

DERS: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF : 1

ÖĞRENME ALANI: SKİPİTTY -ZIP ZIP- (DÜŞÜNME BECERİLERİ)

ALT ÖĞRENME ALANI: OYUN KURALLARINI KAVRAMA

BECERİLER: OYUN KURMA, PLANLAMA, ÜRETKEN DÜŞÜNME, ÖZGÜN DÜŞÜNME, GÖRSEL ALGILAMA, GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME, PLANLI VE DÜZENLİ ÇALIŞMA,

SÜRE: 40 dakika

### Hedef-1: Skipitty(Zıp zıp) oyunu tanıyorum.

#### KAZANIMLAR:

- 1-1 Skipitty oyunu özelliklerini merak eder.
- 1-2 Anlatılanları dikkatle dinler.
- 1-3 Dinlediklerinden çıkarımlarda bulunur.
- 1-4 Oyunun karşılıklı yenmeye dayalı olduğunu bilir.
- 1-5 Oyunun en çok dört kişiyle oynanabildiğini belirtir.
- 1-6 Bölgesinde en çok taş serisini toplayanın kazandığını belirtir.
- 1-7 Kutunun içinden taşları çıkarıp rastgele tahtaya dizer.

#### DERSE HAZIRLIK

Öğretmen derse başlamadan önce öğrencileri sıralarına düzgün şekilde oturmalarını sağlar. Dikkatlerini topladıktan sonra oyunun kutusunu eline alarak "Zıp Zıp" oyununu tanıtır. Çok sevecekleri eğlenceli bir oyun oynayacaklarını belirtir. Oyun kuralları ve oynama şekli hakkında bilgi verir. Daha sonra sınıfı ikiye ayırarak karşılıklı oturmaları gerektiğini belirtir. Oyunları dağıtır.

#### İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıtıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarına yardımcı olur.

Tüm öğrencilerin taşları rastgele tahtaya dizmelerini belirtilir.

Taşlarla karelerin aynı renkte olması gerektiği belirtilir.

Kimin başlayacağı ile ilgili kur'a çekme işlemi gösterir. Bütün gruplara kur'a çektirir.

Daha sonra oyunun nasıl oynanacağı konusunda eline aldığı bir oyun tahtası üzerinde kuralları anlatır.

İlk olarak nereden başlaması gerektiği ve sonraki sürecini anlatır.

(Üzerinden atlacağı taşı alacağı bunun için bir hamlede ne kadar çok taşın üstünden atarsa o kadar çok taş alabileceği belirtilir.)

Oyun başlangıcını göstererek anlatır. Sınıfın oyuna başlamasını ve sonra tekrar kendisini dinlemelerini belirtir.

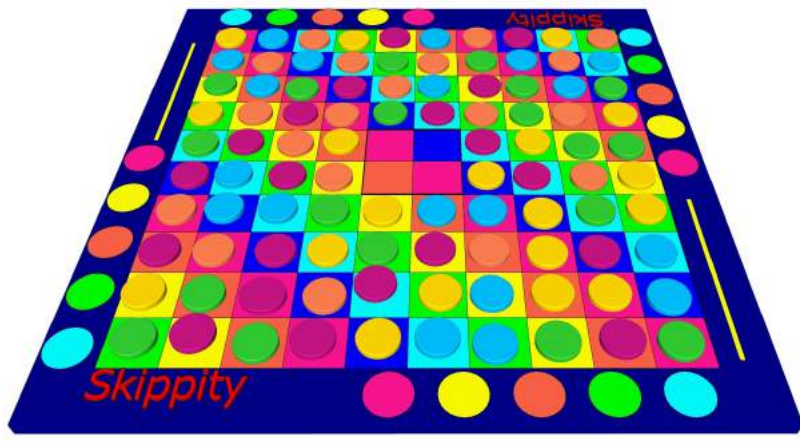
Sınıfı dolaşarak kontrol eder. Oyunu doğru anlamayanlara müdahale eder.

Ders sonuna kadar birkaç oyun oynamalarına izin verilir.

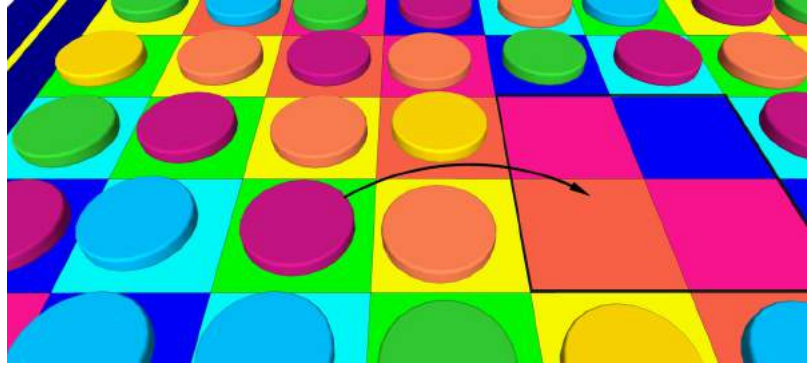
Dersin son beş dakikası uygulamaların toplanmasına ayrılır.

**Bu derste taşların atlaması kuralı herkes tarafından aynı şekilde anlaşılabilir. Kuralları tam anlamaları için acele edilmemeli, ders boyunca oyunu anlamaları için fırsat verilmelidir.**

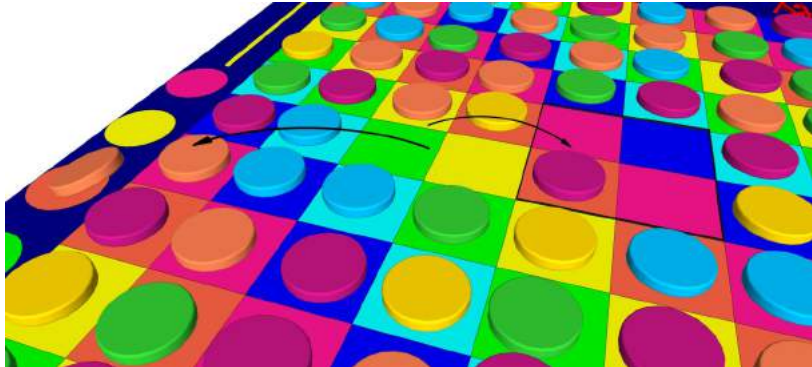
**Eksikler tespit edilir daha sonra kurallar ve taktikler anlatılır.**



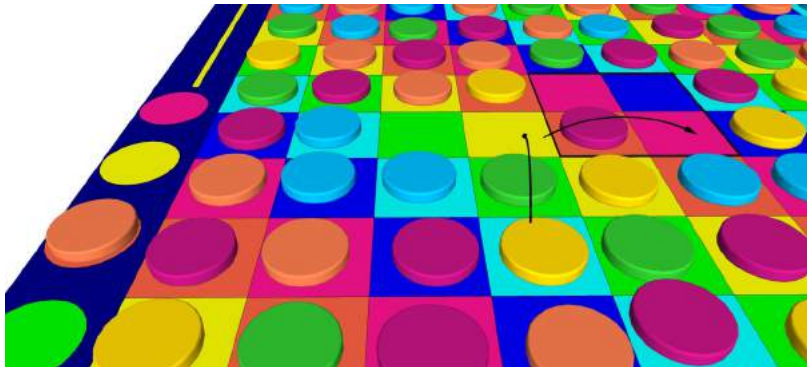
Oyun tahtasının dizilişi şekli .



1. oyuncu pembe taşı turuncunun üzerinden atlatarak boş bir kareye düşer.



Pembe taş boş kareye düşerken, turuncu taşın üstünden atlacağı için turuncu taşı alır.



Sarı taş sırayla yeşil ve pembe taşların üzerinden atlar. Pembe kareye düşerken yeşil ve pembe taşları alır.

DERS: OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİK

SINIF : 1

ÖĞRENME ALANI: SKİPİTTY -ZIP ZIP- (DÜŞÜNME BECERİLERİ)

ALT ÖĞRENME ALANI: OYUN KURALLARINI KAVRAMA

BECERİLER: OYUN KURMA, PLANLAMA, ÜRETKEN DÜŞÜNME, ÖZGÜN DÜŞÜNME, GÖRSEL ALGILAMA, GÖZLEM VE DEĞERLENDİRME, PLANLI VE DÜZENLİ ÇALIŞMA,

SÜRE: 40 dakika

### Hedef-2: Skipitty oyununda taşların hareketleri ve oyun kuralları

#### KAZANIMLAR

- 2-1 Oyun başlangıç kurallarını söyler.
- 2-2 Oyuna nasıl başlanacağını belirtir. Taşların hareketlerini gösterir.
- 2-3 Oyuna nereden başlaması gerektiğini bilir. Uygun bir yerden başlar.
- 2-4 Üzerinden atladığı taşı/taşları alır önündeki uygun renkli yere yerleştirir.
- 2-5 Her oyundan sonra sıranın rakibe geçtiğini bilir.

#### DERSE HAZIRLIK

Öğretmen derse başlamadan önce öğrencileri sıralarına düzgün şekilde oturmalarını sağlar. Oyun kuralları ve oynama şekli hakkında tekrar bilgi verir. Daha sonra sınıfı ikiye ayırarak karşılıklı oturumları gerektiğini belirtir. Oyunları dağıtır.

#### İŞLENİŞ:

Öğretmen oyunları dağıttıktan sonra öğrencilerin kutuları açmalarını ve taşları dizmelerini bekler.

Taşların dizilimi bittikten sonra oyuna başlamaları için kur'a çekilmesi belirtilir.

“Çocuklar oyuna başlamadan önce size farklı bir taktik anlatacağım. Bu oyunun en önemli yanı bir hamlede birden çok taşın üstünden atlayabilmektir. Yani yanlış yere değil, her defasında bir taşın üstünden atlayıp boş bir kareye düşmelidir. Başlangıç taşı kaç tane atlıyorsa o kadar atlamalıdır.”

Daha sonra oyunun nasıl oynanacağı konusunda eline aldığı bir oyun tahtası üzerinde kuralları tekrar eder.

İlk olarak nereden başlaması gerektiği ve sonraki sürecini tekrar anlatır.

Öğretmen “Bu oyunda yenme ve yenilme vardır. Bu konuda küsmemeliyiz.” uyarısında bulunur.

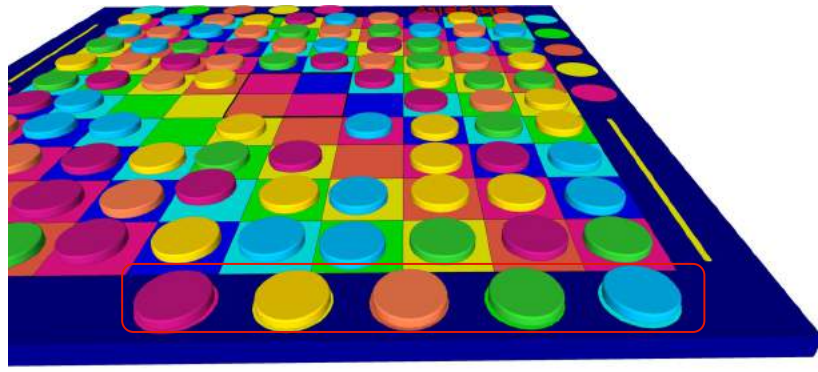
Sınıfı dolaşarak kontrol eder. Oyunu doğru anlamayanlara müdahale eder.

Ders sonuna kadar birkaç oyun oynamalarına izin verilir.

Dersin son beş dakikası uygulamaların toplanmasına ayrılır.

**Bu derste taşların atlaması kuralı herkes tarafından aynı şekilde anlaşılmalıdır. Kuralları tam anlamaları için acele edilmemeli, ders boyunca oyunu anlamaları için fırsat verilmelidir.**

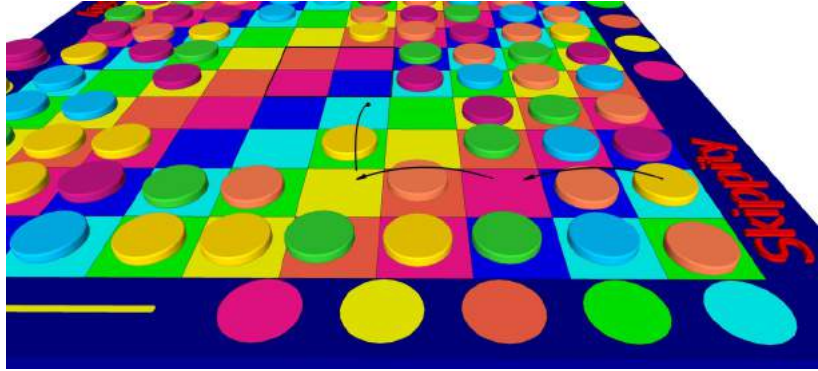
**Eksikler tespit edilir daha sonra kurallar ve taktikler anlatılır.**



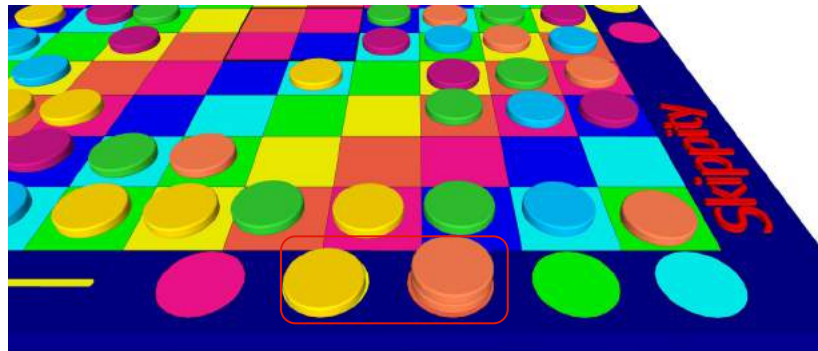
Örnekte görüldüğü gibi seriyi tamamlayan 1 puan alır. Oyun sonunda en çok seri yapan kazanır.



Burada pembeler sadece iki tane olduğu için diğerlerinin sayısı önemli değildir. Sadece 2 puan alabilir.



Sarı taş turuncu taşın sonra da sarı taşın üstünden atlayarak turkuaz kareye düşer. İki turuncu sarı taşı alır.



Görüldüğü gibi bir hamlede üç taşın üstünden atlayarak kendi bölgesine koydu.