**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 1. HAFTA ( 21 - 25 Eylül )**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40+40 |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.1.1. Yer değiştirme hareketlerini artan bir doğrulukla yapar. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | Yer Değiştirme Hareketleri” kartlarındaki (sarı, 3‐8 arasındaki kartlar) etkinlikler kullanılmalıdır. Koşma kartı ile (3. kart) başlanarak sıra olmaksızın diğer kartlardaki etkinlikler yeri geldiğinde kullanılabilir.  **Oyunlar:** Sıranı Bul, Müzikli Yer Kapmaca, Seken Yılan, Tanışma Dansı, Aç Fil, Mısır Patlatma, Oyuncak Oyunu, Kıvrımlı Koşu vb. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | **Sıranı Bul:** Öğrenci sayısına göre iki veya üç grup oluşturulur. Her gruptaki öğrenciye birden başlayarak rakamlar verilir. Her öğrencinin aldığı rakam büyük bir kâğıda yazılarak öğrencinin göğüs kısmına tutturulur. Öğrencilerin grubunu ve grup arkadaşlarını tanıması sağlanır. Verilen komut veya müzik ile tüm öğrenciler birbirlerinin arasına girer. Daha sonra müzik kesilerek her öğrencinin grubunda, sayısına göre sıraya girmesi beklenir. İlk sıraya giren grup alkışlattırılır.  **Müzikli Yer Kapmaca Oyunu:** Oyun için bir müzik seçilir. Her öğrencinin bir yeri vardır. Ebe ortada bekler. Öğretmen müziği başlatarak öğrencilere yürüyüş, galop, kayma vb. yaptırır. Bu esnada müziği aniden keser. Her öğrenci yerine oturmaya çalışır. Ebe de onlar otururken kendine yer kapmaya çalışır. Açıkta kalan öğrenci yeni ebe olur.  **Seken Yılan:** Öğrenciler sınıf mevcuduna göre gruplara ayrılır. Her grup belirlenen çizginin arkasında derin kolda sıraya geçer. Grupların önünde belirli mesafede beş tane huni koyulur. Verilen işaretle öğrencilerin bunların arasından zıplayarak, sekerek vb şekilde geçerek grubunun arkasına derin kolda sıraya geçmesi istenir.  **Tanışma Dansı:** Öğrenciler iç ve dış grup olarak iki gruba ayrılırlar. Öğretmenin komutuyla ellerini çırparak sağa ve sola doğru şarkı söyleyerek dönerler. Şarkının durduğu yerde öğrenciler yüz yüze dönerler ve karşılarına çıkan eşle üç kez el ele vurur, sonra üç kez bacaklara vurulur. İçteki eşle dıştaki eş yer değiştirir. Oyun değişik yönergelerle devam eder.  **Aç Fil:** Öğrenciler gruplara ayrılır. Her grubun bir kovası olur. Her kovanın etrafı sınırlarını belli etmek için daire içine alınır. Öğrencilerin her birine ait kum torbaları olur. Bu torbalar öğrencilerin bulunduğu çizginin önünde kutu üzerinde durur. “Başla” komutunun verilmesiyle birlikte her grubun başındaki öğrenci bir kum torbası alıp, gidip kovanın içine atar. Önce bitiren grup oyunu kazanmış olur.  **Mısır Patlatma:** Öğrenciler daire çizgisinde yere çömelirler. Öğretmen öğrencilere “şimdi sizinle mısır patlatacağız. Hepinizin ellerinde elek var” der. Mısırları önce ateşte ısıtacaklarını söyler. Sonra çocuklar ellerinde elek varmış gibi kollarını sağa sola sallamaya başlar ve mısır patlatıyormuş gibi yaparlar. Bu sırada öğretmen “pattt” diye bağırır. Bütün öğrenciler bu sesi duyunca oldukları yerde sıçrarlar ve yine eski durumlarını alırlar. Öğretmen “patt” demeden kimse mısırını patlatmaz. Komutu yanlış anlayan öğrenci yönergeyi tekrar uygular.  **Oyuncak Oyunu:** Bütün öğrenciler daire şeklinde sıralanırlar. Öğrencilerden biri ortadadır. Bütün öğrencilere birden altıya kadar numaralar verilir. Sonra bu numaralara isimler takılır. Örneğin 1 numaralı öğrenciler tren,2 numaralı öğrenciler otobüs vb isimler verilir. İsimler verildikten sonra ortadaki öğrenci “trenler” diye bağırır. Tren olan numaralar dairenin dışına çıkıp dairenin etrafında koşarak tekrar yerlerine gelmeye çalışırlar. Yerine ilk gelen öğrenci elini havaya kaldırır ve ortadaki ile yer değiştirerek ikinci oyunu o kişi başlatır.  **Kıvrımlı Koşu:** Oyun oynanacak alana düz bir çizgi çizilir. Bu çizginin üzerine belirli aralıklarla top koyulur. Öğrenciler bu topların arasından kıvrılarak geçerler. Topların bitiminde geriye döner ve aynı şekilde kıvrımlı koşuyla başladığı yere geri dönerler. Öğrenciler bu tür kıvrımlı koşuya alıştıktan sonra iki grup halinde yarışmalı şekilde bu oyunu oynayabilirler. |
| **Açıklamalar** | “Kartlarda verilmiş olan “öğrenme anahtarı” etkinliklerde öğrencilere geri bildirim verirken kullanılmalıdır.  Etkinliklere kısa mesafe ve yavaş tempoda yer değiştirme hareketleri ile başlanmalı, daha sonra mesafe ve hız kademeli şekilde artırılmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | Yer değiştirme gözlem formu ile değerlendirilir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 2. HAFTA (28 EYLÜL- 02 EKİM )**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40+40 |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.1.2. Yer değiştirme hareketlerini vücut, alan farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak yapar. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | “Yer Değiştirme Hareketleri” kartlarındaki (sarı, 3‐8 arasındaki kartlar) etkinlikler kullanılmalıdır.  Galop–kayma kartı (6.kart) ile uygulamalara başlanıp diğer kartlardaki etkinlikler yeri geldiğinde kullanılmalıdır.  **Oyunlar:** Bak Gör Uygula, Hey Dansı, Bakkallar‐Manavlar‐Balıkçılar, Uzak-Yakın, Elma Toplama, Günaydın, Sekerek Yer Kapmaca, Kuzular Yarışması vb. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | **Bak Gör Uygula:** Oyun oynanacak mekânda öğrencilerin ikişerli grup oluşturmaları sağlanır. Grupların birbirlerine çok yakın olmamasına dikkat edilir. Öğretmen öğrencilere verdiği komutla vücudunun bölümlerini kullanarak hareket etmelerini söyler(sağa yürü sola yürü, yavaş yürü, hızlı yürü, öne yürü  vb.).Daha sonra öğrencilere bu hareketleri grup içinde birbirlerine yaptırmaları söylenir. Öğretmenin verdiği komutla önce her gruptan bir öğrenci arkadaşına ister sözlü ister uygulamalı olarak göstererek hareketleri yaptırır. Öğretmenin komutuyla eşler değişir.  **Hey Dansı:** Öğrenciler kızlar ve erkekler olarak iki gruba ayrılır. Bir grup iç daire diğer grup dış daire olur. Öğrenciler el ele tutuşurlar. İç grup yüzlerini dış gruba döner. Komutla birlikte iç ve dış daireler aynı anda önce sola, sonra sağa doğru hareket ederler. Bu yer değiştirme sırasında öğrencilerden biri “heyyyy” diye bağırır. Öğrenciler bu komutu alınca ellerini bırakır ve aralardan iç grup dış grubun, dış grupta iç grubun yerine geçer. Tekrar el ele tutuşurlar ve bu şekilde oyun devam eder.  **Bakkallar, Manavlar, Balıkçılar:** Öğrenciler eşit olarak üç gruba ayrılırlar. Her bir gruba sırayla bakkallar, manavlar, balıkçılar ismi verilir. Ortaya büyük üç daire çizilir. Bu daireler de bakkal, manav ve balıkçı dükkânları olur. Öğrenciler oyun alanında serbestçe dolaşırlar “başla” komutuyla öğrenciler kendi bulundukları daireye girip el ele tutuşurlar. El ele ilk tutuşan grup diğer gruptan bir oyuncu alma hakkına sahip olur. Oyuncusu biten grup oyunu kaybetmiş sayılır.  **Uzak-Yakın:** Öğrenciler oyun mekânında dağınık şekilde dururlar. Öğretmen kendisinden en uzakta ve en yakında olan öğrencinin adını söyler ve yanına çağırır. Her öğrenci kendine bir eş seçer ve müzik açıldığında oyun başlar. Öğrenciler birbirlerinden en uzak noktaya giderler. Müzik durduğunda ise birbirlerine doğru koşarak en kısa sürede yakınlaşmaya çalışırlar. En kısa sürede koşarak birbirine yakınlaşan öğrenciler alkışlanır.  **Elma Toplama:** Öğretmen öğrencilere elma resmi gösterir. Öğretmen “hopluyoruz, zıplıyoruz daldan elma topluyoruz.” cümlesini öğrencilerle birlikte söyler. Öğretmen öğrencilerden zıplayarak elma toplama hareketini yapmalarını ister. Öğretmen “bekçi geliyor saklanıyoruz.” diye bağırır ve bütün öğrenciler yere çömelip büzülürler. Öğrencilerden birinin üzerine örtü örtülür. Bütün öğrenciler ayağa kalkar ve öğretmen bekçi kimi götürmüş diye öğrencilere sorarak tahmin etmelerini söyler. Tahmini doğru çıkan kişi öğretmen yerine yeni yönergeleri verecek kişi olur.  **Günaydın:** Öğrenciler daire oluştururlar. Aralarından bir ebe seçilir ve bu kişi dairenin dışında durur. Ebe öğrencilerin etrafında dolaşırken hafifçe bir arkadaşının omzuna dokunur ve “benimle gelme.” der. Dokunulan kişi ayağa kalkar ve ebenin ters yönünde koşmaya başlar. Karşılıklı geldikleri yerde birbirlerini eğilerek selamlarlar ve “günaydın” derler. Boş yeri kapmak için koşmaya devam ederler. Boş yeri kapamayan yeni ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.  **Sekerek Yer Kapmaca:** Ebe seçilir. Öğrenciler geniş bir daire oluştururlar. Her öğrencinin ayaklarının çevresine bir daire çizilir. Ebe ortada durur. Daire içinde bulunan öğrenciler birbirleriyle işaretleşerek yer değiştirirler. Yer değiştirmek için gidişler tek ayakla ve seke seke yapılır. Ebe de en ortada çizilmiş olan kendi dairesinin içindedir. İki öğrenci yer değiştirmek için seke seke giderlerken ebe de onlardan birinin yerini kapmak için zıplayarak boş daireye doğru gider. Kimin yeri kapılırsa yeni ebe o kişi olur. Oyun bu şekilde devam eder.  **Kuzular Yarışması:** Öğretmen öğrencilere kuzular yarışması yapacağını söyler. Oyun için başlangıç ve bitiş noktası belirlenir. Öğrenciler ikişerli gruplara ayrılır. Başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar kuzu taklidi yaparak en hızlı ulaşan grup birinci olur. Oyun değişik hayvan taklitleriyle sürdürülür. |
| **Açıklamalar** | Farklı ebatlarda oyun alanları kullanılarak öğrencilerin kişisel ve genel alanını öğrenmesi sağlanmalıdır. Yer değiştirme hareketlerinin yönü, seviyesi ve hızı değiştirilerek bireysel, eşli ve grupla yapabilecekleri etkinlikler düzenlenmelidir. Atlama ve sıçrama hareketlerinde öğrencinin seviyesine uygun olarak düşük ve orta seviyede engeller ve alan seçilmelidir. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | Yer değiştirme gözlem formu ile değerlendirilir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 3. HAFTA ( 05 – 09 EKİM )**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40+40 |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.1.3. Dengeleme hareketlerini artan bir doğrulukla yapar. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | “Dengeleme Hareketleri” kartlarındaki (sarı, 9‐17 arasındaki kartlar) etkinlikler kullanılmalıdır.  Dengeleme hareketleri kart grubundan ağırlık aktarımı (12.kart) ve statik‐dinamik (15.kart) denge kartlarıyla uygulanmaya başlanmalı ve diğer kartlardaki etkinlikler yeri geldiğinde kullanılmalıdır.  **Oyunlar:** Sek Sek, Don Çözül, 8‐4‐2 Oyunu, Hasta İyileşti, Tıp Oyunu, Çürük Yumurta, Asiye As, Oynayan Minder, Tilki Kapanı vb. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | **Sek Sek:** Yere peş peşe birden sekize kadar kareler çizilir. Öğrenci birinci kareye atılan taşa basmadan tek ayak üzerinde zıplayıp sekizinci kareye kadar gider ve tek ayakla zıplayarak birinci kareye geri döner. Taşı alır ve çizgiye basmadan kareden çıkar. Oyun bu şekilde 2,3,4,…8. kareye kadar devam eder. Taş karenin dışına atılırsa veya ayak çizgiye basarsa oyun sırası arkadaşına geçer.  **Don-Çözül:** Sınırları belirlenmiş mekânda öğrenciler serbestçe dolaşırlar. Öğretmen (sağ elini kaldırarak, sol elini kaldırarak, zıplayarak) değişik yönergeler vererek hareket etmelerini söyler. Öğrenciler hareketi yaparken öğretmen “donnn” der. Öğrenciler hareketsiz kalırlar. “Çözül” dediğinde yeni komuta göre hareket etmeye başlarlar.  **8-4-2 Oyunu:** Öğrenciler oyun oynanacak mekânda dağınık şekilde yüzleri duvara dönük durur. Duvara öğrencilerin görebileceği büyüklükte 8-4-2 rakamları asılır. Öğretmen sekiz rakamını söylediğinde öğrencilerin hepsi sekiz kez ayaklarını yere vurur ve donar. Öğretmen dört rakamını söylediğinde herkes dört kez ellerini çırpar ve donar. Öğretmen iki rakamını söylediğinde öğrenciler iki kez parmaklarını şıklatır ve donar. Rakamlardaki hareketler çeşitlendirilebilir.  **Hasta İyileşti:** Öğretmen hastalıkla ilgili kelimeleri oyuna katılan öğrencilere dağıtır. “Doktor, hemşire, hastabakıcı, aspirin vb.” öğrencilere bu adları unutmamaları söylenir. Öğretmen size bir hikâye anlatacağım der. Bu hikâye içinde ismi geçen kişi kalkıp tekrar oturacak der ve hikâyeyi anlatmaya başlar. Mesela “dün eve giderken başım çok ağırdı, bir aspirin içtim. Eve gidince annem bir doktor çağırdı.” gibi hikâyeye devam edilir. “Aspirin, doktor” ismini alan öğrenciler kelimenin geçtiği yerlerde yerlerinden kalkıp tekrar otururlar. Hikâye değiştirilerek devam eder. Yeni hikâye oluşturmak isteyen öğrenci olursa onlara da izin verilir.  **Tıp Oyunu:** Okul bahçesinde oynanan bir oyundur. Öğrencilerden biri tıp diyecek kişi olarak seçilir. Öğrenciler dağınık şekilde oyun alanında dolaşırken tıpçı, “tıp” diye bağırır. Öğrenciler sesi duyunca oldukları yerde donarlar. Sallanan, hareket eden oyuncu olursa yeni tıpçı o kişi olur.  **Çürük Yumurta:** Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Diğer öğrenciler daire çizgisinde çömelirler, ellerini dizleri önünde kenetlerler. Oyun başlayınca ebe dairenin ortasında dolaşmaya başlar. “Bu yumurta sağlam mı? Çürük mü?” der ve bir arkadaşının başına hafifçe dokunur. Dokunulan öğrenci düşmeden, çömelik pozisyonda dengede kalmaya çalışır. Dengesi bozulup geriye düşen ya da kenetli elleri çözülen kişi oyunu kaybeder. Sona kalan birkaç öğrenci alkışlanır.  **Asiye As:** Öğrenciler el ele tutuşarak daire oluştururlar. Bir yandan aşağıdaki sözleri ezgiyle söylerken bir yandan da sağa ya da sola doğru yürüyerek dönerler. Yürüme ve şarkı temposu giderek hızlanır. Öğrenciler koşmaya başlarlar. Şarkının üçüncü, dördüncü söylenişinin bitiminde ellerini bırakarak birden bire yere çömelirler. Çömelirken yere düşen öğrenciler için “heyyyy” diye bağırılır.  Asiye as. Altın tas, Ayağıma basma, Tahtaya bas.  Tahta çürük, Çivi tutmaz. Asiye büyük, Kin tutmaz.  **Oynayan Minder:** Öğrenciler gruplara ayrılırlar. Her grubun kendine ait bir minderi olur. Minderin altına toplar saklanır. Öğrenciler aralarından bir öğrenci seçerler ve bu öğrenci minderin üzerine çıkar. Diğer öğrenciler minderin etrafından tutarak minderi sağa, sola hareket ettirirler. Minderin üzerindeki öğrenciyi minderin dışına çıkarmaya veya ellerini mindere değdirmeye çalışırlar. Sırayla yer değiştirirler.  **Tilki Kapanı Oyunu:** Öğrencilerin arasından iki gönüllü kişi seçilir. Bu iki oyuncu karşılıklı olarak kollarını birbirine uzatıp yukarı-aşağıya hareket ettirerek kaldırır, köprü yaparlar. Burası tilki kapanıdır. Diğer öğrenciler bu kapandan geçmek üzere sıralanırlar. Oyun, öğretmenin komutuyla başlar. Öğrenciler birer birer bu kapanın içinden geçmeye çalışırlar. Kapan aşağı-yukarı hareket ederek oyuncuların geçmesine yardımcı olur. Öğretmen ikinci kez komut verince aniden kollar aşağı indirilir ve kapan kapatılır. İçeride kalmış olan oyuncular yakalanmış sayılırlar ve onlar da diğer kapanın yanında ikinci ve üçüncü kapanı oluştururlar. Oyunda kapan dışında kalan son üç öğrenci tilki sayılır ve alkışlanır |
| **Açıklamalar** | Kartlarda verilmiş olan “öğrenme anahtarı” öğrencilere geribildirim verirken etkinliklerde kullanılmalıdır. Öğrencilerin dinamik ve statik dengeleme hareketlerini daha koordineli ve istenilen şekilde (uygun formda) yapmaları sağlanmalıdır. |
| **Ölçme ve**  **Değerlendirme** | Denge (statik-dinamik becerileri) formu ile değerlendirilir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 4. HAFTA (12 – 16 Ekim)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40'+40' |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.1.4. Dengeleme hareketlerini vücut, alan farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak yapar. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | “**Dengeleme Hareketleri”** kartlarındaki (sarı, 9-17 arasındaki kartlar) etkinlikler kullanılmalıdır. Eğilme (9. kart), başlama–durma (14.kart) ve statik-dinamik denge (15. kart) kartlarıyla etkinliklere  başlanabilir. Sıra olmadan diğer kartlardaki etkinlikler yeri geldiğinde kullanılabilir.  **Oyunlar:** Horoz Dövüşü, Ayak Ayak Yürüme, Fırıldak Oyunu, İstasyon vb. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Yöntem ve Teknikler** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | **Horoz Dövüşü:** Öğrenciler iki kümeye ayrılırlar. Kümeler karşılıklı iki sıra haline getirilir. Öğrenciler çömelirler. İki ellerinin avuçlarını arkadaşlarının yüzü hizasında açarlar. Oyun başladığında her öğrenci karşısındaki öğrencinin ellerinin içine kendi avuçlarıyla vurmaya çalışır. Amaç karşısındakinin dengesini bozmak ve onu, ellerini yere değdirtmeye zorlamaktır. Bu oyun sırasında karşıdaki öğrencinin omzuna, göğsüne, dizlerine, başına vurulmaz yalnızca avuç içlerine vurulur. Ayağa kalkmadan dengeyi sağlamak için sağa-sola hareket edilebilir. Yere oturup düşen, ellerini yere değdiren oyunu kaybetmiş sayılır. Hangi kümede yanan öğrenci çok olursa o küme oyunu kaybetmiş olur.  **Ayak Ayak Yürüme:** Bir ayağın burnuna öteki ayağın topuğunu değdirerek yapılan yürüyüşe ayak ayak yürüme denir. Bu oyunda öğrenciler yaklaşık bir metre arayla arka arkaya dizilirler. Yerin elverişli durumuna göre dizilme, birerli ikişerli ya da üçerli olabilir. Oyun başladığında her öğrenci kollarını iki yana açar ayak-ayak yürür. Yürüme yolundan ayrılan, ayak-ayak yürümede yanlış yapan ya da dengesi bozulan olduğunda oyun tekrar başlar.  **Fırıldak Oyunu:** Öğrenciler aralarından bir fırıldak seçerler. Öteki öğrenciler duvardan belirli uzaklıkta sıra olup beklerler. Fırıldak yüzünü duvara döner. Fırıldak 1-2-3- diye sayı sayarken, her sayışta iki elinin avuçlarını duvara vurur ve hemen arkasını döner. Fırıldağın sayı sayması sırasında diğer öğrenciler de durdukları yerden yürümeye başlarlar. Amaçları ebeye görünmeden gelip onun arkasına dokunmaktır. Öğrenciler yürürken fırıldak da saymasını bitirip hemen arkasına dönünce kimi yürürken görürse onun adını söyler. Adı söylenen öğrenciler yanmış olur. Fırıldak dönünce tüm öğrenciler durur. Duran öğrenciler yanmaz. Fırıldak yeniden saymak için arkasına döndüğünde yürüyüş yeniden başlar. Yanmadan gelip fırıldağa dokunan fırıldak olur. Oyun bu şekilde sürer.  **İstasyon:** Oyun oynanacak mekân dörde bölünür. Öğrenciler eşit olarak bu bölgelere yerleştirilir. Her bölge, kendisine bir hayvan ismi koyar. Öğrenciler bölgelerinde çömelik durumda bekler. Öğretmen hangi alanın kartını yukarı kaldırırsa o bölgedeki öğrenciler ayağa kalkıp kendi bölgelerinin hayvan sesini hep birlikte söylerler. Bu sesi çıkarma öğretmenin ikinci kartı havaya kaldırışına kadar devam eder. Öğretmen ikinci kartı yukarı kaldırdığında birinci grup çömelir, yeni grup ayağa kalkar. Belli sürelerde bölgeler değiştirilir. Her grubun tüm bölgelere geçişine kadar oyun devam eder. |
| **Açıklamalar** | Kartlarda verilmiş olan “öğrenme anahtarı” öğrencilere geribildirim verirken etkinliklerde kullanılmalıdır.  Öğrencilerin dinamik ve statik dengeleme hareketlerini daha koordineli ve istenilen şekilde (uygun formda) yapmaları sağlanmalıdır. |
| **Ölçme ve**  **Değerlendirme** | Dereceleme tipi gözlem formları (çok iyi, iyi, orta ve geliştirilmeli), yer değiştirme hareketleri gözlem formu ve denge (statik-dinamik becerileri) formu ile değerlendirilir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 5. HAFTA ( 19 – 23 Ekim )**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40+40 |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.1.5. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri artan bir doğrulukla yapar. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | “Nesne Kontrolü Gerektiren Hareketler” kartlarındaki (sarı, 18‐26 arasındaki kartlar) etkinlikler kullanılmalıdır. Atma‐tutma (19. kart) ve yakalama (20. kart) etkinlikleri ile başlanabilir. Diğer kartlardan yeri geldiğinde yararlanılmalıdır.  **Oyunlar:** Alanında Top Bırakma, Resmi Vur Sayıyı Al, Uzağa Fırlat, Üstünden Altından, Elden Ele Eşya Verme, Çocuktum Büyüdüm Öğretmen Oldum vb. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Yöntem ve Teknikler** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | **Alanında Top Bırakma:** Öğrenciler iki grup halinde çizgi ile ayrılmış alanlara dağılırlar. Ortada çok sayıda top vardır. Başlama komutuyla her öğrenci topları kendi alanından karşı alana atarak topları alanından uzaklaştırmaya çalışır. Belirli bir süre sonunda oyun durdurularak her iki alandaki toplar sayılır. Hangi grubun alanında daha çok top varsa o grup oyunu tekrar başlatır.  **Resmi Vur Sayıyı Al:** Oyun oynanacak mekân içinde öğrenciler gruplara ayrılır. Her grubun önüne belirli mesafede meyve, sebze, hayvan, geometrik şekiller vb. çizilmiş resimler koyulur. Bu resimlere birden ona kadar rakamlar verilir. Resimler en çok on tane olur. Resimlerin çizildiği yerden belirli uzaklıkta öğrencilere düz bir çizgi çizilir ve bunun arkasında sıraya geçmeleri söylenir. Öğrenciler içi kum, nohut, fasulye vb. doldurulmuş keseleri sırayla bu meyvelerin üzerine atmaya çalışırlar. Gruptaki tüm öğrenciler atışlarını yaptıktan sonra oyun tekrar baştan başlar.  **Uzağa Fırlat:** Öğrencilerin her birine birer top verilir ve sırasıyla ellerindeki topu oyun mekânın en uzak noktasına fırlatmaları istenir. En uzağa iki kez fırlatan öğrenciler birleşir. Oyun sonunda en çok öğrenci oluşturan grup belirlendiğinde oyun tekrar başlar.  **Üstünden Altından:** Öğrenciler gruplara ayrılırlar. Belirli mesafede ellerinde karşılıklı ip tutan iki öğrenci olur. Öğretmenin “başla” komutuyla sıradaki öğrenciler ipi tutan kişilerin söyledikleri şekilde topu yuvarlarlar. İpi tutan “altından” derse topu, ipin altından; “üstünden” derse topu, ipin üstünden gönderirler. Atamayan öğrenci, ipi tutan öğrencilerden biriyle yer değiştirir.  **Elden Ele Eşya Verme:** Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Gruplar arka arkaya aynı hizada otururlar. Başlama komutuyla ellerindeki ekipmanı baş üzerinden geriye elden ele verirler. Aynı şekilde ekipmanı arkadan öne doğru elden ele gönderirler. Önce tamamlayan grup alkışlanır.  **Çocuktum, Büyüdüm, Öğretmen Oldum:** Sınıf sayısına göre öğrenciler gruplara ayrılır. Her gruptan bir öğrenci öğretmen olur. Her grup için bir çizgi çizilir ve öğrenciler çizginin arkasında yan yana sıraya girerler. Öğretmen rolünde olan öğrenci arkadaşlarının karşısına geçer ve elindeki topu sırayla arkadaşlarına atar.(mesafe, öğrencilerin yaş ve gelişim özelliklerine göre öğretmen tarafından ayarlanır.) Öğrenci atılan topu tutabilirse yeni öğretmen o olur. Tutamazsa sıranın sonuna geçer. |
| **Açıklamalar** | Nesnelerin (fasulye torbası, farklı ebatlarda toplar, kutular vb.) vücudun çeşitli bölümleri kullanılarak kontrol edilebileceği bireysel ve eşli etkinlikler düzenlenmelidir. Öğrenciden hafif ve küçük ebatlardaki nesneleri omuz üzerinden 6‐7 m’den uzağa atması beklenmelidir. Bu düzeyde nesnelerin istenilen hedefe atılmasından çok hareketin yapılma şekli(formu‐bkz.öğrenme anahtarı) daha önemlidir. Topu olduğu yerde sektirme etkinliklerinde öğrenciden 7‐8 sektirme yapılması istenebilir. |
| **Ölçme ve**  **Değerlendirme** | Nesne Kontrolü Gerektiren Hareketler: Ayakla Vurma formu ile değerlendirilir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 6. HAFTA ( 26 – 30 Ekim )**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40+40 |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.1.6. Nesne kontrolü gereken hareketleri alan, efor farkındalığı ve hareket ilişkilerini kullanarak yapar. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | “Nesne Kontrolü Gerektiren Hareketler” kartlarındaki (sarı, 18‐26 arasındaki kartlar) etkinlikler kullanılmalıdır. Yakalama (20. kart), ayakla vurma (21. kart), raketle vurma  (25. kart) etkinliklerine öncelik verilmelidir.  **Oyunlar:** Havuç, Yerdeki Yuvarlak, Elma vb. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Yöntem ve Teknikler** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | **Havuç:** Öğrenciler iki gruba ayrılır. Havuca ulaşabilmek için oyun oynanacak mekânın değişik yerlerine engeller koyulur. Her grup öğretmenin “başla” komutu vermesiyle sıçrayarak atlama, yuvarlanma, koşma, zıplama, vb. gibi engellerden geçerek havuca ulaşması ve aynı yoldan geri gelmesi gerekir. Müzikle başlayan oyun öğretmenin müziği durdurmasıyla son bulur. En çok sepetine havuç toplayan öğrencilere topladıkları havuçlar için teşekkür edilir.  **Yerdeki Yuvarlak:** Oyun oynanacak mekâna çemberler yerleştirilir. Öğrenciler dört kişilik gruplara ayrılırlar. Öğrenciler belirlenen çizginin arkasında dururlar, ellerinde topa vurabilecekleri birer sopa, raket veya başka bir ekipman bulunur. Amaç ellerindeki topu çemberin içine yuvarlamaktır. En çok çember içine top sokan grup oyunu kazanmış olur.  **Elma:** Öğrenciler iki eşit gruba ayrılırlar. Karşılıklı tek sıra olurlar. Araya bir daire çizilir. Dairenin içine çok sayıda cisimler konur. Öğretmen öğrencilerden birinin adını söyler. Adı söylenen öğrenci dairenin içinden alabildiklerini toplar ve gruba getirir. Eşyalar tekrar daireye konur. Bu kez karşı gruptan bir öğrenci adı söylenir. Oyun böyle devam eder. Eşyaları hızlı toplayan grup oyunu tekrar başlatır. |
| **Açıklamalar** | Öğrencilerden vücut parçalarını kullanarak çeşitli nesneleri (fasulye torbası, top, kutu, silindir vb.) tutması ve taşıması istenmelidir. Ellerini ve ayaklarını kullanarak topu düz, dairesel, zikzak (engeller arasında); şeklinde yavaş tempoda sürmesi sağlanmalıdır.  Benzer çalışmaların daha büyük ve ağır nesnelerle eş ve grup ile yapılması istenebilir. |
| **Ölçme ve**  **Değerlendirme** | Yer değiştirme hareketleri gözlem formu ve yürüme becerisi gözlem formu ile değerlendirilir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 7. HAFTA ( 02 – 06 KASIM )**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40'+40' |
| **Kazanımlar** | BO.2.2.3.1. Bayram, kutlama ve törenlere istekle katılır. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | Tüm sarı kartlardaki fiziki etkinlikler ve önceki kazanımlarda önerilen oyunlardan yararlanılmalıdır. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | Öğrenciler bayramlardaki etkinliklerle ilgili gözlemlerini anlatırlar. Öğrencilere, bir gösteride sunulmak üzere seçilen sportif bir etkinliğin, herhangi bir yörenin halk dansını veya bir dans gösterisi için birçok rol seçenekleri sunulur. Seçtikleri bu rollerle ilgili duygu ve düşünceleri sorulur.  Ardından Sınıfça Bayram Kutluyoruz adlı oyun oynatılır.  **“Sınıfça Bayram Kutluyoruz”:** Öğrenciler, bir hafta öncesinden bayram gösterilerini sunacak olanlar ve seyirciler olarak iki gruba ayrılır. Gösteri grubunda bulunan öğrencilere rehberlik yapılarak farklı gösteriler yapmaları için yönlendirilir. Bir hafta süresince çalışan öğrenciler, ders saatinde gösterilerini sınıfa sunarlar. Seyirci olan öğrenciler ise arkadaşlarının gösterisini değerlendirerek bayramları daha coşkulu kutlamak için ne yapmak gerektiğini tartışırlar. |
| **Açıklamalar** | Öğrencilerin belirli gün ve haftalarla ilgili rontlar, halk dansları, oyun ve dans etkinliklerine katılmaları için gerekli yönlendirmeler yapmalıdır.  Katıldığı veya izlediği bu etkinliklerle ilgili olarak “Başka nelere yer verilmesini isterdiniz?” sorusu yöneltilebilir. Öğrencilerin görevli veya izleyici olarak katıldıkları bu etkinlikler hakkında hissettikleri duygu ve düşüncelerini arkadaşlarıyla paylaşmaları sağlanmalıdır. |
| **Ölçme ve**  **Değerlendirme** | Grup değerlendirme formları ve öz - akran değerlendirme formları ile değerlendirilir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 8 VE 9. HAFTA ( 09 - 27 Kasım )**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40' |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.1.7. İki ve daha fazla hareket becerisini birleştirerek artan doğrulukla uygular. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | “Birleştirilmiş Hareketler” kartlarındaki (sarı, 27‐33 arasındaki kartlar) etkinlikler kullanılmalıdır. Kuyruk yakalama/top toplama oyunu (27.kart), hedef oyunları (29. Kart) ve atma‐vurma oyunlarından (30. kart) öncelikle yararlanılmalıdır.  **Oyunlar:** Yedi, Sebzeler ve Meyveler, Dört Kere Zıpla Üç Kere El Çırp vb. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Yöntem ve Teknikler** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | **Yedi:** Öğretmen oyun oynanacak mekâna büyük bir yedi rakamı asar. Öğrencilere; “bu rakamın kış mevsiminde çok üşümüş olduğunu ve ısınmak için odun toplamaya çıktığını” söyler. Öğretmen; “7 ‘ ye yardım etmeleri gerektiğini ve bu rakam için odun toplayacaklarını” söyler. Yardım için öğrencilerin yedi defa sıçrayıp, yedi adım koşup, odunlara ulaşılacağını aynı yoldan geri dönüleceğini söyler. Öğrenciler gruplara ayrılır. Belirli mesafelere çeşitli ekipmanlar koyulur. Öğretmenin “başla” komutunu vermesiyle grubun başındaki kişiler bu yönergeleri takip edip odun alırlar ve aynı şekilde geri dönerler. Odunları ilk toplayan grup kazanmış olur. Oyun için değişik yönergeler verilebilir (kayarak yürüme, kedi gibi yürüme sekerek yürüme gibi).  **Sebzeler Ve Meyveler:** Öğrenciler iki gruba ayrılır. Gruplar iki sıralı derin kolda dizilirler. Bir gruba meyveler adı verilir. Her dizinin 10-15 adım kadar karşısına, bir daire çizilir. Oyun yöneticisi;” sebzeler, meyveler yerine” diye bağırınca bütün öğrenciler koşarak kendi çemberlerinin içine girerler. Geç kalan öğrenci dükkâna giremeyen öğrenci olur. Öğretmen ikinci bir işaretle “pazar yerine” dediği zaman takımlar eski halini alır. Bu sırada geç kalan, yerine ulaşamayan öğrenciler gruplarına geri dönerler.  **Dört Kere Zıpla, Üç Kere El Çırp:** Öğrenciler ayakta daire şeklinde dururlar. Oyunu yöneten öğrenci elinde tuttuğu ekipmanları arkadaşlarına göstererek, elinde gösterdiği eşyaların sayısı kadar el çırpmalarını ister. Öğrenciler gösterilen ekipman kadar el çırparlar ve hiç konuşmazlar. Oyunun ikinci turunda gösterilen iki ekipmanın birincisinde zıplaması, ikincisinde el çırpması istenir. Daha sonraki aşamalarda “el çırp, ayağını vur, çömel” gibi yönergelerle oyuna devam edilir. |
| **Açıklamalar** | Bu kazanım için yer değiştirme, dengeleme ve nesne kontrolü gerektiren hareketlerin en az ikisini birleştirecekleri etkinliklerin yapılması sağlanmalı ve bu etkinliklerde hareketlerin yapılış şekline (formuna) dikkat edilmelidir. Bu tür çalışmalarda hareketlerin birleştirilerek kesintiye uğramadan, (akıcılık) bozulmadan uygulanması sağlanmalıdır. |
| **Ölçme ve**  **Değerlendirme** | Dereceleme tipi gözlem formları (çok iyi, iyi, orta ve geliştirilmeli), yer değiştirme hareketleri gözlem formu, oyun gözlem formu ve denge (statik-dinamik becerileri) formu ile değerlendirilir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 10 VE 11. HAFTA ( 30 Kasım – 11 ARALIK )**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40' |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.1.8. Verilen ritim ve müziğe uygun hareket eder |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | “Dans Ediyorum” kartlarındaki (mor, 1, 2 ve 3. kartlar) etkinlikler kullanılmalıdır. Adımlar kartına (1. kart) öncelikle yer verilmeli ve dans kartlarındaki etkinlikler çeşitli ekipmanlarla yapılmalıdır.  **Oyunlar:** Çizgiyi Aş Aya Ulaş, Eski Minder vb. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Yöntem ve Teknikler** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | **Çizgiyi Aş Aya Ulaş:** Öğrenciler sınıf sayısına göre gruplara ayrılır. Gruptaki öğrenciler el ele tutuşarak daire oluştururlar. Dönerek aşağıdaki şarkıyı söylerler. Şarkı bitiminde her gruba bir top verilir. Öğrenciler sırayla belirli bir mesafeye çizilmiş olan çizgiden topu yuvarlayarak geçirmeye çalışır. Topu geçiren öğrenci çizginin arkasına geçerek ay şeklini alır. Oyun bitiminde tüm öğrenciler ay şeklini oluştururlar, oyun bitiminde tüm öğrencilere ay resmi kartı takılır.  Beyaz bir balon vardı,  Hep uçmak istiyordu.  Bulutları aşarak,  Gökyüzüne yerleşmek,  En büyük dileğiydi.  Bir gece uçtu göğe,  Ulaştı yıldızlara.  Işık saçtı yeryüzüne,  Ağaçlara çiçeklere  **Eski Minder:** Öğrenciler oyun mekânında toplanırlar. Aralarından bir öğrenci yere çömelir. Diğer öğrenciler etrafında el çırpıp tekerleme söyleyerek dönmeye başlarlar. Ortadaki gönüllü bir konu seçer ve öğrenciler o konuyla ilgili taklit duruşları yaparlar. Yapamayan öğrenci ortadakinin yerine geçer. |
| **Açıklamalar** | Öğrencilerden farklı ritimleri yorumlayarak bunlara göre hareket etmeleri istenmelidir. Hareketler arasında müziğe uygun yumuşak geçişler/bağlantılar yapılmalıdır. Öğrenciler 3/4, 4/4 basit ritimli; iki ya da daha fazla arkadaşı ile dans adımlarını uygulamalıdırlar. |
| **Ölçme ve**  **Değerlendirme** | Dereceleme tipi gözlem formları (çok iyi, iyi, orta ve geliştirilmeli), grup değerlendirme formları ve öz - akran değerlendirme formları ile değerlendirilir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 12 VE 13. HAFTA ( 14 KASIM – 25 Aralık )**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40' |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.1.9. Temel ve birleştirilmiş hareket becerilerini içeren basit kurallı oyunlar oynar. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | “Birleştirilmiş Hareketler” kartlarındaki (sarı‐27 ve 33 arasındaki kartlar) etkinlikler kullanılmalıdır.  **Oyunlar:** Bayrak Verme Oyunu, Köpek Balığı İle Karabatak, Tünel Yarışı, Renk Oyunu, Dev Misket Oyunu vb. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Yöntem ve Teknikler** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | **Bayrak Verme Oyunu:** Üzerinde hayvan bitki vb. resim ya da renk bulunan bayraklar hazırlanır. Birkaç ebe seçilir (grup sayısına göre on kişiye iki ebe gibi). Öğrencilerden biri bayrağı alıp kaçar. Ebeler bayrağı taşıyan öğrenciyi kovalayıp ona dokunmaya çalışır. Bayraklı öğrenci ebeye yakalanmadan bayrağı bir arkadaşına vermeye çalışır. Ebeler bu kez bayrağı alan diğer öğrenciyi kovalamaya başlar. Ebeler bayraklı öğrenciye dokunabilirse ebelikten kurtulur. Dokunulan öğrenci ise ebe olur. Oyun çeşitlendirilerek devam ettirilebilir.  **Köpek Balığı İle Karabatak:** Öğrencilerden biri köpek balığı, diğerleri karabatak olmak üzere seçilir. Öğretmenin “köpek balığı” geliyor komutuyla köpek balığı karabatakları kovalamaya başlar. Yakalanacağını anlayan karabatak diğer bir karabatakla eşleşip sırt sırta durursa yakalanmaktan kurtulur. Bunu yapamadan tutulursa köpekbalığı olup oyuna devam eder. En son üç karabatak kalıncaya kadar oyuna devam edilir.  **Tünel Yarışı:** Öğrenciler gruplara ayrılır. Her grubun öğrencileri, arka arkaya derin kolda yerleşerek bacaklarını açıp tünel oluştururlar. En arkadaki öğrenci verilen başla komutuyla veya düdük sesiyle bacaklar arasından arkadan öne doğru sürünerek geçer ve en öne yerleşir. En arkada kalan öğrenciler aynı şekilde bacaklar arasından geçerek öne ilerler. Bütün öğrencilerin tünelden geçmeleri ile oyun sonuçlanır. Tüneli ilk bitiren grup kazanır.  **Renk Oyunu:** Oyun oynanacak alan ikiye bölünür. Bu alanlardan biri sarı diğeri mavi alandır.  Öğrencilerin hepsi sarı alanın içinde bulunurlar ve her öğrenciye bir renk seçmesi söylenir. Öğretmen bu renk isimlerinden birinin adını söyler. Rengi söylenen öğrenci mavi alana doğru koşmaya çalışırken diğer öğrenciler de o öğrenciyi mavi alana geçmeden yakalamaya çalışır. Oyuncu yakalanırsa tekrar oyun alanına döner. Yakalanmadan geçerse mavi alanda kalır. Mavi alana en çok geçebilen öğrenciler alkışlanır.  **Dev Misket Oyunu:** Bu oyunu oynayabilmek için çorap topakları veya kâğıt toplar kullanılır.  Öğrenciler iki gruba ayrılır. Misket oyunu gibi çorap topaçları yan yana bir alan içinde dizilir. Oyun öğrencilerin yan yana dizili olan çorapları belirli bir mesafeden başka bir çorapla vurmalarıyla oynanır. Alan dışına en çok çorap çıkaran grup oyunu kazanır. |
| **Açıklamalar** | İki veya üç temel hareket becerisinin birleşimini içeren basit kurallı oyunlar, öğrenciler ve öğretmen tarafından oluşturularak eşli ve küçük gruplar halinde uygulanmalıdır. |
| **Ölçme ve**  **Değerlendirme** | Dereceleme tipi gözlem formları (çok iyi, iyi, orta ve geliştirilmeli), grup değerlendirme formları ve öz - akran değerlendirme formları ile değerlendirilir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 14. HAFTA ( 28 - 31 Aralık )**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40'+40' |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.2.1. Temel hareket becerilerini uygularken hareketin tekniğine ait özellikleri söyler. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | Tüm sarı kartlarının “Öğrenme Anahtarı” bölümlerinden yararlanılmalıdır. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Yöntem ve Teknikler** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | Sarı Kart 27’de yer alan etkinlikler süresince oyuncuların birbirlerine çarpmamalarına, birbirlerinden uzağa hareket etmelerine dikkat edilmeli ve oyuncuların birbirlerine çarpmadan koşabilecekleri güvenli alanlar sağlanmalıdır. Ağırlığı öndeki ayağa doğru verip durmaya ve yönü değiştirmeye dikkat  edilmeli, rakiplerden uzağa doğru dönerek kuyruklarını diğerlerinden uzakta tutmaya çalışılmalıdır. Hareket dizini birden fazla hareketin birleşimidir. Örneğin:Öğrenciye koşma, atlama, topu yuvarlama hareket dizininde, koşmanın yer değiştirme ile atlama konmanın dengeleme ile topu yuvarlamanın ise nesne kontrolü gerektiren temel hareket becerileri ile ilişkili olduğunu kavrayacağı öğrenme fırsatları yaratılmalıdır. |
| **Açıklamalar** | Öğrenciden temel hareket becerilerini uygularken hareketin niteliğini artırmaya yönelik bilgileri söylemeleri istenir. Örneğin; öğrenciye kavisli bir yolda hızlı ve güvenli koşmak için nelere dikkat etmesi  gerektiği sorulabilir. |
| **Ölçme ve**  **Değerlendirme** | “Temel Hareket Beceri Grupları” etkinliğini yapmaları istenir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 15. HAFTA ( 04-08 OCAK )**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40'+40' |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.2.2. Vücut bölümlerinin hareketlerini açıklar. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | “Yer Değiştirme Hareketleri” yürüme (2. kart) ve yuvarlanma (7.kart) kartlarından öncelikli olarak yararlanılmalıdır.  **Oyunlar:** Vücudumuz, Dediğimi Yap vb. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Yöntem ve Teknikler** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | **Vücudumuz:** Öğretmenle birlikte tüm öğrenciler öğretmenin söylediği şarkıyı vücut hareketleriyle tekrar eder.  İki elim, iki kolum, bacaklarım var  Her insanda bir burun, bir de ağız var.  Sen hiç gördün mü üç kulaklı bir adam ?  Olur mu hiç üç kulak, dön de aynaya bak hey..  Olur mu hiç üç kulak, dön de aynaya bak  İki gözüm, iki kaşım, parmaklarım var.  İnci gibi dişlerim, bir de çenem var.  Sen hiç gördün mü üç dudaklı bir adam?  Olur mu hiç üç dudak dön de aynaya bak, hey..  Olur mu hiç üç dudak, dön de aynaya bak.  İki kulak, iki yanak, bir de başım var.  Gözlerimde kirpiğim, saçlarımda var.  Sen hiç gördün mü üç yanaklı bir adam?  Olur mu hiç üç yanak dön de aynaya bak hey..  Olur mu hiç üç kulak, dön de aynaya bak.  **Dediğimi Yap:** Öğrenciler gruplara ayrılır. Herkes sırayla lider olur ve diğer arkadaşlarına komut verir. Komutu verirken önce kendi adını kullanarak “Ali diyor ki” diyerek oyuna başlanır. Örneğin “Ali diyor ki kafanızı kaşıyın”, “Ali diyor ki sağ elinizi kaldırın”. Diğer öğrenciler bu hareketleri yapmaya çalışır, yanlış yapan oyundan çıkar. En son kişi kalana kadar oyuna devam edilir. Son kalan kişi lider olur. Lider olan öğrenci yeni komutu verecek kişi olur. |
| **Açıklamalar** | Öğrencilerden vücut bölümlerini tanıma, vücut bölümlerinin ve vücudun tamamının yapacağı hareketleri açıklamaları beklenmelidir. Öğrencilerin vücut bölümleri ile vücut bölümlerinin yapabildiği hareketler arasındaki ilişkiyi uygulayarak kavramaları önemlidir. Örneğin; koşarken el bileklerini çevirmesi, koşarken kollarını önden geriye rotasyon yaptırması vb. |
| **Ölçme ve**  **Değerlendirme** | “Etkinlik ve Vücudum” formunu doldurmaları istenir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 16. HAFTA (11 - 15 OCAK)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40'+40' |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.2.3. Efor kavramına göre vücudunun nasıl hareket edeceğini açıklar. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | “Birleştirilmiş Hareketler” kartlarındaki (sarı, 27‐33 arasındaki kartlar) etkinlikler kullanılmalıdır. Bayrak yarışı oyunları ve hedef oyunları (28‐29. kartlar) kartları “efor” kavramının içeriğini yansıtmaktadır.  **Oyunlar:** Aç Kuşlar, Dünya ve Uzay, Boncuk Toplama vb. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Yöntem ve Teknikler** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | **Aç Kuşlar:** Oyun oynanacak mekâna büyük bir dikdörtgen çizilir. Öğrenciler dört eşit gruba ayrılır ve dikdörtgenin her köşesine bir grup yerleştirilir. Bu gruplar aç kuşlardır. Dikdörtgenin orta kısmına ise ekipmanın yerleştirileceği bir daire çizilir. Bu alana değişik ekipmanlar koyulur. Öğretmenin komutuyla köşelerinde duran kuşlar belirlenen kurallara göre orta alanda bulunan ekipmanlardan alarak köşelere getirmeye çalışırlar. En fazla ekipman getiren grup alkışlanır.  **Dünya Ve Uzay:** Öğrenciler arasından bir ebe seçilir. Ebe olan kişi diğer öğrencileri yakalamaya çalışır. Yakalanan öğrenciler, ellerini duvara yaslarlar. Bu şekilde köprü yaparlar. Yakalanmayan öğrenciler, köprünün altından geçip yakalanan arkadaşlarını kurtarmaya çalışırlar. Kurtulan öğrenciler tekrar kaçmaya başlarlar. Ebe olan öğrenci, bütün öğrencileri yakalayınca başka bir öğrenci ebe olur.  **Boncuk Toplayalım:** Öğrenciler oyun oynanacak mekânda ikişerli eş olurlar ve ellerine birer plastik bardak verilir. Boncuklar yere serpiştirilir. Öğrenciler boncukları toplayıp, bardağa koyarlar. Bardağını boncukla ilk dolduran öğrenci alkışlanır. |
| **Açıklamalar** | Efor, (çaba) vücudun nasıl hareket edeceğini tanımlar. Öğrencilerin eforu oluşturan zaman, kuvvet (güç), tempo ve akıcılık kavramlarını daha kolay anlamaları için etkinliklerde çeşitli (yavaş-hızlı, güçlü-güçsüz, serbest-zorunlu vb.) yönergeler verilerek bu kavramlara uygun nasıl hareket edeceklerini göstermeleri ve açıklamaları istenmelidir. Yapılacak etkinliklerde önce vücudun parçalarını, daha sonra bütününü kullanacağı etkinlikler seçilerek uygulanmalıdır. |
| **Ölçme ve**  **Değerlendirme** | Grup değerlendirme formları ve yapılandırılmış oyun formları ile değerlendirilir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 17. HAFTA ( 18 - 22 OCAK)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN |
| **Sınıf** | 2. Sınıf |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40' |
| **Kazanımlar** | BO.2.1.3.1. Oyunda basit stratejileri ve taktikleri kullanır. |
| **Kullanılacak Kartlar (Renk ve Numaraları)** | “Birleştirilmiş Hareketler” kartlarının (sarı, 27‐33. kartlar) çeşitlendirme bölümlerinden yararlanılmalıdır.  **Oyunlar:** Çömel Kurtul, Bum Oyunu, İp Tutma Oyunu, Elden Ele Top Kimde?, Kurdeleyi Kim Yakalayacak?, Köprü Nöbetçisi, Dağları Aşalım vb. |
| **Ders Alanı** | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Yöntem ve Teknikler** | Yaparak yaşayarak, anlatım, gösteri |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | **Çömel-Kurtul:** Bir ebe seçilir. Diğer öğrenciler oyun oynanacak mekana serbestçe dağılırlar. Ebe olan, kişi öğrenciler içinden birini yakalamaya çalışır. Yakalanmak üzere olan öğrenci, ebe kendisine yaklaşınca yere çömelirse yanmaktan kurtulur. Çömelmeden yakalanırsa yanar. Yakalanan öğrenci ebe olur.  **Bum Oyunu:** Oyun oynanacak mekânda öğrenciler daire şeklinde otururlar. Öğretmen “şimdi bumm  oyunu oynayacağız.” der. Seçtiği bir öğrenciyi göstererek “Ali’ den başlayacağız oyuna” der. Ali’den  başlayarak Ali bir diyecek, Ayşe iki, Hasan üç…beşinci öğrenciye gelince o “bummm” diyecek. Sonra  beşinci öğrencinin yanındakinden yeniden başlayarak oyun devam edecek. Her beş sayıda “bummm” denilerek oyun devam edecek. Öğrenci sayısına göre bum denilen sayı azaltılıp çoğaltılabilir.  **İp Tutma:** Kalınca bir ip iki ucu birleştirilerek daire yapılır. Öğrenciler bu ipi tutarak daire oluştururlar. Sonra iple oluşturulan dairenin içine girerler. İpi elleriyle arkalarından tutarlar. Sırtlarını ipe dayayarak ipin gergin durmasını sağlamaları gerekir. Öğrencilerden biri ebe olur ve dairenin ortasında durur. İpi tutan öğrencilerden biri ipi bırakarak ortaya doğru yürür. Ebe o öğrenciyi kovalar ve ona dokunmaya çalışır. Kovalanan öğrenci, ebe dokunmadan yerine dönüp ipi tutabilirse kurtulur, ipi tutamazsa ve ebe kendisine dokunursa yanar ve ebe olur.  **Elden Ele Top Kimde:** Sınırları belirlenmiş mekânda öğrenci sayısı dikkate alınarak daireler çizilir  (dairelerdeki öğrenci sayısı en fazla 10 en az 5 olmalıdır.). Öğrenciler çizgilerin üzerine eşit aralıklarla  dizilir. Her dairede bir öğrenci başlangıç noktası olarak belirlenir ve eline bir top verilir. Öğretmenin  verdiği komutla öğrenciler topu elden ele vererek başlangıç noktasına ulaştırmaya çalışır. İlk ulaştıran  grup diğer gruplar tarafından alkışlanır.  **Kurdeleyi Kim Yakalayacak?:** Öğrenciler iki gruba ayrılır. Bir gruba kurdele verilir ve bu grup kaçan gruptur. Diğer grup ise yakalayan gruptur. Kurdelesi olan grup kurdeleleri bellerine görülecek şekilde asarlar. Öğrencilere kurdelelere dokunmadan koşmaları gerektiği söylenir. İşaret verildiğinde  kurdelesi olanlar kaçar, diğer grup ise kurdelesi olanların kurdelesini almak için yakalamaya çalışır.  Kurdelesi alınan öğrenci bu defa yakalayıcı, diğeri kurdeleyi takıp kaçan kişi olur. Oyuna en az grup  kalıncaya kadar devam edilir.    **Köprü Nöbetçisi:** Oyun oynanacak mekâna dikdörtgen bir alan çizilir. Bu köprü olur. Öğrenciler kendi aralarında sayışarak dört öğrenci seçerler. Bunlar da köprünün köşelerinde bulunan nöbetçiler  olurlar. Bu öğrencilerin görevleri kimseyi köprüden geçirmemektir. Öteki çocuklar köprünün uzun  kenarlarından birinin dışında dururlar. Yapacakları iş; karşıdan karşıya köprüyü enlemesine geçmektir.  Geçmek için köprüye giren öğrenciyi nöbetçiler kovalar, nöbetçiler öğrencilere elle dokunmaya  çalışırlar. Dokunulan öğrenci vurulmuş olur. Vurulan yanar ve oda ötekiler gibi nöbetçi olur. Oyun  böylece sürer. Vurulmadan karşıya geçen öğrenci oyunu kazanmış sayılır ve alkışlanır.  **Dağları Aşalım:** Öğrenciler oyun oynanacak mekânda iki eşit gruba ayrılırlar. İçlerinden biri ebe seçilir. Oyun alanına belirli uzaklıkta paralel iki çizgi çizilir. Öğrenciler bu çizgilerin arkasında yan yana dururlar. Öğretmen “dağları aşalım” diye bağırdığında gruplar karşılıklı olarak koşarak yer  değiştirmeye çalışırlar. Bu sırada ebe, öğrencilerden birisini yakalamaya çalışır. Yakalanan öğrenci ebe olur. Oyuna devam edilir. |
| **Açıklamalar** | Öğrencilere oyun kuralları basit olarak anlatıldıktan ve uygulamalı olarak gösterildikten sonra, sorularla kuralları anlayıp anlamadıkları kontrol edilmelidir. Daha sonra kurallar doğrultusunda öğrencilerden oyunlara ait basit stratejiler (görev, mekân vb. ile ilgili) oluşturmaları ve bunları arkadaşları ile paylaşmaları istenmelidir. |
| **Ölçme ve**  **Değerlendirme** | Grup değerlendirme formları ve öz - akran değerlendirme formları ile değerlendirilir. |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 18. HAFTA (08 - 12 Şubat )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | OYUN VE FİZİKİ ETKİNLİKLER | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40' +40'+40' +40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.1.1.Çevresindeki imkânları kullanarak oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır. |
| **Kullanılacak Kartlar** | | Tüm sarı kartlardaki fiziki etkinlikler ve önceki kazanımlarda önerilen oyunlardan yararlanılmalıdır. |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | **Etkinlikler**  Bisiklete Binme, Paten Kayma, Yürüyüş Yapma, Yüzme vb. |
| **Açıklamalar** | | Oyun ve fiziki etkinlik dersindeki uygulamalar sonucunda öğrencilerde sadece okulda değil, okul dışında da çevresindeki imkânları kullanarak (bisiklete binme, bahçede oyun oynama, yürüyüş yapma, yüzme vb.) düzenli fiziksel etkinliğe katılma alışkanlığı teşvik edilmelidir. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 19. HAFTA ( 15 – 19 ŞUBAT )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40' +40'+40' +40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.1.2. Fiziksel uygunluğu destekleyici oyun ve fiziki etkinliklere katılır. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | Birleştirilmiş Hareketler” (sarı, 27‐33 arasındaki kartlar) kartlarından yararlanılmalıdır. Bayrak yarışı oyunları, hedef oyunları (28‐29. kartlar) kartları fiziksel uygunluğu destekleyen içeriği yansıtmaktadır. |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | **İstasyon Çalışmaları(Geriye Sayim):**  1’den 5’e kadar sayılar yazılır. Öğrenciler saat yönünün tersine hareket etmeye başlarlar. Öğretmen “5 tur koşu, 1 tur yürü” komutunu verir. Her öğrenci hareketi tamamladıktan sonra öğretmen “ 4 tur ip atlayarak ilerle, 1 tur yürü” komutunu verir. Hareket bittikten sonra öğretmen “ 3 tur geri yengeç yürüyüşü, 1 tur ayakta yürü” komutunu verir. Hareket bittikten sonra “ 2 tur aerobik dans adımlarından birini seç ve 1 tur yürü”. En son olarak da “ 1 tur galop adımı yap ve yürü” diyerek çalışmayı sonlandırır. |
| **Açıklamalar** | | Öğrencilerin kalp‐dolaşım sistemi dayanıklılığı (örneğin hızlı yürüyüş, koşu, bisiklet sürme vb.), kas kuvveti ve dayanıklılığı (örneğin mekik, şınav, sıçrama vb.) ve esneklik (özellikle oturuzan esnetme vb.) özelliklerini geliştirici etkinliklerin tamamının oyun ve fiziki etkinliklerin içeriğinde olması sağlanmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 20. HAFTA (22 – 26 ŞUBAT )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40' +40'+40' +40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.2.1. Sağlıklı olmak için oyun ve fiziki etkinliklere neden katılması gerektiğini açıklar. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | “Sağlık Anlayışı I ve II” (sarı) kartlarından yararlanılmalıdır. |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | **Kalp Atışı Nasıl Gözlenir?**  Bir el göğsün ortasına, göğüs kemiğinin altına konur.  Dinlenme durumunda, yürürken veya enerjik etkinliklerde kalp atışındaki değişikleri gözlemek için öğrencilerden kalp ölçeği kullanmalarını isteyin.  Kalp ölçeğini kullanarak etkinlik öncesi, sırası ve sonrası;  • Kalbiniz ne kadar hızlı atıyor?  • Kalbiniz ne kadar şiddetli atıyor?  • Hangi hareketlerde daha hızlı veya yavaş attığını açıklamalarını isteyin. |
| **Açıklamalar** | | Oyun ve fiziki etkinliklerde ısınma soğuma, beslenme ve temizlik (hijyen) konularının önemine dikkat çekilmeli ve öğrencilerin bu kavramları açıklamaları sağlanmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 21. HAFTA ( 01 – 05 Mart )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40' +40'+40' +40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.2.2. Fiziksel uygunluğu oluşturan kavramları açıklar. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | “Fiziksel Etkinlik Piramidi” kartından yararlanılmalıdır. |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | **Hızlıyım Yavaşım:** Öğrenciler iki gruba ayrılırlar. Her grubun birer gazete kâğıdı olur. Öğrenciler çizginin arkasında sıraya geçerler. Sıranın başındaki kişi gazete kâğıdını göğsüne koyar ve belirlenmiş mesafeden koşarak döner ve tekrar sırasına gelir. Öğrencinin hızına göre gazete kâğıdı göğsünün üzerinde kalmalıdır. Gazete kâğıdı yere düşerse öğrenci yavaş koştuğunu anlar. Hızlı koşunca gazete kâğıdının düşmediğini fark eder. Her grubun hızlı ve yavaş etkinlik kâğıtları olur. Gazete kâğıdını düşürenler etkinlik kâğıdında yavaşa çarpı işareti koyar. Gazete kâğıdını düşürmeyenler ise etkinlik kâğıdında hızlı olan yere çarpı işareti koyar. Tüm öğrenciler koştuktan sonra grupların kâğıtları değerlendirilir. En çok gazete kâğıdını düşürmeden yani hızlı koşan grup belirlenir.  **İpin Altından Geç:** Karşılıklı iki öğrenci ipi tutarlar. Oyuna başlarken ip 40-50 cm. yukarıdan tutulur. Daha sonra yavaş yavaş indirilir. Yere en yakın ipe değmeden geçen öğrenci başarılı olur. |
| **Açıklamalar** | | Sağlıkla ilgili fiziksel uygunluğu oluşturan kavramlar: “vücut kompozisyonu” (boy vücut ağırlığı ilişkisi), “kalp‐dolaşım sistemi dayanıklığı” (aerobik dayanıklılık),“kas dayanıklığı ve kuvveti” ve “esneklik”tir. Öğrencilere fiziksel uygunluğu oluşturan kavramları kendi ifadeleriyle açıklamaları için sorular sorulmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Dereceleme tipi gözlem formları (çok iyi, iyi, orta ve geliştirilmeli) ile değerlendirilir. |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 22. HAFTA ( 08 - 12 Mart )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40' +40'+40' +40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.2.3. Oyun ve fiziki etkinlikler ile fiziksel uygunluk kavramları arasında ilişki kurar. |
| **Kullanılacak Kartlar** | | **Oyunlar:** Stafet Yarışları,  İstasyon Çalışmaları vb. |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | **Stafet Yarışları:** Öğrencilerden eşit sayıda takım oluşturulur. Aralarında bir kaç adım uzaklık kalacak şekilde arka arkaya dizilirler. Her grubun belirli mesafede uzaklığına dönüş yeri işaretlenir. Oraya bir top, taş veya sepet konur. Başlama işareti verildiğinde takımın başındaki öğrenciler koşarak dönüş yerini dolanıp sıranın arkasına geçerler. Diğerleri de aynı şekilde yaparlar. 27  **İstasyon Çalışmaları:** Öğrenciler gruplara ayrılır. Oyun oynanacak mekânda birkaç istasyon oluşturulur. Her istasyona bir isim verilir. Birinci istasyonda grup sayısı kadar karışık şekilde rakamlar bulunur. Öğrenciler bunları sıraya sokarlar. Sonra ikinci istasyona geçilir burada iki, üç kova ve kova sayısı kadar renkte toplar bulunur. Öğrenciler topları, aynı renkteki kovaların içine doldurmaya çalışırlar. Her defasında bir kişinin bir top koyma hakkı var. Öğretmenin başla komutunu vermesiyle öğrenciler oyuna başlar. Gruplar oyunu bitirince istasyonlar değiştirilir. |
| **Açıklamalar** | | Öğrencilerin katıldığı oyun ve fiziki etkinliklerle, bu etkinlikler sırasında kullanılan, sağlıkla ilgili fiziksel uygunluk kavramları arasında ilişki kurulmalı ve öğrencilerin bunları kavraması sağlanmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 23. HAFTA ( 15 – 19 Mart )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40' +40'+40' +40' +40'+40'+40'+40'+40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.2.4. Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken sağlığını korumak için dikkat etmesi gereken unsurları açıklar. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | “Sağlık Anlayışı I ve II” (sarı) kartlarından yararlanılmalıdır. |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | **Kalp Atışı Nasıl Gözlenir?**  Bir el göğsün ortasına, göğüs kemiğinin altına konur.  Dinlenme durumunda, yürürken veya enerjik etkinliklerde kalp atışındaki değişikleri gözlemek için öğrencilerden kalp ölçeği kullanmalarını isteyin.  Kalp ölçeğini kullanarak etkinlik öncesi, sırası ve sonrası;  • Kalbiniz ne kadar hızlı atıyor?  • Kalbiniz ne kadar şiddetli atıyor?  • Hangi hareketlerde daha hızlı veya yavaş attığını açıklamalarını isteyin. |
| **Açıklamalar** | | Oyun ve fiziki etkinliklerde ısınma soğuma, beslenme ve temizlik (hijyen) konularının önemine dikkat çekilmeli ve öğrencilerin bu kavramları açıklamaları sağlanmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 24 VE 25. HAFTA ( 22 mart – 02 NİSAN )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40' +40'+40' +40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.2.5. Oyun ve fiziki etkinliklere katılırken kendisi için güvenlik riski oluşturan unsurları açıklar. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | Tüm sarı kartların “Güvenlik ve Ekipman” bölümlerinden yararlanılmalıdır. |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | Tüm sarı kartların “Güvenlik ve Ekipman” bölümlerinden yararlanılmalıdır.  Öğrencilerle güvenli oyun ve fiziki etkinlik ortamları hakkında konuşulur. Düşüncelerinin alınmasının ardından aşağıdaki oyunlar kazanıma vurgu yapılarak oynatılır.  **Trafik Polisi:** Öğrenciler dört gruba ayrılırlar. Etkinlik alanına “ ╬ ” şekli çizilir. Çizgilerin kesiştiği noktanın ortasında bir öğrenci bekler (Bu öğrenci trafik polisidir). Gruplara ayrılan öğrenciler, çizgilere derin kolda tek sıra olarak yerleşirler. Trafik polisinin düdüğü çalması ile ilk oyuncular yoldan çıkmamak üzere zıplayarak ilerlerler. Orta noktaya önce gelen oyuncuya trafik polisi, yol göstererek ilerlemesini sağlar. Diğer çizgideki oyuncu da bu oyuncuya yol açar. Oyun bu şekilde devam eder. |
| **Açıklamalar** | | Öğrencilere oyun ve fiziki etkinliklerde güvenlik önlemlerinin “neden?” önemli olduğu ve etkinlikler sırasında “nelerin?” güvenlik riski oluşturduğu hakkında tartışma ortamı yaratılmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 26. HAFTA ( 05 - 09 Nisan )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40' +40'+40' +40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.2.6. Oyun ve fiziki etkinliklerde güvenlik riski oluşturmayan davranışlar sergiler. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | Tüm sarı kartlar |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | * Öğrencilere; odun kırma, kürek çekme, yük taşıma, bisiklet sürme vb. hareketler anlatılır. * Bu hareketler, kılavuz eşliğinde önce yavaş yavaş sonra öğrencilerin seviyesine uygun olarak gittikçe hızlandırılarak yapılır. * Daha sonra öğrenciler hareketleri düşük hızlarda yaparak yavaş yavaş soğurlar. * Etkinlik alanına tebeşirle “---------“ , “s”, “zikzak” vb. şekiller çizilir. * Öğrenciler, sıra ile yerde bulunan çizgilerin üzerinde ve çizginin dışına taşmadan yürürler. * Daha sonra aynı parkuru öğrenciler fiziksel özelliklerine göre yürüme, koşma, kayma, sekme, tırmanma, sıçrama vb. hareketler yaparak tamamlarlar. * Öğrencilere bu etkinlikleri güvenli bulup bulmadıkları ve sonraki derslerde tekrar oynamadıklarında hangi güvenlik önlemlerine gereksinim duyulabileceği tartışılır.   Tüm sarı kartların “Güvenlik” ve “Ekipman” bölümleri üzerinde durulur ve olanaklar doğrultusunda etkinler için güvenlik ve ekipman boyutları güçlendirilir. |
| **Açıklamalar** | | Öğrenciler oyun ve fiziki etkinlik için belirlenmiş alanda çalışmaya özendirilmelidirler. Etkinliklerde kendilerine ve etkinlik amacına uygun ekipman kullanmaya yönlendirilmelidirler. Kendine ve arkadaşlarına zarar vermeden oyun ve fiziki etkinliklere katılmalıdırlar. Yaralanma, çarpışma, düşme, kanama vb. durumlarla karşılaştıklarında bir yetişkinden yardım istemeleri konusunda bilgilendirilmelidirler. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 27. HAFTA (19 -22 NİSAN )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40+40 | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.3.1. Bayram, kutlama ve törenlere istekle katılır. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | Tüm sarı kartlardaki fiziki etkinlikler |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | Öğrencilere spor, dans, halkoyunu gibi etkinliklerin bir ulusun kültür ürünleri olduğu belirtilir. Bu kültür ürünlerinin ulusal bayramlarda yapılmasının o bayrama ülkenin kültürel ürünlerinin nesilden nesile tanınmasında, bilinmesinde ayrı bir önem kazandırdığı belirtilir. Öğrenciler bayramlardaki etkinliklerle ilgili gözlemlerini anlatırlar.  Öğrencilere, bir gösteride sunulmak üzere seçilen sportif bir etkinliğin, herhangi bir yörenin halk dansını veya bir dans gösterisi için birçok rol seçenekleri sunulur. Seçtikleri bu rollerle ilgili duygu ve düşünceleri sorulur.  Ardından Sınıfça Bayram Kutluyoruz adlı oyun oynatılır.  “**Sınıfça Bayram Kutluyoruz”:** Öğrenciler, bir hafta öncesinden bayram gösterilerini sunacak olanlar ve seyirciler olarak iki gruba ayrılır. Gösteri grubunda bulunan öğrencilere rehberlik yapılarak farklı gösteriler yapmaları için yönlendirilir. Bir hafta süresince çalışan öğrenciler, ders saatinde gösterilerini sınıfa sunarlar. Seyirci olan öğrenciler ise arkadaşlarının gösterisini değerlendirerek bayramları daha coşkulu kutlamak için ne yapmak gerektiğini tartışırlar.. |
| **Açıklamalar** | | Öğrencilerin belirli gün ve haftalarla ilgili rontlar, halk dansları, oyun ve dans etkinliklerine katılmaları için gerekli yönlendirmeler yapmalıdır. Katıldığı veya izlediği bu etkinliklerle ilgili olarak “Başka nelere yer verilmesini isterdiniz?” sorusu yöneltilebilir. Öğrencilerin görevli veya izleyici olarak katıldıkları bu etkinlikler hakkında hissettikleri duygu ve düşüncelerini arkadaşlarıyla paylaşmaları sağlanmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 28. HAFTA ( 26 - 30 Nisan )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40+40 | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.2.7. Oyun ve fiziki etkinliklerde kendisi ve başkaları arasındaki benzerlik ve farklılıkları açıklar. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | Tüm sarı kartlardaki fiziki  Etkinliklerden yararlanılmalıdır. |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | Tüm sarı kartlardaki fiziki  Etkinliklerden yararlanılmalıdır. |
| **Açıklamalar** | | Her öğrencinin oyun ve fiziki etkinliklerde farklı üstün yönleri, geliştirilmesi gereken özellikleri, başarıları olduğunu kavrayacağı bir öğrenme ortamı hazırlanmalıdır. Öğrencilerin etkinlikler değiştikçe benzerlik ve farklılıkların da değiştiğini hissetmeleri ve bunları açıklamaları sağlanmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 29. HAFTA (03 – 07 MAYIS )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40'+40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.2.8. Oyun ve fiziki etkinliklerde bireysel farklılıklara karşı duyarlılık gösterir. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | Tüm sarı kartlar |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | İstop adlı oyun oynatılarak beceri ve güç farklılıklarına hoşgörülü olmanın önemi vurgulanır.  **İstop:** Öğrenciler daire oluştururlar. Oyunu başlatmak için öğrencilerden biri ebe olur. Ebe öğrencilerden birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Top yere düşerken adı söylenen öğrenci topu havada yakalarsa başka birinin adını söyleyerek topu yeniden havaya atar. Topu havada tutamayan öğrenci topu yerden eline aldığında “istop” diye bağırır. Kaçışan öğrencilerden “istop” dendiği anda oldukları yerde durmak zorundadır. Bu durumda ebe duran öğrencilerden birini topla vurmaya çalışır. Vurulan öğrenci bir puan kaybeder ve ebe o olur. Üç kere vurulan öğrenciye bir isim verilir. Oyun, en son isim verilmemiş öğrenci kalıncaya kadar devam eder. |
| **Açıklamalar** | | Oyun ve fiziki etkinliklerin öğrencilerin gelişim özellikleriyle uyumlu olması önemlidir. Öğrencilerin geliştirilmesi gereken yönlerinden çok, yeterli olan yönlerini ön plana çıkarmak gerekmektedir. Öğrencilerin, farklılıkları oyun ve fiziki etkinlikler içinde hissetmeleri sağlanmalıdır. Bu durumun doğal olduğunu anlamaları, hoşgörü ve saygı göstermeleri sağlanmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 30. HAFTA ( 10 - 11 Mayıs )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40' +40'+40' +40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.2.9. Oyun ve fiziki etkinliklerde iş birliğine dayalı davranışlar gösterir |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | “Etkin Katılım‐Açık Alan Oyunları” (mor kart grubu) kartlarından yararlanılmalıdır. İşbirliği yapalım (1. kart) etkinliği öncelikli olarak kullanılmalıdır. |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | **Kin Tutmaz Gezen Yüzük:** Uzun bir ipe bir yüzük geçirilir. İpin iki ucu birleştirilerek bağlanır. Bir ebe seçilir öğrenciler iki elleriyle ipi dışarıdan tutarak ip çevresinde bir halka oluştururlar. Öğrencilerin elleri ip üzerinde birbirlerine yakın durur. Oyun başladığı zaman ebe ortada durur. İpe geçirilmiş yüzük bir öğrencinin ipi tutan eli altında saklanır. Halkadaki öğrenciler bu yüzüğü ebeye göstermeden birbirlerine aktarırlar. Çoğu kez de ebeyi şaşırtmak için aktarıyormuş gibi yaparlar. Bu arada kendi aralarında “yüzük, yüzük, neredesin acep hangi eldesin?.” sözlerini söylerler. Ebe yüzüğün kimde olduğunu bulmaya çalışır. Bulduğunu düşündüğü an “durun” der. Öğrenciler durur. Ebe yüzüğün olduğunu düşündüğü üç arkadaşına ellerini sırayla açmalarını söyler. Yüzüğü bulursa ebeliği biter. Yüzük kimin elinde bulunursa yeni ebe o kişi olur.  **Kıskanç Tavuklar:** Öğrenciler iki gruba ayrılıp karşılıklı dururlar. Gruptakiler birbirlerinin bellerinden sıkıca tutarlar. Grupların en önünde bulunanlara anaç tavuk, arkadakilere de civcivler denir. Önde bulunan anaç tavuklar grubun arkasında bulunan civcivlerini diğer gruba kaptırmamaya çalışır. Bunu yaparken bir taraftan da karşı grubun civcivlerinden yakalamaya çalışırlar. Bu sırada bellerinden tutan öğrencilerden biri koparsa o grup oyunu kaybetmiş olur. |
| **Açıklamalar** | | Oyun ve fiziki etkinlikler sırasında işbirliği yapmanın hedeflere ulaşmadaki önemi vurgulanmalıdır. Eşli veya küçük gruplarla yapılan etkinlik ve oyunlarda gruptaki her öğrencinin grubun ortak amaçları doğrultusunda etkin katılım ve çaba göstermesi sağlanmalıdır. Eşli ve küçük grup ile oynadıkları oyunlarda her öğrenci kendi rol ve sorumluluğunu en  iyi şekilde yerine getirerek gruba katkı sağlamalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 31. HAFTA ( 17 - 21 Mayıs )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40+40 | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.3.1. Bayram, kutlama ve törenlere istekle katılır. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | Tüm sarı kartlardaki fiziki etkinlikler |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | Öğrencilere spor, dans, halkoyunu gibi etkinliklerin bir ulusun kültür ürünleri olduğu belirtilir. Bu kültür ürünlerinin ulusal bayramlarda yapılmasının o bayrama ülkenin kültürel ürünlerinin nesilden nesile tanınmasında, bilinmesinde ayrı bir önem kazandırdığı belirtilir. Öğrenciler bayramlardaki etkinliklerle ilgili gözlemlerini anlatırlar.  Öğrencilere, bir gösteride sunulmak üzere seçilen sportif bir etkinliğin, herhangi bir yörenin halk dansını veya bir dans gösterisi için birçok rol seçenekleri sunulur. Seçtikleri bu rollerle ilgili duygu ve düşünceleri sorulur.  Ardından Sınıfça Bayram Kutluyoruz adlı oyun oynatılır.  “**Sınıfça Bayram Kutluyoruz”:** Öğrenciler, bir hafta öncesinden bayram gösterilerini sunacak olanlar ve seyirciler olarak iki gruba ayrılır. Gösteri grubunda bulunan öğrencilere rehberlik yapılarak farklı gösteriler yapmaları için yönlendirilir. Bir hafta süresince çalışan öğrenciler, ders saatinde gösterilerini sınıfa sunarlar. Seyirci olan öğrenciler ise arkadaşlarının gösterisini değerlendirerek bayramları daha coşkulu kutlamak için ne yapmak gerektiğini tartışırlar.. |
| **Açıklamalar** | | Öğrencilerin belirli gün ve haftalarla ilgili rontlar, halk dansları, oyun ve dans etkinliklerine katılmaları için gerekli yönlendirmeler yapmalıdır. Katıldığı veya izlediği bu etkinliklerle ilgili olarak “Başka nelere yer verilmesini isterdiniz?” sorusu yöneltilebilir. Öğrencilerin görevli veya izleyici olarak katıldıkları bu etkinlikler hakkında hissettikleri duygu ve düşüncelerini arkadaşlarıyla paylaşmaları sağlanmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 32. HAFTA ( 24 - 28 Mayıs )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40'+40'+40'+40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.2.10. Doğada oyun ve fiziki etkinliklere katılırken çevreye duyarlılık gösterir. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | Doğada (okul bahçesi vb) gerçekleştirilen tüm etkinliklerden yararlanılmalıdır. |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | **İstop:** Öğrenciler daire oluştururlar. Oyunu başlatmak için öğrencilerden biri ebe olur. Ebe öğrencilerden birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Top yere düşerken adı söylenen öğrenci topu havada yakalarsa başka birinin adını söyleyerek topu yeniden havaya atar. Topu havada tutamayan öğrenci topu yerden eline aldığında “istop” diye bağırır. Kaçışan öğrencilerden “istop” dendiği anda oldukları yerde durmak zorundadır. Bu durumda ebe duran öğrencilerden birini topla vurmaya çalışır. Vurulan öğrenci bir puan kaybeder ve ebe o olur. Üç kere vurulan öğrenciye bir isim verilir. Oyun, en son isim verilmemiş öğrenci kalıncaya kadar devam eder.  **Saklambaç:** Açıklaması 1. sınıf K25 ‘de verilmiştir.  **Doğa Yürüyüşleri:** Açık alanda, ormanda yapılan yürüyüşlerdir.  Uçurtma Uçurma |
| **Açıklamalar** | | Öğrencilerin kendi çevrelerini, doğanın dengelerini, doğanın getirilerini ve doğayı korumak için yapılması gerekenleri öğrenmelerini sağlamak için çevreyi gözlemlemeleri sağlanmalıdır. Doğa; küçük yaştaki öğrenciler için eğlence dolu, heyecanlı ve gelişmelerini sağlayıcı bir ortam olduğu için, ona sahip çıkmanın heyecanı öğrencilere yaşatılmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 33 VE 34. HAFTA ( 31 MAYIS - 11 haziran )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40' +40'+40' +40' +40'+40'+40'+40'+40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.3.2. Kültürümüze ait basit ritimli dans adımlarını yapar. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | “Kültürümüz Tanıyorum” Mor, Halk dansları 1‐3. kartlar |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | Kafkas Halk Dansı (1.Kart) kartı ile başlanmalıdır. Kol ve bacak koordinasyonu algılama öncelikli olmalıdır.  **HALK OYUNLARI - ZEYBEK**  **1. Ayak Alıştırmaları:**  Ayaklar bitişik pozisyonda durur ve ayakların önüne küçük bir taş konur. Sağ ayak diz hizasında yukarı çekilir ve taşa ayakucu ile vurulur, bacak öne uzatılarak kısa bir süre bekletilir. Sonra sağ ayak başlangıç yerine konurken, aynı hareket sol ayak ile tekrar edilir. Hareket olduğu yerde yapılır. Daha sonra aynı hareket öne doğru ilerleyerek yapılır.  **2. Kız ve Erkek Duruşları**  **Kızlar:** Kollar dirseklerden bükülü, eller başın yanlarında, avuç içleri karşıya bakacak şekilde şıklatma yapılır.  **Erkekler:** Eller iki yanda başın üzerinde kartal pozisyonunda, avuç içleri aşağıyı gösterir şekildedir.  **Çökme Hareketi:** Ayaklar omuz genişliğinde açık, kollar kız ve erkeklerin kol kullanımını göstererek, ayak parmak uçlarında önce sola dönüp, sol dizi büküp sağ dizde oturup kalkarak, aynı oturuş sağa, sonra tekrar sola ve en son sağa yapılır ve kalkarken eller yukarıda daire şeklini çizerek yanlara açılır. Aynı hareket kızlar için oturmada dizler tam olarak yere koymadan yapılır. |
| **Açıklamalar** | | Öğrencilerden verilen ritim veya ezgileri yansıtma(taklit etme) yöntemiyle tekrarlamaları istenmelidir. Ritim ve ezgi örnekleri kaset ya da cd’ den dinletilmelidir. Daha sonra küçük gruplarda çalışmalar yaptırılmalıdır. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |

**BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ DERS PLANI 35. HAFTA ( 14 - 18 Haziran )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dersin Adı** | BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN | |
| **Sınıf** | 2. Sınıf | |
| **Önerilen Süre** | 40'+40' +40'+40' +40' | |
| **Kazanımlar** | | BO.2.2.3.3. Geleneksel çocuk oyunlarını oynar. |
| **Kullanılacak Kartlar**  **(Renk ve Numaraları)** | | “Etkin Katılım‐Geleneksel Çocuk Oyunları” (mor) kartlarından yararlanılmalıdır. Yedi kale (kule) (1.kart ) kartı öncelikle uygulanmalıdır. |
| **Ders Alanı** | | Okuldaki mevcut spor alanları ve sınıf ortamı. |
| **Oyunlar ve Fiziki Etkinlikler** | | **Benim Bir Bebeğim Var:** Öğrenciler el ele tutuşarak bir daire oluştururlar. Oyunun şarkısını söyleyerek uygun hareketler yaparlar.  Benim bir bebeğim var (halka olarak dönerler) Otur dersem oturur (bütün öğrenciler çömelir) Kalk dersem kalkar (tüm öğrenciler ayağa kalkar) Büzül dersem büzülür (büzülüp daireyi küçültürler) Süzül dersem süzülür (daire açılarak genişletilir) Eller şap şap (eller çırpılır) Ayaklar rap rap (ayaklar yere vurulur) Aslan geliyor, kaplan geliyor (zıplayarak 1-2-3 denilerek ayaklar açılıp kapatılır)  **Beş Taş:** Oyunu oynayabilmek için beş adet küçük ve yuvarlağa yakın taş seçilir. Taşlar elde yuvarlanır ve gelişigüzel atılır. Oyuncu içlerinden bir taş alır, havaya (yüksekliği az) atar, taş havada ikin yerdeki taşlardan birini alır. Yerdeki taşı alırken diğer taşlara dokunmaz. Bütün taşlar alındıktan sonra yine taşlar atılır, sol el ile bir köprü yapılarak sağ eldeki taş havaya atılır. Taş daha havada iken taşlardan birini köprünün altından geçirir. Taşları herhangi bir şekilde birbirine değen öğrenciler sıralarını karşılarındaki oyuncuya verirler. |
| **Açıklamalar** | | Öğrencilere, kültürümüzden geleneksel çocuk oyunları (özelikle yöresel oyunlar) sunulmalıdır. Öğrencilerden seçilen oyuna uygun oyun alanı ile ilgili gerekli düzenlemeleri yapmaları ve oynamaları istenmelidir. |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | | Oyun ve Fiziki Etkinlik Değerlendirme Formu  Gözlem |
|  |  |  |