Öğrencilerinize aşağıdaki cümleleri sırasıyla söyleyiniz. Öğrencilerinizden söylediğiniz cümle “maske, mesafe ve temizlik” kelimelerinden hangisiyle ilgiliyse o kelimenin yazılı olduğu veya görselinin olduğu çembere zıplamalarını isteyiniz.

Öğrencilerinizin cümlelere göre hangi çemberlere zıpladıklarını gözlemleyiniz.

Örnek ifadeler: - Ağzımı, burnumu onunla kapatırım. - Arkadaşlarımla konuşurken onlara çok yaklaşmam. - Ellerimi mutlaka sabunla yıkarım. - Onu her gün değiştiririm. - Oyun oynarken temastan kaçınırım. - Sıramı temiz tutarım. - Ellerimle ağzıma, burnuma dokunmam vb.

Oyundan Sonra

Oyunu belirli bir süre oynattıktan sonra bir öğrenci belirleyiniz. Belirlediğiniz öğrenciden bu üç kelimeyle ilgili cümleler kurmasını ve diğer öğrencilerin de cümlelere uygun çemberlere zıplamalarını isteyiniz. Öğrencilerinize bu üç kelime bağlamında sağlıklı yaşam için arkadaşlarına neler söylemek istediklerini sorunuz ve verilen cevaplar üzerinde konuşunuz.

Öğrencilerinize, okulunuzda maske, mesafe ve temizlik ile ilgili kurallara uyulduğunu yani okulunuzun “Sağlıklı Okul” olduğunu söyleyiniz. Öğrencilerinizden okulunuzun sağlıklı okul olduğunu gösteren resim/afişer yapmalarını isteyiniz. Daha sonra çizdikleri resimleri arkadaşlarıyla paylaşmalarını sağlayınız. Yapılan tüm resimleri öğrencilerinizle birlikte okulunuzun/sınıfınızın farklı yerlerine asınız.

1- WHICH CIRCLE?

Grade: 1-4. Classes (7-11 age)

Place: Open area

Tools and Materials: Drawing paper / notebook, crayons, circles, chalk, etc.

BENEFITS

1. Realizes the things to do about mask, distance and cleaning.
2. Acts in accordance with the given instructions.
3. He focuses his attention on what he is listening to.

The achievements of the applied lessons will be added.

NOTE: You can use the game in different lessons. You can write concepts about your topic in the circles and define the expressions according to your achievements.

SKILLS

Attention, listening, movement, reasoning, relating, discerning, decision making

KEYWORDS

Focus, numbers, auditory memory

Getting Ready for the Game

In the classroom or in the open area, the places where students need to stand in accordance with social distance are chalk, paint, colored tape, etc. specify with.

Draw / create three circles in front of each student at a distance and large enough to easily jump into them. Write "mask" to one of these circles, "distance" to the other, and "cleanliness" to the last circle or stick the papers with these words. If you are applying the game in first grade, paste / put images of these words into the circles.

Let's Play!

Talk to your students about masks, distance and cleanliness. Determine what they know about these concepts and provide information appropriate to their level.

Have each of your students move to the places you have created. Say the following sentences to your students in order. Ask your students to jump to the circle where the sentence you say is related to the words "mask, distance and cleanliness", where that word is written or has a visual. Observe which circles your students jumped according to the sentences.

Sample statements: - *I cover my mouth and nose with it.* - *Talking to my friends, I don't get too close to them.* - *I always wash my hands with soap.* - *I change it every day.* - *I avoid contact while playing games.* - *I keep my order clean.* - *I do not touch my mouth, nose, etc. with my hands.*

After the game

After playing the game for a certain period of time, assign a student. Ask the student you designate to make sentences about these three words, and other students to jump into circles according to the sentences.

Ask your students what they want to say to their friends for a healthy life in the context of these three words and talk about the answers given.

Tell your students that the rules regarding masks, distance and cleaning are followed in your school, that is, your school is a "Healthy School". Ask your students to make pictures / posters showing that your school is a healthy school. Then have them share the pictures they have drawn with their friends. Hang all the pictures made in different parts of your school / classroom with your students.

2- ŞANSLI ADIMLAR

Sınıf : 1-4. sınıflar (7-11 yaş)

Yer : Açık alan , sınıf

Araç ve Gereçler : Zar modeli, boya kalemleri, tebeşir vb.

KAZANIMLAR

1. Doğal sayıları tanır. Doğal Sayılarla zihinden toplama ve çıkarma işlemi yapar.
2. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
3. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

Uygulanan derslerin kazanımları eklenecektir.

NOT: Oyunu farklı derslerde kullanabilirsiniz. Zarın üzerine konunuzla ilgili kavramlar yazabilirsiniz. öğrencilerin akıllarında tutacağı kavramları belirleyebilirsiniz.

BECERİLER

Dikkat, dinleme, hareket, akıl yürütme, ilişki kurma, ayırt etme, karar verme, zihinden işlem yapma

ANAHTAR KELİMELE

Odaklanma, sayılar, işitsel hafıza

Oyuna Hazırlanıyoruz

Büyük bir zar hazırlıyoruz. Üzerine 1 den 6 ya kadar rakamlar yazıyoruz. (Farklı derslerde konulara göre farklı terimler kullanılabilir) Öğrencilerin birbirleri arasında sosyal mesafeyi koruyacakları şekilde yan yana bir çizgi üzerinde sıralıyoruz. Uygun uzaklıkta bitiş çizgisi belirliyoruz.

Haydi Oynuyoruz!

Öğrencilerimizin akından bir sayı tutmasını ve parmaklarıyla havada o sayıyı göstermeleri istenir . Sonra hazırlanan zar atılır. Hangi sayı gelmişse o sayıyı gösteren öğrenciler bir adım öne çıkar. Bitiş çizgisine ilk gelen öğrenciler şansı adımlara sahip olmuş olur.

örnek videolar:

https://www.youtube.com/watch?v=_x5eyj6et4E

<https://www.youtube.com/watch?v=dodmgrlcTsE>

2- LUCKY STEPS

Grade: 1-4. classes

Place: Open area

Tools and Materials: Dice (cube) model, crayons, chalk, etc.

BENEFITS

1. Recognize the natural numbers. It does addition and subtraction from the mind with Natural Numbers.
2. Acts in accordance with the given instructions.
3. He focuses his attention on what he is listening to.

The achievements of the applied lessons will be added.

NOTE: You can use the game in different lessons. You can write concepts about your topic on the dice. You can identify the concepts students will keep in mind.

SKILLS

Attention, listening, movement, reasoning, relationship building, discernment, decision making, mental action

KEYWORDS

Focus, numbers, auditory memory

Getting Ready for the Game

We are preparing a big dice. We write numbers from 1 to 6 on it. (Different terms can be used in different lessons according to the subjects) We list them on a side by side line so that the students maintain social distance between each other. We set the finish line at the appropriate distance.

Let's Play!

Our students are asked to keep a flock of a number and show that number in the air with their fingers. Then the prepared dice is thrown. Students who show whichever number comes, step forward. Students who first arrive at the finish line get the chance to take steps.

sample videos:

https://www.youtube.com/watch?v=_x5eyj6et4E

<https://www.youtube.com/watch?v=dodmgrlcTsE>

3- ZIP – ZİPİR(ZILDIR)

Sınıf : 1-4. sınıflar (7-11 yaş)

Yer : Açık alan , sınıf

Araç ve Gereçler : tebeşir vb.

KAZANIMLAR

Yer değiştirme hareketlerini yapar.

Verilen yönergelere uygun hareket eder.

Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

Uygulanan derslerin kazanımları eklenecektir.

NOT: Oyunu farklı derslerde kullanabilirsiniz. Derslerdeki iki farklı terimi kullanabilirsiniz.

BECERİLER

Dikkat, dinleme, hareket, akıl yürütme, ilişki kurma, ayırt etme, karar verme

ANAHTAR KELİMELELER

Odaklanma, işitsel hafıza

Oyuna Hazırlanıyoruz

Öğrenciler sosyal mesafelerini koruyacak şekilde sıralanırlar. Çember şeklini de alabilir. Öğretmen ya da bir öğrenci komut verir.

Haydi Oynuyoruz!

Öğrenciler "Zıp" dendiğinde olduğu yerde bir kez sıçarlar. "Zıpır" dendiğinde zıplayarak arkasına döner, Yöneten, çocukları şaşırtmak için bir sözcüğü birkaç kez yenileyebilir.

Şaşıran çocuk oyundan çıkar. (Türkçe dersinde zıt anamı kelimeler konusuyla ilişkilendirilebilir.)

örnek videolar:

<https://www.youtube.com/watch?v=wqQ9paG9SEs>

3- JUMP-JUMPER

Grade: 1-4. classes (7-11 years old)

Place: Open space, classroom

Tools and Materials: chalk etc.

BENEFITS

Makes the movements of displacement.

Acts according to the given instructions.

He focuses his attention on what he is listening to.

The achievements of the applied lessons will be added.

NOTE: You can use the game in different lessons. You can use two different terms in lessons.

SKILLS

Attention, listening, movement, reasoning, relating, discerning, decision making

KEYWORDS

Focus, auditory memory

Getting Ready for the Game

Students are ranked in a way to maintain their social distance. It can also take the shape of a circle. The teacher or a student gives a command.

Let's Play!

Students bounce once when they say "Jump". When you say "jumper", it turns around by jumping,

The director can repeat a word several times to surprise the children.

The surprised boy comes out of the game. (In Turkish lesson, the opposite mother can be associated with the topic of words.)

sample videos:

<https://www.youtube.com/watch?v=wqQ9paG9SEs>

4/1- YAVAŞ HIZLI OYUNU

Sınıf : 1-4. sınıflar (7-11 yaş)

Yer : Açık alan

Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR

1. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.
3. Yer değiştirme hareketlerini artan kuvvet, hız ve çeviklikle yapar.
4. Öğrendiği müzikleri birlikte seslendirir.

Uygulanan derslerin kazanımları eklenecektir.

NOT: Oyunu farklı derslerde kullanabilirsiniz.

BECERİLER

Dikkat, dinleme, hareket

ANAHTAR KELİMELEER

Odaklanma, hızlı, yavaş, sosyal mesafe

Oyuna Hazırlanıyoruz

Öğrencilerin açık alanda sosyal mesafeye uygun olarak hareket edebilecekleri bir alan belirleyiniz. Alanda her öğrencinin durabileceği noktaları tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

Belirlediğiniz açık alanda öğrencilerinizin istedikleri bir yerde durmalarını sağlayınız.

Öğrencilerinize 1’den 10’a kadar tüm sayıları sırayla söyleyeceğinizi, “1” dediğinizde yavaş yavaş yürümeye başlayacaklarını ve sayıyı her arttırdığınızda onların da yürüme hızlarını arttırmaları gerektiğini söyleyiniz. Ayrıca “dur” dediğinizde ise hareketsiz bir şekilde kalmaları gerektiğini belirtiniz.

1’den başlayarak sırayla sayıları söyleyiniz. Belirli yerlerde “dur” diyerek hareketsiz kalmalarını sağlayınız.

Öğrencilerinize yürürken veya hareketsiz kaldıklarında sosyal mesafeye dikkat etmeleri gerektiğini hatırlatınız. Oyunu bu şekilde belirli bir süre oynatınız.

Oyundan Sonra

Öğrencilerinizle yavaş ve hızlı kavramları hakkında konuşunuz. Günlük yaşamdan yavaş ve hızlı kavramlarıyla ilgili örnekler vermeleriniz isteyiniz.

Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinizden oyunda ne hissettiklerini ifade etmelerini isteyiniz.

Böyle de Oynayabiliriz!

- Öğrencilerinizin düzeylerine göre sayıları karışık söyleyerek yürüme hızlarını ayarlamalarını sağlayabilirsiniz.
- Oyunu, sayı söylemeden yalnızca ellerinizi birbirine vurarak da oynatabilirsiniz. Ellerinizi birbirine vurma sıklığınıza göre öğrencilerinizin de yürüme hızlarını ayarlamalarını sağlayabilirsiniz.
- Oyunu öğrendiğiniz bir müzik eşliğinde hızlı ve yavaş söyleyerek de oynayabilirsiniz.

4/1- SLOW SPEED GAME

Grade: 1-4. classes (7-11 years old)

Place: Open area

Tools and Equipment: -

BENEFITS

1. Act in accordance with the given instructions.
2. He focuses his attention on what he is listening to.
3. It makes displacement movements with increasing force, speed and agility.

The achievements of the applied lessons will be added.

NOTE: You can use the game in different lessons.

SKILLS

Attention, listening, movement

KEYWORDS

Focus, fast, slow, social distance

Getting Ready for the Game

Identify an area where students can move in an open area in accordance with social distance. Chalk, paint, colored tape and so on. Identify with the material.

Let's Play!

Make sure that your students stand where they want in the open space you designate.

Tell your students that you will alternately say all the numbers from 1 to 10, when you say "1" they will start walking slowly and that every time you increase the number, they should increase their walking speed. Also, when you say "stop", state that they should stay still.

Say the numbers one by one, starting with 1. Make them still by saying "stop" in certain places.

Remind your students that they need to pay attention to social distance when they are walking or standing still. Play the game for a certain time like this.

After the game

Talk to your students about the concepts of slow and fast. Ask you to give examples from daily life about the concepts of slow and fast.

After completing the game, ask your students to express how they feel in the game.

We Can Play Like This!

- You can make your students adjust their walking speed by saying the numbers mixed according to their levels.
- You can play the game by simply knocking your hands together without saying numbers. You can also have your students adjust their walking speed according to the frequency of your hands hitting each other.
- You can also play the game by singing fast and slow, accompanied by a piece of music you have learned.

4/2- “1-2-3-4 OYUNU”

Sınıf : 1-4. sınıflar (7-11 yaş)

Yer : Sınıf veya açık alan

Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR

1. Verilen yönergelere uygun hareket eder.
2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

Uygulanan derslerin kazanımları eklenecektir.

NOT: Oyunu farklı derslerde kullanabilirsiniz.

BECERİLER

Dikkat, dinleme, hareket, kodlama

ANAHTAR KELİMELELER

Odaklanma, sayılar, işitsel hafıza

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi, Oyunu Uyarlayalım! Oyunu farklı derslerin kazanımlarıyla da oynayabilirsiniz. Renkler, geometrik şekiller vb. konularda da çeşitli hareketler belirleyerek oyunu oynatabilirsiniz.

Haydi Oynuyoruz!

Öğrencilerinizden istedikleri bir yerde sosyal mesafeye uygun olarak durmalarını isteyiniz.

Öğrencilerinize “bir” dediğinizde ellerini birbirlerine vurmalarını söyleyiniz. Birkaç kez aynı etkinliği tekrarlayınız. Daha sonra “iki” dediğinizde zıplamalarını isteyiniz. Aynı şekilde etkinliği birkaç kez tekrarlayınız. Karışık bir şekilde “bir” veya “iki” deyiniz ve öğrencilerinizden uygun eylemleri yapmalarını isteyiniz. Öğrencilerinizin düzeyine göre oyuna “üç” ve “dört” ifadelerini ekleyiniz. Öğrencilerinizden “üç” dediğinizde parmaklarını şıklatmalarını, “dört” dediğinizde ise çömelmelerini isteyiniz. Yine aynı şekilde ifadeleri karışık söyleyerek öğrencilerinizin ifadelere uygun hareketler yapmalarını sağlayınız.

Oyundan Sonra

Oyunu tamamladıktan sonra öğrencilerinizden oyunda ne hissettiklerini ifade etmelerini isteyiniz.

4 / 2- "1-2-3-4 GAME"

Grade: 1-4. classes (7-11 years old)

Place: Classroom or open space

Tools and Equipment: -

BENEFITS

1. Act in accordance with the given instructions.
 2. He focuses his attention on what he is listening to.
- The achievements of the applied lessons will be added.*
NOTE: You can use the game in different lessons.

SKILLS

Attention, listening, movement, coding

KEYWORDS

Focus, numbers, auditory memory

Getting Ready for the Game

In the classroom or in the open area, the places where students need to stand in order to be a standing circle in accordance with social distance are chalk, paint, colored tape, etc. Identify with the material.

Let's Adapt the Game! You can also play the game with the achievements of different lessons. Colors, geometric shapes, etc. You can play the game by determining various movements on the subjects.

Let's Play!

Ask your students to stand in a place they want in accordance with social distance.

Tell your students to hit each other when you say "one". Repeat the same activity several times. Then when you say "two", ask them to jump. Likewise, repeat the activity several times. Say "one" or "two" in a shuffle and ask your students to take appropriate actions.

Add "three" and "four" statements to the game according to the level of your students. Ask your students to snap their fingers when you say "three" and to crouch when you say "four". In the same way, make your students do the appropriate actions by saying the expressions mixed.

After the game

After completing the game, ask your students to express how they feel in the game.

OYNAYACAĞIMIZ OYUNLAR
1- İŞLEM BARDAKLARI
2-TUZLUKTAKİ SESLER
3- NE SESİ?

GAMES WE WILL PLAY
1- PROCESSING CUPS
2-SOUNDS IN SALT
3- WHAT VOICE?

1 -İŞLEM BARDAKLARI

Sınıf : 1-4. sınıflar (7-11 yaş)

Yer : Sınıf veya açık alan

Araç ve Gereçler :Karton, bardak, kalem

KAZANIMLAR

1.

Uygulanan derslerin kazanımları eklenecektir.

NOT: Oyunu farklı derslerde kullanabilirsiniz.

Haydi Oynuyoruz!

Öğrencilerimizin seviyesine ve ders konumuza uygun resimlerdeki gibi karton ve bardaklar hazırlıyoruz. Yuvarlak dairelerin içinde yazanlarla bardakları eşleştiriyoruz. Bunu öğrencilerimize bireysel oynatabiliriz. Takım yarışması da yaptırabiliriz. Farklı dersler için uygulayabiliriz.

1- PROCESSING CUPS

Grade: 1-4. classes (7-11 years old)

Place: Classroom or open space

Tools and Equipment: Cardboard, glass, pencil

BENEFITS:The achievements of the applied lessons will be added.

NOTE: You can use the game in different lessons.

Let's Play!

We prepare cardboard and cups suitable for the level of our students and the subject of the lesson, as shown in the pictures. We match the glasses with what is written inside the round circles. We can play this for our students individually. We can also have a team competition. We can apply it for different lessons.



2-TUZLUKTAKİ SESLER

Sınıf : 1-4. sınıflar (7-11 yaş)

Yer : Sınıf veya açık alan

Araç ve Gereçler :Origami ile tuzluk yapımı/ tebeşir

KAZANIMLAR

1. Öğrendiği seslerin temel özelliklerini fark eder

Uygulanan derslerin kazanımları eklenecektir.

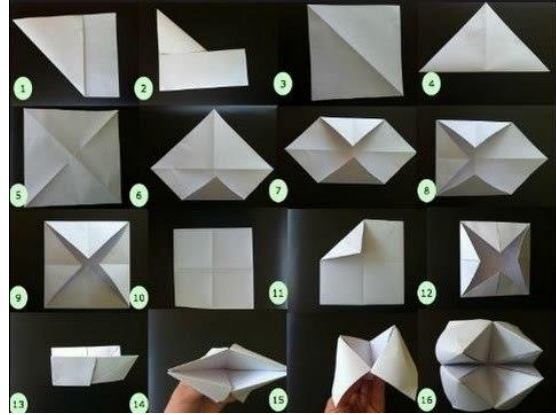
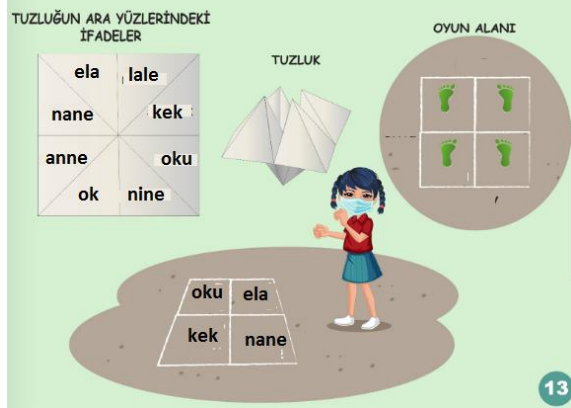
NOT: Oyunu farklı derslerde kullanabilirsiniz.

Haydi Oynuyoruz!

Öğretmen origami ile bir tuzluk yapar ve her bölümüne öğrendikleri sesleri/kelimeleri yazar. Yere 8 karelik bir alan çizilir. Öğrenciler sırayla tuzluktan kelime seçerek okur. doğru okuyunca yerde çizili olan alanlara zıplayarak oyunu tamamlar.

Origami ile tuzluk yapımı:

<https://www.youtube.com/watch?v=VO2LJjW50WY>



2- SOUNDS IN SALT

Grade: 1-4. classes (7-11 years old)

Place: Classroom or open space

Tools and Materials: Making salt shakers /
chalk with origami

BENEFITS

1. Reads the words learned correctly

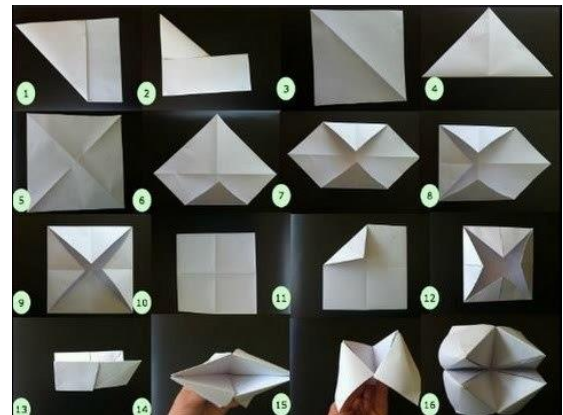
NOTE: You can use the game in different lessons.

Let's Play!

The teacher makes a salt shaker with origami and writes the learned sounds / words on each part. An area of 8 squares is drawn on the ground. Students take turns picking the word from the salt shaker and reading it. When read correctly, it completes the game by jumping to the areas drawn on the ground.

Salt shaker making with origami:

<https://www.youtube.com/watch?v=VO2LJjW50WY>



3-NE SESİ?

Sınıf : 1-4. sınıflar

Araç ve Gereçler : Farklı sesler çıkaran nesneler

BECERİLER

Ses farkındalığı, dikkat, dinleme, ayırt etme, tahmin

ANAHTAR KELİMELER

Sesler, odaklanma, nesneler, arkadaş

KAZANIMLAR

- 1 Sesleri ayırt eder.
2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.
3. Sesin kaynağına doğru hareket eder.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

Öğrencilerinizden gözlerini kapatmalarını veya sırtlarını dönmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize farklı sesler (anahtar, zil, kapı açma, el şıklatma, alkış vb.) dinletiniz. Bu seslerin hangi nesnelere ait olduğunu tahmin etmelerini isteyiniz.

Öğrencileriniz arasından gönüllü bir ebe belirleyiniz. Ebenin gözünü kapatmasını sağlayınız. Başka bir gönüllü öğrenci daha seçiniz ve seçtiğiniz öğrenciden konuşmasını veya şarkı söylemesini isteyiniz. Ebeye, konuşan öğrenciyi tahmin etmesini söyleyiniz. Oyunu farklı ebelerle oynatınız.

İki gönüllü öğrenci belirleyiniz. Sınıfta veya açık alanda güvenli bir ortam oluşturunuz. Gönüllü öğrencinizden birinin gözlerini kapatmasını, diğer öğrencinizden ise gözü kapalı öğrenciden uzak bir yere geçmesini isteyiniz.

Gözü açık olan öğrenciden farklı sesler çıkarmasını ve gözü kapalı olan öğrenciden ise bu seslerden yararlanarak arkadaşını bulmasını isteyiniz. Arkadaşını bulmasına üç adım kala durmasını sağlayınız. Oyunu bu şekilde farklı öğrencilerinizle oynatınız.

OYUNDAN SONRA

Öğrencilerinize farklı hayvan sesleri çıkartınız. Onlardan bu sesleri tahmin etmelerini isteyiniz.

3-WHAT VOICE?

Grade: 1-4. classes

Tools and Equipment: Objects that make different sounds

SKILLS

Sound awareness, attention, listening, discrimination, prediction

KEYWORDS

Sounds, focus, objects, friend

BENEFITS

- 1 Distinguishes sounds.
2. He focuses his attention on what he is listening to.
3. Moves towards the source of the sound.

Getting Ready for the Game

In the classroom or in the open area, the places where students need to stand in accordance with social distance are chalk, paint, colored tape, etc. specify with.

Let's Play!

Ask your students to close their eyes or turn their backs. Have your students listen to different sounds (key, bell, door opening, hand clapping, applause, etc.). Ask them to guess which objects these sounds belong to. Identify a volunteer midwife among your students. Have the midwife close her eyes. Choose another volunteer student and ask the student to speak or sing. Ask the midwife to guess the student who spoke. Play the game with different midwives.

Identify two volunteer students. Create a safe environment in the classroom or in the open area. Ask one of your volunteer students to close their eyes and ask your other student to move away from the blind student. Ask the student who is open to make different sounds and the student who is blind to find his / her friend by using these sounds. Make him stop three steps before he finds his friend. Play the game this way with your different students.

AFTER THE GAME: Make different animal sounds to your students. Ask them to guess these sounds.

OYNAYACAĞIMIZ OYUNLAR**1- BENDE VAR KİMDE VAR?****2-HADİ ANLAT BAKALIM****3- İÇERİDE-DIŞARIDA****GAMES WE WILL PLAY****1- I HAVE, WHO HAVE?****2-LET'S TELL US****3- INSIDE-OUTSIDE****1- BENDE VAR KİMDE VAR?****Sınıf :** 1-4. sınıflar**Araç ve Gereçler :** Sayı kartları, kelime kartları**BECERİLER**

matematiksel işlemler, okuma becerisi, ayırt etme

ANAHTAR KELİMELER

harfler, kelimeler, toplama, çıkarma, çarpma, bölme

KAZANIMLAR

1 Sesleri ayırt eder. Yazılanı okur(1. sınıf)

2. Dikkatini dinlediğine yoğunlaştırır.

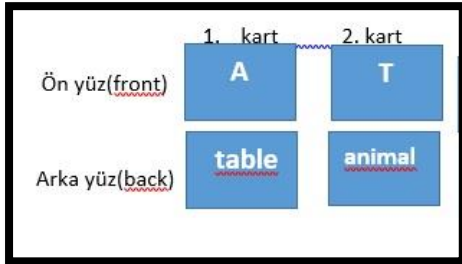
3. Zihinden dört işlem yapar(sınıf düzeyine göre)

Oyuna Hazırlanıyoruz

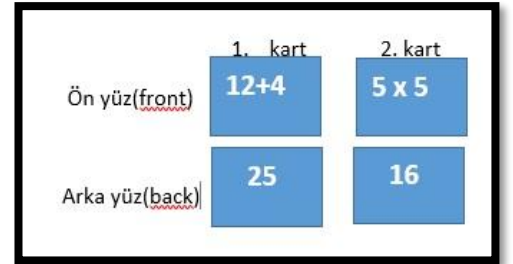
Daha önceden sayı veya kelime kartları oluşturulur. Sayı kartının bir yüzüne matematiksel işlem yazılır, diğer yüzüne başka karttaki işlemin sonucu yazılır. Kelime kartlarının bir yüzüne bir harf yazılır. Diğer yüzüne başka kartta yazılı harf ile başlayan bir kelime yazılır.

Kelime kartları

Word Card



Sayı Kartları number card

**Haydi Oynuyoruz!**

Önceden hazırlanan kartlar öğrencilere dağıtılır. İlk öğrenci kartında yazan işlemi zihinden yapar ve örn: 16 kimde diye seslenir.Kartında 16 yazan çocuk, kartının diğer yüzündeki işlemi zihinden yapar ve 25 kimde var diye sorar. Her çocuğun kartındaki işlemin sonucu bir başka çocuğun kartında yazar.

Kelime kartlarında yazan kelimeyi okuyan çocuk ilk harfini sorar "A" kimde var? Elindeki kartta A harfi yazan çocuk diğer yüzündeki kelimeyi okur ve ilk harfini sorar örn."T" harfi kimde? şeklinde kartlar bitene kadar oynanır.

1- I HAVE, WHO HAVE?

Grade: 1-4. classes

Tools and Equipment: Number cards, flashcards

SKILLS

mathematical operations, reading skill, discrimination

KEYWORDS

letters, words, addition, subtraction, multiplication, division

BENEFITS

- 1 Distinguishes sounds. Reads what is written (1st grade)
2. He focuses his attention on what he is listening to.
- 3.Does four operations in mind (depending on grade level)

Getting Ready for the Game Number or word cards are created beforehand. The mathematical operation is written on one side of the number card, and the result of the operation on the other card is written on the other side. A letter is written on one side of the flashcards. A word is written on the other side, starting with the letter written on another card.

Word Card

	1. kart	2. kart
Ön yüz(front)	A	T
Arka yüz(back)	table	animal

number card

	1. kart	2. kart
Ön yüz(front)	$12+4$	5×5
Arka yüz(back)	25	16

Let's Play!

Pre-prepared cards are distributed to students. The first student does the action written on the card mentally and calls out, for example, who has 16. The child who has 16 on the card does the transaction on the other side of the card mentally and asks who has 25. The result of the transaction on each child's card is written on another child's card.

Reading the word written on the flashcards, the child asks for the first letter. Who has "A"? The child with the letter A on the card in his hand reads the word on the other side and asks for the first letter eg Who has the letter "T"? It is played until the cards are finished.

2-HADİ ANLAT BAKALIM

Sınıf : 1-4. sınıflar

Araç ve Gereçler : Anlatım kartları

BECERİLER

Deyim ve atasözlerini bilir, okuma becerisi, ayırt etme, kendini ifade etme

ANAHTAR KELİMELER

harfler, kelimeler, taklit

KAZANIMLAR

- 1 Sesleri ayırt eder. Yazılanı okur(1. sınıf)
2. Dikkatini izlediğine yoğunlaştırır.
3. Kendini ifade eder

Oyuna Hazırlanıyoruz

Daha önceden üzerine deyim veya atasözü yazılmış kartlar hazırlanır ve bir torbaya koyulur. Kartların üzerine diğer derslerde de işlenen konularla alakalı cümleler de yazılabilir. 1. sınıflarda öğrenilen basit kelimeler yazılabilir.

Hadî Oynuyoruz!

Öğrencilerden biri seçilir. Torbadan bir kart çekmesi istenir. Kartta yazan cümleyi/kelimeyi kimseye göstermeden kendisi okur. Diğer arkadaşlarına hiç konuşmadan hareketlerle anlatmaya çalışır. Arkadaşları tahmin etmeye çalışır. Sıra doğru tahmin eden öğrenciye geçer. Bir sonraki anlatımı yapar. Oyun karşılıklı gruplara ayrılarak da oynanabilir.

2-LET'S TELL US

Grade: 1-4. classes

Tools and Materials: Lecture Cards

SKILLS

Knows idioms and proverbs, reading skills, discrimination, self-expression **KEY WORDS**
letters, words, imitation

BENEFITS

- 1 Distinguishes sounds. Reads what is written (1st grade)
2. He focuses his attention on what he is watching.
- 3.He expresses himself

Getting Ready for the Game

Cards with idioms or proverbs written on them are prepared and put in a bag. Sentences related to the topics covered in other lessons can also be written on the cards. Simple words learned in 1st grade can be written.

Let's Play!

One of the students is chosen. He is asked to draw a card from the bag. He reads the sentence / word written on the card without showing anyone. He tries to explain it to other friends without speaking. His friends try to guess. The turn goes to the student who guessed correctly. Makes the next narrative. The game can also be played in groups of people.

3- İÇERİDE-DIŞARIDA

Sınıf : 1-4. sınıflar

Araç ve Gereçler : Tebeşir

BECERİLER

hareket becerileri

ANAHTAR KELİMELE

içeride, dışarıda, dikkat

KAZANIMLAR

1

Oyuna Hazırlanıyoruz

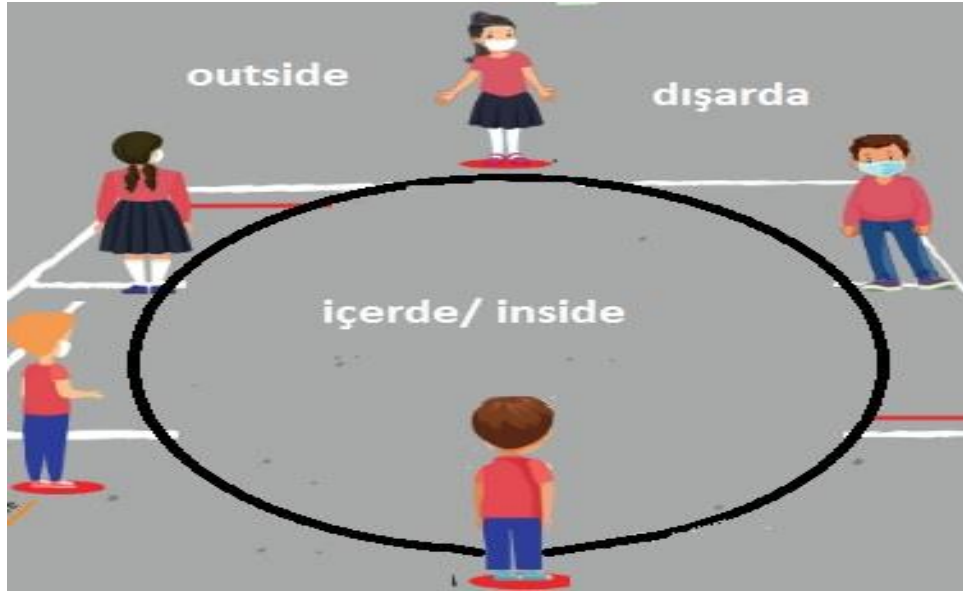
Açık havada okul bahçesine büyük bir daire çizilir. Öğrenciler sosyal mesafeyi koruyarak bu dairenin dışında dururlar.

Haydi Oynuyoruz!

Öğretmenin "içeride" komutuyla öğrenciler dairenin içine zıparlar. "dışarı" komutuyla daire dışına zıparlar. şaşırım öğrenci oyundan çıkar.

Örnek Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=zfJlGpYYKBI&t=5s>



3- INSIDE-OUTSIDE

Grade: 1-4. classes

Tools and Equipment: Chalk

SKILLS

movement skills

KEYWORDS

inside, outside, attention

BENEFITS

Getting Ready for the Game

A big circle is drawn in the schoolyard in the open air. Students stay outside of this circle, maintaining social distance.

Let's Play!

With the teacher's "inside" command, the students jump into the circle. They jump out of the circle with the command "out". The surprised student quits the game.

Sample Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=zfJlGpYYKBI&t=5s>

OYNAYACAĞIMIZ OYUNLAR

- 1- Dart Oyunu
- 2- Yer Değiştireni Bul
- 3- Zıpla-2-3 Oyunu

GAMES WE WILL PLAY

- 1 Darts Game
- 2- Who Changed
- 3- Jump-2-3 Game

1- Dart Oyunu

Yaş:7-11

Araç ve Gereçler : Tebeşir, tahta

BECERİLER

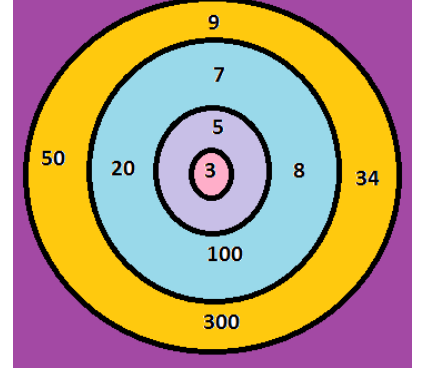
İşlemsel beceriler, cümle kurma becerisi

ANAHTAR

Sayılar, dört işlem (toplama, çıkarma, çarpma, bölme)kelimeler

KAZANIMLAR

1. Dört işlem becerisi gerektiren matematiksel işlemleri yapar.
2. Yeni öğrendiği kelimeleri cümle içerisinde kullanır.

**Oyuna Hazırlanıyoruz**

Açık havada okul bahçesine ya da sınıf tahtasına bir dart çizilir. Dairelerin içerisine öğrenci seviyesine göre sayılar yazılır. Öğrenciler sosyal mesafeyi koruyarak belirli bir uzaklıkta beklerler.

Haydi Oynuyoruz!

Bu oyun dart okları ile oynanabilir ya da öğrenci gözerini kapatarak parmağıyla dartta bir noktaya dokunur. Dart panosunda bulduğu sayıyı tahtaya yazar. İkinci sayıya dokunur ve o sayıyı da yazarak matematiksel işlem yapar. Örneğin: öğrenci dartta 8 ve 50 sayılarını bulmuş olsun. Öğretmen çarpma işlemi yap derse $50 \times 8 = 400$ işlemini yapar.

Oyun dil dersinde öğrendiği yeni kelimeler dart tablosuna yazılarak da oynanabilir. Öğrenci dartta işaretlediği kelimenin içinde geçtiği cümleler kurabilir. Farklı derslere de uygulanabilir.

1- Dart Game

Age: 7-11

Tools and Equipment: Chalk, wood

SKILLS

Mathematical skills, ability to form sentences

KEY

Numbers, four operations (addition, subtraction, multiplication, division) words

BENEFITS

1. Performs mathematical operations that require four processing skills.
2. Uses newly learned words in sentences.

Getting Ready for the Game

In the open air, a dart is drawn on the schoolyard or classroom board. Numbers are written in the circles according to the student level. Students stay at a certain distance while maintaining social distance.

Let's Play!

This game can be played with dart arrows or the student touches a point on the dart with his finger while closing his eye. He writes the number he finds on the dart board. He touches the second number and does mathematical operation by writing that number as well. For example: the student has found the numbers 8 and 50 on the dart. If the teacher says multiply, he does $50 \times 8 = 400$.

The game can also be played by writing the new words learned in the language lesson on the dart table. The student can make sentences in which the word marked on the dart is included. It can also be applied to different lessons.

2- Yer Değiřtirenini Bul

Yař:7-11

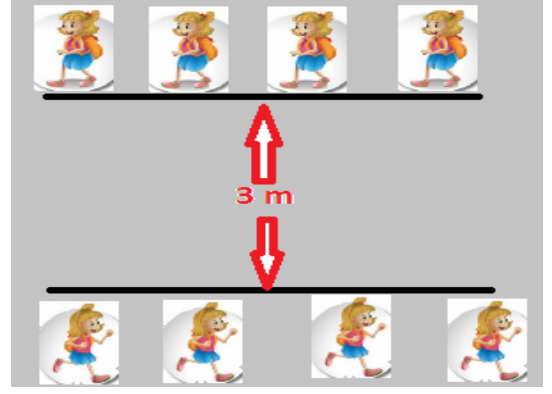
Araç ve Gereçler : Yere çizmek için tebeřir, renkli bant, karton

BECERİLER

Dikkatini toplama

KAZANIMLAR

1. Dikkat çalışmalarını yapar



Oyuna Hazırlanıyoruz

Açık havada okul bahçesine arasında 3 metre buunan iki yatay çizgi çizilir. Öğrenciler iki gruba ayrılır ve çizgilerin arkasında sosyal mesafeye dikkat ederek yan yana sıralanırlar.

Haydi Oynuyoruz!

Öğrencilerden önce karşı grupta kimin nerede oduğuna dikkat etmesi istenir. İki grup birbirine sırtlarını döner. Gruplarda bir kiři sıradaki yerini değıřtirir. Sonra gruplar tekrar birbirlerine dönerler. Gruptaki öğrenciler diğeri grupta kimin yer değıřtirdiğini bilmeye çalışır. İlk bilen grup kazanır ve karşı gruptaki oyuncuyu kendi gruplarına alırlar. Oyun bir gruptaki oyuncular bitene kadar devam eder.

2- Who Changed

Age: 7-11

Tools and Materials: Chalk, colored tape, cardboard for drawing on the floor

SKILLS

Distraction

BENEFITS

- 1.Does attention exercises

Getting Ready for the Game

In the open air, two horizontal lines, 3 meters apart, are drawn to the school garden.

Students are divided into two groups and line up side by side, paying attention to social distance behind the lines.

Let's Play!

Students are first asked to pay attention to who is in the opposite group. The two groups turn their backs to each other. In groups, one person changes his position in the queue. Then the groups return to each other again. Students in the group try to know who has moved in the other group. The group that knows first wins and takes the player from the opposite group into their group. The game continues until the players in a group are finished.

ZIPLA, 2, 3

Yaş:7-11

Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik

BECERİLER

Dikkat, konuşma

ANAHTAR KELİMELEER

Odaklanma, sıra, sayılar, tekrar

KAZANIMLAR

1. Dikkatini yoğunlaştırır.
2. Yönergelere uygun hareket eder.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

İlk olarak siz “1” diyerek oyunu başlatınız. Grup arkadaşınızdan ise sizden sonra “2” demesini isteyiniz ve onun ardından siz “3” deyiniz. Böylece “1, 2, 3” şeklinde karşılıklı sayınız.

Öğrencilerinizi ikili gruplara ayırınız. İkili gruplardan da aynı şekilde saymalarını isteyiniz.

Oyunun ikinci aşamasında aynı sayışmacada “1” rakamını söylemeyiniz. “1” rakamını söyleme sırası geldiğinde zıplayınız. Sayışmacada 1 rakamı kime gelirse o öğrenciden zıplamasını isteyiniz. Yani sayışmacayı “zıpla, 2, 3, zıpla, 2, 3...” şeklinde yaptırınız.

Oyunun üçüncü aşamasında bu kez “3” rakamını söyleme sırası geldiğinde ellerinizi bir kere birbirine vurunuz. Sayışmacayı “zıpla, 2, elleri vur, zıpla, 2, elleri vur...” şeklinde yaptırınız. Öğrencilerinizin çok tekrar yaparak sayışmacaları kavramalarını sağlayınız.

Böyle de Oynayabiliriz!

- Oyundaki eylemlerin yerine derslerinizle ilgili kelime ve kavramları kullanabilirsiniz. Örneğin, selamlaşma ifadeleri, şekiller, sesler, hayvanlar vb.

JUMP, 2, 3

Age: 7-11

Tools and Equipment: Moving and non-verbal music

SKILLS

Attention, talk

KEYWORDS

Focus, sequence, numbers, repeat

BENEFITS

1. He concentrates his attention.
2. Acts according to the instructions.

Getting Ready for the Game

In the classroom or in the open area, the places where students need to stand in order to be a standing circle in accordance with social distance are chalk, paint, colored tape, etc. Identify with the material.

Let's Play!

Stand face to face with your student as a group of two. First, you start the game by saying "1". Ask your groupmate to say "2" after you and then say "3". Thus, count mutually "1, 2, 3".

Divide your students into groups of two. Ask the pairs to count in the same way.

Do not say the number "1" in the same numerator in the second stage of the game. When it is your turn to say the number "1", jump. Ask the student to jump to whom the number 1 comes in in the count. So make the countdown "jump, 2, 3, jump, 2, 3...".

In the third stage of the game, when it's your turn to say the number "3", hit your hands once. Make the account done by saying "jump, 2, hit the hands, jump, 2, hit the hands ...". Make sure your students understand the numeracy by doing a lot of repetition.

We Can Play Like This!

- You can use words and concepts related to your lessons instead of the actions in the game. For example, greetings, shapes, sounds, animals, etc.

OYNAYACAĞIMIZ OYUNLAR

- 1- Ritim Orkestrası
- 2- Beni Taklit Et Oyunu

GAMES WE WILL PLAY

- 1- Rhythm Orchestra Game
- 2- Imitate Me Game

1- Ritim Orkestrası

(Bu örnek oyundur. Farklı ritim oyunları oynanabilir. Oyun sonundaki örnek videolardan yararlanabilirsiniz.)

BECERİLER

İş birliği, dikkat, dinleme, ritim

Yaş:7-11

ANAHTAR KELİMELELER

Sesler, farklılık, orkestra, beden farkındalığı, kurallar, alçak, yüksek

Yer : Sınıf veya açık alan

Araç ve Gereçler : -

KAZANIMLAR

1. İş birliği yapar.
2. Bedenini kullanarak ritim oluşturur.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çember olabilmeleri için durmaları gereken yerleri tebeşir, boya, renkli bant vb. materyal ile belirleyiniz.

Haydi Oynuyoruz!

Öğrencilerinizle birlikte ayakta çember oluşturunuz.

Bedeninizi kullanarak çeşitli ritimler (elleri birbirine vurma, elleri şıklatma, elleri göğse vurma, elleri bacaklara vurma vb.) belirleyiniz ve öğrencilerinizin bu ritimleri yapmalarını sağlayınız.

Daha sonra belirlediğiniz bir ritmi sürekli yapmaya başlayınız. Sırayla öğrencilerinizin kendi belirledikleri ritimlerle size katılmasını sağlayınız. Her öğrencinizin yanına sosyal mesafeye uygun şekilde yaklaşarak onları ritme katılmaya teşvik ediniz.

Daha sonra ellerinizle işaret vererek seslerin alçalmasını ve yükselmesini sağlayınız.

Böylece sınıfça her öğrencinizin kendi ritmiyle katıldığı bir ritim orkestrası oluşturunuz.

Örnek Videolar:



<https://www.youtube.com/watch?v=vR-r0fe-KTM>

<https://www.youtube.com/watch?v=BYmWELAtiMI>

<https://www.youtube.com/watch?v=cYIF-dKD8is>

<https://www.youtube.com/watch?v=um0aM4rhcg>

<https://youtu.be/OgurUqOKtkM>

<https://www.youtube.com/watch?v=59moK748ypM>

<https://www.youtube.com/watch?v=YN0z0FDvTHs>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ach0UjS9z4o>

https://www.youtube.com/watch?v=HwoXD_RVETg

<https://www.youtube.com/watch?v=um0aM4rhcg&t=65s>

<https://www.youtube.com/watch?v=qiuvf-V3J8I>

<https://www.youtube.com/watch?v=0wsXuUhwRKs>

1- Rhythm Orchestra

(This is an example game. Different rhythm games can be played. You can use the sample videos at the end of the game.)

SKILLS

Cooperation, attention, listening, rhythm

Age: 7-11

KEYWORDS

Voices, difference, orchestra, body awareness, rules, low, high

Place: Classroom or open space

Tools and Equipment: -

BENEFITS

1. Cooperate.
2. He creates rhythm by using his body.

Getting Ready for the Game

In the classroom or in the open area, the places where students should stand in order to be a standing circle in accordance with social distance are chalk, paint, colored tape, etc. Identify with the material.

Let's Play!

Build a standing circle with your students.

Using your body, identify various rhythms (clapping hands, clapping hands, hitting hands to chest, hitting hands to legs, etc.) and have your students make these rhythms.

Then start making a rhythm that you have determined continuously. In turn, make sure that your students join you with the rhythms they set themselves. Encourage each of your students to join the rhythm by approaching them according to their social distance.

Then make the voices rise and fall by making a gesture with your hands.

Thus, create a rhythm orchestra in which each student participates in his / her own rhythm.

Example Videos



<https://www.youtube.com/watch?v=vR-r0fe-KTM>

<https://www.youtube.com/watch?v=BYmWELAtiMI>

<https://www.youtube.com/watch?v=cYIF-dKD8is>

<https://www.youtube.com/watch?v=um0aM4rhcg>

<https://youtu.be/OgurUqOKtkM>

<https://www.youtube.com/watch?v=59moK748ypM>

<https://www.youtube.com/watch?v=YN0z0FDvTHs>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ach0UjS9z4o>

https://www.youtube.com/watch?v=HwoXD_RVETg

<https://www.youtube.com/watch?v=um0aM4rhcg&t=65s>

<https://www.youtube.com/watch?v=qiuvf-V3J8I>

<https://www.youtube.com/watch?v=0wsXuUhwRKs>

2- Beni Taklit Et Oyunu

BECERİLER

Liderlik, dikkat, hareket, gözlem, taklit, yaratıcı düşünme, özgüven, görsel ayırt etme

ANAHTAR KELİMELELER

Müzik, uyum, isim, hareket

Yer : Sınıf veya açık alan

Araç ve Gereçler : Hareketli ve sözsüz bir müzik

KAZANIMLAR

1. Yapılan hareketleri taklit eder.
2. Bir gruba liderlik yapar.

Oyuna Hazırlanıyoruz

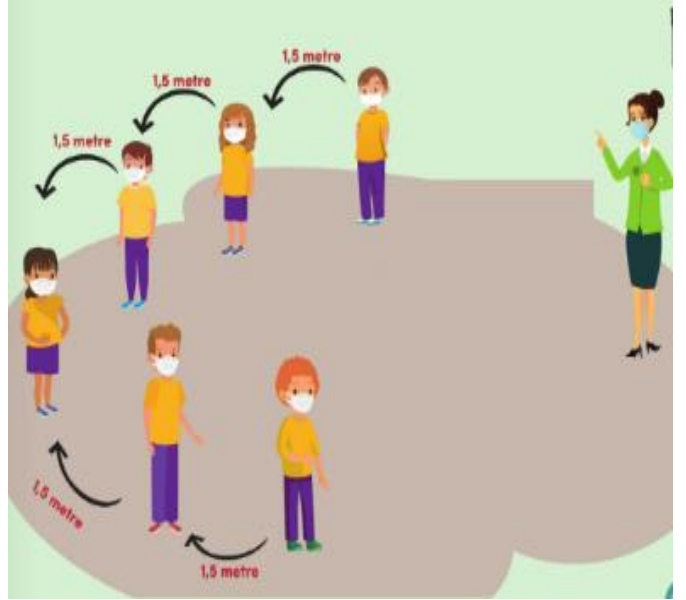
Sınıfta veya açık alanda öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta arka arkaya sıra olmalarını isteyiniz. Hareketli ve sözsüz bir müzik hazırlayınız.

Haydi Oynuyoruz!

Öğrencilerinizle birlikte ayakta arka arkaya sıra olunuz. Öğrencilerin sırtları birbirine dönüktür.

Müziği açınız ve müziğin ritmine uygun olarak en arkadaki öğrenci önündeki öğrenciye konuşmadan bir hareket yapar. İkinci öğrenci önüne dönerek, önündeki arkadaşına hareketin aynısını yapar. Bu şekilde sırayla devam eder. En öndeki öğrenci en arkadaki öğrencinin hareketinin aynısını yapıp yapamayacağına bakılır.(Kulaktan kulağa oyununun beden diliyle oynanışı)

Örnek video: <https://www.youtube.com/watch?v=4952Xpb6hKA>



2- Imitate Me Game

SKILLS

Leadership, attention, movement, observation, imitation, creative thinking, self-confidence, visual discrimination

KEYWORDS

Music, harmony, name, movement

Place: Classroom or open space

Tools and Equipment: Moving and non-verbal music

BENEFITS

1. Imitates the movements.
2. Lead a group.

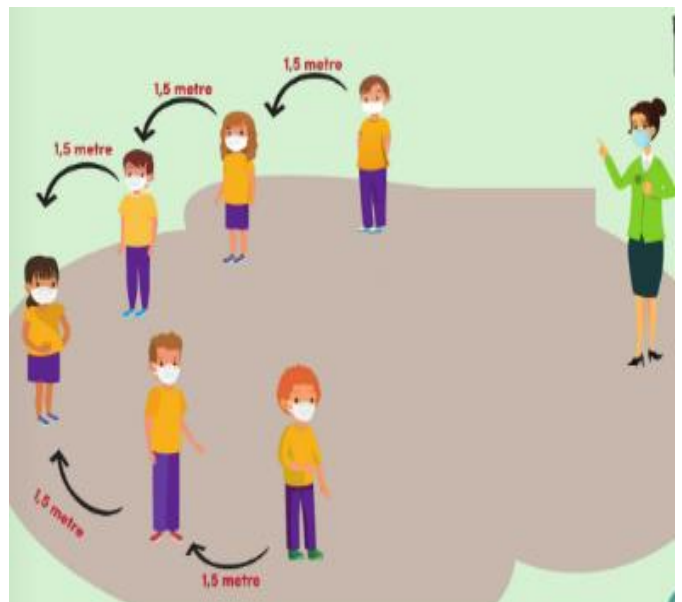
Getting Ready for the Game

In the classroom or in the open area, ask the students to stand back to back in line with social distance. Prepare moving and non-verbal music.

Let's Play!

Take turns standing back to back with your students. The backs of the students are facing each other. Turn on the music and in accordance with the rhythm of the music, the student at the back makes a movement without speaking to the student in front of him. The second student turns in front of him and does the same to his friend in front of him. It continues in order like this. It is checked whether the foremost student can do the same as the backmost student.

Sample video: <https://www.youtube.com/watch?v=4952Xpb6hKA>



OYNAYACAĞIMIZ OYUNLAR

- 1- Çuval Yarışı
- 2- Kendi Oyuncağını Yap Oynayalım

GAMES WE WILL PLAY

- 1- Sack Race
- 2- Make Your Own Toy Let's Play

2- Çuval Yarışı

Yaş:7-11

BECERİLER

Dikkat, denge, hareket

Yer : Sınıf veya açık alan

Araç ve Gereçler : çuval

KAZANIMLAR

- 1._Yer değiştirme hareketlerini artan kuvvet, hız ve çeviklikle yapar.
2. İki ve daha fazla hareket becerisini içeren basit kurallı oyunlar oynar.
- 3._Oyunu belirlenen kurallara göre oynar
- 4._Temel hareketleri yaparken dengesini sağlamak için stratejiler geliştirir.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Sınıfta veya açık alanda başlama ve bitiş yerleri belirlenir. Öğrencilerin sosyal mesafeye uygun olarak ayakta çuvalların içine girerek başlama noktasındaki çizgide bekler.

Haydi Oynuyoruz!

Öğrenciler, başlama komutuyla başlangıç çizgisinden çuvalın içerisinde zıplayarak bitiş çizgisine ulaşmaya çalışır. Bitiş noktasına ilk ulaşan öğrenci kazanır.

1- Sack Race

Age: 7-11

SKILLS

Attention, balance, movement

Place: Classroom or open space

Tools and Materials: sack

BENEFITS

1. It makes displacement movements with increasing force, speed and agility.
2. Plays games with simple rules involving two or more movement skills.
3. He plays the game according to the determined rules
4. Develops strategies to maintain balance while performing basic movements.

Getting Ready for the Game

The starting and ending places are determined in the classroom or in the open area. In accordance with the social distance of the students, they go into standing sacks and wait on the line at the starting point.

Let's Play!

Students try to reach the finish line by jumping from the starting line in the sack with the start command. The student who reaches the end point first wins.

Sample Video:



<https://www.youtube.com/watch?v=r6hpz4TP0xs>

2- Kendi Oyuncağını Yap Oynayalım

BECERİLER

Liderlik, gözlem, yaratıcı düşünme, özgüven, birlikte oynama, paylaşma, çevreye duyarlılık

ANAHTAR KELİMELELER

Oyuncak, yaratıcılık, oyun kurma, geri dönüşüm

Yer: Sınıf veya açık alan

Araç ve Gereçler: Öğrenciler istediği her türü malzemeyi kullanabilir

KAZANIMLAR

1. Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışma yapar.
2. Çeşitli stratejileri ve taktikleri kullanarak tasarladığı oyunları arkadaşlarıyla oynar.
3. Oyun ve fiziki etkinliklerde iş birliği yapar
4. Yaratıcılığını geliştirir ve doğayı korur.

Oyuna Hazırlanıyoruz

Öğrenciler istediği malzemeyi kullanarak bir oyuncak tasarlar. Özellikle atık malzemeler kullanarak geri dönüşüm sağlar ve doğaya da katkıda bulunur. Bu etkinlikte öğrencilerin yaratıcılığının ve hayal gücünün geliştirilmesi önemlidir. Geri dönüşüm ve doğayı koruma konuları üzerinde durulur.

Haydi Oynuyoruz!

Öğrenciler kendi oyuncaklarını arkadaşlarına tanıtır. Nasıl yaptığını ve hangi malzemeleri kullandığını açıklar. Tasarladıkları oyuncaklarla hep birlikte oyunlar oynarlar.

2- Make Your Own Toy Let's Play

SKILLS

Leadership, observation, creative thinking, self-confidence, playing together, sharing, environmental awareness

KEYWORDS

Toy, creativity, playmaking, recycling

Place: Classroom or open space

Tools and Equipment: Students can use any type of material they want

BENEFITS

1. They Do three-dimensional work using different materials.
2. They play the games he designed using various strategies and tactics with his friends.
3. Cooperates in games and physical activities
4. Improves creativity and protects nature.

Getting Ready for the Game

Students design a toy using the materials they want. It provides recycling especially by using waste materials and also contributes to nature. It is important to develop students' creativity and imagination in this activity. Recycling and nature protection issues are emphasized.

Let's Play!

Students introduce their toys to their friends. He explains how he does it and what materials he uses. They play games together with the toys they designed.