

## Sınıfta Oynanabilecek Oyunlar - 1

### - Sözcük Zinciri -

İlk önce oyuna kimden başlanacağına ve nasıl devam edileceğine karar verilir. Bir konu belirlenir. İlk öğrenci bu konuyla ilgili bir kelime söyler. Sıradaki öğrenci, ilk öğrencinin söylediği kelimeyi, ardından da kendi kelimesini söyler. Oyun bu şekilde kelimeler birbiri ardına eklenerek devam eder. Kelimelerin sırasını karıştıran, kelimeleri unutan ya da kelime bulamayan öğrenci oyundan çıkar. En sona kalan öğrenci oyunu kazanır.

SnnKlnc - İlkokul Panosu

## Sınıfta Oynanabilecek Oyunlar - 2

### - Neyin Sesi ? -

Sınıftan bir öğrenci seçilir ve tahtaya çıkarılır. Sınıftaki diğer öğrenciler gözlerini kapatıp başlarını sıraya koyarlar. Tahtadaki öğrenci çevresinde bulunduğu sert bir nesneyi tahtaya vurarak ses çıkarır. Diğer öğrenciler kafalarını kaldırmadan sesin hangi nesneden kaynaklandığını tahmin etmeye çalışırlar. Nesnenin ne olduğu bilindiğinde tahtadaki öğrenci yerine geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

SnnKlnc - İlkokul Panosu

## Sınıfta Oynanabilecek Oyunlar - 3

### - Son Hece -

Oyuna hangi öğrenciden başlanacağına ve nasıl devam edileceğine karar verilir. İlk öğrenci bir kelime söyler. Sıradaki öğrenci önceki öğrencinin söylediği kelimenin son hecesiyle başlayan yeni bir kelime söyler. Oyun bu şekilde devam eder. Sırası geldiğinde kelime söyleyemeyen ya da yanlış kelime söyleyen öğrenci oyundan çıkar. En sona kalan öğrenci oyunu kazanır.

SnnKlnc - İlkokul Panosu

## Sınıfta Oynanabilecek Oyunlar - 4

### - Kim Eksik -

Sınıftan bir öğrenci seçilir. Bu öğrenci tahtaya dönüp yüzünü kapatır. Bu sırada sınıftan bir öğrenci bir yere saklanır ya da sınıftan çıkar. Diğer öğrencilerde yerlerini değiştirir. Herkes hazır olunca tahtadaki öğrenci gözlerini açıp sınıfa döner ve kimin eksik olduğunu bulmaya çalışır. Kimin eksik olduğunu bulduğunda saklanan ya da sınıftan çıkan öğrenci tahtaya geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

SnnKlnc - İlkokul Panosu

## Sınıfta Oynanabilecek Oyunlar - 5

### - Kulaktan Kulağa -

İlk önce oyuna kimden başlanacağına ve nasıl devam edileceğine karar verilir. Öğretmen ilk öğrencinin kulağına bir sözcük söyler. O öğrenci anladığı gibi sözcüğü sıradaki öğrencinin kulağına söyler. Oyun bu şekilde devam eder. Sözcük sırası gelen öğrencinin kulağına yalnızca bir defa söylenir. Son kişi kulağına söylenen sözcüğü sesli bir şekilde söyler. Öğretmenin söylediği sözcükle son öğrencinin söylediği sözcük aynıysa sınıf oyunu kazanır.

SnnKlnc - İlkokul Panosu

## Sınıfta Oynanabilecek Oyunlar - 6

### - Ortak Resim -

Oyuna nasıl devam edileceğine karar verilir. Öğrenciler birer kağıt ve kalem alır, kağıdın köşesine adını yazar. Herkes kağıdına 30 saniyede bir şey çizer ve kağıdını kendisinden sonra gelen kişiye verir. Sıranın en sonundaki öğrenciyse kağıdını sıranın en başındakine verir. Sonra herkes kendine gelen kağıttaki resme 30 saniyede bir şey ekler. Oyun bu şekilde devam eder. Herkes kendi kağıdına ulaşınca oyun sona erer. Resimler incelenir ve sınıfa gösterilir.

SnnKlnc - İlkokul Panosu

## Sınıfta Oynanabilecek Oyunlar - 7

### - Dediğimi Yap, Yaptığımı Yapma -

Sınıftan bir öğrenci seçilir. Bu öğrenci tahtaya çıkar ve yüzü sınıfa dönük bir şekilde ayakta durur. Bu öğrenci sınıfa bir yönerge verir ancak kendisi farklı bir hareket yapar. Örneğin "Başını kaşı." derken alkış yapar. Başını kaşımayıp alkış yapan öğrenciler oyundan çıkar. Oyun bu şekilde devam eder. Sona kalan öğrenci oyunu kazanır.

SnnKlnc - İlkokul Panosu

## Sınıfta Oynanabilecek Oyunlar - 8

### - Bom -

İlk önce oyuna kimden başlanacağına ve nasıl devam edileceğine karar verilir. İlk kişi "Bir" diyerek oyunu başlatır. Sırası geldiğinde beşin katı olan sayıları söyleyecek olan öğrenciler bu sayıların yerine "Bom!" der. Oyun bu şekilde devam eder. Yanlış sayıyı söyleyen, "Bom!" demesi gerekirken sayıyı söyleyen ya da sayı söylemesi gerekirken "Bom!" diyen öğrenciler oyundan çıkar. Sona kalan öğrenci oyunu kazanır.

SnnKlnc - İlkokul Panosu

## Sınıfta Oynanabilecek Oyunlar - 9

### - 20 Nesne -

Bütün öğrenciler bir dosya kağıdı ve kalem alır. Öğretmen sınıftan 20 farklı nesne toplayıp masanın üzerine yerleştirir. Silgi, kurşun kalem, tahta kalem, kalemıraş, çanta, kitap gibi... Ardından bu nesnelerin üzerini bir örtüyle örter. Bir dakika süre tutulur. Bu süre boyunca bütün öğrenciler kendi kağıtlarına üzeri örtülen 20 nesneyi yazmaya çalışır. Süre bitiminde herkes yazdığı nesnelere kontrol eder, en fazla sayıda nesneyi doğru yazan öğrenci ya da öğrenciler oyunu kazanır.

SnnKlnc - İlkokul Panosu

## Sınıfta Oynanabilecek Oyunlar - 10

### - Son Harf -

Oyuna kimden başlanacağına ve nasıl devam edileceğine karar verilir. İlk öğrenci bir sözcük söyler. Sıradaki öğrenci önceki arkadaşının söylediği sözcüğün son harfiyle başlayan yeni bir sözcük söyler. Oyun bu şekilde devam eder. Sırası geldiğinde sözcük söyleyemeyen kişi oyuncu çıkar. Sona kalan öğrenci oyunu kazanır.

SnnKlnc - İlkokul Panosu

## Sınıfta Oynanabilecek Oyunlar - 11

### - Geri Sayım -

Bu oyunda sınıf mevcudu kaçsa o sayıdan geri sayım yapılır. Geri sayım yapılırken herhangi bir sıra izlenmez. Örneğin sınıf mevcudu 20 ise rastgele bir öğrenci "20" diyerek oyunu başlatır. Ardından bir diğer öğrenci "19", bir diğeri "18" diyerek oyuna devam eder. Ancak bir sayıyı aynı anda iki ya da daha fazla öğrenci söylerse oyun baştan başlar. Bu şekilde geri sayım tamamlanmaya çalışılır.

SnnKlnc - İlkokul Panosu

## Sınıfta Oynanabilecek Oyunlar - 12

### - Harf Kodlamaca -

Oyuna kimden başlanacağına ve nasıl devam edileceğine karar verilir. Çok sayıda harften oluşan bir sözcük seçilir. İlk öğrenci seçilen sözcüğün ilk harfini söyleyerek oyuna başlar. Sırayla seçilen sözcüğün harfleri söylenir. Son harfe gelince tekrar ilk harften başlanarak devam edilir. Yanlış harfi söyleyen ya da harfi hızlı söyleyemeyen kişi oyundan çıkar. Sona kalan öğrenci oyunu kazanır.

SnnKlnc - İlkokul Panosu