

Oyun oynamak
Ciddi Bir iştir!



Oyunlarla Öğrenim

Oyunlar vasıtasıyla büyür, gelişir ve var olan şeyler arasındaki ilişkiyi öğreniriz. Oyunlar dünyayı tanımamıza yardımcı olur. Tecrübelerimizden öğreniriz, bu sebeple çocuklarla çalışmada en temel metot oyundur. Oyunlar, insanın bireysel başarısının başkalarına bağlı olduğunu öğreneceği şekilde düzenlenmelidir, dolayısıyla başarı elde etmek için kişi önce başkalarına yardım etmelidir. Sonuç olarak, insanlar başkaları üzerinden bireysel başarı elde etmek yerine nasıl hep beraber kazanacaklarını ve başaracaklarını öğrenir.

Oyun Nedir?

Oyun, içinde olmak istediğimiz gelecek aşamanın bir simülasyonudur. Elkonin'e göre (1978) "Oyun sadece bireysel aklın gelişimini ve iyileştirilmesini sağlamaz aynı zamanda radikal olarak insanın dünyayla olan ilişkisinin düzeyini de değiştirir ve gerçekleştirecek

muhtemel deęiřimi řekillendirir, oluřturulan bu yeni grřn dięer grřlerle koordinasyonunu saęlar.”

Bařlangı derslerinin tamamen oyunlardan oluřturulması tavsiye edilir ve bu birkaç hafta devam edebilir. Tm bu oyunlar sonucunda; Yapılan iřin etkili olmasının takımın birlięine dayandıęını, Grubun tm yelerinin birbirine baęlı olduęunu, Grubun dięer gruplarla baęlantısını, Dnyanın birbirine baęlı olma durumunu ve insanın bireysel doęasının ahenkli bir kresel-sosyal ereve iinde yařamamızı nasıl zorlařtırdıęını,

Herkesin bireysel niteliklerinin ve karakterinin nemli olduęunu ve takım alıřmasıyla bunun efektif bir řekilde nasıl kullanılacaęını, ęreniriz.

Oyunları sıklıkla karřılıklı konuřmalar izler. Bu iki integral ara (oyunlar ve mzakere), katılımcılara bilgi saęlamakla beraber aralarındaki baęı hissetmelerine de yardım eder. Bu eřsiz bir sretir nk ęrencinin kendisi bilgiyi yaratır: Oyun iinde geliřen iletiřim sreleri sonucunda bilgiyi keřfeder ve bu řekilde yeni bilgiyi, kavramları, becerileri abucak zmser ve cořkuyla ęrenirler. Bu metot kiřinin doęal ęrenme ve keřfetme arzusunu destekler.

OYUNLARIN TARZI

Oyunlar řu řekilde olmalıdır?

- 1.Asıl itibariyle kiřinin nasıl “ben” kimlięinden çıkıp, “biz” olacaęını gösterecek, birlik ve baę kurma oyunları.
- 2.Karřılıklı müzakerelerin temelini oluřturacak ve her bireyin ve ayrıca tüm grubun sosyal gelişimine yardım edecek oyunlar.
- 3.iřlevsel oyunlar - katılımcıların bütün oyunları oynamasına ve bir hedefe ulaşmasına izin veren oyunlar. Bu, oyuncuların aralarında güçlü baę kurarak yeni beceriler kazanmasını ve farklı fikirlerin ortaya çıkmasını saęlayacaktır.

Bir oyunun “integral” olması için řu unsurlar gereklidir

- 1.Kiřiyi kendinin ve kiřisel korkularının üzerine çıkarması
- 2.Gruba güvenmesini saęlaması
- 3.Herkesin birbirini anlamasına yardım etmesi
- 4.Sıcak bir atmosfer oluřturması
- 5.Beraberce karar vermeyi öğretilmesi
- 6.Takımda birlik ve beraberlik oluřturması ve bireysel rekabetin desteklenmemesi

BAZI OYUN PRENSİPLERİ

- 1.Öğrenciler oyundan kendi sonuçlarını çıkarmalıdır.
- 2.Oyunun başarısı katılımcıların mutabakata varma, diğer grup üyelerini dikkate alma becerisiyle ölçülür.
- 3.Önce izlenimler, sonra oyunlar. Oyun başlamadan önce öğrencilerden şu sorulara cevap yazmaları istenir:
“Bu oyunda nasıl oynayacağım? Başkalarıyla nasıl iletişim kuracağım? Grubu nasıl hissedeceğim? Onlara nasıl yardım edeceğim?”
- 4.Oyun eğitim ve yetiştirme aracı olarak her yerde uygulanabilir.
- 5.Oyuncular tek bir ailenin fertleri gibi hareket ederler.
- 6.Oyunun kuralları rekabeti değil, bağ kurmayı destekler.

Oyunlar Keşfetmenin en yüksek FORMUDUR.
ALBERT EINSTEIN

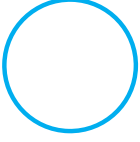
Şimdiye kadar savaş, yıkım ve rekabet oyunları oynadık, öyle ki en tatlı zaferler bile aslında “kazananların” bir şekilde kaybettiklerini anladıkları, büyük kayıplara neden olan zaferler oldu.

Sürekli olarak “Ben, Ben, Ben” mesajları gönderen bir dünyada her yanımızı kaplayan sert dış kabuklar yarattık. Toplumsal duyarlılığımızı, sabrımızı, karşımızdaki kişiyi dinleme becerimizi ve en kötüsü de hepimizin birbirimize bağlı olduğu anlayışını kaybettik.

Yüz yüze kaldığımız zorluklar ve mutluluğun tarifi, bize sadece aramızda doğru iletişim ve doğru ilişkiler kurarak tüm zorlukların üstesinden geleceğimizin ve barış içinde huzurlu bir hayat yaşayacağımızın anlayışını sağlıyor.

Zaman, bu oyun alanını mutlu ve sağlıklı tek bir küresel toplum oluşturacak şekilde karşılıklı iş birliğinin ve bağın oyun alanı haline getirme zamanı. Bu sebeple toplumumuzu bu yöntemle geliştirebilmek için eğitim, psikoloji, yönetim ve idare alanlarında sayısız profesyoneli bir araya getirdik.

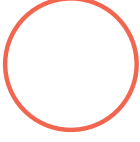
ÜÇ TARZ OYUN VAR



1. **Takım Oyunları** - Hepimiz “ben” kabuğunu kırıp, “biz” hissini duymaya başlamak zorundayız.



2. **Düşünme ve Tartışma Oyunları** - Grup içindeki karşılıklı görüş alış verişini her bireyin ve tüm grubun sosyal gelişimini sağlar.



3. **Tartışma Platformu Oyunları** - Karşılıklı iş birliği ve katılımcılar arasındaki bağ aracılığı ile amaca ulaşmaya, beceri edinmeye, mesajları ve konuları kolaylıkla anlamaya hizmet eden oyunlar.

Oyunlar arasında bazı alıntılar okuyacaksınız, bunları bizim yazdığımız aklınıza gelmesin; bizler bu güzel sözlerin sahipleri gibi yazamıyoruz, lütfen bunları oyunlara ek “Düşünürü tahmin edin” oyunu olarak görün.

Eğer bir eğitimci, öğretmen, eğitim koordinatörü, ilgili bir ebeveyn ya da sosyal bir aktivist iseniz, dileriz bu kitap insanları bağ kurmaya getirmenize ve toplumu bir üst seviyeye çıkarmanıza yardım edecek tüm aktiviteleri size sunuyordur.

TIKIM OYUNLARININ
SEMBOLE



1. Bölüm – Takım Oyunları

Günümüzde hepimiz kendini beğenme, rekabet ve başkaları pahasına başarı elde etme kavramlarına dalmış durumdayız. Zamanımızın çoğunu “enayi” damgası yememek, şiddet kurbanı ya da başkaları tarafından alay konusu olmamak için, savunma halinde geçiriyoruz. Her birimizin çok kalın dış kabuklar yarattığına hiç şüphe yok. Alaycı olmamak, başkalarını eleştirmemek ve karşımızdaki kişinin bizden bir şey elde etmek istediğini hissetmemek çok zor.

Her grup toplantısında ya da sosyal ilişkilerde şu zorlukla karşılaşırız: Aramızda yakınlık, iş birliği ve ortak bir anlayışa gelme hissiyatını nasıl oluşturacağız? Seçtiğimiz oyunların ilk kısmı özellikle tanışma zorluğu yaşayanlar için çok uygun ama siz bunu istediğiniz zaman uygulayabilirsiniz. Bu oyunlar, bir açıklama yapmayı gerektirmeyen, asıl amacı hoş bir atmosfer ve ahenk yaratmak olan “buzları kırmaya” yönelik, coşkuyu ve neşeyi temel alan oyunlar.

Kitaptaki tüm oyunlar hem oldukça kuşkucu, kabuğunun kırılması zor, hem de katılımda bulunmaya gönüllü kişiler üzerinde test edilmiş ve çok farklı sonuçlar elde edilmiştir.

Oyunlardan haz alın, tüm geri bildirimler değerlidir. Önemli not: Tüm oyunlar aksi tanımlanmamışsa 5 yaş ve üzeri için düzenlenmiştir. Daha küçükler için aile oyunları yapabilirsiniz.



OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK

TAKIM OYUNLARI

1. “TÜNELİN SONUNDAKİ IŞIK”

Hedef kitle: Bir Grup

Amaç: Katılımcılar arasında yakınlık kurmak.

Oyunun kuralları: Katılımcılar çiftlere ayrılır.

Partnerlerden biri odanın içinde bir hedef belirler (Örneğin, odanın karşı köşesi, kapının yanı ya da bir sandalyenin önü) ve eşine buranın yerini söylemez. Seçilen yeri bilmeyen eş, partnerinin omuzuna elini koyar ve onu takip eder.

Yeri belirleyen eş, hiç konuşmadan partnerini oraya doğru yönlendirir, beraberce belirlenen hedefe ilerlerler. Hedefe giden en uzun, en kısa yol seçilebilir ya da odanın içinde birkaç tur atılabilir. Burada amaç oyuncuların birbirlerine güvenmesidir.

Çiftlerin dönüşümlü olması ve oyunun dört defa oynanması tavsiye edilir, böylece her katılımcı lider olma ve eşlik etme deneyimini iki defa tecrübe etmiş olur.

İkinci tur el omuza konmadan sadece takip ederek de yapılabilir.

Oyundan sonra katılımcıların deneyimledikleri hislerle ilgili konuşulur.



“Oyun günlük hayatın rutininden ve monotonluğundan çıkmanın en iyi yoludur.”

OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK

2. DAİRE İÇİNDEKİ UYUM

Hedef kitle: 10 kişiye kadar bir grup

Amaç: Konsantrasyon, iyi bir ortam yaratma ve yakınlık kurma.

Oyunun kuralları: Katılımcılar daire şeklinde oturur. Lider belli bir hareket seçer, örneğin el çırpma ve bunu beş kere tekrar etme.

El çırpmayı bitirdikten sonra liderin yanındaki kişi aynı şeyi yapar, beş kere el çırpar. Bu arada lider başka bir hareket başlatır, örneğin karnıyla davul çalmak ve bunu beş kere yapar. Ve sonra üçüncü bir harekete başlar, örneğin başına vurmak. Bu sırada ikinci sıradaki katılımcı karnına vurmakta ve üçüncü katılımcı ise ellerini çırpılmaktadır. Eğer dairedeki bir kişi yanlış yaparsa - baştan başlanır ve yeni oyun başladığında yanlış yapan “yeni lider” olur.



Oyunun sonunda katılımcıların başarısı, arzusu ve görevi tam bir konsantrasyonla eksiksiz bir şekilde tamamlamasıyla ilgili konuşmalar yapılabilir.

“Oyun günlük hayatın rutininden ve monotonluğundan çıkmanın en iyi yoludur.”

ahenkli bir koro oluřtur!

OYUNUN ADI
"BAĐ"
KURMAK

3. ŞARKI SÖYLEME

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: İyi bir atmosfer yaratma ve katılımcılar arasında yakınlık kurma.

Oyunun kuralları: Herkesin bildiği bir şarkı seçilir ve sözleri bir kâğıda yazılır. Şarkının her bir satırı ayrı bir kâğıtta kalacak şekilde kâğıt kesilir. Eğitimci kâğıtları bir kutuya/şapkaya/çantaya koyup, karıştırır. Katılımcılar kutudan bir kâğıt çeker ve kendilerini yönetecek bir “koro şefi” seçer.

Koro şefi parmağını sopa olarak kullanır. Birini işaret ettiğinde, o kişi kendi satırını söylemeye başlar, ikinci defa işaret ettiğinde ise söylemeyi bırakır. Bu şekilde şarkının tamamı “koro şefinin” yönetiminde söylenmiş olur. Yanlış yapıldığında oyuna baştan başlanır. Amaç farklı seslerden oluşan ahenkli bir koro oluşturmaktır.





4. AİLE OYUN HAMURU

Hedef kitle: Aile

Amaç: Oyun ve konuşma yoluyla aile sorunlarını çözmek ve birbirine saygı duymak.

Oyunun kuralları: Oyuna başlamadan önce yuvarlak bir yazı tahtası, kalem ve oyun hamuru hazırlanır. Aile üyeleri yuvarlak

TAKIM OYUNLARI



bir masa etrafında oturur. Ailenin en önemli sorunlarından biri seçilir, örneğin: kız ve erkek kardeşin bilgisayar kullanma sırası. Oyun hamuru katılımcı sayısına göre bölünür. Aile üyeleri sırayla yazı tahtasının kendisi için ayrılan kısmına bu konuyla ilgili düşüncelerini yansıtan bir şekil çizer (örneğin, öfkeli, gülen ya da ağlayan bir yüz) ve altına adını yazar. Daha sonra tahta döndürülür böylece katılımcıların her birinin önüne yanında oturan aile üyesinin çizimi gelir.

Aile üyeleri önündeki çizimin verdiği hissi diğerlerine anlatmaya çalışır.

Herkes sunumunu bitirdikten sonra hamurunu masanın ortasına koyar. Sonunda masanın ortasında oyun hamurundan parçalar olması gerekir.

Aile bu sorunla ilgili gelecekte ne yapılması gerektiği konusunda ortak bir karara varır.

Anlaşmaya vardıktan sonra, oyun hamuru parçaları bir araya getirilir. Bu tek parça hamurla beraber resimlerini çekip, aile ortak kararının bir göstergesi olarak, fotoğrafı buzdolabının üstüne yapıştırırlar.

Bu oyun aralarında anlaşmazlık olan farklı gruplarda, ortak bir anlayışa gelmek için oynanabilir.



5. SAYILAR

Hedef kitle: Bir grup – Üç yaş ve üzeri

Amaç: Dikkati odaklama ve iyi bir atmosfer oluşturma.

Oyunun kuralları: Katılımcılar bir ellerini arkalarında yumruk yaparak daire şeklinde oturur. Birbirleriyle konuşmazlar.

Lider birden beşe kadar bir sayı seçer ve seçtiği sayıyı diğerlerine söylemez. “Hep beraber” ya da “1-2-3” denildiğinde grup üyeleri lider tarafından seçilen sayıyı mümkün olduğunca çabuk tahmin etmek ve parmaklarıyla göstermek zorundadır. Zorluğu azaltmak için sayılar yerine taş, bilye ya da top gibi nesneler kullanılabilir.

Doğru tahmin sayısına göre lider ellerini çırpar, örneğin; eğer liderin düşündüğü sayı 2 ise ve bunu üç kişi tahmin ettiyse, lider ellerini üç kere çırpar. Bu şekilde gruptakiler liderin seçtiği sayıyı bulmuş olurlar. Dönüşümlü olarak herkes lider olur. “Oyunlar beden ve aklın çarklarını yağlar.”

OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK



6. KISA YOL

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Katılımcılar arasında yakınlık sağlamak.

Oyunun kuralları: Yere büyük bir kare çizilir ve 16 kareye bölünür. 4x4.

Kareler tebeşirle, bantla çizilebilir.

Her kareye bir kelime yazılır, örneğin; bağ kurma, sevgi, beraberlik, paylaşma, anlayış, saygı, bağlanma, birlik, dayanışma, sorumluluk, aile, mutluluk gibi. Sadece eğitmenin elinde oyuncuların izlemesi gereken doğru sıralamanın bir şeması vardır, örneğin: 1-bağ kurma, 2-sevgi, 3-beraberlik, 4-sorumluluk, 5-aile... Herkes bu rotayı sırasıyla tamamlamak zorundadır. Tüm katılımcılar tek sıra halinde durur. Sırası gelen bir adım atar ve karenin üzerinde yazan kelimeyi yüksek sesle okur.

Örneğin, oyuncu karenin üzerinde durur ve “bağ kurma” der, eğer kelime sırası doğruysa lider bir şey söylemez ve oyuncu bir adım daha atar. Eğer adım yanlışsa, örneğin katılımcı üzerinde durduğu kareye “anlayış” derse, eğitmen “bip” sesiyle onu uyarır ve oyuncu sıranın sonuna geri döner. Bir sonraki oyuncu bir önceki oyuncunun doğru adımlarını takip eder ve kelimeleri yüksek sesle söyler. Bir önceki oyuncunun diskalifiye edildiği kareye geldiğinde başka bir yol izlemeye çalışır. Eğer doğru şekilde geçmeyi başarırsa, eğitmen yolu başarıyla tamamladığını ona söyler ve diğer tüm oyuncular aynı rotayı mümkün olduğunca çabuk geçer ve yüksek sesle kelimeleri okurlar.

Değişiklik için: karelere kelimeler yerine harfler ya da sayılar yazılabilir.



OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK





7. SEVGİ AKIŞI

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Katılımcılar arasında yakınlık sağlamak.

Oyunun kuralları: Oyuncular daire şeklinde dizleri üstünde oturur. Ellerini yere koyarlar. İlk oyuncu sağ eliyle yere vurarak oyunu başlatır. Onun sağ yanındaki oyuncu önce sol eliyle sonra sağ eliyle yere vurur. Bu şekilde tüm oyuncular birbiri ardına yere vurmaya devam eder, eğer içlerinden biri el vurma sırasını şaşırsa, zincir zıt yönden tekrar başlatılır. Her turda oyunun hızı artırılabilir.

“Oyun büyümenin tek yoludur, bu sebeple oyunlar eğitimde önemli bir rol oynar. Hem çocuklar hem de yetişkinler, arzulanan gelecek

aşamanın benzerini oynayarak yaratır. Doğa bile (bitkiler ve hayvanlar) bu şekilde gelişir.”



OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK

8. KARŞILIKLI SORUMLULUK

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Katılımcılar arasında yakınlık sağlamak.

Oyunun kuralları: Katılımcılar omuzları birbirine değecek şekilde ayakta durur.

Bir kişi dairenin içine girer, gözlerini kapatır, kollarını kovuşturur. Tüm katılımcılar hazır olduğunda ortadaki oyuncu kendini yere düşecek şekilde serbest bırakır ama ayaklarını oynatmaz. Diğerleri düşmemesi için onu tutar ve merkeze dönmesini sağlar. Herkes sırayla bu deneyimi yaşar.





OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK

9. GÜVEN

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Katılımcılar arasında güven ortamı oluşturmak.

Oyunun kuralları: Bir sandalyenin önüne bir ya da iki minder yerleştirilir.

Katılımcılar çiftlere ayrılır, iki çift (dört kişi) minderlerin her iki yanında yüz yüze durur ve çapraz olarak el ele tutuşur, sol el sağ elle, sağ el sol elle.

Bir kişi sırtı diğerlerine dönük olarak kollarını kavuşturup sandalyenin üzerine çıkar, kendini diğer oyuncuların elleri arasına bırakır. Minderin yanındakiler onu kollarıyla tutarlar.





TAKIM OYUNLARI

10. AMACA DOĞRU BERABERCE

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Katılımcılar arasında iş birliği sağlamak.

Oyunun kuralları: Katılımcılar birbirini ardına durarak sıra oluşturur. Pek uzak olmayacak şekilde yürümeleri gereken bir hedef seçerler.

Sıranın ikincisi sağ elini öndeki arkadaşının sağ omuzuna koyar. Sol eliyle sol ayağını tutar.

Üçüncü kişi sol elini önündeki kişinin sol omuzuna koyar ve sağ eliyle sağ bacağı tutar, sıranın sonuna kadar bu şekilde dururlar. Birbirlerini bırakmadan hedefe zıplayarak ulaşmak için dengelerini korumak zorundalar. İkinci turda ellerin ve bacakların yeri değiştirilebilir ya da hedef daha uzağa konulabilir.





11.YUVARLAK MASA

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Empati kurmak, katılımcılar arasında iş birliği ve yakınlık sağlamak.

Oyunun kuralları: Her katılımcı bir kâğıda oynamaktan hoşlanmadığı bir oyunu ve bunun nedenini yazar (“Çember oyununu sevmiyorum çünkü çemberi hızlı çeviremiyorum” gibi) birkaç tanesi arka arkaya sıralanabilir.

Kâğıtların hepsi toplanıp bir kutuya konur ve karıştırılır.

Sırayla herkes kutudan bir kâğıt seçer, her katılımcı kâğıtta yazılan oyunla ilgili kendi düşüncesini söyler (“Ben şu nedenlerle bu oyunu

TAKIM OYUNLARI



seviyorum” gibi). Herkes bu konudaki düşüncesini söyleyebilir ve başka bir şekilde oynanıp oynanmayacağı hakkında fikirler üretebilir. Ortak bir karara varana kadar konuşabilirler. Oyun kutudaki kâğıtların hepsi okunana kadar devam eder.

“Her bireyin başkaları olmadan başaramayacağını ve hiçbir şey elde edemeyeceğini idrak ettiği oyunlar yaratmanızı tavsiye ediyorum. İster zayıf, ister küçük, ister kendi başına hiçbir şey beceremiyor olsun. Tıpkı büyük bir rekabet içinde oynanan ama yine de herkesin birbirine bağlı olduğu futbol oyunu gibi. Yavaş yavaş insanlar bu örneklerle eğitilir, iyi bir ortama ihtiyacı olduğunu görmeye başlar ve iyi davranışlarda bulunduğu sürece dostlarının da ona yardım ettiğine şahit olur.”



12. DOKUNMA HISSİ

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: İş birliği

Oyunun kuralları: Eğitmen birkaç parça nesne seçer (örneğin bilye, kalem, kitap, tebeşir), bunları üzeri delik bir kutunun içine koyar.

Katılımcılar gözlerini kapatır, sırayla ellerini üzerinde delik olan kutunun içine sokar ve nesneleri hissetmeye çalışırlar. Herkes bitirdikten sonra gözler açılır ve eğitmen nesneleri birer birer gösterir ama bu arada kutuda olmayan başka bir nesneyi de ilave eder. Beraberce hangi nesnenin başlangıçta kutuda olmadığına karar verilir.





13. ŞEKİLLER

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Beraberce bir şeyler oluşturmayı başarmak.

Oyunun kuralları: Katılımcılar tek sıra oluşturur.

Sıranın başındaki kişinin elinde kalem ve kâğıt vardır. Sıranın sonundaki kişi oyunu başlatır ve önündeki kişinin sırtına parmağıyla bir şekil çizer. Sırayla herkes kendi önündeki arkadaşının sırtına aynı çizimi yapar ve en öne gelene kadar bu şekilde devam eder. En öndeki oyuncu çizimi kâğıda yapar. Başlangıçtaki şekille, kâğıda çizilen şekil karşılaştırılır.

Oyun sırasında katılımcılar konuşmaz. Başlangıç için basit şekiller seçilmesi tavsiye edilir, örneğin harfler veya sayılar. Biraz ilerleme kaydettikten sonra daha karmaşık çizimler yapılabilir.





14. AYNA

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Birlik içinde hareket etmek

Oyunun kuralları: Katılımcılar çiftlere ayrılır ve karşılıklı olarak ayakta dururlar. Partnerlerden biri bir hareket yapar (örneğin el çırpma, kolunu yukarıya kaldırmak), diğer oyuncu bu hareketi taklit eder. Birbirlerinin aynası gibi hareket ederler. Hareketler dönüşümlü yapılır ve kesintisiz sürer.

Dörtlü gruplar halinde de oynanabilir. Bir kişi hareketi yapar, diğer üçü onu taklit eder. Başka bir şekilde hareketleri eğitmen yapar, tüm grup onu taklit eder. Daha sonra deneyimlerini paylaşırlar.





OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK





TAKIM OYUNLARI

15. BİRBİRİNE DOLAŞMAK

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Bağ kurmak ve beraberliği hissetmek.

Oyunun kuralları: Katılımcılar dağınık bir şekilde odada dolaşır.

Eğitmen işaret verdiğinde herkes gözlerini kapatır ve el ele tutuşup bir daire oluşturmaya çalışır. Bu vakit kaybetmeden çabucak yapılmalıdır.

Daire oluşturduktan sonra gözlerini açar ve “birlikte” diye bağırırlar.



“Çocuklar için oyunlar, onlara öğretilmeyenleri öğrenme biçimidir.”



16. ÖVGÜ SELİ

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Katılımcılar arasında yakınlık kurmak.

Oyunun kuralları: Katılımcılar yere daire şeklinde oturur. Sırayla herkes grubun içinden seçtiği bir kişiye övgü dolu sözler söyler.

Ortak bir geçmişe sahip gruplarda herkesin ayrı ayrı övgü alması çok hoştur.

Bunu çiftlerle oynamak da mümkündür – çiftler dizleri birbirine değecek şekilde karşılıklı sandalyede oturur. Her katılımcıya karşısında oturan arkadaşına güzel sözler söylemesi için üç dakika verilir.

Övgüyü alan kişi konuşmamalı, cevap vermemeli ve kollarını kavuşturmamalıdır. Söylenen sözler eleştirel olmamalı, sadece övgü niteliği taşımalıdır.

“Çocuklar için oyunlar, onlara öğretilmeyenleri öğrenme biçimidir.”





17. BALON

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Katılımcılar arasında iş birliği sağlamak.

Oyunun kuralları: Tüm grup elle-rine birer balon alıp, tek sıra halinde ayakta durur.

Herkes balonunu karnıyla önündeki kişinin sırtı arasında tutar. Sıranın başındaki kişi balonu elinde tutabilir.

Uzakta bir hedef seçilir ve balonları düşürmeden hep beraber hedefe doğru ilerlemeye çalışırlar, balona dokunmalarına izin verilmez. Balonun düştüğü her seferde oyun tekrar başlar. Hedefe ulaşana kadar sıra bozulmamalı ve tüm katılımcılar daima birbirlerine bağlı kalmalıdır.





TAKIM OYUNLARI

18. HALKIN RADYOSU

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Katılımcılar arasında yakınlık sağlamak.

Oyunun kuralları: Grup beraber söyleyeceği bir şarkı seçer ve bir koro oluştururlar. Eğitimci ya da gruptan seçilen bir oyuncu bu koroyu hayali bir radyo gibi yönetir.

Sağ elini kaldırdığında radyonun (koronun) sesi yükselir, sol kolunu kaldırdığında sesi azalır, ellerini çırptığında da radyo tamamen susar. Koro, eğitmeni dikkatlice izlemelidir. Radyonun sesi bir süre kapatılıp, sonra tekrar açılabilir.



OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK

TAKIM OYUNLARI

19. DENGİYİ SAĞLAMAK

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: İş birliği ve takım çalışması

Oyunun kuralları: Katılımcılar dördlü gruplara ayrılır. Ters konulmuş plastik bir bardak üstüne bilye konulur ve bardak büyükçe bir kartonun üzerine yerleştirilir. İlk dördlü grup kartonun kenarlarından tutar ve bilyeyi düşürmeden kartonu belirlenen hedefe taşır. Bilye düştüğünde başlangıç noktasına geri dönülür. Tüm gruplar hedefe ulaşmayı başarmalıdır. “Oyun sadece bir oyun değil, aynı zamanda bir hayat dersidir.”





20. HERKES ÖZELDİR

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Grup üyelerini birbiriyle tanıştırmak ya da grup bağıni oluşturacak konuları eğlenceli bir şekilde sunmak.

Oyunun kuralları: Bir parça kâğıt üzerine bir yönerge gelecek şekilde, yönergeler listesi hazırlanır. (Yönerge örnekleri: “On iki kelime kullan”, “A harfi ile başla Z harfi ile bitir”, “Kısa bir çocuk masalı anlat”, “Muz, Portakal ve Elma kelimelerini kullan”, “Mümkün olduğunca çabuk konuş”, “Beraber, Hepimiz, İş birliği kelimelerini kullan”, “Gülümse ve bir şaka yap”, “Katılımcılardan birini öv”, “Sevgi sözcüğünü beş kere kullan”, “Tıpkı annenin çocuğuna davrandığı gibi davran”, “Bir şarkının melodisini söyle”, “Sadece soru sor”)

Tüm yönergeler bir şapkanın veya sepetin içine konur ve her katılımcı rastgele bir kâğıt seçer. Tur başlatılır, sırası gelen yönergenin ne olduğunu diğerlerine söylemez ama onu aynen uygulamaya çalışır. Her katılımcı görevini tamamladıktan sonra grup üyeleri yönergenin ne olduğunu tahmin etmeye çalışır.



OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK

21. ONA KADAR SAYMA

Hedef kitle: 7 kişiye kadar bir grup

Amaç: Bağ kurmak

Oyunun kuralları: Katılımcılar ayakta ya da oturarak bir daire oluşturur. Amaç 1’den 10’a kadar sırayla saymaktır. İlk oyuncu “Bir” dedikten sonra içgüdüsel olarak ve sıra takip etmeden diğer oyuncularından biri 1’den sonra gelen sayıyı söyler. Eğer iki kişi aynı anda söylerse, tekrar birden saymaya başlanır.

10’a ulaştıktan sonra yirmi ya da otuza kadar devam edilir. Buradaki ana fikir, daha önce organize etmeden ya da planlama yapmadan sadece hislerle hareket etmektir. Katılımcılar işaretleşmez, hileye izin verilmez, eğer iki kişi aynı anda konuşursa tekrar başlanır.

“Doğadaki her gelişme oyun vasıtasıyla gerçekleşir. Hatta hücrelerin gelişimi bile oyundur, çünkü henüz gerçekleşmemiş olan gelecek aşamalarını bu şekilde arzularlar.”



22. EN UZUN “AAAAA”

Hedef kitle: 7 kişiye kadar bir grup

Amaç: Bağ kurmak, koordinasyon

Oyunun kuralları: Katılımcılar daire şeklinde durur ve el ele tutuşurlar. Önce hep beraber hiç durmadan mümkün olduğunca uzun süre “aaaaa” diye bağırırlar. Oyun başlar, ilk kişi nefessiz kalana kadar “aaaaa” diye bağırmaya başlar, o bitirdikten sonra yanındaki kişi aynı şekilde devam eder. Duruş sırasına göre devam edilir.

Bu arada zaman ölçülür ve gelecek defa performans daha geliştirilmeye çalışılır. Eğer oyuncunun “aaaaa” sesi bitmeden bir başkası başlarsa, oyun bozulur ve tekrar edilir. Oyunda farklı sesler hatta kelimeler kullanılabilir.



TAKIM OYUNLARI

23. DAİRE İÇİNDE ÇEMBER

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Bağ kurma

Oyunun kuralları: Katılımcılar yan yana durarak bir daire oluşturur.

Bir çember alınır. Oyunu başlatan kişi çemberi sağ yanındaki kişiye geçirir, ikinci oyuncu çemberi önce sol eline sonra sağ eline alır ve yanındaki oyuncuya geçirir. Çember elden ele, ellerin sırası hiç şaşırılmadan geçirilir. Amaç çemberi düşürmemektir. Daire tamamlandığında ikinci tur tersten başlar. Oyuncular mümkün olduğunca hızlı hareket etmek zorundadır. Her turda hız artırılır.





24. BİRBİRİNE BAĞLI

Hedef kitle: 5 ya da daha fazla kişilik bir grup.

Amaç: Tanışma, iş birliği ve neşeli bir ortam yaratma.

Oyunun kuralları: Grup bir daire oluşturur. İlk oyuncu bir iplik topunun ucunu bileğine bağlar. Adını söyler ve topu bir başkasına atar, topu tutan oyuncu ipi bileğine bir kez doladıktan sonra adını söyleyip, topu bir başkasına atar.

Herkes bir ağ gibi birbirine bağlandıktan sonra, topu ters sırada birbirlerine atarlar. Bu sefer topu atan kişi atacağı kişiyle ilgili güzel şeyler söyler. Son kişi tüm grup için iyi şeyler söyler.

“Özellikle egoyu ve ‘kendini’ taçlandıran bugünün Batı dünyası izole bir kültür yarattı, insanlar gittikçe birbirine yabancılaşıyor, oysa oyunlar birlik olma hissini geri getirme ve her birimizin bireysel olarak çözemediği zorlukların üstesinden beraberce gelebilme anlayışının gücüne sahip.”



OYUNUN ADI
"BAG"
KURMAK

TAKIM OYUNLARI

25. NÜFUS YOĞUNLUĞU

Hedef kitle: 6 ya da fazla kişilik bir grup.

Amaç: Hoş bir ortam yaratmak ve iş birliğini sağlamak.

Oyunun kuralları: Katılımcı sayısına eşit sandalye dışa dönük olarak daire şeklinde yerleştirilir. Eğitmen komut verdiğinde herkes sandalyenin üzerine çıkar ve yürümeye başlar. Her turda bir sandalye çıkartılır, grup eksik sandalye ile turu tamamlamak zorundadır. Amaç mümkün olan en az sandalye üzerinde durmayı başarmaktır. Yürüme sırasında bir kişi düşerse oyun tekrar başlar.





26. TERS DAİRE

Hedef kitle: 6 ya da daha fazla kişilik bir grup.

Amaç: İş birliğini aşılacak ve mutlu bir ortam yaratmak.

Oyunun kuralları: Grup üyeleri el ele tutuşarak bir daire oluşturur. Eğitimci komut verdiğinde çabucak arkalarını dönüp tekrar el ele tutuşmak zorundadırlar. Grup birliğini bozmadan bunu pek çok kez tekrarlarlar. Her turda daha da hızlanabilirler.

“Mutlu bir yaşam sürmenin iki önemli anahtarı iş birliği ve ortak paylaşımdır... Çoğu zaman başkalarıyla iletişim içindeyiz. Hayatınızı düşünün... Diğer insanlarla... Evde, okulda, işte, oyun oynarken, bireysel ilişkilerde... Başkalarıyla hayat mutsuz ve başarısız olduğunda, bunun sebebi muhtemelen dinlememe, ilgilenmeme, iş birliği yapmama ve saygı duymama nedeniyledir.”



27. ASANSÖR

Hedef kitle. Bir grup

Amaç: Dayanışma içinde olmak.

Oyunun kuralları: Tüm katılımcılar yüzleri dışarıya dönük olarak daire şeklinde yere oturur. Kollarını kavuştururlar. Komut verildiğinde sadece birbirlerinin omuzlarından destek alarak hep beraber ayağa kalkarlar. Önce çift olarak başlamak sonra üçlü, dörtlü denemek faydalıdır.



Oynadığımız oyunlar kişiliğimizi
şekillendirir.”



28. BERABERCE ŞEKİLLER OLUŞTURMAK

Hedef kitle: 6 ya da daha fazla kişilik bir grup.

Amaç: Birlikte plan yapmayı deneyimlemek.

Oyunun kuralları: Uzun bir parça ip alınır ve masanın üzerine konur. Herkes ipin etrafında toplanır ve ipin bir yerinden tutar. Gözler kapatılır. Çok kalabalık gruplarda üçerli ya da dörderli gruplar oluşturulabilir. Grup bu iple bir şekil oluşturmak zorundadır. Örneğin, bir daire, üçgen ya da kare. Bunu başardıklarını hissettiklerinde gözlerini açarlar. Oyun sırasında konuşmaya izin verilir ve sonraki turlarda performans daha da geliştirilmeye çalışılır. İpi daha çabuk şekillendirmeleri istenir ya da karmaşık bir şekil seçilir. “Oyun ciddi bir iştir, çünkü çocuklar bu şekilde büyür. Oynadığımız oyunlar kişiliğimizi şekillendirir.”







TAKIM OYUNLARI

29. ŞİFRE

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Koordinasyon sağlamak

Oyunun kuralları: 15'e 15 cm büyüklüğünde 30 kart hazırlanır ve üzerlerine 1'den 30'a kadar sayılar yazılır. Sayıların uzaktan okunabilmesi için büyük ve kalın yazılması tavsiye edilir.

Kartlar yere belli bir düzen olmadan yerleştirilir.

Grup kartların etrafında toplanır. Oyunun amacı 30'dan başlayarak geriye doğru 1 sayısına kadar mümkün olduğunca çabuk kartların üzerine basıp, turu tamamlamaktır. Sıraya girilir, ilk oyuncu ilk karta basıp ikinci karta geçtiğinde, ikinci oyuncu ilk karta basar. Aynı anda iki kişi aynı kartın üzerinde olamaz. Oyun bütün üyeler turu tamamlayana kadar devam eder.





TAKIM OYUNLARI

30. TAVUK KÜMESİ

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Katılımcılar arasında yakınlık kurmak ve grupta dayanışmayı sağlamak

Oyunun kuralları: Katılımcılar üçerli veya dörderli gruplar oluşturur. Gruplar tek bir vücut gibi birbirine yakın olacak şekilde tek ayak üzerinde durur. Oda içinde belli bir hedef seçilir. Bir ayakları üzerinde sıçrayarak, beraberce hedefe ilerlerler. Düşen olursa grup tekrar başlangıç noktasına geri döner.

OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK

2

Bölüm – Düşünme ve Tartışma Oyunları

İçinde yaşadığımız dünyada birbirimizi dinlemek, anlamak istemiyoruz, insanları hem duygusal hem de entelektüel konulara değinen gerçek tartışmalara çekmek gittikçe zorlaşıyor. Bazen bizi birbirimizden ayıran bariyerlere ve perdelere ihtiyaç duymadan, karşımızdakini dikkatlice dinlemek, diğer kişinin ne söylediğini anlamaya çalışmak ve aramızda ortak bir anlaşılmaya varmak gibi basit şeylere dikkat etmeyi unutuyormuşuz gibi görünüyor.

Bu oyunların amacı, belli davranış kalıplarını şekillendirecek pozitif tecrübeler edinmek, entelektüel ve duygusal birikimleri paylaşmak, kişide iletişim kurma arzusu oluşturmak ve olumlu bir tartışmanın gerçekleşmesi için başkalarının fikirlerine yer açılmasını sağlamaktır.

Oyunun sonunda bir tartışma ortamı oluşturulur. Bunun amacı tüm katılımcıları bir bağ ve paylaşma noktasına getirmektir. Bu şekilde daha yüksek bir duygusal ve entelektüel anlayış seviyesine kendi çabalarıyla ulaşabilirler. Fayda sağlayacak bir tartışma için şu prensiplere dikkat etmeliyiz.

1) Müzakereler daire şeklinde oturarak gerçekleşir. Bir dairenin içinde hepimiz eşit oluruz. Herkes herkese dikkat eder ve her bir düşünce ve fikrin eşitliği söz konusudur.

2) Müzakereler kendimizi yansıtmamıza olanak verir.

3) Müzakereler aramızdaki farklılıkları anlamamıza olanak verir.

4) Bu konuşmalar birbirimizi anlama ve empati kurma becerimizi geliştirir. Anlaşmazlıkları kabul etme, hatta bundan haz alma ve bağımızı güçlendirme şansını bize verir ve bu bağ tartıştığımız sorunun çözümüne ulaşmamıza izin verir.

Eğitimci:

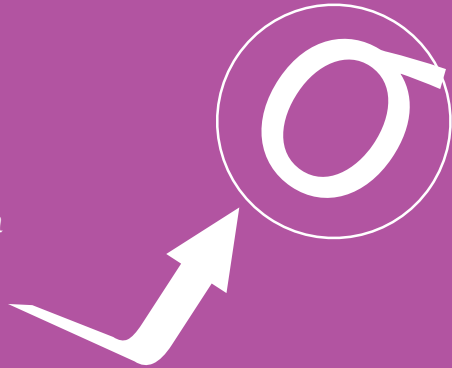
1) Katılımcılara kontrol ederek değil, sevgiyle yaklaşmalıdır.

2) Yönetmeyi planladığı tüm aktiviteleri önceden hazırlamalıdır.

3) Oyunun kurallarını bilmeli, grup üyelerine karşı sabırlı olmalı ve içinden geçtikleri sürecin zorluklarını anlamalıdır.

4) Bağ hissinin oluşması için, ortak anlaşma zemini oluşturmalıdır.

DÜŞÜNME VE TARTIŞMA
OYUNLARININ SEMBOLÜ





OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK



1. KİTAPLAR

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: İş birliği yaparak ortak kararlara varabilmek

Oyunun kuralları: Grup üyelerinin okuduğu kitaplardan oluşan bir liste hazırlanır. Kitap adları ayrı ayrı kâğıtlara yazılır ve bir kutuya konur. Katılımcılar kutudan rasgele bir kâğıt seçer ve bunun ne olduğunu arkadaşlarına söylemez. Hiç konuşmadan kitabı sadece ellerini kullanarak anlatmaya çalışır. Sunum beş dakikayı geçmez. Diğer grup üyeleri kitabın adını bulduktan sonra, kitap hakkındaki düşünceler söylenir ve kitabın okuyucuya verdiği mesajla ilgili olarak konuşulur. Tüm grup üyeleri sırasıyla sunumlarını yapar.

“Oyunlar birçok hayvan için de söz konusudur. Bazı kuşlar ve hemen hemen tüm memeliler oyun oynar. Hayvan ne kadar gelişmişse, o kadar çok oynar. İnsanın çocukluk dönemi çoğu hayvanınkinden daha uzun olduğu için diğer memelilerden daha gelişmiş bir oyun anlayışına sahiptir.”



2. ALİ'NİN HİKÂYESİ

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Rekabetçi bir ortamın nasıl olduğunu ve hedefe odaklanmamızın etrafımızdaki şeyleri fark etmemize nasıl engel olduğunu göstermek.

Oyunun kuralları: Katılımcı sayısından bir eksik sandalye daire şeklinde dışa dönük olarak yerleştirilir.

Eğitmen bir hikâye anlatmaya başlar, oyuncular bir taraftan hikâyeyi dinlerken, diğer taraftan sandalyelerin etrafında dolaşır. Eğitmen hikâyeyi okurken “Ali” ismi geçtiği anda herkes bir sandalyeye oturur. Oturamayan kenara çekilir ve oyunu izlemeye devam eder. Bir sandalye daha kaldırılır. Oyun, iki oyuncu ve bir sandalye kalana kadar bu şekilde devam eder. Eğitmen onlara dinledikleri hikâyeyle ilgili olarak sorular sorar. Doğru cevabı veren sandalyeye oturur.

Kenarda bekleyenlere de bu sorular sorulabilir, bu yüzden onların da oyunun atmosferinden kopmamaları gerekir. Oyunun sonunda ‘hedefe odaklanmanın’ yaşamdaki pozitif veya negatif etkileri tartışılır.



Ali'nin Hikâyesi

Ali yeni integral eğitim sisteminin hayata geçirildiği bir okulda, yaşamları bu sayede değişmiş pek çok öğretmen, ebeveyn ve öğrenciden biriydi. Bu metot herkesin kalbine yeni bir değer aşılmişti bağ kurma ve paylaşma.

Ali sınıf arkadaşlarına kıyasla daha düşük notlar almasının üzüntüsü ve utancı içindeyken birden hayatı öğretmenlerinin öğretme metodunu değiştirmesiyle mutluluğa dönüştü. Şimdi öğretmenleri Ali ve arkadaşlarına iş birliğinin, grup başarısının ve bu sürecin kendisinden mutlu olmanın önemini öğretiyor.

Arkadaşlarıyla paylaşımında bulunma deneyimi şimdi Ali için bir başarı ölçüsü haline geldi.

Öğretmenler için ders notları sınıf başarısının bir ölçüsü olmasına rağmen, Ali için ders notları kendine güvenin ve iyi ruh halinin ölçüsü olmaktan çıktı, artık notlar onunla sınıfın diğer “başarılı” öğrencileri arasında ayrılığa sebep olmuyor. Ali, bu eğitim sürecinden çok memnun. O ve arkadaşları yaptıkları yanlışlardan ve ortak çalışmalarından pek çok şey öğrendiler ve bunu uygulamaktan zevk aldılar.

Ali'nin ailesi, onun notlarındaki bu gelişim ve pozitif değişimi daha iyi anlamak için okulun müdürü ve öğretmenleriyle görüşmek için randevu aldı. Görüşme sırasında Ali'nin anne ve babası her sabah onun büyük bir coşkuyla uyanıp okula gittiğini, daha çok öğrenmek, yeni şeyler keşfetmek için can attığını, her gün arkadaşlarını ve öğretmenlerini görmekten çok mutlu olduğunu, öğretmenlerini arkadaş gibi gördüğünü ve okulda kendini güvende hissettiğini büyük bir mutlulukla anlattılar.

Öğretmenleri ise, Ali'nin çekingen bir çocukken şimdi büyük bir ilerleme kaydederek, sorumluluk alan, kendini çok iyi ifade edebilen bir çocuğa dönüştüğünü ve sınıfta aktif rol alarak arkadaşlarıyla arasında muazzam bir bağ kurduğunu söylediler.

Ali'nin anne ve babası çok mutlu oldu ama biraz da üzülerek şunları söylediler; eğer biz böyle yetişseydik, sevgili oğlumuz Ali için kurduğumuz bu dünya kim bilir nasıl güzel olurdu?



3. ÜÇGENLER

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Aramızdaki güçlü ilişkiyi göstermek

Oyunun kuralları: Katılımcılar üçerli gruplara ayrılır.

Eğitmen işaret verdiğinde üçerli gruplar aralarındaki mesafe eşit olacak şekilde eşkenar bir üçgen oluşturmaya çalışır. Üçgenler oluşturulduktan sonra eğitmenin işareti ile üçgeni oluşturan oyunculardan biri iki adım geriye gider (kimin hareket edeceğine aralarında karar verirler). Onun hareket etmesiyle diğer iki kişi de aradaki eşitliği bozmamak için hareket eder. Yer değiştirme birkaç kez tekrarlanır.

Bir kişinin yer değiştirmesi, diğer herkesin yerini değiştirmesine sebep olur. Oyundan sonra, birbirine bağlı olmakla ve bir elementin hareketinin diğerlerini nasıl etkilediğiyle ilgili konuşulur.



OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK



4. YÜRÜYEN AYAK

Hedef kitle: Bir grup

**Not: Bu oyunu kitaba alıp almama konusunda tereddüt ettik. Oyun bir anlamda çocuklar için olumsuz bir örnek oluşturabilir. Diğer yandan toplumun bizi tüm eylemlerimizde agresif bir yarışın içine sokmasını göstermesi açısından oldukça güçlü bir etki bırakabilir.*

Amaç: Yaşadığımız rekabetçi ortamdan nasıl etkilendiğimizi göstermek.

Oyunun kuralları: İki cesur katılımcı seçilir, her biri üç dakikalık bir sürede mümkün olduğunca çok diğer oyuncunun ayağının üzerine basmak zorundadır.

Çoğu durumda, oyuncular birbiriyle savaşır ve zorluklara göğüs germede başarısız olur.

Oyunun sonunda rekabetçi davranışların bizi olumsuz etkilemesiyle ilgili olarak konuşulur. İşbirlikçi eylemlerin faydalarından bahsedilir. Her durumda ortak bir anlayışa gelmenin önemi vurgulanır.

“Oyun bireysel arzuyu kolektif olanla tanımlamayı öğretir, oyunlarla kişi sorumluluk hissini ve topluma örnek olma arzusunu geliştirir.”





OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK





DÜŞÜNME VE TARTIŞMA OYUNLARI



5. HAVADA BALONLAR

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Beraber çalışmanın ve kolektif başarının, iş birliğine bağlı olduğunu göstermek

Oyunun kuralları: Her katılımcı bir balon alır, şişirir ve balonunun üzerine uzaktan kolaylıkla tanınmasını sağlayacak ona ait bir şekil çizer. Hepsi birden balonlarını havaya atar. Amaç balonların yere düşmesini önlemektir. Eğitmen işaret verdiğinde, tüm katılımcılar balonlarını havaya atar ve balonların havada kalması için çaba gösterir, fakat kendi balonlarına dokunmaları yasaktır. Başlamadan önce plan yapmalarına izin verilir. Balonlar yere düşerse, oyun tekrar edilir. Oyundan sonra, iş birliği ve iletişimin önemi üzerinde konuşulur.



OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK



6. BİR GEMİ

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Başkalarının ihtiyaçlarını hissetmek

Oyunun kuralları: En az dört kişi yarım daire şeklinde dizilmiş sandalyelerin üzerine çıkar, diğerleri yerde kalır.

Sandalyeler batmakta olan bir gemiyi temsil etmektedir. Yerdeki oyuncular ise onları kurtarmaya ve gemiden indirmeye çalışan ada sakinleridir. Gemidekiler inmeden önce yiyecek-içecek, giysi, el feneri gibi bazı ihtiyaçlarının karşılanmasını istemektedir. Fakat bu ihtiyaçlarını ada sakinlerine söylemek istemezler.

Ada sakinlerinin sordukları sorulara yalnızca “evet” ya da “hayır” diye cevap verirler. Adadakilerin işi zordur, mümkün olduğunca çabuk bu ihtiyaçları belirlemek ve gemi batmadan 15 dakika içinde onları kurtarmak zorundadırlar.

Oyundan sonra insanların batmakta olan bir gemide olduklarını görmeden sadece kendi ihtiyaçlarına odaklanmalarıyla ilgili konuşulur. Bunun için ne yapılabilir? Onlara nasıl yardım edebiliriz?

Ayrıca karşımızdakilerin ihtiyaçlarını en çabuk ve en uygun şekilde anlamamıza yardım edecek yaklaşımlar da konuşulabilir.

“Bireysel ilişkilerdeki başarı ve mutluluk iş ilişkisi gibidir, becerilerimize bağlıdır ve birbirimize olumlu yaklaşmayı ve karşılıklı saygıyı gerektirir. Eğer iş birliği yapmak, başkalarıyla olumlu bir şekilde iletişime geçmek için temel becerilere sahip değilsek, sahip olduğumuz akademik, teknik veya olağanüstü becerilerimiz ne olursa olsun, başkalarından iyi şeyler alamayız.”





7. PİRAMİT

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: İş birliğinin yararlarını açığa çıkarmak, katılımcının dinleme becerisini geliştirmek ve ortak bir amaca ulaşmak için beraber çalışmak.

Oyunun kuralları: Oyuncular çiftlere ayrılır. Çiftlerden birinin gözleri hiçbir şey görmeyecek şekilde bir bantla kapatılır.

Gözleri kapalı olan oyuncu tek kullanımlık bardaklar kullanarak bir piramit inşa etmek zorundadır; piramit en altta on, en tepede bir bardak olacak şekilde yapılmalıdır. Diğer oyuncu piramidi yapan arkadaşına bardaklara ve ona hiç dokunmadan rehberlik eder ve yönlendirir.

Görev dönüşümlü olarak yerine getirilir. Bunun için yeterli bardak, göz bandı ve boş şişeler hazırlanmalıdır.

Oyun şu şekilde de oynanabilir: Bardaklar suyla doldurulur.

Gözleri bağlı oyuncu su dolu bardakları arkadaşının yönlendirmesiyle şişeye boşaltmaya çalışır.

Oyunun sonunda iş birliği ve her iki katılımcının hissettikleriyle ilgili konuşulur.





OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK

8. TOPLUM DEĞERLERİNİN ÇALIŞILMASI

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Geçmiş dönemlerdeki toplum değerlerini araştırmak ve bu değerlerin sorunların çözümüne nasıl yansıdığını anlamak.

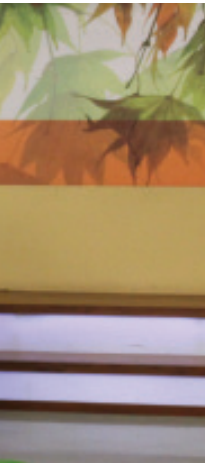
Oyunun Kuralları: 1. *Adım* ; Katılımcılar beşerli gruplara ayrılır. Beş farklı tarihsel dönemi anlatan video izlenir. Örneğin: Avcılar-toplayıcılar dönemi, Firavunlar Dönemi, Orta Çağ'da İngiltere, Rönesans, Endüstri Devrimi. Grup beraberce o dönemin insani değerleriyle ilgili konuşur ve tartışır. O dönem yaşananlarla bugünkü sorunlar karşılaştırılır.

2. *Adım* ; Her grup diğer gruplara sunum yapmak üzere çok bilinen bir hikâye veya masal seçer ve seçtiği bu hikâyenin geçeceği dönemi belirler. Sunumu seçtikleri tarihsel dönemin değerlerine göre yapmaları gerekir. Sunum bittiğinde diğer gruplar hikâyenin geçtiği dönemi tahmin etmeye çalışır.

Sırayla tüm gruplar sunum yapar. Oyunun sonunda toplum değerleriyle ilgili bir tartışma yapılabilir. Bu değerlerin günlük yaşantımızı etkilemesiyle ilgili ne hissettiğimiz konuşulur. Bu konuşmanın sonucunda hangi değerlerin değişebileceği, hangilerine önem verileceğiyle ilgili sonuçlar çıkarılır.

Oyun ciddi bir meseledir çünkü
varlığımızı şekillendirir.

OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK



DÜŞÜNME VE TARTIŞMA OYUNLARI



9. TEK BEDEN

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Takım çalışması

Oyunun kuralları: Katılımcılar arka arkaya bir sıra oluşturur. Sırayla herkes sağ bacağına arkasındaki kişinin sağ bacağına bir iple bağlar. Eğitmen komut verdiğinde beraberce belirlenen hedefe doğru yürümeye başlar ya da önceden planlanan başka bir eylemi yapmaya çalışırlar (örneğin daire oluşturmak, dans etmek).

Oyundan sonra katılımcılar deneyimlerini konuşurlar.

“Oyun ciddi bir meseledir çünkü varlığımızı şekillendirir.”



10. BATAKLIĞIN HER İKİ YAKASI

Hedef kitle: Bir grup

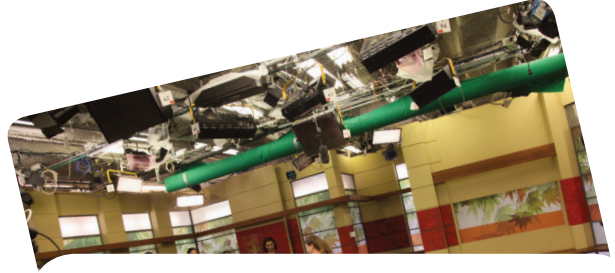
Amaç: Katılımcılar arasında
iş birliği

Oyunun kuralları: Grup
ikiye ayrılır.

Gruplar karşılıklı olarak durur.
Aralarındaki boşluk hayali bir
bataklıkır. Bataklığın üzerine
en az beş kâğıt tabak konur,
ancak bu bataklık sadece
üç kâğıt tabağa basarak
geçilmelidir.

Her grup seçtiği üç tabağı
kullanarak bataklığı
geçmeye çalışır, grup üyeleri
düşmemek için birbirlerine
yardım eder.

Oyundan sonra deneyimler
paylaşılır.







DÜŞÜNME VE TARTIŞMA OYUNLARI



11. BİRBİRİNE BAĞLI GÖREVLER

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: İş birliği ve başkalarına karşı hassasiyet

Oyunun kuralları: Katılımcılar çiftlere ayrılır ve sırt sırta oturur. Partnerlerden birinin elinde bir binanın ya da tarihi bir yapının resmi, diğerinde de oyun blokları vardır.

Elinde resim olan oyuncu, partnerini sözlü olarak resimdeki yapıyı oyun bloklarıyla inşa edebilmesi için yönlendirir. Bitirdiklerinde iş birliğinin sonuçlarına bakar ve yer değiştirirler.

Oyunun sonunda edindikleri deneyimi konuşurlar.



OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK

12. DOSTUNUN KALBİNE BAĞLANMAK

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Başkasını hissetmek ve onunla yakınlık kurmak

Oyunun kuralları: Katılımcılar daire şeklinde oturur.

Eğitmen oyuna başlamadan önce katılımcılara, oyunun amacının başkalarını “hissetmek” ve onları “anlamak” olduğunu hatırlatır.

Her katılımcı grup olarak bir arada olmalarının kendisine hissettirdiklerini anlatan bir kelime seçer ve bu kelimeyi sağında oturan arkadaşının kulağına fısıldar.

Tüm grup birbirine fısıldadıktan sonra, sırayla her oyuncu duyduğu kelimeyi diğerlerine açıklar. Örneğin: Ali “heyecan” kelimesini Ayşe’ye fısıldar. Ayşe gruba şöyle der: “Ali ‘heyecan’ kelimesini seçti, öyleyse bir araya gelmemizle ilgili olarak heyecan duyuyor ve daha önce hiç hissetmediği yeni şeyler hissediyor.”

Oyunun bir diğer sürümünde, katılımcıların duydukları kelimeyi söylemelerine izin verilmez fakat onu tarif etmeleri istenir, böylece diğer katılımcılar fısıldanan kelimenin ne olduğunu tahmin etmeye çalışır.

“İş birliği en önemli becerilerden biridir, fakat insanda başka yeteneklere göre daha az gelişmiştir. Bireysel, grup ve sosyal seviyede birçok karmaşa çıkmasının sebebi, çoğu insanın başkalarıyla iş birliği yapma arzusunun ve becerisinin olmamasıdır. Ailede, bireysel ilişkilerimizde, okulda, işte, toplum içinde ve dünyada karşılaştığımız tüm sorunlar, saygı, ilgi ve iş birliği eksikliğiyle bağlantılıdır.”



13. REKLAM AJANSI

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Reklam dünyasını öğrenmek ve olumlu düşünceyi geliştirmek

Oyunun kuralları: Katılımcılara çeşitli yayın organları tanıtılır. Reklamı yapılacak ürünlerin bir listesi hazırlanır ve içlerinden en iyi olan beş tanesi seçilir.

Beş kişilik gruplara ayrılırlar. Grup üyeleri reklamını yapacakları ürünle beraber topluma vermek istedikleri mesajı ve kullanacakları yayın organını belirler, örneğin ilan tahtası, poster, radyo, televizyon. Herkes sunumunu yapar.

Oyunun sonunda “reklam dünyası” ve onun hayatımıza getirdiği değerlerle ilgili olarak konuşulur.







14. ZAMAN KISITLAMASI

Hedef kitle: 5 kişi ve üzeri bir grup

Amaç: Kolektif planlamayı ve takım çalışmasını deneyimlemek

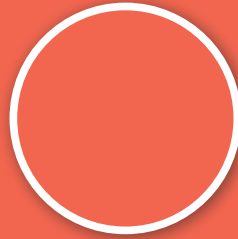
Oyunun kuralları: Bir tenis ya da pinpon topu hazırlanır, katılımcılar ayakta bir daire oluşturur. Herkesin en az bir kez topu eline alacağı şekilde, top elden ele geçirilir. Aynı anda iki kişinin topa dokunmasına izin verilmez.

İlk turda top katılımcıların sayısı kadar bir sürede elden ele geçirilir. Örneğin eğer yedi katılımcı varsa, top yedi saniye içerisinde geçirilir. İkinci turda daha da hızlanmaları gerekir. Örneğin topu beş saniyede geçirmek. Bunu başarmak için tur başlamadan plan yapabilir, fikirler üretebilirler. Oyunun sonunda zaman kısıtlamasının onları nasıl zorladığı ile ilgili konuşulur.

Not: 2. tur için bir çözüm şu olabilir; katılımcılar elleriyle bir çeşit “eğimli bir tünel” oluştur ve topu onun içinde yuvarlar.



Düşünme ve Tartışma
Oyunlarının Sembolu



3. Tartışma Platformu Oyunları

Kitabın bu aşamasına kadar eğitimcilerin bağ kurmayı kolaylaştırma çabalarına tanıklık ettiniz. (Tecrübelerle öğrenilir) Aramızda daha çok bağ kurmak için, oyunlar vasıtasıyla insanları bir araya getirme olasılıklarını ve fırsatlarını bulmaya çalışıyoruz. Tartışma platformu oyunları bu amaç için düzenlenmiştir.

Platform oyunları, sosyal değerleri beceri kazandırarak, neşe ve mutlulukla öğretmek için en uygun araçtır. Bu kitapta bu tarz pek çok oyun var ve tüm bu oyunlar toplantılarda, örneğin iş, sınıf, sınav, aile, yuvarlak masa toplantılarında farklı ve yaratıcı araçlar olarak kullanılabilir.

Tek yapmanız gereken bir takım kurmak, iletmek istediğiniz mesajı belirlemek, materyali ya da beceriyi seçmek ve aktivitenin amacını tek bir cümleyle tanımlamaktır.

Oyunları farklı seviyelere, farklı yaşlara ve katılımcı sayısına göre uyumlayabilirsiniz.

Öyleyse ne bekliyorsunuz? Haydi, insanları birbirine bağlayan bu oyunları oynayalım!



1. PAZAR YERİ - ÇEŞİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIŞMA PLATFORMU OYUNU.

Hedef kitle: Bir grup

Birinci örnek – Tanışma oyunu

Amaç: Olumlu iletişime izin veren, katılımcılar arasında buzları eriten, daha derin bağlar kurmak için fırsatlar yaratan ve farklı konular üzerinde diyalog başlatan bir ortam yaratmak.

Oyunun kuralları: Katılımcılar diğer grup üyelerini daha yakından tanımalarını sağlayacak bir soru hazırlar ve bunu kâğıda yazar.



Eđitmen iřaret verdiđinde çiftlere ayrılır ve hazırladıkları soruları birbirlerine sorarlar. Cevaplar verildikten sonra eđitmenin ikinci iřaretiyle çiftler deđiřir. Sorular sorulur ve cevaplar verilir. Tüm grup birbirini tanıyıp, kaynařana kadar bu řekilde devam eder.

Bu oyun ilk kez bir araya gelen insanların birbirini tanıması için çok uygundur.

Bu oyun řu řekilde de olabilir.

Oyunun kuralları: Katılımcılar grupla ilgili dűřüncelerini anlatan kısa birer mektup yazar.

Eđitmenin iřaretiyle çiftlere ayrılırlar. Karřılıklı olarak mektuplar okunur ve her ikisinin mektubunda geçen ortak bir kelime seçilir. Seçilen bu kelime akılda tutulur.

İkinci iřaretten sonra çiftler deđiřir ve bir önceki turda belirledikleri kelimelerle bir cümle oluřtururlar. Oluřturulan cümleyi akıllarında tutarlar.

Üçüncü iřarete bir kez daha çiftler deđiřir. Bu kez her ikisinin cümlesinden oluřan bir paragraf oluřturulur.

Eđitmen paragrafın içermesi gereken bařlığı önceden tavsiye edebilir, örneđin “Dostluđun önemi” gibi.





2. MUCİTLER - ÇEřİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLATFORMU OYUNU.

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Hayal gücünü ve yaratıcılığı geliřtirmek, neřeli bir ortam yaratmak, katılımcılar arasında iř birlięi kurmak ve efektif olarak düşünmeyi geliřtirmek.

Oyunun kuralları: Katılımcılar daire řeklinde oturur, eęitmen onlara bir nesne gösterir, örneęin kalem.

Gösterilen nesnenin iřlevinden tamamen farklı bir kullanım řekliyle ilgili fikirler üretirler. Örneęin kalem bayanlar için saç tokası olarak kullanılabilir ya da birçok kalem bir araya getirilerek bir maket oluşturulabilir. Oyuna zaman sınırlaması eklenebilir ve tüm katılımcıların en az bir fikir söylemesi istenebilir.

“Oyunlarla öğrenmenin motivasyonu ve hazzı, öğrenciler kadar öğretmenlerin de ilgisini artırır. Oyunlarla öğrenmek çok etkilidir çünkü doğal bir öğrenme yoludur ve öğrenme dolaysız yoldan gerçekteřir.”



3. GÖREV TOPU - ÇEŞİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIŞMA PLATFORMU OYUNU.-

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Grup bağını kurmak

Oyunun kuralları: Bir konu başlığı seçilir. Örneğin “mutlu bir yaşamın ipuçları”. Grup üyeleri bu başlıkla ilgili düşüncelerini birer cümle ile kâğıda yazar.

Sünger bir topa çizikler atılır ve bu notlar topa yerleştirilir.

Katılımcılar daire oluşturur ve müzik eşliğinde topu elden ele geçirirler. Müzik durduğunda, elinde top olan kişi topun üzerindeki kâğıtlardan birini alır, yazılan cümleyi okur ve bunu günlük yaşama uygulamak için neler yapılması gerektiğini söyler. Örneğin sağlıklı olmak, mutlu bir yaşam için gereklidir ve bu iyi beslenerek gerçekleştirilir.

Tüm kâğıtların okunması bitene kadar oyuna devam edilir.



İkinci örnek – Eğitsel oyun

Amaç: Çalışma başlıklarını gözden geçirmek.

Oyunun kuralları: Güncel haber başlıkları kâğıtlara yazılır ve katlanır. Sünger bir topa çizikler atılır ve bu katlanmış notlar topun üzerine yerleştirilir.

Daire oluşturulur ve top tutma oynanır. Topu tutan üçüncü kişi notu çıkarır, yüksek sesle okur ve konuyla ilgili bir soru sorar. Eğitimci oyunun akışına müdahale etmeden soruları bir kâğıda yazar. Oyun beş dakika kadar devam eder ve mümkün olduğunca çok soru oluşturulur. Topu bırakıp daire şeklinde yere otururlar. Eğitimci ve katılımcılar beraberce sorulara cevap vermeye çalışır, konuyla ilgili düşüncelerini paylaşırlar.

Alternatif olarak, üzerinde tartışılacak konuyu önceden belirlemek mümkündür örneğin, kişilerin ünlü olmasına sebep olan şey ya da dünya sorunlarının doğası nedir gibi.

Tüm katılımcılar ortak bir anlaşmaya vararak, son cevabı verirler.

“Genellikle oyunları, çocuklar için bir öğrenme aracı olarak kullanma eğilimindeyiz, dolayısıyla daha büyük öğrenciler için kullanmayı ihmal ediyoruz. Öyle görünüyor ki bu eğilim iki kaynağa bağlı: İlki “oyunlar çocuklar içindir” kavramından geliyor. Batı’nın kültürel oyunlarının, çocuklar için olduğu düşünülür ve resmi eğitim ve çalışma yapısı açısından zaman kaybı olarak düşünülür. Bu düşünce sözel olarak, şu şekilde ifade edilir, “çocuk oyunu.” İkincisi ise oyunların yeterli içeriğe sahip olmadığını söyler. Şunu hatırlamak önemlidir ki, her yaştaki insan için öğrenme metodu oyundur ve her çeşit çalışma alanına ve bilgiye adapte edilebilir.”





4. GEÇMİřTEN BİR HİKÂYE - ÇEřİTLİ AMAÇ- LARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLAT- FORMU OYUNU.

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Hoř bir atmosfer yaratma

Oyunun kuralları: Bilinen bir řarkının/hikâyenin, her satırı/cümlesi ayrı ayrı etiketlere yazılır. Etiketler karıřtırılır ve katılımcıların sırtına yapıřtırılır. Kiři arkasındaki etikette ne yazdığını bilmez. Sırayla her oyuncu arkadaşlarının sırtındaki etiketlere bakarak, řarkının/hikâyenin bütünü- nü oluřturacak řekilde onları arka arkaya sıralar. Grup üyeleri bu görevi farklı řarkı/hikâye örnekleriyle yerine getirir.

Oyun řöyle de oynanabilir:

Katılımcının arkasına yapıřtırılan etiketlerin bir kısmına matematik problemi, bir kısmına yabancı dil bir kelime yazılır. Ayrıca bir kısım etikete problemin çözüümü, bir kısma da kelimenin çevirisi yazılır. Katılımcılar etiketle- rinde ne yazdığını bilmez. Matematik problemi ve onun çözüümü ya da yabancı kelime ve onun çevirisi bir araya gelecek řekilde ikili gruplara ayrılmalari saęlanır.



5. TAKIMI GEÇMEK - ÇEŞİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIŞMA PLATFORMU OYUNU

Hedef kitle: Bir grup

Birinci örnek – Sosyal bir oyun

Katılımcılardan değer verdikleri bir niteliği kâğıda yazmalarını ister. Örneğin, cesaret, çalışkanlık, dürüstlük, samimiyet, gibi.



Kâğıtlar katlanır, bir şapkanın içine konur ve müzik eşliğinde şapka elden ele dolaştırılır. Müzik susunca kim şapkayı elinde tutuyorsa şapkadan bir kâğıt çeker. Zar atmak da mümkündür, seçilen yöne doğru (sağa ya da sola) gelen sayı kadar şapka ilerletilir.

Kâğıdı çeken kişi bu niteliği kime söyleyeceğini ve sebebini söylemek zorundadır.

Oyun herkes kâğıt seçene kadar devam eder.

İkinci örnek – Eğitsel oyun

Amaç: Grup içinde bilgi paylaşımı, daha önceki çalışmaları pekiştirmek veya beraberce yeni bir şey öğrenmek

Oyunun kuralları: Derslerde öğrenilen konulardan oluşan bir liste hazırlanır ve ayrı ayrı kâğıtlara yazılır. Tüm notlar katlanır ve bir şapkanın içine konur, müzik eşliğinde şapka dolaştırılır.

Müzik sustuğunda şapkayı tutan bir kâğıt çeker. Zar atmak da mümkündür.

Kâğıdı çeken kişi arkadaşlarına konuyla ilgili kısa bir sunum yapar.

Bu sunuma diğerleri de yardım edebilir. Bu şekilde öğrenilen konular pekiştirilir.

Sırayla herkes sunum yapar.





6. GRUP HAFIZASI - ÇEřİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLATFORMU OYUNU

Hedef kitle: Bir grup
Birinci örnek – Dağınık objeler

Amaç: Bağ kurma, iş birliğı ve hafıza eğitimi

Oyunun kuralları: Yere farklı nesneler yayılır, her nesneden iki tane olur.

Objelerin üzeri kâğıt ya da kutuyla kapatılır.

Bir kâğıt kaldırılır. Grup beraberce nesnenin benzerini bulmak için hangi kâğıdı kaldırması gerektiğıne karar verir. Eğer yanlış yaparlarsa kâğıdı tekrar kapatırlar. Her kâğıt ancak iki kez kaldırılabilir. Grup, tüm çiftleri bulmak için iş birliğı yapmak zorundadır.

İkinci örnek:

Amaç: Bağ kurma, iş birliğı ve hafıza eğitimi

Oyunun kuralları: Nesnelerin resimleri büyük bir kartonun üzerine çizilir ve karton ters çevrilir.

Grubun plan yapmasına izin verilir. Her grup üyesi kartona bir kez bakar. Beraberce başka bir boş kartona nesnelerin diğerkartondaki yerlerini tam olarak çizmeye çalışırlar. Son olarak, sonuçları orijinaliyle karşılaştırırlar.





OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK



7. YARATICI KOMBİNASYON - ÇEřİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLATfORMU OYUNU

Hedef kitle: Bir grup
Eğitsel oyun

Amaç: Sınıfta daha önce öğrenilen çalışma
materyalini pekiřtirmek

Oyunun kuralları: Bir zarın üzerine soru kelimeleri
yazılır, örneğın: “Ne?”, “Nerede?”, “Neden?”, “Nasıl?”
gibi.

İkinci bir zara coğrafya/tarih gibi ders konularından
oluřan kelimeler yazılır. Örneğın, “yeryüzü řekilleri,
iklim, doğa, hayvanlar, gibi.

Katılımcılar sırayla önce birinci zarı, sonra ikinci zarı
atar. Birinci ve ikinci zardaki kelimelerinden oluřan
bir soru cümlesi oluřtururlar. Örneğın, “En vahři
hayvanlar nerede yařar”.

Hep birlikte soru cevaplanır. En doğru sonuca ulařılır.







8. NEHİR - ÇEřİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLATFORMU OYUNU

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Coğrafiyayı, bitki örtüsünü ve bir ülkeyi tanımak

Oyunun kuralları: Odanın zeminin bir nehir olduđu hayal edilir.
Örneğın, Amazon nehri.

Brezilya ve Amazonla ilgili on soru hazırlanır.

Beř taneden fazla olmayacak řekilde kâğıtlardan, eski gazetelerden veya plastiklerden “taşlar” hazırlanır.

Taşlar “nehre” sırayla dizilir.

Katılımcılar ilk taşı alıp son taşın önüne koyarak, taştan tařa atlayıp nehir boyunca yürür (böylece nehirde daha fazla ilerleyebilirler).

Daha büyük gruplarda bir taşın üzerinde birden fazla kiři durabilir.

Grup ilerlemeye bařladığında Brezilya hakkında Evet/Hayır řeklinde cevaplayacakları sorular sorulur. Örneğın: “Nehir kıyısında bir goril gördün mü?” gibi.

Grup beraberce verecekleri cevaba karar verir. Eđer cevap doğru olursa, nehirde daha da ilerler. Eđer değılse, tekrar bařtan bařlarlar.

“İnsan tamamlanmamış bir varlık olarak doğar. Sadece fiziksel olarak büyümeyiz, fonksiyonel olarak da büyür ve pratik olarak bunu oyunlar vasıtasıyla yapar.”



9. SADECE BERABERCE - ÇEŞİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIŞMA PLATFORMU OYUNU

Hedef kitle: Bir grup
Birinci örnek – Eğitsel bir oyun

Amaç: Matematik ya da herhangi bir konudaki bilginin test edilmesi



Oyunun kuralları: Katılımcılar sırtları duvara gelecek şekilde ayakta sıra halinde durur. Beraberce karşı duvara ulaşmak zorundadırlar. Eğitimci bir evet/hayır sorusu sorar.

Eğer cevap “evet” ise tüm grup ileriye doğru atlar. Eğer cevap hayır ise oldukları yerde kalırlar. Eğer grup olarak beraber hareket edemezlerse, oyuna başından başlanır.

İkinci örnek – Birlik oyunu

Amaç: Belli bir konuyla ilgili olarak ortak bir noktaya gelmek
Oyunun kuralları: Odanın ortasına bir daire çizilir ya da boyanır (örneğin, ip yardımıyla) Tüm katılımcılar dairenin etrafında ayakta durur.

Bir konu seçilir, örneğin “İş birliği”.

Her katılımcı sırasıyla iş birliğini destekleyen ya da karşı gelen bir kelime söyler (örneğin: “Arkadaşlık”/ “Düşmanlık”). Verilen cevap “İş birliğini” destekliyorsa, herkes dairenin ortasına zıplar. Eğer zıt bir şey söylenirse, grup dairenin dışına zıplar.

Grup dairenin içine zıplarken bunu senkronize bir şekilde yapmalıdır. Eğer beraber zıplayamazlar ise oyun tekrar başlar.

“Çevrenin bizi ne kadar etkilediğinin göstergesi, oyunlardır. Pozitif bir çevre, bizi mükemmel yerlere getirir, negatif bir çevre ise... Mükemmel olmayan.”





10. KIBRİT ÇÖPLERİYLE YAZMAK - ÇEřİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLATFORMU OYUNU.

Hedef kitle: Bir grup

Birinci oyun -Eğitsel oyun

Amaç: Kelime hazinesini geliřtirmek

Oyunun kuralları: Katılımcılar kibrit çöpleriyle mümkün olan en fazla kelimeyi ya da en uzun kelimeyi oluřturmaya çalıřır.

İkinci oyun – Sosyal oyun

Grup beraberce bir řekil tasarlar ve bunu bir kâğıda çizer. Herkes sırayla bir kibrit çöpü koyarak řekli beraberce oluřturmaya çalıřır. Bitirildikten sonra bařlangıçta çizilen řekille, grubun beraber oluřturduđu řekil karřılařtırılır.



Eğitimin en etkili şekli çocuğa
oynayacağı muhteşem oyunlar
vermektir.

OYUNUN ADI
"BAĞ"
KURMAK



11. KOMBİNASYONLAR OLUřTURMAK - ÇEřİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLATFORMU OYUNU.

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Malzemelerden mümkün olan en fazla tarifi oluşturmak

Oyunun kuralları: Grup üyeleri farklı malzemelerin yazıldığı etiketler hazırlar, örneğin: Biber, salatalık, su, şeker, gibi. Etiketler bir kutuya konup, karıştırılır. Her oyuncu kutudan iki adet etiket çeker ve bu iki malzemeyi bir araya getiren bir yemek adı söyler.

Bu oyun ders konularına da uyarlanabilir. Örneğin kutudan çıkan iki sayıdan bir matematik problemi oluşturmak ya da iki ayrı elementten, bir molekül oluşturmak.

“Eğitimin en etkili şekli çocuğa oynayacağı muhteşem oyunlar vermektir.”





12. DOMİNO - ÇEřİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLATFORMU OYUNU.

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Benzer sorunlar ve çözümleri

Oyunun kuralları: Grup üyeleri çevre sorunları ve onların çözümlerinden oluşan bir liste hazırlar (Örneğın hava kirliliğı, küresel ısınma). Kâğıtların bir kısmına sorunu, diğerk kısmına çözümünü yazarlar. Beraberce sorun ve çözümü olacak şekilde bir domino dizisi hazırlarlar.

“İřbirlikçi oyunlar iş birliğini ustalıkla öğrenmemiz ve uygulamamız, karşılıklı sorumluluk ve ilgi atmosferi yaratmamız ve içinde barındırdığı büyük yaratıcılığı tecrübe etmemiz için bize ideal bir yol sağlar.”



13. ATLI KARINCA - ÇEŞİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIŞMA PLATFORMU OYUNU.

Hedef kitle: Bir grup

Birinci örnek – Eğitsel bir oyun

Amaç: Herkesin herkesle konuşabildiği bir tartışma ortamı oluşturmak

128 Oyunun kuralları: Grup üyeleri iç ve dış daire olacak şekilde iki



daire oluřturur. Her iki dairedaki katılımcı sayısı eřit olmalıdır. Yüz yüze bakarak bir çift oluřtururlar. Eđitmenin önerdiđi bir konuyla ilgili olarak konuşulur. Örneđin, derslerde daha başarılı olmak için, ne yapılabilir? Her çift sorunu üç dakika boyunca tartıřır ve konuřtuklarının bir özetini kâğıda yazar. Zar atılır, iç dairedaki katılımcılar atılan sayı kadar sađa ya da sola dođru hareket eder. Böylece farklı bir grup üyesiyle yüz yüze gelip, aynı konuyla ilgili görüř alıř-veriřinde bulunur (eđer oyuncu aynı kiřiyle ikinci defa karřı karřıya gelirse, yer deđiřtirir). İstenildiđi kadar devam edilir. Sonunda çözümler, fikirler ortaya getirilir ve aralarında ortak bir çözüme karar verilir.

İkinci örnek: Yaratıcı yazı

Amaç: Herkesin herkesle konuşabildiđi bir tartıřma ortamı oluřturmak.

Oyunun kuralları: Grup üyeleri iç ve dıř daire olacak řekilde iki daire oluřturur. Her dairedaki katılımcı sayısı eřit olmalıdır. Yüz yüze durur ve bir çift oluřtururlar. Bir řiirin ilk satırını beraberce oluřtururlar. Bu satır kâğıda yazılır.

Zar atılır, iç dairedaki katılımcılar atılan sayı kadar sađa ya da sola dođru hareket eder. Böylece farklı bir grup üyesiyle yüz yüze gelip, řiirin ikinci satırını oluřtururlar (eđer aynı kiřiyle ikinci defa karřı karřıya gelirse, yer deđiřtirir). řiirin beř satırı tamamlana kadar oyun bu řekilde devam eder.





14. ALNIMA YAZ - ÇEřİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLATFORMU OYUNU.

Hedef kitle: Bir grup

Birinci örnek: Sosyal bir oyun

Amaç: Tanışma, iş birliği ve neşeli bir ortam yaratmak

Oyunun kuralları: Grup üyeleri daire şeklinde oturur. Eğitimci her birinin alnına bir etiket yapıştırır. Etiket üzerinde odadaki kişilerden birinin adı yazar.

Her katılımcı alnında yazılı olan ismi bulmak için, gruba evet/hayır şeklinde cevap verecekleri sorular sorar. Örneğin, “Erkek mi?”, “Kahverengi saçları mı var?”, “Gözlük takıyor mu?” gibi.

İkinci örnek: Eğitsel oyun

Amaç: Çalışma materyalini neşeli bir şekilde tekrar etmek

Oyunun kuralları: Grup üyeleri daire şeklinde oturur. Eğitimci her birinin alnına bir etiket yapıştırır. Etiket üzerinde çalışma konularından bir kelime/kavram/teknik terim yazar.

Her katılımcı alnında yazılı olan ismi bulmak için, gruba evet/hayır şeklinde cevap verecekleri sorular sorar. Örneğin, “Bu 21. Yüzyılda olmuş bir şey mi?” gibi. Kimsenin cevaplayamayacağı kelime/terim sorulmaz.





15. PINPON - EřİTLİ AMALARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLATFORMU OYUNU.

Hedef kitle: Bir grup

Ama: alıřma materyalini neřeli bir řekilde tekrarlamak. Tm sınıf iin bir sınav yerine geebilir.

Oyunun kuralları: ğrenci sayısı kadar sandalye daire řeklinde yerleřtirilir. Her katılımcı nndeki sandalyeyi iki arka ayağı zerinde duracak řekilde iki eliyle tutarak kendine doėru eker. Eėitmen birka soru, cevap veya cmle okur. Eėer cevap/cmle doėru ise, herkes tuttuėu sandalyeyi bırakır ve saėdaki sandalyeyi yakalamaya alıřır. Eėer cevap/cmle yanlıř ise, solundaki sandalyeyi yakalar.

Eėitmen cevabı/cmleyi okuduktan sonra, 4'ten geriye doėru sayar ve herkes aynı anda hareket eder. Eėer herkes aynı yne hareket eder ve dřmeden nce sandalyeyi tutmayı bařarırsa, bu herkesin doėru cevabı verdiėinin iřaretidir. Soru sorulmaya bařlamadan nce, birka kez saėa veya sola sandalyeleri dřürmeden hareket edilmesi tavsiye edilir. Ayrıca eėitmen soruyu okuyana ve saymayı bitirene kadar, sandalyenin bırakılmasına izin verilmez. Oyuncu sandalyenin dřmeden drt ayağı zerinde durmasını saėlamaya alıřmalıdır. Eėer bu olmazsa, oyun tekrarlanır.





16.YARATICI MODEL - ÇEřİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLATFORMU OYUNU.

Hedef kitle: Bir grup

Birinci örnek – Grubun bağlanması

Amaç: Her katılımcı belli bir konudaki görüşlerini paylaşır ve herkes bir başkasının fikri sayesinde zenginleşir.

Oyunun kuralları: Tüm katılımcılara üzerinde şunların yazıldığı bir kâğıt verilir:

İnsanlar arasındaki bağ -----gibidir.

Çünkü-----

Dolayısıyla-----

Katılımcıların satırları doldurmaları için beş dakika verilir. Sonra sırayla cevaplarını okurlar.

İkinci örnek – Çalışma

Amaç: Her katılımcı belli bir konudaki görüşlerini söyler ve herkes bir başkasının fikri sayesinde zenginleşir.

Oyunun kuralları: Herkese üzerinde şunların yazıldığı bir kâğıt verilir:

Çalışmak-----gibidir.

Çünkü-----

Dolayısıyla,-----

Katılımcıların satırları doldurmaları için beş dakika verilir. Sonra sırayla cevaplarını okurlar.

“Oyunlar, yapabilme kapasitemizin sınırlarını öğrenebileceğimiz ve deneyimleyeceğimiz bir laboratuvardır.”





17. BAĞLILIK - ÇEŞİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLATFORMU OYUNU.

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Tanışma ve bağ kurma

Oyunun kuralları: Bir karton alınır ve katılımcı sayısı kadar parçaya kesilir. Her katılımcı kartonun bir parçasını alır ve üzerine grubun başarısına nasıl katkıda bulunacağı ile ilgili bir cümle yazar. Daha sonra grup parçaları bir araya getirir ve herkes yazdığı cümleyi neden yazdığını açıklar.





18. DUVARDA - ÇEřİTLİ AMAÇLARA ADAPTE EDİLEBİLİR TARTIřMA PLATFORMU OYUNU.

Hedef kitle: Bir grup

Amaç: Çalışma materyalini iş birlięi ve cořku içinde pekiřtirmek

Oyunun kuralları: Eęitmen yumuřak bir top ve cevabının iki kelimeyle özetlenebileceęi sorulardan oluřan bir soru kâğıdı hazırlar. Tüm katılımcılar duvara dönük bir řekilde sıra halinde durur. Eęitmen soruyu sorar, duvarın önünde duran ilk kiři topu duvara atar. Yanındaki kiři top bir kez duvara, bir kez de yere vurduktan sonra topu tutmak zorundadır. Topu atma ve tutma sırasında ilk katılımcı soruyu cevaplar. Dięerleri ona yardım edebilir. İkinci kiři topu duvara vurunca, ikinci soru cevaplandırılır ve bu böyle devam eder.

Grup mümkün olduęunca çok doęru cevabı vermek zorundadır. İkinci ve üçüncü denemede grup performansı artabilir.

SONUÇ:

Yetişkinler olarak bizlerin oyun oynaması kolay değildir. Aynı şekilde eğitmenler de oyunlar sırasında yetişkinlere rehberlik ederken rahat olmayabilir.

Fakat şunu anlamalıyız ki, çocuklar gibi oynamazsak gelişemeyiz. Oynamayı bıraktığımız anda düşüşümüz başlar. Oyun doğaçlama yapma becerimizi, esnekliğimizi, yeni durumlar ve problemlerle başa çıkmamızı sağlar. Oyunlar her seferinde yeniden doğmamıza ve hayata bir oyun gibi bakmamıza neden olur.

Fakat hepsi bu değildir. Kendi tecrübelerinizden gördüğünüz gibi, bugün içinde yaşadığımız toplumun değer yargıları gereğince oyun oynamayı seçsek ya da bunu yapmamız bizden talep edilse bile, yani belli sınırlamalar altındaki zorluklar karşısında, başarıya giden bireysel yolda en sık, en egoist yolu seçeriz. Kendimizi birinin kazanan, birinin kaybeden olduğu, sonucu sıfır olan bir oyunu oynarken görebiliriz.

Bugün içinde yaşadığımız birbirine sıkıca bağlı bu dünyada, artık bu oyunlara yer verilmiyor, oysa böyle bir dünyada herkes kaybettiğinde ben de onlarla beraber kaybederim. Karşılıklı bağlılık, bizden yeni oyunlar geliştirmemizi talep ediyor. Her katılımcının farkındalığını arttırdığı ve diğerleriyle olan bağını hissederek hareket ettiği oyunlar. İş birliğini ve empati kurmayı güçlendiren oyunlar.

Bugün hem bireysel hem de medeniyetler bazında, karşı karşıya kaldığımız zorluklar bu düşünce biçimini çocuklarımıza, en önemlisi

de kendimize aşılamamız gerektiğini ortaya çıkıyor.
Dileğimiz odur ki, bu kitap farklı değerlere dayalı kültürler için bir temel olarak hizmet etsin.

Bu değişim hepimiz içindir ve siz de bunun içinde yer aldığınız için çok mutluyuz. Sadece beraber olarak ve beraber oynayarak, gelişim seviyemizi yükseltebiliriz. Zorunluluk, acı ve baskıyla değil, fakat seçerek ve haz duyarak seviyemizi yükseltebiliriz. Sadece beraberce, savaş oyunlarından, sevgi oyunlarına doğru oyunun kurallarını değiştirebiliriz.



Oyun Oynamak

CıDDi BİR iştir!

