



İş'te Oyun

"Öğrenmek Eğlenceli Bir İştir"

**EĞİTİM İÇERİKLİ OYUNLAR
KATALOĞU**

Samsun İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Samsun - 2018



**İş Te
Oyun**

“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş tir”





İÇİNDEKİLER

KÖPRÜ	1	KÖPEK BALIĞI ,KATİL KİM	29
KURT KUZU	2	İP İLE GÖZÜ KAPALI GEOMETRİK	
EV SAHİBİ KİRACI	3	ŞEKİLLER YAPMA	30
BALIK AĞI	4	AKIMI İLET	31
ATOM MOLEKÜL	5	TANIŞMA OYUNLARI&İSİM ÖĞRENME,	
ELDEN ELE TOP		İSMİNİ HAREKETLE GÖSTER	32
İLE İLERLEME	6	SOĞAN SARIMSAK	33
ÇIĞLIK	7	MÜZİKLİ BALONLAR	33
GRUPLA KÖŞE		EL SIKIŞMA	34
KAPMACA	8	ALFABETİK SIRA	34
ÇEMBERDE TOP		PİNG-PONG	35
ÇEVİRMECE	9	İSİM ZİNCİRİ	35
HULOHOPTAN GEÇME	10	BU İSİM KİMİN?	36
ÇAMURA BATTI	11	ZİP ZAP ZMBA	36
TANGRAM	12	KARTOPU	37
HAFIZA KARTI	13-14	SEMBOL-İSİM	37
RENKLİ MAYIN TARLASI	15	RİTM ÇALIŞMASI	38
MAYIN TARLASI	16	KİA – PONÇİK / GLUMP – VADA	39
ZOMBİ	17	MAAA... ZİNGA	39
KARIŞIK YÜRÜ	18	ŞARKIMI SÖYLE	40
ŞİŞŞŞ ,BAAAA	19	AT YARIŞI	41
MEYVE SEPETİ	20	DALGA KIRAN	42
KORU BENİ ,ÇEMBERDE		AMAZON YAĞMURLARI	42
YAKAN TOP	21	DÜĞÜM	43
AŞURE	22	SONA KALAN KAZANIR	44
ÖYKÜNÜ OLUŞTUR	23	FLAMİNGOLAR	44
YÖN VE HAREKET	24	PARMAK YAKALAMA	44
BARDAK TAŞIMA	25	FİGÜRLER	45
TAVŞAN YUVADA	26	BULUTLAR	45
LİDERİ TAKİP ET	27	YAŞLI TEYZE-SAMURAY-CANAVAR	46
NESNE İLE CANLANDIRMA	28	BİR ALKIŞ-İKİ ALKIŞ	46



İLKADIM	Kazım Özdemir İlkokulu	Gazi AYDENİZ
İLKADIM	Mehmet Akif Ersoy İlkokulu	Gülcan AYDENİZ
ASARCIK	Emirmusa İlk/Ortaokulu	Burcu YÜKSEL
ASARCIK	Asarcik İmam Hatip Ortaokulu	Emine ÖZÇELİK
ATAKUM	Adnan Kahveci İlkokulu	Adem İREN
ATAKUM	Halide Edip Adivar Anaokulu	İsmail BAŞBÖLÜK
AYVACIK	Eynel İlkokulu	Fatma SEÇKİN
BAFRA	Mustafa kemal İlkokulu	Sevgi ÖĞRETMEN
BAFRA	Şehit Burak Perçin İlkokulu	Ayşe ÖZ
BAFRA	Dededagi Şehit İsa Kurt Ortaokulu	Canan VAROL
BAFRA	Dededagi Şehit İsa Kurt İlkokulu	Harun YILMAZ
BAFRA	29 Ekim İlkokulu	İsmail KOCA
BAFRA	Kızılırmak İlkokulu	Tuğba KIVRAK
BAFRA	Kızılırmak Anaokulu	Ülkü ARSLAN
CANİK	Fatih Temiz İlkokulu	Eray KURTOĞLU
CANİK	Vilayetler Hizmet Birliği Anaokulu	Gülçin BAŞBÖLÜK
CANİK	Toptepe İlkokulu	Nurdan ARMAN
CANİK	Canik Türk Telekom MTAL	Tülay SARI
CANİK	Fatih Ortaokulu	Vildan BOĞUŞLU
CANİK	Tuzaklı Ortaokulu	Yasemin KILIÇ
ÇARŞAMBA	Çınarlık Ortaokulu	Erdinç ÇAMLIBEL
ÇARŞAMBA	Durmuş Torun İlkokulu	Niyazi ÖZSOY
ÇARŞAMBA	Çınarlık Ortaokulu	Özgür KAYA
ÇARŞAMBA	Atatürk Ortaokulu	Sevgi DAĞLI
ÇARŞAMBA	Kurtun İlkokulu	Tuncay ZEREN
HAVZA	Karşıyaka İLKOKULU	Canan BOZKURT
İLKADIM	Kalkancı İlkokulu	Ayşe ARAÇ
İLKADIM	Kubilay İlkokulu	Ceyda KİPER
İLKADIM	Mehmetçik İmam Hatip Ortaokulu	Dilek Ertuğ TOKER
İLKADIM	Mehmet Akif Ersoy İlkokulu	Mehtap İŞLER
İLKADIM	Malazgirt İlkokulu	Meltem KOÇ
İLKADIM	Rotary Kulübü Bilim ve Sanat Merkezi	Mustafa ARGUN
İLKADIM	Kazımpaşa İlkokulu	Oya ÇİLİNGİR
İLKADIM	Kazım Özdemir İlkokulu	Sevgi TULUMBACI
İLKADIM	Kazım Özdemir İlkokulu	Sibel ÖKSÜZOĞLU
İLKADIM	Gazi Paşa İlkokulu	Ümmühan KAYI
KAVAK	Yaşar Doğu İlkokulu	Esra GERİŞ
SALIPAZARI	Salıpazarı İmamhatip Ortaokulu	Ayşegül BAŞOĞLU
TEKKEKÖY	Aşağıçinik İLKOKULU	Deniz GÖÇMEN
TEKKEKÖY	Şehit Nejat Yaman Ortaokulu	Mevlüt YAMAÇ
TERME	Sakarlı Güzelyalı İlkokulu	Feriha YIRTICI BUZDAN
TERME	Yenimahalle İlkokulu	Yasemin Y. DEVRANLI
VEZİRKÖPRÜ	Öğürlü İlkokulu	Arzu SEYREK
VEZİRKÖPRÜ	Öğürlü İlkokulu	Elif Yıldız YALÇIN
VEZİRKÖPRÜ	Göl İlkokulu	Selen Burçak YAZBAŞI
ONDOKUZ MAYIS	Balıca 60. Yıl Çok Programlı Lisesi	Tahsin YAZICI

ÖNSÖZ

Günümüzde eğitim alanında yaşanan en önemli problemlerden biri öğrencilerin derse karşı dikkat ve motivasyonlarının yeterli düzeyde olmaması ve bu eksiklikten kaynaklanan öğrenci başarısızlığıdır.

Eğitim ortamında bu enerjinin ortaya çıkmasını sağlamak için değişik uyarıcıların kullanılması gerekmektedir. İlgi çekici materyaller, değişik yöntem ve stratejiler öğretmenin kullanabileceği uyarıcılardan sayılabilir.

Eğitimde istenen başarının sağlanması için öğretmenler, öğrencilerin derse aktif katılımını sağlayacak, onların motivasyon ve dikkatlerini artıracak, dersi daha eğlenceli hale getirerek öğrencilerin her gün okula isteyerek ve neşeli bir şekilde gelmelerini sağlayacak yeni yöntemler kullanmalıdırlar.

Başarının artırılması ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığının sağlanmasında motivasyon ve dikkat düzeyinin yükseltilmesinin büyük önemi vardır. Çünkü öğrenci ancak isteyerek içinde yer aldığı ve yaptığı işlerde kalıcı öğrenme elde edebilir. Eğitimde öğrencinin ön plana çıkması ve özellikle öğrenci merkezli eğitim anlayışının yaygınlaşması ile birlikte öğrenciye verilen değer artmış ve öğrencinin aktif katılımını sağlayacak yöntemler benimsenmeye başlamıştır. Çocukların gerek fiziksel gerekse ruhsal gelişimlerine önemli katkısı olan oyun, son yıllarda eğitim ve öğretimde de oldukça sık kullanılan bir aktif öğretim yöntemi olarak dikkat çekmektedir.

Çocukların hayatında önemli bir yeri olan oyunun eğlendirici ve rahatlatıcı özelliklerinin yanı sıra çocukları zihinsel, sosyal, fiziksel ve psikolojik olarak geliştiren önemli etkileri de bulunmaktadır. Çocuk gelişimine bu kadar önemli katkıları bulunan oyun, eğitimciler tarafından da sıkça kullanılan öğretim yöntemlerinin başında gelmektedir. Bugün toplumsal gelişimin ve kişilik gelişiminin yaşamsal değilse bile önemli bir yönü olarak düşünülmektedir.

Bu bilgilerden yola çıkarak, eğitim öğretimde oyunların kullanılmasının, öğrencilerin akademik başarısına, sosyal duygusal gelişimine, iletişim becerilerine olumlu katkı sunacağı düşünülmektedir. İşte oyun- öğrenmek eğlenceli bir iştir projesiyle üzerinde durulan temel konu, ilkokullarda oyun kavramının derslerle ilişkilendirilerek, müfredattaki konu ve kazanımların oyunlarla ele alınmasının öğrencilere, öğretmenlere ve sınıf ortamına sağlayacağı faydaları saptayabilmek ve uygulanabilirliğini incelemek için ilkokullara yönelik eğitim programı tasarlanmış ve öğretmen kılavuz kitapları hazırlanmıştır.

KÖPRÜ



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Kaynaşma, dikkat

Yaş: 7 - 13

Süre: 20 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 kişi

Amaçlar

- Grubun kaynaşmasını sağlamak
- Öğrencilerin dikkatlerini yoğunlaştırmalarını sağlamak

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Çocuklar İkişerli eş olur, birbirleriyle el ve bedenlerini kullanarak köprü oluştururlar. İki kişi seçilir. Biri kaçan diğeri kovalayan olur. 20' den geriye doğru sayılırken öğrenci yakalanmamaya çalışır. Kovalayan kişi kaçanın geçtiği köprülerden geçmeli, aynı yolu kullanmalıdır.

Aşağıda örneği verilmiş sorulara benzer sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayabilirsiniz:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir)

Uyarılama:

Oyun, küçük yaş gruplarında basit köprüler ile oynanırken, daha büyük çocuklar için zorluk seviyesi artırılarak uygulanabilir.

Oyunda köprülere sayılar verilerek çeşitli matematik konuları tekrar edilebilir. Köprülere çeşitli kelimeler yazılarak oyunla öykü yazma çalışmalarının ön hazırlığı yapılabilir.

KURT KUZU



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Yardımlaşma

Yaş: 6 - 15

Süre: 20 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Grubun kaynaşmasını sağlamak
- Grubun yardımlaşmasını sağlamak

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Çember olunur, gönüllü iki kişi seçilir. Biri kurt, diğeri kuzu olur. Kuzu çemberin içine, kurt ise çemberin dışına geçer. Çemberde duran katılımcılar el ele tutuşurlar, sağa ve sola doğru geçerek çemberdeki boşluğun yerini sürekli değiştirmeye çalışırlar, kurt çemberde boşluk bulduğu yerden girip kuzuyu yakalamaya çalışır. Çemberdekiler sürekli hareket ederek kurdun içeri girmesini engellemeye çalışır. Kurt içeri girerse oyun başka iki gönüllü ile devam ettirilir.

Aşağıda örneği verilmiş sorulara benzer sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayabilirsiniz:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağını da katılımcı tarafından detaylandırması istenir)

Uyarlama:

Oyunda çemberin sürekli daralması durumuna karşı yere sabit bir çember çizilebilir. Çocukların el ele tutuşmadan ve çemberi daraltmadan sürekli sağa ve sola doğru hareket ederek boşluğun yerini değiştirmeleri istenebilir. Kurt içeri girdiği anda kuzu dışarı çıkıp rol değişikliği yaptırılabilir.

EV SAHİBİ KİRACI

Kazanım: Kaynaşma, dikkat

Yaş: 7 - 15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Grubun kaynaşmasını sağlamak
 - Birbirleri ile temas kurmasını sağlamak
- Malzemeler • Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Üç kişilik gruplar oluşturulur ve gruplara A, B, C isimleri verilir. C'ler ortada olacak şekilde A ve B'ler el ele tutuşur. Ortada kalan A'ların kiracı olduğu, B ve C'lerin ise ev sahibi olduğu söylenir. Bir gönüllü, ebe olarak belirlenir. Ve ebe ortada tek başına bekler. Lider Kiracılar dediğinde kiracı rolünde olan herkes bulunduğu evden çıkıp başka bir eve geçer, ebe olan kişi ise kendine bir ev bulmaya çalışır. Ebe bir eve girdiğinde ev sahibi yeni ebe olur ve oyun bu şekilde devam ettirilir. Oyunun ikinci aşamasında lider yer değiştirmeleri için "ev sahibi" der ve bu durumda kiracı olanlar sabit kalırken, ev sahibi olan ikililer ayrılıp başka bir kiracının etrafında yeniden ev oluştururlar. Ebe de bu arada kendine bir eş bularak ev sahibi olmaya çalışır. Dışarıda kalan kişi yeni ebe olur. Oyunun üçüncü aşamasında lider "kentsel dönüşüm" der ve bu durumda herkes karışarak yeni üçlü gruplar oluşturur, dışarıda kala kişi ebe olur.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağını da katılımcı tarafından detaylandırması istenir)

Uygulama:

Oyunda "ev sahibi, kiracı ve kentsel dönüşüm" kavramları yerine başka kavramlar kullanılabilir. Anlatılacak dersin içinden kavramlar seçilebilir. Örneğin; katı, sıvı ve madde denilebilir.



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

BALIK AđI



Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon, Dinleme,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Çocukların dikkat etme becerilerini geliştirmek
- Konsantrasyon becerilerini artırmak

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

İç çember ve dış çember oluşturulur. İç çemberdekiler el ele tutuşup ellerini yukarıya kaldırır. Bu gruba balık ađı oldukları söylenir. Dış çemberdekiler kolların arasına gelecek şekilde dururlar. Bunlara da balık oldukları söylenir. Lider yediye kadar sayar, balıkların bu arada ađa girip çıkmaları istenir. Yedi dendiğinde ađdakiler kollarını indirir ve çemberin içinde kalan balık yakalanmış olur. Oyun diğerleriyle devam eder. Bir süre sonra lider saymaz. Çemberdekiler kendileri sayarlar ancak herkes ellerini aynı anda indirmelidir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliđi birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiđini, işlediđini düşünöyorsunuz?

Oyunda deđiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu deđişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağıının da katılımcı tarafından detaylandırması istenir)

Uygulama:

Oyunda sayılar sıra ile deđil de karışık sayılabilir, öğrencilerden o sayıyı duyduklarında ađı kapatmaları istenir. Sayı yerine herhangi metin okutulabilir, örneğın sıfat duyduklarında ya da noktalama işaretlerine göre ađın kapanması istenebilir.

ATOM-MOLEKÜL



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon, Dinleme,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Grubun kaynaşmasını sağlamak

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Herkes alanda karışık şekilde yürür. Lider bir müzik açar ve bir anda müziği durdurarak “ikili ol/ üçlü ol/ dörtlü ol” gibi yönergeler verir. Dışarıda kalan oyun dışı olur.

Gruplar oluşturulduktan sonra müzik çalmaya devam ederek oyun sürdürülür.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir)

Uygulama:

Oyunda oluşturulan sayılardan sonra başka bir sayı söylenerek grupların o sayıyı oluşturacak şekilde uzuvlarını kullanmaları istenir.

Örneğin: 4 denildiğinde dörderli gruplar oluşturulur, ardından 64 denir ve dört kişilik grup ayak parmakları, el parmakları, kolları, dirsekleri vb. kullanarak toplamda 64 noktalarını yere temas ettirirler.

ELDEN ELE TOP İLE İLERLEME

Kazanım: Birlikte Hareket Etme,
Konsantrasyon,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 20 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

Grubun birlikte hareket etmesini sağlamak, Takım olabilme ve iş birliğine dayalı problem çözme becerilerini desteklemek,

Malzemeler

• 2-4 Adet Plastik Top, Su şişesi, yüzük
Uyarlamaya uygun olarak hazırlanacak kartlar,

Uygulama:

Grup iki takıma ayrılır. Gruplar tek sıra halinde yüzleri lidere dönük şekilde arka arkaya durur. Katılımcılardan plastik topu elden ele vererek en arkaya iletmeleri istenir. Topu alan arkadaki kişi en öne gelir ve tekrar topu arkaya doğru iletir. Oyunun başlangıcında en önde duran kişiler tekrar başa döndüğünde oyun biter, ilk gelen takım kazanır.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Topu bir bacak arasından, bir baş üstünden olacak şekilde vermeleri istenebilir. Takımlar oyunu bacakları açık şekilde oturarak da oynayabilir. Takımların yerine getirmesi için en arkaya bir görev hazırlanabilir, isim sıfat eşleştirmesi, eş anlamlı kelimelerin eşleştirilmesi, matematiksel işlemler, İngilizce-Türkçe anlamlar, ülke başkent eşleştirmesi vb.



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

FARKLI VERSİYONLARI YÜZÜK OYUNU:

İki grup oluşturulur ve arka arkaya dizilir. En öndeki iki kişinin ulaşabileceği orta bir yere bir eşya koyulur (su şişesi gibi). En arkadaki iki kişinin arasına lider geçer eline bir nesne alır, elini arkasına koyar. Elini açtığı anda yüzüğü gören en arkadaki kişi bir öndeki kişinin elini sıkar, eli sıkılan bir sonrakini sıkar ve bu durum son kişiye kadar devam eder.

Şişeyi kapalı son kişi grubuna puan kazandırır. Oyuncu yüzüğü görmeden el sıkarsa puan alamaz. Tur bittiğinde en öndeki en arkaya gelir ve başa dönene kadar da oyun devam eder.

ÇIĞLIK



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Grup dinamiğini sağlamak,
- Kişiler arası ilişkiyi güçlendirmek,

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Oluşturulan çember içerisinde herkes başını öne eğip, yönlendirme ile beraber başını kaldırır ve çemberden birisine bakar, birbiriyle göz göze gelenler çığlık atarak çemberden çıkar.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

DİKKAT: Bu oyunda uzun süre kimsenin yanmaması, göz göze gelmemesi önemli, herkesin gruptaki herkesle aynı oranda birbirine bakması, sadece sevdiği kişilere bakmaması grup dinamiği açısından önemli.

GRUPLA KÖŞE KAPMACA



Kazanım: Birlikte Hareket etme, Grup olma

Yaş: 8 - 15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Grup olarak hareket etmelerini sağlamak,
- Diğer katılımcılar ile kaynaşmalarını sağlamak,

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Öğrenciler beş gruba ayrılır. Her bir grup mekânda belirlenen köşelere yerleştirilir. Gruplardaki oyuncuların el ele tutuşması ya da kol kola girmeleri istenir. Ortadaki grup ebe olur, diğer dört grubun kendi arasında yer değiştirmesi istenir. Ebe olan grubun ise bir köşe kapması gerekmektedir. Ortada kalan grup yeni ebe olacaktır.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Bu oyunda köşelere bazı kavramlar yazılabilir, geometrik şekiller çizilebilir.

“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

ÇEMBERDE TOP ÇEVİRME



Kazanım: Dikkat, Hafıza, El göz Koordinasyonu

Yaş: 7 - 15 **Süre:** 20 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Amaçlar

- Grup dinamiğini sağlamak,
- Hafızada tutmalarını sağlamak,
- El göz koordinasyonunu sağlamalarını sağlamak,

Malzemeler

- Bir kaç çeşit top, pelüş oyuncak

Uygulama:

Çember olunur. Katılımcıların sağ ellerini havaya kaldırmaları istenir. Lider topu birine atar ve o kişi topu başka birine atar, oyuncuların topun kimden geldiğini ve topu kime attığını bilmesi gerekir. Top en son kişiden sonra tekrar lidere atılır, lider tekrar aynı şekilde herkesin az önce attığı kişiye topu atmalarını söyler ve top olabildiğince hızlı bir şekilde elden ele lidere ulaştırılmaya çalışılır. Birkaç defa yapıldıktan sonra lider, topu ilk kişiye attıktan sonra sol taraftan pelüş oyuncak da yanındakine verir ve elden ele vererek çember tamamlanır.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağını da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Bu oyunda top sayısı grubun dinamiğine göre arttırılabilir. Büyük, küçük, yumuşak ve sert olacak şekilde farklı toplar kullanılabilir. Pelüş oyuncak iki tane kullanılabilir, hem sağdan hem de soldan verilebilir. Farklı renk ve şekilde topların her biri için farklı bir güzergâh belirlenebilir.



HULAHOP'TAN GEÇME



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Fiziksel Isınma, Yardımlaşma,
Birlikte Hareket Etme

Yaş: 5-15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Bedenin ısınmasını sağlamak,
- Yardımlaşmayı sağlamak,
- Birlikte hareket edilmesi,

Malzemeler

- 10 - 15 adet Hulahop

Uygulama:

Çember olunur. Çemberdeki herkes el ele tutuşur. Hulahop iki kişinin arasından birinin koluna geçirilir. Eller bırakılmadan hulahopun çemberde herkesten geçmesi sağlanır. Hulahop sayısı arttırılarak oyun devam eder, bir süre sonra Hulahopların kesiştiği yerdeki kişiler yanar.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Oyun tek çember yerine iki ayrı takım şeklinde oynanabilir, takım yan yana dizilir ve el ele tutuşur, grupların bir ucu başlangıç noktası olarak belirlenir ve oraya eşit sayıda Hulahop konulur, grupların hulahopları hızlı bir şekilde aktarmaları istenir, ilk aktaran grup bir puan alır, oyun belirlenen sayıya ulaşılan kadar oynatılır.

ÇAMURA BATTI



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Fiziki ısınma, Yardımlaşma

Yaş: 7 – 15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20 - 30 çocuk

Amaçlar

- Bedenin ısınmasını sağlamak,
- Yardımlaşmayı sağlamak,

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Bir ebe seçilir. Herkes ebeden kaçmaya çalışır. Ebenin dokunduğu kişiler donarak bacaklarını açarlar, diğer kişiler bu kişileri tekrar canlandırmak için bacak aralarından geçmek zorundadır. Bacak arasından geçilen kişiler canlanır. Ebenin görevi tüm grubu dondurmaktır. Grup ise yardımlaşarak donmamaya çalışacaktır. Grubun sayısına göre iki ebe seçilebilir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Don Ateş veya Don Kurtul isimleri ile de oynanan şekilleri mevcut. Ebenin dokunduğu kişi donar ve donduğunda ellerini birleştirerek öne doğru uzatır. Diğer arkadaşları da donan kişileri ellerini aynı şekilde yapıp değiştirerek çözmeye çalışır. Donan kişi ile çözülmesine neden olacak ilişki çeşitlendirilebilir. Matematiksel işlemler ve cevapları, başkent-ülke gibi eşleştirmeli durumlar kullanılabilir.

TANGRAM



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dikkat, Üç Boyutlu Düşünme,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 20 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Çocukların üç boyutlu düşünme becerilerini desteklemek, Geometrik düşünme becerilerini desteklemek

Malzemeler

- Tangram parçaları ve Şekilleri

Uygulama:

Grup 4 veya 5 kişilik küçük gruplara ayrılır. Her gruba 7 parçadan oluşan tangram verilir, önce iki küçük üçgen ile kare oluşturmaları, paralelkenar oluşturmaları istenir. Daha sonra iki küçük üçgen ve orta boy üçgen ile büyük üçgeni oluşturmaları istenir. Daha sonra iki büyük üçgen ile kare yapmaları, diğer beş parça ile de bu kareyi oluşturmaları istenir. Bu ve buna benzer birkaç şekil oluşturulduktan sonra mukavvaya çizilmiş şekiller verilir, takımların şekilleri yapması istenir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Bu oyun doğrudan matematik ve geometri ile ilgili olup bu amaç doğrultusunda farklılaştırılarak oynatılabilir. T tangram olarak bilinen dört parçalı tangram, kalp tangram, yumurta tangram gibi farklı tangram şekilleri olup hepsi kullanılabilir.

HAFIZA KARTI



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon,
Dinleme, Akılda Tutma

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 15 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Çocukların dinleme becerilerini desteklemek,
Kısa süreli belleklerini güçlendirmek

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Mekânda serbest yürürken sırayla şair isimleri söylenir. Karışık yürürken bir şiir düşünün, o şiirin bir mısrasını düşünün, bir donuk imge yapın. Omzuna dokunulan kişi mısrayı söyler. İki gönüllü seçilir ve odadan dışarı çıkarlar. Kalanlar ikili eş olur ve aralarında bir şiir mısrası belirleyerek odada dağılırlar. Ebeler birbiriyle yarışarak eşleri bulmaya çalışır. Dokunulan kişi karar verdikleri mısrayı söyler ardından aynı kişinin eşini bulunmaya çalışılır. Tüm eşler bulunduğunda en çok eş bulan kişi oyunu kazanır.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Hafıza oyunu için şiir yerine hareket belirlemeleri istenebilir.
Akademik bilgiler kullanılabilir.

HAFIZA KARTI



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon,
Dinleme, Akılda Tutma

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 15 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Çocukların dinleme becerilerini desteklemek,
Kısa süreli belleklerini güçlendirmek

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Mekânda serbest yürürken sırayla şair isimleri söylenir. Karışık yürürken bir şiir düşünün, o şiirin bir mısrasını düşünün, bir donuk imge yapın. Omzuna dokunulan kişi mısrayı söyler. İki gönüllü seçilir ve odadan dışarı çıkarlar. Kalanlar ikili eş olur ve aralarında bir şiir mısrası belirleyerek odada dağılırlar. Ebeler birbiriyle yarışarak eşleri bulmaya çalışır. Dokunulan kişi karar verdikleri mısrayı söyler ardından aynı kişinin eşini bulmaya çalışılır. Tüm eşler bulunduğunda en çok eş bulan kişi oyunu kazanır.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Hafıza oyunu için şiir yerine hareket belirlemeleri istenebilir.
Akademik bilgiler kullanılabilir.

RENKLİ MAYIN TARLASI



Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon, Birlikte Hareket Etme,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 20 dakika

“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Grubun dikkatini yoğunlaştırmasına destek olmak,
- Birlikte çalışma becerilerini geliştirmek,
- Kısa süreli belleklerini güçlendirmek,

Malzemeler

- 5 farklı renkte A4 büyüklüğünde branda

Uygulama:

5 farklı renkte A4 büyüklüğünde branda bezi 5*5 olacak şekilde yere dizilir. Sınıf 6 veya 7 kişilik takımlara ayrılır. Her takımın izleyeceği bir yol belirlenir. Takımlar sıra ile o yolu bulmaya çalışırlar. Yanlış bir renge basan kişi için bip sesi çıkartılır. Kişi en arkaya geçer ve diğer kişi ile yol tamamlanana kadar devam edilir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Renkli branda parçalarının sayısı 6*6 ya da 8*8 olabilir, grubun seviyesine göre oyun zorlaştırılabilir. Yürürken her sırada mutlaka bir ayak olmalı denilir ve bu durumda birlikte hareket etme eylemi zorlaştırılabilir.

MAYIN TARLASI



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon,

Dinleme, Strateji Geliştirme,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 20 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Grubun dikkatini yoğunlaştırmasına destek olmak,
- Birlikte çalışma becerilerini geliştirmek, Kısa süreli belleklerini güçlendirmek, Stratejik düşünme becerilerini güçlendirmek,
- Malzemeler
- 64 adet A4 kağıt veya branda parçası
- 8x8 tablo oluşturacak şekilde hazırlanmış materyaller,

Uygulama:

Sekize sekiz kâğıtlar alana yerleştirilir. Çeşitli kombinasyonlar kâğıtlarda hazırlanır. Her sırada mayınlar vardır. Katılımcılar eşit sayıda olacak şekilde gruplara ayrılır, mayınların bulunduğu şablonlar gruplara dağıtılır ve incelemeleri için bir dakika süre verilir. Daha sonra gruplar belirledikleri yoldan el ele tutuşarak her sırada basılması gereken yere basarak ilerlerler. Herkes önündeki kişiyi takip eder. Mayınlara basmadan tüm grubun tarladan geçmesi gerekmektedir. Yanlış yere basıldığında 'BİP' uyarısıyla grup tekrar başlar. Grubun en önündeki kişi en arkaya geçer ve sıradaki kişi en öne gelir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırılması istenir.)

Uygulama:

Oyun farklı zorluk derecelerine göre oynatılabilir, mayın sayısının artırılması oyunu zorlaştıracaktır. Mayın belirleyip onun dışında bir güzergâh belirlenmesi yerine, basılması gereken yerler işaretlenebilir ve sadece o yerden geçilmesi istenebilir. Oyunda mayın yerine kâğıtlara farklı sayılar, ok işaretleri, kelimeler yazılarak konunun içeriğine göre komutlar verilebilir.

ZOMBİ



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Tanışma, Kaynaşma, Dinleme,

Yaş: 8 - 15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

Grubun tanışmasını sağlamak,

Grubun kaynaşmasını sağlamak,

Stres altında bir şeyler yapabilme becerilerini desteklemek,

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Çember olunur. Bir gönüllü ebe (zombi) olur ve ortaya geçer. Zombi olarak bir kişiye doğru ağır adımlarla yürür. Gittiği kişi birinin adını söyler ve zombi o kişiye doğru gitmeye başlar. İsim söylemekte gecikilir ve zombi dokunursa, dokunduğu kişi yeni zombi olur. Daha sonra zombi kime doğru gidiyorsa o kişi başka birine göz kırpar ve göz kırptığı kişi bir isim söyler. Zombi ismi söylenen kişiye doğru gider, yakalanan kişi yeni ebe olur. Oyun birkaç tur devam ettirilir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Dikkat!

Oyunda zombinin ses çıkarması, bedenini kullanması ve ağır ağır yürümesi önemlidir.

KARIŞIK YÜRÜ



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon, Dinleme,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Grubun kaynaşmasını sağlamak,

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Grubun karışık bir şekilde yürümesi istenir. Buzda, karda, yağmurda, çamurda, kırık camların üstünde, dikenli bir yolda, gibi zemine dair durumlar verilebilir. Üzgün, mutlu, korkmuş, heyecanlı, şaşkın, yorgun, bezmiş, enerjik, aşık gibi duygulara dair durumlar verilebilir. Tavşan, penguen, flamingo, kartal, kanguru, kaplumbağa gibi taklide dayalı durumlar verilebilir. Liderin verdiği komuta göre selamlaşmaları istenir. Omuza el vurarak, topukları vurarak, çak yaparak, göz ile, baş ile vb. durumlar verilebilir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Dikkat!

Bu tür çalışmalar genellikle grubun hazır bulunuşluğunu arttırmak için yapılır. Tüm durumları aynı anda kullanmak yerine ana çalışma ile ilişkili bir durumu kullanmak yararlı olacaktır.



ŞİŞŞŞ, BAAA



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon,
Dinleme,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Katılımcıların dikkatini yoğunlaştırmalarını sağlamak,

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Grup çember olur. Lider gruptan söyleyeceği şeyi tekrar etmelerini ister ve bir süre şu dört ifadeyi ritimsel olarak söylemelerini sağlar, “Baaaa, Aaaaa, Şişşş, Ooooo” ifadelerdir. Birkaç tur oynandıktan sonra komutların eşleri olduğu söylenir ve , “Baaaa ile Aaaaa” “Şişşş ile Ooooo” nun eş oldukları belirtilir ve Lider Baaaa dediğinde grubun Aaaaa demesi, Aaaaa dediğinde Baaaa demesi istenir. Oyun bir süre devam ettirilir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Bu çalışmada ses yerine hareket de kullanılabilir, ayakta durmak, zıplamak, alkış çalmak, sağ el havaya, sağ ayak havaya gibi birkaç hareket belirlenebilir ve önce aynısı sonra tersinin yapılması istenir.

Dikkat çalışması yaptığımı yap, söylediğimi yap, yaptığının tersini yap, söylediğimin tersini yap şeklinde çeşitlendirilebilir.

MEYVE SEPETİ



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dikkat, Dinleme,

Yaş: 6 - 15

Süre: 15 dakika **Grup büyüklüğü:** 20-30 çocuk

Amaçlar

Grubun dinleme becerisini geliştirmek,

Katılımcıların dikkatini yoğunlaştırmalarını sağlamak,

Malzemeler

- Meyve isimleri yazılı kâğıtlar

Uygulama:

Çember olunur. Katılımcı sayısından bir eksik olacak şekilde yerler belirlenir. Dört meyve ismi belirlenir ve katılımcılara bu meyve isimleri verilir veya meyve isimlerinin yazılı olduğu kâğıtlar yere bırakılır, her katılımcı birinin üstünde durur. Bir ebe belirlenir. Ebenin söyleyeceği meyve isimleri yer değiştirirken, ebe yer bulmaya çalışır. Tek meyve adı söylenebileceği gibi aynı anda iki ya da üç meyve adı da söylenebilir. Meyve sepeti denildiğinde herkesin yer değiştirmesi gerekir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Geometrik şekiller, noktalama işaretleri, maddenin halleri, çocuk hakları vb. birçok kavramsal durumun ön hazırlığı amacıyla oynatılabilir.

Oyun için branda parçaları hazırlanabilir.

Hecelerle Meyve Sepeti: Çember olunur herkese bir hece ya da harf verilir.

Verilen komutlara göre öğrencilerin yer değiştirmesi istenir.

KORU BENİ, ÇEMBERDE YAKAN TOP



İş Te
Oyun

Kazanım: Dikkat, Stratejik düşünme, Yardımlaşma,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 15 dakika

“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Grup içi dayanışmayı arttırmak,
- Katılımcıların dikkatini yoğunlaştırmalarını sağlamak,

Malzemeler

- Küçük Top

Uygulama:

Grup çember olur. İki kişi çemberin içine geçer, aralarında A ve B ebe belirlerler. Çemberdekilere bir tane plastik top verilir. Çemberdekiler B'yi vurmaya çalışır. A'nın ise amacı B'yi korumaktır. B vurulduğunda A ile yer değiştirir, bu defa A'yı vurmaya çalışırlar, oyun herkes gönüllü olarak ortaya geçene kadar devam ettirilir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Dikkat!

Ortadaki kişiler bazen çok hareketli olabilir, grup vuramaz ise ikinci bir top daha verilebilir. Oyunda çember top hep aynı kişilere gidebilir bu duruma mutlaka müdahale etmek gerekir, herkesin eşit katılımını desteklemek önemlidir.



AŞURE



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Tanışma, Dikkat, Dinleme,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 20 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

Grubun tanışmasını sağlamak,

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Çember olunur. Lider “ben bir aşure yaptım içinde “..... var, yok” der, ve kendini adını söyleyerek gruptan başka birinin adını da yok diye söyler.

Örneğin: ben bir aşure yaptım içinde lider kendi adını söyler varım, gruptan başka birinin adını söyler ve o kişi için de yok der. İsmi söylenen kişi hayır ben bir aşure yaptım içinde elbette ben varım diyerek adını söyler, başka birinin adını da yok diye söyler, bu şekilde bir süre devam ettirilir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Avukatlı Aşure şeklinde de oynatılabilir bu durumda ikili eşler belirlenir ve herkes eşi tarafından söylenir.

Herkese meyve ismi, renk ismi, alet çantası ya da eşanlamlı zıt anlamlı kelimeler verilir. İkili eş olunur. Birisi başlar ‘ben bir aşure yaptım içinde elma var ama armut yok der’. Armut yazılı olan kişinin eşi hemen onu savunmaya geçer ‘ben bir aşure yaptım içinde armut var karpuz yok’ der.

Bu sefer karpuzun eşi onu savunur. Oyun herkese sıra gelene kadar karışık bir şekilde devam eder. İsimler kullanılarak da oynanır.

ÖYKÜNÜ OLUŞTUR



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dinleme, Anlama, Anlatma

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 30 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

Katılımcının yaratıcı düşünme becerilerini desteklemek,
Kendini ifade etme becerilerini desteklemek,

Malzemeler

• A4 kağıt, kalem, hikaye kartları, hikaye küpleri, dixit kartları

Uygulama:

Katılımcılara birer A4 kâğıt verilir ve sırayla aşağıdaki sorular sorularak bir cevap yazmaları istenir. Her sorudan sonra kâğıtlar katlanır ve saat yönünde elden ele aktarılır. Tüm sorular bittikten sonra yazılanlar anlamlı bir cümleye dönüştürülerek okunur. Daha sonra üçerli gruplar oluşturulur ve her grup ellerindeki cümlelerden yola çıkarak bir öykü yazar ve canlandırır.

Sorular: Kim? Kiminle? Nerede? Ne zaman? Ne yapıyordu? Niçin Yapıyordu? Kim gördü? Ne dedi?

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Bu etkinlik için Yazı kartları, Story küpler, Dixit kartları gibi materyaller kullanılabilir. Yazılan öyküler canlandırılabilir. Bazen bir resim, bir heykel, bir nesne kullanılabilir.

YÖN VE HAREKET



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon, Dinleme,

Yaş: 6 - 15

Süre: 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Katılımcının üç boyutlu düşünmesini desteklemek,
- Katılımcıların dikkatini yoğunlaştırmalarını sağlamak,

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Katılımcılara sağ, sol, ön ve arka taraf gösterilir. Lider katılımcıların karşısında durur, katılımcılar da dörderli kol boyunda sıralanır. Lider komut verince yaptığı yapılır, sağ der ve sağ tarafa bir adım atar, sol der sola doğru bir adım atılır, daha sonra örüntüler oluşturulur, sağ, sağ, ön, arka gibi...

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Bu etkinlikte Sağ, sol, ön, arka yerine şekiller veya renkler de kullanılabilir, önce söylenen yapılırken, daha sonra tersi yaptırılabilir.

BARDAK TAŞIMA



Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon, Takım Çalışması,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Takım Halinde hareket etme becerilerini desteklemek,
- Katılımcıların dikkatini yoğunlaştırmalarını sağlamak,
- Grup içi dayanışmayı arttırmak,
- Grubun dinleme becerisini geliştirmek,

Malzemeler

- Plastik Bardaklar, Paket Lastiği, 1 Metrelik İpler (katılımcı sayısı kadar)

Uygulama:

Katılımcılar 4 ile 6 kişilik gruplara ayrılır. Her gruba bir paket lastiği verilir. Her katılımcıya bir metrelik iplerden verilir. İpleri lastiğe bağlamaları istenir. Belli bir mesafede duracak şekilde her grup için iki masa ayarlanır, bir masaya plastik bardaklardan bir kule oluşturulur ve diğer masa boş bırakılır, gruplardan ellerindeki lastik ve ipleri kullanarak bardakları boş masaya taşmaları ve orda kule yapmaları istenir, bunu yaparken ellerini kullanmayacaklardır. Önce yapan grup kazanır.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağıının da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Bardaklar farklı renklerde olabilir ve kule bir örüntü barındırabilir, bardakların üzerine sayılar yazılabilir ve matematiksel bir işleme veya örüntüye dayalı dizmeleri istenebilir, bardaklara kelimeler yazılabilir ve öykü çalışmaları, yazma çalışmaları vb. yaptırılabilir.

“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

TAVŞAN YUVADA



Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon, Grup Uyumlu

Yaş: 6 - 15

Süre: 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Grubun kaynaşmasını sağlamak,
- Katılımcıların dikkatini yoğunlaştırmalarını sağlamak,
- Grup içi dayanışmayı arttırmak,

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

İkili eşler oluşturulur, mekânda farklı yerlerde kol kola girmeleri ve dışarıda kalan kolları belde tutarak durmaları istenir. Bu ikililerin tavşan yuvaları olduğu söylenir. Bir ikili grubun ebe olmaları istenir ve aralarında tavşan ve tazi olmaları istenir. Tazının amacı tavşanı yakalamaktır, tavşanın amacı ise yakalanmadan bir yuvaya girmektir. Yuvaya girmeden yakalanırsa rol değiştirilir, yuvaya girerse girdiği yuvadaki diğer taraftaki kişi yeni tavşan olur ve yuvadan çıkıp kaçmaya başlar, oyun bu şekilde bir süre devam ettirilir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

LİDERİ TAKİP ET



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon,

Yaş: 6 - 15

Süre: 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Katılımcıların dikkatini yoğunlaştırmalarını sağlamak,
- Takım Halinde hareket etme becerilerini desteklemek,

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Çember olunur, lider bir hareket yapar ve tüm grup aynı anda hareketi yapar, örneğin alkışlamak. Yapılan hareketin eş zamanlı herkes tarafından aynı ritim ile yapılması önemlidir. Lider hareketi değiştirdiğinde tüm grupta yeni harekete adapte olup onu yapar. Ortalama yarım dakikada bir hareket değiştirilir. Gruptan hareket yapmak isteyenler ile devam edilir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Oyun hareketi başlatanı bul şeklinde de oynatılabilir. Bir kişi ebe seçilir ve dışarı çıkarılır. Grup birini lider olarak seçer ve o kişi hareketi başlatır. Ebenin görevi hareketi başlatanı bulmaktır. Grubun amacı ise senkronizasyonu koruyarak lideri gizlemektir. Ebenin üç tahmin hakkı vardır, bilemezse başka bir gönüllü ebe olur ve oyuna devam edilir.

NESNE İLE CANLANDIRMA



Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon, Dinleme,

Yaş: 6 - 15

Süre: 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Katılımcıların yaratıcı düşünme becerilerini desteklemek,
- Katılımcıların rol oynama becerilerini desteklemek,

Malzemeler

- Su şişesi, masa örtüsü, bir dal parçası, süpürge vb.

Uygulama:

Lider herhangi bir materyal seçer. Örneğin bu bir fırça olabilir. Önce kendisi fırçayı kullanarak bir canlandırma yapar ve herkesin farklı bir kullanımı canlandırmasını ister. Misal fırçayı gitar olarak kullanarak bir şarkı söyler, başka biri badana yapmak için kullanabilir, başka biri serinlemek için yelpaze yapar gibi vs.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Burada kullanılan malzeme aynı olmalıdır ve herkes onunla canlandırma yapmalıdır. Bir nesne ile neler yapılabildiğinin görünmesi önemlidir. Farklı nesnelere ile oyun çeşitlendirilebilir, ilk bireysel canlandırmadan ve kullanım amacından sonra grup 3-4 kişilik gruplara ayrılır ve her gruba az önceki canlandırmaları barındıran bir öykü kurgulamaları istenir ve canlandırmaları sağlanır.

“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

KÖPEKBALIĞI, KATİL KİM

Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon,

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Oyunda gerilimin önemini fark etme,
- Grubun kaynaşmasını sağlama

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Katılımcılar karışık bir şekilde yürürken donun denilir ve herkes olduğu yerde donar. Lider, bir kişinin omzuna dokunacağını ve o kişinin aramızdaki köpekbalığı olacağını söyler. Köpekbalığı belirlendikten sonra herkes gözlerini açar ve karışık bir şekilde yürümeye devam eder. Köpekbalığının amacı göz kırparak insanları yakalamaktır. Göz kırılan kişi içinden beşe kadar sayar ve ben öldüm der ve kenara geçer. Diğerlerinin amacı köpekbalığını tahmin ederek bir an önce herkesi kurtarmaktır. Bir tahmini olan olursa liderin kulağına söyler, doğru tahmin değilse o kişi de yanar, doğru tahmin eden çıkarsa ve köpekbalığı bulunursa oyuna başka bir köpekbalığı belirlenerek devam edilir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Dikkat!

Oyunun farklı isimleri mevcut, göz kırpanı bul gibi, katılımcıların durumuna göre ben öldüm demek yerine ben yakalandım, ben yandım gibi ifadeler de kullanılabilir.



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

İP İLE GÖZÜ KAPALI GEOMETRİK ŞEKİLLER YAPMA



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon, İletişim, Takım Çalışması

Yaş: 6 - 15 **Süre:** 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Grup içi iletişimin önemini fark etmek,
- Grubun dinleme becerisini geliştirmek,
- Takım Halinde hareket etme becerilerini desteklemek,

Malzemeler

- 20 metrelik ip

Uygulama:

Çember olunur, katılımcılar belli mesafede ipi tutar, herkes ipi tuttuktan sonra katılımcıların ortaya doğru birbirlerine yaklaşmaları ve çemberi bozmaları, gözlerini kapatarak çember oluşturmaları istenir. Hazır olduğunu düşündüklerinde gözlerini açıp incelerler. Daha sonra aynı şekilde üçgen ve kare oluşturmaları istenir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Oyunun özellikle analiz kısmı çok önemli, grubun dinamiğine göre daha zor şekiller yapmaları istenebilir, grup ikiye ayrılıp iki takım yarışabilir.

AKIMI İLET



Kazanım: Dikkat, Konsantrasyon, Takım Çalışması

Yaş: 6 - 15

Süre: 10 dakika

Grup büyüklüğü: 20-30 çocuk

Amaçlar

- Grup içi iletişimin önemini fark etmek,
- Takım Halinde hareket etme becerilerini desteklemek,

Malzemeler

- Malzeme gerektirmiyor

Uygulama:

Çember olunur, lider sağ tarafındaki katılımcının elini sıkar ve herkes yanındakinin elini sıkar bu hareket lider kadar gelir, daha sonra bu hareket omzuna bir kez dokunmak, elini iki kez sıkmak gibi hareketlerle değiştirilerek devam eder, önemli olan akımın doğru bir şekilde bozulmadan lidere kadar gelmesidir.

Aşağıdaki türde sorular sorarak etkinliği birlikte sorgulayın:

Oyunda neler hissettiniz?

Oyunda nelerin iyi gittiğini, işlediğini düşünüyorsunuz?

Oyunda değiştirilmesi gereken bir yer olsaydı bu değişiklik ne olmalıydı?

Bu oyunu hangi derste kullanabilirsiniz? (Bu soruya gelecek olan cevaplar doğrultusunda kazanımın ne olacağı ve uygulamanın nasıl yapılacağına da katılımcı tarafından detaylandırması istenir.)

Uygulama:

Oyun Sağ tarafa evet denilerek başlatılır, herkes sağındakine evet der, evet aktarılır, sola doğru hayır aktarılır, kişi yön değiştirebilir, en fazla iki defa üst üste söyleme hakkı vardır, akımı iletmek zorundadır.

Sağ tarafa dalgayı üstten vererek, sol tarafa alttan vererek dalganın akmasını sağlayabilirler, yön değiştirmek istediklerinde ürperirler, bu durumda dalga sahibine geri döner ve o da isterse yönünü değiştirebilir isterse de tekrar aynı yöne yapar iki defa üst üste duvar olunamaz, katılımcılardan ses de kullanmaları istenebilir.

“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

TANIŞMA OYUNLARI & İSİM ÖĞRENME İSMİNİ HAREKETLE GÖSTER



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Amaç: Tanışma ve isimleri hatırlama

Sayı: En az 5 kişi

Süre: 10-30 dakika (gruptaki kişi sayısına göre değişir)

Yer: Sınıf içi / Dış mekân

Malzemeler: –

Açıklama: Tüm oyuncular halka şeklinde dururlar. Sırayla ilk sıradaki oyuncu adını söyler ve ardından bir hareket, şekil ya da mimik yapar (örneğin: el çırpma, başla selamlamak, zıplamak vb.). Ardından tüm oyuncularla o kişinin ismi yüksek sesle söylenir ve hareketi yapılır. Ardın ikinci sıradaki oyuncu adını söyler ve ardından bir hareket, şekil ya da mimik yapar. Yine daha sonra ardından tüm oyuncularla o kişinin ismi yüksek sesle söylenir ve hareketi yapılır. Oyuncuların hepsi isimlerini ve hareketlerini bitirdikten sonra sırayla herkesin adı söylenir ve hareketi yapılır.

Öneri: Bu oyun “isim ve hareket” dışında; “isim ve hayvan sesi”, “isim ve meyve” gibi farklı şekillerde de oynanabilir.

ÜÇ PARMAK

Amaç: Tanışmak ve ısınma

Sayı: En az 10 kişi

Süre: 10 dakika

Yer: Sınıf içi / Dış mekan

Malzemeler:

Açıklama: Tüm oyuncular üç parmaklarını havaya kaldırırlar. İşaret parmağı “isim”, orta parmak “en sevdiği içecek” ve yüzük parmağı da “en çok gitmek istediği ülkeyi” temsil eder. Oyuncular odanın içerisinde yürümeye başlarlar ve karşılaştıkları herkesin parmaklarına kendininkileri değiştirerek sırayla parmakların temsil ettiklerini söylerler. Amaç belirli süre içerisinde en çok kişiyle karşılaşmaktır.

Öneri: Parmak sayısı arttırılabilir, temsil ettikleri şeyler kullanılacağı aktivitenin türüne göre değiştirilebilir. Örneğin; yaş, şehir, spor gibi...



SOĞAN SARIMSAK

Amaç: Tanışma, isim öğrenme

Sayı: En az 10 kişi **Süre:** 10 dakika

Yer: Sınıf içi / Dış mekân

Malzemeler:

Açıklama: 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.



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

MÜZİKLİ BALONLAR

Amaç: Katılımcıların birbirlerinin isimlerini öğrenmesini ve iletişim kurma

Sayı: En az 10 kişi **Süre:** 10 – 15 dakika **Yer:** Sınıf içi / Dış mekân

Malzemeler: Oyuncu sayısı kadar balon, 5-10 tane Asetat Kalem, CD ya da kasetçalar.

Açıklama: Tüm oyunculara birer tane balon dağıtılır. Balonları şişirmeleri ve üzerine isimlerini yazmaları istenir. Daha sonra müzik başlar ve katılımcıların balonları havaya atarak dans etmesi istenir. Müzik durana kadar balonların tamamını olabildiğince havada tutmaya ve yere düşürmemeye çalışmaları istenir. Müzik durduğu zaman herkes en yakınındaki balonu yakalayarak, ellerindeki balonun üzerinde ismi yazan kişiyi bulmaya çalışır.

Öneri: Zamana ve oyuncuların isteğine bağlı olarak oyun istenilen sayıda tekrar oynanabilir. Aynı zamanda bu oyun İngilizce dersleri için de kullanılabilir. Balonların üzerine İngilizce derslerinde öğrenilen kelimeler yazılır. Daha sonra oyun aynı şekilde oynamaya devam edilir. Müzik durduğunda, balonun üzerinde yazılı olan kelimelerin Türkçe anlamı söylenir.





EL SIKIŞMA

Amaç: İsimlerin öğrenmesinive iletişim kurma

Sayı: En az 20 kişi **Süre:** En az 10 dakika

Yer: Sınıf içi / Dış mekân

Malzemeler: –

Açıklama: Tüm katılımcılardan mekân içerisinde yürümeleri ve 10 dakika içerisinde olabildiği kadar çok kişiyle el sıkışıp, isimlerini söyleyerek kendilerini kısaca tanıtmaları istenir. Oyuncular çember şeklinde ayakta durur. Bir oyuncu, dairedeki herhangi bir kişiye giderek el sıkışır ve ismini söyler, karşı tarafın da ismini öğrenir. Bu şekilde dairedeki herkes birbirinin elini sıkışmış ve kendini tanıtmış olur. Sonra oyunun ikinci aşamasına geçilir. Bir oyuncu, dairedeki ismini hatırladığı birine gider ve o kişinin ismini söyleyerek el sıkışır. Bu şekilde dairedeki herkes ismini hatırladığı bir kişi ile el sıkışır. Tur tamamlandığında oyunun üçüncü aşamasına geçilir. Bir kişi ismini hatırladığı birisine gider, o kişinin adını söyler ve ardından kendisine gelen kişinin selamını o kişiye söyler. Gruptaki herkes başka bir kişiye gittiğinde oyun sona erer. Üçüncü tur için örnek:

Örneğin; Ali: Merhaba Ayşe, Ahmet'in sana selamı var.

Ayşe: Merhaba Selin, Ali'nin sana selamı var.

Selin: Merhaba Onur, Ayşe'nin sana selamı var.

Onur: Merhaba Murat, Selin'in sana selamı var.

ALFABETİK SIRA

Amaç: İsimleri öğrenme **Sayı:** En az 10 kişi **Süre:** 5 dakika

Yer: Sınıf içi / Dış mekân

Malzemeler: Kişi sayısı kadar sandalye

Açıklama: Katılımcıların sayısına göre olan sandalyeler halka şeklinde dizilir ve katılımcılardan sandalyelerin üstüne çıkması istenir. Daha sonra katılımcılardan konuşmadan ve sandalyeden yere inmeden alfabetik sıraya geçmeleri istenir.

Öneri: Başlangıç – bitiş noktalarını ve hareket yönünü oyunu yürüten kişi belirleyebilir ya da tamamen katılımcılara bırakır.



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”



PİNG-PONG

Amaç: Tanışma, isim öğrenme, ismi hatırlama

Sayı: – Süre: 15-25 dakika

Yer: Sınıf içi / Dış mekân

Malzemeler: –

Açıklama: 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 ya da herkesin kendi yanındakinin ismini ezberlediğini düşünüp yer değiştirmelerini istediğinde “ping-pong” diye bağırır. “Ping –pong” dendiğinde herkes yer değiştirmek zorundadır.



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

İSİM ZİNCİRİ

Amaç: Tanışma **Sayı:** En az 10 kişi **Süre:** 15-20 dakika

Yer: Sınıf içi / Dış mekan **Malzemeler:** –

Açıklama: Katılımcılar büyük bir çember şeklinde ayakta dururlar. Daha sonra oyunu oynatan kişiden başlayarak isimlerini sağ yanlarındaki katılımcıya dönerek söylerler. Bütün katılımcılar sırayla isimlerini bir zincir gibi yanlarındakine iletirler.

Öneri:

Oyun değişik şekillerde oynanarak daha eğlenceli hale getirilebilir.

Örneğin katılımcılardan isimlerini içinde buldukları ruh halini yansıtacak şekilde söylemeleri istenebilir.

Kolaylaştırıcı başlangıç kişisi olur. Kendi isminin başına, isminin baş harfiyle başlayan bir sıfat ekleyerek ismini söyler (Örneğin; mutlu Miray).

Kolaylaştırıcının sağ yanındaki oyuncu, önce başlangıç noktasındaki kişinin sıfatı ve adını sonra kendi sıfatı ve adını söyler (Örneğin; mutlu Miray, sevimli Sevcan). Üçüncü oyuncu, yine önce kolaylaştırıcıdan başlayarak isim ve sıfatları söylemeye başlar. Bu şekilde oyun son kişiye kadar devam eder.



BU İSİM KİMİN?

Amaç: İsim öğrenme

Sayı: En az 10 kişi

Süre: 5 – 10 dakika

Yer: Sınıf içi / Dış mekân

Malzemeler:

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

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



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

ZİP ZAP ZUMBA

Süre: 10 – 15 dakika

Malzemeler: -

Açıklama: Oyuncular çember şeklinde ayakta durur. Bir oyuncu seçilir ve o oyuncu ortaya geçer. Ortadaki oyuncu, çemberdeki bir kişiyi gösterip “zip” dediğinde, gösterilen oyuncu solundaki kişinin, “zap” dediğinde sağındaki kişinin ismini söylemesi gerekir. Eğer ortadaki oyuncu “zumba” derse, çemberdeki herkes yer değiştirir. Yeni oluşan çemberle oyuna devam edilir. Yanılan oyuncu ortaya geçer.

KARTOPU

Süre: 10 – 15 dakika

Malzeme: Oyuncu sayısı kadar

A4 kâğıdı, çeşitli boyalar, müzik çalar
ve hareketli bir şarkı



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Açıklama: Oyunculara A4 kâğıdı ve çeşitli boyalar dağıtılır. Her oyuncunun kendi kâğıdına adını istediği gibi yazması ve kâğıdı süslemesi istenir. Herkes yazdıktan sonra kâğıtlar buruşturulur ve müzik açılır. Oyunculardan müzik boyunca ellerindeki kâğıtları havaya doğru atıp, "kartopu" oynuyormuş gibi yapmaları ve müzik durduğunda kendilerine en yakın kâğıdı almaları istenir. Kâğıtlar açılır ve kâğıtta ismi yazılı olan oyuncuyu bulmaları istenir. Oyuncular bulunduktan sonra kolaylaştırıcı bir yönerge verir ve oyunculardan birbirlerine sormaları istenir. Örneğin; Kâğıtta ismi yazan oyuncuya en sevdiği yemeği sorun. Ardından müzik açılır, kâğıtlar tekrar buruşturulur ve kartopu oynamaya devam edilir.

SEMBOL – İSİM

Süre: 15 – 20 dakika

Malzemeler: Yazı tahtası ve tahta kalemi

Açıklama: Tüm oyuncular yarım ay şeklinde otururlar ve oyuncuların rahatça görebileceği bir konuma tahta yerleştirilir. Sırayla tüm oyuncular tahtaya çıkar, ismini söyler, isminin anlamını anlatır, ismini tahtaya yazar ve ardından tahtanın üst kısmına istediği bir sembol çizer (yazılan tüm isimler bir başka isimdeki bir veya birden fazla harf kullanılarak yazılmalıdır). Oyuncuların hepsi isimlerini ve sembollerini bitirdikten sonra tüm semboller sırayla gösterilerek kimin çizdiği sorulur (Semboller karışık olarak gösterilir). Ardından gönüllü oyuncular sırayla tahtaya gelir ve sembollerin hepsini kendisi göstererek kimin çizdiğini söylemeye çalışır.



HAREKETLİ ISINMA OYUNLARI

RİTM ÇALIŞMASI

Süre: 5 – 10 dakika



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Malzemeler: -

Öncelikle gruba se-se-ko-re dans ritim çalışmasının hikayesi anlatılır. Şöyle ki; bir zamanlar çok sıcak mı sıcak bir yerde yaşayan insanlar, o kadar sıcaktan olumsuz etkilenmişler ki özellikle toprakları kurumaktan çatırdayarak koca koca yarıklar oluşmaya başlamış. Bu kuru topraklarda hiçbir sebze, meyve yetişemiyormuş. Haliyle insanlar beslenemedikleri için ve diğer ihtiyaçlarını karşılayamadıkları için çok perişan olmuşlar. Sonra, aralarında anlaşarak bir grup-ritim dansı oluşturmuşlar ve bu dansı bir çember oluşturarak aynı anda hem seslerini (kendi ortak dillerince) hem de bedenlerini kullanarak yapmaya başlamışlar. Grup olarak ne kadar bir şekilde sesleri çıkıyorsa o kadar yağmur yağmaya başlamış. Böylece hem kendilerinin hem de topraklarının yüzü gülmeye başlamış.

Dans ritim ve hareketleri:

1. Se- se- ko- ko -re (iki el iki bacağa ritimle (2 kez) vurulur ve ardından iki el çapraz bir şekilde göğüs hizasında konur.)
2. Se- ko- re -sa (iki el bacaklara bir kez, göğüse çapraz bir kez dokunarak, yukarı doğru açılır.)
3. A -si -si -si- si -mağ- ga (iki el bel hizasında yanlardan tutularak kalça hizasında bir daire çizilir. Bir kez soldan sağa- bir kez sağdan sola olmak üzere toplam 2 kez)
4. Mağ- ga -mağ -ga (İki el bel hizasında yanlardan tutularak bir kez sağ bir kez sola doğru hareket ettirilir).



KİA – PONÇİK GLUMP – VADAAA



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Süre: 5 – 10 dakika

Malzemeler: -

Oyuncular çember şeklinde ayakta durur. Oyun 4 farklı hareketten oluşur ve anlatılan kurallara uygun olarak bu hareketler yapılır.

Kia: 2 kol sağa doğru uzatılır ve bu hareket yapılırken kiaaa diye bağırılır.

Bu hareket Meksika dalgası gibi sağa doğru devam eder.

Vadaa: iki kol havaya V şeklinde kaldırılır ve Vadaaaa diye bağırılır. Bu hareketi kim yaparsa, sonrasında kia hareketi onun sol tarafından, sola doğru devam eder (bu hareket kia hareketinin yönünü değiştirir).

Ponçik; ponçik hareketi için bir kişiyi ayakla işaret ederek Ponçikkk diye bağırılır ve işaret ettiğiniz kişi kia diyerek sağa doğru devam eder.

Glump; bu hareket için eller kafa üstünde birleştirilir ve iki diz üstünde eğilerek Glumpsss denir. Bu hareket sonrası hareket yapanın sağındaki kia der sonra gelen kişi bir kez zıplar ve hareketler kia ile devam ederek ilerler.

MAAA... ZİNGA

Süre: 5 – 10 dakika

Malzemeler: -

Oyuncular daire şeklinde ayakta dururlar. Kolaylaştırıcı başlangıç noktası olur ve “Maa..” diyerek iki elini öne uzatır, “Maa” demeye devam eder.

Kolaylaştırıcının yanından Meksika dalgası sırası gelen “Maa..” der ve ellerini öne doğru uzatır. Sırası geçen, aynı sesi çıkarmaya ve ellerini öne uzatmaya devam eder. Hareket dairenin son kişisine gelince, göz teması ile oyuncularla anlaşılır ve aynı anda “Zinga” diyerek kollar karına doğru çekilir.



ŞARKIMI SÖYLE



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Süre: 5 – 10 dakika

Malzemeler: -

Oyuncular ayakta durarak bir çember oluştururlar. Kolaylaştırıcı: "Bugün birlikte bir şarkı söyleyeceğiz. Bu şarkının bazı figürleri var. Şimdi ben şarkıyı söyleyeceğim ve figürleri yapacağım benden sonra siz de bunları tekrar edin ve dansı öğrenelim" diyerek başlar.

1. Aşama: Bu aşama öğrenildikten sonra grupça tekrar edilir.

-Ay ay bata bata (kollarını ileri uzatmış ve avuç içleri aşağı bakacak şekilde 4 kere ellerini aşağı yukarı sallar.

Ardından grup aynı hareketi yapar). -Bundan sonraki tüm aşamalarda anlatıcı, hareketlerin tekrar edilmesini ister.-)

-Güneş aç a aç a (kollarını ileri uzatmış ve avuç içleri yukarı bakacak şekilde 4 kere ellerini aşağı yukarı sallar)

-Dünya döne döne (kendi etrafında bir tur koşarcasına döner)

-Gece gündüz, gündüz gece (kollar ileriye uzatılmış halde sırasıyla sağ avuç aşağı, sol avuç yukarı, sağ avuç yukarı, sol avuç aşağı çevrilir.

2. Aşama: Bu aşama öğrenildikten sonra grupça tekrar edilir.

-Sar sar makarayı

-Sar sar daha hızlı

-Atalım kahkahayı (eller yumruk yapılır, göğüs hizasında birbirini etrafında döndürülerek makara sarma hareketi yapılır.)

-Ho ho ho (eller karınlara koyularak yüksek sesle söylenir.)

Son olarak kolaylaştırıcı şarkının en baştan ve hareketli bir şekilde söylenmesini ister (Ho ho ho kısmında "birlikte kocaman, sesli bir kahkaha atıyoruz" denebilir). İlk denemenin ardından, daha büyük bir kahkaha istenerek ikinci denemeye geçilebilir.

AT YARIŞI



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Süre: 5 – 10 dakika

Malzemeler: -

Oyuncular çember şeklinde ayakta durur. Kolaylaştırıcı oyunculardan, verdiği yönergeye göre hareket etmelerini ister. Oyuna başlamadan önce de hareketler öğretilmelidir. Hareketler:

1. Dizlere vurmak – düz ilerlemek
2. Solundaki/sağındaki kişinin dizlerine vurmak – viraj çıktı, dönmek
3. Zıplamak – tümsek çıktı, atlama
5. El sallama – güzel kızlara, yakışıklı erkeklere el sallamak
6. İşret parmakla dudaklara vurma – su içmek
7. Fotofiniş – herkesin bir yöne bakıp poz vermesi

Daha sonra kolaylaştırıcı, komutlar vererek at yarışını başlatır. Komutlar öğrenildikten sonra karışık olarak söylenmelidir. Oyun sonu mutlaka fotofiniş ile bitmeli ve kolaylaştırıcı son sahneyi fotoğraf çekmelidir. Aşağıda örnek bir ilerleme vardır ancak bu sırayla ilerlemek zorunda değildir.

At yarışındayız ve başlangıç çizgisine doğru ilerliyoruz. Başlangıç çizgisi tam önümüzde. Başla! (Dizlere vurulur). Atlar koşmaya başlıyor. Sağa viraj (sağındaki kişinin dizlerine vurulur). Önümüze bir engel çıktı (Zıplanır) Önümüze bir engel daha çıktı (Zıplanır). Düz ilerle (dizlere vurulur). Güzel kızlar var (Erkekler el sallar). Bir arkadaşımızı gördük, el sallayın. Sola viraj (solundaki kişinin dizlerine vurulur). Sağa viraj (sağındaki kişinin dizlerine vurulur). Düz ilerle (dizlere vurulur). Yakışıklı erkekler kızlar var (Kadınlar el sallar). Su içelim (İşret parmakla dudaklara vurulur). Düz ilerle (dizlere vurulur). Sola viraj (solundaki kişinin dizlerine vurulur). Sağa viraj (sağındaki kişinin dizlerine vurulur). Düz ilerle (dizlere vurulur). Fotofiniş (Herkes önceden belirlenmiş bir yöne döner ve poz verir).



DALGA KIRAN



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

Süre: 10 – 15 dakika

Malzemeler: Oyuncu sayısından bir eksik sayıda sandalye

Oyuncular çember şeklinde sandalyelerinde oturur. O gün kendini en hızlı hisseden kişi “dalgakıran” olacaktır. O kişi ayağa kalkar ve halkanın ortasında durur. Diğer oyuncular oturdukları yerden çok kalkmadan hızlı bir şekilde sürekli yandaki sandalyeye geçer. 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 dalgakıran olur.

AMAZON YAĞMURLARI

Süre: 10 – 15 dakika **Malzemeler:** -

Oyuncular çember şeklinde ayakta dururlar. Kolaylaştırıcı bir hareket yapar, daha sonra kolaylaştırıcının yanındaki kişi hareketi yapar ve Meksika dalgası gibi hareket devam eder. Hareket dairenin son kişisine gelince kolaylaştırıcı hareketi değiştirir. Hareket yine dairenin sonundaki kişiye kadar devam eder. Burada önemli olan, yeni hareket gelinceye kadar çocukların eski hareketi devam ettirmesidir. Bu oyunu oynarken herkesin sessiz olması ve dikkatli bir şekilde oyunun sesini dinlemeleri gerekmektedir. Hareketler:

- 1.Hareket: 2 eli ovuşturarak ses çıkarma
- 2.Hareket: Parmak şıklatma
- 3.Hareket: El çırpma
- 4.Hareket: Hem el çırpma hem ayakları yere vurma
- 5.Hareket: El çırpma
- 6.Hareker: Parmak şıklatma
- 7.Hareket: 2 eli ovuşturma
- 8.Hareket: Ses çıkarmama



DÜĞÜM

Süre: 10 – 15 dakika

Malzemeler: -

Oyuncular ayakta çember şeklinde durur.

Çember çok dar olmalıdır, oyuncuların

omuzları birbirine değmelidir. Kolaylaştırıcı oyunculardan gözlerini

kapatmalarını ve ellerini öne doğru uzatmalarını ister. Oyuncular bu

şekilde öne doğru yürümeye başlar ve herkes iki el yakaladıktan sonra

gözlerini açar. Herkes yakaladığı elleri bırakmadan tekrar düzgün bir halka

olabilmek için harekete geçer. Tüm grup düzgün bir çember olana kadar

oyun devam eder.

1 - 2 – 3

Süre: 10 – 15 dakika **Malzemeler:** -

Oyuncular 2 gruba ayrılır ve karşılıklı birbirlerini görecektir şekilde

otururlar. Oyunculara 1'den 3'e kadar sayacakları söylenir. Sayma sırasında

kolaylaştırıcı hangi grubu gösterirse, o grubun ilgili sayıyı yüksek sesle

söylemelerini söyler.

1. grup: 1 / **2. grup:** 2 / **1. grup:** 3 / **2. grup:** 1 / **1. grup:** 2

Şeklinde devam eder. Daha sonra rakamların yerine hareketler koymaya

başlanır. Bu hareketlere oyuncularla birlikte karar verilir. İlk önce "1"

değiştirilir, örneğin "alkış" yapılır.

1. grup: alkış / **2. grup:** 2 / **1. grup:** 3 **2. grup:** alkış

Sonra "2" değiştirilir, örneğin "el şıklatma" yapılır.

1. grup: alkış / **2. grup:** el şıklatma / **1. grup:** 3 **2. grup:** alkış

En sonunda "3"de değiştirilir, örneğin "dizlere vurma" yapılır.

1. grup: alkış / **2. grup:** el şıklatma / **1. grup:** dizlere vurma

2. grup: alkış

Gruplardan biri yanıldığında, en baştan başlanır (Hareketler isteğe bağlı

olarak değiştirebilir).



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

SONA KALAN KAZANIR

Süre: 10 – 15 dakika

Malzemeler: -

Tüm oyuncular çember şeklinde ayakta durur. Kolaylaştırıcı basit sorular soracağını ve bu sorular için cevabı “evet” olanların yerlerine oturmaları gerektiği, “hayır” cevabı olanların ayakta durmaya devam etmesini söyler. En son ayakta kalan oyun kazanır. Soru örnekler: 6 ve daha fazla kardeşi olanlar. Evcil bir hayvanı olanlar gibi.



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

FLAMİNGOLAR

Süre: 10 – 15 dakika

Malzemeler: -

Oyunculardan bir gönüllü seçilir ve “flamingo” olur. Diğer oyuncular “penguen” olur. Flamingonun, penguenleri yakalaması istenir. Ancak Flamingo çabuk hareket edemez, zarif ve yavaş adımlar atar ve her adımında kanatlarını aşağı yukarı doğru hareket ettirir (Kolaylaştırıcı model olmalıdır). Penguenler ise, hızlı ama küçük adımlar atarlar ve adım atarken de kuyruklarını sallarlar. Oyun başladığında, eğer bir penguen yakalanırsa o artık flamingodur. Tüm flamingolar pengüene dönüştüğü zaman oyun sona erer.

PARMAK YAKALAMA

Süre: 10 – 15 dakika

Malzemeler: -

Oyuncular büyük bir çember şeklinde ayakta durur. Oyuncular, sağ ellerinin işaret parmakları dik olarak havada tutarlar. Sol ellerini ise açık bir şekilde yanlarındaki oyuncunun işaret parmağının üstüne gelecek şekilde havada tutarlar. Kolaylaştırıcı üçe kadar sayınca, tüm oyuncular, sağ ellerinin yanındaki oyuncuya parmaklarını yakalatmadan indirirken, sol elleri ile diğer yanlarındaki oyuncunun parmağını yakalamaya çalışırlar. Sağ parmağı yakalanan oyuncular yanılmış olur ve oyundan çıkar. Oyun 3 oyuncu kalınca kadar devam eder.



FIGÜRLER

Süre: 10 – 15 dakika **Malzemeler:** -

Oyuncular çember şeklinde ayakta

durulur. Ortada bir ebe olur ve bir kişiyi göstererek yönergelerden birini söyler.

Söylenen yönergeye göre, gösterilen kişi ve sağındaki-solundaki kişiler bir hareket yaparlar. Yanılan kişi ortaya geçer. Eper yanılan olmazsa ebe yönerge söyleyerek başka kişileri göstermeye devam eder. Yönergeler;

-Mikser: Ortadaki kişi elini havaya kaldırıp iki yana açar. Sağındaki ve solundaki kişi ortadaki kişinin elinin altında durup, kendi etrafında dönerler.

-Tost makinesi: Ortadaki kişi olduğu yerde zıplar. Sağındaki ve solundaki kişi birbirine döner ve el ele tutuşur, ortadaki kişiyi araya alır.

-Çamaşır Makinesi: Ortadaki kişi başını kendi etrafında döndürür. Sağındaki ve solundaki kişi birbirine döner el ele tutuş ve ortadaki kişinin başını kollarının arasına alırlar.

-Fil: Ortadaki kişi elini burnuna götürerek hortum yapar. Sağındaki ve solundaki kişi ortadaki kişiye sırtını dönerek ellerini büyük bir kulak şeklinde yaparlar.

-James Bond: Ortadaki kişi elini silah şeklinde yapar ve başının yanına götürür. Sağındaki ve solundaki ortadaki oyuncuya döner “oo James” deyip bellerini kıvrarak çömelirler.



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

BULUTLAR

Süre: 10 – 15 dakika **Malzemeler:** -

Kolaylaştırıcı oyunculara: “Şimdi hepimiz gökyüzündeki bulutlarız, gökyüzünde dolaşıyoruz, dolaşırken diğer bulutlara çarpmıyoruz” der ve oyuncular birbirine çarpmadan yürümeye başlar. Kolaylaştırıcı: “Hafiften rüzgâr esmeye başladı, rüzgâr bulutları sürüklemeye başladı”, “Rüzgâr gittikçe hızlanıyor, bulutlar da gökyüzünde daha hızlı ilerliyor, birbirlerine çarpmama-ya çalışıyorlar”, “Rüzgâr, bulutların tek ayak üzerinde durmasını istiyor”, “Şimdi de rüzgâr, çift ayakla sıçrayarak gitmemizi istiyor” gibi komutlar verir ve oyuncuların komutlara uygun hareket etmeleri istenir. Etkinliğin sonunda kolaylaştırıcı: “Rüzgâr yavaş yavaş azalıyor... Artık esmiyor, bulutlarımız çok yorulmuşlar, yavaş yavaş yere doğru ilerliyorlar” şeklinde oyunu bitirir.



YAŞLI TEYZE – SAMURAY – CANAVAR

Süre: 10 – 15 dakika

Malzemeler: -

Oyuncular 2 gruba ayrılır. Gruplara

“Yaşlı Teyze”, “Samuray” ve “Canavar”ın

hareketleri yaptırılır ve anlamları anlatılır.

- Yaşlı teyze: Beli bükük durur, baston tutar ve “mıy mıy mıy” diye ses çıkarır.

Yaşlı teyze, samurayı yener.

- Samuray: Elinde kılıcı vardır, yukarıdan aşağı doğru kılıcı sallar ve “şşşş” diye ses çıkarır. Samuray, canavarı yener.

- Canavar: Ellerini yukarıda tutar, parmaklarını açar ve “lgggg” diye ses çıkarır. Canavar, yaşlı teyzeyi yener.

Yukarıdaki özellikler birkaç kere tekrar edilir ve öğrenildiğine emin olunur. İki gruba ayrılmış oyuncular karşılıklı olarak durur. Grupların bir araya gelip, 3 karakterden birini seçmesi istenir. Ortalama bir dakika düşünme süresi verilir, ardından gruplar karşılıklı durur. Kolaylaştırıcı 3’e kadar sayar ve gruplar seçtikleri karakterin hareketini yaparak aynı andan gösterir. İki karakterden hangisi diğerini yenerse o grup bu turu kazanır. Bu noktada önemli olan, gruptaki herkesin aynı karakteri canlandırmasıdır. Oyun 3 kez tekrarlanır ve hangi grup en fazla kazandıysa, o grup birinci olur.

BİR ALKIŞ – İKİ ALKIŞ

Süre: 5 – 10 dakika **Malzemeler:** -

Oyuncular çember şeklinde oturur ya da ayakta durur. Kolaylaştırıcı oyunculardan, “1 alkış” dediğinde aynı anda sadece bir kere alkış yapmalarını ister. Tüm oyunculardan tek bir ses çıkıncaya kadar alıştırmaya yapılır. Oyuncular “1 alkışa alıştığında, kolaylaştırıcı oyunculardan; “2 alkış” dediğinde aynı anda üst üste iki kere alkış yapmalarını ister. Oyuncular 2 alkışa alışıncaya kadar yine alıştırmaya yapılır. Ardından 1 alkış ve 2 alkış karışık olarak söylenir. Son olarak kolaylaştırıcı oyunculardan “yarım alkış” dediğinde, eller hızla birbirine vuruyormuş gibi gelmesini ama vurmada kalmalarını (ses çıkmaz) ister. Tüm alkışlar önce kolaylaştırıcı tarafından örnek gösterilir ardından da oyunculara sırayla öğretilir. Oyuncular tüm alkışları öğrendikten sonra kolaylaştırıcı karışık olarak söyler ve oyuncuların dikkatlerini toplayarak komutlara uygun hareket etmelerini ister.



“Öğrenmek Eğlenceli Bir İş'tir”

İŞTE OYUN



SAMSUN İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ