|  |  |
| --- | --- |
| **PROJENİN UYGULANACAĞI OKUL** | SANCAKTAR ANAOKULU |
| **PROJENİN ADI** | GELENEKTEN GELECEĞE |
| **PROJE KOORDİNATÖRÜ** | SEVGİ EKECİK OCAK |
| **PROJENİN TANITIMI** | Günümüzde çocukların oyun anlayışı gün geçtikçe daha pasif olmaya başlamıştır.Telefon,tablet bağımlılıklarına bağlı olarak hareket etmeyen çocuklar hem bedenen hem de zihnen geri kalmaktadır.Gelişimlerine katkı sağlayabilmek ,geçmişte oynanan oyunlarımıza gerekli özveri ile yaklaşabilmek,çocukların bu oyunlardan mahrum kalmamaları adına sokak oyunlarını gündeme taşımak ve arkadaşları ile sokağa,bahçeye,parka döndürebilmek,oyun kültürü edinmelerini sağlayarak zararlı alışkanlıklardan uzak durmalarını sağlamak ve kültürümüzün nesiller boyu devamını sağlayabilmek amacıyla oluşturulmuş çalışmadır. |
| **PROJENİN AMACI** | **Çocukların Zihinsel Gelişim:**  Problem çözebilme, algı ve zihinsel becerilerin zenginleşmesini sağlamak  Odaklanmış dikkat becerisini geliştirmek  Oyun çocuğuna çevresini araştırma, objeleri tanıma ve problem çözme imkanı sağlamak  Analiz becerisi kazandırmak.  **Çocukların Duygusal Gelişimi:**  Oyun yoluyla kendini rahatsız eden durumlar veya diğer kişilerle paylaşamadığı olumsuz duygularını ifade edebilir ve bu olayları sembolik olarak oyuna yansıtabilir.  **Çocukların Psikomotor Gelişimi:**  Motor gelişimlerini desteklemek  Sıçrama, zıplama, sürükleme, sallama gibi eylemlerle hareket halinde olmalarını sağlamak  El-göz koordinasyonunu geliştirmek  İnce motor ve kaba motor becerilerinin gelişimine katkı sağlamak |
| **PROJE FAALİYETLERİNDE UYGULACAK YÖNTEM VE TEKNİKLER** | Gösterip yaptırma  Gösteri  Soru-Cevap  Drama  Benzetim |
| **PROJENİN BEKLENEN ÇIKTILARI** | Çocukların unutulmuş sokak oyunlarına aşina olması  Telefon, tablet tarzı interaktif oyun araçlarının kullanım süresinin azaltılması  Çocukların sosyalleşmelerinin sağlanması |
| **PROJENİN UYGULAMA SÜRESİ** | 2024-2025 Eğitim Öğretim Yılı |
| **PROJE BAŞLANGIÇ BİTİŞ TARİHİ** | 11.11.2024-30.04.2025 |
|  |  |

|  |
| --- |
| **ETKİNLİK 1**  **ETKİNLİĞİN ADI:** AÇ KAPIYI BEZİRGAN BAŞI  **ETKİNLİK ZAMANI:** 11.11.2024  **ETKİNLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ:** OKUL BAHÇESİ  Grup halinde 8-10 çocukla oynanır. İki kişi kapıcı olur ve aralarında kendilerine birer takma ad seçerler, bunu diğer oyuncular bilmez. Karşılıklı geçerek ellerini köprü gibi tutarlar. Bezirgân başı önde olmak üzere kuyruk olurlar. Geçmek için “AÇ KAPIYI BEZİRGÂNBAŞI!”derler. Kapıcılar “KAPI HAKKI NE VERİRSİN, NE VERİRSİN?” diye sorarlar. Bezirgân başı, “ARKAMDAKİ YADİGÂR OLSUN, YADİGÂR OLSUN!” diye yanıtlar. Kapıcıların kolları yukarı kalkar, çocuklar sırayla altından geçerler. Kapıcılar sona kalanı kolları arasına alırlar ve oyuncunun kulağına sessizce aldıkları takma adlardan birini seçmesini söylerler. Çocuk kapıcılardan hangisinin adını söylerse onun arkasına geçer. Oyun bu şekilde kuyruktaki oyuncuların hepsi seçilene kadar devam eder. Sonunda ortaya bir çizgi çekilir. İki grup birbirlerinin bellerinden tutarak karşılıklı çekişirler. Çizgiyi geçen grup oyunu kaybeder. |
| **ETKİNLİK 2**  **ETKİNLİĞİN ADI:** SAKLAMBAÇ  **ETKİNLİK ZAMANI:** 25.11.2024  **ETKİNLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ:** SINIF İÇİ ETKİNLİK  Oyundan önce aşağıdaki şekilde sayışma yapılarak ebe belirlenir.  Üsüynen bitti, ucu yitti.  Bal ballı hoca, ballı hoca.  Şaptan şabadan, kuş dili cabadan.  Bir kale belirlenir. Ebe kalede gözlerini kapatarak belirlenen sayıya kadar (20-30 gibi) sayar. Sayma bitince "Yanın yören, sağım solum sobe, saklanmayan ebe" der ve gözlerini açar. Ebe saklanan oyuncuları bulmaya başlar. Ebe herkesi bulursa (sobelerse) içlerinden birini ebe seçer veya en önce sobelenen ebe olur. Eğer ebe yanlış kişiyi sobelerse "Çanak çömlek patladı" olur ve oyun yeniden başlar. |
| **ETKİNLİK 3**  **ETKİNLİĞİN ADI:** KUTU KUTU PENSE  **ETKİNLİK ZAMANI:** 02.12.2024  **ETKİNLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ:** OKUL BAHÇESİ  Kaç kişiyle oynanır: İstenen sayıda oyuncuyla oynanan tekerlemeli bir oyundur. Malzemeler: Malzeme yoktur.  Nasıl oynanır: Oyuncular el ele tutuşarak daire olurlar ve melodisiyle “kutu kutu pense  Elmamı yense Arkadaşım -bir isim-  Arkasını dönse”   Tekerlemesini söylerler. Adı söylenen oyuncu arkasını döner. Sırayla herkes arkasını döndükten sonra aynı tekerlemeyle önlerine dönerler. |
| **ETKİNLİK 4**  **ETKİNLİĞİN ADI:** KÖREBE  **ETKİNLİK ZAMANI:**16.12.2024  **ETKİNLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ:** SINIF İÇİ ETKİNLİK  Göz bağlama oyunu da denir. Körebe gözleri bağlı olan ebenin öteki oyunculardan birini yakalaması, bazen de yakaladıktan sonra kimliğini söyleyebilmesine dayanır. Yakalanan oyuncu yeni ebe olur. |
| **ETKİNLİK 5**  **ETKİNLİĞİN ADI:** KÖŞE KAPMACA OYUNU  **ETKİNLİK ZAMANI:** 01.01.2025  **ETKİNLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ:** OKUL BAHÇESİ  Beş- altı kişi ile oynanır. Oyunda amaç köşeleri kapmaktır. Bir tane ebe vardır. Oyuncular köşeleri kapmaya çalışırken ebe köşeleri kapmaya çalışır. Dışta kalan ebe olur. |
| **ETKİNLİK 6**  **ETKİNLİĞİN ADI:** KURT BABA OYUNU  **ETKİNLİK ZAMANI:** 20.01.2025  **ETKİNLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ:** OKUL BAHÇESİ  En az dört oyuncu ile oynanır. Yere çiçeğe benzer bir şekil çizilir. Oyuncular arasından bir ana, kurt ve çocuklar seçilir. Anne ortadaki çembere, çocuklar dışarıdaki çemberlerin içine girerler. Anne tüm çocuklarına bir renk verir. Renk seçme işlemi bittikten sonra dışarıda bekleyen kurt gelir ve evin kapısını çalar gibi yapıp “yumurtanız var mı?” diye sorar. Anne “ne renk?” der. Eğer kurdun söylediği renkte bir yavru varsa o oyuncu kaçar kurtta kovalar. Oyuncu kurda yakalanmadan tekrar yuvaya dönebilirse başka bir renk tutarak oyuna devam eder. Ama kurda yakalanırsa kurdun yerine o geçer. Kurt rolündeki oyuncuda yavru olarak yuvaya girip kendine bir renk seçer. Oyun böyle devam eder.  **ETKİNLİK 7**  **ETKİNLİĞİN ADI:** MENDİL KAPMACA OYUNU  **ETKİNLİK ZAMANI:** 03.02.2025  **ETKİNLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ:** OKUL BAHÇESİ  İki grup halinde oynanır. Ortaya bir medil konur ve gruplar eşit uzaklıkta ikiye ayrılır. Orada, oyunu yöneten (ebe) kişinin işaretiyle gruplar, mendili öncelikle kapıp eşlerine getirmeye çalışırlar. Mendili kapan, eşlerine zamanında yetişemezse, diğer gruplar tarafından mendille sırtına vurulur ve karşı grubun adamı olur. Yenen grup, yenilen grubun sırtına binerek, önceden belirlenen yerde tur atar. |
|  |
| **ETKİNLİK 8**  **ETKİNLİĞİN ADI:** YAĞ SATARIM BAL SATARIM  **ETKİNLİK ZAMANI:**17.02.2025  **ETKİNLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ:** OKUL BAHÇESİ  Kaç kişiyle oynanır: Ne kadar çok oyuncu olursa o kadar zevkli olan bir oyundur. Malzemeler: Malzeme yoktur.  Nasıl oynanır: Bir ebe vardır ve diğerleri çember oluşturup yere çökerler. Ebe elinde bir mendille, “yağ satarım, bal satarım, ustam ölmüş ben satarım ustamın kürkü sarıdır satsam onbeş liradır zambak zumbak dön arkanı sıkı sıkı bak” diyerek etraflarında dolaşır. Sonunda mendili birinin arkasına koyar ve koşmaya başlar mendili bıraktığı kişi kalkıp ebeyi kovalamaya başlar. Eğer ebe yakalanmadan onun yerine geçebilirse, diğer oyuncu ebe olur. Eğer yakalanırsa tekrar ebe olur. |
| **ETKİNLİK 9**  **ETKİNLİĞİN ADI:** TRİBOM  **ETKİNLİK ZAMANI: 03**.03.2025  **ETKİNLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ:** SINIF İÇİ ETKİNLİK  En az dört kişiyle oynanır. Önce sayışarak ebe belirlenir. Ebe gözlerini kapatarak oyunculara sırtını dönerek saymaya başlar. Diğer oyuncularda ebeye yaklaşmaya çalışır. Ebe oyunculara döndüğü anda tüm oyuncular hareket etmeden beklerler, eğer hareket eden olursa ebe olur. Ebe tekrar saymaya başladığında oyuncular ebenin sırtına vurarak kaçmaya alışır eğer ebe herhangi bir oyuncuya dokunursa o arkadaşımız ebe olur ve oyun böylece sürer. |
|  |
| **ETKİNLİK 10**  **ETKİNLİĞİN ADI:** BEYAZ KELEBEKLER  **ETKİNLİK ZAMANI:**17.03.2025  **ETKİNLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ: SINIF İÇİ ETKİNLİK**  Daire olarak kelebek gibi dönen çocuklar, kol kola tekerleme söyleyerek dönerler…  **Kelebekler kelebekler yarın bize gelecekler sütlü kahve içecekler oturup oturup gidecekler...** |
| **ETKİNLİK 11**  **ETKİNLİĞİN ADI:** SEK SEK  **ETKİNLİK ZAMANI:** 02.04.2025  **ETKİNLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ:** OKUL BAHÇESİ  Herkes tarafından bilinen sek sek oyunudur. İlk gidiş bitince sondan başa dönüş yapar. Başta çift ayak gidiş dönüşün ardından tek ayak gider ve tamamladığı karelerin içine ismini yazmaya başlar. Başkasının kutusuna basmadan gidiş dönüşü bitiren oyunu kazanır. |
| **ETKİNLİK 12**  **ETKİNLİĞİN ADI:** MENDİL KAPMACA  **ETKİNLİK ZAMANI: 14**.04.2025  **ETKİNLİĞİN UYGULAMA ŞEKLİ:** OKUL BAHÇESİ  İki grup halinde oynanır. Ortaya bir medil konur ve gruplar eşit uzaklıkta ikiye ayrılır. Orada, oyunu yöneten (ebe) kişinin işaretiyle gruplar, mendili öncelikle kapıp eşlerine getirmeye çalışırlar. Mendili kapan, eşlerine zamanında yetişemezse, diğer gruplar tarafından mendille sırtına vurulur ve karşı grubun adamı olur. Yenen grup, yenilen grubun sırtına binerek, önceden belirlenen yerde tur atar. |