SPOR LİSESİ

eğitsel oyunlar

12. SINIF

YAZARLAR

Gökmen ÖZEN

Serpil TİMURKAAN AKÇINAR

Dr. Mehmet GÜLLÜ

Halit Salih TİMURKAAN

Feray MERİÇ

Sinan UĞRAŞ

Dilek ÇELİK ÇOBAN

DEVLET KİTAPLARI

İKİNCİ BASKI

……., 2018

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI.....: 6341
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLARI DİZİSİ .....: 697

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Kitabın metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

Editör : Yrd. Doç. Dr. Esin GÜLLÜ
Dil Uzmanı : Abdullah BEGEÇ
Program Geliştirme Uzmanı : Özlem GÜLEK
Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı : Halil LÜLE
Rehberlik ve Psikolojik Danışma Uzmanı : Halil LÜLE
Görsel Tasarım Uzmanı : Murat OĞUZ

ISBN 978-975-11-3327-4

Millî Eğitim Bakanlığı, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.03.2017 gün ve 2727416 sayılı yazısı ile eğitim aracı olarak kabul edilmiş, Destek Hizmetleri Genel Müdürlüğünün 03.07.2018 gün ve 12720148 sayılı yazısı ile ikinci defa 2.989 adet basılmıştır.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlâhî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerîhamdan İlâhî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'şım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

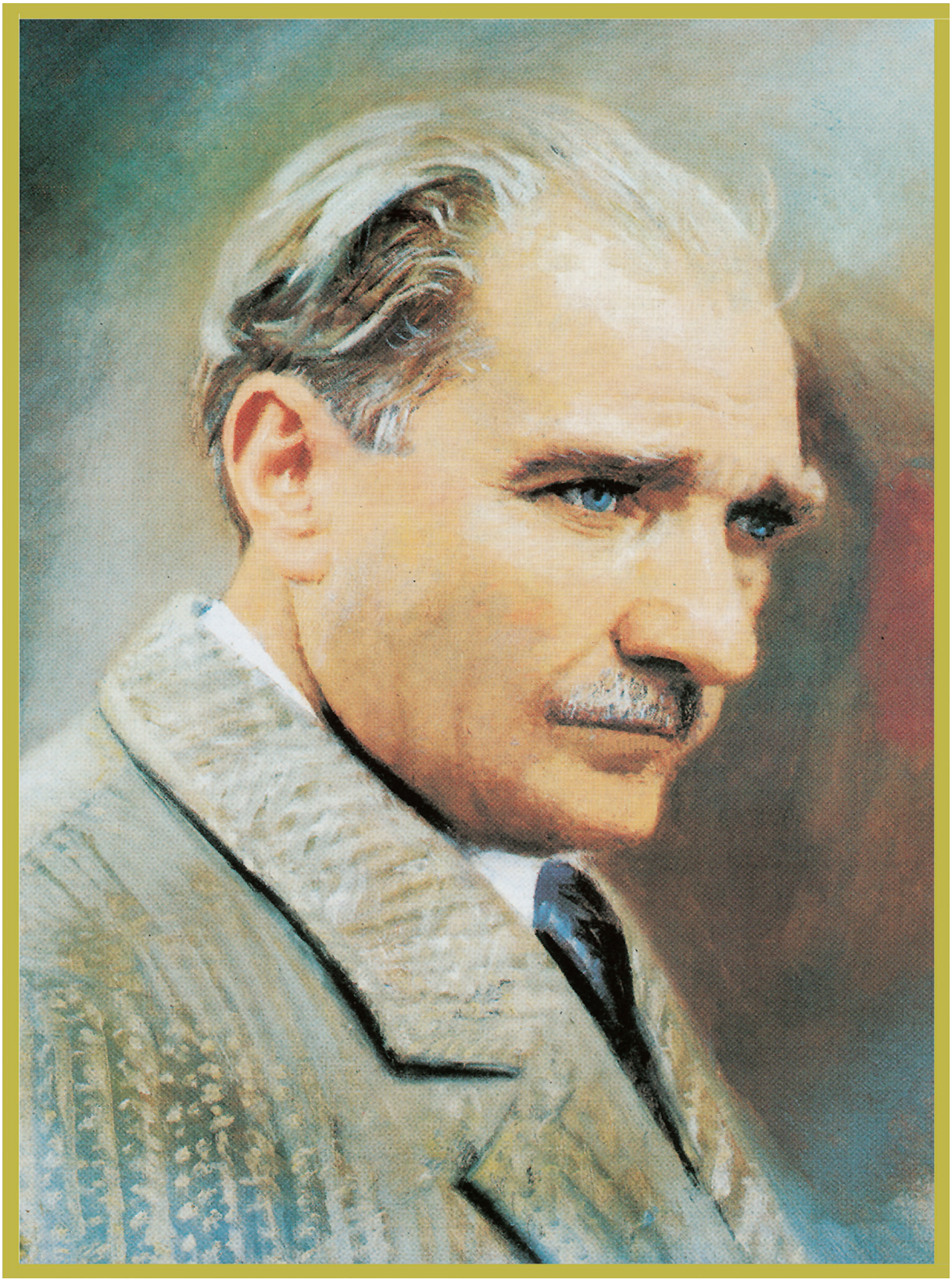
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsait bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İÇİNDEKİLER

1. ÜNİTE: EĞİTSEL OYUNLARA GİRİŞ.....1

A. OYUN.....3
1. Oyunun Yapısal Temelleri.....3
2. Oyunun Tarihî Gelişimi.....4
3. Oyunların Sınıflandırılması.....5
B. EĞİTSEL OYUN.....5
1. Eğitsel Oyunun Önemi.....6
2. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması.....7
a. Eğitsel Oyunların Uygulanış Biçimlerine Göre Sınıflandırılması.....7
b. Eğitsel Oyunların Oynanma ya da Oynatılma Amaçlarına Göre Sınıflandırılması.....8
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....10

2. ÜNİTE: EĞİTSEL OYUN HAZIRLAMA.....12

A. OYUNDA AMAÇ.....14
B. OYUNDA PLANLAMA.....15
1. Oyun Seçimi.....15
2. Oyuncu Seviyesi.....15
3. Oyun Araç Gereçleri.....15
4. Oyun Alanı.....16
5. Oyun Süresi.....17
C. OYUNUN OYNATATILMASI.....18
1. Grupların Oluşturulması.....18
2. Ebe Seçim Yöntemleri.....21
3. Liderin Özellikleri.....23
4. Oyunda Ödül ve Ceza.....23
5. Oyunda Çeşitlendirme ve Uyarlama.....25
6. Oyun Oynatılırken Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar.....29
Ç. OYUNDA DEĞERLENDİRME.....30
1. Oyunun Değerlendirilmesi.....30
2. Oyuncuların Değerlendirilmesi.....30
3. Liderin Değerlendirilmesi.....31
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....34

3. ÜNİTE: EĞİTSEL OYUN OYNAMA.....37

A. OYUNDA TEMEL MOTORİK ÖZELLİKLERİN GELİŞİMİ.....39
1. Oyunda Kuvvet.....39
a. Kuvvet Gelişimine Yönelik Oyunlarda Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar.....40

b. Kuvvet Gelişimine Yönelik Oyunlarda Çeşitlendirme ve Uyarlama.....42
c. Kuvvet Gelişimine Yönelik Oyunlar.....47
2. Oyunda Reaksiyon Zamanı, Çabukluk ve Sürat.....49
a. Reaksiyon Zamanı, Çabukluk ve Sürat Gelişimine Yönelik Oyunlarda Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar.....49
b. Reaksiyon Zamanı, Çabukluk ve Sürat Gelişimine Yönelik Oyunlarda Çeşitlendirme ve Uyarlama.....50
c. Reaksiyon Zamanı, Çabukluk ve Sürat Gelişimine Yönelik Oyunlar.....55
3. Oyunda Dayanıklılık.....57
a. Dayanıklılık Gelişimine Yönelik Oyunlarda Çeşitlendirme ve Uyarlama.....57
b. Dayanıklılık Gelişimine Yönelik Oyunlar.....61
4. Oyunda Koordinasyon.....62
a. Koordinasyon Gelişimine Yönelik Oyunlarda Çeşitlendirme ve Uyarlama.....62
b. Koordinasyon Gelişimine Yönelik Oyunlar.....63
5. Oyunda Esneklik.....66
a. Esneklik Gelişimine Yönelik Oyunlarda Çeşitlendirme ve Uyarlama.....66
B. OYUNDA ZEKÂ VE DİL GELİŞİMİ.....69
1. Zekâ ve Dil Gelişimine Yönelik Oyunlar.....72
C. OYUNDA SOSYAL GELİŞİM.....75
Ç. OYUNDA KİŞİLİK GELİŞİMİ.....77
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....80

4. ÜNİTE: SPORTİF OYUNLAR.....82

A. SPORTİF OYUN KAVRAMI.....84
1. Sportif Oyun.....84
B. BİREYSEL SPORLARA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR.....85
1. Atletizme Uygun Eğitsel Oyunlar.....85
2. Jimnastiğe Uygun Eğitsel Oyunlar.....89
3. Mücadele Sporlarına Uygun Eğitsel Oyunlar.....92
4. Raketli Sporlara Uygun Eğitsel Oyunlar.....95
C. TAKIM SPORLARINA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR.....98
1. Basketbola Uygun Eğitsel Oyunlar.....98
2. Futbola Uygun Eğitsel Oyunlar.....101
3. Hentbola Uygun Eğitsel Oyunlar.....104
4. Voleybola Uygun Eğitsel Oyunlar.....107
ATATÜRK VE OYUN.....110
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....111
PERFORMANS GÖREVİ.....113

5. ÜNİTE: GELENEKSEL OYUNLARIMIZ VE MİLLÎ KÜLTÜRÜMÜZ.....115

A. GELENEKSEL OYUNLARIMIZ VE MİLLÎ KÜLTÜRÜMÜZ.....118
B. GELENEKSEL EĞİTSEL OYUNLARIMIZ.....118
1. Geleneksel Oyunlarda Oyuna Hazırlanma.....119
a. Geleneksel Oyunlarda Ebe Seçim Yöntemleri.....119
b. Geleneksel Oyunlarda Grupların Oluşturulması.....120
C. GELENEKSEL OYUNLAR VE SPOR.....120
1. Geleneksel Sporlar Federasyonuna Bağlı Spor Branşları.....120

2. Geleneksel Oyunların Spor Branşı Hâline Getirilmesi....126
Ç. GELENEKSEL OYUNLARIMIZDAN ÖRNEKLER....134
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME....136
PERFORMANS GÖREVİ....138

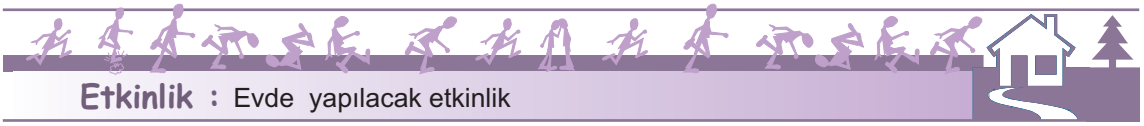
6. ÜNİTE: ENGELLİLERE UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR....147

A. ENGELLİLER (Özel Gereksinimli Bireyler)....148
1. Engellileri Tanıyalım....148
2. Engelli Oluş Nedenleri....149
a. Doğum Öncesinde Oluşan Nedenler....149
b. Doğum Anında Oluşan Nedenler....149
c. Doğum Sonrasında Oluşan Nedenler....149
3. Engellilerin Sınıflandırılması....150
a. Fiziksel Engelliler....150
b. Duyusal Engelliler....150
c. Zihinsel Engelliler....151
4. Engellilerle Yaşam....153
a. Ailede Engellilerle Yaşam....153
b. Okulda Engellilerle Yaşam....154
c. Toplumda Engellilerle Yaşam....155
B. ENGELLİLER İÇİN EĞİTSEL OYUNLAR....157
1. Eğitsel Oyunların Engelliler İçin Faydaları....157
2. Engellilere Uygun Eğitsel Oyunların Özellikleri....157
a. Oyun Alanının Düzenlenmesi....157
b. Oyun Araçları....158
c. Oyunun Yapısı ve Oynatılışı....158
ç. Oyun Lideri....158
3. Engelli Gruplarına Uygun Eğitsel Oyunlar....159
a. Bedensel Engellilere Uygun Eğitsel Oyunlar....159
b. İşitme Engellilere Uygun Eğitsel Oyunlar....163
c. Görme Engellilere Uygun Eğitsel Oyunlar....167
ç. Zihinsel Engellilere Uygun Eğitsel Oyunlar....171
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME....176
TERİMLER SÖZLÜĞÜ....178
EKLER
EK 1. Grup Değerlendirme Formu 1....179
EK 2. Grup Değerlendirme Formu 2....180
EK 3. Grup Öz Değerlendirme Formu....181
EK 4. Öz Değerlendirme Formu 1....182
EK 5. Öz Değerlendirme Formu 2....183
KAYNAKÇA....184

SİMGELER







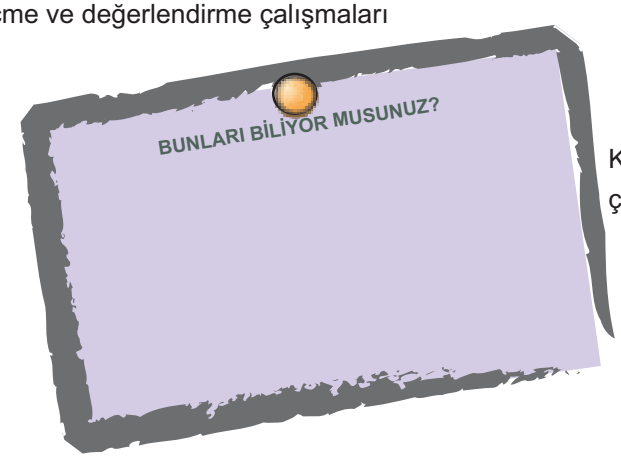




Üniteyle ilgili ön hazırlık çalışmaları



Ölçme ve değerlendirme çalışmaları



Konuyla bağlantılı ilgi çekici bilgi notu

A. B. C. Ç....Ana başlık

1. 2. 3. 4...Alt başlık

a. b. c. ç...Ara başlık



Konuyla ilgili sınıf içerisinde tartışma yapılması

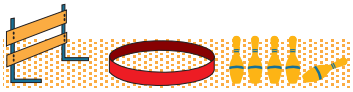
EĞİTSEL OYUNLARA GİRİŞ



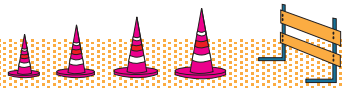
1. ÜNİTE

A. OYUN

B. EĞİTSEL OYUN



HAZIRLIK



1. Günümüzde gelişen teknoloji ve azalan oyun alanları sizin ve çocukların oynadığı oyunlarda hangi değişikliklere neden olmuştur?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Yaşadığınız çevrede oynanan oyunları kendinize göre sınıflandırınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Aile büyüklerinizin çocukluk yıllarında oynadıkları oyunları araştırınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Ülkemizde oynanan oyunların bölgelere göre farklılık göstermesinin nedenlerini araştırınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

A. OYUN

Oyun, farklı özellikler göz önünde bulundurularak çeşitli şekillerde tanımlanabilir.

Oyun, belli bir amaca yönelik (eğlence, eğitim, sağlık gibi) kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, psikomotor, zihinsel (bilişsel), duyuşsal ve sosyal gelişimine katkı sağlayan en etkili öğrenme ortamıdır.

Oyun, insanların bedensel ve zihinsel yeteneklerini geliştirme amacını güden, hesap, dikkat, rastlantı ve beceriye dayanan, aynı zamanda da tat veren bir tür yarıştır (Seyrek ve Sun, 1991).

Oyun, dikkat, rastlantı veya maharete dayanan ve insanların hoş vakit geçirmelerine, oyalanmalarına yarayan tamamen menfaatsiz eğlenceli yarıştır (Sel,1993).

"Öğrencinin eski dinçliğini kazanması, çalışmalardan usanmaması için oyun gereklidir."
GAZALİ

1. OYUNUN YAPISAL TEMELLERİ

a) Fiziksellik
Kişinin oyundaki psikomotor hareketlerini ve koordinasyon durumunu içerir.

b) Sosyallik
Bireyin, oyunda yardımlaşma, paylaşma, sürükleyicilik ve diğer insanlara gösterdiği yakınlık gibi oyun arkadaşları ile kurduğu ilişkilerin tümüdür.

c) Keyiflilik
Oyuncunun şaka, kızgınlık vb. duygu ve hareketler içerisine girmesi, oyundan zevk almasıdır.

ç) İsteklilik
Oyuna katılımdaki isteklilik ve arzudur.

d) Kavramsallık
Oyuna katılanların beceri ve kabiliyetlerine yöneliktir. Yani, oyuncunun oyundaki farklı karakterdeki rolleri üstlenmesi, oyun taktiği üretmesi ya da geleneksel oyun usulünü kullanıp kullanmamasıdır.

2. OYUNUN TARİHÎ GELİŞİMİ

Tarihsel süreçte oyunun ilk kez ne zaman ve ne şekilde oynanmaya başlandığı bilinmemekle birlikte, çocuk oyunları içerisinde taş ve aşık kemiğiyle oynanan oyunlar genelde en eski oyunlar olarak kabul edilmektedir. Arkeologlar yaptıkları çeşitli araştırmalarda bu oyunları anlatan kabartma ve resimler bulmuştur. Eski Mısır'da duvar resimlerinde, oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları ile el vurma oyunu oynayan kız figürleri gösterilmektedir.

Anadolu'da yaşayan uygarlıklara ait birçok mezar taşında da çocuk yaşantısı ile ilgili bilgiler bulunmaktadır. Maraş'ta aşık kemiği ve kırbaçla oynayan çocuk resimlerine rastlanmaktadır. Kaşgarlı Mahmut, Divanu Lügati't-Türk adlı eserinde Orta Asya'da oynanan bugünkü futbola benzeyen **tepük** oyunundan bahsetmektedir. Ayrıca Dede Korkut Hikâyelerinde de Türklerdeki çocuk oyunlarıyla ilgili yazılı bilgiler bulunmaktadır.



Türklerin ata olan düşkünlüğü nedeni ile tarih boyunca atlı oyunlar Türk kültüründe daima var olmuş, hatta günümüze kadar gelmiştir. Bunun en iyi örneği atlı cirittir. Bugün atlı cirit, Geleneksel Sporlar Federasyonuna bağlı bir spor branşı olarak güncelliğini sürdürmektedir.

Dünyadaki modern spor branşlarının tarihî süreçte ortaya çıkış noktası da insanların doğa ile mücadelesi, düşmanına üstün gelme çabası ve zevk alma duygusuna dayanır. İnsanoğlu doğa ile mücadele yollarını öğrendikten sonra birbirleriyle mücadele içerisine girmiş ve birbirine karşı üstünlük kurmaya çabalamıştır. Bu üstünlük kurma çabaları veya eğlenmek için oynanan oyunlar sonucu ortaya çıkan teknik ve taktikler, günümüz modern sporlarının temelini oluşturmuştur.



BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

Badmintonun ilk zamanlar Çinli çocukların, kaz tüylerini bir vişneye saplayıp güneş altında kurutarak elde ettikleri topla, sokak aralarında oynadıkları bir oyun olduğunu biliyor musunuz?

SINIF

Etkinlik: "Oyunlarımızı Hatırlayalım."

1. Ünitenin hazırlık bölümünde büyüklerinizin geçmişte oynadığı oyunlarla ilgili yapmış olduğunuz araştırmaya bağlı olarak;

Aile büyüklerinizin çocukken oynadığı oyunları yazınız.	Sizin çocukken oynadığınız oyunları yazınız.
.....	.....
.....	.....

Aile büyüklerinizin geçmişte oynadığı sizin de şimdi oynadığınız oyunlardan birkaçını yazınız.

.....

.....

.....

Sizin oynadığınız oyunlar ve aile büyüklerinizin oynadığı oyunlar arasında ne gibi farklar olduğunu sınıfta arkadaşlarınızla tartışınız.

3. OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI

Oyunların sınıflandırılması, oyunlarda bulunan farklı özellikler dikkate alınarak değişik şekillerde yapılabilir. Örneğin, oynayan kişilere (kız, erkek, karma), kullanılan araçlara (top, taş, kemik, ip vb.), oynanılan alanlara (kapalı, açık vb.) göre değişik şekillerde sınıflandırılabilir.

Genel olarak oyunların sınıflandırılması

OYUN

Mücadele-Yarışma Oyunları	Macera-Heyecan Oyunları	Gösteri-Rol Oyunları	Şans Oyunları
• Fiziksel beceri oyunları • Fiziksel beceri ve strateji oyunları • Strateji oyunları • Strateji ve şans içeren fiziksel beceri oyunları	• Motorlu sürat yarışları • Dağcılık • Sallanma • Trekking vb.	• Meddah • Tiyatro • Orta oyunu • Opera • Sinema vb.	• Tekerlemeler • Yazı tura

B. EĞİTSEL OYUN

İnsanlarda gelişim, yaşam boyu devam eden ve dönemler hâlinde farklılıklar gösteren uzun bir süreçtir. Bu süreçte bireyin gelişiminin desteklenmesi amacıyla oynadığı oyunların gelişim dönemlerine göre planlanarak hazırlanması ile oyunlar eğitsel bir değer kazanır.

Belirlenen eğitsel amaçlar doğrultusunda oyun alanı, oyuncu sayısı, oyuncu seviyesi, oyun süresi, tekrar sayısı ve kullanılacak araç gereç bakımından önceden planlanan oyunlara **eğitsel oyun** denir.

Oyunların gelişim üzerine birçok etkisi vardır. Bu etkileri:

- Temel motorik özelliklerin gelişimi üzerine etkileri,
- Sosyal gelişim üzerine etkileri,
- Kişilik gelişimi üzerine etkileri,
- Zekâ ve dil gelişimi üzerine etkileri olarak dört alanda incelemek mümkündür.

Yukarıdaki açıklamalar dikkate alındığında oyun ile eğitsel oyun arasındaki farklar da ortaya çıkmaktadır. Eğitsel oyun, yukarıda belirtilen alanlardan birinde veya birkaçında gelişime fayda sağlamak amacıyla önceden planlanarak uygulanır. Oyun ise belirtilen alanlarda gelişime fayda sağlayabilir fakat bunun hangi alanda ve nasıl olacağı planlanmaz. Bu durum oynayanlar ya da oynatanlar tarafından da düşünülmez.

1. EĞİTSEL OYUNUN ÖNEMİ

Çağımızın yaşam koşulları insanları hareketsizliğe sevk etmektedir. Yaratıcılığa imkân vermeyen teknolojik donanımlar, betonlaşmış çevre, her yere araçla gitme alışkanlığı, yürüyen merdivenler, uzaktan kumandalı ev araçları, insanları her geçen gün daha hareketsiz kılmaktadır. Bu durum, çocukları ve gençleri daha çok etkilemektedir. Bugün çok katlı binalarda oturan, kalabalık okul ve kreşlerde sınırlı olarak hareket imkânı bulan, zamanının büyük bir kısmını kapalı alanlarda geçiren çocuklar yeterli oyun alanı bulamamaktadırlar. Mevcut oyun alanları ise doğal materyallerden uzak, yapay alanlardır. Çocuk, bu gibi nedenlerden dolayı oyuna hasret kalmaktadır. Teknoloji ve şehirleşme ile birlikte hareket alanı daralan bireylerin hareketsizliğe bağlı olarak fiziksel ve psikomotor gelişiminin olumsuz etkilenmesine ayrıca kardiyovasküler hastalıklar ve obezite gibi birçok sağlık sorununa neden olmaktadır. Bu tablo karşısında bireylerin çok yönlü gelişimini sağlayan eğitsel oyunlar, bir kat daha önem kazanmıştır.

Bireyin gelişmesi amacıyla eğitsel oyunları kullanan kişiler açısından eğitsel oyunların önemi şu şekilde belirtilebilir:

Öğretmen eğitsel oyun ile;

- Öğrencinin hayal kurmasını sağlar,
- Öğrenciye başkasının düşüncesine saygı duymayı ve hakkına razı olmayı öğretir,
- Öğrencinin daha kolay öğrenmesini sağlar,
- Öğrenciye aktif öğrenme ortamı hazırlar,
- Öğrenciyi fiziksel, ruhsal ve zihinsel olarak çalışmaya hazırlar,
- Öğrenciye kuralları ve kurallara uymayı öğretir,
- Öğrenciler arasındaki farklılıkları ortadan kaldırır.



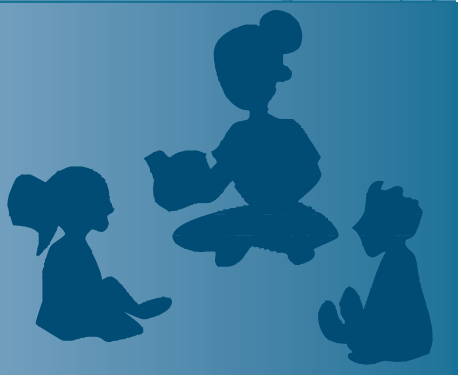
Antrenör eğitsel oyun ile;

- Sporcunun çabuk karar verme, mantık yürütme yeteneğini geliştirir,
- Sporcunun fizyolojik gelişimini sağlar,
- Sporcunun reflekslerini geliştirir,
- Sporcunun aktif olarak dinlenmesini sağlar,
- Sporcunun antrenmanlarını daha zevkli hâle getirir,
- Yarışma ortamı yaratarak sporcuda rekabet duygusunu geliştirir,
- Sporcunun kuvvet, çabukluk, dayanıklılık vb. özelliklerini geliştirir.



Psikolog eğitsel oyun ile;

- Bireyin zayıf ve güçlü yönlerini tespit eder,
- İnsanlararası ilişkileri geliştirir,
- Bireye hayata bağlılık gücü verir,
- Heyecan, neşe, canlılık yaratarak insanlara zevkli ve eğlenceli dakikalar yaşatır,
- İnsanların rahatlayıp gevşemesini sağlar,
- Oyun terapileri ile tedavinin etkisini artırır,
- Toplumsal hayata uyumu kolaylaştırır.



Anne ve baba eğitsel oyun ile;

- Çocuğa toplumsal kuralları öğretir,
- Çocuğa bağımsız ve özgür bir ortam yaratır,
- Çocuğun sağlıklı bir şekilde gelişmesini sağlar,
- Çocuğun sosyal bir çevre edinmesini sağlar,
- Çocuğa yaşamın zorluklarıyla mücadele gücü verir,
- Çocuğun sorumluluk, özgüven ve saygı duygularını geliştirir.



2. EĞİTSEL OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI

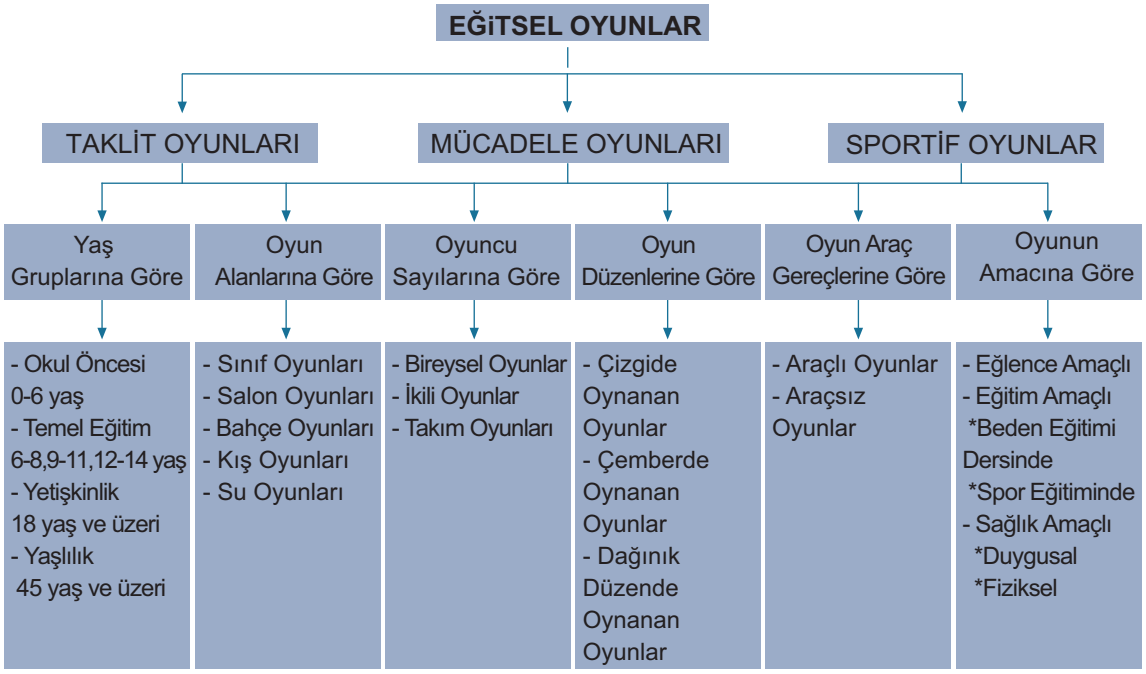
Eğitsel oyunlar çeşitli şekillerde sınıflandırılmıştır. Farklı sınıflandırmaların olması eğitsel oyunların çok yönlü olmasından kaynaklanmaktadır.

Genel olarak eğitsel oyunlar;

a. Uygulanış biçimlerine göre,

b. Oynanma ya da oynatılma amaçlarına göre üç şekilde sınıflandırılır.

a. Eğitsel Oyunların Uygulanış Biçimlerine Göre Sınıflandırılması



b. Eğitsel Oyunların Oynanma ya da Oynatılma Amaçlarına Göre Sınıflandırılması

Eğitsel oyunlar, oynanma ve oynatılma amaçlarına göre; eğlence amaçlı, eğitim amaçlı ve sağlık amaçlı olmak üzere üçe ayrılır.

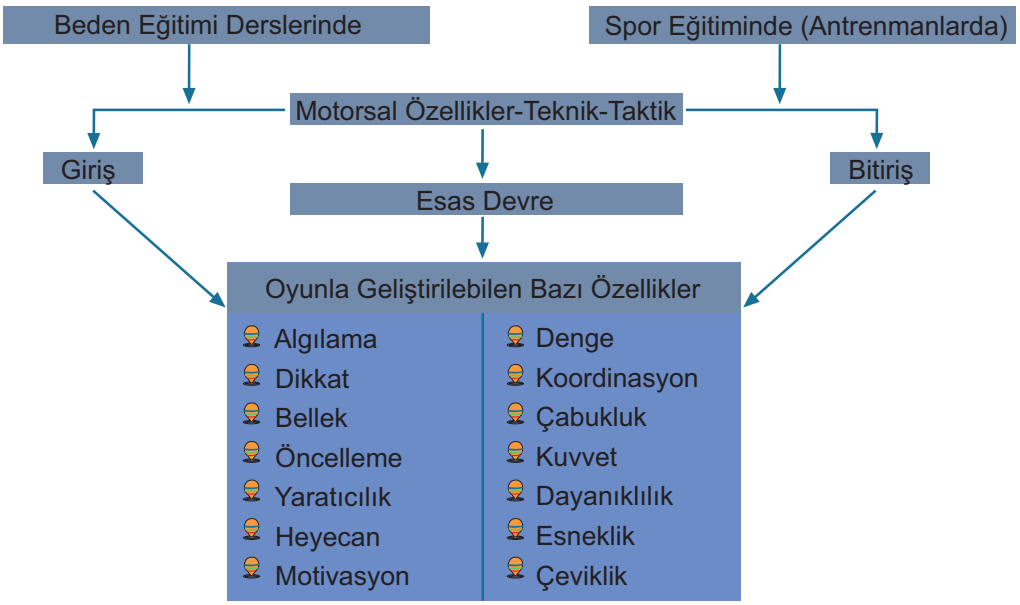
Buna göre;

1. Eğlence Amaçlı Eğitsel Oyunlar

Eğlence amaçlı eğitsel oyunlarda amaç, hoşça vakit geçirmek ve eğlenmektir. Bu amaçla kuvvet, çabukluk, denge, zekâ, dikkat ve koordinasyon özellikleri taşıyan oyunlar oynanır. Kazanmak ve kaybetmek çok önemli değildir. Fakat bunlar, oyunun oynanmasını sağlayan unsurlardır. Özellikle piknik, düğün, nişan, yaş günü, kutlama günlerinde, katılanlar arasında diyalog kurulması, onları birbirine bağlamak ve eğlendirmek amacıyla oynanan oyunlardır.

2. Eğitim Amaçlı Eğitsel Oyunlar

Eğitim amaçlı oyunlarda, eğitsel oyunun bir araç olarak kullanılmasıyla bireylerde bazı yeteneklerin geliştirilmesi temel hedeftir. Eğitim amacıyla eğitsel oyunların kullanılması, birçok fiziksel özelliğin geliştirilmesini sağladığı gibi antrenmanların başında ısınmaya, antrenmanın ana evresinde performans, teknik ve taktik gelişimine ve sonunda dinlenmeye, rahatlamaya katkıda bulunur.



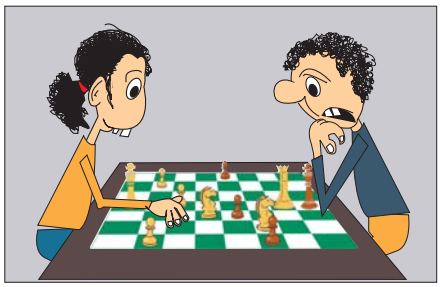
3. Sağlık Amaçlı Eğitsel Oyunlar

Günümüzde gelişen teknoloji, harekete dayalı hayatı, makinelere bağlı ve durağan bir hayat tarzına dönüştürmüştür. Bu durum, fiziksel hareketliliğin azalmasına, strese ve psikolojik nedenlere bağlı sağlık sorunlarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Gerek bu gibi sağlık sorunları gerekse çeşitli tıbbi sebeplerden dolayı fiziksel hareketlilik ihtiyacı olan insanlar için eğitsel oyunlar önemli bir araçtır.

Oyunlar, psikolojik ve fizyolojik rahatlamayı sağladığı gibi insanların zayıf organlarını da (el, kol, bacak vb.) geliştirmektedir. Eğitsel oyunlar, sağlık amaçlı olarak bu açıdan kullanılacağı gibi bünye olarak zayıf kişilerin kondisyonlarının geliştirilmesi amacıyla da kullanılabilir. Oyunlar, kişilerde kondisyonu geliştirmek ve sağlığı korumak için fizyolojik etkilerinden dolayı çok önemli bir araçtır. Fiziksel rahatsızlıkların yanında, özellikle psikolojik rahatsızlıklarda oyun terapileri, tıp açısından gelişmiş ülkelerde oldukça önemli bir metot olarak uygulanmakta ve bu terapilerden başarılı sonuçlar alınmaktadır.

Etkinlik: "Oyunlarımızı Sınıflandıralım."

Satranç oyunu oyun sınıflandırma tablosuna göre aşağıdaki gibi değerlendirilir:



Oyunun amacına göre: Eğlence ve eğitim amaçlı oynanan oyun grubuna,
Oyun araç gereçlerine göre: Araçla oynanan oyunlar grubuna,
Oyuncu sayısına göre: İkili oynanan oyun grubuna,
Oyun alanına göre: Sınıf oyunları oyun grubuna,
Yaş gruplarına göre: Temel eğitim dönemi, lise dönemi ve yaşlılık döneminde oynanan oyunlar grubuna girer.



Hepinizin çok iyi bildiği yandaki oyunun özelliklerini inceleyerek bu oyunu oyun sınıflandırma tablosuna göre değerlendiriniz.

- Oyun araç gereçlerine göre : .....
- Oyun alanlarına göre : .....
- Oyuncu sayılarına göre : .....
- Yaş gruplarına göre : .....
- Oyun düzenlerine göre : .....
- Oyunun amacına göre : .....

1. Ünitenin hazırlık bölümünde, büyüklerinizin geçmişte oynadığı oyunlarla ilgili yapmış olduğunuz araştırma sonucu öğrendiğiniz oyunlardan birini seçiniz. Seçtiğiniz bu oyunu inceleyerek sınıflandırma gruplarına göre değerlendiriniz.

Bu oyun;

- Oyun araç gereçlerine göre : .....
- Oyun alanlarına göre : .....
- Oyuncu sayılarına göre : .....
- Yaş gruplarına göre : .....
- Oyun düzenlerine göre : .....
- Oyunun amacına göre : .....

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

1. Oyun ile eğitsel oyun arasındaki farklar nelerdir?

2. Oyunun yapısal temelleri nelerdir?

3. Tarihî bulgulara göre ilk oyun araçları nelerdir?

4. Oyun alanlarına göre oyunları sınıflandırınız.

5. Eğitsel oyunları, oynama ya da oynatılma amaçlarına göre sınıflandırınız.

6. Antrenörler eğitsel oyunları hangi amaçlarla kullanırlar?

7. Oynadığınız eğitsel bir oyunu inceleyerek bu oyunun gelişiminize olan etkisini açıklayınız.

Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerleri uygun ifadelerle doldurunuz.

1. Oyun insanın ..... , ... , ... ve ..... gelişimine katkı sağlar.

2. Kişinin oyundaki psikomotor hareketleri ve koordinasyon durumu oyunun..... temelini oluşturur.

3. Antrenörün sporcularında, öğretmenin öğrencilerinde gelişim sağlamak amacıyla önceden planlayarak uyguladığı oyunlara ..... denir.

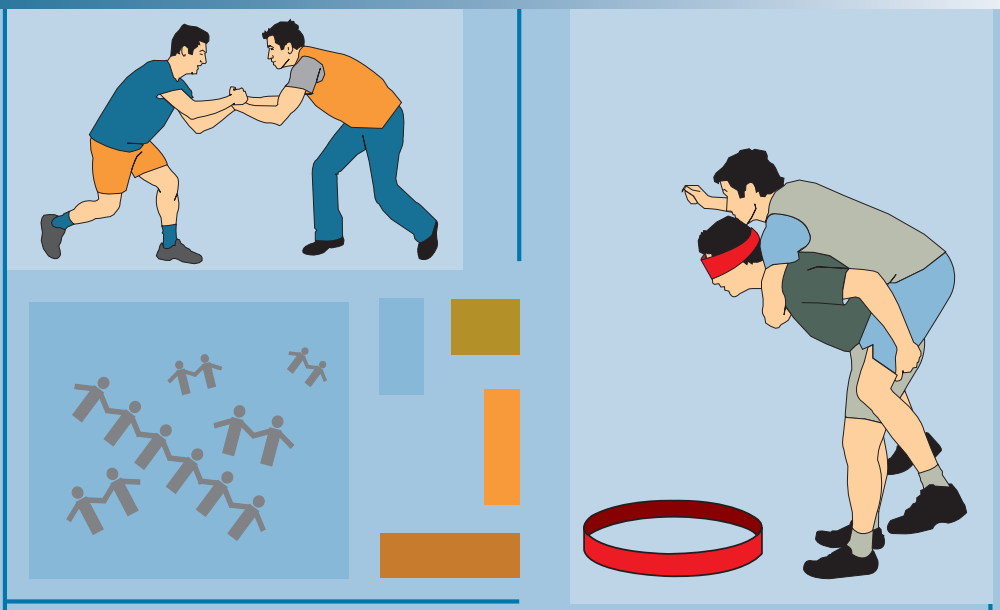
Eğitsel Oyunlar Dersinin 1. Ünitesinin Hangi Derslerle İlişkilendirilebileceğini İşaretleyiniz.
Örnek: ☒ Spor Dersi

- ☐ Dil ve Anlatım
- ☐ Türk Edebiyatı
- ☐ Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi
- ☐ Tarih
- ☐ T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük
- ☐ Coğrafya
- ☐ Matematik
- ☐ Fizik
- ☐ Kimya
- ☐ Biyoloji
- ☐ Sağlık Bilgisi
- ☐ Felsefe
- ☐ Yabancı Dil
- ☐ Millî Güvenlik Bilgisi
- ☐ Trafik ve İlk Yardım
- ☐ Tanıtım ve Yönlendirme
- ☐ Özel Alan
- ☐ Temel Spor Eğitimi
- ☐ İnsan Anatomisi
- ☐ Beden Eğitimi ve Spor Bilimine Giriş
- ☐ Beden Eğitimi ve Spor Tarihi
- ☐ Spor
- ☐ Antrenman Bilgisi
- ☐ Spor Kazalarından Korunma ve İlk Yardım
- ☐ Spor Fizyolojisi
- ☐ Spor Masajı
- ☐ Spor Tesisleri ve Malzeme Bilgisi
- ☐ Spor Psikolojisi
- ☐ Spor ve Beslenme
- ☐ Türk Spor Tarihi
- ☐ Spor Yönetimi ve Organizasyon
- ☐ Spor Sosyolojisi
- ☐ Ritim Eğitimi ve Dans
- ☐ Diğer Seçmeli Dersler

Bu üniteyi yukarıdaki derslerin hangi konularıyla ve neden ilişkilendirdiğinizi aşağıdaki boşluğa yazınız.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

EĞİTSEL OYUN HAZIRLAMA



2. ÜNİTE

A. OYUNDA AMAÇ

B. OYUNDA PLANLAMA

C. OYUN OYNATMA

Ç. OYUNDA DEĞERLENDİRME



1. Oyunları amaçlarına göre sınıflandırınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Her oyunun her yerde oynanıp oynanmayacağını tartışınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Sınıf içinde oynadığınız kulaktan kulağa oyununu hareketli bir oyun şeklinde bahçede nasıl oynayabilirsiniz?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. “Elim Sende” oyununu kaç farklı şekilde oynayabilirsiniz?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Eğitsel oyunları diğer oyunlardan ayıran en önemli özellik oyunlara eğitsel değer yüklenerek önceden planlanıp oynanması veya oynatılmasıdır. Eğitsel oyunun önceden planlanıp oynatılması süreci aşağıdaki bölümlerden oluşur:

- Amaç
- Planlama
- Oyunun oynatılması
- Oyunun değerlendirilmesi

A. OYUNDA AMAÇ

Eğitsel oyunda en temel öge amaçtır. Amaç doğrultusunda oyun, oyun alanı, oyuncu seviyesi, oyuncu sayısı, oyunda kullanılacak araç gereç ve oyunun kuralları belirlenir. Amaç olmadan hangi eğitsel oyunun hangi seviyede, hangi alanda ve ne şekilde oynatılacağı belirlenemez.

Eğitsel oyunların genel bir amacı olduğu gibi oyun içerisinde de oynayanların kazanmak için bir amacı vardır. Bu ikisi birbirine karıştırılmamalıdır. Örneğin, oyunu oynatan antrenör oyuncularının çabukluğunu geliştirmek için "Elim Sende" oyununu oynatıyorsa burada antrenörün amacı çabukluğu geliştirmek iken oyunu oynayanların amacı ebe olmamak için ebeden kaçmaktır.

Kitabımızda oyunun amacı ifadesiyle bahsedilmek istenen, oyunun genel amacıdır. Oyunun özel amacı ise oyunun oynanış şekline göre oynayanların oyun içerisinde ulaşmak istedikleri amaçtır.

SINIF

Etkinlik: "Bana Amacını Söyle Sana Oyununu Söyleyeyim."

Aşağıda amaçlar bölümünde verilen kutuları inceleyerek bu amaçlar doğrultusunda oynanabilecek oyunları eşleştiriniz.

AMAÇLAR	OYUNLAR
	Satranç
Dikkati geliştirmek	
	Birdirbir
Sıçramayı geliştirmek	
	Yakan Top
Şut tekniğini geliştirmek	
	Dev Cüce
Zekâyı geliştirmek	
	Elim Sende

B. OYUNDA PLANLAMA

Oyun planlanırken aşağıdaki unsurlar göz önünde bulundurulmalıdır:

- Oyun seçimi
- Oyuncu seviyesi
- Oyun alanı
- Oyun süresi
- Oyunda kullanılacak araç gereçler

Yukarıdaki planlama unsurları daima amaç doğrultusunda hazırlanmalıdır.

1. OYUN SEÇİMİ

Oyun seçilirken oyunun hangi amaca yönelik olduğu tespit edilmelidir.

"Oynayacağımız veya oynatacağımız oyun, bizi ulaşmak istediğimiz hedefe ne kadar yaklaştırabilir?" sorusu göz önünde bulundurularak oyun seçimi yapılmalıdır. Örneğin, amaç hentbolda şut atışını geliştirmek ise bu amaca ulaşmak için "körebe" oyununu seçmek doğru bir seçim olmayacaktır.

2. OYUNCU SEVİYESİ

Oyunu planlarken oyunu oynayacak grubun yaşı, cinsiyeti, fizik özellikleri, hareket beceri yeteneği, zekâ düzeyi göz önünde bulundurulmalıdır.

Oyuna başlamadan önce oyuncuların rahatsızlığının olup olmadığı sorulmalıdır.

Oyuncular, oyunu anlayıp uygulayabilmeli, oynarken zorlanmamalı, oyunda ne zaman ne yapması gerektiğine şaşırmamalıdırlar.

Hareketli oyunlar, oynayanların seviyesine uygun hareketler içermelidir. Ancak seviyenin üstünde zor hareketler oyuncular tarafından uygulanamayacağı gibi seviyesinin altındaki basit hareketler de onlara sıkıcı gelecektir.

Eğer engelli bir gruba oyun oynatılacaksa oyuncuların engel durumlarının göz önünde bulundurulması gerekir.

Seviyeye uygun olmayan oyunlar amacına ulaşmayacaktır.

3. OYUN ARAÇ GEREÇLERİ

Malzeme seçimi yaparken malzemelerin oyunculara zarar vermeyecek, onların rahatlıkla kullanabileceği, seviyelerine uygun ve oyunun amacına yönelik olmasına dikkat edilmelidir.

Oyunda kullanılacak malzemeler oyunculara önceden tanıtılıp malzemelerin kullanım şekilleri, kullanım amaçları ve kullanım zamanları hakkında bilgi verilmelidir.

Oyunda kullanılacak araç gereçler oyun alanına önceden yerleştirilmelidir.

Oyunun özelliğine göre oyunun başında kura çekimi, eşleştirme, ebe seçimi vb. yapılacaksa ve oyunun sonunda da ceza oyunları oynatılacak ise bunlar için de kullanılacak malzemeler önceden belirlenmelidir.

Oyuncuların kendi kullanacakları malzemeler (ayakkabı, kıyafet, araç vb.) sakatlıklara neden olmayacak ve diğer oyuncuları yaralamayacak özellikte olmalıdır.

4. OYUN ALANI

Oyun alanının büyüklüğü, zeminin yapısına, oyunun amacına, oyuncu seviyesine, oyuncu sayısına ve oynanış şekline göre belirlenmelidir.

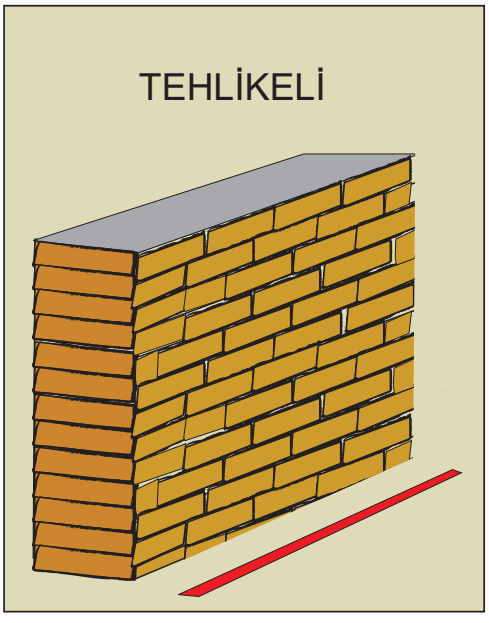
Dikkati geliştirmeye yönelik bir oyunda oyuncuların ilgisini dağıtacak etkenlerden uzak, kapalı bir alan tercih edilmelidir. Sıçramanın ağırlıkta olduğu bir oyun oynatılacak ise oyun alanı zeminin sakatlıklara meydan vermemesi bakımından sert ve kaygan olmamalıdır.

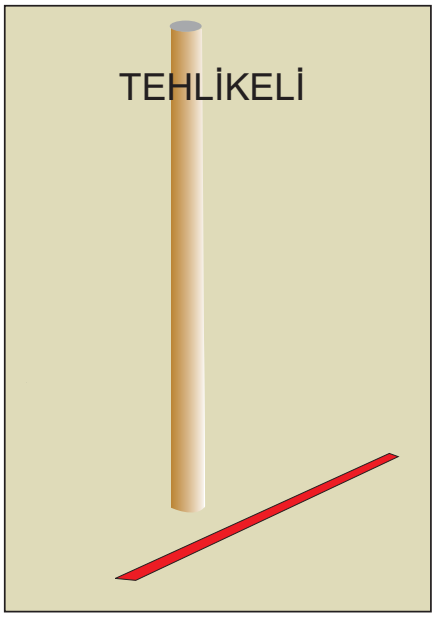
Bazı durumlarda oyun oynatmak için profesyonel olarak hazırlanmış oyun alanları bulmak mümkün olmayabilir ya da oyun alanı tam anlamıyla oynatılacak oyun için uygun olmayabilir. Bu durumda lider, var olan oyun alanının özelliklerine göre oyunda küçük değişiklikler yaparak mevcut alandan faydalanabilir. Örneğin, elimizdeki oyun alanı, kum gibi yumuşak bir zemin ise bu zeminde koşarak, sıçrayarak oynanacak oyunlarda zemine bağlı olarak oyuncular fazla efor harcayacaklarından erken yorulacaklardır. Oyunu oynatan kişi bu durumda oyun süresini kısaltarak ya da ara dinlenmelerin süresinde, sıklığında değişiklik yaparak elindeki mevcut alanı değerlendirip oyunu oynatabilir.

Oyun alanında oyuncuların yaşları, engelli ise engel grupları, oyunun amacı, oyun alanının özellikleri göz önünde bulundurularak gerekli güvenlik önlemleri alınmalıdır.

Açık ve dar alanlarda oynatılacak oyunlar için alınabilecek tedbirler şunlardır:

- Çok küçük alanlardaki hızlı koşularda ani yön değiştirmeler engellenmelidir.
- Oyun alanının kapsamına göre oyuncu sayısı sınırlı tutulmalı ve oyuncular dönüşümlü olarak oynatılmalıdır.
- Zeminin ıslak veya kayganlığından oluşabilecek kazalara ilişkin önlem alınmalı ve gerekli uyarılar yapılmalıdır.
- Oyunda kullanılacak araç gereçlerden kaynaklanabilecek kazalara karşı önlemler alınmalıdır.
- Koşu oyunlarında bitiş çizgisi duvarda, direkte veya bunların yakınında olmamalıdır.





Size göre oyun esnasında daha farklı ne gibi önlemler alınabilir?

.....

.....

.....

5. OYUN SÜRESİ

Oyun süresi veya tekrar sayısı belirlenirken oyuncu seviyesi, oyun alanı ve oyunun amacı göz önünde bulundurulmalıdır.

Dikkat süresi kısa olan yaş gruplarına oyun oynatılırken oyunun süresi oyuncuların dikkatini dağıtacak kadar uzun olmamalıdır.

Hareketli oyunlarda oyun süresi veya tekrar sayısı oynayanların psikomotor becerilerine ve fiziksel kapasitelerine göre belirlenmelidir.

Zorluk derecesi yüksek ve aşırı yüklenmeler içeren oyunlarda oyun süresi kısa tutulmalıdır.

Hangi yaş grubunda olursa olsun oyun süresi, oyuncuların fiziksel ve psikomotor gelişimini engelleyecek, dikkatini azaltacak, sıkılmasına neden olacak kadar uzun tutulmamalıdır. Örneğin, voleybolda manşet pasa yönelik oyun oynatılırken oyun süresinin gereğinden fazla uzun tutulması yorgunluğa ve bıkkınlığa bağlı olarak oyuncuların manşet pas tekniklerinin bozulmasına neden olacaktır. Bu durumda oyun ya bırakılmalı ya da çeşitlendirilerek oyuncuların motivasyonu sağlanmalıdır.

Oyun süresi oyunun amacına göre belirlenmelidir. Örneğin, dayanıklılığı geliştirici bir oyun oynatılacak ise düşük şiddetli uzun süreli oyunlar oynatılmalıdır.

Oyunda amaç, oyun alanı, araç gereç, oyuncu sayısı, oyuncu seviyesi, oyun süresi birbiriyle tutarlı olmalı ve bütünlük sağlamalıdır.

SINIF

Etkinlik: "Bir Oyun Planlayalım."

Oyunun Amacı: Basketbolda paslaşmayı geliştirmek.

Yukarıda belirtilen "amaca" yönelik bir oyun hazırlayınız. Bu oyunu aşağıdaki tabloya göre yerleştiriniz.

Oyunun adı	:
Oyun alanı	:
Oyuncu sayısı	:
Oyuncu seviyesi	:
Oyunda kullanılacak araç gereç	:
Oyunun süresi	:
Oyunun kuralları ve oynanışı	:

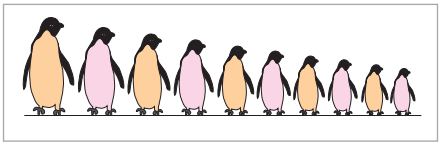
Hazırladığınız oyunun belirtilen amaca yönelik olup olmadığını sınıfta arkadaşlarınızla tartışınız.

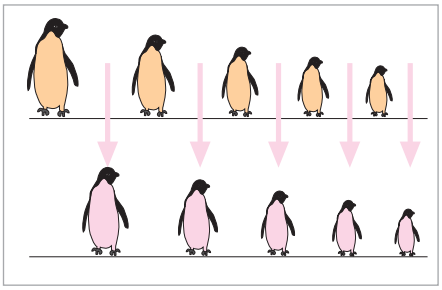
C. OYUNUN OYNATILMASI

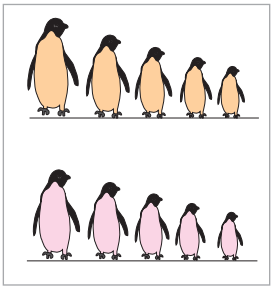
Oyunda amaç doğrultusunda yapılan planlamadan sonra oyun oynatılmaya geçilir. Oyun oynatabilmek için oyun gruplarının oluşturulmasını, ebe seçim yöntemlerini, liderin özelliklerini, oyuna ödül ve cezayı yerleştirmeyi, oyunda çeşitlendirme ve uyarlamayı, oyun oynatırken dikkat edilmesi gereken hususları bilmek gerekir.

1. GRUPLARIN OLUŞTURULMASI

Oyunu oynayacak gruplar yaş, sayı, zekâ, beceri, fiziksel özellik bakımından denk olmalıdır. Grupların denkliği oyunda sonucun kestirilememesini, dolayısı ile oyuncuların heyecan, dikkat, istekliliğinin artmasını ve sürekliliğini sağlayacaktır. İstekli, heyecanlı oyuncular oyunun verimliliğini artıracaktır.



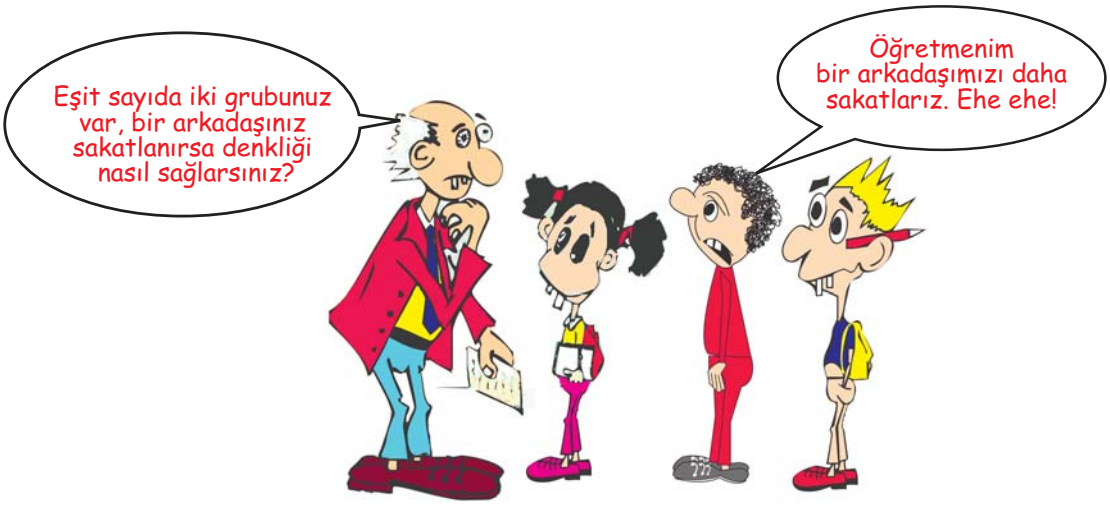




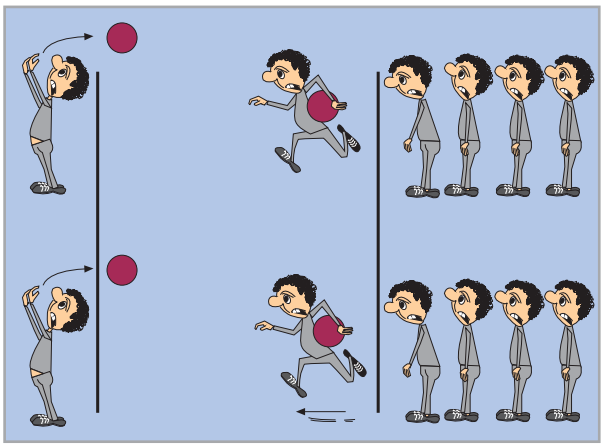
Oyuncuları gruplara ayırmada kullanılan en kolay yöntemlerden biri “tek çift” yöntemidir. Bu yöntemde oyuncular boy sırasına göre dizilir. Baştaki oyuncu “tek” derken bir sonraki oyuncu “çift” der, böylece oyuncular, sırayla tek, çift diyerek sıranın sonundaki oyuncuya kadar bu şekilde devam ederler. Daha sonra “tek” veya “çift” diyen oyuncular bir adım öne çıkarılırlar, öndeki oyuncular bir grubu, arkadaki oyuncular da diğer grubu oluşturur. Böylelikle fiziksel olarak takımlar denkleştirilmiş olur.

Gruplar oluşturulurken oyunlarda kendine güveni olmayan, fiziksel rahatsızlığı olan çocuklara güven kazanmaları bakımından farklı sorumluluklar verilebilir. Örneğin, hareketli bir oyuna katılamayacak derecede rahatsızlığı olan oyunculara hakemlik, oyunu başlatma, lidere yardım etme gibi görevler verilebilir.

Öğretmen eğitsel oyunlar dersinde sorar: “Arkadaşlar eşit sayıda iki grubunuz var ve bu gruplara oyun oynatırken grupların birinden bir oyuncunuz sakatlandı ve oyundan çıktı. Oyunda denkliği nasıl sağlarsınız?.” Bir öğrenci parmak kaldırır, “ Hocam diğer gruptan bir oyuncuyu sakatlanan kişiyi hastaneye götürmesi için görevlendiririz” der.

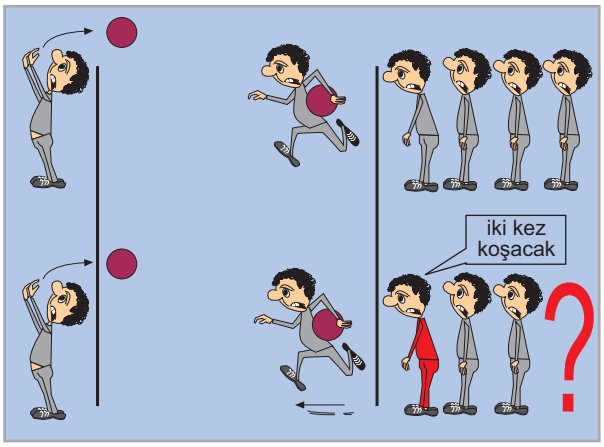


Örnekteki “karpuz taşıma” oyununda oyuncular, eşit sayıda iki gruba ayrılır ve şekildeki gibi oyun alanına yerleşir. Liderin “çık” komutuyla birlikte grup başındaki oyuncular, ellerindeki voleybol topu ile koşarak belirtilen çizgiye doğru hızla ilerlerler. Bu oyuncular çizgiyi geçtikten sonra sırtları grup arkadaşlarına dönük olacak şekilde topu başlarının üzerinden elleriyle geriye doğru atarlar. Bu esnada sıradaki oyuncu atılan topu tutmak için sıradan çıkar ve topu tutmaya çalışır. Topu tutan oyuncu bir önceki oyuncu gibi oyunu oynar. Bütün oyuncular oyunu bu şekilde oynadıktan sonra oyunu ilk bitiren grup galip gelir.

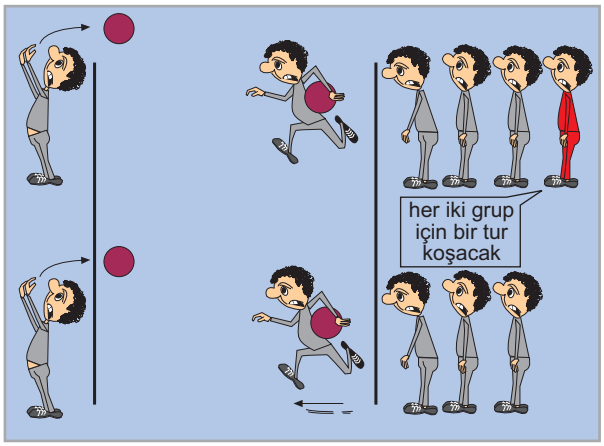


Yukarıdaki oyunda oyuncu sayısı çift olduğunda grupları oluşturmak kolay olacaktır. Oyuncu sayısı tek sayı olduğunda grupları oluştururken sayı bakımından grubun biri diğerinden bir oyuncu fazla olacaktır. Bu durumda oyunda denklik nasıl sağlanabilir?

1. Çözüm: Oyuncu sayısı bir kişi eksik olan grubun başındaki oyuncu, oyunun başında bir kez oynar, daha sonra grubun arkasına geçer, sırası gelince en son oyuncuymuş gibi bir kez daha oyunu oynar böylelikle her grubun aynı tekrar sayısı ile oyunu oynamaları sağlanabilir.



2. Çözüm: Oyuncular içinden bir oyuncu seçilir. Seçilen bu oyuncu “joker” olur. Joker oyuncu bir tur A takımında, bir tur B takımında oynatılarak oyunda denklik sağlanabilir.



3. Çözüm: *Sizin çözümünüz ne?*

.....

.....

Gruplar oluşturulurken oyunun özelliğine göre bazı durumlarda kız ve erkekler ayrı olarak bazı durumlarda ise karma olarak gruplandırılırlar. Bunun nedeni insan gelişiminin bazı dönemlerinde kız ve erkeklerin gelişim özellikleri arasındaki farkın belirgin olmasıdır. Farkın belirgin olduğu bu dönemlerde, özellikle hareketli oyunlarda, oyunun özelliğine göre gruplar oluşturulurken cinsiyet göz önünde bulundurulmalıdır.

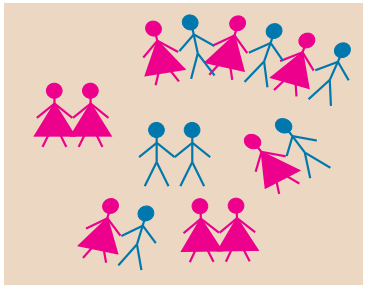
SINIF

Etkinlik: "Hangi Şık?"

Oyunun adı : Eşli Elim Sende
Oyunun amacı : Dayanıklılığı geliştirmek
Oyun alanı : Hentbol oyun alanı
Oyuncu sayısı : 14-20
Oyuncu seviyesi : 12-14 yaş
Oyunun kuralları ve oynanışı : Oyuncular ikili eşleştirilirler. Eşler el ele tutuşur. Bir çift ebe olur. "Başla" komutu ile birlikte ebe olan çift el ele koşarak diğer eşlere dokunmaya çalışır, ebeler tarafından dokunulan eşler ebe olarak ebe grubuna katılır. Kaçan eşler, oyun alanı dışına çıkması ya da ellerini bırakması durumunda ebelenmiş sayılırlar. Oyun, bir grup kalana kadar devam eder, sona kalan grup oyunu kazanır.

Yukarıdaki oyunun oyuncu sayıları ve oyun alanı şekildeki gibidir. Mavi renkteki oyuncular erkek öğrencileri, bordo renkteki oyuncular kız öğrencileri belirtmektedir. Oyuncuları eşleştirecek olursak oyun, dayanıklılığa yönelik ve 12-14 yaş grubuna oynatılacağından öncelikle göz önünde bulundurulması gereken husus, 12-14 yaş grubu kız ve erkeklerin dayanıklılık gelişim düzeyleri arasında farkın olup olmadığıdır. Şimdi şıkları inceleyelim:

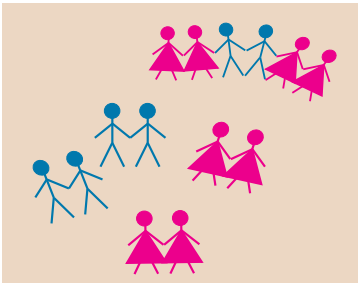




a) Eğer 12-14 yaş grubu kız ve erkeklerin dayanıklılık gelişim düzeyleri arasında fark yoksa bütün oyuncular bu oyunu hep birlikte oynayabilirler. Eşleştirme yapılırken de oyuncular şekildeki gibi karma olarak eşleştirilirler.



b) Eğer 12-14 yaş grubu kız ve erkeklerin dayanıklılık gelişim düzeyleri arasında fark varsa eşleştirme yapılırken şekildeki gibi kızlar ayrı, erkekler ayrı eşleştirilir. Oyunu aynı alanda kızlar ayrı, erkekler ayrı oynar.

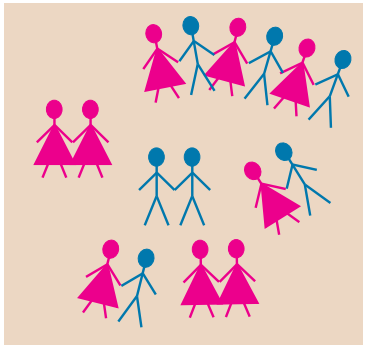


c) Eğer 12-14 yaş grubu kız ve erkeklerin dayanıklılık gelişim düzeyleri arasında fark varsa eşleştirme yapılırken şekildeki gibi kızlar ayrı, erkekler ayrı eşleştirilir. Oyun hep birlikte oynanır.

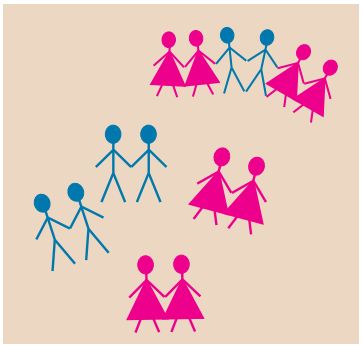
12-14 yaş grubu kız ve erkekler arasında dayanıklılık gelişim düzeyi bakımından fark olup olmadığını araştırarak oyuna uygun eşleştirmeyi işaretleyiniz.

Etkinlik: "Hangisi Doğru?"

Eşli elim sende oyununu ilköğretim ana sınıfı öğrencilerine dayanıklılığı geliştirmeye yönelik oynatmak istediğinizde eşleştirmeyi nasıl yapardınız? Uygun şıkkı işaretleyiniz.







2. EBE SEÇİM YÖNTEMLERİ

Oyunların bazıları ebe veya ebeler ile oynanan oyunlardır. Oyuna ilk başlayan ya da takıma karşı tek başına oynayan oyunculara "ebe" denir. Bu oyunculara ebe dışında ülkemizin farklı bölgelerinde ana, başbir, başçı, bey, böke, çoban, elbaş, ito, kaptan, libe, muluk, öğcül, öncül, öncüllü, tanacı, yelik gibi isimler verilmektedir.

Oyuna başlamadan önce yapılan ebe seçimi farklı şekillerde olabilir.

Ebe seçim yöntemlerinin bazıları şu şekilde sıralanabilir:

- Oyuncular belirli bir mesafede farklı koşu veya sıçrama tekniklerini kullanarak ilerlerler sona kalan oyuncu ebe olur.
- Oyuncular belirlenen bir mesafeyi ritim eğitimi dersindeki sıçrama veya koşu tekniklerinden birini (galop, geyik sıçrama, tay sıçrama vb.) kullanarak katederler. Sona kalan oyuncu ebe olur.
- Oyuncular topu birbirlerine atıp tutarlar. Topu tutamayıp yere düşüren ebe olur.
- Basketbol topu ile oyuncular potaya şut atar. İsabetli şut atan ebelikten kurtulur ve en sona kalan ebe olur.
- Yere konulan hentbol topuna, oyuncular, diğer bir hentbol topunu yerden yuvarlayarak vurmaya çalışırlar. Topa vuran oyuncu ebelikten kurtulur ve sona kalan oyuncu ebe olur.
- Masa tenisi raketini kullanarak belirli bir süre backhand vuruş tekniği ile top saydırılır. Bu süre içerisinde en az top saydıran oyuncu ebe olur.
- Top oyunlarında duvara küçük bir hedef çizilir, oyuncular hedefe topu atarlar. Hedefi tutturamayanlar atışa devam ederler ve sona kalan ebe olur. Duvara çizilen hedefe voleybol, basketbol, hentbol, futbol, çim hokeyi vb. pas ya da şut tekniklerini kullanarak atış yapılabilir.

Topla yapılan ebe seçim yöntemi topla oynanan oyunlar için kullanılacak anlamına gelmez. Örneğin, "elim sende" oyunu için de toplu ebe seçim tekniklerinden biri kullanılabilir.

Ebe seçimi antrenmanda yapılacaksa kullanılacak yöntemin antrenmanın içeriğinden farklı olması tercih edilmelidir. Örneğin, basketbol antrenmanında oynatılacak oyun için ebe seçimi yapılacaksa potaya şut atarak ebe seçim yöntemini kullanmak oyunculara cazip gelmeyecektir.

Yukarıdaki ebe seçim tekniklerinin dışında oyuncuların özel durumuna göre lider uygun

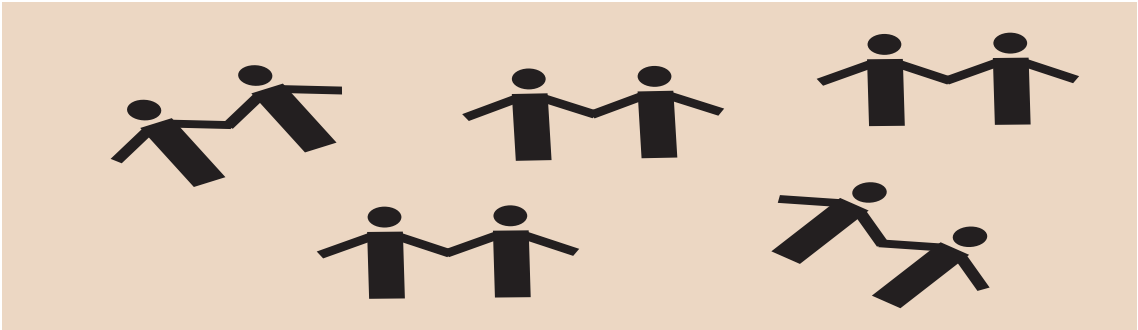
gördüğü herhangi bir oyuncuyu ebe seçebilir. Lider bir önceki antrenmanda verilen sorumluluğu yerine getirmeyen ya da kendine güveni olmayan oyuncuları seçeceği gibi herhangi bir oyuncuya kazandırılması gereken bir beceriye yönelik de ebe seçebilir. Örneğin, ebenin tek ayak sıçrayarak diğer oyuncuları yakaladığı bir oyun düşünürsek bu oyunda sol bacak sıçraması zayıf olan bir üç adım uzun atlamacının ebe olarak seçilmesi, branşı çekiç atma olan bir oyuncunun seçilmesinden daha uygun olacaktır. Bu durumda ebe seçimi de eğitsel değer taşıyacaktır.

Bazen lider, ebe seçim yöntemini oyunculara açıklamadan sürpriz şekilde bir teknik söyler ve tekniği en son yapan ebe olur. Örneğin, oyun alanına toplanan oyunculara "en son oturan", "en son gelen" vb. der, en son oturan ya da bacağını en son tutan oyuncular ebe olur.

SINIF

Etkinlik: " Ebeyi Siz Seçin."

Aşağıda eşlerle birlikte oynanan "Eşli Elim Sende" oyunu için bir tane ikili eş seçmeniz gerekiyor, bu durumda ebe olacak kişileri nasıl seçerdiniz?



Etkinlik: "Araştıralım."

Ülkemizin farklı bölgelerinde ebelere verilen isimlerden üç tanesini seçip bu isimlerin hangi yörelerde ve oyunlarda kullanıldığını araştırarak aşağıdaki kutucuklara yerleştiriniz.

Ebe isimleri	Yöresi	Oyunun adı
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Etkinlik: "Ebe Seçelim."

Özel alan dersinde seçmiş olduğunuz branşınıza ait herhangi bir teknik veya malzemeyi kullanarak bir ebe seçim yöntemi de siz geliştiriniz.

3. LİDERİN ÖZELLİKLERİ

Oyunu oynatan kişiye "lider" denir. Sporda lider antrenör, teknik direktör, kondisyoner, takım kaptanı, sporcu vb. olabilir. Eğitimde lider öğretmen, öğrenci, idareci vb. olabilir. Oyunun amacına ulaşabilmesi için iyi bir liderlik gerekir. Oyun lideri, oyunu planlama aşamasından itibaren ne zaman, hangi araç gereçlerle oynatacağını, oyuna ne zaman ara verip ne zaman devam edeceğini, oyunda değişiklik yapmanın gerekip gerekmediğini bilmelidir. Bunların sağlanması ön deneyim ve bilgi düzeyine bağlıdır. Bunun dışında liderin başarısı çok çeşitli oyunları sıkça oynatmasıyla da geliştirilebilir. Liderin gelişimine, oyun oynayan grupların gözlenmesi de katkı sağlayacaktır. Liderin oyun oynatacağı grubu tanıması oyunun önemli faktörlerinden biri olan grupların denkliğini sağlamada etkili olacaktır.

Liderin Özellikleri

- Adildir.
- Türkçeyi doğru ve etkili kullanır.
- Oyun içerisinde dinlenme sürelerini ve zamanını bilir.
- Espri yeteneği vardır.
- Her oyuncuyla ilgilidir.
- Güler yüzlüdür.
- Sabırlı ve hoşgörülüdür.
- İyiyi, güzeli ve doğruyu takdir eder.
- Zayıf ve çekingen olanları cesaretlendirir.
- Uyumsuz ve sorunlu oyunculara karşı dikkatli ve olgundur.
- Oyuncularını iyi tanır.
- Oyuncuların yaş, cinsiyet, fiziksel gelişim özelliklerini bilir.
- Oyunda, oyuncuların yenilgiyi kabullenme, kazananı tebrik etme, dostça oynama alışkanlıklarını kazanmasını sağlar.
- Oyun içerisinde planlananın dışında bir durumla karşılaştığında bu durumlara çözüm bulur ve bulduğu çözümü uygulama becerisine sahiptir.

4. OYUNDA ÖDÜL VE CEZA

Oyunlarda en büyük ödül, oyun sonunda başarılı olmaktır. Lider, oyunun amacına ve yapısına göre, oyunda dikkat çekmek istediği noktalara ödüller yerleştirebilir. Örneğin, doğru davranış ya da branşa yönelik teknik öğretmek isteyen lider, kazandırmak istediği davranışların gerçekleştirildiği yerlere ödüller yerleştirebilir ya da oyun sonunda oyunu kazananları alkışla, unvanla, hediyeyle vb. şekllerde ödüllendirebilir.

Oyunda ödüllendirilecek davranış ve hareketler gözden kaçırılmamalıdır.

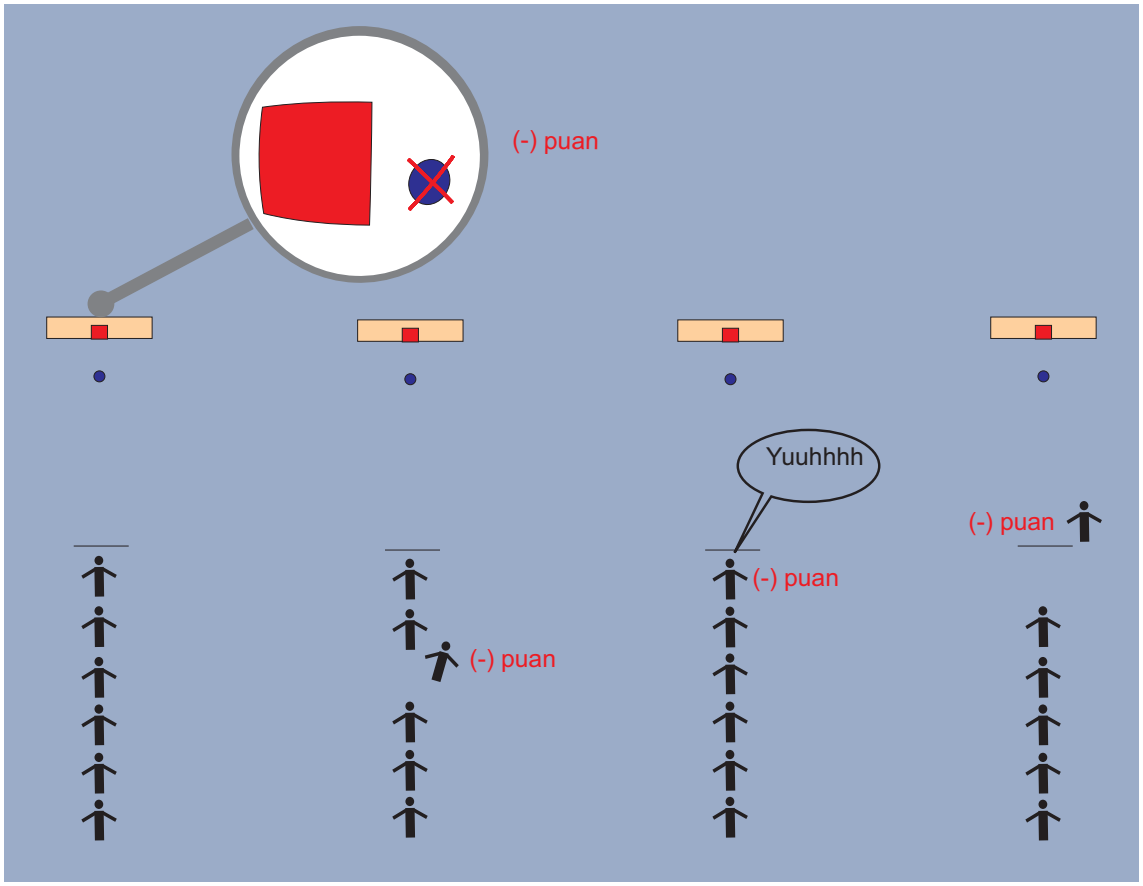
Ödül ertelenmemeli ve uygulanması gereken yerde hemen uygulanmalıdır.

Oyuncular, oyun içerisindeki ve sonundaki ödülleri veya oyunu kazanmak için bazen oyun kurallarını ihlal edebilirler. Kendi grup arkadaşlarına, lidere ya da rakiplerine karşı centilmenlik dışı davranışlarda bulunarak disiplini bozabilirler. Bu durumda oyunda disiplini sağlamak için oyun içerisine veya sonuna cezalar yerleştirilir. Oyunun gelişigüzel oynanmasına engel olunarak oyun kontrol altına alınır. Disiplini sağlamanın dışında oyuna heyecan katmak, amaca yönelik davranış, teknik vb. kazandırmak için de ceza uygulanabilir.

Ödüllendirmede olduğu gibi cezada da cezalandırılacak tutum, teknik vb. görmezlikten gelinmemeli ve ceza hemen uygulanmalıdır. Cezalar, ceza puanı, ceza hareketleri, ceza oyunları şeklinde uygulanabilir.

Cezalar, oyun içerisindeki neşe ve haz duygusunu yok etmemeli, oyuncuları rencide etmemeli, eğitsel değer taşımalıdır. Hatta bazı durumlarda cezalar özendirici de olabilir. Bu durumda bilerek ceza almak için oyun düzenini bozmaya çalışan oyunculara dikkat edilmelidir.

Cezalar, oyunun amacına göre uygun yerlere yerleştirilmelidir. Örneğin, oyunculara toplumsal değerler kazandırılmak isteniyorsa cezaların bu değerleri kazandırmaya yönelik olarak oyunda uygun yerlere yerleştirilmesi gerekir. Kötü tezahürat, başkasına haksızlık etme, hakkına razı olmama gibi tutumlar cezalandırılabilir. Herhangi bir hareket becerisi kazandırılmak isteniyorsa hareketin yanlış yapıldığı durumlar cezalandırılabilir. Örneğin, hentbolda arka arkaya dizilen oyunculara sırayla, hedefe isabetli şut atmaya yönelik bir oyun oynatılırken amacımız isabetli şut atma becerisini kazandırmak ise şutun isabetli olmaması durumuna ceza puanı verilir. Eğer amaç, toplumsal değerleri kazandırmak ise oyuncuların, isabetli şut atamayan oyuncuları küçümsemesi, kötü tezahüratta bulunması, oyuncuların sırayı bozması vb. durumlara ceza puanı verilir.



Oyunlarda Verilebilecek Muhtemel Cezalar

- Kaybeden oyuncular kazananları sırtında taşıyabilir. Bu durumda kazananlara ödül, kaybedenlere ceza verilmiş olur.
- Sınıf içi ceza oyunlarında bir tur oynamama veya taklit yapma cezaları verilebilir.
- Arka arkaya oynanacak oyunda oyuncu, çizginin önünde durursa veya erken çıkarsa anında döndürülebilir ya da oyun sonunda ceza puanı verilebilir.
- Özellikle küçük yaş gruplarına oyun oynatırken değerlere yönelik davranışlar, teknikler, yaratıcılığa yönelik durumlar ödüllendirilmelidir.

Ödül ya da ceza puanlarının sayı değerleri amaca göre belirlenebilir.

Örnek ceza oyunu

Oyunun adı : Kılavuz Kaptan

Oyunun amacı : Algıyı, dengeyi, yön bulmayı geliştirmek

Oyuncu sayısı : 2

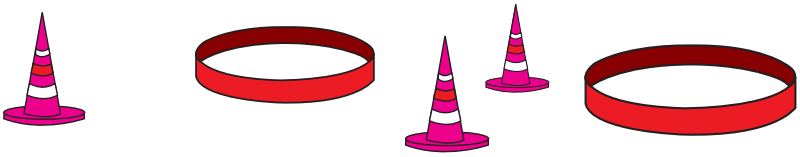
Oyuncu seviyesi : 15 yaş ve üstü

Oyun alanı : Spor salonu veya bahçe

Araç gereç : Lobut, çember, mendil



Oyunun kuralları ve oynanışı: Bir oyuncu cezalı oyuncunun sırtına çıkar. Gözü bağlı olan cezalı oyuncu lobutları devirmeden, çemberlerin içine basarak parkuru tamamlamaya çalışır. Bu esnada cezalı oyuncunun sırtındaki oyuncu cezalı oyuncuyu yönlendirir.



5. OYUNDA ÇEŞİTLENDİRME VE UYARLAMA

Bir oyunun oyun alanını, oyun kurallarını, oyuncu seviyesini vb. değiştirerek oyuna yeni bir amaç yüklenmesi ya da oyunun başka bir amaca yönelik duruma getirilmesine oyunda "uyarlama" denir. Bazı durumlarda şartlar (oyun alanı, oyuncu seviyesi vb.) oyunu oynamaya müsait olmayabilir. Bu durumda başka oyunlardan uyarlamalar yapılarak oyun, amaç ve şartlara göre oynanabilir hâle getirilir. Uyarlamalarla yeni oyunlar elde edilerek antrenörün, öğretmenin, ebeveynlerin, liderin vb. oyun repertuvarları da genişletilmiş olur.

Oyunda uyarlama yapabilmek için oyunu çeşitlendirme (varyasyon) becerisine sahip olmak önemlidir. Oyunun temel yapısını bozmadan oyunda yapılan değişikliklere oyunda "çeşitlendirme" denir. Oyunda ulaşılmak istenen hedefe basamak basamak ulaşmak gerekiyorsa, oyuncuların dikkati dağılmışsa oyunda çeşitlendirmeler yapılabilir. Bu çeşitlendirmeler, dikkati dağılan oyuncuların toparlanmasını sağlayabilir.

Çeşitlendirme, basitten karmaşığa, kolaydan zora doğru olmalıdır. Çeşitlendirme, oyunun temel yapısını bozmayan küçük değişiklikler, uyarlama ise oyunun temel yapısındaki değişikliklerdir. Oyunlarda yapılacak örnek çeşitlendirmeler şunlardır:

- Ebe ile oynanan oyunlarda ebe sayısını artırıp-azaltma
- Ebeleme yöntemini değiştirip ebeleme bölgesini sınırlandırma
- Oyun alanını genişletip daraltma
- Koşu oyunlarında koşulacak mesafenin uzatılıp-kısaltılması
- Hareket metodunu değiştirme; koşma yerine tek ayak, çift ayak sıçramalar koyma
- Oyunu eşlerle oynama (İki oyuncu birlikte tek oyuncu gibi hareket eder.)
- İşaretle birlikte aniden yön değiştirme (hareket yönünün tersine hareket etme) ve rol değiştirme (kaçanın kovalayan, kovalayanın da kaçan rolünü alması) koşu yollarına çeşitli hareketler ve engeller koyma
- Kelime oyunlarında kelimenin değiştirilmesi, zorlaştırılması
- Toplu oyunlarda topla yapılan hareketlerin tekrar sayısını artırma, topun atıldığı mesafeyi artırma

- Topla oynanan oyunlarda top sayısını artırma

Yukarıda belirtilen çeşitlemeler genel olarak yapılabilecek çeşitlemelerdir. Çeşitleme, oyunun yapısına, amacına göre değişiklik gösterir. Oyunların çeşitlendirilmesinde oyuncu seviyesi, oyun alanı, oyun araç gereçleri ve oyuncu sayısı da önemli etkenlerdir.

Genel olarak oyunlarda, size göre, başka ne gibi çeşitlemeler yapılabilir?

.....

.....

Etkinlik: "Birlikte Oyun Çeşitlendirelim."

Oyunun adı : Kırmızı Beyaz

Oyunun amacı : Reaksiyon zamanını geliştirmek

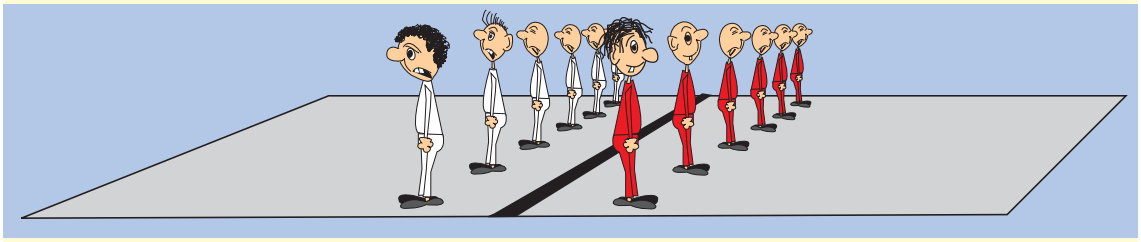
Oyuncu sayısı : 30

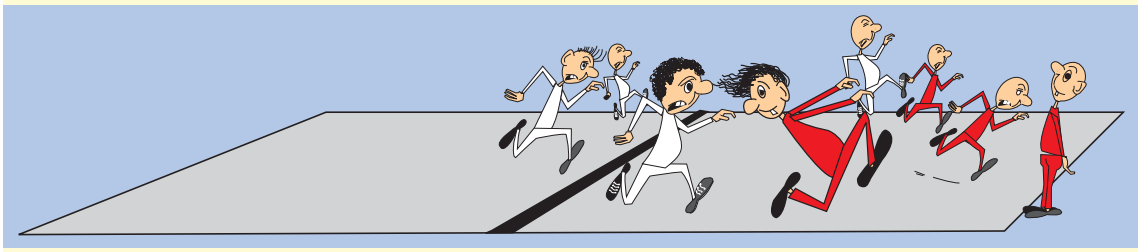
Oyuncu seviyesi : 15 yaş ve üstü

Oyun süresi : 2-3 set

Oyun alanı : Okul bahçesi, spor salonu

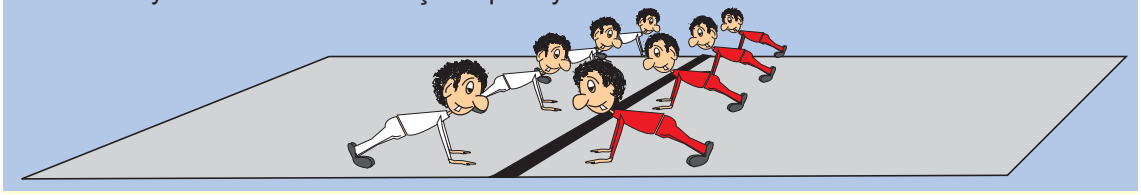
Oyunun kuralları ve oynanışı :Oyuncular iki gruba ayrılır. Gruplar, şekildeki gibi sırt sırta gelecek şekilde oyun alanına dizilirler. Bir gruba "kırmızı", diğer gruba "beyaz" adı verilir. Lider, hangi grubun adını söylerse o grup belirlenen çizgiye kadar kaçar, diğerleri kaçanları yakalamaya çalışır. Oyuncular yakaladıkları oyuncuları kendi takımlarına katarlar. Yani lider "kırmızı" dediğinde kırmızılar kaçar, beyazlar yakalamaya çalışır. Yakalanan kırmızı, beyazların grubuna geçer.





Oyunun Çeşitlendirmeleri
Lider "kırmızı" dediğinde beyazlar kaçar, kırmızılar yakalamaya çalışır.

Takımların yüzleri birbirine dönük şınav pozisyonunda beklerken komut verilir.



Takımların yüzleri koşu alanına dönük şınav pozisyonunda beklerken komut verilir.

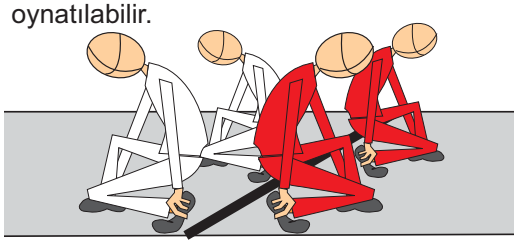
Oyunda oyuncular yüzleri birbirine dönük ayakta beklerken komut verilir.

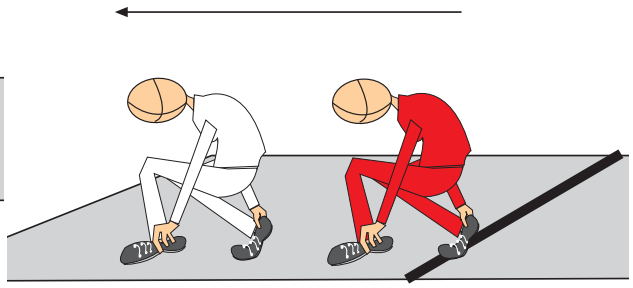
Oyuncular yerde sırt sırta uzun oturuşta iken komut verilir.

Oyuncular uzun oturuşta yüzleri birbirine dönük iken komut verilir.

Oyuncular sırtları birbirine dönük, dizlerden biri karna çekili şekilde dizlerini tutarken komut verilir.

Oyunculara düz koşu yerine farklı koşu, yürüyüş veya sıçrama teknikleri kullanılarak oyun oynatılabilir.





Siz bu oyunu daha farklı nasıl çeşitlendirebilirsiniz?

.....

.....

SINIF

Etkinlik: "Oyun Çeşitlendirelim."

Sınıfta dörder kişilik gruplar oluşturunuz. Grup arkadaşlarınızla birlikte "elim sende" oyununu çeşitlendirip aşağıdaki yönergeye göre planlayınız. Çeşitlendirip planladığınız oyunu sınıfta arkadaşlarınıza sunup sırayla bütün grupların hazırladığı oyunu tartışınız.

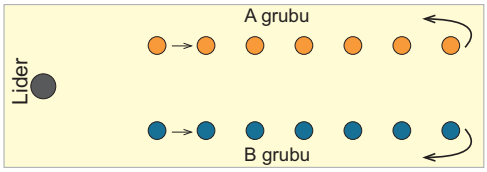
OYUN PLANLAMA YÖNERGESİ

Amaca uygun bir oyun seçiniz.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna uygun oyun alanını belirleyiniz.
Oyunun, oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla seviyeye uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grup ile oynanacak bir oyun ise grupları nasıl oluşturacağınızı tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına göre alınması gereken güvenlik önlemlerini tespit ediniz. Güvenlik için araç gerece ihtiyaç varsa temin ediniz.

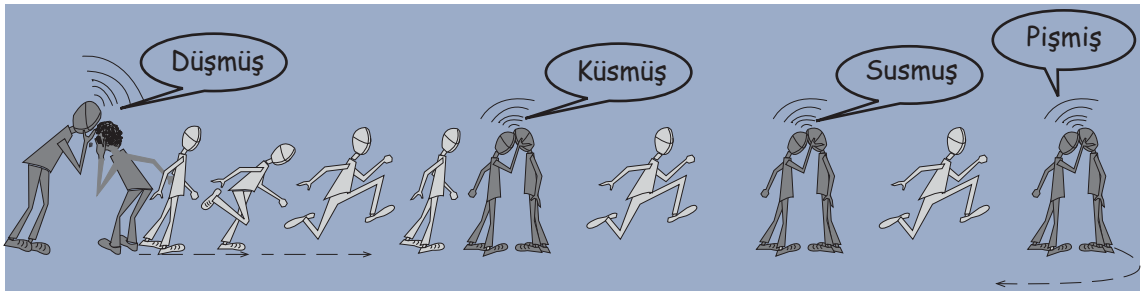
Etkinlik: "Kulaktan Kulağa Oyununu Koşarak Acaba Nasıl Oynayabilirim?"

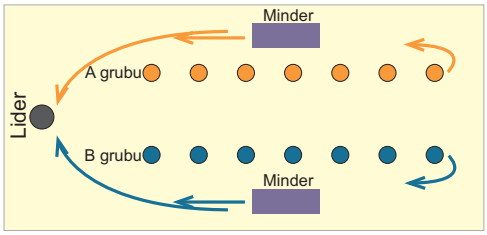
Sınıf içi oyunlarından biri olan kulaktan kulağa oyununu açık alanda oynanan bir oyun olarak uyarlayalım.

Sınıf iki gruba ayrılır ve gruplar şekildeki gibi oyun alanına dizilirler. Oyun lideri, her iki grubun başındaki oyuncuların kulağına bir kelime söyler. Birinci oyuncu koşarak sıradaki oyuncunun kulağına kelimeyi fısıldar bütün oyuncular aynı şekilde bir sonraki oyuncunun kulağına kelimeyi söyler. Sondaki oyunculara sıra geldiğinde bu oyuncular lidere doğru koşarak kelimeyi liderin kulağına söylerler. Liderin yanına önce gelmek (3), kelimeyi doğru söylemek takımlara (2) puan kazandırır. Oyunda en fazla puan alan grup galip olur.

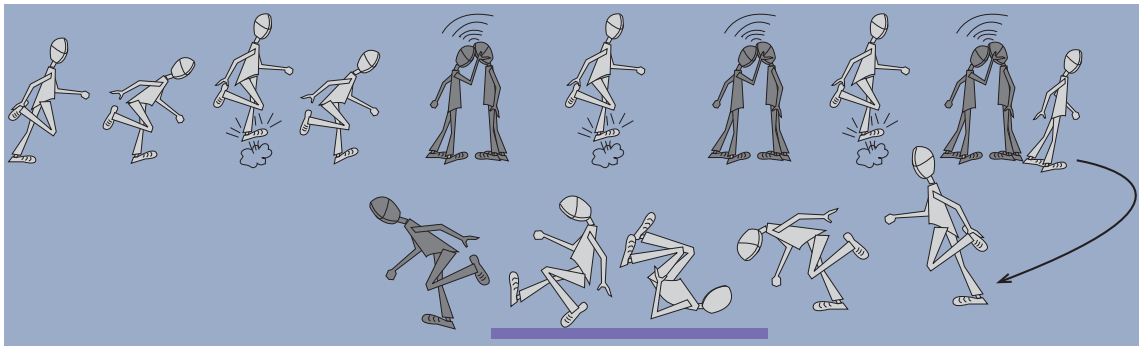


Gruplar oyun alanına şekildeki gibi yerleşirler.





Oyunda oyuncuların koşu şekilleri değiştirilebilir, oyuna sıçramalar, taklalar eklenebilir. Koşu yoluna engeller yerleştirilebilir.



Sınıf içerisinde oynanan kulaktan kulağa oyununun açık alanda, hareketli bir oyun şeklinde düzenlenmesi, oyunun uyarlanması bölümünü oluşturur. Oyuncuların oyun alanındaki koşu şeklinin değiştirilmesi ya da oyuna sıçramalar, taklalar eklenmesi ise oyunun çeşitlendirilmesini oluşturur.

6. OYUN OYNATILIRKEN DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN HUSUSLAR

Oyuna başlarken;

Grupların karıştırılmaması için değişik forma, kurdele vb. kullanılabilir,

Gruplar oyun alanına oyunun yapısı ve amacına uygun dizilmeli,

Oyun alanında güvenlik önlemleri alınmalı. Alınan güvenlik önlemleri gerekirse açıklanmalı,

Oyun alanındaki araç gereçler oyunun amacına, yapısına uygun olarak güvenlik tehlikesi oluşturmayacak şekilde önceden hazırlanıp oyun alanına yerleştirilmeli,

Oyun anlatılırken oyuncuların rahatça dinleyebilmeleri ve oyunu öğrenebilmeleri bakımından oyuncular oyun alanına göre bir düzene sokulmalı,

Oyun, oyunculara açık bir dille ve kısa cümlelerle anlatılmalı, uzun cümlelerle ve uzun süren açıklamalarla oyuncular sıkılmamalı, gerekirse oyuna yönelik bazı ipuçları verilmeli,

Oyun kuralları eksiksiz anlatılmalı,

Oyun alanı ve kullanılacak araç gereç tanıtılmalı,

Oyunun sonunda kazananın nasıl belirleneceği açıklanmalı,

Oyunda ebe varsa ebe seçimi yapılmalı,

Oyunun özelliğine göre varsa ebe veya kaptanın görevleri açıklanmalı. Oyun esnasında herkese sıra gelmesi için bu oyuncular sık sık değiştirilmeli,

Oyun grupla oynanacak bir oyunsa oyuna hangi grubun başlayacağı tespit edilmeli,

Oyun içerisinde ve sonunda verilecek ödül açıklanmalı,

Oyun içinde veya sonunda uygulanacak ceza, ceza puanı, varsa ceza oyunu açıklanmalı,

Oyun sonunda ceza oyunu oynatılacak ise ceza oyununun kuralları, araç gereçleri vb. tanıtılmalı,

Oyunu başlatan işaret önceden tanıtılmalı (düdük, zil, komut, ışık, bayrak vb.),

Oyunculara kısa bir deneme oyunu oynatılarak oyunun oynanış şekli ve kuralları kavratılmalı, deneme oyununun uzun tutulması oyuncuların oyun esnasında alacakları hazzı önceden almalarına neden olacaktır. Böylece asıl oyuna geçildiğinde oyuncular oyundan erken sıkılacaktır. Bu nedenle deneme oyunu, oyuncuların oyunu anlamasını sağlayacak kadar oynatılmalı. Süre uzun tutulmamalı,

Oyunun anlatımı ve deneme oyununun oynatılmasından sonra “Anlaşılmayan bir konu var mı?” sorusu sorulmalı,

Oyun mümkün olan en kısa zamanda başlatılmalı.

Oyun esnasında;

Oyuncu sayısının fazla olması durumunda, oyun herkesin katılımını sağlayacak şekilde dönüşümlü olarak oynatılmalı,

Her oyuncunun aktif katılımı sağlanmalı. Varsa engelli oyuncular da oyuna bir şekilde dâhil edilmeli,

Oyuna katılmak istemeyen oyuncular katılım için teşvik edilmeli ancak zorlanmamalı,

Oyun kuralları her oyuncuya adil olarak uygulanmalı,

Oyuncu için verilen görev zor ise oyunda seviyeye uygun değişiklikler yapılmalı,

Oyuncuların dikkat süresi uzatılmak isteniyorsa oyunda küçük değişiklikler yapılmalı,

Teşvik edici olunmalı,

Oyuncuların oyun kurallarına uyup uymadığı kontrol edilmeli. Kural ihlallerine göz yumulmamalı. Gerekirse ceza uygulanmalı.

Oyunun gidişatına göre oyunda geri olan kişi ya da gruplara kolay pes etmemeleri ve mücadele ruhunu kazanmaları için telkinlerde bulunulmalı.

Oyun sonunda oyunu kaybedenlerin kazananları tebrik etmesi sağlanmalı. Kaybedenlere cesaret verilmeli fakat taraf olunmamalı. Kaybedenlerin kaybetmeyi kabullenmeleri fakat kolay pes etmemeleri sağlanmalı.

Oyun içerisinde veya sonunda verilecek ödül ve cezalar yeri geldikçe hemen uygulanmalı.

Oyunda oyuncuların birbirlerini teşvik etmek için yaptıkları tezahüratlara, rencide edici olmadığı sürece, müdahale edilmemeli.

Çocuklara oynatılan bazı oyunlarda oyun lideri de oyuna katılırsa oyuncular bundan zevk alacaktır.

Oyunda mümkün olduğu kadar eleme yöntemi kullanılmamalı, yapılan hatalarda ceza puanı kullanılmalı. Eleme yönteminde oyuncular daha az oynama imkânı bulacaktır. Ceza puanı ise oyuncuların hepsinin oyuna katılımını sağlamak bakımından daha avantajlı olacaktır.

Ç. OYUNDA DEĞERLENDİRME

Oynatılan oyunun, planlama ve oynatılma sürecinde uyulması gereken hususlara uygunluğu, amaca ulaşma düzeyi, eğitsel değeri, oyuncular üzerindeki etkisi ve liderin oyunu oynatma, becerisi bakımından eleştirilerek bir sonuca varılmasına “oyunun değerlendirilmesi” denir.

Oyunlarda değerlendirme üç açıdan olacaktır:

- Oyunun değerlendirilmesi
- Oyuncuların değerlendirilmesi
- Liderin değerlendirilmesi

1. OYUNUN DEĞERLENDİRİLMESİ

- Oyun amaca uygun mu?
- Oyun amacına ulaştı mı?
- Oyun, oyuncu seviyesine uygun mu?
- Oyun alanı oyuna uygun mu?
- Oyun alanı amaca uygun mu?
- Oyun süresi amaca uygun mu?
- Oyunda kullanılan araç gereç oyuna uygun mu?
- Oyunda kullanılan araç gereç amaca uygun mu?
- Oyunda kullanılan araç gereç oyuncu seviyesine uygun mu?
- Oyun, oynayanlara zevk verdi mi?
- Oyun kuralları, oyuncu seviyesine uygun mu?
- Oyunun özel amacı, oyuncu seviyesine uygun mu?
- Oyunda gereksiz ya da eksik kural var mı?

2. OYUNCULARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

- Oyunu anlayabildiler mi?
- Oyuncular kurallara uydu mu?
- Oyuncular lidere itiraz ettiler mi (itirazlarında haklı olup olmadıklarının değerlendirilmesi)?
- Oyuncular oyuna motive olabildiler mi?
- Oyunu ne kadar gerçekleştirebildiler?

- Oyuncular takım arkadaşlarını teşvik ettiler mi?
- Oyuncular oyunda birbirlerine saygılı mıydı?
- Oyuncular beklenmeyen durumlara karşı çözüm üretebildiler mi?
- Oyuncular ya da takımlar oyunda kendilerine avantaj sağlayacak durumları fark edip kullanabildiler mi?
- Oyuncular ya da takımlar oyunun gidişatına göre taktik geliştirebildiler mi? Geliştirdikleri taktik, oyunda etkili oldu mu, oyunun sonucunu etkiledi mi?
- Kaybedenler kazananları tebrik etti mi?

Tartışalım:

Kazanan kişi/takımın neden kazandığı,

Kaybeden kişi/takımın neden kaybettiği,

Oyuncuların geliştirdiği taktiklerin oyunun sonucunu nasıl etkilediği tartışılarak değerlendirilir.

3. LİDERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

- Türkçeyi doğru ve etkili kullanabildi mi?
- Lider adil miydi?
- Lider oyun seçimini doğru yapmış mıydı?
- Ödül ve cezaları yerinde kullandı mı?
- Bütün oyuncuları aktif olarak oyuna dâhil edebildi mi?
- Lider sabırlı mıydı?
- Lider hoşgörülü müydü?
- Oyuncuları teşvik etti mi?
- Oyunda zayıf ve çekingen olanları cesaretlendirdi mi?
- Neşeli ve güler yüzlü müydü?
- Lider gerektiğinde oyuncuları takdir etti mi?
- Oyuncuları motive etti mi?
- Oyunda disiplini sağladı mı?
- Oyunda meydana gelen ani problemleri ne kadar çözebildi?

Tartışalım:

Siz lider olsaydınız bu oyunu nasıl oynatırdınız?

SINIF

Etkinlik: "Her Şey Tamam! Artık Oynayabiliriz."

Grup olarak çeşitlendirip planladığınız "elim sende" oyununu grubunuzdan bir lider seçerek sınıf arkadaşlarınıza oynatınız. Her oyunun sonunda,

Oyuncuları,

Oyunu,

Oyun liderini 32 ve 33. sayfadaki tablolara göre değerlendiriniz.

OYUNCULARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

Oyuncular	Hiçbir zaman	Bazen	Her zaman
Oyuncular Türkçeyi doğru ve etkili kullandılar.			
Oyuncular kurallara uydular.			
Oyuncular oyuna motive olabildiler.			
Oyuncular liderin talimatlarına uydular.			
Oyuncuların birbiriyle ve liderle iletişimleri iyiydi.			
Oyuncular kendilerini kontrol edebildiler.			
Oyuncular dostça mücadele ettiler.			
Oyuncular olumlu tezahüratta bulundular.			
Oyuncular oyunda birbirlerine saygılıydılar.			
Oyuncular birbirlerine karşı hoşgörülüydüler.			
Oyuncular dayanışma içerisindeydiler.			
Oyuncular takım arkadaşlarını motive ettiler.			
Oyuncular risk alabildiler.			
Oyuncular ya da takımlar oyunda kendilerine avantaj sağlayacak durumları fark edip kullanabildiler.			
Oyuncular oyunun gidişatına göre taktik geliştirdiler.			
Oyuncuların geliştirdikleri taktik, oyunda etkili oldu.			
Oyuncuların geliştirdikleri taktik, oyunun sonucunu etkiledi.			
Yenilenler yenilgiyi kabullendiler.			
Yenilenler kazananları tebrik ettiler.			
Kazananlar sevinçlerini abartmadan yaşadılar.			
Oyuncular beklenmeyen durumlara karşı çözüm üretebildiler.			

OYUNUN DEĞERLENDİRİLMESİ

Oyun	Hiçbir zaman	Bazen	Her zaman
Oyun amaca uygun olarak seçilmişti.			
Oyun, oyuncu seviyesine uygundu.			
Oyun alanı oyuna uygundu.			
Oyun alanı amaca uygundu.			
Oyun süresi amaca uygundu.			
Oyunda kullanılan araç gereç oyuna uygundu.			
Oyunda kullanılan araç gereç amaca uygundu.			
Oyunda kullanılan araç gereç oyuncu seviyesine uygundu.			
Oyun, oynayanları eğlendirici nitelikteydi.			
Oyun kuralları oyuncu seviyesine uygundu.			
Oyunun özel amacı oyuncu seviyesine uygundu.			
Oyunda gereksiz ya da eksik kural vardı.			
Oyun amacına ulaştı.			

LİDERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Lider	Hiçbir zaman	Bazen	Her zaman
Adildi.			
Sabırlıydı.			
Hoşgörülüydü.			
Oyuncuları motive etti.			
Deneme oyunu oynattı.			
Ödül ve cezaları yerinde kullandı.			
Oyunda zayıf ve çekingen olanları cesaretlendirdi.			
Oyun seçimini doğru yapmıştı.			
Gerektiğinde oyuncuları takdir etti.			
Neşeli ve güler yüzlüydü.			
Türkçeyi doğru ve etkili kullanabildi.			
Oyunda disiplini sağladı.			
Oyunda meydana gelen problemleri anında çözebildi.			
Bütün oyuncuları aktif olarak oyuna dahil edebildi.			
Oyunu çeşitlendirebildi.			
Grupların denkliğini sağlayabildi.			
Oyunu anlatırken oyuncuları onu rahat dinleyebilecekleri bir şekilde oyun alanına yerleştirdi.			
Güvenlik önlemlerini almıştı.			
Oyun alanını önceden hazırlamıştı.			
Oyun alanını oyuna başlamadan önce tanıttı.			
Oyun araç gereçlerini oyuna başlamadan tanıttı.			
Oyun kurallarını eksiksiz anlattı.			
Oyuncuları oyuna uygun şekilde oyun alanına dizdi.			
Oyunda ebe, hakem vb. nin görevlerini açıkladı.			
Oyunda verilecek ödül ve cezaları oyuna başlamadan tanıttı.			
Oyunu başlatan işareti tanıttı.			
Oyun sonunda kaybedenlerin kazananları tebrik etmesini sağladı.			
Kötü tezahürata müsaade etmedi.			

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

1. Oyun planlama unsurlarının neler olduğunu yazınız.

.....

.....

2. Oyun oynatırken dikkat edilmesi gereken hususlardan sekiz tanesini yazınız.

.....

.....

3. Liderin özelliklerinden beş tanesini yazınız.

.....

.....

4. Oyun kaç bölümde değerlendirilir? Bu bölümleri yazınız.

.....

.....

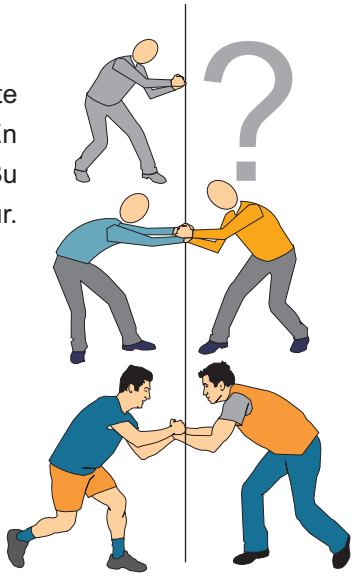
.....

5. Aşağıdaki "Eşli elim sende" oyununda eşleştirme sonucunda bir oyuncu tek kalmaktadır. Bu durumda,

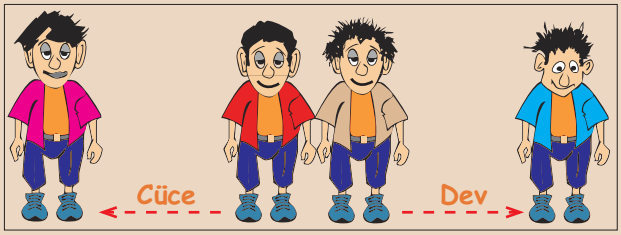


a- Eşleştirmeyi nasıl yapardınız?
b- Ebeyi nasıl seçerdiniz?
c- Oyunu nasıl başlatırdınız?

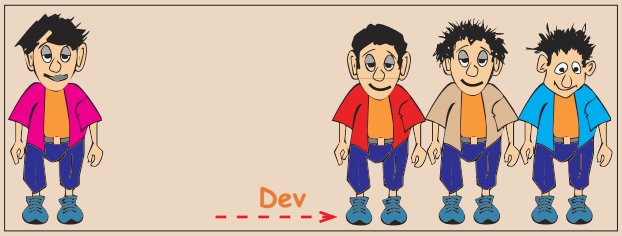
6. Yandaki eşli oynanan oyunda oyuncular komutla birlikte eşlerini kendilerine doğru çekerek çizgiyi geçirmeye çalışırlar. En fazla oyuncuyu kendi tarafına geçiren grup, seti kazanmış olur. Bu oyunda oyuncu sayısı tek olduğundan bir oyuncu açıkta kalmaktadır. Bu durumda nasıl bir çözüm bulurdunuz?

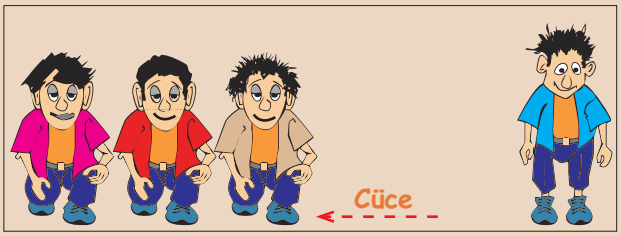


7. Oyun planlama unsurları hazırlanırken oyunun ..... göz önünde bulundurulmalıdır.



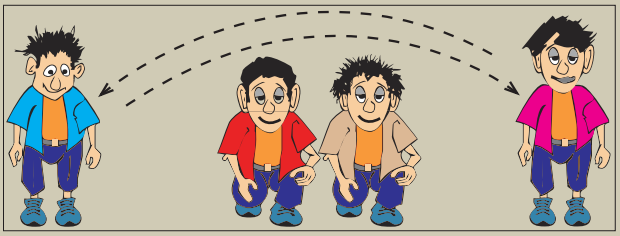
8. Oyuncular şekildeki gibi dörderli gruplara ayrılır. Ortadaki oyuncular "dev" denildiğinde sağa, "cüce" denildiğinde sola kayarlar. Yanılan oyuncunun grubu hep birlikte elenir. Sona kalan grup, galip gelilr.

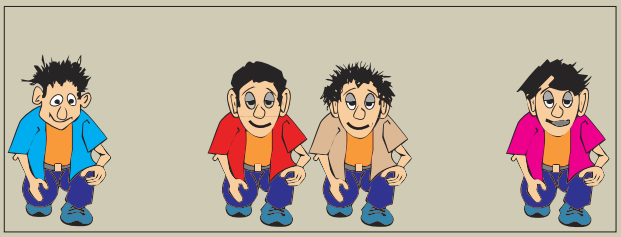




Bu şekilde oynatılan oyunda özellikle iki baştaki oyuncu, aktif olamadığından, diğer oyunculara göre oyundan daha çok sıkılır. Bu durumda lider oyuna "tazı" komutunu da ekler. "Tazı" denildiğinde de grupların her iki başındaki oyuncular koşarak yer değiştirir ve bütün oyuncular yere oturur. Oyun dönüşümlü olarak oynatılır.

Lider, iki baştaki oyuncunun yorulduğu durumlarda, oyunu yukarıdaki gibi dev-cüce şeklinde oynatır.





- Yukarıdaki oyun hangi oyundan uyarlanmış olabilir?

.....

.....

.....

- Oyunda ne gibi çeşitlemeler yapılmıştır? .....

.....

.....

.....

.....

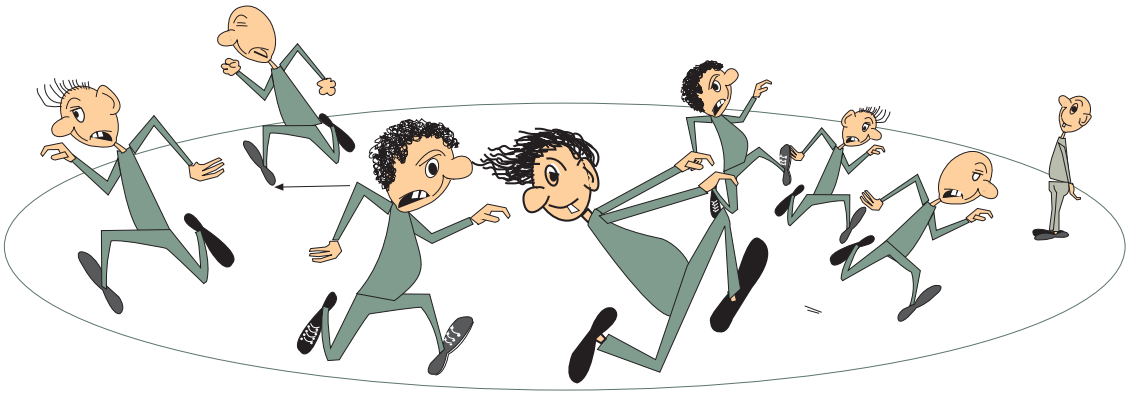
Eğitsel Oyunlar Dersinin 2. Ünitesinin Hangi Derslerle İlişkilendirilebileceğini İşaretleyiniz.
Örnek: ☒ Spor Dersi

- ☐ Dil ve Anlatım
- ☐ Türk Edebiyatı
- ☐ Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi
- ☐ Tarih
- ☐ T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük
- ☐ Coğrafya
- ☐ Matematik
- ☐ Fizik
- ☐ Kimya
- ☐ Biyoloji
- ☐ Sağlık Bilgisi
- ☐ Felsefe
- ☐ Yabancı Dil
- ☐ Millî Güvenlik Bilgisi
- ☐ Trafik ve İlk Yardım
- ☐ Tanıtım ve Yönlendirme
- ☐ Özel Alan
- ☐ Temel Spor Eğitimi
- ☐ İnsan Anatomisi
- ☐ Beden Eğitimi ve Spor Bilimine Giriş
- ☐ Beden Eğitimi ve Spor Tarihi
- ☐ Spor
- ☐ Antrenman Bilgisi
- ☐ Spor Kazalarından Korunma ve İlk Yardım
- ☐ Spor Fizyolojisi
- ☐ Spor Masajı
- ☐ Spor Tesisleri ve Malzeme Bilgisi
- ☐ Spor Psikolojisi
- ☐ Spor ve Beslenme
- ☐ Türk Spor Tarihi
- ☐ Spor Yönetimi ve Organizasyon
- ☐ Spor Sosyolojisi
- ☐ Ritim Eğitimi ve Dans
- ☐ Diğer Seçmeli Dersler

Bu üniteyi yukarıdaki derslerin hangi konularıyla ve neden ilişkilendirdiğinizi aşağıdaki boşluğa yazınız.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

EĞİTSEL OYUN OYNAMA



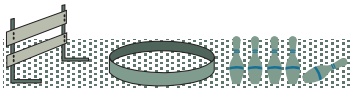
3. ÜNİTE

A. OYUNDA TEMEL MOTORİK ÖZELLİKLERİN GELİŞİMİ

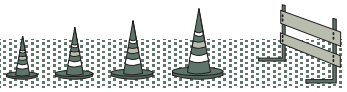
B. OYUNDA ZEKÂ VE DİL GELİŞİMİ

C. OYUNDA SOSYAL GELİŞİM

Ç. OYUNDA KİŞİLİK GELİŞİMİ



HAZIRLIK



1. Oyun oynamak oynayanların kuvvet, sürat, dayanıklılık gibi temel motorik özelliklerinin gelişimini nasıl etkiler?

.....
.....
.....
.....

2. Amacı sürat gelişimini sağlamak olan bir oyun, dayanıklılık gelişimine yönelik nasıl düzenlenebilir?

.....
.....
.....
.....

3. Oyun oynamak, oyuncular üzerinde psikolojik açıdan nasıl bir etki yaratır?

.....
.....
.....
.....

4. Oyunun arkadaşlık ilişkilerine katkıları neler olabilir?

.....
.....
.....
.....

5. Tekerlemeli ve şarkılı oyunlar, oynayanların gelişimine ne gibi katkı sağlar?

.....
.....
.....
.....

Oyun oynatabilmek için oyunun gelişim üzerine etkilerini bilmek gerekir. Lider (antrenör, öğretmen vb.) oyun oynatacağı grubun hangi yönde gelişimini amaçlıyorsa oyunu o yönde seçmeli, oynatabilmeli ve oyun üzerinde uyarlama veya çeşitlendirme yapabilmelidir. Kısacası liderin, oyunların oynayanlarda hangi özellikleri geliştirdiğini bilmesi önemlidir.

Oyunun bireyin gelişimi üzerinde farklı etkileri vardır. Bu etkiler şunlardır:

Temel Motorik Özelliklerin Gelişimi Üzerine Etkisi

- Kuvvet Üzerine Etkisi
  - Reaksiyon Zamanı, Çabukluk, Sürat Üzerine Etkisi
  - Dayanıklılık Üzerine Etkisi
  - Koordinasyon Üzerine Etkisi
  - Esneklik Üzerine Etkisi
- Zekâ ve Dil Gelişimi Üzerine Etkisi
- Sosyal Gelişim Üzerine Etkisi
- Kişilik Gelişimi Üzerine Etkisi

Oyundaki mücadele, oyuncuları harekete sevk eder. Oynayanların bu hareketliliği onların temel motorik özelliklerinin gelişimine,

Oyunda oynayanların duygu ve düşüncelerini dile getirmeleri, şarkılı ve tekerlemeli oyunları oynamaları onların dil gelişimlerine,

Oyunda oynayanların doğal ve rahat olmaları, eğlenmeleri, psikolojik olarak rahatlamaları, sabırlı, hoşgörülü, mücadeleci vb. davranışlar göstermeleri onların kişilik gelişimlerine,

Oynayanların diğer oyuncularla diyaloğa girmeleri, kurallara uymaları onların sosyal gelişimlerine katkı sağlar.

A. OYUNDA TEMEL MOTORİK ÖZELLİKLERİN GELİŞİMİ

1. OYUNDA KUVVET

Mücadele oyunları, kuvvetin ağırlıklı olarak kullanıldığı oyunlardır. Oyun içerisinde oyuncular, sıçrama, koşma, itme vb. hareketlerde bulunarak rakibi, kendi vücut ağırlığı, yer çekimi, oyun içerisindeki araç gereçler ile mücadele ederler. Oyundaki bu mücadele sonucunda kuvvet gelişimi, kasların, eklemlerin, tendonların gelişmesiyle sağlanmış olur.

Kuvvet gelişimine yönelik oyunlar mücadele gerektiren oyunlardır. Antrenmanlarda veya derslerde istenen kasları güçlendirmek için kuvvet gelişimine yönelik oyunlardan faydalanılır. Ayrıca sakatlıklar sonrasında kasları güçlendirmek için rehabilitasyon ve tedavi amaçlı olarak da kuvvet gelişimine yönelik oyunlar kullanılır. Hastalar için tedaviye yönelik egzersizler zamanla sıkıcı olabilimektedir. Bu nedenle güçsüz bölgeyi güçlendirmek için egzersizler oyun formunda uygulanır. Özellikle oyun içerisindeki “Kim daha güçlü?”, “Kim daha iyi yapar?” gibi oyunların güdüleyici yönü sayesinde çocukların rehabilitasyon amaçlı oyuna katılımları sağlanarak egzersizin verimi artırılabilir.

Kuvvet gelişimine yönelik oyunlar, oyuncunun kendi vücut ağırlığı ile yer çekimine karşı, rakibini kendine doğru çekme veya itme ile karşıdakinin kuvvetine karşı uygulanan dirençleri içerir. Ayrıca kuvvet gelişimine yönelik bazı oyunlar sağlık topu, elastik bant, dambıl gibi yardımcı araçlarla ya da istasyon gibi düzeneklerle de oynanabilen oyunlardır.

a. Kuvvet Gelişimine Yönelik Oyunlarda Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

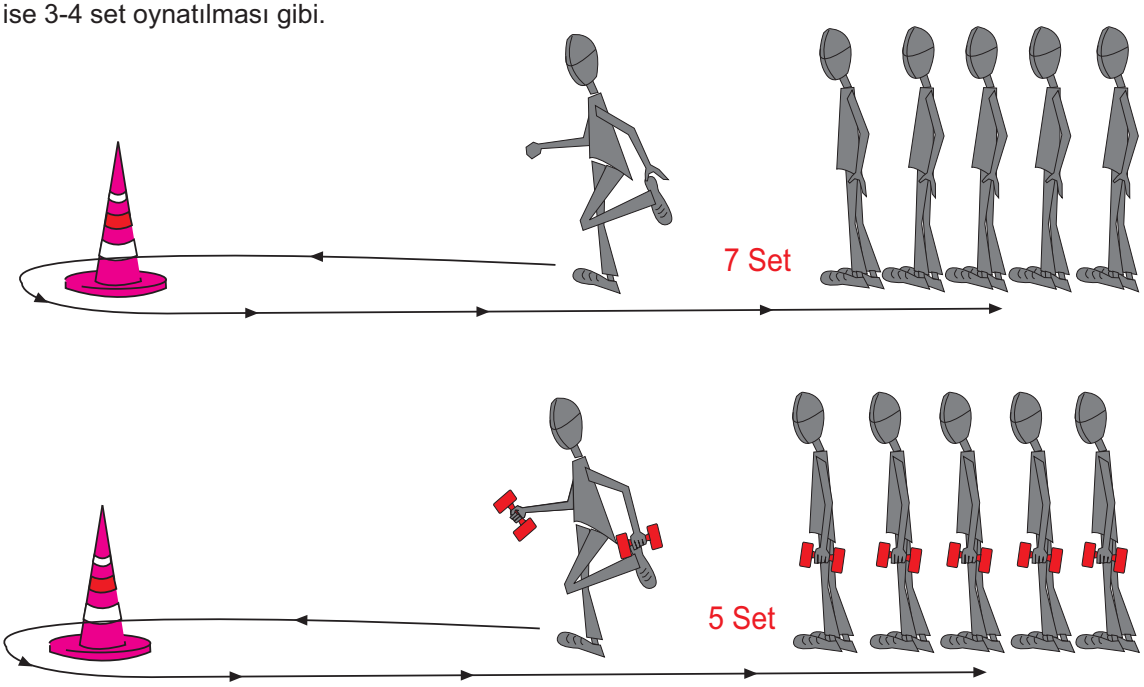
Kuvvet gelişimine yönelik oyunlar seçilip oynatılırken oyunu hazırlayan eğitimci, antrenör, rehabilitasyon uzmanı vb. kuvvet antrenmanı ilkelerine göre oyunu hazırlamalıdır. Yani kuvvet antrenmanı hazırlanırken dikkat edilmesi gereken hususlar, kuvvet gelişimine yönelik oyunlar hazırlanırken de göz önünde bulundurulmalıdır.

Kuvvet gelişimine yönelik oyunlar oynatılırken;

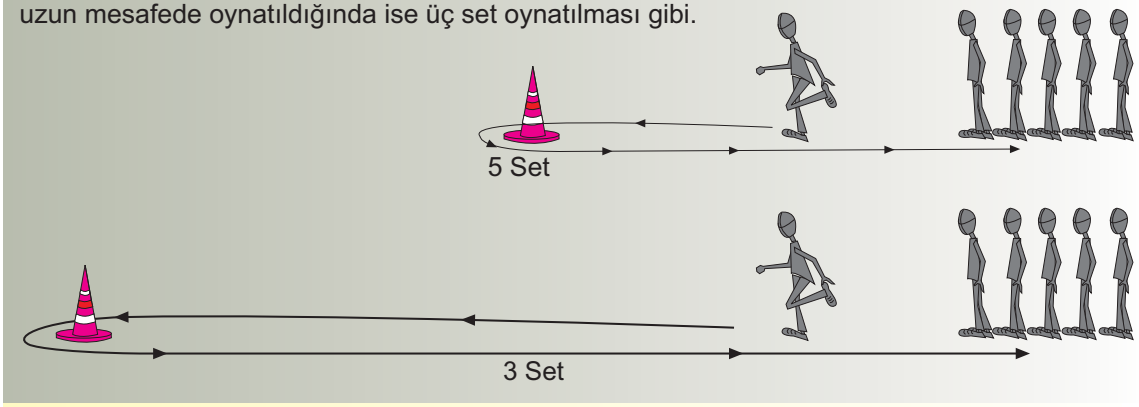
- Oyuncuların yaş gruplarına, cinsiyetlerine göre gelişim özellikleri göz önünde bulundurularak vücut gelişimlerini olumsuz yönde etkileyecek hareket ve ağırlıklardan kaçınılmalıdır. Örneğin,bir oyunun yetişkinlere ek ağırlıklarla (dambıl, kum torbası vb.) küçük yaş gruplarına ise kendi vücut ağırlıkları kullanılarak oynatılması gibi.
- Oyunda ağırlık kullanılacak ise kullanılacak ağırlıklar oyuncu seviyesine (yaş, cinsiyet, sportif performans vb.) uygun olmalıdır**.** Küçük yaş gruplarına yönelik oyunlar, oyuncuların kendi vücut ağırlıkları ile oynayabileceği oyunlar olmalıdır.
- Yardımcı araç kullanılarak oynanacak oyunlarda araç önceden tanıtılıp aracın kullanım şekli açıklanmalıdır.
- Ağırlık aletlerinin kullanıldığı oyunlar öncesinde eklem zorlanmalarından ve sakatlıklardan korunmak için amaca uygun ısınma yapılmalıdır.
- Kuvvet gelişimine yönelik oyunlar kasları, eklemleri ve bağları zorlayacağından sakatlanma riski yüksek oyunlardır. Bu nedenle tekrar sayısı veya oyun süresi oyunun şiddetine göre çok iyi ayarlanmalıdır.

Oyunun şiddetini kullanılacak ağırlıklar, oyun alanının genişliği, oyun süresi, oyunun özelliği gibi etmenler belirler.

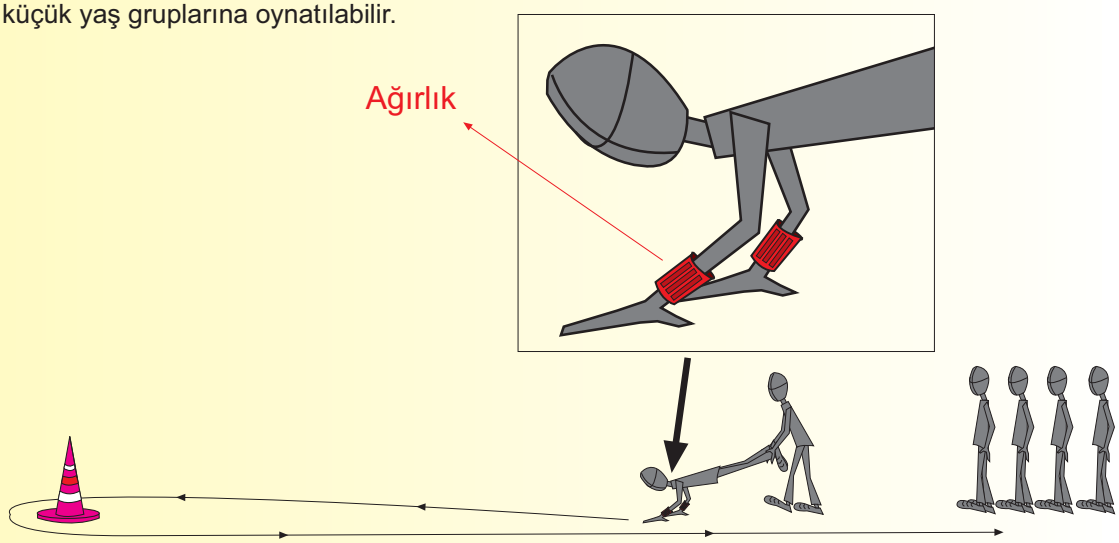
- Oyuna ağırlıklar eklendikçe oyunun şiddeti artacaktır. Bu durumda oyunun süresi veya tekrar sayısı düşürülmelidir. Örneğin, tek ayak sıçranarak oynanan bir oyunda, oyuncular kendi vücut ağırlıkları ile oynatılırken 6-7 set, oyunculara dambıl, kum torbası gibi ağırlıklar eklendiğinde ise 3-4 set oynatılması gibi.



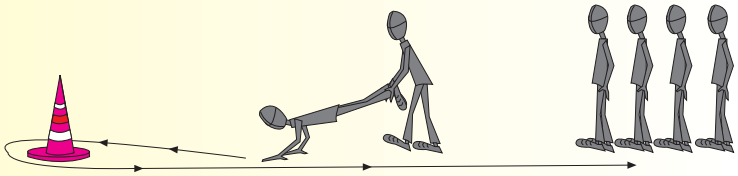
- Oyunun oynandığı alan genişledikçe çalışma mesafesi artacağından oyunun şiddeti artacaktır. Bu durumda oyunun süresi/tekrar sayısı düşürülmelidir. Örneğin, tek ayak sıçranarak oynanan oyunun şekildeki gibi kısa mesafede oynatıldığında beş set, oyun alanı genişletilerek uzun mesafede oynatıldığında ise üç set oynatılması gibi.



- Kuvvet gelişimine yönelik oyunların şiddeti, oyuncu seviyesine uygun olmalıdır. Örneğin, profesyonel güllecilere el arabası oyunu daha uzun mesafede ya da ağırlıklarla oynatılırken 10-12 yaş grubundaki çocuklara aynı şiddette oynatılmamalıdır. Aynı şiddette oynatıldığı takdirde oyunun şiddeti oyuncuların seviyesinin üzerinde olacaktır. Bu durumda oyuncular ya oyunu tamamlayamayacak ya da oyuncuya seviyenin üzerinde yüklenildiğinden oyunculara sakatlanmalar olacaktır. Fakat oyun, oyun alanı daraltılıp ağırlıklar kaldırılarak yani oyunun şiddeti düşürülerek küçük yaş gruplarına oynatılabilir.

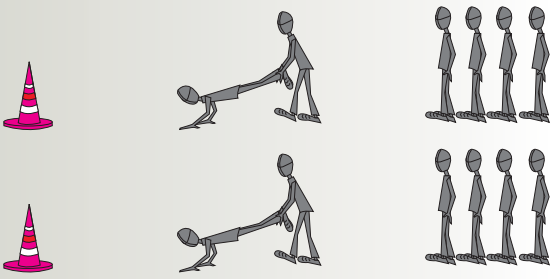


Profesyonel sporcular

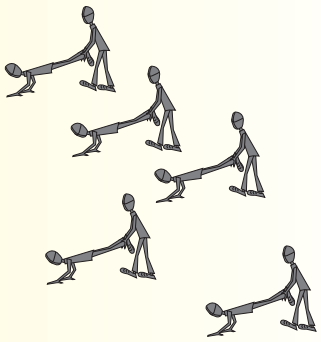


Amatör veya küçük yaş grubundaki sporcular

- Kuvvet gelişimine yönelik oyunlarda setler arası dinlenmeler oyunun şiddetine göre belirlenmelidir. Örneğin, el arabası oyunu gruplar hâlinde oynatıldığında oyuncular, oyunu sıra ile oynadığından kendilerine tekrar sıra gelene kadar dinlenebilmektedirler. Bu durumda setler arası ayrıca dinlenme süresi verilmeyebilir.



Oyun eşli olarak oynatıldığında ise oyuncular dinlenme imkânı bulamadığından oyunda setler arasında ayrıca dinlenme süresi verilebilir.



Kuvvet gelişimine yönelik oyunlardan sonra ceza oyunu oynatılacak ise ceza oyununa yönelik hareketler, oyun içerisinde ağırlıklı olarak çalışan kas gruplarının dışında farklı kas gruplarına yönelik olmalıdır. Örneğin, kol kuvvetini geliştirmeye yönelik el arabası oyununda ağırlıklı olarak kol kasları zorlandığından oyun sonundaki ceza oyununda veya hareketinde kol kaslarını zorlayacak hareketlerden (şınav, amut vb.) kaçınılmalıdır.

Küçük yaş gruplarına oynatılacak oyunlarda çok yönlü kuvvet gelişimine yönelik oyunlar oynatılmalıdır (sıçrama, çekme, itme, asılma, tırmanma vb.).

Çocukluk döneminde alt ekstremite kasları oldukça zayıftır. Zayıf kas gruplarının kuvvetlendirilmesine yönelik oyunlar oynatılmalıdır.

Oyunda kullanılan araçların veya tekniklerin hatalı kullanımlarında oyun durdurulmalıdır.

Branşa (özel alan) özgü kasılma biçimlerine uygun kasılma sağlayacak oyunlar oynatılmalıdır.

Branşa özgü antrenmanlarda oyuncunun özel alanına (spor branşına) ait motorik özellikleri bakımından hangi kuvvet çeşidinin geliştirilmesi isteniyorsa (kuvvette devamlılık, çabuk kuvvet, maksimal kuvvet) o yönde oyunlar hazırlanmalıdır.

b. Kuvvet Gelişimine Yönelik Oyunlarda Çeşitlendirme ve Uyarlama

Antrenmanı, dersi tekdüze olmaktan kurtarmak için oyun kullanılır, oyunu tekdüzelikten kurtarmak için çeşitlemeler yapılır. Kuvvet gelişimine yönelik oyunlar ağır ve yorucu oyunlardır. Bu nedenle çeşitlendirmeler bu oyunlarda önemlidir. Gerek derslerde gerek antrenmanlarda kuvvet gelişimine yönelik oyunlarda oyun, oyuncu seviyesine ve oyun alanına uygun olmayabilir. Bu durumda başka amaca yönelik oyunlar kuvvet gelişimine göre uyarlanarak ve çeşitlendirmeler yapılarak yeni oyunlar elde edilebilir.

Kuvvet oyunlarına yönelik çeşitlendirmeler aşağıdaki şekillerde yapılabilir:

Oyun içerisinde kullanılan hareketler değiştirilebilir.

- Olduğu yerde tek ayak, çift ayak sıçramalar,
- Belirli bir mesafede sıçrayarak ilerleme,
- Çömelik sıçramalar,
- El arabası şeklinde mesafe katetme gibi.

- Tekrar sayıları değiştirilebilir.
- Hareketin şiddeti değiştirilebilir.
- Hareketin yönü değiştirilebilir.
- Dinlenme süreleri değiştirilebilir.
- Oyunda kullanılan araçlar değiştirilebilir. Ağırlık kullanılıyorsa ağırlık azaltılıp arttırılabilir.

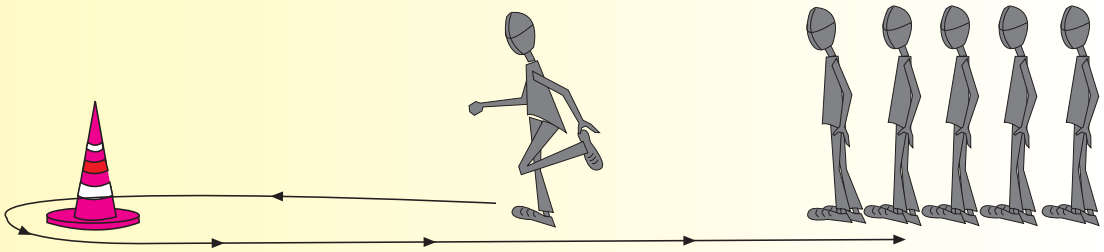
Size göre başka ne gibi değişiklikler yapılabilir?

.....

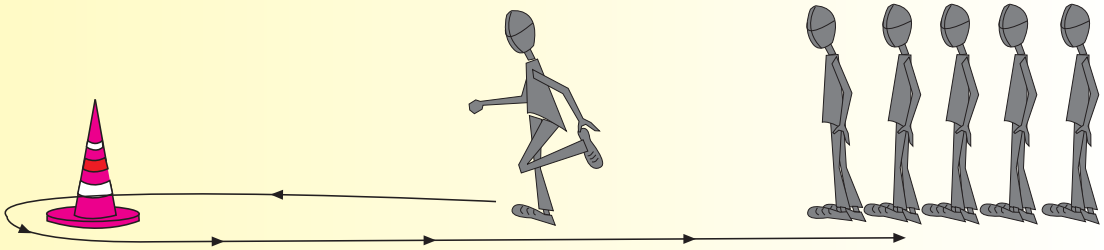
.....

Oyun çeşitlendirilirken geliştirilmek istenen kuvvet çeşidi göz önünde bulundurulmalıdır.

Örneğin, çabuk kuvveti geliştirmek için aşağıdaki oyun, tek ayak sıçrayarak yarışma şeklinde oynatılır. Oyun, bu şekliyle oyuncuların var gücüyle sınırlı mesafeyi en kısa zamanda katetmelerini gerektirdiğinden çabuk kuvvetin gelişimine yöneliktir.

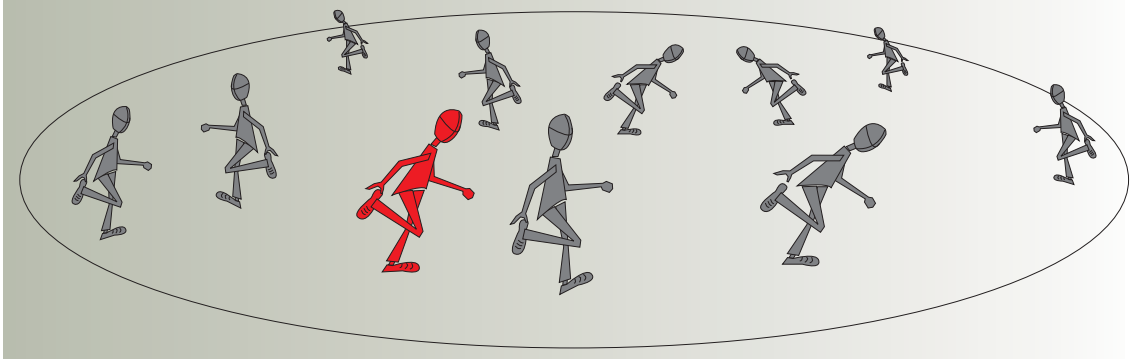


A GRUBU

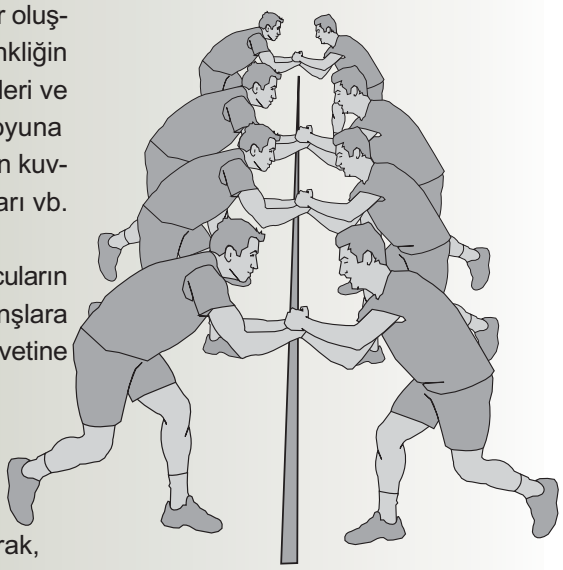


B GRUBU

Oyun, geniş alanda bütün oyuncuların tek ayak sıçrayarak oynadığı elim sende oyunu şeklinde çeşitlendirildiğinde ise oyuncuların uzun süre tek ayak sıçramalarını gerektirdiğinden kuvvette devamlılığa yönelik bir oyun niteliği taşır.



Kuvvet gelişimine yönelik oyunlarda gruplar oluşturulurken oyunun oynanabilmesi ve oyunda denkliğin sağlanması bakımından oyuncuların eşleştirilmeleri ve oyuna yerleştirilmeleri önemlidir. Eşleştirme ve oyuna yerleştirme yapılırken oyunun özelliği, oyuncuların kuvvet yönünden güçlü ve zayıf yönleri, spor branşları vb. göz önünde bulundurulmalıdır.

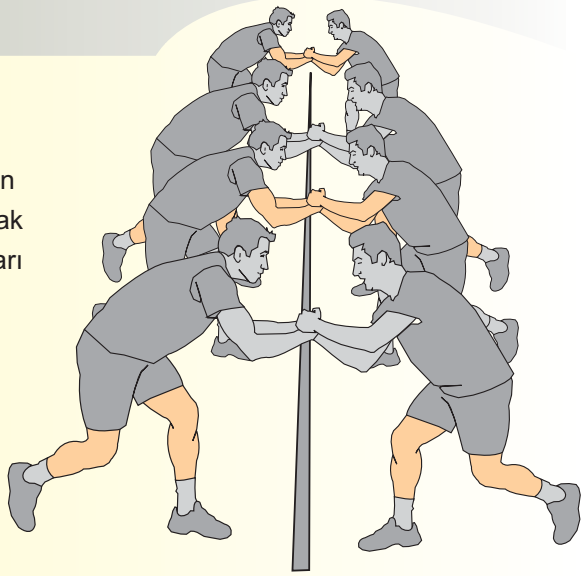


Örneğin, yandaki çekişme oyununda, oyuncuların bir kısmı ağırlıklı olarak kol kuvvetine yönelik branşlara sahipken diğer bir kısmı ağırlıklı olarak bacak kuvvetine yönelik branşlara sahiptir.

Bu oyun, kuvvet gelişimine yönelik

- Eşlerin denkliği sağlanarak,
- Branşa özgü kuvvet gelişimi sağlanarak,
- Bütün oyuncuların oyuna aktif katılımı sağlanarak,
- Oyunun çeşitlendirilmesi sağlanarak oynatılmak istendiğinde,

oyun aşağıdaki şekillerde oynatılabilir.



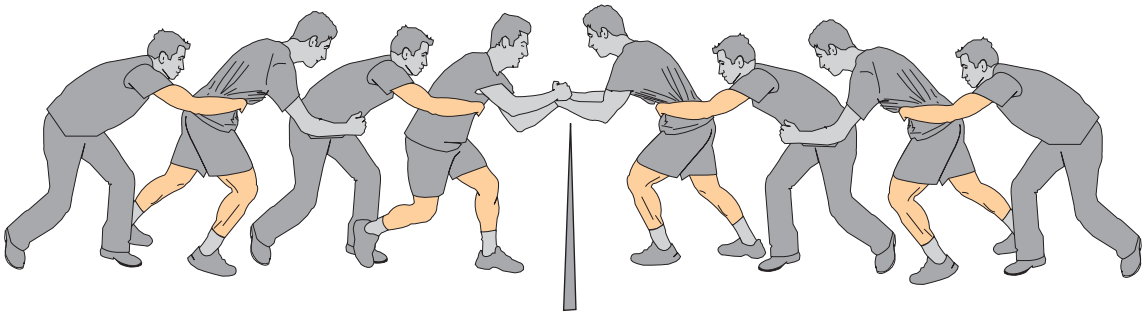
1. Çözüm: Ağırlıklı olarak kol kuvveti gelişiminin amaçlandığı branş oyuncuları birbirleriyle, bacak kuvveti gelişiminin amaçlandığı branş oyuncuları da birbirleriyle eşleştirilmelidir.



2. Çözüm: Bacak kuvveti geliştirilecek oyuncular öne alınır. Kol kuvveti geliştirilecek oyuncular arkaya alınır. Arkadaki oyuncular öndeki oyuncuların bellerine sarılır. Liderin komutuyla birlikte öndeki oyuncular koşmaya çalışırken arkadaki oyuncular da öndeki oyuncuları çekerek onlara engel olmaya çalışır.

Oyunu ikinci çözüme yönelik oynatmak istediğinizde oyuncuların spor branşlarına göre oyuna nasıl yerleştirilebileceğini arkadaşlarınızla tartışınız.

3. Çözüm: Oyuncular arka arkaya dizilir. Ağırlıklı olarak bacak ve kol kuvveti güçlü olan sporcular her iki gruba eşit şekilde dağıtılır. Oyuncular şekildeki gibi yerleştirilip birbirlerini çekerek diğer grubun oyuncularını kendi alanlarına geçirmeye çalışırlar.



4. Çözüm: Oyun, birkaç set birinci yöntemle, birkaç set de ikinci yöntemle oynatılarak hem istenilen amaca ulaşılır hem de çeşitlendirilerek tekdüze olmaktan çıkarılabilir.

SINIF

Etkinlik: "Kim, Nereye?"

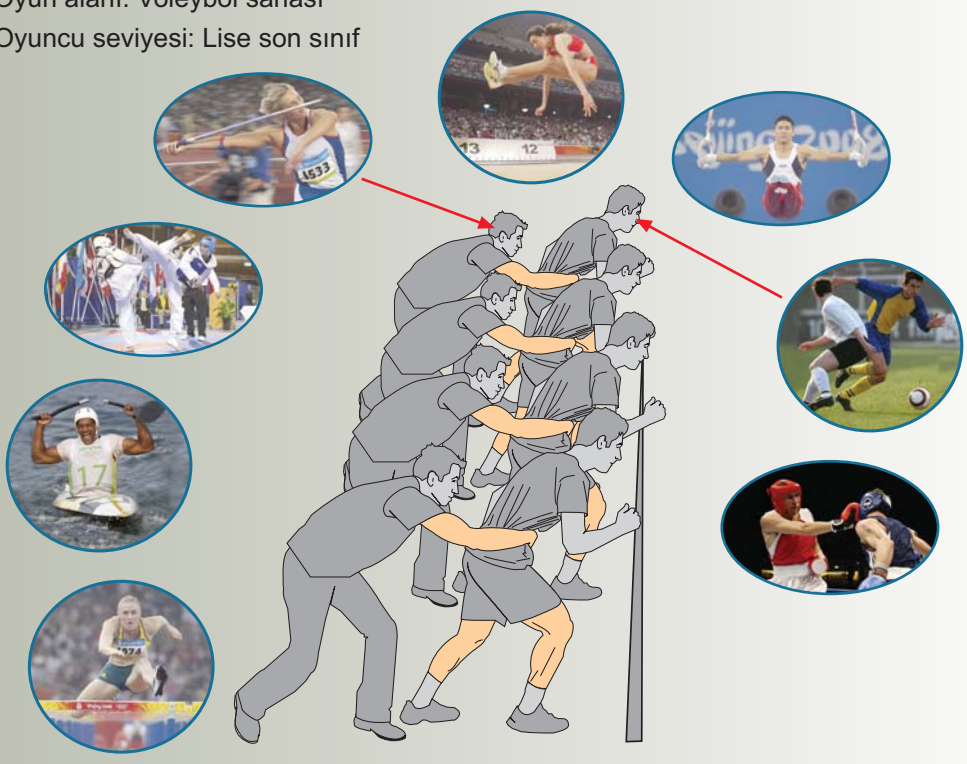
Yukarıdaki çekişme oyunu aşağıda özel alanları verilen sporculara oynatılmak istendiğinde sporcuların, özel alanlarına göre oyun alanına yerleştirilmeleri gerekiyor. Hangi sporcunun nereye yerleştirilebileceğini örnekteki gibi okla gösteriniz.

Oyunun amacı: Branşa özgü kuvvet gelişimini sağlamak

Oyuncu sayısı: 8

Oyun alanı: Voleybol sahası

Oyuncu seviyesi: Lise son sınıf



Oyuna yardımcı araçlar eklendikçe, yani oyunun şiddeti artırıldıkça, oyun süresi/tekrar sayısı düşürülmelidir.

Örneğin, voleybolda parmak pas tekniği kullanılarak parmakları güçlendirmeye yönelik oynatılan bir oyunda ağırlık olarak basketbol topu kullanılabilir. Oyun, voleybol topu ile oynatıldığında oyunculara 15 pas yaptırılırken basketbol topu kullanıldığında, topun ağırlığı arttığından tekrar sayısının 15'ten 10'a düşürülerek oyunun oynatılması gibi.



SINIF

Etkinlik: "Oyun Hazırlayalım."

Sınıfta dörder kişilik gruplar oluşturulur. Her grup, aşağıdaki yönergeye göre kuvvet gelişimine yönelik bir oyun hazırlar.

Kuvvet gelişimine yönelik bir oyun seçiniz veya tasarlayınız.
Seçtiğiniz ya da tasarladığınız oyunun hangi kas gruplarının kuvvet gelişimine yönelik olduğunu tespit ediniz.
Oyunun kurallarını tespit ediniz.
Oyun alanını tespit ediniz.
Oyunda kullanılacak malzemeleri tespit ediniz.
Oyuncu seviyesini tespit ediniz.
Seçtiğiniz oyunun şiddetine göre tekrar, set sayısını ve süresini belirleyiniz.
Oyunun setine ve süresine göre ara dinlenmelerini belirleyiniz.
Oyunun amaç, araç gereç, süre bakımından bütünlük oluşturup oluşturmadığını grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunu nasıl çeşitlendirebileceğinizi grup arkadaşlarınızla tartışıp belirleyiniz.
Oyun içindeki çeşitlemelerin hangi amaca yönelik olması gerektiğini arkadaşlarınızla tespit ediniz.
Oyun alanını ve oyuncuları oyunun oynanış şekline göre hazırlayınız.
Deneme oyunu oynatınız.

Etkinlik: "Hazırladığımız Oyunu Oynatalım."

Kuvvet gelişimine yönelik oyunu hazırlayan gruplar arasında kura ile iki grup belirlenir. Bu gruplar hazırladığı oyunu sınıfa oynatır ve oyun aşağıdaki tabloya göre değerlendirilerek tartışılır.

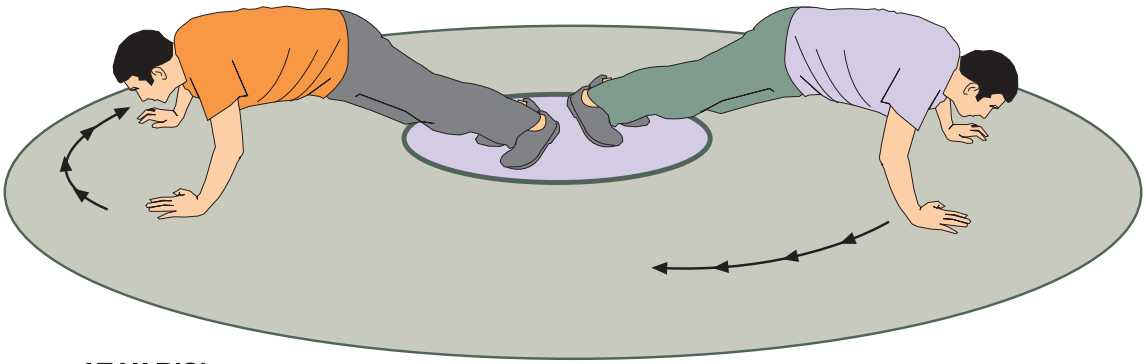
Oyun amaca uygun muydu?
Oyun alanı oyunun amacına ve oyuna uygun muydu?
Oyunda kullanılan malzemeler oyun alanına, oyuncu seviyesine, oyunun amacına uygun muydu?
Oyun, hangi özelliğinden dolayı kuvvet gelişimine yöneliktir?
Oyun, amaç, araç gereç, süre bakımından bütünlük içerisinde miydi?
Oyun hangi kas gruplarını kuvvetlendirmeye yöneliktir?
Oyun hangi spor branşlarına yönelik oynatılabilir?
Oyunda ne gibi çeşitlendirmeler yapılmıştı?
Çeşitlendirmeler hangi amaca yönelikti?
Oyunda dinlenmeler yerinde ve yeterince verildi mi?

DEĞİRMEN

Oyun alanı: Bahçe, salon

Araç gereç: Tebeşir

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular ayak tabanları birbirine değecek şekilde bir dairenin içinde, cephe duruşundadırlar. Verilen komutla birlikte oyuncular aynı yönde, ellerinin yardımıyla ilerlerler. Hangi oyuncu diğerini yakalarsa bir puan alır.

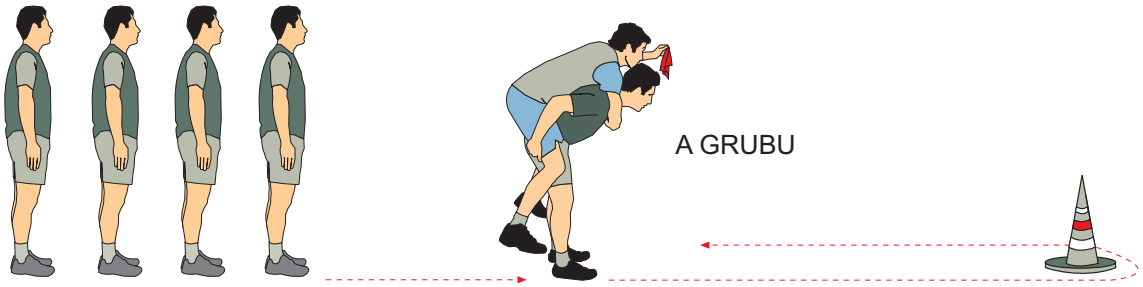


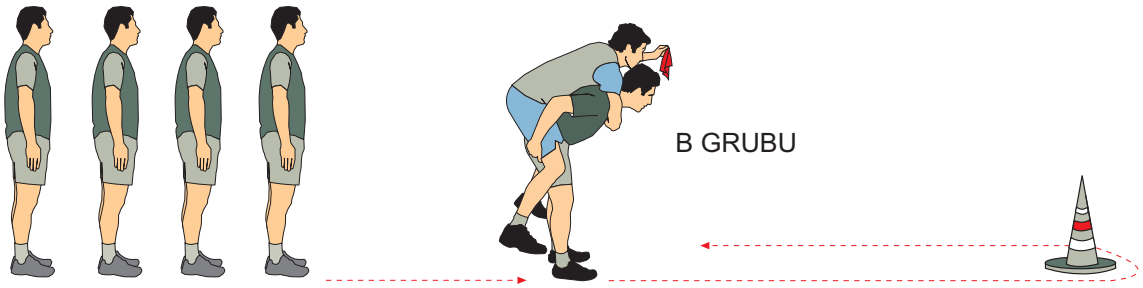
AT YARIŞI

Oyun alanı: Bahçe, salon

Araç gereç: Tebeşir, sağlık topu, huni

Oyunun kuralları ve oynanışı: Eşit sayıda iki grup kendi aralarında "Tek-çift" yöntemini kullanarak ikiye ayrılır. Gruplar kendi içlerinde ikişerli eşleşirler. Eşlerden biri diğerinin sırtına biner, üstteki oyuncunun eline bir mendil verilir. "Çık!" komutu ile birlikte oyuncular bu şekilde belirlenen hedefe doğru ilerlerler. Hedefi döndükten sonra eşler rolleri değiştirirler ve grubun yanına kadar gelirler. Mendili sıradaki oyuncuya verirler. Sırası gelen eşler de oyunu aynı şekilde oynarlar. Oyunu ilk bitiren grup galip ilan edilir.





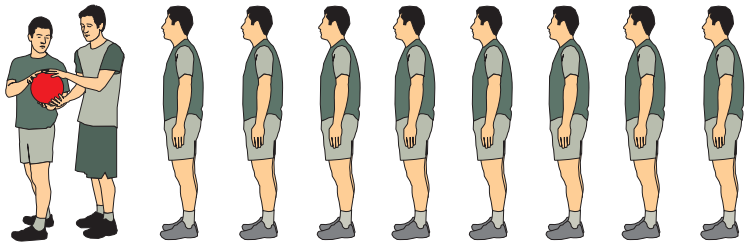
ELDEN ELE

Oyun alanı: Bahçe, salon

Araç gereç: Sağlık topu

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular şekildeki gibi oyun alanına dizilirler. Oyun, iki grup hâlinde oynanır. Sağlık topunu elden ele geçirip sondaki oyuncuya kadar iletirler. Sondaki oyuncular top kendilerine gelir gelmez topu yukarı kaldırır.

Topu en hızlı şekilde sondaki oyuncuya ileten grup galip ilan edilir.

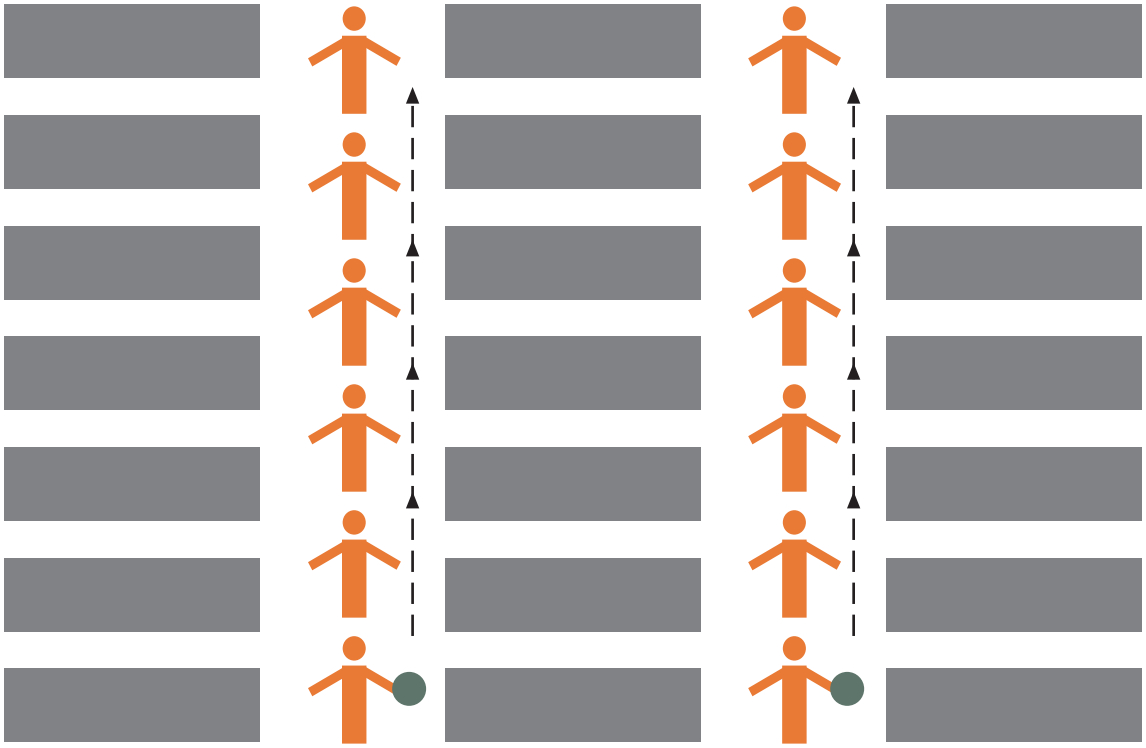


Açıklama: Oyunda sağlık topu kullanılması, ağırlıktan dolayı kuvvet gelişimini sağlar. Oyuncuların topu hızlı bir şekilde elden ele geçirmeye çalışmaları çabukluk gelişimini sağlar.

Oyunun çeşitlendirmeleri

- Oyuncular topu başlarının üzerinden geçirerek oynarlar.
- Oyuncular oyunu oturdukları yerde oynarlar.
- Sondaki oyuncu top kendisine gelir gelmez topu alıp lidere doğru koşarak getirir. Topu ilk getiren grup galip gelir.

Bazen oyun alanı yetersizliğinden ya da hava şartlarından dolayı oyunlar mevcut oyun alanlarına göre gerekli çeşitlendirmeler ve uyarlamalarla oynatılabilir. Örneğin, elden ele oyunu uyarlama ve çeşitlendirmelerle sınıf içerisinde oynatılan bir oyun hâline getirilebilir.



Size göre "elden ele" oyununda başka ne gibi çeşitlendirmeler yapılabilir?

.....

.....

.....



"Elden ele" ve "at yarışı" oyunlarının hangi yaş grubundaki oyunculara oynatılabileceğini sınıfta tartışınız.

2.OYUNDA REAKSİYON ZAMANI, ÇABUKLUK VE SÜRAT

Oyunda rakibini, ebeyi yakalamaya çalışma, komuta göre hareket etme, diğer oyuncularla yarış ve mücadele içerisinde olma; oyuncuların sürat, çabukluk ve reaksiyon zamanı gelişimine olanak verir. Yarış havası içerisinde oynanan hareketli oyunlar, oyuncuların oyun içerisindeki hareketlere bir an önce başlayıp bu hareketleri en çabuk sürede yapmasını gerektirir. Oyunların bu yapısı reaksiyon zamanı, çabukluk ve süratin gelişmesini sağlar.

Oyunlarda verilen komutlara (düdük, zil) göre oyuncuların oyuna başlaması ya da komuta göre pozisyonunu değiştirmesi reaksiyon zamanı gelişimini sağlamaktadır. Oyunda verilen sesli komutlar, oyuncuların işitsel reaksiyon zamanını; görsel komutlar, görsel reaksiyon zamanını; dokunarak verilen komutlar, dokunsal reaksiyon zamanını geliştirir.

Oyun içerisinde rakibini yakalamaya çalışmak ya da rakipten kaçmak, ebeden kaçmak vb. durumlar ise oyuncuların ağırlıklı olarak sürat ve çabukluk gelişimini sağlar.

Çabukluk gelişimine yönelik oyunlar aynı zamanda reaksiyon zamanı gelişimine yönelik oyunlardır.

Reaksiyon Zamanı, Çabukluk ve Sürat Gelişimine Yönelik Oyunlar

- Ebeleme oyunları,
- Yakalama oyunları,
- Köşe kapmaca oyunları,
- Mendil kapmaca oyunları,
- Komutla (zil, düdük, alkış) birlikte aniden yön veya hareket değiştirme oyunları,
- Engeller arasında oynanan slalom oyunları,
- Gruplar hâlinde yarış şeklinde oynanan oyunlardır.

a. Reaksiyon Zamanı, Çabukluk ve Sürat Gelişimine Yönelik Oyunlarda Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

Reaksiyon zamanı, çabukluk, sürat gelişimine yönelik oyunlar yarış havasında oynanan oyunlar olduğundan oyuncular, bütün güçleriyle oyuna katılmaya çalışırlar. Bu nedenle oyunda setler ve tekrarlar arası dinlenmeler, oyunların bu özelliği göz önünde bulundurularak belirlenmelidir.

- Reaksiyon zamanı, çabukluk, sürat gelişimine yönelik oyunlar, ani hareketler yapılarak oynandığından sakatlıklara meydan vermemek için oyun öncesinde oyunun özelliğine uygun ısınma yapılmalıdır.
- Herhangi bir spor branşına özgü teknik kullanılarak çabukluk ve sürate yönelik oyun oynatılırken tekniğin doğru ve tam uygulanabilir olmasına dikkat edilmelidir. Teknik tam öğrenilmeden tekniğe yönelik oynatılan çabukluk ve sürat oyunlarında oyuncular oyunu kazanmak için tekniğe

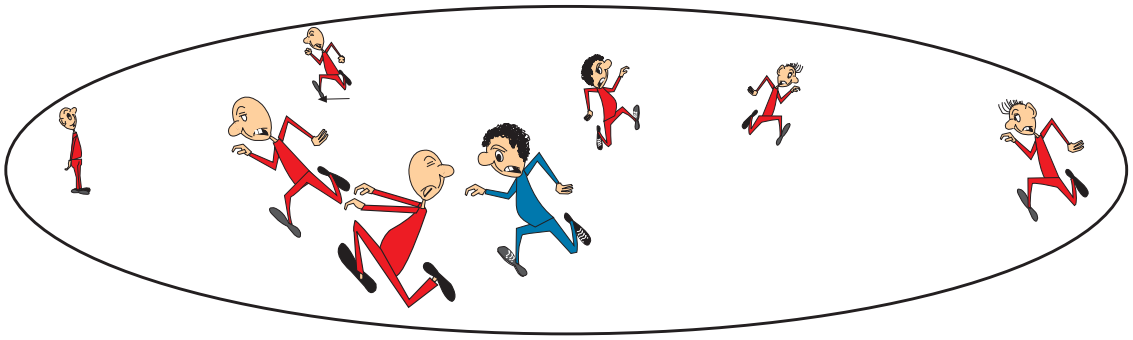
dikkat etmeyeceklerdir. Bu durum, tekniğin bozulmasına neden olabilir. Örneğin, hentbolda bilek pas tekniğini doğru olarak yapamayan oyunculara, hızlı bilek pas tekniğine yönelik oyun oynatılması, bu oyuncuların bir an önce oyunu kazanmak için tekniğe dikkat etmeden oyunu oynamalarına neden olabilir. Bu nedenle sürat, çabukluk ve reaksiyon zamanı gelişimine yönelik oyunlar branşa özgü teknikler kullanılarak oynatılacaksa oyuncuların tekniği uygulayabilme seviyeleri göz önünde bulundurulmalıdır.

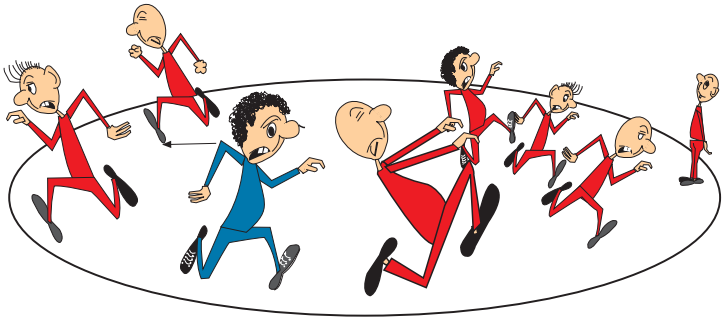
b. Reaksiyon Zamanı, Çabukluk ve Sürat Gelişimine Yönelik Oyunlarda Çeşitlendirme ve Uyarlama

Oyunlar sadece sürat, çabukluk ya da reaksiyon zamanı gelişimine yönelik oyunlar şeklinde kesin çizgilerle ayrılamaz. Çünkü bu üç özellikten birinin gelişimine yönelik bir oyun, çoğunlukla diğer özelliklerin de dolaylı olarak gelişimini sağlar. Fakat oyun içerisindeki çeşitlendirmeye yönelik küçük değişikliklerle oyunlar bu özelliklerden birinin ağırlıklı olarak geliştirildiği oyunlar hâline getirilebilir.

Reaksiyon zamanı, çabukluk ve sürat gelişimine yönelik çeşitlendirmeler aşağıdaki şekillerde yapılabilir:

- Oyunlara işitsel, dokunsal ve görsel komutlar gibi çeşitli uyarıcılar eklenerek oyunlar, çabukluk birlikte reaksiyon zamanı gelişimi için uyarlanıp çeşitlendirilebilir.
- Ağırlık kullanılarak kuvvet gelişimine yönelik oynanan oyunlar, ağırlıklar kaldırılarak sürat, çabukluk ve reaksiyon zamanı gelişimine yönelik uyarlanabilir.
- Reaksiyon zamanı ve çabukluğa yönelik oynanan oyunlar, dar alanda ve hızlı oynanan oyunlardır. Farklı amaçlara yönelik oyunlar, oyun alanı daraltılarak çabukluğu ve reaksiyon zamanını geliştirmeye yönelik oyunlar olarak uyarlanabilir. Örneğin, kuvvette devamlılığa yönelik geniş alanda oynanan “elim sende” oyunu, oyun alanı daraltılarak kuvvetle birlikte çabukluğa yönelik bir oyun şeklinde uyarlanabilir.





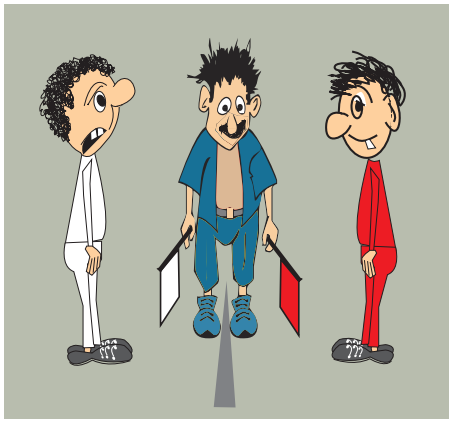
İkinci ünitedeki kırmızı beyaz oyununu değerlendirecek olursak;

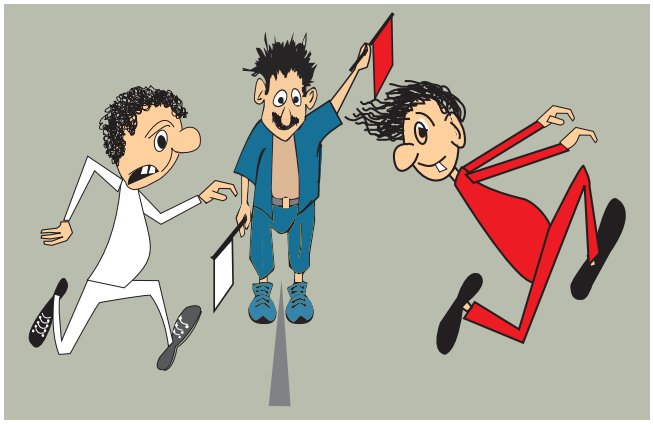
Liderin hangi takımın rengini söyleyeceği önceden belli değildir. Komutu bekleyip komuta göre harekete geçmeye çalışmak reaksiyon zamanı gelişimini sağlar. Komuta göre hareket etmek, reaksiyon zamanı ve çabukluk gelişimini sağlar. Oyun alanı genişletilerek oyuncuların oyun bitiş çizgisine kadar koşmaları ise süratte devamlılık gelişimini sağlar.

Oyun ağırlıklı olarak reaksiyon zamanını geliştirmeye yönelik çeşitlendirilecek olursa:

Kırmızı beyaz oyununda gruplardan birine "kırmızı", diğerine "beyaz" denir. Lider bu iki komutla oyunu oynatır. Oyun, reaksiyon zamanı gelişimine yönelik çeşitlendirilirken oyuna farklı komutlar eklenebilir. Örneğin, düdük çalındığında kırmızılar kaçar, el çırpıldığında beyazlar kaçar. Komutlar artırılabilir. Örneğin, kırmızılar düdük çaldığında, "kırmızı" ve "bir" denildiğinde kaçar. Beyazlar el çırpıldığında, "beyaz" ve "üç" denildiğinde kaçar. Oyun bu hâliyle, ağırlıklı olarak işitsel reaksiyon zamanı gelişimine yönelik olacaktır. Oyuncuların komutlara motive olmalarını sağlamak için diziliş ve koşu şekilleri değiştirilmeden sadece komutlar değiştirilip oyun alanı daraltılabilir.

Oyun, görsel reaksiyon zamanının gelişimine yönelik uyarlanmak istendiğinde lider, komutları sesle değil işaretle vermelidir. Örneğin, bir eline kırmızı, diğer eline beyaz bayrak alır. Kırmızı bayrağı kaldırdığında kırmızılar, beyaz bayrak kalktığında beyazlar kaçar.





DÜŞÜNELİM!

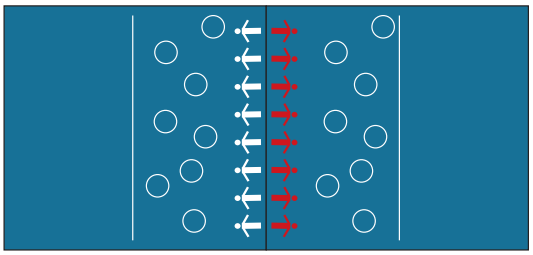
Yukarıdaki kırmızı beyaz oyununun amacı "dokunsal reaksiyon zamanını geliştirmek" olduğunda oyunu nasıl oynatırdınız? Tartışınız.

Etkinlik: "Oyunlarımızı Hatırlayalım."

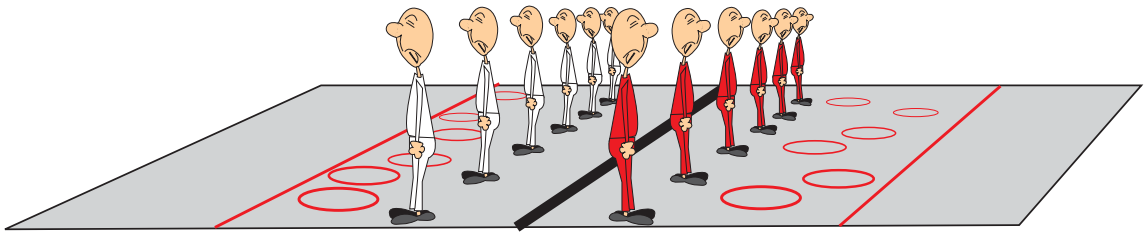
Dokunsal reaksiyon zamanına göre çeşitlendirdiğiniz yukarıdaki oyunu kura ile sınıftan seçtiğiniz bir arkadaşınızın liderliğinde oynayınız. Oyun sonunda oyunun dokunsal reaksiyon zamanını geliştirmeye yönelik olup olmadığını sınıfta tartışınız.

Kırmızı beyaz oyunu, oyun alanında yapılacak değişikliklerle çabukluğa yönelik uyarlanabilir.

Oyunun koşu alanı daraltılır. Oyuncular düz doğrultuda bitiş çizgisine koşmak yerine dar alanda oyun alanına dağınık şekilde çizilen dairelerin içine kaçmaya çalışırlar.



Çabukluk gelişimine yönelik olarak oyuncuların dizilişleri ve koşu şekilleri de değiştirilebilir.



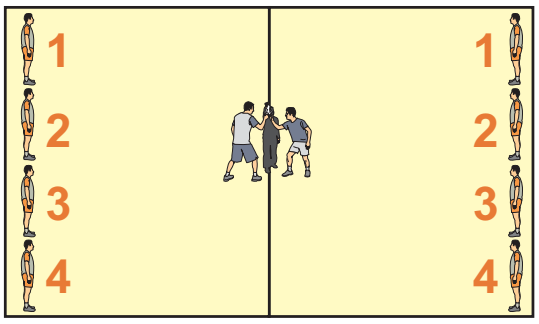
SINIF

Etkinlik: "Sürat mi, Çabukluk mu, Reaksiyon Zamanı mı?"

Aşağıdaki oyun, çeşitlendirmeleriyle birlikte verilmiştir. Oyunun oynanış şeklini, yapılan değişiklikleri, ödüllerin (puanların) yerleştirildiği noktaları göz önünde bulundurarak oyundaki çeşitlendirmelerin "ağırlıklı olarak" hangi amaca yönelik yapılmış olabileceğini tespit ederek uygun şıkkı işaretleyiniz.

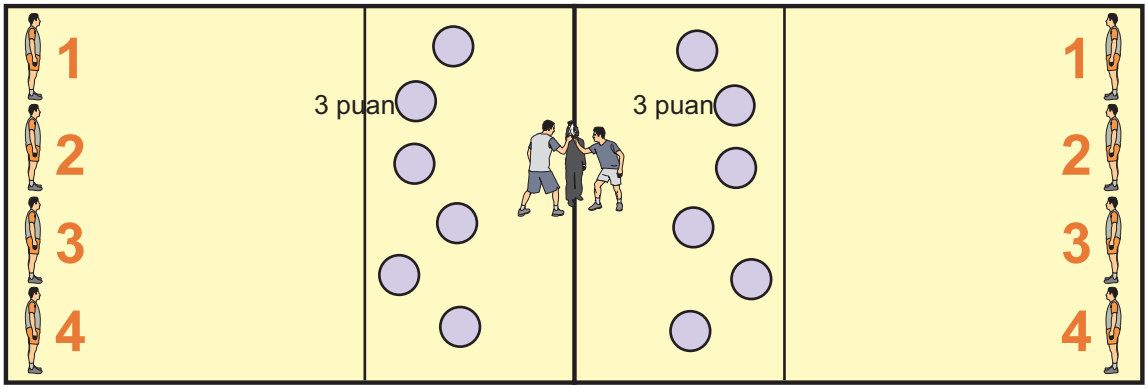
1. Oyuncular şekildeki gibi oyun alanına yerleşirler. Her birine bir numara verilir. Sırayla her gruptan bir oyuncu, liderin yanında durur. Bu oyuncular, liderin, düdüğü çalmasını beklerler. Düdük çaldığında oyuncular mendili kapmaya çalışırlar. Mendili kapan oyuncunun grubu bir puan kazanır. Bütün oyuncular oyunu oynadıktan sonra en fazla puan alan takım galip gelir.





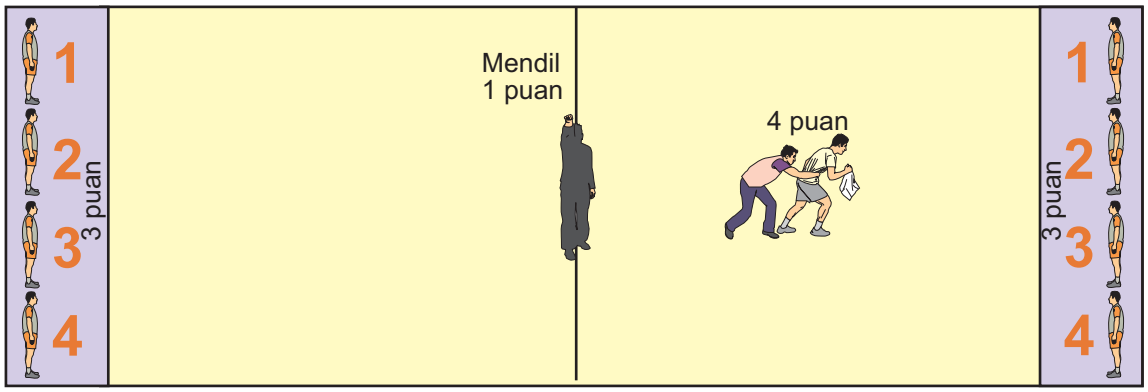
a) Çabukluk
b) Reaksiyon Zamanı
c) Sürat

2. Oyuncular şekildeki gibi liderin yanında komutu beklerler. Komutla birlikte mendili alan oyuncu daire biçiminde belirlenen alana kaçarken diğer oyuncu onu yakalamaya çalışır. Oyunda mendili kapmak bir (1) puan, belirlenen alana kaçmak üç (3) puan olarak değerlendirilir.



a) Çabukluk b) Reaksiyon zamanı c) Sürat

3. Oyuncular kendi alanlarında beklerler. Lider, bir numara söyler. Numarası söylenen oyuncular koşarak gelip mendili almaya çalışır. Mendili alan oyuncu kendi alanına düz doğrultuda koşarak kaçar. Diğer oyuncu kaçan oyuncuyu yakalamaya çalışır. Mendili almak (1) puan, belirlenen alana kaçmak (3) puan, kaçan oyuncuyu yakalamak (4) puan olarak değerlendirilir. Oyun sonunda en fazla puan toplayan takım galip gelir.



a) Çabukluk b) Reaksiyon zamanı c) Sürat

4. Oyuncular birinci oyunda olduğu gibi beklerler.Oyuncuların gözleri bağlıdır. Diğer bir lider aynı anda oyunculara dokunur. Mendili alan oyuncunun takımı bir puan kazanır.

a) Çabukluk b) Reaksiyon zamanı c) Sürat

SINIF

Etkinlik: "Kuvvetten Sürate"

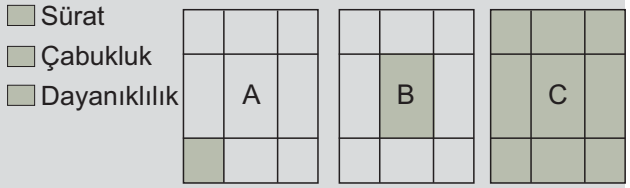
Kuvvet ve oyun konusundaki "elden ele" oyununu gerekli çeşitlendirmeler yaparak ağırlıklı olarak sürat gelişimine yönelik uyarlayınız.

Etkinlik: "Sürat İçin Oynayalım."

Sürat gelişimine yönelik uyarlayıp çeşitlendirdiğiniz "elden ele" oyununu kura ile belirlediğiniz bir arkadaşınızın liderliğinde hep birlikte oynayınız.

Etkinlik: "Neyi Nerede Oynamalı?"

"Elim sende" oyununu yandaki renklendirilmiş alanlarda dayanıklılık, çabukluk ve sürat gelişimine yönelik oynatmak istediğinizde hangi amaç için hangi alanı seçerdiniz? Yandaki kutucuklara yazınız.



Sınıfta dörder kişilik gruplar oluşturulur. Her grup aşağıdaki yönergeye göre bir oyun hazırlar.

Reaksiyon zamanı, çabukluk ve sürat gelişimlerine yönelik bir oyun seçiniz veya tasarlayınız.
Seçtiğiniz ya da tasarladığınız oyunun hangi özelliğinden dolayı çabukluk, sürat ve reaksiyon zamanı gelişimine yönelik olduğunu tespit ediniz.
Oyun kurallarını tespit ediniz.
Oyun alanını tespit ediniz.
Oyunda kullanılacak malzemeleri tespit ediniz.
Oyuncu seviyesini tespit ediniz.
Oyunda ağırlıklı olarak reaksiyon zamanı gelişimine yönelik olarak yapılacak uyarlama ve çeşitlemeleri grup arkadaşlarınızla tartışıp belirleyiniz.
Oyunda ağırlıklı olarak çabukluk gelişimine yönelik olarak yapılacak uyarlama ve çeşitlemeleri grup arkadaşlarınızla tartışıp belirleyiniz.
Oyunda ağırlıklı olarak sürat gelişimine yönelik yapılacak uyarlama ve çeşitlemeleri grup arkadaşlarınızla tartışıp belirleyiniz.
Oyun içindeki çeşitlemelerin hangi amaca yönelik olması gerektiğini arkadaşlarınızla tespit ediniz.
Oyunun amaç, araç gereç, süre bakımından bütünlük oluşturup oluşturmadığını grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunun tekrar, set sayısı ve süresini belirleyiniz.
Oyunun şiddetine göre ara dinlenmelerin sayısını ve süresini belirleyiniz.
Oyun alanını ve oyuncuları oyunun oynanış şekline göre hazırlayınız.
Deneme oyunu oynatınız.

Reaksiyon zamanı, çabukluk ve sürat gelişimine yönelik oyunu hazırlayan gruplar arasında kura ile iki grup belirlenir. Bu gruplar hazırladığı oyunu sınıfa oynatır. Oyun sonunda, oyun aşağıdaki tabloya göre değerlendirilerek tartışılır.

Oyun amaca uygun muydu?
Oyun alanı oyunun amacına ve oyuna uygun muydu?
Oyunda kullanılan malzemeler oyun alanına, oyuncu seviyesine, oyunun amacına uygun muydu?
Oyun, hangi özelliğinden dolayı reaksiyon zamanı gelişimine yöneliktir?
Oyun, hangi özelliğinden dolayı çabukluk gelişimine yöneliktir?
Oyun, hangi özelliğinden dolayı sürat gelişimine yöneliktir?
Oyun amaç, araç gereç, süre bakımından bütünlük içerisinde miydi?
Oyun, hangi spor branşlarına yönelik oynatılabilir?
Oyunda ne gibi çeşitlendirmeler yapılmıştı?
Çeşitlendirmeler hangi amaca yönelikti?
Oyunda dinlenmeler yerinde ve yeterince verildi mi?

KRONOMETRE OYUNU

Oyun alanı: Kapalı veya açık alan

Araç gereç: Kronometre

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular ellerine aldığı kronometreyi en hızlı şekilde arka arkaya iki kez basarak başlatıp durdururlar. En kısa zamanda kronometreyi başlatıp durduran oyuncu oyunu kazanmış olur.



EL KIZARTMACA OYUNU

Oyun alanı: Kapalı veya açık alan

Araç gereç: Yok

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular ikili eşleşirler. Ellerini fotoğraftaki gibi üst üste koyarlar, eli üstte olan oyuncu ebedir. Oyuncu ebeyi lafa tutarak oyalarken aniden bir elini kaldırıp ebenin eline vurmaya çalışır. Ebenin eline vuramazsa oyuncu ebe olur, vurduğu takdirde diğer oyuncunun ebeliği devam eder.

Oyunun çeşitlendirilmesi: Oyun bu şekliyle dokunsal reaksiyon zamanı ve çabukluk gelişimine yönelik bir oyundur.

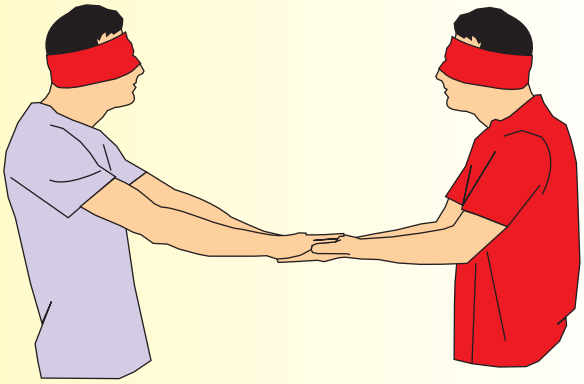




Oyun, şekildeki gibi oyuncuların elleri birbirine temas etmeden oynatılır. Bu durumda oyuncular birbirlerinin ellerine dokunmadığından oyunu hissederek değil görerek oynayacaklardır. Oyun bu şekliyle ağırlıklı olarak görsel reaksiyon zamanını geliştirmeye yönelik olacaktır.



Oyun, şekildeki gibi oyuncuların gözleri kapalı, elleri birbirine temas ederek oynatılır. Oyun bu şekliyle ağırlıklı olarak dokunsal reaksiyon zamanını geliştirmeye yönelik olacaktır.

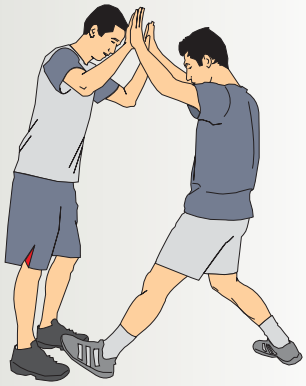


HOROZ DÖVÜŞÜ

Oyun alanı: Açık alan

Araç gereç: Yok

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular ikişerli eşleşirler. Şekildeki gibi el ele tutuşurlar. Komut verilince ellerini bırakmadan birbirlerinin ayaklarına basmaya çalışırlar. Eşinin ayağına basan oyuncu, bir puan kazanır.



ÜÇ VURUŞ OYUNU

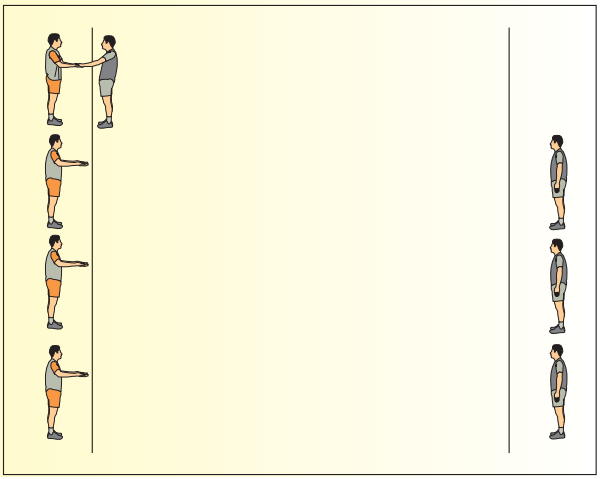
Oyun alanı: Bahçe, salon

Araç gereç: Yok

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular şekildeki gibi gruplar hâlinde oyun alanına yerleşirler. Her gruptan bir oyuncu diğer gruba doğru hafif tempoda koşarak gelir. Diğer oyuncular ellerini avuç içi yukarı gelecek şekilde öne uzatırlar. Gelen oyuncu, eliyle diğer oyuncuların eline vurmaya çalışır. Bu oyuncunun üç vuruş hakkı vardır. Üçüncü vuruşu yapar yapmaz kendi takımına doğru kaçar. Üçüncü vuruşu kimin eline yaparsa o oyuncu, vuran oyuncuyu yakalamaya çalışır. Yakalarsa yakaladığı oyuncuyu kendi takımına geçirir. Yakalayamadığı takdirde kendisi karşı takıma geçer. Oyun sonunda oyuncu sayısı en fazla olan grup oyunu kazanır.

Oyunun Analizi: Oyunda, oyuncuların ellerine vurulur vurulmaz harekete geçmeye çalışmaları, ağırlıklı olarak reaksiyon zamanı geliştirecektir. Dar alanda oynandığında oyuncuların daha çabuk hareket etmeleri gerekeceğinden oyun çabukluk gelişimini sağlar.

Oyun alanı oyuncuların kaçarken süratlenmelerine imkân verecek şekilde genişletildiğinde ise sürat gelişimini sağlayacaktır.



Etkinlik: "Çeşitlendirme"

Size göre "Üç Vuruş" oyunu daha farklı nasıl çeşitlendirilebilir?

.....

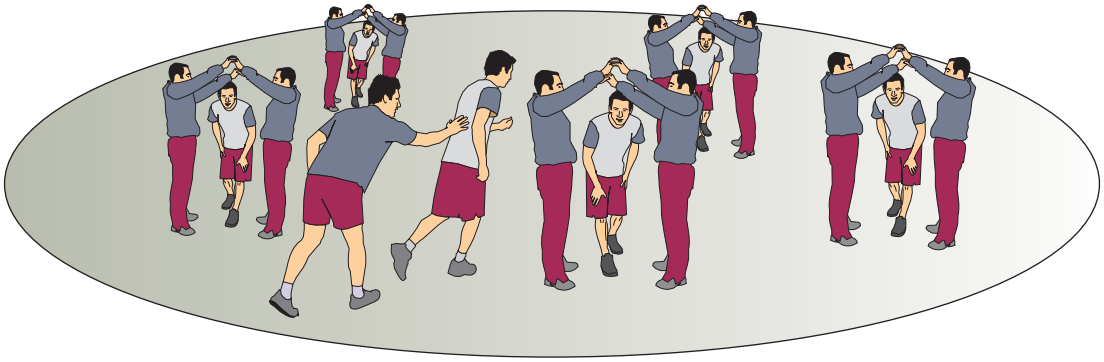
.....

TAVŞAN ÇALIDA OYUNU

Oyun alanı: Bahçe, salon

Araç gereç: Yok

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular üçerli gruplara ayrılır. Gruptaki iki oyuncu, şekildeki gibi karşılıklı el ele tutuşur. Bu oyuncular çalı olur. Tavşan olan üçüncü oyuncu, iki oyuncunun arasına girer. Oyunda ebe olan bir tilki ve açıkta kalan bir tavşan vardır. Tilki, tavşanı yakalamaya çalışır. Tavşan yakalanmamak için çalıların arasına girer. Hangi çalının arasına girerse o çalıdaki tavşan kaçar ve tilki diğer tavşanı yakalamaya çalışır. Yakalanan tavşan tilki olur.



DÜŞÜNELİM!

Bu oyunun bütün oyuncuların aktif katılımı sağlanarak nasıl oynatılabileceğini sınıfta tartışınız.

3. OYUNDA DAYANIKLILIK

Oyunlar, yapısı gereği oyuncuların isteyerek ve hevesle katıldığı faaliyetlerdir. Oyunun heyecanına kapılan oyuncular, yorgunluklarını geç fark ederler. Bu durum, ister istemez oyunun oynanma süresini uzatır. Böylelikle oyuncular dayanıklılık bakımından gelişirler.

Dayanıklılık gelişimine yönelik oyunlar,

- Geniş alanda oynanan oyunlardır.
- Düşük şiddette oynanan oyunlardır.
- Tekrar sayısı veya oyun süresi fazla olan oyunlardır.
- Ağırlıklı olarak aerobik enerji sisteminin devreye girdiği oyunlardır.

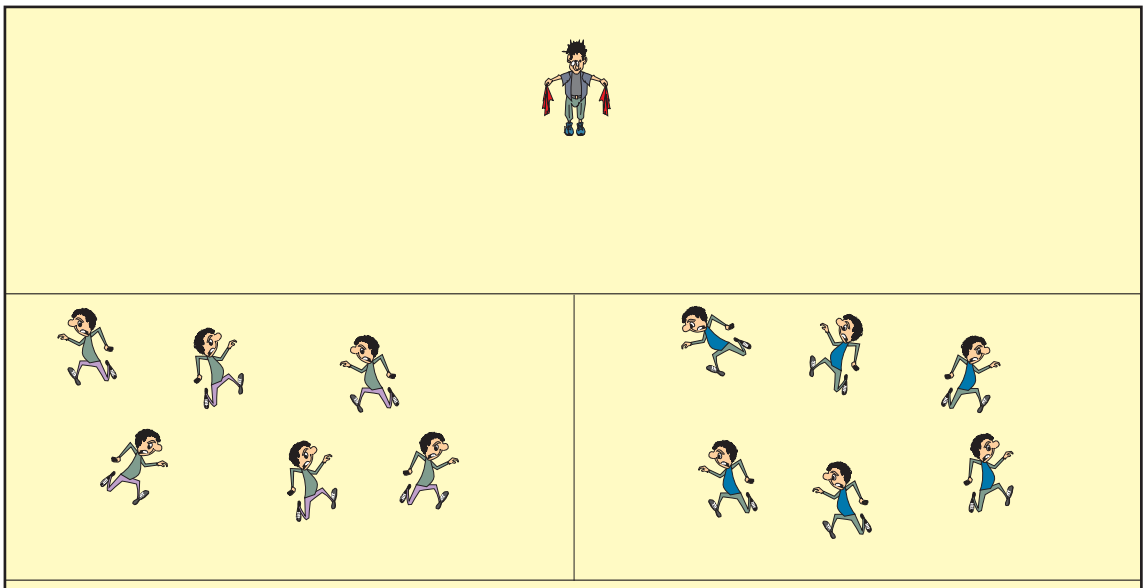
a. Dayanıklılık Gelişimine Yönelik Oyunlarda Çeşitlendirme ve Uyarlama

Oyunlarda dayanıklılığa yönelik çeşitlendirme ve uyarlamalarda temel amaç, yapılacak değişikliklerle oyuncuların hareket süresini artırmaya yönelik olmalıdır. Hareket süresinin arttırılması ile aerobik enerji sistemi devreye gireceğinden oyuncular dayanıklık yönünden gelişecektir.

Dayanıklılık gelişimine yönelik oyunlarda çeşitlendirme ve uyarlamalar aşağıdaki şekillerde yapılabilir:

- Oyunların şiddeti düşürülüp süresi artırılabilir. Örneğin, “mendil kapmaca” oyunu dayanıklılık gelişimine yönelik uyarlandığında;

Oyuncular, şekildeki gibi eşit sayıda iki gruba ayrılır. Her oyuncuya bir numara verilir. Gruplar düşük şiddette kendi yarı alanlarında koşarlar. Lider, elinde iki mendille her iki gruba eşit mesafe-dedir. Lider, bir numara söyler ve numarası söylenen oyuncular hızla lidere doğru koşarak mendili almaya çalışır. Mendili ilk alan oyuncunun grubu bir puan kazanır. Oyun sonunda en fazla puan alan grup galip gelir.



Oyunda oyuncular kendi yarı alanlarında düşük şiddette uzun süre koştuklarında aerobik enerji sistemi devreye girecektir. Bu durum oyuncuların dayanıklılık gelişimini sağlayacaktır. Ayrıca numarası söylenen oyuncuların lidere doğru hızla koşması, reaksiyon zamanı ve çabukluk gelişimini sağlayacaktır.

- Elemeli oyunlarda, oyundan elenme kuralı kaldırılarak oyuncuların daha uzun süre oynamaları sağlanabilir. Örneğin, “elim sende” oyununda oyuncular, ebe kendilerine dokunduğunda (yani ebelendiklerinde) elenip oyundan çıkmak yerine bir (1) ceza puanı alırlar. Oyun sonunda en az ceza puanı alan oyuncu oyunu kazanır.
- Oyunlar tekrar sayıları düşürülüp, set sayıları artırılarak dayanıklılık gelişimine yönelik uyarlanabilir. Spor branşlarına özgü tekniklerin kullanıldığı oyunlarda da yine oyunun tekrar sayısı düşürülüp set sayısı artırılarak branşa özgü dayanıklılık kazandırılabilir.

Örneğin, duvarda parmak pas oyununda oyuncular sırayla duvarda 20 tekrarlı iki set parmak pas yaparlar. Oyun, dayanıklılığa yönelik oynatılmak istendiğinde, oyunun tekrar sayısı düşürülüp set sayısı artırılır yani oyun, 15 tekrarlı üç set olarak oynatılabilir.

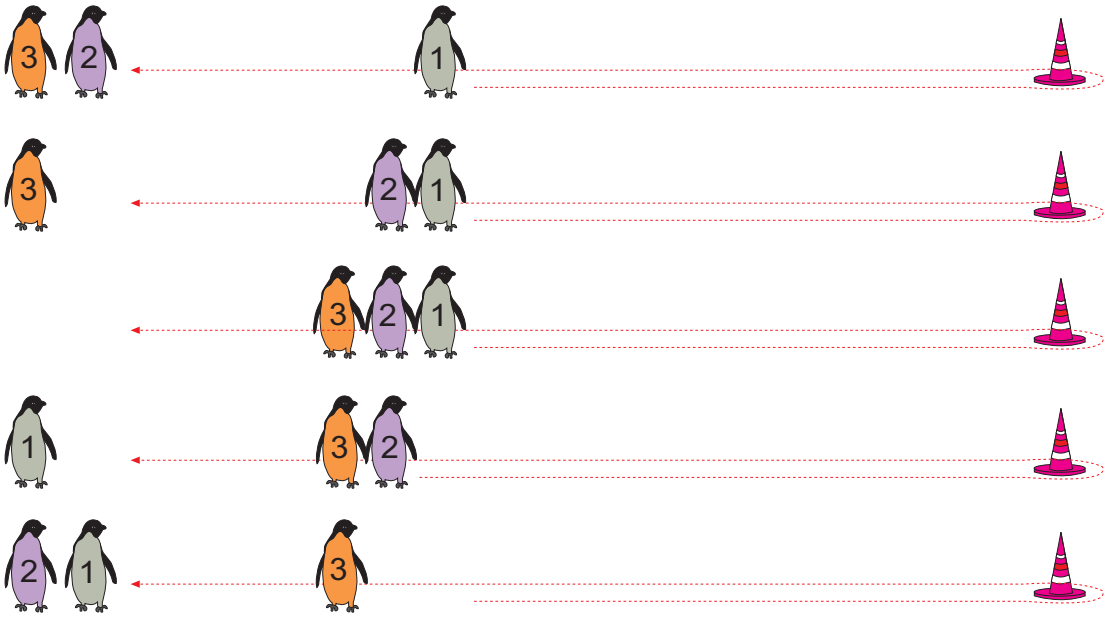
- Tekrarlar arasındaki dinlenme süreleri kısaltılabilir.

Dayanıklılığa yönelik aşağıdaki örnek oyunu inceleyelim:

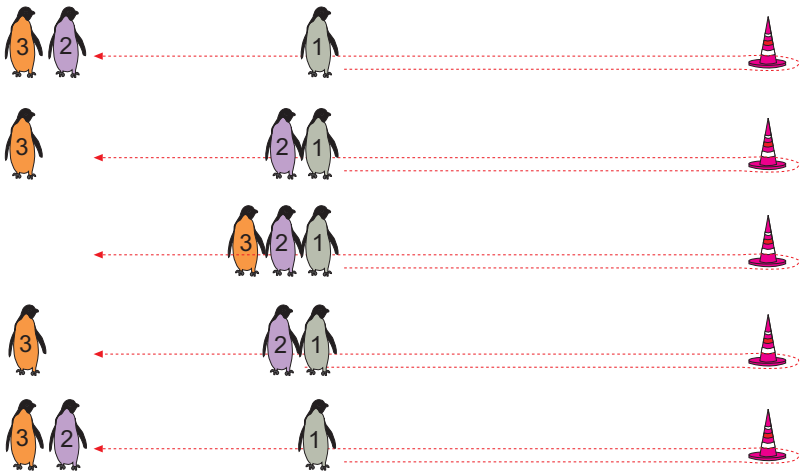
Oyunun adı: Zincir

Oyuncu sayısı: 3-5

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular arka arkaya dizilir. Grup başındaki oyuncu belirlenen noktaya kadar koşup döner ve sıradaki oyuncunun elinden tutar. Oyuncular birlikte koşmaya başlarlar. Her seferinde oyuna bir kişi eklenir. Bütün oyuncular hep birlikte koştuktan sonra oyunun başlangıç noktasına gelindiğinde oyunun başında ilk koşan oyuncu, oyundan çıkar. Her turda oyuna katılma sırasına göre bir oyuncu, oyundan çıkar. Bu oyunda oyuncular, uzun süre koştuğundan dayanıklılık gelişimi sağlanmış olur.

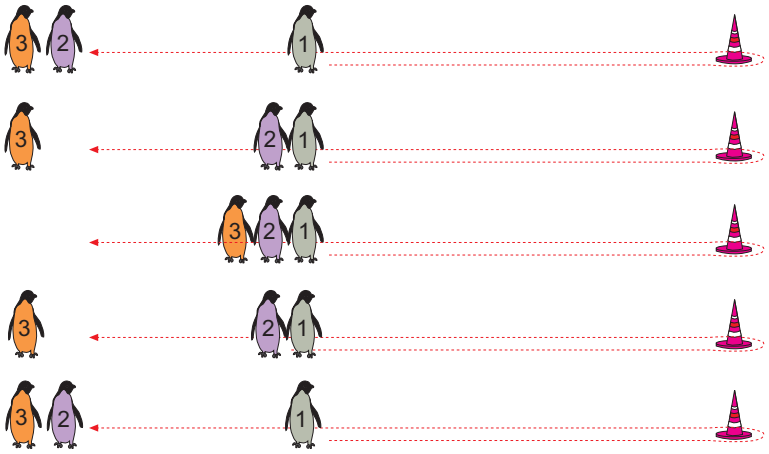


Oyunun çeşitlendirilmesi: Oyun oynatılacak grup oyuncuları, dayanıklılık bakımından aynı seviyede olmayabilirler. Bu durumda oyuncular, dayanıklılık gelişim düzeylerine göre sıralanır. Yani oyuna ilk başlayacak oyuncu en dayanıklı oyuncudur. En sondaki oyuncu da dayanıklılık performansı en düşük oyuncudur. Oyun, aynı şekilde oynanmaya başlanır fakat bütün oyuncular hep birlikte koştuktan sonra, bu defa oyuna en son katılan oyuncu, oyundan ilk çıkan oyuncu olur. Böylelikle oyuna bütün oyuncuların katılımı sağlanmış olur.



Etkinlik: "Kim Hangi Sırayla Koşacak?"

Aşağıda spor branşları verilen oyunculardan oluşan bir grubunuz var. Amacınız, dayanıklılık gerektiren spor branşına sahip sporcularınıza dayanıklılık antrenmanı yaptırmak. 59. sayfadaki "zincir" oyununu çeşitlendirilmiş hâliyle dayanıklılık gelişimine yönelik oynatmak istediğinizde oyuncularınızı hangi sıra ile oynatırdınız? Yaptığınız sıralamayı kutulara yazınız.



A Takımı
- ☐ 3000 m koşucusu
- ☐ 100 m koşucusu
- ☐ Triatloncu

B Takımı
- ☐ Basketbolcu
- ☐ Voleybolcu
- ☐ Futbolcu

Sınıfta dörder kişilik gruplar oluşturulur. Her grup aşağıdaki yönergeye göre dayanıklılık gelişimine yönelik bir oyun hazırlar.
Dayanıklılık gelişimine yönelik bir oyun seçiniz veya tasarlayınız.
Oyun kurallarını tespit ediniz.
Oyun alanını tespit ediniz.
Oyunda kullanılacak malzemeleri tespit ediniz.
Oyuncu seviyesini tespit ediniz.
Seçtiğiniz ya da tasarladığınız oyunun hangi özelliğinden dolayı dayanıklılık gelişimine yönelik olduğunu tespit ediniz.
Oyunun amaç, araç gereç, süre bakımından bütünlük oluşturup oluşturmadığını grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda ağırlıklı olarak dayanıklılık gelişimine yönelik yapılacak uyarlama ve çeşitlemeleri grup arkadaşlarınızla tartışıp belirleyiniz.
Oyunun tekrar, set sayısı veya süresini belirleyiniz.
Oyunun şiddetine göre ara dinlenmelerini belirleyiniz.
Oyun içindeki çeşitlemelerin hangi amaca yönelik olması gerektiğini arkadaşlarınızla tespit ediniz.
Oyun alanını ve oyuncuları oyunun oynanış şekline göre hazırlayınız.
Deneme oyunu oynatınız.

Etkinlik: "Dayanıklılık İçin Oynayalım."

Dayanıklılığa yönelik oyunu hazırlayan gruplar arasında kura ile iki grup belirlenir. Bu gruplar hazırladığı oyunu sınıfa oynatır ve oyun, 61. sayfadaki tabloya göre değerlendirilerek tartışılır.

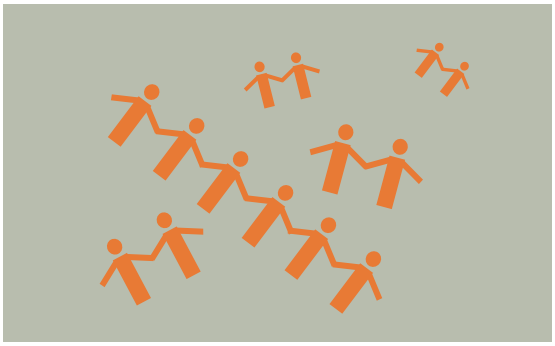
Oyun amaca uygun muydu?
Oyun alanı oyunun amacına ve oyuna uygun muydu?
Oyunda kullanılan malzemeler oyun alanına, oyuncu seviyesine, amaca uygun muydu?
Oyun hangi özelliğinden dolayı dayanıklılık gelişimine yöneliktir?
Oyun, amaç, araç gereç ve süre bakımından bütünlük içerisinde miydi?
Oyun, dayanıklılık gelişiminin yanında hangi kapasiteleri geliştirebilir?
Oyun, hangi spor branşlarına yönelik oynatılabilir?
Oyunda ne gibi çeşitlendirmeler yapılmıştı?
Çeşitlendirmeler hangi amaca yönelikti?
Oyunda dinlenmeler yerinde verildi mi?

b. Dayanıklılık Gelişimine Yönelik Oyunlar

EŞLİ ELİM SENDE

Oyun alanı: Bahçe, salon

Araç gereç: Yok



Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular ikili eşleştirilirler. Eşler el ele tutuşur. Çiftlerden biri ebe olur. “Başla” komutu ile birlikte ebe olan grup el ele koşarak diğer eşlere dokunmaya çalışır. Ebeler tarafından dokunulan eşler ebe grubuna katılır.

Oyunda, eşlerden birine, ebe olan eşlerden biri dokunduğunda o grup ebe grubuna eklenir.

Ebeden kaçan eşler, ellerini bıraktığında ebelenmiş olurlar. Eşlerden biri, oyun alanının dışına çıkarsa o grup ebelenmiş sayılır. Oyun, bir grup kalana kadar devam eder.

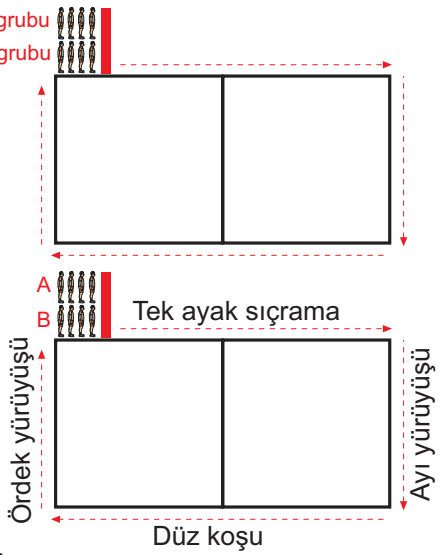
Oyun sonunda en sona kalan grup oyunu kazanır.

YÜRÜYEN ÖRDEKLER

Oyun alanı: Salon

Araç gereç: Yok

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular iki gruba ayrılır, komutla birlikte grup başındaki oyuncular hentbol sahasının çevresinde koşmaya başlarlar. Koşan oyuncu sırada bekleyen oyuncunun eline dokunur. Bütün oyuncular, oyunu aynı şekilde oynarlar. Oyunu en kısa sürede bitiren takım oyunu kazanır.



Oyunun çeşitlendirilmesi: Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Komutla birlikte hentbol sahasının bir kenarını ayı yürüyüşü, ikinci kenarını ördek yürüyüşü, üçüncü kenarını düz koşu, dördüncü kenarını tek ayak sıçrayarak ilerlemeye çalışırlar. Oyunu en kısa sürede bitiren takım oyunu kazanır.

Oyun bu şekilde oynanırken dıştaki grup oyuncuları (A grubu) daha fazla koşacaktır. Bu durumda oyunu adil oynatabilmek için nasıl bir çözüm bulurdunuz?

4. OYUNDA KOORDİNASYON

Koordinasyon karmaşık bir motor becerisidir. Sürat, kuvvet, dayanıklılık ve esneklik becerileri ile çok yakın ilişki içerisindedir. Koordinasyon, temel teknik ve taktiklerin öğrenilip üst düzeyde gerçekleştirilmesinde önemli bir beceridir. Bunların yanı sıra beklenmedik çevresel koşullar, rakibin durumu gibi değişen durumlarda teknik ve taktikleri uygulayabilme becerisi koordinasyonla sağlanır. Yani kuvvet, sürat, çabukluk, branşlara özgü teknik-taktiğe vb. yönelik oyunlar, aynı zamanda koordinasyon gelişimine yönelik oyunlar olabilmektedir.

a. Koordinasyon Gelişimine Yönelik Oyunlarda Çeşitlendirme ve Uyarlama

Koordinasyonun uyum, ritim, hareketlilik, dikkat vb. birçok bileşenleri vardır. En önemli bileşenlerinden birisi denge yetisidir. Oyunlarda yapılan çeşitlendirmelerle denge gelişimine yönelik oyunlar elde edilebilir.

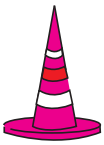
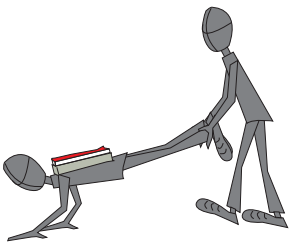
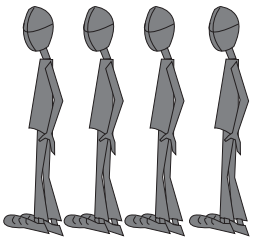
Denge gelişimine yönelik oyunlar;

- Herhangi bir cismi dengede tutarak ve düşürmeden taşımaya çalışılan oyunlar,
- Eşli cisim taşınarak oynanan oyunlar,
- Dar alanda oyuncuların birbirini alan dışına itmeye çalışarak oynadığı oyunlardır.

Önceki ünite ve konulardaki bazı oyunları denge gelişimine yönelik çeşitlendirip uyarlayalım:

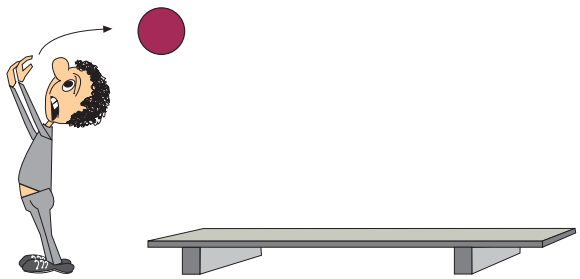
EL ARABASI OYUNU

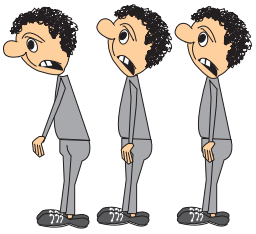
El arabası oyunu denge gelişimine yönelik olarak uyarlanmak istendiğinde oyuncuların sırtına bir cisim konulur ve cismi düşürmeden oyunu oynamaları istenir. Oyunda yapılacak puanlama da amaç doğrultusunda yapılarak oyun, denge gelişimine yönelik bir oyun hâline getirilebilir. Örneğin, oyuncuların cismi düşürmeden oyunu tamamlamalarına yedi (7) puan, oyunu diğer gruptan ya da yarışmacıdan önce tamamlamalarına iki (2) puan verilir. Cismi düşürmeden oyunu tamamlamaya en yüksek puan verilerek oyuncuların oyunu çabuk oynamak yerine dengeyi koruyarak oynamaları sağlanmış olur.

KARPUZ TAŞIMA OYUNU

İkinci ünitedeki karpuz taşıma oyununda, oyuncuların koşu yoluna denge aleti yerleştirilir. Oyuncular, bunun üzerinden geçerek oynatıldığında oyun, denge gelişimine yönelik olacaktır.





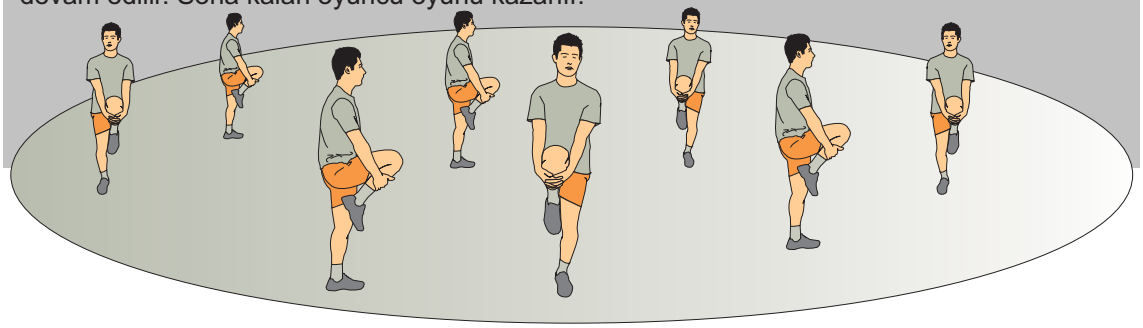
b. Koordinasyon Gelişimine Yönelik Oyunlar

ZIP ZIP

Oyun alanı: Salon, bahçe

Araç gereç: Yok

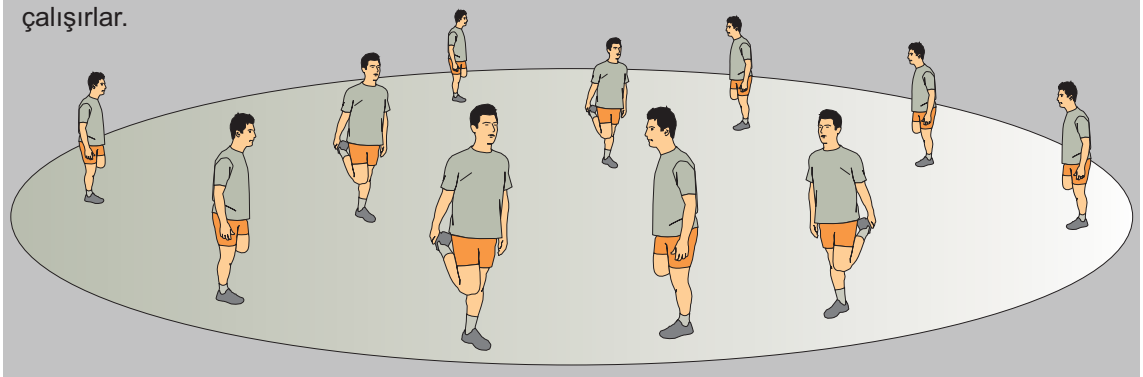
Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular oyun alanında sol ayakla sıçrayarak dolaşır, liderin düdüğü çalması ile beraber sağ dizlerini karın hizasında tutarak durmaya çalışırlar. Dengesi bozulup ayağının yerle temasını kesen oyuncu elenir. Oyuna bir kişi kalana kadar devam edilir. Sona kalan oyuncu oyunu kazanır.



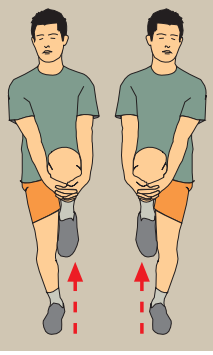
Oyunun çeşitlendirilmesi

Oyuncular, sağ ayak üzerinde sıçrarken düdükle birlikte sol dizlerini karın hizasında tutarak durmaya çalışırlar.

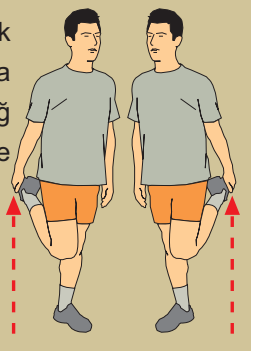
Oyuncular, aynı şekilde sıçrarken komutla birlikte bacaklarını kalçanın gerisinde tutmaya çalışırlar.



Oyuncular, sağ ayak üzerinde sıçrarken komutla sol ayaklarını yere basar, sağ dizini karın hizasında tutarlar.



Oyuncular, sağ ayak üzerinde sıçrarken komutla sol ayaklarını yere basar sağ dizini kalçanın gerisinde tutarlar.

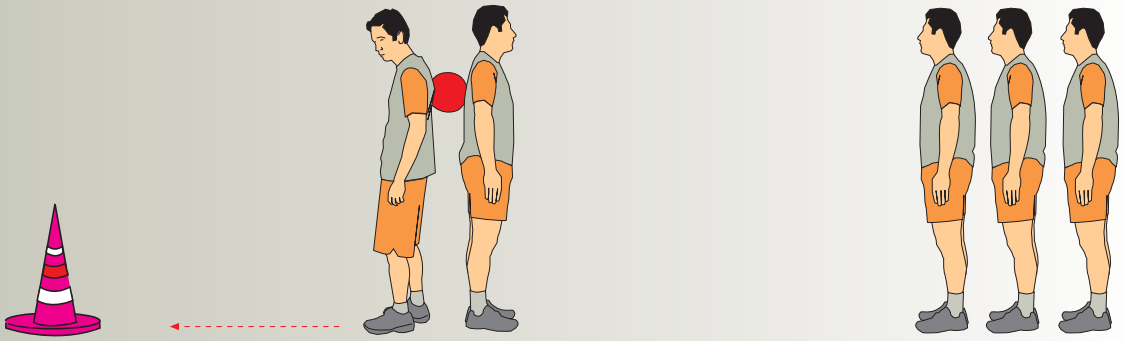


YAPIŞIK İKİZLER

Oyun alanı: Bahçe, salon

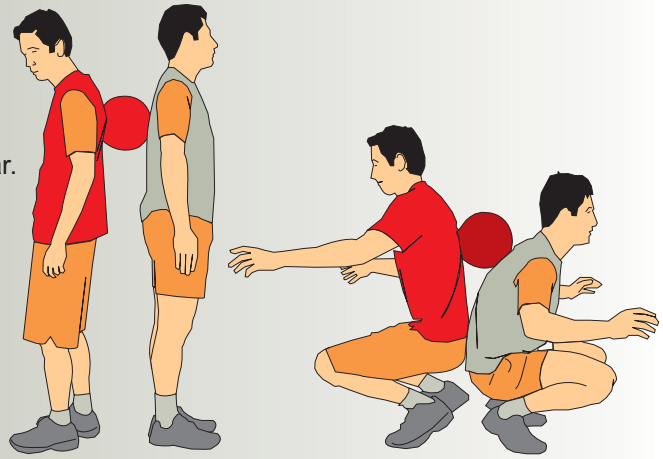
Araç gereç: Top

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular şekildeki gibi sırt sırta durarak sırtlarının arasına yerleştirilen topu düşürmeden belirlenen mesafede ilerlerler. Oyunu ilk bitiren grup galip gelir.



Oyunun çeşitlendirilmesi

Oyuncular, aynı pozisyonda, topu düşürmeden oturup kalkmaya çalışırlar.

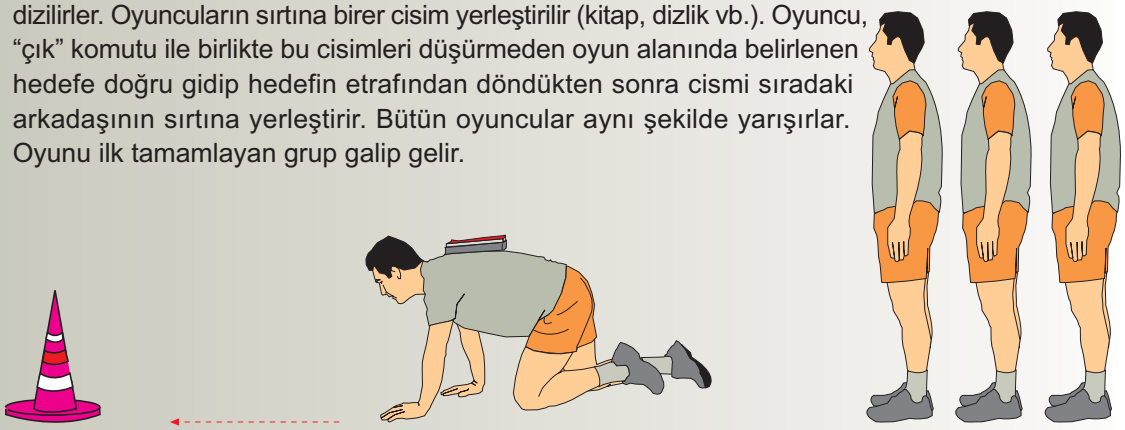


YARIŞAN KEDİLER

Oyun alanı: Bahçe, salon.

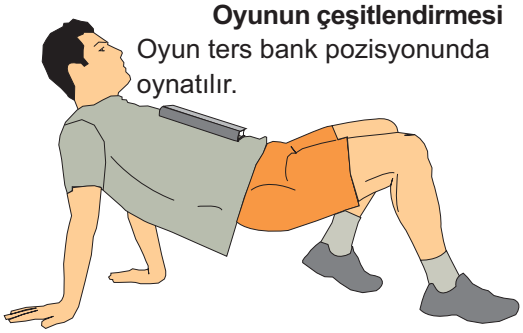
Araç gereç: Kitap, top, kum torbası vb.

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular, bank pozisyonunda oyun alanına dizilirler. Oyuncuların sırtına birer cisim yerleştirilir (kitap, dizlik vb.). Oyuncu, "çık" komutu ile birlikte bu cisimleri düşürmeden oyun alanında belirlenen hedefe doğru gidip hedefin etrafından döndükten sonra cismi sıradaki arkadaşının sırtına yerleştirir. Bütün oyuncular aynı şekilde yarışırlar. Oyunu ilk tamamlayan grup galip gelir.



Oyunun çeşitlendirmesi

Oyun ters bank pozisyonunda oynatılır.



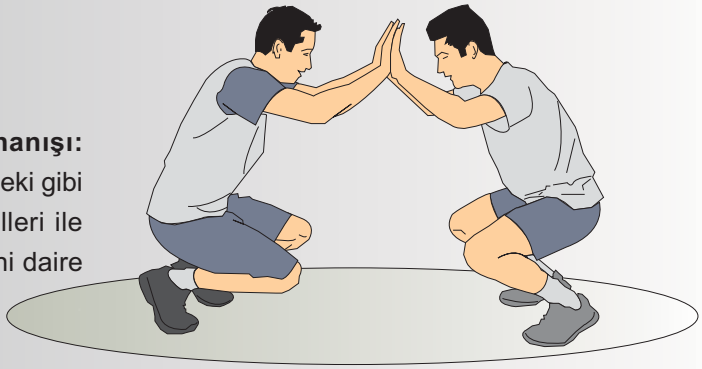
Oyuncuların taşıyacağı cisim, oyuncu seviyesine göre değiştirilebilir. Örneğin, oyun küçük yaş gruplarına oynatıldığında kitap gibi oyuncunun rahatlıkla taşıyabileceği bir cisim kullanılırken, daha büyük yaş gruplarına oynatıldığında ise taşınırken dengede zor duran cisimler kullanılabilir.

HOROZ DÖVÜŞÜ

Oyun alanı: Açık alan

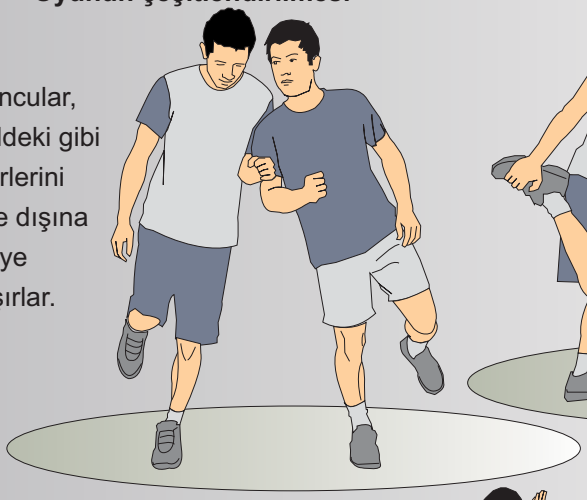
Araç gereç: Yok

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular ikişerli eşleşirler. Şekildeki gibi çömelik pozisyonda birbirlerini elleri ile daire dışına itmeye çalışırlar. Eşini daire dışına iten oyuncu bir puan alır.



Oyunun çeşitlendirilmesi

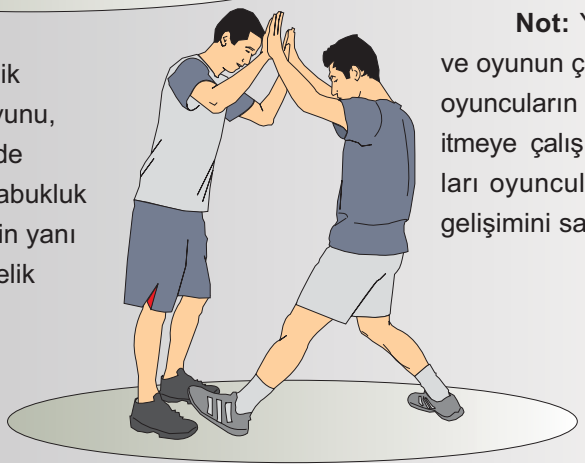
Oyuncular, şekildeki gibi birbirlerini daire dışına itmeye çalışırlar.





Oyuncular, şekildeki gibi birbirlerini daire dışına itmeye çalışırlar.

Çabukluk gelişimine yönelik oynatılan horoz dövüşü oyunu, şekildeki gibi dairenin içinde oynatıldığında ise oyun, çabukluk ve koordinasyon gelişiminin yanı sıra denge gelişimine yönelik olacaktır.



Not: Yukarıdaki oyunda ve oyunun çeşitlendirmelerinde oyuncuların eşlerini çizgi dışına itmeye çalışırken güç kullanmaları oyuncuların ayrıca kuvvet gelişimini sağlayacaktır.

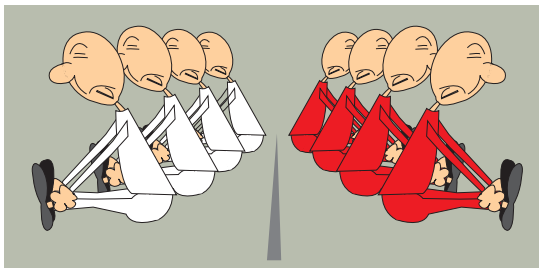
5. OYUNDA ESNEKLİK

Esneklik, eklem hareketliliğini ifade ettiğinden oyun içerisinde eklemlerin hareket genişliğine neden olan çekmeler, itmeler, germeler, eğilip bükülmeler vb. esnekliği sağlar. Oyunlar, engellerin altından, üstünden geçmeler, sürünmeler, esnetme hareketleri, eşli çalışmalar gibi eklem hareketliliğini sağlayan çeşitlendirmeler ve uyarlamalar yapılarak esneklik gelişimine yönelik düzenlenebilir.

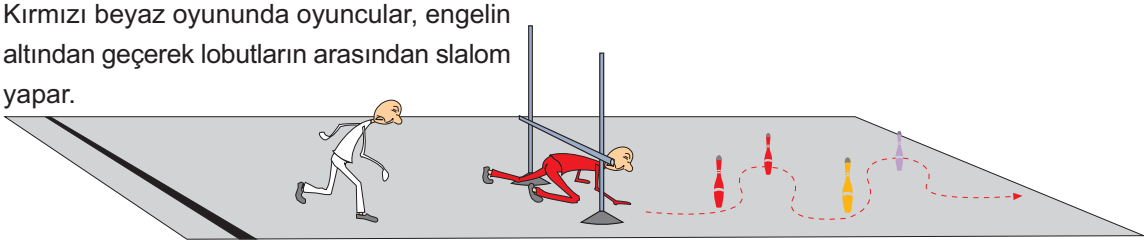
a. Esneklik Gelişimine Yönelik Oyunlarda Çeşitlendirme ve Uyarlama

Önceki ünitelerde verilen oyunları esnekliğe göre inceleyip çeşitlendirelim:

Kırmızı beyaz oyununda oyuncular, şekildeki gibi öne uzanmış pozisyonunda beklerken komut verilir.



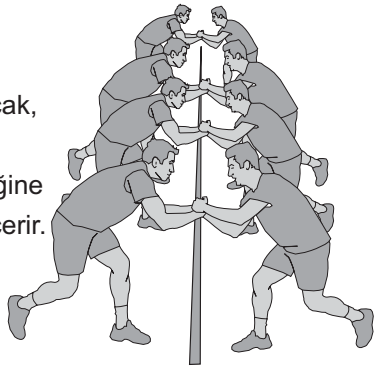
Kırmızı beyaz oyununda oyuncular, engelin altından geçerek lobutların arasından slalom yapar.



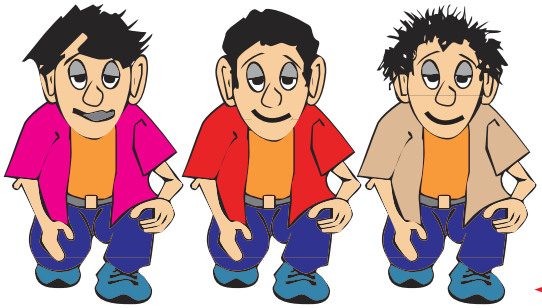
Geriye top atan oyuncuların geriye doğru uzanmaları esneklik gelişimini sağlar.

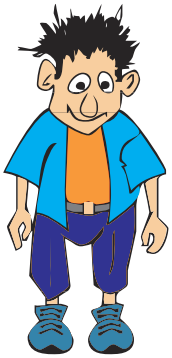


Çekişme oyunu, bacak, kol, omuz, kalça vb. eklemlerinin esnekliğine yönelik hareketleri içerir.



Dev cüce oyununda oyuncuların oturup kalkması esneklik gelişimini sağlar.





Oyunun hareket becerisi gelişimi üzerine etkisi konusunu bir örnekle özetleyelim. Kırkayak oyunu kuvvet, çabukluk, sürat, reaksiyon zamanı, denge, dayanıklılık, esneklik gelişimine yönelik uyarlanıp çeşitlendirilmek istendiğinde aşağıdaki şekilde çeşitlendirmeler yapılabilir.

KIRKAYAK

Oyun alanı: Salon

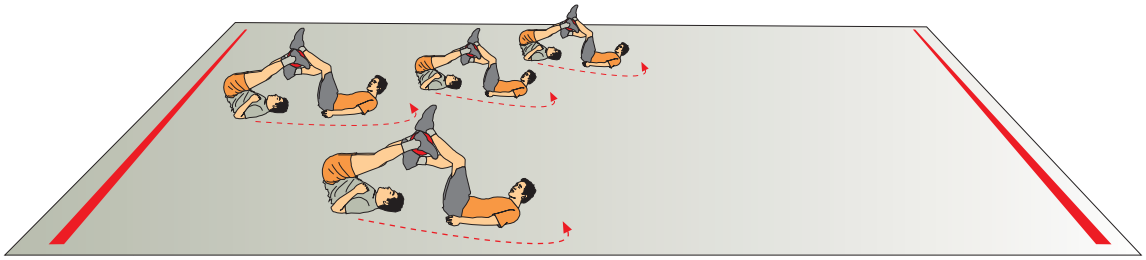
Araç gereç: Top

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyun iki grup hâlinde oynanır. Oyuncular şekildeki gibi oyun alanına yerleşir. Oyuncular komut verilince topu düşürmeden ayakları ile arkadaki oyuncuya verirler. Topu en erken sondaki oyuncuya ulaştıran grup, oyunu kazanır.



Oyunun amacı: Çabukluğu geliştirmek

Oyuncular ikişerli olarak eşleştirilir. Oyun alanında topu veren oyuncu, hemen yerinden kalkıp topu verdiği oyuncunun arkasına, topu almak için aynı şekilde geçer. Eşler bu şekilde oyun alanını kateder. Alanı ilk önce kateden eşler oyunu kazanır.



Oyunun amacı: Sürati geliştirmek

Oyun, eşli oynanır. Topu eşine veren oyuncu, koşarak huninin etrafında dönüp başlangıç yerine geldikten sonra aynı şekilde topu eşinden alır.



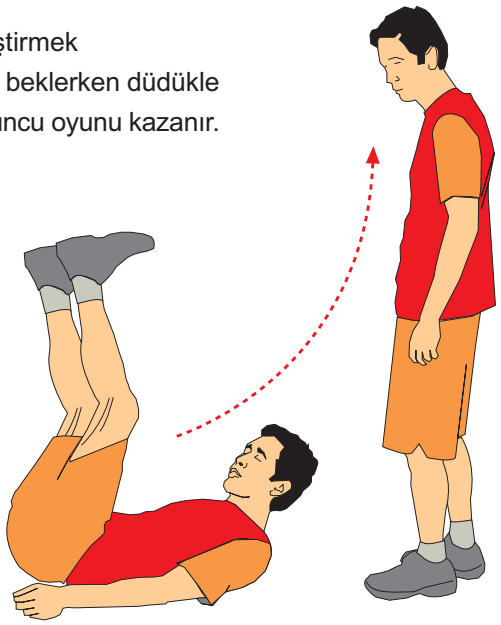
Oyunun Amacı: Kuvveti geliştirmek

Topun ağırlığı artırılabilir (sağlık topu gibi), top yerine kum torbası kullanılabilir.



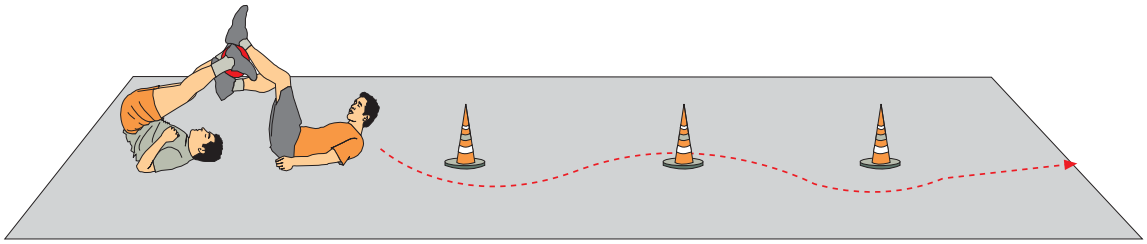
Oyunun amacı: Reaksiyon zamanını geliştirmek

Oyuncular, topsuz olarak ayakları yukarıda beklerken düdükle birlikte ayağa kalkmaya çalışırlar. Önce kalkan oyuncu oyunu kazanır.



Oyunun amacı: Esnekliği geliştirmek

Oyuncular eşli olarak şekildeki oyunu aynı şekilde oynarlar.



Oyunun amacı: Dayanıklılığı geliştirmek

Oyunun oynandığı alan genişletilerek ya da oyunun süresi artırılarak oyun dayanıklılık gelişimine yönelik uyarlanabilir.

Etkinlik: "Oynayalım."

Sınıf dört gruba ayrılır. Her grup "Elim Sende" oyununu;

a) Çabukluk gelişimine yönelik,

b) Kuvvet gelişimine yönelik,

c) Dayanıklılık gelişimine yönelik,

ç) Denge gelişimine yönelik hazırlar ve sınıf arkadaşlarına oynatır. Oyunların sonunda her oyunun amaca yönelik olup olmadığı tartışılır.

Etkinlik: "Oyun Hazır."

Kırkayak oyunu örneğinde olduğu gibi siz de seçtiğiniz herhangi bir oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamaları yaparak çabukluk, sürat, kuvvet, dayanıklılık, esneklik gelişimine yönelik hazırlayıp sınıf panosuna asınız.



Etkinlik: "Sonraki Derslere Hazırlık"

GELECEK DERSLERE HAZIRLIK

Sınıf gruplara ayrılır. Gruplar;

a) 1. grup, zekâ gelişiminin ağırlıkta olduğu,

b) 2. grup, dil gelişiminin ağırlıkta olduğu bir oyun hazırlar.

c) 3. grup, birinci ve ikinci grupların oynattıkları oyunların sosyal gelişime etkilerini,

ç) 4. grup, birinci ve ikinci grubun oynattıkları oyunların, oynayanların psikolojik ve kişilik gelişimlerine, etkilerini inceler.

B. OYUNDA ZEKÂ VE DİL GELİŞİMİ

Çevre ile etkileşim insanların zekâ ve dil gelişimi üzerinde rol oynayan önemli faktörlerden biridir. Aile dışında çevre ile etkileşim yaşamın ilk yıllarında oyun içerisinde başlar. Oyunda bireyler, doğa şartları, oyun materyalleri, takım arkadaşları ve rakipleriyle sürekli etkileşim içerisindedirler. Oyun içerisinde oyuncular, oyunu anlamaya, takım arkadaşlarını, rakiplerini gözlemleyerek oyundaki problemleri tespit etmeye çalışırlar. Oyuncu, tespit ettiği problemlere, yaşantısından bir şeyler katarak çözüm bulmaya, taktik geliştirmeye çalışır ve zihinsel olarak kendini zorlar. Problem çözme, karar verme, yaratıcılık gibi zihinsel işlemleri bireyler oyun içerisinde öğrenirler. Bu nedenle birey, özellikle de çocukluk yıllarında ne kadar çok oyun oynarsa o kadar çok şey öğrenir. Oyunun en önemli zihinsel gelişim yönü öğrenmedir. Öğretilmek istenen hemen hemen her şey oyunla verilebilir. Nesnelerin tanıtımı, benzerlik ve farklılıkları oyunda öğretilir.

Oyun, öğretim yöntemi olarak kullanıldığı gibi bireylerin zihinsel yeteneklerini ve kapasitelerini tespit etmede de kullanılan bir araçtır. Bugün iş yaşamında birçok firma eleman alırken adayların zihinsel yeteneklerini ve yatkınlıklarını, adaylara taktiksel oyunlar oynatarak ölçmeye çalışır. Ayrıca işverenler, çalışanlarının problem çözme, çabuk karar verme, strateji belirleme, taktik geliştirme becerilerini geliştirmek için eğitim seminerlerinde oyunu kullanmaktadırlar.

Her oyunun zihinsel bir yönü vardır. Bazı oyunlar ağırlıklı olarak "düşünerek" oynandığından zihinsel gelişime yöneliktir. Örneğin, satranç, dama, üçtaş vb. oyunlarda oyuncu, bir taraftan yapacağı hamleleri düşünürken diğer taraftan rakibinin yapacağı hamleleri düşünerek zihnini zorlar.

Oyunlar, dikkatin yoğunlaşmasını, dikkat süresinin uzamasını sağlar. Bazı oyunlarda dikkat yoğunluğu daha fazladır. Bu tür oyunlarda oyuncular, elenmemek için komutları çok dikkatli izleyip takip etmek zorundadır. Örnek olarak dev cüce, gece gündüz, don ateş oyunları verilebilir.

Eğitimciler tarafından oyunlar, dikkati yoğunlaştırmak amacıyla kullanıldığı kadar ölçme aracı olarak da kullanılır. Eğitimciler, ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin neleri anlayıp neleri anlamadığını oyunda ölçebilirler.

Oyuncular, oyun içerisindeki duygularını, oyun kurallarını, rakibin eksikliklerini, geliştirdiği taktikleri, akıl yürütmelerini diğer oyuncularla paylaşırlar. Bu durum onların dil gelişimine katkı sağlamış olur. Özellikle çocukluk dönemindeki oyunlarda çocuklar nesnelerin isimlerini oyun içerisinde öğrenip söyler. Dil, oyun yolu ile daha iyi gelişir. Çocukluk yıllarında ne kadar farklı oyun oynanırsa kelime hazinesi, kendini ifade etme yeteneği, kelime dağarcığı o denli gelişir. Bazı oyunlar, ağırlıklı olarak dil ve zekâ gelişimine yöneliktir.

Oyun içerisinde düşüncelerini ve duygularını sıkılmadan, çekinmeden, rahatlıkla söyleyen oyuncular, toplum karşısında da düzgün, etkileyici ve rahat konuşabilme özelliği kazanırlar. Oyunda diğer oyuncuları dinleyen, anlatılanlar üzerinde yorum yapan oyuncular zihinsel olarak da gelişeceklerdir.

Oyun içerisindeki sayışmalar, tekerlemeler ve şarkılar sesleri ayırt etmeyi, ritim duygusunu ve diksiyonu geliştirir. Şarkılı oyunlar oynatılırken önce müzik öğretilmeli ve sözler anlaşılır olmalıdır.

Zekâ ve dil gelişimine yönelik oyunlar oyuncu seviyesine uygun olmalıdır. Örneğin, dil gelişimini tamamlamamış yaş grubundaki oyunculara tekerlemeli bir oyun oynatabilmek mümkün olmazken tiyatro eğitimi alan konservatuvar bölümü öğrencilerine tekerlemeli oyunlar oynatmak mümkün olacaktır.

Dil ve zekâ gelişimine yönelik oyunlar, daha çok kapalı alanda oynanan oyunlardır.

SINIF

Etkinlik: "Hangisi?"

Ağırlıklı olarak zihin ve dil gelişimine yönelik sınıf içerisinde oynanabilecek bir oyun hazırlayınız.

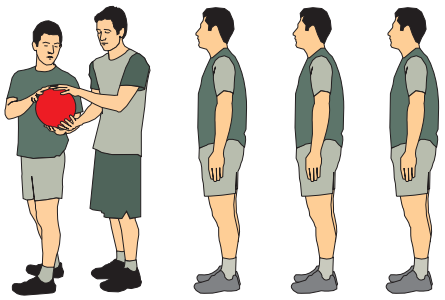
Hazırladığınız oyunu sınıf içerisinde, kura çekerek arkadaşlarınıza oynatınız. Oyunların bitiminden sonra oyunların amaca yönelik olup olmadığını sınıfta arkadaşlarınızla tartışınız.

SINIF

Etkinlik: "Doğru Taktiği Bul."

Oyunlarda kazanmak için oyuncular, taktik geliştirirler, oyunun özelliğine göre oyun alanına yerleşirler, kritik noktalara belirli yeteneklere sahip oyuncuları yerleştirirler, kendi aralarında görev dağılımı yaparlar. Bu durum oyuncuların zihinsel olarak gelişimini sağlar.

Aşağıda ve 71. sayfada çeşitlendirmeleri ile verilen "elden ele" oyununu kazanan ve kaybeden takımlar belirtilmiştir. Kaybeden takımların yaptığı taktiksel hataları tespit ederek sınıfta tartışınız.

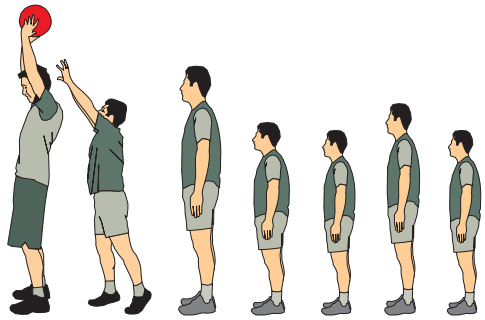


Kazanan takım

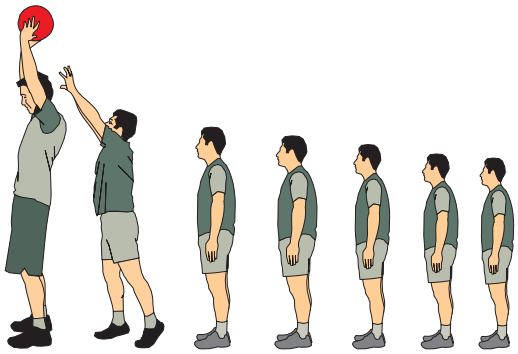
Oyunun oynanışı: Oyuncular topu elden ele vererek en hızlı şekilde arkadaki oyuncuya ulaştırmaya çalışırlar. Topu en önce arkadaki oyuncuya ulaştıran takım, oyunu kazanır.



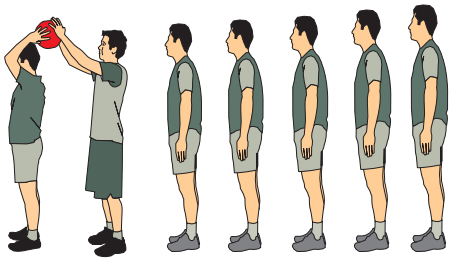
Kaybeden takım



Kaybeden takım

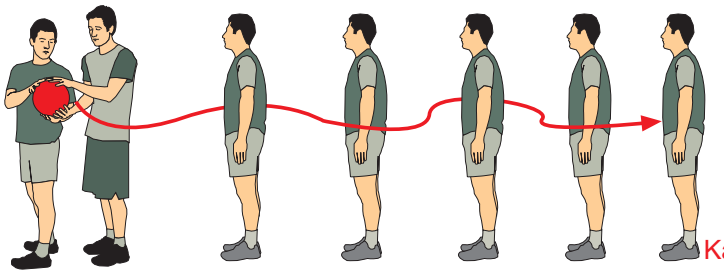


Kaybeden takım



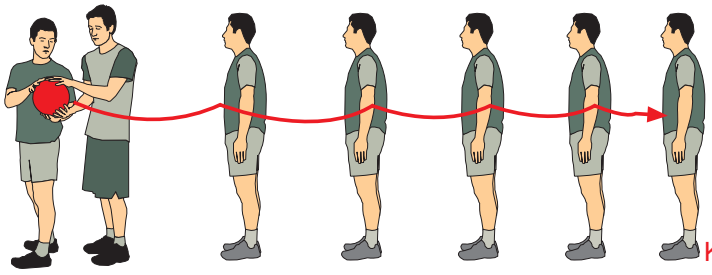
Kazanan takım

Yukarıdaki oyunda top, öndeki oyuncudan başlayıp arkadaki oyuncuya ulaşır ulaşmaz oyun tamamlanıyordu. Oyun arkadaki oyuncudan başlayıp öndeki oyuncuda biterse bu durumda hangi takım taktiksel olarak avantajlı olur?

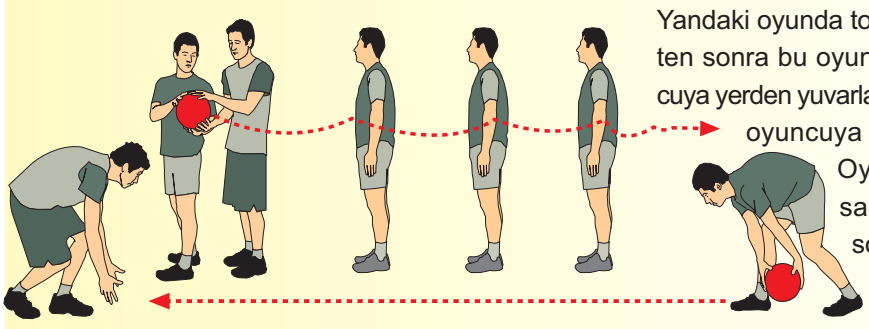


Yandaki oyunda oyuncular, topu sağdan veya soldan arkadaki oyuncuya vererek oyunu oynarlar. Ok, topun veriliş yönünü ifade etmektedir.

Kaybeden takım



Kazanan takım



Yandaki oyunda top, son oyuncuya geldikten sonra bu oyuncu, topu baştaki oyuncuya yerden yuvarlayarak atar. Oyun, baştaki oyuncuya topun gelmesiyle biter. Oyunda taktiksel avantaj sağlamak için baştaki ve sondaki oyuncuları hangi branşlardan seçerdiniz?

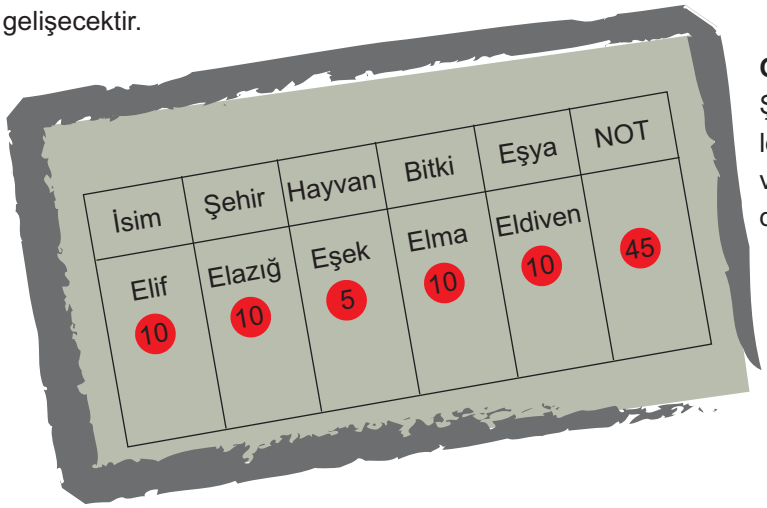
1. ZEKÂ VE DİL GELİŞİMİNE YÖNELİK OYUNLAR

İSİM ŞEHİR

Oyun alanı: Kapalı alan

Araç gereç: Kalem, kâğıt

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular, ellerindeki kâğıda şekildeki gibi isim-şehir-hayvan-bitki-eşya vb. adlar yazarlar. Daha sonra bir harf seçerler. Birbirlerinin kâğıdına bakmadan seçilen harfle başlayan isim-şehir-hayvan-bitki-eşya adlarını önceden belirlenen bir zaman (Ör. 30 sn. -1 dk.) içerisinde yazarlar. Süre bitiminde herkes kâğıdını gösterir. Her yazılan kelimeye 10 puan verilir. Aynı kelimeleri yazan oyuncular 5 puan alır. Oyun sonunda en fazla puan alan oyuncu, oyunu kazanır. Oyunda yazma süresi kısaldıkça hızlı düşünme yeteneği de o oranda gelişecektir.



Oyunun çeşitlendirilmesi

Şehir yerine ülke veya ilçe isimleri sorulabilir. Bitki bölümü sebze ve meyve isimleri olarak sınırlandırılabilir.

BOM

Oyun alanı: Kapalı alan

Araç gereç: Yok

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular oturma sırasına göre sırayla 1,2,3,... diye saymaya başlarlar. Her oyuncu bir sayı söyler. 5 ve 5'in katları olan sayılarda sayı söylenmez, sayı yerine "bom" denir. "Bom" diyen oyuncudan sonraki oyuncu saymaya devam eder. Yani 1, 2, 3, 4, Bom, 6, … şeklinde oyun devam eder. Şaşıran, duraksayan oyuncular cezalandırılır ya da elenir.

Oyunun çeşitlendirilmesi

Oyuncuların seviyesine göre "bom" denilecek sayılar zorlaştırılabilir. Örneğin 7 ve 7'nin katları ile içinde 7 geçen sayılar yerine "bom" denilir.

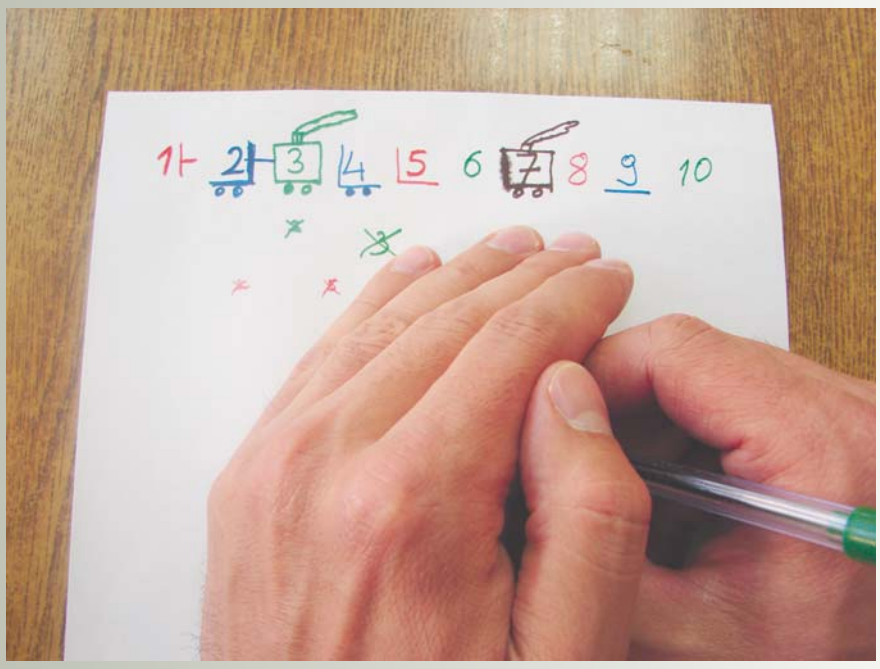
Oyun, eleme usulü ile oynatılırken oyunun başında oyundan belirli sırada çıkan oyunculara ceza verileceği kararlaştırılır.

TRENCİLİK

Oyun alanı: Kapalı alan

Araç gereç: Kalem, kâğıt

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyun iki kişi ile oynanır. Oyuncular şekildeki gibi ellerindeki kâğıtlara birden ona kadar rakam yazar. Oyuncular sırayla diğer oyuncuya göstermeden eliyle kalemin ucunu kapatıp bir rakam yazar. Diğer oyuncu da yazılan rakamı tahmin eder. Doğru tahmin ederse kâğıdındaki yazılan rakamın üzerine bir çizgi çeker. Her doğru tahminde bir çizgi çekerek rakamın etrafını vagon gibi kapatır. Kapattığı vagonun tekerlek ve bacasını yapar. Oyunda en fazla doğru tahmin yaparak vagonları tamamlayan oyuncu oyunu kazanır.



Çeşitlendirmeler:

- Sayıları yeni öğrenen oyuncular için oyun, tek sayılarla veya çift sayılarla oynatılabilir.
- Harfleri öğrenen çocuklar için harflerle oynatılabilir.
- Alfabetik sıralamayı öğrenen çocuklar için, alfabedeki harf sırasına göre, tek sayılara denk gelen harflerle veya çift sayılara denk gelen harflerle oyun oynatılabilir.

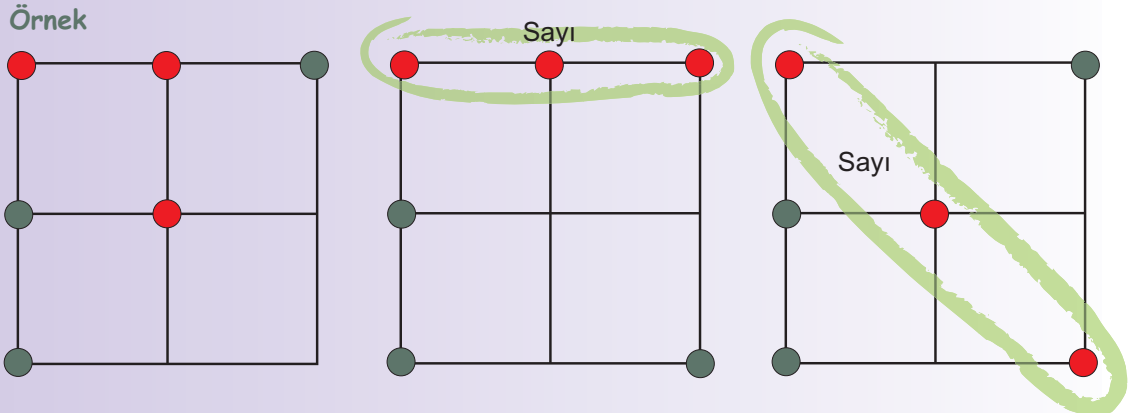
ÜÇTAŞ

Oyun alanı: Kapalı alan, açık alan

Araç gereç: Tebeşir, kalem, üç adet taş

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular yere veya kâğıda şekildeki düzeneği çizerler. Bir oyuncuya ait taşlar yan yana ve çapraz gelmeyecek şekilde çizginin köşe kısımlarına yerleştirilir. Oyuncular taşlarını oyun alanına yerleştirdikten sonra sırayla taşlarını açık olan köşelere doğru yerleştirirler. Taşlarını oyun alanına çapraz veya yan yana dizebilen oyuncu oyunu kazanır.

Örnek

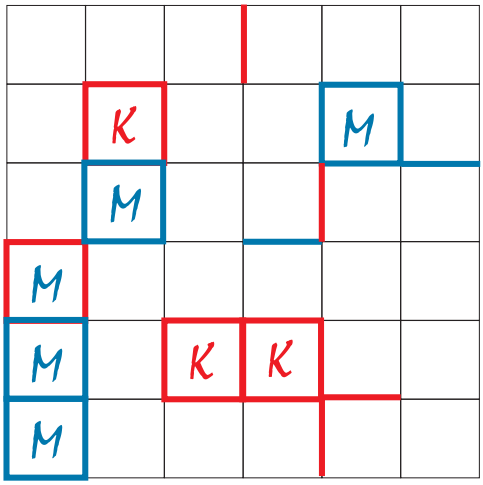


KAREDE İSİM BAŞ HARFİ YAZMA

Oyun alanı: Kapalı alan

Araç gereç: Kalem, kâğıt

Oyunun kuralları ve oynanışı: Oyuncular şekildeki gibi kare kâğıtta sırayla küçük karenin köşelerini çizerler. Her oyuncu diğer oyuncunun kareyi tamamlamasına olanak vermeden oyunu oynamaya çalışır. Kareyi tamamlayan oyuncunun bir daha çizim hakkı vardır. Kareyi tamamlayan oyuncu, karenin içine isminin baş harfini yazar. Bütün kutular dolduktan sonra en fazla kutuya sahip olan oyuncu oyunu kazanır.



KABAK

Oyun alanı: Kapalı alan

Araç gereç: Yok

Oyunun kuralları ve oynanışı: Sınıf veya kapalı alanda oyunculara bir sayı verilir. Örneğin; bir oyuncu oyunu "beş kabak" diyerek başlatır. Numarası beş olan oyuncu ayağa kalkarak "beş kabak olmaz on beş kabak olur." der. Bu kez numarası on beş olan oyuncu kalkar ve cümleyi sayı değiştirerek söyler. Oyun esnasında şaşıran, oyundan çıkan numarayı söyleyen oyuncular oyun dışı kalmış olur. Oyun, bir oyuncu kalana kadar devam eder.



Sınıf olarak dört grup oluşturunuz. Grup arkadaşlarınızla birlikte dil gelişimine yönelik bir oyun tasarlayarak sınıf arkadaşlarınıza oynatınız.

Oyun kurallarını tespit ediniz.
Oyun alanını tespit ediniz.
Oyunda kullanılacak malzemeleri tespit ediniz.
Oyuncu seviyesini tespit ediniz.
Oyunda ağırlıklı olarak dil gelişimine yönelik yapılacak uyarlama ve çeşitlemeleri grup arkadaşlarınızla tartışıp belirleyiniz.
Oyun içindeki çeşitlemelerin dil gelişimine yönelik olması gerektiğini arkadaşlarınızla tespit ediniz.
Oyunun amaç, araç gereç ve süre bakımından bütünlük oluşturup oluşturmadığını grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunun tekrar, set sayısı ve süresini belirleyiniz.
Oyun alanını ve oyuncuları oyunun oynanış şekline göre hazırlayınız.
Deneme oyunu oynatınız.

Ağırlıklı olarak dil gelişimine yönelik hazırladığınız oyunu sınıfta arkadaşlarınıza oynatınız. Oyun sonunda oyunu aşağıdaki tabloya göre değerlendirerek tartışınız.

Oyun amaca uygun muydu?
Oyun alanı oyuna uygun muydu?
Oyunda kullanılan malzemeler oyun alanına, oyuncu seviyesine, amaca uygun muydu?
Oyun, amaç, araç gereç ve süre bakımından bütünlük içerisinde miydi?
Oyunda ne gibi çeşitlendirmeler yapılmıştı?
Çeşitlendirmeler hangi amaca yönelikti?
Oyunda dil gelişimine yönelik daha farklı ne gibi değişiklikler yapılabilir?
Oyun, hangi özelliğinden dolayı dil gelişimine yöneliktir?

C. OYUNDA SOSYAL GELİŞİM



Etkinlik: "Arkadaşını Oyunda Tanı."

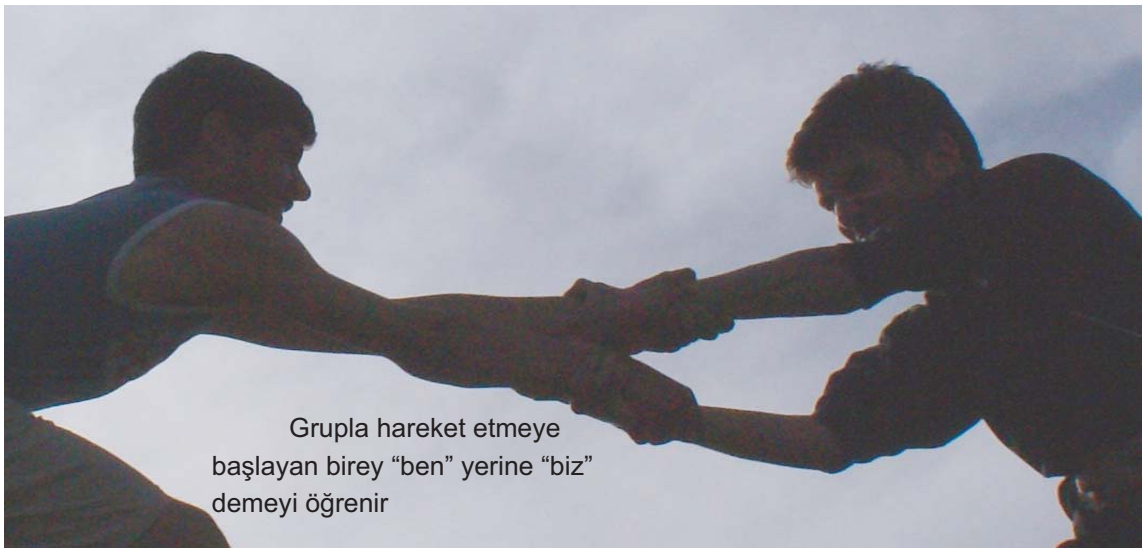
Sınıfça bir oyun tespit ederek hep birlikte oynayınız. Oyun sonunda arkadaşlarınızı aşağıdaki forma göre değerlendirerek tartışınız.

1. Oyun esnasında oyun kurallarına uymayanlar oldu mu?	**2. Oyun kurallarına uyan oyuncular günlük hayatta toplumsal kurallara da uyan kişiler miydi?**
3. Oyun kurallarına uymayan oyuncular günlük hayatta toplumsal kurallara da uymayan kişiler miydi?	**4. Oyunda kaybedenler kazananları tebrik etti mi?**
5. Oyunda bulunduğu grubu ya da arkadaşlarını yönlendiren oyuncular var mıydı?	**6. Oyunda rakip oyuncularla olumlu ilişki kuran oyuncular var mıydı?**
7. Oyunda takım arkadaşları veya rakip oyuncularla olumsuz ilişki kuran oyuncular var mıydı?	**8. Oyuncular dayanışma içerisinde miydi?**
9. Günlük hayatta çok samimi olmayan oyuncuların oyun içerisinde birbirlerine karşı tutumları nasıldı?	**10. Oyunda verilen görevi yerine getirmeyen oyuncu veya oyuncular var mıydı?**

İlk çağlarda insanlar avlanmak, tehlikelerden kaçmak, barınmak için fiziksel olarak güçlü olmak zorundalardı. Günümüzde ise insanın fiziksel gelişiminin yanında işinde, aile hayatında insan ilişkilerinde başarılı olması için sosyal, psikolojik ve duygusal yönden gelişmesi gerekir.

Sosyal gelişimin temelleri çocukluk döneminde atılır. Oyunlar, yapısı gereği, sosyal ve duygusal gelişimin sağlandığı ortamlardır. Sosyal gelişimin en hızlı olduğu çocukluk döneminde, sosyalleşmeye yönelik eğitim, en etkili araç olan oyunla verilir.

Aile ortamında her istediği gerçekleştirilen çocuk, oyun esnasında hep kendi dediği olsun ister. Bu durumda oyundan dışlanır. Oyundan dışlanmamak için gruba uymak durumunda kalır. Böylece grupla hareket etmeyi, gruba uymayı öğrenir.



Grupla hareket etmeye başlayan birey “ben” yerine “biz” demeyi öğrenir

Oyun, oyunu oynayanlara kurallar çerçevesinde özgürlük sağlar. Oyun içerisinde kurallara bağlı kalarak özgürlüğünü yaşayan bireyler, toplum içerisinde de diğer fertlere ve topluma zarar vermeden özgürlüklerini yaşarlar. Kurallar bireyin kendini kontrol etmesini sağlar. Oyun kuralları, toplum kurallarına ve yasalara uymayı kolaylaştırır. Oyunda oyuncu güçsüzleri korumayı öğrenir. Diğer oyunculara önderlik yapar veya öndere uyar böylelikle oyuncular toplumda da yönetmeyi ve lidere uymayı öğrenir.

Davranışlar, oyundaki kurallar çerçevesinde gelişir. Oyunda kazanılan davranışlar toplumsal hayata transfer edilir. Oyunda dürüst olmayı, dayanışmayı, başkalarına saygıyı, güçsüzü korumayı, kurallara uymayı, görgü kurallarını, aldığı sorumluluğu yerine getirmeyi öğrenen bireyler, bunu sosyal hayatlarına da yansıtırlar. Oyun içerisinde alınan roller oyuncuları yaşama hazırlar. Oyunda karar alıp uygulayan oyuncu, sosyal yaşamında nerede, ne karar alması gerektiğini öğrenir. İnsanlarla diyaloğa girer, yeni kişilerle tanışır, onlarla birlikte karar alır. Birlikte hareket etmeyi, gruba uymayı öğrendiği gibi grubu yönlendirmeyi de öğrenir.

Sosyal gelişim amaçlanarak oynatılan oyunlarda bazen grupların oluşturulması oyuncuların isteğine bırakılmamalıdır. 2. ünitede ifade edilen grupların fiziksel denkliğinin sağlanması, hareket gelişimini sağlamak bakımından önemlidir. Bir oyun, sosyal gelişim amaçlı oynatılmak istendiğinde ise gruplar oluşturulurken birbirleriyle anlaşamayan, birbirine küskün olan, birbirinden farklı düşünen oyuncular aynı gruba alınarak bu oyuncuların ortak amaç için bir araya gelmeleri, dayanışma içerisine girmeleri sağlanır. Bu durumda bireyler birbirlerini daha iyi anlama imkânı bulacaktır. Bunu oyunda başaran bireyler, sosyal yaşamlarına da yansıtırlar. Bireyler iş, okul, sivil toplum

örgütleri, dernekler gibi dâhil oldukları gruplarda daima anlaşabildikleri bireylerle çalışma imkânı bulamayabilirler, bir arada olmazlar. Kişilik, görüş, gelenek, görenek vb. bakımından farklı insanlarla birlikte bulundukları grubun ortak hedefi için biraraya gelmek durumunda kalırlar. Oyun içerisinde anlaşamadığı kişilerle oyunu kazanmak için mücadele ederek oynamayı başaran birey toplumsal hayatta zorlanmayacak ve farklılıklardan dolayı sosyal hayatta çatışmalara meydan vermeyecektir. Farklılıklara saygı duyacaktır. Bu da iyi seçilmiş, planlanmış, organize edilmiş oyunlarla sağlanabilir.

Oyun kuralları, kazandırılmak istenen davranışlara yönelik olmalıdır. Örneğin, oyunda kötü tezahürata ve şiddete müsaade edilmeyip bu davranışların gerçekleştirildiği durumlara cezalar verilmelidir. Bazen spor branşlarına özgü tekniklerin ya da kuvvet, çabukluk gibi özelliklerin gelişimine yönelik gibi görünen oyunlar, sosyalleşmeye yönelik kullanılabilir. Oyundaki olumlu sosyal davranışlar ödüllendirilip olumsuz davranışlar cezalandırıldığında oyunun sosyal gelişim yönü artırılmış olacaktır. Oyunda kötü tezahürat etmemeyi, kendini karşıdakinin yerine koymayı, sinirlerine hâkim olmayı, kendini kontrol etmeyi öğrenen oyuncular, spor müsabakalarında bilinçli taraftarlar olarak tribün terörüne meydan vermeyeceklerdir. Bilinçli sporcu olarak da takım arkadaşlarına, rakibine vb. karşı centilmenlik dışı davranışlarda bulunmayacaklardır.

Oyun esnasında oyuncular anlamadıklarını sorar, hakkını savunur, komut verir, geliştirdiği taktiği grup arkadaşları ile paylaşırlar. Birey oyun esnasında diğer oyuncularla iletişime geçeceğinden iletişim becerilerini geliştirebilecektir.

SINIF

Etkinlik: "Tartışalım."

2. ve 3. ünitede hazırlamış olduğunuz ve oynadığınız oyunların sosyal gelişime olan etkilerini tartışınız.

Ç. OYUNDA KİŞİLİK GELİŞİMİ

Etkinlik: "Arkadaşını Oyunda Tanı."

Sınıfça tespit ettiğiniz bir oyunu hep birlikte oynayınız. Oyun sonunda arkadaşlarınızı aşağıdaki forma göre değerlendirerek tartışınız.

1. Oyunda en adaletli kimdi?	2. Oyunda en yardımsever kimdi ?
3. Oyunda en centilmen kimdi?	4. Oyunda en sinirli kimdi?
5. Oyunda en dikkatli kimdi?	6. Oyunda en bencil kimdi?
7. Oyunu kaybettiğine en çok kim üzüldü?	8. Oyunu kazandığına en çok kim sevindi?
9. Oyunda kırıcı ve kaba olan oyuncu var mıydı?	10. Oyunda en soğukkanlı oyuncu kimdi?
11. Oyunculardan oyuna katılmayan, yalnız kalmak isteyen oldu mu?	12. Oyunda kimseye haksızlık yapıldı mı? Haksızlık yapıldıysa kime yapıldı?



Oyun nerede ve nasıl oynanırsa oynansın oynayanların psikolojik ve kişilik gelişimleri üzerinde çeşitli etkiler bırakır. Oyun oynayan kişi öncelikle oyunda eğlenir, sevinir, üzülür. Haksızlığa itiraz etmek, kendine saygı duymak, kendine güvenmek, pes etmemek, mücadeleci olmak, zorluklara dayanmak, sabırlı olmak gibi kişilik özelliklerini oyunda kazanır.

Oyundan keyif almak, oyunda eğlenmek, oynayanları psikolojik olarak rahatlatır.

Çocukluk döneminde büyüklerinden bağımsız olarak arkadaşları ile oynayan çocuk, bağımsız bir kişilik kazanacaktır.

Çocuk, oyunda kendini diğerleriyle karşılaştırarak kapasitesini, farklılıklarını, benzerliklerini görerek kendini tanır.

Çocuk, günlük hayatta ifade edemediği ya da ailesi tarafından kısıtlanan duygularını oyunda rahatlıkla ifade edebilmektedir. Bu nedenle oyunlar, oynayanların kaygılarının hafifletildiği ve hatta giderildiği ortamlardır. Yolda yürürken düştüğünde mızmızlanıp ağlayan çocuk, oyun esnasında hemen ayağa kalkıp oyuna devam eder.

Oyunda oyunun gidişatını takip etme, sorunları tespit edip çözüm bulmaya çalışma, hayal kurma, hayal ettiğini yapmaya çalışma (özellikle taklit oyunlarında) oyunculara yaratıcılık özelliği kazandırır.

Oyun, oynayanların kendini kontrol etme becerisi kazanmasına olanak verir. Oyuncu, oyun esnasında sinirlerine hâkim olmayı, sabırlı olmayı öğrenebilmektedir. Lider, oyunu oynatırken oyuncuların heyecana kapılıp oyun kurallarını çiğnediği noktalara ceza puanları yerleştirerek oyuncuların kendilerini kontrol etmelerini sağlayabilir.

Çok hızlı ve yarış havası içerisinde oynanan oyunlarda oyuncular, çabuk hareket etmeleri gerektiği kadar çabuk karar vermek durumunda da kalırlar. Oyun esnasında çabuk karar veren oyuncu aldığı karar doğrultusunda planlama yapar ve planını uygulamaya çalışır. Bu durumda oynayanlar, çabuk karar verme ve girişimcilik özelliği kazanmış olur. Aldıkları kararı uygularken risk almayı da beraberinde öğrenirler. Oyunu takip ederken, çözüm ararken, taktik geliştirirken çok yönlü düşünmeyi öğrenirler.

Oyun içerisinde üstün olma, herkes tarafından beğenilme, takdir edilme güdülerinin doyurulması bireylerin psikolojik sağlıkları bakımından gereklidir. Kişilik gelişimine yönelik özelliklerin kazandırılması liderin seçtiği oyuna, oyunu hazırlamasına ve oynatmasına bağlıdır. Bu nedenle oyunları organize etme ve oyunlara eğitsel değerler yükleme, insan eğitimini sağlama ve kolaylaştırma açısından çok önemlidir.

Oyunlar, oynayanların kişilik gelişimini sağlamak amacıyla aşağıdaki şekillerde düzenlenebilir:

1. Oyun içerisinde ödül ve cezalar bulunmalıdır. Ancak oyunculara güven duygusu kazandırılması bakımından oyunlara cezalardan çok ödüller yerleştirilebilir.

2. Belirlenen amaçlar doğrultusunda oyunlar bireysel ya da takım oyunu olarak seçilebilir. Bireysel oyunlar, bireylerin kendi kapasitesini geliştirmesi açısından önemlidir. Bireysel oyunlarda oyuncular özgürdür. Oyuncu, karşılaştığı problemleri tek başına çözmeye çalışır. Tek başına karar verir ve tek başına uygular. Bu da oyuncunun kendine güven, risk alma, kararlı olma gibi kişilik özelliklerinin gelişimini sağlar. Takım oyunları olumlu kişilik özelliklerinden yardımseverliği, hoşgörülü olmayı, dayanışmayı, sorumlulukları paylaşmayı, dostça mücadele etmeyi öğretirken bencillik, duyarsızlık gibi olumsuz kişilik özelliklerini azaltır ya da ortadan kaldırır.

3. Oyunda oyunculara liderlik, hakemlik gibi görev ve sorumluluklar verilerek onların adil olmayı ve liderliği öğrenmeleri sağlanır.

Oyunlar, oynayanların kişilik gelişimlerini sağlamada etkili olduğu gibi aynı zamanda onların kişilik özelliklerinin tespit edilebildiği ortamlardır. Oyunda oynayanlar doğal davrandıklarından bu durum onların kişilik özellikleri hakkında ipucu verir.

4. Grupla oynanan oyunlarda lider, tezahüratları oyuncuların ismine yaptırarak oyuncuların kendine güven duymasını sağlar.

Oyunda grup oyuncuları arasında birlik ve beraberlik duygusu kazandırılmak istendiğinde ise gruplara bir isim verilerek grup üyelerinin oyun esnasında kendi gruplarının adına tezahürat etmeleri sağlanır.

Amaç oyuncuların kendilerine güven duymalarını sağlamaksa tezahürat isme yaptırılır. Amaç takım ruhunu aşılamak ise takıma bir isim verilir ve o isme tezahürat yaptırılır.

SINIF

Etkinlik: "Tartışalım."

İkinci ve üçüncü ünitede hazırlamış olduğunuz ve oynadığınız oyunların kişilik gelişiminize olan etkilerini tartışınız ve tartışma sonuçlarını aşağıya yazınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

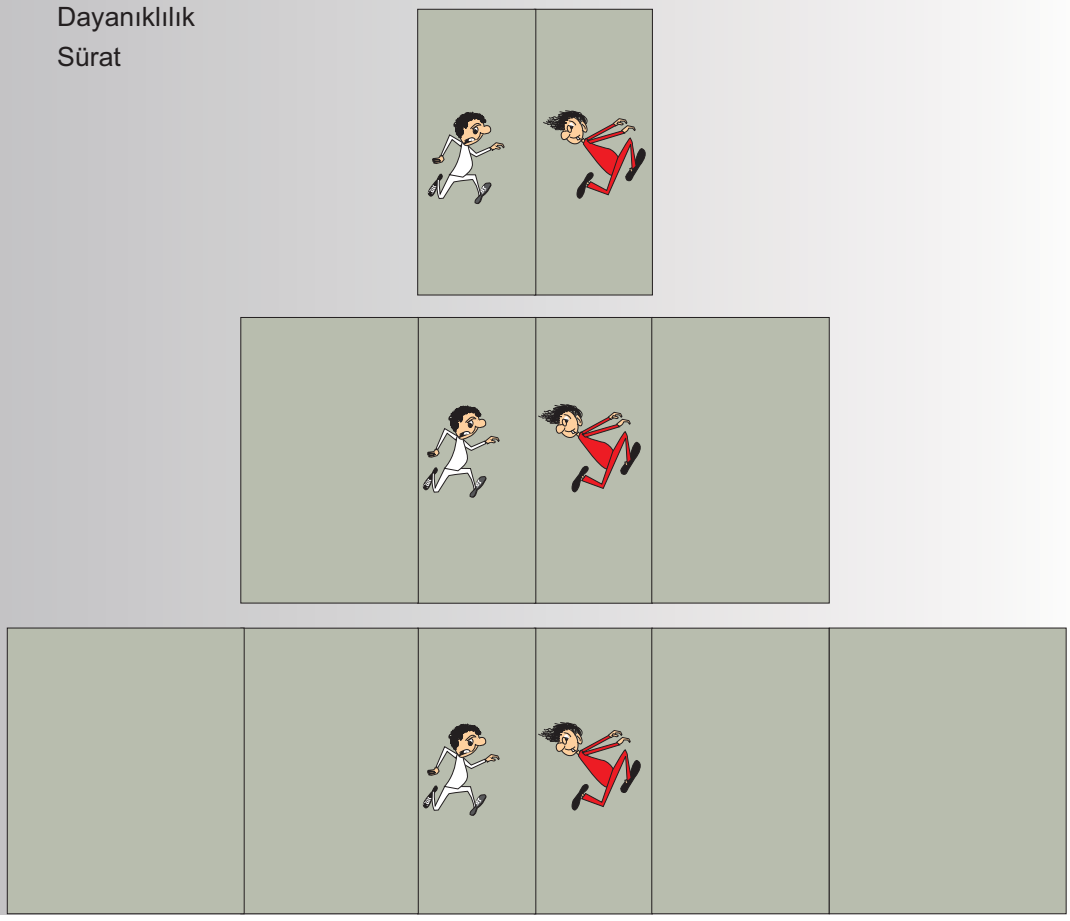
.....

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

1. Ağırlıklı olarak zihinsel gelişiminize etkisi olan bir oyunu açıklayınız.
2. Günlük hayatta oynadığınız oyunlardan dayanışmaya yönelik oyunları açıklayınız.
3. “Birdirbir” oyununun gelişiminiz üzerine ne gibi etkisi olabileceğini açıklayınız.
4. Aşağıdakilerin hangisi taktik gelişimin ağırlıklı olduğu bir oyundur?
   A) Elim sende B) Satranç C) Körebe D) Kulaktan kulağa E) El kızartmaca
5. “Tekerlemeli” oyunlar daha çok hangi yönden gelişiminizi sağlar?
   A) Kuvvet gelişimi B) Taktik gelişimi C) Dil gelişimi
   D) Denge gelişimi E) Teknik gelişim
6. Aşağıdaki oyunlardan hangisi ağırlıklı olarak reaksiyon zamanı gelişimine yöneliktir?
   A) İsim şehir B) Kulaktan kulağa C) Satranç D) Kronometre E) Trencilik
7. Aşağıdaki oyun türlerinden hangisi hareket becerisini geliştirmeye yönelik değildir?
   A) El arabası B) Kabak C) Kırmızı beyaz D) Horoz dövüşü E) Üç vuruş

8. Bir antrenman programında “kırmızı beyaz” oyunu ile oyuncuların dayanıklılık, sürat, çabuklukları geliştirilmek isteniyor. Bu becerileri geliştirmek için oyunu hangi mesafelerde oynatırdınız? Amaca uygun oyun alanını seçiniz.

Çabukluk
Dayanıklılık
Sürat



Eğitsel Oyunlar Dersinin 3. Ünitesinin Hangi Derslerle İlişkilendirilebileceğini İşaretleyiniz.
Örnek: ☒ Spor Dersi

- ☐ Dil ve Anlatım
- ☐ Türk Edebiyatı
- ☐ Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi
- ☐ Tarih
- ☐ T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük
- ☐ Coğrafya
- ☐ Matematik
- ☐ Fizik
- ☐ Kimya
- ☐ Biyoloji
- ☐ Sağlık Bilgisi
- ☐ Felsefe
- ☐ Yabancı Dil
- ☐ Millî Güvenlik Bilgisi
- ☐ Trafik ve İlk Yardım
- ☐ Tanıtım ve Yönlendirme
- ☐ Özel Alan
- ☐ Temel Spor Eğitimi
- ☐ İnsan Anatomisi
- ☐ Beden Eğitimi ve Spor Bilimine Giriş
- ☐ Beden Eğitimi ve Spor Tarihi
- ☐ Spor
- ☐ Antrenman Bilgisi
- ☐ Spor Kazalarından Korunma ve İlk Yardım
- ☐ Spor Fizyolojisi
- ☐ Spor Masajı
- ☐ Spor Tesisleri ve Malzeme Bilgisi
- ☐ Spor Psikolojisi
- ☐ Spor ve Beslenme
- ☐ Türk Spor Tarihi
- ☐ Spor Yönetimi ve Organizasyon
- ☐ Spor Sosyolojisi
- ☐ Ritim Eğitimi ve Dans
- ☐ Diğer Seçmeli Dersler

Bu üniteyi yukarıdaki derslerin hangi konularıyla ve neden ilişkilendirdiğinizi aşağıdaki boşluğa yazınız.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

SPORTİF OYUNLAR



4. ÜNİTE

A. SPORTİF OYUN KAVRAMI

B. BİREYSEL SPORLARA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

C. TAKIM SPORLARINA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

HAZIRLIK

1. Basketbolda top sürme tekniği oyunla nasıl geliştirilebilir?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Futbolda taktik gelişim oyunla nasıl sağlanabilir?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Özel alan dersinde seçtiğiniz branşa yönelik bir teknik seçerek bu tekniği geliştirmeye yönelik nasıl bir oyun hazırlayabilirsiniz?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. Voleybola yönelik bir oyun, masa tenisine nasıl uyarlanabilir?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

A. SPORTİF OYUN KAVRAMI

1. SPORTİF OYUN

Günümüzde "spor" ve "oyun" kavramları genellikle birbirini tamamlayan ve birbiriyle ilişkili tanımlarla açıklanmaktadır. Özellikle popüler olan birçok spor dalının temelinde insanlar tarafından, mahallede ve sokak aralarında oynanan oyunların olduğu görülür. Spor ve oyun kavramları arasındaki bu ilişki nedeniyle bazen bu iki kavram birbiriyle karıştırılmaktadır. Bu sebeple, sportif oyunun kavramının ne olduğunu öğrenmeden önce, oyun ve spor arasındaki farkların bilinmesi gerekir.

Oyun, içerisinde bedensel ve zihinsel yetenekler bulunsa da katılanların özel bir hazırlık çalışması yani antrenman yapmasını gerektirmeyen, gönüllü olarak herkesin katılabileceği, katılanlara maddi bir çıkar sağlamayan, oynandığı bölgeye bağlı olarak kurallar veya yapıca değişkenlik gösterebilen etkinliklerdir.

Spor, içerisinde bedensel ve zihinsel yetenekleri bulundurmanın yanı sıra branşlara özgü **fiziksel yeterlilik, teknik ve taktik** unsurlarını içeren, katılanların ön hazırlık ve antrenman yapmasını gerektiren, profesyonel olarak yapıldığında kişilere maddi bir kazanç sağlayan, uluslararası niteliği ve kesin kuralları olan etkinliklerdir.

Sportif oyun: Çeşitli spor dallarında amatör veya profesyonel olarak mücadele eden sporculara antrenmanlarda ya da spor derslerinde fiziksel yeterlilik, teknik ve taktik becerilerin kazandırılması amacıyla oynatılan, motor becerileri içerisinde bulunduran eğitsel oyunlardır.

Çocukların spor eğitiminde ya da sporcuların müsabakaya hazırlık döneminde yapılan yoğun çalışmalar onların psikolojik ve sosyal gelişimlerine zarar verebilir. Bu nedenle çocukların öğrenmekte zorlandıkları becerilerin daha kolay öğrenilmesini veya antrenmanlarda yaparken sıkıldıkları çalışmaların eğlenceli bir hâle dönüşmesini sağlamak amacıyla sportif oyunlardan yararlanılır. Sportif oyunlar oynatıldığı grupta bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanda gelişim sağlar. Spor eğitmenleri ve antrenörler tarafından sporculara sportif oyunlar; fiziksel yeterlilik, teknik ve taktik beceriler kazandırmak amacıyla oynatılır.

a) Fiziksel yeterlilik kazandırmak için: Sporcuların yapmış olduğu spor dalına uygun olarak fiziksel uygunluk düzeyini artırmak amacıyla dayanıklılık ve kuvvet gibi temel motorik özelliklerin gelişimini sağlayan sportif oyunlar oynatılır.

b) Teknik beceriler kazandırmak için: Sporcularda branşlara özgü temel teknik becerilerin öğretilmesi için yapılan temel eğitim çalışmalarını eğlenceli hâle getirmek ve profesyonel sporcularda yüksek performans sağlamak amacıyla sportif oyunlar oynatılır.

c) Taktik beceriler kazandırmak için: Sporcuların müsabakada ortaya çıkabilecek sorunları gerçekçi yöntemlerle çözümlemesini sağlamak, kendisinin ve rakibinin performansı ile çevre koşullarına göre planlı davranışlar kazandırılması amacıyla sportif oyunlar oynatılır.

B. BİREYSEL SPORLARA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

Bireysel spor, sporcunun spor alanında rakibi ile mücadele ederken veya herhangi bir beceriyi gerçekleştirmeye çalışırken fiziksel bir yardım almadan ferdi olarak yaptığı spordur. Kısaca sporcunun bir rakibe ya da zamana karşı bireysel olarak mücadele ettiği veya yarıştığı sporlara **bireysel sporlar** denir.

Bireysel Sporlar



Atletizm



Mücadele sporları: Boks, güreş, karate, judo tekvando vb.



Hedef sporları: Golf, atıcılık, okçuluk, bovling vb.



Raketli sporlar: Tenis, badminton, masa tenisi vb.



Jimnastik

Not: Bireysel sporlardan tenis, badminton ve atletizm (bayrak koşuları) gibi bazı branşlarda eşli olarak da mücadele edilebilen kategoriler bulunmasından dolayı, bu sporlar takım sporlarının da içerisinde yer alır.

1. ATLETİZME UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

Atletizm, sporcularda genel olarak fiziksel güç, dayanıklılık, çeviklik ve sürat gibi nitelikleri gerektiren, kendi içerisinde koşular, atmalar ve atlamalar olmak üzere üç bölümden oluşan bir spor dalıdır. Fiziksel performansın ön planda olduğu bu spor dalında, özellikle antrenmanlarda ve derslerde sporcuların fiziksel kapasitesini artıracak; koşma, atma ve atlama becerilerini geliştirecek oyunlar oynatılır.

ETKİNLİK YÖNERGESİ

- Ünite içerisinde yer alan branşlara uygun eğitsel oyunlar etkinliklerindeki oyunları özelliklerine uygun olarak arkadaşlarınızla birlikte oynayınız.
- Oyunları yeni çeşitlendirmeler ve uyarlamalar yaparak değerlendiriniz.

Oyunun adı: Halkadan Halkaya

Oyunun amacı: Atlama becerisi ve koordinasyon gelişimi

Oyuncu grubu: 07 yaş ve üstü

Oyuncu sayısı: Tüm sınıf

Oyunun süresi: 1-2 set

Oyun alanı: Okul bahçesi veya spor salonu

Araç gereç: 2 adet çember, huni

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular, oyuncu sayısı ve malzeme durumuna göre 2 veya 3 gruba ayrılır.
- Her grubun ilk sırasındaki oyuncuya 1 adet çember verilir.
- Grupların başındaki oyuncular, verilen çıkış komutu ile çemberi önüne yerleştirir ve içine atlar, daha sonra içinde bulunduğu çemberi alır, öne doğru atıp çemberin içine atlayarak istenilen noktaya kadar ilerler.
- Varış noktasına ulaşan oyuncu, çemberi eline aldıktan sonra koşarak sırada bekleyen arkadaşına verir.
- Oyun, gruplardaki bütün oyuncular parkuru tamamlayana kadar devam eder. Parkuru önce bitiren grup oyunun galibi olur.
- Oyunda çember sayısını artırarak ve atlama şeklini değiştirerek farklı çeşitlendirmeler yapılabilir.





Oyunun adı: Mekik Koşusu

Oyunun amacı: Koşu tekniği ve dayanıklılık gelişimi

Oyuncu grubu: 07 yaş ve üstü

Oyuncu sayısı: Tüm sınıf

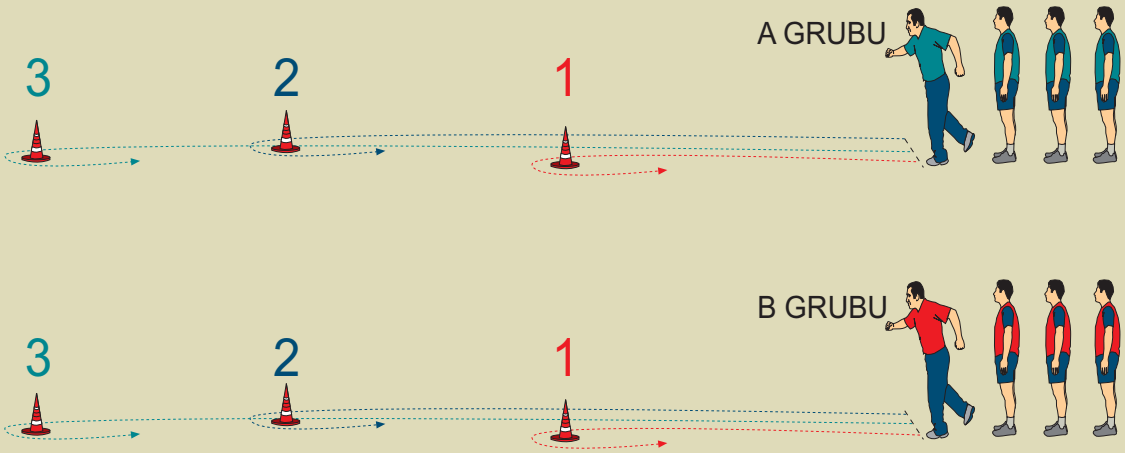
Oyunun süresi: 1-2 set

Oyun alanı: Okul bahçesi veya spor salonu

Araç gereç: Tebeşir, huni, bant vb.

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular iki eşit gruba ayrılır ve belirlenen çizginin gerisinde derin kolda sıralanır.
- Oyun alanına şekilde görüldüğü gibi başlangıç çizgisinden 3 - 6 - 9 m uzağa üç ayrı huni yerleştirilir.
- Liderin "başla" komutu ile ilk sıradaki oyuncular, koşarak 1. huninin çevresinde dönüp başlangıç çizgisine gelirler, daha sonra sırasıyla 2 ve 3. huninin de aynı şekilde etrafından dönerler.
- Oyuncu 3. huninin etrafında döndükten sonra sırada bekleyen arkadaşının eline vurur ve sıranın arkasına geçer. Oyuna bu şekilde devam edilir.
- Oyunda koşuyu ilk önce tamamlayan grup oyunu kazanır.
- Oyunda huniler arasındaki mesafeleri değiştirerek, huni sayısını artırarak veya koşu şeklini değiştirerek çeşitlendirmeler yapılabilir.



Etkinlik: "Atletizme Uygun Eğitsel Oyunlar Hazırlayalım."

- Atletizme uygun eğitsel oyunlar hazırlamak amacıyla 4 veya 6 grup oluşturunuz.
- Oyun planlama yönergesine ve branşa uygun olarak sporcularda bulunması gereken özelliklere göre grup arkadaşlarınızla birlikte; 1. Fiziksel yeterlilik, 2. Teknik gelişim, 3. Taktik gelişim sağlamak amacıyla üç tane eğitsel oyun hazırlayınız.
- Hazırlanan oyunları arkadaşlarınıza oynatınız. Oyunların atletizme uygunluğunu ve sporculara katkısını arkadaşlarınızla tartışınız.
- Oynatılan oyunları ünite sonunda yer alan, oyun değerlendirme formuna göre değerlendiriniz.

Atletizme uygun bir oyun seçiniz.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna uygun oyun alanını belirleyiniz.
Oyunun, oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla oyuncuların seviyesine uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa bir ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grupla oynanacak bir oyun seçilmiş ise grupların nasıl oluşturulacağını tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına göre alınması gereken güvenlik önlemlerini belirleyiniz. Güvenlik önlemleri için gerekli araç gereçleri temin ediniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

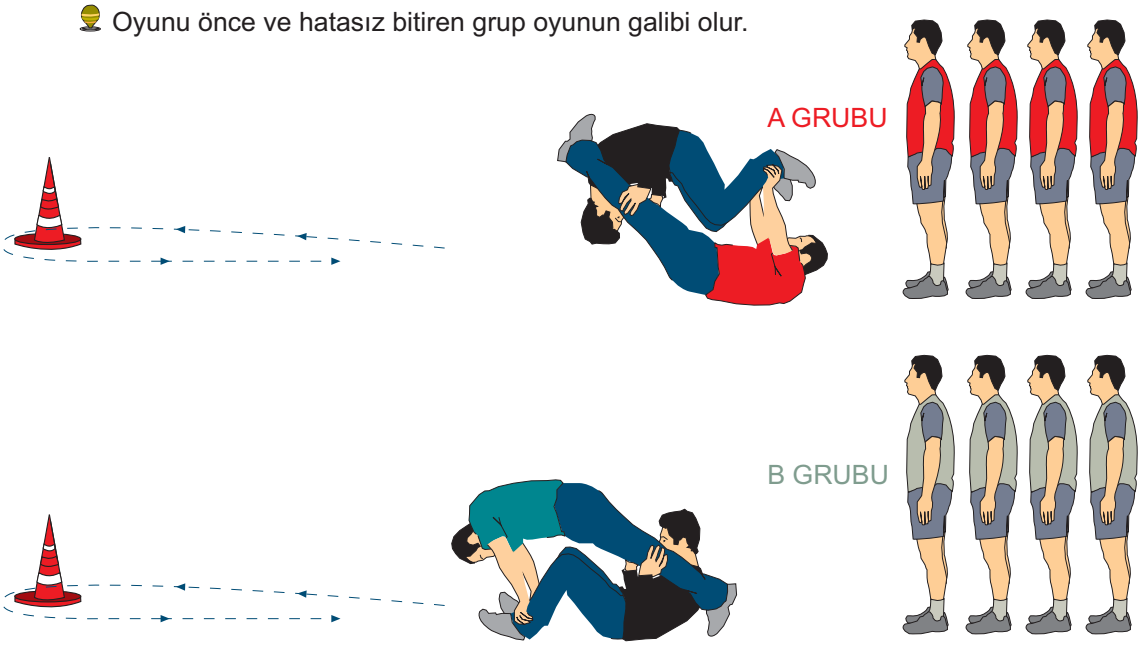
2. JİMNASTİĞE UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

Jimnastik, estetik ve artistik unsurları içeren birden fazla kategori ve buna bağlı hareket çeşitliliği olan bir spordur. Bu nedenle sporcuların çok yönlü ve yüksek bir performansa gereksinimleri vardır. Jimnastikte performansı belirleyen temel özellikler kuvvet, dayanıklılık ve hareketliliktir. Sporculara antrenmanlarda veya derslerde performansın ön şartı olan iyi hareket koordinasyonu kazandırmak için çeviklik, denge, reaksiyon, uyum, yön bulma yeteneği ve hareketlilik gelişimini sağlayacak oyunlar oynatılır.

Etkinlik: "Jimnastiğe Uygun Eğitsel Oyunlar"

Oyunun adı: Palet
Oyunun amacı: Hareketlilik, esneklik ve koordinasyon gelişimi
Oyuncu grubu: 07 yaş ve üstü
Oyuncu sayısı: Tüm sınıf
Oyunun süresi: 1-2 set
Oyun alanı: Okul bahçesi, spor salonu
Araç gereç: Jimnastik minderi, huni
Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular, oyuncu sayısı ve malzeme durumuna göre 2 veya 3 gruba ayrılır.
- Gruplar kendi aralarında fiziksel özelliklerine göre ikili eşleşir ve derin kolda sıralanırlar.
- Grupların ilk sıralarındaki eşler şekildeki gibi birbirlerinin ayak bileklerinden tutarak liderin başlama komutunu beklerler.
- Başlama komutu ile birlikte oyuncular yerdeki pozisyonlarına bağlı olarak eşini bırakmadan takla atarak ilerideki huniye kadar giderler.
- Huniye ulaşan eşler ayağa kalkıp gruplarına doğru koşarlar. Grubun yanına geldiklerinde sıradaki çift çıkış yapar.
- Oyunu önce ve hatasız bitiren grup oyunun galibi olur.



Oyunun adı: Kaçan Top

Oyunun amacı: Hareketlilik, koordinasyon ve esneklik gelişimi

Oyuncu grubu: 07 yaş ve üstü

Oyuncu sayısı: Tüm sınıf

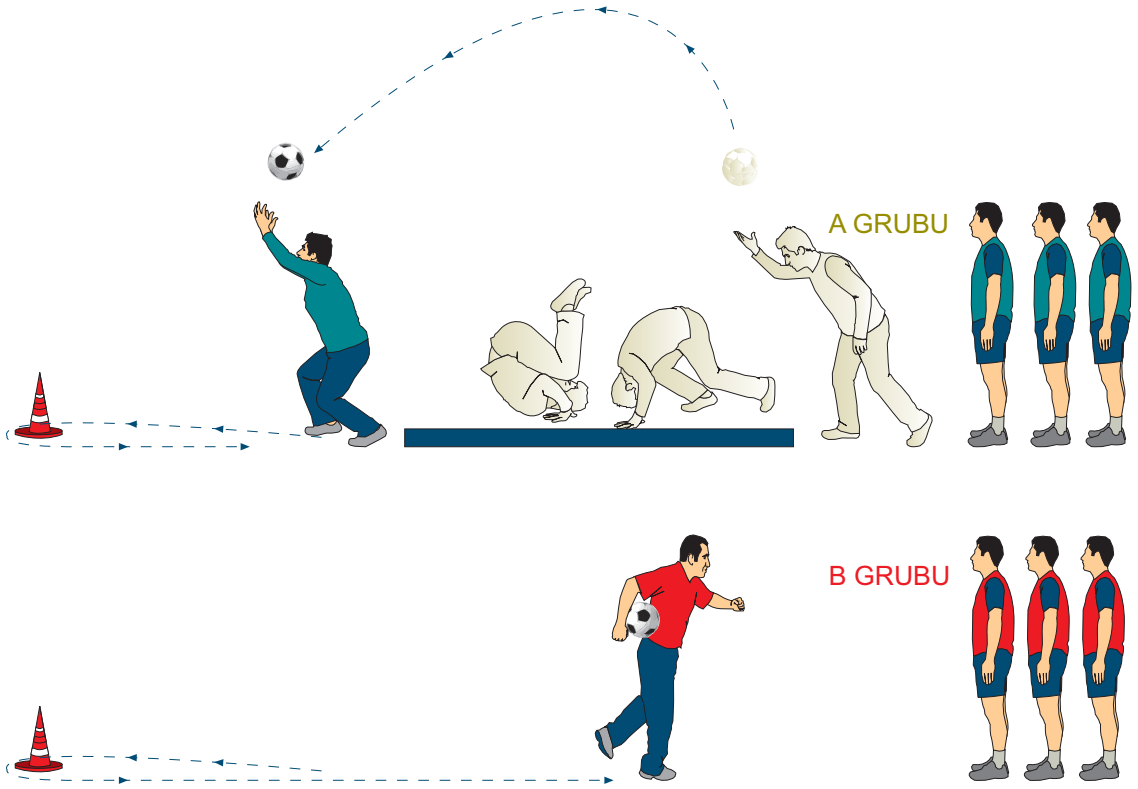
Oyunun süresi: 1-2 set

Oyun alanı: Spor salonu, okul bahçesi

Araç gereç: Jimnastik minderi, top, huni

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular, oyuncu sayısı ve malzeme durumuna göre 2 veya 3 gruba ayrılır.
- Sınırları belirlenen alanın ortasına grupların kullanacağı minderler aynı hizada yerleştirilir.
- Grupların ilk sırasındaki oyuncular topları ellerine alarak başlangıç çizgisinde hazır durumda başlama işaretini beklerler.
- Liderin başlama işareti ile oyuncular minderin yanına koşarak gelirler, topu havaya atıp minderin üzerinde takla attıktan sonra top yere düşmeden yakalarlar.
- Topu yakalayan oyuncu belirtilen noktaya elini vurarak veya huninin etrafından dönerek topu sıradaki arkadaşına koşarak götürür, topu alan oyuncu belirtilen şekilde oyuna devam eder.
- Oyunda takla atarken veya topu yakalarken (topu yere düşüren) hata yapan oyunculara hareket tekrarlatılır.
- Oyun sonunda oyunu önce bitiren veya daha fazla set kazanan grup oyunun galibi olur.



Etkinlik: "Jimnastiğe Uygun Eğitsel Oyunlar Hazırlayalım."

- Jimnastiğe uygun eğitsel oyunlar hazırlamak amacıyla 4 veya 6 grup oluşturunuz.
- Oyun planlama yönergesine ve branşa uygun olarak sporcularda bulunması gereken özelliklere göre grup arkadaşlarınızla birlikte: 1. Fiziksel yeterlilik, 2. Teknik gelişim, 3. Taktik gelişim sağlamak amacıyla üç tane eğitsel oyun hazırlayınız.
- Hazırlanan oyunları arkadaşlarınıza oynatınız. Oyunların jimnastiğe uygunluğunu ve sporculara katkısını arkadaşlarınızla tartışınız.
- Oynatılan oyunları ünite sonunda yer alan oyun değerlendirme formuna göre değerlendiriniz.

Jimnastiğe uygun bir oyun seçiniz.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna uygun oyun alanını belirleyiniz.
Oyunun oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla oyuncuların seviyesine uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa bir ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grupla oynanacak bir oyun seçilmiş ise grupların nasıl oluşturulacağını tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına göre alınması gereken güvenlik önlemlerini belirleyiniz. Güvenlik önlemleri için gerekli araç gereçleri temin ediniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

3. MÜCADELE SPORLARINA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

Mücadele sporları, genel özellikleriyle sınırlı bir alan içerisinde, iki sporcunun birbirine karşı beden gücünü kullanarak, kurallarla sınırlandırılmış savunma veya saldırı amaçlı teknik hareketleri uygulayarak, rakibine üstünlük sağlamak amacıyla yapılan güreş, boks, tekvando, judo gibi spor dallarını içerir.

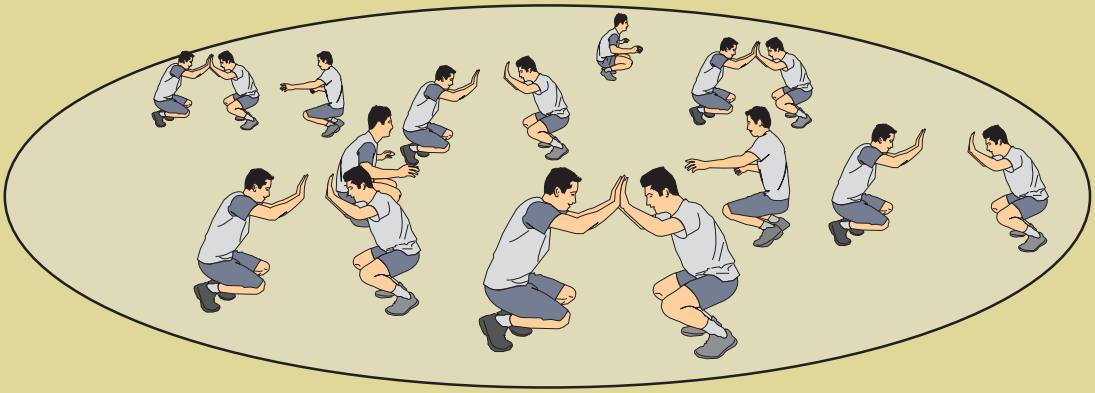
Mücadele sporlarında aktivitenin süresi genel olarak kısa sürse de sporcuların harcadığı enerji miktarı yüksektir. Bu sebeple maksimum dayanıklılık ve kuvvet gerektiren sporlardır. Sporcuların eğitiminde dengeli bir duruş, konsantrasyon, teknik ve taktik becerilerin kazanılması için çok fazla tekrar ve yoğun eşli çalışmalar yapılır. Mücadele sporları ile ilgili antrenman ve derslerde kullanılacak eğitsel oyunlarda özellikle kuvvet, dayanıklılık, çeviklik, dikkat ile branşa özel teknik ve taktik hareketlerin gelişmesini sağlayacak oyunlar oynatılır.

Not: Mücadele sporlarında yapılan antrenmanların genellikle eşli çalışmalar olması sebebiyle hazırlanacak veya oynatılacak oyunlarda eşli oyunlara yer verilmesi faydalı olacaktır.

Etkinlik: "Mücadele Sporlarına Uygun Eğitsel Oyunlar"

Oyunun adı: Kral Kim?
Oyunun amacı: Kuvvet, çeviklik, denge gelişimi
Oyuncu grubu: 07 yaş ve üstü
Oyuncu sayısı: 8-12
Oyunun süresi: 1-2 set
Oyun alanı: Spor salonu, okul bahçesi
Araç gereç: Tebeşir veya şerit
Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular, karışık bir şekilde sınırları belirgin daire şeklindeki alanın içerisine girerler.
- Oyuncular çömelik pozisyonda daire içerisindeki diğer oyuncuları iterek daire dışına çıkarmaya ve kendini korumaya çalışır.
- Oyunda alanın dışına çıkan veya yere düşen oyuncu oyundan çıkar. Oyun, daire içerisinde bir kişi kalıncaya kadar devam eder.
- Oyunun sonunda dairenin içinde kalan oyuncu, oyunun galibi yani kral ilan edilir.
- Oyunda oyuncuların branşlarına göre rakiplerini dışarı çıkarma yöntemleri değiştirilerek oyun teknik beceri öğretiminde de kullanılabilir.



Oyunun adı: Dalma

Oyunun amacı: Dikkat, çeviklik ve teknik beceri gelişimi

Oyuncu grubu: 07 yaş ve üstü

Oyuncu sayısı: 10-20

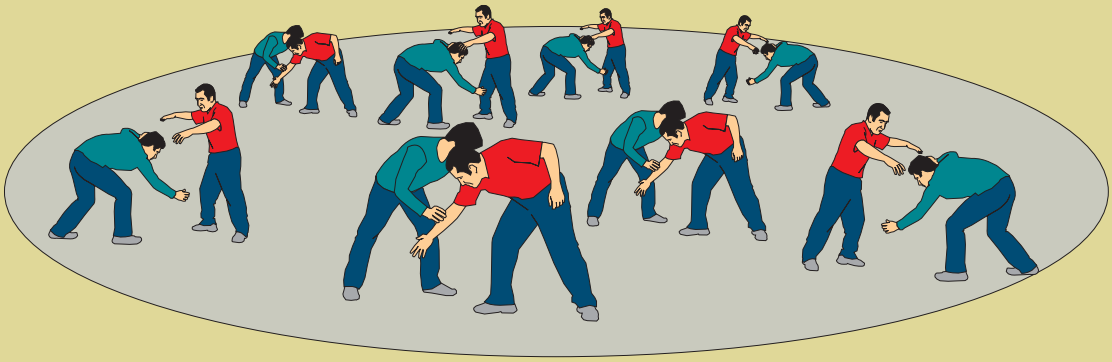
Oyunun Süresi: 1-2 dakikalık 1 veya 2 set

Oyun alanı: Spor salonu, okul bahçesi

Araç gereç: Jimnastik veya güreş minderi

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular geniş kolda tek sıra olurlar. Boy ve kilo durumlarına göre eşleşirler.
- Oyun alanına eşler yüz yüze gelecek şekilde dizilir.
- Liderin verdiği başlangıç işaretiyle oyuncular, öne, arkaya ve yanlara hareketlerle veya hafif sıçramalarla birbirlerinin bacaklarına (tek dalma hareketiyle) değmeye çalışırlar.
- Oyunda kurallara uygun olarak rakibin bacaklarına her temas 1 puan değerindedir.
- Oyun, 1-2 dakikalık setler hâlinde oynanır. Her turda rakibine göre fazla puan alan oyuncu bir üst tura çıkar.
- Oyunda en sona kalan çiftin yaptığı mücadeleyi kazanan oyuncu, oyunun galibi ilan edilir.



Etkinlik: "Mücadele Sporlarına Uygun Eğitsel Oyunlar Hazırlayalım."

- Mücadele sporlarına uygun eğitsel oyunlar hazırlamak amacıyla 4 veya 6 grup oluşturunuz.
- Oyun planlama yönergesine ve branşa uygun olarak sporcularda bulunması gereken özelliklere göre grup arkadaşlarınızla birlikte: 1. Fiziksel yeterlilik, 2. Teknik gelişim, 3. Taktik gelişim sağlamak amacıyla üç tane eğitsel oyun hazırlayınız.
- Hazırlanan oyunları arkadaşlarınıza oynatınız. Oyunların mücadele sporlarına uygunluğunu ve sporculara katkısını arkadaşlarınızla tartışınız.
- Oynatılan oyunları ünite sonunda yer alan oyun değerlendirme formuna göre değerlendiriniz.

Mücadele sporlarına uygun bir oyun seçiniz.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna uygun oyun alanını belirleyiniz.
Oyunun oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla oyuncuların seviyesine uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa bir ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grupla oynanacak bir oyun seçilmiş ise grupların nasıl oluşturulacağını tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına göre alınması gereken güvenlik önlemlerini belirleyiniz. Güvenlik önlemleri için gerekli araç gereçleri temin ediniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

4. RAKETLİ SPORLARA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

Raketli sporları diğer sporlardan ayıran başlıca özellik, yabancı bir cisimle dışarıdan gelen başka bir yabancı cisme vurulmasıdır. Bu özellikleri sebebiyle her iki cisim çok iyi tanınmalı ve hissedilmelidir. Elde tutulan cisim (raket) vücudun bir uzantısı hâline gelmelidir. Raketli sporlar için yapılan antrenmanlarda koordinasyonu, çabukluğu, raket tutuş ve topa vuruş becerileri kazandıracak eğitsel oyunlardan faydalanılır. Tenis, badminton ve masa tenisi raketli sporlar grubunun içerisinde yer alan başlıca spor dallarıdır.

Etkinlik: "Raketli Sporlara Uygun Eğitsel Oyunlar"

Oyunun adı: Vur Kaç

Oyunun amacı: Raket tutuş ve topa vuruş tekniğini, zamanlamayı, çabukluğu geliştirmek

Oyuncu grubu: 07 yaş ve üstü

Oyuncu sayısı: 10-15

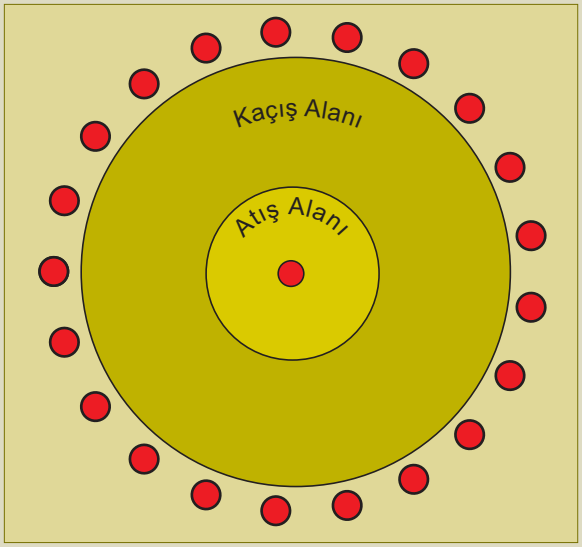
Oyunun süresi: 1 set

Oyun alanı: Okul bahçesi, spor salonu

Araç gereç: Tebeşir, branşa uygun raket ve top

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyun alanı şekilde gösterildiği gibi atış ve kaçış alanı olacak şekilde çizgilerle belirlenir.
- Oyun, hangi raketli spor dalı için oynatılacak ise oyunda o branşın raket ve topu kullanılır.
- Her oyuncuda bir raket, oyun alanında ise bir top bulunur.
- Oyuna başlamadan önce lider tarafından branşa uygun raket tutuş ve topa vuruş tekniğiyle ilgili ön bilgiler verilir.
- Oyuncular şekilde gösterildiği gibi oyun alanına dizilir. Oyuna ilk başlayacak oyuncu, atış alanına girer.
- Atış alanındaki oyuncu arkadaşlarından birinin ismini söyleyerek istenilen vuruş tekniği ile topa vuruş yapar.
- Atış yapan oyuncu, daire şeklindeki atış alanına düşecek ve kaçış alanının dışına koşana kadar yere düşmeyecek şekilde topa vurmalıdır.
- İsmi söylenen oyuncu atış alanına hızlı bir şekilde girerek topu yere düşürmeden konrol eder (raket üzerinde topu sektirmek koşuluyla) ve başka bir oyuncunun ismini söyleyerek topa vurur.
- İsmi söylendiği zaman atış alanı içinde topa vuruş yapamayarak topu yere düşüren, vurduğu topu atış alanının dışına düşüren ya da topa vurduktan sonra başlangıç dairesinin dışına çıkamadan topu yere düşen oyuncuya 1 ceza puanı verilir.
- Oyunda 5 ceza puanı alan oyuncu mağlup sayılır ve oyuncuya arkadaşlarının belirleyeceği bir ceza oyunu oynatılır.



Oyunun adı: Renkli Kort

Oyunun amacı: Taktik ve vuruş tekniğinin gelişimi

Oyuncu grubu: 11 yaş ve üstü

Oyuncu sayısı: 2-6

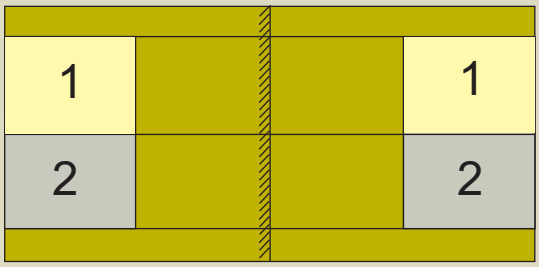
Oyunun süresi: 1-3 set

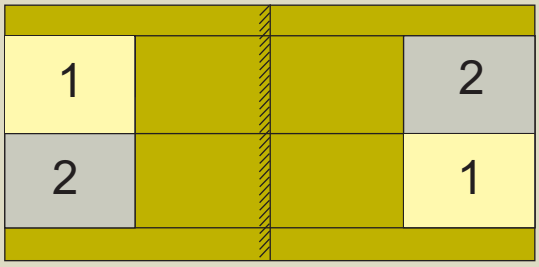
Oyun alanı: Spor salonu, tenis kortu, tenis masası veya badminton sahası

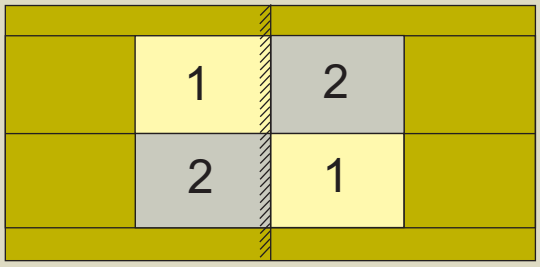
Araç gereç: Branşa uygun raket ve top, tebeşir

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular geniş kolda sıralanır ve lider tarafından ikişerli eşleştirilir.
- Eşleşen oyuncular sırayla oyun alanında yerlerini alırlar.
- Oyuncular, oyun alanının iki yarısında etrafı tebeşirle belirlenmiş ve numaralandırılmış alanlara atılan topları, rakip sahadaki aynı numaralı alana atmaya çalışır.
- Oyunda oyuncular sırayla servis kullanır. Servisi kullanan oyuncu topu numaralı alanlardan istediğine atabilir. Oyun, servisin düştüğü numaralı alana göre devam eder.
- Oyunda topa vuramayan veya topu hatalı bölgeye atan oyuncunun rakibi 1 puan kazanır.
- Oyunda 15 puan alan oyuncu setin galibi olur.
- Oyunda geliştirilmek istenen vuruş tekniğine veya taktiğe bağlı olarak numaralı alanlar değişik şekillerde belirlenebilir.







Etkinlik: "Raketli Sporlara Uygun Eğitsel Oyunlar Hazırlayalım."

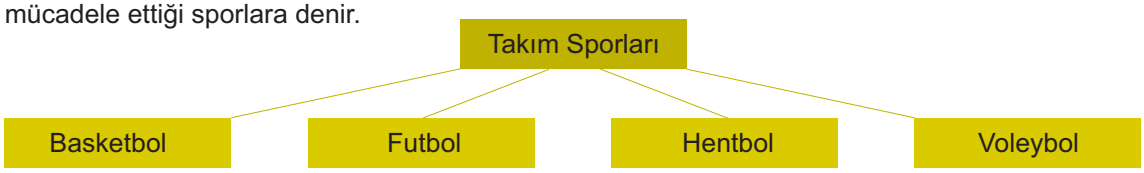
- Raketli sporlara uygun eğitsel oyunlar hazırlamak amacıyla 4 veya 6 grup oluşturunuz.
- Oyun planlama yönergesine ve branşa uygun olarak sporcularda bulunması gereken özelliklere göre grup arkadaşlarınızla birlikte: 1. Fiziksel yeterlilik, 2. Teknik gelişim, 3. Taktik gelişim sağlamak amacıyla üç tane eğitsel oyun hazırlayınız.
- Hazırlanan oyunları arkadaşlarınıza oynatınız. Oyunların raketli sporlara uygunluğunu ve sporculara katkısını arkadaşlarınızla tartışınız.
- Oynatılan oyunları ünite sonunda yer alan oyun değerlendirme formuna göre değerlendiriniz.

Raketli sporlara uygun bir oyun seçiniz.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna uygun oyun alanını belirleyiniz.
Oyunun oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla oyuncuların seviyesine uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa bir ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grupla oynanacak bir oyun seçilmiş ise grupların nasıl oluşturulacağını tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına göre alınması gereken güvenlik önlemlerini belirleyiniz. Güvenlik önlemleri için gerekli araç gereçleri temin ediniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

C. TAKIM SPORLARINA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

Takım sporları, herhangi bir oyun alanı içerisinde birden fazla sporcunun birbirleri ile iş birliği ve dayanışma içerisinde çeşitli teknik ve taktikleri kullanarak rakibe veya zamana karşı mücadele ettiği sporlara denir.



1. BASKETBOLA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

Basketbol, genel özellikleriyle sporcularda, üst düzeyde motor beceri, müsabaka ve çalışmalarda sürekli değişen durumlara uyumun zorluğu sebebiyle yüksek koordinasyon, bireysel ve kolektif uyum gerektiren karmaşık bir spordur. Basketbolun içerisindeki hareket çeşitliliği oyun kurallarının da fazla olmasına neden olmuştur. Basketbol antrenmanlarında ve eğitim çalışmalarında teknik, taktik becerilerdeki ve oyun kurallarındaki çeşitlilik nedeniyle ortaya çıkacak sıkıntıları azaltmak ve eğlenceli uygulamalar ile öğrenilenlerin pekiştirilmesini sağlamak amacıyla eğitsel oyunlar oynatılır.

Etkinlik: "Basketbola Uygun Eğitsel Oyunlar"

Oyunun adı: Üç Pas

Oyunun amacı: Teknik (pas) ve çabukluk gelişimi

Oyuncu grubu: 07 yaş ve üstü

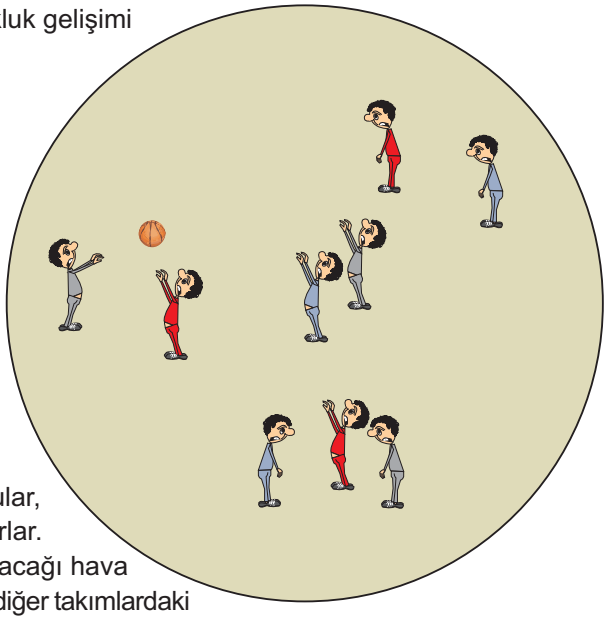
Oyuncu sayısı: 9 -12

Oyunun süresi: 1-2 set

Oyun alanı: Spor salonu, okul bahçesi

Araç gereç: Basketbol topu

Oyunun kuralları ve oynanışı



- Oyuncular, oyun alanının etrafında sıralanır. Üçer kişilik takımlar oluşturulur.
- Belirlenen üç takım, sınırları belirlenmiş daire şeklindeki alanın içerisine girer.
- Liderin belirleyeceği basketboldaki temel pas çeşitlerini uygulayarak oyuncular, kendi takım arkadaşları ile paslaşmaya çalışırlar.
- Oyun, liderin dairenin ortasında yapacağı hava atışı ile başlar.Topu kapan takım pas yapmaya, diğer takımlardaki oyuncular ise paslaşan gruptan topu kapmaya, paslaşmalarını engellemeye ve topu kaptıktan sonra kendi takım arkadaşları ile pas yapmaya çalışırlar.
- Her takım kendi arasında, topu kaptırmadan yaptığı üç pas sonucunda 1 puan kazanır.
- Topa sahip olan oyuncu veya top, alanın dışına çıktığında oyun tekrar hava atışı ile başlatılır.
- Oyunda belirlenen puana ulaşan takım oyunun galibi olur.

Oyunun adı: Biri Yapar Biri Bozar

Oyunun amacı: Teknik (top sürme) ve koordinasyon gelişimi

Oyuncu grubu: 07 yaş ve üstü

Oyuncu sayısı: Tüm sınıf

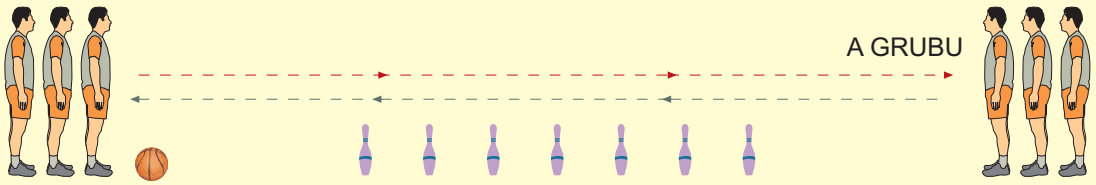
Oyunun süresi: 1-2 set

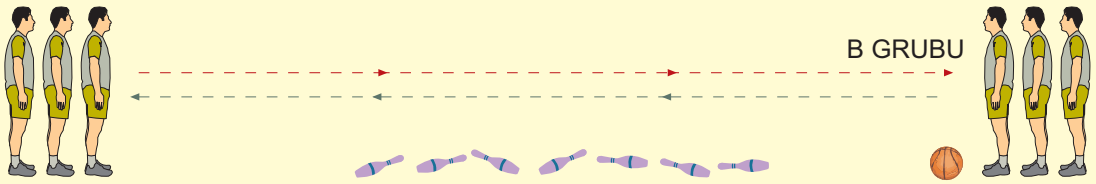
Oyun alanı: Spor salonu, okul bahçesi

Araç gereç: Basketbol topu, lobut

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular, oyuncu sayısı ve malzeme durumuna göre 2 veya 3 gruba ayrılır.
- Takımlar kendi içerisinde ikiye ayrılır ve karşı karşıya şekildeki gibi derin kolda sıralanırlar.
- Liderin başlama işareti ile birlikte ilk sıradaki oyuncular dizili olan lobutlara doğru topu sürerek koşar ve sıra ile lobutları devirip topu karşıdaki takım arkadaşına ulaştırırlar.
- Topu alan oyuncu topu sürerek yerdeki lobutları tekrar düzeltir ve topu sürmeye devam ederek sıradaki arkadaşına verir.
- Oyuncular oyunun her aşamasında topu sürmeye devam etmelidir.
- Oyunda parkuru önce ve hatasız tamamlayan takım oyunun galibi ilan edilir.





Etkinlik: "Basketbola Uygun Eğitsel Oyunlar Hazırlayalım."

- Basketbola uygun eğitsel oyunlar hazırlamak amacıyla 4 veya 6 grup oluşturunuz.
- Oyun planlama yönergesine ve branşa uygun olarak sporcularda bulunması gereken özelliklere göre grup arkadaşlarınızla birlikte: 1. Fiziksel yeterlilik, 2. Teknik gelişim, 3. Taktik gelişim sağlamak amacıyla üç tane eğitsel oyun hazırlayınız.
- Hazırlanan oyunları arkadaşlarınıza oynatınız. Oyunların basketbola uygunluğunu ve sporculara katkısını arkadaşlarınızla tartışınız.
- Oynatılan oyunları ünite sonunda yer alan oyun değerlendirme formuna göre değerlendiriniz.

Basketbola uygun bir oyun seçiniz.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna uygun oyun alanını belirleyiniz.
Oyunun oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla oyuncuların seviyesine uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa bir ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grupla oynanacak bir oyun seçilmiş ise grupların nasıl oluşturulacağını tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına göre alınması gereken güvenlik önlemlerini belirleyiniz. Güvenlik önlemleri için gerekli araç gereçleri temin ediniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

2. FUTBOLA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

Salonda yapılan takım sporlarına göre oyun alanının genişliği, oyun süresinin ve oyuncu sayısının fazlalığı ve kuralların zenginliğiyle sporcularda çok yönlü fiziksel ve zihinsel yeterliliğin olması gerekir. Fiziksel yeterlilik açısından özellikle sporcuların değişik tempolarda 5- 6 km koştuğu ve bu mesafenin yüksek performans gösteren sporcularda 10-12 km'ye kadar çıktığı düşünüldüğünde futbolcuların, aerobik ve anaerobik kapasitelerinin yüksek olması gerekir. Futbolda defans, orta saha ve hücum bölgelerinde görev yapan oyuncuların 90 dakika içinde çok çeşitli teknik ve taktik hareketleri yapmaları gerektiğinden yoğun ve kısa aralıklı antrenman ve çalışmalar gerekir. Bu yönü ile futboldaki yoğun çalışmalarda sporcuların dikkatini ve istekliliğini artırmak amacıyla eğitsel oyunlardan faydalanılır.

Etkinlik: "Futbola Uygun Eğitsel Oyunlar"

Oyunun adı: Ayak Tenisi

Oyunun amacı: Topa vuruş ve pas tekniğinin gelişimi

Oyuncu grubu: 11 yaş ve üstü

Oyuncu sayısı: 6-10

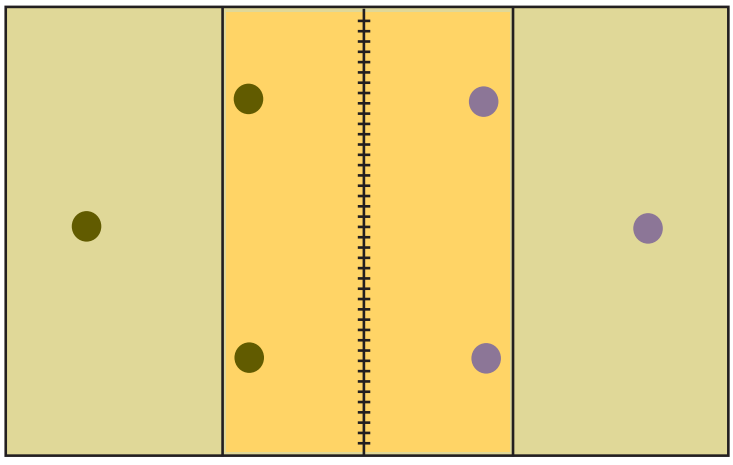
Oyunun süresi: 1-3 set

Oyun alanı: Voleybol veya tenis sahası

Araç gereç: Futbol topu, sahaya uygun file

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular üçer kişilik takımlara ayrılır.
- Lider tarafından belirlenen iki takım, oyun alanına yerleşir.
- Liderin başlama işareti ile birlikte oyun, servis bölgesindeki oyuncunun topu ayağıyla karşı sahaya göndermesi ile başlar.
- Sahasında topla oynayan takım, topa en fazla üç defa dokunarak topu karşı sahaya düşürmek zorundadır.
- Her oyuncu, topa bir kere dokunabilir. Topa elle müdahale edilmesi fauldür. Sahasına düşen topu, kurallara uygun olarak karşı sahaya düşüremeyen takımın rakibi 1 sayı kazanır.
- Oyuncuların seviyesine bağlı olarak topun servis atışından sonra yere sadece bir kez değmesine ya da her pastan sonra yere bir kez değmesine izin verilebilir.
- Oyunda 15 sayı kazanan takım 1 set kazanmış olur. Lider tarafından belirlenen set sayısı kadar seti kazanan takım oyunun galibi olur.



Oyunun adı: Elle Pas Kafayla Gol

Oyunun amacı: Fiziksel ve taktik gelişim

Oyuncu grubu: 11 yaş ve üstü

Oyuncu sayısı: 12-14

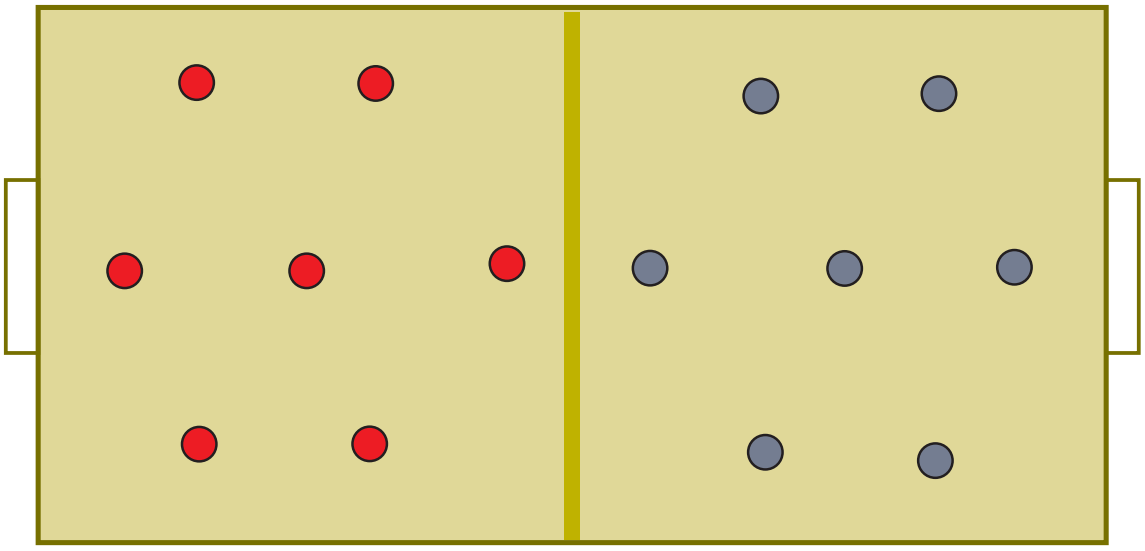
Oyunun süresi: 30-40 dk.

Oyun alanı: Okul bahçesi, spor salonu

Araç gereç: Futbol topu, kale

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular yedişer kişilik iki takım olacak şekilde ayrılır.
- Futbol sahasının yarısında veya hentbol sahası büyüklüğünde bir alanda takımlar yerlerini alır.
- Oyunda, oyuncular topu ellerinde en fazla 3 saniye tutabilir ve topla en fazla 3 adım atabilir kaydıyla, takım arkadaşları arasında topu yere düşürmeden **elle paslaşıp** rakip kaleye **kafayla** gol atmaya çalışırlar.
- Oyuncular paslaşma sırasında;
  - Topu yere düşürürse,
  - Topu alanın dışına atarsa,
  - Topla alanın dışına çıkarsa,
  - Kafa dışında vücudunun herhangi bir yeriyle gol atarsa,
  - Rakibine faul yaparsa top karşı takıma geçer.
- Oyunda lider tarafından belirlenen özel kurallar dışında futbol oyun kurallarına uyulur.
- Belirlenen süre içerisinde en fazla gol atan takım, oyunun galibi olur.



Etkinlik: "Futbola Uygun Eğitsel Oyunlar Hazırlayalım."

- Futbola uygun eğitsel oyunlar hazırlamak amacıyla 4 veya 6 grup oluşturunuz.
- Oyun planlama yönergesine ve branşa uygun olarak sporcularda bulunması gereken özelliklere göre grup arkadaşlarınızla birlikte: 1. Fiziksel yeterlilik, 2. Teknik gelişim, 3. Taktik gelişim sağlamak amacıyla üç tane eğitsel oyun hazırlayınız.
- Hazırlanan oyunları arkadaşlarınıza oynatınız. Oyunların futbola uygunluğunu ve sporculara katkısını arkadaşlarınızla tartışınız.
- Oynatılan oyunları ünite sonunda yer alan oyun değerlendirme formuna göre değerlendiriniz.

Futbola uygun bir oyun seçiniz.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna uygun oyun alanını belirleyiniz.
Oyunun oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla oyuncuların seviyesine uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa bir ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grupla oynanacak bir oyun seçilmiş ise grupların nasıl oluşturulacağını tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına göre alınması gereken güvenlik önlemlerini belirleyiniz. Güvenlik önlemleri için gerekli araç gereçleri temin ediniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

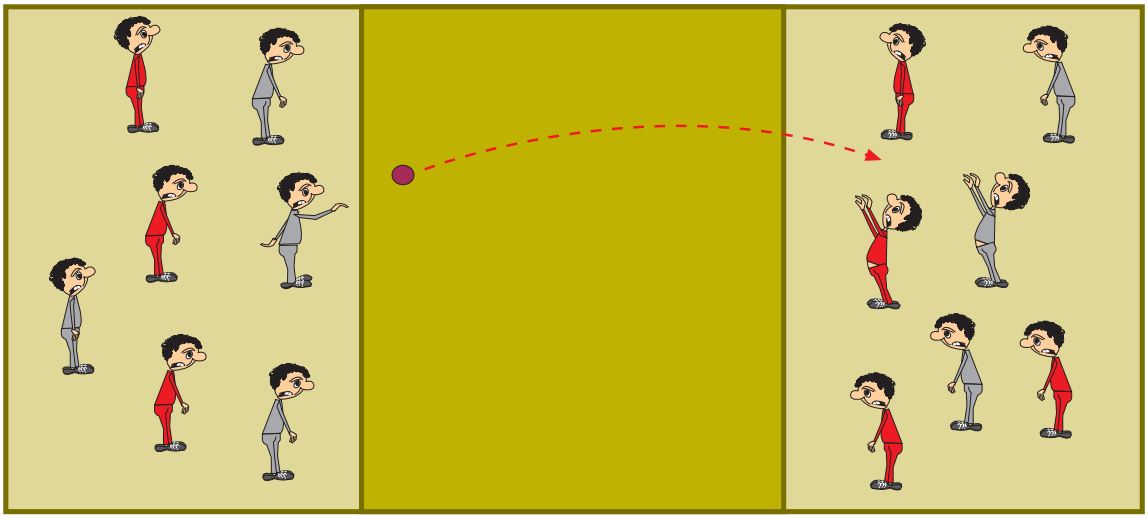
3. HENTBOLA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

Hentbolda sporcuların, karşılıklı hücum şeklinde ataklar yapmaları nedeniyle sürat, zekice planlanmış, sıçrayarak, dönerek, düşerek, bükülerek atışlar yapabilmek için iyi bir **teknik** ve **çeviklik**, top kapma ve pas alma becerileri için **reaksiyon** ve **çabukluk**, gol atışı için **atış kuvveti** ve sıçrayarak atış için **sıçrama kuvveti** gibi birçok özelliğe sahip olmaları gerekir. Bu sebeple hentbol antrenmanlarında ve derslerinde kullanılacak eğitsel oyunlarda, belirtilen motorsal özellikleri, taktik zekâyı ve takım ruhunu geliştirecek aşamaların bulunduğu eğitsel oyunlar oynatılmalıdır.

Etkinlik: "Hentbola Uygun Eğitsel Oyunlar"

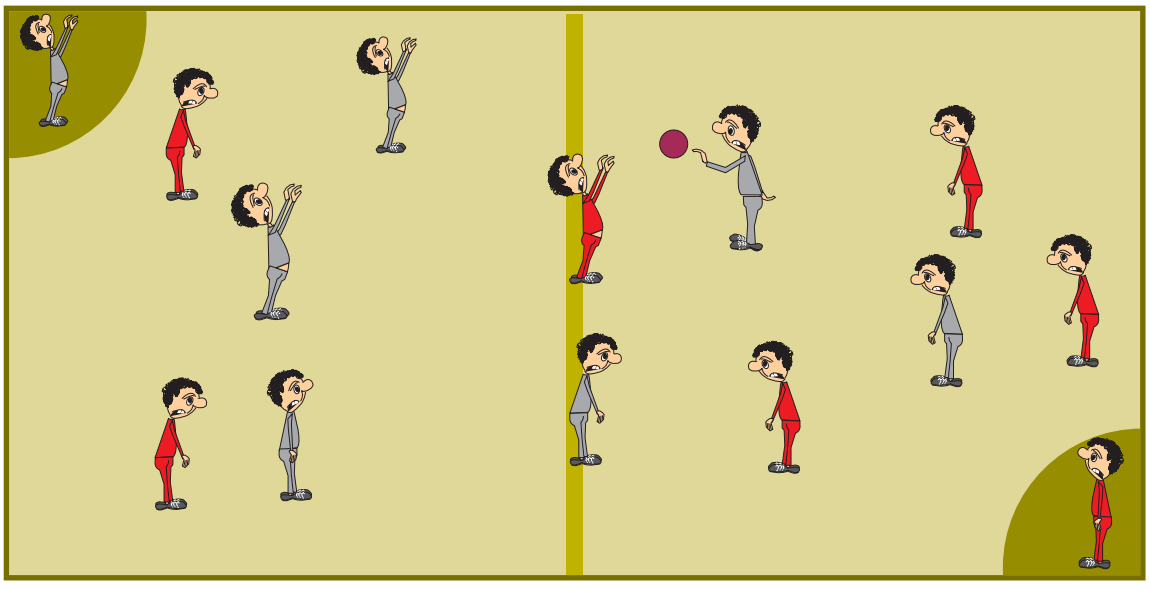
Oyunun adı: Kurtaran Pas
Oyunun amacı: Pas tekniği ve taktik gelişimi
Oyuncu grubu: 07 yaş ve üstü
Oyuncu sayısı: 10-20
Oyunun süresi: 20-30 dk.
Oyun alanı: Okul bahçesi, spor salonu
Araç gereç: Hentbol topu
Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular yedişer kişiden 2 takım olacak şekilde ayrılır.
- Oyun alanının ortasında 2-3 metrelik tarafsız bir bölge belirlenir. Takımlar, alana karşılıklı olarak dizilir.
- Her takım kendi içerisinden 3 esir belirler ve bu kişileri karşı takımın sahasına gönderir.
- Oyuncular, top kendi taraflarına geldiğinde, paslaşarak, karşı tarafta esir durumdaki arkadaşlarına pas vermeye, top karşı takımda olduğunda ise kendi bölgesindeki esirlere pas verilmesini engellemeye çalışırlar.
- Oyundaki esirler ise takım arkadaşlarının attığı pasları yakalamaya çalışır. Yakalamayı başaranlar takımlarının tarafına geçer.
- Esir oyuncular rakibin paslarına müdahale edemez.
- Oyunda karşı taraftaki bütün esirlerini önce kurtaran takım, oyunun galibi olur.



Oyunun adı: Köşe Topu
Oyunun amacı: Pas tekniği,çabukluk ve koordinasyon gelişimi
Oyuncu grubu: 07 yaş ve üstü
Oyuncu sayısı: Tüm sınıf
Oyunun süresi: 20-30 dk.
Oyun alanı: Okul bahçesi, spor salonu
Araç gereç: Hentbol topu
Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular iki eşit gruba ayrılır.
- Oyun, hentbol sahası büyüklüğünde (15x30 m) bir alanda oynanır. Oyun alanının çapraz iki köşesine 1,5 m yarıçapında birer çeyrek daire çizilir.
- Her grup kendi oyuncuları arasından seçtikleri bir **top tutucu** belirler. Seçilen oyuncu lider tarafından kura atışı ile belirlenen köşeye gider.
- Oyuncular karışık olarak oyun alanına dizilir. Oyun, liderin sahanın ortasında yapacağı hava atışı ile başlar.
- Hava atışı sonrası, topu kapan grubun oyuncuları, hentbol kurallarına uyun bir şekilde, topu diğer gruba kaptırmadan ve yere düşürmeden, paslaşarak karşı köşedeki arkadaşlarına pas atmaya çalışırlar.
- Topu rakibe kaptıran grup hentbol kurallarına uygun bir şekilde topu kapmaya ve köşelerini korumaya çalışır.
- Oyun içerisinde oyuncuların top sürmesi ve top tutucuların sınırlı alanın dışına çıkması yasaktır.
- Kurallara uygun olarak topu köşedeki top tutucularına ulaştıran grup 1 puan kazanır. Oyunda belirlenen süre içerisinde en fazla puan alan veya lider tarafından belirlenen puana ulaşan grup oyunun galibi olur.



Etkinlik: "Hentbola Uygun Eğitsel Oyunlar Hazırlayalım."

- Hentbola uygun eğitsel oyunlar hazırlamak amacıyla 4 veya 6 grup oluşturunuz.
- Oyun planlama yönergesine ve branşa uygun olarak sporcularda bulunması gereken özelliklere göre grup arkadaşlarınızla birlikte: 1. Fiziksel yeterlilik, 2. Teknik gelişim, 3. Taktik gelişim sağlamak amacıyla üç tane eğitsel oyun hazırlayınız.
- Hazırlanan oyunları arkadaşlarınıza oynatınız. Oyunların hentbola uygunluğunu ve sporculara katkısını arkadaşlarınızla tartışınız.
- Oynatılan oyunları ünite sonunda yer alan oyun değerlendirme formuna göre değerlendiriniz.

Hentbola uygun bir oyun seçiniz.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna uygun oyun alanını belirleyiniz.
Oyunun oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla oyuncuların seviyesine uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa bir ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grupla oynanacak bir oyun seçilmiş ise grupların nasıl oluşturulacağını tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına göre alınması gereken güvenlik önlemlerini belirleyiniz. Güvenlik önlemleri için gerekli araç gereçleri temin ediniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

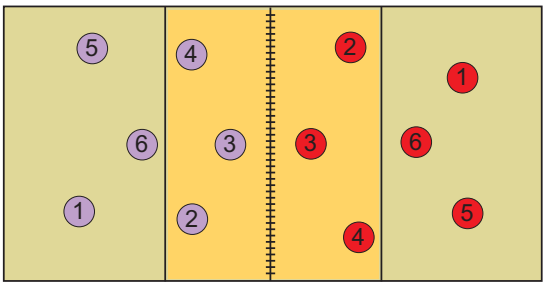
4. VOLEYBOLA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

Voleybol, oyuncuların, topu tutmadan ve sınırlı sayıda pas yaparak hücum etmelerinden dolayı uzun süreli düşünme imkânı bulamadığı, hızlı oynanan bir spordur. Bu nedenle voleybolcuların, refleks, reaksiyon ve sprint süratine, kuvvet yönünden özellikle vuruş ve sıçrama kuvvetine, oyun içerisinde sürekli değişen pozisyonlara uyum için çok iyi bir tekniğe sahip olmaları gerekir.

Voleybolda pas sayısının sınırlı olması takımların topu en verimli şekilde değerlendirmelerini gerektirir. Bu verimlilik de tekniklerin doğru ve uygun yerde kullanılmasına bağlıdır. Bu bakımdan voleybolda tekniğe (planjon, manşet pas, blok vb.) yönelik oyunlar önemli yer tutar. Voleybolun dar alanda oynanan bir spor olması sebebiyle oyunculara, alan paylaşımı, iş birliği ve buna bağlı oyun taktikleri ile ilgili becerileri kazandıracak eğitsel oyunlar oynatılmalıdır.

Etkinlik: "Voleybola Uygun Eğitsel Oyunlar"

Oyunun adı: Taktik Bulmaca
Oyunun amacı: Voleybolda taktik gelişim
Oyuncu grubu: 15 yaş ve üstü
Oyuncu sayısı: 12
Oyunun süresi: 3 set
Oyun alanı: Okul bahçesi, spor salonu
Araç gereç: Voleybol topu



Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyun için altışar kişilik iki takım oluşturulur.
- Takımlar, kendi aralarında uygulayacakları özel oyun taktiklerini belirler. Belirlenen taktikleri kâğıda yazarak lidere verirler. Takımlar birbirlerinin yazdığı taktiklerden habersizdir. Örneğin,

A Takımı

Top, 6 numaralı bölgedeki oyuncumuza geldiği zaman 6 numaradaki oyuncu topu pasöre, pasör de topu direkt rakip alana atacak.

Top, 4 numaralı bölgedeki oyuncumuza geldiği zaman oyuncu topu pasöre, pasör de topu tekrar 4 numaradaki oyuncuya pas verecek, oyuncu da topu rakip alana plase bırakacak.

B Takımı

Top, 5 numaralı bölgedeki oyuncumuza geldiğinde 5 numaradaki oyuncu topu pasöre, pasör de 2 numaralı bölgedeki oyuncuya verecek, 2 numaradaki oyuncu topa smaç vurarak topu rakip alana gönderecek.

Top, 4 numaralı bölgedeki oyuncumuza geldiği zaman 4 numaradaki oyuncu topu 2 numaralı bölgeye, 2 numaralı bölgedeki oyuncu, tekrar 4 numaralı bölgeye pas atacak ve 4 numaradaki oyuncu topa smaç vuracak.

- Oyun, voleybol oyun kuralları çerçevesinde bir set oynatılır. Bu esnada lider, takımların belirledikleri taktikleri uygulayıp uygulamadıklarını kontrol eder. Belirlediği taktiğe üç kez uymayan takım üç ceza puanı (-3) alır.
- Voleybolda, oyun kuralları çerçevesinde, 25 sayıya ulaşan takım 1 puan alır.
- Set sonunda takımlar liderin sorduğu numaralı bölgelere top gittiğinde rakip takımın uyguladığı taktiği tahmin ederek lidere söylerler. Her doğru tahmin için takımlar 5 puan kazanırlar.
- Set sonunda puanlar toplanarak birinci setin puanı belirlenir. Oyun, üç set oynatılır. Üç set sonunda en fazla puan alan takım, oyunu kazanır.

Oyunun adı: Kör Kuyu

Oyunun amacı: Teknik gelişim

Oyuncu grubu: 11 yaş ve üstü

Oyuncu sayısı: Tüm sınıf

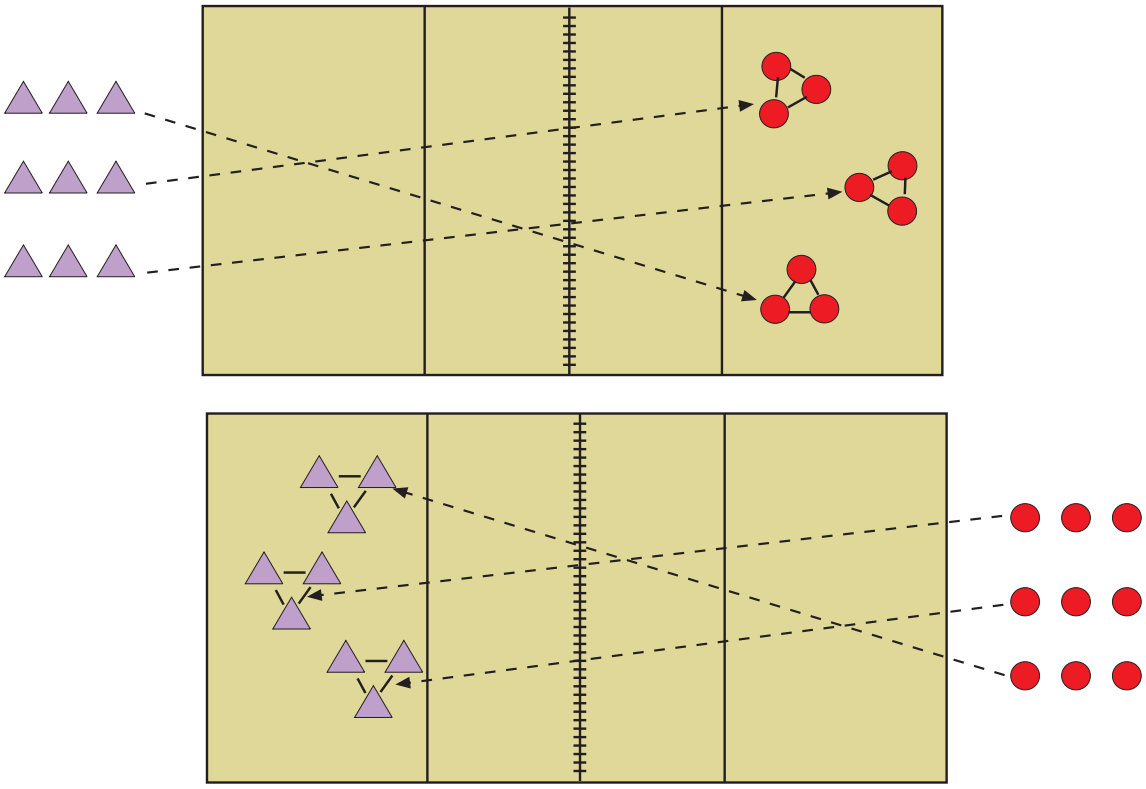
Oyunun süresi: 3 set

Oyun alanı: Okul bahçesi, spor salonu

Araç gereç: Voleybol topu

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılır. Bir grup voleybol yarı alanının servis bölgesine yerleşirken diğer grup, karşı sahada üçerli gruplar hâlinde el ele tutuşarak daire biçiminde oyun alanına yerleşir.
- Servis atacak oyuncular, rakip alandaki boşluklara servis atmaya çalışır. Her oyuncuya üç servis hakkı verilir.
- Daire oluşturan oyuncular servisle atılan topları kendi dairelerinin içine düşürmeye çalışırlar.
- Oyun, servis atan oyuncularla daireyi oluşturan oyuncular arasında dönüşümlü olarak oynatılır.
- Dairesine en fazla top düşüren grup, oyunun galibi olur.



Etkinlik: "Voleybola Uygun Eğitsel Oyunlar Hazırlayalım."

- Voleybola uygun eğitsel oyunlar hazırlamak amacıyla 4 veya 6 grup oluşturunuz.
- Oyun planlama yönergesine ve branşa uygun olarak sporcularda bulunması gereken özelliklere göre grup arkadaşlarınızla birlikte: 1. Fiziksel yeterlilik, 2. Teknik gelişim, 3. Taktik gelişim sağlamak amacıyla üç tane eğitsel oyun hazırlayınız.
- Hazırlanan oyunları arkadaşlarınıza oynatınız. Oyunların voleybola uygunluğunu ve sporculara katkısını arkadaşlarınızla tartışınız.
- Oynatılan oyunları ünite sonunda yer alan oyun değerlendirme formuna göre değerlendiriniz.

Voleybola uygun bir oyun seçiniz.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna uygun oyun alanını belirleyiniz.
Oyunun oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla oyuncuların seviyesine uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa bir ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grupla oynanacak bir oyun seçilmiş ise grupların nasıl oluşturulacağını tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına göre alınması gereken güvenlik önlemlerini belirleyiniz. Güvenlik önlemleri için gerekli araç gereçleri temin ediniz.

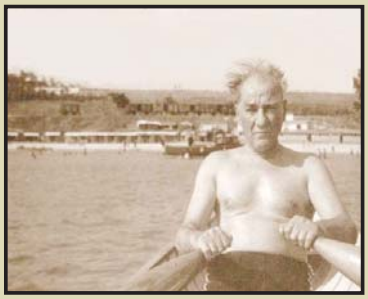
Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

ATATÜRK VE OYUN

M. Kemal Atatürk'ün çocuklara ve gençlere büyük önem verdiği bilinmektedir. Özellikle onların fikren ve bedenen gelişiminde önemli bir unsur olan spor ve oyunla ilgili, bugün de bizlere ışık tutan pek çok sözü vardır. Bu sözleri içerisinde çocuklarımızın spora ve oyuna olan ilgisinin küçük yaşlardan itibaren başladığını, çevre koşullarına göre birbirinden farklı hareketlerin bulunduğunu ve çocuklarımız tarafından millî oyunlarımızın oynandığını şu sözleri ile belirtir:

"Türk çocukları, her kavmin çocukları gibi, doğdukları andan itibaren tabiatın kendilerinde yarattığı hareket ve faaliyete ellerini, kollarını hareket ettirmekle başlarlar; sonra çocuk büyüyünce bulunduğu muhitin şartlarına göre tarlalarda, bayırlarda, tepelerde, kayalıklar içinde, ormanlarda koşar, yürür; hiç de yaptığının ne olduğunu düşünmeksizin, bugünkü ilim dünyasının spor dediğini kendiliğinden yapar. Güreşir, ata biner, atlar, cirit oynar ve daha birçok millî sporları yapar. "

M. Kemal Atatürk'ün kendisinin de spora ilgi duyduğu ve özellikle yüzme, binicilik, okçuluk, bisiklet gibi birçok dalda aktif olarak spor yaptığını ve ayrıca güreş, futbol, cirit ve boks gibi birçok spor dalında da müsabakaları takip ettiğini yazılı kaynaklarda bulmak ve fotoğraflarda görmek mümkündür.











ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

1. Sportif oyun nedir?

2. Basketbola uygun eğitsel oyunlardan “üç pas” oyununu başka hangi branşlara uygulayabilirsiniz?

3. Antrenörler tarafından sportif oyunlar hangi amaçlar doğrultusunda kullanılır?

4. Ünitedeki oyunlardan hangileri atletizmde çabukluğa yönelik olarak uygulanabilir?

5. Badmintonda taktik gelişime yönelik bir oyun hazırlayarak bu oyunu aşağıdaki forma göre yerleştiriniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

6. Voleybolda smaç vurma tekniğini geliştirmeye yönelik bir oyun hazırlayarak aşağıdaki forma göre yerleştiriniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun slanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

Eğitsel Oyunlar Dersinin 4. Ünitesinin Hangi Derslerle İlişkilendirilebileceğini İşaretleyiniz.
Örnek: ☒ Spor Dersi

☐ Dil ve Anlatım	☐ Temel Spor Eğitimi
☐ Türk Edebiyatı	☐ İnsan Anatomisi
☐ Din Kültürü ve Ahlâk Bilgisi	☐ Beden Eğitimi ve Spor Bilimine Giriş
☐ Tarih	☐ Beden Eğitimi ve Spor Tarihi
☐ T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük	☐ Spor
☐ Coğrafya	☐ Antrenman Bilgisi
☐ Matematik	☐ Spor Kazalarından Korunma ve İlk Yardım
☐ Fizik	☐ Spor Fizyolojisi
☐ Kimya	☐ Spor Masajı
☐ Biyoloji	☐ Spor Tesisleri ve Malzeme Bilgisi
☐ Sağlık Bilgisi	☐ Spor Psikolojisi
☐ Felsefe	☐ Spor ve Beslenme
☐ Yabancı Dil	☐ Türk Spor Tarihi
☐ Millî Güvenlik Bilgisi	☐ Spor Yönetimi ve Organizasyon
☐ Trafik ve İlk Yardım	☐ Spor Sosyolojisi
☐ Tanıtım ve Yönlendirme	☐ Ritim Eğitimi ve Dans
☐ Özel Alan	☐ Diğer Seçmeli Dersler

Bu üniteyi yukarıdaki derslerin hangi konularıyla ve neden ilişkilendirdiğinizi aşağıdaki boşluğa yazınız.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

PERFORMANS GÖREVİ

Aşağıda içeriği verilen basketbola yönelik günlük antrenman programının bütün aşamalarını oyunla uygulamanız gerekiyor. Aşağıdaki yönergeye göre oyun formundaki antrenman programını oluşturunuz.

- Aşağıdaki antrenman programını inceleyiniz. 5 dk. topsuz ısınma koşusu 20 dk. top sürme (alçak ve yüksek top sürme, önden ve arkadan el değiştirerek top sürme) 15 dk. pas çalışması (göğüs, sektirme, baş üstü pas) Hızlı hücum çalışması Savunma ve hücum çalışması
- Antrenmanı yaptıracağınız grup için bir yaş grubu belirleyerek seçeceğiniz oyunları yaş grubunun seviyesini göz önünde bulundurarak hazırlayınız.
- 5 dakikalık topsuz ısınma için bir oyun belirleyiniz. Seçtiğiniz oyunun çeşitlendirme ve uyarlamalarını belirleyiniz.
- 20 dakikalık pas çalışması için göğüs, baş üstü, sektirme pas çeşitlerini geliştirmeye yönelik bir oyun seçiniz. Seçtiğiniz oyunun çeşitlendirme ve uyarlamalarını belirleyiniz.
- 15 dakikalık hızlı hücuma yönelik bir oyun seçiniz. Seçtiğiniz oyunun uyarlama ve çeşitlendirmelerini belirleyiniz.

Kendi özel alanınıza yönelik bir antrenman programı hazırlayınız. Bu programı aşağıdaki yönergeye göre oyun formunda düzenleyiniz.

Özel Alanınızın Adı

.....

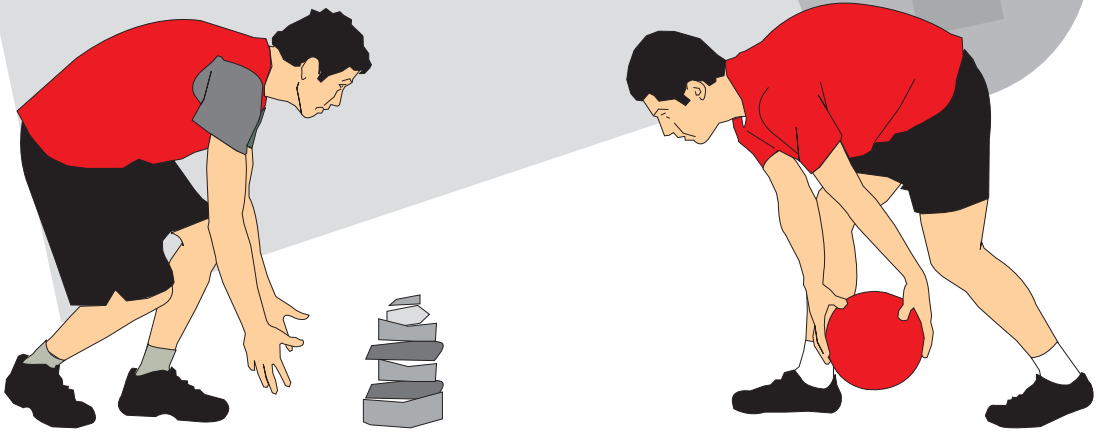
Alanınızın Isınma Şekli ve Süresi	Alanınızdaki Tekniklere Yönelik Çalışmalar ve Süresi	Alanınızdaki Taktiklere Yönelik Çalışmalar
Oyun Formu	Oyun Formu	Oyun Formu

PERFORMANS GÖREVİ DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI

AÇIKLAMA: Performans görevi aşağıdaki ölçütler doğrultusunda puanlanacaktır.

5	Görevi hazırlarken çeşitli kaynaklardan faydalanılmıştır. Düzenlenen formlardaki oyunlar, hazırlanan antrenman programının aşamalarına uygundur. Oyun formları fotoğraf, karikatür, çizim vb. ile desteklenmiştir. Oyun formlarında yer alan görseller, oyunla ve yazılı metinle uyumludur. Oyunlarda çeşitlendirme ve uyarlamalar antrenman programına uygun olarak yapılmıştır. Antrenman programı ve oyunlar için hazırlanan formlar anlaşılır biçimde yazılmıştır, oluşturulan cümleler Türkçe yazım kurallarına uygundur.
4	Görevi hazırlarken çeşitli kaynaklardan faydalanılmıştır. Düzenlenen formlardaki oyunlar, hazırlanan antrenman programına uygundur. Oyun formları fotoğraf, karikatür, çizim vb. ile desteklenmiştir. Oyun formlarında yer alan görseller, oyunla ve yazılı metinle uyumludur. Oyunlarda çeşitlendirme ve uyarlamalar yapılmıştır. Antrenman programı ve oyunlar için hazırlanan formlar anlaşılır biçimde yazılmıştır.
3	Görevi hazırlarken çeşitli kaynaklardan faydalanılmıştır. Düzenlenen formlardaki oyunlar, hazırlanan antrenman programının bazı aşamalarına uygundur. Oyun formları fotoğraf, karikatür, çizim vb. ile yeterince desteklenmemiştir. Oyun formlarında yer alan görseller, oyunla ve yazılı metinle yeterince uyumlu değildir. Oyunlarda çeşitlendirmeler ve uyarlamalar yeterince yapılmamıştır. Antrenman programı ve oyunlar için hazırlanan formlar anlaşılır biçimde yazılmıştır.
2	Formlar anlaşılır biçimde hazırlanmıştır. Düzenlenen formlardaki oyunlar, hazırlanan antrenman programına uygun değildir. Oyun formları fotoğraf, karikatür, çizim vb. ile desteklenmemiştir. Oyun formlarında yer alan görseller, oyunla ve yazılı metinle uyumlu değildir. Oyunlarda çeşitlendirme ve uyarlamalar yapılmamıştır.
1	Hazırlanan formlar, oyunlar yetersizdir ve anlaşılır biçimde yazılmamıştır.

GELENEKSEL OYUNLARIMIZ VE MİLLÎ KÜLTÜRÜMÜZ



5. ÜNİTE

A. GELENEKSEL OYUNLARIMIZ VE MİLLÎ KÜLTÜRÜMÜZ

B. GELENEKSEL EĞİTSEL OYUNLARIMIZ

C. GELENEKSEL OYUNLAR VE SPOR

Ç. GELENEKSEL OYUNLARIMIZDAN ÖRNEKLER

ESKİDEN CİRİT DERBİLERİ VARDI

15. yüzyıldan itibaren At Meydanı'nda yarışan iki cirit takımı adeta kenti avucunun içine alırdı. Bamyacılar ve Lahanacılar olarak adlandırılan bu iki ekip Sultanahmet Meydanı'nda yarışırlardı. Bamyacılar'la Lahanacılar, Osmanlı devrinin en büyük ve köklü iki kulübüdür. Merzifon'da kurulan ve Merzifon'un meşhur lahanalarından esinlenilerek "Lahanacılar" adını alan sipahi bölüğünün geçmişi 1400' lü yılların başına kadar uzanır. Osmanlı Padişahı Çelebi Mehmet tarafından kurulan bölüğün en büyük rakibi ise Sultan II. Murat'ın kurdurduğu ve benzer bir hikâyeyle adını Amasya bamyasından alan Bamyacılardır. Tarihimizde kulüpleri için şiirler yazıp zafer anıtları diktiren padişahlar bile vardı. Merak ettiniz değil mi? O hâlde, Osmanlı padişahı III. Selim'in Lahanacılar için yazdığı şiirine bakalım:

İki kalas bir heves"Benim güzel Lahanam…"
Dizilmez yüz bin ipliğe bamya gibi
Aslandır o arabayla gezer lahana
Hiçbir zevk, mutluluk, anlaşıldı olmazmış onsuz
Olur mu helva söyleşileri, olmasa lahana
Layıktır ona İLHAMİ, ne türlü övgüler yazsa
Lahana Lahana Lahanacım...

Bu takımlara girebilmek için çok iyi kılıç kullanmak ve usta bir binici olmak şartı vardı. Lahanaspor yeşil, Bamyaspor ise kırmızı kadife elbise giyerdi.



Bu iki güzide takımın simgeleri olan lahana ve bamya, Topkapı Sarayı'nın Şehzadegân Dairesi'ndeki duvar resminde iç içedir. 15. yüzyılın başlarından 19. yüzyılın ortalarına kadar varlığını sürdüren bu ezelî rekabette, karşılaşmalar tam anlamıyla birer "derbi"dir. Takımların fanatikleri arasında paşalar, sadrazamlar, hatta padişahlar bile vardır.

Bugün Osmanlı Döneminden kalma bir mezarlığın yanından geçip de lahanaya benzer bir mermer mezar başlığı görürseniz şaşırmayın. Çünkü sahibi "pazara kadar değil, mezara kadar" lahanacı olan hasta bir **(cirit)** taraftarı olabilir!

www.gelenekselfed.gov.tr

1. Günümüzde derbi denilince aklınıza hangi spor branşları ve takımlar geliyor?

.....

.....

2. Lahanacılarla bamyacıların yerini bugün acaba hangi takımlar almıştır?

.....

.....

3. Önümüzdeki yüzyıl içerisinde derbi denilince acaba hangi spor branşları ve takımlar akla gelecektir?

.....

.....

4. Önümüzdeki yüzyılın derbileri topaç çevirme, yakan top vb. spor branşları olabilir mi?

.....

.....

5. Geleneksel oyunlarımızı bir spor branşı gibi düşündüğümüzde;

a) Önümüzdeki yüzyılda yakan top dünya kupasının logosunun nasıl olabileceğini kurgulayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

b) Televizyonda yakan top müsabakalarının nasıl yayınlanabileceğini, yorumcuların maçları nasıl yorumlayabileceğini kurgulayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

c) Okullarda spor tarihi kitaplarında yakan topun ilk defa nerede ve nasıl oynanmaya başladığına dair neler yazılabileceğini düşünerek kurgulayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Etkinlik: "Memleket Oyunları"

Geçmişte ya da günümüzde yörenizde özel günlerde veya diğer günlerde oynanan geleneksel oyunları araştırarak aşağıdaki yönergeye göre hazırlayıp sınıfta arkadaşlarınıza tanıtınız.Tartışma bölümünü sunum sonrasında arkadaşlarınızla tartışınız.

Oyunun adı:

Oyunun oynandığı yöre:

Oyunda kullanılan araç gereçler:

Varsa oyunun çıkış noktası (hikâyesi):

Oyunda kullanılan yöresel tabirler, kelimeler, deyimler vb. :

Oyunda kullanılan yöresel araç gereçler :

Oyunda kullanılan araç gereçlerin ve yöresel tabirlerin anlamı:

Oyunların ne zaman oynandığı (özel gün, mevsim, dönem vb.) :

Oyunun oynanışı:.....

.....

.....

Tartışma

Oyunda kullanılan araç gereçlerin yörenin hangi özelliğini (coğrafi, ekonomik vb.) yansıttığını,

Oyunda kullanılan yöresel kelimelerin günümüzde kullanılıp kullanılmadığını,

Kullanılmıyorsa değişen yöresel kelimelerin yerini bugün hangi kelimelerin aldığını ve bu değişimlerin nedenini sınıfta arkadaşlarınızla tartışınız.

A. GELENEKSEL OYUNLARIMIZ VE MİLLÎ KÜLTÜRÜMÜZ

İnsanların geçmişten günümüze doğa ile mücadelesi, düşmanına üstün gelme çabası, inançları, dinî törenleri, gelenek ve görenekleri ile yaşadıkları coğrafyanın özellikleri oynadıkları oyunları da şekillendirmiştir. Geleneksel oyunlar, oynandığı toplumun sosyal, kültürel yapısı hakkında ipuçları verebilmektedir. Örneğin, hayvancılığın yaygın olduğu toplumlarda hayvan kemiklerinden (aşık oyunu gibi), ormancılığın yaygın olduğu toplumlarda ağaçlardan yapılan oyun araçları veya oyuncakların kullanıldığı görülmektedir. Geleneksel oyunların nesilden nesile oynanması sonucu yüzyıllardır kullanılan terimler, araç gereçler günümüze kadar ulaşabilmektedir. Böylece kuşaklar arası kültür aktarımı sağlanabilmektedir. Öyle ki bazen toplumların dilinde zamanla kullanılmayan kelimeler ve deyimler, oyun içerisinde tekerlemelerde ve şarkılarda kullanılagelmiş ve böylece toplumların geçmişteki kültür yapısı günümüze taşınmıştır. Toplumumuzda geleneksel oyunlar düğünlerde, bayramlarda, sokak aralarında, köy meydanlarında oynanarak yüzyıllar öncesinden günümüze kadar gelmiştir.

B. GELENEKSEL EĞİTSEL OYUNLARIMIZ

Toplumların geçmişten günümüze taşıdıkları oyunlara **geleneksel oyunlar** denir. Geleneksel oyunlarda oyuna hazırlanma, ebe seçimi, eş seçimi de geleneksel yöntemlerle yapılmaktadır. Bu yöntemler ayrıca birer küçük oyun olabilmektedir.

1. GELENEKSEL OYUNLARDA OYUNA HAZIRLANMA

a. Geleneksel Oyunlarda Ebe Seçim Yöntemleri

En bilinen ebe seçimi yöntemi sayışma tekniğidir. Oyuncular yarım daire, daire yada tekli sıra şeklinde dizilirler. İçlerinden bir oyuncu her hecesi ya da kelimesi bir oyuncuya gelecek şekilde tekerleme söyler. Son kelime veya hecenin denk geldiği oyuncu ebelikten kurtulur. Tekerleme söylenmeye devam edilir, sona kalan oyuncu ebe olur.

Ebe seçme yöntemlerinden biri de mum dikme yöntemidir. Oyuna başlanacağı zaman oyunculardan birisi fırlar. "Oynamak isteyenler kaleye mum diksin." diyerek avucunu açar. Diğer oyuncular da koşarak işaret parmaklarını oyuncunun avucuna dokundururlar. Oyuncu elini hızla kapatırken diğer oyuncular ellerini çekerler. Oyuncu kimin parmağını tutarsa o oyuncu ebe olur. Birkaç kişinin parmağını tutmuş ise o oyuncular arasında aynı işlem tekrar edilir ve sona kalan oyuncu ebe olur.





Değnek, taş, kemik, misket vb. araçlarla oynanan oyunlarda, bu maddeler, beş on adım ileride bir yere konur. Oyuncular oyunu oynayacakları araçlarla ileri konulan bu aracı vurup kaydırırlar, kaydıran ebelikten kurtulur, sona kalan oyuncu ebe olur.

Değnekle oynanan oyunlarda bir oyuncu bütün değnekleri kucağına alır ve başının üzerinden arkaya fırlatır. Hangi değnek en geride kalmışsa o değneğin sahibi ebe olur ya da yere düşen değneklerden en üste gelenin sahibi ebelikten kurtulur, atış tekrarlanır. Bu şekilde en sona kalan oyuncu ebe olur.

Etkinlik: "Ebe Seçelim."

Yörenizde uygulanan geleneksel ebe seçim yöntemlerinden birini aşağıdaki başlıklara göre yazınız.

Yöresi	Hangi Oyunlarda Kullanıldığı	Ebe Seçim Yöntemi
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

b. Geleneksel Oyunlarda Grupların Oluşturulması

Bu teknikler oyunlara göre değişiklik göstermektedir.

Örneğin,

İki oyuncu karşılıklı olarak yaklaşık 3-5 m mesafede durur. Oyuncular sırayla birbirlerine doğru birer ayak boyu kadar ilerler. Şekildeki gibi diğer oyuncunun ayağıyla kendi ayağı arasındaki mesafeye ayağını en son yerleştiren ya da ayağını diğer oyuncunun ayağının üzerine denk getiren, ilk oyuncuyu seçme hakkını kazanarak diğer oyuncular içinden istediği kişiyi seçer. Daha sonra diğer oyuncu, seçim yapar. Sırayla her oyuncu seçim yaparak gruplar oluşturulur. Bu şekilde yapılan oyun grupları oluşturma yönteminde eşleşmeyi yapan kişiler duygusal davranarak kendi arkadaşlarını seçebilmektedirler. Bu durumda grupların denkliği tartışılacaktır.





Oyuncular aralarında iki kelime belirlerler ve sırayla bütün oyuncuları yanlarına çağırarak iki kelimeyi de onlara söylerler ve bunlardan hangisini tuttuğunu sorarlar. Oyuncular iki kelimeden birini söylerler ve söyledikleri kelime hangi oyuncuya aitse onun grubunda olurlar.

Etkinlik: "Grup Oluşturalım"

Yörenizde uygulanan geleneksel grup oluşturma yöntemlerinden birini aşağıdaki başlıklara göre yazınız.

Yöresi	Hangi Oyunlarda Kullanıldığı	Grup Oluşturma Yöntemi
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

C. GELENEKSEL OYUNLAR VE SPOR

Günümüz spor branşlarının pek çoğu toplumların geleneksel oyunlarından doğmuştur. Bugün bütün dünya, yüzyıllar öncesinden, Çinli çocukların sokakta kendi aralarında oynadıkları badminton oyununun federasyonlarının kurularak uluslararası bir spor branşı hâline gelmesine tanık olmaktadır. Toplum olarak bizler de eğitsel değer taşıyan çok zengin geleneksel oyunlara sahip durumdayız. Ülkemizdeki geleneksel oyunları yaygınlaştırmak ve uluslararası alanda tanıtımının yapılması amacıyla 1996 yılında Geleneksel Sporlar Federasyonu kurulmuştur. Federasyon tarafından geleneksel oyunlara, yapısı itibariyle özüne bağlı kalınarak kurallar, hakemler, oyun alanları eklenerek geleneksel oyunlar, spor branşları hâline getirilmektedir.

1. GELENEKSEL SPORLAR FEDERASYONUNA BAĞLI SPOR BRANŞLARI

Geleneksel Sporlar Federasyonuna bağlı altı branş bulunmaktadır. Bunlar, kızak, rahvan binicilik, atlı cirit, kuşak güreşi, şalvar güreşi ve aba güreşidir.

ATLI OKÇULUK: Atlı okçuluğun önemi tarih öncesi zamanlara kadar uzanır. Yaklaşık MÖ 5000'den itibaren Altay ve Tanrı Dağları ve çevresinde ortaya çıkan, daha sonra da İç Asya'ya tamamen egemen olan "Atlı Bozkır Kültüründe" atlara ve okçuluğa büyük önem verilmektedir.

Atlı Okçuluk bugün bir dünya sporu olmuştur. Atlı Okçuluk müsabakalarında geleneksel olarak uluslararası yarışmacılar kültürlerinin dönem kıyafeti ve teçhizatı ile katılırlar. Atlı Okçuluk müsabakası 200m'lik bir parkur üzerinde yapılır. Amaç dörtnala giden bir atın üzerinden hedeflere ok ile isabet alarak puan kazanmaktır. Binici dizginleri bırakıp atı dörtnala sürmeli, hedeflere oklarını isabet etmeli ve 120m'yi 9 saniyenin altında koşmalıdır. Atlı Okçuluk müsabakaları birkaç farklı stili bir araya getirerek düzenlenir. Yarışmacı her stilde parkuru üç defa tamamlamak zorundadır. Bu stiller: Macar Stili: Parkurun tam ortasında yan yana yerleştirilmiş üç hedef vardır. Karşıdan gelirken birinci hedefe, yanına varınca ikinci hedefe, arkaya atışlar ise üçüncü hedefe atılır. Kore Stili: Üç ila beş hedef bir çin bulmacası edası ile üç ayrı düzende yerleştirilir. Türk Stili: Yedi metrelik bir direğe konulan bir tepsiye atın boynuna yatarak ters atış yapılır. Kabak atışı denen bu parkurda en yüksek puan verilir. Ürdün Stili: İlk hedefe ok atılır ve ikinci hedef kılıçla yerden alınır. Türkiye'de ilk defa 2006'da Sivas'ta başlatılan çalışmalarla atlı okçuluk tekrar canlanmaya başlamıştır.Bunun akabinde 2009'da ilk defa uluslararası bir müsabaka tertip edilmiş ve 6 ülkeden, 20'den fazla binicinin iştirakiyle oldukça yüksek bir ilgi toplanmıştır. Dünya'da ise 2008'den itibaren Avrupa'da atlı okçuluk müsabakaları her yıl üst düzeyde tertip edilmektedir.









KUŞAK GÜREŞİ: Kuşak güreşinde güreşin yapıldığı alana (Azbar) adı verilir. Bu alan köy meydanı, harman yeri, çim alan, olabilir. Spor salonlarında ise judo veya güreş minderlerinde yapılabilir. Alanın miktarı her çift güreşçi için en az 12 m çapında yuvarlak alan olması gerekmektedir. Kalabalık güreşlerde ise alan aynı anda 45 çift güreşçinin güreşeceği büyüklükte olmalıdır.

Kuşak Güreşinde Hareketler

Sporcuların kuşakları kuşak hakemi tarafından sıkı şekilde bağlandıktan sonra güreşçiler Meydan Hakeminin emrine girer. Meydan Hakemi "Kuşak tutuşun." der. Güreşçilerin sağ elleri içten sol eli dıştan gelecek şekilde birbirlerinin kuşaklarından kavrarlar. Güreşçilerin iki elini birleştirmesi yasaktır.





Eller kuşaklara bağlandıktan sonra Meydan Hakemi sözle "Kureş" derken iki•sporcunun da omuzlarına hafifçe değer. Hakemin komutu olmadan güreşçiler ellerini çözemezler, çözdükleri zaman yenik sayılırlar. Güreş alanının dışına çıkma anında, meydan hakemi "Tokta" komutu vererek güreşi durdurur. Tekrar kuşaklardan tutuş pozisyonu aldıktan sonra güreş başlatılır.

Kuşak güreşinde yenme ve yenilme biçimleri şunlardır;,

a) Güreşçi kuşaktan elini bıraktığı an yenik sayılır. Yenen güreşçinin sağ eli meydan Hakemi tarafından yukarı kaldırılarak galip ilan edilir.

b) "Şalka" düşen (sırtın, belin veya kalçalarının yere gelmesi) güreşçi yenik sayılır.

c) Herhangi bir nedenle sakatlanarak güreşi bırakan güreşçi yenik sayılır.

d) Baş güreşleri hariç diğer boylardaki güreşçiler birbirlerine üstünlük sağlayamazsa hakem kararı ve ihtaren yeniş olur.

e) Güreşçi kurallarda belirtildiği şekilde koyan koltuk oyununu ani olarak yapmayıp 15 saniyeden fazla bekleyip tekrar nizami tutuşa geçmezse yenik ilan edilir.

f) 3 ihtar alan sporcu yenik sayılır. Yenilen güreşçi elenir.

g) Güreşçi müsabaka esnasında sakatlanırsa en fazla 3 dakika bir süre ile oyun durdurulur, eğer bu süre 3 dakikayı aşarsa sakatlanan güreşçi yenik sayılır.

h) Şalka düşmeyle rakibini yenen güreşçi 0 ceza puanı alır. Kaybeden 4 ceza puanı alır. İhtarla rakibini yenen güreşçi 1 ceza puanı, yenilen 3 ceza puanı alır.

i) İhtarlar eşitse altın puan uygulanır. İlk ihtar veya şalka düşmede maç sonuçlanır. "Tokmaklar davula vurdukça zurnalar tarihin ötesinden güreş harmanına; perdahlar, kündeler, sırtı yere gelmeyen pehlivanlar getirir. Güreşçiler kendini davulun ritmine bırakırlar.

MATRAK: Üzeri deri kaplanmış, başı yuvarlakça kalın bir sopa olan ve “matrak” adı verilen bir tür lobutla oynanan matrak oyunu, acemi askerlerin taliminde kullanılmış, acemilere bu silahla savaşmayı öğretenlere “matrakçı” denilmiştir.



Bir savaş oyunu olarak matrak oyununu, Matrakçı Nasuh'un icat ettiği ve doruk noktasına ulaştırdığı söylenmektedir. Matrak oyununun kuralları Efkan Çalış tarafından yeniden düzenlenerek ve 15 Haziran 2010'da Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonuna bağlanmıştır. Bu kurallara göre oyuncular yaş ve sıklete göre ayrılır. Karşılaşma süresi ikişer dakikadan iki set biçimindedir.

Yeni kurallara göre matrak yarışmaları yaz aylarında açık alan ve çim sahalarda yapılır. Bu alanın iç halka çapı 7m, dış halka çapı ise 9m olacak biçimdedir. Dış halkanın çevresinde 1,5 metrelik korunma alanı olur. Saha çevresinde geleneksel çadırlarla sporcular için soyunma odaları, hazırlık yapmaları ve beklemeleri için alanlar oluşturulur. Geleneksel Matrak Oyunu yarışmaları kış aylarında ise kapalı spor salonlarında minder üzerinde yapılır. Geleneksel Matrak Oyunu minderi 8x8 veya 10x10 metrekare, dış kısımda 1 metrekaresi renkli olacak biçimde kullanılır.

Yeni matrak kurallarına göre karşılaşmalarında bir orta hakem ve iki sayı hakemi "cenk meydanı"nda görev alır. Masa hakemleri olarak da bir fikstür hakemi, bir süre hakemi, bir anons hakemi görev alır. Her minder için ayrı hakem ekibi ve masası oluşturulur.

Yeni matrak kuralları ise karşılıklı saygıya dayanır. Karşılaşma öncesi hakemlerin son kontrolünden sonra oyuncular karşılıklı olarak birbirlerine "benimle cenk meydanına çıktığınız için teşekkür ederim", karşılaşma sonunda ise "kasıtlı ve kasıtsız hatalarımdan dolayı özür dilerim." derler. Karşılaşmalar, hakemin "Cenk!" komutu ile başlar ve "Dur!" komutu ile son bulur.

Yeni kurallara göre düzenlenen matrak oyununda amaç, rakibin kafasına matrakla dokunmaktır. Her dokunuş bir puan değerindedir. Sert vurmak yasaktır. Rakibe kalkanla vurmak, oyun aleti veya koruyucu malzemesi yere düşen rakibe vurmak yasaktır.



Karşılaşma sırasında oyun aletlerini, koruyucu malzemeleri bilinçli olarak elden çıkarmak, yere atmak, rakibe bedensel olarak vurmak yasaktır.

Karşılaşma sırasında kullanılan eşyalar yumuşak malzemeden yapılan matrak sopası, yastık yalkan, miğfer ve sporcuların giysisi aba olmak üzere toplamda dört parçadır.

KIZAK: Kastamonu iline bağlı Ağlı ve Küre ilçelerinde 500 (beş yüz) yıldır geleneksel olarak kızak, yerel ismiyle de kayık yarışmaları yapılagelmektedir. Bu yarışların dünya kış olimpiyatlarında yapılan tek kişilik kızak yarışlarıyla büyük bir benzerlik gösterdiği dikkat çekmektedir. Pist olarak seçilen bölgede, iki ayak genişliğindeki alan ezilip sonra sulandırılarak cam gibi buzlu bir zemin hazırlanmaktadır. Kızak üzerine sırtüstü yatarak başlanan yarışmalarda ortalama 65 km sürate ulaşılmaktadır. Ulaşılan büyük sürat nedeniyle kızağın yavaşlaması ve durabilmesi için pistin orta noktasından itibaren yokuş yukarı çıkış başlamaktadır. Yarışı kazanmanın şartı en uzak noktaya varabilmektir. Her yarışmacının üç kez yarışma hakkı mevcuttur.

Yarışmalarda kullanılan kızaklar 120-130 cm uzunluğunda, 21-22 cm genişliğinde ve yaklaşık olarak 4-5 kg ağırlığındadır.






RAHVAN BİNİCİLİK: Rahvanın tanımı, atın 'tek ayak' koşma stili için yapılır. Başka bir tarifle atın aynı taraftaki (sağ veya sol) ayaklarının birlikte hareket ettiği ve binicisini sarsmayan bir koşu şeklidir. Atı bu şekilde yürütmekteki amaç ise atın üzerindeki binici ve teçhizat yükünü en uzun mesafeye, en kısa zamanda ve en az enerji harcanarak ulaştırmaktır.





ATLI CİRİT: Cirit, Türklerin yüzyıllardan beri oynadıkları bir ata sporudur. Türkler, bu atlı oyunu Orta Asya'dan günümüze taşımışlardır. Cirit, 16. yüzyılda bir savaş oyunu olarak kabul edilmişti. 19. yüzyılda Osmanlı ülkesi ve sarayının en büyük gösteri sporu ve oyunu olmuştur. Cirit, aynı zamanda tehlikeli bir oyun olması sebebi ile 1826 yılında II. Mahmut tarafından yasaklanmıştır. Daha sonraları tekrar popüler bir gösteri oyunu olarak yaygınlaşmıştır.

Bugün Anadolu'da pek çok ilimizde ilgiyle izlenen ve oynanan cirit oyununun kuralları şu şekildedir:

Cirit, 120x40 m'lik beyaz çizgilerle bölünmüş bir alanda oynanır. Oyun süresi 35 dakikalık 2 devreden toplam 70 dakikadır. Oyun alanının boyu 32 m, eni 40 m, arkasındaki yasak alan 6 m, alay durağı 6 m' dir. Cirit sopasının uzunluğu 110 cm'dir.

Atlı cirit alanı alay durağı, yasak alan ve atış alanı bölümlerinden oluşur.

Alay durağı: Takımın tek dizi hâlinde durduğu 6 m uzaklıktaki bölge.

Yasak alan: Alay durağı ile atış sahası arasında çizgilerle sınırlı orta sahaya 5 m derinliğindeki alandır. Burada karşı takımdan iki atlı bulunabilir. Fazlasına eksi bir puan verilir.

Atış alanı: Yasak alanın son çizgisinden oyun alanının ortasına 7 m derinliğinde alandır. Alaya hücum eden sporcu bu alana girip cirit atma mecburiyetindedir. Bunun dışında atış yaparsa eksi puan alır. Her takım 7 atlıdan oluşur. Her takımın iki yedek oyuncusu vardır. Bunlar hakeme haber vermek koşulu ile oyunun herhangi bir anında değişim yapabilir. Oyundan çıkan bir daha oyuna giremez. Oyun, puanlamalara göre sonuçlanır. Eksi puanlar artı puanlardan çıkarılır. Toplam puanı yüksek olan takım galip gelir.





Puan Alınan Hareketler:

-Alay durağında ve oyun esnasında isabetli her türlü cirit vurmaya 6 puan,

-Rakibi yakalamaya ve önünü kesmeye 3 puan,

-Eyeri boşaltarak rakibin ciritini boşa çıkartmaya 3 puan,

-Rakibin ciritini oyun alanında tutmaya 3 puan verilir.

Eksi Puan Alınan Hareketler:

- 5 m'den yakın mesafeden cirit atmak -3 puan,
- Atını rakibine kasten çarptırmaya - 3 puan,
- Ciritle kendi atına da olsa kasten vurmaya -3 puan,
- Atı ile karşı alaya girmek -1 puan,
- Yan çizgi ihlali -1 puan,
- Atış sahası dışından atış yapmak -1 puan,
- Karşı alaya 45 sn. içinde hamle yapamamak -1 puan,
- Erken çıkış -1 puan,
- Attan düşme -3 puan,
- İkinci kez attan düşme -6 puan,
- Karşı alaya kasten dalma -3 puandır.
- Hakemlerin kararına itiraz eden ve disiplinsizlik sergileyen oyuncu ihtar alır, tekrarında ise oyundan ihraç edilir.

ŞALVAR GÜREŞİ: Genellikle Kahramanmaraş il merkezi ve ilçelerinde icra edilen bu güreş çeşidi yıllardır yapılagelmektedir. Şalvar güreşi çok eski geleneklere dayanan ve Türkmenler tarafından yapılan bir güreş türüdür.

Kısa şalvar keçi yününden yapılır. Şalvarın ağız kısmına kösele deri dikilir. Bağı ise kalın örme ipten yapılır. Kısa şalvar diz üstünde baldırın orta yerine gelecek uzunlukta dizayn edilir. Kahramanmaraş yöresinde yapılan tüm güreşlerde bu tür şalvar kullanılagelmiştir. Yapılışı çok eskilere dayanan bu güreş şimdi sadece Kahramanmaraş'ın Bertiz , Baydemirli ve çevresinde yılda bir defaya mahsus olmak üzere festival şeklinde düzenlerek yaşatılmaya çalışılmaktadır.

Oyun Kuralları

1. Kısa şalvar güreşinde tüm teknikler ayakta yapılır.

2. Rakip alta düştüğü anda bir tek hamle şansı verilir. Bu hamlede sonuç olmaz ise genelde güreşe ayakta devam edilir.

3. Dengenin son derece önemli olduğu güreş sporunda ayakta muazzam bir denge unsuru oluşturan kısa şalvar güreşlerinin ata sporumuza birçok şampiyonun kazandırılmasında büyük yararları olmuştur.

Yöresel şive ile adlandırılan yanıbaşı, iç çangal, aldangaç, künde vb. gibi teknikler hâlâ yapılagelmektedir. Bekir Büke , Türk güreş tarihinde çangal tekniğinin yaygınlaşmasında ön plana çıkmaktadır. Türk güreşinde Maraş çangalı diye bilinen çangalın mucitlerindendir. İzlediği güreşlerde bir güreşçi çangal attığı zaman "Aha da Maraş!" diyen Büke'nin bu seslenişi güreşimize espirili bir ünlem olarak yerleşmiştir.

Şalvar güreşinin yapıldığı zeminler:

1. Yumuşak elenmiş kum zemin
2. Çeltik kabuğu yere serilerek oluşturulmuş zemin
3. Çim zemin
4. Karla kaplı zemin

Kahramanmaraş yöresinde bütün güreşler genellikle davul zurna eşliğinde yapılır. Güreş süresince davul zurna, çalmaya devam eder. Davulcu ve zurnacı en az bir güreş hakemi kadar bu güreşlerin usulünü bildiği için rakip yenildiği zaman davul ve zurnayı çalmayı keserler.

ABA GÜREŞİ: Aba güreşi, dünyada giysilerle yapılan ilk güreş türlerindendir. Orta Asya'da mücadele ve askerî eğitim aracı olarak yapılan güreş sporu, MÖ 4. yüzyılda Türk topluluklarınca Çinlilere öğretilmiştir. Hatta Uzak Doğu yakın dövüş sporlarından olan judo, aba güreşinin biraz değiştirilerek modernize edilmiş şeklidir. Bugün İsveç'te yapılmakta olan "pantolon güreşi"nin de, Orta Asya'da yapılan göçler sırasında Baltık bölgesine yerleşen Hun Türkleri tarafından getirildiği tahmin edilmektedir.

Aba, yakasız kaban uzunluğunda, kolu pazı hizasında, yarım kollu kalın kumaştan veya keçe kılından örülerek yapılan, uzun kısa boz işlemeli , kırmızı sırmalı bir giysidir. Güreş yapacak pehlivan, abayı giydikten sonra beline kuşak bağlar. Aba güreşlerinde yenişme süresi genellikle 7 dakikadır. Güreş yerde pek sürmez. Folklorik güreş türünden olan aba güreş-lerinde çalgı olarak güreşlere davul zurna eşlik eder. Düzenlenme ve organize tarzına göre güreşlerde davul sayısı 6-7 olurken zurna sayısı 2'dir. Zurnalardan biri güreşin havasını çalarken diğeri ritim ve saz görevi görür.



2. GELENEKSEL OYUNLARIN SPOR BRANŞI HÂLİNE GETİRİLMESİ

İnsanların sürekli arayış içerisinde olmaları bugün birçok yeni spor branşının ortaya çıkmasına, bunlarla ilgili federasyonların kurulmasına olanak sağlamıştır. Geleneksel oyunlarımızdan birçoğu sportif değer taşımaktadır. Yani bunlar geleceğin spor branşı adaylarıdır. Bu anlamda ülkemizin birçok yöresinde küçük farklılıklarla oynanan çelik çomak oyunu, kurallı bir spor branşı hâlinde düzenlenecek olursa; bunun için öncelikle oyunun yörelere göre oynanış şekli ve amacı incelenerek oyunun ortak özellikleri tespit edilmelidir.





Çelik çomak oyununun oynanış şekilleri incelendiğinde oyunun farklı oynanış biçimlerine rastlanmaktadır.

Bu oynanış şekilleri:

- Çubuk, iki taşın üzerine yerleştirilerek oynanır.



Çubuk tek taş üzerine yerleştirilerek vuruş yapılır.



Çubuk yere kazılan kuyunun üzerine yerleştirilerek vuruş yapılır.



Çubuk yerden sektirilerek vuruş yapılır.



Bazı yörelerde oyun karşıdan atılan çubuğa vuruş yapılarak oynanır. Amaç çubuğu en uzağa atmaktır.

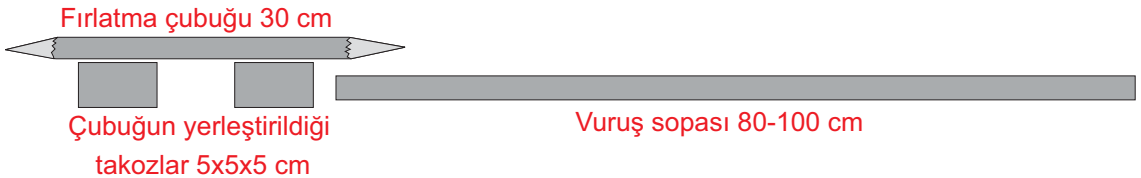


Başka bir oynanış biçiminde ise vuruş yapan oyuncunun karşısında diğer bir oyuncu hırkasını ters giyerek çubuğu tutmaya çalışır.

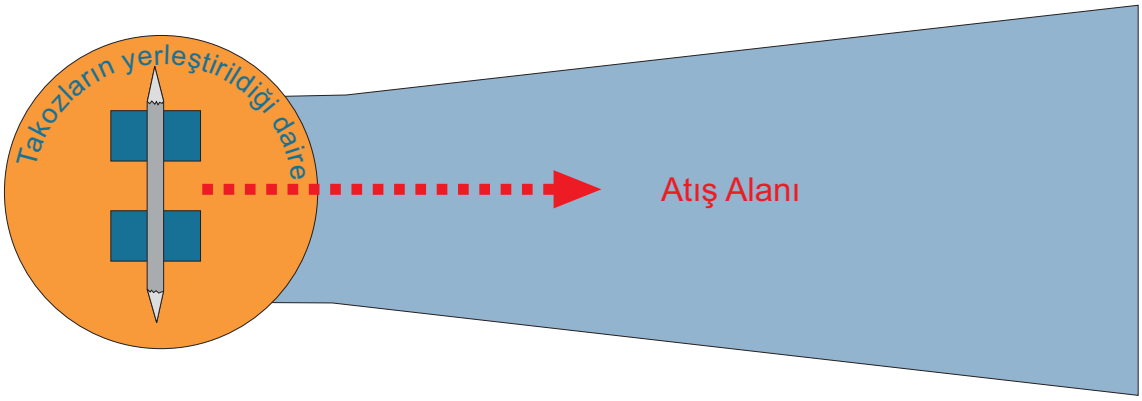
Yöresel oynanış farklılıklarına rağmen oyunun genel oynanış şekli; iki taşın arasına veya bir taşın üzerine konulan 20-30 cm uzunluğundaki çubuğun sopayla havalandırılarak en uzağa atılmasıdır.

Oyunun tanımı: Çapı 40 cm olan dairenin içindeki 5 cm yüksekliğinde iki takozun üzerine uç kısımlarından yerleştirilen 30 cm uzunluğundaki bir çubuğun, 80-100 cm boyunda bir sopa yardımı ile yerden yükseltilerek havada yapılan vuruşla en uzağa atılmasının amaçlandığı oyun.

Kullanılacak malzeme ve oyun alanı oluşturulurken oyunun özünün korunması ve ülkemizdeki spor alanlarında uygulanabilir olması göz önünde bulundurulmalıdır. Oyun malzemesi olarak kullanılacak olan 80-100 cm uzunluğundaki sopanın ve 30 cm uzunluğundaki diğer sopanın aynı cins ağaçtan olup dayanıklılık açısından yöresel oyunlarda olduğu gibi meşe veya dut ağacından yapılması uygundur. Stadyumlarda uygulanabilirliği açısından takozlar yere sabit olmayan tahtadan yapılabilir.



Oyun alanı: Yarışma alanı toprak saha, zemini tartan veya kum olan atletizm pisti olabilir.



Çelik çomak oyunu bazı yörelerde tek vuruş yapılarak oynanırken bazı yörelerde birden fazla vuruş yapılarak oynanmaktadır. Tek vuruşlu oyunlarda çubuk, taşların üzerine yerleştirildikten sonra oyuncuların bir vuruş hakkı vardır. Oyuncu, çubuğa bir kez vuruş yapar ve çubuğun ilk düştüğü yerle arasındaki mesafe ölçülür. Birden fazla vuruş yapılarak oynanılan oyunlarda ise oyuncular, tek vuruştaki gibi oyuna başlar. Çubuk ilk düştüğü yerden uç kısmına vurularak yerden sektirilir. Yerden sektirilen çubuğa havada vuruş yapılır. Aynı şekilde iki vuruş yapılır ve toplamda oyuncular üç vuruş yapmış olur. Oyun bu şekilde güreşteki grekoromen ve serbest güreş kategorileri gibi tek vuruşlu çelik çomak ve üç vuruşlu çelik çomak olarak kategorilere ayrılabilir. Tek vuruş oyununda çubuk, taşlar üzerinde (takoz) olduğundan çubuğun yükseltilmesi daha kolaydır. Bu nedenle tek vuruşlu çelik çomak oyunu, minikler ve yıldızlar kategorisinde; üç vuruşlu çelik çomak oyunu da gençler ve büyükler kategorisinde uygulanabilir.

Oyunun oynanışı: Takozların üzerindeki çubuk, sopa yardımıyla havalandırılır, yine sopayla atış alanına doğru vuruş yapılır. Oyun, 40 cm çapındaki dairenin içinden atış yönüne doğru yapılan bu ilk vuruşla başlar.

Birinci vuruştan sonra çubuk ilk düştüğü yerden sopa yardımıyla sektirilerek (Çubuk, kalem şeklinde olan uç kısımlarına sopa ile vurularak sektirilir.) havalandırıldıktan sonra, ikinci vuruş gerçekleştirilir. Aynı şekilde üçüncü vuruş yapıldıktan sonra ölçüm, dairenin iç kısmı ile üçüncü vuruş sonunda çubuğun düştüğü yer arasında yapılır.

Müsabaka Kuralları

- İlk vuruş takoz üzerinde gerçekleştirilir. Bu vuruşta sporcu, takoz yüksekliğini kullanarak sopayı iki takozun arasına ve çubuğun altına yerleştirir, çubuğu havalandırır ve atış alanına doğru sopa ile vuruş yapar. Bu vuruş için sporcunun tek hakkı vardır.
- İkinci ve üçüncü vuruşlar bir önceki vuruş sonucunda çubuğun düştüğü yerden, düz zemin üzerinde sektirilerek yapılır (Çubuk, kalem şeklinde olan uç kısımlarına sopa ile vurularak sektirilir.)
- Birinci vuruş dışında ikinci ve üçüncü vuruşlarda çubuğu havalandırmak için iki hak verilir.
- Oyuncuların çubuğu havalandırırken ya da vuruş yaparken çubuğa temas etmeleri yasaktır.
- Yerden sektirilerek yapılan vuruşlarda, sporcu, çubuğu yerden sektirdikten sonra yükseltmek için bir hamle daha yapabilir.

- Çubuk, atış alanı dışına düşerse atış geçersizdir.
- Vuruş yapılırken çubuk veya sopa kırılırsa sporcuya yeniden hak verilir.
- Sporcuların yarış sıralaması kura ile belirlenir.
- Sporculara kura sırasına göre baş hakemin kontrolünde iki deneme hakkı verilir. Sporcu bu hakkını isterse kullanır.
- Her sporcuya iki hak verilir. Sporcu istediği kadarını kullanır. İki hak sonunda en iyi derece değerlendirmeye alınır.
- En iyi ilk yedi dereceyi yapan sporcular finale kalır.
- Finalde sporculara iki hak daha verilir. İki haktan en iyisi değerlendirmeye alınır.

Spor branşının kuralları doğrultusunda hakem sayısı ve hakemlerin görevleri şunlardır:

- Birinci Hakem: Sporcuların atış sırasını takip eder.
- İkinci Hakem: Vuruş tekniklerinin kurallara uygun olup olmadığını kontrol eder.
- Üçüncü ve dördüncü hakemler ölçüm yaparlar.

DÜŞÜNELİM!

Çelik çomak oyununu spor branşı şeklinde nasıl düzenlerdiniz? Sınıfta tartışınız.

Geleneksel oyunlarımızdan yakan top oyunu da yapısı gereği takım sporlarına aday olabilecek niteliktedir. Yakan top oyunu ülkemizin hemen her yöresinde bilinen ve oynanan, sportif değeri olan bir oyundur. Yörelerde oynanış şekli itibariyle küçük farklılıklar olmasına rağmen oyunun temel özellikleri incelendiğinde her yörede amacın karşı takım oyuncularını topla vurmak olduğu görülür. Yakan top oyunu şu şekilde bir spor branşına uygun hâle getirilebilir:

Oyunun tanımı: 4x8 boyutunda dikdörtgen bir alanda, altışar kişilik iki takım arasında, beşer dakikalık, kazanılmış 3 set (veya 5) olarak oynanan, amacı top ile oyun alanının ortasındaki oyuncuları vurmak olan bir takım oyunudur.

Oyun Kuralları

- Dördü asıl, ikisi yedek olmak üzere takım altı kişiden oluşur.
- Oyun alanı, dikdörtgen olup üç bölgedir. Bunların ikisi hücum alanı, biri savunma alanıdır.
- Oyun, beşer dakikalık kazanılmış üç set üzerinden oynanır.
- Set esnasında bir takım hücum yaparken diğer takım savunma yapar. Bu durum set boyunca devam eder.
- Her sette de savunma yapan takım oyuncularından iki oyuncu ortada durur. Ortadaki oyuncular orta çizgiyi geçtikten sonra yüzlerini hücumun yapıldığı alana dönmek zorundadır.
- Bir set içerisinde iki kez vurulan oyuncu, oyundan çıkar. Vurulan oyuncunun oyundan çıkması ile süre durdurulur. Oyunda kalan diğer oyuncu oyuna devam eder, bu oyuncu yedi atış boyunca vurulmaz ise oyundan çıkan oyuncu tekrar oyuna girer ve takım (+5) puan alır. Bu kural her sette bir kez uygulanır.
- Savunma yapan takım oyuncuları isterlerse topu havada tutabilirler. Bu durumda takım (+3) puan alır.
- Bir sonraki sette takımlar yer değiştirir. Yani savunma yapacak takım ortaya, ortadaki takım da hücum yapmak için hücum alanına geçer.

- Set boyunca oyuncuların her vuruluşunda takımın puan hanesine bir eksi puan yazılır. Set sonunda artı ve eksi puanlar toplanarak takım puanı belirlenir. Her takım, seti tamamladıktan sonra her iki takımın set sonunda aldığı puanlar karşılaştırılarak en iyi puanı alan takım 1 sayı öne geçmiş olur.
- Topu tutan savunma oyuncusu topu yere temas ettirmeden tutmalıdır.
- Bir takımın oyuncuları set boyunca hiç vurulmadan oyunu tamamlarsa +7 puan alırlar.
- Hücum yapan takım oyuncuları atış alanı dışından topu atarlarsa -1 puan alırlar.
- Bir oyuncu, setin bittiğini bildiren sinyal sesinden sonra savunma yapan takımın oyuncusunu vurmuşsa atış geçersiz sayılır.

Hakemler

Çizgi hakemleri: Her iki hücum alanında, alanın sağında ve solunda olmak üzere dört tanedir. Bu hakemler;

- Hücum yapan oyuncuların atış çizgisini geçip geçmediklerini kontrol eder. Savunma yapan oyuncuların savunma çizgisini geçip geçmediklerini kontrol eder.
- Hücum alanının dışında yapılan atışları iptal eder.
- Aldığı kararları elindeki bayrağı kaldırarak ilan eder.

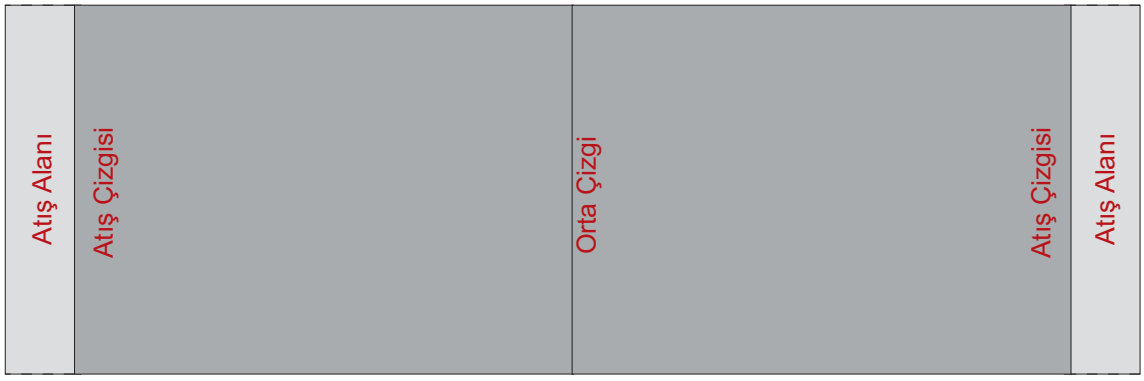
Orta hakemler: Savunma alanının sağında ve solunda olmak üzere iki tane orta hakem vardır.

- Yazı tura atışı ile oyuna başlayacak takımı tespit eder. Kura atışını kazanan takım kaptanına "Savunma mı yapmak istiyorsunuz, hücum mu?" şeklinde sorarak savunma ve hücum takımlarını tespit eder.
- Düdükle birlikte oyunu başlatır.
- Savunma yapan oyunculara topun temas edip etmediğini tespit eder.
- Savunma yapan oyuncuların oyun alanı dışına çıkıp çıkmadıklarını kontrol eder.
- Savunma yapan oyuncuların topu havada nizami tutup tutmadıklarını kontrol eder.
- Savunma oyuncuları topu tuttukları zaman puanı işaret ederek masa hakemine yazdırır.
- Savunma oyuncularından oyundan çıkacak olan oyuncuyu dışarı alır. Yedi sayı yapmak üzere oyuna devam eden oyuncunun sayısını sayar. Oyuncu yedi sayı yapmış ise diğer oyuncuyu oyuna alıp düdüğüyle birlikte oyunu ve süreyi başlatır.

Süre Hakemi

- Orta hakemin düdüğü ile birlikte set sürelerini başlatır.
- İlk oyuncu vurulduktan sonra süreyi durdurur. Yedi atış uygulamasından sonra çıkan oyuncu tekrar oyuna alındığında süreyi başlatır.
- Set sonunda sürenin bittiğini gong çalarak duyurur.

Süre ve Yazı Hakemleri



Yakan Top Hakem Çizelgeleri;

A Takımı	Oyunu Tamamlama	Sayı Tamamlama	Top Tutma	Hatalı Atış	Vurulma Oyuncular		SONUÇ
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	+5	+3	-1	-1	(-1)	-1
	+7	+5	(+3)	-1	-1	-1	+3
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	+5	(+3)	-1	-1	(-1)	+2
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	(+5)	+3	-1	-1	-1	+5
	+7	+5	+3	-1	-1	(-1)	-1
	(+7)	+5	+3	-1	-1	-1	+7
	+7	+5	+3	-1	(-1)	-1	-1
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	+5	+3	(-1)	-1	-1	-1
Toplam							**(+13)**

B Takımı	Oyunu Tamamlama	Sayı Tamamlama	Top Tutma	Hatalı Atış	Vurulma Oyuncular		SONUÇ
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	+5	+3	-1	-1	(-1)	-1
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	(+5)	(+3)	-1	-1	-1	+8
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	+5	(+3)	-1	-1	(-1)	+2
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	+5	+3	(-1)	-1	-1	-1
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	+5	+3	(-1)	-1	-1	-1
	+7	+5	+3	-1	(-1)	-1	-1
	+7	+5	+3	-1	-1	-1	
	+7	+5	(+3)	(-1)	-1	-1	+2
Toplam							**(+8)**

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

İlk basılı satranç kitabının 1497'de yazıldığını ve o zamandan bugüne satranç kurallarının değişmeden geldiğini biliyor musunuz?

Etkinlik: "Oyunlarımızı Hatırlayalım."

Ağırlıklı olarak "dil gelişimine yönelik" geleneksel bir oyun seçerek oyunu aşağıdaki yönergeye göre hazırlayınız. (Kura ile belirlenen üç kişi, hazırladığı oyunları sınıf arkadaşlarına tanıtarak oyunu oynatır.)

Oyunun adı:
Oyuncu sayısı:
Oyun kuralları:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

Etkinlik: "Beştaş Oynayalım."

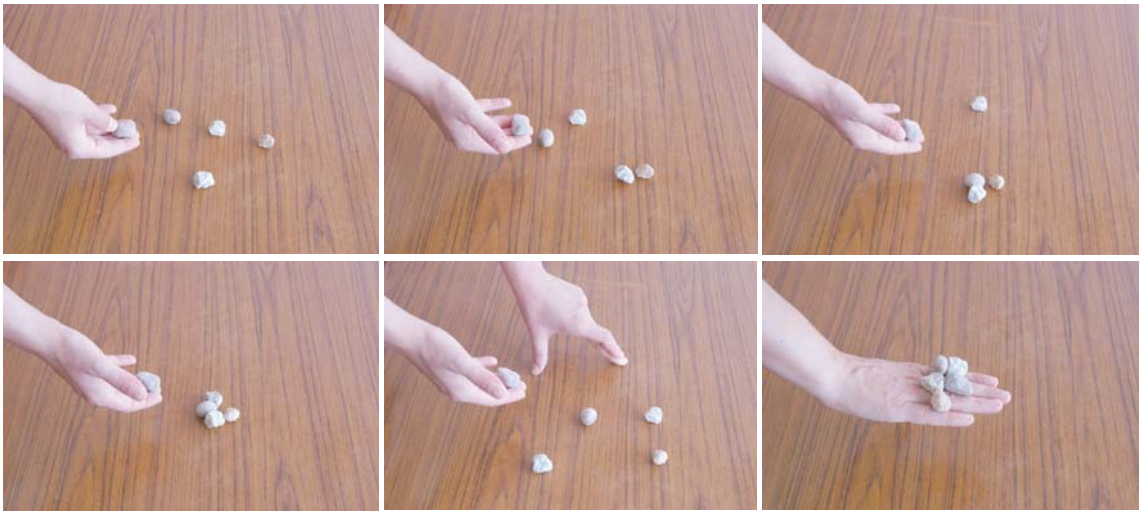
Aşağıda oynanış şekli verilen beştaş oyununu oynayarak bu oyunun oynayanlara hangi becerileri kazandırabileceğini oyunun amacı bölümüne yazınız.

Oyunun adı: Beştaş

Oyuncu sayısı: 2 veya üzeri

Oyun alanı: Kapalı ya da açık alan

Oyunun oynanışı: Oyun altı aşamada oynanır.



Birler: Taşlar yere atılır. Oyuncu, yerdeki taşlardan birini seçer. Seçtiği taşı havaya atar. Taş havadayken yerden bir taş alarak havadaki taşı yakalar. Yerdeki taşlar bitinceye kadar oyun aynı şekilde oynanır. Oyuncu, havaya attığı taşı tutamaz, yerden almak istediği taştan başka taşa dokunur veya almak istediği taşı alamazsa oynama hakkı diğer oyuncuya geçer.

İkiler: Taşlar yere atılır, içlerinden uygun olan taş ele alınır. Yerdeki taşlar bu kez ikişerli olarak birlerdeki gibi alınmaya çalışılır.

Üçler: Taşlar yere atılır, önce taşın biri sonra üçü tek seferde alınmaya çalışılır.

Dörtler: Taşlardan biri havaya atılarak dördü yere konurken havadaki taş tutulur. Eldeki taş tekrar havaya atılır ve yerdeki taşlar toplanarak havaya atılan taş tekrar tutulur.

Kaleler: Oyuncu, baş ve orta parmağı bir köprü oluşturacak şekilde elini yere yerleştirir. Bu esnada işaret parmağı orta parmağının üzerindedir. Taşlar yere atılır, oyuncu uygun olan bir taşı eline alır. Rakip oyuncu ise parmaklar arasından en son geçecek olan taşı belirler. Bu taş, diğer taşların parmaklar arasından geçirilmesine engel olacak nitelikte bir taş olur. Oyuncu, eline aldığı taşı havaya atar. Aynı anda yerdeki taşı köprünün altından geçirmeye çalışır. Taşı başka bir taşa çarptırır, havaya attığı taşı tutamaz ya da taşı parmakları arasından geçiremezse oynama hakkı diğer oyuncuya geçer.

Sayılar: Taşların tamamı avuçiçinde hafifçe yukarı doğru atılır ve aynı elin tersiyle tutulur. Tutulan taşlar tekrar havaya atılıp avuçla tutulur, tutulan taş sayısı kadar puan kazanılır. Elin tersiyle atılan taşlar tutulamadığı takdirde oyun rakip oyuncuya geçer.

Oyunun amacı: .....

.....

Etkinlik: "Yedi Tuğla Oynayalım."

Aşağıdaki yedi tuğla oyununu oynayarak oyunun amacını ve hangi spor branşlarına yönelik oynatılabileceğini aşağıdaki boşluğa yazınız.

Oyunun adı: Yedi Tuğla

Oyuncu sayısı: 6 veya üzeri

Oyunun süresi: Amaca göre belirlenir.

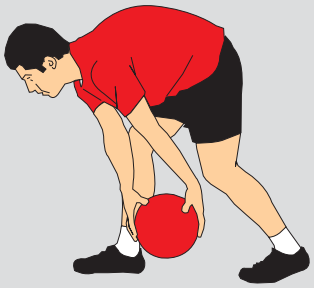
Oyun alanı: Voleybol sahası

Araç gereç: Yedi adet tuğla parçası ve top

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılır. Oyuna hangi grubun başlayacağını belirlemek amacıyla yöredeki yaygın tekerlemeler söylenerek sayışma yapılır.
- Tuğla parçaları oyun alanına üst üste dizilir. Topun büyüklüğüne göre belirlenen bir mesafeye atış çizgisi çizilir.
- Sayışmayı kazanan grup, çizginin arkasından top atışı yaparak tuğlaları devirmeye çalışır. Grup üyelerinden hiçbir oyuncu bunu başaramazsa atış sırası diğer gruba geçer. Tuğlaları devirmeyi başardıklarında oyuncular oradan hızla uzaklaşırlar.
- Ebe grubunda ise grup lideri tuğlaların devrildiği yerden topu fırlatarak rakip oyuncuları vurmaya (yakmaya) çalışır. Grup liderinin diğer arkadaşları ise fırlatılan topu en kısa sürede tekrar ulaştırmaya çalışırlar.
- Ebe tarafından vurulan (yanan) oyuncu oyun dışında kalır. Yanmayanlar ise top geri dönene kadar hızla gelip devirdikleri tuğlaları yeniden dizmeye çalışır.
- Atış yapan grubun tamamı vurulmadan tuğlaları dizme işlemi tamamlanabilirse grup, oyunu kazanmış olur. Tuğlaları hiç kimse deviremezse veya devirdikten sonra tuğlaları tekrar dizmeyi başaramadan grup üyelerinin tamamı yanarsa oyun hakkı diğer gruba geçer.
- Oyun sonunda en fazla oyun kazanmış grup galip sayılır.





Oyunun amacı:.....

.....

Oyunun hangi spor branşlarına göre oynatılabileceği: .....

.....

Ç. GELENEKSEL OYUNLARIMIZDAN ÖRNEKLER



Oyunun adı: Çöğen
Oyunun amacı: Binicilik ve koordinasyon gelişimi
Oyuncu grubu: 15 yaş ve üstü
Oyuncu sayısı: 4 veya 6 kişilik iki takım
Oyunun süresi: 30 dakikalık iki devre
Oyun alanı: Düz ve geniş arazi
Araç gereç: At, çöğen sopası, top
Oyunun kuralları ve oynanışı

Çöğen, genelde geniş ve düz bir meydanda altışar veya dörder kişilik karşılıklı iki ekip hâlinde, at üzerinde oynanır. Çöğen, ucu eğri, çengelli ve 1,30 m civarında bir değnekle oynanır. Oyun, adını bu değnekten almıştır. Çöğen denilen oyundaki amaç hakemin saha ortasında yere koyduğu topu yarımşar saatlik devreler hâlinde karşı takımın kalesine atarak fazla sayı kazanabilmektir. Bu oyunda verilen süre içerisinde en fazla sayı yapan takım oyunun galibidir.

- Oyunda bazı hareketler kural dışı kabul edilir. Bunlar; atını rakibin atına çarptırmak, rakibin önünü kesmek, çöğen ile rakibe veya rakibin atına vurmak.
- Çöğen oyununun kuralları, ilk defa Türkler tarafından oluşturulmuştur. Çöğen oyunu, günümüzde "atlı polo" adıyla tanınan oyuna benzeyen geleneksel bir oyunumuzdur. Evliya Çelebi, Osmanlı döneminde çöğen oyununun oynandığını ve bu oyunun oynanışına Bitlis'te tesadüf ettiğini belirtir.



Oyunun adı: Gökbörü

Oyunun amacı: Binicilik ve çabukluk becerisi kazandırmak

Oyuncu grubu: 15 yaş ve üstü

Oyuncu sayısı: Katılıma bağlı

Oyunun süresi: 30-60 dk.

Oyun alanı: Düz ve geniş arazi

Araç gereç: Oğlak derisi ve binicilik malzemeleri

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Gökbörü oyunu, en eski ve millî oyunlarımızdan biridir. Bugün bile Türkistan Türklerinin en önemli atlı sporlarından birini oluşturmaktadır.
- Cirit gibi atlı bir spor olan Gökbörü oyununun esası, at salıp koşarak oğlağı yakalamaktır.
- Oyunda kullanılan oğlak derisinin içerisine saman doldurularak dikilir. Bir gece su içide bırakılır. Böylece doldurulmuş oğlak derisinin ağırlığı otuz kırk kiloyu bulur.
- Gökbörü oyununa başlamadan önce, alanın ortasına kireçle geniş bir daire çizilir. Buna HALHAL adı verilmektedir. Oyuna katılacaklar bu dairenin etrafına dizilirler.
- Hakemler oğlağı meydanın yüksekçe bir noktasına götürürler. İşaret verilir verilmez, atlılar süratle hakemlerin bulunduğu yere doğru atlarını koşturarak, oğlağı atılacağı yerden kapmaya çalışırlar.
- Hakemler oğlağı atlıların üzerine fırlatır. Oğlağı ilk anda ele geçirmek, atların güçlü olmasına bağlıdır. Çünkü oğlak ilk on metreye ulaşabilen atlılarca kapılmakta ve bir süre çekiştirildikten sonra atlılardan en kuvvetli olanın elinde kalmaktadır. Oğlağı alan binici oğlağı atının eyerine yerleştirir ve işaret direğinin bulunduğu yere doğru atını sürer. Diğerleri ise onu kovalar.

Atlı içinde işaret direğinin bulunduğu sınırlandırılmış meydanı (çemberi) bir defa dönebilirse puan kazanmış olur. Puan alan oyuncu daha sonra oğlağı yere bırakır. Ardından oğlağı bir başkası alır. Oyunda kim en fazla puan kazanırsa oyunun galibi olur.



ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

1. Eğitsel oyunlar aracılığı ile kültür aktarımının nasıl olduğunu açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Geleneksel oyun nedir?

.....

.....

.....

3. Aşağıda verilen spor branşlarının hangi geleneksel oyunlardan kaynaklanmış olabileceğini tahmin ederek eşleştiriniz.

körebe	basketbol
yedi tuğla	bovling
çelik çomak	oryantiring
seksek	polo
çöğen	üç adım uzun atlama
	beyzbol
	tenis

4. Geleneksel oyunlarımıza iki örnek veriniz.

.....

.....

.....

5. Geleneksel Sporlar Federasyonuna bağlı binicilikle ilgili oyunları yazınız.

.....

.....

.....

6. Geleneksel Sporlar Federasyonuna bağlı güreş çeşitlerini yazınız.

.....

.....

.....

Eğitsel Oyunlar Dersinin 5. Ünitesinin Hangi Derslerle İlişkilendirilebileceğini İşaretleyiniz.
Örnek: ☒ Spor Dersi

- ☐ Dil ve Anlatım
- ☐ Türk Edebiyatı
- ☐ Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi
- ☐ Tarih
- ☐ T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük
- ☐ Coğrafya
- ☐ Matematik
- ☐ Fizik
- ☐ Kimya
- ☐ Biyoloji
- ☐ Sağlık Bilgisi
- ☐ Felsefe
- ☐ Yabancı Dil
- ☐ Millî Güvenlik Bilgisi
- ☐ Trafik ve İlk Yardım
- ☐ Tanıtım ve Yönlendirme
- ☐ Özel Alan
- ☐ Temel Spor Eğitimi
- ☐ İnsan Anatomisi
- ☐ Beden Eğitimi ve Spor Bilimine Giriş
- ☐ Beden Eğitimi ve Spor Tarihi
- ☐ Spor
- ☐ Antrenman Bilgisi
- ☐ Spor Kazalarından Korunma ve İlk Yardım
- ☐ Spor Fizyolojisi
- ☐ Spor Masajı
- ☐ Spor Tesisleri ve Malzeme Bilgisi
- ☐ Spor Psikolojisi
- ☐ Spor ve Beslenme
- ☐ Türk Spor Tarihi
- ☐ Spor Yönetimi ve Organizasyon
- ☐ Spor Sosyolojisi
- ☐ Ritim Eğitimi ve Dans
- ☐ Diğer Seçmeli Dersler

Bu üniteyi yukarıdaki derslerin hangi konularıyla ve neden ilişkilendirdiğinizi aşağıdaki boşluğa yazınız.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

PERFORMANS GÖREVİ

Sınıf olarak geleneksel bir oyunu, uyarlama ve çeşitlendirmelerle, bir spor branşı hâline getiriniz. Oluşturulan bu spor branşının okul içi turnuvasını düzenleyiniz.

Turnuva için sınıf dört gruba ayrılır. Gruplar aşağıdaki şekilde oluşturulur. Her grup verilen yönergeye göre yapması gerekeni yaparak turnuvayı düzenler.

A) DUYURU GRUBU

1. Duyuru grubu olarak grup içerisinde gerekli görev dağılımlarını yapınız.

2. Spor branşı şeklinde düzenlediğiniz oyunun tanıtımı ve turnuvanın duyurulması ile ilgili aşağıdaki yönergeye göre bir broşür hazırlayınız.

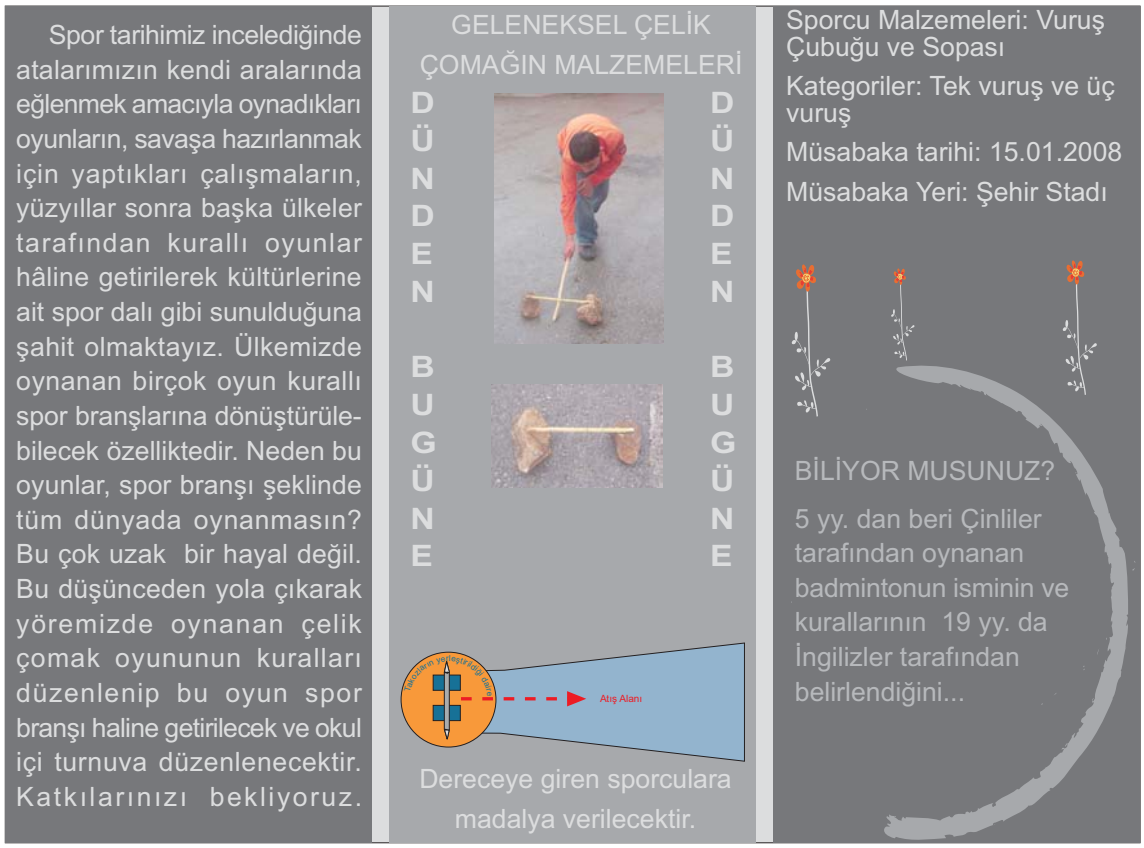
Broşür Hazırlama Yönergesi

Her yüzü üç bölümden oluşacak broşürün her sayfasının içeriğine karar verilerek senaryo oluşturulur. Yani broşürün planlaması yapılır. Aşağıdaki örneği inceleyerek hazırlayacağınız broşürün planını oluşturunuz. Broşür serbest ve zorunlu bölümlerden oluşmaktadır. Zorunlu bölümlerin içeriği her broşürde bulunmalıdır. Serbest bölümlerinde ise konuyu destekleyici istediğiniz yazı veya görseller kullanılabilir.

Serbest Bölüm	Serbest Bölüm	Zorunlu Bölüm
Konuyu destekleyen görseller	Konuyu destekleyen görseller	Slogan Yer-Tarih



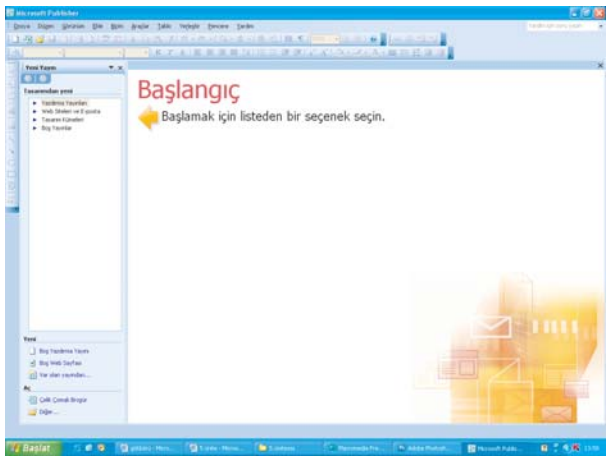
Zorunlu Bölüm	Zorunlu Bölüm	Zorunlu Bölüm
Konuyu destekleyen yazı, makale vb.	Oyunda kullanılan eski ve yeni malzemeler, ödüller	Yarışmacıların kullanacağı malzemeler, kategoriler Müsabaka Tarihi Adres



Planlanan broşürü bilgisayarda publisher programında aşağıdaki yolu izleyerek hazırlayınız.

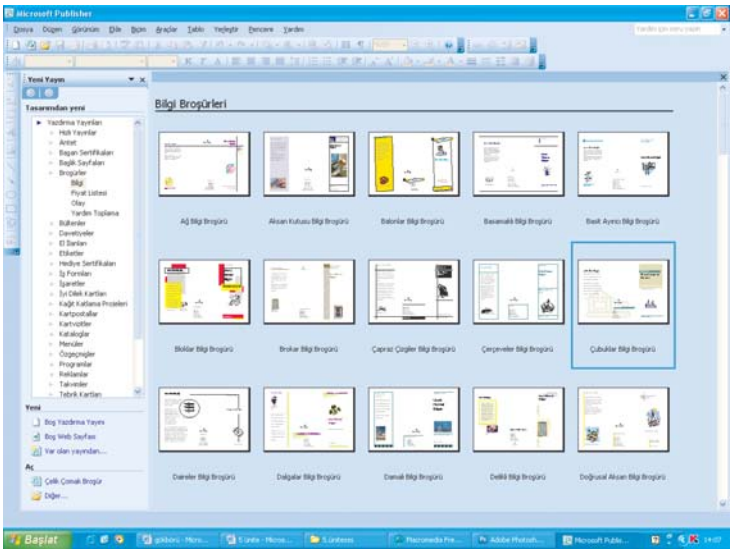


a) Bilgisayarınızın programlarından publisher programını seçiniz.



b) Yazdırma yayınları seçeneğini tıklayınız.





c) "Yazdırma Yayınları" bölümünden broşürler seçeneğini tıklayınız.

ç) Karşınıza çıkan örnek broşürlerden birini tıklayınız. Turnuvanıza ait gerekli yazı ve görselleri ekleyerek broşürünüzü oluşturunuz.

3. Hazırladığınız broşürü okul panosu, gazete, okul web (veb) sitesi vb.de yayınlayarak turnuvayı duyurunuz.

4. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği yapınız.

B) BAŞVURU GRUBU

1. Başvuru grubu olarak gerekli görev dağılımını yapınız.

2. Müsabakaya katılacak sporcuların başvurularını kabul ederek kayıtlarını tutunuz.

Örnek Başvuru Listesi

No	Sınıfı	Adı Soyadı

3. Başvuruları kategorilere göre (kız-erkek kategorileri, geliştirdiğiniz branşa özgü kategoriler gibi) listeleyiniz.

Çelik Çomak Oyunu İçin Örnek Kategori Listesi

Kızlar	Tek Vuruş	Üç Vuruş

4. Turnuvaya başvuran sporcuların listesini müsabaka grubuna teslim ediniz.

5. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği içerisinde olunuz.

C) MÜSABAKA GRUBU

1. Müsabaka grubu olarak gerekli görev dağılımlarını yapınız.
2. Müsabakada görev alacak hakemleri okulunuzdaki arkadaşlarınızdan seçerek tayin ediniz. Müsabaka hakemlerini ve hakem görev dağılımını ilan ediniz.
3. Oyunda kullanılacak malzemeleri tespit ediniz.
4. Tespit ettiğiniz malzemeleri temin ediniz.
5. Turnuva için gerekli güvenlik önlemlerini alınız.
6. Turnuva komitesi olarak oyunculara verilmesi gereken malzemeleri (göğüs numarası, start, sinyal vb.) tespit ve temin ediniz.
7. Müsabaka sonuçlarını kaydediniz.

Örnek: Çelik Çomak Turnuvası Müsabaka Sonuç Çizelgesi

Adı Soyadı	1. Hak	2. Hak	Sonuç

8. Müsabaka sonuçlarını ilan ediniz.
9. Müsabaka sonuçlarını ödül grubuna teslim ediniz.
10. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği içerisinde olunuz.

Ç) ÖDÜL GRUBU

1. Ödül grubu olarak gerekli görev dağılımlarını yapınız.
2. Turnuvada verilecek ödülleri tespit ediniz.
3. Ödülleri temin ediniz (sponsor bularak veya katılımcılardan başvuru ücreti alarak).
4. Ödül töreni metnini hazırlayınız.
5. Ödülleri kimlerin vereceğini tespit ediniz.
6. Ödül törenini gerçekleştiriniz.
7. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği içerisinde olunuz.

DUYURU GRUBU
PERFORMANS GÖREVİ DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI
AÇIKLAMA: Performans görevi aşağıdaki ölçütler doğrultusunda puanlanacaktır.

5	Grup içerisinde düzenli bir görev dağılımı yapılmıştır. Broşür, yönergeye uygun olarak hazırlanmıştır. Hazırlanan broşürler okul panosunda sergilenmiştir. Turnuva ile ilgili kapsamlı bir tanıtım yapılmıştır. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği yapılmıştır. Hazırlanan broşür ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde ve Türkçe yazım kurallarına uygundur.
4	Grup içerisinde düzenli bir görev dağılımı yapılmıştır. Broşür, yönergeye uygun olarak hazırlanmıştır. Hazırlanan broşürler okul panosunda sergilenmiştir. Turnuva ile ilgili yeterli tanıtım yapılmamıştır. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği yapılmıştır. Hazırlanan broşür ve diğer yazılı metinler anlaşılır ve Türkçe yazım kurallarına uygundur.
3	Grup içerisinde görev dağılımı yapılmıştır. Broşür, yönergeye uygun olarak hazırlanmamıştır. Hazırlanan broşürler okul panosunda sergilenmemiştir. Turnuva ile ilgili yeterli tanıtım yapılmamıştır. Diğer gruplarla yeterli dayanışma ve iş birliği yapılmıştır. Hazırlanan broşür ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde yazılmıştır.
2	Grup içerisinde görev dağılımı yapılmamıştır. Broşür, yönergeye uygun olarak hazırlanmamıştır. Hazırlanan broşürler okul panosunda sergilenmemiştir. Turnuva ile ilgili tanıtım yapılmamıştır. Hazırlanan broşür ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde yazılmıştır.
1	Hazırlanan broşür ve tanıtım çalışmaları anlaşılır bir şekilde yapılmamıştır. Konuya ilişkin yapılan faaliyetler yetersizdir.

BAŞVURU GRUBU
PERFORMANS GÖREVİ DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI
AÇIKLAMA: Performans görevi aşağıdaki ölçütler doğrultusunda puanlanacaktır.

5	Grup içerisinde düzenli bir görev dağılımı yapılmıştır. Müsabaka kayıtları düzenli ve doğru bir şekilde tutulmuştur. Kategoriler doğru belirlenmiş ve kategorilere göre başvurular kabul edilmiştir. Başvuru evrakları düzenli olarak müsabaka grubuna zamanında teslim edilmiştir. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği yapılmıştır. Hazırlanan evraklar ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde ve Türkçe yazım kurallarına uygundur.
4	Grup içerisinde düzenli bir görev dağılımı yapılmıştır. Müsabaka kayıtları düzenli ve doğru bir şekilde tutulmuştur. Kategoriler doğru belirlenmiş ve başvurular kabul edilmiştir. Başvuru evrakları düzenli olarak müsabaka grubuna zamanında teslim edilmiştir. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği yapılmıştır. Hazırlanan evraklar ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde ve Türkçe yazım kurallarına uygundur.
3	Grup içerisinde görev dağılımı yapılmıştır. Müsabaka kayıtları doğru tutulmuştur. Kategoriler belirlenmiş ve başvurular kabul edilmiştir. Başvuru evrakları müsabaka grubuna zamanında teslim edilmemiştir. Diğer gruplarla yeterli dayanışma ve iş birliği yapılmamıştır. Hazırlanan evraklar ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde yazılmıştır.
2	Grup içerisinde görev dağılımı yapılmamıştır. Müsabaka kayıtları tutulmuştur. Kategoriler doğru belirlenmemiş ve başvurular hatalı kabul edilmiştir. Başvuru evrakları müsabaka grubuna zamanında teslim edilmemiştir. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği yapılmamıştır. Hazırlanan broşür ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde yazılmıştır.
1	Başvuru evrakları müsabaka grubuna teslim edilmemiştir. Müsabaka kayıtları tutulmamıştır. Konuya ilişkin yapılan faaliyetler yetersizdir. Hazırlanan broşür ve tanıtım çalışmaları anlaşılır bir şekilde yapılmamıştır.

MÜSABAKA GRUBU
PERFORMANS GÖREVİ DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI
AÇIKLAMA: Performans görevi aşağıdaki ölçütler doğrultusunda puanlanacaktır.

5	Grup içerisinde düzenli bir görev dağılımı yapılmış, hakemler tayin edilmiştir. Turnuvada kullanılacak malzemeler belirlenip temin edilmiştir. Güvenlik ve ilk yardım önlemleri üst düzeyde alınmıştır. Müsabaka sonuçları doğru ve düzenli olarak kayıt edilmiştir. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği yapılmıştır. Kayıtlar ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde ve Türkçe yazım kurallarına uygundur.
4	Grup içerisinde düzenli bir görev dağılımı yapılmıştır. Turnuvada kullanılacak malzemeler temin edilmiştir. Güvenlik ve ilk yardım önlemleri alınmıştır. Müsabaka sonuçları doğru ve düzenli olarak kayıt edilmemiştir. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği yapılmıştır. Kayıtlar ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde ve Türkçe yazım kurallarına uygundur.
3	Grup içerisinde görev dağılımı yapılmıştır. Turnuvada kullanılacak malzemeler kısmen temin edilmiştir. Yeterli güvenlik önlemleri alınmamıştır. Müsabaka sonuçları hatalı kaydedilmiştir. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği yapılmıştır. Kayıtlar ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde yazılmıştır.
2	Grup içerisinde görev dağılımı yapılmamıştır. Turnuvada kullanılacak malzemeler temin edilmemiştir. Güvenlik önlemleri alınmamıştır. Müsabaka sonuçları kaydedilmemiştir. Kayıtlar ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde yazılmıştır.
1	Grup içerisinde görev dağılımı yapılmamıştır. Güvenlik önlemleri alınmamıştır. Müsabaka sonuçları kaydedilmemiştir. Konuya ilişkin yapılan faaliyetler yetersizdir.

ÖDÜL GRUBU
PERFORMANS GÖREVİ DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI
AÇIKLAMA: Performans görevi aşağıdaki ölçütler doğrultusunda puanlanacaktır.

5	Grup içerisinde düzenli bir görev dağılımı yapılmıştır. Turnuva sonunda verilecek ödüller belirlenip temin edilmiştir. Ödül töreni metni hazırlanmış ve metnin sunumu yapılmıştır. Ödüllerin dağılımı ve ödülleri verecek kişiler belirlenmiştir. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği yapılmıştır. Yazılı metinler anlaşılır biçimde ve Türkçe yazım kurallarına uygundur.
4	Grup içerisinde düzenli bir görev dağılımı yapılmıştır. Turnuva sonunda verilecek ödüller temin edilmiştir. Ödül töreni metni hazırlanmış ve metnin sunumu yapılmıştır. Ödüllerin dağılımı düzenli olarak yapılmamıştır. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği yapılmıştır. Yazılı metinler anlaşılır biçimde ve Türkçe yazım kurallarına uygundur.
3	Grup içerisinde görev dağılımı yapılmıştır. Turnuva sonunda verilecek ödüller kısmen temin edilmiştir. Ödül töreni metni hazırlanmamıştır. Ödüllerin dağılımı düzenli olarak yapılmamıştır. Diğer gruplarla dayanışma ve iş birliği yapılmıştır. Kayıtlar ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde yazılmıştır.
2	Grup içerisinde görev dağılımı yapılmamıştır. Turnuva sonunda verilecek ödüller kısmen temin edilmiştir. Ödül töreni metni düzenli bir şekilde hazırlanmamıştır. Ödüllerin dağılımı yapılmamıştır. Diğer gruplarla yeterince dayanışma ve iş birliği yapılmamıştır. Kayıtlar ve diğer yazılı metinler anlaşılır biçimde yazılmıştır.
1	Grup içerisinde görev dağılımı yapılmamıştır. Turnuva sonunda verilecek ödüller temin edilmemiştir. Ödül töreni metni hazırlanmamış ve ödüllerin dağılımı yapılmamıştır. Konuya ilişkin yapılan faaliyetler yetersizdir.

ENGELLİLERE UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR



6. ÜNİTE

A. ENGELLİLER

B. ENGELLİLER İÇİN EĞİTSEL OYUNLAR

ENGELLİ BİREYLERİN

TOPLUMLA İÇ İÇE OLMALARINI VE HUZUR İÇİNDE YAŞAMALARINI TEMİN ETMEK HEPİMİZİN GÖREVİ OLMALIDIR.

1. Yaşadığınız çevre engelli insanların toplumla iç içe ve huzur içinde yaşamaları için ne kadar uygundur?

.....
.....
.....
.....

2. Ülke nüfusumuzun yaklaşık % 12,5'ini engelli insanlar oluşturmaktadır. Buna rağmen sizce günlük hayatımızda bu oranda engelli insanı görmememizin sebepleri nelerdir?

.....
.....
.....
.....

3. Engelliler için hazırlanacak veya onlara oynatılacak eğitsel oyunlar bu bireylere nasıl yararlar sağlayabilir?

.....
.....
.....
.....

A. ENGELLİLER (Özel Gereksinimli Bireyler)

Yaşam koşulları bakımından tarihsel süreç içerisinde engellilerin yaşamı incelendiğinde olumlu örneklerin çok fazla olmadığı görülür. Engelli insanlar ya yaşama şansı bulamamışlar ya da toplumun dışladığı, alay ettiği bireyler hâlinde yaşamışlardır. Engelli insanların karşılaştığı bu olumsuz koşullar incelendiğinde bu duruma sebep olarak o dönemlerdeki tıbbi bilgilerin ve temel sağlık hizmetlerinin yetersizliği ile toplumların engelli insanlara karşı olumsuz yaklaşımlarının etkili olduğu ortaya çıkmıştır.

Geçmişten günümüze gelindiğinde ise dünyada ve ülkemizde engellilerle ilgili araştırmalar, çalışmalar büyük önem kazanmış ve bu faaliyetlerin sayısı artmıştır. 2002 yılında ülkemizde yapılan Türkiye Özürlüler Araştırması verilerine göre Türkiye'de yaklaşık 8,5 milyon engelli olduğu saptanmıştır. Bu sayı terör, doğal afetler, trafik-ev-iş kazaları, uyuşturucu madde-ilaç-besin ve kimyasal madde zehirlenmeleri gibi birçok sebepten her geçen gün artmaktadır.

Ülkemizde engellilerle ilgili başta T.C. Başbakanlık Özürlüler İdaresi Başkanlığı olmak üzere resmî kurumlar, sivil toplum örgütleri ve gönüllü kuruluşlar faaliyet göstermektedir. Faaliyetlerin temel amacı bu insanların karşılaştıkları engelleri ortadan kaldırmak, sağlık sorunlarına yardımcı olmak, onları toplumsal yaşama dâhil ederek sosyalleşmelerini ve toplumun engelli insanlara karşı duyarlılıklarının artmasını sağlamaktır.

1. ENGELLİLERİ TANIYALIM

Toplumsal hayat içerisinde her yerde (evde, iş yerinde, sokakta) karşılaşabileceğimiz bu insanları tanımak ve anlamak için öncelikle yaygın olarak kullandığımız terimlerin anlamlarını bilmemiz gerekir.

Bu terimler,

Özür, bedenin belli bir bölümünün (ör. bacaklar) ya da organının (ör. gözler) işlevlerini yerine getirememesi durumudur.

Özre bağlı olarak kişi, diğer insanların duyduğu gibi duyamayabilir, göremeyebilir ya da öğrenemeyebilir. Bu sınırlılıklar, bireyin toplumsal yaşamını sınırladığı zaman engelli de olur.

Engel, bireyin toplumsal yaşamın gereklerini yerine getirmede karşılaştığı sınırlılıklardır. Bu sınırlılıklarla karşılaşan ve özel gereksinimleri olan bireylere **engelli** denir.

Engelli bir birey, eğitim ortamında, günlük yaşamında veya çalışma hayatında herhangi bir sınırlamayla karşı karşıya değilse bu birey engelli değildir. Diğer yandan bir birey, bazı ortamlarda engelli olabilirken başka ortamlarda engelli olmayabilir. Örneğin, görme duyusuna sahip olmayan bir birey, uygun fiziksel donanıma sahip, sesli uyarı sisteminin bulunduğu bir yaya geçidinde engelli olmazken bu özelliklere sahip olmayan başka bir yaya geçidinde engelli olabilir. Bu insanların fiziksel, duyusal veya zihinsel yetersizliklerinin hayatlarında engele dönüşmesinin önlenmesinde iki temel etmen vardır:

- Özel eğitim aracılığıyla özel gereksinimli bireylere bilgi ve beceri kazandırmak.
- Yaşadığımız çevreyi özel gereksinimli bireylerin kullanabilecekleri hâle getirmek.

Belirtilen bu etmenleri dikkate alarak yapılacak faaliyetler özel gereksinimli insanların psikolojik ve toplumsal yönden karşılaştıkları engellerin aşılmasına yardımcı olacak ve engellerin ortaya çıkmasını önleyecektir.

2. ENGELLİ OLUŞ NEDENLERİ

İnsanlarda, doğum öncesi, doğum anında ve doğum sonrasında oluşan çeşitli nedenlerle engellilik durumları ortaya çıkar.

a. Doğum Öncesinde Oluşan Nedenler

1) Genetik Nedenler: Çocuğa anne ve babasından kalıtım yoluyla yani genetik olarak geçen bazı özelliklere bağlı olarak engellilik durumları oluşabilmektedir.

2) Kromozomal Nedenler: Döllenme sırasında ya da hemen sonrasında anne ve babadan gelen kromozomlarla ilişkili sorunlara bağlı olarak (eksiklik-fazlalık ya da bozukluk) bazı engellilik durumları oluşabilmektedir. Örneğin, normal kromozom sayısına sahip bir insan vücudunda 46 kromozom (23+23) bulunurken Down sendromlu insanlarda 21. kromozomun 3 adet olması ve bu sebeple toplam 47 kromozom bulunmasına bağlı olarak ortaya çıkan engelliliktir.

3) Çevresel Nedenler: Hamilelik sırasında annenin hastalık geçirmesi, sigara içmesi, ilaç, uyuşturucu madde veya alkol kullanması gibi nedenlere bağlı olarak da engellilik durumları ortaya çıkabilmektedir.

4) Doğuştan Getirilen Diğer Nedenler: Genetik ya da kromozomal bir neden yokken bedenin belli bölümlerinin ya da organlarının doğum öncesindeki oluşum özelliklerinden kaynaklanan engellilik durumlarıdır. Örneğin, kan uyuşmazlığına bağlı olarak ortaya çıkan bedensel engeller.

b. Doğum Anında Oluşan Nedenler

1) Erken Doğum: Erken ve düşük kilolu doğuma bağlı olarak bazı engellilik durumları oluşabilir. En yaygın olanları zihinsel engellilik ve işitme engelliliğidir.

2) Oksijen Yetmezliği: Doğum sırasında, doğumun uzun sürmesi ya da zor olması gibi nedenlerden oksijen yetersizliğine bağlı, zihinsel engelilik başta olmak üzere çeşitli engellilikler ortaya çıkabilmektedir.

c. Doğum Sonrasında Oluşan Nedenler

1) Beden Sağlığıyla İlişkili Nedenler: Hastalıklar, yetersiz beslenme ve kaza geçirme gibi nedenlere bağlı olarak ortaya çıkar. Örneğin, menenjit hastalığı sonrası bedensel engellerin, şeker hastalığına bağlı olarak görme bozukluklarının oluşması.

2) Eğitsel Nedenler: Aile ve eğitim ortamlarının çocuğun eğitim gereksinimlerini karşılayacak özelliklere sahip olmamasına bağlı olarak da engellilik durumları oluşabilmektedir.

3) Duygusal – Toplumsal Nedenler: Çocukların sevgi, kabul görme gibi duygusal ve toplumsal gereksinimlerinin yeterince karşılanamaması, çocukların ihmal ya da istismar edilmesi sonucu doğrudan ya da dolaylı olarak engellilik durumları ortaya çıkabilmektedir.

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

* Ülkemizde her 10 kişiden birinin engelli olduğunu,

* Ülkemizde eğitim çağında olan yaklaşık 1 milyon engelli bulunduğunu,

* Her 10 engelliden, 7'sinin sonradan engelli olduğunu biliyor musunuz?

3. ENGELLİLERİN SINIFLANDIRILMASI

Engelli insanlar, özür çeşitleri, engelli oluş nedenleri, eğitim, sağlık, spor vb. alanlarda özellikleri incelenerek birçok şekilde sınıflandırılmıştır. Genel özellikleriyle engelliler, fiziksel, duyusal ve zihinsel engelliler olarak sınıflandırılır.

a. Fiziksel Engelliler

Ortopedik yetersizliklerden etkilenenleri ve süreğen hastalığı olan insanları kapsar.

Süreğen hastalıklar: Kişinin değişik etkinliklere katılımını sınırlandıran tıbbi sorunlarının ve bakımlarının sürekli olmasıdır.

Ortopedik yetersizlikler: Hastalıklar ve kazalar sonucunda, sinir sisteminin zedelenmesi, kas, iskelet ve eklemlerin işlevlerini yerine getirememesidir. Ortopedik yetersizlikler oluştuğu yere göre şu şekilde sınıflandırılır:

1) Kas ve iskelet sisteminin zedelenmesi sonucu ortaya çıkan ortopedik yetersizliklerdir. Bu yetersizlikler genellikle düzeltilemeyen kalça çıkığı ve amputasyon (parmağın, kolun, bacağın ya da bu organlardan birden fazlasının olmaması durumu) sebebiyle olur.

2) Merkezî sinir sisteminin zedelenmesi sonucu ortaya çıkan ortopedik yetersizliklerdir. Bu yetersizliklerin sebepleri ise;

- Beyin inmesi (Cerebral Palsy): Beyin zedelenmesi sonucu kasların işleyişi ve eş güdümündeki bozuklukların görüldüğü durumdur.
- Bel çatlağı İnmesi (Spina Bifida): Omurganın yeterince kemik dokusuyla kapanmaması sonucu sinirlerin zedelenmesiyle hareket işlevlerinin yitirilmesidir.
- Çocuk felci (Polio): Sindirim yoluyla kana karışan virüslerin omurilikteki hareket hücrelerini yok etmesi sonucu bacakların hareket etme işlevini yitirmesidir.
- Konvülsiyon bozuklukları: Beyindeki elektrik enerjisinin anormal boşalmasının yol açtığı bilinçteki ani değişmeler ve hareketlerde denetimsizliğin gözlendiği durumdur. Epilepsi (sara hastalığı) bu türde en bilinen hastalıktır.

b. Duyusal Engelliler

Duyu kaybı sebebiyle yetersizlik gösteren insanları kapsar. Bu gruptaki engelliler işitme ve görme engellilerdir.

1) İşitme engelliler: Normal işitme yeteneğine sahip insanların duyabildiği sesleri (0-20 desibel) duyamayan ya da az duyan insanları kapsar. İşitme engelliler tablodaki gibi sınıflandırılır.



0-20 Db	NORMAL	Normal işitme sınırları içerisindedir.
21-35 Db	HAFİF	Konuşma seslerinin bazılarını duyar.
36-55 Db	ORTA	Karşılıklı konuşmaları anlamada güçlük çeker.
56-70 Db	ORTA-İLERİ	İşitme cihazı olmadan karşılıklı konuşmaları izleyemez.
71-90 Db	İLERİ	Konuşma seslerini duyamaz. Sadece çevredeki şiddetli sesleri duyabilir.
91 Db Üstü	ÇOK İLERİ	Çok yüksek şiddetteki sesleri duyabilir.

2) Görme engelliler: Görme duyusunun kısmen veya tamamen kaybı sebebiyle yetersizlik gösteren insanları kapsar. Görme engelliler körler ve az görenler olarak iki gruba ayrılır.

Körler: Tüm düzeltmelerle birlikte olağan görme gücünün 1/10' ine yani 20/200'lik görme keskinliğine ya da daha azına sahip olan kişileri kapsar.

Az görenler: Görme gücü 1/10 ile 3/10 arasında olan ya da 20/70 ile 20/200 görme keskinliğine sahip olan kişileri kapsar.

Not: Duyusal engelli insanların yoksun oldukları duyunun dışındaki duyuları, diğer insanlara göre daha fazla hassasiyet gösterir.

c. Zihinsel Engelliler

Çeşitli nedenlere bağlı olarak merkezî sinir sisteminde yani beyinde meydana gelen tahribatlar sonucu, beyin fonksiyonlarındaki yetersizlik ve bozukluk sebebiyle bilişsel, bedensel ve sosyal alanlarda bazı sıkıntılar yaşayan kişileri kapsar. Genel olarak zihinsel engelliler hafif (moron), orta (embesil) ve ileri (idiot) olmak üzere 3 gruba ayrılırlar. Bu sınıflandırmaya ayrıca normal insan zekâsına göre çok az zekâ geriliği olanları da katabiliriz. Zihinsel engellilerin eğitim açısından sınıflandırılması ise standart ve güvenilir zekâ bölümü testlerinde aldıkları sayısal sonuçlara göre yapılmıştır.

Eğitim açısından zihinsel engelliler aşağıdaki şekilde sınıflandırılır

1) Ağır öğrenenler: Kendi yaşıtlarına göre zekâ düzeyi 1- 2 yaş geride olup zekâ bölümü (IQ) puanları devamlı olarak 75-90 arasında olanlar.

2) Eğitilebilir zihinsel engelliler: İlköğretim çağındaki çocuklara kıyasla 3-5 zekâ yaşı geride olup 8-12 yaş seviyesinde bir zekâya sahip olabilecek 50-74 (IQ) zekâ bölümü puana sahip olanlar.

3) Öğretilebilir zihinsel engelliler: Zekâ düzeyi yaşıtlarına göre 5-7 yaş geride olup özel eğitim ve rehabilitasyona muhtaç, 25-49 (IQ) zekâ bölümü puanına sahip olanlar.

4) İleri Derecede zihinsel engelliler: Zekâ yaşı yaşam süresince 0-2 yaş aralığında, klinik ve devamlı bakıma muhtaç, kesinlikle hayata uyum sağlayamayan, zekâ bölümü puanı 0-25 (IQ) arasında olanlar.

Engelliler, sağlık ve eğitim alanında yapılan sınıflandırmaların dışında spor ve sportif oyunlar açısından da sınıflandırılır. Engelliler, düzenlenen eğitsel oyunlara, uluslararası yarışmalara ve ülkemizde kurulan engelli spor federasyonlarına göre ise:



1. Bedensel engelliler,
2. Zihinsel engelliler,
3. İşitme engelliler,
4. Görme engelliler olmak üzere dört ana grupta sınıflandırılır.

"Eğer engelli olmasaydım koştuğumda yorulmaktan hiç şikayet etmezdim."

- 1960 yılından itibaren olimpiyat oyunlarından hemen sonra engelliler için paralimpik oyunları düzenlenir.
- Oyunlarda görme engelliler ve bedensel engelliler 20 branşta mücadele eder.
- Paralimpik oyunlarında ülkemize ilk altın madalyayı 2004 Atina Paralimpik Oyunları'nda atıcılık (25 m tabanca) dalında yarışan Korhan YAMAÇ kazandırmıştır.
- 2012 yılında Londra Paralimpik Oyunları'nda sporcularımız 1 altın, 5 gümüş ve 4 bronz madalya kazanmıştır.

Etkinlik : "Röportaj Yapalım."

Araştırma

Engellileri Tanıyalım

Bunları Yapınız.

Bedensel, zihinsel, işitme ve görme engelli insanları gözlemlemek ve onlarla röportaj yapmak amacıyla dört grup oluşturunuz.

Araştırmanızı yaparken aşağıdaki basamakları dikkate alınız.

- Seçtiğiniz engelli grubu ile ilgili hizmet veren eğitim kurumlarını tespit edip kurumlara röportaj ve araştırma yapmak için gidiniz.
- Seçtiğiniz engelli grubunu gözlemleyiniz. Sonra bu engelli grubundaki kişilerle ve uzmanlarla röportaj yapınız.
- Yakın çevrenizdeki engelli kişilerle röportaj yapınız.
- Röportaj yaptığınız kişileri davranış ve tutumlarınızla incitmemeye özen gösteriniz.
- Röportaj yaparken iletişim kurmakta zorlandığınız durumlarda uzman kişilerden yardım alınız.
- Röportaj yapacağınız grubun resim, ses ve görüntü gibi kayıtlarını almak için grubunuz içinde iş bölümü yapınız.
- Röportaj sonuçlarınızı rapor hâlinde düzenleyiniz. Sınıfta arkadaşlarınıza tepegöz, slayt, video vb. araçları kullanarak sunu yapınız.
- Röportaj ve çekimler sonucunda edinilen bilgileri ve görsel ögeleri okuldaki diğer arkadaşlarınızın da konuyla ilgili duyarlılıklarını arttırmak amacıyla panolarda sergileyiniz.

Röportaj sorularınızı hazırlarken aşağıdaki sorulardan faydalanabilirsiniz.

- Kaç yaşındasınız? Engeliniz ne zaman oldu?
- Engelinizin oluş sebebi nedir?
- Eğitim durumunuz nedir?
- Eğitim, sağlık, danışmanlık vb. hizmetlerden faydalanıyor musunuz? Bu hizmetlerin olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?
- Engellilerle ilgili dernek, vakıf, federasyon, konfederasyon vb. gibi kuruluşlara üyeliğiniz var mı? Varsa bu kuruluşlar hakkında bilgi veriniz.
- Yaşadığınız çevrede engelinize uygun hizmetler (toplu taşıma, sağlık vb.) ve düzenlemeler (bina, cadde, kaldırım vb.) var mı? Ayrıca hangi hizmet ve düzenlemelerin olmasını istersiniz?
- Günlük aktivitelerinizi yerine getirebiliyor musunuz? Hangi aktivitelerde yardıma ihtiyaç duyuyorsunuz?
- İnsanlarla iletişim kurarken ne gibi sıkıntılar yaşıyorsunuz?
- Engeliniz olmasaydı neler yapmak isterdiniz?
- Sportif faaliyetlere aktif olarak katılıyor musunuz? Hangi branşlarda spor yapıyorsunuz?
- Engelli grubunuzla birlikte oynadığınız oyunlar (eğitsel ve sportif oyunlar) nelerdir?
- Oynadığınız oyunlar size ne gibi faydalar sağlıyor?
- Hangi oyunları oynamaktan hoşlanıyorsunuz?
- Çevrenizdeki engelli olmayan insanlarla birlikte hangi oyunları oynayabiliyorsunuz? Bu oyunları oynarken yaşadığınız sıkıntılar nelerdir?

4. ENGELLİLERLE YAŞAM

Ülkemizde nüfusun yaklaşık olarak % 12,5'ini engelli insanlar oluşturur ve bu sayı her geçen gün artmaktadır. İnsanlar, yaşamın her anında kazalar veya çeşitli hastalıklar nedeniyle engelli olabilir. Engelli olan bu kişi kendimiz olabileceği gibi aile fertlerimizden, okuldaki arkadaşlarımızdan ya da yakın çevremizden biri de olabilir. Bu durumu göz önünde bulundurarak engellilerle ailede, okulda ve toplumda yaşam hakkında hepimizin bilgi sahibi olması gerekir.

a) Ailede Engellilerle Yaşam



Toplumumuzda genel olarak sağlıklı bir aile ferdine sahip olma isteği vardır. Bu aile ferdinin engelli olabileceği hiç düşünülmez. Ailede engelli bir ferdin olması durumunda ise üzüntü ile birlikte inkar, suçluluk, kızgınlık gibi olumsuz tepkiler gösterilir. Bu tepkilere bağlı olarak;

Aşırı koruyucu (çocuğu toplumdan saklama),
Ayrıcalıklı (aşırı ilgi ve diğer fertlerin ihmal edilmesi),
Engeli reddetme (engelli olduğunu kabul etmeme),
Faydacılık (engeli sergileyerek insanları kendisine acındırmak ve insanlardan yardım toplamak) gibi olumsuz tutumlar da gelişir.

Bu olumsuz tepki ve tutumların atlatılmasında, gerçekçi planların ve beklentilerin oluşmasında ailelerin kişilik özellikleri, eğitimi, sosyo-ekonomik düzeyi ve çevredeki diğer insanların tutumları belirleyici unsurlardır.

Ailede engelli bir çocuk doğduğunda ya da fertlerden biri daha sonra engelli olduğunda ailenin yaşantısında büyük değişiklikler olur. Bu değişikliklere uyum sağlamak, engelli çocuğu yetiştirmek, topluma kazandırmak ve mutlu bir aile hayatı sürdürmek için aile fertlerinin izleyeceği yol şu şekilde özetlenebilir:

- İlk olarak onu olduğu gibi kabul edin,
- Aşırıya kaçmadan ilgi, sevgi ve şefkati eksik etmeyin,
- Engeli hakkında bilgi sahibi olun,
- İhtiyaç ve gereksinimlerini belirleyin,
- Engeline uygun ortam hazırlayın,
- Başvurulabilecek kurumları araştırın,
- Sağlık kontrollerini düzenli yaptırın,
- Destek ve özel eğitimden yararlanmalarını sağlayın,
- Eğitim sürecinde okul-aile-uzman iş birliğini sağlayın,
- Arkadaş edinmesine yardımcı olun ancak kıyaslamalardan kaçının,
- Bağımsız iş yapabilmesi için teşvik edin, yapabildiklerini takdir edip ödüllendirin, yapamadığı zaman yardım edin,
- Yetersiz olduğu alanlar dışında bilgi ve beceri kazandırarak başarılı olabileceğini hissettirin,
- Devletin sağladığı imkânları araştırın.

SINIF

Etkinlik: "Ailemizde Engellilerle Yaşayalım."

"Ailenizle birlikte yaşadığınız evde aile fertlerinden birinin engelli olması durumunda hayatınızda ne gibi değişiklikler olur?" sorusuna vereceğiniz yanıtları sınıfta arkadaşlarınızla tartışınız.

b) Okulda Engellilerle Yaşam

Engelli insanların sağlıklı bir gelişim gösterebilmeleri için diğer bireylere tanınan eğitim hizmetleri engelli insanlara da tanınmalıdır. Engelli insanlara "özel gereksinimli bireyler" denilmesinden de anlaşılacağı gibi engellilerin eğitim hizmetlerinden faydalanabilmeleri için bazı özel gereksinimlerinin karşılanması gerekir.



Ülkemizde engelli insanlara sağlanan eğitim hizmetleri, engelli gruplarına ve engellilik derecesine bağlı olarak iki şekilde yürütülür:

1) Özel eğitim ve rehabilitasyon hizmeti: Ortalama öğrenci özelliklerine göre önemli ölçüde farklılık gösteren engellilere sağlanan eğitim hizmetleridir.

2) Kaynaştırma eğitimi: Engel özellikleri, normal gelişim özellikleri gösteren akranları ile eğitim ve öğretim görmesine engel değilse sosyal ve eğitsel açıdan birlikteliğin sağlanması amacıyla yürütülen eğitim hizmetleridir.

Özel eğitim ve rehabilitasyon faaliyetleri özel ve bireysel bir planlama ile yapıldığından engellinin karşılaşabileceği sorunlar en aza indirilir. Kaynaştırma eğitiminde ise genel bir planlama yapıldığından engelli öğrenci okulda bireysel ve sosyal yönden bazı sorunlarla karşılaşabilir.

Bu sorunların en aza indirilmesi için;

- Okullardaki fiziki yapı, engelli öğrenciler de dikkate alınarak düzenlenmeli (rampa, asansör vb.),
- Engelli öğrenciye okul tanıtılmalı, bölümler ve okul bahçesi gezdirilmeli,
- Diğer öğrenciler, engelli öğrenciler hakkında bilgilendirilmeli,
- Farklılığına saygı gösterilmeli, ihtiyaç duyduklarında yardım edilmeli,
- Bedensel engelli ise sürekli yoksun olduğu bölgeye bakarak konuşulmamalı,
- Ona kendini ifade edebileceği fırsatlar yaratılmalı ve yeterli zaman tanınmalı,
- Sosyal faaliyetlerden mahrum bırakılmamalı, ilgi ve yeteneklerini ön plana çıkarabileceği faaliyetlere katılımı sağlanmalı,
- Özellikle kırıcı ve rencide edici tutumlardan kaçınılmalı ve olumsuz davranışlar engellenmeli,
- Beden eğitimi derslerine, sportif faaliyetlere, oyunlara aktif ya da pasif bir rolde katılımları sağlanmalı,
- Arkadaşlık ilişkileri kurulmalı, iletişim kurarken engel özellikleri dikkate alınmalıdır.

Engelli insanların okullardaki eğitimlerinin devamlılığının sağlanmasında, eğitim hedeflerine ulaşılmasında ve bu insanların eğitimlerindeki engellerin kaldırılmasında okuldaki yöneticilerin, öğretmenlerin ve diğer öğrencilerin yukarıda belirtilen uyarılara dikkat etmeleri gerekir.

SINIF

Etkinlik: "Okulda Engellilerle Yaşayalım."

Okul yaşantınızı göz önünde bulundurarak engelli çeşitlerine (fiziksel, zihinsel, işitme ve görme) göre engelli bir öğrencinin okullarda hangi sorunlarla karşılaşabileceğini ve bu sorunların nasıl çözülebileceğini sınıfta arkadaşlarınızla tartışınız.

c) Toplumda Engellilerle Yaşam



Engelli insanlar yaşadıkları toplumlarda birçok olumsuz tutum ve davranışla karşılaşabilmektedir. Ülkelerin gelişmişlik düzeyleri farklılık gösterse de toplumların engellilere karşı tutum ve davranışları benzerlikler göstermektedir. İnsanlar yaratıcı olma gücü ve yetenekleri ile toplumun bir parçası olurlar. Engelli insanların da toplumun bir parçası olabilmeleri için yaşamın her alanında fırsat eşitliğinin sağlanması gerekir. Dünyada engellilerin toplumsal yaşama eşit katılımlarının sağlanması amacıyla, Birleşmiş Milletler tarafından, **bilinçlendirme, tıbbi bakım, rehabilitasyon ve yardım hizmetleri** ön koşul olarak belirlenmiştir.

Toplumda engellilerin karşılaştıkları sorunlar bir zincirin halkaları gibi birbiriyle bağlantılıdır. Karşılaşılan sorunlardan birinin çözülmesi diğer bir sorunun da çözülmesinde kolaylık sağlayacaktır. Toplumda engellilerin karşılaştığı sorunlar incelendiğinde sorunların temelinde fiziksel çevre, eğitim, ekonomi, sosyal ve siyasi yapıdaki yetersizlikler bulunmaktadır.

- Engellinin yaşadığı bölgedeki fiziksel çevre yani yollar, kaldırımlar, parklar, kamu binaları, okullar, içinde yaşanılan konutlar, ulaşım araçları gibi daha birçok unsur, engellinin sınırlı olan hareket yeteneğini daha da sınırlandırmaktadır. Son yıllarda engelli insanları da düşünerek yapılan sesli uyarı cihazlarının bulunduğu yaya geçitleri, rampaların bulunduğu kaldırımlar ve ulaşım araçları engellilerin eğitim, sağlık ve ekonomik ihtiyaçlarını karşılamada kolaylıklar sağlamıştır.
- Eğitim, toplumda bir yandan sorunların çözülmesini sağlarken diğer yandan da sorunların ortaya konmasını ve fark edilmesini sağlar. Engelli insanlara zamanında verilen eğitim, onların hayata uyumlarını kolaylaştıracak ve meslek edinmelerini sağlayacaktır. Engellilerin toplumda yaşadığı sorunların çözülmesinde engellilerin eğitiminin yanı sıra, diğer insanlara da engellilerle ilgili eğitim verilmesi gerekir. Toplumun engellilerle ilgili alacağı eğitim, toplumdaki engellilerle ilgili olumsuz tutum ve davranışları azaltacaktır.
- Engelli insanların toplumla bütünleşmesinin önündeki engellerden birisi de ekonomik sıkıntılar yani yoksulluktur. Bu sorunun da çözülebilmesi için engelli insanlara uygun fiziksel ortam ve eğitim hizmetleri ile meslek edinme ve iş imkânları sunulmalıdır. Engellinin çalışabileceği bir meslek dalında iş imkânına sahip olması bireyin toplumda üretken ve katılımcı olmasını, başkalarına bağımlılığının en aza inmesini ve öz güven kazanmasını sağlayacaktır.
- Dünyada ve ülkemizde engellilerle ilgili sosyal ve siyasi yapıdaki yetersizliklerin giderilmesi amacıyla yeni düzenlemeler yapılmaktadır. Ülkemizde de anayasamızda bulunan maddeler doğrultusunda kanunlar çıkarılmış ve engelliler sosyal güvenlik kapsamına alınmıştır. Toplum olarak engellilerle ilgili çalışmaları sadece yasal bir sorumluluk olarak değil, sosyal bir sorumluluk olarak da görmek gerekir. Bu nedenle engellilerle ilgili sağlık, kültür ve spor gibi birçok alanda faaliyet gösteren resmî ve gönüllü kuruluşlara yeterli destek verilmelidir.

“ Bireyi engelli duruma getiren engelin kendisi değil, toplumun engelliye tepkisidir.”

Etkinlik: "Engelleri Kaldıralım."

Engelli insanların, yaşadığımız toplumda ve fiziki çevrede karşılaştıkları engeller, genellikle dış etkenlerden kaynaklanmaktadır. Fakat uygun düzenlemelerle bu engeller ortadan kalkabilir.

Yukarıda belirtilen açıklamadan yola çıkılarak aşağıdaki engel gruplarının evde, okulda, iş yerinde veya sokakta karşılaştıkları bir engeli ortadan kaldıracak öneriler geliştiriniz.

Bedensel Engelliler

Karşılaşılan engel:.....
.....
.....
.....

Çözüm önerisi:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

İşitme Engelliler

Karşılaşılan engel:.....
.....
.....
.....

Çözüm önerisi:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Zihinsel Engelliler

Karşılaşılan engel:.....
.....
.....
.....

Çözüm önerisi:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Görme Engelliler

Karşılaşılan engel:.....
.....
.....
.....

Çözüm önerisi:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

B. ENGELLİLER İÇİN EĞİTSEL OYUNLAR

Eğitsel oyunlar yaşamın her alanında evde, iş yerinde, okulda ya da sokakta karşılaşılan yetersizliklerin giderilmesi amacıyla da eğlenceli faaliyetler olarak kullanılır. Eğitsel oyunlar bu özelliği ile yaşantılarında diğer sağlıklı insanlara göre daha fazla yetersizlik gösteren engellilerin eğitim ve rehabilitasyon çalışmalarında önemli bir yer tutar.

1. EĞİTSEL OYUNLARIN ENGELLİLER İÇİN FAYDALARI

Eğitsel oyunların faydaları, uygulandığı engelli grubu ve uygulanış amacına göre çeşitlilik gösterir. Genel olarak eğitsel oyunların engelliler için faydaları şunlardır:

- Engelli, yansıtamadığı duyguları oyun yolu ile yansıtarak içsel durumu hakkında bilgi verir.
- İlgi ve yeteneklerinin daha objektif değerlendirilmesini ve farkındalığın artmasını sağlar.
- Öz bakım becerilerini daha kolay öğrenmesini sağlar.
- İletişim becerisini geliştirir ve sosyalleşmesini sağlar.
- Birikmiş enerjisini eğitsel bir yolla atmasını sağlar.
- Kas gelişimini hızlandırır ve vücut koordinasyonunu geliştirir.
- Davranışsal yetkinliklerini ve bilişsel becerilerini artırır.
- Zorluklarla ve karşılaştığı engellerle mücadele gücünü artırır.
- Eğitime yeni başlayan engellilerin kaygılarını ortadan kaldırır.
- Dikkatini artırır ve becerilerini organize etmeyi öğretir.
- Toplumsal hayata uyumunu kolaylaştırır, paylaşmayı öğretir.
- Sorumluluk, kendine ve çevreye güven duygusunu geliştirir.

2. ENGELLİLERE UYGUN EĞİTSEL OYUNLARIN ÖZELLİKLERİ

Engellilere uygun eğitsel oyunlar, engel grupları ve engel özelliklerine göre diğer eğitsel oyunlardan, oyun alanının düzenlenmesi, oyun araçları, oyunun yapısı ve oynatılış şekli açısından farklılıklar gösterir. Ayrıca oyun lideri de engelli oyuncuların özelliklerini dikkate alarak davranış ve tutumlarına dikkat etmeli ve oyunu sürdürmelidir.

a) Oyun alanının düzenlenmesi: Oyun alanının düzenlenmesinde esas amaç, engellinin oyuna başlayabilmesini, oyunu sürdürmesini ve tekrar oynama isteği duymasını sağlayacak bir ortam yaratmaktır. Oyun alanının düzenlenmesinde engelin türü ve düzeyi önemli bir faktördür. Düzenlemede ortak özellikler olabileceği gibi engel türüne göre oyun öncesinde veya oyun anında özel düzenlemeler de yapılabilir.

Oyun Alanının Özellikleri

- Oyuncu sayısına bağlı olarak oyun alanı çok geniş olmamalıdır.
- Oyun alanında engel durumlarına göre takılıp düşmelere veya yaralanmalara neden olabilecek maddeler alanın dışına çıkarılmalıdır.
- Oyun alanı, oyuna katılacak engellileri rahatsız edebilecek kalabalık ve gürültülü ortamlardan uzak olmalıdır.
- Engellilerde sıklıkla oyun anında denge kaybı ve çarpışmalara bağlı olarak düşme durumları görülebileceğinden alanın temizliğine dikkat edilmelidir.
- Oyun alanı, oyuncuların ilgisini ve dikkatini dağıtabilecek unsurlardan arındırılmalıdır.

b) Oyun araçları: Oyun araçları bütün eğitsel oyunlarda olduğu gibi oyunun amacı ve yapısına uygun olarak seçilmeli veya hazırlanmalıdır. Engellilere uygulanacak eğitsel oyunlarda da top, çember, ip, bayrak, düdük, minder, kasa gibi araçlar kullanılır. Oynayacak grubun gösterebileceği yetersizliklerden dolayı oyun araçlarında bazı farklı özellikler vardır.

Oyun Araçlarının Özellikleri

- Oyun araçları, oyuna katılacak engellilerin tamamının kullanabileceği yapıda olmalıdır.
- Oyun araçları, oyunculara zarar verebilecek kadar sert, kesici, sivri vb. yapıda olmamalıdır.
- Oyun araçları, özellikle oyuncuların farklı duyularını uyaran ve geliştiren yapıda olmalıdır.
- Oyun araçları, oyuncunun kullanırken aşırı zorlanacağı yapıda olmamalıdır.
- Oyun araçları, oyuncunun direkt olarak yetersizlik gösterdiği bölgeye (işitme engellilere oyun oynatırken düdük kullanmak gibi) yönelik olmamalıdır.

Oyunlarda engelli oyuncular oyundan çabuk sıkılabileceğinden oyunda kullanılan araçlar ilgi çekici ve oynama isteği uyandıracak özelliklere sahip olmalıdır.

c) Oyunun yapısı ve oynatılışı: Engellilere yönelik eğitsel oyunlar genel özellikleri ile diğer eğitsel oyunlarda olduğu gibi oynayanlarda çeşitli özellikleri geliştirici yapıdadır. Ancak bu oyunlar, oyunun yapısı ve oynatılış şekli olarak bazı farklı özelliklere sahiptir.

Oyunun Yapısı ve Oynatılış Özellikleri

- Oyun, engellilerin günlük hayatta karşılaşabileceği engelleri aşmasına yardım eden becerileri kazandıracak yapıda olmalıdır.
- Oyunlar, oyuna katılanların tamamının oynayabileceği özellikte olmalıdır.
- Oyun, engellileri sıkmayacak ve devamlılığı sağlayacak özellikleri içinde bulundurmalıdır.
- Engellilere oynatılacak oyunlarda engelliyi oyundan çıkaracak oyunlara yer verilmemelidir.
- Engellilere oynatılan oyunlarda sıklıkla görülebilen düşme, çarpışma ve yaralanma olaylarına karşı ilk yardım ve güvenlik önlemleri alınmalıdır.
- Oyunda kurallar açık ve net olmalı, gerektiğinde oyun ve kurallar, model olunarak anlatılmalıdır.
- Oyunlarda kazanan veya kaybeden ögelerinden çok arkadaşlık, eğlence, iş birliği gibi ögeler ön planda tutulmalıdır.
- Grupla oynanan oyunlarda engel özellikleri dikkate alınarak denk gruplar oluşturulmalıdır.
- Gruplar oluşturulurken oyuncuların yaşları değil gelişim düzeyleri dikkate alınmalıdır.
- Oyun özelliğine göre oyunculara farklı görevler verilecek ise oyunculara başarılı olabileceği görevler verilmelidir.
- Oyunlarda cezalara değil, ödüllendirmelere daha fazla yer verilmelidir.
- Ceza uygulanacak ise bu, puanlama şeklinde olmalıdır.

ç) Oyun lideri: Engellilere oynatılacak eğitsel oyunlarda oyun lideri de kitabımızda belirtilen genel özellikleri taşımalıdır. Ayrıca oyuncu grubunun diğer oyuncu gruplarından farklı gelişim özellikleri ve yetersizlikleri olmasından dolayı liderin de farklı özelliklere sahip olması gerekir.

Liderin Özellikleri

- Öncelikli olarak lider, oyunları oynatacağı engelli grubunun fiziksel ve psikolojik özelliklerini bilmeli ve buna uygun hazırlık yapmalıdır.
- Engelli oyuncular oyuna başlarken diğer oyunculardan daha çekingen ve pasif olabileceğinden lider, oyuna yönlendirici ve oyunu başlatmaya yardımcı olmalıdır.
- Oyuncular beklenen süreden önce oyunu bırakırsa veya oyundan sıkılırsa çeşitlendirmeler ve uyarlamalarla oyunu sürdürmeye çalışmalıdır.
- Oyunculara karşı aşırı duygusallık göstererek abartılı yardımlardan ve davranışlardan kaçınmalıdır.
- Oyunda süreye dikkat etmeli ve zaman zaman dinlenmelere yer vermelidir.

3. ENGELLİ GRUPLARINA UYGUN EĞİTSEL OYUNLAR

a) Bedensel engellilere uygun eğitsel oyunlar: Bu engelli grubundaki kişiler, tekerlekli sandalyede, koltuk değnekleri (kadyen) ile protezlerle veya yardımcı bir araç kullanmadan atletizm, basketbol, voleybol, masa tenisi, yüzme ve ampute futbolu gibi birçok sportif faaliyete katılabilir ve eğitsel oyunlar oynayabilirler.

Bu gruptaki engelliler, fiziksel hareketlilik gerektirmeyen bütün oyunları rahatlıkla oynayabilirler. Genel olarak da bu engelli grubundaki kişilerin daha çok hareketsiz oyunlara ilgi göstermeleri ve bu oyunları oynamalarından dolayı kas gelişimleri yavaşlar ve bu kişilerde koordinasyon bozuklukları görülür. Bedensel engellilerin vücutlarındaki eksiklik ve işlev bozukluklarından kaynaklanan yetersizlikleri gidermek için uygulanacak eğitsel oyunlarda kasların gelişimini destekleyecek ve vücut koordinasyonunu artıracak hareketlerin bulunması faydalı olacaktır.



Bedensel Engellilere Uygun Eğitsel Oyunlarda Bulunması Gereken Özellikler

- Oynatılacak eğitsel oyunlarda oluşturulacak oyun grupları engellilerin kullandığı yardımcı araçlar (kadyen, tekerlekli sandalye vb.) dikkate alınarak belirlenir.
- Oyunlar engellinin fiziksel kapasitesini geliştirmelidir. Ancak aşırı zorlanmalara neden olabilecek hareketlere fazla yer verilmemelidir.
- Oyuncular, kendi tercihlerine göre şort veya eşofman giyebilir, kolluk, dizlik vb. koruyucu giysileri kullanabilirler.
- Oyunlarda engellinin başarılı olabileceği, dil veya zekâ becerilerini de kullanabileceği aşamalar bulunmalıdır.
- Oyuncuların sosyalleşmesini sağlamak için hazırlanacak eğitsel oyunlar, engel durumlarının fark yaratmayacağı ve aynı koşullarda engelsiz insanların da birlikte oynayabileceği özellikte olmalıdır.
- Oyun alanı ve oyunda kullanılacak araç gereçler oyuncuların bedensel özelliklerine ve kullandığı yardımcı araçlara uygun olarak hazırlanmalıdır.

ETKİNLİK YÖNERGESİ

- Engelli gruplarına uygun eğitsel oyunlar konusu içerisinde yer alan **"engellerle oynayalım"** etkinliklerini benzetim yolu ile belirtilen koşullar içerisinde oynayınız.
- Oynadığınız oyunların, engellilere ve size etkilerini arkadaşlarınızla değerlendiriniz.

Etkinlik: "Engellerle Oynayalım."

Oyunun adı: Oturarak Voleybol

Oyunun amacı: Kas ve koordinasyon gelişimi

Oyuncu grubu: Bedensel engelliler

Oyuncu sayısı: 12 (6+6)

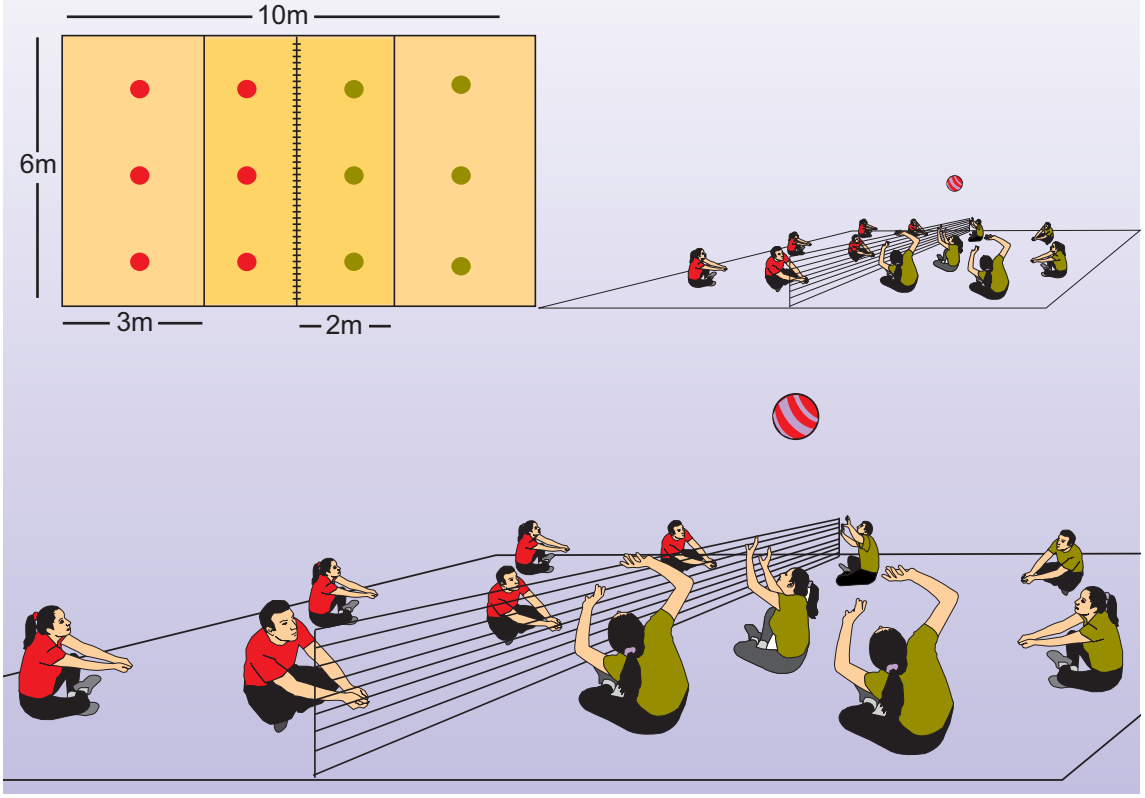
Oyunun süresi: 3 set

Oyun alanı: Okul bahçesi veya spor salonu

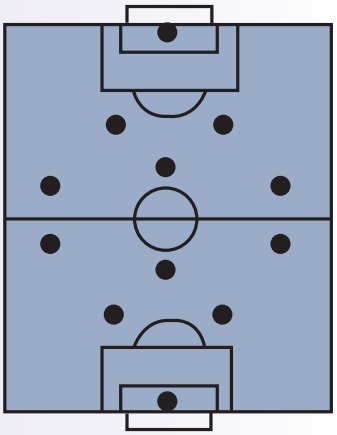
Araç gereç: Voleybol topu, file (6,5 m uzunluğunda 0,8 m genişliğinde)

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyun aşağıdaki şekilde gösterildiği gibi 10 m x 6 m ölçülerinde mini bir voleybol sahasında oynanır. Oyunu, oyuncular yerde oturarak ve bacaklarını kullanmadan oynar.
- Oyunda aşağıda belirtilen özel kurallar dışında voleybol oyun kuralları geçerlidir.
- File yüksekliği erkekler için 1,15 m, bayanlar için 1,05 m yüksekliğindedir.
- Servis atarken kalça, dip çizginin arkasında olmalıdır. Bacaklar ve ayaklar saha içinde olabilir.
- Oyuncuların hücum ve savunma yaparken vücudunun bir parçası yerle temas hâlinde olmalıdır.
- Atak bölgesindeki oyuncular rakibin attığı servisi bloke edemezler.
- Defans bölgesinde, oyuncu, topla oynarken "oturur durumda" olmak zorundadır. Topa plonjon yaparak vurmak için sadece kısa bir hareket sırasında yerle temasını kaybetmesine izin verilir.



Etkinlik: "Engellerle Oynayalım."



Oyunun adı: Sekbol

Oyunun amacı: Kas gelişimi ve empati kurma

Oyuncu grubu: Bedensel engelliler

Oyuncu sayısı: 12 (6+6)

Oyunun süresi: 25 dk. x 2

Oyun alanı: 30-50 m uzunluğunda 20-30 m genişliğinde dikdörtgen mini bir futbol sahası

Araç gereç: Futbol topu, 2 adet hentbol kalesi

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyunculardan, sahada 1'i kaleci olmak üzere 6 kişilik iki takım oluşturulur.
- Oyun başlamadan oyuncular ayakkabılarından birini çıkararak, kaleciler ise bir kolunu vücuduna bağlayarak oyun alanına girerler.
- Kaleciler hariç diğer oyuncular saha içerisinde sadece **ayakkabılı ayakları** üzerinde sekerek hareket edebilirler.
- Oyuncular topa, üzerinde sıçradıkları ayakları ile istemli olarak temas edemezler.
- Oyuncular pas, şut, top sürmek veya top kapmak için topa ayakkabısız olan yani çıplak ayakları ile yere basmadan müdahale edebilirler.
- Oyun içerisinde topla oynarken veya hareket ederken çıplak ayağın yere teması oyuncuya avantaj sağlıyorsa bu bir ihlaldir.
- Takımların sınırsız oyuncu değiştirme hakkı vardır ve çıkan oyuncu tekrar oyuna girebilir.
- Bir devrede her takımın iki mola hakkı vardır.
- Kaleciler, kale alanı dışına çıkamaz. Ofsayt kuralı uygulanmaz.
- Oyunda belirtilen özel kurallar dışında futbol oyun kuralları geçerlidir.



Etkinlik: "Bedensel Engellilere Uygun Eğitsel Oyun Hazırlayalım."

- Bedensel engellilere uygun eğitsel oyunlar hazırlamak amacıyla 4 veya 6 grup oluşturunuz.
- Eğitsel oyun planlama yönergesini ve engellilere uygun eğitsel oyunlarda bulunması gereken özellikleri dikkate alarak bedensel engellilere uygun eğitsel bir oyun hazırlayınız.
- Hazırladığınız oyunu özelliklerine uygun bir şekilde engellerle (oturarak, sekerek, kol veya ayağı bağlayarak) arkadaşlarınıza oynatınız.

Bedensel engellilere uygun bir oyun seçiniz veya tasarlayınız.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna ve oyuncuların engellerine uygun oyun alanı belirleyip düzenleyiniz.
Oyunun, oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla oyuncuların seviyesine uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri bedensel engellilere uygun olarak belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa bir ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grupla oynanacak bir oyun seçilmiş ise grupların nasıl oluşturulacağını tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına ve oyuncuların engellerine göre alınması gereken güvenlik önlemlerini belirleyiniz. Güvenlik önlemleri için gerekli araç gereçleri temin ediniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

b) İşitme engellilere uygun eğitsel oyunlar: İşitme engelli çocukların motorik (hareket) gelişimleri genel olarak yaşıtları ile aynı seviyededir. Ancak bu kişiler de merkezî sinir sistemine bağlı olarak vücut koordinasyonu sağlama ve denge kurma gibi problemler yaşarlar. Bu gruptaki engelliler eğitsel oyunları oynarken fiziksel açıdan en az özel gereksinime ihtiyacı olan engel grubudur. Çocukluk dönemlerinden itibaren işitme engelinden dolayı yaşadığı iletişim sorunları sebebiyle daha çok yalnız oyunlar oynayan bu kişilerde topluma uyum sorunları görülür. İşitme engelliler için hazırlanacak veya oynatılacak eğitsel oyunlarda oynayanın sosyal ve bilişsel gelişimini destekleyecek unsurların da bulunması faydalı olacaktır.



İşitme Engellilere Uygun Eğitsel Oyunlarda Bulunması Gereken Özellikler

- Oyunlarda kullanılacak malzemelerde görsellik ön planda olmalıdır.
- Eğitsel oyun hazırlarken veya seçerken özellikle paylaşıma ve iş birliğine dayalı oyunlar tercih edilmelidir.
- Model olarak ya da model kullanarak oyunda yapılması ve yapılmaması gerekenler ayrıntılı olarak gösterilmelidir.
- Oyuna başlamadan önce mutlaka deneme oyunu oynatılmalı, gerekli uyarılar yapılmalıdır.
- Akranları ile sosyal iletişimi artırmak için oyunlarda engelsiz oyunculara da yer verilmelidir.

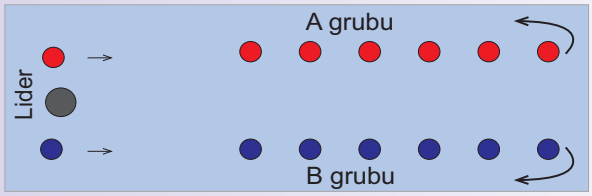
BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

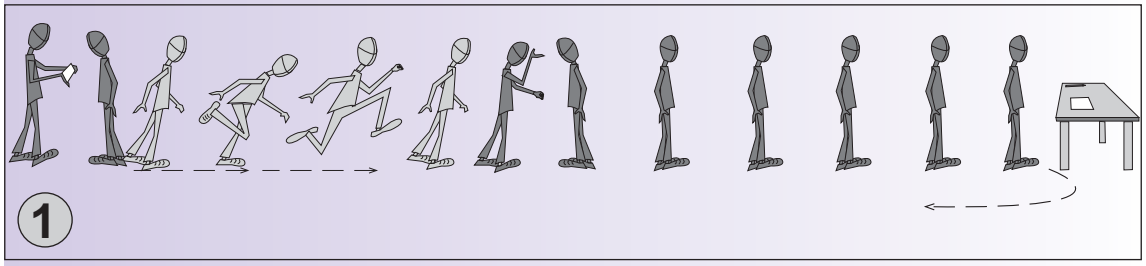
- İşitme engelliler olimpiyat oyunlarının “Deaflympics Games” (Diflimpiks Geyms) adı altında 4 yılda bir düzenlendiğini,
- İşitme Engelliler Olimpiyat Oyunlarının ilk kez 1924 yılında Paris’te yapıldığını,
- Ülkemiz adına en büyük başarılarımızdan birinin 1997 yılında Danimarka’nın Kopenhang kentinde yapılan 18. İşitme Engelliler Olimpiyat Oyunları’nda Futbol Millî Takımı’mızın şampiyonluğu olduğunu,
- 2013 yılında Sofya' da düzenlenen 22. Dünya İşitme Engelliler Yaz Olimpiyatları’nda sporcularımızın 7 altın, 9 gümüş ve 3 bronz madalya kazandığını biliyor musunuz?

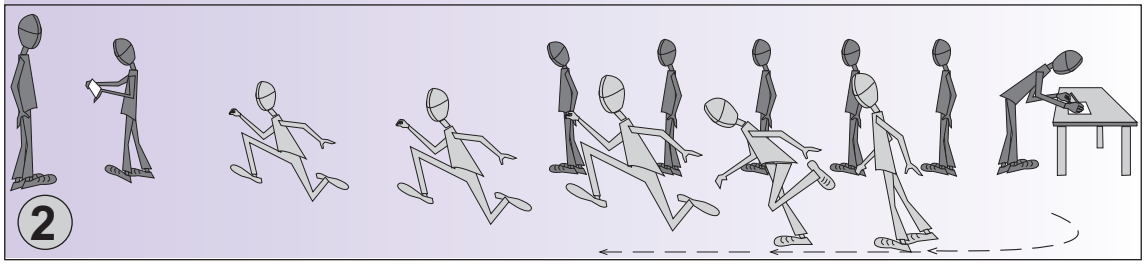
Etkinlik: "Engellilerle Oynayalım."

Oyunun adı: Mesajınız Var
Oyunun amacı: Sosyal gelişim ve iletişim kurma
Oyuncu grubu: İşitme engelliler
Oyuncu sayısı: Tüm sınıf
Oyunun süresi: 20 dk.
Oyun alanı: Okul bahçesi veya spor salonu
Araç gereç: Masa, kâğıt, kalem
Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular eşit sayıda iki veya daha fazla gruba ayrılır.
- Gruplar şekildeki gibi sıraya girerler.
- Grupların ilk sırasındaki oyuncular liderin yanına koşarak gelir.
- Oyuncular liderin kendi grupları için kâğıda yazdığı kelimeyi (atletizm, futbol, kayak vb.) okur.
- Kelimeyi okuyan oyuncu liderin başlama işareti ile sıradaki arkadaşına doğru koşar, omzuna dokunur, kelimeyi vücut dili ile anlatır ve lidere doğru dönerek yerinde bekler. Bütün oyuncular sıra ile aynı şekilde en sondaki oyuncuya kadar kelimeyi anlatır.
- Oyunda karma gruplar oluşturulmuş ise konuşmak ve sesli ipuçları vermek kesinlikle yasaktır.
- Son sıradaki oyuncu kelimeyi anladıktan sonra kelimeyi masanın üzerindeki kâğıda yazar ve liderin yanına koşar.
- Liderin yanına önce ulaşmak 5 puan, kelimeyi doğru yazmak 5 puan değerindedir.
- Oyun sonunda en fazla puana sahip olan grup oyunun galibi olur.
- Oyun sırasında oyuncuların arasına konulacak engeller veya çeşitli hareketlerle (takla, mekik, şınav vb.) oyunda çeşitlendirmeler yapılabilir.







Etkinlik: "Engellerle Oynayalım."

Oyunun adı: Bayraklı Kırmızı Beyaz

Oyunun amacı: Görsel algı ve reaksiyon gelişimi

Oyuncu grubu: İşitme engelliler

Oyuncu sayısı: Tüm sınıf

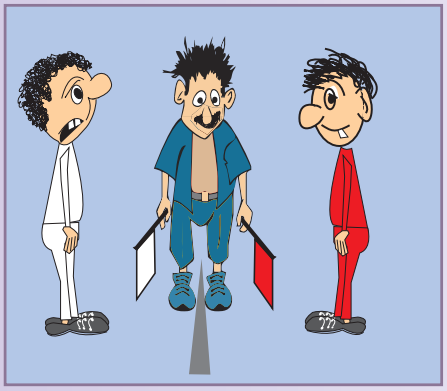
Oyunun süresi: 1-2 set

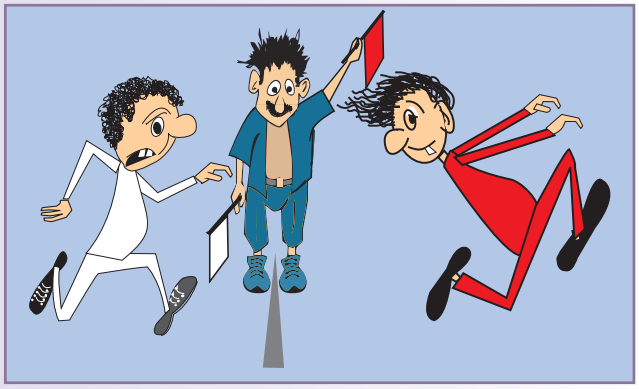
Oyun alanı: Okul bahçesi, spor salonu

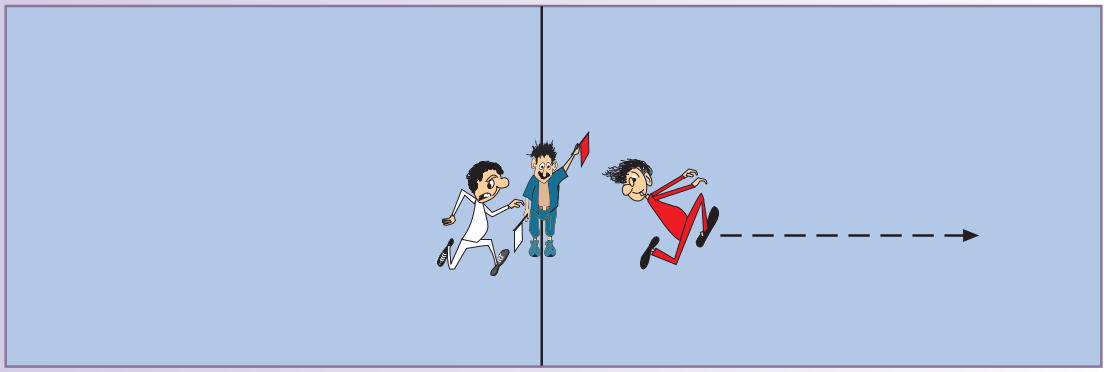
Araç gereç: Kırmızı ve beyaz renkte 2 adet bayrak

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular "kırmızı" ve "beyaz" olmak üzere iki gruba ayrılır.
- Gruplardan birer oyuncu, oyun alanının ortasında yüzleri birbirine dönük olarak bekler.
- Lider, elindeki bayraklardan hangi takımın rengini havaya kaldırırsa o takımın oyuncusu belirlenen çizgiyi geçene kadar diğer oyuncuya yakalanmadan kaçmaya çalışır.
- Oyuncular kaçan gruptan yakaladıkları oyuncuları kendi grubuna katarlar.
- Oyunda belirlenen süre içerisinde en fazla oyuncu yakalayan veya karşı gruptaki oyuncuların tamamını kendi grubuna katan takım oyunu kazanır.
- Oyunda düz koşu yerine farklı yürüyüş, koşu, engel ve sıçrama türleri ile çeşitlendirmeler yapılabilir.







Etkinlik: "İşitme Engellilere Uygun Eğitsel Oyun Hazırlayalım."

- İşitme engellilere uygun eğitsel oyunlar hazırlamak amacıyla 4 veya 6 grup oluşturunuz.
- Eğitsel oyunları planlama yönergesini ve engellilere uygun eğitsel oyunlarda bulunması gereken özellikleri dikkate alarak işitme engellilere uygun eğitsel bir oyun hazırlayınız.
- Hazırladığınız oyunu özelliklerine uygun bir şekilde engellerle (işitme duyusunu kullanmadan) arkadaşlarınıza oynatınız.

İşitme engellilere uygun bir oyun seçiniz veya tasarlayınız.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna ve oyuncuların engellerine uygun oyun alanı belirleyip düzenleyiniz.
Oyunun, oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla oyuncuların seviyesine uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri işitme engellilere uygun olarak belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa bir ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grupla oynanacak bir oyun seçilmiş ise grupların nasıl oluşturulacağını tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına ve oyuncuların engellerine göre alınması gereken güvenlik önlemlerini belirleyiniz. Güvenlik önlemleri için gerekli araç gereçleri temin ediniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

c) Görme engellilere uygun eğitsel oyunlar: Görme engelli insanların en fazla sıkıntı çektiği konu, **alan** kavramıdır. Çünkü bu insanlar, işitme, koku alma ve dokunma duyularını kullanarak öğrenme çabası göstermelerine rağmen alana ilişkin bilgileri öğrenmede bu duyular sınırlı kalmaktadır. Bu nedenle görme engelliler küçük bir alanda fiziksel hareketliliğin az olduğu bir yaşam sürerler. Bu hareketsiz yaşam onların oynadığı oyunlara da yansır. Görme engelliler özellikle işitme ve dokunma duyularının kullanıldığı dikkat ve konuşma becerilerine dayanan, fiziksel hareketliliğin az olduğu oyunları oynarlar. Görme engellilerin oynadığı oyunlardaki hareketsizlik fiziksel gelişimin yavaşlamasına ve buna bağlı yetersizliklere neden olur. Oynatılacak veya hazırlanacak eğitsel oyunlarda oyuncuların işitme, dokunma ve konuşma becerilerini kullanarak fiziksel ve sosyal gelişimle birlikte fiziksel engellerin farkına varması yani **engel duyusunu** geliştirecek unsurlar bulunmalıdır.



Görme Engellilere Uygun Eğitsel Oyunlarda Bulunması Gereken Özellikler

- Oyunda kullanılamayan görsel uyarıcılardan kaynaklanan yoksunluğu gidermek için işitme ve dokunma duyularını uyaran araç gereçler kullanılmalıdır.
- Oyun alanı, oyunun kuralları ve oynanış özellikleri gibi konularda oyunculara ayrıntılı bilgi verilmelidir.
- Oyunculara kullanılacak materyallere dokunarak tanımasına fırsat verilmelidir.
- Oyunun oynatılacağı alan, oyuncuların çabuk algılayabilmeleri ve güvenlikleri için sınırları belirgin ve küçük olmalıdır.
- Oyunda oyuncuların birbirlerini tanımaları için bütün oyuncuların sırayla isimleri söylenmeli ve sözlü iletişim sağlanmalıdır.

SINIF

Etkinlik: "Görme Engellilere Uygun Oyun Araçları Yapalım."

Aşağıdaki etkinliklerde verilen görme engellilere uygun **kuyruk kapmaca** ve **engel tarlası** oyunlarında kullanılacak araç ve gereçleri arkadaşlarınızla iş birliği yaparak hazırlayınız.

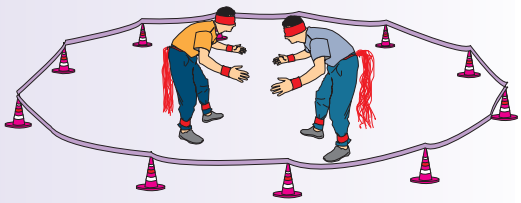
Kuyruk Kapmaca

- Oyunda oluşturulacak daire şeklindeki alanın sınırlarını belirlemek için kullanılabilecek ip, şerit vb. malzemeleri temin ediniz.
- Oyunculara el ve ayak bileklerine takabileceği, hareket anında ses çıkaracak özellikte 8 adet bileklik yapınız.
- Oyuna başlayacak oyuncuların gözlerini kapatmak için 2 adet göz bandı yapınız.
- Oyuna başlayacak oyuncuların kuyruk olarak kullanabileceği 2 adet kalın ip veya kurdele temin ediniz.

Engel Tarlası

- Görme engellilerin günlük hayatlarında evde, okulda veya sokakta karşılaşabilecekleri fiziki engellere benzer çift sayıda engeller hazırlayınız.
- Oyun alanına dizilmek üzere orta boy pet şişe, lobut vb. araçları temin ediniz.

Etkinlik: "Engellilerle Oynayalım."



Oyunun adı: Kuyruk Kapmaca

Oyunun amacı: Çabukluk ve dikkat gelişimi

Oyuncu grubu: Görme engelliler

Oyuncu sayısı: Tüm Sınıf

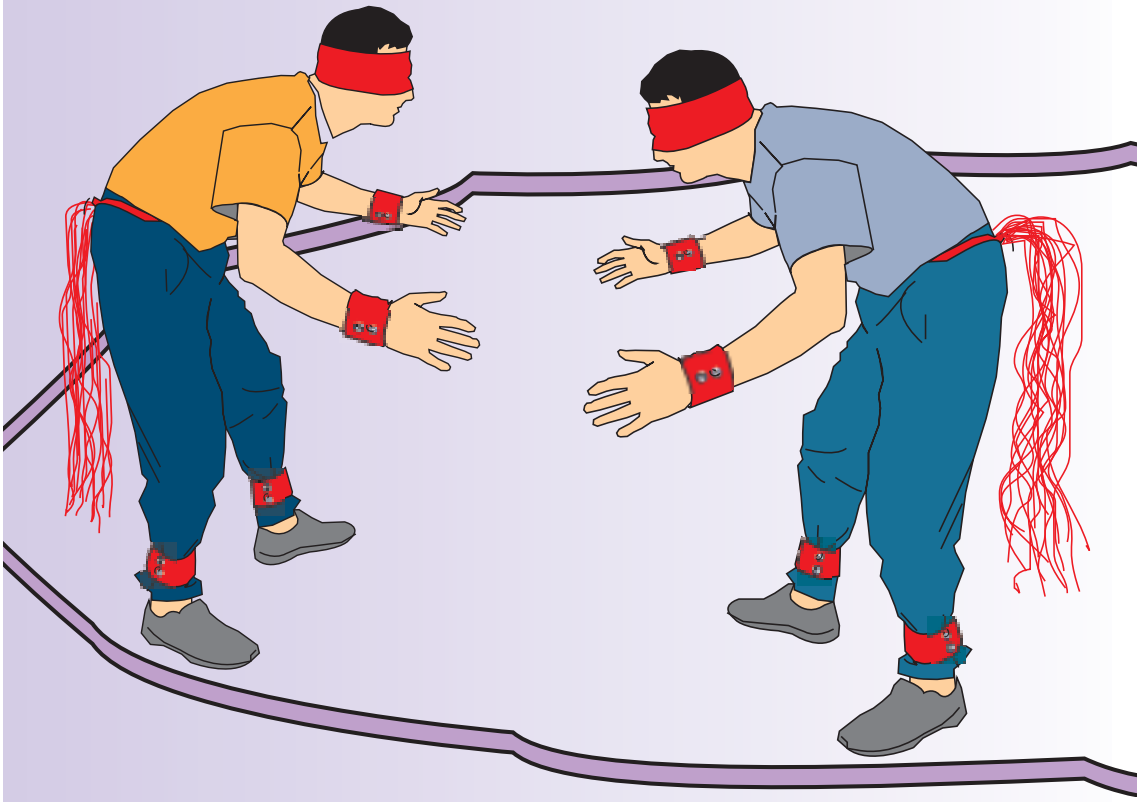
Oyunun süresi: 1-2 set

Oyun alanı: Okul bahçesi veya spor salonu

Araç gereç: 8 adet sesli bileklik, 2 adet 1 m uzunluğunda kuyruk ve göz bandı

Oyunun kuralları ve oynanışı

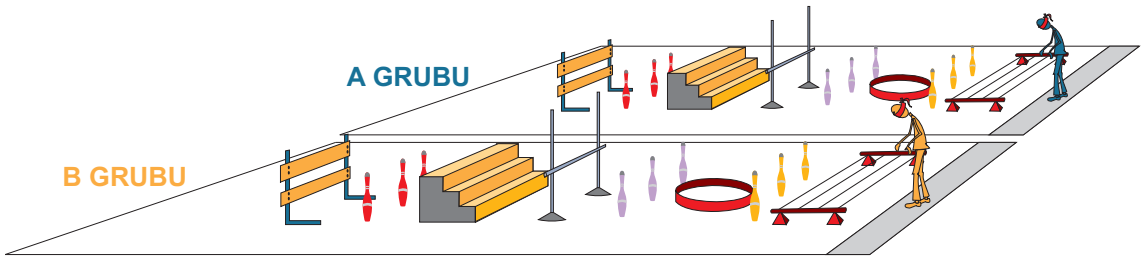
- Oyun için sınırları ip veya şeritle belirlenmiş 3 m çapında daire şeklinde bir alan oluşturulur.
- Oyuncular iki eşit gruba ayrılır.
- Her gruptan bir oyuncu sıra ile hazırlanan göz bandını, bileklikleri ve kuyruğu takarak oyun alanının içerisine girer.
- Oyuncu sayısına bağlı olarak belirlenen süre içerisinde rakibinin kuyruğunu önce kapan oyuncu 1 puan kazanır.
- Oyun esnasında bekleyen oyuncular hiçbir şekilde (sesli veya sessiz) oyuna müdahale edemez.
- Alan içerisindeki oyuncular kaçmak amacıyla oyun alanı dışına çıkamaz.
- Oyun anında oyuncular şiddetli ve yaralanmalara neden olabilecek hareketlerde bulunamaz.
- Kural dışı hareketler ve davranışlara ceza puanı uygulanır.
- Oyun sonunda en fazla puan ya da set kazanan takım oyunun galibi olur.

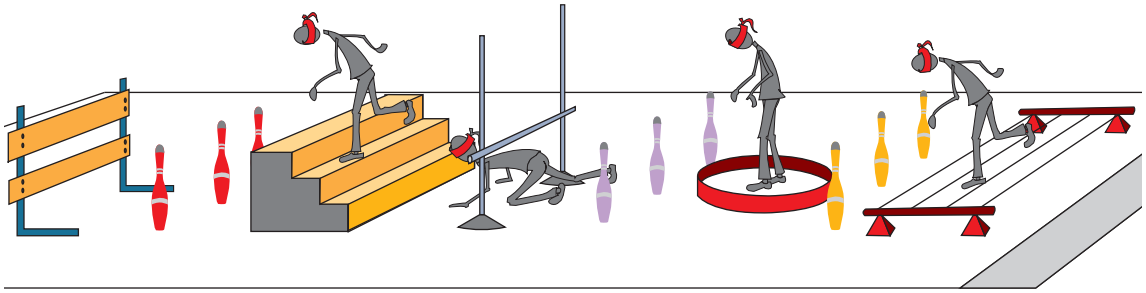


Etkinlik: "Engellilerle Oynayalım."

Oyunun adı: Engel Tarlası
Oyunun amacı: Çabukluk, dikkat, işitsel algı ve koordinasyon gelişimi
Oyuncu grubu: Görme engelliler
Oyuncu sayısı: Tüm sınıf
Oyunun süresi: 1-2 set
Oyun alanı: Okul bahçesi veya spor salonu
Araç gereç: Göz bandı, hazırlanmış olan engel düzenekleri, pet şişe, lobut, kasa vb.
Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyuncular iki eşit gruba ayrılarak takımlar belirlenir.
- Oyun alanı eşit büyüklükte iki bölgeye ayrılır. Ayrılan bölgelere aynı sıra ve özellikte hazırlanan engel düzenekleri yerleştirilir.
- Hangi engellerin nasıl aşılacağı veya hangilerinin (şişe, lobut vb.) düşürülmemesi gerektiği belirlenir.
- Takımlar başlama çizgisine gelir ve derin kolda sıralanır.
- Oyuncular sırayla gözleri kapatılarak başlama işareti ile birlikte engellerin özelliğine göre yanından, altından veya üzerinden geçerek bitiş çizgisine ulaşmaya çalışır.
- Oyun sırasında lobut veya şişeleri deviren oyuncunun takımına engel sayısı kadar eksi (-) puan verilir.
- Oyuncu alanı terk edinceye kadar diğer oyuncular alana giremezler ancak sözlü olarak sağa, sola, ileri, geri gibi direktifler verebilirler.
- Oyunda parkuru en kısa sürede bitiren ve sonunda en az eksi (-) puan alan takım, oyunun galibi ilan edilir.
- Oyunda ikinci bir tur yapılacaksa engellerin yerlerinin değiştirilmesi heyecanı artıracaktır.





Etkinlik: "Görme Engellilere Uygun Eğitsel Oyun Hazırlayalım."

Görme engellilere uygun eğitsel oyunlar hazırlamak amacıyla 4 veya 6 grup oluşturunuz.

Eğitsel oyunları planlama yönergesini ve engellilere uygun eğitsel oyunlarda bulunması gereken özellikleri dikkate alarak görme engellilere uygun eğitsel bir oyun hazırlayınız.

Hazırladığınız oyunu özelliklerine uygun bir şekilde engellerle (görme duyusunu kullanmadan) arkadaşlarınıza oynatınız.

Görme engellilere uygun bir oyun seçiniz veya tasarlayınız.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna ve oyuncuların engellerine uygun oyun alanı belirleyip düzenleyiniz.
Oyunun, oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla oyuncuların seviyesine uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri görme engellilere uygun olarak belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa bir ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grupla oynanacak bir oyun seçilmiş ise grupların nasıl oluşturulacağını tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına ve oyuncuların engellerine göre alınması gereken güvenlik önlemlerini belirleyiniz. Güvenlik önlemleri için gerekli araç gereçleri temin ediniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

ç) Zihinsel Engellilere Uygun Eğitsel Oyunlar: Zihinsel engelliler, beyin fonksiyonlarındaki yetersizlik nedeni ile başta bilişsel olmak üzere bedensel ve sosyal alanda sıkıntılar yaşamaktadırlar. Gelişim özellikleri açısından diğer insanlar gibi aşamalı bir gelişim gösterseler de bu gelişim, yavaştır ve tam olarak gerçekleşmeyebilir. Bu engelli grubundaki insanların gelişiminde görülen bireysel farklılıklar diğer engelli gruplarındaki insanlara göre daha fazladır. Bu nedenle zihinsel engelliler için hazırlanacak ve oynatılacak eğitsel oyunlarda, oyuna katılacak oyuncuların bireysel özelliklerinin çok iyi bilinmesi gerekir. Zihinsel engelli çocukların katılım gösterdiği oyunlar incelendiğinde ise özellikle oyunlarda küçük çocuklarla oynama eğilimi yaygın olarak görülür. Bunun nedeni zekâ yaşlarının, ilgi ve ihtiyaçlarının, o yaş özelliğini göstermesidir. Genel olarak katılım gösterdikleri oyunlarda sahip oldukları zihinsel yetenek düzeyine bağlı olarak; toplum, oyun ve grup kurallarını kavramada zorluk çekmekte ve aşırı öfke, sevinç, nefret ve saldırganlık gibi duygularını kontrol edememektedirler. Zihinsel engelliler oyunda veya günlük yaşamlarında hem fiziksel uygunluk unsurları (kuvvet, esneklik, çabukluk) hem de yürüme, koşma, atlama ve fırlatma gibi motor beceriler yönünden de yetersizlik gösterebilirler. Bu engel grubuna hazırlanacak eğitsel oyunlar, bireylerin engel düzeylerine uygun beceriler dikkate alınarak oluşturulmalıdır.



Engel Düzeylerine Göre Eğitsel Oyunlarda Bulunabilecek Beceriler		
Hafif derecede engelliler için	**Orta derecede engelliler için**	**İleri derecede engelliler için**
Bağımsız iş görme	Koşu	Oturma
Kişisel alanlara saygı	Sekme	Ayakta durma
Spor becerileri	Uzun atlama	Yürüme
Atletizm	Atlama (farklı yönlere ve iple)	Koşma
Tenis	Merdiven tırmanma	Tırmanma
Futbol	Galop	Yuvarlanma
Basketbol	Ritim	Denge
Voleybol	El göz koordinasyonu	Atlama
Hentbol	El ayak koordinasyonu	Topa ayakla vurma
Fiziksel uygunluk	Topa vurma	Nesneleri kavrama
İş birliği	Paslaşma	Farklı yönlere hareket
Strateji	Direktiflere uyma	Dans
Oyun araçları kullanma	Paylaşma	Direktiflere uyma
		Paylaşma
		İletişim kurma

Zihinsel engellilerin bireysel özellikleri ve bedensel yeterlilikleri dikkate alınarak hazırlanan ve oynatılan eğitsel oyunlar, öğrenmede yetersizlik gösterdiği birçok alanda engellinin daha kolay öğrenmesini, sosyal ve bedensel gelişimi sağlayacaktır.

Zihinsel engelliler eğitsel oyun ile aşağıdaki özellikleri kazanırlar:

- Bedensel yetkinlikleri artar, kas ve kemik yapısının gelişmesi sağlanır.
- Kendi bedenini ve diğer bedenleri fark eder.
- Sosyal ve ahlaki kuralları, uygun cinsiyet rollerini öğrenir.
- Empati geliştirme fırsatı bulur ve yeni davranış kalıplarını öğrenir, uygulamaya başlar.
- Yaratıcılığı gelişir, daha kolay öğrenir.
- Fiziksel, sosyal ve kültürel bir olgunluğa erişir.
- Çeşitli durumları kavrama, genelleme yapma ve öğrendiklerini transfer etme becerileri kazanır.

Zihinsel Engellilere Uygun Eğitsel Oyunlarda Bulunması Gereken Özellikler

- Oyunlarda oyuncuların yeterliliklerine uygun beceriler bulunmalı, riskli ve özellikle baş ve boyun bölgesini zorlayacak hareketlere yer verilmemelidir.
- Oyunlar mümkün olduğunca basite indirgenmeli ve oyun süresi kısa tutulmalıdır.
- Oyunda kullanılacak malzemeler, oyuncular tarafından amacı dışında da kullanılabileceği ihtimali düşünülerek hazırlanmalıdır.
- Oyun alanı fazla büyük olmamalı ve alanın sınırları işaretlerle belirlenmelidir.
- Hazırlanan oyunlara çeşitli nedenlerle oyuncular katılım göstermeyebilirler. Bu sebeple alternatif çeşitlendirmeler veya oyunlar hazırlanmalıdır.
- Zihinsel engellilere uygun oyunlar hazırlanırken veya uygulanırken mutlaka uzman görüşü alınmalıdır.
- Oyun alanı uygun olduğu takdirde oyuncuların sorumluluk duygusunu, iş birliğini ve uyumu artırmak amacıyla malzemeler alana oyuncularla birlikte yerleştirilmeli ve birlikte toplanmalıdır.
- Oyunun nasıl oynanacağı ve kuralları hakkında model olarak kısa ve öz açıklamalar yapılmalı ve oyun en kısa sürede başlatılmalıdır.
- Oyuncular, oyuna katılmaları için kesinlikle zorlanmamalıdır.
- Oyun, oyuncuların başarabileceği bir hareketle başlayıp yine başarabileceği bir hareketle bitmelidir.
- Oyun esnasında yapılan olumlu davranışlar ve hareketler hemen ödüllendirilmelidir.
- Oyun esnasında bazen olumsuz davranışlar gösteren oyuncular olabilir. Böyle bir durumda oyuncunun davranışı, kendine ve çevresine zarar verebilecek nitelikte ise hemen uyarılmalı, davranışın devamı hâlinde ise ceza olarak oyuncunun hoşuna giden durumdan uzaklaştırılması yoluna gidilmelidir.
- Oyuncu olumsuz davranışları bazen dikkat çekmek amacıyla da yapabilir, bu durumda davranışa ilgi gösterilmemelidir.
- Oyunlarda oyunculara gerekli yerlerde yardım edilerek ve ipuçları verilerek oyunun devamlılığı sağlanmalıdır.
- Oyunda oyuncularla mutlaka iletişim hâlinde olunmalı, oyuncuların kurallara uymaları ve diğer oyuncuların haklarına saygı duymaları için gerekli yönlendirmeler yapılmalıdır.

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

- Zihinsel engellilerin değişik spor ve fiziksel yeteneklerini gösterebilmeleri için 1968 yılından itibaren Özel Olimpiyatlar (Special Olimpics) düzenlendiğini,
- 1960' lı yıllarda Bayan Kennedy Shriver' in zihinsel engellilere bir yaz kampı uygulaması ile başlayan program, giderek gelişti ve ilk Özel Olimpiyat Oyunları 1968 yılında Chicago'da yapıldı. 2011 yılında Atina'da düzenlenen özel olimpiyatlar 180 ülkeden 7500'den fazla sporcunun katıldığı,3 milyondan fazla aile ferdi, 1 milyon gönüllü çalışanı, milyonlarca izleyicisi ve 5 milyon finansal destekçisi ile dünyanın en büyük amatör spor organizasyonu olduğunu,
- Bu organizasyonlara 8 yaş ve üzerindeki bütün zihinsel engellilerin katıldığını ve organizasyonlarda 22 olimpik spor dalında yarışma yapıldığını biliyor musunuz?

Etkinlik: "Engellilerle Oynayalım."

Zihinsel Engellilere Uygun Eğitsel Oyun Örnekleri

Oyunun adı: Müzikle Yer Kapmaca

Oyunun amacı: Çabukluk ve dikkat gelişimi

Oyuncu grubu: Zihinsel engelliler

Oyuncu sayısı: Tüm sınıf

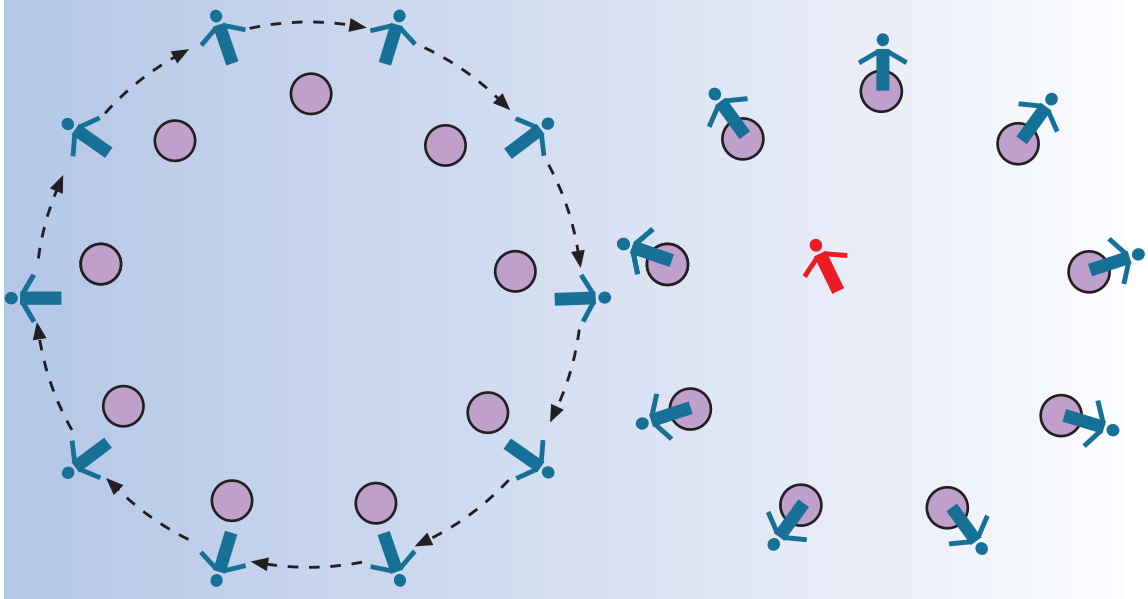
Oyunun süresi: 10 dk.

Oyun alanı: Okul bahçesi, spor salonu

Araç gereç: Tebeşir veya halka, teyp (CD çalar)

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Oyun alanına oyuncu sayısının 1 eksiği kadar daire çizilir veya halkalar yerleştirilir.
- Seçilecek bir ebenin dışındaki bütün oyuncular dairelerin içinde çömelik pozisyonda dururlar.
- Müziğin çalmasıyla veya liderin söyleyeceği bir şarkı ile oyuncular dairelerin içerisinden çıkar ve müzik eşliğinde dairelerin etrafında yürümeye başlarlar.
- Müzik kesildiğinde ya da lider sustuğunda oyuncular dairelerin içerisine girmeye çalışırlar, açıkta kalan oyuncu ebe olur.



Zihinsel Engellilere Uygun Eğitsel Oyun Örnekleri

Oyunun adı: Balon Kaçırma

Oyunun amacı: Çabukluk, görsel algılama ve dikkat gelişimi

Oyuncu grubu: Zihinsel engelliler

Oyuncu sayısı: Tüm sınıf

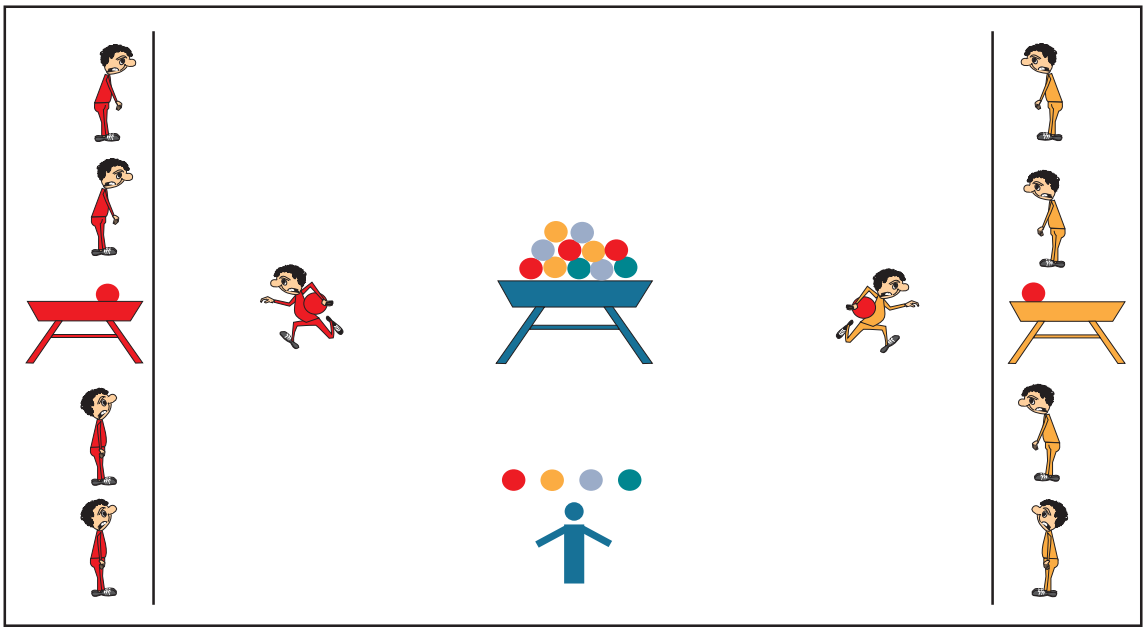
Oyunun süresi: 1-2 set

Oyun alanı: Okul bahçesi, spor salonu

Araç gereç: Kasa (kutu, file, vb.) ve renkli balonlar (sarı, kırmızı, mavi, yeşil)

Oyunun kuralları ve oynanışı

- Voleybol sahası büyüklüğünde (9 m x 18 m) bir alanın ortasına büyükçe bir kutu yerleştirilir.
- Farklı renklerde ve oyuncu sayısıyla orantılı sayıdaki balonlar kutunun içerisine atılır.
- Oyuncular kutulara eşit uzaklıkta ve eşit sayıda iki gruba ayrılır.
- Oyuncular liderin gösterdiği renkteki balonları başlama işaretinden sonra sırayla büyük kutunun içerisinden bulup kendi kutularına taşırlar.
- Oyunda, takım arkadaşı getirdiği balonu kendi kutularının içerisine bırakmadan sıradaki oyuncu kesinlikle oyuna başlayamaz.
- Büyük kutuda istenilen renkteki balonlar bitince takımların kutularında bulunan doğru renkteki balonlar sayılır. En fazla balon toplayan takım 1 puan kazanır.
- Oyun sonunda en fazla puan kazanan takım oyunun galibi olur.



Oyunda çeşitlendirmeler: Oyun, balonların yerine basketbol, futbol, voleybol ve hentbol topları kullanılarak da oynatılabilir. Bu çeşitlendirme ile oyuncuların spor branşlarında kullanılan topların ayrımını yapabilme becerileri gelişir.



Etkinlik: "Zihinsel Engellilere Uygun Eğitsel Oyun Hazırlayalım."

- Zihinsel engellilere uygun eğitsel oyunlar hazırlamak amacıyla 4 veya 6 grup oluşturunuz.
- Eğitsel oyun planlama yönergesini ve engellilere uygun eğitsel oyunlarda bulunması gereken özellikleri dikkate alarak zihinsel engellilere uygun eğitsel bir oyun hazırlayınız.
- Hazırladığınız oyunu arkadaşlarınızla değerlendiriniz.

Zihinsel engellilere uygun bir oyun seçiniz veya tasarlayınız.
Oynatacağınız oyuna uygun oyuncu sayısını tespit ediniz.
Oyuna ve oyuncuların engellerine uygun oyun alanı belirleyip düzenleyiniz.
Oyunun, oynatacağınız grubun seviyesine uygunluğunu tartışınız. Seviyeye uygun değilse oyunu gerekli çeşitlendirme ve uyarlamalarla oyuncuların seviyesine uygun hâle getiriniz.
Oyunda kullanılacak araç gereçleri zihinsel engellilere uygun olarak belirleyip temin ediniz.
Oyunun süresini/tekrar sayısını oyuncu seviyesine göre belirleyiniz.
Oyunda ebe varsa bir ebe seçim yöntemi belirleyiniz.
Grupla oynanacak bir oyun seçilmiş ise grupların nasıl oluşturulacağını tespit ediniz.
Grup oyunu ise grupların oyun alanında nasıl dizileceğini oyunun yapısına göre belirleyiniz.
Grupla oynanan bir oyun ise grup sayısı eşit olmadığı takdirde nasıl bir çözüm bulmanız gerektiğini grup arkadaşlarınızla tartışınız.
Oyunda uygulanacak ödül ve cezaları belirleyiniz.
Ceza oyunu oynatılacaksa nasıl bir oyun oynatacağınıza karar veriniz.
Oyunun yapısına ve oyuncuların engellerine göre alınması gereken güvenlik önlemlerini belirleyiniz. Güvenlik önlemleri için gerekli araç gereçleri temin ediniz.

Oyunun adı:
Oyunun amacı:
Oyuncu grubu:
Oyuncu sayısı:
Oyunun süresi:
Oyun alanı:
Araç gereç:
Oyunun kuralları ve oynanışı:

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

1. Engelli kime denir? Engelli oluş nedenleri nelerdir?

2. Görme engelliler kaça ayrılır? Kısaca açıklayınız.

3. Zihinsel engelliler eğitim açısından kaç gruba ayrılır?

4. Down sendromlu insanlar aşağıdaki engelli gruplarından hangisinin içerisinde yer alır?

A) Bedensel engelliler B) Zihinsel engelliler C) Konuşma engelliler

D) İşitme engelliler E) Görme engelliler

5. Aşağıdakilerden hangisi doğum sonrasında oluşan engelli oluş nedenlerinden biridir?

A) Doğuştan getirilen nedenler B) Kromozomal nedenler C) Duygusal nedenler

D) Genetik nedenler E) Çevresel nedenler

6. Aşağıdakilerden hangisi merkezi sinir sisteminin zedelenmesi sonucu ortaya çıkan fiziksel engellerin sebeplerinden biri değildir?

A) Çocuk felci B) Sara hastalığı (Epilepsi) C) Beyin inmesi

D) Amputasyon E) Bel çatlağı inmesi

7. Aşağıdakilerden hangisi eğitsel oyunların engellilere sağladığı faydalardan biri değildir?

A) Kas gelişimini hızlandırır ve geliştirir.
B) Becerileri organize etmeyi öğretir.
C) Toplumsal hayata uyumu kolaylaştırır.
D) Sorumluluk duygusu gelişir.
E) Birikmiş enerjinin depolamasını sağlar.

8. Aşağıdaki eğitsel oyunlardan hangisi zihinsel engellilere uygun bir oyun değildir?

A) Kırmızı Beyaz B) Elim Sende C) MüzikleYer Kapmaca D) Birdirbir E) Balon Kaçırma

9. Aşağıdakilerden hangisi işitme engellilere uygun eğitsel bir oyun değildir?

A) Yakan Top B) Bayraklı Kırmızı Beyaz C) Körebe D) Sekbol E) Oturarak Voleybol

Eğitsel Oyunlar Dersinin 6. Ünitesinin Hangi Derslerle İlişkilendirilebileceğini İşaretleyiniz.
Örnek: ☒ Spor Dersi

- ☐ Dil ve Anlatım
- ☐ Türk Edebiyatı
- ☐ Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi
- ☐ Tarih
- ☐ T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük
- ☐ Coğrafya
- ☐ Matematik
- ☐ Fizik
- ☐ Kimya
- ☐ Biyoloji
- ☐ Sağlık Bilgisi
- ☐ Felsefe
- ☐ Yabancı Dil
- ☐ Millî Güvenlik Bilgisi
- ☐ Trafik ve İlk Yardım
- ☐ Tanıtım ve Yönlendirme
- ☐ Özel Alan
- ☐ Temel Spor Eğitimi
- ☐ İnsan Anatomisi
- ☐ Beden Eğitimi ve Spor Bilimine Giriş
- ☐ Beden Eğitimi ve Spor Tarihi
- ☐ Spor
- ☐ Antrenman Bilgisi
- ☐ Spor Kazalarından Korunma ve İlk Yardım
- ☐ Spor Fizyolojisi
- ☐ Spor Masajı
- ☐ Spor Tesisleri ve Malzeme Bilgisi
- ☐ Spor Psikolojisi
- ☐ Spor ve Beslenme
- ☐ Türk Spor Tarihi
- ☐ Spor Yönetimi ve Organizasyon
- ☐ Spor Sosyolojisi
- ☐ Ritim Eğitimi ve Dans
- ☐ Diğer Seçmeli Dersler

Bu üniteyi yukarıdaki derslerin hangi konularıyla ve neden ilişkilendirdiğinizi aşağıdaki boşluğa yazınız.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

SÖZLÜK

A

aerobik: Sağlıklı bir vücuda sahip olmak için tempolu müzik eşliğinde yapılan bir tür jimnastik.
aldangaç: Şalvar güreşinde teknik bir oyun.

B

bellek: Hafıza, dağarcık, zihin.

Ç

çangal: Ayakta güreşirken rakibin koltuğu altından bir kolu sokarak bir ayakla da rakibin bir bacağına çengel taktıktan sonra onu öne doğru eğip başı üzerinden atma oyunu.

D

direnç: Dayanma, karşı koyma gücü, mukavemet.
derbi: Aynı şehrin iki takımı arasında oynanan oyun.

E

empati: Bir başkasının duygularını, içinde bulunduğu durumu ya da davranışlarındaki motivasyonu anlamak ve içselleştirmek. Duygudaşlık.
esneklik: Esnek olma durumu, elastikiyet.

K

kondisyon: Fiziksel ve ruhsal bakımdan bir sporcunun durumu.
koordinasyon: Belli bir amaca ulaşmak için çeşitli işler arasında bağlantı, eş güdüm.
kort: Tenis oynanan alan.
kromozom: Karyokinez bölünme sırasında hücre çekirdeğinin içinde beliren ve kromatinin parçalara ayrılmasıyla oluşan, bazı yeteneklerin yeni bireylere geçmesine yarayan, kıvrık çubuk biçimindeki cisim.

L

lobut: Kalın, kısa ve düzgün sopa. Bir jimnastik aracı.

M

mental: Akıl, zekâ, zihinsel, ruhsal.
motivasyon: İsteklendirme, güdüleme.

O

oryantiring: Her türlü arazide yapılabilen, katılımcıların kontrol noktalarına, harita ve pusula yardımı ile en kısa zamanda ulaşmaya çalıştığı bir doğa sporu.

P

performans: Başarım, verim gücü.
plonjon: Voleybolda yere çok yakın gelen topların kurtarılması için yapılan teknik bir hareket.
protez: Takma.

R

reaksiyon: Tepki.
refleks: Dıştan gelen bir uyarım sonucu doğan hareket, salgı gibi iç tepkilere yol açan irade dışı sinir etkinliği, tepke.

S

sprint: Hızlı koşmak.

Y

yeti: İnsanda bulunan, bir şey yapabilme yeteneği, meleke.

GRUP DEĞERLENDİRME FORMU 1

Grubun Adı :

Sınıfı :

Yönerge : Aşağıdaki her bir ölçütün ne düzeyde yeterli olduğunu göz önüne alarak grubu değerlendiriniz.

BECERİLER	DERECELER				
	1-Hiç bir zaman	2-Nadiren	3-Bazen	4-Sıklıkla	5-Her zaman
Grup üyeleri birbirleriyle yardımlaşır.					
Grup üyeleri birbirlerin düşüncelerini dinlerler.					
Grup üyeleri her bir çalışmada rol alır.					
Grup üyeleri birbirlerin düşüncelerine ve çabalarina saygı gösterirler.					
Grubun her üyesi birbirleriyle etkileşim içerisinde tartışır.					
Grup üyeleri ulaştıkları sonucu birbirlerine iletir.					
Grup üyeleri bireysel sorumluluklarını yerine getirir.					
Grup üyeleri bilgilerini diğerleriyle tartışır.					
Grup üyeleri birbirlerine güvenir.					
Grup üyeleri birbirlerini cesaretlendirir.					
Grup üyeleri söz hakkının adil bir biçimde paylaşılmasına özen gösterirler.					
Grupta birbirleriyle çatışan görüşler olduğunda, gruptakiler bunları tartışmaya açarlar.					
Çatıştıkları konuda, grup üyeleri ortak bir görüş oluşturur.					
Grup üyeleri birlikte çalışmaktan hoşlanır.					
TOPLAM					

YORUMLAR:.....
.....
.....

GRUP DEĞERLENDİRME FORMU 2

Yönerge: Aşağıdaki her bir ölçütün ne düzeyde yeterli olduğunu göz önüne alarak grubu değerlendiriniz.

Puanlama Anahtarı:
5= Çok iyi 4= İyi 3= Orta 2= Geçer 1= Zayıf

Öğrencinin Adı ve Soyadı	Çalışmaya hazır oluş	Başkalarını dinleme	Sorumlulukları paylaşma	Grup arkadaşlarını destekleme	Tartışmalara katılma	Görüşlerini gerekçelendirme	Farklı görüşlere saygı duyma	Görev almaya istekli oluş	Zamanı verimli kullanma	Ödevleri tamamlama	Ödevlerini saklama	Toplam puan

GRUP ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU

Grubun Adı:

Gruptaki Öğrencilerin Adı:

Açıklama: Aşağıdaki tabloda grubunuzu en iyi şekilde ifade eden seçeneğin altına (x) işareti koyunuz.

DEĞERLENDİRİLECEK TUTUM VE DAVRANIŞLAR	**DERECELER**		
	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
1. Araştırma planı yaptık.			
2. Görev dağılımı yaptık.			
3. Araştırmada çeşitli kaynaklardan yararlandık.			
4. Etkinlikleri birlikte hazırladık.			
5. Görüşlerimizi rahatlıkla söyledik.			
6. Grupta uyum içinde çalıştık.			
7. Birbirimizin görüşlerini ve önerilerini dinledik.			
8. Grupta birbirimize güvenerek çalıştık.			
9. Grupta birbirimizi takdir ettik.			
10. Çalışmalarımız sırasında birbirimizi cesaretlendirdik.			
11. Sorumluluklarımızı tam olarak yerine getirdik.			
12. Çalışmalarımızı etkin bir biçimde sunduk.			
TOPLAM			

Aşağıdaki soruları grubunuza göre cevaplandırınız.

1. Çalışmalar sırasında karşılaştığınız en büyük problem nedir?

.....

.....

.....

2. Problem nereden kaynaklanıyordu?

.....

.....

.....

3. Grubumuzun en iyi olduğu alan:

.....

.....

.....

4. Grup olarak daha iyi olabilirdik. Fakat

.....

.....

.....

ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU 1

Adı ve Soyadı : .....

Sınıfı : .....

Nu. : .....

Bu form kendinizi de değerlendirmek amacıyla hazırlanmıştır. Çalışmalarınızı en doğru yansıtan seçeneği işaretleyiniz (X)

BECERİLER	DERECELER		
	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
1. Başkalarının anlattıklarını ve önerilerini dinledim.			
2. Yönergeyi izledim.			
3. Araştırmalarda çeşitli kaynaklardan yararlandım.			
4. Ödevlerimi tamamladım.			
5. Anlamadığım yerlerde sorular sordum.			
6. Grup arkadaşlarıma çalışmalarında destek oldum.			
7. Çalışma sırasında zamanımı akıllıca kullandım.			
8. Çalışma sırasında değişik materyaller kullandım.			

9. Bu etkinliklerden neler öğrendim?

.....

.....

.....

10. Bu etkinlikler sırasında grubumdaki arkadaşlarıma nasıl yardım ettim?

.....

.....

.....

11. Bu etkinlik sırasında en iyi yaptığım şeyler:

.....

.....

.....

YORUMLAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU 2

Adı ve Soyadı : ..... Tarih ..... /...../20..

Sınıfı : .....

Nu. : .....

Bu form kendinizi de değerlendirmek amacıyla hazırlanmıştır.

Bu çalışmada neler yaptım?

.....

.....

.....

.....

Bu çalışmada neler öğrendim?

.....

.....

.....

.....

Bu çalışmada başarılı olduğum bölümler:

.....

.....

.....

.....

Bu çalışmada en çok zorlandığım bölümler hangileridir?

.....

.....

.....

.....

Çalışmamı yaparken beklemediğim nelerle karşılaştım?

.....

.....

.....

.....

Bu çalışmayı tekrar yapsaydım şu şekilde yapardım:

.....

.....

.....

.....

KAYNAKÇA

Aracı, Hikmet, Okullarda Beden Eğitimi, Bağırgan Yayımevi, Ankara, 1999.

Akandere, Mehibe, Eğitici Okul Oyunları, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara, 2004.

Akgün, Necati, Egzersiz Fizyolojisi 1. Cilt, Ege Üniversitesi Basımevi, İzmir, 1992.

Aslan, Refik, Beden Eğitimi Bilgileri, Bimaş Matbaacılık Ltd. Şti., Ankara, 1979.

Çamlıyer, Hatice ve Hüseyin Çamlıyer, Eğitim Bütünlüğü İçinde Çocuk Hareket Eğitimi ve Oyun, Emek Matbaacılık San. ve Tic. Ltd. Şti. Manisa, 2001.

Çoban, Bilal, Ortaöğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara, 2006.

Çoban, Bilal ve Eyüp Nacar, İlköğretim1.Kademe Eğitsel Oyunlar, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara, 2006.

Çoban, Bilal ve Eyüp Nacar, İlköğretim 2.Kademe Eğitsel Oyunlar, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara, 2006.

Çoban, Bilal ve Alparslan Ünveren, Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara, 2007.

Çoban, Bilal ve Sebahattin Devecioğlu, Top ile Oynanan Oyunlar, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara, 2006.

Dündar, Uğur, Antrenman Teorisi, Bağırgan Yayınevi, Ankara, 1998.

Eripek, Süleyman, Ayşegül Ataman ve Mehmet Özyürek Özel Eğitim, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, 1998.

Güllü, Abdullah ve Esin Güllü, Genel Antrenman Bilgisi, Umut Matbaacılık, Malatya, 2001.

Güneş, Ahmet, Okullarda Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi, PegemA Yayıncılık, Ankara, 2004.

Gür, Arzu, Özürlülerin Sosyal Yaşama Uyum Süreçlerinde Sportif Etkinliklerin Rolü, T.C. Başbakanlık Özürlüler İdaresi Başkanlığı Yayınları, Ankara, 2001.

Hazar, Muhsin, Beden Eğitimi ve Sporda Oyunlar Eğitimi, Tutibay Yayınları, Ankara, 2000.

Kalyon, Tunç Alp, Özürlülerde Spor, Bağırgan Yayınevi, Ankara, 1997.

Kirazoğlu, Zeynep, Ünitelere Göre Hazırlanmış Oyunlar, Ezgi Kitabevi, Bursa, 2000.

Kolukısa, Şevki, Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi, KTÜ Yayınları, Giresun,1992.

Muratlı, Sedat, Çocuk ve Spor, Bağırgan Yayımevi, Ankara, 1997.

Orkunoğlu, Oktay, Trainer and Training, Ocaklar Yayıncılık ve Matbaacılık, Ankara, 1993.

Ormanlıoğlu Uluğ, Mücella, Niçin Oyun?, Göçebe Yayınları, İstanbul, 1997.

Oğuz, M. Öcal ve Petek Ersoy, Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları, Gazi Üniversitesi THBMER Yayını, Ankara, 2005.

Özhan, Mevlüt, Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü, Feryal Matbaası, Ankara, 1997.

Özyürek, Mehmet, Bedensel Yetersizliği ve Sügen Hastalığı Olan Çocuklar, Karatepe Yayınları, Ankara, 1997.

Sel, Ruhi, Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi, Millî Eğitim Basımevi, İstanbul, 1993.

Sevim, Yaşar, Antrenman Bilgisi, Tutibay Ltd. Şti, Ankara, 1997.

Sevim, Yaşar, Basketbol Teknik-Taktik-Antrenman, Tutibay Ltd. Şti., Ankara, 1997.

Sevim, Yaşar, Hentbol Teknik-Taktik-Antrenman, Tutibay Ltd. Şti, Ankara, 1997.

Sevimay Özer, Dilara, Engelliler İçin Beden Eğitimi ve Spor, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara, 2005.

Seyrek, Hilmi ve Muammer Sun, Okul Öncesi Eğitimde Çocuk Oyunları, İzmir, 1991.

Timurkaan, Serpil, Farklı Fiziki Özelliklere Sahip Yerleşim Bölgelerinde Yaşayan Altı Yaş Grubu Çocukların Psikomotor Gelişimlerinin Karşılaştırılması, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Malatya, 2003.
Timurkaan, Serpil, Geleneksel Oyunlarımızdan Çelik Çomak Oyununun Kurallı Hâle Getirilerek Günümüz Modern Oyunları Şeklinde Düzenlenmesi, 9. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, Muğla Üniversitesi, Muğla, 2006.
Tiryaki, Sabahat Erdal, Yeni Başlayanlar İçin Voleybol Öğretimi, Bağırgan Yayımevi, Ankara, 1999.

İNTERNET ADRESLERİ
http://www.gelenekselfed.gov.tr. Erişim: 22.04.2008 Saat: 12:54
http://www.gsgm.gov.tr/sayfalar/bilgi_bankası/Engelliler_Spor/index.htm Erişim:22.04.2008 Saat:13:30
http://www.cayelirehabilite.gov.tr Erişim: 20.03.2008 Saat: 10:30
http://www.ozida.gov.tr Erişim:10.03.2008 Saat: 11:00
http://www.ozevvakfi.com.tr Erişim: 04.03.2008 Saat: 09.30
http://www.samsunram.com/kaynaklar Erişim: 04.04.2008 Saat: 10:45
http://www.canakkaleram.gov.tr Erişim: 06.03.2008 Saat: 14.30
http://www.egitimdergi.pamukkale.edu.tr Erişim: 12.03.2008 Saat: 13:50
http://www.tff.org Erişim: 19.03.2008 Saat: 14:00
http://www.cankayaram.gov.tr Erişim: 25.03.2008 Saat: 13:45
http://www.shcek.gov.tr Erişim: 17.03.2008 Saat: 14:30
http://www.sivasram.gov.tr Erişim: 09.03.2008 Saat: 13:00
http://www.turkdeaf.org Erişim: 16.03.2008 Saat: 15:00
http://www.rizeshcek.gov.tr Erişim: 03.03.2008 Saat: 13:55
http://www.tesyev.org Erişim: 06.03.2008 Saat: 16:45
http://www.gumushaneram.gov.tr Erişim: 01.04.2008 Saat: 09:45
http://www.korlerfederasyonu.org.tr Erişim: 04.04.2008 Saat: 10:45
http://www.akdeniz.edu.tr Erişim: 04.04.2008 Saat: 14:30
okulweb.meb.gov.tr/65/01/213693/sayfalar/huseyin.htm Erişim: 09.03.2008 Saat: 13:45
http://www.haberler.com/kusak-guresi-turkiye-sampiyonasi-alanya-da-basladi-5221869-haberi/gundem-haber-10006/ Erişim: 01.12.2014 Saat: 12:25
http://www.turkoglugelenekselokculuk.com/?p=37 Erişim: 01.12.2014 Saat: 14:25
http://www.onok.com.tr/info/okculuk/tarihce/7 Erişim: 11.12.2014 Saat: 12:05
http://qha.com.ua/uluslararasi-kusak-guresi-turnuvasi-foto-video-118363tr.html Erişim: 01.12.2014 Saat: 12:26
http://tr.wikipedia.org/wiki/Matrak Erişim: 01.12.2014 Saat: 12:52
http://www.aa.com.tr/tr/spor-gundemi/51875--ata-sporu-matrak-a-ilgi-artiyor Erişim: 01.12.2014 Saat: 12:45
http://www.gelenekselfed.gov.tr/fotogaleri.html Erişim: 01.12.2014 Saat: 10:25
http://www.gelenekselfed.gov.tr/atli.html Erişim: 01.12.2014 Saat: 11:29
http://istanbulatliokculuk.org/#!/page_SERVICES Erişim: 01.12.2014 Saat: 11:57
http://www.gelenekselfed.gov.tr/kusak.htlm Erişim: 01.12.2014
http://www.dreamstime.com ID47984890.Erişim: 10.02.2016

CEVAP ANAHTARI

1. Ünite Ölçme ve Değerlendirme Soruları:

Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerleri uygun ifadelerle doldurunuz.

1. Oyun insanın ***psikomotor, zihinsel , duyuşsal*** *ve* ***sosyal*** gelişimine katkı sağlar.

2. Kişinin oyundaki psikomotor hareketleri ve koordinasyon durumu oyunun ***fiziksellik*** temelini oluşturur.

3. Antrenörün sporcularında, öğretmenin öğrencilerinde gelişim sağlamak amacıyla önceden planlayarak uyguladığı oyunlara ***eğitsel oyunlar*** denir.

2. Ünite Ölçme ve Değerlendirme Soruları:

7. Oyun planlama unsurları hazırlanırken oyunun ***amacı*** göz önünde bulundurulmalıdır.

3. Ünite Ölçme ve Değerlendirme Soruları:

Test Soruları: 4) C 5) C 6) D 7) B

8. Soru: 1. Görsel: Çabukluk 2. Görsel: Sürat 3. Görsel: Dayanıklılık

5. Ünite Ölçme ve Değerlendirme Soruları:

3. Soru: Körebe & Oryantiring, Yedi tuğla & Bowling, Çelik çomak & Beyzbol, Seksek & Üç adım uzun atlama, Çöğen & Polo

6. Ünite Ölçme ve Değerlendirme Soruları:

Test Soruları: 4) B 5) E 6) D 7) E 8) D 9) C