# Ayna Oyunu

* Çiftler hâlinde başlayın, Kadınlar veya erkekler.
* Ellerinizi havaya kaldırın; avuç içleriniz, sanki arkadaşınızla aranızda ince bir cam varmış gibi birbirinize baksın, diğer arkadaşınızı hissedin.
* Biriniz, ellerini basit işaretlerle hafif hafif hareket ettirmeye başlamalıdır. Diğer arkadaş bu hareketlerin aynısını tıpkı aynadaki görüntü gibi tekrarlamaya çalışmalıdır.
* Şimdi sıra değişsin!
* Herhangi bir söz etmeden veya görsel ipucu kullanmadan rolleri değişerek bu oyuna devam edin. Diğer arkadaşınızı hissetmeye çalışın. Her ikiniz de hem birbirinize liderlik, hem de birbirinizi takip edene kadar.

**Zorluk 1:** Üçüncü bir kişiyi ekleyin.

**Zorluk 2:** 10 kişilik (veya daha fazla da olabilir) çemberler oluşturun.

# İnsan Düğümü

* 10 kişilik çemberler hâlinde durun, kadınlar veya erkekler.
* Ellerinizi havaya kaldırın, çemberin içine doğru uzanın, sağ elinizle karşınızda duran bir arkadaşınızın sol elini tutun. Sol elinizle karşınızda duran başka bir arkadaşınızın sağ elini tutun.
* Bir kişi, diğerinin elini sıksın. Buna “nabız aktarmak ” denmektedir.
* Bir elinize lambayı aldığınızda, diğer elinizle başka bir arkadaşınızın elini sıkmak suretiyle lambayı ona verin.
* Sol elime aldıysam, lambayı sağ elimle aktarıyorum ve bunun tam aksini yapıyorum
* Herkes, nabzı alıp aktarana kadar çemberi dolanın, daha hızlı olmaya çalışın.
* Düğümü çözmek ve mükemmel çembere ulaşmak için birlikte çalışın.

**Zorluk:** Oyunu kelime kullanmaksızın tekrarlayın.

# Labirent

* Lider, yere bir kare çizer; kareyi 4x4 şeklinde 16 daha küçük kareye böler.
* Kareler, tebeşirle çizilebilir, bir şerit işaretleyici kullanılabilir, 16 karton sayfası yere konulabilir.
* Her bir kareye, bir kelime veya bir konsept yazın: ilişki, aşk, birliktelik, paylaşım, anlayış, düşünceli olma, bağlanma, birbirine bağımlı olma, sorumluluk, aile, mutluluk ve benzeri kavramlar...
* Lider, katılımcıların labirenti geçmesini sağlayacak şekilde karelerin doğru sırasını gösteren bir harita taşımaktadır. Örneğin: İlişki – aşk – birliktelik – aile...
* Tüm katılımcılar birbirleri ardına sıraya geçerler. Her bir katılımcı sırası geldiğinde, bir adım atar. Katılımcı bir karenin üzerinde durduğunda, karenin üzerinde yazılı olan kelimeyi yüksek sesle tekrarlar. Attığı adım doğru bir adımsa, örneğin katılımcı “ilişki” karesi üzerinde duruyorsa, lider herhangi bir şey demez ve katılımcı bir adım daha atabilir. Adımı yanlışsa, örneğin “anlayış” yazılı kare üzerinde duruyorsa, lider “biip” der ve oyuncu sıranın sonuna geçer.
* Sonrasında bir sonraki katılımcı, önceki katılımcının doğru adımlarını tekrarlar ve kelimeleri yüksek sesle söyler. Önceki katılımcının oyundan atıldığı kareye geldiğinde, farklı bir yol bulmaya çalışır.
* Bir katılımcı doğru yolu geçip karşıya ulaştığında, eğitmen, katılımcıya, yolu doğru bir şekilde geçtiğini söyler ve diğer katılımcılar mümkün olan en hızlı şekilde o yolu takip ederek karşı tarafa geçerler; bu arada, üstünden geçtikleri her konsepti bağırarak söylerler. Örneğin: Bağlantı – aşk – birliktelik – aile...

**Zorluk Seviyesi 1:** Karelere kelimeler yerine harf yazın; oyunun sonunda, bir kelime ortaya çıkacaktır. Veya her bir kelimeyi bir cümle oluşturacak şekilde dizin.

**Zorluk Seviyesi 2:** Her bir kare, bir matematik problemi içerebilir ve bu kare üzerine gelen katılımcı matematik problemini çözmek zorundadır.

Sandalye Tenisi

* Bir çember şeklinde dizilin; öğrenci sayısı kadar sandalye olmalıdır.
* Her bir katılımcı, her iki eliyle önündeki sandalyenin arka kısmını tutar ve kendine doğru çeker; bu durumda sandalye arka iki ayağının üzerinde, arkaya doğru yatacaktır.
* Eğitmen, mutlulukla ilgili bir dizi soruyu ve yanıtı okur. Cevap doğruysa, herkes sandalyenin arka kısmını bırakır ve sağ tarafındaki kişinin sandalyesinin arkasını yakalayamaya çalışır.
* Yanıt yanlışsa, öncekinin aksine herkes sol tarafındaki kişinin sandalyesini yakalamaya koşar. Eğitmen, cevabı okuduktan sonra, dörtten itibaren saymaya başlar ve sıfıra geldiğinde herkes birlikte hareket eder.
* Herkes aynı yönde hareket eder ve bir sonraki sandalyeyi düşmeden yakalamayı başarırsa, herkes doğru yanıta sahip demektir.
* Bu oyunu, ilk başta sorular olmaksızın, herhangi bir sandalye düşmeden, birkaç kez tekrarlamanız ve sonrasında oynamaya başlamanız tavsiye edilir.
* Ayrıca, eğitmen soruyu okuyup sayma işlemini bitirinceye kadar, sandalyenin bırakılmasına izin verilmemektedir. Katılımcılar, sandalyeleri düşürmemeye veya dört ayağı üstüne düşmelerini sağlamaya çalışmalıdır. Durum bu şekilde olmazsa, cümleyi tekrar okuyarak yeniden deneyin.

**Zorluk seviyesi:** Soruların ve yanıtların güçlük seviyesini ve tempoyu arttırın.