

GELENEKSEL SOKAK OYUNLARI

1. HAFTA
01.11-05.11.2021

PROJENİN AMAÇLARI:	El göz koordinasyonunu sağlama, büyük kas becerilerine katkıda bulunmak, iletişim, problem çözme becerilerini geliştirmek.
PROJENİN KONUSU:	Her hafta çocuklarla belirlenen bir sokak oyunu seçilir. Kuralları anlatılır. Hep birlikte oynanır.
YAPILAN ETKİNLİKLER:	01.11-05.11.2021 tarihleri arasında "İp Atlama" oyunu oynandı.
KAZANIMLARI:	M.G. Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: Belli bir yükseklikten atlar. Belli bir yüksekliğe zıplar. Engelin üzerinden atlar. Çift ayak sıçrayarak belirli mesafe ilerler. M.G. Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: Bireysel ve eşli olarak nesnelere kontrol eder. İp atlar. B.G. Kazanım 4: Nesnelere sayar. Göstergeleri: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. S.D.G. Kazanım 12: Değişik ortamlardaki kurallara uyar. Göstergeleri: Değişik ortamlardaki kuralların belirlenmesinde düşüncesini söyler. İstekleri ile kurallar çeliştiğinde kurallara uygun davranır. Nezaket kurallarına uyar.



AYLİN ÖZAÇIK
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENİ



GELENEKSEL SOKAK OYUNLARI

2. HAFTA
08.11-12.11.2021

PROJENİN AMAÇLARI:	El göz koordinasyonunu sağlama, büyük kas becerilerine katkıda bulunmak, iletişim, problem çözme becerilerini geliştirmek.
PROJENİN KONUSU:	Her hafta çocuklarla belirlenen bir sokak oyunu seçilir. Kuralları anlatılır. Hep birlikte oynanır.
YAPILAN ETKİNLİKLER:	08.11-12.11.2021 tarihleri arasında "İSTOP" oyunu oynandı.
KAZANIMLARI:	M.G. Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: Küçük top ile omuz üzerinden atış yapar. Atılan topu elleri ile tutar. B.G. Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler.



AYLİN ÖZAÇIK
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENİ



GELENEKSEL SOKAK OYUNLARI

3. HAFTA
15.11-19.11.2021

PROJENİN AMAÇLARI:	El göz koordinasyonunu sağlama, büyük kas becerilerine katkıda bulunmak, iletişim, problem çözme becerilerini geliştirmek.
PROJENİN KONUSU:	Her hafta çocuklarla belirlenen bir sokak oyunu seçilir. Kuralları anlatılır. Hep birlikte oynanır.
YAPILAN ETKİNLİKLER:	15.11-19.11.2021 tarihleri arasında "SAKLAMBAÇ" oyunu oynandı.
KAZANIMLARI:	B.G. Kazanım 4: Nesneleri sayar. Göstergeleri: İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar.



AYLİN ÖZAÇIK
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENİ

GELENEKSEL SOKAK OYUNLARI

4. HAFTA

22.11-26.11.2021

PROJENİN AMAÇLARI:	El göz koordinasyonunu sağlama, büyük kas becerilerine katkıda bulunmak, iletişim, problem çözme becerilerini geliştirmek.
PROJENİN KONUSU:	Her hafta çocuklarla belirlenen bir sokak oyunu seçilir. Kuralları anlatılır. Hep birlikte oynanır.
YAPILAN ETKİNLİKLER:	22.11-26.11.2021 tarihleri arasında "YAĞ SATARIM BAL SATARIM" oyunu oynandı.
KAZANIMLARI:	M.G. Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: Yönergeler doğrultusunda koşar. D. G. Kazanım 2: Sesini uygun kullanır. Göstergeleri: Şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Şarkı söylerken sesinin tonunu ayarlar. Şarkı söylerken sesinin hızını ayarlar. Şarkı söylerken sesinin şiddetini ayarlar.



AYLİN ÖZAÇIK

OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENİ

GELENEKSEL SOKAK OYUNLARI

5. HAFTA

06.12-10.12.2021

PROJENİN AMAÇLARI:	El göz koordinasyonunu sağlama, büyük kas becerilerine katkıda bulunmak, iletişim, problem çözme becerilerini geliştirmek.
PROJENİN KONUSU:	Her hafta çocuklarla belirlenen bir sokak oyunu seçilir. Kuralları anlatılır. Hep birlikte oynanır.
YAPILAN ETKİNLİKLER:	06.12-10.12.2021 tarihleri arasında "YAKAN TOP" oyunu oynandı.
KAZANIMLARI:	M.G. Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: Küçük top ile omuz üzerinden atış yapar. Atılan topu elleri ile tutar.



AYLİN ÖZAÇIK
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENİ

GELENEKSEL SOKAK OYUNLARI

6. HAFTA
13.12-17.12.2021

PROJENİN AMAÇLARI:	El göz koordinasyonunu sağlama, büyük kas becerilerine katkıda bulunmak, iletişim, problem çözme becerilerini geliştirmek.
PROJENİN KONUSU:	Her hafta çocuklarla belirlenen bir sokak oyunu seçilir. Kuralları anlatılır. Hep birlikte oynanır.
YAPILAN ETKİNLİKLER:	13.12-17.12.2021 tarihleri arasında "AÇ KAPIYI BEZİRGAN BAŞI" oyunu oynandı.
KAZANIMLARI:	B.G. Kazanım 4: Nesneleri sayar. Göstergeleri: Saydığı nesnelere kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler.



AYLİN ÖZAÇIK
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENİ

GELENEKSEL SOKAK OYUNLARI

7. HAFTA
20.12-24.12.2021

PROJENİN AMAÇLARI:	El göz koordinasyonunu sağlama, büyük kas becerilerine katkıda bulunmak, iletişim, problem çözme becerilerini geliştirmek.
PROJENİN KONUSU:	Her hafta çocuklarla belirlenen bir sokak oyunu seçilir. Kuralları anlatılır. Hep birlikte oynanır.
YAPILAN ETKİNLİKLER:	20.12-24.12.2021 tarihleri arasında "Mendil Kapmaca" oyunu oynandı.
KAZANIMLARI:	M.G Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: Yönergeler doğrultusunda koşar. Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: Nesneleri çeker.

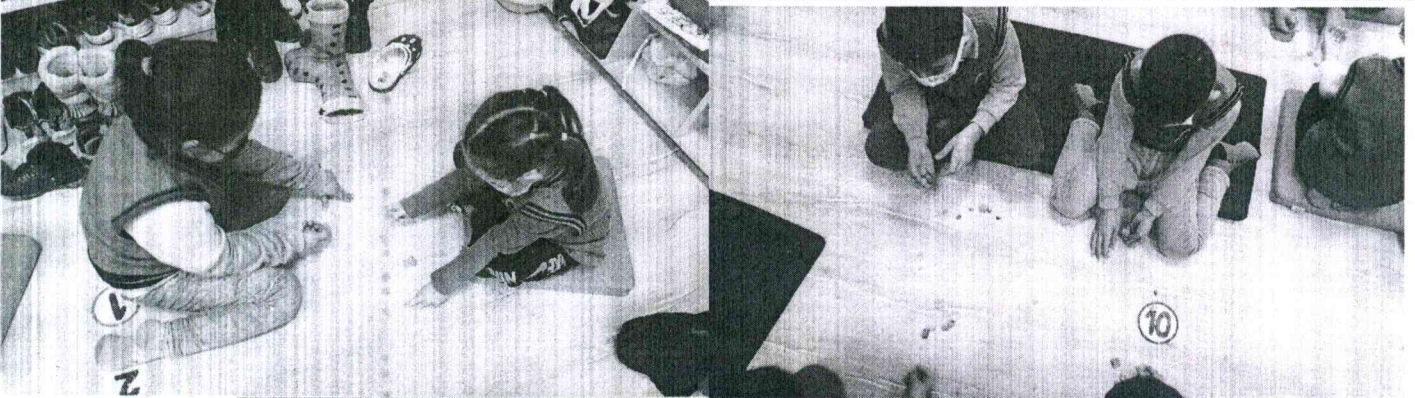


AYLİN ÖZAÇIK
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENİ

GELENEKSEL SOKAK OYUNLARI

8. HAFTA
27-31.12.2021

PROJENİN AMAÇLARI:	El göz koordinasyonunu sağlama, büyük kas becerilerine katkıda bulunmak, iletişim, problem çözme becerilerini geliştirmek.
PROJENİN KONUSU:	Her hafta çocuklarla belirlenen bir sokak oyunu seçilir. Kuralları anlatılır. Hep birlikte oynanır.
YAPILAN ETKİNLİKLER:	27-31.12.2021 tarihleri arasında "Beş Taş" oyunu oynandı.
KAZANIMLARI:	M.G Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: Bireysel olarak nesnelere kontrol eder. Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: Nesnelere toplar. B.G. Kazanım 4: Nesnelere sayar. Göstergeleri: Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelere kaç tane olduğunu söyler.



FARFARA FILLI, YA FILLI OYUNU

Bu şaşırtmaca ve taklit oyunu adını oyuna başlarken söylenen sözlerden alır. Grup halinde oynanan ve dikkat gerektiren bir oyundur. Önce bir ebe seçilir. Ebe oyuncularını göremeyeceği ve duymayacağı şekilde gruptan uzaklaşır. Bu sırada oyuncular arasından bir lider seçilir. Ebe liderin kim olduğunu bilmemelidir. Oyuncular bir daire oluşturacak şekilde yerlerini alırlar. Ebe de dairenin ortasına geçer. Oyuncuların hep bir ağızdan "farfarafilli yafili" demesiyle oyun başlar. Lider mümkün olduğu kadar garip ve komik hareketler yapar; örneğin başını bir maymun gibi kaşır veya dil çıkararak zıplar. Diğerleri de hemen onu taklit ederler. Ebe oyuncuları izler ve liderin kim olduğunu bulmaya çalışır. Oyuncular, ebe'nin işini zorlaştırmak için hareketleri taklit ederken hızlı olmalıdırlar. Ebe liderin kim olduğunu doğru tahmin ederse, lider ebe olur; oyuncular arasından yeni bir lider seçilir ve oyuna devam edilir.

Kutu Kutu Pense Oyunu

Oyuncular el ele tutuşarak daire olurlar ve melodisiyle

"Kutu kutu pense

Elmamı yense

Arkadaşım -bir isim-

Arkasını dönse"

Tekerlemesini söylerler. Adı söylenen oyuncu arkasını döner. Sırayla herkes arkasını döndükten sonra aynı tekerlemeyle önlerine dönerler.

KURT BABA OYUNU

En az dört oyuncu ile oynanır. Yere çiçeğe benzer bir şekil çizilir. Oyuncular arasından bir ana, kurt ve çocuklar seçilir. Anne ortadaki çembere, çocuklar dışarıdaki çemberlerin içine girerler. Anne tüm çocuklarına bir renk verir. Renk seçme işlemi bittikten sonra dışarıda bekleyen kurt gelir ve evin kapısını çalar gibi yapıp "yumurtanız var mı?" diye sorar. Anne "ne renk?" der. Eğer kurdun söylediği renkte bir yavru varsa o oyuncu kaçar kurtta kovalar. Oyuncu kurda yakalanmadan tekrar yuvaya dönebilirse başka bir renk tutarak oyuna devam eder. Ama kurda yakalanırsa kurdun yerine o geçer. Kurt rolündeki oyuncuda yavru olarak yuvaya girip kendine bir renk seçer. Oyun böyle devam eder.

Mendil Kapmaca Oyunu

İki grup halinde oynanır. Ortaya bir medil konur ve gruplar eşit uzaklıkta ikiye ayrılır. Orada, oyunu yöneten (ebe) kişinin işaretleriyle gruplar, mendili öncelikle kapıp eşlerine getirmeye çalışırlar. Mendili kapan, eşlerine zamanında yetiştiremezse, diğer gruplar tarafından mendille sırtına vurulur ve karşı grubun adamı olur. Yenen grup, yenilen grubun sırtına binerek, önceden belirlenen yerde tur atar.

FARFARA FILLI, YA FILLI OYUNU

Bu şaşırtmaca ve taklit oyunu adını oyuna başlarken söylenen sözlerden alır. Grup halinde oynanan ve dikkat gerektiren bir oyundur. Önce bir ebe seçilir. Ebe oyuncularını göremeyeceği ve duymayacağı şekilde gruptan uzaklaşır. Bu sırada oyuncular arasından bir lider seçilir. Ebe liderin kim olduğunu bilmemelidir. Oyuncular bir daire oluşturacak şekilde yerlerini alırlar. Ebe de dairenin ortasına geçer. Oyuncuların hep bir ağızdan "farfarafilli yafilli" demesiyle oyun başlar. Lider mümkün olduğu kadar garip ve komik hareketler yapar; örneğin başını bir maymun gibi kaşır veya dil çıkararak zıplar. Diğerleri de hemen onu taklit ederler. Ebe oyuncularını izler ve liderin kim olduğunu bulmaya çalışır. Oyuncular, ebe için zorlaştırmak için hareketleri taklit ederken hızlı olmalıdırlar. Ebe liderin kim olduğunu doğru tahmin ederse, lider ebe olur; oyuncular arasından yeni bir lider seçilir ve oyuna devam edilir.

Kutu Kutu Pense Oyunu

Oyuncular el ele tutuşarak daire olurlar ve melodisiyle

"Kutu kutu pense

Elmamı yense

Arkadaşım -bir isim-

Arkasını dönse"

Tekerlemesini söylerler. Adı söylenen oyuncu arkasını döner. Sırayla herkes arkasını döndükten sonra aynı tekerlemeyle önelerine dönerler.

KURT BABA OYUNU

En az dört oyuncu ile oynanır. Yere çiçeğe benzer bir şekil çizilir. Oyuncular arasından bir ana, kurt ve çocuklar seçilir. Anne ortadaki çembere, çocuklar dışarıdaki çemberlerin içine girerler. Anne tüm çocuklarına bir renk verir. Renk seçme işlemi bittikten sonra dışarıda bekleyen kurt gelir ve evin kapısını çalar gibi yapıp "yumurtanız var mı?" diye sorar. Anne "ne renk?" der. Eğer kurdun söylediği renkte bir yavru varsa o oyuncu kaçar kurtta kovalar. Oyuncu kurda yakalanmadan tekrar yuvaya dönebilirse başka bir renk tutarak oyuna devam eder. Ama kurda yakalanırsa kurdun yerine o geçer. Kurt rolündeki oyuncuda yavru olarak yuvaya girip kendine bir renk seçer. Oyun böyle devam eder.

Mendil Kapmaca Oyunu

İki grup halinde oynanır. Ortaya bir mendil konur ve gruplar eşit uzaklıkta ikiye ayrılır. Orada, oyunu yöneten (ebe) kişinin işaretleriyle gruplar, mendili öncelikle kapıp eşlerine getirmeye çalışırlar. Mendili kapan, eşlerine zamanında yetiştirmeye, diğer gruplar tarafından mendille sırtına vurulur ve karşı grubun adamı olur. Yenen grup, yenilen grubun sırtına binerek, önceden belirlenen yerde tur atar.