

Kızılderililerin Yürüyüşü

PES 2: Adetada ponyyi basit dönüşlerde kontrol edebilmek

Amaçlar:

Teknik

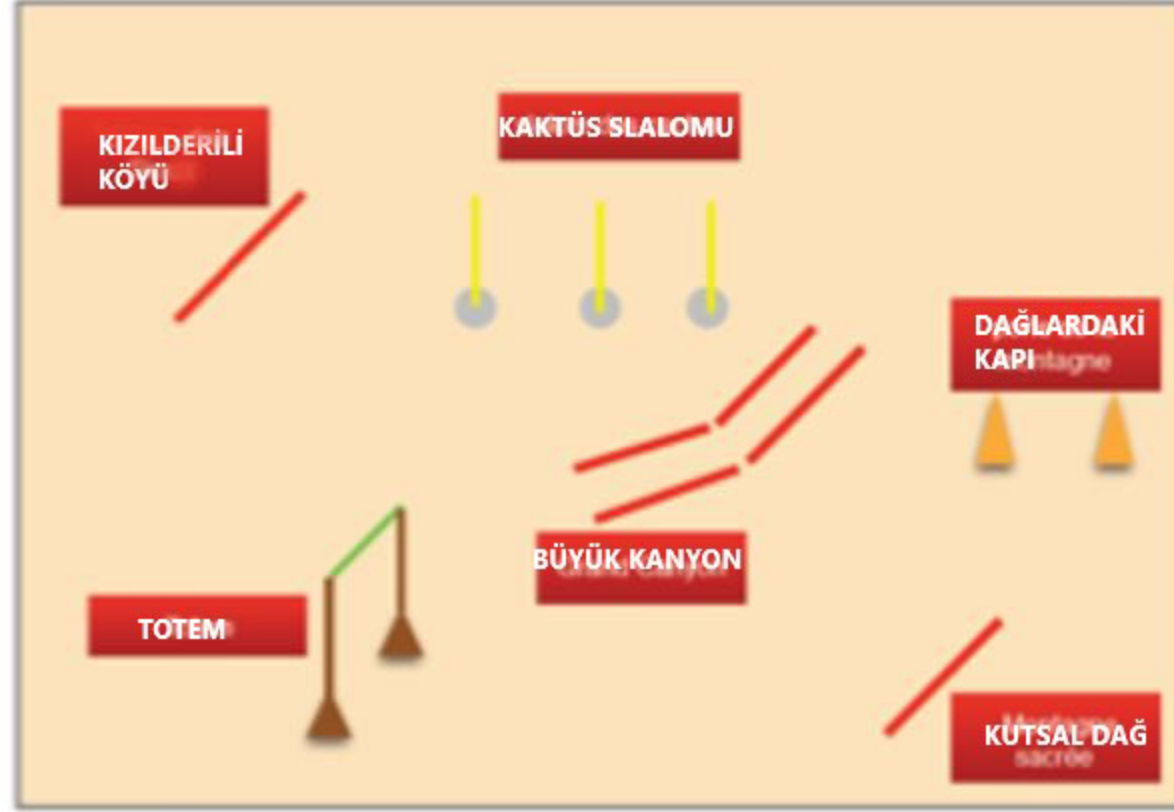
Basit bir parkurda adeta da sürebilmek.

Duyusal

Grubun nasıl hareket edeceğini belirten habersiz verilen ses komutlarına karşı tetikte olmak.

Bilişsel

Çocuk komutlarının yardımları ile birlikte ponyyi nasıl yönlendirdiğini keşfeder.



MALZEMLER: 6 ADET SIRIK, 2 BABA, 2 KUKA, 3 PONY KULÜP DİREĞİ VE BİR TEF

OYUN

Çıkış noktasını terkettikten sonra biniciler grup halinde tek sıra yürüyüşe geçer ve bitiş noktasına ulaşmak için istedikleri sıra ile engellerden geçerler.

2 kızılderili kabilesi köylerindedir. Ama kowboylarda çok uzakta değiller ve iki kabilenin de şefi kabilelerini çölden geçirerek Kutsal Dağ'daki sığınağa götürmek zorunda. Şef en başta savaş çığlıklarını atarak yürür ve kabilesi de onu tek sıra halinde takip eder. Ne zaman ki Büyük Kızılderili Şefi (yani öğretmen) savaş çığlığını atar ya da tefini çalar bu tehlike yakın demektir! Kızılderililer kıpırdamadan duru ve hiç ses çıkarmazlar. Eğer bir kızılderili kıpırdar veya sıradan çıkarsa o yaralanır ve sıranın sonuna gider. Kabile tekrar Büyük Şefin tefinin sesiyle harekete geçebilir. Tüm kızılderililer bir kere şef rolü oynayacaktır, kabilesini Kutsal Dağ'a yaralanmadan götürebilen şef oyunu kazanır. Kızılderililer manilerden istedikleri sıra ile geçmelidirler.

Totem: 2 baba

Kanyon: sıriklar

Kaktüs Slalomu: 3 direk

Dağlardaki Kapi: 2 kuka

UYGULAMA

Hazırlık Aşaması

Çocuklar adeta iki yanda da manejde yürür, sıra ile giderken bir kaç adım süratli yaparlar, her çocuk adetada özgürce manileri keşfeder, istediğinde durur ve çalışır.

Esas Kısım

Biniciler Oyunun ilk kısmını adeta da yaparlar, 2 ve 3. seferler için yürüyüş serbesttir: adeta ya da süratli.

PES 2 OYUNU