

## TANIŞMA OYUNLARI

### **El Sıkışma**

*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.

---

### **Müzikli 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 kaset çalar.*

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.

---

### **İsim ve...**

*Amaç: Tanışma ve isimleri hatırlama*

*Sayı: Herhangi*

*Süre: 10-30 dakika (grubun büyüklüğüne göre)*

Tüm katılımcılar halka şeklinde dururlar. Sirayla herkes adını söyler ve ardından bir hareket, şekil ya da mimik yapar. Katılımcıların hepsi isimlerini ve hareketlerini bitirdikten sonra sirayla 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 buldukları 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 – Ari; Ceyda – Ceylan...) **NOT: Hayvan yerine yemek ismi de söylenebilir.**

**Varyasyonlar:** Herbir katılımcının ardından tüm grup bir eko gibi "isim ve..." yi tekrarlar.

---

### **Alfabetik Sıra**

*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.

Hiçbirsekilde konuşmadan ve sandalyeden yere inmeden alfabetik siraya geçmeleri istenir.

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

### Üç Parmak

*Amaç: Tanışmak ve ısınma*

*Sayı: Herhangi*

*Süre: 10 dakika*

Tüm oyuncular üç parmaklarını havaya kaldırır. İsaaret parmağı "isim", orta parmak "en sevdiği içecek" ve yüzük parmağı da "en çok gitmek istediği ülkeyi" temsil eder. Oyuncular odanın içerisinde yürümeye başlarlar ve karsılaştıkları herkesin parmaklarına kendininkileri değdirerek sırayla parmakların temsil ettiklerini söylerler. Amaç belirli süre içerisinde en çok kişiyle karsılaşmaktır.

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

### Bana Öykünü Anlat

*Amaç: Tanışma*

*Sayı: en az 10 kişi*

*Süre: 30 dakika*

Katılımcılardan kendilerine bir es bulmaları istenir. Her biri diğerine öyküsünü anlatmaya başlar. Bütün öyküler "Buraya gelmeye su şekilde karar verdim:..." veya " Buraya gelebilmek için seçtim 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.

### Ülke Kağıtları

*Amaç: Katılımcıların geldikleri ülkeler hakkında deha detaylı bilgi edinmek*

*Sayı: 5-20 kişi*

*Süre: 1-1,5 saat*

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

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

### Battaniye

*Amaç: Tanışma, isim öğrenme ve hatırlama.*

*Sayı: Herhangi*

*Süre: 20-30 dakika*

Grup iki bölünecek iki takım oluşturulur ve iki liderin elinde tuttuğu battaniye çarşaf ve benzer bir malzemeyle iki tarafa ayrılırlar. Her gruptan birer kişi battaniyenin önüne yaklaşır. Liderler battaniyeyi aşağıya indirirler ve battaniyenin önündeki kişiler

karsisindakinin ismini soylemeye çalisir. Karsisindakinin ismini ilk olarak söyleyen kazanir ve kaybedeni kendi grubuna dahil eder. Amac bir grubun diger grubun tamamini kendi tarafina geçirmesidir ancak grup kalabalik ise belli bir zaman sonunda lider tarafından da sonlanabilir.

---

### **Ping-Pong**

*Amaç: Tanışma, isim öğrenme hatırlama*

*Sayı: Herhangi*

*Süre: 15-25 dakika*

Grup daire olusturacak sekilde ayakta dizilir. Ebe ortaya geçerek parmagiyla isaret ettigi kisiye "ping" yada "pong" der. Ebe isaret ettigi kisiye ping derse isaret edilen kisi kendi solundaki kisinin ismini 3 saniye içinde söylemelidir, pong derse sagindaki kisinin ismini söylemelidir. Yanlis söylerse ebe olarak ortaya geçer. Ebeb uzun süre ortada kalınca yada herkesin kendi yanindakinin ismini ezberledigini düşünüp yer degistirmelerini istediginde "ping-pong" diye bagirir. "Ping –pong" dendiginde herkes yer degistirmek zorundadir.

---

### **Top ve...**

*Amaç Tanışma, isim öğrenme, hatırlama*

*Sayı: en fazla 20*

*Süre: 10-20 dakika*

*Malzeme: Tenis topu*

Etkinligin ilk günü oynatilabilecek bir oyun. Katilimcilerden ayakta ya da oturarak bir daire olusturmaları istenir. Oyunu yöneten kisi elindeki 1 adet tenis topunu göz göze geldigi kisiye atarak "adini" söyler. Topu alan kisi göz göze geldigi bir baska kisiye topu atarak "adini" söyler. Ancak topu atacak ve topu tutacak kisilerin mutlaka göz göze bakmaları sarttir, bu kurali oyunu yöneten kisi oyuna baslamadan önce açıklamalidir. Oyunda top atma/top tutma, ad söyleme ve göz göze bakmaktan baska bir eylem yapılmaz ve konusulmaz. Bu oyunun 1. asaması giderek hizlandırilir. Daha sonra lider oyunun 2. asamasına geçer. 2. asamada topu atan kisi, topu attigi kisinin adini söylemeye çalisir. Bu oyun da giderek hizlandırilir ve kampçilar birbirlerinin adlarını öğrenmiş olurlar. (Aynı oyunun asaması kampçiların diger özellikleri için de uygulanabilir: örneğin; geldikleri ülke, yaşları, vs.)

---

### **Arkamda Biri Var**

*Amaç: Katilimcilerin birbirlerinin isimlerini öğrenmeleri ve iletişim kurmaları.*

*Sayı: en az 10 kişi*

*Süre: 5-10 dakika*

*Malzemeler: Katilimcilerin tamamına yetecek kadar isimlik veya yaka kartı, büyük siyah bir naylon poset.*

Katilimcilerden isimliklere veya yaka kartlarına isimlerini yazmaları ve dolastirilan büyük siyah bir naylon posete atmaları istenir. Daha sonra herkes torbadan bir isimlik/yaka kartı alır ve aynı anda baslayarak kartın üzerinde ismi yazili kisiyi bulmaya çalisir.

---

### **İsim Zinciri**

*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 buldukları ruh halini yansıtacak şekilde söylemeleri istenebilir.

### İnsan Tombalası

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 insanı bulmaya çalışmaları ve o kutunun karsısına 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 gelen gençlerin birbirlerini daha yakından tanımaları için oldukça faydalı olabilir.

#### İNSAN TOMBALASI

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 hoslanan
- G. yabancı bir ülkede üretilmiş bir giysi giyen
- H. başka ülkelerin yemeklerinden hoslanan
- 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

A	B	C	D
..... isim	..... isim	..... isim	..... isim
..... ülke	..... ülke	..... ülke	..... ülke
E	F	G	H
..... isim	..... isim	..... isim	..... isim
..... ülke	..... ülke	..... ülke	..... ülke

I ..... isim ..... ülke	J ..... isim ..... ülke	K ..... isim ..... ülke	L ..... isim ..... ülke
M ..... isim ..... ülke	N ..... isim ..... ülke	O ..... isim ..... ülke	P ..... isim ..... ülke

### **İsim Balonları**

*Amaç: Tanışma, isim öğrenme*

*Sayı: En az 10 kişi*

*Süre: 10 dakika*

*Malzemeler: Katılımcı sayısı kadar balon, asetat kalemi*

Katılımcılar daire oluşturmaya sekinde ayakta dururlar. Her katılımcı dağıtılan balonları sisirerek ismini okunacak sekinde balona yazar. Oyunun basında 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.

### **Soğan-Sarımsak**

*Amaç: Tanışma, İsim öğrenme*

*Sayı: Herhangi bir grup*

*Süre: 10 dakika*

Katılımcılardan daire sekinde ayakta durmaları istenir, ortada bir ebe vardır. Önce herkes solundaki ve sağındaki kişilere ismini sorar. Daha sonra ortadaki ebe, birine isaret ederek "soğan" ya da "sarımsak" der. Isaret ettiği kişi, ebe "soğan" derse solundaki kişinin, "sarımsak" derse sağındaki kişinin en fazla 3 saniye içinde ismini söylemek zorundadır. Eger sorulan ismi doğru olarak söylerse, ebe bir başka kişiye aynı sekinde soğan ya da sarımsak diye sorar. Eger 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...*

### **Hayat Kutusu**

*Amaç: Katılımcıların birbirlerini daha yakından tanımasını 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 es bularak ikili gruplar oluşturmaları istenir. Daha sonra "Hayat Kutusu"

6 formu dagitilarak eslerine sormadan, sorulan sorulari 10-15 dakika içinde tahmin ederek cevaplamalari istenir. Daha sonra sorulari gerçek cevaplarıyla karsilastirarak, partnerlerini ne kadar taniyabildiklerini görürken, birbirleri hakkında bilmedikleri seyleri öğrenme firsati bulabilirler.

### “HAYAT KUTUSU” Formu

#### Yetenekler ve İlgi Alanları

Lütfen asagidaki sorulari partnerinizin verebilecegi cevaplarini düşünerek onun adına doldurunuz.

Lütfen hiç bir soru için partnerinizden yardım istemeyiniz.

<i>En sevdiği...</i>	<i>Sizin düşünceniz</i>	<i>Partnerinizin cevabı</i>
<i>Hayvan?</i>		
<i>İçecek?</i>		
<i>Ulaşım şekli?</i>		
<i>Yemek?</i>		
<i>Film?</i>		
<i>Hobi?</i>		
<i>Müzişyen ve Grup?</i>		
<i>Aktör / Aktrist?</i>		
<i>Tatil için nereye gitmek ister? (eğer para sorun olmasa)</i>		

### **Tuvalet Kağıdı**

*Amaç: Katılımcıların birbirlerini daha yakından tanımalarını sağlamak*

*Sayı: en az 10 kişi*

*Süre: Katılımcı sayısına bağlı olarak 10-30 dakika*

*Malzemeler: Bir rulo tuvalet kağıdı*

Oyunu yöneten kisi yerlerinde oturan katılımcılara bir rulo tuvalet kağıdini verir rulodan istedikleri sayıda parçayı koparıp almalarını ister. Herkes kağıtlarını aldıktan sonra, oyunu yöneten kisi sırayla her katılımcıdan koparttığı kağıt parçalarının sayısı kadar kendi hakkında birseyler 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.

### **HAREKETLENDİRİCİ OYUNLAR**

## **AAA.. ŞŞŞŞ..**

*Amaç: Katılımcıların dikkatinin toparlanması, hareketlendirme*

*Sayı: Herhangi*

*Süre: 5 dakika*

Katılımcılar daire şeklinde ayakta dururlar. Oyunu yöneten kişi tüm katılımcılardan kendisinin yapacağı hareketi yada çıkaracağı sesi aynı anda tekrarlamalarını ister. Örneğin oyunu yöneten kişi elini çırptığında katılımcıların da tek bir ses çıkacak şekilde aynı anda ellerini çırpmaları gerekecektir. Yöneten kişinin kullanacağı iki ana hareket/ses ve bunlarının herbirinin bir de karsiti vardır. Ana hareket el çırpması iken bunu karsiti ellerin iki yana açılmasıdır. Ana ses ise 'A' diye bağırma ve bunun karsiti da 'Ssss' 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.

---

## **Uzay Gemisi**

*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 esyayı yanlarına alabileceklerini söyler ve katılımcılardan yanlarına almak istedikleri bir esyayı sırayla söylemelerini ister. Oyun içinde kaptan rolünü oyunu yöneten kişi üstlenmiştir ve her katılımcıya söylediği esyayı yanına alıp alamayacağını belirtir. Gemiyeye alınabilecek esyalar, o esyayı isteyen kişinin adının ilk harfiyle başlayan bir esya olabilir ancak. Katılımcılar bunu bilmediklerinden, tesadüfen gemiyeye kabul edilen esya ile bunu isteyen katılımcılar arasındaki ilgiyi bulmaya çalışarak kendisine geçerli esya bulmaya çalışır. Oyun çok sıkandığında yöneten kişi küçük ip uçları verebilir. Örneğin istediğini belirten bir katılımcıya esyasını alıp alamayacağını ismini belirterek dikkat çekmeye çalışabilir "sen Özgehan olarak ödeneğini yanına alabilirsin" gibi. Oyun, tüm katılımcılar oyunun kuralını çözüp kendine esya bulana kadar eğitimin çeşitli bölümlerinde 10-15 dakika uzunlukta oynanabilir. Oyun, özellikle kuralı çözen katılımcıların diğerlerine söylemeyerek fazladan götürecekleri esyaları abartmaya başladıklarında daha eğlenceli bir hal alabilir.

---

## **Elektrikli Çit**

*Amaç: Takım olarak engelleri aşmak...*

*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 elektrikli akımı geçen bir çiti temsil eder. İpe dokunmak ve altından geçmek yasaktır. İpin bir tarafına toplanan grubun amacı kimsenin elektrikliye çarpmasına 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.

---

## **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.

---

## **Karışık 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 bazılarını 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. Ortaki 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.

---

## **At Yarışı**

*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- Ziplamak!
  - 4- Zipla ve Suyun üstünden atla!
  - 5- Solda/Sağda Kız/Erkek var
  - 6- Solda/Sağda fotoğrafçı var
  - 7- Fotofinis

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

- \* At yarışındayız ve başlangıç çizgisine doğru ilerliyoruz.
- \* Başlangıç çizgisi tam önümüzde.
- \* Basla! (Dizlere vurarak). Atlar kosmaya başlıyor.
- \* Atlar sola/sağa dönüyor (solundaki/sağındaki kişinin dizlerine vurarak).
- \* Önümüze bir engel çıktı. Zipla!
- \* Önümüze bir engel ve su birikintisi çıktı. Zipla ve Suyun üstünden atla.

- \* Sagda/Solda bir Kiz/Erkek var (herkes sagina/soluna dönerek el sallar).
- \* Sagda/Solda bir fotografçı var (herkes sagina/soluna dönerek gülümseyerek poz verir).
- \* Yarisin son saniyeleri... Iste fotofinis! (herkes komik bir biçimde durur ve gülümser)

---

### **A'yı Kovala B'den Kaç**

*Amaç: Katılımcıların dikkatinin toparlanması ve grup içi dinamiklerin pekiştirilmesi.*

*Sayısı: 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.

---

### **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 gözükken 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 kağıtları her grubun ortasında yere konur ve kurallar kısa ve net cümlelerle katılımcılara verilir, fazla açıklama yapılmaz:

Ömek 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 yada 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 kişi/ler "çok daha küçük bir parçayla üstelik iki ayakları havada" yapabileceklerini iddia ederler ve birbirlerine sarılarak, gazeteden küçük bir parça koparıp ellerinde tutarak ziplarlar. Böylece kurallar dahilinde çok daha küçük bir parçayla da istenilene ulaşılabileceği gösterilmiş olur.

---

## Atom

*Amaç: Katılımcıların dikkatinin toparlanması, küçük gruplara ayırma*

*Sayı: Herhangi bir grup*

*Süre: 10 dakika*

Katılımcılar rahat hareket edebilecekleri bir alanda ayakta dururlar. Eğitimci katılımcılara herbirinin boşlukta gezinen birer atom olduklarını söyler. Atomlar bilindiği üzere boşlukta serbestçe hareket ederler. Hareketlerinin hızını belirleyen tek faktör ortamın sıcaklığıdır. Sıcaklık yükseldikçe atomların hareket etme hızı artar, sıcaklık düştükçe hızları düşer. Ayrıca bir diğer bilimsel gerçek ise uygun ortam sağlandığında atomların başka atomlarla birleşerek moleküller oluşturma eğiliminde olmasıdır. Bu bilimsel açıklamalar katılımcılara verildikten sonra oyunun kuralları açıklanır. Katılımcıların odada aynen bir atom gibi serbestçe hareket etmeleri istenecektir. Hareketlerinin hızını ise eğitmenin bildireceği sıcaklık belirleyecektir. Eğitimci sıcaklığı yükselttiğinde katılımcılardan hızlı hareket etmeleri, düşürdükçe yavaş hareket etmeleri istenir. Örneğin 50 derecede yürüyen katılımcıların, sıcaklık 150 dereceye çıktığında koşmaları gerekecektir. Ayrıca eğitimci katılımcılardan molekül oluşturmalarını istediğinde kaç atomlu bir molekül oluşturmalarını istediğini de belirtecektir. Molekül oluşturma komutu alan atomlar en yakınlarındaki atomlarla birleşerek istenilen atom sayısında moleküller oluştururlar.

**Not:** *Grubu hareketlendirmek için oldukça eğlenceli bir oyun olan atom, aynı zamanda küçük gruplar oluşturmak istendiğinde de kullanılabilir. Bunun için oyunun sonunda kaçar kişilik gruplar oluşturmak isteniyorsa katılımcılardan o sayıda atom içeren molekül oluşturmaları istenebilir...*

---

## Flamingolar 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.*

---

## Düğüm

*Amaç: Grup içi iletişim, birlikte çalışma*

*Sayı: 10-20 kişi*

*Süre: 5-150 dakika*

Katılımcılar omuz omuza halka şekilde 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.

---

---

**Möööö**

*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 baslarlar. Onlar odanın içerisinde dolarken aralarından bir "boga" seçeceğinizi ve seçtiğiniz kişinin artık ses çıkarmayacağını ve hareket etmeyeceğini söyleyin. Artık tüm inekler bogayı bulmak zorundadır! Bogayı bulan inek, boganın yanında sessizce durur ve gözlerini açabilir.

**Not:** İnekler boğayı dokunarak bulacaklardır. Önemli olan katılımcıların kendi tarzlarını yaratıp dokundukları kişinin boğa olup olmadığını anlamalarıdır.

---

---

**Dalgakıran**

*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 aya kalkar ve halkanın ortasında durur. Dalgakıran bos sandalyeye oturmak isterken diğerleri onu engellemek için bos sandalyeye doğru kayarlar. Her zaman bos bir sandalye vardır fakat bos sandalyeye doğru kayan dalga sayesinde anında dolar. Eğer dalgakıran kendisine oturacak bir sandalye bulursa o sandalyeyi dolduramayan ve ayakta kalan kişi yeni dalgakıran olur.

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

---

---

**Canavar**

*Amaç: Isınma, eğlence*

*Sayı: 5-10 kişi*

*Süre: 5 dakikadan az*

Hayal edin: "Yerde bir delik var, hem de devasa korkutucu bir delik. Bu deliğin içerisinde bir canavar yaşıyor ve yakına gelen herkesi yiyor. Hadi deliğin içine bir bakalım ne göreceğiz..." Meraklı oyuncular delige bakmak için yaklaşırlar ve diğerleri onları içeri itmek için çabalarlar. Delige dokunan kişi oyun dışı kalır.

---

---

**Karo, Kupa, Sinek ve Maça**

*Amaç: Ortamı gevşetmek, eğlence, bilgi alışverişi*

*Sayı: 10-15 kişi*

*Süre: 20-30 dakika*

*Malzemeler: Bir deste oyun kağıdı*

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

**Varyasyon:** Oyun kağıtlar yerine "evet-hayır" sorularıyla da oynanabilir. Örneğin: Evcil hayvanınız var mı? Evet cevabı verenler

---

---

*hareket edebilirler. Herkes sırayla soru sorar.*

---

### **Ayakta Kalanın Canı Çıksın:**

*Hedef: Eğlence, hareketlenme*

*Kişi sayısı: Herhangi*

*Zaman: 20-30 dakika*

Grup sandalyelere oturarak bir daire oluşturmaya çalışılır. Gruptan bir kişi ebe olarak dairenin tam ortasında ayakta durur. Kendisinin bir sandalyesi olmadığı için ebe'nin amacı kendisine oturacak bir yer kapmaktır. Bunu yapmak için oturan insanları yerlerinden kaldırmak için komutlara verir örnek: bütün gözlüklüler yer değiştirsin, bitin kırmızı giyenler yer değiştirsin gibi. Böylece yer değiştiren katılımcıların boşalttıkları yere oturmaya çalışır. Bu hareketlilik sırasında ayakta kalan ebe olur. Oyunun amacı insanları hareketlendirmek ve eğlendirmek amacı güttüğünden sıkıntı seviyesine ulaşmadan sonlandırılır.

---

### **İnsan Makinası**

*Hedef: Tartışma, takım çalışması, eğlence.*

*Kişi sayısı: Herhangi*

*Zaman: 30-45 dakika*

Grup büyüklüğüne göre 5-6 kişilik takımlara bölünür. Her takımdan kendi bedenlerini kullanarak bir makineyi, esyayı oluşturmaya çalışılır. Her gruptan istenen kendi aralarında tartışarak bir esyaya 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 makinalarını 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.

---

### **NELER OLDU? "DEĞERLENDİRME ve FİKİR BİLDİRME"**

#### **Sessiz Ortam**

*Amaç: Katılımcıların bitirdikleri günü, projeyi, süreci, eğitimleri kendi başlarına değerlendirmeleri*

*Sayı: Herhangi*

*Süre: 15 dakika*

*Malzemeler: CD ya da kaset çalar*

Oyunu yönlendiren kişi yumuşak bir müzik eşliğinde katılımcılardan rahatlamalarını, en rahat oldukları şekilde oturmalarını ya da yere uzanmalarını ve gözlerini kapatmalarını ister. Daha sonra yumuşak bir sesle geçmişe dönemlerini, 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.*

---

### **Hedef Tahtaları**

*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 isareti koyan kişinin o konuda ne kadar fazla tatmin olduğunu gösterir.- Son olarak sorular sorulabilir ve en uç noktadaki fikirlerin açıklanması istenebilir. (açıklamalar için zorlamayınız!)

### **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: ... hosunuza 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 bükürlerse 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.*

### **Hava Durumu**

*Amaç: 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 buldukları 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 istemiyorsa kendilerini hava durumu terimleri kullanarak anlatmak zorunda değildir.*

### **DİĞER OYUNLAR**

#### **INVISIBLE FRIEND (GÖRÜNMEZ ARKADAŞ):**

Etkinliğin lideri tüm katılımcıları bir araya toplar, ve onlardan kendi isimlerini küçük kagıtlara yazmalarını ister. Herkes adlarını yazdıktan sonra görünmeyecek şekilde katlayarak tekrar lidere verir. Lider tüm isimlerin yazılı olduğu kagıtları karıştırarak her katılımcının bir kagit çekmesini ister. Her katılımcı çektiği kagıtta ismi yazılı olan kişinin "görünmez arkadaşı" olur. Eğer kendi ismini çeken olursa onlara yeni kagit çektirilir. Oyun boyunca kimsenin kimseye hangi ismi çektiğini söylememesi gerekmektedir. Oyunun en önemli özelliği tüm etkinlik boyunca uygulanabilir olması ve kaynasmayı sağlamasıdır. Herkes çektiği kişinin hayatını kolaylaştıracak ya da zorlaştıracak oyunlar düzenler. O kişiye hediyeler verebilir, eşyalarını saklayarak ve ona belirli mesajlar göndererek hayatını zorlaştıracaktır. Bütün bunlar katılımcıların yaratıcılığına bağlıdır. Etkinlik bitiminde lider

katilimcileri tekrar toplar ve herkes kendi "görünmez arkadasini" tahmin etmeye çalisir, bilemeyenlere cezalar verilerek daha eglenceli hale getirilebilir.

---

---

### **TREASURE HUNT (HAZİNE AVCILIĞI):**

En az 1-2 saat sürebilecek bir oyun. Lider katilimcileri kura ile sayilarina göre 2 veya 3 gruba ayrilir ve her grubun kendisine bir isim vermesini ister. Belirlenen isimler tahtaya yazilir. Ancak lider bu oyunun oynanmasi için daha önceden hazirlik yapmalıdır. Bu hazirlik dönemini katilimcilerin görmemesi oyunun oynanabilmesi için önemlidir. Lider katilimcileri kaç gruba ayirdiysa, her grup için ayri ayri mesajlar hazirlar. Bu mesajlar bilmece veya tekerleme niteliginde olmalı ve katilimcilara (gruba) bir yön bildirmeli, bir sey yapmalarini veya getirmelerini saglayacak sekilde düzenlenmelidir. Bu oyun katilimcilerin bildigi ve çalisma yaptiklari genis bir alanda düzenlenirse çok daha eglenceli olur. Her mesaj gruplari baska bir alana ve baska bir mesaja tasimalidir. Oyunun sonunda tüm mesajlarin yerini bulan ve istenilenleri yapan veya getiren grup kazanir ve diger gruplarca kararlantirilacak hediyelerle ödüllendirilir.

---

---

### **ÖYKÜ OLUŞTURMA:**

Lider katilimcileri bir daire etrafında toplar ve bir cümle kurarak öyküyü baslatir. Sirayla tüm katilimciler birer cümle ile anlamlı bir öykü olusturmaya çalisirlar. Örneğin lider etkinlik ortamı ile ilgili bir cümleyle öyküyü baslatarak katilimcilerin etkinlik hakkındaki düşünce ve beklentilerini öğrenebilir.

---

---

### **İÇİMİZDEN BİRİ:**

Lider katilimcileri biraraya toplar ve 1 kisi "ebe" seçilir. Ebe bir süreliğine gruptan uzaklastirilir ve grup ortak kararla birini seçer. Ebe tekrar gruba çağrılır, sirayla herkese sorarak bu kisinin kim oldugunu tahmin etmeye çalisir. Fakat sorulan sorular dolaylı olmalıdır yani "erkek mi kız mı?" ya da "sarisin mi esmer mi?" gibi değil "bu kisi bir çiçek olsaydı ne olabilirdi?" ya da "bu kisi bir renk olsaydı hangi renk olurdu?" gibi sorular olmalıdır. Kısaca bu oyunda sorulacak soru kalibi sudur: "Bu kisi bir.....olsaydı ne olabilirdi/nasil olabilirdi?". Bilemeyen kisi ebe olmaya devam eder bilen kisinin yerine yeni ebe seçilir.

---

---

### **HIRSIZ-POLİS:**

Katilimciler ikiser ikiser eslesirler. Yere çömelirler ve arkalı önlü otururlar. Bir kisi ebe olur ve essiz kalir. Ebenin amacı esli olanlardan önde olanlara göz kırparak, kendine es bulmaktır. Arkada bulunan es ise ebenin kendi esini almak istedigini anladigi zaman onu belinden yakalayarak gitmesini engellemeye çalisir. Ebe herhangi birini kendine es yapabildigi zaman, yalnız kalan kisi ebe olur.

---

---