**HAREKETLİ OYUN**

**OYUNUN ADI :** Kırmızı - Beyaz Oyunu **YAŞ GRUBU :** 4-5-6 yaş grubu **GELİŞİM ALANI :** Psikomotor gelişimi **MATERYAL :**Tebeşir **OYUNUN OYNANMASI:**Oyuncular iki takıma ayrılır.Takımlardan birisi kırmızı,diğeri beyaz diye adlandırılır.30 adım kadar aralık bırakılarak her iki takıma birer kale çizgisi çizilir.Sonra her iki takımda birbirine sırtları dönerek dizilir.Öğretmen önce hangi takımın adını söylerse o takım diğer takımı kale çizgisine kadar kovalar,yakalanan esir olur.

**OYUNUN ADI:** Top Biriktirme yarışı   **YAŞ GRUBU :** 5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI :** Psikomotor-Sosyal-Zihinsel Gelişim **OYUNUN OYNANMASI:** Öğretmen çoçuklarla birlikte bahçeye çıkarlar.oyun alanına halka olarak serbestçe dağılırlar.öğretmen bir sepet getir bu sepetin içine 10-15 tane küçük topları koyar.bu toplar ana renkler(sarı,mavi,kırmızı) toplar vardır. Öğretmen topları çeşitli yerlere dağıtır ve çoçuklara haydi bakalım kim daha önce topları yerden toplayıp sepetin içine koyacak der ve yarışma başlar, daha çok toplayan öğrenci birinci olur,ve sepetin içindeki toplar hep birlikte sayılır ve topların renklerini gruplayarak ayırmaları istenilir.ve böylelikle birinci olan kazanır.oyun bu şekilde oynatılır.

**OYUNUN ADI:**Kurt ve kuzular **YAŞ GRUBU:**5-6 Yaş
**GELİŞİM ALANI**:Psikomotor Gelişim
**OYUNUN OYNANMASI:**Öğretmen çocuklarla beraber bahçeye çıkar ve kurt ve kuzular adlı oyunu anlatır.Oyun içinde bir ebe seçilir.O ebe kurt olur diğer oyuncular iki grup halinde kuzu olarak ayrılırlar.Kuzular karşılıklı olarak dizilerler.Kurt ortada durur.Kuzular yer değiştirirken kurt bir kuzu yakalamaya çalışır.Yakalanan kuzu ebe olur.

**OYUNUN ADI:**Renkleri Bulmaca **YAŞ GRUBU:**5-6 Yaş
**GELİŞİM ALANI:**Psikomotor-Bilişsel-Sosyal gelişim
**OYUNUN OYNANMASI:** Çocuklar iki eşit gruba ayrılır ve başlama çizgisi belirlenir.İki grubun da karşısına ve başlama çizgilerinin yanına kutular konulur.Grupların karşısındaki kutulara öğretmen farklı renklerde iki gruba da eşit şekilde renkli oyuncaklar koyar.Çocuklar başlama çizgisine gelirler ve arka arkaya sıralanırlar.Mesela öğretmen “kırmızı” der ve 1,2,3 diye sayar ve ardından her iki gruptaki çocukta koşarak karşıdaki kutudan kırmızı renkli oyuncağı alır ve kendi gruplarının önündeki kutuya atarlar.İlk getiren grup 1 puan kazanır.Oynayanlar arkaya geçer ve diğer çocuklar sırayla oyuna devam ederler.En çok puanı kazanan grup 1. olur.Her iki grupta eşit puana sahip olursa öğretmen çocukları alkışlayarak ödüllendirebilir.

**OYUNUN ADI:** Uykucu Tavşan
**YAŞ GRUBU:**5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:**Psikomotor Gelişim **MATERYAL:**Sandalye-Havuç
**OYUNUN OYNANMASI:**Çocuklardan biri ebe seçilir.Seçilen ebe uykucu tavşan olur. Uykucu tavşan sandalyeye oturur.Sandalyesinin altına havuç bağlanır.Uykucu tavşan(ebe)gözlerini kapatır ve uyuma hareketi yapar.Diğer çocuklar uykucu tavşan uyanmadan sandalyenin altındaki havucu alır. Uykucu tavşan uyanır.Havucunu alan çocukları tavşan gibi zıplayarak kovalamaya başlar. Yakalanan çocuk ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder.

**OYUNUN ADI :**RENK ÇEMBERİ.
**YAŞ GRUBU:**4-5 Yaş **GELİŞİM ALANI:**Psikomotor-Bilişsel Gelişim **MATERYAL:**Tebeşir-Karton
**OYUNUN OYNANMASI:**Öğretmen tarafından sınıfın bir bölümüne geniş bir çember çizilir.Çizilen çember üzerine belli aralıklarla küçük renkli Kartonlar yerleştirilir.Bu kartonlar çocuk sayısı kadar farklı renkten olmalıdır.Her bir rengin üzerine birer çocuk yerleştirilir.Çemberin ortasına bir ebe seçilir. Öğretmen çember dışında çocukları yönlendirir.ÖRN(Sarı,yeşil dediği anda sarı ve yeşil renk hızlı bir şekilde yer değiştirir.)Bu yer değiştirme sırasında ortadaki ebe kendine yer kapmaya çalışır.Oyun bu şekilde devam eder.

**OYUNUN ADI:** Mikrobun üstüne kim oturmuş.
**YAŞ GRUBU:**4-5 Yaş **GELİŞİM ALANI**:Psikomotor – Bilişsel Gelişim **MATERYAL:**Sandalyeler-Mikrop ve Hasta maskesi **OYUNUN OYNANMASI:**Eğitimci sınıftaki çocuk sayısı kadar sandalyeyi daire oluşturacak şekilde dizer.sandalyelerden birisinin arkasına önceden yapılmış küçük mikrop maskesi yapıştırılır .bu arada teyipten çocuk şarkısı çalmaktadır . çocuklar sınıf dışında bekletilir.müzik eşliğinde dans ederek sınıfa girerler ve daire şeklindeki sandalyelere müzik durduğunda otururlar.öğretmen mikrobun üstünde kim oturmuş diye sorar her çocuk oturduğu sandalyeye bakar mikrobun üstünde oturan çocuk hasta kabul edilir hasta maskesi takılarak oyundan çıkar oyun böyle sürer ve sonunda tüm hastalanan çocuklar için hastalıktan korunmak için nelere dikkat edilmesi gerektiği hakkında konuşulur.

**OYUNUN ADI :**Aç tavşanlar **YAŞ GRUBU:**4-5 Yaş **GELİŞİM ALANI:**Psikomotor-Sosyal Gelişim **MATERYAL:**Havuç
**OYUNUN OYNANMASI:**Çocuklar ,oyun salonuna ikişerli gruplar halinde arka arkaya dizilirler.Oyunun kuralları kısaca anlatılır.Öğretmen ; “sizler bir tavşansınız fakat o kadar acıkmışsınız ki hemen bir yiyecek bulmalısınız,ama bir sorunumuz var karşıdaki dağın yamacında çiftçi amcamız havuçları sepete toplamış orada unutmuş.Sepetteki havuçları kim daha hızlı onları alıp gelirse bu sorun ortadan kalkacaktır.Bu sayede karnımız doyacaktır.Gruplar eşit olarak ikiye ayrılır.Öğretmen tarafından oyun başlatılır.İlk yarışmacılar tavşan gibi zıplayarak oyuna başlarlar.İlk önce havucu alıp gelen yarışmacı görevini sıradaki yarışmacıya devreder.Oyun, havuçları ilk bitiren grupla sona erer.Birinci olan grup alkışlanır.İsteğe göre oyun birkaç kez tekrarlanır.

**OYUNUN ADI:**El sık selam ver **YAŞ GRUBU:**5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:**Psikomotor-Bilişsel-Sosyal-Dil Gelişimi
**OYUNUN OYNANMASI:**Çocuklar arasında bir ebe seçilir.Diğer çocuklar el ele tutuşurlar ve
halka olurlar.Ebe halka dışında dolaşırken istediği bir arkadaşının sırtına hafifçe dokunur ve halkanın dışında koşmaya başlar.Sırtına dokunulan çocukta ebenin gittiği yönün tersine koşar.
Karşılaştıkları noktada el sıkışır.(günaydın..iyi günler..)derler.
Koşma yönünü değiştirmeden halkada boş olan yeri kapmaya çalışırlar.
Çocuklardan biri boş olan yere geçince açıkta kalan çocuk ebe olur.
Oyuna yeniden başlanır.

**OYUNUN ADI:** Bul-Zıpla  **YAŞ GRUBU:**5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:**Psikomotor-Bilişsel Gelişim **MATERYAL:** Sepet-Renk kartları
**OYUNUN OYNANMASI:**Çocuklar iki gruba karışık bir şekilde ayrılır.İki grupta kendi grubuyla el ele tutuşarak birbirine yakın yerlerde daire olur.İki grubun dairesinin ortasına aynı kartlardan eşit sayıda eşit renk kartları karışık olarak koyulur.Belli bir mesafe uzaklığa iki farklı renkte sepet koyulur. Hangi çocuktan başlayıp sırasının hangi çocuktan devam edeceği önceden kararlaştırılır. Çocuklara kartlarda bulunan bir renk ismi söylenir.Sıra hangi çocukta ise iki gruptan birer çocuk söylenen rengi bularak kartın üzerine zıplar.Üzerine zıpladığı kartı hemen alır.Kendi grubunun sepeti hangisi ise kartını diğer çocuktan önce sepetine atmaya çalışır.Geç kalanın kartı kendi sepetinin yanına bırakılır.Önce giden kartı sepetin içine atar.Oyun sonunda sepetteki kartlar sayılır.Hangi sepette daha fazla kart varsa o grup kazanmış olur.

**OYUNUN ADI:**YERDEN YÜKSEK
**YAŞ GRUBU:**5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:**Psikomotor Gelişim **OYUNUN OYNANMASI:**Toplu halde sınıfça oynanabilecek bir oyundur. Sınıf mevcuduna göre 15 ile 20 kişi arasında degişir. Bu oyun bahçede yani geniş bir alana ihtiyaç duyulan bir oyundur. Çocuklar arasında 1 tane gönüllü ebe seçilir. Sonra oyunu nasıl oynanacağı çocuklara anlatılır. Yerden yüksek oyunu adından da anlaşılacağı gibi yüksek yerlerin bulunduğu yerlerde oynanır.Merdiven, kaldırım, taş üzeri gibi topraktan yüksekte olabilecek yerler gerekmektedir.yerden yüksek oyununda öğrenciler yer degiştirerek ebeye yakalanmadan yüksek olan yerler geçmelidir.eger ki ebeye yakalanırsa yakalanan çocuk ebe olur . Oyun böylece devam eder.

**OYUNUN ADI:**  Hızlı Mandallar:
**YAŞ GRUBU:** 4-5 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor Alan **MATERYAL**: Mandal
**OYUNUN OYNANMASI:** Sınıf iki gruba ayrılır. İki grupta ayrı yerlerde arka arkaya sıraya girer. Bu iki sıranın tam karşısına da her gruptan bir tane olacak şekilde ebe geçmesi sağlanır. Bu sırada çocukların önüne eşit sayıda mandallar koyulur. Çocuklar sırasıyla mandalları karşıdaki ebenin üstüne takar ve sıranın arkasına geçer. Mandalları en hızlı takıp bitiren grup birinci olur.

**OYUNUN ADI:**Taş Yuvarlama **YAŞ GRUBU:**4-5 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor Gelişim **MATERYAL:** Tebeşir, Taş **OYUNUN OYNANMASI:**Bu oyun için her çocuğa, yirmi metre uzunluğunda düz bir çizgi çizilir. Her çizginin arası en az bir metre olmalıdır. Her çocuk taşıyla birlikte çizgisinin başına geçer ve taşını çizginin ucuna koyar. Öğretmenin ‘başla’ komutuyla, çocuklar taşlarını ayakuçlarıyla ilerleterek çizginin sonuna götürmeye çalışırlar. Taşını başka arkadaşının çizgisine sürükleyen ya da taşını eline alıp yerini değiştiren çocuk, çizginin başına dönme cezası alarak oyuna yeniden başlar. Çizginin başına kurallara uyarak gelen ilk beş kişi oyunun kazananları ilan edilir ve alkışlanır.

**OYUNUN ADI:** Kedi ve Fare **YAŞ GRUBU:**5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:**Psikomotor Gelişim **OYUNUN OYNANMASI:**Öğrenciler bir veya iki halka üzerinde sıralanır. Yüzleri içe dönüktür. Bir oyuncu kedi olarak seçilir. Bu dairenin dışında kalır. Diğeri ise fare olarak dairenin ortasındadır. Kedi ; "Ben kediyim" diye seslenir.
Fare : "Ben de fareyim" der.
Kedi : "Seni yakalayacağım."
Fare : "Yakalayamazsın."
Oyun bundan sonra başlar. Kedi diğer oyuncuların engellemelerine rağmen fareyi yakalamak ister.

Fare yakalanmamak için kaçar. Dairedeki çocuklar farenin kaçmasını sağlamak için ona yol verirler. Fare yakalanınca oyuna yeniden başlanır.

**OYUNUN ADI:** Halkada Ters Koşu **YAŞ GRUBU:** 5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor Gelişim **OYUNUN OYNANMASI:** Oyuncular iç içe iki halka olur. Dış halkayı oluşturan çocukların sayısı içerdekilerden bir fazla olmalıdır Oyuna öğretmenin işareti ile dış halkadaki oyuncular hangi yöne koşuyorsa, içerdekilerde ters yöne koşmalıdır. Bu koşu yarışma şeklinde değil yavaş tempolarla olmalıdır. Öğretmenin ikinci işareti ile her iki halkada koşanlar el ele tutup birbiriyle eş olurlar. Açıkta kalan oyun fazlası sayılır. Oyun sonunda en fazla halka fazlası olan kişi cezalandırılır. Veya örneğin beş kez halka fazlası olan, üç kez halka fazlası olan cezalandırılacak diyerek de kural konabilir

**OYUNUN ADI:** Köprüden Geçecek Top **YAŞ GRUBU:** 5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor Gelişim **MATERYAL:** Top **OYUNUN OYNANMASI:** Öğrenciler, yüzleri içe dönük daire şeklinde sıra olurlar. Ayakları birbirilerinin ayaklarına değecek şeklinde açarlar. Öne doğru eğilerek, ellerini dizlerinin üzerine koyarlar. Ebe, top elinde ortada beklemektedir. Amacı,. Topu bir arkadaşının ayakları arasından dışarıya atmaktır. Üç denemede atamazsa ceza verilir. Ayakları arasına top atılan öğrence, ayaklarını hiç oynatmadan elleriyle topu yakalayabilir. Top atılıncaya kadarda ellerini dizlerinden hiç kimse ayıramaz. Ayaklarına atılan topu üç kez yakalayamayan öğrenci, cezalandırılır.

**OYUNUN ADI:** Mendil Kapmaca Oyunu **YAŞ GRUBU:** 5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor Gelişim **MATERYAL:** Mendil **OYUNUN OYNANMASI:** Öğrenciler karşılıklı geniş kolda sıralanır. Aralarındaki açıklık 15-20 adım kadardır. Her iki takım eşittir. Takımlar sağ baştan sayı sayarlar. Ve sayılarını akıllarında tutarlar. Elinde mendil olan bir kişi tam ortada durur. Öğretmen yüksek sesle sıradaki sayılardan birini söyler. İki gruptan da söylenen sayıdaki kişiler koşarak gelip mendili kapıp yerine gelmelidir. Mendil elinde iken vurulan oyuncu takımına bir fena puan verdirir. Amaç, mendili kaçıranı vurmak ya da mendili aldıktan sonra vurulmamaktır.
Öğretmen mümkün olduğu kadar tüm öğrenciler koşma hakkı tanımalıdır.

**OYUNUN ADI:** Bahçe Yarışı **YAŞ GRUBU:**5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor – Dil-Bilişsel Gelişim **MATERYAL:** Top **OYUNUN OYNANMASI:** Başta bir lider olmak üzere bütün oyuncular bir çizgi üzerinde toplanırlar. Liderde bir top vardır. Diğer çocuklar gruba yaklaştırılıp 3-4 sebze ismi verilir. (Biber, lahana, domates, havuç) Lider topu sahaya doğru yuvarlarken ismi konmuş sebzelerden birini çağırır. Bu isimdeki sebzeler topu yakalamak üzere koşarlar. Kim önce topu yakalarsa liderle yer değiştirir. Diğerleri ilk yerlerine gelir, lider yeniden oyunu tekrarlatır.

**OYUNUN ADI:** ÇÖMELİK EL SENDE **YAŞ GRUBU:** 5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor Gelişim **OYUNUN OYNANMASI:**Öğrenciler bahçeye dağılırlar. Bir kişi ebe olur. Öğretmen düdük çalınca ebe hariç diğer çocuklar tek ayakları üzerinde dururlar. Ebe dokunmak üzere çocuklara yaklaşır.Çocuklar bir ayakla sekerek kaçarlar. Kime dokunursa o çömelir. En son kalan Çocuk ise ebe olur.

**OYUNUN ADI:** Koyunlar Ve Köpekler **YAŞ GRUBU:** 4-5 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor Gelişim **OYUNUN OYNANMASI:**Öğretmen çocukları 2 gruba ayırır. İlk grup koyun. Diğeri de köpek olurlar. Bundan sonra öğretmen ; "Kaçın koyunlar" der ve koyunlar kaçmaya başlar. Bir kaç saniye sonra köpeklere " Yakalayın koyunları " denilir. Köpekler koyunların arkasından gider ve onları yakalayıp geri gelirler.

**OYUNUN ADI:** Sıkı Sıkı Sarılalım **YAŞ GRUBU:** 3-4 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor-Sosyal Gelişim **OYUNUN OYNANMASI:** Bütün öğrenciler dağınık olarak bahçede koşmaya (dolaşmaya) başlarlar. Bir yandan da öğretmenin vereceği komutu izlerler. Öğretmen düdüğü çalar çalmaz çocuklar arkadaşlarına sıkı sıkı sarılır.

**OYUNUN ADI:** SENİ TUTABİLİR MİYİM ? **YAŞ GRUBU:**5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:**Psikomotor-Bilişsel-Dil Gelişimi **OYUNUN OYNANMASI:**Bir öğrenci lider olur ve çizginin üzerinde durur. Diğerleri sarı, kırmızı, siyah, beyaz renklerini alırlar. Renk ismi alanlar liderden 4-5 metre mesafede dağınık olarak dururlar. Çocuklar seslenir ; "Ali seni tutabilir miyiz ?" Lider ;"Eğer beyazsanız ?" der. Beyazlar Ali'yi ( Yani lideri ) tutmak için koşarlar. Hangisi önce Ali'ye dokunursa o lider olur ve oyuna böylece devam edilir.

**OYUNUN ADI:** Kilitlenme Oyunu **yaş grubu**: 5-6 yaş **Gelişim alanı:** Psikomotor Gelişimi **oyunun oynanması:**Oyunun oynanacağı bir alan ( ya çizilerek, yada çocuklara "şuradan dışarı çıkılmayacak" denilerek ) belirlenir. Çocuklar aralarından bir ebe seçerler. Ebe kovalar, çocuklar kaçışırlar. Ebe, yaklaştığı çocuğa eliyle dokunmaya çalışır. Her çocuk ebe yaklaştığı zaman yere çömelir, iki elini başının üzerine ( parmaklarını iç içe geçirerek ) kilitler ve ağzını sıkıca kapatır. Bu devinimleri, ebe kendisine dokunmadan yapabilen çocuk kurtulur, yapamayan çocuk yanar ve ebe olur. Oyun böylece sürer.

**OYUNUN ADI:** Gölgeme Basma **YAŞ GRUBU:** 4-5 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor Gelişim **OYUNUN OYNANMASI:** Bu oyun, güneşli havada, bahçede oynanır.Çocuk sayısına göre bir alan belirlenir. Oyun sırasında bu alanın dışına çıkılmaz. Çocuklar sayışarak aralarında bir ebe seçerler. Ebe, arkadaşlarını kovalayarak birinin gölgesine basmaya çalışır. Kimin gölgesine basarsa ebelikten kurtulur. Gölgesine basılan yada kaçarken oyun alanının dışına çıkan çocuk ebe olur. Oyun böylece istenildiği kadar sürdürülür.

**OYUNUN ADI:** Çemberden Geç Oyunu **YAŞ GRUBU:** 4-5 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor - Sosyal Gelişim **MATERYAL:** Çember **OYUNUN OYNANMASI:** Oyuncular eşit sayıda iki takım oluşturur. Arka arkaya dizilirler.önlerine birer çember konur. Oyuna başlama işareti verildiğinde ilk sıradaki çocuklar koşmaya başlar. Çemberi başından geçirir ,ayaklarından çıkarır ve yerine döner. Sonraki oyuncunun eline vurur. İkinci oyuncuda aynı hareketi yapar ve oyun böyle devam eder. Çemberi geçirirken düşüren çocuğun takımına bir kötü puan verilir. En az kötü puan alan veya oyunu önce bitiren takım kazanmış olur.

**OYUNUN ADI:** İSTOP (DUR) **YAŞ GRUBU:**5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor Gelişim **MATERYAL:** Top **OYUNUN OYNANMASI:** Sayışarak bir ebe seçilir. Ebe eline orta büyüklükte bir top alır. Oyuncular ebenin etrafında toplanır. Oyunun başlamasıyla ebe topu havaya atar.çocuklar kaçışırlar. Ebe topu yere düşürmeden yakalamaya çalışırken istop diye bağırır. Ebe istop dediğinde tüm çocuklar oldukları yerde dururlar. Ebe topla bir çocuğa vurmak ister. Çocuğa vurursa ebelikten kurtulur. Üç atışta kimseyi vuramazsa ebeliği devam eder.

**OYUNUN ADI:** Elle Top Sürme **YAŞ GRUBU:**5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:** Psikomotor Gelişim **MATERYAL:** Top **OYUNUN OYNANMASI:** Oyuncular iki gruba ayrılır. Her gruba bir top verilir. Grupların biraz ilerisine bir işaret konur. Başlama işareti verilince grupların başındaki oyuncular topu sürerek işarete kadar gider,sırasına döner. İkinci oyuncuda topu sürerek aynı şeyi yapar. Yarışı ilk bitiren grup oyunu kazanır.

**OYUNUN ADI:** Tünel Topu **YAŞ GRUBU:** 4-5 Yaş **GELİŞİM ALANI:**Psikomotor Gelişim **MATERYAL:**Top **OYUNUN OYNANMASI:**Çocuklar birbiri arkasına sıralanarak bacaklarını açarlar. En önde duran oyuncunun elinde büyükçe bir top vardır. Öğretmen oyuna başlama işareti verince en öndeki oyuncu topu bacaklarının arasından geçirerek arkasındakine gönderir. Topu alan en sondaki oyuncu öne geçer ve oda topu bacaklarının arasından geçirerek arkasındakine gönderir. Böylece her çocuk bir kez öne gelip topu arkasındakine göndermiş olur.

**OYUNUN ADI:** İtfaiyeci **YAŞ GRUBU:** 5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:**Psikomotor Gelişim **OYUNUN OYNANMASI:** Birbirlerinden 15 metre uzaklıkta paralel iki çizgi çizilir. Bütün öğrenciler çizginin biri üzerinde,yüzleri diğer çizgiye dönük olmak üzere yer alırlar. Karşı çizginin biraz gerisinde "İtfaiyeci" bulunur. Öğrencilerin hepsine 1'den 4'e kadar numara verilmiştir. Örneğin İtfaiyeci; "Yangın! Yangın! 1 numaralı istasyon "diye bağırır.Bir numara olanlar,karşı çizgiye kadar koşup geri dönerler.Diğer gruplar da bu şekilde çağırılır. Bazen itfaiyeci;" 1 numaralı istasyon "diye bağırır.Bir numaralar karşı çizgiye kadar koşup geri dönerler.Diğer gruplar da bu şekilde çağırılır.Bazen itfaiyeci; "Yangın!Yangın!Alarm var!"diye bağırır.O zaman bütün öğrenciler karşıya kadar koşup geriye dönerler.

**OYUNUN ADI:** Köpek Balığı **YAŞ GRUBU:** 3-4 Yaş **GELİŞİM ALANI:**Psikomotor Gelişim **OYUNUN OYNANMASI:** Ebe olan cocuk köpek balığıdır ve diğerleri yavru balık... Köpek balığı olan cocuk yavru balıkları yemege yani yakalamaya çalışır. Yakalanmamak için sırt sırta verilir...

**OYUNUN ADI:** Uykucu Horoz **YAŞ GRUBU:** 5-6 Yaş **GELİŞİM ALANI:**Psikomotor Gelişim **OYUNUN OYNANMASI:** Tüm çocuklar horoz olup, yere yatarlar.Uyur gibi yaparlar.Öğretmen tek tek başlarına dokunur. Başına dokunulan çocuk, sessizce kalkar ve öğretmenin peşinden gelir. Son çocuk kalana kadar, öğretmen çocukların başlarına dokunarak kaldırır. Sona kalan çocuğun etrafında sessizce halka olunur. Ve birden, “uykucu horoz, uykucu horoz kalk artık!” diye bağırırlar. Uykucu horoz arkadaşlarını yakalamaya çalışır.