



GENÇLİK HİZMETLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



HAREKETLENDİRİCİLER VE EĞİTSEL AKTİVİTELER KİTAPÇIĞI.



Bu kitapçık, gençlik çalışmalarında kullanılmak üzere Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından hazırlanmıştır. Kitapçık, grup çalışmaları ve eğitimlerde kullanılmak üzere hazırlanmış hareketlendiriciler, isim öğrenme oyunları ve takım oyunları gibi çeşitli eğitici ve eğlenceli aktivitelerden oluşmaktadır. Amacımız, gençleri yaygın eğitim yöntemleri ile tanıştırmak ve iletişim becerilerini güçlendirmek ve iş birliğine dayalı çalışmalarını desteklemektir. Bu kitapçık, kolaylaştırıcılar için esnek bir rehber niteliği taşımakta ve her yaş grubuna hitap eden aktiviteleri içermektedir.

Hareketlendiriciler uygulanırken katılımcıların hassasiyetleri göz önünde bulundurularak revizeler gerçekleştirilebilir.

Bu oyunları uygularken, katılımcıların eğlenceli bir deneyim yaşarken aynı zamanda birbirlerinden öğrenmelerini ve daha güçlü bağlar kurmalarını hedefliyoruz. Keyifli bir yolculuk sizi bekliyor!



Tanışma ve İsim Öğrenme

Süre: 15-20 dakika

Yönerge:

Oyuncular çember şeklinde ayakta durur. Kolaylaştırıcı başlangıç kişisi olur. Kendi isminin başına, isminin baş harfiyle başlayan bir sıfat ekleyerek ismini söyler. Kolaylaştırıcının sağ yanındaki oyuncu, önce başlangıç noktasındaki kişinin sıfatı ve adını sonra kendi sıfatı ve adını söyler. Üçüncü oyuncu, yine önce kolaylaştırıcıdan başlayarak isim ve sıfatları söylemeye başlar. Bu şekilde oyun son kişiye kadar devam eder.

Örneğin ilk katılımcı; Cesur Cengiz der, ikinci katılımcı; Cesur Cengiz, Elit Elife der. Üçüncü katılımcı; Cesur Cengiz Elit Elife, Oyunbaz Olcay der. Dördüncü katılımcı; Cesur Cengiz Elit Elife, Oyunbaz Olcay, Mutlu Mustafa olarak devam ettirir. Oyun bu şekilde son katılımcıya kadar devam ettirir.



İsim Hareket

Süre: 15-20 dakika

Yönerge:

Tüm oyuncular çember şeklinde ayakta durur. Bir başlangıç kişisi belirlenir, o oyuncu ismini söyler ve ardından istediği bir hareketi yapar (örneğin: el çırpma, başla selamlamak, zıplamak vb.). Ardından tüm oyuncularla birlikte, ismini söyleyen ve hareket yapan oyuncunun, ismi ve hareketi tekrar edilir. Ardından sıra bir yandaki oyuncuya geçer. O oyuncu da ismini söyler ve istediği bir başka hareketi yapar. Yine tüm oyuncularla birlikte sırası olan oyuncunun ismi söylenir ve hareketi tekrar edilir. Oyun bu şekilde sırayla tüm oyuncuların ismini söylemesi ve hareket yapmasıyla devam eder. Tüm oyuncular ismini söyleyip hareketini yaptıktan sonra oyun sona erer.



Zip Zap Zumba

Süre: 10-15 dakika

Yönerge:

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.



El Sıkışma

Süre: 20 dakika

Yönerge:

Tüm oyuncular çember şeklinde ayakta durur. Bir oyuncu, dairedeki herhangi bir kişiye giderek el sıkışır ve ismini söyler, karşı tarafında 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.

İnsan Bingosu

Süre: 30 dakika (cevap arama için 20 dakika, talimatlar ve sonuç kontrolü için 10 dakika)

Malzeme: Katılımcı sayısı kadar bingo kağıdı ve kalem

Yönerge:

Kolaylaştırıcı, bir kağıda 5x5'lik bir tablo çizer ve tablonun her karesine bir kişinin özelliklerini (uzun saçlı, gözlük takıyor, kedisi var, ...) yazar. Her katılımcıya birer adet bu kağıtlardan ve kalem verilir. Her ifade için, katılımcı o özelliğe sahip birinin adını yazmalıdır. Etkinlik esnasında katılımcıların aynı ismi birden fazla kare için kullanamayacağı belirtilir. Tablosunu bitirmeyi başaran ilk kişi BINGO diye bağırarak zorundadır! Bundan sonra, kolaylaştırıcı, o kişinin kağıdını kontrol eder ve tüm cevapların doğru olduğunu onaylar.



Çarşaf

Süre: 20 dakika

Malzeme: 2 adet çarşaf veya örtü

Yönerge:

Katılımcılar iki eşir gruba ayrılır. İki grup alanın zıt taraflarına giderek karşı tarafın katılımcılarına bakacak şekilde dururlar. Ayakta duran 2 katılımcı karşı grubu gizlemek için bir battaniye tutacaktır. Her gruptan bir katılımcı ayağa kalkacak ve battaniyelerinin önüne oturacak ve ardından battaniyeyi tutan iki kişi battaniyeyi yere bırakacaktır. Oturan katılımcılar diğer grubun katılımcısının adını söylemelidir. İsmi ilk söyleyen kişi kazanır ve diğer kişinin karşı takıma katılmasına neden olur. Oyun, bir grubun katılımcıları bitene kadar veya kolaylaştırıcı maksimum tur sayısı belirleyene kadar oynanır. Bu durumda, daha fazla katılımcıya sahip olan grup kazanır.

Bana Öykünü Anlat

Süre: 30-40 dakika

Yönerge:

Oyunculardan kendilerine bir eş bulmaları istenir. Her biri diğerine "Buraya gelmeye şu şekilde karar verdim..." veya "Buraya gelebilmek için seçildim çünkü..." cümlesiyle başlayan öyküsünü anlatmaya başlar. İkili gruplar birbirlerine öykülerini anlattıktan sonraki diğer bir grupla 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. Konuşma sonunda paylaşmak isteyenlere söz verilir.



Birbirimizi Tanıtalım

Süre: 30-40 dakika

Yönerge:

Oyuncular ikişerli olarak gruplanır. Eşlerin birbirlerine hakkında bilgi almaları istenir (Örneğin; yaşı, doğum tarihi, hobileri, en sevdiği yemek gibi). Ardından oyuncuların eşlerini tanıtan bir sunum hazırlamaları istenir. Bu sunum oyuncuların yaratıcılıklarına kalmıştır (Örneğin; haber bülteni sunar gibi, şarkı söyler gibi yapabilirler). Ortalama 20 dakika süre verilir. Süre sonunda oyuncular çember şeklinde oturur ve gönüllülük esasıyla sunum yaparlar.



Ortaya Geç

Süre: 20 dakika

Yönerge:

Katılımcılar daire şeklinde durur ve eğitmen bir soru sorar. Kim bu soruya “evet” yanıtını verirse, merkezin ortasına gitmek zorunda kalacaktır. Komik veya sembolik sorular araya girebilir, ancak anlamlı ve ilgili sorular grubu tanımaya yardımcı olacaktır.

Bilgilendirme / Notlar

Olası soruların listesi:

- Doğduğu ülkede yaşamayanlar
- Kampanya yürütme konusunda deneyim sahibi olmak
- İyi bilgilendirildiğinizi hissedin
- Daha önce benzer bir eğitime katılmış olmak...



"..." ile giriş!

Süre: 15 dakika

Yönerge:

Bir daire içinde katılımcılar birer birer öne çıkar ve kendilerini üçüncü şahıs olarak tanıtır, kendileri hakkında bilgi verirler. Örneğin, en sevdikleri hobi/hayvan/aktivite vb. (Bu, eğitmen tarafından önceden kararlaştırılır.) Ardından, en sevdikleri hobiyi/hayvanı/aktiviteyi taklit ederler/canlandırırlar. Herkes "Merhaba [İsim]!" der ve o kişinin taklidini tekrarlar.



İsim Topu

Süre: 20 dakika

Malzeme: Top (Hayali bir top da kullanılabilir)

Yönerge:

Aşama 1

Daire şeklinde dururken, eğitmen birine hayali bir top atar ve aynı anda ismini söyler (eğitmenin ismi). Topu alan kişi kendi adını söyleyerek topu bir başkasına geçirir. O sırada topu atan kişinin adıyla topu dolaştırmaya devam eder.

2. Aşama

Aşama 1 ile benzerdir ancak bu sefer katılımcılar topu attığı kişinin ismini söylemek zorundadır.

Oyunu zorlaştırmak için kolaylaştırıcı, katılımcıların hızlanmasını ister.



Çapraz Çember

Süre: 15 dakika

Yönerge:

Herkes bir çember oluştursun. Bir kişi (A) başka bir kişinin adını söyleyerek başlar (B)

Bu noktada A, B'ye doğru yürümeye başlar

A, B'ye ulaşmadan önce B'nin başka bir ismi (C) çağırması ve C'ye doğru yürümeye başlaması gerekir, böylece B çemberdeki yerini A'nın alması için boşaltır

C'nin başka bir isim söyleyip yürümeye başlaması gerekir, böylece B, C'nin yerini alabilir. Eğer bir kişi çemberden zamanında ayrılamazsa oyun en baştan başlar.



Zombi İsim Oyunu

Süre: 20 dakika

Yönerge:

Katılımcılar odaya yayılır.

Bir kişi zombi gibi davranmaya başlar ve odadaki başka bir kişiyi hedef olarak seçer. Zombi yavaşça hedefe doğru yürümeye başlar. Hedefin, zombi ona dokunmadan önce başka birinin adını bağırması gerekir ve o kişi yeni hedef olur. Eğer zombi hedefe dokunursa, hedef de zombi olur ve birlikte başka bir hedef seçerler. Grubun çoğu zombi olana kadar veya grubun yeterince enerjik olduğunu hissettiğinizde devam eder.



2 Yanlış 1 Doğru

Süre: 20-25 dakika

Yönerge:

Katılımcılara üç adet post-it verilir ve her birine kendileri hakkında iki doğru, bir yanlış bilgi yazmaları istenir. Bilgilerin inandırıcı görünmesine özen göstermeleri talimatı verilir. Katılımcılara, diğer katılımcılara hikayelerini sorup hangi üç ifadeden hangisinin doğru olmadığını tahmin etmeleri için 5 dakika süre verilir.

Süre sonunda, zaman kalırsa, şu sorularla etkinliği değerlendirebiliriz: Bu egzersiz sırasında nasıl hissettiniz? Diğerleri hakkında sürekli yanlış tahmin edilen somut bir şey var mıydı?



Tuvalet Kağıdı

Süre: 15-20 dakika

Malzeme: Bir tane tuvalet kağıdı

Yönerge:

Oyuncular çember şeklinde oturur. Kolaylaştırıcı, oyunculara bir rulo tuvalet kâğıdını verir ve rulodan istedikleri sayıda parçayı koparıp almalarını ister. Herkes kâğıtlarını aldıktan sonra kolaylaştırıcı, oyunculardan koparttıkları kâğıt parçalarının sayısı kadar kendi hakkında bir şeyler söylemesini ister. Bir başlangıç kişisi belirlenir ve o kişi her parça için bir özelliğini söyler (22 yaşındayım, makarnayı çok severim, 2 kardeşim var gibi). Sırayla her oyuncuya söz hakkı verilir.



Arkamda Biri Var

Süre: 15-20 dakika

Malzeme: Oyuncuların tamamına yetecek kadar isimlik veya yaka kartı, büyük kese

Yönerge:

Oyunculardan isimliklere veya yaka kartlarına isimlerini yazmaları ve dolaştırılan büyük siyah keseye atmaları istenir. Daha sonra herkes torbadan bir isimlik/yaka kartı alır ve aynı anda başlayarak kartın üzerinde ismi yazılı kişiyi bulmaya çalışır. Elindeki kartta ismi olan kişiyi, o kişinin yanında durabilir ya da o kişinin omzuna elinizi koyar. Böylelikle tüm grup birbiri ile temas etmiş olur (Yazma yerine resim yapılarak da oyun oynanabilir).



Sembol-İsim

Süre: 15-20 dakika

Malzeme: Yazı tahtası ve tahta kalemi

Yönerge:

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.



Müzikli Balonlar

Süre: 10 – 15 dakika

Malzeme: Oyuncu sayısı kadar balon, renkli keçeli kalemler, müzik çalar ve hareketli bir şarkı

Yönerge:

Tüm oyunculara birer tane balon dağıtılır. Balonları şişirmeleri, üzerine isimlerini yazmaları ve istedikleri şekilleri çizmeleri istenir. Çizimler bittikten sonra müzik çalmaya başlar. Oyunculardan balonları havaya atarak dans etmeleri istenir. Ortalama bir dakika sonra müzik durdurulur ve oyunculardan kendilerine en yakın balonu yakalamaları ve herkesin yakaladığı balonu sahibine vermesi istenir. Tüm balonlar sahibine ulaştıktan sonra müzik tekrar açılır ve dans edilmeye devam edilir. Oyun bu şekilde devam eder.



Panço

Süre: 15-20 dakika

Malzeme: Katılımcı sayısı kadar flipchart kağıdı ve kalem

Yönerge:

Katılımcıların flipchart kağıdı kullanarak bir ponço yapması istenir (kağıdın ortasına kafa için bir delik açarak). Ponçonun ön tarafına her katılımcı kendisini bir birey olarak tanımlayan birkaç öge veya anahtar kelime yazar veya çizer. Ponço kişisel yönleri tanımlamalıdır (örneğin, nelerden hoşlanırım, nelerden hoşlanmam, kişiliğim, ailem, hobilerim gibi) ve profesyonel olanlardan (çalıştığı organizasyon ve oradaki rolü hakkında bilgi vermekten) kaçınılmalıdır. Daha sonra katılımcılar ikili eşleşerek birbirlerine kendilerini tanıtır. Ardından herkes odaya dağılır ve ellerinde bir kalemle diğer ponçolara bakmaya başlar. Herkes sorular sormakta ve ponçonun arka tarafına yorumlar yazmakta serbesttir. Yorumlar ilk izlenimlerle ilgilidir. Daha sonra, katılımcılar arka tarafta buldukları izlenimler hakkında konuşurlar.



Sor Bakalım

Süre: 15-20 dakika

Malzeme: Oyuncu sayısı kadar kağıt, kalem ve bir kutu

Yönerge:

Kolaylaştırıcı oyunculara küçük not kağıtları dağıtır ve kâğıda birine sormak istedikleri bir soruyu yazmaları istenir (Kağıtlara isim yazılmaz). Oyuncular yazdıktan sonra kâğıtlar toplanır, karıştırılır ve kutuya atılır. Oyuncular sırayla kutudan bir kâğıt seçer ve kâğıttaki soruyu cevaplar. Tüm sorular bittiğinde oyun sona erer. Eğer grup kalabalık değilse, her oyuncudan 2'şer tane soru istenebilir ve oyun iki tur oynanabilir.



Soğan-Sarımsak

Süre: 10 dakika

Yönerge:

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.



Ben Sen Ol

Süre: 15 dakika

Malzeme: Katılımcı sayısı kadar kağıt ve kalem

Yönerge:

Katılımcılar ikişerli olarak eşleştirilir. Eşler birbirleri hakkında aşağıdaki form doğrultusunda bilgi alırlar ve sonra birbirleri hakkında diğerlerine sunum yapar.

Kişisel Bilgiler	İlgi Alanları
Son 2 ayda seni mutlu eden şeyler	Hedeflerin



Ben bir ağacım!

Süre: 15 dakika

Yönerge:

Oyuncular daire şeklinde durur. A oyuncusu ortaya gider, bir poz verir ve kimi ya da neyi temsil ettiğini söyler. Örneğin, A kollarını başının üzerine kaldırır ve "Ben bir ağacım" der. İkinci bir oyuncu gelir (B), başka bir poz vererek resme bir şeyler ekler ve kim ya da ne olduğunu söyler. Üçüncü bir oyuncu (C) sahneye girer, bir şeyler daha ekler ve A ve B'nin önerilerini tamamlar. Sahne tamamlandığında, A oyuncusu diğer oyuncularından birini yanına alarak sahneden ayrılır. Diğer oyuncu sahnede kalır ve cümlesini tekrarlar (pozunu değiştirmeden) Sonuç olarak yeni bir sahne için bir öneri sunar.

Üç kişilik sahneler yapmaya devam edilir. Tüm oyuncular sahneye bir şey ekleyene kadar son sahneyi sınırsız olarak yapılır.



Elektrikli Çit

Süre: 30 dakika

Malzeme: İp ve sandalye

Yönerge:

İki sandalye arasına 1-1,5 metre yükseklikte gerilmiş olan ip elektrik akımı geçen bir çiti temsil eder. İpe dokunmak ve altından geçmek yasaktır. İpin bir tarafına toplanan grubun amacı kimsenin elektriğe çarpılmasına izin vermeden tüm grup elemanlarını öteki tarafa geçirmektir. Bu egzersizde de önemli olarak grup elemanlarının yardımlaşması ve koordineli çalışmasıdır.



Lider Kim?

Süre: 15-20 dakika

Yönerge:

Oyuncular çember halinde ayakta durur. Gönüllü bir kişi eğitim salonundan ayrılır. O ayrıldıktan sonra kalan grup aralarından bir lider –orkestra şefi- seçer. Lider alkışlamak, ayağını yere vurmak vb. gibi tüm grup tarafından tekrarlanacak çeşitli hareketler yapar, sesler çıkartır. Gönüllü oyuncu eğitim salonuna geri döner, çemberin ortasında durur ve grubu kimin yönettiğini tahmin etmeye çalışır. Grup lidere bakmayarak lideri gizlemeye çalışır. Lider yakalanmadan, belirli aralıklarla hareketleri değiştirmelidir. Gönüllü oyuncu lideri fark ettiğinde lider bir sonraki gönüllü olur ve salondan ayrılır. Liderin 3 tahmin etme hakkı vardır.



Alkış Tut

Süre: 20 dakika

Yönerge:

Bir daire içinde, eđitmen soldaki kiřiye (A) dönerek başlar, göz teması kurar ve senkronize olarak bir kez el çırpmaya çalışır. Senkronize el çırpmayı başarırsalar A, soldaki kiřiye (B) döner, göz teması kurar ve birlikte aynı anda alkışlamaya çalışırlar. Çemberin etrafında el çırpmaya devam edilir. Yavaş başlayan el çırpması kolaylaştırıcının talimatı ile hızı kademeli olarak artırılır. Senkronize el çırpması mümkün olmazsa oyun baştan başlar.



Sıcak Soğuk

Süre: 15 dakika

Yönerge:

Gruptan iki kişi seçilir ve odadan ayrılması istenir. Odada kalan katılımcılar ayrılan iki kişi için birer görev belirler (Masanın üstüne oturmak, herkese teşekkür etmek vb.). Seçilen iki katılımcı odaya geri girdiğinde grup, onları görevlerini gerçekleştirmek için alkış yaparak teşvik eder ancak görevlerin en olduğu söylenmez. Seçilen kişilere göreve yakınsa grup alkış tutmaya başlar ancak göreve uzaksalar "Şşşş" sesi çıkarırlar.



Yalnızca "...” Yürüsün

Süre: 15 dakika

Yönerge:

Katılımcılar oda içinde yürümeye başlarlar. Kolaylaştırıcı "Yalnızca 5 yürüsün" diye seslenir ve o andan itibaren yalnızca o kadar kişi yürüyebilir. İnsanlar rastgele yürümeye başlayıp durarak diğer insanların grubun ihtiyaçlarını karşılamak için sorumluluk almasını sağlamalıdır. Bir süre sonra, eğitmen yeni bir sayı haykırır ve bu şekilde devam eder. Buradaki amaç çevremizin farkında olmak, bir grup olarak hareket etmek ve grubun ihtiyacı olduğunda adım atmaktır.

Ekip İŖi

Süre: 20-30 dakika

Malzeme: Büyük boy kağıda ortama 6 görevin yazılı olduđu liste

Yönerge:

ÇeŖitli görevlerin yazılı olduđu liste oyuncuların rahatça görebileceđi bir yere asılır. Oyunculardan 20 dakika içinde listedeki tüm görevlerin bitmiŖ olması istenir (Saati rahat takip etmeleri için bilgisayardan geri sayım açılabilir). Oyunculara, görev dađılımlarını nasıl yapacakları gibi konularda kendilerinin karar vermeleri istenir. Süre bitiminde, listedeki görevlerin nasıl tamamlandıđına bakılır (Gruba göre görev sayısı ve görevler deđiŖebilir).

Örnek liste:

- Grubun burç haritasını çıkarın.
- Grubun uzmanlık alanlarını sıralayın.
- Grubun ortalama yaşını bulun.
- Herkesin dahil olduđu yaratıcı bir fotoğraf çekilin.
- KolaylaŖtırıcılara bir iyilik yapın.



Ayna

Süre: 20-25 dakika

Malzeme: Kutu ve ayna

Yönerge:

Kolaylaştırıcı, oyun öncesinde bir kutunun içerisine yüzü yukarıya bakacak şekilde bir ayna yerleştirir. Oyuncular çember şeklinde oturur ve kolaylaştırıcı kutuyu göstererek; "Bu kutu bana büyük büyük dedemden kaldı ve sihirli bir kutu. Bu kutunun içinde burada ki herkesin tanıdığı bir kişi var, herkes bu kişiyi kesinlikle tanıyor. Sizden istediğim teker teker gelip kutudaki kişiye bakıp onun bir özelliğini sesli bir şekilde söylemeniz. Oyun sırasında kimsenin kutu içinde ne gördüğünü söylememesi gerekir ki oyunun heyecanı son kişiye kadar devam etsin." der. Oyuncular sırayla gelerek kendine ait bir özelliği yapmaktan keyif aldığı bir eylemi söyler. Son oyuncuda kutunun yanına geldikten sonra, oyunculara kutunun yanına gelmeden önce kutunun içinde ne olduğunu düşündükleri sorulur ve sohbet edilir.



Ayna

Süre: 20-25 dakika

Malzeme: Kutu ve ayna

Yönerge:

Kolaylaştırıcı, oyun öncesinde bir kutunun içerisine yüzü yukarıya bakacak şekilde bir ayna yerleştirir. Oyuncular çember şeklinde oturur ve kolaylaştırıcı kutuyu göstererek; "Bu kutu bana büyük büyük dedemden kaldı ve sihirli bir kutu. Bu kutunun içinde burada ki herkesin tanıdığı bir kişi var, herkes bu kişiyi kesinlikle tanıyor. Sizden istediğim teker teker gelip kutudaki kişiye bakıp onun bir özelliğini sesli bir şekilde söylemeniz. Oyun sırasında kimsenin kutu içinde ne gördüğünü söylememesi gerekir ki oyunun heyecanı son kişiye kadar devam etsin." der. Oyuncular sırayla gelerek kendine ait bir özelliği yapmaktan keyif aldığı bir eylemi söyler. Son oyuncuda kutunun yanına geldikten sonra, oyunculara kutunun yanına gelmeden önce kutunun içinde ne olduğunu düşündükleri sorulur ve sohbet edilir.



Dikenli Tel

Süre: 20-25 dakika

Malzeme: 2 sandalye ve 2 metre ip

Yönerge:

İki sandalye arasına 30 – 40 cm yükseklikte gerilmiş olan ip dikenli teli temsil eder. Oyunculara ipe dokunmanın yasak olduğu söylenir. Amaç tüm oyuncuların ipe dokunmadan, ipin altından geçerek karşı tarafa ulaşmasıdır. Eğer oyunculardan biri ipe değerse, daha önce geçmiş tüm oyuncularda geri döner ve oyuna baştan başlanır. Tüm oyuncular değmeden geçtiğinde oyun sona erer.



İki Hatlı Hikaye

Süre: 5-10 dakika

Malzeme: 2 sandalye ve 2 metre ip

Yönerge:

Katılımcılar A ve B olarak iki sıra oluşturur. Her sıradan bir kişi "sahneye" adım atar. A sırasından bir kişi bir şey hakkında bir duygu ifade ederek başlatır, örneğin: "Bu tablo çok güzel!". Ardından B sırasından bir kişi bu ifadeyi kabul edip üzerine bir şey ekleyerek yanıt verir, örneğin: "Teşekkürler, bunu annem benim için yaptı.". Bir sahnenin açık ve mantıklı olması için oyuncuların birbirlerinin tekliflerini kabul etmesi ve gerçekmiş gibi tepki vermesi gerekir (burada bir tablonun olduğu ve güzel olduğu kabul edilmiş olur).



5 Şey

Süre: 5-10 dakika

Yönerge:

Oyuncular bir daire oluşturacak şekilde durur. Bir oyuncu başka bir oyuncuyu işaret ederek, seçtikleri bir kategoriye dayanarak hızlıca 5 şey söylemelerini ister, örneğin: "Beğendiğin 5 şarkı ismi söyler misin?" ya da "Kahve içmenin 5 farklı yolunu söyler misin?" Oyuncu her birini saydııkça, grup üyeleri sayıyı birlikte sayar ve beşinci şey söylendiğinde tezahürat yapar. Beş şeyi sıralayan oyuncu sonra başka bir oyuncuyu işaret eder ve yeni bir kategori belirler.

YA/HO

Süre: 15 dakika

Yönerge:

Katılımcılar bir daire oluşturur. Daire içerisinde bir kişi sağ elini sağa doğru karate işareti yapar gibi uzatır ve aynı anda "YA!" diye bağıır. Kimseye vurmadığınızdan emin olun. Önce tüm grupla birlikte yapın; ardından hareketin daire içinde mümkün olduğunca hızlı döndürülmesini sağlayın. Vuruş grup etrafında döndükten sonra, bir sonraki karate tekniğini tanıtın. Her iki elinizi başınızın yanına kaldırın ve "HO!" diye bağıırın. "YA"nın grubu tekrar dolaşmasına izin verin. Birisi "HO!" dediğinde, "YA" ters yöne gider ve oyun soldan devam eder. "YA" yön değıştirdiğinde, kol teknikleri de bu değışikliği yapar. Yani, bunu sol elinizle yapmanız gerekir. Bundan sonra üçüncü bir teknik tanıtılır: "HUNDUM"! Başparmak ve işaret parmağınızla küçük daireler çizin ve bunları gözlerinizin önüne (gözlük gibi) yerleştirin. Birisi bunu yaptığında, yön değışmez ancak bir sonraki kişi atlanır. Dördüncü hareket "SANTUS"!, "HUNDUM" ile aynı daireleri yapın, ancak şimdi kollarınızı başınızın yanına yerleştirin ("HO" gibi). Şimdi yön değışir ve bir kişi atlanır.



Penguen Adası

Süre: 15 dakika

Malzeme: Büyük kağıtlar

Yönerge:

Katılımcılar 5-6 kişilik gruplara ayrılır ve her grup için kağıtlardan adalar yapılır. Grupların kendi adalarının üstünde bir arada durmaları istenir. Kolaylaştırıcı hikaye anlatır.

Hikaye: Adalarınız birer buzdağı, sizler de penguensiniz. Denizde birçok köpek balığı bulunmakta ve ne pahasına olursa olsun adadan ayrılmamalısınız. Ancak küresel ısınmadan dolayı havalar ısınmaya başlıyor ve buzullarınız eriyor.

Kolaylaştırıcı bu noktada kendi görevini anlatır. Kolaylaştırıcı kağıt parçalarını yırtarak adaların küçülmesine sebep olacaktır. Katılımcıların amacı, hiçbir penguenini kaybetmeden oyunu kazanmaktır.



Gözü Kapalı Geometri

Süre: 15-20 dakika

Malzeme: 1 yumak ip, katılımcı sayısı kadar göz bandı

Yönerge:

Katılımcılar gruplara ayrılır ve grup sayısı kadar 12 metrelik parçalara ayrılır (Uzun eşit parçalara ayrılması da yeterlidir). İp iki kolaylaştırıcı tarafından bağlanır ve katılımcıların gözleri kapatılır. Katılımcılar iple kolaylaştırıcı tarafından söylenen bir şekli oluşturmaya çalışır. Geometrik şekli yapmak için 3 dakikaları vardır. Geometrik şekil en düzgün olan ekip kazanır.



1 Adım İleri, 1 Adım Geri

Süre: 15-20 dakika

Yönerge:

Tüm oyuncular ayakta durur ve 2 eşit gruba ayrılır. Gruplar karşılıklı duracak biçimde konumlanır. Aynı gruptaki kişiler ise yan yana durur (el ele tutuşuyormuş gibi). İki grup arasında ortalama 2 metre olur. Kolaylaştırıcının alkış sesi ile gruplardaki oyuncular bir adım ileriye doğru karşı gruba doğru yaklaşır. Her alkış sesi grup olarak bir adım ileri atılmasını ifade eder. Kolaylaştırıcı alkış hızını sürekli değiştirerek ekibin bir arada hareket etmesini zorlaştırır. Grup üyelerinin bir arada hareket etmesi, hepsinin aynı anda 1 adım öne çıkması ve aynı hizada durması gerekir. Eğer aynı anda adım atıp aynı hizada durmazlarsa, tüm grup 1 adım geriye gidecektir. Bu oyun her 2 gruptaki oyuncular birbirine tamamen yaklaşıncaya kadar devam eder.

İnsan Düğümü

Süre: 10-20 dakika

Yönerge:

Katılımcılar gruplara ayrılır. Gruplar yuvarlak oluşturup kollarını uzatır ve rastgele iki farklı kişinin elini tutar. Düğüm olan grup, 20 dakika içerisinde ellerini hiç bırakmadan düğümü açmaya çalışır. İlk düğümü açıp daire şeklini alan ekip kazanır.





Mimarlar

Süre: 30 dakika

Malzeme: Çubuk makarna, bant ve göz bandı

Yönerge:

Katılımcılar gruplara ayrılır ve her gruba belirli bir miktar çubuk makarna, bir adet bant ve gruptaki kişi sayısından bir az göz bandı (Ya da gözlerini kapatmalarını sağlayacak bir şey) verilir. Her gruptan bir kişinin gözü açık kalacak şekilde diğer kişiler göz bandı takar ve gözü kapalı kişiler mimar olur. Gözü açık katılımcının yönlendirmesi ile bir yapı inşa etmeye çalışılır. En iyi ve sağlam yapıyı kuran takım kazanır.



Lazer Ađı

Süre: 30 dakika

Malzeme: İp, bant, sandalye

Yönerge:

Katılımcılar iki gruba ayrılır. Odada ipler, bant ve sandalyeler kullanılarak bir lazer ađı oluşturulur. İpler sandalyelerin arasında karışık bir şekilde çekilir ve katılımcıların bu iplerin arasından geçerek bir uçtan diğere ulaşması beklenir. Gruplar kendi içlerinde sıraya dizilerek aynı anda başlarlar. İpler "lazer" olarak kabul edilir ve dokunulursa takımlar en baştan başlamak zorundadır. Grup stratejik bir şekilde hareket ederek hep birlikte engelleri aşmak zorundadır.



Kaçış Odası (Açık Hava Versiyonu)

Süre: 30-45 dakika

Malzeme: Kilitli kutular, ipuçları, haritalar

Yönerge:

Takımlar bir açık hava alanına yerleştirilen kilitli kutuları açmak için ipuçları bulmalı ve bulmacaları çözmelidir. Her bulmaca, bir sonraki ipucuna yönlendirir. Amaç, son kilitli kutuyu en hızlı şekilde açmak ve içindeki ödülü almak. Tüm grup çalışarak ipuçlarını toplamalı ve çözmeli. Örnek senaryo aşağıda verilmiştir. Kolaylaştırıcı senaryoyu değiştirebilir, kapalı alan oyununa çevirebilir ya da katılımcı sayısını artırıp ekiplere bölebilir ve şifreyi ilk çözen ekip kazanabilir.

Örnek:

Kaçış Oyunu Senaryosu: "Doğa Kaşifleri"

Malzemeler: Karton veya kağıt parçaları (harita için), İpler (labirent ve düğümler için), Taşlar (şifreli taş bulmacası için), Kalemler ve kağıtlar (şifre notları için)

Hikaye: Sizler, doğanın derinliklerinde kaybolmuş antik bir hazinenin izini sürmek için seçilen kişilersiniz. Ancak hazineye ulaşabilmek için çeşitli şifreleri çözmeleri ve doğanın sunduğu gizemli ipuçlarını takip etmeniz gerekiyor. Bu macerada, her aşama onları daha da ileri götürecektir, ama zaman daralıyor. Hazineye ulaşabilmek için 45 dakikanız var!

Oyun Aşamaları:

1. Gizli Harita Parçaları

Oyunun başında katılımcılara bir harita verilir, ancak bu haritanın bazı parçaları eksiktir. Eksik parçaları bulmak için etrafta gizlenmiş karton parçaları (veya işaretlenmiş taşlar) aramaları gerekir. İlk ipucu harita üzerindedir: İpucu: "Yükseklerde yolun başı, yaprağın ardında sır saklı." Görev: Katılımcılar doğada yüksek bir yere (örneğin bir ağacın dalına asılmış bir yaprağın arkasına) bakmalıdır. Orada eksik harita parçalarını bulacaklar.

2. Şifreli Taşlar

Haritayı tamamladıklarında, bir sonraki aşamaya geçerler. Bu aşamada, yerde sırayla dizilmiş taşlar bulunur. Ancak bu taşlar rastgele dizilmiştir ve üzerinde sayılar veya semboller yazılıdır.

Bilmece: "Sayıları diz, harfleri çöz, hazineye giden yolu bul." Taşların üzerindeki semboller, sayılarla eşleşmelidir. Örneğin, taşların üzerinde "3, 1, 4, 2" gibi sayılar varsa, bu sırayı takip ederek bir kelime oluşturulabilir. Bu kelime, katılımcıları bir sonraki hedefe yönlendirir (örneğin "YAPRAK" olabilir).

3. Labirent

Bir sonraki aşama, doğanın içinde oluşturulmuş bir labirenttir. Katılımcılar, bu labirentten geçmek zorundadırlar, ancak labirentin belirli yerlerinde küçük şifreli notlar saklıdır. Notlar şu şekildedir:

Şifre: "Sola döndüğünde 5 adım, sağa döndüğünde 3 adım, ışığın geldiği yerden devam et."

Görev: Katılımcılar şifreli notları takip ederek labirentten geçmeli ve çıkış



noktasına ulaşmalıdırlar. Doğru yolu bulmak için ekip birlikte karar vermeli ve yönlendirmelere uymalıdır.

4. Yaprakların Altındaki Mesaj

Labirenti geçtiklerinde, bir alanda çeşitli yapraklar bulurlar. Ancak bu yaprakların altında küçük kağıtlar saklıdır. Yaprakların altında bulacakları kağıtlarda harfler yazılıdır ve bu harfler birleştirilerek bir şifre oluşturulur.

Bilmece: "Doğadaki en güçlü harf, rüzgarı başlatır."

Görev: Yaprakların altında yazan harfler "RÜZGAR" kelimesini oluşturur. Bu şifre, onları bir sonraki aşamaya götürecektir.

5. Düğümlü İp Şifresi

Katılımcılar bir sonraki alana geldiklerinde, bir ip bulurlar. Bu ip üzerinde farklı düğümler atılmıştır ve her düğümde bir sayı yazılıdır.

Bilmece: "İpleri çöz, sayıları diz, çözümünde yolun gizlidir."

Görev: Düğümleri doğru sıraya göre çözerek sayıları açığa çıkarmalıdırlar. Sayılar, bir kasa kombinasyonu ya da bir şifre olabilir. Örneğin, düğümlerdeki sayılar "4-7-2-3" gibi bir kombinasyonu oluşturabilir.

6. Son Hazine: Taşın Altındaki İpucu

Son ipucu, büyük bir taşın altında saklanmıştır. İpucu kağıdı şu şekildedir:

Şifre: "Bu taşı kaldırırsan, altında bulacaksın." Katılımcılar taşı kaldırdığında altındaki şifreyi bulur ve bu şifre onları doğadaki gizli hazine kutusuna yönlendirir. Bu kutuda basit bir ödül (örneğin küçük bir heykel, şekerler veya sertifika) olabilir.





Makineleşmiş İnsan

Süre: 20-30 dakika

Yönerge:

Oyuncular ortalama bir grupta 4 – 5 kişi olacak şekilde gruplara ayrılır. Her grubun bir makineyi canlandırmaları istenir. Gruptaki her oyuncu makinenin bir parçası olmalıdır. Hangi makineyi yapacaklarına gruplar karar verilir (Örneğin; bilgisayar, çamaşır makinesi, tost makinesi gibi). Gruplar hazır olduklarında sırayla diğer gruplara makinenin nasıl çalıştığını gösterir. Diğer gruplarda makineleri tahmin etmeye çalışır.



Aynısını Çiz

Süre: 20-30 dakika

Malzeme: Oyuncu sayısı kadar A4 kâğıdı ve kalem, önceden hazırlanmış şekil taslakları

Yönerge:

Aşama 1: Oyuncular yüzleri tahtaya dönecek şekilde otururlar, herkesin elinde A4 kâğıdı ve kalem vardır. Oyunculardan 1 gönüllü seçilir ve tahtaya gelir. Tahtaya çıkan oyuncunun yüzü diğer oturan oyunculara dönüktür. Tahtadaki oyuncuya üzerinde geometrik şekillerin olduğu bir A4 kâğıdı verilir. Amaç, tahtadaki oyuncunun kâğıdı diğer oyunculara göstermeden, sadece sözlü iletişim kurarak kâğıt üzerindeki şekilleri anlatmak ve diğer oyunculardan sadece dinleyerek ellerindeki kâğıtlara aynı şekli çizmeye çalışmaktır. Çalışma sonunda orijinal resim ile oyuncuların çizdikleri karşılaştırılır ve aralarındaki farklar, neden herkesin aynı şekiller çizemediği gibi konularda konuşulur.

Aşama 2: Oyuncular yine yüzleri tahtaya dönecek şekilde otururlar, oyunculardan 1 gönüllü seçilir ve tahtaya gelir. Bu sefer tahtaya çıkan oyuncunun elinde boş A4 kâğıdı vardır. Şekillerin olduğu kâğıt, oturan oyunculardadır. Amaç oyuncuların şekillerin olduğu kâğıdı göstermeden, sadece sözlü iletişim kurarak kâğıt üzerindeki şekilleri anlatmak ve tahtadaki oyuncunun sadece dinleyerek elindeki kâğıda aynı şekli çizmeye çalışmaktır. Çalışma sonunda süreç hakkında konuşulur.



Aşama 3: Oyuncular yine yüzleri tahtaya dönecek şekilde otururlar, oyunculardan 1 gönüllü seçilir ve tahtaya gelir. Tahtaya çıkan oyuncunun elinde boş A4 kâğıdı vardır. Şekillerin olduğu kâğıt, oturan oyunculardadır. Bu sefer bir başka kural eklenir. Tahtadaki oyuncu hariç kimse konuşamaz. Amaç, oyuncuların şekillerin olduğu kâğıdı göstermeden ve konuşmadan kâğıt üzerindeki şekilleri anlatmaktır. Tahtadaki oyuncu sorular sorarak süreci yönlendirecektir. Diğer oyuncular yansıma sesler çıkarabilir. Çalışma sonunda süreç hakkında konuşulur.

Aşama 4: Oyuncular 2'şerli olarak eşleştirilir ve sırt sırta oturmaları istenir. Her gruptan bir kişiye üzerinde şekillerin çizili olduğu kağıtlar dağıtılır (Bu kişiler A olsun). Diğer kişilere ise boş bir A4 kâğıdı ve kalem verilir (Bu kişiler B olsun). Amaç; A'ların B'lere sadece konuşarak elindeki şekli anlatması ve B'lerin ellerindeki boş kağıtlara A'nın anlattığı şekli aynı şekilde çizmeye çalışmasıdır. Bu uygulama için 10 dakika verilir. Süre bitiminde A'lar ve B'ler şekillerini karşılaştırır. Ardından bu uygulama tam tersi olarak tekrar edilir. Not: Bu aşamalar sırayla üst üste de oynanabilir ya da farklı zamanlarda seçilen bir aşama da oynanabilir.



Dikkat!

Süre: 20-30 dakika

Malzeme: Oyuncu sayısının yarısı kadar sandalye

Yönerge:

Oyuncular iki gruba ayrılır ve iç içe 2 çember yapmaları istenir. İç çemberdeki herkes bir sandalyeye merkeze bakacak şekilde oturur. Dış çemberdeki her oyuncu oturan bir kişinin başında durur. Oturanların konuşması yasaktır ancak vücut diliyle bir diğer oturanla anlaşarak yer değiştirmesi gerekmektedir. Ayakta duran oyuncuların görevi ise yer değiştirmeye çalışan kişiyi omuzlarından tutarak göndermemektir. Oturanlardan bir kişi ayağa kalkmış ancak anlaştığı diğer oyuncu kaçamamışsa ayağa kalkan kişi arkasındaki ile yer değiştirir. Bu şekilde oturanların birbiri arasında yer değiştirmesi beklenir. Bir süre sonra hep dış çemberde olanların iç çembere geçmesini söylenip oyun devam edebilir.

İnmeyen Çubuk

Süre: 10 – 15 dakika

Malzeme: 2 adet ince ve ortalama 1 – 1,5 metre uzunluğunda çubuk (oyuncu sayısına göre uzunluk değişebilir)

Yönerge:

Oyuncular 2 gruba ayrılır ve birbirleriyle karşı karşıya iki sıra halinde hizalanırlar. Oyunculardan işaret parmaklarını kaldırmaları ve kollarını ileri doğru uzatmaları istenir. Çubuk yatay şekilde tutulur ve herkesin sadece işaret parmağıyla tutacağı şekilde yerleştirilir. Herkesin işaret parmağı çubuğa her zaman değmesi gerektiği ve diğer parmakların değmesinin yasak olduğu söylenir. Amaç; çubuğun tüm grupla birlikte, yere paralel olacak şekilde yere kadar indirilmesidir. Hangi grup çubuğu önce yere indirirse, o grup oyunu kazanır.



Toplara Dikkat

Süre: 15-20 dakika

Malzeme: 3 adet sünger top

Yönerge:

Tüm oyuncular çember şeklinde ayakta durur. Kolaylaştırıcı elindeki topu göz göze geldiği oyuncuya atarak "o oyuncunun adını" söyler. Topu alan oyuncu göz göze geldiği bir başka oyuncuya topu atarak "topu attığı oyuncunun adını" söyler. Ancak topu atacak ve topu tutacak oyuncuların mutlaka göz göze bakmaları gerekir. Bu kuralı kolaylaştırıcı, oyuna başlamadan önce açıklamalıdır. Oyunda top atma/top tutma, ad söyleme ve göz göze bakmaktan başka bir eylem yapılmaz ve konuşulmaz. Eğer top düşerse, oyun en başa döner. Oyuna her başlandığında, top ilk atıldığı sıra ile atılmak zorundadır. Top mümkün olduğu kadar atılmayan kişilere atılarak devam etmelidir. Top bir turu tamamlayıp kolaylaştırıcıya geri döndüğünde oyun aynı sıra ile devam eder. Bir süre sonra kolaylaştırıcı oyuna ikinci topu sokar ve o top da aynı sıra ile atılmaya başlanır. Biraz zaman geçince üçüncü top da oyuna sokulur. Üç top da turu bitirdiğinde oyun sona erer.



Patika Yol

Süre: 20-30 dakika

Malzeme: 40 yaprak gazete kağıdı, 2 adet koli bandı

Yönerge:

Oyuncular 2 gruba ayrılır. Her gruba 20 adet gazete kâğıdı ve bant verilir. Gruplardan bu gazete kağıtları birleştirerek bir yol oluşturmaları istenir. Daha sonra 5 metre bir mesafe belirlenir. Başlangıç ve bitiş noktasına bant yapıştırılarak belli edilir. Oyunculara, oluşturdukları gazete yolunu kullanarak, belirlenen mesafede gitmeleri istenir. Bu gazete yolu aynı bir traktör tekerliği gibi oyuncuların ayaklarının altından ve ellerinin üstünden dönerek kullanılmalıdır. İki grup aynı anda oynamaya başlar. Ekip içinde yolun dışına çıkan olursa, grup oyuna en baştan başlar. Belirlenen mesafeyi ilk tamamlayan grup oyunu kazanır.



Görünmez Arkadaş

Süre: Etkinlik süresince uygulanabilir.

Malzeme: Oyuncu sayısı kadar kağıt ve kalem

Yönerge:

Kolaylaştırıcı tüm oyuncuları bir araya toplar ve onlardan kendi isimlerini küçük kâğıtlara yazmalarını ister. Herkes ismini yazdıktan sonra görünmeyecek şekilde katlayarak tekrar kolaylaştırıcıya verirler. Kolaylaştırıcı tüm isimlerin yazılı olduğu kâğıtları karıştırarak her oyuncunun bir kâğıt çekmesini ister. Her oyuncu çektiği kâğıtta ismi yazılı olan kişinin "görünmez arkadaşı" olur (Eğer kendi ismini çeken olursa onlara yeni kâğıt çektirilir). Oyun boyunca kimsenin kimseye hangi ismi çektiğini söylememesi gerekmektedir. Herkes çektiği kişinin hayatını kolaylaştıracak oyunlar düzenler. Örneğin o kişiye hediyeler verebilir, eşyalarını düzenleyebilir, gülümsetebilir. Bütün bunlar oyuncuların yaratıcılığına bağlıdır. Etkinlik bitiminde kolaylaştırıcı oyuncuları tekrar toplar ve herkes kendi "görünmez arkadaşını" tahmin etmeye çalışır.



Bölünmüş Ekran

Süre: 30-40 dakika

Yönerge:

Oyuncular 2 ya da 3 gruba ayrılır. Her grup bir olay seçer ve bu olayları için farklı yerlerde gerçekleşen iki veya daha fazla sahne planlarlar. Daha sonra filmlerde olduğu gibi bu iki sahnenin arasındaki olayları, ileri ya da geri gitme biçiminde çalışırlar. Bu iki sahnenin kurgusu, bağlantıları, karşılıklı ilişkileri çok dikkatli bir şekilde hazırlanmalıdır. Hazırlık süresinden sonra her grup kendi sunumunu gerçekleştirir. Çalışma sona erdiğinde tüm oyuncularla birlikte değerlendirme yapılır.



Yaratıcılık Zamanı

Süre: 20-30 dakika

Malzeme: Sıradan bir nesne

Yönerge:

Oyuncular çember şeklinde ayakta durur. Ortaya bir nesne konulur (uzun bir cetvel ya da sopa olabilir). İlk olarak kolaylaştırıcı gelir, yerden sopayı alır ve bir örnek gösterir: Merhaba, ben Nurcan, bu benim tenis raketim çünkü tenis oynamayı çok severim. Kolaylaştırıcı sopayı bir raket gibi kullanarak canlandırma yapar ve sonra sopayı tekrar ortaya koyarak, çemberdeki yerini alır. Sırayla diğer oyunular ortaya gelip sopayı yerden alıp kendilerini tanıtır sopayı bir şeye benzetirler. Oyun son kişinin de canlandırma yapmasının ardından bitirilir (Oyuncular iki gruba bölünüp iki grubun sırayla canlandırma yapması ve son canlandırma yapan grubun oyunu kazanması şeklinde de olabilir).



Dünya'ya Dönüş

Süre: 30-40 dakika

Malzeme: Renkli bant, 2 taş

Yönerge:

Kolaylaştırıcı bant ile yerde bir daire oluşturur. Gönüllü bir oyuncu seçilir ve ebe olur, çemberin içine girer. Çemberin içinde 2 taş vardır. Bu taşlar: Özellik Taşı ve Hareket Taşdır. Oyunun, herkesin çemberin içine girdiğinde sonlanacağı söylenir. Çemberin içindeki ebe önce taşlardan birisini seçer. Ardından seçtiği taşta göre oyunculara soru sorar. Özellik Taşı seçildiğinde; oyuncuların kişisel özellikleri veya yaptıkları eylemler hakkında soru sorulur. Hareket Taşı seçildiğinde ise; oyunculardan fiziksel olarak bir şey yapmaları istenir. Ebe taşı seçtikten sonra soruyu sorar ve oyunculardan cevaplamak isteyen, o özelliği taşıdığına inanan ya da fiziksel hareketi yapabilecekler olanlar el kaldırır. Ebe, her el kaldırırsa fırsat verir ve sonunda sadece 1 kişiyi dairenin içine alır. Birden fazla kişi başarılı olduysa bile son karar ebenindir. Ardından dairenin içine giren kişi ebe olur ve oyun aynı şekilde devam eder. Eğer ebe hareket ya da güç taşlarıyla ilgili yönerge verdiği halde kimse el kaldırmaz ya da başarılı olmazsa (örneğin; olimpiyatlarda ödül kazanmış kişi –grupta böyle bir kişi yoktur-), ebe daireden çıkar ve daireye giren son ebe yeni bir yönerge verir. Oyun bu şekilde herkes dairenin içine girene kadar devam eder.

İpe Düğüm Atma

Süre: 30-35 dakika

Malzeme: Ortalama 3 metre uzunluğunda ip/halat

Yönerge:

Bütün oyuncular tek bir grup halinde bu oyunu oynar. Oyunculara bir ip verilir ve bu ipi herkesin 2 eliyle tutması istenir. Oyuncuların görevleri; ellerini hiç bırakmadan, ipe 2 düğüm atarak, 3 eşit parçaya bölmeye çalışmak. Oyunculara, oyuna başlamadan önce strateji geliştirmek ve deneme yapmak için kaç dakika istedikleri sorulur (maksimum 15 dk). Deneme süresi bittikten sonra oyuncular eski hallerine alınır ve oyuna en baştan başlanır. Süre 20 dakikadır. Oyun sonunda başarılı olursa da olunmasa da mutlaka çözümlenmesi yapılmalıdır. Kolaylaştırıcı, oyuncularla birlikte oyunun değerlendirilmesini yapar.



Konteynır

Süre: 20-30 dakika

Malzeme: Plastik tabak ve bardak, pipet, gazete kağıdı, bant, ip, 3 yumurta

Yönerge:

Oyuncular 3 gruba ayrılır. Her gruba eşit sayıda malzeme verilir. Oyunculara, bu malzemeleri kullanarak estetik ve yumuşak bir kap oluşturmaya çalışmaları söylenir. Bu sırada kolaylaştırıcı yumurtaları ip ile bağlar ve oyunculara kapların yapımı bittikten sonra, 2 metre yükseklikten yumurtayı bırakacaklarını ve altta kapları koyacaklarını söyler. Yumurtanın kabin içine düştüğünde kırılmaması lazım. Gruplar kapları oluşturduktan sonra, her grup kendi yumurtasının altına kaplarını bırakır. Kolaylaştırıcı sırayla yumurtaları bırakır ya da bağladığı yerden keser. Yumurtası kırılmayan gruplar oyunu kazanır.

İhtiyaç Duyulan Malzemeler

Süre: 20-30 dakika

Malzeme: Grup sayısı kadar rastgele nesnelere dolu kutu

Yönerge:

Kolaylaştırıcı, katılımcıları küçük ekiplere ayırır ve her ekibe çeşitli ilgisiz nesnelere dolu bir kutu verir. Ekiplerin gizemli kutularındaki her bir nesneyi içeren kısa bir skeç veya sunum planlamaları ve hazırlamaları için bir zaman verilir. Takımlar, tüm nesnelere yaratıcı ve uyumlu bir şekilde kullanarak skeçlerini gruba sunarlar.



Mayın Labirenti

Süre: 20-30 dakika

Malzeme: Kağıt Bant

Yönerge:

Kolaylaştırıcı yere bant kullanarak 4x6 karelik olacak şekilde alan çizilir. Bir kağıt ve kalem olarak her satır için 1 ya da 2 adet mayınlı bölge seçer ve bunu katılımcılara göstermez. Katılımcılar iki gruba ayrılır, yönergeler verilir. Her grup oyun başlamadan önce odadan çıkacak ve strateji tartışmak için 3 dakika verilecektir. Ardından sıraya dizilip her gruptan bir kişinin odaya girmesi beklenecek. İlk gelen iki kişi sırayla mayın tarlasına girip ilerleyecektir. Kolaylaştırıcı, katılımcıların adımlarını takip edip mayına basmaları durumunda bir sonraki kişiye geçecektir. Her gruptan da birer kişi oyunu tamamladığında katılımcılar dışarı çıkacak ve hiç beklemeden sıradaki kişiler içeri gelecektir. Bitiş çizgisine ulaşan ilk takım oyunu kazanır.

Örnek: Kırmızı ile işaretlenmiş yerler mayındır.

X	X		X	Bitiş
		X		
X		X		
	X			
	X			
X		X		



Avcı

Süre: 15 dakika

Yönerge:

Grup daire oluşturarak ayakta dururlar, herkes birbirine bakar şekildedir. Sonrasında katılımcılar başlarını öne eğerek yere bakmaya başlarlar. Kolaylaştırıcı 3'ten geriye sayar O dediğinde tüm katılımcılar aynı anda kafasını kaldırıp bir kişiye bakar. Eğer iki kişi birbirine bakıyorsa bu kişiler elenir. Oyun son iki kişi kalana kadar devam eder.



At Yarışı

Süre: 5 dakika

Yönerge:

Katılımcılar birbirlerine yakın bir şekilde daire şeklinde ayakta dururlar. Oyunu yöneten kişi at yarışının belli bazı hareketlerini katılımcılara göstererek anlatır.

Hareketler:

- 1- Dizlere vurmak: Bu komut katılımcıların dizlerine vurarak at yarışına başlamasını belirtir.
- 2- Sol/sağ dizine vurmak: Sola/sağa doğru gitmek için oyuncu o yöndeki dizine vurur.
- 3- Su birikintisi!: Kolaylaştırıcı tarif ederken su birikintisini dediğinde atın su birikintisi üstünden zıplaması gerektiğini belirtir ve katılımcılar su birikintisi dediğinde oldukları yerde zıplarlar.
- 4- Engel!: Kolaylaştırıcı tarif ederken engel dediğinde atın engelin etrafından dolaşmasını gerektiğini belirtir ve katılımcılar engel dediğinde kendi etraflarında bir tur atarlar.
- 5- Fotofiniş: Kolaylaştırıcı oyunun sonuna yaklaştığında tüm katılımcıların poz vermesi için Fotofiniş diye seslenir.



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

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



Fizz-Buzz

Süre: 15 dakika

Yönerge:

Katılımcılar daire oluştururlar. Kolaylaştırıcı yönergeyi açıklar. Katılımcılar sırayla sayı sayacaktır ancak 3'e bölünebilen tüm sayılar "FİZZ" kelimesi ile değiştirilirken 5'e bölünebilen sayılar "BUZZ" kelimesi ile değiştirilecektir. Kolaylaştırıcı oyunu daha zor bir hale getirmek isterse hem 3'e hem 5'e bölünebilen sayıların yerin "FİZZBUZZ" denmesi talimatını verebilir. Katılımcılar arasından yanlış söyleyen olursa elenir ve oyun 1'den tekrar başlar.

Örnek:

"1, 2, FİZZ, 4, BUZZ, FİZZ, 7, 8, FİZZ, BUZZ, 11, Fizz, 13, 14, Fizz Buzz, 16..."



Çılgın Balonlar

Süre: 3-5 dakika

Malzeme: Katılımcı sayısı kadar balon ve balonları bağlamak için ip

Yönerge:

Yaklaşık 50 cm ip ile bir balon katılımcıya verilir. Katılımcıdan balonu şişirmesi, ipin bir ucunu balona bağlaması diğer ucunu da ayak bileğine bağlaması istenir. Balon ile ayak bileği arasındaki ip olabildiğince uzun kalmalıdır. Katılımcılar bir başkasının balonunu patlatmaya çalışırken kendi balonunu da patlatılmaması için korumalıdır. Sona kalan 2 katılımcı ödüllendirilebilir.



Hayvanları Bir Araya Getirme

Süre: 3-5 dakika

Yönerge:

Kolaylaştırıcı grup üyelerinin her birine çeşitli hayvan isimlerinin olduğu kağıtlar verir ve hangi hayvanın kendilerinde olduğunu bir başkasına söylememelerini belirtir. Ardından, grup üyelerine konuşmadan, kendilerini en büyükten en küçüğe doğru sıralamaları gerektiği söylenir. Grup üyeleri sadece hayvanlarının hareketlerini yapabilir ve hayvanlarının çıkardığı sesleri taklit edebilirler. Sıralama bittikten sonra, her grup üyesine hangi hayvanı temsil etmeye çalıştığını söylemesi istenir ve sıralamanın doğru olup olmadığı kontrol edilir.



Meyve Salatası

Süre: 10 dakika

Malzeme: Sandalye

Yönerge:

Katılımcılar bir çember şeklinde oturur ve bir kişi ortada ayakta durur. Ortadaki kişi, "Siyah ayakkabısı olan birini görüyorum." diye duyurur. Siyah ayakkabı giyen herkes, ortadaki kişi de dahil olmak üzere, birbirleriyle yer değiştirmek zorundadır. Bir kişi yer bulamaz. O kişi, çemberin ortasında yer alarak diğerlerine ne gördüğünü söyler (örneğin, mavi kot pantolon, gözlük, siyah saç vb.). Ortadaki kişi "Meyve Salatası" dediğinde ise herkes ayağa kalkıp yer değiştirmek zorundadır.



Ha!

Süre: 10 dakika

Malzeme: Sandalye

Yönerge:

Kolaylaştırıcı, katılımcıların daire oluşturarak oturmasını ister. Katılımcılar oturduktan sonra, grup lideri bu oyunun amacının katılımcıların "ha" kelimesini gülmeden çember etrafında iletmek olduğunu açıklar.

- Eğitmen daha sonra bir katılımcıyı çemberin başı olarak belirler.
- katılımcı oyuna "ha" diyerek başlar.
- Sağında oturan kişi "ha"yı tekrarlar ve ardından bir "ha" daha ekler.
- Üçüncü kişi "ha, ha" der ve ardından bir "ha" daha ekler.

Bu şekilde "ha" çember etrafında devam eder. Oyun, tüm katılımcılar gülmemeye çalışarak kendilerinden önceki "ha"ları tekrarlayıp kendi "ha"larını eklediğinde sona erer. Eğer grupta gülen olursa oyun baştan başlar.

Varyasyonlar: Eğitmen, "ha" yerine başka bir kelime kullanabilir. Örneğin: "yuk," "har" veya "tee hee." Grup lideri, katılımcılardan herkesin "ha"ları tekrarlamasını, sadece sırası gelen kişinin kendi "ha"sını eklemesi için durmalarını isteyebilir.



Sen Arkamdan Gel

Süre: : 3-5 dakika

Yönerge:

Kolaylaştırıcı katılımcıları bir daire etrafında toplar ve bir cümle kurarak öyküyü başlatır. Sırayla tüm katılımcılar birer cümle ile öyküyü devam ettirir. Örneğin lider etkinlik ortamı ile ilgili bir cümleyle öyküyü başlatarak katılımcıların etkinlik hakkındaki düşünce ve beklentilerini öğrenebilir. Ya da eğitimin ya da oturumun konusuna göre bir empati cümlesi ya da vaka örneği geliştirilebilecek bir cümle ile başlayabilir.



Dalgakıran

Süre: 3-10 dakika

Malzeme: Sandalye

Yönerge:

Katılımcılar halka halinde sandalyelerinde otururlar. O gün kendini en hızlı hisseden kişi "dalgakıran" olacaktır. O kişi ayağa kalkar ve halkanın ortasında durur. Dalgakıran boş sandalyeye oturmak isterken diğerleri onu engellemek için boş sandalyeye doğru kayarlar. Her zaman boş bir sandalye vardır fakat boş sandalyeye doğru kayan dalga sayesinde anında dolar. Eğer dalgakıran, kendisine oturacak bir sandalye bulursa o sandalyeyi dolduramayan ve ayakta kalan kişi yeni dalgakıran olur. Oyun herkes tarafından iyice öğrenildikten sonra, dalgakıran katılımcıların hangi yöne doğru kayacaklarını "sağ" ya da "sol" diyerek belirleyebilir.



Aha Da Güldü

Süre: 10-15 dakika

Malzeme: Sandalye

Yönerge:

Grubu ikiye bölün. Her grubun 10 saniye içinde karşı grubu sadece hareketlerle güldürmeye çalışacaklarını ve karşı taraftan gülen kişilerin diğer gruba geçeceğini söyleyin. Konuşmak ve temas etmek yasak. Her iki gruba da eşit hak vererek belirlediğiniz süre içinde en çok katılımcıyı kendi gruplarına almayı başaran grup kazanır.



Ninja Oyunu

Süre: 10 dakika

Yönerge:

Tüm katılımcılar bir çember oluşturur ve ellerini çemberin ortasına doğru yaklaşırlar (elleri birbirine olabildiğince yakın olmalıdır). Daha sonra 3 büyük adım geri atarlar ve başlamak istedikleri pozisyonu seçerler. Bu noktadan sonra sadece kendi sıralarında veya saldırıya uğradıklarında hareket edebilirler. Her katılımcı sırası geldiğinde tek bir hamle yapabilir ve başka bir katılımcının ellerine vurarak onu oyundan çıkarmaya çalışır (sadece ellere dokunmak rakibi elemeye yeterlidir).



3 Farkı Bul

Süre: 10 dakika

Malzeme: Eğitim alanındaki tüm malzemeler kullanılabilir.

Yönerge:

Bir veya iki ya da üç katılımcı "dedektif" olarak seçilir. Eğer grup büyükse, geri kalan grup daha küçük gruplara ayrılabilir ve her küçük grup bir sıra oluşturur (ya da belirli bir "heykel" şeklini alır). Dedektiflere grubu incelemeleri için biraz süre verilir ve ardından odadan çıkarlar. İçeride kalan gruba ise üzerlerinde (ya da "heykel"de) 3 şeyi değiştirmeleri için zaman verilir. Daha sonra dedektifler tekrar odaya çağrılır ve değişikliklerin ne olduğunu bulmaya çalışırlar.



İnsan Telgrafı

Süre: 10 dakika

Malzeme: Kağıt ve kalem

Yönerge:

Kolaylaştırıcı katılımcıları iki gruba ayırır ve grup üyelerinin yan yana dizilmesini ister. Kolaylaştırıcı iki grup içinde kağıda yazılı mesaj hazırlar. Bu mesajı yalnızca grubunda ilk sırasındaki kişi okur. Kolaylaştırıcının işaretiyle, sıradaki ilk kişi bir mesajı yanındakine fısıldayarak iletir ve bu katılımcı da mesajı bir sonrakine ileterek mesajın sıranın sonundaki kişiye ulaşmasını sağlar. Mesajı en hızlı ve orijinaline en yakın şekilde ileten grup kazanır.



Yaşlı Teyze-Samuray-Canavar

Süre: 10 – 15 dakika

Yönerge:

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 tezeyi 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.



Hadi "...” Yapalım!

Süre: 5 dakika

Yönerge:

Oyuncular odanın içinde dolaşır. Herhangi biri "Hadi [aktivite] yapalım!" diye bağırarak bir aktiviteyi taklit etmeye başlamaları için inisiyatif alabilir. Grubun geri kalanı "Evet, hadi [aktivite] yapalım!" diyerek bu aktiviteyi kabul eder ve taklit etmeye başlar.

Örnek:

A: "Hadi bir sandviç yemeye başlayalım!"

Grubun geri kalanı: "Evet, hadi bir sandviç yemeye başlayalım!"

Ve herkes sandviç yemeyi taklit etmeye başlar, ta ki birisi yeni bir aktivite söyleyene kadar.



Bodyguard

Süre: 8-10 dakika

Yönerge:

Eğitmen katılımcılara gruptan birini kendilerine bodyguard olarak seçmelerini ve kimseye söylememelerini ister. Salonda yürümeye başlamalarını ancak gruptan başka bir kişiyle aralarına bodyguard seçtiği kişi gelecek şekilde yürümelerini söyler. Kimse kim tarafından seçildiğini bilmediğinden salonda bir kaos oluşur ve bu çok eğlenceli bir hal alır :) Eğitmen grubun yeterince eğlendiğini ve hareketlendiğini düşündüğünde oyunu bitirebilir.



Otobüs Durağı

Süre: 3-5 dakika

Malzeme: Halat veya yeterince kağıt bant

Yönerge:

Yere birbirine paralel 2 hat halat veya bant yardımı ile çizilir. İki hat arasındaki mesafe grup büyüklüğüne göre değiştirilebilir. (20 kişilik bir grup için 5 adım) Grup iki hattın ortasında toplanır. Kolaylaştırıcı otobüs şoförü rolündedir. Yüzü gruba dönüktür. Kişilerin ortak noktaları olabilecek kelime eşlerini yüksek sesle söyler ve her kelime için otobüsün sağını ya da solunu işaret eder (apple sağ, android sol gibi). Kelime eşleşmeleri insanların neleri tercih edebileceği düşünülerek belirlenebilir. Aşağıda bununla ilgili bir kaç örnek görebilirsiniz. Sağ veya sol taraf için belirlenen kelimeyi tercih edenler tercih ettikleri taraftan otobüsten inerler (hattın diğer(dış) tarafına ge erler. ardından yeni bir kelime ile devam edilir. Gruptakilerin tercihleri ile ilgili bir fikir oluştuktan sonra kısa değerlendirme kısmına geçilir. Değerlendirme için örnek sorular "Seçimlerde sizi şaşırtan ne oldu?", "Grubun bir kısmının sizin seçtiğiniz tarafta olması nasıl hissettirdi?", "Başkaları hakkında bilgi edinmek ve ortak noktalara sahip olmak neden önemlidir?"

Örnek kelime eşleşmeleri:

1-Gece/Gündüz 2-Kedi-Köpek 3-Dinlemek/Konuşmak

4-TV/Kitap 5-Güneş/Yağmur 6-Et/Sebze 7-Soğuk/Sıcak 8-Optimist/Pesimist



Karakterler, odada dolaşın!

Süre: 10 – 15 dakika

Yönerge:

Kolaylaştırıcı katılımcıların odanın içinde serbestçe dolaşmasını ister. Kolaylaştırıcı arketipler, fiziksellik, statü, duygular, hayatınızdaki gerçek insanlar vb. hakkında komutlar verir. Daha sonra grup bu komutları kullanarak bir karakteri canlandırır ve bu karakter olarak odada yürümeye devam eder. Komutlar kolaylaştırıcının hayal gücüne göre şekillenebilir.

Komut örnekleri:

Arketip: "Odada bir süper kahraman olarak dolaşın"

Statü: "Odada bir Kraliçe/Kral veya ofis asistanı olarak dolaşın"

Duygular: "Odada sanki hayatınızın en mutlu haberini duymuş gibi dolaşın!"

Tanıdığınız gerçek insanlar: "Üniversitedeki profesörünüz olarak odada dolaşın"



Kia-Ponçik-Glump-Vada

Süre: 5-10 dakika

Yönerge:

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 dizin 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.



Kralın Anahtarı

Süre: 10-15 dakika

Malzeme: Bir adet anahtar veya anahtarlık veya herhangi bir obje

Yönerge:

Bir kişi ebe olur, duvara yüzünü döner gözlerini kapatır. 1, 2, 3 diye sayarken geri kalan katılımcılar ebenin arkasından ilerleyerek yerde duran ebenin yanındaki anahtara ulaşmaya çalışır. Ebe üçe kadar saydıktan sonra gözlerini açar, önüne döner, katılımcılar o sırada donmalıdır. Ebe de hareket halinde olan kimse var mı diye kontrol eder. Hareket edenleri tespit ederse grubun en arkasına gitmesine söyler. Ebe tekrar duvara döner, gözlerini kapatır ve oyun devam eder. Katılımcılardan biri ebeye yakalanmadan anahtarı almayı başarır ise ebe üçe kadar sayarken grup geri geri gider. O sırada anahtar farklı katılımcıların eline geçer. Ebe, anahtarın kimde olduğunu tahmin etmeye çalışır. Bunun için her defasında üç tahmin hakkı vardır. Bildiği takdirde yeni bir kişi ebe olur. Oyun bir süre oynandıktan sonra sona erer.



Yarasalar

Süre: 10-15 dakika

Malzeme: Gözleri kapatmak için göz bandı veya alternatif bez/maske

Yönerge:

Bir mağaradan çıkmaya çalışan kör yarasaların canlandırdığı oyunda en az 12 kişi olmalısınız. Oyuncular iki gruba ayrılır, gruplardan biri yarasalar, diğerleri de yarasaların mağarasını temsil eder. Yarasalar bir araya toplanır ve gözleri bağlanır. Diğer oyuncular ise yarasaların etrafında bir daire oluştururlar; bu daire mağaradır. Mağarayı oluşturan oyuncular birbirlerine çok yakın durmamalıdır; yan yana duran iki kişinin arasında bir yarasanın rahatlıkla geçebilecek kadar yer olmalıdır. Oyunun başlamasıyla birlikte yarasalar mağaradan çıkmaya çalışır. Gözleri görmeyen yarasalar bu iş için seslerden faydalanırlar. Mağarayı oluşturan oyunculardan her biri yerini belli etmek için ellerini birbirine sürter. Yarasalar mağara duvarlarına, yani diğer oyunculara değmeden mağaradan çıkabilirlerse özgür kalabilirler, değerse mağaraya geri dönerler. Bütün yarasalar özgür kaldığında oyun sona erer.



Sayılar ve Eylemler

Süre: 5-10 dakika

Yönerge:

Katılımcılar ayakta duracak şekilde çembere davet edilir. Katılımcılardan birbirlerinin yüzünü görecektir şekilde tasarlanmış hayali iki çizgide karşılıklı bir kol mesafesi uzaklıkta durmaları istenir. Bunun için katılımcılara 5 saniye süre verilir ve 5'ten geriye yüksek sesle sayılır. Eğitimci katılımcıların hareketleri birbirlerine çarpmadan gerçekleştirebilecekleri aralıkta, iki karşılıklı çizgide ve yüz yüze duran katılımcıların bir kol mesafesi yakınlıkta dizildiklerini hızla kontrol eder. Eğitimci tüm gruba sesini duyuracak şekilde bir alana konumlanır. Tüm katılımcılara "Partnerinizin yüzünü görüyor musunuz?" diye sorulur ve partnerleri ile selamlaşmaları istenir. Karşılıklı dizilen katılımcılara ne yapacakları açıklanır. "Ben öncelikle sizlere bir sayı söyleyeceğim; sonrasında sizler bir eylem gerçekleştireceksiniz." denir. "Ben size 1 dediğimde, karşınızdaki partneriniz ile iki elle 'çak beşlik' hareketi yapacaksınız." denir ve "1" diye seslenilir. Katılımcıların hareketi yapmaları beklenir. Asenkron bir ses gelirse, katılımcılara "Hep birlikte, güçlü ve tek bir 'çak' sesi duymak istiyorum." denir ve tekrar "1" diye seslenilir. "Şimdi sizlerden daha hızlı olmanızı istiyorum. Çünkü tüm ruhumuzu, bedenimizi ve zihnimizi ısındırmaya ihtiyacımız var." denir ve yeniden "1" diye seslenilir. "Evet, '1' şahane! Şimdi 2'ye geçebiliriz."



Size '2' dediğimde, 'squat' yapacağız." denir. Bu esnada eğitmen, 'squat' hareketini gösterebilir. Sonrasında katılımcılara '2' diye seslenilir. '2' bir daha seslenilir ve hemen ardından hızla ve sırayla '1', '1', '2' şeklinde seslenilir. "Şimdi bir sayı daha ekleyebiliriz. Ben size '3' dediğimde, partnerinizle birlikte zıplayacaksınız." denir. Bu esnada eğitmen, zıplama hareketini yapabilir. Eğitmen sırasıyla, '2', '1', '3' diye seslenir. Katılımcıların kafası ve hareketleri karışmışken yeni bir sayı ve hareket daha eklenir. Katılımcılara "Ve son sayı. Size '4' dediğimde, herkes kendi etrafında 360 derece dönecek." denir. Hareketleri en yavaş şekilde yapan, odağını kaybeden çift, gün sonunda 50'şer squat hareketi yapacak. Her şey anlaşılır mı?" denir. Oyuna odaklı bir grup için bu yöntem tercih edilmeyebilir veya gün sonunda yapılacak eylem çeşitlendirilebilir. "Herkes hazırsa başlıyoruz. Hadi görelim: 2." diye seslenilir ve kafa karışıklığı gözlenir. Hızla, '1', '2', '4', '2', '1', '3' diye seslenilir. Eğer kafa karışıklığı devam ederse, "Tüm grup yavaş. O halde herkes şimdi 3 squat yapacak." denilir ve oyun renklendirilir. Çok daha hızlı bir şekilde "Hazırsanız yeniden başlıyoruz." denilerek, sırasıyla '1', '4', '2', '3', '1', '1', '1', '1', '1' şeklinde sayılar seslenilir. Burada, son kısma 'çak beşlik' hareketini denk getirecek şekilde '1' sayısını arka arkaya tekrarlamak ve fiziksel temas ve alkışlama sesi ile grubu hareketlendirmek önemlidir. Katılımcılara teşekkür edilir ve tekrar çembere davet edilir. Fiziksel temastan çekinen bir katılımcı varsa, 'çak beşlik' eylemi yerine bireysel olarak 'alkış' seçeneği tercih edilebilir. Sayıların sıralaması çoğunlukla rastgele verilmiştir. Eğitmen tarafından değiştirilebilir.



Zıpla

Süre: 5-10 dakika

Yönerge:

Eğitmen de dahil tüm grup el ele tutuşarak bir halka oluşturur. Eğitmen gruba oyunu nasıl oynayacaklarını anlatır. Oyun boyunca grup el ele tutuşacak ve eller bırakılmayacaktır. İlk aşamada eğitmen, içeri, dışarı, sağa sola zıpla komutlarından birini verecektir, aynı anda da verdiği komutu yapacaktır. Örneğin, sağa zıpla deyip, sağa zıplayacaktır. Grubun da eğitmen ile birlikte aynı komutu yüksek sesle tekrarlayarak, yaptığı hareketi yapması gerekir. Bu aşama birkaç kere eğitmen tarafından oynatılır. İkinci aşamada eğitmen yine içeri, dışarı, sağa ya da sola zıpla komutlarından birini yüksek sesle söyler ancak söylediğinin dışında bir şey yapar. Örneğin içeri zıpla der ancak sağa zıplar. Grubun eğitmenin söylediğini söylemesi ve yaptığını yapması gerekmektedir.





ŞŞŞ-BAA-AAA

Süre: 5 dakika

Yönerge:

Katılımcılara sırasıyla 4 adet "sesli hareket" gösterilir. Ve eğitmenin hemen ardından grup halinde senkronize bir şekilde tekrar etmeleri söylenir.

- Hareket: İşaret parmağı ile sus işareti yaparak "şşşşşşşşşş" sesi. Hareket: Avuçların yukarıya bakacak şekilde iki elini bel hizasında yana açarak "baaaaa" sesi.
- Hareket: Avuçların karşıya bakacak şekilde iki elini baş hizasında yana açarak "a" sesi.
- Hareket ise bir kez el çırpma.

Bu hareketler birkaç kez tekrarlandıktan sonra katılımcılardan, "şşşşşş" denince "baaaa" yapılması, "baaaa" denince "şşşşşş" yapılması; el çırpınca "a" yapılması, "a" yapılıncı el çırpılması istenir.



Uzay Gemisi

Süre: 15 dakika

Malzeme: Sandalye

Yönerge:

Etkinliğin ilk gününden sonuna kadar çeşitli aralarda oyun çözülene kadar oynanabilecek bu oyun, katılımcıların dikkatlerinin toparlanması açısından faydalı olacaktır. Eğitimci bir uzay gemilerinin olduğunu ve hepsinin uzaya yapılacak yolculuğa davetli olduklarını katılımcılara açıklar. Ancak uzay gemisi küçük olduğundan, sadece kaptanın izin vereceği sınırlı sayıda eşyayı yanlarına alabileceklerini söyler ve katılımcılardan yanlarına almak istedikleri bir eşyayı sırayla söylemelerini ister. Oyun içinde kaptan rolünü oynayan kişi üstlenmiştir ve her katılımcıya söylediği eşyayı yanına alıp alamayacağını belirtir. Gemiye alınabilecek eşyalar, o eşyayı isteyen kişinin adının ilk harfiyle başlayan bir eşya olabilir ancak. Katılımcılar bunu bilmediklerinden, tesadüfen gemiye kabul edilen eşya ile bunu isteyen katılımcılar arasındaki ilgiyi bulmaya çalışarak kendisine geçerli eşya bulmaya çalışır.



Sandalye Deęişmece

Süre: 15 dakika

Malzeme: Sandalye

Yönerge:

Katılımcılardan kişi sayısı aynı olmak üzere iç içe 2 çember yapmaları istenir. İç çemberdeki herkes bir sandalyeye merkeze bakacak şekilde oturur. Dış çemberdeki her katılımcı oturan bir kişinin başında durur. Oturanların konuşması yasaktır ancak vücut diliyle bir diğer oturanla anlaşarak yer değiştirmesi gerekmektedir. Ayakta duran katılımcıların görevi ise yer değiştirmeye çalışan kişiyi yakalayarak göndermemektir. Oturanlardan bir kişi ayağa kalkmış ancak anlaştığı diğer katılımcı kaçmamışsa ayağa kalkan kişi arkasındakiyle yer değiştirir. Bu şekilde oturanların birbiri arasında yer değiştirmesi beklenir. Bir süre sonra hep dış çemberde olanların iç çembere geçmesini söyleyip hareketlendiriciyi devam ettirebilirsiniz.



Tempoyu Yakala

Süre: 5-10 dakika

Yönerge:

Katılımcılardan birbirleriyle hiç konuşmadan, sadece birbirlerini gözlemleyerek elleri veya ayaklarıyla bir tempo yakalamalarını isteyin. Belli bir tempo yakaladıklarında “Tempoyu değiştir” yönergesini verin. Birkaç farklı tempodan sonra oyunu tamamlanır.



Penguen ve Flamingo

Süre: 5-10 dakika

Yönerge:

Katılımcılara öncelikle yürüyüşleri kendine özgü hayvanlar sorarak başlanabilir. Grubun içerisinde bir ebe seçilir ve bu ebe bir pengueni temsil ettiği, diğerlerinin ise flamingoları temsil ettiği belirtilir. Herkesin temsil ettiği hayvan gibi yürümesi istenir. Penguenin dokunduğu kişi flamingo takımından penguen takımına geçer ve o da ebe olur. Bu şekilde herkes Penguen takımına geçene kadar oyun devam eder. Bu hareketlendiriciyi geniş alanlarda yapmak daha faydalı olur.

Amazon Yağmurları

Süre: 10 dakika

Yönerge:

Katılımcılar daire şeklinde otururlar. Eğitimci bir hareket yapar, daha sonra eğitmenin yanından kişi hareketi yapar ve Meksika dalgası gibi hareket devam eder. Hareket dairenin son kişisine gelince eğitimci hareketi değiştirir. Hareket yine dairenin sonundaki kişiye kadar devam eder. Burada önemli olan, yeni hareket gelinceye kadar katılımcıların eski hareketi devam ettirmesidir. Bu oyunu oynarken herkesin sessiz olması ve dikkatli bir şekilde oyunun sesini dinlemeleri gerekmektedir.

Hareketler:

Hareket 1: 2 eli ovuşturarak ses çıkarma

Hareket 2: Parmak şıklatma

Hareket 3: El çırpma

Hareket 4: Hem el çırpma hem ayakları yere vurma

Hareket 5: El çırpma

Hareket 6: Parmak şıklatma



Sesimi Takip Et!

Süre: 10-15 dakika

Yönerge:

Katılımcılar ikili gruplara bölünür. İkili gruplar aralarında bir ses belirlerler. Bu ses ağız kullanılarak çıkarılan bir ses olmalıdır (el çırpma vs. olmamalıdır). Partnerlerden biri gözlerini kapatır. Diğeri ise belirledikleri sesi çıkarmaya başlar ve yer değiştirerek partnerini yönlendirmeye başlar. Gözleri kapalı olan katılımcı sesi takip eder. Oyun süresince herhangi başka bir ses çıkarılmamalı ve bedensel temas olmamalıdır. Tüm partnerler birbirini bulduğunda roller değişir ve oyun bir kez daha tekrarlanır.



Ormandaki Bebek

Süre: 10 dakika

Yönerge:

Katılımcılar ikili gruplara bölünür. Her çift kendi aralarında birbirlerini tanıyabilecekleri bir ses üretir. Bu ses ağız kullanılarak oluşturulmalıdır (El çırpma vs. olmamalıdır.). Çiftlerden birisi bebek, bir diğeri ise anne/baba rolü üstlenir. Ardından bebekler mekanın bir tarafına, ebeveynler ise diğerk tarafına alınır. Bebeklerden gözlerini kapatmaları istenir. Bu sırada oyunu oynatan kişi bir el hareketiyle ebeveynlerin yerlerini değiştirir. Oynatıcının işaretiyle tüm ebeveynler belirledikleri sesleri çıkarmaya başlarlar. Tüm bebekler ebeveynlerini bulana dek, ebeveynler hareket etmez ve ses çıkarmaya devam ederler. Tüm katılımcılar partnerlerini bulduğunda gözlerini açarlar ve birbirlerini alkışlarlar. Oyun bebek ve ebeveyn rolünü oynayan kişilerin rol değiştirmesiyle bir kez daha oynanır.

At Oyunu

Süre: 5-7 dakika

Yönerge:

Katılımcılar birbirlerine yakın şekilde ayakta bir daire oluştururlar. Eğitimci ekibinden biri, katılımcıların tamamını görebilecek açıda, tercihen yüksek bir yerde fotoğraf çekmek için hazır bulunur. Bu oyunda katılımcıların birlikte yapacakları birtakım hareketler bulunmaktadır. Lider bu hareketleri sırayla katılımcılara gösterir. Gösterdiği her hareket sonrası katılımcıların kısa bir süre hareketi tekrarlamasını ister.

Oyunu yöneten lider: " Bugün birlikte bir yarışa katılıyoruz. Bu bir at yarışı olacak ve yürüyen atlarımızın ayak seslerini duyalım şimdi" diyerek elleriyle dizlerine yavaşça vurmaya başlar. "Elbette yarışta atlar yürümez koşarlar" (elleriyle dizlerine hızlıca vurmaya başlar.) "Yol bazen sağa ayrılır ve o zaman sağ dizimize vurmamız gerekir" "Bazense sola ayrılır ve biz de sol dizimize vuruyoruz." "Yolda engellerle karşılaşacağız o zaman zıplayarak onları aşmamız gerekecek" (herkes zıplar)"Engelleri aştık ama bir bakıyoruz su birikintisi var önümüzde ve onu da geçmemiz gerekiyor." (Kendi etrafında 1 tur döner) "Yarış devam ederken bir bakıyoruz sağda ya da solda bir arkadaşımız bizi izliyor ona selam vermemiz gerekecek. Arkadaşımız ne taraftaysa ona el sallayacağız. (sağa diyerek sağa, sola diyerek sola el sallar) "Bu zorlu yarışın sonunda bizi bitiş çizgisinde bir fotoğrafçı bekliyor. Ben photo- finish dediğim anda hepimiz ona dönerek eğlenceli bir poz veriyoruz." (diyerek fotoğraf çekecek kişiyi gösterir.) Herkes hazır olduğunda lider oyunu başlatır. Yönergeler karışık olarak verilebilir.



Simon Diyor Ki

Süre: 5-10 dakika

Yönerge:

Katılımcılar bir alanda ayakta durur ve “Simon” rolünü üstlenecek bir lider seçilir (eğitmen veya bir katılımcı olabilir). Simon, “Eğitmen/kolaylaştırıcı/lider diyor ki...” ile başlayan talimatlar verir. (Örneğin, “Lider diyor ki: Ellerini havaya kaldır.”)

Oyuncular yalnızca “Eğitmen/kolaylaştırıcı/lider diyor ki” ile başlayan talimatları yerine getirir. Eğer komut “Eğitmen/kolaylaştırıcı/lider diyor ki ” ile başlamıyorsa, hareket etmemeleri gerekir.

Örneğin: “Ellerinizi havaya kaldırın” dediğinde, bu komut “Eğitmen/kolaylaştırıcı/lider diyor ki” ile başlamadığı için katılımcılar ellerini kaldırmamalıdır.



Mırıl Mırıl Mırıldan

Süre: 10 dakika

Yönerge:

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



Pat Pat Patladı

Süre: 10 dakika

Malzeme: 3 adet küçük top ve bir adet göz bandı

Yönerge:

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



Köpek Balıkları

Süre: 10-15 dakika

Yönerge:

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



Aşure Oyunu

Süre: 10 dakika

Yönerge:

Katılımcılar 4-5 kişilik gruplara ayrılır ve her grubun kol kola girmeleri istenir. Her bir gruba aşurenin içinde yer alan malzemelerin adı verilir. Kolaylaştırıcı, grupların ortasına geçer ve bir hikaye anlatmaya başlar. Bu hikayede aşurenin içinde yer alan malzemeleri ismi geçer ve gruplar kendi ismi geçtiği anda aynı anda yere oturup kalkmalıdır.



Tuz Buz

Süre: 10 dakika

Yönerge:

Tüm katılımcılar bir numara alır. Katılımcılardan biri oyunu başlatmak için seçilir. Oyuncu iki kere dizlerine vurur, iki kere el çırpar ve iki kere parmak şıklatır. Parmaklarını iki kere şıklatırken, birincisinde kendi numarasını, ikincisinde bir başkasının numarası söylemesi istenir. Numarası söylenen oyuna devam eder. Seri olunur. Takılan ya da yanlış söyleyen ya da çıkmış birinin numarasını söyleyen oyundan çıkar. Son iki kişi oyunu Tuz-Buz şeklinde sürdürerek birinci belli olana kadar devam eder. Bir kişi tuz diğeri buz diyecektir.

Örnek: iki el bacaklara vuruldu, iki kere el çırpıldı, parmak ilk şıklatmada kendi numarası olan 1, ikinci şıklatmada herhangi birinin numarası olan, 5 söylenir.

Numarası 5 olan aynı ahenkle 5,11 der,11 olan aynı şekilde 11-13 der vs. Son iki kişi den biri tuz biri buz olunca da aynı şekilde biri tuz-buz, diğeri buz tuz diyerek şaşırıp yanana kadar devam eder.



Ev Sahibi-Kiracı

Süre: 10 dakika

Yönerge:

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



En Kötü Senaryo

Süre: 20-30 dakika

Yönerge:

Oyunculara, birlikte çalışmalarını ve problemleri çözmeleri için kötü bir durum verilir (Bir çölde ya da okyanusta kaybolmak gibi). Herkesin güvenli bir şekilde evlerine dönmesi için çözüm yolları üretmeleri söylenir. Daha sonra bu çözüm yolları arasından bir tanesini seçmeleri (Son çözüm yoluna herkesin katılması gereklidir) ve bu çözüm yolunda en çok gerekli 10 nesnenin listesini yapmaları da istenir. Çalışma sonunda malzeme listesine bakılır ve üzerine değerlendirme alınır.



Dünya Kafe

Süre: 40-60 dakika

Malzeme: Grup sayısı kadar masa, oyuncu sayısı kadar sandalye, grup sayısı kadar büyük kağıt ve renkli kalem

Yönerge:

Her grupta 4 – 5 kişi olacak şekilde gruplar oluşturulur. Gruplar masalara oturur, her masada büyük bir kâğıt durur ve kağıtlarda bir soru yazar. Oyunculardan masalarına oturduktan sonra, masadaki soru hakkında konuşmaları ve düşüncelerini yazmaları istenir. Ortalama 5 dakika sonrasında (gruba göre belirlenir), tüm gruplardan bir başka masaya geçmeleri istenir. Gruplar geçtikleri masadaki konu hakkında konuşurlar ve düşüncelerini kâğıda eklerler. Burada önemli nokta, daha önce yazılmış düşünceler okunmalı ve aynı şeyler tekrar yazılmamalıdır. Bu şekilde her 5 dakika sonunda grupların başka bir masaya geçmeleri istenir. Tüm gruplar her masaya gittikten sonra, grupların ilk baştaki masalarına dönmelerini ve kâğıdı incelemeleri istenir. Ardından her grup sırayla ortaya gelir ve kağıtlarını kısaca özetler. Örnek sorular: İnsanların daha mutlu olması için ne gerekiyor? Para mutluluk getirir mi?



Fishbowl

Süre: 40-60 dakika

Yönerge:

Oyuncular çember şeklinde oturur ve her oyuncu bir tarafında "Evet", diğer tarafında "Hayır" yazan kartları tutar. Kolaylaştırıcı oyunculara bir cümle okur ve oyuncular eğer bu cümleye katılıyorsa "evet", katılmıyorsa "hayır" kartını kaldırır. "Evet" ve "Hayır" diyenler arasından gönüllü birer kişi alınır ve ortadaki masaya oturtulur. Az önce sorulan konuyu tartışır ve bu sırada diğer oyuncular masada konuşan kişileri dinler. Ancak asla söze karışamazlar. Diğer oyuncuların söz almak isteyen olursa, masada duran zile basar ve kendi ile aynı fikirde olan kişinin yerine masaya oturur. Masandan kalkan kişi arka tarafa geçer. Tartışmalar çok uzatılmadan bitirilmelidir. Örnek soru: mutluluğun formülü paradır.



Open Teknoloji

Süre: 40-60 dakika

Malzeme: Büyük boy kağıtlar ve renkli kalemler

Yönerge:

Oyuncular yarım ay şeklinde otururlar. Herkesin görebileceği bir yere büyük bir kâğıt yerleştirilir. Oyunculara, 15 dakikalık sürede aktarmak istedikleri bir uzmanlıkları varsa bu kâğıda adlarını ve konuyu yazmaları istenir (Örneğin; İngilizce öğretebilirim. Çok iyi masaj yaparım. Matematiğim çok iyidir. Proje yazmada iyiyim gibi). Süre sonunda oyuncularla birlikte kâğıtta yazan konulardan 5 tanesi belirlenir. Belirlenen konular kağıtlara ayrı ayrı yazılır ve bu kağıtlar oyun alanının farklı bölgelerine asılır. Kağıtların bulunduğu alanda, o konuyu yazan oyuncu durur (Eğer aynı konuyu birden fazla oyuncu yazmışsa, o oyuncuların hepsi durur). 15 dakika boyunca diğer oyuncular istediği konunun olduğu bölüme gidebilir ve bilgi edinebilir. Çalışma sonunda tüm oyuncularla çember şeklinde oturulur ve çalışma hakkında değerlendirme yapılır.

Uzay Gemisi

Süre: 30-40 dakika

Yönerge:

Oyunculara bir uzay gemilerinin olduğunu ve hepsinin uzaya yapılacak yolculuğa davetli olduklarını söylenir. Ancak uzay gemisi küçük olduğundan, sadece kaptanın izin vereceği sınırlı sayıda eşyayı yanlarına alabileceklerini söylenir ve oyunculardan yanlarına almak istedikleri bir eşyayı sırayla söylemeleri istenir. Oyun içinde kaptan rolünü kolaylaştırıcı üstlenir ve her oyuncunun söylediği eşyayı yanına alıp alamayacağını belirtir. Gemiye alınabilecek eşyalar, o eşyayı isteyen kişinin adının ilk harfiyle başlayan bir eşya olabilir ancak oyuncular bunu bilmez. Oyuncular, tesadüfen gemiye kabul edilen eşya ile bunu isteyen oyuncular arasındaki ilgiyi bulmaya çalışarak kendisi için geçerli bir eşya bulmaya çalışır. Oyun çok tıkanıldığında kolaylaştırıcı ipuçları verebilir (Örneğin isteğini belirten bir oyuncuya eşyasını alıp alamayacağını ismini belirterek dikkat çekmeye çalışabilir "sen Özgehan olarak ördeğini yanına alabilirsin" gibi). Oyun, tüm oyuncuların oyunun kuralını çözüp kendine eşya bulana devam eder. Oyunun ardından değerlendirme yapılır.



Bulvar Metodu

Süre: 30-40 dakika

Malzeme: Büyük resim kağıtları, renkli kalemler, bant, post-it

Yönerge:

Çalışmak istenilen konular kolaylaştırıcı tarafından net sorular şeklinde belirlenir. Bu soruların her biri bir kâğıda yazılır ve kağıtlar duvara aralıklı olarak yazılır. Oyuncular, soru sayısı kadar gruplara ayrılır. Her grup bir kâğıdın yanına gider ve kâğıtta yazan soruyu düşünüp, tartışıp, bu sorunun cevabına yönelik çözümler kâğıda yazılır. Bu çalışma için ortalama 20 dakika süre verilir. Süre sonunda tüm oyunculara küçük kağıtlar verilir. Herkesin duvarda asılan soruları ve çözüm önerilerini bireysel olarak incelemesi ve önerilerini yazması istenir. Çözüm önerilerine bakıp onayladıklarının yanına "+" koymaları, onaylamadıklarının yanına "-" koymaları istenir. Oyuncular "+" koydukları bazı önerilerin daha da geliştirilebileceğini düşünüyorlarsa nedenlerini küçük kağıtlara belirtebilirler. "-" koydukları çözümlere yine aynı şekilde neden böyle düşündüklerini belirtebilirler. Çalışma sonunda tüm kağıtlar incelenip herkes tarafından kabul edilen çözüm önerileri oyuncularla birlikte tekrar bakılabilir. Soru örnekler: Sizce insanların daha mutlu olması için ne gerekiyor? Başarının sırrı nedir? gibi. Çalışmanın ardından oyuncularla birlikte değerlendirme yapılır.



Fikir Kutusu

Süre: 20-30 dakika

Malzeme: Bir kutu, oyuncu sayısı adar kâğıt ve kalem

Yönerge:

Oyuncular çember şeklinde oturur ve ortaya bir kutu yerleştirilir. Kolaylaştırıcı bir soru belirler. Daha sonra her oyuncuya bir kâğıt ve kalem verilir. Bu sorunun cevabına ilişkin düşüncelerini kısaca yazmalarını (1 cümle ile) ve kâğıda isim yazmadan kutuya atmaları istenir. Oyunculardan bir başlangıç kişisi belirlenir. O oyuncu, kutudan rastgele bir fikir seçer ve yüksek sesle okur. Tüm oyuncularla birlikte 2 dakika boyunca seçilen konuyla ilgili konuşulur. Süre bitiminde sıradaki oyuncu kutudan yeni bir fikir seçer ve yine aynı şekilde oyuna devam edilir. Bu şekilde her fikir üzerine konuşulmuş olunur. Örnek sorular: Sizce mutluluğun formülü nedir? Başarının sırrı nedir? gibi. Çalışmanın ardından oyuncularla birlikte değerlendirme yapılır.



6 Şapkalı Düşünme

Süre: 30-40 dakika

Malzeme: Renkli şapka resimleri veya simgeler, flipchart

Yönerge:

Katılımcılar gruplara ayrılır ve her bir gruba bir konuyla alakalı bir sorun verilir. Her grup sırayla altı farklı düşünme şapkasından birini takar ve o şapkanın perspektifiyle fikir üretir. Şapkalar şunlardır:

- Beyaz şapka (Bilgi): Gerçekler ve veriler.
- Kırmızı şapka (Duygu): Duygular ve sezgiler.
- Siyah şapka (Negatif düşünce): Riskler ve olumsuzluklar.
- Sarı şapka (Pozitif düşünce): Faydalar ve fırsatlar.
- Yeşil şapka (Yaratıcılık): Yeni fikirler ve çözümler.
- Mavi şapka (Süreç): Yönetim ve kontrol.

Her şapkanın düşünce tarzına uygun olarak grup beyin fırtınası yapar ve her katılımcı belirlenen şapkayla sırayla konuşur. Tüm fikirler toplanır ve tartışılır. Her grup kendi konusuyla ilgili olarak sunum yapar.



SCAMPER Tablosu

Süre: 20-30 dakika

Malzeme: SCAMPER tablosu çizilmiş bir büyük kağıt, büyük kağıtlar ve renkli kalemler

Yönerge:

Kolaylaştırıcı, katılımcılar için konu ya da problemler belirler ve katılımcıları gruplara ayırır. SCAMPER soruları katılımcılara sunulur. Sorular:

- Substitute (Değiştir): Ne değiştirilebilir?
- Combine (Birleştir): Ne birleştirilebilir?
- Adapt (Uyumla): Ne uyarlanabilir?
- Modify (Değiştir): Ne modifiye edilebilir?
- Put to another use (Başka bir kullanım): Başka nasıl kullanılabilir?
- Eliminate (Ele): Ne çıkarılabilir?
- Reverse (Tersine çevir): Ne tersine çevrilebilir?

Her grup, kendi konusu ile ilgili SCAMPER soruları üzerine fikir üretir. Gruplar, ürettikleri fikirleri diğer gruplarla paylaşır ve grup halinde tartışılır. Fikirlerin uygulanabilirliği ve yenilikçi potansiyelleri değerlendirilir.



Karakter Havuzu

Süre: 15 – 20 dakika

Malzeme: Oyuncu sayısı kadar, ünlü çizgi film karakterlerinin resimlerinin ve özelliklerinin bulunduğu kartlar

Yönerge:

Oyuncular, içinde farklı çizgi film karakterlerinin bulunduğu kutudan bir kart seçer. Oyuncular seçtikleri karakteri birbirlerine göstermezler. Eğitimle ilgili değerlendirme yapılırken, oyuncular seçtiği karttaki gibi davranmak ve konuşmak zorundadır. Söyleyeceği şeyleri o karakterin ağzıyla konuşur ve değerlendirmeyi o karakter üzerinden yapar. Diğer oyuncular da bu karakterin kim olduğunu tahmin etmeye çalışır. Değerlendirme, tüm oyuncular söz olana kadar devam eder.



Öğrenmenin Resmi

Süre: 15 – 20 dakika

Malzeme: Büyük bir kağıt ve oyuncu sayısı kadar renkli kalem

Yönerge:

Oyuncular için büyük boş bir kağıt ve boyalar hazırlanır. Oyunculardan, oyuna dair duygu ve düşüncelerini resimle anlatmaları istenir. Bu çalışmada herkes serbesttir ama tek bir kağıt üzerine çalışma yapılır. Sonrasında dilenirse bu resim eğitim alanına asılabilir.



Pizza Değerlendirme

Süre: 15 – 20 dakika

Malzeme: Büyük bir kağıt ve oyuncu sayısı kadar renkli kalem

Yönerge:

Büyük bir resim kağıdına bir pizza çizilir ve her dilime de bir değerlendirme konusu yazılır. Örneğin; zamanlama, oyun, kurallar, içerik vb. Oyuncular renkli kalemleri alırlar ve değerlendirecekleri parçada yazan konu hakkında iyi olduğunu düşünüyorsa merkeze, kötü olduğunu düşünüyorsa merkezden olabildiğince uzağa bir "NOKTA" işareti yaparlar. Değerlendirme bittiğinde pizza figürüne bakılır ve her konu için noktaların yoğunluğuna göre genel bir değerlendirme elde edilmiş olunur.



5 Parmak Değerlendirme

Süre: 15 – 20 dakika

Yönerge:

Oyuncular oyunla ilgili değerlendirmelerini 5 parmak üzerinden aşağıdaki gibi yaparlar.

- Baş parmak: Oyundaki en iyi şey
- İşaret parmağı: Oyunda en önemli buldukları konu
- Orta parmak: Oyundaki en kötü şey
- Yüzük parmak: Hayatları boyunca kullanabilecekleri bir şey
- Serçe parmak: Bu oyunda hafızada kalacak bir an

Oyuncular gönüllülük esasına göre söz alır ve bu değerlendirme yaparlar.

Not: Soruları değiştirebilirsiniz. Dilerseniz bu değerlendirmeyi oyuncular bir kâğıda yazdıktan sonra birbirleriyle de paylaşabilirler.

Sözlü Değerlendirme

Süre: 15 – 20 dakika

Yönerge:

Değerlendirme aşaması, oyuncuların oyunun stresinden, heyecanından ve yarışma duygularından uzaklaşıp neler öğrendiklerini ve nelerin farkına vardıklarını konuştukları bölümdür. Bu nedenle kolaylaştırıcı, oyuncuları çember şeklinde oturtur (gruplarının dışında farklı kişilerle yan yana oturmalarını isteyebilirsiniz) ve değerlendirmeyi yapar.

Oyunların en önemli bölümü olan değerlendirme aşamasında, olabildiğince oyuncuların konuşmasına, duygularını ve düşüncelerini ifade etmelerine yardımcı olunur. Söz almayanlara kolaylaştırıcı söz verebilir ve herkesin kendini ifade etmesi sağlanabilir. Önemli olan oyuncuların yanıtlarını “doğru” ya da “yanlış” olarak değerlendirmeden dinleyebilmektir. Değerlendirme sırasında sorabilecek sorulara örnek olarak (her oyuna göre değiştirilmelidir):

- Sizce oyun nasıldı?
- Grup içinde herkes fikrini söyledi mi?
- Sizce oyunda bir lider var mıydı?
- Sizce oyunda en zor şey neydi? Neden?
- Oyunda sizi şaşırtan bir şey oldu mu?
- Bu oyunu bir daha oynasak nasıl olur?
- Sizi en çok şaşırtan hak hangisiydi?
- Sizce bu oyunun amacı neydi?

Örümcek Ağı

Süre: 15 – 20 dakika

Malzeme: Farklı renklerde yumak (ip)

Yönerge:

Oyuncular çember şeklinde otururlar. Kolaylaştırıcı gruptan herhangi bir oyuncuya bir yumak ip verir. Oyuncu ipin ucunu kendisinde tutar, istediği bir oyuncuyu seçer ve onunla ilgili istediği bir değerlendirmeyi paylaşır ya da günü değerlendirir. Ardından seçtiği kişinin ismini söyleyerek yumağı ona atar. Yumağı tutan kişi yine aynı şekilde değerlendirme yapar ve sonucunda seçtiği kişiye yumağı atar. Bu şekilde yumak herkese atılır ve ortada bir örümcek ağına benzer görüntü oluşur. Bu oyuncular arasında iletişim ağının bir göstergesidir.



Nerede Duruyorsun

Süre: 15 – 20 dakika

Yönerge:

Kolaylaştırıcı oyun alanının tam ortasında durur ve değerlendirilmesini istediği soruyu sorar (örneğin: ... hoşunuza gitti mi?). Oyuncular, odanın orta noktasına (kolaylaştırıcıya) ne kadar yakın ve dik dururlarsa fikirleri o kadar olumludur, odanın orta noktasından ne kadar uzaklaşır ve kendilerini ne kadar bükerlerse fikirleri o kadar olumsuzdur. Bu şekilde kolaylaştırıcı değerlendirme almak istediği soruları sorar çalışmayı sürdürür.



Mentimeter

Süre: 10-15 dakika

Malzeme: Bilgisayar ya da akıllı telefon, internet bağlantısı

Yönerge:

Kolaylaştırıcı Mentimeter uygulaması üzerinden katılımcılara yönelik değerlendirme soruları hazırlar. Katılımcılardan "Bu etkinlikten ne öğrendiniz?", "Etkinliğin en güçlü yanı neydi?", "Geliştirilecek alanlar neler?" gibi sorulara cevap vermelerini ister. Soruları kelime bulutu, derecelendirme veya açık uçlu sorularla şekillendirebilirsiniz. Canlı olarak sonuçları ekranda paylaşarak, genel eğilimleri ve katılımcıların görüşlerini tartışabilirsiniz. Katılımcılar Mentimeter hesabı olmadan da katılabilir.



Padlet ile Geri Bildirim Duvarı

Süre: 10-15 dakika

Malzeme: Bilgisayar ya da akıllı telefon, internet bağlantısı

Yönerge:

Kolaylaştırıcı, Padlet uygulaması üzerinden bir geri bildirim duvarı oluşturur. Katılımcılar, duvar üzerine post-it benzeri notlar bırakabilirler. Başlıklar şu şekilde olabilir: "Öğrendiklerim", "Beğendiklerim", "Geliştirilebilecekler". Katılımcılar dijital post-it'leri istedikleri yere yapıştırır ve herkesin görebileceği bir geri bildirim duvarı oluşturulur. Bu sayede katılımcılar anonim ya da isimli olarak geribildirim verebilirler.



Miro ile Dijital Yansma Haritası

Süre: 15-20 dakika

Malzeme: Bilgisayar ya da akıllı telefon, internet bağlantısı

Yönerge:

Kolaylaştırıcı eğitim öncesinde Miro’da etkinlik için bir yansma haritası oluşturur. Harita üzerinde çeşitli kutucuklar (bölümler) oluşturun:

- o “En önemli çıkarımım”
- o “Daha iyi olabilir”
- o “Gelecekte bu konuda ne yapacağım?”
- Katılımcılardan bu kutucuklara post-it benzeri yapışkanlar eklemelerini isteyin.
- Yansma haritası, herkesin katkılarını görsel olarak paylaşabileceği interaktif bir alan sunar.

Bu dijital değerlendirme teknikleri, online veya hibrit eğitimlerde katılımcıların geri bildirimlerini etkili ve etkileşimli bir şekilde toplamanıza olanak tanır.