



## WORKSHEET 2

### HECELEME OYUNLARI

**AMAÇ :** Öğrencilerin kelimeleri heceleme becerilerini geliştirme

#### AKTİVİTE 1:

**Hece Tablosu /Bireysel Aktivite /**

**Yaş grupları :** 6-8 yaş

#### KURALLAR :

1. Her öğrenci bir hece tablosu ve kod alır
2. İlk aşamada , öğrenci kodlamalardan heceleri bulur ve kelimeleri yazar
3. İkinci aşamada ise daha fazla kelime bulur ve onlar için kodlama yapar.

**GEREKLİ MATERYALLER :** Her öğrenci için basılı hece tablosu ( herkes için ortak bir hece tablosu da kullanılabilir )

#### ÖRNEK



|   | 1    | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    | 7    | 8   | 9    |
|---|------|------|------|------|------|------|------|-----|------|
| A | CAR  | VAL  | PHY  | I    | KO   | SUG  | AS   | DEN | CA   |
| B | PI   | MAS  | AT   | CION | TOR  | BIT  | PRES | CIT | TA   |
| C | FUL  | NER  | CRO  | RAB  | UN   | TURE | RA   | LA  | MAL  |
| D | SION | E    | BLE  | LI   | KEY  | DE   | OR   | AL  | COM  |
| E | GE   | ER   | CHAM | EX   | BA   | CUS  | TER  | CAN | LY   |
| F | PLE  | AR   | TI   | PO   | DIS  | NA   | ING  | AGE | TION |
| G | PRO  | TOR  | GAR  | RE   | MENT | U    | AN   | O   | SEN  |
| H | OB   | ANCE | A    | ON   | BEL  | FER  | FI   | Y   | DIN  |
| I | GER  | GA   | TOR  | DIS  | PET  | RI   | AP   | OG  | IM   |

#### Step one:

H9-C2  
G7-A4-C9  
D8-D4-I2-B5  
C3-E6  
E3-B1-H4  
E1-I9-C7-A3

## AKTİVİTE 2

Heceleme Yarışması / Bireysel Çalışma

Yaş Grupları: 6-11 Yaş

### KURALLAR :

1. Kareli tahta ( 9x9) üzerinde ilk sıraya numaraları, ve her bir köşeye de harfleri yerleştiriniz ( tabloya bakınız ) .
2. A ve B öğrencileri sırayla tahtaya çakıl fırlatırlar. Zarın durduğu harf ve üstteki sırada bulunan hece sayısı ile kelime kurmak amaçlanır ( zar C harfinin üstünde durduğunda , üstteki rakam da 3 ise ; bu bulunacak kelimelerin 3 heceli olması gerektiğini gösterir).
3. Her bir kelime için , öğrencilere 1 puan verilir.
4. Tablodaki yönergelere dikkat edilmesi önerilir.

### ÖRNEK :

| 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | X | F | V | T | A | X | D | K |
| O | ★ | S | C | H | P | M | H | N |
| G | Q | A | R | D | E | K | ☀ | C |
| Y | T | M | O | J | R | W | U | B |
| L | A | J | P | 😊 | F | B | T | S |
| P | S | B | Y | C | V | A | Z | F |
| N | F | R | G | E | U | I | L | Q |
| I | C | M | U | N | T | ★ | E | G |



- Sıranı kaçırdın



Tebrikler! 5 puan bonus kazandın



- Üzgünüm! 2 puan kaybettin



- Lütfen bir kez daha oynayın

## AKTİVİTE 3

Hece Puzzle /Grup Aktivitesi/

Yaş Grupları: 6-11 yaş

### KURALLAR :

1. Öğretmen öğrencileri 3 ya da 4'erli gruplara ayırır
2. Öğrencilere üzerinde hecelerin olduğu kartları dağıtır.
3. Öğretmen, öğrencilere 5 ve 7 arası popüler çizgi roman kahramanlarının fotoğraflarını gösterir.

4. Her grup kendilerine uygun olan hece kartlarını seçer ve karakterlerin isimlerini eşleştirmeye çalışır.
5. Öğrencilere 3- 5 dk arası süreler verilir ; her bir isim için 1er dakika olmak üzere, karışık hecelerden olabildiğince isimler çıkarmaya çalışırlar.
6. Zaman bittiğinde, öğretmen her bir gruba buldukları karakterlerin isimlerini sorar ve resimlerle eşleştirmelerini ister.
7. Sonrasında öğretmen verilen cevaba göre , kartın arkasında yazılı ismi tüm gruplara gösterir.
8. Diğer gruplar ise bu esnada , grubun cevabının doğru olup olmadığını kontrol eder.

**NOT :** Öğretmen,oyunu zorlaştırmak isterse , karakterlerin resimlerini göstermeden çalışmayı yapmalıdır.

**GEREKLİ MALZEMELER :** 5 İLE 7 arasında bilinen hikaye kahramanları resimleri ( arkalarında isimleri yazılı ) , üzerinde isimlerin heceleri yazılı bulunan bir set kart

### ÖRNEK



### Aktivite 4

### SAY, HECELE VE BÖL

/Öğretmen- Öğrenci Aktivitesi /

Yaş Grupları : 6-11 yaş

### KURALLAR :

Öğretmen , aşağıda gösterilen şekillerdeki gibi kartlar hazırlar ve öğrencilere verir.

**FAALİYET YAPIMI :**

1. Her bir kartta bir nesne bulunur. Heceleri sayın ve aşağıda sayısı verilen doğru heceyi yuvarlak içine alın.
2. Altta bulunan boşluğa ise nesnenin içine yazınız.
3. Kelimeleri hecelere bölünüz ve sözlükten hece sayısının ve kelimenin doğru hecelenip hecelenmediğini kontrol ediniz.

**GEREKLİ MALZEMELER :** Bir set kart , sözlük

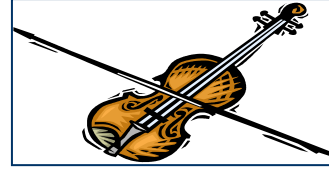
**ÖRNEK :**



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5