

Tanışma ve Isınma Oyunları

ORHANELİ RAM



Grup Çalışmalarında Tanışma/Isınma Oyunları Neden Önemlidir?

Çocuklarla ve yetişkinlerle yapılan etkinlik ve programlarda tanışma ve ısınma oyunları, birçok önemli amaca hizmet eder. Bu oyunlar, kişilerin birbirleriyle ve etkinlik lideriyle daha iyi iletişim kurmalarına, grup içi uyumlarını geliştirmelerine ve güven ortamı oluşturmalarına yardımcı olur. Bu tür etkinliklerin özellikle çocuklarla yapılan çalışmalarda neden önemli olduğunu birkaç maddede toplayabiliriz.

Sosyal Becerilerin Gelişimi:

Tanışma ve ısınma oyunları, çocukların birbirleriyle daha iyi tanışmalarını sağlar. Bu oyunlar, duygusal zekalarını artırmalarına ve sosyal ilişkiler kurmalarına yardımcı olur.

Güven Ortamı Oluşturma:

Etkinlik başlamadan önce yapılan bu oyunlar, çocuklara kendilerini rahat hissetmeleri için bir fırsat tanır. Bu sayede, çocuklar daha açık ve katılımcı bir şekilde etkinliğe dahil olabilirler.

Grup İçi Uyumun

Sağlanması: Tanışma ve ısınma oyunları, grup içindeki uyumu artırır. Çocuklar birbirlerini daha iyi anarlar, birlikte çalışma yetenekleri gelişir ve bir takım olarak etkinliklere katılımları artar.

Enerji Seviyelerini

Yükseltme: Bu oyunlar genellikle fiziksel aktiviteleri içerir. Fiziksel aktivite, çocukların enerji seviyelerini yükseltir, dikkatlerini toplar ve etkinlik süresince daha odaklı olmalarına yardımcı olur.

Katılımcıların

Motivasyonunu Artırma: Eğlenceli ve interaktif tanışma oyunları, çocukların etkinliğe daha fazla katılım göstermelerini sağlar. Bu oyunlar, çocuklara etkinlikleri daha çok sevmeleri ve motive olmaları için pozitif bir başlangıç sunar.

Öğrenmeye Hazırlık:

Tanışma ve ısınma oyunları, çocukların öğrenme sürecine daha iyi odaklanmalarına yardımcı olur. Bu oyunlar, çocukları etkinlikle ilgili olumlu bir tutumla donatarak, öğrenme ortamına hazırlar.

İletişim Becerilerinin

Gelişimi: Tanışma oyunları, çocukların duygusal ifadelerini paylaşmalarını, duygu ifadelerini anlamalarını ve başkalarının düşüncelerini dinlemelerini sağlar. Bu, çocukların iletişim becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.

Güven ve Rahatlık:

Yabancılarla bir araya gelmek çocuklar için bazen zor olabilir. Tanışma ve ısınma oyunları, çocukların birbirlerine ve etkinlik liderine güven duymalarını sağlayarak, ortamın daha rahat ve güvenli olmasına katkıda bulunur.

Problem Çözme Yetenekleri:

Etkinlikler sırasında ortaya çıkabilecek sorunları çözmek için çocuklar arasında işbirliği ve iletişim gerekebilir. Bu oyunlar, grup içindeki çocukların birlikte çalışma yeteneklerini ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.

Duygusal Bağ Kurma: Grup içindeki çocuklar arasındaki duygusal bağlar, birbirlerine karşı olumlu duygular geliştirmelerini sağlar. Bu, takım çalışması ve dayanışma duygusunu artırarak, etkinliklerin daha verimli ve keyifli geçmesine katkı sağlar.



Özgüvenin Artması:

Etkinliklerdeki başarılar, çocukların özgüvenlerini artırır. Tanışma oyunları, çocukların kendilerini ifade etmelerini, diğerleriyle etkileşime girmelerini ve grup içinde kendilerini güvende hissetmelerini destekler.

Tutum ve Katılımı Artırma:

Tanışma ve ısınma oyunları, katılımcıların etkinliklere olumlu bir tutumla başlamalarına yardımcı olur. Bu, etkinlik boyunca daha aktif katılımlarını sağlar ve pozitif bir deneyim yaşamalarına olanak tanır.

Sonuç olarak, tanışma ve ısınma oyunları, grup içindeki bireyler arasındaki ilişkileri güçlendirmek, etkinliklerin verimli ve keyifli geçmesini sağlamak, iletişim ve sosyal becerileri geliştirmek gibi bir dizi amaç için kullanılır. Bu oyunlar, katılımcıların etkinliklere daha pozitif bir ruh haliyle katılmalarını ve birbirleriyle daha iyi etkileşime girmelerini destekler.

Tanışma Oyunu Örnekleri

ORHANELİ RAM

İSMİNİ SÖYLE

Herkes ayakta, birbirlerini görecek şekilde çember oluşturur. Sırayla herkes ismini söyler ve isminin baş harfi ile başlayan bir kelime söyleyerek kendini tanıtır. Söylediği kelimeye uygun bir hareket, davranış yapar. Örneğin; Ben Berra, biblo gibiyim.



İSİM BALONLARI



Katılımcılar daire oluşturur, herkese birer tane balon verilir, balonları şişirip üzerine ismini yazması istenir. Gruptaki herkes sırayla balonlarını kaldırıp isimlerini söyler sonrasında balonlar dairenin ortasına atılır. Liderin komutu ile herkes dairenin ortasından rastgele bir balon alır ve 30 saniye içerisinde balonu sahibine vermesi istenir.

*3 no.lu kaynaktan alınmıştır.

Tanışma Oyunu Örnekleri

ORHANELİ RAM



ALFABEYE GÖRE SIRAYA GEÇ

Gruptaki herkes birbirine ismini söyler ve alfabeğe uygun olarak sıraya geçer. Sıraya geçtikten sonra herkes sırayla isimlerini söyler ve kendini tanıtır.



*3 no.lu kaynaktan uyarlanmıştır.

TARİHE GÖRE SIRAYA GEÇ

Gruptaki herkes birbirine doğum tarihini söyler ve tarihe uygun olarak sıraya geçer. Sıraya geçtikten sonra sırayla herkes doğum tarihini söyler.



*3 no.lu kaynaktan uyarlanmıştır.

Tanışma Oyunu Örnekleri

ORHANELİ RAM

BAKMAK - GÖRMEK

Öğrencilerden çember oluşturmaları istenir. Herkesten sessiz bir şekilde arkadaşlarının dış görünüşlerine dikkat etmeleri istenir. Sonrasında lider gruptan serbest bir şekilde dolaşmalarını ister. bu sırada ise karşısına gelen arkadaşlarına kendilerini tanıtmalarını ister. (adını, yaşını, sevdiği yemeği, şu an okuduğu kitabı vs.) Bir süre sonra lider herkesin tekrar çember oluşturmasını ister ve gruptan rastgele birisini sınıfın dışına çıkartır. Sonra kalan öğrencilere dışarıya çıkan öğrenci ile ilgili sorular sorar.

"Adı ne?"

"Kaç yaşında?"

"Göz rengi hangi renk?"

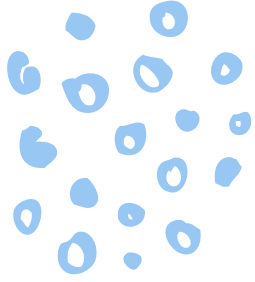
"Saçı ne renkti, /saçı düz mü kıvrık mı / saçlarını nasıl yapmıştı?"

"Kıyafeti nasıldı / aksesuar kullanmış mı / ayakkabıları nasıldı?"

"Şu an hangi kitabı okuyor?"

"En sevdiği yemek nedir?"

Lider soruları istediği gibi çeşitlendirebilir ve istediği sayıda öğrenci ile etkinliği tekrarlayabilir.



Tanışma Oyunu Örnekleri

ORHANELİ RAM

HANGİSİ?

Lider hareketli bir müzik açar ve herkes serbest şekilde dolaşmaya başlar. Lider bir süre sonra müziği kapatır ve bir cümle söyler ve herkesin verdiği komuta uymasını ister. Sonra lider tekrar müzik açar ve herkes serbest şekilde dolaşmaya devam eder. Lider tekrar müziği kapatır yeni bir komut verir. Süreç bu şekilde devam eder.

Örnek cümleler:

"Aynı ay doğanlar birbiri ile el sıkışsın."

"Kardeş sayısı aynı olanlar bir araya gelsin."

"Sevdiği renk aynı olanlar sıraya geçsin."

Cümle örnekleri ve verilen komutlar çoğaltılabilir.



SOL - SAĞ

Grup daire oluşturacak şekilde ayakta dizilir. Ebe ortaya geçerek parmağıyla işaret ettiği kişiye "sol" ya da "sağ" der. Ebe işaret ettiği kişiye sol derse işaret edilen kişi kendi solundaki kişinin ismini 3 saniye içinde söylemelidir, sağ derse sağındaki kişinin ismini söylemelidir. Yanlış söylerse ebe olarak ortaya geçer. Ebe uzun süre ortada kalınca ya da herkesin kendi yanındaki ismini ezberlediğini düşünüp yer değiştirmeleri istendiğinde "sol - sağ" diye bağıırır. "Sol - sağ" dendiğinde herkes yer değiştirmek zorundadır.

*3 no.lu kaynaktan uyarlanmıştır.



İşinma Oyunu Örnekleri

ORHANELİ RAM

OYUN-CAN

Her çocuğun bir tane hayvan figürlü oyuncak getirmesi istenir. Çocuklar bu oyuncaklarına birer isim verir ve oyuncaklarını kişiliğini yansıtan bir şekle sokarlar. Herkes hazır olduğunda, öğretmen çocuklardan oyuncaklarını gruba tanıtmalarını ister. Daha sonra öğretmen aşağıda belirtildiği gibi talimatlar verebilir:

'Oyuncaklarınıza bugün nasıl hissettiklerini gösteren bir şekil verin.'

'Oyuncaklarınıza çok sinirlendiklerinde nasıl hissettiklerini gösteren bir şekil verin.'

'Oyuncaklarınıza eğer diğer oyuncaklar kendileriyle dalga geçseydi nasıl hissedeceklerini gösteren şekil verin.'

Öğretmen daha sonra çocuklardan oyuncaklarını göstermelerini ve oyuncaklarının duyguları ile ilgili yorum yapmalarını ister.

NOT: Bu oyun pek çok farklı durum için kullanılabilir. Oyuncaklar gerçek yaşamdaki sorunları yansıtan hayali durumları oluşturur.



*1 no.lu kaynaktan uyarlanılmıştır.

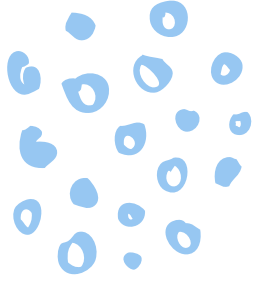
İşunma Oyunu Örnekleri

ORHANELİ RAM

İP ATLAMA

Bu oyun grup sürecine başlarken, grup sürecini bitirirken çocukların nasıl hissettiklerini/düşündüklerini öğrenmek amacı ile kullanılabilir. Öğretmenin belirlediği herhangi bir konuda tartışmanın başlaması için kullanılabilir.

Boru şeklinde dokunmuş yaklaşık 1,5 metre uzunluğunda yumuşak bir atlama ipi kullanabilirsiniz ve işaret olması için bir düğüm atabilirsiniz. Öğretmen grup üyelerinden çember olmalarını ve ipi tutmalarını ister, çocuklar ipin bir ucundan tuttukça ip grubun etrafını saracaktır. Gündem belirlenip grup ile fikirlerini ifade etmeleri için paylaştıktan sonra öğretmen ipi sağa mı yoksa sola mı hareket ettireceklerini söyler. Daha sonra öğretmen durun dediğinde işaret düğümü kime değişiyorsa o öğrenci belirlenen konu ile ilgili kendini ifade etmeye başlar.



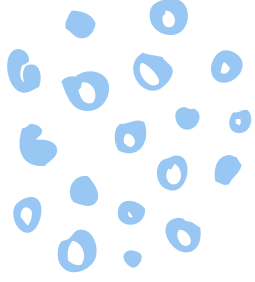
*1 no.lu kaynaktan alınmıştır.

İşunma Oyunu Örnekleri

ORHANELİ RAM

SİHİRLİ MUM BOYALAR

Öğretmen çocuklardan ayağa kalkmalarını ve dişlerinin arasında sanki sihirli bir mum boya varmış gibi davranmalarını ister. Grup üyelerinden daha sonra bu sihirli mum boya ile 'oyun' kelimesini yazması istenir. Çocukları 'koskocaman harfler' yapmaları için teşvik etmek hareketlerini oyun havası içine sokar. Öğretmen daha sonra çocuklardan sihirli mum boyayı alınlarında ya da burunlarında başka şekilde tutmalarını ister. bu kez grup üyeleri havaya isimlerini yazar. Bu şekilde mum boyaların yeri ve yazılacak kelimeler değiştirilerek etkinliğe devam edilebilir.



*1 no.lu kaynaktan alınmıştır.

İşunma Oyunu Örnekleri

ORHANELİ RAM

EĞER İSE SANDALYELERİNİZİ DEĞİŞTİRİN

Amaç: Kolaylaştırıcının grup üyelerinin nasıl hissettiğini anlaması için grup üyelerine hislerini ve düşüncelerini sözlü olmayan bir şekilde ifade etme fırsatı vermek.

Katılımcıların nasıl hissediyor olabileceğine dair bazı önerilerde bulunacağınızı açıklayın.

Katılımcılar o duyguları hissediyorsa aynı duyguları paylaşanlarla sandalyelerini değiştirsinler.

'Aşağıdakilerle sandalye değiştirin:

·'Mutlu hissedenler.'

·'Evde olmayı tercih edenler.'

·'Bu günkü dersi iple çekenler.'

·'Derse katkıda bulunabileceğini hissedenler.'

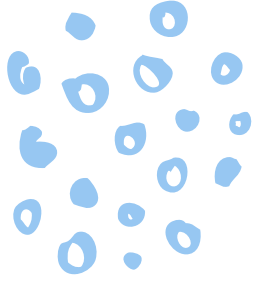
·'Gergin olanlar.'

·'Grubuyla çalışmaktan zevk alanlar.'

·'Dünü iyi geçenler.'

·'Dünü kötü geçenler.'

Katılımcılar bu listeye ekleme yapabilir



*3 no.lu kaynaktan alınmıştır.

İşunma Oyunu Örnekleri

ORHANELİ RAM

DOĞUM GÜNLERİ

Katılımcıları iki gruba ayırın (sayıları yeterli değilse tek grupla yapılabilir). 'Başla' komutuyla her grup doğum tarihlerine göre sıraya dizilmelidir (ay ve gün yani mart mayıstan önce gelecek ve 2 Haziran 6 Hazirandan önce gelecek). Bunu konuşmadan yapmalıdırlar. Onlara sıranın nerede bittiğini, hangi ucun ocak hangisinin aralık olduğunu gösterin.

Sırayı doğru yaptıklarını düşünüyorlarsa ellerini sallamalıdırlar.

Kazanan sıra boyunca ilerleyerek herkesten doğum gününü yüksek sesle söylemesini isteyin. Yanlış yerdeki kişi hemen doğru yere konuşmadan geçmelidir. Aynısını ikinci sıra için tekrarlayın ve takımlardan kendilerini alkışlamalarını isteyin.

Sonra herkesten yanlarındaki kişiye dönüp kendileri hakkında ilginç bir şey paylaşmalarını isteyin.

2-3 dakikadan sonra konuşmayı durdurup gönüllülerden partnerleri hakkındaki 'ilginç şeyi' anlatmasını isteyin.



*3 no.lu kaynaktan alınmıştır.

İşinma Oyununun Örnekleri

ORHANELİ RAM

CÜMLE KURMAK

Herkes daire oluşturarak ayakta durur. İlk sıradaki kişi bir kelime söyler. Bir sonraki kişi, cümlede ilk söylenen kelimenin yanına gelecek şekilde başka bir kelime söyler ve bu böyle devam eder.

Örneğin; "Muz... çok... lezzetliydi... ve..." İnsanlar kendilerine güven kazandıkça bu çalışma hızlanmalıdır. Burada amaç kelime ekleyerek cümleyi olabildiğince uzun hale getirmektir.



PAZARA GİTTİM

Daire oluşturun. Herkes bir nesne düşünsün. 'Pazara gittim ve ...aldım (aldığınız şeyin adı) deyin.

Örneğin; 'Pazara gittim ve bir yumurta aldım'. Bir sonraki kişi söylediğinizi tekrar edip bir nesne daha eklesin.

Örneğin; Pazara gittim ve bir yumurta ile ceket aldım'. Bunu nesne listesi kimsenin hatırlayamayacağı kadar uzun olana dek tekrarlayın. Ders sonunda bu faaliyetin daha zorlu bir de yapılabilir. 'Bu derste Öğrendik.'

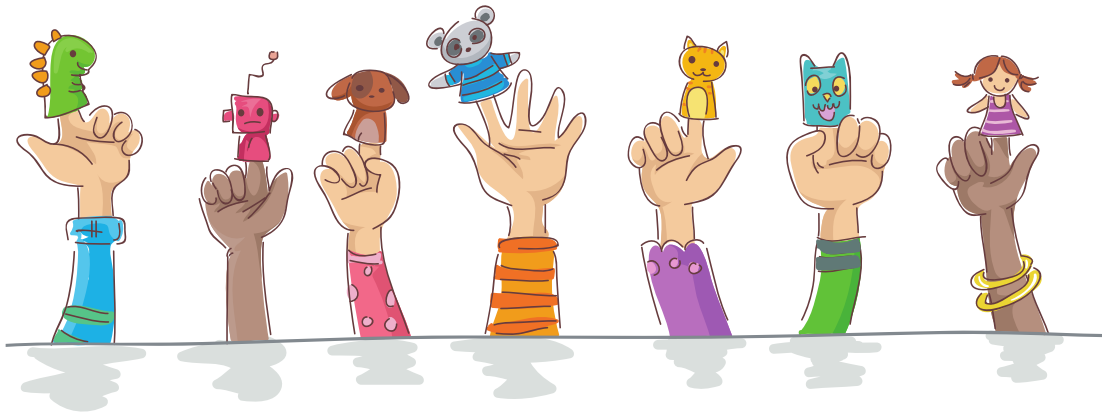
*3 no.lu kaynaktan alınmıştır.

İşinma Oyunu Örnekleri

ORHANELİ RAM

PARMAK YAKALAMA

Katılımcılar büyük bir daire halinde ayakta dururlar. Sağ ellerini işaret parmakları dik olarak havada tutarlar. Sol elleri ise açık bir şekilde yanlarındaki katılımcının işaret parmağının üstüne gelecek şekilde havada tutulur. Oyunu yöneten kişi üçe kadar sayınca tüm katılımcılar sağ ellerini yanlarındaki katılımcıya yakalatmadan indirirken sol elleri ile diğer yanlarındaki katılımcının parmağını yakalamaya çalışır. Sağ parmağı yakalanan katılımcılar (kendileri yanlarındaki parmağı yakalamış olsalar bile) oyundan çıkarlar. Oyun üç kişi kalıncaya kadar devam eder.



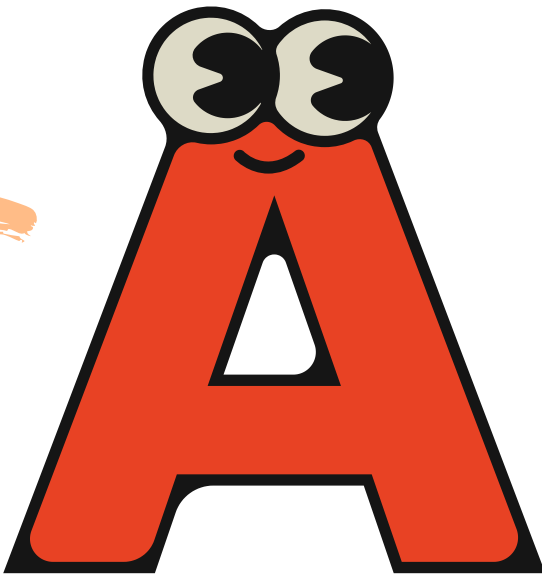
*3 no.lu kaynaktan alınmıştır.

İşunma Oyunu Örnekleri

ORHANELİ RAM

A'YI KOVALA B'DEN KAÇ

Katılımcılar ayakta dururlar. Oyunu yöneten kişi her katılımcıdan grup içinden bir insanı düşünmesini ve onu A olarak adlandırmasını ister. Aynı şekilde ikinci bir insan düşünmesini ve onu da B olarak adlandırmasını ister. Katılımcılar düşündükleri insanı birbirleriyle paylaşmazlar. Her katılımcının amacı A olarak düşündüğü kişinin olabildiğince yakınında dururken B olarak düşündüğü kişiden mümkün olduğunca uzak durmaya çalışmaktır. Bazı insanların ortak seçimlerinin olması, bir katılımcının B olarak seçtiği birinin kendisini A olarak seçmiş olması ve katılımcıların çalışma salonunun ortasında birbirlerini kovalaması oyunu daha da eğlenceli hale getirecektir.

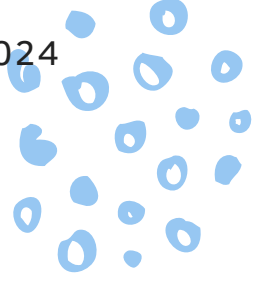


*3 no.lu kaynaktan alınmıştır.

Kaynakça

ORHANELİ RAM

1. Kaduson, H.G. ve Schaefer, C. E. (2018). En Popüler 101 Oyun Terapisi Tekniđi. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık
2. Sever, C., Şahsüvarođlu Ş. (2015). *Ortaöđretim Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Drama Öđretmen Kılavuz Kitabı*. Ankara: MEB
3. https://drive.google.com/drive/folders/1_9m1jL2w0HXg-J2ehnPwl1egnFUjZDt8 bu siteden alınmıřtır. Er. Tar. 13.02.2024



Hazırlayanlar

ORHANELİ RAM

Bu içeriğin hazırlanmasında psikolojik danışmanlar Neslihan EŞSİZ, Beyza ESEN ve Nazire BAĞLIK görev almıştır.

İçerik psikolojik danışman ve öğretmenlere yapacak oldukları grup çalışmalarında kaynak olmak için hazırlanmıştır.

