**Sınıfta Oynanabilecek oyunlar**

**"Nuh'un Gemisi"** eşit sayıda kız ve oğlan oyuncularla oynanır. Bu oyunda herkese gizlice bir hayvan adı takılır. Ama aynı hayvanın adı biri kız, öbürü oğlan olmak üzere iki oyuncuya birden verilir.Oyuncular adını taşıdıkları hayvanın sesini taklit ederek (hırlama, havlama, ötme, tıslama gibi) eşlerini bulurlar. Oyunun sonunda eşini  
bulamayanlar önceden saptanan bir cezayı yerine getirir.

**"Cicoz"**  
da denen "Yüzük Oyunu"nda, yüzük uzun bir sicime geçirilir ve sicimin iki ucu birbirine bağlanır. Oyuncular bir halka oluşturarak otururlar, bir elleriyle ipi tutarken öbürüyle yüzüğü ebeye göstermeden birbirlerine geçirirler. Yüzük elden ele geçerken, "Al cicozu, ver cicozu, geldi cicoz, gitti cicoz. Haniya cicoz, işte cicoz. Kimde cicoz, bende cicoz" diye bir türkü tuttururlar. Ortada duran ebe yüzüğün kimin avucunda olduğunu tahmin etmeye çalışır; şüphelendiği oyuncuya elini açtırır. Yüzüğü bulursa ebeler değişir. Bulamazsa oyun sürer.

**Babam Çin'den Geldi oyunu**nda, oyunu başlatan oyuncu Babam Çin'den geldi dedikten sonra, yanındaki "Ne getirdi?" diye sorar. Yanıt "Bisiklet"se, tüm oyuncular sözde pedal çevirmeye başlar. İkinci oyuncu da, "Babam Çin'den geldi" der ve "Ne getirdi?" sorusuna, örneğin "Yelpaze" yanıtı verdikten sonra, oyuncular pedal çevirmeyi sürdürürken, bir yandan da yelpazelenmeye başlar. Oyun bunun gibi, hareketle anlatılabilecek yanıtlarla  
sürer.

**Teyzem Çarşıya Gitti** **oyunu**nda 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.

**Müzikli oyunlar**  
Müzikli oyunlar, müzik eşliğinde oynanır. Paketi Geçir oyunu, ödülle sonuçlanan bir oyundur. Ödül olarak belirlenen bir nesne kâğıtla birkaç kat sarılır. Oyuncular bir halka oluşturacak biçimde otururlar ve müzik çalarken  
paketi birbirlerine geçirirler. Müzik durduğu anda elinde paket kalan oyuncu onu açmaya başlar, ama müzik yeniden başlar başlamaz paketi diğerine geçirir. Paketin en son katını açan oyuncu oyunu kazanır ve ödülü alır.  
**Müzikli Sandalyeler** Oyununda, sandalyeler halka oluşturacak biçimde sırt sırta dizilir. Sandalyelerin sayısı oyuncuların sayısından her zaman bir eksiktir. Oyuncular müzik çalarken sandalyelerin çevresinde müziğin ritmine  
uyarak yürürler. Müzik durunca en yakın sandalyeye otururlar. Açıkta kalan oyundan çıkar ve her duruştan sonra da bir sandalye eksiltilir. Böylece sonunda bir sandalyenin çevresinde dönen iki oyuncu kalır. Sandalyeyi kapan kazanır.  
  
Küçük çocukların oynadığı **Müzikle Zıplama Oyunu**nda, oyuncular müzik çalarken zıplarlar. Müzik durduğunda yere oturup bağdaş kurarlar. Bağdaş kurmada sona kalan oyuncu oyundan çıkar.