

Z E Y T İ N B U R N U
R E H B E R L İ K V E A R A Ő T I R M A
M E R K E Z İ



Ç O C U K L A R L A
O Y N A Y A B İ L E C E Ğ İ N İ Z
O Y U N L A R

1. Başka Bir Yer

Yaş: 6 yaş ve üzeri

Oyuncuları iki gruba ayırın. Bir gruptaki oyuncuların gözlerini bağlayıp odadan dışarı çıkın. Bu arada, odada kalan gruptaki oyuncular, eşya ve mobilyaların yerlerini, istedikleri gibi değiştirsinler. Hazır olduklarında, gözleri kapalı oyuncular içeri girsin ve diğer gruptakiler onları yeniden dekore ettikleri odada dolaştırsınlar. Sonra da grupların rolleri değişsin; önceden gözleri kapalı olan oyuncular, odayı yeniden istedikleri gibi dekore etsinler ve diğer grubu, yeniden düzenlenmiş odada gezdirenler.

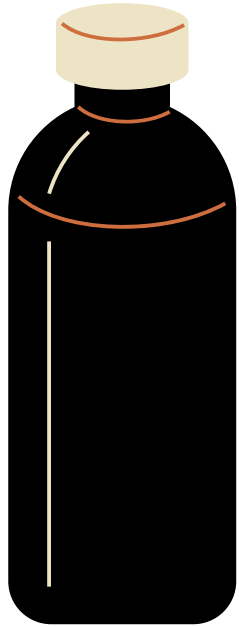


2.Ne Şişesi?

Yaş: 9 yaş ve üzeri

Kapaklarıyla birlikte birkaç tane boş plastik şişe temin edin. Her şişeyi farklı bir materyal ile doldurun (Kuru fasulye, çakıl taşı, bilye, kum, kuş yemi, vb.) Şişelerin kapaklarını kapatın. Şişelerin dışını, içlerinde ne olduğunu görülmeyecek şekilde koyu renk bir kağıtla kaplayın.

Grubunuzdakilerden, her şişenin çıkardığı sese göre, içlerinde ne olduğunu tahmin etmelerini isteyin.



3.Elden Ele Ne Veriyorsun?

Yaş: 6 yaş ve üzeri



Önceden değişik şekillerde ve değişik malzemelerden yapılmış ufak nesnelere (silgi, şeffaf bant, makas, eldiven vb.) toplayın ve bunları bir torbaya yerleştirin.

Çocukları bir çember oluşturacak şekilde oturtun ve hepsimin gözlerini bağlayın. Torbadan rastgele bir nesne seçin ve bunu bir oyuncuya verin. Oyuncudan ne olduğunu söylemeden nesneyi tarif etmesini ve sonra da nesneyi yanındaki oyuncuya vermesini isteyin. Her oyuncunun, nesnenin özellikleri ile ilgili bir şeyler söylemesini sağlayın (örnek olarak, sert mi yumuşak mı, soğuk mu sıcak mı, yüzeyi kaygan mı pürüzlü mü vb.) Gruptaki herkes, nesne hakkında konuşabildikleri kadar konuşsunlar. Gerek görürseniz, kendi gözlerinizi de bağlayın ve oyunculara örnek olması açısından, seçtiğiniz bir nesnenin özelliklerini ayrıntılı olarak anlatın. Gruptaki son oyuncudan da, anlatılanlara dayanarak, nesneye dokunmadan nesnenin ne olduğunu tahmin etmesini isteyin.

4.Sesli Sözcükler

Yaş: 9 yaş ve üzeri

Materyal: Her oyuncu için bir kalem ve kağıt



Oyuncuları küçük gruplara ayırın ama gruplara ayırmadan her oyuncuya bir kalem ve kağıt dağıtın. Sonra bir kelime söyleyip bu kelimenin sesini taklit edin ve oyunculardan bu ses ile ilgili veya bu sesin çağrıştırdığı on kelime yazmalarını isteyin. Örnek olarak, "deniz" kelimesini söyleyip kıyıya vuran dalgaların sesini taklit ettiniz diyelim. Oyuncular, şu sözcükleri yazabilirler: Gürültülü, soğuk,köpüklü,korkutucu,sulu,kabarcıklı,nemli,serin vb. Önceden, her grubun üzerinde düşünüp çalışabileceği bir sözcük ve ses hazırlamış olun.

Her grup, sözcük ve sesi öğrendikten sonra, kendi içinde de gruplara ayrılınsın ve içinde kendi buldukları kelimelerin geçtiği kısa bir oyun hazırlasın. Grupta, hemen her oyuncunun sözcüklere katkıda bulunmasını sağlayın. Gruplar, hemen her oyuncunun sözcüklere katkıda bulunmasını sağlayın. Gruplar kendi içlerinde örneğin, oyunu canlandıranlar ve ses efektlerini çıkaranlar olarak ikiye ayrılabilirler. Yaklaşık on dakikalık prova süresinden sonra, sırasıyla her grup sınıfın geri kalanı önünde, hazırladıkları oyunu canlandırısın.

5. İkizler

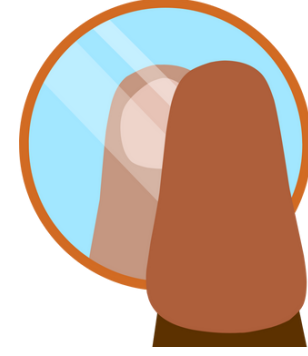
Yaş: 9 yaş ve üzeri

Oyuncuları iki kişilik gruplara ayırın ve her çifte, bir iple birbirlerine bağlı olduklarını hayal etmelerini söyleyin. Her gruptan 10 ila 15 cümleden oluşan bir öykü anlatmalarını isteyin. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, birinci oyuncu bir cümleye başlayacak, ikinci oyuncu ise bu cümleyi tamamlayacaktır. Her çifte bir öykü konusu verip, sınıfın geri kalanı önünde doğaçlama yapmalarını isteyin.

Önceden birkaç sözcük hazırlayıp, tüm çiftlerden, öykülerinde bu sözcükleri kullanmalarını isteyin. Her gruba, prova süresi tanıyın.



6.Ayna Oyunu



Öğrenciler ikili gruplara ayrılır. İkili olan öğrencilerden biri ayna olur, diğeri ise onun karşısına geçer. Ayna olan çocuk arkadaşının yaptıklarını taklit etmek zorundadır.

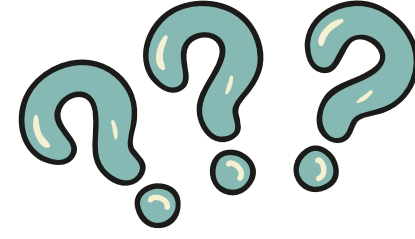
7.Heykel Oyunu

Çocuklarla birlikte çember olunur. Önce müzik eşliğinde dans edeceğiz. Müzik durduğunda ise herkes heykel olacak. Müzik başlatılır. Çocuklardan serbestçe dans etmeleri istenir. Bir süre sonra müzik durdurulur. Çocuklara heykel gibi donup kalmaları hatırlatılır.



8. Ben Kimim?

Materyal: Kağıt



Her öğrenciye herhangi bir popüler kişinin adını yazmasına izin verin. Daha sonra kağıtları toplayın. Her öğrencinin arkasına bir popüler ismi yapıştırın. Her kişiye sadece bir soru sorulabilir. Ünlü kişiyi tahmin eden öğrenci oyunu kazanır.



9. Lider Kim?

Bir ebe seçilir ve ebenin sınıftan dışarı çıkması istenir. Gizli bir lider seçilir. Ebe tekrar sınıfa davt edilir. Liderin yaptığı hareketlerin tamamını tüm grup üyeleri yapar. Ebe liderin kim olduğunu bulmaya çalışır. Lider hareketi değiştirdiğinde tüm gruptakiler hareketi değiştirir. Oyun lideri bulana kadar devam eder.

10. Donup Kalan Pozlar

Yaş: 9 yaş ve üzeri

Materyal: Çeşitli dergilerden, çizgi romanlardan ve gazetelerden alınmış resimler veya fotoğraflar

Oyuncuları küçük gruplara ayırın ve her grubun, ondan esinlenerek bir oyun hazırlayacağı bir fotoğraf ya da resim seçmelerini isteyin. Her grup, resim ya da fotoğrafta görünen o anı, oyunlarının bir yerinde kullanmak zorundadır; oyuncular, bu anın oyunun neresinde kullanılacağına karar verirler. Onların, seçtikleri bu pozu, doğru ve tam olarak canlandırabilmeleri için alıştırmaları sağlayın. Acaba seçilen poz, bir olayın başlangıcı mı, sonu mu, yoksa ortalarda bir yerde mi yer alıyor?

Gruplara, oyunu hazırlayıp prova etmeleri için on dakika süre tanıyın. Sonra sırasıyla her grup, hazırladıkları oyunu canlandırın.



11.Zaman Doldu



Yaş: 9 yaş ve üzeri

Materyal: Bir saat ya da kronometre

Oyuncuları küçük gruplara ayırdıktan sonra, her gruptan, mutfak saati ya da kronometre ile üç dakikalık süre tutulacak kısa bir oyun hazırlamalarını isteyin; oyun böylelikle zamana karşı bir yarış halini alacaktır. Grup üyeleri, oyunu birkaç dakika içinde nasıl geliştirip nasıl sonlandırabileceklerini tartışınlar. Gerektiği takdirde, oyuncular diyaloglarını kağıtlara da yazabilirler.

Gruplar hazır olduktan sonra, onlar canlandırmalarını sergilerken siz de saat tutun. Üç dakika dolar dolmaz, her oyun, eğer henüz bitmemişse, sonlandırılmalıdır. Saati sürekli kontrol edin ve oyuncuları oyunu bir an önce bitirmeleri konusunda teşvik edin.