**ARTIK DERSLER**

**OYUNLA**

**ÇOK KOLAY**

**(ÇÜNKÜ OYUN, ÇOCUKLAR İÇİN EN TEMEL İHTİYAÇTIR.)**



AHMET DEMİR

2019-BURSA

(İNEGÖL İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜNÜN KATKILARIYLA HAZIRLANMIŞTIR)

İÇİNDEKİLER

|  |  |
| --- | --- |
| İÇERİK | SAYFA NO |
| SUNUŞ | 3 |
| ÖNSÖZ | 4 |
| OYUNLA ÇOK KOLAY PROJESİ NEDİR | 5 |
| OYUNLA ÇOK KOLAY PROJESİ NDE DERSLER NASIL İŞLENİR | 6 |
| OYUNLA ÇOK KOLAY PROJESİNDE DERSLERDE OYNANABİLECEK OYUN ÖRNEKLERİ | 7 |
| HAYAT BİLGİSİ DERSİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ | 29 |
| TÜRKÇE DERSİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ | 36 |
| MATEMATİK DERSİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ | 45 |
| FEN BİLİMLERİ DERSİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ | 53 |
| SOSYAL BİLGİLER DERSİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ | 58 |
| TRAFİK GÜVENLİĞİ DERSİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ | 63 |
| İNSAN HAKLARI, YURTTAŞLIK VE DEMOKRASİ DERSİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ | 66 |

SUNUŞ

NEDEN OYUN

Eğitim-öğretim faaliyetlerinin gerçekleştiği ana mekânlar sınıflardır. İyi bir sınıf ortamı ve öğrenmenin gerçekleştiği her türlü çevre eğer öğrencinin ilgisini çekebilecek tarzda düzenlenebilirse eğitimin daha kaliteli ve verimli olacağı muhakkaktır.

Özellikle okul öncesi ve ilkokul öğrencileri için en temel ihtiyaç olan oyundan yola çıkarak derslerin oyun temelli öğretilmesi ve oyunun bir ders işleme yöntemi olarak kullanılması çocuklarda derse, okula ve öğretmene karşı olumlu bir duygunun oluşmasına katkı sunacağı bir gerçektir.

Oyunla derslerin işlenmesine yönelik ilçemizde uygulanmaya çalışılan projeler ve faaliyetler İlçe Milli eğitim Müdürlüğümüzce yakından takip edilmekte ve desteklenmektedir. Bu bağlamda ilçemiz Akşemsettin İlkokulunda uygulanmaya başlayan “Artık Dersler Oyunla Çok Kolay” projesine de gerekli desteğin verilip yaygınlaştırılması ile birlikte ilçemiz eğitimi adına olumlu gelişmelerin sağlanması amaçlanmaktadır.

Okuyacağınız bu kitapta derslerin her aşamasında oyundan nasıl yararlanılabileceği, geniş bir oyun havuzu, her sınıf ve her ders düzeyinde örnek ders planlarını bulacaksınız.

Kitabın eğitim camiasına katkılar getirmesi dileğiyle kitabın hazırlanma sürecinde katkısı olan herkese teşekkürlerimi sunuyorum.

Fatih BİLİCAN

İnegöl İlçe Milli Eğitim Müdürü

ÖNSÖZ

Büyükler için eğlenceden öteye fazla bir öneme sahip olarak görülmeyen oyun, çocuklar için en ciddi uğraşıdır.”

Oyunun eğitimdeki yararlarını anlamanın yolu, çocuk için oyunun anlamını ve yararlarını anlamaktan geçer. Çocuğun gelişimi için sevgiden sonra belki en önemli ihtiyacı olan oyun, onun için reddedilemeyecek bir durumdur. Çocuk oyun yoluyla hem eğlenir hem de, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimini sağlar. Çocuk için düzenlenecek en iyi eğitim ortamı oyuna dayalı eğitim ortamlarıdır.

Çünkü çocuk için oyun, gözlemlediği davranışları, deneyerek kazandığı, becerileri egzersiz yaptığı, öğrenme deneyimlerini geliştirdiği ve büyüdüğünde sürdüreceği rolleri öğrendiği bir yaşam alıştırmasıdır. Eğitim çocuklara istenen davranışları kazandırma, dolayısıyla çocuğu karmaşık yaşama hazırlama süreci olduğundan oyun; çocuğun eğitimi ve mutluluğu için her zaman en doğal, en kolay, en çabuk deneyim kazanma ve öğrenme aracı olmuştur.

Çocuklar, yürümeye başladıktan sonra sürekli hareket eden etkin varlıklardır. Çocuk hareket ederek büyür ve bu yüzden bedensel hareketlere de besin kadar ihtiyaç duyar. Kendisini yemek için çağıran annesine “Daha oyunum bitmedi ki!” diyerek, aslında oyunun kendisi için besin gibi bir ihtiyaç olduğunu anlatmaya çalışır. Koşarken, tırmanırken, zıplarken, atlarken yeni beceriler edinen çocuklar; oyun sırasında kollarını, bacaklarını, parmaklarını ve bedenin diğer kısımlarını koordineli bir biçimde kullanarak motor becerilerini geliştirirler.

Çocuklar oyun oynarken kendilerini ve çevrelerini keşfederler. En iyi ve kalıcı öğrenme yöntemi olan keşfetme ile yeni şeyler öğrenir ve öğrendiklerini pekiştirirler. Keşif yaptıklarında yaratıcılıkları ve hayal güçleri artarken problem çözme yetenekleri de gelişir. Çocuk oynadıkça eğitimde önemli bir yeri olan algısal gelişimi için duyuları gelişir ve yetenekleri serpilir. Dikkat ve hafıza becerileri artar.

Tüm bu nedenlerden dolayı özellikle ilkokul döneminde ders içerikleri hazırlanırken ve uygulanırken oyundan yararlanma bir gereklilik olarak ortaya çıkmaktadır. Oyunla çok kolay projesiyle bu yönde bir adım atmaya çalıştık. Projeyi 2018-2019 öğretim yılı itibariyle tüm sınıflarımızda ve tüm derslerde uygulamaya başladık. Hem öğretmen, hem öğrenci hem de velilerden çok güzel dönütler aldık. Projenin yaygınlaştırılması ve geliştirilmesi ile birlikte milli eğitim sistemimize bir kalite geleceği ve çok önemli problemlerinin kısa sürede çözüleceğine inancımız tamdır.

Ahmet DEMİR

Eğitimci

OYUNLA ÇOK KOLAY PROJESİ NEDİR

Bu proje öğrencilerin en çok sevdiği oyun etkinliklerini kullanarak onlarda;

Derslere ve okula karşı olumlu tutumlar geliştirebilmek, derslerde öğrenci ve öğretmen arasında verimli bir iletişim ortamı sağlayabilmek, öğrenci, öğretmen ve aile arasında sağlıklı bir iletişim sağlayabilmek, öğrencinin kendisini ve yeteneklerini tanıyabilmesini sağlamak, öğrenme süreçlerini eğlenceli ve kolay uygulanabilir bir hale getirebilmek, öğrencilerin bedensel, sosyal, zihinsel ve psikolojik gelişimlerine katkı sağlayabilmek amaçlarını taşımaktadır. Projenin çıkış noktası; çocuklar için en önemli ihtiyaç olan oyundan yararlanarak okulu ve eğitim ortamlarını onların reddedemeyeceği bir hale dönüştürebilmek ve eğitimi daha kaliteli ve kalıcı bir hale getirebilme hedefidir.

Projenin hedef kitlesi ilkokul düzeyindeki tüm ilkokul öğretmenleri ve öğrencileridir.

PROJE FAALİYETLERİ:

Proje derslerin öncesinde, ders esnasında ve ders sonrasında oyunlar oynayarak çocuklarda kalıcı öğrenmeyi ve sağlıklı gelişmeyi amaçlamaktadır.

PROJENİN ÖZGÜNLÜĞÜ: Projenin özgün tarafı; öğrencilerin derslere karşı olan kaygılarını tamamen ortadan kaldırması, çocukların en çok sevdiği etkinlik olan oyunla öğrenmesi ve kendisini her açıdan geliştirebilmesi olarak gösterilebilir.

ÖNGÖRÜLEN SONUÇ VE ETKİLERİ: Bu proje çalışmaları ile öğretmenlerde ders etkinliklerini daha kolay düzenleyebilme ve uygulayabilme, öğrencilerde de derslere karşı daha olumlu duygular geliştirebilme, dersleri ve okulu sevme, daha kolay öğrenebilme ve kendilerini geliştirebilme etkileri rahatlıkla gözlemlenebilecektir.

UZUN VADEDE OLASI YARARLARI:

Bu proje sonunda öğretmenler eğitim etkinliklerini ve ortamlarını daha rahat ve kolay hazırlayabilecekler. Öğrencilerinin derslere yönelik kaygılarını en aza indirebilecekler ve öğrencilerinin gelişim düzeylerini daha kolay takip edebileceklerdir.

Öğrenciler ise; derslere ve okula karşı olumlu tutumlar, derslerde öğrenci ve öğretmen arasında verimli bir iletişim ortamı, öğrenci, öğretmen ve aile arasında sağlıklı bir iletişim, öğrencinin kendisini ve yeteneklerini tanıyabilmesi, öğrenme süreçlerini eğlenceli ve kolay uygulanabilir bir hale getirme, öğrencilerin bedensel, sosyal, zihinsel ve psikolojik gelişimlerini sağlama gibi yararlar görülebilecektir.

OYUNLA ÇOK KOLAY PROJESİNDE DERSLER NASIL İŞLENİR.

1. Derslerde öncelikli olarak çocukların derse ve öğretmene karşı psikolojik duvarı ve öğrenme kaygısını ortadan kaldırmak için “**Ders öncesinde ve etkinlik aralarında dinlenme ve dikkati toplama amaçlı oyunlar “** oynanır.
2. Başlangıçta çocukların öğrenilecek konuyu sezmeleri ve bulmaları için “**Hazırlık ve ısındırma süreci**” oyunları oynanır.
3. Çocukların konuyu bulmalarından sonra öğretmen konuyu tahtaya yazar.
4. Öğretmen konu hakkında 5 dakikayı geçmeyecek bilgi ve açıklamalar yapar ve örnekler verir. (Sadece bu bölümde öğretmen etkin olur).
5. Öğrenilecek konulara yönelik “ **Etkinlik süreci oyunları**” oynanır.
6. Bu oyunlardan sonra öğretmen kısaca öğrenilenleri özetler ve hatırlatır.
7. Bu aşamadan sonra öğrenilenlerin pekiştirilmesi amacıyla “**Değerlendirme ve pekiştirme süreci**” oyunları oynanır.
8. Yukarıdaki süreçler arasında dinlendirici ve öğrencilerin dikkatini toplamalarını sağlayabilmek amacıyla “**Serbest oyunlar”** oynanır.
9. **Ev ödevleri** çocuklara aileleriyle birlikte oynayabilecekleri oyun tarzında verilerek çocukların evlerde de verimli zamanlar geçirmeleri sağlanmaya çalışılır.

OYUNLA ÇOK KOLAY PROJESİNDE DERSLERDE OYNANABİLECEK OYUN ÖRNEKLERİ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1: DERS ÖNCESİNDE VE ETKİNLİK ARALARINDA DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR (Burada amaç etkinlikler arasında ve ders başlangıçlarında dinlendirici oyunlar oynayarak öğrencilerin dikkatini toplamalarını sağlayabilmektir.)** | |  |
| OYUN ADI | OYNAMA ŞEKLİ |  |
| 1-Resim çizme oyunu | Sınıfta kağıtlara aynı sayıdan ikişer tane yazılır. Karışık dağıtılır. Eşleşen çocuklar karşısındaki kişiye dikkatli bakar daha sonra gözlerini yumar ve onun yüzünü çizmeye çalışır. Çalışma esnasında müzik dinletilebilir. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 2-Evet-hayır oyunu | Seçilen iki kişi sadece evet-hayır kullanarak konuşabilir. Bu kelimelerin dışında beden dili kullanılarak anlaşılabilir.  Ya da bunun tam tersi olacak şekilde konuşurken evet-hayır kelimesi kullanılmadan iletişime geçilir. | SOSYAL |
| 3-Kâğıttan düşler oyunu | Gruptaki her öğrenci boş bir kâğıda serbest çizgi çizer. Bir müddet sonra karışık çizgilerden anlamlı çizgiler oluşur. Şekiller kesilir boyanır ve panoya asılır. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 4-Güven- yönlendir oyunu | Sınıf içinde ya da bahçede setler oluşturulur. Bir öğrencinin eline bir eşya verilir ve gözleri kapatılır. Diğer arkadaşları onu yönlendirerek eşyayı istenilen yere götürmelerini sağlamaya çalışır. İki adım öne –bir adım sonra sağa şeklinde. Setlere değen grup yenilmiş sayılır | BEDENSEL |
| 5-Uykucu horoz oyunu | Tüm çocuklar yumurta olup, yere otururlar. Uyur gibidirler ve gözlerini açmazlar. 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. | BEDENSEL |
| 6-Ne sesi? | “Ne sesi?” oyunu için masalara geçilip, sandalyelere oturulur. Çocuklar gözlerini, masaya yatarak kapatırlar. Bu sırada, onlara çeşitli sesler dinletilir. (Anahtar sesi, alkış, tef, kapı açma vb.) Bu seslerin neye ait olduğunu tahmin etmeleri istenir. Sesler hızlı yavaş, ince–kalın vb. şekillerde çıkarılarak, oyun zenginleştirilir. | MANTIK-MATEMATİK |
| 7-Görmeden gözlük takma oyunu | Büyükçe bir adam başı çizilir. Çocuklara bu adamın iyi göremediği ve gözlüğe ihtiyacı olduğu belirtilir ve çocuklara birer kalem verilir Çocuklar sıra ile gelirler ve gözleri kapalı olarak, resme gözlük yerleştirmeye çalışırlar. Arkadaşları da sözel yönergelerle ona yardımcı olurlar | BEDENSEL |
| 8-Kim yok oyunu | Çocuklar yere oturtulur. İçlerinden birini ebe seçerler. Ebe başını öğretmenin kucağına koyar, gözlerini yumar. ( çocuk gözünü, bir başka yerde de yumabilir ) Öğretmen, ebeye sezdirmeden, bir çocuğu işaretle dışarıya çıkartır. Ebe gözlerini açar; Öğretmen ebeye “Kim yok ?” diye sorar. Çocuk bilirse ebelikten kurtulur. Adı bilinen çocuk ebe olur. Ebe, üç ad saydığı halde bilemezse yeniden ebe olur, yumulur. | BEDENSEL  MANTIK-MATEMATİK  GÖRSEL-UZAMSAL |
| 9-Ayna oyunu | Bir çocuk “ayna” olur. Başka bir çocuk da karşısına geçer, ayna olan çocuğun yaptığı devinimleri öykünerek aynısını yapar. Güldürücü devinimler çocukların daha çok hoşuna gider. Nasıl devinimler yapılacağı konusunda çocuk özgür bırakılmalıdır. İstenirse, bir çocuk ayna olduğunda, tüm çocuklar karşısına geçip onun devinimlerini öykünmeyle yaparlar. | BEDENSEL |
| 10-Zıp zıldır oyunu | Çocuklar yerlerinde otururlarken öğretmen veya ebe oyunu yönetir. “Zıldır” denildiğinde çocuklar başlarını öne eğerler, “Zıp” denildiğinde yukarı kaldırırlar. Yöneten, çocukları şaşırtmak için bir sözcüğü birkaç kez yenileyebilir. Şaşıran çocuk oyundan çıkar. | BEDENSEL |
| 11-Kar-yağmur fırtına oyunu | Hepsine bir hareket verilir ve oynanır: kar dendiğinde ellere yağmur dendiğinde yüze fırtına dendiğinde göğse vurulur. | BEDENSEL |
| 12-Sıcak-soğuk oyunu | “Sıcak-soğuk oyunu”, çocukların sevdiği bir oyundur. Ebe seçiminden sonra cisim bir yere saklanır. Ebe cisme yaklaşırsa, çocuklar hep bir ağızdan “sıcak”, uzaklaşırsa da “soğuk” derler. Bu oyun, cismin yerini belirtmek için el çırparak da oynanır. Ebe saklanan cisme yaklaştıkça el çırpma kuvvetlenir, uzaklaştıkça yavaşlar. | BEDENSEL |
| 13-Teyzem çarşıya gitti oyunu | Teyzem çarşıya gitti oyununda ilk oyuncu “Teyzem çarşıya gitti ve… (A harfi ile başlayan bir nesne) aldı” der. İkinci oyuncu bu cümleyi tekrarlayıp, A harfi ile başlayan yeni bir nesnenin adını söyler. Oyuncuların “Teyzem çarşıya gitti ve bir ananas, bir atkı, bir ayakkabı, bir anahtar, … aldı” gibi önceden söylenen nesneleri anımsaması ve her seferinde yeni bir nesne adı söylemesi gerekir. Sözcük bulamayan ya da geciken oyundan çıkar. | SÖZEL-DİLSEL |
| 14-Senin sonun benim başım oyunu | Tahtaya en az 5 öğrenci kaldırılır. Öğretmen bir kelime söyler. Sıradaki öğrenci söylenen kelimenin son harfi ile yeni bir kelime söyler. Sıradaki kendinden önce söylenen kelimenin son harfi ile yeni bir kelime söyler | SÖZEL-DİLSEL |
| 15-Kulaktan kulağa oyunu | 5 er kişiden oluşan iki grup oluşturulur. Her gruptan 1 er öğrenciye öğretmen kısa ama öğrencilerin karıştırabileceği ifadeler söyler. Bu ifadeyi öğrenciler arkadaşlarının kulağına söyler.(Örneğin 20 saniye içinde) Baştaki öğrenci öğretmenin söylediği ifadeyi aynen söyleyebilirse kazanmış olur. | BEDENSEL |
| 16-Sirk Gösterisi Oyunu | Sirk gösterisi oyunu, bedensel ağırlıklı ve çok basit kuralları olan bir tür dikkat oyunudur. 3 kişilik oynanan oyunlar arasında oldukça eğlenceli bir seçenektir. Bu oyun için 2 adet topa ihtiyacınız var. Oyun şöyle oynanıyor:3 kişi, üçgen oluşturacak şekilde konum alıyor. Herkesin elinde birer top var. Oyunda toplam 2 top olduğu için haliyle bir kişinin eli boş kalıyor. Elinde top olmayan kişi daima komut verir. Komutlar, “sağ-sol” şeklindedir. Örneğin “sağ” komutu gelirse, herkes elindeki topu sağındaki kişiye atar. Bir sonraki komut gelene kadar topun sağa doğru akışı kesintisiz devam eder. Bir sonraki komutu verecek kişi henüz belli değildir. Elinde o anda top olmayan kişi aniden “sol” diyebilir. “Sol” komutu geldiği anda topun akış yönü sola döner. Yani, herkes elindeki topu solundakine atmaya başlar. Dikkatsiz olan ceza puanı alır! | BEDENSEL |
| 17-Hacı Yatmaz Oyunu | Hacı yatmaz oyunun oklava veya basit bir sırıkla oynayabilirsiniz. Oyun şöyle oynanıyor:  Oyuncular çember düzeninde oturur. Oyunculardan biri ortaya bir sırık diker ve bu sırığı dik duracak şekilde eliyle tutar. Her oyuncuya bir takma isim veya numara verilmiştir. Sırığı tutan oyuncu, başka bir oyuncunun takma adını/numarasını söyler ve sırığı bırakır.  Adı söylenen oyuncunun, hızlı davranarak sırığı yere düşmeden tutması gerekir. Eğer sırık düşerse kendisine ceza puanız yazılır. Sonrasında kendisi başka bir isim söyler ve sırığı bırakır. Bu şekilde oyun devam eder. | BEDENSEL |
| 18-Üçgen peynir dilimleri oyunu | Kaç Kişi ile Oynanır: 2kişi ve üzeri  Oynamak için Neler Gerekir: Kâğıt ve kalem  Nasıl Oynanır: İlk önce kâğıdın üstüne bir sürü nokta konur. Sonrasında ilk sırayı alan yarışmacı iki nokta arasına bir çizgi çizer. Bu çizgi iki noktayı birleştirmeli ancak birçok noktanın üzerinden geçmemelidir. Bu çizgiyi çizdikten sonra sıra diğer oyuncuya geçer. Bu oyuncu da başka iki nokta arasına çizgi çizer. Oyunda amaç, karşı rakibe çizgi çizerek üçgen yaptırmadan üçgenler yapmaktır. Bu nedenle çizilen çizgilere dikkat edilmelidir. Bir şekilde oyunculardan biri iki noktayı birleştirerek üçgen elde ederse, üçgenin içine adının baş harfini yapar. Böylece üçgenin kime ait olduğu belli olsun. | MANTIK-MATEMATİK |
| 19-Aklımdaki sayı oyunu | Akıldan bir sayı tutularak verilen ipuçları ile en kısa sürede sayı bulunmaya çalışılır.  (Örn: sayı 7 olsun. ) sayım 1-10 arası-5 ten büyük-9 dan küçük gibi ip uçlarıyla sayıyı en erken bulan kazanır. Yanlış tahmin eden yarışmadan çıkar. | MANTIK-MATEMATİK |
| 20-Yönergeyi takip et oyunu | Bilinen geometrik şekiller yardımıyla resimler çizdirilir. (örn: kardan adam çizdirmek için: Önce büyük bir yuvarlak çiz, büyük yuvarlağın içine küçük yuvarlak çiz- küçük yuvarlağın üst tarafına yan yana iki küçük nokta koy.-İki noktanın arasından alt tarafa bir v çiz …vb) | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 21-Kelime avı oyunu | Öğretmen çocuklara belirli bir sürede “Pa” ile başlayan 3 ya da 5 kelime bulmasını beklrr. Pantolon, Pazar, para, paça, palyaço gibi. Hedeflenen kelime sayısını bulan çocuk bir puan kazanır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 22-Kelime türetme oyunu | Sessiz ve sesli harfler verilerek anlamlı kelimeler türetmeleri sağlanır.  ya da istenilen kelime sayısı kadar çizgi çizilir ve sınıf gruplaştırılarak harf söylemeleri istenir. Kelimeyi bulan grup kazanır | SÖZEL-DİLSEL |
| 23-Sınıflandırma oyunu | Sınıftaki eşyalardan ve varlıklardan ortak özellikte olanları bir araya getirip sınıflandırmaları istenir. (Örn: Sınıftaki mavi renkli kalemleri, beyaz silgileri, kız öğrencileri bulun ve sınıflandırın vb) | DOĞA |
| 24-Sana ne lazım oyunu  (Meslekleri tanıtmak amaçlıdır) | 2 öğrenci seçilir belli bir süre seçilir. İlk öğrenci sorar sen bir doktorsun sana ne lazım ikinci öğrenci cevap verir, sonra sorular ve cevaplar devam eder. Süre bittiğinde kaç cevap verdiğine bakılır. Sonra diğer öğrenci soru sorar. Ve oyun sonunda en çok cevap veren kazanır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 25-Deniz sahil oyunu | Sınıfta bir çizgi çizilir. Öğrenciler çizgi üzerinde sıralanır. Deniz –sahil tarafı belirlenir ve komutlarla zıplamaya çalışırlar. Yapamayan çıkar en sona kalan birinci olur. | BEDENSEL |
| 26-Ve veya oyunu | Öğrencilerin mantıksal düşünme becerileri için geliştirilmiş bir oyundur.  Örn: Bursa’dan İstanbul’a gidecek bir harita çizilir. Bu harita üzerinde açık ve kapalı yollar belirtilir. (Bursa-Yalova açık)-(Yalova İzmit kapalı)- (Yalova-Gebze açık) vb  Bursa ve Yalova yolu kullanılırsa gidilebilir mi?  Gebze veya Pendik yolu açıksa gidilebilir mi? gibi sorularla öğrencilerin dikkatleri ölçülür. | MANTIK-MATEMATİK |
| 27-Gerçek ya da Kurgu oyunu | Çember şeklinde duran öğrencilerden biri kendisiyle ilgili bir gerçek ve bir de kurgu bir şey söyler. Diğerleri hangisinin gerçek, hangisinin kurgu olduğunu söylemek için ellerini kaldırırlar. Doğru cevabı bilen bir sonraki oyuncu olur. Oyun bütün oyunculara sıra geldikten sonra biter. | SÖZEL-DİLSEL |
| 28-Aşağı- yukarı oyunu: | Öğretmen öğrencilerin defterine, yukarıdan aşağıya doğru bir kelime yazdırır. Daha sonra bu kelimenin tam karşısına gelecek şekilde aynı kelime aşağıdan yukarıya olacak şekilde tekrar yazdırılır. Öğretmen, yan yana gelen harflerin arasının anlamlı bir kelime olacak şekilde öğrenciler tarafından doldurulmasını ister.  Örnek:  K a        N  A r  ı  z  A  P u      L  L o      P  A n t i k  A  N a z  i  K | SÖZEL-DİLSEL |
| 29-Amcamın oğlu Oyunu | Öğrenciler tarafından oldukça sevilen ve onların ilgisini çekebilecek oyunlardan biridir. Öğretmen, öğrencilerin oyunu anlamaları açısından, bir örnek vererek oyunu açıklar. Sözgelimi öğretmen öğrencilerine: “Şimdi size amcamın oğluyla ilgili olmak üzere bir cümle söyleyeceğim. Size söylediğim bu cümlede amcamın oğlunun bir özelliği belirtilmektedir. Siz de benim söylediğim özellikten yola çıkarak aynı harfle başlayarak amcamın oğluyla ilgili başka özellikler söyleyeceksiniz.” Der. Ardından;  “Amcamın oğlu çok zeki bir insandır.” Diyerek cümlesini kurar. Öğrenciler de “z” harfiyle başlayan özellikle Amcamın oğlunu nitelendirirler. Sözgelimi öğrenciler:  Amcamın oğlu çok zarif bir insandır.  Amcamın oğlu çok zalim bir insandır.  Amcamın oğlu oldukça zayıf bir insandır.  Amcamın oğlu züğürt bir insandır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 30-Hayal Makinesi Oyunu | Öğretmen öğrencilere yönlendirmeli sorular sorar. Çocukların düşünerek cevapları kâğıda yazmaları ve arkadaşlarına okumaları istenir.  Yönlendirme sorusu: 1- Osman Gazi’nin yanına gittiğinizi düşünün.  2- Ankara’ya gittiğinizi düşünün.  3- Amazon ormanlarına gittiğinizi düşünün  Sorular:  Nereye gittiniz? Evler nasıldı?  Neler konuştunuz? Kimlerle görüştünüz?  Size ne verdi? Gittiğiniz yerin özellikleri nasıldı?  Hangi yıla gittiniz? | GÖRSEL-UZAMSAL  SÖZEL-DİLSEL |
| 31-Kendini anlat oyunu | Çocuklarla bir çember oluşturulur. Herhangi bir çocuktan başlanarak seçilen ilk kişi ismini yüksek sesle söyler (Ör. Büşra).Çocuğun sağındaki diğer çocuk, ismini söyleyen ilk çocuğun  ismini ve ardından kendi ismini söyler (Ör: Büşra, Murat). Tüm çocuklar bu şekilde sırayla etkinliğe katılır (Ör. Büşra, Murat, Elif  vb.). İkinci turda, ilk sırada ismini söyleyen çocuk kendi isminin baş harfiyle başlayan bir meslek adı ve daha sonra kendi ismini  söyler. (Ör. Bakkal Büşra). Tüm çocuklar bu şekilde sırayla etkinliğe katılır. (Ör. Bakkal Büşra, Marangoz Murat, Editör Elif vb.)  Çocuk sayısına ve zamana göre etkinlik farklı sıfatlarla (Ör. Türkiye’nin illeri, okuldaki öğretmen isimleri, çiçek isimleri vb.)  Çeşitlendirilebilir. | BEDENSEL-SÖZEL DİLSEL |
| 32-Şişeyi tut oyunu: | Çocukların el, göz koordinasyonlarını geliştirmek için oynanır. Masanın üzerine bir şişe konur. İki öğrenci karşılıklı olarak geçer. Öğretmen sırayla baş, kulak, burun vb organları söyler. Çocuklar söylenilen organı tutar. Öğretmen aniden şişe der ve şişeyi ilk önce tutan kazanır. | BEDENSEL |
| 33-Su- taş-kum taşıma oyunu: | Sınıf iki gruba ayrılır. Her gruba bir bardak ve kova verilir. Sıra ile bardakları doldurup, karşıdaki kovaya boşaltmaları söylenir. Kovasını ilk dolduran grup, oyunu kazanır | BEDENSEL |
| 34-Kaç kabak oyunu | Bu oyun, çocuklar kaça kadar saymayı biliyorlarsa o kadar sayıda çocukla oynanır. Her çocuğa bir sayı verilir. Aralarında bir ebe seçilir.  Ebe sorar ;  Ektim biçtim bizim tarlada beş kabak oldu…  Sözü beş numaralı kabak alır:  5 kabak olmaz. Ebe: Ya kaç kabak olur ?  Beş numaralı çocuk: 4 kabak olur.  Sözü bu kez de4 numaralı çocuk alır :  4 kabak olmaz.  vb. oyun böylece sürer. Oyun sırasında şaşıran ya da geciken çocuk oyun dışı kalır. | MANTIK-MATEMATİK |
| 35-Çağrışım oyunları | Oyununda oyunculardan biri aklına ilk gelen sözcüğü (örneğin, deniz) söyler. Sonraki oyuncu bu sözcüğün çağrıştırdığı bir başka sözcüğü söyler (örneğin, balık). Oyun bu şekilde birbirini çağrıştıran sözcüklerle sürer ve böylece bir sözcükler zinciri oluşur. İlgisiz sözcük söyleyen kişi oyun dışı kalır. Her oyuncu üçer sözcük söyledikten sonra oyun durur ve zincirin hiçbir halkasını atlamadan geriye doğru, yeniden “deniz” sözcüğüne ulaşmaya çalışılır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 36-Komik cevaplar oyunu | 5 Tane öğrenci seçilir. Bu öğrenciler tahtaya çıkar ve ellerinde küçük kâğıt ve kalem olur. İstedikleri herhangi bir şey yazmaları istenir. Hepsi böyle yapar. Sonra öğretmen sınıftaki öğrencilere dönerek “Arkadaşlarınıza sabah kahvaltıda ne yediniz diye sorduk. Bakalım neler yazmışlar?” denir ve öğrencilerin bilmeden yazdıkları okunur. Verilen cevaplara diğer öğrenciler gülerler. Bunun dışında sayı da yazılabilir. Aşağıdaki sorular sorulabilir.                     Ağzında kaç diş var?                     Kaç yıl daha yaşamak istersin?                     Bir adaya düşsen yanına ne almak isterdin?                     Günde kaç ekmek yersin? | SÖZEL DİLSEL |
| 37-Başparmak birleştirme oyunu | Sınıf iki gruba ayrılır. Her gruptan ikişer kişi seçili karşılıklı olarak gözleri kapalı hale gelirler. Bunlar birbirlerine başparmaklarını değdirmeye çalışırlar. Bu arada diğer arkadaşları da sağa sola diye yönlendirme yapabilir. Başparmaklarını ilk değdiren grup puan alır. | BEDENSEL |
| 38-Hepsi aynı olsun oyunu: | Öğretmen tahtaya      b..     b..    b…    b…. yazar.  Öğrencilere ilk harfleri b ile başlayan cümle yazmaları istenir. Örneğin “Bayram bizimle birlikte başladı.” gibi | SÖZEL DİLSEL |
| 39-Nişancı oyunu: | Tahtaya iç içe geçmiş 3 çember çizilir. Her çember içinin bir puanı vardır. 3 er kişiden oluşan iki grup yapılır. Gruplar gözleri kapalı nişan alarak parmaklarını çembere değdirir. Grupların aldığı puanlar toplanır. En çok puan alan grup kazanır. | BEDENSEL |
| 40- Yanlışı düzelt oyunu | Tahtaya yanlış bir şekilde yazılmış kelimeler gruplar ya da teke tek öğrenciler tarafından düzeltilmeye çalışılır. İlkönce bitirenler kazanır. (Örn: kelibek…kelebek vb) | SÖZEL DİLSEL |
| 41- Nefes hız yarışması | İki öğrenci seçilir. Karşılıklı olarak masalarının üzerine eşit sayıda ped bardaklar dizilir. Balonları şişirerek balonlardaki hava yardımıyla bardaklar düşürülmeye çalışılır. İlk önce bitiren kazanır | BEDENSEL |
| 42- Gülme oyunu | İki öğrenci karşılıklı olarak durur birbirinin yüzüne bakarak birbirlerini güldürmeye çalışırlar. Güldürmek için çeşitli mimik hareketleri yapabilirler. Ya da sınıfça güldürülmeye çalışırlar | BEDENSEL |
| 43- Kiracılar-Ev sahipleri oyunu | 4 grup öğrenci seçilir. Gruplarda 3 er öğrenci olur. İki öğrenci ev sahibi olur ellerini birbirine tutar. Ellerin arasında ise kiracı öğrenci olur. Dışarıda bir ebe olur. Öğretmen kiracılar dediğinde içerdeki öğrenciler, ev sahibi dediğinde ise dışarıdaki öğrenciler yer değiştirmeye çalışırlar. Ebe ise bunlardan herhangi birinin yerine geçmeye çalışır. | BEDENSEL |
| 44- Pinponu çıkar oyunu | Karşılıklı iki öğrenci masalarının üzerindeki pedler içerisindeki pinpon toplarını üfleyerek çıkarmaya çalışırlar. İlkönce çıkaran birinci olur. | BEDENSEL |
| 45- Balonla taşı oyunu | Karşılıklı iki öğrenci ağızlarındaki balonları pedlerin içerisinde şişirerek karşıdaki masanın üzerine taşımaya çalışırlar. İlkönce taşıyan birinci olur. | BEDENSEL |
| 46- Penguen yarışması oyunu | İki grup öğrenci bacaklarının aralarına aldıkları balon, top, yastık vb malzeme yardımıyla zıplayarak ilerlemeye çalışırlar. Topu birinci olarak bitirip arkadaşına veren grup birinci olur. | BEDENSEL |
| 47- Meksika Dalgası Oyunu | Öğrenciler oturdukları yerden sırayla ayağa kalkarken ellerini de havaya kaldırırlar ve yeniden otururlar. | BEDENSEL |
| 48- Bedensel Koro Oyunu | Öğrenciler 3-4 gruba ayrılır. Her gruba bir ses görevi verilir ve sırasıyla yaptırılır. (1. Grup: alkış, 2. Grup: parmak şaklatma, 3. Grup: hey vb) | BEDENSEL |
| 49- Parmakla alkış oyunu | Öğrenciler önce tek parmakla daha sonra parmak sayılarını artırarak alkışlarlar | BEDENSEL |
| 50- Alkış yarışı oyunu | Öğrenciler 4 erli gruplara ayrılır. Birbirlerinin ellerine vurarak alkış sesi çıkarmaya çalışırlar. En yüksek sesi çıkaran grup oyunu kazanır. | BEDENSEL |
| 51- Acaba doğru mu oyunu | Sınıf 5 erli gruplara ayrılır. Daha sonra guruptan bir öğrenciyle ilgili diğer öğrenciler onun kişilik özellikleri ile ilgili tahminlerde bulur ve kâğıdına yazar. Daha sonra seçilen öğrenci diğer arkadaşlarının tahminlerini okuyarak doğru olup olmadıklarını anlatır. | SÖZEL DİLSEL |
| 52- Bu kimindi? Oyunu | 5 öğrenci tahtaya kaldırılır. Önce kâğıtların ön yüzlerine isimlerini arka yüzlerine ise en sevdiği renkler, yemekler, oyunlar vb yazdırılır. Daha sonra bu kâğıtlar sınıfın bir köşesine konur. İlk önce herkesin kendi kâğıdını bulmaları ve sınıfa okumaları istenir. Daha sonra ise bu kâğıtlar karışık olarak dağıtılır 5 öğrenci aldığı kâğıdın kime ait olduğunu bulması sağlanır. | MANTIK-MATEMATİK |
| 53- Ne Nerede Oyunu | Öğrencilerin gözleri kapatılır ve okulla, sınıfla ilgili nesne, kişi ve bölümlerin yerleri sorulur. Öğrencilerin gözlerini açmadan parmaklarıyla göstermeleri istenir. Daha sonra gözlerini açarak herkesin birbirine bakması istenir | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 54-Arkadaşını anlat oyunu | Öğrenciler ikişerli gruplara ayrılır. Sonra bir süre birbirlerine kendilerini tanıtırlar. (Ben kırmızı rengi seviyorum, Fenerbahçe’yi tutuyorum, elma seviyorum, gezmeyi, spor yapmayı seviyorum..vb) daha sonra sınıfa arkadaşını anlatır, nelerden hoşlanıp, hoşlanmadığını anlatır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 55- Yapışık yürüme yarışı Oyunu | Öğrenciler 3-4 erli gruplar halinde birbirlerinin belinden tutarlar ve gruplar hakinde yürümeye başlarlar. Hedefe ilk önce varan kazanır. | BEDENSEL |
| 56- Arkadaşın anlatsın sen çiz Oyunu | 2 öğrenci seçilir. Birisi herhangi bir resmi anlatır, diğeri de anlatıldığı haliyle resmi tahtaya çizer( Ev yap, yanın ağaç yap, ağacın yanında araba olsun vb) resim bittikten sonra asıl resimle tahtaya yapılan resim karşılaştırılarak yorum yaptırılır. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 57- Yönlendir çiz oyunu | Karşılıklı öğrencilerden birinin gözleri kapatılır ve eline kâğıt kalem verilir. Ya da elinde kalemle tahtaya kaldırılır. Diğer arkadaşı tahtaya ya da kâğıda çizilmiş yol üzerinde arkadaşının yoldan çıkmadan hedefe ulaşmasını sağlamaya çalışır. En kısa sürede ve yoldan çıkmadan hedefe ulaşan kazanır. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 58- En güzel Akrostiş Oyunu | Sınıf gruplara ayrılır. Her gruba aynı kelime verilerek akrostiş yazmaları istenir. Sonuçta yazılar okunur ve en güzel yazanlar belirlenir | SÖZEL-DİLSEL |
| 59- Birlikte çözelim oyunu | 5 kişilik öğrenci grubu tahtaya kalkar ve yuvarlak oluşturur. Sınıf içi ya da hayatla ilgili bir sorun belirlenir ve gruptaki herkes bu problemin çözümüne yönelik bir çözüm önerisi sunar. ( Okulda koridorlarda çok koşuluyor, Sınıfın lambaları hep açık kalıyor, sokak hayvanları kışın aç kalıyor vb) | SÖZEL-DİLSEL |
| 60- Masal, fıkra canlandırma oyunu | Sınıf gruplara ayrılır daha önceden hazırladıkları kısa masal ve fıkraları sınıfta canlandırmaları istenir | BEDENSEL |
| 61- Kılıç-Topuz Oyunu | 10 öğrenci tahtaya kaldırılır 5 erli olarak sırt sırta dizilir. Daha sonra öğretmen 3 dediği zaman öğrenciler elleriyle kılış ya da topuz hareketi yapar. Sırt sırta olan öğrencilerden aynı hareketi yapanlar kazanır diğerleri elenir. | BEDENSEL |
| 62- Basketbol Oyunu | 5 erli gruplar oluşturularak küçük bir top yardımıyla bir kovaya belli bir mesafeden düz ya da sırtı dönük olarak basket atılmaya çalışılır. En çok atan grup kazanır. | BEDENSEL |
| 63- Birlikte çizelim oyunu | 5 erli gruplar oluşturulur. Bu gruplara bir resim konusu (sınıfı çizin, okulu çizin, bir et resmi çizin vb) verilir. Bu resmin herkes bir parçasını çizmesi gerektiği söylenir. Resimler bitince gruplar arasında değişim yapılarak yorumlar yapılması sağlanır. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 64- Tamamla yorumla oyunu | Tahtaya ders, okul, günlük hayatla ilgili yarım bırakılmış cümleler yazılır. Öğrencilere ya da gruplara kağıtlar verilerek bu cümleleri tamamlayıcı kelimeler yazmaları ve yorumlamaları istenir.( Bizim okul aynı……… benziyor. Bu öğretmen tek kelimeyle ……) vb | SÖZEL-DİLSEL |
| 65- Beni en iyi kim tanır Oyunu? | Bir öğrenci tahtaya çıkar kendi özellikleri ile sorular sorar. Arkadaşlarından ya da gruplardan en çok doğru cevap verenler kazanır.,  (Örn: 1- En çok hangi yemeği seviyorum?- 2- En çok hangi rengi seviyorum?- 3-Nereleri gezmek isterim?- Hangi oyunları seviyorum? Vb) | SÖZEL-DİLSEL |
| 66- Renkten Kaçma Oyunu | Tahtaya farklı üç renkten oluşan kağıtlar konur. Öğretmen herhangi bir renk adı söyler öğrenciler o rengin dışındaki iki renge ellerini koyar. Şaşırmayan kazanır. | BEDENSEL |
| 67- Birlikte şiir yazma | Sınıf gruplara ayrılır. Herhangi bir konuda birlikte şiir yazıp sınıfa okumaları istenir. En çok mısra yazan kazanır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 68- Slogan Yazma Oyunu | Sınıf gruplara ayrılır. Herhangi bir konuda birlikte slogan yazıp sınıfa okumaları istenir. En çok solanı yazan kazanır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 69- Acaba hangi meslek | Herhangi bir mesleğin yaptığı işler yazılarak mesleği bulmaları sağlanır. ( Doktor için: Muayene eder, ilaç yazar, öneride bulunur vb) | MANTIK-MATEMATİKSEL |
| 70- Sıraya Koyma Oyunu | Herhangi bir olayın oluş sırasının cümleleri karışık yazılır. Bireysel ya da grup olarak sıraya koymaları istenir. | MANTIK-MATEMATİKSEL- SÖZEL-DİLSEL |
| 71- Benim Alfabem Oyunu | Şekillere harfler tanımlanarak yeni alfabe bulunur ve bununla ilgili kelimeler yazmaları istenir. Kelimeyi ilk bulan ya da en çok kelime türeten kişi yada gruplar kazanır. (+=A, -=L, /=İ +-/= ALİ) | GÖRSEL UZAMSAL-SÖZEL-DİLSEL |
| 72- Hayallerim oyunu | Öğretmen bir cümle söyler. Öğrenciler o cümleyle ilgili hayallerini bireysel ya da grup olarak yazarlar ve sınıfa okurlar. ( Örn: Tatile gittim. Cümlesi yazılır öğrenciler nasıl bir tatil hayal ettiklerini yazarlar) | MANTIK-MATEMATİKSEL- SÖZEL-DİLSEL |
| 73- Playback yapma | Öğrenciler en çok sevdikleri şarkıyı sınıf ortamında playback yaparak söylerler. | MÜZİKSEL |
| 74- Ne gördün oyunu | Kısa bir video izlettirilerek gördüklerini ortaklaşa kağıda yazarlar ve sınıfa sunarlar. | GÖRSEL UZAMSAL-SÖZEL-DİLSEL |
| 75- En sevdiğin sporu tanıt ve göster oyunu | En sevdikleri spor dalını sınıfa tanıtmaları ve oynamaları istenir. | BEDENSEL |
| 76- Taklit oyunu | Çevresindeki insan, hayvan, makine vb taklit etmeleri istenir. | BEDENSEL |
| 77-Hangi mesleği yapıyorum (ne iş yapıyorum) oyunu | Bir mesleği sadece hareketle tanıtarak çocukların mesleğin adını bulmaları sağlanır. Meslekler dışında günlük hayatta yapılan bir işte buldurulabilir. | BEDENSEL |
| 78- Organizasyon oyunu | Her hangi bir iş verilerek (geziye gitme, tiyatro hazırlama, kitap yazma, bahçe temizliği vb) bu işin öncesinde iş sırasında ve iş sonrasında neler yapılabileceği bireysel ya da grup olarak yazdırılıp sınıfa okutturulur. | SOSYAL |
| 79- Hangi hayvan oyunu | Hayvanların seslerini çıkararak, hareketlerini yaparak, yaptıklarını anlatarak isimleri buldurmaya çalışılır. | GÖRSEL UZAMSAL-SÖZEL-DİLSEL |
| 80- Motifini göster oyunu | Defterinin ya da kitabının kenarlarına motifler yapıp süsleyerek panoya asmaları sağlanır. | GÖRSEL UZAMSAL |
| 81- Sesinden tanı oyunu | Çocukla daire olduktan sonra bir kişi  ortada ebe oluyor. Ebenin gözleri kapatılır. Sessizce birisi ebenin karşısına geçer. Ebe dokunarak onu tanımaya çalışır. Tanıyamazsa öt kuşum öt diyor. Ebe  Sesinden tanımaya çalışıyor. | GÖRSEL UZAMSAL- MANTIK-MATEMATİKSEL |
| 82- Eşini Bul Oyunu | Her öğrenciye sınıfta bir arkadaşını eş olarak seçmesi istenir ve eşler ayrılarak el ele tutuşarak şarkı söylemeye başlarlar. Öğretmen eşini bul dediğinde eşler hızlıca birbirlerine doğru koşarlar ve eşlerinin elini tutup yere çökerler. En son eşinin elini tutan eş elenir. Bu böyle son eş kalana dek devam eder | BEDENSEL |
| 83- Yılan Oyunu | Sınıfta bir öğrenci yılanbaşı olur. Onun değdiği herkes yılana katılır ve ek olur. Belli bir sayı belirlenebilir. ( 8 öğrenci-12 öğrenci vb) sınıftaki herkesin bu oyuna katılması sağlanır. | BEDENSEL |
| 84- Yürü Zıpla Vur Oyunu. | Sınıfta boş yerlere 5 adet yuvarlak çizgi ve bunların arasına da normal çizgiler çizilerek hat çekilir. 5 öğrenci bu hat üzerinde çizgilerin olduğu yerde adımlarla yürürken çemberlere gelince zıplarlar. Arkadan gelen öğrenciler öndekileri yakalamaya çalışırlar. Vurulan çıkar. En sona kalan kazanır. | BEDENSEL |
| 85- Tünelden Geçiş Oyunu | Belirli sayıda öğrenciden oluşan iki grup öğrenci karşılıklı olarak el ele tutuşur ve iki tünel oluşturulur. Tünellerin başlangıcında 3 er öğrenciden oluşan iki grup öğrenci daha olur. Öğrencilerin ellerine iki top verilir. Komutla öğrenciler tünele girip, bir sonraki öğrenciye topu kazandırmaya çalışırlar. İlk önce bitiren grup kazanır. | BEDENSEL |
| 86- Birlikte Dengeli Yürüyelim Oyunu | Öğrenciler ikişerli olarak karşılıklı el ele tutuşurlar ve başlarına da birer kitap ya da defter koyarlar. Belirlenen uzunluk kadar el ele yürüyerek kitabı düşürmeden hedefe ulaşmaya çalışırlar. Kaybeden gruplar elenir. | BEDENSEL |
| 87- Renk Kardeşliği Oyunu | Sınıftaki öğrencilere 5 erli gruplar halinde renk adları verilir ve öğrenciler karışık halde oturtulur. Daha sonra öğretmen iki renk adıyla birlikte bir komut söyler (örn: sarılar ve kırmızılar okuldaki öğretmenlerden 5 tanesinin adını yazsın, maviler ve yeşiller 5 tane kuş adı yazsın vb). Öğrenciler koşarak tahtanın her iki yanına gelerek soruyu cevaplamaya çalışırlar. İlk önce cevaplayan grup kazanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 88- Pusula Oyunu | Öğrenciye sınıfta herhangi bir bölüm (kapı, pencere vb) ya da bir öğrenci arkadaşı gösterilir. Daha sonra gözleri kapatılır ve etrafında döndürülür. Daha sonra önceden gösterilen bölüm ya da öğrencinin yerini göstermesi istenir. | BEDENSEL |
| 89- Sağa sola oyunu | Öğrenciler el ele tutuşarak çember oluştururlar. Öğretmen sağa komut verince sağa doğru, sola komutu verince sola doğru yürümeye başlarlar. Birbirlerine çarpanlar oyundan çıkar. | BEDENSEL |
| 90- Şaplatalım Oyunu | İki grup sırayla dizilir. Herkes bir elini arkaya açar. Öğretmen aynı anda en arkadaki öğrencinin eline vurur. Arkadaki bir önündekinin eline vurarak şaplatma öne kadar devam eder. İlk bitiren grup birinci olur. | BEDENSEL |
| 91- Kardeşim Kim Oyunu | Bir ebe seçilir. Ebe dışarı çıkar. İçeriden ebeye bir kardeş seçilir. Ebe içeri girer. Arkadaşlarına kardeşinin kim olduğunu sorular sorarak bulmaya çalışır. Kardeşimin elbisesi hangi renk, kız mı erkek mi gibi sorular sorarak kardeşini bulmaya çalışır. En fazla 3 soru hakkı verilir. | BEDENSEL |
| 92- Sesli Harf Oyunu | Öğrencilere içinde o ve u geçen kelimeler bulmaları istenir. Bulan her öğrenciye 5 puan verilir. Daha sonra 3 tane sesli harf söylenir. Daha da zorlaştırılır. Zorlaştıkça puan artar. Örneğin içinde ü u a geçen kelime için 1 dakika düşünme süresi verilir. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 93- Sıkı Sıkı Sarılalım Oyunu | Bütün öğrenciler dağınık olarak sınıfta dolaşmaya başlarlar. Bir yandan da öğretmenin vereceği komutu izlerler. Öğretmen düdüğü çalar ve aynı anda kollarından birini havaya kaldırarak parmaklarıyla herhangi bir sayı gösterir. ( 1,2,3,4 veya 5 ) Düdük sesini duyan öğrenciler öğretmenin hangi sayıyı gösterdiğine bakarak bu sayıyı tamamlamak üzere arkadaşlarına sıkı sıkı sarılır. Bir süre sonra öğretmen oluşan grupları kontrol eder, sayıyı tamamlayamayan veya tek kalan öğrencileri eler ve oyuna devam edilir. (1 sayısı işaret edildiğinde öğrenciler tek başlarına hazır olda beklerler.) | BEDENSEL |
| 94- Kaçağı Bul Oyunu | Masanı üzerine iki tane A4 kâğıdı konulur. Bu kâğıtların altlarına 5 er tane insan, hayvan, araç vb isimleri konulur. Karşılıklı iki öğrenci ya da iki grup bu isimlere bakarlar. Daha sonra arkalarını dönerler. Öğretmen bu isimlerden bazıların yerlerini değiştirerek öbür kâğıdın altına koyar. Öğrenciler değişen isimleri bulmaya çalışır. İlk önce bulanlar kazanır. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 95- Başı benden sonu senden oyunu. | Öğretmen tahtaya bir cümlenin kelimelerinin ilk harflerini yazar. Öğrenciler bireysel ya da grup olarak tahtaya kalkarak cümleleri tamamlarlar. Önce tamamlayan kazanır.  ( B…… ç…… e…. a….)  (Babam çarşıdan elma aldı.) | SÖZEL DİLSEL. |
| 96- Balonla Denge Oyunu | Öğrenciler ikişerli gruplar halinde karşılıklı sıralanır. Aralarına balon alırlar ve göbekleriyle dengeli bir şekilde istenen hedefe doğru yürümeye başlarlar. Önce gelen gurup kazanır. | BEDENSEL |
| 97- Araştırmacı Çocuk Oyunu | Öğrencilere bireysel ya da grup olarak her hangi bir konuda sınıfta ya da çevrede araştırma yapıp, sonuçlarını tabloya işleyip, arkadaşlarına da sunum yapmaları istenir.  KONU: HANGİ YEMEKLERİ SEVİYORSUNUZ   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | ADI SOYADI | ÇORBA | PİLAV | FASULYE | DÖNER | | ALİ |  |  |  |  | | VELİ |  |  |  |  | | DOĞA-GÖRSEL-UZAMSAL |
| 98- ABC Bağlama Oyunu | 5 erli ve alta alta 5 sıralı 25 noktadan oluşan bir şekil çizilir. Bu karelerden bazılarına A B C harfleri ya da renkler, sayılar vb yerleştirilir. Öğrencilerden bireysel ya da grup olarak bunları çizerek birbirlerine bağlamaları istenir. Yalnız tek kural çizgiler bir biri ile kesişmeyecek.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | A |  |  | C | B | |  | C |  |  |  | |  | B |  |  |  | |  |  |  |  |  | |  |  | A |  |  | | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 99- Anagram Oyunu | Öğrenciler bireysel ya da grup olarak sıralanır. Tahtaya yazılmış kelimelerdeki seslerin yerlerini değiştirerek yeni kelimeler bulmaya çalışırlar.(Öğretmen joker olarak bir ya da iki harf belirleyebilir, yeni kelime oluşturulurken bu harflerden de yararlanılabilir)  KELİME: TAK (JOKER: E-L)  TAK KEL  TEK TELA  KAT ALET  KET | SÖZEL- DİLSEL |
| 100- Son Top Oyunu | Tahtaya belirli sayıda (15 vb) top çizilir. İki kişi karşılıklı olarak geçer. En az bir en çok üç topun üzeri çizilir. En son topu alan oyunu kaybeder | MANTIK-MATEMATİKSEL |
| 101- Kuralı Bul Oyunu | Öğrenciler bireysel ya da grup olarak tahtaya belirli kurala göre dizilmiş karelerden boş bırakılanı bulmaya çalışırlar.   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **.** | **..** | **…** | **?** | | **…** | **..** | **.** | **?** | | MANTIK-MATEMATİKSEL |
| 102- Düşmeden Hedefi Vur Oyunu | Sınıfın müsait bir yerine ped şişe konur. Ebe olan öğrenci kendi etrafında bir müddet döner. Öğretmen tamam dediği zaman önündeki topa vurarak şişeyi devirmeye çalışır. | BEDENSEL |
| 103- Halkayı Geçir Oyunu | Öğürenciler belirli sayıda gruplara ayrılır. El ele tutuşurlar, ellerini bırakmada plastik halkaların içerisinden geçerek halkayı yanındaki arkadaşına vermeye çalışırlar. Önce bitiren grup kazanır. | BEDENSEL |
| 104- Şaşırtmaca oyunu | Öğretmen herkesin kulağına aynı sayıyı ya da kelimeyi söylemesine rağmen çocukları çember şeklinde el ele tutuşturur ve herkesin kulağına farklı bir sayı ya da sayı söylediğini hangi sayı ya da kelimeyi söylerse o kişinin yere oturmasını söyler. Farklı komutlardan sonra başta söylediği sayı ve kelimeyi yüksek sesle söyler ve herkesin birlikte yere oturmasını sağlar. | BEDENSEL |
| 105- Hisset ve Bul Oyunu | Bir masa üzerine belli sayıda eşya konur. Gözleri kapalı iki öğrenci masanın iki tarafına geçer ve öğretmenin söylediği eşyaları elleriyle dokunarak bulmaya çalışır. En çok bulan kazanır. | GÖRSEL UZAMSAL |
| 106-Halkayı Geçir Oyunu | Sınıf İki Gruba ayrılır. Grubun karşısına iki öğrenci konur. Gruptaki öğrenciler plastik halkaları belli süre içinde karşıdaki öğrencinin başından geçirmeye çalışır. En çok geçiren kazanır. | BEDENSEL |
| 107- Yön Bulma Oyunu | Sınıf yüzeyine kareler çizilir. İki öğrenci bu karelere yerleştirilir. Öğretmen yada öğrenciler komutlar vererek bu öğrencilerin birbirlerinin yanına gelmeleri sağlanır.( İki adım kuzeye, 3 adam doğuya vb). En az komutta öğrencileri buluşturan kazanır. | BEDENSEL |
| 108- Değdirmeden Gol At Oyunu | Tahtanın ön tarafına karışık olarak öğrenciler dizilir. Yan taraflara kaleler çizilir. İki öğrenci tahtaya kalkar, tek vuruş hakkıyla topu öğrencilere değdirmeden karşı kaleye atmaya çalışırlar. En kısa sürede atan grup kazanır. | BEDENSEL |
| 109- Tersini söyle, yaz oyunu | Tahtaya iki öğrenci kaldırılır. Her hangi bir kelime söylenir ve bunun tersini yazmaları istenir. İlk yazan kazanır. | SÖZEL-DİLSEL |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI (Burada ana amaç öğrencileri derse hazırlamak ve oynanacak oyunlarla öğrenilecek konuyu kendilerinin bulmalarını sağlayarak amaçtan haberdar olmalarını sağlamak)** | | HİTAP ETTİĞİ ZEKÂ TÜRÜ |
| **OYUN ADI** | **OYNAMA ŞEKLİ** |  |
| 1-Dudak okuma oyunu | Çocuklar öğretmeni rahatlıkla görebilecekleri biçimde otururlar. Öğretmen ses çıkarmadan sadece dudaklarını oynatarak bir şeyler söylerken çocuklar da öğretmenin ne söylediğini anlamaya çalışırlar. | SÖZEL-DİLSEL |
| 2-Karıştır bul oyunu | Konunun anahtar kelimelerinin sesleri karışık olarak yazdırılarak kelimelerin bulunması sağlanır | SÖZEL-DİLSEL |
| 3-Beden dili oyunu | Konuyla ilgili kelimeler işaret ve beden dili kullanılarak öğrencilere buldurulmaya çalışılır. ( iki kelime-birincisi…..gibi) | BEDENSEL |
| 4-Konuyu yakala Oyunu | Konu içeriğini anlatan kelimeler bir kartona yazılır. Öğrenciler omuzları birbirine değecek ve elleri arkada olacak şekilde dizilirler. Ortada bir ebe olur. Öğrenciler kartonları arkadan birbirlerine verirler ebede ebe de kartonların kimlerde olduğunu bulmaya çalışarak konunun başlığı ve içeriğini bulmaya çalışır. | BEDENSEL |
| 5-İpucu oyunu | Öğrencilere konu ve içerikleri ile ilgili ipuçları verilir ve konuyu bulmaları sağlanır. ( Örn. Trafik kuralları ile ilgili bir konuda: öğreneceğimiz konu arabalarla ve yolcularla ilgilidir-trafikte düzeni sağlar- farklı renkte ışıklar vardır..vb) | MANTIK-MATEMATİK |
| 6-Resimden bul oyunu | Konuyla ilgili bir resim ya da içerik gösterilerek öğrencilerden konu ve içeriği hakkında tahmin yapmaları istenir. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 7-Baş harfleri birleştir konuyu bul oyunu | Bu oyunda öğretmenin amacı verdiği kelimeye öğrencilerin başka kelimelerin ilk harflerini kullanarak ulaşmalarını sağlamaktır. Oyun için öncelikle sınıf gruplara ayrılır. Konunun başlığını oluşturan kelimeyi bulmak için bu kelimenin sesleriyle başlayan kelimeler karışık olarak verilir ve öğrencilerin bu başlığı bulmaları istenir.  TRAFİK: Fare-Kemal-İzmir-Rıza-Temel-Ali: FKRİETA: | SÖZEL-DİLSEL  MANTIK-MATEMATİK |
| 8-Gizemli kutu oyunu | Öğretmen sınıfa renkli bir kutu getirir. O derste öğrenilecek konularla ilgili resimleri teker teker çıkarıp öğrencilere göstererek konuyla ilgili tahminler yapmalarını sağlar. Öğrencilerin cevaplarını verebilmeleri için zaman zaman ipuçları da verebilir. | GÖRSEL-U  ZAMASAL |
| 9-Filimden Bul Oyunu | Konuyla ilgili kısa bir film izlettirilir ve konuyu tahmin etmeleri istenir | GÖRSEL-U  ZAMASAL |
| 10-Hikâyeden Konuyu Bul Oyunu | Konunun adının sık sık geçtiği bir hikâye anlatılır ve çocuklardan konuyu bulmaları istenir | SÖZEL-DİLSEL |
| 11-Sıcak-Soğuk oyunu | Konunun yazıldığı bir karton sınıfta saklanır. Bir ebe seçilir kartona yaklaştıkça sıcak, uzaklaştıkça soğuk denerek kartonu bulması sağlanır. | BEDENSEL |
| 12-Şifreden konuyu bul oyunu | Her şekle bir harf verilir. Konunun başlığının kelimelerini gösteren şekiller çizilerek şifre oluşturulur ve konu buldurulmaya çalışılır. | MANTIK-MATEMATİK |
| 13-Bardakta bul oyunu | 5 Tane plastik bardağın bir tanesinin içerisine konu yazılır ve çocuklara tahmin yoluyla buldurmaya çalışılır. | BEDENSEL |
| 14-Anahtar kelimelerden bul oyunu | Konunun içeriğini anlatan kelimeler verilerek konu tahmin ettirilir. (Örn: Meslekler konusunu buldurmak için: doktor, öğretmen, marangoz gibi işlerin genel adıdır gibi ipuçları verilir.) | SÖZEL-DİLSEL |
| 15-En çok tekrar eden harflerden konuyu bulma oyunu | Konunun kelimeleri bir tablo içerisinde en çok tekrar eden harfler olarak verilir ve çocukların bu harfleri bularak konuya ulaşmaları sağlanır.   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | L | O | L | M | R | L | T | İ | R | İ | E | İ | T | T | E | | L-R-T-E-İ…..LİTRE | | | | | | | | | | | | | | | | MANTIK-MATEMATİK |
| 16-Gizli harflerden konuyu bulma oyunu | Tahtaya bir resim çizilir, resmin değişik yerlerine konun harfleri dağınık olarak yazılır. Öğrenciler önce harfleri bulur daha sonra bu harflerden konuya ulaşmaya çalışır. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 17-Tamamla bul oyunu | Konuyu anlatan kelime ya da kelime grubu tahtaya harfleri eksik olarak yazılır ve öğrencilerin konuyu bulmaları istenir.  Örn: -ENZ-RL-K VE F-RK-I-IKL-R-M-Z (BENZERLİK VE FARKLILIKLARIMIZ) | SÖZEL-D  İLSEL |
| 18- Konumuz kimde oyunu | 5-6 öğrenci tahtaya kaldırılır ve arkaları sınıfa döndürülür. Konunu n başlığının yazılı olduğu karton herhangi birinin eline verilir. Bir ebe seçilir arkadaşlarının sırtına vurarak konun kimde olduğunu bulmaya çalışır. En fazla iki hak verilir, bulursa alkışlanır, bulamazsa yeni ebe seçilir. | BEDENSEL |
| 19- Konumuz Katlı Kâğıtta | Konu kelimesinin harfleri teker teker kesilir katlanır ve bir poşete konur. Öğrenciler poşetten harfleri alarak konu olan kelimeyi bulmaya çalışır. | SÖZEL-D  İLSEL |
| 20- Hazine Avı Oyunu | Konunun yazılı olduğu karton ya da kâğıt sınıfın bir yerine saklanır. Dışarı bir ebe çıkarılır. Kâğıdın olduğu yerle ilgili ip uçları verilir ( pencerelere, masaların altına, çantaların dış ceplerine dikkat gibi) ve konu yazan kâğıt buldurulmaya çalışılır. | BEDENSEL |
| 21- Hece-Kelime Cümbüşü Oyunu | Konunun hece ya da kelimeleri ayrı ayrı öğrencilere verilir ve karışık olarak sıralanır. Komut verildiğinde herkes kendi hece ya da kelimesini sesli olarak söylemeye başlar. Oluşan ses cümbüşünden konu anlaşılmaya çalışılır. | SÖZEL-D  İLSEL |
| 22-Kelime Bulmacadan Konuyu Bul Oyunu | Derste öğrenilecek konuların başlığı ile ilgili kelime bulmaca hazırlanır. Çocukların bulmaları istenir.( Katı-sıvı-gaz)   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | A | K | A | T | I | | V | G | H | K | V | | G | S | L | Ş | I | | A | L | L | P | S | | Z | J | F | U | T | | GÖRSEL-UZAMSAL |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **3: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI (BURADA ANA AMAÇ ETKİNLİK İÇERİĞİNİ BİREYSEL VE GRUP OYUNLARIYLA ÖĞRENCİYE KAZANDIRABİLMEKTİR)** | | |
| **OYUN ADI-AMACI** | **OYNAMA ŞEKLİ** |  |
| 1-Karışık kelimelerden cümle kurma oyunu | Tahtaya konuyla ilgili özet bilgi cümlelerini içeren kelimeler karışık olarak yazılır ve öğrencilere buldurulur. | SÖZEL-DİLSEL |
| 2-Yarım cümleyi tamamlama oyunu | Tahtaya konuyla ilgili yarım bırakılan cümleler yazdırılarak tamamlamaları sağlanır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 3-Boşluğu doldur oyunu | Tahtaya konu ile ilgili bilgi cümlelerinin bazı kelimeleri boş bırakılarak yazılır be boşluklar doldurulur. | SÖZEL-DİLSEL |
| 4-Neden sonuç oyunu | Öğrenilenlerle ilgili kurulan cümlelerde neden-sonuçlar buldurulur. (Örn: Kırmızı ışıkta durmadı kaza yaptı.. Sebep hangisi sonuç hangisi) | MANTIK-MATEMATİK |
| 5-Eşleştir oyunu: | Öğrenilen konularla ilgili olarak kurulan eksik cümleleri eşleştirerek bir araya getirilir ve anlamlı bir cümle kurulur.  (Anlamlı cümlelerde …. İşi yapan cümlenin başında bulunur.  Kurallı cümlelerde …… cümleler bir şeyi açıklayabilir)  Bu oyun matematikte sayıları ve diğer konuları kavratmada kullanılabilir. ( Örn: Sayılarda: Tahtaya İki sütunlu tablo çizilir. Bir sütunda rakamlar bir sütunda varlık sayıları. Hangi sayı hangi varlık kümesini ifade ediyorsa eşleştirmeleri istenir) | MANTIK-MATEMATİK |
| 6-Devam ettir oyunu | Tahtaya bir grup öğrenci çıkar. İlk öğrenci öğrendikleri ile ilgili bir cümle kurar diğer öğrenci devamını mantıklı bir cümle ile tamamlar. (Örn: 1.Ali arabasına bindi. 2. Trafiğe çıktı. 3. Çok hızlı gidiyordu….vb) | SÖZEL-DİLSEL |
| 7-Bana göre oyunu | Konuyla ilgili okunan metnin ya da oluşturulan kısa hikâyenin sonunu kendilerinin değiştirerek yazmaları istenir. | SÖZEL-DİLSEL |
| 8-Balık kılçığı-problem çözme- oyunu | Konuyla ilgili okunan metinde ya da oluşturulan kısa hikayede tespit ettiği problemleri balık kılçığı yöntemiyle tespit edip çözümler üretmesi istenir. | MANTIK-MATEMATİK |
| 9-Tabloyu ya da grafiği yorumla oyunu. | Öğrenilen konu ile ilgili tablolar ya da grafikler yapılır. Bununla ilgili sorulan sorulara cevaplar bulmaları istenir. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 10-Sıraya koy oyunu. | Konuyla ilgili okunan metnin ya da oluşturulan kısa hikâyenin olaylarını karışık olarak verip sıraya koymaları sağlanır. | MANTIK-MATEMATİK |
| 11-Akrostiş oyunu | Öğrenilenlerle ilgili kavramlar yazdırılır ve bunlarla ilgili akrostiş yaptırılır | SÖZEL-DİLSEL |
| 12-5n 1k oyunu | Öğrenilenlerle ilgili bu sorular sorulur ve cevaplamaları istenir. | SÖZEL-DİLSEL |
| 13-Cevaplara soru bul oyunu | Öğrenilen konulara yönelik cevaplar yazılarak bunlara soru bulmaları istenir. | MANTIK-MATEMATİK |
| 14-Gazete oluşturma oyunu | Öğrenilen konularla ilgili olarak sınıf gruplara ayrılır. Bir kısım haber bir kısım resim bir kısım röportaj yapar ve gazete oluşturulur. | SOSYAL |
| 15-Meyve sepeti oyunu | Öğrenciler çember halinde sıralanır. Hepsinin ayrı çemberleri olur. Öğretmen aynı kelimeyi ya da aynı bilgiyi içeren ikişer kâğıt dağıtır. ( tek sayılar-İngilizce kelimeler-Marmara bölgesinin illeri vb) ortada ebe olur. Öğretmen her hangi bir kelimeyi söylediğinde sadece o iki kişi yer değiştirir. Ebe de onların dairesine girmeye çalışır. | BEDENSEL |
| 16-Kahvehane oyunu | Sınıf birkaç gruba ayrılır. Her masa da kâğıt kalem olur. Her hangi bir konu verilir ve çocukların ortaklaşa olarak konuştukları kâğıtlara yazılır. Daha sonra yazılanlar masada kalır ve gruplar yer değiştirir. Yeni gelenler o konuyla ilgili yeni düşünce ve bilgilerini yazarlar. Aynı duygu ve düşünceler yazılmaz. Dersin sonunda kâğıtlar okunarak konu özetlenir. | SÖZEL DİLSEL  SOSYAL |
| 17-Arkadaşına öğret oyunu | Sınıf gruplara ayrılır her grupta bir başarılı öğrenci olması sağlanır ve gruptaki herkesin katılacağı neler öğrendik etkinliği yapılarak öğrencilerin akranından öğrenmesi sağlanır. | SOSYAL |
| 18-Tartışalım oyunu | Öğrendiği konuyla ilgili olarak tahtaya bir fikir yazılır öğrenciler yazılı ve sözlü olarak bu fikir üzerinde tartışırlar. (Örn: Bence trafik kuralları gereksiz fikri üzerinde tartışma) | MANTIK-MATEMATİK |
| 19-Müzik yapma oyunu | Konuyla ilgili öğrendiklerinden yola çıkarak basit şiir yazıp bunları basit şarkılara çevirmeleri istenir. | MÜZİKSEL |
| 20-Çağrışım oyunu | Öğretmen herhangi bir konuyla ilgili tahtaya bir kelime yazar. Öğrencilerde grup olarak o konuyla ilgili akıllarına gelen kelimeleri defterlerine yazarlar. En çok kelime yazan grup birinci olur. | SÖZEL-DİLSEL |
| 21-Göster kendini oyunu. | Öğretmen öğrenilen durumlarla ilgili öğrencilerin drama yapabilecekleri kısa oyunlar hazırlar ve gönüllü öğrencilerden başlayarak herkesin oynamasını sağlar. (örn. Trafikte kırmızı ışıkta geçmeye çalışan bir kişi ile trafik polisi arsındaki diyalogları oynar) | BEDENSEL |
| 22-Kendi problemini yaz ve çöz oyunu ya da kendi işlemini yap oyunu:(Matematik dersi için) | Tahtaya birkaç veri yazılır ve öğrencilerden bu verileri kullanarak bir problem yazarak çözmeleri istenir.  Ya da tahtaya yazılan sayılarla çocuktan 4 işlem kurup yazması istenir. | MANTIK-MATEMATİK |
| 23-1, 2, 3, 4, bom! Oyunu ( matematik dersinde ritmik saymalarda kullanılır) | Çocuklardan 1–100 arası sayıları sayarken 2-3-5 ve 10 yerine “bom” demeleri istenir. Her çocuk sayı saymaya teşvik edilir, gerekli durumlarda yardım edilir. | MANTIK-MATEMATİK |
| 24-4 işlem oyunu (Matematik dersi için) | Verilen büyük bir sayıyı bulabilmek için 3-4 tane küçük sayı verilir. Öğrenciler 4 işlemi kullanarak bu sayıya ulaşmaya çalışırlar. | MANTIK-MATEMATİK |
| 25-Tahmin et oyunu (Matematik dersi için) | Herhangi bir matematik işlemi ya da problemin sonucu işlem yapmadan önce tahmin ettirilir. En yakın olan birinci olur. | MANTIK-MATEMATİK |
| 26-Şimdi ne yapmalı oyunu | Derslerde öğrenilenlerle ilgili olarak doğru ve yanlış tutum ve davranışlar yazılır. Sınıf gruplara bölünür ve bu tutum ve davranışlardan sonra neler yapılabilir sorusu sorularak öğrencilerin cevapları kâğıtlara yazdırılır ve sonra sınıfa okunur. En çok çözüm üreten gurup birinci olur.  Örn: 1- Taşıt yolunda top oynadım  2- Eve gidince mahallede 5 saat oynadım sonra yattım | MANTIK-MATEMATİK-SÖZEL-DİLSEL-BEDENSEL-SOSYAL |
| 27-Ver elini veri oyunu | Öğrencilerin günlük hayatta karşılaştıkları ya da derslerde öğrendikleri ile ilgili veriler toplanır ve tablo yapılır ve grupların birbirlerinin tablolarını izlemeleri sağlanır.  Örn: Hastanede gördüklerinizi tabloya yazınız.  Okulun bölümlerini tabloya yazınız.  Trafikte kullanılan terimleri tabloya yazınız.  Kahvaltı alışkanlıkları ile ilgili bir tablo hazırlayınız.  Yukarıdaki verilerle ilgili önce bir araştırma yapılır sonra kişilerin cevaplarına göre tablo yapılır.  Adı Soyadı: Kahvaltıda Sevdikleri: vb | MANTIK-MATEMATİK  GÖRSEL-UZAMSAL |
| 28-Aktiviteyi bul oyunu | Öğretmen tahtaya aktiviteleri yazar. (Mektup zarfı yazmak-arabaya binmek-alış veriş yapmak vb)  Daha sonra bu aktiviteleri gerçekleştirebilecek eylemleri yazdırır öğrencilerden aktiviteyi bulmaları istenir.  Dikkatlice katla  Pulu yapıştır  Adresi yaz  Zarfa yerleştir  Postala | MANTIK-MATEMATİK  GÖRSEL-UZAMSAL |
| 29-Komşuna mesaj gönder Oyunu | Cümle kurma becerisini ve ders içeriklerinin birbirlerine öğretilmesi durumlarında kullanılabilecek bir oyundur. Öğretmen, öğrencilere, seviyelerine uygun olmak üzere öğrenilen konunun anahtar kelimelerini içeren 4-5 kelime verir. Öğrencilerden, bu kelimeleri kullanarak, cümleler yazmasını ister. Öğrenciler, kendilerine verilen kelimeleri kullanarak cümleler oluştururlar. Daha sonra yazdıkları bu cümleleri yanlarındaki bir arkadaşlarına verirler. Kendilerine mesaj gelen öğrenciler, sırayla ayağa kalkarak mesajlarını okurlar. | SÖZEL-DİLSEL |
| 30-Madalyamda ne var oyunu | Öğretmen her öğrenciye kâğıttan madalyalar ve bu madalyaların arkasına konuyu özetleyen bilgiler yazar. Sınıfa giren öğrenciler kendi madalyalarını bulup boyunlarına takar ve arkasındaki bilgiyi sınıftaki arkadaşlarıyla paylaşır ve konu özetlenir | BEDENSEL |
| 31-Bilgiyi kap gel oyunu | Öğretmen çocukları sınıf dışına yada bahçeye çıkarır. Sınıfta öğrencilerin masalarının üzerine konuyla ilgili kısa bilgiler yazar. Daha sonra ikişer ya da üçer öğrencilere masandaki bilgiyi kap gel denir. Çocuklar koşarak bilgiyi alıp gelmeleri ve arkadaşlarına okumaları sağlanır. | BEDENSEL |
| 32-Tahmin et oyunu: (Matematik için) | Öğrencilerin ellerine rakamlar yazılır ve tahtada sıralanır. Bir ebe seçilerek istenen sayının hangi öğrencide olduğu buldurulmaya çalışılır. En fazla 3 hak verilir bulamazsa ebe değiştirilir. | BEDENSEL |
| 33-Timsah oyunu(Matematik için) | Doğal sayılarda büyüklük ve küçüklük kavramını kazandırabilmek amacıyla: ˂ ˃ işaretlerinin olduğu ve bir resme kartondan bir sap yapılır ve timsah her zaman büyüğü ya da küçüğü yer oyunu oynanır. 26 ˂ 35 | BEDENSEL |
| 34-Sek sek oyunu: | Bu oyunla hem ritmik saymalar hem de ses ve heceler öğretilebilir. Sınıfa tebeşirle çizilecek çemberler yada karelerin içine sayılar ve harfler yazılır. Çocuklar sek sek oyunundaki gibi zıplayarak okurlar. | BEDENSEL |
| 35-Pinpon topu oyunu: | Masanın üzerine pinpon topları konur ve öğrenciler karşılıklı olarak dizilir. Öğretmen konuyla ilgili anahtar kelimeleri söyledikçe çocuklar topları tutmaya çalışır. Öğretmen farklı bir kelime söylediğinde pinpon topunu yine tutan öğrenci oyun dışına çıkar | BEDENSEL |
| 36- Hafıza oyunu | 10 tane ped şişenin içerisine öğrenilen konularla ilgili kelimeler yazılır. (Eş anlamlı-zıt anlamlı kelimeler, sayılar, konu kavramları vb) . Öğrenciler önce bu kelimelere bakar daha sonra şişelerin yerleri değiştirilir ve çocuklardan istenen kelimeleri bulmaları istenir. | BEDENSEL |
| 38- Hız oyunu | Belli sayıda ped şişe alınır. Derslerde işlenen konularla ilgili olarak (sayıları büyükten küçüğe sıralama-eş anlamlı kelimeleri bulma-doğal-yapay ürünleri bulma vb) içlerine bilgiler yazılır. İstenen kelimeler söylenerek çocuklardan bunları sıralamaları ya da bulmaları istenir. En hızlı yapan kazanır. | BEDENSEL |
| 39- Varlıkları konuşturma oyunu | Derslerde öğrenilen kavramlar konuşturulur. (Örn. Ben Krokiyim. Ben insanlara gitmek istedikleri yeri tarif ederim, ben bir yerin yukardan görünümün kağıda çizilmiş haliyim vb) | SÖZEL-DİLSEL |
| 40- Cümlede kullan oyunu | Gruplar halinde derslerde öğrendiği tüm bilgilerle ilgili cümle kurma çalışması yapılır. En çok cümle kuran birinci olur. | SÖZEL-DİLSEL |
| 41- Aklından hesapla oyunu (Matematik) | Sınıf iki gruba ayrılır. En öndeki çocuklardan başlayarak 4 işlem soruları sorulur. (Örn:4+4-3=? vb) ilk bilen ya da doğru bilen arkaya geçer diğeri ise yerine oturur. Öğrenci sayısı biten grup kaybeder. | MANTIK-MATEMATİK |
| 42- Sesli harflerle gülelim oyunu | Derste öğrenilen bilgiler ve kavramlardaki sesli harfler değiştirilerek söylenir. (Örn: Haftanın günleri: pazartasa-sala-Çarşamba-parşamba-cama yada pezeretese-sele-çerşembe-Perşembe-ceme ..vb) | SÖZEL-D  İLSEL |
| 43- Alnına yapıştır oyunu | Kendinden yapışkanlı kâğıtların üzerlerine öğrenciler öğrendikleri ders ve konuları içeren kısa bilgiler yazar ve istedikleri arkadaşlarının alnına ya da göğsüne yapıştırırlar. Yapıştırılan çocuk bilgiyi okur. | BEDENSEL |
| 44- Bowling oyunu | Üstüne farklı bilgiler yazılmış kum dolu plastik şişeler öğrenciden 3-5 metre  İleriye yan yana dizilir. Öğrenci topla hangi şişeleri devirdiyse ondaki bilgiyi okur. okur. | BEDENSEL |
| 45- Çamaşır Hırsızı Oyunu | Sınıfın karşılıklı iki duvarına ip gerilir. A4 kâğıtları ikiye kesilerek  bu kağıtlara öğrenilen bilgiler yazılır. Mandallarla ipe asılır. Öğrenciler ipten bu  Çamaşırları almaya çalışır. Aldıkları bilgileri sınıfa okurlar | BEDENSEL |
| 46**-** Eşini Bul Oyunu | Sınıf iki gruba ayrılır. Birbirlerine göstermeden, her bir öğrenciye bir kart dağıtılır. Derste öğrenilen konularla ilgili aynı bilgiler iki kere yazılmıştır. Süre başladığında her öğrenci kartının diğer eşini bulup kol kola girer ve sıraya geçer. Sonunda iki öğrenci de bilgilerini okur. (Örn: benzerlik ve farklılıklarla ilgili iki bilgi, dünyanın katmanları ile ilgili iki bilgi, acil numaralarla ilgili iki bilgi yazılır ve karışık halde duran bu öğrenciler birbirini bulmaya çalışır.) | BEDENSEL |
| 47- Eşinle Yarış Oyunu | Sınıf denk olacak şekilde iki gruba bölünür. Her gruba o derste öğrenilen konularla ilgili bilgilerin yazılı olduğu kartlar dağıtılır. Öğretmen konuyu söylediği anda her iki gruptaki o konuyla ilgili bilgileri olan çocuklar öğrenciler yarışmaya başlar. Bitiş noktasına erken gelen kazanır. (örn: gruplardaki iki öğrenciye kimlik, iki öğrenciye mevsimler, iki öğrenciye saatle ilgili bilgi kartları verilir. Öğretmen herkeste kimlik dediğinde kimlikle ilgili bilgi kartı olan çocuklar yarışır ve sonuçta da bilgilerini okurlar. | BEDENSEL |
| 48- Cümleyi kur oyunu | Sınıf daire şeklinde oturur. Derste öğrenilen bilgileri içeren kelimeler her öğrenciye bir kelime olacak şekilde dağıtılır. Ortada bir ebe olur. Öğrencilerdeki kelimeleri toplayarak anlamlı cümleler kurmaya çalışır. Öğretmen süre tutar. Daha sonra çocukların yerleri değiştirilerek farklı ebeler aynı oyunu oynar. En kısa sürede cümleleri oluşturan öğrenci birinci olur. | BEDENSEL |
| 49- Bilgiyi yakala oyunu | Sınıf 5 erli gruplara bölünür. Her grupta her düzeyden öğrenci olmasına dikkat edilir. Öğretmen derste öğrenilen konularla ilgili olarak bir anlatım yapar ya da kitap okur. Öğrenciler grup olarak oradaki bilgi olan cümleyi yazıp öğretmene getirir. Gruptaki her öğrencinin yazması istenir | SÖZEL-DİLSEL, |
| 50- Çarpım tablosu oyunu | İki öğrenci karşılıklı olarak geçer. İkisinin önünde de çarpım tablosu kartları vardır. Çarpma işlemlerini sonuçları ped bardaklarının arkasında yazılıdır. Öğretmen başla dediğinde aynı öğrenci ped bardakları ilgili çarpma işlemlerinin üzerlerine yerleştirir. İlk önce bitiren kazanır. | MANTIK-MATEMATİK-BEDENSEL |
| 51- Falcı Bacı Oyunu | Öğretmen tahtaya öğrenilecek konunun başlığını yazar, öğrenciler bireysel ya da grup olarak dersin içeriğini tahmin ederler ve kâğıtlarına yazarlar. Daha sonra kâğıtlar değiştirilerek okunur. | MANTIK-MATEMATİK-SÖZEL-DİLSEL |
| 52- Bilgi Felek Oyunu | A4 kâğıdına çember çizilir. Çemberin içerisi dilim dilim ayrılır ve her dilime derste öğrenilen bilgilerle ilgili kelimeler yazılır. Bir kalem alınır A4 kâğıdının tam ortasında çevrilir. Kalem hangi kelimenin hizasına gelirse o öğrenci o kelimeyle ilgili bir cümle ya da bir bilgi söyler. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 53- Hazine Avı Oyunu | Konu ile ilgili bilgilerin yazılı olduğu karton ya da kâğıtlar sınıfın bir yerine saklanır. Dışarı bir ebe çıkarılır. Kâğıdın olduğu yerle ilgili ip uçları verilir ( pencerelere, masaların altına, çantaların dış ceplerine dikkat gibi) ve bilgiler yazılan kâğıtlar yazan kağıt buldurulmaya çalışılır. | BEDENSEL |
| 54- Birlikte Özetleyelim Oyunu | Ders sonlarında sınıf gruplara ayrılır. Ellerine kâğıtlar verilerek konuyu özetlemeleri istenir. Ancak gruptaki herkesin bir cümle yazması mecburiyeti vardır. Sonra yazılanlar sınıf huzurunda okunur. | SÖZEL-DİLSEL |
| 55- Sözcüler Konuşsun Oyunu | Sınıf gruplara ayrılır ve her grubun bir temsilcisi seçilir. Öğretmen derste öğrenilenlerle ilgili soru sorar. Sözcü arkadaşları ile cevaba yönelik konuşur ve sonradan cevabı söyler. | SÖZEL-DİLSEL |
| 56- Çarpık Kentleşme Oyunu | Her öğrenciye panoda kartondan bir ev çatısı yapılır. Öğrenciler derslerde öğrendikleri konulara yönelik sorulan her soruya verdikleri cevaba bir ev katı çizili kartonu bu çatının altına koyar. Hafta sonu yapılan değerlendirmelerde en çok katı olan öğrenci ya da gruplar oyunu kazanır. | MANTIK-MATEMATİK-SÖZEL-DİLSEL |
| 57- Kelime Cümbüşü Oyunu | Öğrenilen konuyla ilgili bilgileri içeren cümlelerin kelimeleri ayrı ayrı öğrencilere verilir ve karışık olarak sıralanır. Komut verildiğinde herkes kendi kelimesini sesli olarak söylemeye başlar. Oluşan ses cümbüşünden öğrenilen bilgileri içeren cümleler anlaşılmaya çalışılır. | SÖZEL-D  İLSEL |
| 58- Sen Sor Ben Cevaplayayım Oyunu | Öğrenciler bireysel ya da grup olarak karşılıklı dizilirler. Sorular sorulur cevabı bilen kişi ya da grup puan kazanır. En çok puan alan kazanır. | MANTIK-MATEMATİK-SÖZEL-DİLSEL |
| 59- Doğru mu Acaba Oyunu? (Matematik) | Matematik derslerinde bir problemin sonucu verilerek doğru olup olmadığı buldurulur. | MANTIK-MATEMATİK |
| 60- Sonucu Tahmin etme Oyunu. (Matematik) | Tahtaya bir problem yazarak sonucun zihinden hesaplanması istenir. Tahminler alınır en yakın bilen puanı kazanır. | MANTIK-MATEMATİK |
| 61-Bul yaz puanı kap oyunu | Öğretmen masanın üzerine öğrenilen konularla ilgili bilgi, kavramlar olan kartonları koyar. Daha sonra öğretmen o bilgilerle ilgili cümleler kurar. Öğrenciler bireysel ya da grup halinde söylenilen bilgilerle ilgili kartonu bulup tahtaya yazar. Doğru yazanlar puan kazanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 62- Albüm yapalım oyunu | Öğrenciler grup olarak öğrendikleri bilgiler doğrultusunda resimler yaparlar ve altlarına yorumlar yaparak bu resimlerden albüm oluşturup panolara asarlar. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 63- Uzunluğu bil oyunu (Matematik) | Tahtaya bir çizgi çizilerek uzunluğu tahmin ettirilir. En yakın bilen kazanır. | MANTIK-MATEMATİK |
| 64- Model oluşturalım oyunu (Matematik) | Öğrenciler defterlerine ya da tahtaya farklı geometrik şekilleri kullanarak yeni modeller bulup, boyarlar. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 65- Bil İlerle Oyunu | Dört öğrenci belirlenir. Karesel alanlar çizilir. Öğretmen öğrenilen konularla ilgili soruları sorar. Doğru cevaplayanlar bir adım ileri gider. Kendi karesine tekrardan ulaşan öğrenci kazanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 66- Sayıları Bul İşlemi Yap Oyunu | Sınıf iki gruba ayrılır. Bir masa üzerinde her sayıdan ikişer tane yazılı olan kağıtlar konur. Komutla birlikte gruplardaki öğrenciler sırayla önce sayıları bulup sonra istenen işlemi yaparlar. İlk önce doğru yapan grup puan alır. En çok puan alan grup kazanır. (Bu oyun karışık ses-hece-kelimelerden cümle yazma oyunu içinde , ya da derste öğrenilen kavramlarla cümle kurma oyunu içinde kullanılabilir.) | MANTIK-MATEMATİK-BEDENSEL |
| 67- Topu geçir soruyu bil | Öğrenciler iki eşit gruba ayrılır. Birbirlerinin enselerini görecek şekilde iki ayrı sıra oluşturulur. Bacak aralarından top geçecek şekilde bacaklar açılır. Sıra başlarındaki ilk çocuklara top verilir. Bacak aralarından geçerek en arkadaki çocuğa gelen topla birlikte çocuk tahtaya kalkar ve konu ile ilgili sorulan soruyu cevaplar ve puanı alır. En çok puanı alan grup kazanır. | MANTIK-MATEMATİK-BEDENSEL |
| 68- Bilgiyi Bul Yaz Oyunu | Belli sayıda öğrenciler( 5 öğrenci) yüzleri tahtaya çevrili olarak kaldırılır. Sınıfın ön taraflarındaki yere 4 tane bilgi yazılı kâğıt bırakılır. Kâğıtları bulup tahtaya yazanlar kazanır, bulamayan oturur. | BEDENSEL |
| 69- Bilgi kimde oyunu | Bir ebe seçilir. Ebe dışarı çıkar. İçeriden bir öğrenciye derste öğrenilen bilgi yazılı bir karton verilir. Ebe içeri girer. Bilgi kimde sorusunu sorarak bulmaya çalışır. Bilgimin olduğu kişinin elbisesi hangi renk, kız mı erkek mi gibi sorular sorarak kardeşini bulmaya çalışır. En fazla 3 soru hakkı verilir. Bilgiyi bulan kazanır. | BEDENSEL |
| 70- Tik tak Bom Oyunu | Derste öğrenilen konularla ilgili kavramların olduğu kartlar yazılır.(ya da konu başlıkları) Öğrenciler grup olarak tahtaya kalkarlar içlerinden biri o kartlardan birisini alır bilgilerle ya da konularla ilgili cümleler kurar. Cümle kuran öğrencinin eline temsili bir bomba verilir. Cümleyi kuran bombayı yanındakine verir. Cümleyi kuramayan ya da aynı cümleyi kuran elenir. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 71-Topları taşı sepete koy Oyunu | İki grup öğrenci karşılıklı olarak bir masanın etrafında dizilir. Ellerinde pinpon topları masaların üzerinde ped bardaklar vardır. Masanın diğer ucunda da iki ayrı sepet olur. Pinpon toplarının üzerine belirli konularla ilgili kelimeler yazılır.( Örn: vücudumuz ünitesindeki toplar mavi sepete, trafik ışıkları ile ilgili toplar mavi sepete konur). Topları en hızlı taşıyan grup kazanır. | BEDENSEL |
| 72- Sepetim Ne Oldu Oyunu (Matematik) | Birinci sınıf matematik dersinde sınıfa küçük bir sepet getirilir. Sınıf içindeki eşyaları sepetin içine koyarak arttığı, çıkararak azaldığı çocuklara buldurulur. Daha sonra bireysel ya da grup halinde kaç tane arttı, ya da kaç tane azaldı sorusunun cevabı işlemlerle buldurulur. | MANTIK-MATEMETİKSEL |
| 73- Toplamada Sıfır Oyunu(Matematik) | Kartondan büyük bir sıfır yazılır ve içi boşluk olacak şekilde kesilir. Her hangi bir sayının sıfır ile toplaması yapılırken o sayının yazıldığı karton sıfırın içerisinden geçirilir ve yine aynı şekilde kaldığı gösterilir. | MANTIK-MATEMETİKSEL |
| 74- Masal Canlandırma Oyunu (Türkçe) | Kitaplarda okudukları masalları sınıf ortamında canlandırmaları sağlanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 75- Alış-veriş Oyunu | Derslerde öğrenilen bilgilerin ya da kavramlar kartonların bir yüzüne diğer yüzüne de sınıfın seviyesine göre fiyatı yazılır.(Örn: kroki:50 Tl, ölçek:75 TL) daha sonra temsili paralarla alış veriş yapılır. (Bana bir kroki verir misin? Der. 100 TL verir 50 TL geri alır) | MANTIK-MATEMETİKSEL |
| 76- Vurduğum işaretini söylesin (Noktalama işaretleri) | Öğrenilen noktalama işaretlerinin olduğu kartonlar çocukların ellerine verilir ve tahtada sıralanırlar. Bir ebe karşılarına geçer ve topu onlara atar. Top kime değerse o kendindeki işaretle ilgili cümle kurar.  (Bu oyun öğrenilen kavramlarla ilgili olarak ta oynanabilir) | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 77- matematik Hikâyeleri Oyunu | Matematik dersindeki kavramlarla ilgili hikâyeler yazılır ve okunur.  C:\Users\Windows7\Desktop\OYUN KİTAP\VİDEOLAR\ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI\55-ONLUK-BİRLİK MASALI.jpg | SÖZEL-DİLSEL |
| 78- Sayı Parkı Oyunu (Ritmik sayma) | Kartonun içerisine bir araç parkı yapılır. Küçük araçların üzerine 2,5,10 ar ritmik sayma rakamları yapıştırılır ve sırayla parka sıralanmaları istenir.  C:\Users\Windows7\Desktop\OYUN KİTAP\VİDEOLAR\ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI\57-SAYI PARKI-RİTMİK SAYMA.jpg | BEDENSEL-MANTIK-MATEMATİKSEL |
| 79- Görselden Hikaye Oluşturma Oyunu | Tahtaya bazı görseller yazılır ve çocukların bunlarla ilgili hikayeler yazmaları istenir.  C:\Users\Windows7\Desktop\OYUN KİTAP\VİDEOLAR\ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI\53-GÖRSELDEN HİKAYE OLUŞTURMA.jpg | GÖRSEL-UZAMASAL  SÖZEL-DİLSEL |
| 80- Toplama Makinesi | Karton, pinpon topu ve borulardan yararlanılarak yapılır.  C:\Users\Windows7\Desktop\OYUN KİTAP\VİDEOLAR\ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI\59-TOPLAMA MAKİNESİ.jpg | GÖRSEL-UZAMSAL  MANTIK-MATEMATİK |
| 81- Toplamayı Öğreten Ağaç | Kartondan ağaç yardımıyla toplam öğretilir  C:\Users\Windows7\Desktop\OYUN KİTAP\VİDEOLAR\ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI\60-TOPLAMAYI ÖĞRETEN AĞAÇ.jpg | GÖRSEL-UZAMSAL  MANTIK-MATEMATİK |
| 82- Üstünden Geçir Puanı kap | Bir masanın üzerine küçük kâğıtların ön yüzüne derste öğrenilen bilgiler ve arkasında da puanlar olan kâğıtlar hazırlanır. Pinpon topu alınarak karşılıklı olarak üflenerek kâğıtların üzerinden geçirilir. Hangi kâğıdın üzerinden geçirilirse onun bilgisi okunur ve puanı kazanılır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 83- Sözlükteki Yerini Bul Oyunu | Sınıfta zemine 5 adet yuvarlak çember çizilir. 6 öğrenci tahtaya kaldırılır. Hepsinin eline bir sözcük yazılı karton verilir. Komutla birlikte herkes sözlükteki sırasına göre çembere girmeye çalışır. Dışarıda kalan yerine oturur. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 84- Koş ve dizil oyunu | Derslerde öğrenilen bilgilerle ilgili cümleleri oluşturan kelimeler sınıfa dağınık olarak dağıtılır. Komutla birlikte öğrenciler koşarak tahtaya kalkarlar ve bu kelimelerden anlamlı cümleler kurmaya çalışırlar. | MANTIK-SÖZEL-BEDENSEL |
| 85- Sığmayan Yere Düşsün Oyunu (Türkçe) | Öğrenciler önce kartona yazılı bir kelimeyi alırlar daha sonra hecelerine ayırarak keserler. Bir sıranın üstüne çıkarlar. Heceler sıralanır. Daha sonra en sondaki hece yere zıplayarak elindeki satır sonu çizgisini yandaki arkadaşına verir. Bütün heceler teker teker aşağı zıplar ve çizgi işaretini de yandakine verir. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 86- Parmaklarla Kesirler Oyunu | Öğrenciler karşılıklı olarak ikişerli dizilirler. Öğretmen tam dediğinde 4 parmak bitişik, yarım dediğinde parmaklar ikişerli, çeyrek dediğinde 4 parmak ayrı ayrı gösterilir. Şaşıran kaybeder. | MANTIK-MATEMATİKSEL-BEDENSEL |
| 87- Herkes sahibini Bulsun Oyunu | Öğrenciler iki gruba ayrılır. Bir gruba öğrenilen konuların başlıkları, diğer gruba başlıklarla ilgili bilgilerin yazıldığı kağıtlar verilir. Öğrenciler sınıfta karışık gezerken öğretmen “Herkes sahibini bulsun” komutunu verir ve öğrenciler aynı konudaki bilgileri ve başlıkları yan yana getirerek sıraya girer, bilgisini okur. En son sıraya giren ikili elenir. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 88- Bilgimi Tahmin Et Oyunu | Öğretmen derste öğrenilen bilgilerin yazıldığı cümlelerin olduğu kağıtları elinde karışık olarak tutar. İki grup öğrenciden seçtiği kağıtta yazılı olan bilgiyi tahmin etmelerini ister. En çok doğru tahmin eden grup kazanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 89- Koş, bul ve kazan oyunu | Öğrenciler halka olarak tahtanın önünde oturtulur. Tahtaya öğrenilen bilgileri ifade eden kelimeler karışık yazılır. Öğretmen bilgiyi sesli okur ve öğrenciler birden kalkarak o bilginin ifade ettiği kelimeyi bulmaya çalışır. Bulan kazanır ve gruptan çıkar, tek öğrenci kalana kadar devam eder. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 90- Yönlendir Bulsun Oyunu | Öğrenciler ikişer gruplanır, birisi dışarı çıkar. Öğretmen derste öğrenilen bilgilerin yazıldığı cümlelerin olduğu kağıtları diğer öğrenciyle birlikte sınıfta saklar. Daha sonra dışarıdaki öğrenci içeri çağrılır, içerdeki çocukta yönlendirme cümleleri kurarak çocuğun bilgiyi bulmasını sağlar. (Bilgimiz sarı saçlı kızın defterinin içinde vb) | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 91- En Sevdiğimiz Hangisiymiş Oyunu | Öğretmen öğrencilere bu derste öğrenilen bilgilerden en çok sevdiği bir ya da birkaç bilgiyi kağıda yazıp getirmelerini ister. Çocuklar bu bilgileri okudukça öğretmen o bilginin yanına çeltik atar. Bütün çocuklar bilgilerini okuduktan sonra bu derste en çok hangi bilginin sevildiği bulunur. | SÖZEL-DİLSEL |
| 92- Gözüm kapalıda bulurum oyunu | Öğretmen tahtaya bir ev ya da ağaç resmi çizer. Bunların her bir bölümüne derste öğrenilen bilgilerin olduğu cümleler yazılır. Tahtaya gözleri kapalı olarak kaldırılan öğrencilerden istenen cümleleri bulmaları istenir. Bulan kazanır. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 93- Hangi Bilgi Kaybolmuş Oyunu. | Öğretmen derste öğrenilen bilgilerin yazıldığı cümlelerin olduğu kağıtları masanın üzerine dizer. İki grup öğrenci masanın etrafında bu cümleler bakarlar. Daha sonra öğretmen bu öğrencilerin arkalarını döndürür ve bilgilerden bir tanesini eline alır. Komutla birlikte önlerine dönen çocuklar eksik bilgiyi bulmaya çalışırlar. | MANTIK-MATEMATİKSEL-BEDENSEL |
| 94- En Güzel Papağan Kim Oyunu | Tahtaya belli sayıda öğrenci papağan olarak, bir öğrenci de papağanların sahibi olarak çıkarılır. Sahibi olan öğrenci derste öğrenilen bilgilerden bir tanesini söyler, daha sonra diğerleri de sırasıyla söyler. En güzel söyleyen sınıfça belirlenir ve o kazanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 95- Önce Düzelt Sonra Oku Oyunu | Tahtaya 5 öğrenci dizilir her birine rakamlar ve öğrenilen bilgilerin olduğu kağıtlar karışık olarak verilir. Öğretmenin başla komutuyla öğrenciler önce küçükten büyüğe sıralanır, sonra bilgilerini okurlar. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 96- Eller, Başlar Oyunu | Derslerde öğrenilen bilgilerin olduğu kağıtlar öğrencilerin ellerine, ceplerine, kazaklarına, başlarının üstüne vb konur. Öğretmenin komutuyla öğrenciler tahtaya kalkar ve cümlelerini okur.  Başlar, dendiğinde başında bilgi olanlar,  Eller dendiğinde elinde bilgi olanlar tahtaya koşar ve bilgilerini okur. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 97- Postacı Oyunu | Bir öğrenci postacı olarak seçilir. Bir poşet yada çantanın içerisine derste öğrenilen konularla ilgili cümleler yazılır. Öğrenci sınıftan içeri girince hep birlikte bak postacı geliyor şarkısı söylenir. Postacı çocuk bilgileri istediği öğrenciye dağıtır. Bilgisini alan öğrencide bilgisini sınıfa okur. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 98- Canlı Mesaj Oyunu | Öğrenciler sınıfta karışık olarak dizilir. En baştaki öğrenci öğrendiği bilgilerden bir cümleyi sessizce sırasıyla yanındaki öğrencinin kulağına söyler. En sondaki öğrenci aldığı mesajı sınıfa söyler, doğruluğu kontrol edilir. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 99- Bilgi avı oyunu | Öğretmen tahtaya yazılı bilgilerin olduğu cümlelerle ilgili ip uçları verir ve öğrencilerin o bilgiyi bulmalarını sağlar.  ÖRN: 1- Bilgimiz 3 kelimedir.  2- İçinde s harfi çok yazılmıştır vb. | SÖZEL-DİLSEL |
| 100- Dağda denizde ne var oyunu. | Sınıfın bazı bölümleri dağ, tepe, deniz, göl diye tanımlanır ve bunların üzerlerine öğrenilen bilgilerle ilgili cümleler konur. İki grup öğrenci tahtaya kaldırılır. Dağda ya da denizde ne varmış komutu verilir. Gruplar koşarak bilgileri bulup sınıfa okumaya çalışır. En çok bilgi bulan grup kazanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 101- Şans Çubuğu Oyunu | Öğrenciler ellerine öğrenilen bilgilerin olduğu kağıtları alarak halka olurlar. Ortada bir öğrenci eline bir çubuk alır ve çubuğu rast gele yere bırakır. Çubuk kime doğru düşerse o bilgisini okur ve dışarı çıkar. En son öğrenci kalana kadar devam eder. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 102- Büyüğü Küçüğü Oyunu | Derste öğrenilen bilgilerinin bazıları tamamen büyük harfle, bazıları tamamen küçük harfle, bazıları tamamen siyah,ya da mavi, bazıları da tamamen kırmızı kalemle yazılır. Daha sonra öğretmen küçük kağıtlara büyük, küçük, siyah, kırmızı, mavi yazar ve sınıfa karışık olarak dağıtır. Daha sonra bunlardan birini komut olarak söyler(büyük. Mavi gibi). Hangi kelimeyi söylediyse o öğrenciler koşarak tahtaya gelirler ve kendi cümlelerini okurlar. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 103- Bilgi Satıcısı Oyunu | Öğrenciler ellerine öğrenilen bilgilerin olduğu kağıtları arkalarına numara yazarak bir öğrenci sınıfta dolaştırır ve bilgim vaaarrr, bilgim vaarrr diye bağırır. Diğerlerinden birisi bir tane verir misin der. Satıcı da hangisini istersin iye sorar, o da bir rakam söyler ve satıcı o rakamın olduğu kağıdı verir, alan öğrenci de okur, kağıtlar bitene kadar devam eder. Bu oyunda sanal parada kullanılarak alış-verişte yaptırılabilir. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 104- Ne alaka oyunu | Sınıf gruplara ayrılır ve her gruba bir kağıt verilir.. Daha sonra öğretmen gelişigüzel cümleler kurar. Eğer o cümle dersle ilgiliyse gruplar kağıtlara alakası var, ilgili değilse alakası yok diye yazarlar. Etkinlik sonunda kağıtlar toplanır ve cevaplar okunur. | MANTIK-MATEMATİKSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 105- Aşağıdan Yukarıdan Oyunu | Öğretmen derste öğrenilen bilgilerin olduğu cümlelerin kelimelerinin alt alta karışık olarak yazıldığı tablolar oluşturur. Öğrenciler bireysel yada grup olarak bu cümleleri bulmaya çalışırlar.   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 1 | 2 | 3 | 4 | | DOĞDU |  |  |  | | PEYGAMBERİMİZ |  |  |  | | 571 YILINDA |  |  |  | | MEKKEDE |  |  |  | | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 106- Tek Hakkın Var Oyunu | Öğretmen derste öğrenilen bilgilerin olduğu cümleleri tahtaya maddeler halinde yazar. Daha sonra öğrencilere bu bilgilerden sadece birini arkadaşına anlatma hakkın var. Hangisini niçin anlatırsın diye bir soru sorar ve öğrencilerin cevaplarını sınıfa okumalarını sağlar. | SÖZEL-DİLSEL |
| 107- En Çok Hatırlama Oyunu | Derste öğrenilen bilgiler tahtaya yazılır. Öğrenciler bireysel ya da grup olarak tahtaya kalkarlar. Bilgilere tekrardan bakarlar ve sırtlarını dönerler. En çok bilgi hatırlayanlar kazanır. | GÖRSEL-UZAMASAL |
| 108- Bilgiyi tut oyunu: | Masanın üzerine öğrenilen bilgilerin yazılı olduğu kağıtlar konur. İki öğrenci karşılıklı olarak geçer. Öğretmen sırayla baş, kulak, burun vb organları söyler. Çocuklar söylenilen organı tutar. Öğretmen aniden bilgi der ve bilgiyi ilk önce tutan kazanır ve bilgisini okur. | BEDENSEL |
| 109- Bilgileri Biriktir Oyunu | Sınıf gruplara ayrılır, Her gruba bir ped şişe verilir. Daha sonra öğretmen bu derste öğrenilen bilgilerin olduğu kağıtların yazılarak belli bir süre içinde ped şişenin içine konmasını söyler. Süre sonunda en çok bilgi biriktiren grup kazanır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 110- Güldür Bizi Oyunu | Sınıf iki gruba ayrılır. Bir grup derste öğrenilen bilgilerle ilgili sorular sorar, diğer grupta o sorulara komik cevaplar bulmaya çalışır.  Örn: Soru:Maddenin kaç hali vardır?  Cevap: ooooo çok hali vardır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 111- Arkadaşımın Bilgisi Oyunu | Tahtaya iki grup öğrenci karşılıklı olarak kaldırılır. Öğrencilerden her birisi o derste öğrenilen bilgilerden bir tanesini “benim bilgim…….. diye söyler” daha sonra karşılarındaki grup arkadaşının adını ve bilgisini söylemeye çalışır. ( Ahmet’in bilgisi: Kalem katı maddedir. Vb) | SÖZEL-DİLSEL |
| 112- Bilgim Tahtanın neresinde Oyunu | Deste öğrenilen bilgiler tahtanın değişik yerlerine karışık olarak yazılır. seçilen ebeye gözleri kapatılarak herhangi bir bilginin yeri sorulur. Doğru gösterirse kazanır. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 113- Renkli Bilgiler Oyunu | Derste öğrenilen bilgiler alt alta yazılır ve yanlarına bir renk adı yazılır. Daha sonra o renklerden aynıları çocuklara karton olarak ya da isim olarak verilir. Daha sonra öğretmen sarılar dediğinde elinde sarı karton ya da yazı olanlar koşarak yanında sarı yazılan bilgileri okur, diğer renklerle de sırayla devam edilir. | BEDENSEL |
| 114- Playback yapma | Derste öğrenilen bilgiler tahtaya yazılır. Bir öğrenci kalkar ve bu bilgilerden bir tanesini sessiz olarak okur, diğerleri de dudak hareketlerinden bilgiyi bulmaya çalışır. | BEDENSEL |
| 115- Bilgiler hangi yönde? Oyunu | Tahtaya yönleri gösteren bir şekil çizilir. Her yöne derslerde öğrenilen konularla ilgili kelimeler yazılır. İki grup öğrenci karşılıklı olarak dizilir ve sırasıyla öğrenciler bir yön adı söylerler. Karşıdaki gruptaki öğrencilerden aynı hizadaki olan o yöndeki kelimeyle ilgili bir bilgi ya da cümle söyler. Söyleyemezse grup azalır. | BEDENSEL BEDENSEL |
| 116- Tünelde Bilgim kaldı oyunu | Belirli sayıda öğrenciden oluşan iki grup öğrenci karşılıklı olarak el ele tutuşur ve iki tünel oluşturulur. Tünellerin başlangıcında 3 er öğrenciden oluşan iki grup öğrenci daha olur. Tünellerin içindeki çocukların herhangi birisinin eline o derste öğrenilen bilgilerden birisinin olduğu kağıt verilir. Komutla birlikte dışarıdaki öğrenciler sırayla girerek içerdeki bilgiyi bulmaya çalışır. Bilgiyi bulan sınıfa okur. | BEDENSEL |
| 117- Balonla Bilgi Oyunu | Tahtaya çıkan öğrenci balonu başına koyar ve hareket eder. Hareket ederken de öğrenilen bilgileri söylemeye başlar. Balonları düşürmeden en çok bilgi söyleyen kazanır. | BEDENSEL |
| 118- Ters cevap Oyunu | Tahtaya iki grup öğrenci çıkar. Öğretmen derste öğrenilen bilgilerle ilgili soru sorar. Öğrenciler sorunun cevabını ters olarak yazıp okurlar. Önce yazıp okuyan kazanır. | BEDENSEL |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **4: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI (BURADA ANA AMAÇ ÖĞRENDİKLERİNİ OYUN YOLUYLA PEKİŞTİREBİLMEK VE YENİ DURUMLARA UYARLAYABİLMELERİNİ SAĞLAMAK)** | | |
| **OYUN ADI** | **OYNAMA ŞEKLİ** |  |
| 1-Ustaya sor –Röportaj-oyunu | Sınıfın daha hızlı öğrencileri usta-uzman-öğretmen rolüne girer diğer öğrencilerde konuyla ilgili sorular hazırlarlar ve ustaya sorarlar. Konu tekrarı yapılmış olur. | SÖZEL-DİLSEL |
| 2-Doğru yanlış oyunu | Öğrenilenlerle ilgili cümleler yazdırılır. Başlarına d ve y koydurulur. | MANTIK-MATEMATİK |
| 3-Kelime bulmaca oyunu | Öğrenilen konulardaki kavramlar harf bulmaca oyundaki gibi tabloya karışık olarak yazılır ve bulmaları istenir. Ya da öğrenilenlerin cevapları bulmacada istenir. | MANTIK-MATEMATİK |
| 4-Hop hop oyunu | Baştan öğrenilen konularla ilgili bazı kelimeler belirlenir ve bu kelimeler farklı öğrencilere verilerek bunlarla ilgili bir hikâye anlatılır. Baştan belirlenen kelimeler söylendikçe herkes hop hop diye bağırır. | BEDENSEL |
| 5-Hikâyeni oluştur oyunu | Öğrenilen konularla ilgili anahtar kelimeler yazılarak öğrencilerin hikâye yazmaları sağlanır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 6-Aklımda oyunu | Her ünitenin ya da dersin sonunda yapılır. Sınıf gruplara ayrılır. Gruplar üniteyle ilgili aklında kalan kelimeleri yazar. Daha sonra yer değiştirilir ve yazılan kelimelerle ilgili resimler yapılır, sloganlar yazılır, şiir yazılır ve panoya asılır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 7-İp –top oyunu | Öğrenciler karşılıklı oturtulur. Her hangi bir konu belirlenir o konuyla ilgili kavramlar ya da bilgiler söylendikçe top istenilen kişiye atılır. Bilgiyi ya da kavramı söyleyemeyen kişi oyundan çıkar | BEDENSEL |
| 8-Turnuva oyunu | Öğrenilen bilgilerin hatırlanması amacıyla öğrenciler ikişerli dizilir. Soruyu bilemeyen yerine oturur bilenler sıraya tekrar geçer en son kalan şampiyon olur. Bir sonraki turda önceki birinciler seçilmez. | SOSYAL |
| 9-Listeni yap oyunu | Etkinlik sonlarında her öğrenci bireysel olarak kendi öğrendiklerini kâğıda yazar istekli olanlar tahtada okur ve konu özetlenir. | DOĞA |
| 10-Gözlem oyunu | Öğrenciler bu ders saati içerisinde sınıfta neleri gördüğünü defterine yazması ve sınıfta okuması istenir. | DOĞA |
| 11-Resim çizme oyunu | Etkinlik içerisinde öğrendiklerini resme aktarma ve bu resmi arkadaşlarına anlatmaları istenir. | GÖRSEL-UZAMSAL |
| 12-Bilgi yarışması oyunu | Sınıf dengeli olarak iki gruba ayrılır. Önce gruplara süre verilerek birbirlerine soru sormaları sağlanır. En çok puan alan birinci olur.  Bu matematik dersinde çarpım tablosu ve zihinsel işlemlerde de kullanılabilir. | SÖZEL-DİLSEL  MANTIK-MATEMATİK |
| 13-İç-Dış Çember Oyunu | Öğrenciler iç içe iki çember oluşturur. İdeal olanı her iki çemberde de eşit sayıda öğrenci olmasıdır. İçerideki çemberin üyeleri dışarıdaki çemberin üyeleri ile eşleşir. Aktivite lideri (genellikle öğretmen olur ama bir öğrenci de olabilir) bir konu sunar ya da öğrenilenlerle ilgili soru sorar. Eşler 10 saniye (ya da daha az) süresince birbirleriyle paylaşım yapar. Lider, içerideki çemberin saat yönünde belli bir sayıda dönmesini ister. Bu kez karşılarında duran yeni eşlerle işbirliği yaparlar. Bu şekilde dersin içeriği ile ilgili bir konu ya da hatta güncel bir olay hakkında hızlı bir tartışma yapmaları teşvik edilir. | BEDENSEL-SÖZEL DİLSEL |
| 14-Cuf-Cuf Oyunu | Ders sonunda öğretmen konuyu tekrardan tahtaya yazar. Konuyla ilgili anahtar cümleleri de tahtaya yazar. Başlangıçta kendisi lokomotif olur ve öğrendikleri ile ilgili bir cümle kurar. Daha sonra çocuklardan anahtar kelimelerle ilgili cümle kuranlar sırasıyla vagon olurlar. Herkesin bir cümle kurması sağlanır. Öğrencilerden de lokomotif olmaları sağlanır ve öğrenilen bilgiler böylece tekrar edilir. | BEDENSEL-SÖZEL DİLSEL |
| 15-Tırtıl oluşturma oyunu | Öğretmen iki gruplu öğrencileri ard arda sıralar. En öndekilerin eline ip verir. Daha sonra öğrenilen konularla ilgili anahtar kelimeleri tahtaya yazar. Çocuklar bu kelimelerle ilgili cümle kurar ve ipi arkadaki arkadaşına verir. En sondaki çocuğa ilk önce hangi grup ipi ulaştırırsa o birinci olur. | BEDENSEL-SÖZEL DİLSEL |
| 16-Renklerle doğru yanlış oyunu | Sınıfta öğrencilere yeşil ve kırmızı kartlar dağıtılır. Öğrenilen konularla ilgili olarak öğretmen bir cümle söyler. Cümle doğruysa yeşil karton, yanlışsa kırmızı karton kaldırılır. Bu oyun değerler eğitiminde ve sınıf –okul kuralları öğretilmesinde de kullanılabilir. ( çöpümü yere attım-kırmızı) (çöpümü kutuya attım-yeşil) | BEDENSEL |
| 17- Söylediğimi sil oyunu | Öğretmen tahtaya tablo yapar. Tablo içerisine derste öğrenilen konularla ilgili bilgiler ( harfler-rakamlar- kimlik bilgileri-kayaçlar-kroki vb) yazar. Tahtaya kalkan öğrenci öğretmenin söylediği kelime-hece ya da sesleri bulup siler. (Örn. Tablodaki al hecelerini sil vb) | BEDENSEL |
| 18- Kendi videonu çek oyunu | Öğrenciler derslerde öğrendikleri konularla ilgili kısa videolar çekip sınıfta izletirler.(Hem konu anlatımı hem de kısa bir gösteri, drama olabilir) | BEDENSEL |
| 19- Basketi at cümleni kur oyunu. | Bir karton kutu alınır. İçerisine pinpon topunun girebileceği küçük kartondan daireler yapılır. Dairelerin içerisine o derste öğrenilen kavramlar ya da bilgiler yazılır. Öğrenciler pinpon topunu bu dairelerden birinin içine atmaya çalışır. Top hangi daireye girerse oradaki bilgi ya da kavramla ilgili cümle kurulur. Ya da bilgi okunur. | SÖZEL-DİLSEL-BEDENSEL |
| 20- Sesli harf oyunu | O derste öğrenilen kelime ya da bilgilerdeki sesli harfler hep aynı ses yapılır. (Örn: yönler: Doğu: dağa-değe-dığı-diği-duğu-düğü-doğo-döğö gibi) | SÖZEL-DİLSEL |
| 21- Kimde bende oyunu | Öğrenciler öğrendikleri konularla ilgili soru sorup cevabı kimde der. Cevap kimdeyse o da cevabı söyler. Tekrar sorusunu sorar.  (Örn: Ahmet: Bir yerin kuşbakışı görünümünün kağıda çizilmesi kimde:  Mehmet: Kroki bende. Krokide sağ taraf yönü kimde.  Ali: Doğu bende. Krokinin faydası kimde……vb) | SÖZEL-DİLSEL  MANTIK-MATEMATİK |
| 22- Parmak Soru Oyunu | İki öğrenci karşılıklı olarak kalkar ve 5 parmaklarını da kaldırır. Derste öğrendikleri ile bilgileri söyleyen bir parmağını yumar. Bilemeyen öylece kalır. 5 Parmağı da ilkönce yuman oyunu kazanır. | SÖZEL-DİLSEL-BEDENSEL |
| 23- Meyve ağacı oyunu | Öğrenciler gruplara ayrılır. Ellerine boş bir ağaç şablonu verilir ve istenilen sayıda öğrenilen bilginin (5 tane elma, 6 tane muz vb) bu meyvelerin içine yazmaları sağlanır. Daha sonra ağaç şablonları gruplar arası değiştirilir. | SÖZEL-DİLSEL  MANTIK-MATEMATİK |
| 24- Zamana Karşı Oyunu | Öğrencilere kâğıtlar dağıtılır. Kronometre tutulur ve alarm çalana kadar öğrenilen bilgiler ya da kavramların yazılması istenir. Süre sonunda en çok yazan grup kazanır. | SÖZEL-DİLSEL |
| 25- Sözcük Avı oyunu | Tahtaya o derste öğrenilen bilgi ya da kavramları içeren bir kelime tablosu yapılır. (Kelime Bulmaca gibi) Tablo içerisinden grupların ya da öğrencilerin kavramları bulmaları istenir. En çok bulan kazanır. | MANTIK-MATEMATİK |
| 26- En Çok Bunu Sevdim Oyunu | Tahtaya içerisinde derste öğrenilen bilgi ve kavramların olduğu tablo yazılır. Öğrencilerden bu kavramlardan en çok hangisi aklında kaldıysa ya da sevdiyseler onun altına isimlerini yazmaları istenir. Daha sonra aynı kutucukta isimleri olanlar birbirleriyle o kavramlar üzerinde konuşurlar.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Kroki  (Ali-Ayşe) | Yön  (Esra-Elif) | Kuşbakışı  (Can-Veli) | | SÖZEL-DİLSEL  GÖRSEL UZAMSAL |
| 27- Bilgili Elim Oyunu | Her öğrenci boş bir kâğıda elini çizer. Daha sonra parmakların olduğu yerlere öğrendiği bilgileri yazar. Sonra boyar, birbirlerine dağıtırlar ve panoya yapıştırırlar. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 28- Arkadaşından ne duydun Oyunu | Öğrenciler ikişerli gruplandırılır. Dersin sonunda öğrendiklerini birbirlerine anlatırlar ve duyduklarını defterlerine yazarlar. Sınıfa okurlar. | SÖZEL-DİLSEL |
| 29- Cevapla topu at oyunu | Tahtaya öğrenilen bilgilerle ilgili sorular yazılır. 5 öğrenci tahtaya kalkar. Sırasıyla soruyu cevaplayan öğrenci topu istediği öğrenciye atar ve topu alan soruyu cevaplamaya çalışır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 30- Ne öğrenmişler Oyunu | Dersin sonunda tahtaya 4 öğrenci çıkar. Önce hepsi dışarı çıkar. Daha sonra birisi içeri girer ve o derste öğrendiği bir bilgiyi sonra gelen öğrenciye söyler. Daha sonra sırayla diğerleri gelir. Önceki gelen sonraki gelenlere öğrendikleri şunlarmış diyerek sözlü olarak bilgilendirme yapar. | SÖZEL-DİLSEL |
| 41- Katlı Kâğıtta Ne Var Oyunu | Bilgileri içeren cümleler kelime kelime kesilir, katlanır ve bir poşete konur. Öğrenciler kesilmiş ve katlanmış kelimelerden anlamlı cümleler kurarak bilgiye ulaşmaya çalışırlar. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 42- Treni çalıştır Oyunu | Tahtaya 2 öğrenci ya da iki grup çıkarılır. Tahtanın iki yanına belirlenen sayıda vagonu olan trenler çizilir. Derste öğrenilen konularla ilgili sorular sorulur. Verilen her doğru cevapta vagonlar birleştirilir. Bütün vagonları ilk önce birleştirip treni çalıştıran kişi ya da grup kazanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 43- Bilgi Labirenti Oyunu | Düz bir karton üzerine üzeri öğrenilen bilgilerden yazılmış yuvarlak mukavvalar kesilir ve farklı pozisyonlarda yapıştırılır. Bireysel ya da grup olarak pin pon topunu yuvarlaklar içerisinden geçirip bilgileri en kısa sürede okuyup, parkuru bitirenler kazanır. | BEDENSEL |
| 44- Kuklam Anlatsın Oyunu | Derslerin sonunda çocuklar önceden yapmış oldukları kuklalarla öğrendikleri bilgileri arkadaşlarına anlatırlar. | BEDENSEL SÖZEL-DİLSEL |
| 45- Zamanla Yarışalım oyunu | Öğrenilen konularla ilgili sorular kartonlara yazılır. Ya da eş sesli kelimeler, çarpım tablosu, dört işlem soruları kartonlara yazılır. Öğrenciler gruplar halinde soruların tamamını belli bir saniye içerisinde (örn:30 sn) cevaplamaya çalışır. Öğrenciler cevapladıkları soru kadar bireysel puan alırlar. Daha sonra puanlar toplanarak grup puanı oluşturulur. | MANTIK-MATEMATİK-SÖZEL-DİLSEL |
| 46- Düello Oyunu | Sandalye kapmaca oyunundan yararlanılır. Sandalyeler dizilir müzik çalar, müzik durduğunda ayakta kalan ve kırmızı (ya da önceden belirlenen) sandalyede oturan öğrenciler düelloya çıkarlar. Öğreten konularla ilgili sorular sorar bilemeyen oturur bilen devam eder. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 48- Vurulan Cevaplasın Oyunu | Öğretmen tahtanın önünde sınırlandırılmış bir alan belirler. 3 er kişilik 2 grup oluşturulur. Gruplar topu birbirlerine isabet ettirmeye çalışırlar. Topun değdiği öğrenci öğretmenin ya da diğer öğrencilerin konuyla ilgili hazırladığı sorulara cevap vermeye çalışır. Doğru cevap verdiyse hem puan alır hem de oyunda kalır. Bilemezse oyundan çıkar. Öğrenci kalmayana dek oyun sürer. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 49- Karışık Renkler Oyunu | Öğrenciler 5 erli gruplara bölünür ve her gruba bir renk adı verilir. Daha sonra sınıfta karışık olarak dağıtılır. Daha sonra öğretmen iki renk adı söyler. O renkteki öğrenciler koşarak tahtaya gelirler ve hepsi o derste öğrendikleri ile tahtanın her iki yanına birer cümle yazarlar. Bilgileri ilk önce tamamlayan grup kazanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 50- Bizim Oldun Oyunu | Öğrenciler 5 erli olarak karşılıklı iki grup oluştururlar. Gruplar topu sırayla karşı gruptan istedikleri birine elleriyle atarak vurmaya çalışırlar. Vurulan öğrenciye o derste öğrenilen bilgiyle ilgili bir soru sorulur. Eğer cevabı doğru verirse kendi grubunda kalır ve oynamaya devam eder. Cevap veremezse karşı gruba geçer. Belli bir süre sonunda en çok üyesi olan grup kazanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 51- Dolu mu boş mu Oyunu | Öğrenciler 5 erli karşılıklı olarak sıralanır. Arkalarında o derste öğrendikleri bilgilerle ilgili soruları avuçlarının içinde saklarlar. Daha sonra karşısındaki öğrenciye doğru ellerini uzatarak dolumu boş mu diye sorar. Karşısındaki doluyu bulursa 5 puan, soruyu da cevaplarsa 5 puan daha alır. Bu şekilde herkes birbirine sorularını sorar. Sonuçta en çok puanı alan grup kazanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 52- Zirveye Tırman Oyunu | Tahtaya belli sayıda basamağı olan iki tane merdiven çizilir. Öğrenciler bireysel ya da grup olarak sıralanır. Öğretmen o derste öğrenilen bilgilerle ilgili sorular sorar. Her soruyu bilen bir basamak çıkar. Zirveye ilk çıkan kazanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 53- Zıpla Yarış Kazan | Sınıf iki gruba ayrılır. Yere plastik halkalar konur. Öğretmenin komutuyla öğrenciler halkaların içinden zıplayarak ilerler. Karşılaştıklarında taş makas oyununu oynarlar. Kazananlar derslerde öğrendikleri ile ilgili sorular sorar. Bilen halkalarda zıplayarak devam eder. Bilemeyen halka dışına çıkar. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 54- Önce bas puanı kap Oyunu | Öğrenciler masanın iki kenarında dizilirler. Ortada bir zil bulunur. Öğretmen konularla ilgili sorusunu sorar. Zile ilk basan cevaplar doğruysa puanı alır. Yanlışsa puan karşıya yazılır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 55- Buruşuk Toplar Oyunu | Ders sonunda öğrenciler boş kâğıtlara sorular yazarlar ve kâğıtları buruşturarak top haline getirirler. Çember haline gelirler. Öğretmen komut verince herkes topunu birbirine atar. Kâğıdı alan soruyu okur ve cevaplama çalışır. Bilirse devam eder. Bilemezse çemberden çıkar. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 56- Topu Yuvarla Soruyu Cevapla Oyunu | Bir topun üzerine o derste öğrenilen bilgilerle ilgili sorular yapıştırılır. Tahtaya bireysel ya da grup olarak kalkan öğrenciler sırayla topu yuvarlar. Topun en üst tarafına gelen soruyu cevaplayan puanı alır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 57- Bilemeyen Arkaya Oyunu | Öğrenciler iki gruba ayrılır. Öğretmen derste öğrenilen bilgilerle ilgili sorular sorar. İlk cevaplayan yerinde kalır ve puanı alır, diğer öğrenci arkaya geçer. En çok puanı alan grup kazanır. | BEDENSEL-SÖZEL-DİLSEL |
| 58- Bilmece Bildirmece Oyunu | Öğretmen derste öğrenilen konularla ilgili bilmece şeklinde soru sorar ve cevabını almaya çalışır. ( Bilmece bildirmece bayrağımızın sembolüdür, acaba nedir?) | SÖZEL-DİLSEL |
| 59- Yanlışı Doğrusu Oyunu | Derste öğrenilen konularla ilgili öğretmen yada öğrenciler yanlış cümleler kurar, karşıdaki öğrenci cümlenin doğrusunu bulmaya çalışır. | SÖZEL-DİLSEL |

HAYAT BİLGİSİ DERSİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 1. SINIF |
| DERS | HAYAT BİLGİSİ |
| KAZANIM | Sınıf içinde bulunan araç-gereçleri tanır. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Gizemli kutu oyunu:** Öğretmen sınıfa renkli bir kutu getirir. Kutu içerisinde ders araç-gereçleri ile ilgili hazırladığı resimleri teker teker çıkarıp öğrencilere göstererek konuyla ilgili tahminler yapmalarını sağlar. Öğrencilerin cevaplarını verebilmeleri için zaman zaman ip uçları da verebilir.  (Bu nedir? Tahta), (Bu nedir? Pano), (Bu nedir? Masa) (Bu nedir? Çöp kutusu), (Bu nedir? Masa),( Bu nedir? Sıra),( Bu nedir? Öğretmen masası),( Bu nedir? Öğretmen sandalyesi), ( Bu nedir? Bilgisayar),  …………  Bu oyundan sonra bu derste öğrenilecek konu sözlü olarak öğrencilere söylenir | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Sınıf içinde bulunan araç-gereçler ve işlevleri kısaca tanıttıktan sonra:**  **Yarım cümleyi tamamlama oyunu:** Öğretmen sınıfta kullanılan araç-gereçlerin işlevleri ile ilgili olarak sözel olarak yarım cümleler kurar ve öğrencilerin cümleleri tamamlamaları istenir.  Öğrendiğimiz bilgileri yazdığımız aracın adı………………… dır (Tahta)  Oturduğumuz aracın adı………………………..dır (Sıra)  Çöpleri attığımız araç…………………………..dur (çöp kutusu)  **Devam ettir oyunu:** Tahtaya 3-5 öğrenci çıkarılır (öncelikli olarak başarılı öğrenciler seçilir daha sonra sırasıyla bütün öğrenciler seçilir). Sınıftaki araç-gereçler ve bunların kullanımıyla ilgili birer cümle kurmaları sağlanır.   1. Öğrenci: tahtaya yazı yazarız. 2. Öğrenci dolaba kitapları koyarız. 3. Defterlerimizi masanın üstüne koyarız.   **Renklerle doğru yanlış oyunu:** Sınıfta öğrencilere yeşil ve kırmızı kartlar dağıtılır. Öğrenilen konularla ilgili olarak öğretmen bir cümle söyler. Cümle doğruysa yeşil karton, yanlışsa kırmızı karton kaldırılır.   1. Çöpleri masanın gözüne atarız: Kırmızı 2. Sıra üzerinde otururuz: Yeşil   ...........  Bu oyunlardan sonra sınıftaki araç-gereçler ve işlevleri kısaca özetlenir.  BU OYUNLARDAN SONRA KONU KISACA ÖZETLENİR. | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Hop hop oyunu:** Öğretmen öğrenilen konulardaki kelimelerle ilgili kısa bir hikâye anlatır. Sınıftaki her araç-gereç ismi bir çocuğa verilir. Öğretmen hangi araç-gerecin ismini söylerse o öğrencinin hop demesi sağlanır.  Dolap: Ali, Masa: Ayşe gibi isimler verilir. Kısa bir hikâye anlatılır.  Öğretmen: Bir gün öğretmen sınıfa girmiş, dolaba defter koymuş derken, Ali: hop der. Öğretmen masanın üzerini temizlemiş derken, Ayşe: hop der. Böylece oyun devam eder | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Uykucu horoz oyunu:** Tüm çocuklar yumurta olup, yere otururlar. Uyur gibidirler ve gözlerini açmazlar. 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.  **Görmeden gözlük takma:** Büyükçe bir adam başı çizilir. Çocuklara bu adamın iyi göremediği ve gözlüğe ihtiyacı olduğu belirtilir ve çocuklara birer kalem verilir Çocuklar sıra ile gelirler ve gözleri kapalı olarak, resme gözlük yerleştirmeye çalışırlar. Arkadaşları da sözel yönergelerle ona yardımcı olurlar | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 1. SINIF |
| DERS | HAYAT BİLGİSİ |
| KAZANIM | Sınıf içi kuralları belirleme sürecine katılır. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **İp ucu oyunu:** Öğrencilere konu ve içerikleri ile ilgili ipuçları verilir ve konuyu bulmaları sağlanır.( Çocuklar öğreneceğimiz konuyla sınıfta daha rahat ders yapabileceğiz, kimse kimseyi üzmeyecek, zarar vermeyecek, daha başarılı olacağız, sınıfımız temiz olacak)  **Resimden bul oyunu:** Sınıf kurallarını gösteren resimler çocuklara gösterilir ve resimler üzerinde konuşturulur. ( Kapıyı çalarak izin alan öğrenci resmi, parmak kaldırarak söz alan öğrenci resmi, sınıfta koşmayan öğrenci resmi vb)  Oyun sonunda öğrenilecek konu çocuklara buldurulur ve öğretmen tarafından söylenir. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Sınıf içindeki kurallar kısaca anlatıldıktan sonra:**  **Neden sonuç oyunu:** Öğrenilenlerle ilgili kurulan cümlelerde neden-sonuçlar buldurulur. (Örn: Ali parmak kaldırmadan konuştu. Sonuç ne oldu, Ayşe sınıfta zıplayarak koştu, derse zamanında gelmedi, arkadaşının eşyasını izin alarak istedi, herkesle dalga geçti, yerlere çöp atmadı vb davranışları olumlu ya da olumsuz olarak söyler sebep ve sonucunu buldurmaya çalışır )  **Bana göre oyunu:** Konuyla ilgili okunan metnin ya da oluşturulan kısa hikâyenin sonunu kendilerinin değiştirerek yazmaları istenir ( Hasan okulunu çok seviyordu ama bazı davranışlarını halen düzeltememişti. Bazen parmak kaldırmadan konuşuyor, bazen yerlere çöp atıyor, bazen de arkadaşlarıyla dalga geçiyordu. Bir gün öğretmeni Hasan’a dediki:……… tamamla)  **Arkadaşına öğret oyunu:** Sınıfta uyulması gereken kurallar konusunda konuşmak üzere 3-5 erli gruplar oluşturulur. Ç:ocuklar birbirlerine sırayla sınıfta hangi kurallara uymamız gerektiği konusunda konuşma yaparlar  **Renklerle doğru yanlış oyunu:** Sınıfta öğrencilere yeşil ve kırmızı kartlar dağıtılır. Öğrenilen konularla ilgili olarak öğretmen bir cümle söyler. Cümle doğruysa yeşil karton, yanlışsa kırmızı karton kaldırılır.  Ödevlerimizi zamanında yapmalıyız….yeşil  Derslerde başka şeylerle uğraşabiliriz….kırmızı  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Cuf-Cuf Oyunu:** Öğretmen başlangıçta kendisi lokomotif olur ve sınıf kuralları ile ilgili bir cümle söyler. Daha sonra sınıf kuralları ile illi cümle kuran her öğrenci sırasıyla lokomotif olur. Hiç cümle kuramayanlara da yardımcı olunarak onlarında vagon olmaları sağlanır. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Ne sesi? Oyunu:** Ne sesi?” oyunu için masalara geçilip, sandalyelere oturulur. Çocuklar gözlerini, masaya yatarak kapatırlar. Bu sırada, onlara çeşitli sesler dinletilir. (Anahtar sesi, alkış, tef, kapı açma vb.) Bu seslerin neye ait olduğunu tahmin etmeleri istenir. Sesler hızlı yavaş, ince–kalın vb. şekillerde çıkarılarak, oyun zenginleştirilir.  **Kim yok oyunu:** Çocuklar yere oturtulur. İçlerinden birini ebe seçerler. Ebe başını öğretmenin kucağına koyar, gözlerini yumar. ( çocuk gözünü, bir başka yerde de yumabilir ) Öğretmen, ebeye sezdirmeden, bir çocuğu işaretle dışarıya çıkartır. Ebe gözlerini açar; Öğretmen ebeye “Kim yok ?” diye sorar. Çocuk bilirse ebelikten kurtulur. Adı bilinen çocuk ebe olur. Ebe, üç ad saydığı halde bilemezse yeniden ebe olur, yumulur. | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 2.SINIF |
| DERS | HAYAT BİLGİSİ |
| KAZANIM | Bireysel farklılıklara saygı duyar. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Konuyu yakala oyunu:** Konu içeriğini anlatan kelimeler( bireysel benzerlik ve farklılıklarımız) bir kartona yazılır. Öğrenciler omuzları birbirine değecek ve elleri arkada olacak şekilde dizilirler. Ortada bir ebe olur. Öğrenciler kartonları arkadan birbirlerine verirler ebede ebe de kartonların kimlerde olduğunu bulmaya çalışarak konunun başlığı ve içeriğini bulmaya çalışır.  BU OYUNDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Bireysel farklılıklarımız konusu kısaca açıklandıktan sonra:**  **Karışık kelimelerden cümle kurma oyunu:** Tahtaya konuyla ilgili özet bilgi cümlelerini içeren kelimeler karışık olarak yazılır ve öğrencilere buldurulur. (vardır-insanların-adı soyadı-bütün)(yer-insan-her-insan-yemek-acıkınca) (faklıdır, rengi-göz-insanın-her) (bazı-boyu-insanların-aynıdır) GİBİ  **Yarım cümleyi tamamlama oyunu:** Tahtaya konuyla ilgili yarım bırakılan cümleler yazdırılarak tamamlamaları sağlanır. (Sınıftaki öğrencilerden seçilerek: (Ali ile Veli’nin saç renkleri…..dır.) (Ayşe ile Fatma’nın boyları…..dır)  **Meyve sepeti oyunu:** Sınıf gruplara ayrılır( kızlar-erkekler, sarı-siyah saçlılar-siyah-ela gözlüler). Gruplandırılan çocuklar yuvarlak oluştururlar. Ortaya ebe konur. Öğretmen kızlar dediğinde sadece gruptaki kızlar yer değiştirir. Ebede onların yerini almaya çalışır.  **Kahvehane oyunu:** Sınıf birkaç gruba ayrılır. Her masa da kâğıt kalem olur. Benzerlik ve farklılıklarımız konusu verilir ve çocukların ortaklaşa olarak konuştukları kâğıtlara yazılır. Daha sonra yazılanlar masada kalır ve gruplar yer değiştirir. Yeni gelenler o konuyla ilgili yeni düşünce ve bilgilerini yazarlar. Aynı duygu ve düşünceler yazılmaz. Dersin sonunda kâğıtlar okunarak konu özetlenir  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Turnuva oyunu:** Öğrenilen bilgilerin hatırlanması amacıyla öğrenciler ikişerli dizilir. Soruyu bilemeyen yerine oturur bilenler sıraya tekrar geçer en son kalan şampiyon olur. Bir sonraki turda önceki birinciler seçilmez.  **Tablo oluşturma oyunu:** Sınıftaki öğrencileri benzerlik farklılıklarına göre tabloda gösterme. Tablo herkesin katılıyla yapılır   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **ADI-SOYADI** | **SARI SAÇLILAR** | **TOP OYNAMAYI SEVENLER** | **HIZLI KOŞANLAR** | |  |  |  |  | | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Evet-hayır oyunu:** Seçilen iki kişi sadece evet-hayır kullanarak konuşabilir. Bu kelimelerin dışında beden dili kullanılarak anlaşılabilir.  Ya da bunun tam tersi olacak şekilde konuşurken evet-hayır kelimesi kullanılmadan iletişime geçilir.  **Ayna oyunu:** Bir çocuk “ayna” olur. Başka bir çocuk da karşısına geçer, ayna olan çocuğun yaptığı devinimleri öykünerek aynısını yapar. Güldürücü devinimler çocukların daha çok hoşuna gider. | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 2.SINIF |
| DERS | HAYAT BİLGİSİ |
| KAZANIM | Parasını ihtiyaçlarına göre bilinçli bir şekilde harcar. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Karıştır bul oyunu:** Konunun anahtar kelimelerinin sesleri karışık olarak yazdırılarak kelimelerin bulunması sağlanır  ( rapa-sılna-ınrcaahr karışık kelimelerden ….para nasıl harcanır başlığı bulunması sağlanır  BU OYUNDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Paramızı ihtiyacımıza göre kullanma konusunda açıklama ve örneklerden sonra:**  **Balık kılçığı-problem çözme-oyunu**: Problem kısmına: Ali’nin 20 Tl’si vardı markete gitti ve hepsini bitirdi. Cümlesi yazılır. Kılçık bölümlerine ise çocukların nedenleri bulmaları istenir.  **Tabloyu ya da grafiği yorumla oyunu:** Tahtaya ihtiyaç ve istek listesi yapılır. Öğrencilerin tablonun ilgili kısımlarını doldurmaları istenir.  **Tartışalım oyunu:** Tahtaya “ Bence markete gittiğimizde paramızın hepsini harcamalıyız” fikri yazılır. Bu fikir üzerinde çocuklar tartıştırılır.  **Çağrışım oyunu:** Tahtaya: para-ihtiyaç-istek-harcama kelimeleri yazılır. Sınıf gruplara bölünür. Anahtar kelime ile ilgili cümle kurmaları sağlanır. En çok cümle kuran grup birinci olur.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Doğru yanlış oyunu:** Öğrenilenlerle ilgili cümleler yazdırılır. Başlarına d ve y koydurulur.  ( ) Paramızı ihtiyacımıza göre harcamalıyız.  ( ) Paramızı biriktirmek güzel değildir.  **Listeni yap oyunu:** Etkinlik sonlarında her öğrenci bireysel olarak kendi öğrendiklerini kâğıda yazar istekli olanlar tahtada okur ve konu özetlenir (Çocuklar paramızı harcarken nelere dikkat etmeliyiz? Sorusunun cevabı çocuklardan istenir) | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  Zıp zıldır oyunu: Çocuklar yerlerinde otururlarken öğretmen veya ebe oyunu yönetir. “Zıldır” denildiğinde çocuklar başlarını öne eğerler, “Zıp” denildiğinde yukarı kaldırırlar. Yöneten, çocukları şaşırtmak için bir sözcüğü birkaç kez yenileyebilir. Şaşıran çocuk oyundan çıkar.  **Kar-yağmur fırtına oyunu:** Hepsine bir hareket verilir ve oynanır: kar dendiğinde ellere yağmur dendiğinde yüze fırtına dendiğinde göğse vurulur.  **Sıcak-soğuk oyunu:** “Sıcak-soğuk oyunu”, çocukların sevdiği bir oyundur. Ebe seçiminden sonra cisim bir yere saklanır. Ebe cisme yaklaşırsa, çocuklar hep bir ağızdan “sıcak”, uzaklaşırsa da “soğuk” derler. Bu oyun, cismin yerini belirtmek için el çırparak da oynanır. Ebe saklanan cisme yaklaştıkça el çırpma kuvvetlenir, uzaklaştıkça yavaşlar. | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 3.SINIF |
| DERS | HAYAT BİLGİSİ |
| KAZANIM | Sorun çözme becerisini kullanabilir. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Dudak okuma oyunu:** Bütün çocukların görebileceği bir yerde durarak sessizce “problem çözme” söylenir. Çocukların konuyu anlamaları sağlanır.  **Konuyu yakala Oyunu:** Konu içeriğini anlatan kelimeler bir kartona yazılır. (Problemlerimizi Nasıl Çözmeliyiz)Öğrenciler omuzları birbirine değecek ve elleri arkada olacak şekilde dizilirler. Ortada bir ebe olur. Öğrenciler kartonları arkadan birbirlerine verirler ebede ebe de kartonların kimlerde olduğunu bulmaya çalışarak konunun başlığı ve içeriğini bulmaya çalışır.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Sorunlarımızı çözme konusunda açıklama ve örneklerden sonra:**  **Karışık kelimelerden cümle kurma oyunu**: (olabilir-aile-arasında-bireyleri-sorunlar) (çözemeyiz-bazen-sorunları-başımıza-tek) (çözülebilir-konuşarak-problemler)  **Şimdi ne yapmalı oyunu**: Derslerde öğrenilenlerle ilgili olarak doğru ve yanlış tutum ve davranışlar yazılır. Sınıf gruplara bölünür ve bu tutum ve davranışlardan sonra neler yapılabilir sorusu sorularak öğrencilerin cevapları kâğıtlara yazdırılır ve sonra sınıfa okunur. En çok çözüm üreten gurup birinci olur.  Örn: 1- Evde telefon yüzünden abim ile kavga ettim.  2- Okulda top oynarken arkadaşım Ahmet’i oyuna almak istemediler.  3- Ayşe’nin kardeşi ders çalışmak istemiyor.  **Komşuna mesaj gönder Oyunu: Öğretmen**, öğrencilere, seviyelerine uygun olmak üzere öğrenilen konunun anahtar kelimelerini içeren 4-5 kelime verir. (problem-konuşma-kavga-çözüm-anlaşma-dinleme-sevme..vb) Öğrencilerden, bu kelimeleri kullanarak, cümleler yazmasını ister. Öğrenciler, kendilerine verilen kelimeleri kullanarak cümleler oluştururlar. Daha sonra yazdıkları bu cümleleri yanlarındaki bir arkadaşlarına verirler. Kendilerine mesaj gelen öğrenciler, sırayla ayağa kalkarak mesajlarını okurlar.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Ustaya sor –Röportaj-oyunu:** Sınıfın daha hızlı öğrencileri usta-uzman-öğretmen rolüne girer diğer öğrencilerde konuyla ilgili sorular hazırlarlar ve ustaya sorarlar. Konu tekrarı yapılmış olur. (Evdeki sorunları kimlerle ve nasıl çözebiliriz-Okulda kendimizin çözemediği problemleri kimlerin yardımıyla çözebiliriz)  **Kelime bulmaca oyunu:** Öğrenilen konulardaki kavramlar harf bulmaca oyundaki gibi tabloya karışık olarak yazılır ve bulmaları istenir (problem-sorun-konuşma-anlaşma-sevgi-dinleme.vb) | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Güven- yönlendir oyunu:** Sınıf içinde ya da bahçede setler oluşturulur. Bir öğrencinin eline bir eşya verilir ve gözleri kapatılır. Diğer arkadaşları onu yönlendirerek eşyayı istenilen yere götürmelerini sağlamaya çalışır. İki adım öne –bir adım sonra sağa şeklinde. Setlere değen grup yenilmiş sayılır  **Senin sonun benim başım oyunu:** Tahtaya en az 5 öğrenci kaldırılır. Öğretmen bir kelime söyler. Sıradaki öğrenci söylenen kelimenin son harfi ile yeni bir kelime söyler. Sıradaki kendinden önce söylenen kelimenin son harfi ile yeni bir kelime söyler | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 3.SINIF |
| DERS | HAYAT BİLGİSİ |
| KAZANIM | Okulun ve sınıfın krokisini çizer |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Karıştır bul oyunu:** Konunun anahtar kelimelerinin sesleri karışık olarak yazdırılarak kelimelerin bulunması sağlanır(krkio) (diren) (snaslı) (ilçiizr) kroki nedir nasıl çizilir  BU OYUNDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Kroki tanımı, çizimi konusunda açıklama ve örneklerden sonra:**  **Karışık kelimelerden cümle kurma oyunu:** bir üzerine yerin görüşünün kuş bakışı küçültülerekhttp://www.bakimliyiz.com/images/smilies/smilev.gif olarak düzlem çizilmesinehttp://www.bakimliyiz.com/images/smilies/smilev.gif ölçüsüz kroki denir.  Kuş bakışıhttp://www.bakimliyiz.com/images/smilies/smilev.gif alabilecek yüksek bir yerden doğru bütün genişliği içine şekilde bakmak aşağıya demektir  **Cevaplara soru bul oyunu:** Öğrenilen konulara yönelik cevaplar yazılarak bunlara soru bulmaları istenir.  Cevap: Krokihttp://www.bakimliyiz.com/images/smilies/smilev.gif okulumuzun çevresinihttp://www.bakimliyiz.com/images/smilies/smilev.gif mahallemizihttp://www.bakimliyiz.com/images/smilies/smilev.gif köyümüzü tanımada yardımcı olur  Soru:?  Cevap: Sınıfın okuldaki yerini kroki ile tarif edebiliriz.  Soru :  BU OYUNLARDAN SONRA BASİT BİR KROKİ ÇİZİLİR VE ÜZERİNDE KONUŞULUR. | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Resim çizme oyunu:** Etkinlik içerisinde öğrendiklerini resme aktarma ve bu resmi arkadaşlarına anlatmaları istenir. (Okul ve sınıf krokisi üzerinde arkadaşlarına öğrendiklerini anlatma)  **Aklımda oyunu:** Her ünitenin ya da dersin sonunda yapılır. Sınıf gruplara ayrılır. Gruplar üniteyle ilgili aklında kalan kelimeleri yazar. (kroki-kuş bakışı-tarif-yer bulma-mahalle-ev-sınıf-yön-sağ-sol-üst-alt) Daha sonra yer değiştirilir ve yazılan kelimelerle ilgili resimler yapılır, sloganlar yazılır, şiir yazılır ve panoya asılır. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Güven- yönlendir oyunu:** Sınıf içinde ya da bahçede setler oluşturulur. Bir öğrencinin eline bir eşya verilir ve gözleri kapatılır. Diğer arkadaşları onu yönlendirerek eşyayı istenilen yere götürmelerini sağlamaya çalışır. İki adım öne –bir adım sonra sağa şeklinde. Setlere değen grup yenilmiş sayılır  **Hacı Yatmaz Oyunu:** Hacı yatmaz oyunun oklava veya basit bir sırıkla oynayabilirsiniz. Oyun şöyle oynanıyor:  Oyuncular çember düzeninde oturur. Oyunculardan biri ortaya bir sırık diker ve bu sırığı dik duracak şekilde eliyle tutar. Her oyuncuya bir takma isim veya numara verilmiştir. Sırığı tutan oyuncu, başka bir oyuncunun takma adını/numarasını söyler ve sırığı bırakır.  Adı söylenen oyuncunun, hızlı davranarak sırığı yere düşmeden tutması gerekir. Eğer sırık düşerse kendisine ceza puanız yazılır. Sonrasında kendisi başka bir isim söyler ve sırığı bırakır. Bu şekilde oyun devam eder. | |

TÜRKÇE DERSİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 1. SINIF |
| DERS | TÜRKÇE |
| KAZANIM | Ses, hece ve kelimeleri okur. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Tahmin et oyunu:** Öğretmen o günkü verilecek sesle ilgili kısa hikaye anlatır ve bu sesin geçtiği yerlerde sesini yükselterek ve tekrarlayarak çocukların bu sesi bulmaları sağlanır.  ( Örn: l sesi: Lllllllalllllle llllllimon alllllmak için bakkallllllla gitti)  **Resimden bul oyunu:** Öğretmen tahtaya farklı şekiller ve içerisinde o günkü öğreteceği sesle başlayan şekiller çizer. Bunların hangisinin istenen sesle başlayan resimler olabileceği çocuklara buldurulur. (örnek e sesi verilecekse ev, elma vb şekiller buldurulur)  **Konuyu yakala oyunu:** öğrenilecek ses bir kartona yazılır. Öğrenciler omuzları birbirine değecek ve elleri arkada olacak şekilde dizilirler. Ortada bir ebe olur. Öğrenciler kartonları arkadan birbirlerine verirler ebede ebe de kartonların kimlerde olduğunu bulmaya çalışarak öğrenilecek sesi bulmaya çalışır.  **İpucu oyunu:** Öğrencilere öğrenilecek sesle ilgili ipuçları verilir ve konuyu bulmaları sağlanır. ( Örn. Öğreneceğimiz ses ayvada-Ali’de, amcada, aynada var..vb)  **Sıcak-Soğuk oyunu:** Sesin yazıldığı bir karton sınıfta saklanır. Bir ebe seçilir kartona yaklaştıkça sıcak, uzaklaştıkça soğuk denerek kartonu bulması sağlanır  **Bardakta bul oyunu**: 5 Tane plastik bardağın bir tanesinin içerisine ses yazılır ve çocuklara tahmin yoluyla buldurmaya çalışılır  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK SESLER TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  ÖĞRETMEN SES VE HECELELERİN YAZILIŞINI TAHTADA GÖSTEREK AŞAĞIDAKİ OYUNLARI OYNATIR.  BU OYUNLAR TÜM SES YA DA KELİME ÖĞRETİMİNDE KULLANILABİLİR.  **Yarım bırakılan sesi tamamlama oyunu:** Öğretmen istenen sesin yazılışını yarıda bırakarak çocukların tahtada ya da defterlerinde yazmalarını ister.  **Devam ettir oyunu:** Çocuklar gruplar halinde tahtaya çıkarak belli kurallarla istenen sesleri yazmaya çalışırlar (örnek 2 tane e 3 tane l yaz) Kuralları öğretmen ya da diğer çocuklar koyabilir.  **Sesi sahibine ver oyunu:** Öğrencilere kartonlar üzerinde yazılmış sesler verilir. Daha sonra yazı tahtasının önüne konan masaların üzerine çeşitli varlıkların resimleri konur. Çocuklar sınıfın diğer tarafında dizilirler ve ellerindeki kartondaki sesle başlayan kelimeleri gösteren resimler üzerine koşarak kartonları resimler üzerine koymaya çalışırlar. En hızlı bulanlara puanlar verilir. Bu oyun gruplar halinde de oynanabilir. (örn: s sesi verilecekse: masa üzerindeki saat, sınıf, sinek vb resimlerinin üzerine kartonlar bırakılmaya çalışılır)  **Vurduğum okusun oyunu:** Öğrencilerle oturulmuş vaziyette bir çember oluşturulur. Her çocuğun elinde bir ses kartonu olur. Dışarıda bir ebe olur. Ebe çocukların arkasından dolaşır ve durarak birisinin başına dokunur. Dokunulan çocuk ayağa kalkar ve elindeki sesi okur. Okuyamayan çocuk ebe olur.  **Yavru anasını bulsun oyunu:** Büyük ve küçük harflerin öğretiminde oynanabilir. Öğrenciler karşılıklı olarak sıralanır. Bir grubun eline seslerin küçük harflerle yazılmış kartonlar, diğer grubun eline de seslerin büyük harfle yazılmış kartonlar verilir. Öğretmen yavru annesini bulsun dediğinde aynı sesler koşarak birbirini bulmaya çalışır.  **Yetiş vur oyunu:** Bahçede ya da geniş alanda oynanabilecek bir oyundur. Her çocuğun göğsüne ses kartonları yapıştırılır ve dağının halde bırakılır. Bir ebe seçilir. İstenen sesi öğretmen söyler. Ses kimdeyse ebe onu bularak yakalamaya çalışır. Yakalanan kişi ebe olur.  **Vur çıksın oyunu: :** Öğrencilerle bir çember oluşturulur. Her çocuğun elinde bir ses kartonu olur. Çemberin içinde bir ebe elinde de top olur. Topu istediği bir öğrenciye atar kime değerse o sesini okur ve ebe olur.  **Kör ebe oyunu:** Öğrencilerle bir çember oluşturulur. Her çocuğun elinde bir ses kartonu olur. Çemberin içinde gözleri kapalı bir ebe olur. Ebe çocuklardan birini yakalamaya çalışır. Kimi yakaladıysa onun sesini okur. Okursa yakalanan kişi ebe olur. Okuyamazsa ebeliğe devam eder.  **Rakamlı ses oyunu:** Ses ve rakamların aynı anda öğrenilmesini sağlar. Her ses kartonun arkasına bir rakam yazılır ve bir duvara asılır. Çocuklar sıraya dizilir. Öğretmen hangi rakamı söylediyse çocuklar o rakamın olduğu kartonu bularak arkasındaki sesi okumaya çalışırlar.  **Sesim kimde oyunu:** Öğrencilere ses kartonları dağıtılır. Öğretmen herhangi bir sesi söyleyerek sesim kimde der. O ses hangi öğrencilerde ise onlar tahtaya kalkarak sesleri yazarlar.  **Ses küpü oyunu:** Kartondan ya da tahtadan küplerin her yüzeyine bir ses yazılır. Çocuklar bu küpleri havaya atarlar üst tarafa hangi ses geldiyse o sesi hem okurlar hem de tahtaya yazarlar.  **Harfleri süsleme oyunu:** Deftere ya da kartona yazılmış harflerin üzerlerine renkli ip, fasulye, pamuk, makarna vb şeyler yapıştırılarak süsleme yapılır.  **Kibritten harfler oyunu:** Öğrenilen sesler kibritlerle yazılmaya çalışılır.  **Kumdan harfler oyunu:** küçük bir kum havuzu yapılarak sesler burada yazdırılır.  **Sesleri karıştır bul oyunu:** Öğrenilen seslerden oluşan kelimeler karışık olarak yazılır ve çocukların bu kelimeleri bulmaları istenir. (Ttaal-Talat vb)  **Son sesi sen bul oyunu:** Öğrenilen hecelerden oluşan kelimeler tahtaya yazılır ve son sesi eksik bırakılır. Öğrenciden son sesi bulması istenir. ( kaşı.., elm.., tu.. vb)  **Tablodan kelime bul oyunu:** Bir tablo yapılarak içerisine öğrenilen sesler yazılır. Çocuklardan bu sesleri kullanarak kelime bulmaları istenir.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | b | m | l | u | Balık-muz | | e | a | z | k | Elma-kaz |   **Meyve sepeti oyunu:** Öğretmen öğrencileri çember halinde dizer. Ortada bir ebe olur. Öğrenilen sesleri ikişer ya da üçer olarak öğrencilere verir. İstenilen harfi söyle ve sadece o harfler yer değiştirir. Ebe de boşalan bir yeri kapmaya çalışır.  **Tablodan sil oyunu:** Öğretmen öğrenilen ses ve hecelerden oluşan tabloyu tahtaya yazar kişi ya da gruplar tahtaya kalkarak söylenilen hece ya da sesleri bulup silmeye çalışır. İlk önce bitiren oyunu kazanır  **Kahvehane oyunu:** Öğrenciler 5 erli gruplara ayrılır. Her grup masasının üzerindeki kâğıda öğrendiği bir sesi yazar ve gruplar yer değiştirir. Yeni gelen gruplar oradaki sesle başlayan kelimeleri yazarlar ya da o kelimelerle ilgili resimler yapmaya çalışırlar.  **Arkadaşına öğret oyunu:** Öğrenciler ikişerli olarak eşleştirilir. Birbirlerine öğrendikleri ses, hece ve kelimeleri öğretmeleri istenir.  **Yanlışı bul oyunu:** Tahtaya yanlış yazılmış bir kelimenin doğrusunu yazmaları istenir. ( Lule..Lale vb)  **Madalyamdaki sesi bul oyunu:** Öğretmen her öğrenciye kağıttan madalyalar ve bu madalyaların arkasına öğrenilen ses ya da kelimeleri yazar. Sınıfa giren öğrenciler kendi madalyalarını bulup boyunlarına takar ve arkasındaki ses ya da kelimeyi arkadaşları ile paylaşır.  **Doğru yanlış oyunu:** Bir tablo yapılarak burada kelimeler doğru yada yanlış olarak yazılır. Öğrencilerden doğru yazılanların karşısına elma, yanlış yazılanların karşısına muz çizmeleri istenir.   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | kalim | Muz resmi | taş | Elma resmi | | elek | Elma resmi | lura | Elma resmi |   **Hop hop oyunu:** Baştan öğrenilen sesler ve kelimeler belirlenir ve bu kelimeler farklı öğrencilere verilerek bunlarla ilgili bir hikâye anlatılır. Belirlenen ses ve kelimeler söylendikçe herkes hop hop diye bağırır.  **Kâğıttan düşler oyunu**: Çocuklar öğrendikleri sesleri deftere ya da tahtaya karışık olarak çizerler. Bir müddet sonra karışık çizgilerden anlamlı çizgiler oluşur. Şekiller kesilir boyanır ve panoya asılır.  **Teyzem çarşıya gitti oyunu:** Teyzem çarşıya gitti oyununda ilk oyuncu “Teyzem çarşıya gitti ve… (A harfi ile başlayan bir nesne) aldı” der. İkinci oyuncu bu cümleyi tekrarlayıp, A harfi ile başlayan yeni bir nesnenin adını söyler. Oyuncuların “Teyzem çarşıya gitti ve bir ananas, bir atkı, bir ayakkabı, bir anahtar, … Aldı” gibi önceden söylenen nesneleri anımsaması ve her seferinde yeni bir nesne adı söylemesi gerekir. Sözcük bulamayan ya da geciken oyundan çıkar.  **Senin sonun benim başım oyunu:** Tahtaya en az 5 öğrenci kaldırılır. Öğretmen bir kelime söyler. Sıradaki öğrenci söylenen kelimenin son harfi ile yeni bir kelime söyler. Sıradaki kendinden önce söylenen kelimenin son harfi ile yeni bir kelime söyler  **Kelime avı oyunu:** 2 kişi veya üzeri sayıda çocukla oynanır. Öğretmen çocuklara belirli bir sürede istenen ses ya da hece ile başlayan kelimeleri bulmalarını ister. (“Pa” ile başlayan 3 ya da 5 kelime bulması beklenir. Pantolon, Pazar, para, paça, palyaço gibi.) Hedeflenen kelime sayısını bulan çocuk bir puan kazanır.  **En çok yazılanı bul:** Tahtaya yazılan cümle ve kelimelerde en çok hangi ses geçiyorsa bunları bulmaları istenir.  ( Lale ile Talat lambayı ve lokumu aldılar) l sesi buldurulmaya çalışılır.  **Aşağı- yukarı oyunu:** Öğretmen öğrencilerin defterine, yukarıdan aşağıya doğru bir kelime yazdırır. Daha sonra bu kelimenin tam karşısına gelecek şekilde aynı kelime aşağıdan yukarıya olacak şekilde tekrar yazdırılır. Öğretmen, yan yana gelen harflerin arasının anlamlı bir kelime olacak şekilde öğrenciler tarafından doldurulmasını ister.  K uŞ  AlA  Ş aK  **Kelimeye koş oyunu:** Her öğrencinin göğsüne kartonlara yazılmış bir harf yapıştırılır. Daha sonra öğretmen herhangi bir hece ya da kelime söyler, hece ya da kelimenin harfleri hangi öğrencilerde ise o öğrenciler koşarak tahtada dizilerek o hece ya da kelimeyi oluşturmaya çalışırlar.  **YUKARDAKİ ETKİNLİKLERDEN SONRA ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR OYNANIR.** | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 2.SINIF |
| DERS | TÜRKÇE |
| KAZANIM | Bir metinde bilmediği kelimeleri sözlük kullanarak öğrenebilme. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Karıştır bul oyunu:** Konunun anahtar kelimelerinin sesleri karışık olarak yazdırılarak kelimelerin bulunması sağlanır  (l-ü-k-ö-s-z) öğreneceğimiz şey burada saklı acaba nedir? (sözlük)  **Ne işe yarar oyunu:** Öğretmen elinde sözlük, defter, kitap, dergi vb materyallerle gelerek hepsinin ne işe yaradığını sorar. Daha sonra sözlüğün ne işe yaradığı üzerinde konuşmalar yaptırır.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Sözlük ve kullanımı konusunda açıklama ve örneklerden sonra:**  **Karışık kelimelerden cümle kurma oyunu**: ( öğreniriz-sözlükten-kelimeleri-bilmediğimiz). (göredir-kelimeler-sırasına-sözlükte-harf)  **Akrostiş oyunu:** S-Ö-Z-L-Ü-K bu harflerle başlayan kelimeler buldurulur.  **Gazete oluşturma oyunu:** Sınıf gruplara ayrılır. Her grup masasının üzerindeki kâğıda sözlükten bir kelime yazar. Daha sonra gruplar yer değiştirir. Her grup geldiği gruptaki kelimenin anlamını sözlükten bulup yazar. Daha sonra herkes bu kelime ilgili birer cümle kurar, ortak bir resim yapılır, bir şiir yazılır ve çalışmalar panolara asılır.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Renklerle doğru yanlış oyunu**: Sınıfta öğrencilere yeşil ve kırmızı kartlar dağıtılır. Öğrenilen konularla ilgili olarak öğretmen bir cümle söyler. Cümle doğruysa yeşil karton, yanlışsa kırmızı karton kaldırılır.  (Bilmediğimiz kelimeleri öğrenmeye gerek yok: kırmızı)  ( Sözlük kullanmak kelime dağarcığımızı zenginleştirir: yeşil)  **Turnuva oyunu:** Öğrenilen bilgilerin hatırlanması amacıyla öğrenciler ikişerli dizilir. Soruyu bilemeyen yerine oturur bilenler sıraya tekrar geçer en son kalan şampiyon olur. Bir sonraki turda önceki birinciler seçilmez. ( Sözlük, kullanımı ve faydaları konusunda sorular sorulur) | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Kulaktan kulağa oyunu:** 5 er kişiden oluşan iki grup oluşturulur. Her gruptan 1 er öğrenciye öğretmen kısa ama öğrencilerin karıştırabileceği ifadeler söyler. Bu ifadeyi öğrenciler arkadaşlarının kulağına söyler.(Örneğin 20 saniye içinde) Baştaki öğrenci öğretmenin söylediği ifadeyi aynen söyleyebilirse kazanmış olur.  **Aklımdaki sayı oyunu:** Akıldan bir sayı tutularak verilen ipuçları ile en kısa sürede sayı bulunmaya çalışılır.  (Örn: sayı 7 olsun. ) sayım 1-10 arası-5 ten büyük-9 dan küçük gibi ip uçlarıyla sayıyı en erken bulan kazanır. Yanlış tahmin eden yarışmadan çıkar. | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 3.SINIF |
| DERS | TÜRKÇE |
| KAZANIM | Anlamlı ve kurallı cümle yazar. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Konuyu yakala Oyunu:** Konu içeriğini anlatan kelimeler bir kartona yazılır. (Anlamlı ve Kurallı cümle) Öğrenciler omuzları birbirine değecek ve elleri arkada olacak şekilde dizilirler. Ortada bir ebe olur. Öğrenciler kartonları arkadan birbirlerine verirler ebede ebe de kartonların kimlerde olduğunu bulmaya çalışarak konunun başlığı ve içeriğini bulmaya çalışır.  BU OYUNDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI :**  **Anlamlı ve kurallı cümle konusunda açıklama ve örneklerden sonra:**  **Eşleştir oyunu:** yarım bırakılan iki eksik cümle birbiri ile eşleştirilir.  Anlamlı cümlelerde …. İşi yapan cümlenin başında bulunur.  Kurallı cümlelerde …… cümleler bir şeyi açıklayabilir.  **Devam ettir oyunu:** Tahtaya ikişerli öğrenciler çıkarılır. Öğrencilerden biri anlamsız ve kuralsız bir cümle yazar diğeri bunu anlamlı ve kurallı hale getirir. (geldi Ali bize—Ali bize geldi vb)  **Tablodan anlamlı ve anlamsız cümle bul oyunu:** Tablodaki kelimelerden anlamlı ve anlamsız cümleler kurdurulur.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | güzel | bu | ekşi | masa | Anlamlı-kurallı. Bu elma çok ekşi | | elma | bayrak | çok | yemek | Anlamsız-kuralsız: Bu masa çok ekşi |   **Kahvehane oyunu:** Sınıf gruplara ayrılır. Her grup masasındaki kâğıt üzerine üçer tane anlamlı ve kurallı, üçer tane de anlamsız ve kuralsız cümle yazar. Daha sonra gruplar değiştirilir. Yeni gelen gruplar anlamlı ve kurallı cümleleri anlamsız ve kuralsız, anlamsız ve kuralsız cümleleri de anlamlı ve kurallı hale getirir ve yaptıklarını sınıfa açıklarlar.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Doğru yanlış oyunu:** Öğrenilenlerle ilgili cümleler yazdırılır. Başlarına d ve y koydurulur.  ( ) Bu kitap çok cümlesi anlamlı bir cümledir.  ( ) Ayşe yemek yedi. Cümlesi kurallı bir cümledir.  **Renklerle doğru yanlış oyunu:** Kurulan cümleler anlamlı ve kurallı ise yeşil kartlar anlamsız ve kuralsız ise kırmızı kartlar kaldırılır. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Sirk Gösterisi Oyunu:** Sirk gösterisi oyunu, bedensel ağırlıklı ve çok basit kuralları olan bir tür dikkat oyunudur. 3 kişilik evde oynanan oyunlar arasında oldukça eğlenceli bir seçenektir. Bu oyun için 2 adet topa ihtiyacınız var. Oyun şöyle oynanıyor:3 kişi, üçgen oluşturacak şekilde konum alıyor. Herkesin elinde birer top var. Oyunda toplam 2 top olduğu için haliyle bir kişinin eli boş kalıyor. Elinde top olmayan kişi daima komut verir. Komutlar, “sağ-sol” şeklindedir. Örneğin “sağ” komutu gelirse, herkes elindeki topu sağındaki kişiye atar. Bir sonraki komut gelene kadar topun sağa doğru akışı kesintisiz devam eder. Bir sonraki komutu verecek kişi henüz belli değildir. Elinde o anda top olmayan kişi aniden “sol” diyebilir. “Sol” komutu geldiği anda topun akış yönü sola döner. Yani, herkes elindeki topu solundakine atmaya başlar. Dikkatsiz olan ceza puanı alır! | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | TÜRKÇE |
| KAZANIM | Konuşmalarında sebep-sonuç ilişkisini kurar. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Dudak okuma oyunu:** Çocuklar öğretmeni rahatlıkla görebilecekleri biçimde otururlar. Öğretmen ses çıkarmadan sadece dudaklarını oynatarak SEBEP-SONUÇ kelimelerini söylerken çocuklar da öğretmenin ne söylediğini anlamaya çalışırlar.  **Karıştır bul oyunu:** Konunun anahtar kelimelerinin sesleri karışık olarak yazdırılarak kelimelerin bulunması sağlanır( (p-s-e-e-b) (ç-u-n-o-s)  **Baş harfleri birleştir konuyu bul oyunu**: Bu oyunda öğretmenin amacı verdiği kelimeye öğrencilerin başka kelimelerin ilk harflerini kullanarak ulaşmalarını sağlamaktır. Oyun için öncelikle sınıf gruplara ayrılır. Konunun başlığını oluşturan kelimeyi bulmak için bu kelimenin sesleriyle başlayan kelimeler karışık olarak verilir ve öğrencilerin bu başlığı bulmaları istenir.  Para-Salı-elme-erik-balık…p-s-e-e-b…….sebep  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Sebep-sonuç ilişkisi konusunda açıklama ve örneklerden sonra:**  **Neden sonuç oyunu:** Öğrenilenlerle ilgili kurulan cümlelerde neden-sonuçlar buldurulur. (Örn: Kırmızı ışıkta durmadı kaza yaptı.. Sebep hangisi sonuç hangisi)  **Eşleştir oyunu:** Sebep ya da sonuç olabilecek cümleler tahtaya yazılır. Karşılarına sebep ya da sonuç kelimeleri yazdırılır.   |  |  | | --- | --- | | Çok koştuğum için | sebep | | yoruldum | sonuç |   **Devam ettir oyunu:** Tahtaya çıkan öğrencilerden biri cümle kurar diğeri sebep mi sonuç mu olduğunu söyler.  **Meyve sepeti oyunu:** Öğrenciler çember halinde sıralanır. Hepsinin ayrı çemberleri olur. Öğretmen bazı çocuklara sebep yazısı, bazı çocuklara sonuç yazısı verir. Bir cümle kurar cümle sebep cümlesiyse sebepler, sonuç cümlesiyle sonuçlar değiştirir. Ebe de onların dairesine girmeye çalışır.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Renklerle doğru yanlış oyunu:** Sebep ya da sonuçla ilgili cümleler kurulur. Doğru cümlelerde yeşil, yanlış cümlelerde kırmızı karton kaldırılır.  Ali çok çalıştığından…Sonuçtur…..KIRMIZI  Hasta oldu…sonuçtur… YEŞİL | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Deniz sahil oyunu:** Sınıfta bir çizgi çizilir. Öğrenciler çizgi üzerinde sıralanır. Deniz –sahil tarafı belirlenir ve komutlarla zıplamaya çalışırlar. Yapamayan çıkar en sona kalan birinci olur | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | TÜRKÇE |
| KAZANIM | Dinlediği, okuduğu metindeki konu ve ana fikri belirler. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Konuyu yakala Oyunu:** Konu içeriğini anlatan kelimeler(Ana fikir ve Konu) bir kartona yazılır. Öğrenciler omuzları birbirine değecek ve elleri arkada olacak şekilde dizilirler. Ortada bir ebe olur. Öğrenciler kartonları arkadan birbirlerine verirler ebede ebe de kartonların kimlerde olduğunu bulmaya çalışarak konunun başlığı ve içeriğini bulmaya çalışır.  BU OYUNDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Konu ve ana fikir konusunda açıklama ve örneklerden sonra:**  **Karışık kelimelerden cümle kurma oyunu:** (her-vardır-ana fikri-yazının-konusu) (mesaj-istenen-istenen-verilmek-ana fikirdir) vb  **Bana göre oyunu:** Okunan metnin ana fikri ya da konusu hakkında çocuklar düşüncelerini yazarlar.  **Kahvehane oyunu:** Sınıf birkaç gruba ayrılır. Her masa da kâğıt kalem olur. Gruplar okunan metnin ana fikrini ve konusunu kâğıtlara yazılır. Daha sonra yazılanlar masada kalır ve gruplar yer değiştirir. Yeni gelenler yazılanları inceler. Ortak ve farklı yazılanlar okunur. Konu tartışılarak özetlenir.  **Kulaktan kulağa oyunu:** Okunan bir metnin ana fikrini ve konusunu en baştaki öğrenci sırasıyla yanındaki arkadaşına söyler en sondaki öğrencinin söylediğine bakılır ve doğru söyleyip söylemediği kontrol edilir.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Doğru yanlış oyunu:** Okunan bir metinle ilgili olarak ana fikir ve konuları anlatan doğru ve yanlış cümleler yazılır. Çocuklardan doğruları bulmaları istenir. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Hacı Yatmaz Oyunu:** Hacı yatmaz oyunun oklava veya basit bir sırıkla oynayabilirsiniz. Oyun şöyle oynanıyor:  Oyuncular çember düzeninde oturur. Oyunculardan biri ortaya bir sırık diker ve bu sırığı dik duracak şekilde eliyle tutar. Her oyuncuya bir takma isim veya numara verilmiştir. Sırığı tutan oyuncu, başka bir oyuncunun takma adını/numarasını söyler ve sırığı bırakır.  Adı söylenen oyuncunun, hızlı davranarak sırığı yere düşmeden tutması gerekir. Eğer sırık düşerse kendisine ceza puanız yazılır. Sonrasında kendisi başka bir isim söyler ve sırığı bırakır. Bu şekilde oyun devam eder  **Gerçek ya da Kurgu oyunu:** Çember şeklinde duran öğrencilerden biri kendisiyle ilgili bir gerçek ve bir de kurgu bir şey söyler. Diğerleri hangisinin gerçek, hangisinin kurgu olduğunu söylemek için ellerini kaldırırlar. Doğru cevabı bilen bir sonraki oyuncu olur. Oyun bütün oyunculara sıra geldikten sonra biter. | |

MATEMATİK DERSİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 1. SINIF |
| DERS | MATEMATİK |
| KAZANIM | Rakamları yazar ve okur |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Gizemli kutu oyunu:** Öğretmen sınıfa renkli bir kutu getirir. Kutu içerisinde rakam-harf ve çeşitli varlık resimlerini teker teker çıkarıp öğrencilere göstererek hangilerinin rakam olabileceği ya da hangilerinin o günkü öğretilecek rakam olabileceğini tahmin ettirir. Öğrencilerin cevaplarını verebilmeleri için zaman zaman ipuçları da verebilir.  **İpucu oyunu:** Öğrencilere konu ve içerikleri ile ilgili ipuçları verilir ve konuyu bulmaları sağlanır. ( Örn. Öğreneceğimiz sayı eğer 5 ise: Bu sayı 7 den küçük ama 3 ten bürük hangisi olabilir...vb)  **Tahmin et oyunu:** Öğretmen o günkü verilecek rakamla ilgili kısa hikaye anlatır ve bu rakamın geçtiği yerlerde sesini yükselterek ve tekrarlayarak çocukların bu rakamı bulmaları sağlanır.  **Resimden bul oyunu:** Öğretmen tahtaya farklı şekiller ve içerisinde o günkü öğreteceği rakamı yazar. Ve çocuklara bu günkü öğreneceğimizin rakamın burada gizli olduğunu söyleyerek rakamı tahmin etmelerini ister.  **Konuyu yakala oyunu:** öğrenilecek rakamı bir kartona yazılır. Öğrenciler omuzları birbirine değecek ve elleri arkada olacak şekilde dizilirler. Ortada bir ebe olur. Öğrenciler kartonları arkadan birbirlerine verirler ebede ebe de kartonların kimlerde olduğunu bulmaya çalışarak öğrenilecek sesi bulmaya çalışır.  **Sıcak-Soğuk oyunu:** Rakamın yazıldığı bir karton sınıfta saklanır. Bir ebe seçilir kartona yaklaştıkça sıcak, uzaklaştıkça soğuk denerek kartonu bulması sağlanır  **Bardakta bul oyunu:** 5 Tane plastik bardağın bir tanesinin içerisine rakam yazılır ve çocuklara tahmin yoluyla buldurmaya çalışılır  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Eşleştirme oyunu:** Tahtaya İki sütunlu tablo çizilir. Bir sütunda rakamlar bir sütunda varlık sayıları. Hangi sayı hangi varlık kümesini ifade ediyorsa eşleştirmeleri istenir.   |  |  | | --- | --- | | 5 | 7 elma | | 6 | 5 bayrak | | 7 | 6 kalem |   **Doğru-Yanlış Oyunu:** Tahtaya belirli varlıklar kümesi çizilir ve altlarına rakamlar yazılır. Doğru eşleştirmelerin altına D yanlış eşleştirmelerin altına Y yazılır.  **Tahmin et oyunu:** Öğrencilerin ellerine rakamlar yazılır ve tahtada sıralanır. Bir ebe seçilerek istenen sayının hangi öğrencide olduğu buldurulmaya çalışılır. En fazla 3 hak verilir bulamazsa ebe değiştirilir.  **Sayıyı Kap gel oyunu:** Öğretmen çocukları sınıf dışına ya da bahçeye çıkarır. Sınıfta öğrencilerin masalarının üzerine o günkü öğretilecek sayılar yazar. Daha sonra ikişer ya da üçer öğrencilere masandaki sayıyı kap gel denir. Çocuklar koşarak sayıyı alıp gelmeleri ve arkadaşlarına okumaları sağlanır.  **Yarım bırakılan sayıyı tamamlama oyunu:** Öğretmen istenen sayının yazılışını yarıda bırakarak çocukların tahtada ya da defterlerinde yazmalarını ister.  **Devam ettir oyunu:** Çocuklar gruplar halinde tahtaya çıkarak belli kurallarla istenen sesleri yazmaya çalışırlar (örnek 2 tane e 3 tane l yaz) Kuralları öğretmen ya da diğer çocuklar koyabilir.  **Rakamı sahibine ver oyunu:** Öğrencilere kartonlar üzerinde yazılmış rakamlar verilir. Daha sonra yazı tahtasının önüne konan masaların üzerine çeşitli sayıda varlığı gösteren resimler konur. Çocuklar sınıfın diğer tarafında dizilirler ve ellerindeki kartondaki rakamı istenen sayıdaki varlığın üzerine koşarak koymaya çalışırlar. En hızlı bulanlara puanlar verilir. Bu oyun gruplar halinde de oynanabilir.  **Vurduğum okusun oyunu:** Öğrencilerle oturulmuş vaziyette bir çember oluşturulur. Her çocuğun elinde bir rakam kartonu olur. Dışarıda bir ebe olur. Ebe çocukların arkasından dolaşır ve durarak ve birisinin başına dokunur. Dokunulan çocuk ayağa kalkar ve elindeki rakamı okur. Okuyamayan çocuk ebe olur.  **Yetiş vur oyunu:** Bahçede ya da geniş alanda oynanabilecek bir oyundur. Her çocuğun göğsüne sayı kartonları yapıştırılır ve dağınık halde bırakılır. Bir ebe seçilir. İstenen sayıyı öğretmen söyler. Sayı kimdeyse ebe onu bularak yakalamaya çalışır. Yakalanan kişi ebe olur.  **Vur çıksın oyunu: :** Öğrencilerle bir çember oluşturulur. Her çocuğun elinde bir sayı kartonu olur. Çemberin içinde bir ebe elinde de top olur. Topu istediği bir öğrenciye atar kime değerse o sayısını okur ve ebe olur.  **Kör ebe oyunu:** Öğrencilerle bir çember oluşturulur. Her çocuğun elinde bir sayı kartonu olur. Çemberin içinde gözleri kapalı bir ebe olur. Ebe çocuklardan birini yakalamaya çalışır. Kimi yakaladıysa onun sayısını okur. Okursa yakalanan kişi ebe olur. Okuyamazsa ebeliğe devam eder.  **Sayım kimde oyunu:** Öğrencilere sayı kartonları dağıtılır. Öğretmen herhangi bir sayıyı söyleyerek sesim kimde der. O sayı hangi öğrencilerde ise onlar tahtaya kalkarak sayıları yazarlar.  **Sayı küpü oyunu:** Kartondan ya da tahtadan küplerin her yüzeyine bir sayı yazılır. Çocuklar bu küpleri havaya atarlar üst tarafa hangi sayı geldiyse o sayıyı hem okurlar hem de tahtaya yazarlar.  **Sayıları süsleme oyunu:** Deftere ya da kartona yazılmış sayıların üzerlerine renkli ip, fasulye, pamuk, makarna vb şeyler yapıştırılarak süsleme yapılır.  **Kibritten sayılar oyunu:** Öğrenilen sayılar kibritlerle yazılmaya çalışılır.  **Kumdan sayılar oyunu:** küçük bir kum havuzu yapılarak sayılar burada yazdırılır.  **Rakamları sırala oyunu:** Öğrenilen saylar karışık olarak yazılır ve çocukların bu sayıları büyükten küçüğe, küçükten büyüğe sıralamaları istenir.  **Meyve sepeti oyunu:** Öğretmen öğrencileri çember halinde dizer. Ortada bir ebe olur. Öğrenilen sayıları ikişer ya da üçer olarak öğrencilere verir. İstenilen sayıyı söyler ve sadece o sayılar yer değiştirir. Ebe de boşalan bir yeri kapmaya çalışır.  **Kahvehane oyunu:** Öğrenciler 5 erli gruplara ayrılır. Her grup masasının üzerindeki kâğıda öğrendiği bir sayıyı i yazar ve gruplar yer değiştirir. Yeni gelen gruplar oradaki sayı kadar varlığın resimlerini çizerler.  **Hop hop oyunu:** Baştan öğrenilen sayılar belirlenir ve bu sayılar farklı öğrencilere verilerek bunlarla ilgili bir hikâye anlatılır. Belirlenen sayılar söylendikçe herkes hop hop diye bağırır.  **Sayılara koş oyunu:** Her öğrencinin göğsüne a4 kâğıdına bir sayı yazılır. Daha sonra öğretmen herhangi bir sayı söyler, sayının rakamları hangi öğrencilerde ise o öğrenciler koşarak tahtada dizilerek o sayıyı oluşturmaya çalışırlar.  **BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN SAYIYI RAKAM VE YAZI OLARAK GÖSTERİR VE ÖĞRENCİLERİNYAZMALARI İSTENİR**. | |
| **YUKARDAKİ ETKİNLİKLERDEN SONRA ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR OYNANIR** | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 1. SINIF |
| DERS | MATEMATİK |
| KAZANIM | 20 ye kadar olan sayılarda toplama işlemini yapar |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Tahmin et oyunu:** Sınıfta iki grup öğrenci yan yana getirilerek sayılarının çoğaldığımı yoksa azaldığımı sorulur. Daha sonra bunu sayıları kullanarak yapacak olursak toplamayla mı yoksa çıkarmayla mı bulabileceğimiz tahmin ettirilir. Bilenler alkışlattırılır.  Ya da toplama, çıkarma, çarpma ve bölme sembolleri tahtaya yazılarak bunların hangisinin toplamaya ait olduğu tahmin ettirilir. Bilenler alkışlanır.  BU OYUNDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Toplama işleminin yapılışı konusunda açıklama ve örneklerden sonra:**  **Eşleştir oyunu:** Toplama işlemini gösteren görseller ve altlarına toplama işlemlerini sayıyla gösterimleri yazılır. Hangi işlemin hangi görseli anlattığı bulmaya çalışır.  3 elma+5 elma= 8 elma 3+5=8  **Doğru yanlış oyunu:** Toplama işlemleri tahtaya yazılır. Sonucu doğru olanların yanına D yanlış olanların Y konur.  **Tablodan bul oyunu:** İki sütunlu tablodan bir sütuna toplama işlemleri, diğer sütuna sonuçları yazılır. Tahtaya iki öğrenci kaldırılarak sonuçları tablodan buldurulmaya çalışır.   |  |  | | --- | --- | | 4+5= | 12 | | 6+7= | 13 | | 10+2= | 9 |   **Tahmin et oyunu:** Toplama ile ilgili tahminler yaptırılır en yakın olan puanı alır.  **İşlemi tamamlama oyunu:** Toplama işleminde verilmeyen sayıyı bularak yazmaları istenir.  OYUNLARDAN SONRA KONU KISACA ÖZETLENİR. | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Turnuva oyunu:** Sınıf iki gruba ayrılır. Toplama işlemi sırasıyla öğrencilere sorulur. İlk doğru söyleyen gurup puanı kazanır.  **Renklerle doğru yanlış oyunu**: Öğrencilere yeşil, kırmızı kartlar dağıtılır. Toplama işlemlerinin sonuçlarını öğretmen söyle doğruysa yeşil, yanlışsa kırmızı kartlar kaldırılır. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Görmeden gözlük takma oyunu:** Büyükçe bir adam başı çizilir. Çocuklara bu adamın iyi göremediği ve gözlüğe ihtiyacı olduğu belirtilir ve çocuklara birer kalem verilir Çocuklar sıra ile gelirler ve gözleri kapalı olarak, resme gözlük yerleştirmeye çalışırlar. Arkadaşları da sözel yönergelerle ona yardımcı olurlar  **Ayna oyunu:** Bir çocuk “ayna” olur. Başka bir çocuk da karşısına geçer, ayna olan çocuğun yaptığı devinimleri öykünerek aynısını yapar. Güldürücü devinimler çocukların daha çok hoşuna gider. Nasıl devinimler yapılacağı konusunda çocuk özgür bırakılmalıdır. İstenirse, bir çocuk ayna olduğunda, tüm çocuklar karşısına geçip onun devinimlerini öykünmeyle yaparlar. | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 2.SINIF |
| DERS | MATEMATİK |
| KAZANIM | Bir toplama işleminde verilmeyen sayıyı bulabilme. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Farklı olanı bul oyunu:** Tahtaya birkaç tane toplama işlemi yapılır. Bir tanesi eksik bırakılır. Öğrencilere farklı olan işlem sorularak niçin farlı olduğu sorulur.  BU OYUNDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Toplama işleminde verilmeyen sayıyı bulma konusunda açıklama ve örneklerden sonra:**  **Eşleştirme oyunu:** Tahtaya İki sütunlu tablo çizilir. Bir sütunda bir toplama işleminin terimleri diğer sütuna sembolleri yazılır ve eşleştirme yapmaları istenir.   |  |  | | --- | --- | | 6 | Sonuç | | 4 | Toplanan | | + | Artı | | = | Eşittir | | 10 | Toplanan |   **Devam ettir oyunu:** Bir toplama işleminin yarısı boş bıraktırılır diğer yarısının bulunması istenir: 8+…=12 gibi  **Kahvehane oyunu:** Sınıf gruplara ayrılır. Her grup masasındaki kâğıda verilmeyeni olan bir toplama işlemi yapar. Sonra diğer gruplar yer değiştirerek eksikleri tamamlar.  **Arkadaşına öğret oyunu:** Sınıf gruplara ayrılır her grupta bir başarılı öğrenci olması sağlanır ve gruptaki herkesin katılacağı neler öğrendik etkinliği yapılarak öğrencilerin akranından öğrenmesi sağlanır.  **Kendi işlemini yap oyunu**: Tahtaya yazılan sayılarla çocuktan 4 işlem kurup yazması istenir. (9-3-5 sayılarını kullanarak toplama işlemi yaz ve sonucunu bul)  **Tahmin etme oyunu:** Öğrenciler iki gurup oluşturur. Bir toplama işleminde verilmeyen sayıyı bulabilmek için hızlı bir şekilde tahminler yapmaları istenir. Doğru ya da en yakın tahmin eden gruba puan verilir.  OYUNLARDAN SONRA KONU KISACA ÖZETLENİR. | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Doğru yanlış oyunu:** Toplama işlemleri tahtaya yazılır. Doğru olanların başına D yanlış olanların ise Y konur.  **Listeni yap oyunu:** Etkinlik sonlarında her öğrenci bireysel olarak kendi öğrendiklerini kâğıda yazar istekli olanlar tahtada okur ve konu özetlenir. (Toplama işleminde verilmeyen sayıyı nasıl buldum etkinliği yapılır) | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Senin sonun benim başım oyunu:** Tahtaya en az 5 öğrenci kaldırılır. Öğretmen bir kelime söyler. Sıradaki öğrenci söylenen kelimenin son harfi ile yeni bir kelime söyler. Sıradaki kendinden önce söylenen kelimenin son harfi ile yeni bir kelime söyler | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 3.SINIF |
| DERS | MATEMATİK |
| KAZANIM | Cetvel ve gönye kullanarak kare, dikdörtgen ve üçgen çizer |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Resimden bul oyunu**: Kare, üçgen ve dikdörtgen resimleri gösterilir ve bunların ne olduğu üzerinde konuşturulur.  **Beden dili oyunu:** Öğretmen kalem yardımıyla kare, üçgen ve dikdörtgen şekilleri çizer. Çocuklara adlarını bulmaları sağlanır.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Cetvel ve gönye kullanma konusunda açıklama ve örneklerden sonra:**  **Karışık kelimelerden cümle kurma oyunu:** vardır-köşe-üç-üçgende vb.  **Eşleştir oyunu:** Tahtaya İki sütunlu tablo çizilir. Bir sütunda isimler bir sütunda resimler çizilir.. Hangi ismin hangi şekli ifade ediyorsa eşleştirmeleri istenir  **İstediğimi çiz oyunu:** Öğrenciler gruplar halinde tahtaya kaldırılır. Yönergeler verilir ilk önce yapan gruba puan verilir. (örn: cetvel yardımıyla bir kenarı 10 cm olan kare çiz vb)  **Devam ettir oyunu:** Tahtaya bir grup öğrenci çıkar. İlk öğrenci herhangi bir şekli yarım bırakır diğer öğrenci devamını tamamlar.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Şekilleri süsleyelim oyunu:** Şekiller, ip, makarna, kibrit ve renkli kâğıtlarla çizilir ve içerileri süslenir.  **İç-Dış Çember Oyunu:** İç içe iki yuvarlak grup. Yönergeyle ters yönde dönüyorlar. Dur dediğimizde kim hangi öğrenciye denk geliyorsa şekillerle ilgili soru sorar ya da bildiğini söyler.  **Renklerle doğru yanlış oyunu:** Sınıfta öğrencilere yeşil ve kırmızı kartlar dağıtılır. Öğrenilen konularla ilgili olarak öğretmen bir cümle söyler. Cümle doğruysa yeşil karton, yanlışsa kırmızı karton kaldırılır.(Üç gende 4 köşe vardır: Kırmızı, Dikdörtgenin karşılıklı kenarları eşittir.: Yeşil kart) | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Deniz sahil oyunu:** Sınıfta bir çizgi çizilir. Öğrenciler çizgi üzerinde sıralanır. Deniz –sahil tarafı belirlenir ve komutlarla zıplamaya çalışırlar. Yapamayan çıkar en sona kalan birinci olur.  **Hayal Makinesi Oyunu:** Öğretmen öğrencilere yönlendirmeli sorular sorar. Çocukların düşünerek cevapları kâğıda yazmaları ve arkadaşlarına okumaları istenir.  Yönlendirme sorusu: 1- Osman Gazi’nin yanına gittiğinizi düşünün.  2- Ankara’ya gittiğinizi düşünün.  3- Amazon ormanlarına gittiğinizi düşünün  Sorular:  Nereye gittiniz? Evler nasıldı?  Neler konuştunuz? Kimlerle görüştünüz?  Size ne verdi? Gittiğiniz yerin özellikleri nasıldı?  Hangi yıla gittiniz? | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | MATEMATİK |
| KAZANIM | En çok altı basamaklı doğal sayıları tanır. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Karıştır bul oyunu:** Konunun anahtar kelimelerinin sesleri karışık olarak yazdırılarak kelimelerin bulunması sağlanır (TIAL-LIMAKSABA-ĞALDO-LAR-YSAI) (ALTI BASAMAKLI DOĞAL SAYILAR)  **Konuyu yakala Oyunu:** Konu içeriğini anlatan kelimeler(ALTI BASAMAKLI DOĞAL SAYILAR) bir kartona yazılır. Öğrenciler omuzları birbirine değecek ve elleri arkada olacak şekilde dizilirler. Ortada bir ebe olur. Öğrenciler kartonları arkadan birbirlerine verirler ebede ebe de kartonların kimlerde olduğunu bulmaya çalışarak konunun başlığı ve içeriğini bulmaya çalışır.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Altı basamaklı sayıların yazılması okunması konusunda açıklama ve örneklerden sonra:**  **Eşleştir oyunu:** 2 sütunun bir tarafına çeşitli sayıda basamağı olan sayılar diğer tarafa basamak adları yazılır ve eşleştirmeleri istenir.   |  |  | | --- | --- | | 35400 | 6 basamaklı | | 366258 | 4 basamaklı | | 2344 | 5 basamaklı |   **Sayıyı tamamlama oyunu:** Tahtaya 6 dan küçük basamağı olan sayılar yazılır. Çocuklar gruplar halinde tahtaya kaldırılarak bu sayıları 6 basamağa tamamlamaları istenir. En hızlı yapanlara puan verilir.  **Oku yaz-yaz oku oyunu:** Yazılışları verilen sayıları rakamla yazmaları, okunuşları söylenen sayıları da yazmaları istenir. Daha sonra çocuklar da birbirine sorarlar.  **Meyve sepeti oyunu:** Farklı basamak sayıları olan sayılar çember olmuş öğrencilerin eline verilir. Ortada bir ebe olur. Öğretmen 6 basamaklı ya da 5 basamaklı dediğinde sadece bu öğrenciler yer değiştirir. Ebe de onların yerine geçmeye çalışır.  **Bul sırala oyunu:** Tahtaya 6 farklı rakam yazılır. Bu rakamlarla oluşturulabilecek 4 ya da beş sayı bulup yazmaları ve bunları büyükten küçüğe, küçükten büyüğe sembollerle sıralamaları istenir.  **Tablodan bul oku oyunu:** Bir tablo yapılarak içerisine 6 basamaklı faklı sayılar yazılır. Çocuklardan bu tablo içerisindeki sayıları sıralamaları ve yanlarına da okunuşlarını yazmaları istenir.  **Acaba hangisi oyunu:** Belirli basamaklarındaki sayıları verilmiş istenen 6 basamaklı sayılar buldurulur. (Örn: onlar basamağı 4, binler basamağı 1 olan en büyük ve en küçük 6 basamaklı sayı acaba hangisi?)  **Hangimizin sayısı büyük:** tahtaya iki öğrenci çıkarılır. Bunların ellerine 6 tane sayı kartları karışık olarak verilir. Çocuklar bu rakamlarla en büyük sayıyı oluşturmaya çalışırlar. En büyük sayıyı bulan alkışlattırılır.  BU OYUNLARDAN SONRA KONU KISACA ÖZETLENİR. | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Doğru yanlış oyunu:** Tahtaya yazılmış 6 basamaklı sayıların okunuşları da yanlarına yazılır. Doğru yazılanların yanına D yanlış yazılanların yanına Y koyulur.  **D:BU ETKİNLİKLER ARASINDA ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLARI OYNANABİLİR** | |

FEN BİLİMLERİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 3.SINIF |
| DERS | FEN BİLİMLERİ |
| KAZANIM | Maddenin hallerini kavrar. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Konuyu yakala Oyunu:** Konu içeriğini anlatan kelimeler (MADDENİN HALLERİ) bir kartona yazılır. Öğrenciler omuzları birbirine değecek ve elleri arkada olacak şekilde dizilirler. Ortada bir ebe olur. Öğrenciler kartonları arkadan birbirlerine verirler ebede ebe de kartonların kimlerde olduğunu bulmaya çalışarak konunun başlığı ve içeriğini bulmaya çalışır.  **Resimden bul oyunu:** Konuyla ilgili bir resim ya da içerik gösterilerek öğrencilerden konu ve içeriği hakkında tahmin yapmaları istenir.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Maddenin halleri konusunda açıklama ve örneklerden sonra:**  **Boşluğu doldur oyunu:** Tahtaya konu ile ilgili bilgi cümlelerinin bazı kelimeleri boş bırakılarak yazılır be boşluklar doldurulur. (Taş, buz, sıra, kalem, masa, kitap, elma, cetvel, çivi ve çatal gibi maddeler ………..maddelere örnektir VB)  **Tablodan Bul Eşleştir Oyunu:** Tabloya katı-sıvı gaz maddelerin özellikleri verilir ve eşleştirmeleri istenir.   |  |  | | --- | --- | | KATI  SIVI  GAZ | BELİRLİ ŞEKLİ VARDIR  BELİLİ ŞEKLİ YAKTUR  YAYILIRLAR |   **Özellikten bul oyunu:** ÖZELLİK SONUÇ  PARFÜM KOKUSU YAYILIR GAZDIR  AYRAN BULUNDUĞU KABIN ŞEKLİNİ ALIR SIVIDIR  **Meyve sepeti oyunu:** Öğrenciler çember halinde sıralanır. Hepsinin ayrı çemberleri olur. Öğretmen aynı kelimeyi ya da aynı bilgiyi içeren ikişer kağıt dağıtır. AYRAN-YAŞ-HAVA-SU-KAĞIT VB) ortada ebe olur. Öğretmen katı dediğinde katılar, sıvı dediğinde sıvılar yer değiştirir. Ebe de onların dairesine girmeye çalışır.  BU OYUNLARDAN SONRA KONU KISACA ÖZETLENİR | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Hop hop oyunu:** Baştan öğrenilen konularla(katı-sıvı-gaz) ilgili bazı kelimeler belirlenir ve bu kelimeler farklı öğrencilere verilerek bunlarla ilgili bir hikaye anlatılır. Baştan belirlenen kelimeler söylendikçe herkes hop hop diye bağırır. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Başparmak birleştirme oyunu:** Sınıf iki gruba ayrılır. Her gruptan ikişer kişi seçili karşılıklı olarak gözleri kapalı hale gelirler. Bunlar birbirlerine başparmaklarını değdirmeye çalışırlar. Bu arada diğer arkadaşları da sağa sola diye yönlendirme yapabilir. Başparmaklarını ilk değdiren grup puan alır. | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 3.SINIF |
| DERS | FEN BİLİMLERİ |
| KAZANIM | Doğal ve yapay ışık kaynaklarını kavrar. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Resimden bul oyunu**: Işık kaynakları resimleri gösterilerek konuyu tahmin etmeleri istenir.  **Karıştır bul oyunu:** Konunun anahtar kelimelerinin sesleri karışık olarak yazdırılarak kelimelerin bulunması sağlanır  (odlğal ve payay şıkı larıkaynak)  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI :**  **Doğal ve yapay kavramları örnekleri ile açıklandıktan sonra:**  Boşluğu doldur oyunu: Tahtaya konu ile ilgili bilgi cümlelerinin bazı kelimeleri boş bırakılarak yazılır be boşluklar doldurulur. ( doğal-yapay)  Yıldız………….ışık kaynağıdır.  Lamba………..ışık kaynağıdır.  **Hikâyeden bul oyunu:** Dağla ve yapay ışık kaynaklarının geçtiği kısa bir hikâye yazılır ve çocuklardan burada geçen doğal ve yapay ılık kaynaklarını bulmaları istenir.  **Meyve sepeti oyunu:** Öğrenciler çember halinde sıralanır. Hepsinin ayrı çemberleri olur. Öğretmen aynı kelimeyi ya da aynı bilgiyi içeren ikişer kağıt(Doğal-Yapay) dağıtır. ( güneş, yıldız, cırcır böceği dediğinde doğal, lamba, kibrit, el feneri dediğinde yapay olanlar yer değiştirir.) ortada ebe olur. Öğretmen her hangi bir kelimeyi söylediğinde sadece o iki kişi yer değiştirir. Ebe de onların dairesine girmeye çalışır.  **Tartışalım oyunu:** Bence güneş yapay ışık kaynağı, el feneri de doğal ışık kaynağıdır. Cümlesi yazdırılarak tartışmaları sağlanır.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Kelime bulmaca oyunu:** Harf bulmaca içerine ışık kaynakları karışık olarak yerleştirilir. Çocuklardan bulmaları istenir.  **Cuf-Cuf Oyunu:** Ders sonunda öğretmen konuyu tekrardan tahtaya yazar. (Doğal ve yapay ışık kaynakları nelerdir?) Konuyla ilgili anahtar cümleleri de tahtaya yazar. Başlangıçta kendisi lokomotif olur ve öğrendikleri ile ilgili bir cümle kurar. Daha sonra çocuklardan anahtar kelimelerle ilgili cümle kuranlar sırasıyla vagon olurlar. Herkesin bir cümle kurması sağlanır. Öğrencilerden de lokomotif olmaları sağlanır ve öğrenilen bilgiler böylece tekrar edilir. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Hacı Yatmaz Oyunu:** Hacı yatmaz oyunun oklava veya basit bir sırıkla oynayabilirsiniz. Oyun şöyle oynanıyor:  Oyuncular çember düzeninde oturur. Oyunculardan biri ortaya bir sırık diker ve bu sırığı dik duracak şekilde eliyle tutar. Her oyuncuya bir takma isim veya numara verilmiştir. Sırığı tutan oyuncu, başka bir oyuncunun takma adını/numarasını söyler ve sırığı bırakır.  Adı söylenen oyuncunun, hızlı davranarak sırığı yere düşmeden tutması gerekir. Eğer sırık düşerse kendisine ceza puanız yazılır. Sonrasında kendisi başka bir isim söyler ve sırığı bırakır. Bu şekilde oyun devam eder.  **Aklımdaki sayı oyunu:** Akıldan bir sayı tutularak verilen ipuçları ile en kısa sürede sayı bulunmaya çalışılır.  (Örn: sayı 7 olsun. ) sayım 1-10 arası-5 ten büyük-9 dan küçük gibi ip uçlarıyla sayıyı en erken bulan kazanır. Yanlış tahmin eden yarışmadan çıkar. | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | FEN BİLİMLERİ |
| KAZANIM | Kuvvetin cisimlerin hareket ve şekillerinin değiştirmesine yönelik deneyler yapar. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Dudak okuma oyunu:** Çocuklar öğretmeni rahatlıkla görebilecekleri biçimde otururlar. Öğretmen ses çıkarmadan sadece dudaklarını oynatarak bir şeyler söylerken(KUVVET) çocuklar da öğretmenin ne söylediğini anlamaya çalışırlar. İp uçları verilebilir.  **Baş harfleri birleştir konuyu bul oyunu:** Bu oyunda öğretmenin amacı verdiği kelimeye öğrencilerin başka kelimelerin ilk harflerini kullanarak ulaşmalarını sağlamaktır. Oyun için öncelikle sınıf gruplara ayrılır. Konunun başlığını oluşturan kelimeyi bulmak için bu kelimenin sesleriyle başlayan kelimeler karışık olarak verilir ve öğrencilerin bu başlığı bulmaları istenir (kalem-k, umut-u, vali-v, van-v,elma-e, tarak-t) KUVVET  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI :**  **Kuvvet ve cisimleri konusunda açıklama ve örneklerlerden sonra:**  **Karışık kelimelerden cümle kurma oyunu:** topu-duran-ayağımızla-ettirebiliriz-hareket  Kişiyi-yürüyen-elimizle-durdurabiliriz  **Eşleştirme oyunu:**   |  |  | | --- | --- | | İTME | ARABA GAZINA BASMA | | DURDURMA | MASAYI HAREKET ETTİRME | | HIZLANDIRMA | TOPU KARŞILAMA | | ŞEKLİNİ DEĞİŞTİRME | KALEMİ KIRMA |   **Çağrışım oyunu:** Öğretmen herhangi bir konuyla ilgili tahtaya bir kelime (İTME-ÇEKME-KALDIRMA-ŞEKİL DEĞİŞTİRME yazar. Öğrencilerde grup olarak o konuyla ilgili akıllarına gelen örnekleri defterlerine yazarlar. En çok kelime yazan grup birinci olur.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  Doğru yanlış oyunu: ( ) masayı yukarıya itme kaldırmadır.  ( ) yürüyen insanı çekme hızlandırmadır.  Hop hop oyunu: Baştan öğrenilen konularla ilgili bazı kelimeler(itme-çekme-kaldırma-şekil değiştirme) belirlenir ve bu kelimeler farklı öğrencilere verilerek bunlarla ilgili bir hikaye anlatılır. Baştan belirlenen kelimeler söylendikçe herkes hop hop diye bağırır | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Sirk Gösterisi Oyunu:** Sirk gösterisi oyunu, bedensel ağırlıklı ve çok basit kuralları olan bir tür dikkat oyunudur. 3 kişilik oynanan oyunlar arasında oldukça eğlenceli bir seçenektir. Bu oyun için 2 adet topa ihtiyacınız var. Oyun şöyle oynanıyor:3 kişi, üçgen oluşturacak şekilde konum alıyor. Herkesin elinde birer top var. Oyunda toplam 2 top olduğu için haliyle bir kişinin eli boş kalıyor. Elinde top olmayan kişi daima komut verir. Komutlar, “sağ-sol” şeklindedir. Örneğin “sağ” komutu gelirse, herkes elindeki topu sağındaki kişiye atar. Bir sonraki komut gelene kadar topun sağa doğru akışı kesintisiz devam eder. Bir sonraki komutu verecek kişi henüz belli değildir. Elinde o anda top olmayan kişi aniden “sol” diyebilir. “Sol” komutu geldiği anda topun akış yönü sola döner. Yani, herkes elindeki topu solundakine atmaya başlar. Dikkatsiz olan ceza puanı alır! | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | FEN BİLİMLERİ |
| KAZANIM | Karışım ve saf maddeleri ayırt eder. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Karıştır bul oyunu**: Konunun anahtar kelimelerinin sesleri karışık olarak yazdırılarak kelimelerin bulunması sağlanır (Ş-I-M-A-I-R-K) (F-S-A-D-D-A-M-E) KARIŞIM-SAF MADDE  BU OYUNDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI :**  **Karılım ve saf madde hakkında kısa açıklama ve örneklerden sonra:**  **Neden sonuç oyunu:** masa saf maddedir çünkü:…  Karışık çerez karılımdır çünkü……  **Müzik yapma oyunu**: Birçok madde bir araya gelince  Karışım olur.  Sadece tek madde varsa  Saf madde olur. (şiiri müzikle birlikte söylenir)  **Ver elini veri oyunu:** Çevremizdeki maddeleri veri olarak kullanarak bir tablo yapmak   |  |  |  | | --- | --- | --- | |  | DUVAR | KUM | | SAF |  | X | | KARIŞIM | X |  |   BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Turnuva oyunu:** Öğrenilen bilgilerin hatırlanması amacıyla öğrenciler ikişerli dizilir. Soruyu bilemeyen yerine oturur bilenler sıraya tekrar geçer en son kalan şampiyon olur. Bir sonraki turda önceki birinciler seçilmez.  **Resim çizme oyunu:** Saf ve karışım maddelerle ilgili resimler çizdirilir. Ve çizdikleri resimler anlattırılır. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Kulaktan kulağa oyunu**: 5 er kişiden oluşan iki grup oluşturulur. Her gruptan 1 er öğrenciye öğretmen kısa ama öğrencilerin karıştırabileceği ifadeler söyler. Bu ifadeyi öğrenciler arkadaşlarının kulağına söyler.(Örneğin 20 saniye içinde) Baştaki öğrenci öğretmenin söylediği ifadeyi aynen söyleyebilirse kazanmış olur.  **Yönergeyi takip et oyunu:** Bilinen geometrik şekiller yardımıyla resimler çizdirilir. (örn: kardan adam çizdirmek için: Önce büyük bir yuvarlak çiz, büyük yuvarlağın içine küçük yuvarlak çiz- küçük yuvarlağın üst tarafına yan yana iki küçük nokta koy.-İki noktanın arasından alt tarafa bir v çiz …vb) | |

SOSYAL BİLGİLER ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | SOSYAL BİLGİLER |
| KAZANIM | Çevresindeki meydana gelen hava olaylarını gözlemleyerek bulgularını grafiklere aktarır. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Dudak okuma oyunu:** Çocuklar öğretmeni rahatlıkla görebilecekleri biçimde otururlar. Öğretmen ses çıkarmadan sadece dudaklarını oynatarak bir şeyler söylerken çocuklar da öğretmenin ne söylediğini anlamaya çalışırlar.(HAVA OLAYLARI)  **Resimden bul oyunu:** Konuyla ilgili bir resim ya da içerik gösterilerek öğrencilerden konu ve içeriği hakkında tahmin yapmaları istenir.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Hava olayları hakkında kısa bir bilgilendirme ve örneklerden sonra:**  **Karışık kelimelerden cümle kurma oyunu:** olaylarını-inceler-meteoroloji-hava vb  Olayıdır-yağmur-bir-hava vb  **Haritayı oku oyunu:** Bir Türkiye haritası çizerek harita üzerindeki hava olayları simgeleri üzerinden konuşmalar yapma(Türkiye’nin doğusu nasılmış vb)  **Eşleştir oyunu:** Tabloda hava olayları ve simgeleri eşleştirilir.  **Meyve sepeti oyunu:** Öğrenciler çember halinde sıralanır. Hepsinin ayrı çemberleri olur. Öğretmen aynı kelimeyi ya da aynı bilgiyi içeren ikişer kağıt dağıtır. ( GÜNEŞLİ-YAĞMURLU-BULUTLU-SİSLİ VB) ortada ebe olur. Öğretmen her hangi bir kelimeyi söylediğinde sadece o iki kişi yer değiştirir. Ebe de onların dairesine girmeye çalışır.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Hikâyeni oluştur oyunu:** Öğrenilen konularla ilgili anahtar kelimeler yazılarak öğrencilerin hikaye yazmaları sağlanır  **Listeni yap oyunu:** Bu haftanın hava olaylarını hatırla ve liste yap.  **Tırtıl oluşturma oyunu**: Öğretmen iki gruplu öğrencileri ard arda sıralar. En öndekilerin eline ip verir. Daha sonra öğrenilen konularla ilgili anahtar kelimeleri(meteoroloji-güneş-sis-yağmur-) tahtaya yazar. Çocuklar bu kelimelerle ilgili cümle kurar ve ipi arkadaki arkadaşına verir. En sondaki çocuğa ilk önce hangi grup ipi ulaştırırsa o birinci olur. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Teyzem çarşıya gitti oyunu:** Teyzem çarşıya gitti oyununda ilk oyuncu “Teyzem çarşıya gitti ve… (A harfi ile başlayan bir nesne) aldı” der. İkinci oyuncu bu cümleyi tekrarlayıp, A harfi ile başlayan yeni bir nesnenin adını söyler. Oyuncuların “Teyzem çarşıya gitti ve bir ananas, bir atkı, bir ayakkabı, bir anahtar, … aldı” gibi önceden söylenen nesneleri anımsaması ve her seferinde yeni bir nesne adı söylemesi gerekir. Sözcük bulamayan ya da geciken oyundan çıkar.  **Nişancı oyunu:** Tahtaya iç içe geçmiş 3 çember çizilir. Her çember içinin bir puanı vardır. 3 er kişiden oluşan iki grup yapılır. Gruplar gözleri kapalı nişan alarak parmaklarını çembere değdirir. Grupların aldığı puanlar toplanır. En çok puan alan grup kazanır. | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | SOSYAL BİLGİLER |
| KAZANIM | Doğal afetlere yönelik gerekli hazırlıkları yapar. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Konuyu yakala Oyunu:** Konu içeriğini anlatan kelimeler bir kartona yazılır.(DOĞAL AFETLER) Öğrenciler omuzları birbirine değecek ve elleri arkada olacak şekilde dizilirler. Ortada bir ebe olur. Öğrenciler kartonları arkadan birbirlerine verirler ebede ebe de kartonların kimlerde olduğunu bulmaya çalışarak konunun başlığı ve içeriğini bulmaya çalışır.  BU OYUNDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI :**  **Konu ile ilgili olarak açıklama ve örneklerden sonra:**  **Neden-Sonuç Oyunu:**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Doğal afet adı | Nedeni | Ne yapılmalı | | deprem | sarsıntı | Güçlü binalara | | sel | Aşırı yağış | ağaçlandırma |   **Devam ettir oyunu:** Tahtaya bir grup öğrenci çıkar. İlk öğrenci öğrendikleri ile ilgili bir cümle kurar diğer öğrenci devamını mantıklı bir cümle ile tamamlar. (Örn: 1.Binalar çürük yapıldı. 2. Depremde hemen yıkıldı. 3. Çok insan öldü….vb)  **Balık kılçığı-problem çözme- oyunu:** Konuyla ilgili okunan metinde ya da oluşturulan kısa hikayede tespit ettiği problemleri balık kılçığı yöntemiyle tespit edip çözümler üretmesi istenir.(Problem: Depremde can kaybı, sel çok oluyor vb)  **Akrostiş oyunu:** Öğrenilenlerle ilgili kavramlar yazdırılır ve bunlarla ilgili akrostiş yaptırılır.(DEPREM, SEL VB)  **Gazete oluşturma oyunu:** Öğrenilen konularla ilgili olarak sınıf gruplara ayrılır. Bir kısım haber bir kısım resim bir kısım röportaj yapar ve gazete oluşturulur.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Renklerle doğru yanlış oyunu:** Sınıfta öğrencilere yeşil ve kırmızı kartlar dağıtılır. Öğrenilen konularla ilgili olarak öğretmen bir cümle söyler. Cümle doğruysa yeşil karton, yanlışsa kırmızı karton kaldırılır. (DEPREM SU BASKINI İLE OLUR: KIRMIZI-ÇIĞIN OLUŞMASINDA SESTE ÖNEMLİDİR: YEŞİL)  **Cuf-Cuf Oyunu:** Ders sonunda öğretmen konuyu tekrardan tahtaya yazar. Konuyla ilgili anahtar cümleleri de tahtaya yazar. Başlangıçta kendisi lokomotif olur ve öğrendikleri ile ilgili bir cümle kurar. Daha sonra çocuklardan anahtar kelimelerle(DEPREM-SEL-YANGIN-HEYELAN- ÇIĞ) ilgili cümle kuranlar sırasıyla vagon olurlar. Herkesin bir cümle kurması sağlanır. Öğrencilerden de lokomotif olmaları sağlanır ve öğrenilen bilgiler böylece tekrar edilir. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Gerçek ya da Kurgu oyunu:** Çember şeklinde duran öğrencilerden biri kendisiyle ilgili bir gerçek ve bir de kurgu bir şey söyler. Diğerleri hangisinin gerçek, hangisinin kurgu olduğunu söylemek için ellerini kaldırırlar. Doğru cevabı bilen bir sonraki oyuncu olur. Oyun bütün oyunculara sıra geldikten sonra biter.  **Aşağı- yukarı oyunu:** Öğretmen öğrencilerin defterine, yukarıdan aşağıya doğru bir kelime yazdırır. Daha sonra bu kelimenin tam karşısına gelecek şekilde aynı kelime aşağıdan yukarıya olacak şekilde tekrar yazdırılır. Öğretmen, yan yana gelen harflerin arasının anlamlı bir kelime olacak şekilde öğrenciler tarafından doldurulmasını ister.  Örnek:  K a        N  A r  ı  z  A  P u      L  L o      P  A n t i k  A  N a z  i  K | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | SOSYAL BİLGİLER |
| KAZANIM | Ailesi ve yakın çevresindeki ekonomik faaliyetleri tanır. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Resimden bul oyunu:** Konuyla ilgili bir resim ya da içerik (EKONOMİK FAALİYETLER)gösterilerek öğrencilerden konu ve içeriği hakkında tahmin yapmaları istenir.  **Baş harfleri birleştir konuyu bul oyunu:** ELMA-KALEM-ORMAN-NACİ-OSMAN-MUZ-İZMİR (BAŞ HARFLERİNİ BİRLEŞTİR-EKONOMİ)  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Ekonomik faaliyetler konusunda (tarım-hayvancılık-ticaret-sanayi-esnaflık-memurluk vb)kısa bilgilendirme ve örneklerden sonra:**  **Boşluğu doldur oyunu:** Köylerde insanlar ………… ve …………………………..tan para kazanır.  Mahalledeki esnaflar ………………, ………….,-………………..olabilir.  **Akrostiş oyunu:** MEMUR-BAKKAL-MANAV-FABRİKA kelimeleriyle akrostiş çalışması yapılır.  **Tabloyu doldur oyunu:** Tabloda tanıdıkları kişilerin hangi ekonomik faaliyetle uğraştıkları yazdırılır.   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Babam** | **dayım** | **amcam** | **komşumuz** | | **esnaf** |  |  |  |   **Gazete oluşturma oyunu:** Öğrenilen konularla ilgili olarak sınıf gruplara ayrılır. Bir kısım haber bir kısım resim bir kısım röportaj yapar ve gazete oluşturulur.  **Tartışalım oyunu:** Bence herkes aynı meslekte çalışmalı ve para kazanmalı fikri üzerinde gruplar tartıştırılır.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Hikâyeni oluştur oyunu:** Çevresindeki tanıdıkları insanların hangi ekonomik faaliyetlerde bulunduklarını anlatan bir yazı yazmaları ve sınıfta okumaları istenir.  **Turnuva oyunu:** Öğrenilen bilgilerin hatırlanması amacıyla öğrenciler ikişerli dizilir. Soruyu bilemeyen yerine oturur bilenler sıraya tekrar geçer en son kalan şampiyon olur. Bir sonraki turda önceki birinciler seçilmez. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Kim yok oyunu:** Çocuklar yere oturtulur. İçlerinden birini ebe seçerler. Ebe başını öğretmenin kucağına koyar, gözlerini yumar. ( çocuk gözünü, bir başka yerde de yumabilir ) Öğretmen, ebeye sezdirmeden, bir çocuğu işaretle dışarıya çıkartır. Ebe gözlerini açar; Öğretmen ebeye “Kim yok ?” diye sorar. Çocuk bilirse ebelikten kurtulur. Adı bilinen çocuk ebe olur. Ebe, üç ad saydığı halde bilemezse yeniden ebe olur, yumulur.  **Komik cevaplar oyunu:** 5 Tane öğrenci seçilir. Bu öğrenciler tahtaya çıkar ve ellerinde küçük kağıt ve kalem olur. İstedikleri herhangi bir şey yazmaları istenir. Hepsi böyle yapar. Sonra öğretmen sınıftaki öğrencilere dönerek “Arkadaşlarınıza sabah kahvaltıda ne yediniz diye sorduk. Bakalım neler yazmışlar?” denir ve öğrencilerin bilmeden yazdıkları okunur. Verilen cevaplara diğer öğrenciler gülerler. Bunun dışında sayı da yazılabilir. Aşağıdaki sorular sorulabilir.                     Ağzında kaç diş var?                     Kaç yıl daha yaşamak istersin? | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | SOSYAL BİLGİLER |
| KAZANIM | Yaşadığı yerin coğrafi özellikleri ile ilgili çıkarımlarda bulunur. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  Resimden bul oyunu: Konuyla ilgili bir resim (KONUM-BİTKİ ÖRTÜSÜ-DAĞLAR-OVALAR-İKLİM-BİTKİ ÖRTÜSÜ) ya da içerik gösterilerek öğrencilerden konu ve içeriği hakkında tahmin yapmaları istenir.  Filimden Bul Oyunu: Konuyla ilgili kısa bir film izlettirilir ve konuyu tahmin etmeleri istenir  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Coğrafi özellikler konusunda kısa bilgi ve örnekler verildikten sonra:**  **Boşluğu doldur oyunu:** Bursa…………………bölgesindedir. Bursa’nın iklimi……………………iklimidir. vb  **Eşleştir oyunu:**   |  |  | | --- | --- | | Bölge adı | orman | | iklimi | marmara | | Bitki örtüsü | Akdeniz-karadeniz-karasal |   **Kahvehane oyunu:** Sınıf birkaç gruba ayrılır. Her masa da kâğıt kalem olur. Her grup Bursa’nın bir coğrafi özelliğini yazar. Daha sonra yazılanlar masada kalır ve gruplar yer değiştirir. Yeni gelenler o konuyla ilgili yeni düşünce ve bilgilerini yazarlar. Aynı duygu ve düşünceler yazılmaz. Dersin sonunda kağıtlar okunarak konu özetlenir.  **Madalyamda ne var oyunu:** Öğretmen her öğrenciye kâğıttan madalyalar ve bu madalyaların arkasına konuyu özetleyen bilgiler (BURSA’NIN COĞRAFİ ÖZELLİKLERİ)yazar. Sınıfa giren öğrenciler kendi madalyalarını bulup boyunlarına takar ve arkasındaki bilgiyi sınıftaki arkadaşlarıyla paylaşır ve konu özetlenir  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Doğru yanlış oyunu:** ( ) Bursa’da sadece Karadeniz iklimi görülür. ( ) Bursa’da ova ve dağlar vardır.  **İp –top oyunu:** Öğrenciler karşılıklı oturtulur. Her hangi bir konu belirlenir o konuyla ilgili kavramlar yada bilgiler söylendikçe top istenilen kişiye atılır. Bilgiyi ya da kavramı söyleyemeyen kişi oyundan çıkar | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Evet-hayır oyunu:** Seçilen iki kişi sadece evet-hayır kullanarak konuşabilir. Bu kelimelerin dışında beden dili kullanılarak anlaşılabilir.  Ya da bunun tam tersi olacak şekilde konuşurken evet-hayır kelimesi kullanılmadan iletişime geçilir.  **Hacı Yatmaz Oyunu:** Hacı yatmaz oyunun oklava veya basit bir sırıkla oynayabilirsiniz. Oyun şöyle oynanıyor:  Oyuncular çember düzeninde oturur. Oyunculardan biri ortaya bir sırık diker ve bu sırığı dik duracak şekilde eliyle tutar. Her oyuncuya bir takma isim veya numara verilmiştir. Sırığı tutan oyuncu, başka bir oyuncunun takma adını/numarasını söyler ve sırığı bırakır.  Adı söylenen oyuncunun, hızlı davranarak sırığı yere düşmeden tutması gerekir. Eğer sırık düşerse kendisine ceza puanız yazılır. Sonrasında kendisi başka bir isim söyler ve sırığı bırakır. Bu şekilde oyun devam eder. | |

TRAFİK GÜVENLİĞİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | TRAFİK GÜVENLİĞİ |
| KAZANIM | Günlük hayatında çevresindeki güvenli yolları seçer. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Karıştır bul oyunu:** Konunun anahtar kelimelerinin sesleri (LİVENGÜ- LOY) (GÜVENLİ YOL) karışık olarak yazdırılarak kelimelerin bulunması sağlanır  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Güvenli yollar(yaya geçidi, trafik polisi, alt-üst geçit, ışıklar, kaldırımlar vb) konusunda kısa bilgi ve örnekler verildikten sonra:**  **Sözcüler Konuşsun Oyunu:** Sınıf gruplara ayrılır ve her grubun bir temsilcisi seçilir. Öğretmen derste öğrenilenlerle ilgili sorular ( En güvenli yollar nereleridir? Güvenli yollardan gitmek gerekli midir? Vb) sorar. Sözcü arkadaşları ile cevaba yönelik konuşur ve sonradan cevabı söyler  **Sırala oyunu:** Aşağıdaki tablodaki yollar en güvenliden başlanarak sıralanır.   |  |  | | --- | --- | | Yaya geçidi | ışıklar | | Üst geçit | Alt geçit | | kaldırım | Trafik polisi |   **Bilgi Felek Oyunu:** A4 kâğıdına çember çizilir. Çemberin içerisi dilim dilim ayrılır ve her dilime derste öğrenilen bilgilerle ilgili kelimeler (güvenli yol-geçit-kaldırım vb) yazılır. Bir kalem alınır A4 kâğıdının tam ortasında çevrilir. Kalem hangi kelimenin hizasına gelirse o öğrenci o kelimeyle ilgili bir cümle ya da bir bilgi söyler  **Sesli harflerle gülelim oyunu:** Derste öğrenilen bilgiler ve kavramlardaki sesli harfler değiştirilerek söylenir. (Haftanın günleri: geçit: gacat-geçet-gıcıt-gicit-gocot-göcöt-gucut-gücüt vb)  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Bilgi Labirenti Oyunu:** Düz bir karton üzerine üzeri öğrenilen bilgilerden ( En güvenli yol yaya geçitleridir, Alt-üst geçitler güvenli yollardır vb) yazılmış yuvarlak mukavvalar kesilir ve farklı pozisyonlarda yapıştırılır. Bireysel ya da grup olarak pin pon topunu yuvarlaklar içerisinden geçirip bilgileri en kısa sürede okuyup, parkuru bitirenler kazanır.  **Treni çalıştır Oyunu:** Tahtaya 2 öğrenci ya da iki grup çıkarılır. Tahtanın iki yanına belirlenen sayıda vagonu olan trenler çizilir. Güvenli yollarla ilgili sorular sorulur. Verilen her doğru cevapta vagonlar birleştirilir. Bütün vagonları ilk önce birleştirip treni çalıştıran kişi ya da grup kazanır. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Tamamla yorumla oyunu:** Tahtaya ders, okul, günlük hayatla ilgili yarım bırakılmış cümleler yazılır. Öğrencilere ya da gruplara kağıtlar verilerek bu cümleleri tamamlayıcı kelimeler yazmaları ve yorumlamaları istenir.( Bizim okul aynı……… benziyor. Bu öğretmen tek kelimeyle ……) vb  **Birlikte çizelim oyunu:** 5 erli gruplar oluşturulur. Bu gruplara bir resim konusu (sınıfı çizin, okulu çizin, bir et resmi çizin vb) verilir. Bu resmin herkes bir parçasını çizmesi gerektiği söylenir. Resimler bitince gruplar arasında değişim yapılarak yorumlar yapılması sağlanır. | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | TRAFİK GÜVENLİĞİ |
| KAZANIM | Trafik işaret ve levhalarının önemini araştırır. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Resimden bul oyunu:** Konuyla ilgili bir resim (TRAFİK İŞARETLERİNİN OLDUĞU KARTONLAR) ya da içerik gösterilerek öğrencilerden konu ve içeriği hakkında tahmin yapmaları istenir.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI :**  **Trafik işaretleri ve önemi konusunda kısa bilgi ve örnekler verildikten sonra:**  **Varlıkları konuşturma oyunu:** Derslerde öğrenilen kavramlar konuşturulur. (Örn. Ben trafik işaretiyim benim görevim insanlara trafikte yardımcı olmak vb )  **Hafıza oyunu:** 10 tane ped şişenin içerisine öğrenilen konularla ilgili kelimeler yazılır. (trafik işaretleri ve bunların anlamlarını gösteren resimler vb) . Öğrenciler önce bu resimlere bakar daha sonra şişelerin yerleri değiştirilir ve çocuklardan istenen resimleri bulmaları istenir  **Komşuna mesaj gönder Oyunu:** Cümle kurma becerisini ve ders içeriklerinin birbirlerine öğretilmesi durumlarında kullanılabilecek bir oyundur. Öğretmen, öğrencilere, seviyelerine uygun olmak üzere öğrenilen konunun anahtar kelimelerini içeren 4-5 kelime verir. ( trafik işaretleri ve anlamları bilgileri) Öğrencilerden, bu kelimeleri kullanarak, cümleler yazmasını ister. Öğrenciler, kendilerine verilen kelimeleri kullanarak cümleler oluştururlar. Daha sonra yazdıkları bu cümleleri yanlarındaki bir arkadaşlarına verirler. Kendilerine mesaj gelen öğrenciler, sırayla ayağa kalkarak mesajlarını okurlar.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Katlı Kâğıtta Ne Var Oyunu:** Trafik işaretleri ve anlamlarını içeren cümleler kelime kelime kesilir, katlanır ve bir poşete konur. Öğrenciler kesilmiş ve katlanmış kelimelerden anlamlı cümleler kurarak bilgiye ulaşmaya çalışırlar.  **Ne öğrenmişler Oyunu:** Dersin sonunda tahtaya 4 öğrenci çıkar. Önce hepsi dışarı çıkar. Daha sonra birisi içeri girer ve o derste öğrendiği bir bilgiyi sonra gelen öğrenciye söyler. Daha sonra sırayla diğerleri gelir. Önceki gelen sonraki gelenlere öğrendikleri şunlarmış diyerek sözlü olarak bilgilendirme yapar. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Kılıç-Topuz Oyunu:** 10 öğrenci tahtaya kaldırılır 5 erli olarak sırt sırta dizilir. Daha sonra öğretmen 3 dediği zaman öğrenciler elleriyle kılış ya da topuz hareketi yapar. Sırt sırta olan öğrencilerden aynı hareketi yapanlar kazanır diğerleri elenir.  **En güzel Akrostiş Oyunu:** Sınıf gruplara ayrılır. Her gruba aynı kelime verilerek akrostiş yazmaları istenir. Sonuçta yazılar okunur ve en güzel yazanlar belirlenir | |

İNSAN HAKLARI, YURTTAŞLIK VE DEMOKRASİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | İNSAN HAKLARI, YURTTAŞLIK VE DEMOKRASİ |
| KAZANIM | İnsanın doğuştan gelen hakları olduğunu bilir. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Baş harfleri birleştir konuyu bul oyunu:** Bu oyunda öğretmenin amacı verdiği kelimeye öğrencilerin başka kelimelerin ilk harflerini kullanarak ulaşmalarını sağlamaktır. Oyun için öncelikle sınıf gruplara ayrılır. Konunun başlığını oluşturan kelimeyi bulmak için bu kelimenin sesleriyle başlayan kelimeler karışık olarak verilir ve öğrencilerin bu başlığı bulmaları istenir.  HAKLAR: Rize, Ali; Limon, kalem, Ayna, Hatay: RALKAH  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **İnsanın doğuştan gelen hakları** **konusunda kısa bilgi ve örnekler verildikten sonra:**  **Çarpık Kentleşme Oyunu**: Her öğrenciye panoda kartondan bir ev çatısı yapılır. Öğrenciler derslerde öğrendikleri konulara yönelik tahtada yazılı kelimelerden **(a. Yaşama Hakkı, b. Sağlık Hakkı, c. Eğitim Hakkı, d. Mülk Edinme Hakkı, e. Seyahat Hakkı, f. Haberleşme Hakkı) cümleler kurar her cümleye** bir ev katı çizilir ve çatının altına koyar. Ders sonu yapılan değerlendirmelerde en çok katı olan öğrenci ya da gruplar oyunu kazanır.  **Hazine Avı Oyunu:** Konu ile ilgili bilgilerin yazılı olduğu karton ya da kâğıtlar sınıfın bir yerine saklanır. Dışarı bir ebe çıkarılır. Kâğıdın olduğu yerle ilgili ipuçları verilir ( pencerelere, masaların altına, çantaların dış ceplerine dikkat gibi) ve bilgiler yazılan kâğıtlar yazan kâğıt buldurulmaya çalışılır.  **Bowling oyunu:** Üstüne insan hakları ile ilgili farklı bilgiler yazılmış kum dolu plastik şişeler öğrenciden 3-5 metre ileriye yan yana dizilir. Öğrenci topla hangi şişeleri devirdiyse ondaki bilgiyi okur.  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Bilgili Elim Oyunu:** Her öğrenci boş bir kâğıda elini çizer. Daha sonra parmakların olduğu yerlere öğrendiği bilgileri(Doğuştan getirdiğimiz haklar) yazar. Sonra boyar, birbirlerine dağıtırlar ve panoya yapıştırırlar.  **En Çok Bunu Sevdim Oyunu:** Tahtaya içerisinde derste öğrenilen bilgi ve kavramların olduğu tablo yazılır. Öğrencilerden bu kavramlardan en çok hangisi aklında kaldıysa ya da sevdiyseler onun altına isimlerini yazmaları istenir. Daha sonra aynı kutucukta isimleri olanlar birbirleriyle o kavramlar üzerinde konuşurlar.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Yaşama hakkı  (Ali-Ayşe) | Sağlık hakkı  (Esra-Elif) | Eğitim hakkı  (Can-Veli) | | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Yönlendir çiz oyunu:** Karşılıklı öğrencilerden birinin gözleri kapatılır ve eline kâğıt kalem verilir. Ya da elinde kalemle tahtaya kaldırılır. Diğer arkadaşı tahtaya ya da kâğıda çizilmiş yol üzerinde arkadaşının yoldan çıkmadan hedefe ulaşmasını sağlamaya çalışır. En kısa sürede ve yoldan çıkmadan hedefe ulaşan kazanır.  **Yapışık yürüme yarışı Oyunu:** Öğrenciler 3-4 erli gruplar halinde birbirlerinin belinden tutarlar ve gruplar hakinde yürümeye başlarlar. Hedefe ilk önce varan kazanır. | |

**OYUNLA ÇOK KOLAY YÖNTEMİYLE ÖRNEK DERS ETKİNLİKLERİ**

|  |  |
| --- | --- |
| SINIF DÜZEYİ | 4.SINIF |
| DERS | İNSAN HAKLARI, YURTTAŞLIK VE DEMOKRASİ |
| KAZANIM | Hak, özgürlük ve sorumluluk arasındaki ilişkiyi fark eder.. |
| **A: HAZIRLIK-ISINDIRMA SÜRECİ OYUNLARI:**  **Hikâyeden Konuyu Bul Oyunu**: Konunun adının sık sık geçtiği bir hikâye anlatılır ve çocuklardan konuyu bulmaları istenir  BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRENİLECEK KONU TAHTAYA YAZILARAK ÖĞRENCİLERİN KONUDAN HABERDAR OLMALARI SAĞLANIR. | |
| **B: ETKİNLİK SÜRECİ OYUNLARI:**  **Hak, özgürlük ve sorumluluk arasındaki ilişki konusunda kısa bilgi ve örnekler verildikten sonra:**  **Ver elini veri oyunu:** Öğrencilerden hak, özgürlük ve sorumluluk başlıklarında tablo yapmaları istenir ve grupların birbirlerinin tablolarını incelemeleri sağlanır,  **Müzik yapma oyunu:** Konuyla ilgili öğrendiklerinden yola çıkarak basit şiir yazıp bunları basit şarkılara çevirmeleri istenir.   |  |  | | --- | --- | | Evrensel bildiride Sayılan bütün haklar Dünyanın her yerinde Özenle korunmalı. | Onurlu bir yaşamı Kardeşçe paylaşmalı, Sevmeyi öğrenmeli, İnsanca yaşamalı. |   Tartışalım Oyunu: “Ben istediğim şeyi istediğim zaman yaparım.” Diyen bir insana karşı neler söyleyebiliriz? Sorusunu sorarak öğrencilerden gruplar halinde cevap vermeleri istenir. Daha sonra cevaplar diğer gruplara verilir ve incelemeleri sağlanır. BU OYUNLARDAN SONRA ÖĞRETMEN KONUYU BİR KAÇ CÜMLE İLE ÖZETLER | |
| **C: DEĞERLENDİRME VE PEKİŞTİRME SÜRECİ OYUNLARI:**  **Zamana Karşı Oyunu:** Öğrencilere kâğıtlar dağıtılır. Kronometre tutulur ve alarm çalana kadar öğrenilen bilgiler ya da kavramların yazılması istenir. Süre sonunda en çok yazan grup kazanır. | |
| **D: ETKİNLİK ARASI DİNLENME VE DİKKATİ TOPLAMA AMAÇLI OYUNLAR:**  **Parmakla alkış oyunu:** Öğrenciler önce tek parmakla daha sonra parmak sayılarını artırarak alkışlarlar  **Alkış yarışı oyunu:** Öğrenciler 4 erli gruplara ayrılır. Birbirlerinin ellerine vurarak alkış sesi çıkarmaya çalışırlar. En yüksek sesi çıkaran grup oyunu kazanır.  **Bedensel Koro Oyunu:** Öğrenciler 3-4 gruba ayrılır. Her gruba bir ses görevi verilir ve sırasıyla yaptırılır. (1. Grup: alkış, 2. Grup: parmak şaklatma, 3. Grup: hey vb)  **Penguen yarışması oyunu:** İki grup öğrenci bacaklarının aralarına aldıkları balon, top, yastık vb malzeme yardımıyla zıplayarak ilerlemeye çalışırlar. Topu birinci olarak bitirip arkadaşına veren grup birinci olur.  **Pinponu çıkar oyunu:** Karşılıklı iki öğrenci masalarının üzerindeki pedler içerisindeki pinpon toplarını üfleyerek çıkarmaya çalışırlar. İlkönce çıkaran birinci olur | |