

Oynuyor, Eğleniyor, Öğreniyoruz



Oyunlar Kitapçığı

## HAZIRLAYANLAR

Gazi AYDENİZ  
Gülcan AYDENİZ  
Gülistan GÜLAY  
Murat AKTAŞ  
Oya Çörekçiođlu ÇİLİNGİR  
Rızvan CERRAHOđLU  
Sabire Işık SOđANCI  
Veda ATICI

Samsun, 2018

## ÖNSÖZ

Özellikle ilkokullarda çocukların oyun çağında olduğu düşünülürken oyun oynamanın çocuk gelişimi açısından çok önemli olduğu bilinmektedir. Çocuk oyun aracılığı ile kendini tanımaktadır, arkadaş ilişkileri gelişmektedir, empati becerileri, karar verme ve sorun çözme becerileri gelişmektedir. Oyunun eğitim ortamında işlevsel bir şekilde kullanılması birçok sorunun çözümünü kolaylaştırmaktadır. Okullarımızda bulunan mülteci çocukların oyun yolu ile uyumları sağlanırken, iletişim ve dil becerileri de desteklenmektedir. Alt sosyoekonomik düzeyde çocuklar bulunan okullar, devamsızlık başta olmak üzere birçok riski barındırıyor. Okulun cazibe merkezi haline gelmesi ve çocuk tarafından sevilmesi okulu güçlendirirken çocuğun da okulda daha kaliteli vakit geçirmesini sağlamaktadır. Öğrenciler oyun yolu ile birçok beceriyi kazanıyor. Eğitim ortamında ve ders işlenirken konuların drama ve oyun yolu ile işlenmesi kalıcı öğrenmeyi desteklerken, sınıf içi yönetimi de kolaylaştırmaktadır.

Arkadaş edinemeyen çocuk profillerine baktığımızda bu çocukların sıklıkla kendine güvensiz, çekingen, sosyal ortamlarda kaygı yaşayan ya da benmerkezci, paylaşımcı olmayan, başkalarının haklarına saygı göstermeyen çocuklar olduklarını görmekteyiz. Bazı öğrenciler de kendini oyunlarda yetersiz görebilir ya da sınıf arkadaşları tarafından çeşitli nedenlerle onu dışlayabilir. Bu öğrencilerimizi desteklemeli, cesaretlendirmeli ve sınıfa kabulünü sağlamalıyız. Bu nedenle oyunlarda öğrencilerin hepsinin oynamasına dikkat etmeli, sadece atılgan öğrencilerimizin değil tüm sınıfın sırayla oynamasını sağlamalıyız.

Oyunun önemi kadar, güvenliği de önemlidir. Gerekli tedbirlerin alınmasının yanı sıra; özellikle hareketli ya da materyalli oyunlarda, tehlike oluşturabilecek durumlara ilişkin uyarılar yapılmalı, amacın eğlenmek olduğu sıklıkla vurgulanmalıdır.

**"OYNAYALIM, EĞLENELİM, ÖĞRENELİM"**



## İÇİNDEKİLER

MERHABA ARKADAŞIM.....	6
ATOM-MOLEKÜL.....	7
TAVŞAN YUVADA.....	8
EV SAHİBİ - KİRACI.....	9
YER KAPMACA.....	10
MEYVE SEPETİ.....	11
BALIK AĞI.....	12
KURT - KUZU.....	13
KORİDOR - SOKAK.....	14
KÖREBE (NEREDESİN - BURADAYIM).....	15
KUYRUK KAPMACA.....	16
ELDEN ELE TOP İLE YÜRÜME.....	17
BALONLA BARDAK TAŞIMA.....	18
TİC - TAC - TOE.....	19
MAYIN TARLASI.....	20
HULAHOPLA HOPLAMA.....	22
TIRTIL YÜRÜYÜŞÜ.....	23
AYAK BAĞI İLE YÜRÜME.....	24
ÇEMBERDEN GEÇME.....	25
LABİRENTTE TOP YUVARLAMA.....	26
AHŞAP BLOKLARI TAŞIMA/KULE YAPMA.....	27
TANGRAM.....	28

## MERHABA ARKADAŞIM

**Oyuncu Sayısı** : 12 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : -

**Yönerge** :

- Bir ebe belirlenerek geri kalan oyuncuların çember olmaları istenir.
- Ebenin, çemberin etrafında dolaşarak oyunculardan birinin omzuna dokunması koşması istenir.
- Ebenin dokunduğu kişi de ters tarafa doğru koşar.
- Karşılaştıkları yerde tokalaşarak "Merhaba Arkadaşım" derler ve tekrar koşmaya devam edip, boştaki yeri kapmaya çalışırlar.
- Çemberde yer kapamayan kişi yeni ebe olur.
- Aynı oyuncuların ebe olması durumunda "şimdi ebe olmak isteyen var mı" diyerek oyuna müdahale edilebilir.



## ATOM-MOLEKÜL

**Oyuncu Sayısı** : 8 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : -

**Yönerge** :

- Oyuncular, oyun alanında atom olarak (ritim veya müzik eşliğinde) hareket halindedirler.
- (2'li ol, 3'lü ol, 5'li ol vb.) söylenecek sayı kadar oyuncunun bir araya gelerek molekül olması istenir.
- Belirtilen sayı kadar atomdan oluşmayan moleküller (oyuncular) yanar.
- Oyun; 2 oyuncu kalana ya da belirlenen süre bitene kadar devam eder.



## TAVŞAN YUVADA

**Oyuncu Sayısı** : 12 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : -

**Yönerge** :

- Oyunculardan ikili grup olmaları istenir. Oyuncu sayısı çift olmayan sınıflarda, gruplardan biri 3 kişi olabilir.
- Eşler kol kola girerek dışta kalan kollarını bellerinde tutarlar.
- İkili gruplardan birinin gönüllü olarak, aralarında tavşan ve tazi belirlemeleri istenir.
- Tazi kovalayacak, tavşan ise kaçarak yuvalardan birine (gruplardaki kişilerin boş kollarına) girmeye çalışacaktır.
- Tavşan yuvaya girdiği anda, yuvanın diğer ucundaki kişi tavşan olarak yeni bir yuva bulmalıdır.
- Tazi, tavşanı yuvaya girmeden yakalarsa oyuncular rol değiştirir ve tavşan tazi, tazi da tavşan olur.





## EV SAHİBİ - KİRACI

**Oyuncu Sayısı** : 16 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : -

**Yönerge** :

- Oyuncuların üçerli gruplar oluşturması istenir. Gruplardaki iki kişi el ele tutuşarak ev sahibi, üçüncü kişiler de onların ortasına geçerek kiracı olurlar.
- Boşta kalan oyuncu(lar) ebe olur. Oyuncu sayısının üçün katı olması durumunda, lider oyuna katılarak ebe olur.
- Lider "kiracılar" dediği zaman, kiracılar buldukları evden ayrılarak başka ev bulurlar. Bu arada ebe olan oyuncu(lar) da boşalan evlerden birine girmeye çalışır.
- Oyun ilerledikçe komutlara "ev sahibi" de eklenir ve (kiracılar sabit kalmak üzere) ev sahiplerinin başka kiracı bulmaları istenir. Bu arada ebe olan oyuncu(lar) yine boşalan evlerden birine girerek kapmaya çalışır.
- Lider bazen de deprem (\*), kentsel dönüşüm vb. kapsamlı ifadelerle herkesin yer değiştirerek, yeni bir üçlü oluşturmasını sağlar.



## YER KAPMACA

**Oyuncu Sayısı** : 8 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : Oyuncu Sayısından bir eksik branda parçaları

**Yönerge** :

- Branda parçaları, katılımcı sayısının en az bir eksiği olacak şekilde zemine dağıtılır.
- Oyunculardan müzik eşliğinde dans etmeleri ve müzik kesildiğinde branda parçalarından birinin üzerinde durmaları istenir.
- Kendine yer kapamayan oyuncu yanar.
- Oyun; yanan oyuncunun, oyundan çıkması şeklinde de oynatılabilir. Bu durumda yanan oyuncu çıktıktan sonra tekrar müzik eşliğinde dans ederken, bir branda parçası azaltılır.
- Oyunun daha hızlı sonuçlanması için istenirse birden fazla parça da çıkarılabilir.
- Oyun, bu şekilde sürekli parça eksiltilerek devam ettirilebilir.



## MEYVE SEPETİ

**Oyuncu Sayısı** : 8 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : Oyuncu Sayısından bir eksik farklı renk ve şekillerde branda parçaları

**Yönerge** :

- Bir ebe belirlenerek, geri kalanlar onun etrafında geniş bir çember oluşturur.
- Çemberdeki her oyuncuya bir branda parçası verilerek, bu parçanın üzerinde durmaları istenir.
- Liderin, (kareler yer değiştirsin, maviler yer değiştirsin vb.) komutları ile çemberdeki kişilerin yer değiştirmesi istenir.
- Oyuncuların yer değiştirmesi esnasında ebe de kendine yer kapmaya çalışır. Dışarıda kalan oyuncu ebe olur.
- Yerini terk etmeyen olur ise, ebe onun yerine geçer ve yerini terk etmeyen kişi yeni ebe olur.
- Oyun ilerledikçe komutlar, birden fazla koşul (maviler ve kareler, maviler ve kırmızılar, kareler ve yuvarlaklar vb.) ile çeşitlendirilebilir.
- Bazen gökkuşağı, geometri vb. kapsamlı ifadelerle herkesin yer değiştirmesi sağlanabilir.



## BALIK AĞI

**Oyuncu Sayısı** : 12 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : -

**Yönerge** :

- Oyunculardan iç içe iki çember olmaları istenir. (İç ve dış çember)
- İç çemberde olan oyunculardan el ele tutuşarak ağ olmaları ve birlikte kollarını havaya kaldırmaları istenir.
- Dış çemberdeki oyunculara da balık oldukları ve iç çemberin içine girip çıkarak yüzmeleri (dolaşmaları) istenir.
- Balıklar çemberin içine girip çıkarken rastgele sayılar söylenir ve 7 denildiğinde çemberdekilerin kollarını indirerek balıkları yakalamaları istenir.
- Ağ kapanınca yakalanan balıklar (oyuncular) içeride bekler.
- Oyun, bütün balıklar (oyuncular) yakalanıncaya kadar oyun devam eder.
- Daha sonra oyuncular rol değiştirerek balıklar ağ, ağlar da balık olarak oynar.



## KURT - KUZU

**Oyuncu Sayısı** : 12 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : Oyun alanını çizmek için uygun bir malzeme (bant, kalem, tebeşir vb.)

**Yönerge** :

- Biri çemberin içinde kuzu, diğeri dışında kurt olmak üzere iki gönüllü belirlenir; diğelerinin çember oluşturması istenir.
- Kurt, çemberin içine girerek kuzuyu yakalamaya çalışacak; çemberdeki kişiler ise el ele tutuşarak, kurdun içeri girmesini engellemeye çalışacaklardır.
- Kurt kuzuyu yakalarsa, oyun başka iki gönüllü ile devam ettirilir.
- Tüm katılımcılar kurt veya kuzu olana kadar oyun devam eder.
- Oyuncular, tehlikeli hareketlere karşı uyarılmalıdırlar.



## KORİDOR - SOKAK

**Oyuncu Sayısı** : 16 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : -

**Yönerge** :

- Biri kaçan, diğeri kovalayan olmak üzere iki gönüllü belirlenir.
- Geri kalanlar, aralarında kol boyu mesafe olacak şekilde yan yana ve arka arkaya sıra olur.
- Sıradaki oyuncuların kollarını yana doğru açmaları istenerek koridor oldukları söylenir.
- Kovalayan, kaçan oyuncuyu koridorda yakalamaya çalışır. Bu esnada kolların altından vs. geçmek yasaktır.
- Lider "sokak" dediğinde ise sıradakiler, sağına doğru çeyrek tur döner.
- Oyun "koridor" ve "sokak" komutları ve kovalayanın kaçanı yakalamaya çalışması ile sürdürülür.
- Kaçan oyuncu yakalanınca, iki oyuncu kaçan ve kovalayan olarak belirlenir.
- Oyun, isteyenlerin kaçan ya da kovalayan olması ile devam ettirilir.
- Oyuncular oyunu iyice öğrendikten sonra, "sokak" ve "koridor" yönergelerini kaçan oyuncunun vermesi şeklinde de oynanabilir.
- İstenirse "koridor" ve "sokak" komutları yerine düdük de kullanılabilir. Sıradakiler, her düdük çaldığında koridor iken sokak, sokak iken koridor olurlar.



## KÖREBE (NEREDESİN - BURADAYIM)

**Oyuncu Sayısı** : 12 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : Gözleri bağlamak için göz bandı ya da bir kumaş

**Yönerge** :

- Biri ebe olmak üzere iki oyuncu belirlenir.
- Geri kalan oyuncular el ele tutuşarak bu oyuncuların etrafında bir çember oluştururlar.
- Ebe olan oyuncunun gözleri bağlanarak, çemberin içerisinde diğer oyuncuyu yakalaması istenir.
- Körebe, kaçan oyuncunun yerini anlamak için her "neredesin" diye sorduğunda; kaçan oyuncu hemen "buradayım" diye cevap vermelidir.
- Kaçan oyuncu yakalandığında körebe olur ve çemberdeki oyunculardan birisi onun yerine geçer.
- Oyun, isteyen oyuncuların kaçan oyuncu olması ile devam ettirilir.



## KUYRUK KAPMACA

**Oyuncu Sayısı** : 4 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** :

- Kuyruk olarak oyuncuların sırtına ilıřtirilecek fular ya da benzer boyutlarda řerit kâğıt
- Kuyruęu ilıřtirmek iin bant ya da mandal

**Yönerge** :

- Kuyruklar her oyuncunun sırtına ilıřtirilir, oyun isteęe baęlı birden fazla kuyrukla da oynanabilir.
- Oyuncular kendi kuyruklarını kaptırmadan dięer oyuncuların kuyruklarını kapmaya alıřırlar.
- Sırtındaki kuyrukları biten oyuncu oyundan ıkar.
- Oyun sonunda rakiplerinin kuyruęunu en ok kapamayan oyuncu oyunu kazanır.
- Oyun; kapılan kuyruklar kadar puan kazanılması, kapılan - kaptırılan kuyruk farkı kadar puan kazanılması vb. řekillerde belirlenen süre kadar da oynanabilir.





## ELDEN ELE TOP İLE YÜRÜME

**Oyuncu Sayısı** : 12 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : Takım sayısı kadar plastik top

**Yönerge** :

- 6 oyuncudan az olmamak üzere, eşit oyuncu sayısında en az iki takım oluşturulur.
- Öndeki oyuncular aynı hizada olmak üzere, aynı takımdakiler arka arkaya ayakta (ya da oturarak) sıra olurlar.
- Takımın başındaki oyunculara top verilerek, komutla birlikte topu başlarının üzerinden arkalarındaki oyuncuya vermeleri istenir.
- Arkadaki oyuncu aldığı topu bacak arasından (oturarak oynanıyorsa başının üzerinden) arkasındaki diğer oyuncuya verir.
- Oyun; topun bir başın üzerinden, bir bacak arasından (oturarak oynanıyorsa sürekli başın üzerinden) arkaya verilmesi şeklinde oynanır.
- Topu alan en sondaki oyuncu takımının en önüne geçerek oyunu devam ettirir.
- Oyuna önde başlayan oyuncunun, tekrar öne geldiği ilk takım oyunu kazanır.



## BALONLA BARDAK TAŞIMA

**Oyuncu Sayısı** : 12 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : Her takımın farklı renkte olmak üzere oyuncu sayısı kadar bardak ve balon

**Yönerge** :

- Belirli mesafe aralıkta, karşılıklı masalar konulur. Her masada farklı renkte olmak üzere, masalara eşit sayıda bardak bırakılır.
- Oyuncular takımlara ayrılarak, masaların yanında arka arkaya sıra olur.
- Komutla birlikte en öndeki oyuncuların (bardağa elleri ile dokunmadan) balonu bardağın içinde şişirerek, bardağı karşı masaya taşımaları ve geri dönüp sıradaki arkadaşının eline vurmaları istenir.
- Oyun, bardağını bırakan oyuncuların arkadaşının eline vurması şeklinde devam eder.
- Taşıma sırasında bardağı yere düşüren oyuncu, başlangıç noktasına dönerek bardağı yeniden taşır.
- Oyun, son oyuncunun bardağı karşı masaya bıraktıktan sonra dönüp arkadaşının eline vurması ile sonlanır.



**Oyuncu Sayısı** : 8 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : İki farklı renkte 6 adet mendil, oyun alanını çizmek için uygun bir malzeme (bant, kalem, tebeşir vb.)

**Yönerge** :

- Zemine 3X3 şeklinde kare/daire çizilir (istenirse hulaohoplar 3X3 şeklinde yere konularak da oyun alanı oluşturulabilir).
- Oyuncular iki takıma ayrılır.
- Takımlar oyun alanından 10 metre ötede arka arkaya dizilirler.
- Her takımın 3'er mendili, takımın bir metre kadar önünde yere bırakılır.
- Takımların ilk oyuncuları, takımının bir mendilini alarak koşar ve karelerden/dairelerden birine bırakır. Sonra geri dönerek takımındaki ikinci oyuncunun eline vurur.
- İkinci oyuncular da takımının ikinci mendilini bırakır ve geri dönerek sıradaki oyuncunun eline vurur.
- Üçüncü oyuncular takımının yerdeki son mendilini kullanarak ya da sonraki oyuncular karelerdeki/dairelerdeki takımının mendillerinden birinin yerini değiştirerek; yatay, dikey veya çaprazda takımının mendillerini bir hizaya getirmeye çalışır.
- Yatay, dikey veya çaprazda takımının mendillerini aynı hizaya getiren takım oyunu kazanır.



## MAYIN TARLASI

**Oyuncu Sayısı** : 8 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** :

- Renkli/sade dama şeklinde hazırlanmış brandalar
- Takımların ilerleyeceği yolu gösteren haritalar

**Yönerge** :

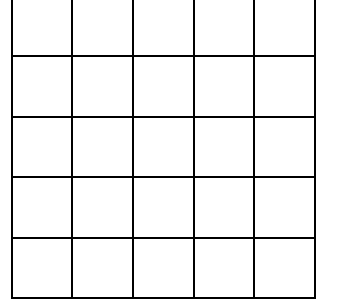
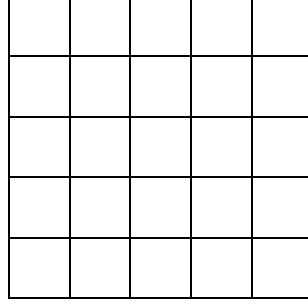
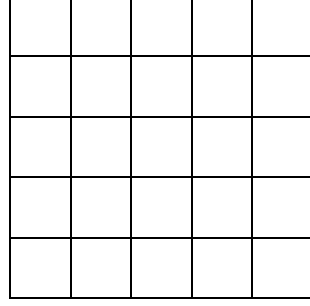
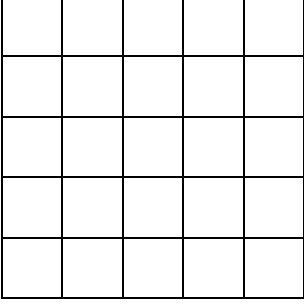
- Lider mayınlar yerleştirdiği bir harita hazırlar ve 4-8 kişiden oluşan takımlar oluşturur.
- Takımların oynayış sırası belirlenerek, takım arkadaşlarının hareketini göreceğ şekilde sıra olmalarını sağlar.
- Oyuna ilk başlayan takımdaki kişi, mayın tarlasının ilk sırasındaki bir kutucuğa basar. Lider, (hazırladığı haritaya göre) oyuncunun mayınlı kutucuğa basması durumunda bir uyarı (bim, bam, bom, vb.) verir.
- Oyuncu yanlış kutucuğa basarsa, takımının en arkasına geçerek, sıra diğer takım oyuncusuna geçer. Oyuncu doğru kutucuğa basarsa, bastığı kutucuğun hemen önündeki ya da hemen çaprazındaki kutucuklardan birine basarak yoluna devam eder.
- Oyun, tüm takımın doğru yolu hatırlayarak karşıya geçmesi ile sonlanır.
- Oyun başlarda; takımlara mayınların yerlerini gösteren haritanın bir süre gösterilerek aralarında bir çıkış yolunu belirlemelerinin istenmesi şeklinde oynatılabilir.
- Oyunun zorluğu; mayın sayısının azaltılıp çoğaltılması ile değiştirilebilir.
- Oyun; takım oyuncularının tamamının en az sürede ya da en az hamlede karşıya geçmesi şeklinde oynanabileceği gibi; her takıma farklı bir harita çizilerek önce bitirenin kazanması şeklinde de oynanabilir.

### **İleri Seviye**

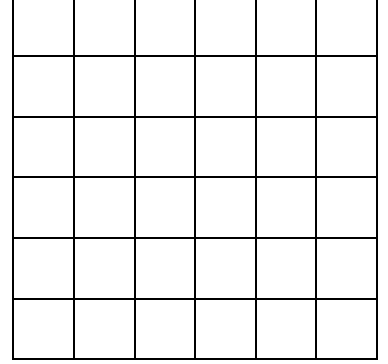
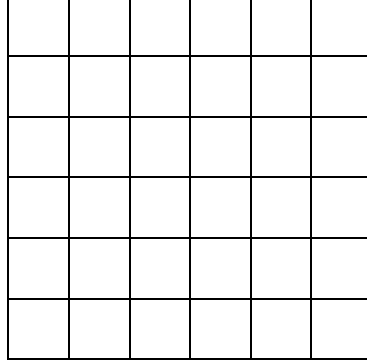
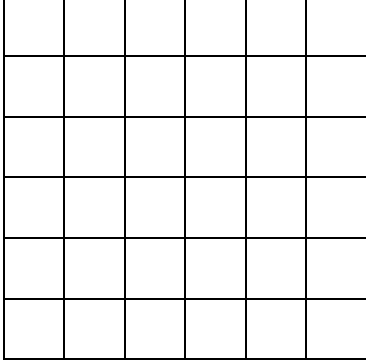
- Renkli Mayın Tarlası iyice öğrenildikten sonra, Sade Mayın Tarlası ile oyunun zorluğu artırılır.

# MAYIN TARLASI HARİTA ŞABLONLARI

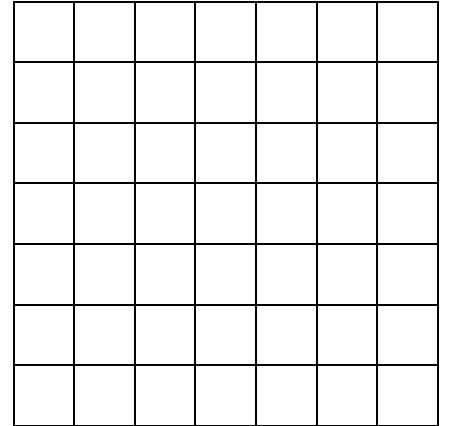
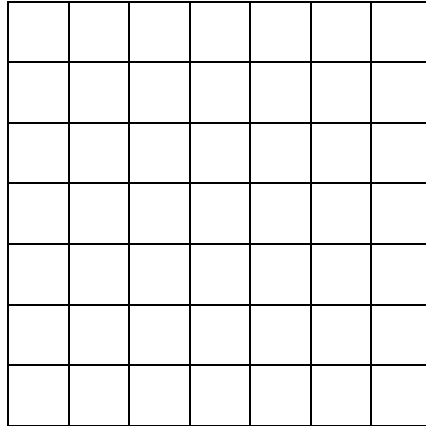
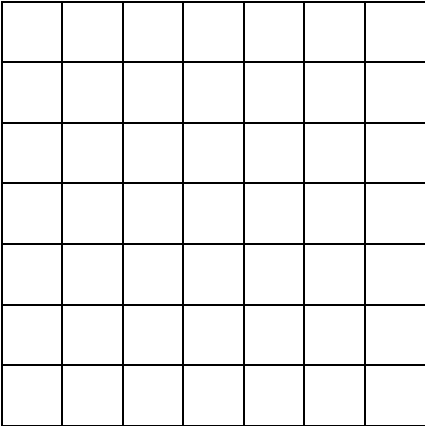
(5X5)



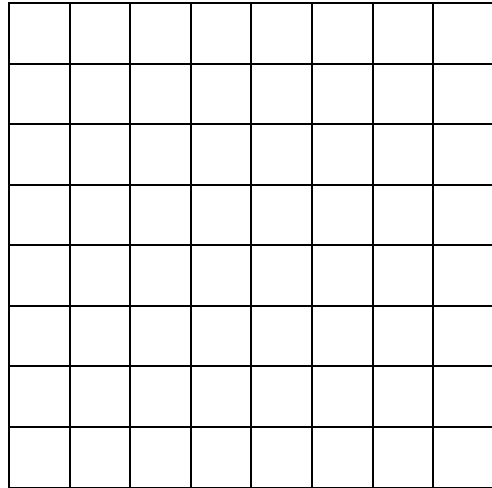
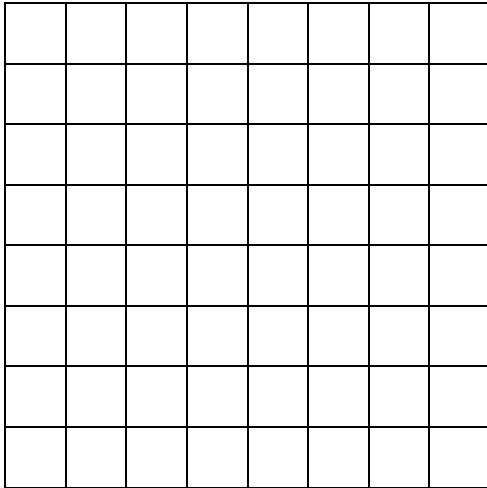
(6X6)



(7X7)



(8X8)



## HULAHOPLA HOPLAMA

**Oyuncu Sayısı** : 12 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : Takımlardaki oyuncu sayısından birer fazla hulahop

**Yönerge** :

- Bir parkur ve 6 oyuncudan az olmamak üzere, eşit oyuncu sayısında en az iki takım oluşturulur.
- Öndeki oyuncular aynı hizada olmak üzere, aynı takımdakiler arka arkaya sıra olurlar.
- Her takım üyesine birer adet hulahop verilir, birer tane de en öndeki oyuncuların önüne bırakılır.
- Verilen işaretle birlikte oyuncular, önlerindeki boş hulahopun içine hoplar.
- Tüm oyuncular önlerindeki hulahopun içine hopladıktan sonra, en arkada boşta kalan hulahop elden ele en öndeki oyuncuya ulaştırılır.
- Oyun; öndeki oyuncuların arkadan gelen hulahopu önlerine koyarak içine hoplayarak ilerlemesi ile devam eder.
- Oyunu; parkuru önce bitiren takım kazanır.

## TIRTIL YÜRÜYÜŞÜ

**Oyuncu Sayısı** : 12 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : 40 cm eninde 10 metre boyunda tank paleti biçiminde hazırlanmış branda

**Yönerge** :

- Oyuncular iki gruba ayrılır.
- Her iki grubun üyeleri brandanın içinde, ayakta arkaya arkaya duracak şekilde sıralanır, elleri ile de başlarının üzerinden geçen brandayı kenarlarından tutarlar.
- Grupların, bir tırtıl gibi ayaklarını aynı anda hareket ettirmek ve brandayı elleri ile önden arkaya doğru kaydırmak suretiyle yürümeleri istenir.
- Yürüme alıştırmalarının ardından bir parkur belirlenir ve grupların parkurun sonuna ulaşır, oldukları yerde geri dönerek başlangıç noktasına geri gelmeleri istenir. Böylece en öndeki oyuncu ile en sondaki oyuncu yer değiştirmiş olur.



## AYAK BAĞI İLE YÜRÜME

**Oyuncu Sayısı** : 12 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** :

- Oyuncu Sayısının yarısı kadar 30-40 cm lastik/kumaş ayak bağı
- 8-16 hulahop (isteğe bağlı)

**Yönerge** :

- Lastik veya bez parçası ile önce ikili eşlerin sağ ve sol ayakları birbirine bağlanır.
- Oyuncuların bir süre ikili eşler halinde yürümeleri istenir.
- İkili eşler ikili gruplar olacak şekilde birleştirilir. 4'lü eşler halinde yürümeleri istenir.
- Daha sonra 8'li olacak şekilde ayakları bağlanarak yürümeleri istenir.
- En sonunda bütün grup birbirine ayaklarından bağlı olacak şekilde yürümeleri istenir.

Eğer hulahop ile de oynanmak istenirse;

- 8 adet hulahop yanana dizilir
- Gruplar, yan yana dizilmiş hulahoplara dokunmadan ortalarına basarak ilerlemeye çalışır.
- Oyun, iki grubun hulahop parkurunda yarışması şeklinde de oynanabilir.





## ÇEMBERDEN GEÇME

**Oyuncu Sayısı** : 8 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : En az oyuncu sayısının yarısı kadar hulahop

**Yönerge** :

- Oyuncular el ele tutuşarak çember olurlar.
- Başlangıç noktasından çembere hulahop eklenir ve oyuncuların ellerini bırakmadan, hulahopu yanındaki oyuncuya (hulahopun içinden geçerek) aktarmaları istenir.
- Belirli aralıklarla çembere yeni hulahop eklenmeye devam eder.
- Herhangi bir oyuncuda iki hulahopun kesişmesi durumunda, oyuncu ve hulahoplar oyundan çıkarılır.
- Oyun, çembere hulahop eklenerek 4 oyuncu kalana ya da belirlenen süre bitene kadar devam ettirilir.
- El bırakmayı engellemek için, ellerini bırakanların yanması da kurallara eklenebilir.



## LABİRENTTE TOP YUVARLAMA

**Oyuncu Sayısı** : 8 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** :

- Topun rahat hareket edebileceği genişlikte labirent kanalları ve 4-8 adet ip bağlanabilecek tahta ya da karton plaka,
- 50 cm. den kısa olmamak üzere ip
- Pinpon topu

**Yönerge** :

- Oyuncular 4-8 kişilik gruplara ayrılarak, labirent plakanın çevresindeki iplerden tutarlar.
- Pinpon topu labirentte bir başlangıç noktasına bırakılarak, gösterilen noktaya ulaştırılması istenir.
- Oyun takımlar halinde oynandığında topu en kısa sürede hedefe ulaştıran takım oyunu kazanır.
- Oyun, başlangıçta ipler kullanılmadan doğrudan labirentten tutularak da oynanabilir.

### İleri Seviye

- Oyun iyice öğrenildikten sonra, tuzak (delik) bulunan labirent plakalarıyla oynanır.



## AHŞAP BLOKLARI TAŞIMA/KULE YAPMA

**Oyuncu Sayısı** : 8 ve üzeri

**Süre** : -

**Malzeme** :

- Grup sayısının 4 katı, yaş seviyesine uygun uzunlukta, üst kısmında halkalı vida bulunan 5x5 cm ahşap kalaslar
- 2 metre uzunluğunda ahşap kalas sayısı kadar ip ve birer kanca
- Üzeri + şeklinde ve bir kenarının üst kısmından yarısına kadar kertilmiş ahşap bloklar (kerti yerine çengel vidalı bloklar da kullanılabilir)

**Hazırlık** :

- İplerin birer ucu kancaya takılarak, diğer uçları üst kısmına halkalı vida takılan kalasların içinden geçirilir
- Her uzun kalas bir oyuncuya aittir ve belli mesafeye konulur
- Oyun alanının tam ortasına ahşap bloklar konulur

**Yönerge:**

- Oyuncular 4 kişilik gruplara ayrılır.
- Oyun, uzun bloklardaki ipleri halkanın gerisinden yönlendirerek orta kısımda bulunan ahşap blokları belirlenen bölgeye taşıma şeklinde oynanır. Blokları ilk taşıyan ya da belirlenen sürede en fazla bloğu taşıyan grup oyunu kazanır.

**İleri Seviye**

- Oyun; uzun bloklardaki ipleri halkanın gerisinden yönlendirerek orta kısımda bulunan ahşap blokları üst üste koyarak kule yapma şeklinde de oynanabilir.

## TANGRAM

**Oyuncu Sayısı** : 4 ve üzeri

**Süre** : 20 dk.

**Malzeme** : Grup sayısı kadar 3 ayrı şekilli 7 parçalı tangram

**Yönerge** :

- Oyuncular gruplara ayrılır.
- Her gruba birer tangram seti verilerek, gösterilecek şekli parçaların tümünü kullanarak oluşturması istenir.
- Grupların zorlandığı durumlarda lider, bazı şekillerin nereye konulacağını ipucu vererek yardımcı olabilir.
- Gösterilen şekli ilk tamamlayan grup oyunu kazanır.
- Tangram setinin az olduğu durumlarda oyun grupların süreleri ölçülerek de oynatılabilir.

