

ISINMA VE KAYNAŞMA OYUNLARI

Özellikle grup içi sosyal iletişimi güçlendirmek için kullanılan harika oyunlar. Sınıf ortamında öğrenciler arasındaki sorunları çözmek amacıyla kullanılabilir.



PİN KODU-KİLİTLERİ ÇÖZME

Grupta herkesin eşleşmesi istenir. Eşleşme yapılırken birbirini az tanıyanların eş olmaları istenir. Eşlerden oluşan grubun yarısı dışarı çıkar. İçeride kalanlar uzaylılardır. Uzaylı eşlere yönerge verilir. Yönergeye göre; içeri gelip onunla iletişime geçmeye çalışacak olan eşine karşı tepkisiz kalması, gözlerini kaçırmadan sabit bir şekilde bakması istenir. Hiç bir şekilde iletişime girilmez. Uzaylı gruptakilere grup sayısına göre 3–4 ya da 4–5 kişiye birer pin kodu verilir.(grup küçükse her birine bir pin kodu verilebilir) Örneğin; dokunma, el sıkma, merhaba deme, öpme, sarılma gibi. Dışarıdan gelen eş uzaylıyla iletişime girmeye çalışacak ancak uzaylı eş pin kodunu alana dek çözülmeyecek, sabit duracaktır. Ne zaman ki dışardan gelen eş doğru pin kodunu bir şekilde uygularsa uzaylı çözülecek ve iletişime girecektir. (dışarıdaki gruba verilen yönerge içerdeki eşiyile iletişim kurması olacaktır.)

ISINMA VE KAYNAŞMA OYUNLARI

Özellikle grup içi sosyal iletişimi güçlendirmek için kullanılan harika oyunlar. Sınıf ortamında öğrenciler arasındaki sorunları çözmek amacıyla kullanılabilir.

1- PİN KODU-KİLİTLERİ ÇÖZME

Grupta herkesin eşleşmesi istenir. Eşleşme yapılırken birbirini az tanıyanların eş olmaları istenir. Eşlerden oluşan grubun yarısı dışarı çıkar. İçeride kalanlar uzaylılardır. Uzaylı eşlere yönerge verilir. Yönergeye göre; içeri gelip onunla iletişime geçmeye çalışacak olan eşine karşı tepkisiz kalması, gözlerini kaçırmadan sabit bir şekilde bakması istenir. Hiç bir şekilde iletişime girilmez. Uzaylı gruptakilere grup sayısına göre 3–4 ya da 4–5 kişiye birer pin kodu verilir.(grup küçükse her birine bir pin kodu verilebilir) Örneğin; dokunma, el sıkma, merhaba deme, öpme, sarılma gibi. Dışarıdan gelen eş uzaylıyla iletişime girmeye çalışacak ancak uzaylı eş pin kodunu alana dek çözülmeyecek, sabit duracaktır. Ne zaman ki dışardan gelen eş doğru pin kodunu bir şekilde uygularsa uzaylı çözülecek ve iletişime girecektir.(dışarıdaki gruba verilen yönerge içerdeki eşiyile iletişim kurması olacaktır.)

2- MIRIL-MIRIL MIRILDAN

Tüm grup büyüklüğüne göre küçük gruplara bölünür.4–5 kişilik olabilir.(gruaplarda kimlerin olacağı belli değildir. Kaç kişiye kâğıt verilmesi ve aynı şarkı sözünden kaç tane yazılması gerektiği konusunda küçük gruplar önceden düşünülür.) Daha önceden grup sayısı düşünülerek hazırlanmış olan küçük kâğıtlara herkesin bilebileceği şarkı adları yazılır. Sepet ya da torbaya konan kâğıtlar herkese çektirilir. Herkes çektiği şarkının müziğini sözlerini söylemeden mırıldanmaya başlar. Bu şekilde mırıldanarak küçük grup üyelerinin birbirini bulması ve gruplarını oluşturması beklenir. İlk oluşan grup sırasına göre, tüm gruplar şarkılarını söyleyerek etkinlik sona erdirilir.

3- PAT PAT PATLADI

Grup halka olur. Ortada bir ebe olur. Ebenin gözleri bağlanır ya da gözlerini kapatıp açmaması istenir.3 küçük top halkadaki kişileri her iki elinden de geçmek üzere elden ele dolaşır. Bu sırada ebe gözleri kapalı olarak, topaların kimde olduğunu görmeden PATLIYO-PATLIYO-PATLIYO diye bağırır. Ne zaman ki ebe PATLADI derse top kimin hangi elinde ise o el yanar. İki elide yanan çıkar. Ebe değişebilir, yanan ebe olabilir. Oyun bu şekilde son kişi kalıp kazanana dek sürer.
(3 adet elde tutulabilir çok büyük ya da küçük olmayan top)

4- LİDERİNİ BUL

Grup daire olur ya da karışık şekilde yürür pozisyonudadır. Bir ebe seçilerek dışarı çıkarılır. Gruptan bir lider seçilir ve gruba şu yönerge verilir; “Lider ne yaparsa onu yapın”.İçeri alınan ebeden lideri bulması istenir. Ebenin lideri tahminde üç hakkı vardır. Lideri bulursa yeni ebe lider olur. Bulamazsa tekrar ebe olarak devam eder.

Grup daire olur. Bir kişi dışarı çıkarılır. İçerideki bir kişi bir hareket yapar (örn; el çırpma, ayak vurma vb.) diğerleride onu taklit eder. Dışarıdaki kişi içeri alınır ve grubun ortasına alınır. Hareketi kimin başlattığını bulmaya çalışır. Ortadaki kişi sırtını döndüğünde hareketi başlatan kişi hareketi değiştirir. Yani hareketi değiştirecek kişi ortadaki sırtını döndüğünde hareketi değiştirir. Ortadaki kişi hareketi değiştiren kişiyi bulunca oyun sona erer. Hareketi başlatan kişi dışarı çıkartılır. (Örnek Hareketler: El Çırpma, ısıklık, ayak vurma, parmak şıklatma)

5- SAYI SAYMACA

Grup halka olur, ayakta ya da oturarak oynanabilir. Grupta kaç kişi varsa hedef bu sayıya kadar anlaşılmadan, birbirinden habersiz başlayarak, kimin hangi sayıyı söyleyeceğini bilmeden, işaret vb. yapmadan, karışık olarak saymaktır. Örneğin; 1'den 20 ye kadar saymaya çalışılır. Herkes bir sayı söyleyecektir. Aynı anda iki kişi birden aynı sayıyı söylerse en başa dönülür.

6- KÖPEK BALIKLARI YA DA HAVUZ OYUNU

Grup halka olur. Lider gruptaki herkesin gözlerini kapatmasını ister ve şu yönergeyi verir; “şimdi grubun arkasından dolaşarak rast gelen birine dokunacağım, dokunduğum kişi köpekbalığı diğerleri ise havuzdaki diğer balıklar olacaktır. Daha sonra herkes havuzda göz göze bakmak şartıyla serbestçe dolaşacaktır. Bu sırada köpekbalığı ile göz göze gelip köpek balığının göz kırptığı balık ölecek ve sessizce havuzdan kenara çıkacaktır. Bu sırada köpekbalığının kim olduğunu tahmin eden kişi bunu liderin kulağına söyleyecek ve tahmin doğruysa havuzdan ölmeden çıkarak kurtulacak, tahmin yanlışsa havuzda dolaşmaya devam edecektir. Tüm balıklar ölene ya da tahminde bulunup kurtulana dek oyun sürecektir” der ve herkesin gözü kapalıyken grubun arkasında dolaşarak birine dokunur ve köpekbalığını seçer ve oyun başlar.

7- YUVANI BUL

İkişerli eş olunur. Kol kola girilir. Diğer kollar belde yuva yapılır.(boştaki eller bele konur) 2 kişi ortada olur. Biri ebe olur. Ebe olan kaçanı yakalamaya çalışır. Kaçan kişi ebelenmeden yuvaya girerse, yuvanın boşta kalan kişisi kaçmaya başlar, ebeleme olduğunda ise ebeleyen kaçmaya başlar, ebelenen kovalamaya... Oyun böylece devam eder.

8- AŞURE OYUNU

1. Versiyonu: Ömer burada Bahar nerde, Bahar derki; Bahar burada Serpil nerde. Bu şekilde devam eder.
2. Versiyonu: İkişerli eş olunur. Grup lideri oyunu başlatır. İkilden birini belirterek şöyle der; -Ben bir aşure yaptım, içinde Ayşe yok.-Ayşe cevap vermez, Ayşe'nin eşi Emine derki; ben bir aşure yaptım, içinde Ayşe var Fatma yok... Oyun böylece sürer. (yanmalı bir oyundur. Son ikili kalana dek oynanabilir)

9- TUZ BUZ

Herkes bir numara alır. (grup baştan sayarak herkesin numarası belirlenebilir.)İki elle bacaklara vurulur iki el çırpma, iki parmak şıklatma. Parmak şıklatmanın birincisinde kendi numaran, ikincisinde bir başkasının numarası söylenir. Numarası söylenen oyuna devam eder. Seri olunur. Takılan ya da yanlış söyleyen ya da çıkmış birinin numarasını söyleyen oyundan çıkar. Son iki kişi oyunu Tuz-Buz şeklinde sürdürerek birinci belli olana kadar devam eder. Bir kişi tuz diğeri buz diyecektir. (Örnek: iki el bacaklara vuruldu, iki kere el çırpıldı, parmak ilk şıklatmada kendi numarası olan 1,ikinci şıklatmada herhangi birinin numarası olan, 5 söylendi, numarası 5 olan aynı ahenkle 5,11 der,11 olan aynı şekilde 11-13 der vs..Son iki kişi den biri tuz biri buz olunca da aynı şekilde biri tuz-buz, diğeri buz tuz diyerek şaşırp yanana kadar devam eder)

10-EV SAHİBİ-KİRAÇI

Gruptan üçerli olmaları istenir ya da grup üçerli olarak küçük gruplara bölünür. Bir ebe seçilir. Üçerli olan gruplardan iki kişinin karşılıklı geçerek ellerini avuç içleri açık olarak birbirine dayayarak bir çatı oluşturmaları istenir. Bunlara ev sahibi denir. Üçüncü kişi ise yapılan bu çatının içine iki kişinin arasına girer, böylece kiracı olur. Ebe ortadadır. Liderin komutu ile oyun başlar ve sürer. Lider kiracılar dediğinde ev sahipleri sabit dururken kiracılar ev değişikliği yapar, tüm kiracıların ev değiştirmesi zorunludur. Bu arada ebe kendine ev bulup yerleşmeye çalışır, dışarıda kalan kimse yeni ebe o olur. Lider Ev sahipleri derse bu defa kiracılar sabit durur ev sahipleri yer değiştirerek farklı kimselerle kiracıların üzerine ev olmaya çalışır. Yine kendine eş bulamayıp, ev olamayan dışarıda kaldığı için ebe olur. Ev sahipleri için eş değiştirmek zorunludur. Lider komutuna göre oyun devam eder.

11-TATİL

Grup ayakta.diler şöyle bir yönerge verir; “Şimdi tatile gideceğinizi haya edin,bu nasıl bir tatil olurdu; bir dağ köyünde,yürüyüşlerle geçen bir tatil mi?,5 yıldızlı bir tatil köyünde mi,Yabancı bir ülkede kültür turu mu?” vb. (gruba göre sayı çoksa örneğin tatil çeşidini artırabilirsiniz.Bu yönergenin ardında da çeşitli köşeler gösterilerek,köy diyenler buraya,ülke diyenler şuraya,tatil köyü-deniz diyenler şuraya gibi köşelerde toplanarak küçük gruplarını oluştururlar.gruplar kendi aralarında neden o köşeyi yani o tatili seçtiklerini konuşurlar.(tanışma ve kaynaşma etkinliği olarak ta düşünülebilir.)Daha sonra küçük grubun ön plana çıkan ortak düşünce ve duyguları büyük grupta da paylaşırlar.

12-AĞAÇLAR

Bir önceki etkinliğin ağaçlarla yapılan şeklidir. Bunda yönerge olarak ağaçlar kullanılır. Çınarlar bir köşeye, salkım-söğüt diğer köşeye, çam bir diğer köşeye ve farklı ağaçlar(meyve ağacı yâda farklı ağaç düşünen olursa diye)bir köşeye toplansın denir. Yine oluşan küçük gruplara neden orda olduklarını konuşmaları, paylaşmaları için zaman verilir ve daha sonra büyük grupla da öne çıkan ortak duygu ve düşünceler paylaşılır. (bu etkinlikler grup özelliğine göre; ev eşyaları (tv.,çaydaklık vs.)

çantalar(küçük,büyük, valiz,spor,cüzdan vs.) ya da (oyuncu,senarist,yönetmen) şeklinde de uygulanabilir.)

13- BİNGO

Ortamda tahta varsa tahtaya çeşitli önergeler yazılır. Örneğin; Mardin'i görmüş, çay seven, köpeği olan, kek sevmeyen vs. gibi. Sonra gruptakilere birbirleri ile iletişime geçerek bu sorulara cevap bulmaları istenir. Her bir önergeye uygun bir kişi bulunacaktır. Ve en erken bitiren galip olur ve etkinlik sona erer. Bu etkinlik daha önceden hazırlanan BİNGO kartıyla da uygulanabilir.

Köpeği olan	Kek sevmeyen	Mardin i görmüş
3 çocuklu	Bekar	Evli

14-YİN YANG

Bilindiği gibi uzak doğu kültüründe Yin Yang sembolü evrendeki birbirini tamamlayan zıt özellikleri temsil eder. Ve her iki zıtlıkta kendi içinde bir miktar birbirlerinin özelliklerinden taşırlar. Bu sembol grup etkinliklerinde grubun yapısı ve işlenen konunun özelliğine göre değerlendirme, karşılaştırma gibi çeşitli şekillerde uygulanabilir. Örneğin sembol büyütülüp çoğaltılarak kişilere verilir ve diyelim ki konumuz iletişimse bireysel olarak ya da küçük gruplar yaparak siyah tarafa iletişimi olumsuz etkileyen etmenler, beyaz tarafa iletişimi kolaylaştıran etmenlerin yazılması istenir. Ya da farklı konularda benzer değerlendirmeler için kullanılabilecek bir materyal olabilir.

15- MEVSİMLER

Grup 4-5 kişilik küçük gruplara ayrılır. Her bir gruba paket kâğıdı (büyük boy kraft kâğıt) bol sayıda boya, yapıştırıcı, makas vb. sağlanır. Gruplardan seçecekleri bir üyenin kraft kâğıt üzerine uzanarak istedikleri pozu vermesini ve o şekilde üyenin profilin kâğıda çıkarılması istenir. Daha sonra eldeki malzemelerle ortaya çıkan figürün içi grubun ortak kararına uygun bir mevsim seçilerek istedikleri şekilde doldurulur. Çalışma ortamının duvarları posterlerle süslenir.

16- AĞAÇ ÇİZİMİ

Grup üyelerine birer kâğıt verilir ve herkesten kendine bir ağaç çizmesi istenir. Ağaçlarını diledikleri gibi yapabilirler. Herkes tamamladığı zaman resimleri rast gele birbirleri ile (daha az tanıdıkları ile olabilir, yanındaki ile olabilir, karışık olabilir) değiştirmeleri istenir. Ve kendilerine gelen ağacı değerlendirmeleri istenir. Bu etkinlik daha çok bireysel farklılıkları, ilgileri, iletişim engellerini, beğenileri vs. vurgulamak ihtiyacı olduğunda uygulanır. Herkesin aynı ağacı yapamayacağı gibi aynı davranışı da gösteremeyeceği gibi vurgular yapılabilir.

17- İLETİŞİM ENGELLERİ ETKİNLİKLERİ

Konunun iletişim olduğu durumlarda engelleri vurgulamak amaçlı yapılan etkinlikler.

A) Gruptan seçilen bir ya da duruma göre birkaç kişi (isteğe bağlı) dışarı çıkartılır. İçerideki gruptan gönüllü olan birkaç kişiye de iletişim engelleri ile ilgili yönergeler verilerek biraz sonra içeri gelip, onlarla iletişime geçmeye çalışan kişi ya da kişilere bu yönergeler doğrultusunda davranmaları istenir. (örneğin, bir kişiye; sürekli sözlerini kes, diğer bir kişiye, yüzüne bakma, oralı olma, umursama, başka bir kişiye söylediklerini umursama gibi) Etkinlik uygulayıcıların duyguları ve büyük grubun paylaşımları alınarak sonlandırılır. B) İletişim engelleri farklı olarak grup içinden gönüllü olan 4-5 kişinin başına önceden hazırlanan ve üzerinde iletişim engellerinin yer aldığı ifadelerden oluşan kâğıt şapkalarla da yapılabilir. Bu uygulamada büyük grubun önünde orta yerde daire olan gönüllülerden herhangi bir konuda iletişime geçmeleri istenir. Kişilerin başında bulunan ifadeleri kendileri bilmezken diğerleri o kişiye o ifadeye uygun olarak davranır. (örneğin bir kişinin başında beni dinle ve onayla, diğer birinde beni eleştir, diğer birinde bana gülün, bir başkasına beni dinlemeyin ve önemsemeyin bir diğeri benimle zıtlaşın gibi şapkalar olsun.) etkinlik sonunda yine duygular ve büyük grup paylaşımları alınır vurgulamalarla sonlandırılır. C) aynı etkinlik büyük grupla da uygulanabilir. Şöyle ki; grup lideri önceden küçük kâğıtlara yazdığı iletişim engellerini rast gele gruptan birkaç kişiye dağıtır. Ve konusunu sunmaya

devam edeceğini ancak kâğıt dağıttığı kişilerin kendisine kâğıtta yazıldığı şekilde davranmasını ister. Bir süre devam eden uygulama sonunda büyük grupla paylaşım yapılarak kişilerin hangi iletişim engellerini kullandıkları bulunur ve üstüne konuşulur.

18- KULAKTAN KULAĞA OYUNU

Grup lideri yanındakine bir cümle söyler, bu cümlenin kulaktan kulağa zincirleme gitmesi komutu verilir. Grup tamamlandığında cümlenin yüksek sesle söylenmesi istenir. Yüksek sesle ifade edilen cümlenin hangi kanalda, nerede bozulduğu fark edilir. Duygular paylaşılır, çok konuşulan ve birçok kaynaktan bize gelen bilgilerin bazen bir yerlerde bozulabileceği gibi vurgularla iletişim güçlükleri anlatılarak, paylaşımlarla sonlandırılır. Örn: Salime'nin tekir kedisi evden giderken sütü dökmüş.

19- UYKUCU HOROZ

Tüm çocuklar yumurta olup, yere otururlar. Uyum 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 bağırlar. Uykucu horoz arkadaşlarını yakalamaya çalışır.

20- MİKROP

Sayısmacayla seçilen çocuk mikrop olur. Arkadaşlarına dokunarak onlara hastalık bulaştırmaya çalışır. Diğerleri de mikroptan kaçmaya çalışırlar. Hastalık kapın çocuk, hasta rolü yaparak yere oturur. En sona kalan çocuk diğer oyunda mikrop rolünü alır.

21- ÇORAPLAR – AYAKKABILAR

Sınıf iki eşit gruba ayrılır. Oyun alanının bir başına ve bir de sonuna ikiye daire çizilir. Çocuklar çoraplarını çıkarıp ilk daire içine koyarlar. İkinci dairenin içine de ayakkabılarını koyarlar. Yarışma başlayınca çocuklar sırayla ilk önce ilk daireye giderek çoraplarını, ikinci daireye giderek ayakkabılarını doğru bir şekilde giyerek, sıranın arkasına geçer, yerini arkadaşına bırakır. Oyun her çocuk yarışana kadar devam eder. 22-DUDAK OKUMA Çocuklar öğretmeni rahatlıkla görebilecekleri biçimde otururlar. Öğretmen ses çıkarmadan sadece dudaklarını oynatarak bir şeyler söylerken çocuklar da öğretmenin ne söylediğini anlamaya çalışırlar. 23-NE SESİ 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. 24-BÜYÜ-KÜÇÜL Öğretmen "büyü büyü büyü" dedikçe çocuklar bedenleriyle büyürler, "küçül küçül küçül" dedikçe bedenleriyle en küçük hali alırlar.

22- ŞAPKA

Çocuklar halka olurlar. Bir şapka müzik eşliğinde kafadan kafaya dolaşır. Müzik durduğunda şapka kimdeyse bir şarkı söyler.

23- 1, 2, 3, 4, BOM

Çocuklardan 1-10 arası sayıları sayarken**5 ve 10 yerine "bom" demeleri istenir. Her çocuk sayı saymaya teşvik edilir, gerekli durumlarda yardım edilir.

24- KİM 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.

25-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.

26-GÜLME OYUNU

Çocuklar halka olurlar, bir ebe seçilir. Ebe eline bir top alır, topu havaya atar. Top yere düşünceye kadar bütün çocuklar gülerler. Top yere düşünce bütün çocuklar susarlar. Top havadayken gülmeyen, yada top yere düşünce susmayan çocuk, oyun dışı kalır. Bu oyunda topu yukarı atacak çocuk bulunamazsa, ebenin görevini öğretmen üstlenir.

27- ALİ KUTUDA

Bütün çocuklar sıra aralarındaki boşluklarda ayakta dururlar. Öğretmen ; "Ali kutuda." dediği zaman herkes çömelik vaziyet alır. "Ali kutudan çıktı." deyince herkes ayağa kalkar. Öğretmen bu tempo ile giderken bazı komutlarda değişiklik yapar. Bu değişiklikte yanlış yapanlar yerlerine otururlar. En sona kalan sınıfın birincisi olur.

28- SİNCAP VE CEVİZ

ün öğrenciler yerlerinde otururlar. Bir öğrenci sincap olur ve ceviz olarak eline silgiyi alır. Diğer öğrenciler, başlarını sıralarının üzerine koyarlar (Uyuyormuş gibi). Yalnız bir elleri, avuçları açık olarak yandadır. Sincap, cevizle arkadaşlarının arasında dolaşırken, Cevizi (Silgiyi) bir arkadaşının eline bırakır ve yerine oturmak üzere kaçır. Yerine ulaşınca kadar yakalanamazsa kurtulur. Eline ceviz konulan öğrenci sincabı yakalayamazsa kendisi bir sonraki oyun için sincap olur.

29- KİM SAKLADI

Bütün öğrenciler yerlerinde otururlar. Bir öğrenci kara tahtanın önüne getirilir. Diğerlerine arkası dönüktür ve gözlerini kapatır. Diğer bir çocuğu sınıfta bir yere saklar veya dışarı çıkarırlar. Öbür çocuklar da yerlerini değiştirerek karışık otururlar. Bundan sonra tahtada bekleyen öğrenciye "Kim saklandı ?" derler. Gözlerini yuman çocuk arkasını dönerek kimin dışarıya çıktığını veya saklandığını bulmaya çalışır. Bulamazsa ebe değiştirilir ve böylece oyun devam eder.

30-DUDAK HAREKETLERİNDEN ANLAMA OYUNU

Öğretmen bilinmesi kolay olan kelimelerden birini ,'anne,baba,kardeş' gibi veya sınıftaki çocuklardan birinin ismini seçerek dudaklarının hareketi ile ses çıkarmadan söyler.Söylediği kelimeyi bilen öğretmen okur.Oyun devam eder.

31-KOMŞUNDAN MEMNUN MUSUN

Bir halka halinde yere otururlar.Ebe olarak oyuna öğretmen başlar.Bir çocuğa sorar. -Komşundan memnun musun?Çocuk 'hayır' der. Öğretmen 'ya kimden memnun musun?' diye sorar.Halkadaki arkadaşlarından istediği iki çocuğun ismini söyler.Bu sırada iki yanında oturan çocuklarla isimlerini söyleyerek istediği 2 çocuk yer değiştirecek.Bu sırada ebe olan memnun olunmayanlardan birinin yerini kapacağı için açıkta kalan ebe olur.

32- SESLİ MEKTUP

Amaç:Duyduğumuz cümleleri,bozmadan iletebilme becerisinin kazandırılması İşleniş:Öğrenciler,halka biçiminde otururlar.Öğretmen düzgün bir cümle düşünür.Bu cümleyi sağındaki ve solundaki öğrencinin kulağına söyler.Öğrenciler,duydukları bu cümleyi bozmadan yanlarındaki arkadaşlarına aktarırlar.

33- KİMİN DİLİ DAHA HASSAS

Amaç:Yiyecekleri tadından tanıyabilme Araçlar:Göz bağlamak için bir eşarp ve çeşitli yiyecekler İşleniş:Sınıf üç,dört kümeye ayrılır.Oyuncuların gözleri sırasıyla bağlanır.Ağızına bir parça yiyecek verilir,sürülür veya içirilir.Oyuncu tadından ağızındakinin ne olduğunu bilmeye çalışır.Bilirse oyundan çıkar.Bilemezse cezalı kalır.Sonunda,cezalılı üyesi az olan küme,oyunu kazanır.

34-PAZARDA

Amaç:Meyveleri dokunma duyusuyla algılayabilme Araçlar:Mümkün olduğu kadar bolca yemiş,meyve ve gözleri bağlamak için bez İşleniş:Oyuncuların yarısı,gözlerini bağlayarak halka şeklinde otururlar.Diğer yarısı da ,gözleri bağlı arkadaşlarının karşısına geçerek,ayakta dururlar.Öğretmen bir baştan meyveleri verir.Meyveyi alan gözü bağlı oyuncu,elindeki meyvenin ne olduğunu arkadaşına söyler.Yanıdaki gözü bağlı oyuncuya verir.Meyveler bitince ayakta duranlarla oturanlar yer değiştirir.Oyun tekrarlanır.Sonunda bütün meyveleri tanıyabilen oyunu kazanır.

35- BENİMLE GEL

Bütün öğrenciler bir halka üzerinde yüzleri içe dönük olarak dururlar. Bir kişi dairenin dışındadır. Dışarıdaki oyuncu halkanın etrafında koşmaya başlayınca oyun başlar. Koşan oyuncu bir arkadaşının sırtına hafifçe dokunarak " Benimle gel." der. Dairenin etrafında bir kere koşu, arkadaşının yerini almaya çalışır. Vurulan oyuncu, arkadaşı kendi yerine gelinceye kadar dokunmaya çalışır. Bunda başarısız olursa ebe olur ve başka birisini koşturur. Eğer arkadaşına yerine gelmeden önce dokunursa kendi yine yerine geçer. Arkadaşı ikinci defa ebe olur.

36-MENDİL DÜŞÜRME

Bütün öğrenciler el ele tutuşur, yüzleri merkeze dönük olarak halka bir yaparlar. Elinde mendil olan bir oyuncu, halka etrafında koşmaya başlar. Mendili bir arkadaşının arkasına bırakır, koşusuna devam eder. Yakalanmadan arkadaşının yerini almaya çalışır. Arkasına mendil konulan öğrenci, mendilin farkına vardığı anda onu alır ve ebenin arkasından kovalar. Eğer kendi yerine kadar arkadaşına dokunamazsa ebe olur. Oyunu tekrarlar. Eğer arkadaşına dokunmaya muvaffak olursa kendi yerini alır, arkadaşısı ikinci kez ebeliğe devam eder.

37-GÜNAYDIN (BENİMLE GELME)

Öğrenciler bir halka üzerinde, yüzleri merkeze dönük olarak durur. Bir ebe halkanın dışındadır. Halkanın etrafında koşarken hafifçe bir arkadaşına dokunarak, "Benimle gelme." der. İki oyuncu ters istikamette koşarlar. Karşılaştıkları zaman birbirlerini eğilerek selamlarlar ve "Günaydın" derler ve boş kalan yeri kapmak için koşularına devam ederler. Boş yeri kapamayan öğrenci ebe olur ve oyunu tekrarlar.

38- MEYVE SEPETİ

Bir öğrenci sınıfın önünde durur. Diğerleri yerlerinde otururlar ve hepsine 4 çeşit meyve ismi verilir. Öndeki öğrenci " Elmalar " deyince adı elma olanlar ayağa kalkar, yerlerini değiştirir. Bu arada ayaktaki oyuncu kendine bir yer bulmaya çalışır. İkincide başka grup meyve ismini söyler. Bu kez de bu meyveler yer değiştirir. Eğer ebe " Meyve Sepeti " derse her cins meyvenin yerlerini değiştirmesi gerekir.

39- GİYME-ÇIKARMA YARIŞI

Çocuklar iki gruba ayrılır, her gruba birer yelek verilir. Sıra ile gruptakiler yelekleri giyip-çıkarırlar. Turu ilk tamamlayan grup, oyunu kazanır.

40- DUDAK OKUMA

Çocuklar öğretmeni rahatlıkla görebilecekleri biçimde otururlar. Öğretmen ses çıkarmadan sadece dudaklarını oynatarak bir şeyler söylerken çocuklar da öğretmenin ne söylediğini anlamaya çalışırlar.

41- EŞLİ DUYGULAR OYUNU

Eşli oynanacak bir oyundur. Eşler oyun başlamadan belirlenir. Her duygu adına eşli yapılabilecek bir hareket tayin edilir. Örneğin mutluluk deyince eşler bir birine sarılır. Kızgınlık deyince eşler birbirlerine sırtlarını dönerler vs. Müzik eşliğinde dans edilir. Müzik susar ve öğretmen bir duygu adı söyler. Eşler doğru hareketi yapmaya çalışırlar.

42- ALKIŞTAN BUL

Ebe sınıftan çıkarılır. Kalan çocuklar bir eşyayı saklarlar. Ebe içeri çağırılır. Ebe eşyanın bulunduğu yere yaklaşınca çocuklar kuvvetlice; uzaklaşınca hafifçe alkışlarlar. Ebe bu ipucuyla eşyanın yerini bulmaya çalışır.

43- EN SEVDİĞİM MEYVE

Çocuklar yerde halka şeklinde otururlar. Öğretmen bir çocuğun adını söyler ve topu ona atar. Çocuk topu tutar ve en sevdiği meyvenin adını söyler. Başka bir arkadaşına topu atar ve oyun sürer.

44- METEOR ÇARPMASI

Bir çocuk meteor olur. Diğerleri ise ikili gruplar halinde ya da tek başına binaları canlandırır. Meteor, önceden belirlenmiş bir alanda (uzay) serserice bir süre dolaştıktan sonra atmosfere yani binaların olduğu bölüme gelir. Binalara çarpmaya başlar. Meteor binaları yıkmaya çalışırken binalar ise sıkı durup yıkılmamaya çalışırlar. En sona kalan bina diğer oyunda meteor olur.

45- UZAYLI KONUŞMASI

Gönlüllü iki çocuk seçilir. Çocuklar uzaylı rolündedirler. Kendi aralarında uzaylı diliyle saçma sapan konuşurlar. Konuşurlarken kelimelerin anlamları belli değildir ama hayret, kızgınlık, sevinç, hüznü, yorgunluk vs. duyguların vurgularının verilmesi önemlidir.

46- EL-ÇIRPMA

Çocukların isimlerini "el-çırpma" ritmi ile söyleme çalışmaları yapılır. Her çocuğun ismi sıra ile el çırparak söylenir (As-ı... Zü-be-yir gibi).

47- DEVE CÜCE PİRE KENE

Öğretmenin yönergelerine göre deve denildiğinde, ayağa kalkılır. Cüce denildiğinde oturulur. Pire denildiğinde küçücük olunur. Kene denildiğinde zıplanır. Şaşırın oyundan çıkar.

48- SANA KİM VURDU?

Bir ebe seçilir. Ebe yere etrafını görmeyecek şekilde oturur. Diğer çocuklar ebenin çevresini alır. Biri ebenin sırtına hafifçe vurur. Sonra ebe gözlerini açar ve ona kimin vurduğunu tahmin etmeye çalışır.

49- EMİR KOMUTA

Öğretmen ardışık birkaç sözel emir verir. Çocuk, yönergeleri aklında tutup doğru sırayla uygular. (Özen, ayağa kalk, üç kere zıpla, Meltem'i yanağından öp, yerine otur gibi...)

50- ENERJİN VAR MI?

Müzik eşliğinde çocuklar tüm enerjilerini harcamak istermişçesine hareket ederler. Kural bir an bile durmamaktır. En sona kadar dayanabilen çocuk alkışlanır ve günün en enerjik çocuğu seçilir.

51- BÜYÜ-KÜÇÜL

Öğretmen "büyü büyü büyü" dedikçe çocuklar bedenleriyle büyürler, "küçül küçül küçül" dedikçe bedenleriyle en küçük hali alırlar.

52- NESİ VAR?

Ebe bir nesneyi aklından tutar. Çocuklar "nesi var?" dedikçe ebe tuttuğu nesnenin renginden, şeklinden, boyutundan, kullanım şeklinden, kullanım alanından vs. ipucu verir. Çocuklardan hangisi nesneyi bilirse diğer oyunda ebe olur.

53- KANAT ALTINDAN GEÇME

Bir kişi (öğretmen) kartal olur. Sınıfa arkası dönük ve ayakta kollarını kanat çırpar gibi yavaş yavaş hareket ettirir. Çocuklar sırayla kartalın kanatlarına değmeden kanat altından geçmeye çalışırlar. Oyunu zorlaştırmak için kanat çırpma hızlandırılabilir.

54- TREN

Bir kişi lokomotif olur. Sınıf içinde duraklar belirlenir. Çocuklar çeşitli durak yerlerinde beklerler. Tren duraklarda durdukça lokomotifin sonuna eklenirler. iiiiitli.iiiiitli.litililil.litililil.

55- EŞLİ GÜLMEME

Sınıf, ikiye bölünür. Eşler yüz yüze gözlerini birbirlerinden ayırmadan bakarlar. Amaç hiç gülmeden en sona kalabilmektir. Gülen çiftler oyundan çıkarlar.

56- SALLANAN EVLER (deprem)

İki çocuk el ele tutuşarak ayakta dururlar bir çocuk da el ele tutuşan çocukların kollarının üzerine bina rolünde oturur. Bu şekilde üçlü gruplar oluştururlar. Deprem oluyor dendiğinde ayaktaki taşıyan çocuklar, hareket etmeye çalışırlar. Amaç oturan çocuğu düşürmeden oyunun sonuna kadar dayanmaktır. En sona kalan çocuk birinci olur, alkışlanır.

57-BİLGİSAYAR

Oyuna başlamadan beden üzerinde uygulanabilecek etkilere karşılık verilecek tepkiler tayin edilir. Örneğin burna dokunulduğunda bilgisayar açılır, parmaklara dokunularak yazı yazılır, kulaklara dokunularak hoparlörün sesi açılır, ayak hareketleriyle yazıcı çalıştırılır gibi... Çocuklar ikili gruplara ayrılırlar. Biri bilgisayar rolündedir, diğeri kullanıcı olur. Kullanıcının etkilerine göre bilgisayar olan çocuk tepki verir.

58- TELEVİZYONCULUK

Çocuklara televizyonda gördükleri haber anlatan, program sunan kişilerin kim oldukları sorulur. Sonra çocuklar ikili eş yapılarak, biri spiker diğeri kameraman olur. Çocuklardan biri bir olayı anlatırken, diğeri onu çeker. Çocuklara kamera olarak kullanmaları için WC kâğıdı rulosu, oyuncak kamera, ilaç kutuları vb. verilebilir.

59- TOP TUTMA

Çocuklar sınıf içinde dağınık ve ayakta yerleşirler. Orta boy bir top elden ele isim söylenerek atılır. Topu düşüren oyundan çıkar.

60- ÖRDEK NEREDE?

Bir ebe seçilir. Gözleri bağlanır. Diğer çocuklar kazdır ve yerde otururlar. Yerde oturanlardan biri ördektir ve diğerleri “tıss tıss” diye ses çıkarırken, ördek “vak vak” diye ses çıkarır. Ebe gözleri bağlı şekilde ördeği karışık sesler arasından bulmaya çalışır. Ayrıca hangi arkadaşı olduğunu da tahmin etmesi gerekir.

61- BASKET

Öğretmen çocukların sıraya geçmelerine rehberlik eder ve sıranın 1-2 m. uzağına bir sepet yerleştirir. Sıranın önündeki çocuğa bir top verir ve bu topu sepete atmasını ister, daha sonra sıranın arkasına geçmesini söyler. Tüm çocuklar topu sıra ile sepete atarlar. Başarılı olanlar alkışlanır. Başaramayanlara diğer turda başarılı olabilecekleri belirtilir. Oyun çocukların istekleri doğrultusunda 2-3 tur oynanabilir. Daha sonra çocuklar otururlar.

62- TOP YAKALAMA

Hep birlikte elele tutuşarak halka olunur. Öğretmen elindeki topu halkanın ortasına geçerek, bir çocuğa atar. Tapu yakalayan çocuk, bir diğerine atar. Amaç topu yere düşürmeden, tüm çocukların yakalamasını sağlamaktır. Çocukların ilgi süresine göre oyun devam eder.

63- İP ÜZERİNDEN ATLAMA

Oyunda çocuklar sıra olurlar. İki sandalye arasında gerili olan ipten, koşarak atlarlar.İpin seviyesi alçaltılıp yükseltilerek, oyun zenginleştirilir.

64- KÖR YOLCU EVİNİ BUL

Çocuklara “Kör Yolcu Evini Bul” oyunu anlatılır, örnek bir oyunla gösterilir. Bu oyunda nelerin tehlikeli olabileceği sorusu yöneltilecek, verdikleri cevaplar dinlenir. Bu tehlikelere dikkat ederek, oyunun oynanacağı anlatılır. Sayışma ile seçilen iki çocuğun gözleri eşarp ile bağlanır. Masalarla bir alan belirlenir ve ortada duran sandalyeyi bulup oturmaları istenir. Sandalyeyi bulup, oturan çocuk oyunu kazanır. Diğer çocukların da oynaması ile oyun sona erer.

65- DOKUNARAK BİL

Öğretmen önceden içi, görünmeyen bir torbaya çeşitli nesneler koyar (makas, fincan, kaşık, kalem, silgi, bebek vs.)Çocuklar sıra ile gelip, elini torbaya sokar ve bir nesne alır. Görmeden, dokunarak nesneyi tahmin etmeye çalışır. Oyun bitiminde nesneler çocuklar tarafından yerlerine kaldırılır.

66- YATTI-KALKTI

Yattı-Kalktı oyunu için çocuklardan masalara geçmeleri istenir. Oyunun oynanış biçimi gösterilerek açıklanır. Ebe önce kendini adını söyler “Deniz yattı-kalktı Başak” daha sonra yanındaki arkadaşının adını söyler. Bu sırada yatma-kalkma hareketi olarak başını masaya koyup, kaldırır. Oyun bütün çocukların katılımıyla sona erer.

67- CÜMLE TAMAMLAMA

“Cümle tamamlama” oyunu için sandalyelere oturulur. Öğretmen cümleyi başlatır. Cümlelerin sonunu çocukların diledikleri şekilde tamamlayabilecekleri belirtilir. (Kırmızı bayrağı çok....., Atatürk düşmanları....Atatürk çalışmayı.....vb. gibi).

68- 1, 2, 3, 4, BOM!

Çocuklardan 1-10 arası sayıları sayarken 5 ve 10 yerine “bom” demeleri istenir. Her çocuk sayı saymaya teşvik edilir, gerekli durumlarda yardım edilir.

69- ZIP-ZIP OYUNU

“Zip-Zip” oyununda çocuklar tefin ritmine göre “hızlı-yavaş” ziplamalar yaparlar.

70- KULAKTAN KULAĞA

“Kulaktan Kulağa” oyunu için geniş bir daire oluşturulur. Çocuklardan birinin kulağına (büyük elma-küçük elma soğuk su-sıcak su vb.) cümleler söylenir. Cümlelerin değişmeden kulaktan kulağa söylenmesi istenirken, zıt kavramlara değinilmiş olur. Sondaki çocuk, cümleyi yüksek sesle söyler. Cümle değişmemişse oyun başarıyla tamamlanmış sayılır. Değişmiş ise, geriye doğru her çocuk cümleyi tekrar söyler. Hatanın kimden kaynaklandığı bulunmaya çalışılır

71- BU NE, BU KİM?

Sıra ile çocuklara bir nesne verilir ya da resim gösterilir. Arkadaşlarına bunu göstermeden ne işe yaradığını....vs. anlatmaya çalışır. Diğer çocuklar, anlatılanlar doğrultusunda nesneyi tahmin etmeye çalışırlar.

72- KÖR YOLCU EVİNİ BUL

Çocuklar ikili eş yapılır, eşlerin gözleri eşarp ile bağlanır. Diğer çocuklar geniş bir halka oluşturarak, gözleri kapalı olan arkadaşlarını tehlikelerden korumaya çalışırlar. Halka içine bir sandalye konulur ve gözleri kapalı olan eşler ellerini kullanarak, sandalyeyi bulmaya çalışırlar. Sandalyeyi ilk bulup, oturan oyunu kazanır. Oyuna diğer eşlerle devam edilir. Oyun sonunda çocuklara gözleri kapalı iken neler hissettikleri sorularak, onların duygu ve düşünceleri dinlenir.

73- ELMA YEME

İki elmaya ip bağlanır. Çocuklar sıra ile elmalara gelip, ellerini kullanmadan (eller arkada durma) ısırma çalışır. Başarılı olanlar alkışlanır. Bu oyunun sonunda da çocukların duygu ve düşüncelerine yer verilerek, oyun sırasındaki yaşadıkları problemleri anlatmaları istenir

74-BEN KİMİM?

Önce öğretmen aile bireylerinden birini taklit eder. Çocuklara “Ben Kimim?” diye sorar. Doğru tahmin eden, taklit yapma hakkını kazanır. O da birini (bebek, dede, nine, anne, baba vb.) taklit eder.

75- ZEHİRLİ EŞYA

“Zehirli Eşya” oyunu için halka olunup, halıya oturulur. Müzik eşliğinde bir oyuncak, elden ele dolaştırılır. Müzik kesilince, oyuncak kimin elinde kalırsa, oyundan çıkar. Bu şekilde oyun devam eder, en son kalan oyunu kazanır.

76- KABAK OYUNU

“Kabak” oyunu için her çocuk her biri bir sayı alır. Öğretmen oyunu başlatır. “Ölsün, olsun üç kabak olsun” der. Bu sayıyı seçen çocuk “üç kabak olmasın, altı kabak olsun der.” Altı sayısını seçen çocuk, bir arkadaşının sayısını söyleyerek oyunu devam ettirir.

77- KİM BU SAAT?

Çocuklar yerde dağınık otururlar. Bir kişi ebe olur ve gözleri bağlanır. Yerde oturanlardan biri saat olur ve özgün şekilde saat sesi çıkarır. Ebe sesi takip ederek saatin yerini ve kim olduğunu bulmaya çalışır.

78- DOKUN-BİL OYUNU

“Dokun Bil” oyunu için bir ebe seçilir gözleri bağlanır. öğretmen sınıftaki arkadaşlarından birini ebenin yanına getiri, ebe gelen arkadaşının yüzüne dokunarak kim olduğunu tahmin etmeye çalışır.. üç hakkı vardır bulursa alkışlanır...

79- TERSİNE TEBBET

Çocuklar ikiye eş olup, sınıfın değişik yerlerinde, ayakta dururlar. Çiftlerden biri ne yaparsa, karşısındaki çocuk onun tersi hareketlerle taklit eder. Örnek; Sağ kulağını tutmuşsa, diğeri sol kulağını tutar. Sol ayağını kaldırmışsa, sağ ayağını kaldırır. Sola dönmüşse, sağa döner Mutlu ise, mutsuz durur Gülüyorsa, ağlarmış gibi yapar vb. Çiftler bu şekilde sınıf içinde gezinebilirler. Bir süre sonra roller değiştirilir. Yanılan oyunu izler.

80- KARDAN ADAM VE GÜNEŞ

“Kardan Adam ve Güneş” oyunu için, sayıma ile çocuklar arasından bir güneş seçilir. Diğer çocuklar kar, kardan adam, kartopu, buz vb. olurlar. Aldıkları rolün gerektirdiği şekilde, sınıf içinde dağılarak dururlar. Güneş çocukların arasında dolaşır. İsteddiği çocuklara dokunur. Dokunulan çocuk, yavaş yavaş erimeyi hareketler yoluyla canlandırır (Gevşer, yere yığılır, su olur, akar vb.)

81- FIRTINA-DOLU-KAR

“Fırtına-Dolu-Kar” oyunu, öğretmenin verdiği yönergeler ile oynanır. Çocuklar ayakta yan yana dururlar. “Fırtına” denilince eller havada yanlara sallanarak vuu... sesleri çıkarılır; “dolu” denilince çocuklar ellerini göğüslerine vurarak ses çıkarılır; “kar” denilince hiç ses çıkarmadan parmaklarını sallayarak, karların hareketini canlandırır. Yanılan oyundan çıkar ve arkadaşlarını izler.

82- KOMŞUNDAN/ARKADAŞINDAN MEMNUN MUSUN?

Çocuklar sınıfın içinde dağınık olarak yerleşirler. Ebe istediği arkadaşına “Komşundan memnun musun?” diye sorar. “Evet” yanıtı alırsa başka bir arkadaşına gider, tekrar sorar Çocuk da

“hayır” diye cevap verir. Ebe” ya kimden memnunsun?” diye sorar. Çocuk iki yanındaki arkadaşı dışında, başka iki arkadaşının adını söyler. Bu çocuklar yer değiştirirken, ebe onların yerini kapmaya çalışır. Açıkta kalan ebe olur, oyun devam eder.

83- KURT İLE ÇİFTÇİ

Orta alanda halka olunur. Bir çocuk halkanın içinde (kurt); biri dışındadır(çiftçi). Çiftçi “Tarlamda kim var?” der. Kurt, “ben varım” der. Çiftçi “geliyorum o zaman!” der ve kurdu yakalamaya çalışır. Halkadaki çocuklar kurda yardımcı olurken, çiftçiye engel olmaya çalışırlar.

84- BENİMLE GEL

Yağ satarım gibi bir şey! Bütün öğrenciler bir halka üzerinde yüzleri içe dönük olarak dururlar. Bir kişi dairenin dışındadır. Dışarıdaki oyuncu halkanın etrafında koşmaya başlayınca oyun başlar. Koşan oyuncu bir arkadaşının sırtına hafifçe dokunarak " Benimle gel." der. Dairenin etrafında bir kere koşu, arkadaşının yerini almaya çalışır. Vurulan oyuncu, arkadaşı kendi yerine gelinceye kadar dokunmaya çalışır. Bunda başarısız olursa ebe olur ve başka birisini koşturur. Eğer arkadaşına yerine gelmeden önce dokunursa kendi yine yerine geçer. Arkadaşı ikinci defa ebe olur.

85- GÜNAYDIN (BENİMLE GELME)

Öğrenciler bir halka üzerinde, yüzleri merkeze dönük olarak durur. Bir ebe halkanın dışındadır. Halkanın etrafında koşarken hafifçe bir arkadaşına dokunarak, "Benimle gelme." der. İki oyuncu ters istikamette koşarlar. Karşılaştıkları zaman birbirlerini eğilerek selamlarlar ve "Günaydın" derler ve boş kalan yeri kapmak için koşularına devam ederler. Boş yeri kapamayan öğrenci ebe olur ve oyunu tekrarlar.

86- KURT BABA

Çocuklar halka olurlar. Bir kişi kurt babadır ve halkanın ortasında çömelik vaziyette oturur. Çocuklar şarkıyı söyleyerek halkada dönerler: *“Ormanda dolaşırken, Kurt Baba'ya rastladım ben Kurt baba Kurt baba ne yapıyorsun?”* Kurt baba bir eylem yanıtı verir. Üçüncü kez sorulduğunda *“sizi yiyeceğim!”* der ve çocukları kovalamaya başlar. Yakalanan Kurt baba olur. Oyun bu şekilde sürer.

87- ŞİŞE ÇEVİRMECE

Yerde halka olunur. Bir şişe dairenin ortasına konur ve döndürülür. Şişe kime doğru durursa o öğrenci, bir bilmece, şiir, şarkı vs. söyler ve şişeyi çevirmeye hak kazanır

88- DOKUNMA OYUNU

Bu oyun kolaydan güce doğru üç aşamada oynanmalıdır. Çocuklar, her üç aşamada da, tere yada iskemlelere, yarım ay biçiminde oturtulurlar.

- Öğretmenin göstermesiyle Öğretmen, elini kendi başına koyar, çocuklara "başına dokun" der, çocuklar, öğretmene öykünürler, ellerini kendi başlarına dokundururlar. Aynı oyun "eline dokun", "dizine dokun", "kulağına dokun"...vb. sözlerle sürdürülür.
- Öğretmen göstermeden Dokunma oyunu bu kez, öğretmenin söylediği yerlere kendisi dokunmadan oynanır. Öğretmen buyruk verir, çocuklar yaparlar.
- Şaşırtma yapılarak Çocuklar, öğretmenin "dokun" dediği yerleri iyice öğrendikten sonra, aynı oyun, bu kez de şaşırtmacalı olarak oynanır.

Öğretmen, kimi kez söylediği yere dokunur ; kimi kez de başka yere dokunur. Örneğin; kendisi," kendi koluna dokunurken, çocuklara "başına dokun" der. Çocuklar (öğretmenin kendi koluna dokunarak yaptığı şaşırtmacaya kanmadan) kendi başlarına dokunabilmelidirler. Doğal ki, bütün çocuklar doğru yere şaşırtmadan dokunmayı yapabilirler. Kimi doğru, kimi yanlış yapabilir. Bu durumda ise gülüşmeler olur, neşeli bir ortam oluşur. Oyuna başka başka zamanlarda, çocuklar şaşırtmadan yapınca kadar yinelenebilir.

89- DÖRTLÜ DOKUNMA OYUNU

Dörtlü dokunma oyunu."başımız-omzumuz-dizimiz-ayağımız" sözleri söylenerek ve söylenen yerlere dokunularak oynanır. Oynayış sırasında devinimler gitgide hızlandırılabilir. Bu hızlandırma sırasında çocukların soluk almaları güçleşeceğinden, sözcükleri söylememeleri istenir, bunun yerine öğretmen söyler, çocuklar yapar. Bu uygulama biçimiyle oyun, aynı zamanda, kolay beden eğitimi işlevi de görür.

90- RENGİ NEDİR OYUNU

Bu oyun çocuklara renkler öğretildikten sonra oynanır. Renkleri pekiştirme, dikkati arttırma oyunudur. Öğretmen, küme halindeki çocuklara, üstlerindeki giysilerin, duvarların, kitap kaplarının, blokları, araç-gereç ve oyuncakların vb. renklerini sorar, çocuklar söylerler. Bunlar içinden, özellikle 4-5 nesnenin rengine dikkat çeker. Daha sonra çocuklar bir ebe seçerler. Ebe yumulur, Öğretmen ebeye, "Ali'nin kazağının rengi nedir ?" diye sorar. Ebe bilirse ebelikten kurtulur, alkışlanır. Bilinen çocuk ebe olur. Ebelik bilinceye kadar devam sürer. "Rengi nedir ?" sorusunu, öğretmen yerine herhangi bir çocuk da sorabilir. Ebe değiştikçe, soran çocuk da değişebilir. Soran çocuk da ebe gibi seçimle belirlenebilir.

103-TATMADAN BUL OYUNU

Öğretmen çocuklara, bir yiyeceğin tadını ve özelliklerini söyler. Bunun adını bulmalarını ister. Bulan çocuk alkışlanır. Bu oyun, çocukların tanıdıkları çeşitli yiyecekler tanımlanarak da oynanır.

Örneğin: "Sarı kabuklu, sulu, çekirdekli, tadı ekşi, çaya, çorbaya, salataya sıkılır; bunun adı nedir ?" diye sorulur. "Limon" olduğunu bilen çocuklar alkışlanır.

91- GEZEN YÜZÜK

Uzun bir ipe bir yüzük geçirilir. İpin iki ucu birleştirilerek düğümlenir. Bir ebe seçilir. Çocuklar iki elleriyle ipi dışarıdan tutarak, ip çevresinde bir halka oluştururlar. Çocukların elleri ip üzerinde birbirine daha yakın durur. Oyun başladığı zaman, ebe ortada durur; ipe geçirilmiş yüzük, bir çocuğun, ipi tutan eli altında saklanır. Halkadaki çocuklar, bu yüzüğü ebeye göstermeden birbirlerine aktarırlar. Çoğu kez de, ebeyi şaşırtmak için, aktarır gibi yaparlar. Bu arada (yüzük yüzük nerdesin, acep hangi eldesin) sözlerini söylerler. Ebe yüzüğün kimde olduğunu bulmaya çalışır. Bulabildiğini sandığı an "Durun !" der. Çocuklar dururlar. Ebe yüzüğün kendisinde olduğunu umduğu üç arkadaşına, ellerini açmalarını söyler; (önce birine, bulamazsa ikincisine, onda da bulamazsa üçüncüsüne "elini aç" demek hakkı vardır.) yüzüğü bulursa, ebeliği biter; yüzüğü bulduran çocuk ebe olur. Bu oyun yere oturularak da oynanabilir.

92-BÜLBÜL KAFESTE

Çocuklar el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Bu halka bülbül kafesi olur. Öğretmen, çocuklar arasından iki üç "bülbül" seçer. Bülbüller kafes içinde dolaşırlar. Oyun sırasında, halkadaki çocuklar,"bülbül kafeste" sözlerini yineleyerek ve ellerini (halkayı bırakarak) çırpırmaya başlarlar. Bu sırada bülbüller halkadan çıkmaya çalışırlar. Halkadaki çocuklar, bülbülleri kafesten dışarı çıkarmamak için (bülbül nereden çıkmak istiyorsa oradaki çocuklar) hemen birbirlerinin ellerini tutarlar, kafesin açık yerini kapatırlar. Kafesten (arkadaşlarının kolları, bacakları arasından) kaçabilen bülbüller oyunu kazanmış olurlar.

93- HACİYATMAZ

Çocuklar üçer kişilik kümelere ayrılırlar. Her kümede iki çocuk yüz yüze ve karşılıklı durur; üçüncü çocuk ise bu iki çocuğun arasında (iki arkadaşının birini sağına, ötekini soluna alacak şekilde, dimdik ve kaskatı)durur. Ortadaki çocuğa iki çocuktan biri, Hacıyatmaz'ı ötekine, öteki de birinci çocuğa doğru, omuzlarından iter. Yandaki çocuklar, Hacıyatmaz'ı düşürmemeye özen gösterirler. Oyunun yinelenmesinde, ortadaki çocuk yana geçer. Üç çocuk da Hacıyatmaz olduktan sonra oyun biter.

94- ZIPÇIKTI ÇİÇEK AÇTI

Çocuklar halka biçiminde çömelirler. Oturan çocuklar, " zipçikti çiçek açtı" denilince, hızla ayağa kalkar, kollarını yana açar ve yine çömelirler. Öğretmen bunun tersini de söyler: " zipçikti çiçek açmadı" diyebilir. Bu durumda çocuklar çömelir durumlarını bozmayacaklardır." Zipçikti çiçek açtı" denilince çömelir kalan ya da "zipçikti çiçek açmadı" denilince ayağa kalkan çocuk, yanmış olur; oyun dışı kalır.

95- ACI-TATLI OYUNU

Çocuklar sıra biçiminde yan yana dizilirler. Öğretmen karşılıklarına geçer, acı, ekşi, tatlı vb. tat bildiren sözcükleri söyler. Acı denilince, çocuklar hep birlikte, ağızlarını açıp elleriyle ağızlarını yelpazeleyerek, ağızlarının acıdan yandığını belirtmeye çalışırlar. Ekşi denilince, yüzlerini buruşturup ekşi yemişler gibi mimikler yaparlar. Tatlı denilince, tatlı yemiş gibi damak şaklatıp gülümserler.

96- KARŞITINI BUL

Öğretmen, "ben size bir sözcük söyleyeceğim, siz de o sözcüğün taşıdığı anlamın karşıtı anlam taşıyan bir sözcük bulup söyleyeceksiniz" der. Örneğin ; büyük-küçük, şişman-zayıf, beyaz-siyah, uzun-kısa, kalın-ince vb. öğretmen söyler, çocuklar yanıtlar.

97- YATTI KALKTI OYUNU

Her çocuğa bir ad konur. Bu ad bildikleri sebze, meyve ya da çiçek adı olabilir. Çocuklar kendi adlarını da isterlerse seçebilirler. Oyunun oynanışı şöyle olur: Örneğin adı "lahana" olan çocuk önce arkadaşlarından hangisinin adını söyleyeceğini düşünür ve onun adını söyleyerek oyuna başlar. "-Lahana, yattı kalktı biber." Derken yatar kalkar. Hemen ardından adı biber olan çocuk aynı sözleri bir başka arkadaşının adını söyleyerek yineler. "-Biber, yattı kalktı domates" Oyun böylece devam eder. Şaşıran çocuk yanmış olur, oyun dışı kalır.

98-BUM OYUNU

Çocuklar halka biçiminde otururlar. Öğretmen "çocuklar, şimdi Bum oyunu oynayacağız. Aliden başlayarak her çocuk bir sayı söyleyecek" der. Örnek verir. Ali bir diyecek, Ayşe iki, Murat üç, Elif dört, Erol beş diyecek; altıncı sırada oturan Aysun da "Bum" diyecek. Aysun'dan sonra yine birden başlanacak, altıncı çocuk "bum" diyecek gibi bir açıklama yapar ve oyun istenildiği kadar sürdürülür. Çocukların öğrendikleri her sayıdan sonra "bum" denilerek bu oyun oynanabileceği gibi, daha büyük sınıflarda sayıların katlarına gelince de "bum" denilerek oynanabilir. Örneğin ; bir-iki-BUM-dört-beş-BUM-yedi-sekiz-BUM-on-onbir-BUM gibi.Çocuklar BUM sözcüğünü topluca da söyleyebilir.

99- 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.

ZIP ZİLDİR OYUNU

Çocuklar yerlerinde otururlarken öğretmen veya ebe oyunu yönetir. "Zıldır" denildiğinde çocuklar başlarını öne eğerek, "Zip" denildiğinde yukarı kaldırır. Yöneten, çocukları şaşırtmak için bir sözcüğü birkaç kez yenileyebilir. Şaşıran çocuk oyundan çıkar.

101- GÜLME OYUNU

Çocuklar halka olurlar, bir ebe seçilir. Ebe eline bir top alır, topu havaya atar. Top yere düşünceye kadar bütün çocuklar gülerler. Top yere düşüncüye bütün çocuklar susarlar. Top havadayken gülmeyen, yada top yere düşüncüye susmayan çocuk, oyun dışı kalır. Bu oyunda topu yukarı atacak çocuk bulunamazsa, ebeğin görevini öğretmen üstlenir.

102- MISIR PATLATMA

Çocuklar halka olur, çömelirler. Öğretmen ortada şu konuşmayı yapan Çocuklar, sizinle mısır patlatacağız. Hepinizin ellerinde birer elek var. İçindeki mısırları önce ateşte ısıtalım, der.Çocuklar ateşte mısır patlatıyormuş gibi, kollarını sağa sola sallamaya başlarlar. Bu sırada öğretmen : - Patt.. deyince, bütün çocuklar yerinden sıçrar ve yine eski durumunu alır. Öğretmenin mısır patlatmasına çocuklar da böylece katılmış olur. Ancak öğretmen "patt" demeden, hiç bir oyuncu mısırlarını patlatmaz. Böyle yapan olursa, komik cezalarla oyun daha zevkli hale getirilebilir.

103- ÖT KUŞUM ÖT

Çocuklar arasından bir ebe seçilir. Gözleri bağlanır. Arkadaşlarından birisi sessizce yanına yaklaşır. Öğretmen ; Arkadaşını tanıyabilecek misin ? diye sorar. Ebe, karşısındakinin yüzünü, saçlarını eliyle yoklar, tanıyamazsa ; Öt kuşum öt... der. Arkadaşı da, sesini değiştirerek kuş gibi ötme öykünmesi yapar. Ebe yine tanıyamazsa, başka bir oyuncu çağrılır, ebe ona da "öt kuşum öt" der. Tanırsa, ebelikten kurtulur, tanıyamazsa, ebeliği sürer. Tanınan çocuk ebe olur. Oyun böylece sürer

104- HOROZ DÖVÜŞÜ

Çocuklar iki kümeye ayrılır. Kümeler karşılıklı iki sıra haline getirilir. Çocuklar, ayak burunları üzerinde çömelirler. İki ellerinin avuçlarını, arkadaşlarının yüzü hizasında açarlar. Oyun başladığında, her çocuk, karşısındaki çocuğun elleri içine kendi avuçlarıyla vurmaya çalışır. Amaç, karşısındakinin dengesini bozmak, onu yere oturmaya yada ellerini yere değıdirmeye zorlamaktır. Bu oyun sırasında, karşıdaki çocuğun omzuna, göğsüne, dizlerine, başına vurulmaz, yalnız avuç içlerine vurulur. Ayağı kalkmadan sağa sola sıçranabilir. Yere oturup düşen, ellerini yere değıdiren, dayanan oyunu yitirmiş sayılır. Yananlar bir kıyıya çekilir. Oyun bitince sayılır, hangi kümede yanmış çocuk çok olursa, o küme oyunu yitirmiş olur.

105- EN GÜZEL HEYKEL

Müzik eşliğinde çocuklar dans ederler. Müzik durunca herkes değışik biçimlerde heykel olurlar. Ebe en güzel heykeli seçer.

106- BONCUK TOPLAMA

"Boncuk Toplama" oyunu için, sınıftaki çocuklar üçerli gruplara ayrılır. Gruptaki çocuklara renkleri kırmızı, sarı ve mavi olan birer bardak verilir. Halı üzerine büyükçe bir daire çizilerek, içine kırmızı, sarı, mavi boncuklar, karışık olarak dökülür. Gruptakiler bardaklarının rengindeki boncukları, tek tek hızla toplayıp, dökmeden gelerek, belirlenen kavanoza boşaltırlar. İlk tamamlayan oyunu kazanır. Oyun diğer grupların da aynı şekilde oynamasıyla sona erer.

107- KARTAL VE GÜVERCİNLER

Bir ebe seçilir, bu kartal olur. Öteki çocuklar iki kümeye ayrılırlar; bunlar da güvercin olur. Oyun alanına iki yuvarlak çizilir. Bunlar arasında 4-6 metre mesafe bulunur. Bu yuvarlaklar güvercin yuvası olur. İki küme güvercininden bir küme bir yuvada, öteki küme de öteki yuvada durur. Kartal ortada bekler. Oyun kartalın işaretiyle başlar. Güvercinler yuvadan yuvaya geçerek yer değıştirirler. (bu geçiş, güvercin uçuşuna öykünülerek yapılır.) Güvercinler yer değıştirirlerken kartal da onları kapmaya çalışır. Kartalın elini dokunduğu çocuk kartala yakalanmış olur, oyundan çıkar. Oyun yeni bir ebe seçilerek yinelenir. Kartallardan hangisi daha çok güvercin yakalamışsa, o birinci olur; alkışlanır.

108- ESİR ALMA VE VERME

Oyuncular karşılıklı iki sıra olur. Aralarında 7-8 metre mesafe vardır. Her sıra sağdan numara sayar. A sıranın bir numarası karşıya gider. O sıranın önünden geçerken bir kişinin herhangi bir yerine dokunur ve yakalanmadan kendi sırasına doğru kaçar. Kendisine dokunulan oyuncu bunu öbür sıranın hizasına kadar kovalamaya başlar. Eğer oyuncuyu yakalarsa, yakalanan oyuncu B sırasına esir olarak gider, o sıranın en sonuna eklenir. Dokunulmadan kaçarsa B sırasındaki kovalayan oyuncu esir olur ve A sırasının en sonuna eklenir. Belli bir süre sonra hangi sıra daha fazla ise o taraf oyunu kazanır.

109- ÇEKMECE OYUNU

Sınıf iki gruba ayrılır. Gruplar derin kolda tek sıra olup karşı karşıya dururlar. Herkes önündeki arkadaşının beline sarılır. Grup başlarının arasında bir sınır çizgisi vardır ve birbirini çeken iki gruptan hangi taraftaki çocuk çizgiyi aşp diğer grubun alanına geçerse o gruba dâhil olur.

110- KİM GÜÇLÜ

Alanın ortasına bir düz çizgi çizilir. Her çocuk bir eş seçer. Eşlerden biri çizginin bir yanında durur. Her çocuk sağ ayağını çizgiye koyar, iki çocuğun sağ ayaklarının burunları birbiriyle karşılıklı durmuş olur; sol ayaklar geride tutulur. Çocuklar, karşılıklı olarak el ele tutar, birbirlerini kendi taraflarına çekmeye çalışırlar. Çekilen, yani çizgiyi geçen çocuk, oyunu yitirmiş sayılır, oyun istenildiği kadar yinelenebilir. Bu oyun, bir çizgi üzerinde çekişmeli yapıldığı gibi, çizgi olmaksızın, iki çocuğun bir eksen çevresinde dönerek çekişmesi biçiminde de yapılabilir.

111- İMDAT YARIŞI

Alana uzun ve düz bir çizgi çizilir. Çizginin 8-10 metre karşısında ve çizgiye eşit uzaklıkta, birbirine bitişik iki kale yapılır.

Çocuklar iki eşit kümeye ayrılır. Her küme kendine bir ad takar; kendi içinden, sayışarak bir kaptan seçer. Çocukların tümü, çizgiye sağ ayaklarını basarak, koşmaya hazır biçimde ve yan yana dururlar. İki küme arasında bir metre kadar açıklık bırakılır.

Her kaptan, kendi kümesinin karşısındaki kale içinde durur. Öğretmenin yada bir çocuğun "başla" komutuyla oyun başlar. Her kaptan koşarak kendi kümesine gider, sıranın başındaki çocuğun elinden tutar; birlikte kaleye doğru koşarlar. Kaleye gelince, kaptan kalede kalır, onunla birlikte gelen çocuk kaptan olur. Yeni kaptan da önceki gibi, geri döner, yine sıranın başındaki bir çocuğun elinden tutar, birlikte koşarak kaleye gelirler. Bu kez yeni gelen çocuk kaptan olur. Oyun, kesintisiz olarak, kümedeki çocukların tümü kaleye getirilinceye kadar böylece sürer.

Hangi küme kaleye önce gelirse, o küme oyunu kazanmış olur. Oyun süresince, kümedeki çocuklar kaptanlarına "imdat, imdat" diye bağışırlar.

111- SEKEREK YER KAPMACA

Sayışarak bir ebe seçilir. Çocuklar geniş bir halka oluşturacak biçimde dururlar. Her çocuğun ayakları çevresine bir halka çizilir. Ebe ortada durur. Halkada bulunan çocuklar, birbirleriyle işaretleyerek yer değiştirirler. Yer değiştirmek için gidişler tek ayakla ve seke seke yapılır. Ebe de en ortada, çizilmiş olan kendi yuvarlağı içindedir. İki çocuk yer değiştirmek için seke seke giderlerken, ebe de onlardan birinin yerini kapmak için seke seke boş daireye doğru gider. Kimin yeri kapılırsa o ebe olur, ebe kurtulur. Oyun böylece sürer.

112- AĞAÇLARDAKİ SİNCAPLAR

Bütün çocuklar 7-8 kişilik gruplara ayrılırlar. Her grup el ele tutarak bir daire yapar. Bir kişi ortada bulunur. Birisi de ebe olarak dışarıdadır. Daireyi oluşturan çocuklar bir ağacı temsil eder. Dairenin ortasındaki öğrenciler sincaplardır. Ebe olan öğrenci de sincaptır. Öğretmenin düdüğü ile sincaplar, kendi dairesinden çıkar ve başka daireye giderler. Bu sırada ebe olan sincap da kendisine bir ağaç bulur. Dışarıda kalan ebe sincap olur. (Öğretmen bütün çocuklara sincap olma olanağı vermelidir.)

113- ÇÖMELİK EL SENDE

Öğrenciler bahçeye dağılırlar. Bir kişi ebe olur. Öğretmen düdük çalınca ebe hariç diğer çocuklar leylek gibi tek ayakları üzerinde dururlar. Ebe dokunmak üzere leyleklere yaklaşır. Leylekler bir ayakla sekerek kaçarlara. Kime dokunursa o çömelir. En son kalan leylek, ebe olur.

114- KOYUNLAR VE KÖPEKLER :

Öğretmen bütün kahverengi ayakkabılılar koyundur der. Diğerleri de köpek olurlar. Bundan sonra öğretmen ; "Kaçın koyunlar" der ve koyunlar kaçmaya başlar. Bir kaç saniye sonra köpeklere " Yakalayın koyunları " denilir. Köpekler koyunların arkasından gider ve onları yakalayıp geri gelirler.

115- SIKI SIKI SARILALIM :

Bütün öğrenciler dağınık olarak bahçede 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.)

116- TOP ATMA :

Öğrenciler yüzleri ortaya dönük, bir halka üzerinde yer alırlar. Ortada, elinde voleybol topu ile bir çocuk bulunur. Oyun başlayınca ortada bulunan oyuncu halka üzerindeki topu iki elle, tek elle veya voleyboldaki gibi vuruşlara yaparak atar. Yandaki oyuncular da aynı şekilde topu oradaki oyuncuya atmaya çalışırlar. Öğretmen bir süre sonra ortadaki oyuncuyu değiştirir.

117- BAHÇEDEKİ MİDİLLİ :

Çocuklar el ele tutarak, bir halka yaparlar. Yüzler ortaya dönüktür. Midilli olan çocuk ortadadır. Dairedeki çocuklar ; " Midilli, sen bahçemize nasıl girdin ?" Midilli ; " İçeriye atladım." Dairedeki çocuklar ; "Nasıl çıkacaksın ?" Midilli ; " İşte böyle." Dedikten sonra Midilli, halkadakilerin kolları altından çeşitli denemeler yaparak halka dışına çıkamaya çalışır. Midilli dışarı çıkar çıkmaz, halka üzerindeki oyunculardan 3,4 tanesi koşucu olurlar ve Midilli'yi yakalamaya çalışırlar. Midilli'yi ilk yakalayan bir sonraki oyun için Midilli olur.

118- BAHÇE YARIŞI

Başta bir lider olmak üzere bütün oyuncular bir çizgi üzerinde toplanırlar. Liderde bir top vardır. Diğer çocuklar gruba yaklaştırılıp 3-4 sebze ismi verilir. (Biber, lahana, domates, havuç) Lider topu sahaya doğru yuvarlarken ismi konmuş sebzelerden birini çağırır. Bu isimdeki sebzeler topu yakalamak üzere koşarlar. Kim önce topu yakalarsa liderle yer değiştirir. Diğerleri ilk yerlerine gelir, lider yeniden oyunu tekrarlatır.

119- SAKLAMBAÇ OYUNU

Bir ebe seçilir. Ebe oyun alanının önceden belirlenmiş bir yerinde durur, yumulur. Burası ebenin kalesidir. Çocuklar saklanırlar. Ebe belirli bir sayıya kadar (örneğin ona kadar) sayar. Sayma işlemi bitince "Önümdeki, arkamdaki, sağımdaki, solumdaki sobe." Der, gözlerini açar, saklanan arkadaşlarını arar, bulmaya çalışır. Gördüğü arkadaşının adını söyleyerek kaleye döner, sobeler. Sobelenen çocuk yanar. Ebe aramak için kaleden uzaklaştığında, saklanan çocuklar ortaya çıkıp, ebeden önce kaleye ulaşarak "sobe" yapmaya çalışırlar. Bu arada, yanan ve yanmayan çocuklar (açığa çıkmış çocuklar), öteki arkadaşlarına yardımcı olmak için "Elma dersem çık, armut dersem çıkma." gibi sözlerle kopya verirler. Ebe kaleden uzaklaşınca "elma, elma" diye, ebe kaleye

yaklaşınca "armut, armut" diye bağışırlar. Ebe tarafından bulunarak yanmış olan çocuklar, oyunun bitiminde, kendi aralarında sayışarak yeni bir ebe seçerler. Oyun yeni ebeyle sürer. Bu oyunun oynanışında, isteğe göre, şöyle bir kural da uygulanabilir; saklananlar içinden son çocuk, ebeden önce sobe yaparsa, kendinden önce sobelenmiş çocukların tümü kurtulur. Aynı ebe, yine ebe kalır, oyun yinelenir. Ebe yumulduktan sonra, 10'a kadar sayı sayabileceği gibi bu saymayı renkleri sayma, meyveleri sayma biçiminde de yapabilir. İstenirse bu sayma, anne, baba, kardeş-ağabey, abla, teyze, dayı, hala, amca gibi aile ve akraba bireylerini sayma biçiminde de uygulanabilir. Ebenin sayması, öğretmen hangi konuyu pekiştirmek istiyorsa, o konuya ilişkin sözcük ve kavramlarla da yapılabilir.

120- KÖŞE KAPMACA

Bu oyunu oynayacak çocukların sayısından bir eksik sayıda köşe saptanır. (köşe yoksa, yere tebeşirle aynı sayıda daire çizilir.) Çocuklar sayışarak, aralarından bir ebe seçerler. Ebe ortada durur, öteki çocuklar köşelerine geçerler. Oyun başlayınca, çocuklar köşelerini (yerlerini ebenin kapmasına olanak vermemeye çalışarak) değiştirmeye çalışırlar. Bu değiştirme sırasında ebe başka bir köşeye geçmek üzere olan çocuğun yerini kapmaya çalışır. Kaparsa, yerini aldığı çocuk ebe olur. Oyun böylece sürer. Köşe kapmaca oyununda, çocukların durdukları köşelere üniteye uygun adlar verilebilir. Adların belirlenmesini, öğretmen çocuklara yaptırır. Örneğin; Gün adları, mevsim adları, renk adları vb.

121- KİLİTLENME OYUNU

Oyunun oynanacağı bir alan (ya çizilerek, yada çocuklara "şuradan dışarı çıkılmayacak" denilerek) belirlenir. Çocuklar aralarından bir ebe seçerler. Ebe kovalar, çocuklar kaçırlar. Ebe, yaklaştığı çocuğa eliyle dokunmaya çalışır. Her çocuk ebe yaklaştığı zaman yere çömelir, iki elini başının üzerine (parmaklarını iç içe geçirerek) kilitler ve ağzını sıkıca kapatır. Bu devinimleri, ebe kendisine dokunmadan yapabilen çocuk kurtulur, yapamayan çocuk yanar ve ebe olur. Oyun böylece sürer.

122- İPİ TUTMA OYUNU

Yaklaşık 10 m. uzunluğunda, kalınca bir ip (urgan yada halat) bulunur. İki ucu birleştirilerek düğümленir, büyükçe bir halka yapılır. Oynayacak çocuklar bu ipi elleriyle tutarlar ve halka oluşturacak biçimde dururlar. Çocuklar ipin oluşturduğu halkanın içinde olurlar ve ellerini arkaya götürerek ipi tutarlar. Ayrıca, sırtlarını ipe dayayarak, ipin gergin durmasını sağlarlar. İçlerinden birisi ebe seçilir. Ebe halkanın ortasında bekler. İpi tutan çocuklar, zaman zaman ipi bırakarak (ebenin arkasından yada yanından) ortaya doğru yürürler, ebe ipi kim bırakıyorsa o çocuğu kovalar; ona dokunmaya çalışır. Kovalanan çocuk, ebe kendisine dokunmadan ipi tekrar tutabilirse yanmaz. Dokunursa, ebe olur. Oyun böylece sürer.

123- BAYRAK VERME OYUNU

Üniteye uygun bir bayrak hazırlanır. (bayrağın üzerinde hayvan, bitki, giyecek vb. bir nesne yada bir renk bulunur) Bir ebe seçilir. Bir çocuk bayrağı alır, kaçar; ebe, bayrağı taşıyan çocuğu kovalar, ona dokunmaya çalışır. Bayraklı çocuk, ebeye yakalanmadan bayrağı bir arkadaşına vermeye çalışır; başırsa yanmaz. Ebe bu kez, bayrağı alan öteki çocuğu kovalar. Ebe, bayraklı çocuğa dokunabilirse, ebekten kurtulur. Dokunulan çocuk ebe olur. Oyun böylece sürer...

124- 1-2-3 EBEYE DOKUN

Çocuklar geniş kolda tek sıra olurlar. Bir kişi ebedir. Ebe grubun karşısında arkasını döner ve üçe kadar sayar. O sayarken diğerleri ebeye doğru yaklaşmaktadırlar. Üç dediğinde ebe yüzünü onlara döner ve kıpırdayanın adını söyler. Adı söylenen ebenin yardımcısı olur, ebenin yanına gelir. Saymaca tekrarlanır. Bu sırada ebeye yaklaşıp, dokunulduğunda ebe çocukları yardımcısı ile birlikte kovalamaya başlar. Yakalanan ebe olur.

125- AYAK AYAK YÜRÜME

Bir ayağın burnuna, öteki ayağın topuğunu değdirerek yapılan yürüyüşe, "ayak-ayak yürüme" denir. Bu oyunda çocuklar, yaklaşık bir metre arayla, arka arkaya dizilirler. Yerin elverişlilik durumuna göre dizilme birerli kolda, ikişerli kolda yada üçerli kolda olabilir. Oyun başladığında her çocuk, kollarını iki yana açar, ayak-ayak yürür. Yürüme yönünden sapan, ayak ayak yürümede yanlış yapan yada dengesi bozulan, yanmış olur. Bu oyun iyice öğrenildikten sonra, çocukların gözlerini kapatmaları istenerek de oynatılabilir.

126- MEYVE SEPETİ

Çocuklar aralarından bir ebe seçerler. Öteki çocukların tümü halka olur. Her birine birer meyve adı verilir. Bastıkları yerin kaybolmaması için ayaklarının çevresine birer yuvarlak çizilir. Ebe halkanın ortasında durur. Ebenin çizilmiş yeri yoktur, açıktadır ve kendisine bir yer bulmaya çalışacaktır. Meyve adı verilen öğrencilere adları sesli olarak bir kaç kez yinelettilir, iyice öğrenmeleri sağlanır. Oyun başlayınca, ebe iki meyve adı söyler. Adları söylenen çocuklar, yerlerini ebeye kaptırmadan koşarak yer değiştirmeye çalışırlar. Ebe bütün çocukların yer değiştirmesini isterse "meyve sepetiii" diye bağırır. Bütün çocuklar yer değiştirirler. Ebe iki ad söylediği yada "meyve sepeti" diye bağırıldığı zaman, yeri boşalan birinin yerini kapmaya çalışır. Yer kaparsa ebelikten kurtulur, kapamazsa ebeliği sürer. Yerini kaptıran ebe olur. Oyun böylece sürer.

127-

EŞLİ YAKALAMA

Daha sonra çocuklar ikişerli grup olurlar. Ebe seçilen ikili diğer çiftleri yakalamaya çalışır. Yakalanan çift ebe olur

128- EL SIKIŞMA

Amaç: Katılımcıların birbirlerinin isimlerini öğrenmesini ve iletişim kurmalarını sağlamak. Sayı: En az 30 kişi Süre: 10 dakika Tüm katılımcılardan oda içerisinde yürümeleri ve 10 dakika içerisinde olabildiği kadar çok kişiyle el sıkışıp, isimlerini söyleyerek kendilerini kısaca tanıtmaları istenir.

129- MÜZİKLİ BALONLAR

Amaç: Katılımcıların birbirlerinin isimlerini öğrenmesini ve iletişim kurmalarını sağlamak. Sayı: En az 10 kişi Süre: 10 dakika Malzemeler: Katılımcı sayısı kadar balon, 5-10 tane Asetat Kalem, CD ya da kasetçalar. Tüm katılımcılara birer tane balon dağıtılır. Balonları şişirmeleri ve üzerine isimlerini ve geldikleri ilin adını

yazmaları istenir. Daha sonra müzik çalmaya başlar ve katılımcılar balonları havaya atarak karışmasını sağlarlar. Müzik durana kadar amaç, balonların tamamını olabildiği kadar havada tutmak ve yere düşmelerini önlemeye çalışmaktır. Müzik durduğu zaman herkes en yakınındaki balonu yakalayarak, ellerindeki balonun üzerinde ismi yazan kişiyi bulmaya çalışır. Not: Zamana ve katılımcıların isteğine bağlı olarak aynı oyun iki-üç tur halinde de oynanabilir.

130- İSİM BALONLARI

Amaç: Tanışma, isim öğrenme

Sayı: En az 10 kişi

Süre: 10 dakika

Malzemeler: Katılımcı sayısı kadar balon, asetat kalemi
Katılımcılar daire oluşturacak şekilde ayakta dururlar. Her katılımcı dağıtılan balonları şişirerek ismini okunacak şekilde balona yazar. Oyunun başında katılımcılar balonları kaldırıp isimlerini yüksek sesle söylerler. Gerekli görülürse isimlerini ikinci bir kez daha söylemeleri istenebilir. Daha sonra katılımcılar balonları dairenin ortasına atarlar ve oyunu oynatan kişinin komutuyla herkes ortaya gidip bir balon alır. Amaç 30 saniye içinde balonu sahibine vermektir. 30 saniyenin sonunda herkes kendi balonuna ulaşamamışsa oyun tekrarlanabilir. Böylece katılımcıların birbirlerinin isimlerini daha iyi öğrenmeleri sağlanabilir.

131- İSİM VE...

Amaç: Tanışma ve isimleri hatırlama

Sayı: Herhangi

Süre: 10–30 dakika (grubun büyüklüğüne göre)

Tüm katılımcılar halka şeklinde dururlar. Sırayla herkes adını söyler ve ardından bir hareket, şekil ya da mimik yapar. Katılımcıların hepsi isimlerini ve hareketlerini bitirdikten sonra sırayla herkesin adı söylenir ve hareketi yapılır. İsimler hareketin haricinde aşağıdakilerle birleştirilebilir: İsim ve mimik: Katılımcılar isimlerini söylerler ve ardından kendilerine özgün bir mimik yaparlar. İsim ve hareket: Katılımcılar isimlerini söylerler ve ardından o an içinde bulundukları ruh halini belirten (örneğin: el çırpma, başla selamlamak...) veya ne iş yaptıklarını ya da nereden geldiklerini belirten bir hareket yaparlar. İsim ve hayvan: Katılımcılar isimlerini söylerler ve ardından isimlerinin baş harfiyle başlayan bir hayvan söylerler. Önemli olan bir hayvanın birden fazla söylenmemesidir. (örneğin: Ayşe – Arı; Ceyda – Ceylan...) NOT: Hayvan yerine yemek ismi de söylenebilir. Varyasyonlar: Her bir katılımcının ardından tüm grup bir eko gibi “isim ve...” yi tekrarlar.

132- ALFABETİK SIRA

Amaç: İsimleri öğrenmek, grubu birbirine ısındırmak

Sayı: minimum 10 kişi ve üzeri

Süre: 5 dakika

Materyal: Kişi sayısı kadar sandalye

Katılımcıların sayısına göre olan sandalyeler halka şeklinde dizilir ve katılımcılardan sandalyelerin üstüne çıkması istenir.

Hiçbir şekilde konuşmadan ve sandalyeden yere inmeden alfabetik sıraya geçmeleri istenir.

Not: Başlangıç – bitiş noktalarını ve hareket yönünü oyunu yürüten kişi belirleyebilir ya da tamamen katılımcılara bırakır.

133- ÜÇ PARMAK

Amaç: Tanışmak ve ısınma

Sayı: Herhangi

Süre: 10 dakika

Tüm oyuncular üç parmaklarını havaya kaldırır. İşaret parmağı “isim”, orta parmak “en sevdiği içecek” ve yüzük parmağı da “en çok gitmek istediği ülkeyi” temsil eder.

Oyuncular odanın içerisinde yürümeye başlarlar karşılaştıkları herkesin parmaklarına kendininkileri değiştirerek sırayla parmakların temsil ettiklerini söylerler. Amaç belirli süre içerisinde en çok kişiyle karşılaşmaktır.

Not: Parmak sayısı arttırılabilir, temsil ettikleri şeyler kullanılacağı aktivitenin türüne göre değiştirilebilir. Örneğin, yaş, şehir, spor, sevdiği sevmeyişi şeyler gibi...

134- BANA ÖYKÜNÜ ANLAT

Amaç: Tanışma

Sayı: En az 10 kişi

Süre: 30 dakika

Katılımcılardan kendilerine bir eş bulmaları istenir. Her biri diğerine öyküsünü anlatmaya başlar. Bütün öyküler “Buraya gelmeye şu şekilde karar verdim...” veya “Buraya gelebilmek için seçildim çünkü...” cümlesiyle başlar. İkili gruplar birbirlerine öykülerini anlattıktan sonra diğer bir iki kişiyle birleşip 4 kişilik bir grup olmaları istenir. 4'lü gruplar içerisinde yeniden öykülerini anlatmaları ve bu sefer nereden geldiklerini, ülkeleri ya da şehirleri hakkında bir iki cümle eklemeleri istenir.

135- ÜLKE KÂÇITLARI

Amaç: Katılımcıların geldikleri ülkeler hakkında deha detaylı bilgi edinmek

Sayı: 5–20 kişi

Süre: 1–1,5 saat

Malzemeler: Kâğıt, kalem, makas, gazete, dergi, pastel boya, keçeli kalem vb...

Katılımcılar ülkeleri hakkındaki bilgileri kâğıtlara geçirirler. (eğer aynı ülkeden birden fazla katılımcı varsa bir grup oluşturabilirler) Kâğıtların bir bölümünde başkent, para birimi, nüfus, dil ve o ülkeye özgü şeyler vb yer almalıdır. Katılımcılar ve/veya gruplar tüm bunları resimlerle anlatırlar. Hazırlanan kâğıtlar duvarlara asılarak sergilenir.

136- BATTANİYE

Amaç: Tanışma, isim öğrenme ve hatırlama.

Sayı: Herhangi

Süre: 20–30 dakika

Grup ikiye bölünerek iki takım oluşturulur ve iki liderin elinde tuttuğu battaniye, çarşaf ve benzeri bir malzemeyle iki tarafa ayrılırlar. Her gruptan birer kişi battaniyenin önüne yaklaşır.

Liderler battaniyeyi aşağıya indirirler ve battaniyenin önündeki kişiler karşısındakinin ismini söylemeye çalışır.

Karşısındakinin ismini ilk olarak söyleyen kazanır ve kaybedeni kendi grubuna dâhil eder. Amaç bir grubun diğer grubun tamamını kendi tarafına geçirmesidir ancak grup kalabalık ise belli bir zaman sonunda lider tarafından da sonlanabilir.

137- PİNG-PONG

Amaç: Tanışma, isim öğrenme hatırlama

Sayı: Herhangi

Süre: 15–25 dakika

Grup daire oluşturacak şekilde ayakta dizilir. Ebe ortaya geçerek parmağıyla işaret ettiği kişiye “ping” ya da “pong” der. Ebe işaret ettiği kişiye “ping” derse işaret edilen kişi kendi solundaki kişinin ismini 3 saniye içinde söylemelidir, “pong” derse sağındaki kişinin ismini söylemelidir. Yanlış söylerse ebe olarak ortaya geçer. Ebe uzun süre ortada kalınca yada herkesin kendi yanındakinin ismini ezberlediğini düşünüp yer değiştirmelerini istediğinde “ping-pong” diye bağırır. “Ping –pong” dendiğinde herkes yer değiştirmek zorundadır.

138- TOP VE...

Amaç: Tanışma, isim öğrenme, hatırlama

Sayı: en fazla 20

Süre: 10–20 dakika

Malzeme: Tenis topu

Etkinliğin ilk günü oynatılabilecek bir oyun. Katılımcılardan ayakta ya da oturarak bir daire oluşturmaları istenir. Oyunu yöneten kişi elindeki 1 adet tenis topunu göz göze geldiği kişiye atarak “adını” söyler. Topu alan kişi göz göze geldiği bir başka kişiye topu atarak “adını” söyler. Ancak topu atacak ve topu tutacak kişilerin mutlaka göz göze bakmaları şarttır, bu kuralı oyunu yöneten kişi oyuna başlamadan önce açıklamalıdır. Oyunda top atma/top tutma, ad söyleme ve göz göze bakmaktan başka bir eylem yapılmaz ve konuşulmaz. Bu oyunun 1. aşaması giderek hızlandırılır. Daha sonra lider oyunun 2. aşamasına geçer. 2. aşamada topu atan kişi, topu attığı kişinin adını söylemeye çalışır. Bu oyun da giderek hızlandırılır ve katılımcılar birbirlerinin adlarını öğrenmiş olurlar.

139- ARKAMDA BİRİ VAR

Amaç: Katılımcıların birbirlerinin isimlerini öğrenmeleri ve iletişim kurmaları.

Sayı: en az 10 kişi

Süre: 5–10 dakika

Malzemeler: Katılımcıların tamamına yetecek kadar isimlik veya yaka kartı, büyük siyah bir naylon poşet.

Katılımcılardan isimliklere veya yaka kartlarına isimlerini yazmaları ve dolaştırılan büyük siyah bir naylon poşete atmaları istenir. Daha sonra herkes torbadan bir isimlik/yaka kartı alır ve aynı anda başlayarak kartın üzerinde ismi yazılı kişiyi bulmaya çalışır.

Ya da isimler bulunduktan sonra; ismi bulunan kişinin omzuna elinizi koyar. Böylelikle tüm grup birbiri ile temas etmiş olur.

140- İSİM ZİNCİRİ

Amaç: Tanışma Sayı: En az 10 kişi Süre: 15–20 dakika
Katılımcılar büyük bir daire halinde ayakta dururlar. Daha sonra oyunu oynatan eğitmenen başlayarak isimlerini sağ yanlarındaki katılımcıya dönerek söylerler. Bütün katılımcılar sırayla isimlerini bir zincir gibi yanlarındakine iletirler. Not: Oyun değişik şekillerde oynanarak daha eğlenceli hale

getirilebilir. Örneğin katılımcılardan isimlerini

içinde bulundukları ruh halini yansıtacak şekilde söylemeleri istenebilir.

141- SOĞAN-SARIMSAK:

Amaç: Tanışma, İsim öğrenme Sayı: Herhangi bir grup Süre: 10 dakika Katılımcılardan daire şeklinde ayakta durmaları istenir, ortada bir ebe vardır. Önce herkes solundaki ve sağındaki kişilere ismini sorar. Daha sonra ortadaki ebe, birine işaret ederek “soğan” ya da “sarımsak” der. İşaret ettiği kişi, ebe “soğan” derse solundaki kişinin, “sarımsak” derse sağındaki kişinin en fazla 3 saniye içinde ismini söylemek zorundadır. Eğer sorulan ismi doğru olarak söylerse, ebe bir başka kişiye aynı şekilde soğan ya da sarımsak diye sorar. Eğer sorulan kişi ismi doğru olarak söyleyemezse, bu durumda ebe o olur ve önceki ebe onun yerine geçer. Oyunu yöneten kişi, uygun gördüğü zaman oyunu durdurur. Not: Oyunu biraz daha hareketlendirmek için, oyunu yöneten kişi istediği zaman katılımcılardan yerlerini değiştirmelerini isteyebilir. Böylece herkes birden fazla isim öğrenecektir...

142- TUVALET KÂĞIDI

Amaç: Katılımcıların birbirlerini daha yakından tanımalarını sağlamak

Sayı: en az 10 kişi

Süre: Katılımcı sayısına bağlı olarak 10–30 dakika

Malzemeler: Bir rulo tuvalet kâğıdı

Oyunu yöneten kişi yerlerinde oturan katılımcılara bir rulo

tuvalet kâğıdını verir rulodan istedikleri sayıda parçayı koparıp almalarını ister. Herkes kâğıtlarını aldıktan sonra, oyunu yöneten kişi sırayla her katılımcıdan koparttığı kâğıt parçalarının sayısı kadar kendi hakkında bir şeyler söylemesini ister. Her katılımcının kendi hakkında en az bir şeyi diğer katılımcılarla paylaşmasıyla katılımcıların

birbirlerini daha iyi tanımaları ve daha yakın ilişkiler kurmaları sağlanabilir.

NOT: Bu oyun aynı zamanda çeşitli değişikliklerle bir kültürlerarası öğrenme aracı olarak uluslararası aktivitelerde de kullanılabilir.

ÖRNEK 1: Açıklamalar: Tüm grup 2 şer’li gruplara ayrılır. Her bir küçük gruba birer daire şeklinde ip verilir. Bu ipleri yere sarmaları istenir. Her grubun çevreden 5’er tane 20 cm uzunluğunda düzgün birer dal bulması istenir. Gruplar en az 2–3 metre birbirlerinden uzaklaştırılarak yere daire şeklindeki iplerini

yaymaları ve bu dairelerin ortasına dallarını yerleştirmeleri istenir. Bu daire her grubun evi, bu 5 dal da grubun malı ya da yiyeceği olarak düşünülebilir. Oyun esnasında dairenin üzerine oturmak, daireyi ve dalları yerden kaldırıp montun içine koymak gibi eylemler yasaktır. Liderin işareti ile her grup bir yandan dairesini korurken bir yandan da diğer gruplardan dal almaya çalışacaktır. Böylece oyun boyunca ortalık karışır. Her grup aralarında bir iş bölümü yapıp, biri dal almaya çalışırken diğeri evi koruma

Yaklaşık 5 dakika sürer. Lider evinde en fazla dalı olanı sorar. Bunu tespit ettikten sonra herkes oyunun galibinin en fazla dalı olan olarak ilan edilmesini beklerken lider evinde en az dalı olanı sorar ve en az dalı olan bu grubu kibarlıkları ve arkadaşlarına olan toleranslarından dolayı oyunun galibi ilan eder.

ÖRNEK 2:

Açıklamalar: Katılımcılar iki gruba ayrılır. Grubun birincisi “Vız”lar diğeri ise “Cız”lar grubudur. Sahanın iki tarafı bir sopa vasıtasıyla çizilir ve grupların kendi alanlarına geçmeleri istenir. İki grubun alanları arasındaki mesafe yaklaşık 15 metre kadar olabilir. Lider iki grubun ortasında ve kenarda yerini alır. Elleri ya da bir düdük vasıtasıyla çıkaracağı ses ile gruplar orta alana doğru cızzzz ve vızzzz sesleri çıkararak ve ellerini hareket ettirerek yaklaşımaya başlarlar. Bu sesleri gruba ve yönenizin özelliklerine bağlı olarak değişik hayvan seslerine dönüştürebilirsiniz. Ortaya yaklaştıklarında Lider Vızzzzzz ya da Cızzzz der. Lider hangisini dediyse o gruptaki oyuncular diğer gruptan bir kişiye dokunup kendi grubuna katmaya çalışırlar. Tabi diğer gruptakiler kimse dokunmadan kendi alanına dönenlerse karşı gruba geçmekten kurtulmuş olurlar. Oyun bu şekilde sürer gider. Lider azalan tarafın grup ismini söyleyerek o grubun tekrar çoğalmasını sağlayabilir. Oyunun en güzel yönü kazananının olmamasıdır

ÖRNEK 3:

Açıklama: Bu oyunun amacı grubu belirlenecek kurallara göre sıraya sokmaktır. Talimatları kolay duyabilmeleri, fiziksel teması kolay kurabilmeleri için katılımcıları bir araya getirmekte fayda vardır. Sonra katılımcılara gözlerini bağlamaları için eşarplar dağıtılır. Şu anda herkes aynı mevkii de durmalıdır. Lider gerekli bilgiyi bağırarak ya da tüm katılımcıların kulağına fısıldayarak verir. Bazı bilgiler katılımcılara gözlerini bağlamadan önce bir parça kâğıt üzerine yazılarak da verilebilir. En temel görev,

uzundan kısaya doğru sıraya geçmelerini söylemek olabilir.

Ya da lider, tüm katılımcıların kulağına birer numara fısıldayarak küçükten büyüğe doğru sıralanmalarını isteyebilir.

Diğer bir görev ayakkabı numaralarına göre sıralanmalarıdır. Ya da, veya tüm katılımcılar aynı ilden memleketlerinin plaka numarasına göre sıralanabilirler. Grup gençten yaşlıya doğru da sıralanabilir. Daha bir çok kriter sıralanabilir.

Farklılıklar: Bu görevler bazı kurallar eklenerek daha zor hale getirilebilir. Basit bir eğlenceli oyundan, problem çözme ya da haberleşme oyununa dönüştürülebilir.

Birinci engel, oyuncularını birbirlerinden 5–10 metre uzağa koymak olabilir.

Elleri kullanmak yasaklanabilir.

Konuşmayı yasaklamak oyunu daha da zor bir hale getirebilir.

Eğer yaratıcı bir grubunuz varsa hem konuşmayı hem de elleri kullanmayı yasaklayabilirsiniz.

Güvenlik: Oyuncuları yavaş ve dikkatli olmaları zarar

vermelerini önlemek için elleri daima önlerine doğru açık olmalıdır.

konusunda uyarınız. Kendilerine ve başkalarına

ÖRNEK 4:

Açıklama: Bu aktivite en güzel müzik eşliğinde yapılır. Yönetici değişik selamlaşma şekilleri gösterir. Katılımcılar işaretlenmiş alan çevresinde yerlerini alırlar ve liderin işaretiyle birbirlerini değişik şekillerde selamlarlar.

Selamlaşma örnekleri:

Avustralyalı: Bir kolunu kaldırarak “Hey” der.

Çek: Ellerini sallar ve “Jak se vede” diye sorar.

Teksaslı: Bir eli ile el sıkışırken diğer elini karşısındakinin omzuna koyup nasıl olduğunu sorar.

Rus: İki kere sarılır.

İtalyan: Her iki yanaktan tanışma öpücüğü ile sarılıp “Ciao” der.

Eskimo: Burunları her iki taraftan dokundurur.

Japon: Öne doğru eğilir.

Fransız: Kibarca, önce sağ, sonra sol ve tekrar sağ taraftan öperek “Salut” der.

Yerli Amerikalı: Baş, işaret ve orta parmağını karşısındakinin kalbine doğru tutarak hafifçe eğilir.

Çinli: Avuç içlerini birleştirip, ellerini göğüs hizasına kadar kaldırdıktan sonra hafifçe eğilir.

Değişik spor türlerinden selamlaşma örnekleri;

Ata binenler: Şapkalarını dokundururlar.

Voleybolcular: Yukarı doğru zıplarken ellerini birbirlerinin eline vururlar.

Futbolcular: Yan yana sıralanıp seyircilere eğilerek selam verirler. Ayrıca gol attıklarında da yaptıkları bazı klasik selamlama şekilleri vardır.

Tarihi selamla örnekleri;

Bayan eteğinin ucundan nazikçe tutarak hafifçe aşağı indirir, erkekte başını hafifçe eğir.

Adam şapkasını çıkarıp onunla dairesel bir hareket yapar ve bayanda nazikçe ve hafifçe çömelir ve tekrar doğrulur.

Farklılıklar: Katılımcıların tüm aktiviteler boyunca

kullanacağı kendi selamlamanızı icat edebilirsiniz. Bu bir oyun kazanıldığında ya da bir iş bitirildiğinde kullanılabilecek ve biraz da geleneksel temalar içeren bir selam da olabilir.

143- İNSAN TOMBALASI

Amaç: Tanışma, kaynaşma

Sayı: Herhangi bir grup

Süre: 30 dakika

Malzemeler: Katılımcı sayısı kadar “İnsan Tombalası”

çizelgesi

Her katılımcıya önceden hazırlanmış insan tombalası çizelgesi dağıtılır. Çizelge katılımcıların birbirleri hakkında

öğrenmelerini istediğimiz özelliklerine göre çeşitli şekillerde hazırlanabilir. Daha sonra katılımcılara birbirleriyle konuşarak sorulan sorulardaki özelliğe sahip insani bulmaya çalışmaları ve o kutunun karşısına buldukları kişinin adını yazmaları söylenir. Bir çizelgede aynı insanın ismi iki defa bulunamaz. Amaç her katılımcının mümkün olduğu kadar çok katılımcıyla konuşup isimlerini ve bazı kişisel özelliklerini öğrenmesidir. Çizelgeyi ilk tamamlayan tombala yapar ve oyunu kazanır. Not: Aynı oyun uluslararası aktivitelerde de rahatlıkla oynanabilir. Değişik ülkelerden ve kültürlerden gelenlerin birbirlerini daha yakından tanımaları için oldukça faydalı olabilir. Aşağıdaki özelliklerden her birisi için birini bulun: A. yabancı bir ülkeye gitmiş B. yabancı bir ülkede mektup arkadaşı olan C. yabancı bir dil öğrenen D. yabancı bir ülkede akrabaları yaşayan E. yabancı bir ülkeden gelmiş birine yardım etmiş olan F. yabancı bir müzik grubundan hoşlanan G. yabancı bir ülkede üretilmiş bir giysi giyen H. başka ülkelerin yemeklerinden hoşlanan I. yabancı bir ülkeden meşhur bir sporcunun adını bilen J. yabancı marka arabası olan K. yabancı bir ülkede yaşayan biriyle konuşmuş olan L. birden fazla dilin konuşulduğu bir evde yaşayan M. başka bir ülkeyle ilgili bir haberi yakın zamanda gazetede okumuş olan N. yakın zamanda televizyondan başka bir ülkeyle ilgili bir şeyler öğrenmiş olan O. yabancı marka televizyon ya da diğer elektrikli aletlere sahip olan P. başka bir ülkede doğmuş anne babası ya da akrabaları olan

Amaç: Katılımcıların birbirlerini daha yakından tanımalarını sağlamak

Sayı: Herhangi (çift sayı olmasıyla şartıyla)

Süre: 15 Dakika

Malzemeler: Her katılımcı için bir adet “Hayat Kutusu” formu Katılımcılardan kendilerine daha önceden tanımadıkları bir eş bularak ikili gruplar oluşturmaları istenir. Daha sonra “Hayat Kutusu” formu dağıtılarak eşlerine sormadan, sorulan soruları 10–15 dakika içinde tahmin ederek cevaplamaları istenir. Daha sonra soruları gerçek cevaplarıyla karşılaştırarak,

ne kadar tanıyabildiklerini görürken, birbirleri eşlerini hakkında bilmedikleri şeyleri öğrenme fırsatı bulabilirler. En sevdiği hayvan, içecek, ulaşım şekli, yemek, film, hobi, müzisyen ve grup, aktör/aktris, Tatil için nereye gitmek ister? (eğer para sorun olmasa)

145- AAA... SSSSS...

Amaç: Katılımcıların dikkatinin toparlanması, hareketlendirme Sayı: Herhangi, Süre: 5 dakika Katılımcılar daire şeklinde ayakta dururlar. Oyunu yöneten kişi tüm katılımcılardan kendisinin yapacağı hareketi ya da

çıkardığı sesi aynı anda tekrarlamalarını ister. Örneğin oyunu yöneten kişi elini çırpıtığında katılımcıların da tek bir ses çıkacak şekilde aynı anda ellerini çırpmaları gerekecektir. Yöneten kişinin kullanacağı iki ana hareket/ses ve bunlarının her birinin bir de karşıtı vardır. Ana hareket el çırpma iken bunu karşıtı ellerin iki yana açılmasıdır. Ana ses ise ‘A’ diye bağırmaktır ve bunun karşıtı da ‘Sssss’ sesidir. Oyunu yöneten kişi bir süre hareketleri teker teker gösterir ve deneyerek herkesin aynı anda yapmaya çalışmasını ister. Daha sonra katılımcılardan kendi yaptığı hareketin zıttını yapmalarını ister. Arada mutlaka yanlış sesler ve hareketler oluşacaktır ve bu da oyuna eğlence katacaktır.

146- UZAY GEMİSİ

Amaç: Katılımcıların dikkatinin toparlanması, hareketlendirme Sayı: Herhangi Süre: 10–15 dakika Etkinliğin ilk gününden sonuna kadar çeşitli aralarda oyun çözümlene kadar oynanabilecek bu oyun, katılımcıların dikkatlerinin toparlanması açısından faydalı olacaktır. Oyunu yöneten kişi bir uzay gemilerinin olduğunu ve hepsinin uzaya yapılacak yolculuğa davetli olduklarını katılımcılara açıklar. Ancak uzay gemisi küçük olduğundan, sadece kaptanın izin vereceği sınırlı sayıda eşyayı yanlarına alabileceklerini söyler ve katılımcılardan yanlarına almak istedikleri bir eşyayı sırayla söylemelerini ister. Oyun içinde kaptan rolünü oyunu yöneten kişi üstlenmiştir ve her katılımcıya söylediği eşyayı yanına alıp alamayacağını belirtir. Gemiye alınabilecek eşyalar, o eşyayı isteyen kişinin adının ilk harfiyle başlayan bir eşya olabilir ancak. Katılımcılar bunu bilmediklerinden, tesadüfen gemiye kabul edilen eşya ile bunu isteyen katılımcılar arasındaki ilgiyi bulmaya çalışarak kendisine geçerli eşya bulmaya çalışır. Oyun çok tıkanıldığında yöneten kişi küçük ipuçları verebilir. Örneğin isteğini belirten bir katılımcıya eşyasını alıp alamayacağını ismini belirterek dikkat çekmeye çalışabilir “sen Özgehan olarak ördeğini yanına alabilirsin” gibi. Oyun, tüm katılımcılar oyunun kuralını çözüp kendine eşya bulana kadar eğitimin çeşitli bölümlerinde 10–15 dakika uzunlukta oynanabilir. Oyun, özellikle kuralı çözen katılımcıların diğerlerine söylemeyerek fazladan götürecekleri eşyaları abartmaya başladıklarında daha eğlenceli bir hal alabilir.

147- ELEKTRİKLİ ÇİT

Amaç: Takım olarak engelleri asmak... Sayı: en az 10 kişi Süre: 30 dakika Malzemeler: İp, ipin bağlanması için kullanılacak bir nesne (bu örnekte sandalyeler kullanılmıştır) İki sandalye arasına 1–1,5 metre yükseklikte gerilmiş olan ip elektrik akımı geçen bir çiti temsil eder. İpe dokunmak ve altından geçmek yasaktır. İpin bir tarafına toplanan grubun amacı kimsenin elektriğe çarpılmasına izin vermeden tüm grup elemanlarını öteki tarafa geçirmektir. Bu egzersizde de önemli olarak grup elemanlarının yardımlaşması ve koordineli çalışmasıdır.

Not: Bu egzersiz çeşitli şekillerde uygulanabilir. Örneğin grup elemanlarından birbirlerinin ellerini tutarak bir zincir oluşturmaları ve karşı tarafa geçene kadar zinciri bozmamaları istenebilir.

148- PARMAK YAKALAMA

Amaç: Katılımcıların dikkatinin toparlanması ve grup içi dinamiklerin pekiştirilmesi

Sayı: Herhangi

Süre: 10 dakika

Katılımcılar büyük bir daire halinde ayakta dururlar. Sağ ellerini işaret parmakları dik olarak havada tutarlar. Sol elleri ise açık bir şekilde yanlarındaki katılımcının işaret parmağının üstüne gelecek şekilde havada tutulur. Oyunu yöneten kişi üçe kadar sayınca tüm katılımcılar sağ ellerini yanlarındaki katılımcıya yakalatmadan indirirken sol elleri ile diğer yanlarındaki katılımcının parmağını yakalamaya çalışır. Sağ

parmağı yakalanan katılımcılar (kendileri yanlarındaki parmağı yakalamış olsalar bile) oyundan çıkarlar. Oyun üç kişi kalıncaya kadar devam eder.

149- KARIŞIK SALATA

Amaç: Katılımcıların dikkatinin toparlanması ve grup içi dinamiklerin pekiştirilmesi

Sayı: 10–20 kişi

Süre: 10–15 dakika

Oyunda sandalyeler bir halka oluşturacak şekilde dizilir ve katılımcılar tüm sandalyelere oturduktan sonra bir katılımcı ortada ayakta durur. Ortadaki katılımcı, gruptan bazılarına uyacak bazı özellikleri söyler. Bu özelliklere uyan katılımcılar yer değiştirirken ortadaki katılımcı yerlerden birini kapmaya çalışır. Bu özellikler “Tüm gözlüklüler yer değiştirsin”, “Tüm yüzük takanlar yer değiştirsin”, “Tüm evliler yer değiştirsin” vb. gibi genel ve eğlenceli olmalıdır. Ortadaki kişi arada sırada “Herkes yer değiştirsin” diyerek oyunu daha eğlenceli bir hale getirebilir. Oyun, yöneten kişi uygun görünce ve hemen hemen herkes bir iki kez ortaya geldikten sonra bitirilir.

150- AT YARIŞI

Amaç: Katılımcıların dikkatinin toparlanması ve grup içi dinamiklerin pekiştirilmesi **Sayı:** Herhangi bir grup **Süre:** 5 dakika Katılımcılar birbirlerine yakın bir şekilde daire şeklinde ayakta dururlar. Oyunu yöneten kişi at yarışının belli bazı hareketlerini katılımcılara göstererek anlatır:

Hareketler:

- 1- Dizlere vurmak
- 2- Solundaki/sağındaki kişinin dizlerine vurmak
- 3- Zıplamak!
- 4- Zıpla ve Suyun üstünden atla!
- 5- Solda/Sağda Kız/Erkek var
- 6- Solda/Sağda fotoğrafçı var
- 7- Fotofiniş

Daha sonra, oyunu yöneten kişinin yönetiminde bütün hareketler katılımcılarla birlikte karışık olarak ve hızlı bir biçimde yapılır ve at yarışı başlar:

- 1- At yarışındayız ve başlangıç çizgisine doğru ilerliyoruz.
- 2- Başlangıç çizgisi tam önümüzde
- 3- Başla! (Dizlere vurarak). Atlar koşmaya başlıyor.
- 4- Atlar sola/sağa dönüyor (solundaki/sağındaki kişinin dizlerine vurarak).
- 5- Önümüze bir engel çıktı. Zıpla!
- 6- Önümüze bir engel ve su birikintisi çıktı. Zıpla ve Suyun üstünden atla.
- 7- Sağda/Solda bir Kız/Erkek var (herkes sağına/soluna dönerek el sallar).
- 8- Sağda/Solda bir fotoğrafçı var (herkes sağına/soluna dönerek gülümseyerek poz verir).
- 9- Yarışın son saniyeleri... İşte fotofiniş! (herkes komik bir biçimde durur ve gülümser)

151- A'YI KOVALA B'DEN KAÇ

Amaç: Katılımcıların dikkatinin toparlanması ve grup içi dinamiklerin pekiştirilmesi

Sayı: Herhangi bir grup

Süre: 10 dakika

Katılımcılar ayakta dururlar. Oyunu yöneten kişi her katılımcıdan grup içinden bir insanı düşünmesini ve onu A olarak adlandırmasını ister. Aynı şekilde ikinci bir insan düşünmesini ve onu da B olarak adlandırmasını ister. Katılımcılar düşündükleri insanı birbirleriyle paylaşmazlar.

Her katılımcının amacı

A olarak düşündüğü kişinin olabildiğince yakınında dururken B olarak düşündüğü kişiden mümkün olduğunca uzak durmaya çalışmaktır. Bazı insanların ortak seçimlerinin olması, bir katılımcının B olarak seçtiği birinin kendisini A olarak seçmiş olması ve katılımcıların çalışma salonunun ortasında birbirlerini kovalaması oyunu daha da eğlenceli hale getirecektir.

152- EN KÜÇÜK GAZETE

Amaç: Katılımcıların dikkatinin toparlanması, takım halinde çalışma, farklı bakış açıları, iletişim kurma ve grup içi dinamiklerin pekiştirilmesi

Sayı: Herhangi bir grup

Süre: 15 dakika

Malzemeler: Her grup için yeterli sayıda gazete, poster veya afiş...

Katılımcılar 6–7 kişilik küçük gruplara bölünür. Burada dikkat edilmesi gereken nokta her grupta yaklaşık aynı sayıda insanın bulunmasıdır. Her gruba bir gazete verilir. Oyunda amaç, gruptaki katılımcıların birbirlerine dokunup verilen gazeteye de dokunarak bir ayaklarını havada tutmalarıdır. En küçük gazete parçasıyla bunu başarabilen grup oyunu kazanacaktır. Bu haliyle gayet basit gözüken oyunda eğitmen bazı iletişim hileleri kullanarak oyuna tartışmaya açık bir boyut kazandırıp, grubu hareketlendirirken bazı temaların da işlenmesini

sağlayabilir. Bu sebeple

oyun aşağıda verilen şekilde oynatılmalıdır: Gazete kâğıtları her grubun ortasında yere konur ve kurallar kısa ve net cümlelerle katılımcılara verilir, fazla açıklama yapılmaz:

Örnek açıklama:

— Bütün grup üyeleri birbiriyle temas etmeli — Bütün grup üyeleri gazete ile temas etmeli — Bütün grup üyelerinin en az bir ayağı havada

olmalı

- Daha sonra gazeteyi küçültün
- En küçük gazete kazanır... (“gazete parçası” olarak adlandırılmaz)

Eğitmenler birbirlerine dokunup yerdeki gazeteye de basarak örnek verebilirler. Açıklama yapıldıktan sonra sorulara cevap verilmemeye dikkat edilir. Eğer soru sorulursa kurallar aynı şekilde tekrar edilir.

Not: Oyunda önemli olan nokta, kurallar verildikten sonra katılımcıların kuralları ne şekilde algıladıklarının gözlenmesidir. Genellikle, katılımcılar kuralları düşünmek yerine, oyunu örnekte verilen şekilde oynamayı tercih ederler. Gazetenin yerde durmasının zorunlu olduğunu belirten ya da gazeteye sadece ayakla basılmasını gerektiğini söyleyen bir kural olmamasına rağmen gruplar genellikle bu yola yönelmektedirler. Ayrıca özellikle verilen “gazeteyi küçültün” açıklaması katlama olarak algılanır. Oyunun sonunda katılımcıların bunları görebilmeleri için oyunu yöneten kişiler “çok daha küçük bir parçayla üstelik iki ayakları havada” yapabileceklerini iddia ederler ve birbirlerine gazeteden küçük bir parça koparıp ellerinde tutarak zıplarlar. Böylece kurallar dâhilinde çok daha küçük bir parçayla da istenilene ulaşılabileceği gösterilmiş olur.

153- ATOM

Açıklamalar: Tüm çevremiz karma karışıktır. Her şey küçücük moleküllerden oluşmuştur. Her molekülde atomlardan oluşur. Atomlar molekül arasında değişik hızlar ve yollarla geçiş yaparlar.

Oyundaki tüm katılımcılar birer atomdur. Atomlar belirlenmiş bir alanda olabildiğince birbirlerinden uzağa gideceklerdir. Bir süre sonra oyun lideri bir numara söyler. Söz gelimi 5 dediye, 5 atom bir araya gelerek bir molekül oluşturmalıdır. Buradaki temel görev herkesin bir molekülün elemanı olmasıdır. Şayet açıkta kalan olursa oyundan çıkacak ve lidere molekülünün oluşumundaki atom sayılarının tespitinde yardımcı olacaktır. Oyunun devamında atomlar moleküllerden ayrılır ve lider başka bir numara söyler. Lider, oyuncu sayısına bakarak numara söylemelidir. Genellikle oyunda 2 atomdan oluşan 1 molekülü oluşturabilmek için 2 kazanan olacaktır. Farklılıklar:

- Bir moleküle dâhil olamayıp ta oyunu bırakmak zorunda kalacakları oyundan çıkartmayıp ceza puanı verilebilir. Liderce belirlenen süre sonunda en çok ceza puanını alandan bir şeyler yapması istenebilir.
 - Bir molekül oluşturulduğunda, insanlar birlikte kalabilir ve bu grupla başka bir görevi yerine getirebilirler. Bu yerlerinde zıplamak, her beraber bir şekilde bağlamak ya da çömelmek olabilir.
- moleküller ilk moleüller oluştuğundan sonra ayrılmayabilirler ve el ele tutuşmuş bu moleüller liderin belirlediği sayıda molekülle birleşerek yeni molekül oluşturabilirler. Böylece oyun büyük tek bir molekül oluşuncaya kadar devam eder.

- Atomların hareket hızı verilebilir. Derece değerlerini kullanılabilir. 0 derece verildiğinde her yerin

dondduğu anlaşılır 100 derece ise yapabildikleri en hızlı şekilde koşmaları gereken kaynama derecesidir. Lider atom sayısı ile birlikte atom hızını kontrol edecek sıcaklık değerini de söyleyebilir. Örneğin 40 derece yavaş bir yürüme olur. Hız müzik ile de verilebilir.

Güvenlik: Oyunda düz bir alana ihtiyaç vardır.

Ayrıca katılımcıların oyunun barışçıl bir oyun olmadığını düşünüp bir moleküle katılmak için kavga etmesinin önüne geçmek gerekir.

154- FLAMİNGOLAR VE PENGUENLER

Amaç: Isınma, hareket etme ve eğlence

Sayı: en az 10 kişi

Süre: 10–15 dakika

Katılımcılardan bir gönüllü seçilir ve bir “flamingo” olarak diğer katılımcıları “penguenler”i yakalaması istenir. Flamingo çabuk hareket edemez fakat zarif ve yavaş adımlar atar, her bir adımında kanatlarını aşağıya-yukarıya doğru hareket ettirir. Penguenler çabuk hareket ederler fakat küçük adımlarını atarlarken kuyruklarını sallarlar (ellerini arkada kavuştururlar). Eğer bir penguen yakalanırsa o artık bir flamingodur! Tek bir penguen kaldığında bu sefer penguen flamingoları yakalamaya çalışır. Tüm flamingolar pengüene dönüştüğü zaman oyun sona erer.

Not: Bu oyun sınırları belirlenmiş bir alanda oynanmalıdır.

155- DÜĞÜM

Amaç: Grup içi iletişim, birlikte çalışma

Sayı: 10–20 kişi

Süre: 5–15 dakika

Katılımcılar omuz omuza halka şeklinde dururlar. Herkes gözlerini kapatır ve ellerini halkanın merkezine doğru uzatıp yürür ve iki el yakalarlar (aynı kişinin iki elini ya da yanında duran kişinin elini yakalamamasına oyunu yöneten kişinin dikkat etmesi gerekir). Herkes iki el yakaladıktan sonra gözlerini açar ve elleri bırakmadan tekrardan düzgün bir halka olabilmek için harekete geçerler.

156- MÖÖÖ...

Amaç: Eğlence ve iletişim,

Sayı: Herhangi

Süre: 10 dakika

Katılımcılardan gözlerini kapatarak emekler gibi durmaları istenir. Artık onlar birer inektirler! Gözlerini açmamaları gerekir! Katılımcılar odanın içerisinde inek sesi çıkartarak emeklemeye başlarlar. Onlar odanın içerisinde dolaşırken aralarından bir “boğa” seçeceğinizi ve seçtiğiniz kişinin artık ses çıkarmayacağını ve hareket etmeyeceğini söyleyin. Artık tüm inekler boğayı bulmak zorundalar! Boğayı bulan inek, boğanın yanında sessizce durur ve gözlerini açabilir. Not: İnekler boğayı dokunarak bulacaklardır. Önemli olan katılımcıların kendi tarzlarını yaratıp dokundukları kişinin boğa olup olmadığını anlamalarıdır.

157- DALGAKIRAN

Amaç: Hareket, gevşemek, ısınmak ve eğlence

Sayı: en az 10 kişi

Süre: 5–10 dakika

Katılımcılar halka halinde sandalyelerinde otururlar. O gün kendini en hızlı hisseden kişi “dalgakıran” olacaktır... O kişi ayağa kalkar ve halkanın ortasında durur. Dalgakıran boş sandalyeye oturmak isterken diğerleri onu engellemek için boş sandalyeye doğru kayarlar. Her zaman boş bir sandalye vardır fakat boş sandalyeye doğru kayan dalga sayesinde anında dolar. Eğer dalgakıran kendisine oturacak bir sandalye bulursa o sandalyeyi dolduramayan ve ayakta kalan kişi yeni dalkıran olur.

Not: Oyun herkes tarafından iyice öğrenildikten sonra, dalgakıran katılımcıların hangi yöne doğru kayacaklarını “sağ” ya da “sol” diyerek belirleyebilir.

158- KARO, KUPA, SİNEK VE MAÇA

Amaç: Ortamı gevşetmek, eğlence, bilgi alışverişi

Sayı: 10–15 kişi

Süre: 20–30 dakika

Malzemeler: Bir deste oyun kâğıdı

Katılımcılar halka halinde sandalyelerinde otururlar ve desteden bir kâğıt çekerler. Oyunu yöneten kişi kalan deste içerisinde bir kâğıt çeker ve kupa, karo, sinek veya maça olduğunu söyler. Söylenen seriden kâğıda sahip olanlar bir yana kayarlar. Eğer katılımcılardan birinin kucağına bir başkası oturmak zorunda kalmışsa seriden kâğıda sahip olsa bile hareket edemez. Oyun katılımcılardan biri halkayı tamamladığında biter.

Varyasyon: Oyun kâğıtlar yerine “evet-hayır” sorularıyla da oynanabilir. Örneğin: Evcil hayvanınız var mı? Evet, cevabı verenler hareket edebilirler. Herkes sırayla soru sorar.

159- İNSAN MAKİNASI

Amaç: Tartışma, takım çalışması, eğlence.

Sayı: Herhangi

Süre: 30–45 dakika

Grup büyüklüğüne göre 5–6 kişilik takımlara bölünür. Her takımdan kendi bedenlerini kullanarak bir makineyi, eşyayı oluşturması istenir. Her gruptan istenen kendi aralarında tartışarak bir eşyaya karar vermesi ve kendi bedenlerini kullanarak diğer arkadaşları anlayacak şekilde sunmalarıdır. Gruptaki her kişinin makinenin bir parçası olarak yer alması çok önemlidir. Grupların çalışması, karar vermesi ve prova etmeleri için 15–25 dakika zaman tanınır. Daha sonra hazır olduklarında kendi makinelerini herkese sunarlar. Seyreden katılımcılardan da makineyi bilmeleri istenir. Eğlenmenin yanında katılımcıların beraber çalışmalarına olanak sağlayan ve birilerine daha da yakınlaşmalarını sağlayan bir oyun. Sunumlar sonunda bir tartışma ortamı da oluşturulabilir.

160- SESSİZ ORTAM

Amaç: Katılımcıların bitirdikleri günü, projeyi, süreci, eğitimleri kendi başlarına değerlendirmeleri **Sayı:** Herhangi **Süre:** 15 dakika **Malzemeler:** CD ya da kasetçalar Oyunu yönlendiren kişi yumuşak bir müzik eşliğinde katılımcılardan rahatlamalarını, en rahat oldukları şekilde

gösterilerini ya da yere uzanmalarını ve kapatmalarını ister. Daha sonra yumuşak bir sesle geçmişe dönmelerini, ilk defa şu an katılmakta oldukları etkinliği duydukları zamanı ve hazırlık aşamasını, buraya gelirken ne tür hazırlıklar yaptıklarını, yolculuğu ve geldikleri anı, etkinlik sırasında yaptıklarını ve sonrasını, düşüncelerini ister. Böylece katılımcılar içsel bir yolculuğa çıkarak etkinliği başından sonuna kendi başlarına değerlendirmiş olacaklardır. **Not:** Yaptığınız etkinliğin türüne göre yukarıdaki metinde değişiklikler yaparak katılımcıları farklı yönlendirebilirsiniz. Aynı egzersizi bir etkinliğin bitiminde kapanıştan hemen önce, katılımcıların kendi içlerinde etkinliği sona erdirmelerini sağlamak amacıyla da uygulayabilirsiniz.

161- HEDEF TAHTALARI

Amaç: Değerlendirme, katılımcıların fikirlerini öğrenme

Sayı: Herhangi

Süre: 20–30 dakika

Malzemeler: karton, kalem, boya kalemi, raptiye, yapışkan, vb Etkinlik süresince kullanılan veya yapılan her bir şey için kartonlara hedef tahtaları çizilir. Örneğin: konaklama, boş zaman, grup, programın belirli bir bölümü, liderler, “benim katkılarım” gibi. Katılımcılar gruplara bölünürler ve başlıklar hakkındaki düşüncelerini hedef tahtası üzerine çarpılar koyarak belirtirler. Hedefin ortasına en yakın konan çarpı işareti koyan kişinin o konuda ne kadar fazla tatmin olduğunu gösterir. Son olarak sorular sorulabilir ve en uç noktalardaki fikirlerin açıklanması istenebilir. (açıklamalar için zorlamayınız!)

162- KÖŞE KAPMACA

Amaç: Belirli bir konu üzerinde fikirlerin alınması

Sayı: 25 katılımcıya kadar

Süre: 10–15 dakika

Oyunu yöneten kişi değerlendirilmesini istediği soruyu sorar (örneğin: ... hoşunuza gitti mi?). Odanın tam orta noktasında toplanan katılımcılar sorunun ardından kendi fikirlerine göre odanın değişik yerlerine dağılırlar. Odanın orta noktasına ne kadar yakın ve ne kadar dik dururlarsa fikirleri o kadar olumludur, odanın orta noktasından ne kadar uzaklaşırsa ve kendilerini ne kadar bükerlerse fikirleri o kadar olumsuzdur. **Not:** Bu teknik ara zamanlı bir değerlendirme için de kullanılabilir. Örneğin yapılan bir günlük gezinin ardından veya bir aktivitenin bitiminden sonra.

163- HAVA DURUMU

Amac: Katılımcıların ruh halini öğrenmek Sayı: 10–15 katılımcı
Süre: 5–10 dakika “Hava Durumu” daha çok güne ilk başlarken kullanmaya uygun bir tekniktir. Böylelikle katılımcılar diğerleriyle o gün içinde bulundukları ruh halini paylaşabilirler. Her bir katılımcı diğerlerine hava durumu terimlerini kullanarak ruh halini anlatır. Örneğin: Bugün güneş benim için parlıyor. Kara bulutlar belirmeye başladı. Bugün çok yağmurluyum. Fikrim yok gibi... Not: Katılımcılar eğer istemiyorlarsa kendilerini hava durumu terimleri kullanarak anlatmak zorunda değildir.

164- GÖRÜNMEZ ARKADAŞ

Etkinliğin lideri tüm katılımcıları bir araya toplar ve onlardan kendi isimlerini küçük kâğıtlara yazmalarını ister. Herkes adlarını yazdıktan sonra görünmeyecek şekilde katlayarak tekrar lidere verir. Lider tüm isimlerin yazılı olduğu kâğıtları karıştırarak her katılımcının bir kâğıt çekmesini ister. Her katılımcı çektiği kâğıtta ismi yazılı olan kişinin “görünmez arkadaşı” olur. Eğer kendi ismini çeken olursa onlara yeni kâğıt çektilir. Oyun boyunca kimsenin kimseye hangi ismi çektiğini söylememesi gerekmektedir. Oyunun en önemli özelliği tüm etkinlik boyunca uygulanabilir olması ve kaynaşmayı sağlamasıdır. Herkes çektiği kişinin hayatını kolaylaştıracak ya da zorlaştıracak oyunlar düzenler. O kişiye hediyeler verebilir, eşyalarını saklayarak ve ona belirli mesajlar göndererek hayatını zorlaştırabilir. Bütün bunlar katılımcıların yaratıcılığına bağlıdır. Etkinlik bitiminde lider katılımcıları tekrar toplar ve herkes kendi “görünmez arkadaşını” tahmin etmeye çalışır, bilemeyenlere cezalar verilerek daha eğlenceli hale getirilebilir.

165- HAZİNE AVCILIĞI

En az 1–2 saat sürebilecek bir oyun. Lider katılımcıları kura ile sayılarına göre 2 veya 3 gruba ayrılır ve her grubun kendisine bir isim vermesini ister. Belirlenen isimler tahtaya yazılır. Ancak lider bu oyunun oynanması için daha önceden hazırlık yapmalıdır. Bu hazırlık dönemini katılımcıların öğrendikleri oyunlara ayırarak, her grup için ayrı ayrı mesajlar hazırlar. Bu mesajlar bilmece veya tekerleme niteliğinde olmalı ve katılımcılara (gruba) bir yön bildirmeli, bir şey yapmalarını veya getirmelerini sağlayacak şekilde düzenlenmelidir. Bu oyun katılımcıların bildiği ve çalışma yaptıkları geniş bir alanda düzenlenirse çok daha eğlenceli olur. Her mesaj grupları başka bir alana ve başka bir mesaja taşınmalıdır. Oyunun sonunda tüm mesajların yerini bulan ve istenilenleri yapan veya getiren grup kazanır ve diğer gruplarca kararlaştırılacak hediyelerle ödüllendirilir.

166- ÖYKÜ OLUŞTURMA

Lider katılımcıları bir daire etrafında toplar ve bir cümle kurarak öyküyü başlatır. Sırayla tüm katılımcılar birer cümle ile anlamlı bir öykü oluşturmaya çalışırlar. Örneğin lider etkinlik ortamı ile ilgili bir cümleyle öyküyü başlatarak katılımcıların etkinlik hakkındaki düşünce ve beklentilerini öğrenebilir.

167- İÇİMİZDEN BİRİ

Lider katılımcıları bir araya toplar ve 1 kişi “ebe” seçilir. Ebe bir süreliğine gruptan uzaklaştırılır ve grup ortak kararla birini seçer. Ebe tekrar gruba çağrılır, sırayla herkese sorarak bu kişinin kim olduğunu tahmin etmeye çalışır. Fakat sorulan sorular dolaylı olmalıdır yani “erkek mi kız mı?” ya da “sarışın mı esmer mi?” gibi değil “bu kişi bir çiçek olsaydı ne olabilirdi?” ya da “bu kişi bir renk olsaydı hangi renk olurdu?” gibi sorular olmalıdır. Kısaca bu oyunda sorulacak soru kalıbı şudur: “Bu kişi bir.....olsaydı ne olabilirdi/nasıl olabilirdi?”. Bilemeyen kişi ebe olmaya devam eder bilen kişinin yerine yeni ebe seçilir.

168- HIRSIZ-POLİS

Katılımcılar ikiye ikiye eşleşirler. Yere çömelirler ve arkalı önlü otururlar. Bir kişi ebe olur ve eşsiz kalır. Ebenin amacı eşli olanlardan önde olanlara göz kırparak, kendine eş bulmaktır. Arkada bulunan eş ise ebenin kendi eşini almak istediğini anladığı zaman onu belinden yakalayarak gitmesini engellemeye çalışır. Ebe herhangi birini kendine eş yapabildiği zaman, yalnız kalan kişi ebe olur.

169- MÜZİK EŞLİĞİNDE FARKLI SELAMLAŞMALAR

Çocuklar müzik eşliğinde odada serbestçe dolaşırlar. Lider müziği kestiğinde hemen yanındakiyle farklı şekilde selamlaşılır. Tokalaşma, el içlerini birbirine vurma, burnunu birbirine sürme, ayakları, dizleri, sırtı birbirine dokundurma vs şeklinde olabilir. Drama çalışması bitince değişik selamlaşma çalışmaları beraberce hatırlanır, ne hissedildiği hakkında konuşulur.

170- AYNA OL

Hafif bir müzik açılır ve karşılıklı durulur. Lider ne yaparsa diğeri de aynı hareketi yapmaya çalışır. Belli bir süre sonra lider değiştirilerek çocuğun lider olmasına olanak sağlanır.

171- SIRT SIRT DANS

Sırt sırta gelecek şekilde grup olunur ve müzik eşliğinde temas kaybetmeden dans edilmeye çalışılır. Müziğin temposu değişken olursa daha zevkli olur. Drama çalışması sonunda çocuğa ne hissettiği sorulur, hangi tempoda zorlandığı ve hangi tempodan zevk aldığı hakkında görüşleri alınabilir.

172- EL AYNASI

Lider grup üyelerinin ikiye ikiye eşleşmelerini ister. Eşleşen üyeler ayakta oldukları halde bir üyenin sağ ya da sol eli tıpkı bir ayna vazifesi görür. Diğer eş yüzünü uzaktan aynada görüyormuşçasına tutar. Ayna olan eş aynasını istediği biçimde hareket etmeye başlar, diğer eş ise yüzünün aynadaki görüntüsünü kaybetmemek için uğraşır. Bir süre sonra üyeler yer değiştirerek tekrar oynanır.

173- BEN-SEN OL

Grup ikiye ayrılır. Eşler birbirleri hakkında aşağıdaki form doğrultusunda bilgi alırlar. Sonra birbirleri yerine geçerek edindikleri bilgileri gruba aktarırlar.

Kişisel Bilgiler	İlgi Alanlarım
Son 3 ayda beni mutlu eden olay/olaylar	Hedefim

174- ELMA TOPLAMA

Gruptakiler halka olur. Herkes başının üstünde bir nokta tespit edip uzanabileceği kadar en yüksek noktaya bütün kaslarıyla uzanmaya çalışır. Liderin komutu ile gruptakiler kendini aşağı bırakır. Bacaklarının üzerinde esneme, başı serbest bırakma, ritm eşliğinde yavaş yavaş yukarı değin kalkma, kalkarken vücudundaki her kemiği hissedecek kadar ağır ağır hareket etme. İlk aşamada kalkma, liderin verdiği komut eşliğinde yapılırken, ikinci aşamada grup esnedikten sonra hiç komut verilmez. Gruptakiler birbirlerini kendiliklerinden ritimle kalkar.

175- SALYANGOZ OYUNU

Grup sıra olur. Herkes eliyle öndekinin belinden tutar. Grup ritimle yürümeye başlar. En arkadaki öndekini yakalamaya çalışır ve koşar. Yakalanan oyumndan çıkar. Bazen de grup spiral hale gelmek için ortaya sıkışır, sonra açılır, bu hareket salyangoza benzer.

176- HEYKEL OLMA

Grup daire şeklinde yere oturur. Gönüllü iki kişi seçilir. Bunlardan bir tanesi gözlerini kapatır. Diğeri istediği bir şekilde heykel olur. Gözü kapalı olan heykel olana dokunarak onun nasıl durduğunu anlamaya çalışır. İyice anlayınca onun olduğu şekle kendisi girer. Katılımcılar sırayla farklı duruşlarla oyunu sürdürürler. Sonra iki kişi, üç kişi heykel olarak değişik pozisyonlarda heykeller oluşturur.

177- KÖR DOLAŞTIRMA

Gruptakiler eşleşir. Sırayla eşlerden biri gözlerini kapatır. Diğeri eş onu hiçbir zarar vermeden dolaştırır. Herhangi bir yere götürür. Hayvanat bahçesi, çiftlik, lunapark vs. orada gördüklerini gözü kapalı arkadaşına anlatır. Sonra gözü kapalı olan gözünü açar ve eşi gözünü kapatır, o da onu istediği bir yere götürür, gördüklerini tanıtır ve anlatır.

178- KÖR TAVUKLAR

Grup ikiye ayrılır: Liderler ve Kör Tavuklar. Liderlerin her biri bir köşeye gider. Tavuk olanlar gözlerini kapatır. Liderler herhangi bir seste tavukları çağırır. Tavuklar istedikleri sese doğru gözleri kapalı yönelirler.

179- MAKİNE PARÇASI

Grup halinde oynanır. Bir kişi ortaya gelir. Herhangi bir makineyi seçer ve onun bir parçası olarak hareket eder. Diğer katılımcılar sırayla makinenin diğer parçalarını hareket ve sesle oluştururlar. 3-4 kişilik gruplarla birden fazla makine olma şeklinde oynanır.

180- OYUNCAKÇI DÜKKANI

Grup daire şeklinde oturur. "Bir yılbaşı gecesi siz bir oyuncaksınız. Biraz sonra dükkan sahibi gidecek. İsteddiğiniz bir oyuncak olabilirsiniz ve onun gibi davranacaksınız. Her şey serbest ses, konuşma, hareket" der. Oyun oynanır. Oyunun diğer bir şekli; şimdi oyuncakçı dükkanına gidiyoruz istediğiniz bir oyuncak alabilirsiniz, onunla istediğiniz gibi oynayabilirsiniz.

181- MÜZEYE GEZİ

Grup ikiye ayrılır. Katılımcılardan bir kısmı müzedeki resim veya heykel olur. Diğer kısmı müzeyi gezen turistler olur. Turistler istedikleri resim veya heykel ile istedikleri konularda konuşabilirler.

182- İP ATLAMA

gruptakiler 4 ya da daha fazla katılımcıyla takım kurarlar. Bazıları ellerindeki ipi sallar, diğerleri de ip atlar. Hayali olan bu ipi atlamaktan çok, sallamak konsantrasyon gerektirir.

183- MUHABİR OYUNU

Beş dakika içerisinde grup üyeleri birbirlerine soru sorar ve sorulan soru ve cevapları kağıda yazar. Soruların farklı olması gerekir. En fazla soru soran ve cevabını yazan oyunu kazanır. Cevap veren kişinin isimleri kağıda yazılır.

184- ÖZELLİK OYUNU

Grup daire oluşturur. Ortada ebe bir yönergeyle oyunu başlatır. Örn: Kot pantolon giyenler yer değiştirsin, üstünde mavi kazak olanlar yer değiştirsin.

185- PANDOMİM

Grup A ve B olarak ikiye ayrılır. A dakiler B dekilere yazılı olan kağıtları karşısındakilere anlatır. Pandomim Kartları Örn:

Tırnak Kesme	Bebegin Gazı Var	Altını Değiştirme	Bebek Giydirmeye	Bebegi Uyutma
Bebeye Banyo yaptırmak	Bebekle Yürümeye Çalışma			

186- SICAK PATATES

İki küçük top müzik eşliğinde sağ ya da sol taraftaki kişiye verilir. Müzik çalmaya başlar, müzik durduğunda top kimin elinde ise o oyundan çıkar. 3 kişi kalana kadar oyun devam eder.

187- ADAM SATMACA

Grup geniş daire olur, komut verilir:

-Beş kişilik küçük gruplar olun

-Dört kişilik küçük gruplar olun

-Dokuz kişilik küçük gruplar olun

Her defasında dışarıda kalan kişi elenir. Sonunda iki kişi kalana kadar oyun devam eder.

188- KÖŞE KAPMACA

Geniş grup bahçede daire olur. Gruptaki sayıya göre 5'erli küçük gruplar 4 köşeye geçerler. Gruplardan biri ortada ebe olur. Sonra –yer değiştir komutu ile 5'êrli gruplar yer değiştirir.

189- BALON PATLATMACA

Gruptaki her üyeye iki adet şişirilmiş balon verilir ve ayaklarına takmaları istenir. Herkes diğerinin balonunu patlatmaya çalışır. En son kimin ayağında patlamamış balon kalırsa oyunu o kazanır.

190- KÖR SIRA

Gruptaki bütün üyelerin gözleri bağlanır. (12-15 kişi) Ortada gözleri açık olan ebe herkese 1'den 15'e kadar konuşmadan el işaretleriyle bir numara verir. Grup dağılır. Herkes konuşmadan 1'den 15'e kadar el işaretleriyle, dokunarak sırasını bulmaya çalışır. Sıra düzgün şekilde oluşturulana kadar oyun devam eder. 1'in arkasında 2, 2'nin arkasında 3 vs. birbirini tutarak sırayı doğru şekilde oluşturur.

191- ŞARKIDAŞ

Büyük grup iki ya da daha fazla gruba ayrılır. Her gruba şarkı/türkü isminin yazdığı kartı verir. Grup içlerinden birinin başlatmasıyla şarkıyı söyler.Şarkı söylenirken eller çırpılacak. Örnek Şarkılar; Bir başkadır benim memleketim, zeytinyağı yiyemem, dere geliyor dere vb.

192- RİTİM OYUNU

Grup daire olur. Ebe bir ritim verir ve grubun takip etmesini ister. Gruba tek tek yaptırılır. Daha sonra grup hep beraber yapar.

-İki kez parmak tıklat (tigali-tigali)

-İki kez el çırp (şak-şak)

-İki kez elleri dizlere vur (pigali-pigali)

-İki kez el çırp (şak-şak)

-Bir kez parmak tıklat (tigali)

-Bir kez el çırp (şak)

-Bir kez elleri dizlere vur (pigali)

-Bir kez el çırp (şak)

-Bir kez el tıklat (tigali), dize vur (pigali), el çırp (şak)

Tigali tigali şak şak pigali pigali şak şak tigali şak pigali şak tigali pigali şak

193- RÜZGAR NEREDEN ESİYOR?

AMAÇ: Tanışmak ya da grubun enerjisinde bir düşme gözlemlenirse, uyandırmak ve hareket sağlamak için oynanabilir.

UYGULAMA: Katılımcıların sayısından bir eksik sayıdaki sandalyeler geniş bir daire şeklinde dizilir. Herkes oturur ve bir kişi açıkta kalır. Açıkta kalan ebe olur. Dairenin ortasında durur. Ortadaki kişi rüzgarın nereden estiğini söyler. Örneğin; “Rüzgar bugün kot pantolon giyenlerden yana esiyor.” der ve grup içinde kot pantolon giyen herkes yer değiştirmek, başka bir sandalyeye oturabilmek için yerinden kalkar. Ebe de bulunduğu boş yere oturur. Sonuç olarak bir kişi yine açıkta kalır ve o yeni ebedir. Yer değiştirirken uyulması gereken kural hemen yanında boşalan sandalyeye oturmamaktır. Çeşitli seçenekler kullanılabilir. Örneğin; “Rüzgar küpe takanlardan yana esiyor.”, “Rüzgar dün akşam iyi uyuyanlardan yana esiyor.”, “Rüzgar çocuğu olanlardan yana esiyor.”, ...vb
MALZEME: Katılımcı sayısından bir eksik sayıda sandalye.
SÜRE: Grubun ihtiyacı ve ilgisi oranında yaklaşık 15 dakika

194- SİNCAP – DEPREM

AMAÇ: Hızlı hareket edebilmek ve eğlenmek.

UYGULAMA:Üçer kişilik gruplar oluşturulur. Bir kişi açıkta kalır. Üç kişilik gruplarda iki kişi karşı karşıya durur ve bir evin çatısı gibi ellerini yukarıda birleştirirler. Böylece sağ ve sol duvarı olan bir ev oluşturulur. İçine üçüncü kişi “sincap” girer. Açıkta kalan bir kişi ebedir ve verebileceği dört komut vardır.

“sağ duvar” dediğinde bütün grupların sağ duvarları yeni bir evin sağ duvarı olmak için grubundan ayrılır. Bu arada ebe boş bulunduğu ilk evin sağ duvarını oluşturur. Açıkta kalan bir kişi yeni ebedir ve o da dört komuttan birini verir.

“sağ duvar”

“sol duvar”

“sincap”

“deprem”

‘Deprem’ dendiği zaman bütün yapılar bozulur ve yeni baştan üçer kişilik gruplar oluşturulur.

MALZEME: Yok

SÜRE: 15 dakika

195-

BALONU DÜŞÜRME

AMAÇ: Antrenmanın başında grubu canlandırmak ve grup bilincini uyandırmak.

UYGULAMA: Katılımcı sayısına eş balon şişirilir. Önce biri sonra diğerleri olmak üzere balonlar birer birer oyuna dahil edilir. Hedef balonların hiç yere değmeden havada kalmasıdır. Katılımcılar bir voleybol gibi düşünebilirler bu oyunu.

MALZEME: Katılımcı sayısı kadar şişirilmiş balon.

SÜRE: 15 dakika

196- FLAMİNGO - PENGUEN

AMAÇ: Enerjiyi arttırmak ve eğlenmek için.

UYGULAMA: Gruptan bir kişi flamingo kuşu olur ve bu kuşun tipik hareketini yapar. (Ağır çekimde bir görüntü gibi kollar iki yanda dalgalanırken bu hareketle uyumlu halde büyük adımlar atılır.) Diğer grup elemanlarının tümü penguendir ve penguenler gibi yürürler. (Kollar vücuda bitştirilir ve eller yere paralel olarak tutulur. Ayaklar ise topuklar birbirinden ayrılmayacak şekilde küçük adımlar atılarak yürünür.) Penguenler küçük adımları ile flamingo kuşundan kaçmaya çalışırlar. Flamingonun dokunduğu her penguen flamingoya dönüşür ve diğer penguenleri yakalamaya çalışır. Gruptaki herkes flamingo olup bir penguen kaldığında

bu kez penguen flamingoları yakalamaya çalışır. Eğer grup isterse başka iki hayvanın tipik hareketini oluşturup oyunu o şekilde de oynayabilir. MALZEME: Yok SÜRE: 20 dakika

197- HAYVANAT BAHÇESİNDEKİ GEZİNTİ

AMAÇ: Grubun yorgunluğunu ve varsa gerilimini azaltmak için rahatlama amacıyla oynanır.
UYGULAMA: Grup dar bir daire oluşturur. Herkes birbirinin sırtını görecektir şekilde, elleri önündekinin omuzlarında durur. Bir kişi öyküyü anlatmaya başlar. Anlatılan öyküye göre ellerle öndekinin sırtına masaj yapılır. örnek öykü; bir gün canımız çok sıkıldı ve hayvanat bahçesine gittik. Dolaşmaya başladıktan biraz sonra yavaş yavaş yağmur yağmaya başladı. Biz gezmeye devam ettik, derken yağmur hızlandı ve dolu yağmaya başladı. Üstü kapalı bir yere geçmiştik ki bir tavşan önümüzden hızla geçti. Arkasından bir atın nal seslerini duyduk, önce uzaktan geliyordu sonra yaklaştı yaklaştı önümüzden geçip gitti. Dolu yerini yine sakın bir yağmura bırakmıştı ki hafif hafif rüzgar esmeye başladı. Biz yürümeye başladık, biraz daha hızlandı rüzgar ama biz yürümeye devam ettik. Maymunların olduğu kafesin önünden geçerken, maymunlar o daldan bu dala sıçrayıp duruyordu. Bir süre onları seyrettik. Ama yağmur yine hızlanmaya başladı. Her yerimiz ıslandı, ıslandı,... hızlı adımlarla hayvanat bahçesinden çıktık ve evlere döndük. (öykü anlatanın yaratıcılığı oranında genişleyebilir ve değişebilir.)
MALZEME: Yok
SÜRE: 15 dakika

198- SEN GOFİ MISIN?

AMAÇ: Eğlenmek
UYGULAMA: Bütün grup belli bir alan içinde gözlerini kapatarak dolaşmaya başlar. Antrenörün seçtiği biri Gofi'dir ve gözlerini açıp sessizce grubun içinde dolaşır. Gözleri kapalı olarak alanda dolaşan grup elemanları birbirlerine çarptıkları zaman "Sen Gofi misin?" diye sorar ve eğer çarptığı kişi Gofi değilse o kişi de aynı soruyu sorar ve dolaşmaya devam ederler. Amaç Gofi'yi bulmaktır. Çarpılan kişi Gofi ise "Gofi sen misin?" sorusuna karşılık vermez. Bu durumda el ele tutuşup dolaşmaya başlarlar. Gofi'yi bulup elini tutan gözlerini açar. Herkes Gofi'ye eklendiğinde oyun biter.
MALZEME: Yok
SÜRE: 15 dakika

199- STICKER - BANT

AMAÇ: Eğlenmek!!!
UYGULAMA: Her katılımcının bedeninin değişik yerlerine üçer tane sticker yapıştırılır. Hedef üstünde hiç sticker kalmamasıdır. Yapıştırılan stickerı başkalarının üzerine yapıştırmaya çalışılır. Sürenin bitiminde üstünde hiç sticker olmayan kazanmış sayılır. Sticker yerine başka malzemeler de kullanılabilir. Örneğin mandal.
MALZEME: Bol miktarda sticker, mandal ya da uygun başka bir malzeme.
SÜRE: 15 dakika

200- GÜNAYDIN ARKADAŞIM

AMAÇ: Günün ve antrenmanın ilk saatlerinde grubu enerjik hale getirmek.
UYGULAMA: Katılımcılar bir daire oluştururlar. Bir kişi ebe olur ve dairenin dışında tur atar. Seçtiği birinin sırtına

dokunur. Dokunduğu kişi ile dairenin etrafında, ters yönlerde koşarlar. Karşılaştıkları noktada durup birbirlerini öpmeleri ve "günaydın arkadaşım" demeleri gerekir. Hedef dairedeki boş yeri kapmaktır. Bir kişi boş yeri kapar diğeri ebe olur.
MALZEME: Yok
SÜRE:15 dakika

201- MÜZİKLİ SANDALYE

AMAÇ: Eğlenmek için oynanır.
UYGULAMA: Katılımcı sayısından bir eksik sayıda sandalye arkalı önlü yan yana dizilir. Hareketli bir müzik başlar ve katılımcılar sandalyelerin etrafında dans ederek dönerler. Müzik kesilince herkes sandalyelere oturur. Müzik yeniden başladığında iki sandalye daha eksiltir. Hedef bütün katılımcıların sandalyelere oturabilmesidir. Her turda iki sandalye eksiltir. Oyun tek bir sandalye kalıncaya kadar devam eder. Kalan son sandalyeye de bütün katılımcıların birlikte oturması gerekir.
MALZEME: Sandalyeler, kaset çalar.
SÜRE: 15 dakika

202- SESSİZ DİNLEME (ya da NE DUYDUN?)

AMAÇ: Sessizliğin aslında herkes için farklı bir ses içerdiği bu oyunda amaç ortama konsantrasyon sağlamak ve rahatlamaktır.
UYGULAMA: Bütün katılımcılar gözlerini kapatır ve beş dakika boyunca sessizliği dinler. Bu süre sonunda tur yapılarak "ne duydun?" sorusuna yanıt verilir.
MALZEME: Yok
SÜRE: 15 dakika

203- OYUNCAK KORUYUCUSU

Öğrenciler yüzleri merkeze dönük olarak bir halka oluştururlar. Dairenin merkezine bir oyuncak veya bir eşya konur. Bir çocuk bunun muhafızıdır. Bu öğrenci, elindeki topu halkada bir arkadaşına atar. Halkadakiler topla oyuncuğu devirmek isterler. Bunu kim devirirse o muhafız ile yerini değiştirir, böylece oyun devam eder.

204- BAHÇEDEKİ MIDİLLİ

Çocuklar el ele tutarak, bir halka yaparlar. Yüzler ortaya dönüktür. Midilli olan çocuk ortadadır. Dairedeki çocuklar ; " Midilli, sen bahçemize nasıl girdin ?" Midilli ; " İçeriye atladım." Dairedeki çocuklar ; "Nasıl çıkacaksın ?" Midilli ; " İşte böyle." Dedikten sonra Midilli, halkadakilerin kolları altından çeşitli denemeler yaparak halka dışına çıkamaya çalışır. Midilli dışarı çıkar çıkmaz, halka üzerindeki oyunculardan 3,4 tanesi koşucu olurlar ve Midilli'yi yakalamaya çalışırlar. Midilli'yi ilk yakalayan bir sonraki oyun için Midilli olur.

205- YUVARLANAN TOPTAN KAÇ

Oyuncular bir halka yaparlar. Ayrılan bir tanesi merkezde durur. Halkadaki çocuklar bir voleybol topunu ortadaki çocuğa doğru yuvarlayarak onu vurmaya çalışırlar. Vuran oyuncu ile vurulan oyuncu yer değiştirerek oyuna devam edilir.

206- ESİR ALMA VE VERME

Oyuncular karşılıklı iki sıra olur. Aralarında 7-8 metre mesafe vardır. Her sıra sağdan numara sayar. A sıranın bir numarası karşıya gider. O sıranın önünden geçerken bir kişinin herhangi bir yerine dokunur ve yakalanmadan kendi sırasına doğru kaçar. Kendisine dokunulan oyuncu bunu öbür sıranın

hizasına kadar kovalamaya başlar. Eğer oyuncuyu yakalarsa, yakalanan oyuncu B sırasına esir olarak gider, o sıranın en sonuna eklenir. Dokunulmadan kaçarsa B sırasındaki kovalayan oyuncu esir olur ve A sırasının en sonuna eklenir. Belli bir süre sonra hangi sıra daha fazla ise o taraf oyunu kazanır.

207- ŞAPKA

Çocuklar halka olurlar. Bir şapka müzik eşliğinde kafadan kafaya dolaşır. Müzik durduğunda şapka kimdeyse bir şarkı söyler.

208- 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...

209- SANDALYE KAPMACA

Sınıf mevcudundan bir eksik sayıda sandalye sınıfın içinde düzenlenir. Oyuncular müzik eşliğinde dans ederek sandalyelerin etrafında dönerler. Müzik durduğunda herkes bir sandalye kapar ve oturur. Bir kişi ayakta kalacaktır. Ayakta kalan oyundan ayrılır. Diğer turda bir sandalye daha eskitilir. Tek kişi kalana kadar oyun sürdürülür.

210- KÖR RESSAM

Tahtaya gözleri olmayan bir insan kafası çizilir. Kör ressam olan çocuk gözleri bağlı iken tebeşirle resme göz çizmeye çalışır. Çocuklar sırayla kör ressam olurlar.

211- COLA-FANTA-SPRITE

Çocuklar daire oluşturacak şekilde ayakta dizilirler ve ortada oyunun yöneticisi yer alır. Yönetici kola dediğinde çocuklar ellerini havaya kaldırır. Fanta dediğinde omuz hizasında ileri doğru hareket ettirirler. Sprite dediğinde ise ellerini yana bırakırlar. Yönetici hızlı bir şekilde oyunu yönlendirir şaşıranlar oyundan çıkarlar. En son kalan kişi oyunun galibi ilan edilir.

212- TERSİNİ YAP

Herkesin oynayabileceği bir oyundur. Oyun oynayacak kişiler daire oluştururlar. Oyun yöneticisi ne yaparsa diğer kişiler tersini yapmak zorundadır. Eğer yönetici ayağa kalkarsa diğerleri oturmalıdır. Bu oyun için sandalyede oturmaları yanlarında kitap ve şapka olması daha eğlenceli hale getirir. Yönetici eline kitap alıp, şapka yanında olup, ayağa kalkarsa oyunu oynayan kişiler kitabı bırakıp, şapkayı takıp oturmak zorundadırlar. Şaşıranlar oyun dışı kalır ve en son kalan kişi oyunun galibi ilan edilir.

213- YARASA

En eğlenceli oyunlardan biridir. 20 kişiden fazla olursa daha iyi olur. Her yaş grubu için faydası olan bir oyundur. Oyuncular daire şeklinde otururlar. Oynu yönlendiren yönetici oyun yönergesini verirler.

-Arkadaşlar (Çocuklar) şimdi bir oyun oynayacağız. Oynumuzun adı yarasa oyunudur. Bu oyunda yarasa ve köy halkı yer almaktadır. Ben gözünü kapayın dediğimde herkes gözünü yumacak ve aranızdan iki kişiye dokunacağım ve dokunduğum bu iki kişi yarasa olacak. Ben gece oldu herkes uyusun dediğimde herkes gözünü kapayacak. Sadece yarasalar uyansın dediğimde yarasalar gözlerini açacak ve ikisi birlikte göz hareketleri ile içinizden bir köylüyü işaret edecekler. Sonra tekrar herkesi gözünün yumsun dediğimde yarasalarda gözünü kapayacak. Gündüz oldu herkes uyansın dediğimde bütün herkes gözünü açacak ve sonra yarasaların işaret ettiği kişiyi göstererek "sayın köy halkı yarasalar dün gece bu arkadaşınızı öldürdü." Diyecek ve o kişi oyun dışı kalacak. Sonra tekrar daireye dönüp "sizce aranızda yarasa kimdir" diyecek ve herkes (yarasalarda dahil) oy kullanacak. En çok oy verilen kişi köylünün yarasa olmasından şüphelendiği kişi seçilerek kendinin yarasa olmadığını ispatlaması için konuşması istenir. O kişi kendisini savunduktan sonra oy verenlerden çoğu ikna olmazsa o kişi de elenir, eğer çoğunluk ikna olursa elenmez oyun devam eder. Elenen bir köylü ise "arkadaşlar maalesef kendi içinizden olan bir köylüyü tutukladınız, yarasalar hala etrafta dolaşıyor." Denir. Eğer tutuklanan gerçekten bir yarasa ise "arkadaşlar tebrikler yarasayı yakaladınız, şimdi sıra diğer yarasayı yakalama zamanı" denir ve oyun aynı şekilde devam eder. Eğer iki yarasa yakalanırsa oyun sona erer. Yarasanın biri bile oyun sonuna kadar devam ederse, yarasalar köyü ele geçirmiş olarak oyunu kazanır.

İfade ve strateji becerisini geliştiren çok harika bir oyundur.