



TÜRKİYE EĞİTİM GÖNÜLLÜLERİ VAKFI

TANIŞMA ve ISINMA OYUNLARI

Gelin, kendimiz ve çevremiz ile ilgili farkındalığımızı geliştirelim, güçlerimizin ve endişelerimizin farkına varalım, daha güçlü takımlar oluşturmak için başka gerçekleri anlamayı, daha açık iletişim kurmayı ve duruma göre takım oyuncusu veya lider olmayı öğrenelim. Farkındalık, öğrenmenin ilk adımıdır, ardından denemek, uygulamak ve geliştirmek gelir.



"Bazı insanlar karanlık bir mağarada, doğdukları günden beri mağaranın kapısına arkaları dönük olarak oturmaya mahkumdurlar. Başlarını da arkaya çeviremeyen bu insanlar, mağaranın kapısından içeri giren ışığın aydınlattığı karşı duvarda, kapının önünden geçen başka insanların ve taşıdıkları şeylerin gölgelerini izlemektedirler. İçlerinden biri kurtulur ve dışarı çıkıp gölgelerin asıl kaynağını görür ve tekrar içeri girip gördüklerini anlatmaya başlar ama içerdekileri, duvarda gördüklerinin zâhiri olduğuna ve gerçeğin mağaranın dışında cereyan etmekte olduğuna inandırması imkansızdır."

Platon'nun "Mağara
Benzetmesi"

Merhaba TEGV Eğitimcimimiz,

Yetişkin Eğitimi'nde, Isınma ve Tanışma etkinlikleri katılımcılar arasındaki etkileşimi güçlendirmeyi sağlayan aktivitelerdir. Yaratıcı düşünceyi uyarırlar, yeni kavramları görsel hale getirirler.

Bu kitapçıkta eğitimcilerimizin sık kullandıkları ısınma ve tanışma etkinliklerine yer verilerek sizlere yardımcı olmak amaçlanmıştır. Bu etkinlikleri olduğu gibi uygulayabileceğiniz gibi aşağıdaki bilgiler doğrultusunda kendi etkinliklerinizi de oluşturabilirsiniz.

Eğitimlerinizde uygulayacağınız oyun ve etkinliklerin mutlaka sizin daha önce oynadığınız, bizzat katıldığınız etkinlikler olmasına dikkat ediniz. Kendi oluşturduğunuz etkinlikleri veya ısınma oyunlarını eğitimden önce eğitim arkadaşlarınızla uygulayıp geliştirmeniz önerilir.

Bu oyunları grubu toplamak, birlikte çalışmayı sağlamak veya konu üzerinde ilerlemek için eğitim süresince herhangi bir zamanda kullanabilirsiniz. Bu aktiviteler katılımcıları eğitimin tek düzeliliğinden kurtarır onlara enerji verir.

Tanışma Oyunları: Grup sinerjisini sağlar, sizin gerginliğinizi alır, grubun dikkatini toplar.

Buz Kırıcılar: Konsantrasyonu arttırırlar ve dikkati eğitim ortamına çekerler.

Bu oyunlar bireylere diğer katılımcılarla hızlı bir şekilde kaynaşma imkanı tanır.

Öğleden sonra oturumlarına başlarken uygulanmaları özellikle gereklidir.

Mesaj Odaklı Aktiviteler:

Amaçlı Oyunlar:

Eğitim konusuyla ilgili bir mesajın öğrenilmesini sağlar. Belli bir hedefi olan ve bitiminde değerlendirme yapılması gereken etkinliklerdir. Bu etkinliklerin paylaşımına mutlaka zaman ayrılmalı ve değerlendirmesi yapılmalıdır. Bu oyunlara örnekleri kitapçığın sonunda bulabilirsiniz.

- Eđitiminiz iin etkinlik ve oyun planlarken ařađıdaki bilgiler iřinizi kolaylařtıracaktır:
- Katılımcılar hangi alandan ya da sektörden geliyorlar? Etkinliklerinizi bunun zerine kurabilirsiniz ya da buna gre seebilirsiniz.
- Eđitim grubu ka kiřiden oluřuyor? Kk bir grupsa, grup alıřmasına gerek yoktur ve etkinlik abuk biteceđinden daha uzun srecek bir etkinlik belirleyebilirsiniz.
- Gruptaki kiřiler birbirlerini nceden tanıyorlar mı? Tanımıyorlarsa, birbirlerini tanımalarını sađlayacak tanışma etkinlikleri planlayabilirsiniz.
- Eđitim ka saat srecek? Eđitimin sresine gre, buz kırıcı etkinliđin sresini de planlayabilirsiniz.

Isınma Oyunu Etkinlikleri (Buz Kırıcılar)

- Kiřilerin ortama ısınmalarını;
- Eđitime gelirken veya eđitimin bařında sandalyelerinde otururken hissettikleri olumsuz duyguları, korkuları veya yalnızlık hislerini kırmayı, yok etmeyi;
- Onları eđitime istekli kılmayı;
- Birbirlerini tanımalarını ve kiřilerin birbirlerine ısınmalarını sađlar. Kısaca ortamdaki buzları eritmeyi amalar.

Isınma oyunları ve etkinlikler, bir eđitimin nasıl bařladıđı ondan sonrasının nasıl olacađı konusunda fikir verebilir.

Katılımcıların enerjileri azalmaya ya da zerlerine zihinsel bir yorgunluk kmeye bařlıyorsa bir buz kırıcı (ısınma oyunu) kullanmanın zamanı gelmiřtir.

Buz kırıcı etkinlikler (ısınma oyunları) iin ayrıca bir deđerlendirmeye gerek yoktur; nk bu etkinlikler yeni bir bilgiyi đretmekten ok grubu asıl eđitim srecine hazırlamayı amalar.

Bu tr aktiviteleri hazırlarken mmkn olduđuunca belirli bir srede uygulanabilir olmasına dikkat etmeniz gerekir. Katılımcı sayınız ile setiđiniz aktivitenin uyumlu olmasına zen gsterin.

Isınma oyunlarını eđitim sırasında katılımcılar yorgun ya da uykulu grndkleri zamanlarda ya da farklı etkinlikler arasında dođal bir ara vermek amacıyla kullanın.

Bulunduđuunuz ortam ve katılımcılar iin uygun oyunlar semeye alıřın. rneđin vcudun farklı blmlerine dokunmayı gerektiren oyunları seerken dikkatli dřnmek gerekebilir.

Tm katılımcıları kapsayan oyunları semeye zen gsterin ve grubun olası ihtiya ve kaygılarını gz nne alın. rneđin, bazı oyunlar engelli katılımcıların oyun dıřında kalmasına yol aabilir.

Oyunlar sırasında, zellikle de kořmayı gerektiren oyunlarda katılımcıların gvenliđine dikkat edin. Bu tr oyunlarda mekanın yeterince geniř ve zeminin dzgn olduđuundan emin olun.

Sadece yarıřmayı gerektiren oyunlara deđil, takım ruhunu geliřtiren oyunlara da yer vermeye alıřın.

Oyunların çok uzun sürmemesine, katılımcılar yeterince ısındıktan sonra oyuna son vererek bir sonraki etkinliğe geçmeye özen gösterin.

Isınma oyunları;

- En temel unsur oyunun uzmanlık veya özel bilgi gerektirmiyor olmasıdır. Katılımcıların var
- olan bilgileri veya becerileri oynamaya yeterli olmalıdır.
- Çok dikkatli planlanmalıdır. Çünkü iyi planlanmamış etkinlikler ve oyunlar katılımcıların
- motivasyonlarını arttırmak yerine daha da azaltabilir.
- Asla sıkıcı olmamalıdır. Katılımcı biran önce bitirip geçmekten çok etkinliğin amaçları
- doğrultusunda –fark etmeden de olsa- onu kullanmalıdır.
- İçerisinde iletişim öğeleri taşınmalıdır.
- Anlamlı, yaratıcı ve eğlenceli olmalıdır.



TANIŞMA OYUNLARI

İSMİNİ SÖYLE TOPU AT

Amaç: Gönüllülerin birbirlerinin isimlerini öğrenmeleri ve kaynaştırma, ısınma.

Süre: 15 dk

Katılımcı Sayısı: 8-20

Materyal: 3 küçük top.



Akış

- Gönüllüler küçük grup sayıları 10-12 olacak şekilde küçük gruplara ayrılır. Yaka kartları çıkartılır.
- Bir daire oluşturarak ayakta dururlar.
- Eğitimden toplardan birini katılımcılardan birinin ismini söyleyerek atar.
- Topu alan kişi bir başkasını söyleyerek topu o kişiye atar. Eğer topu atacağı kişinin adını bilmiyorsa "isminiz ne?" diye sorar. Sonra da adını söyleyerek topu atmaya devam eder.
- Eğitimden, bir süre sonra elindeki diğer topları da oyuna sokar ve üç topun aynı anda kişiler arasında dolaşmasını sağlar.
- Eğitimden de başından itibaren oyunda yer alır.
- Eğitimden bir süre sonra oyunu durdurarak elindeki topu bir başkasına atar ve "şimdi topu alan topu atanın ismini söyleyerek teşekkür ederim ...(arkadaşının ismini söyler)... diyecek" şeklinde oyunu şekillendirir.
- Ancak topu atacak ve topu tutacak kişilerin mutlaka göz göze bakmaları şarttır, bu kuralı oyuna başlamadan önce açıklamalıdır.

Oyun bu şekilde bir süre devam ettikten sonra diğer iki topu da oyuna sokar ve herkesin katıldığını gözleyinceye kadar oyunu sürdürür.

Yönerge

"Bu oyunda amacımız elimizdeki topu arkadaşlarımızdan birinin ismini söyleyerek ona atmaktır. Bu şekilde birbirimizin isimlerini eğlenceli bir şekilde öğrenmiş olacağız."

Dikkat !!!

Bu oyundaki temel amaç eğlenerek isimlerini öğrenmeleridir. Bunu yaparken sürenin fazla uzaması etkinliği sıkıcı hale getirebilir, bunun içinde zamanı kişilerin o anki durumlarına göre ayarlamakta fayda vardır. Bir başka risk ise topun farklı yerlere gönderilmesi ve faaliyette aşırı gevşemelerin olması, bu durumda eğitimden 'topu attığınız kişinin eline doğru atmanızı istiyorum' gibi küçük uyarılarda bulunabilir. Bir başka risk, topun bir katılımcıya hiç atılmaması olabilir. Bunu fark ettiğinizde dikkat çekebilirsiniz. Atacak ve topu tutacak kişilerin mutlaka göz göze bakmaları şarttır.

YUMAK

Amaç: Gönüllüleri birbirleriyle kaynaştırma, gönüllülerin birbirlerini daha iyi tanımalarını ve ısınmalarını sağlamak.

Süre: 20 dk

Katılımcı Sayısı: 10 - 12

Materyal : Katılımcı kişi başına 5-6 m. uzunluğunda ip gelecek şekilde bir yumak ip.



Akış

- Gönüllüleri katılımcı sayısı 10-12 olacak şekilde küçük gruplara ayırın. Yaka kartlarını çıkartın.
- Büyükçe bir daire oluşturarak ayakta durmalarını isteyin.
- Eğitmen elinde yumağın bir ucunu parmağına doladıktan sonra yumağı katılımcılardan birinin ismini söyleyerek o kişiye atar ve “şimdi bu ip herkesi dolaştıktan sonra bana geri gelecek... Size gelen yumağı bir başka arkadaşınızın ismini söyleyerek ona atın... Bu şekilde herkesi dolaşsın, son olarak bana gelsin” der.
- Eğitmen ip kendine geldikten sonra “neler düşünüyorsunuz, neler hissediyorsunuz?” gibi sorularla katılımcıların süreci fark etmelerini sağlar.
- Sonra eğitmen yumağın geri sardırılmasını ister. Yumak geri sardırılırken grup eğitmenden başlayarak herkes, bağlı olduğu diğer kişiye gidene kadar yumağı saracak ve yumağı sararken de kendisi hakkında anlatmak istediklerini gruba anlatacaktır. Diğer kişiye ulaştığında yumağı ona verecek ve bitiren kişi ile yer değiştirecektir. Kendisi orada kalıp yumağı alan kişinin bağlı olduğu diğer kadar kendini anlatacak; bu işlem yumak tekrar eğitmene gelene kadar devam edecektir.

Paylaşım Soruları

- Neler hissettiniz?
- Size neleri çağrıştırdı?
- Paylaşmak istediğiniz başka bir şey var mı?

Dikkat !!!

Uygulamada yumak geri sarılırken bazı kişiler grubun içinden geçmeyerek çevresinden dolaşmaya çalışabilirler. Bu durumda müdahale ederek kişilerin içerden geçmeleri için uyarabilirsiniz. Ayrıca fiziksel risk taşıyabilecek durumlarda (atlamak, sürünmek vs.) önlem almanız gerekebilir. Bazı katılımcılar aşırı kilolu olabilir, bazı hareketleri yapmakta zorlanabilir.

ORTAK NOKTADA BULUŞMA

Amaç: Tüm gönüllülerin birbirleri ile tanışmalarını ve ilk temaslarını sağlamak.

Süre: 15 dk

Katılımcı Sayısı: 10-30

Materyal: Yok Akış



- Büyük grup iki küçük gruba ayrılarak bir grubun içeride bir grubun dışarıda yüzleri birbirine dönük olarak iç ve dış grup oluşturmaları istenir.
- Her katılımcının karşısında biri olacak şekilde durmaları sağlandıktan sonra karşısındaki kişi ile tanışarak üç ortak nokta bulmaları istenir.
- Katılımcılar bir süre karşısındaki ile sohbet ettikten sonra dış grubun bir sıra kaymaları ve yeni
- kişi ile ortak üç nokta bulmaları istenir, tüm grup birbirleri ile tanışmaya kadar dönüşler
- devam eder.

Yönerge

"Şimdi sizlerle zevkli bir tanışma oyunu oynayacağız. Karşınızdaki kişi ile sohbet ederek 3 ortak bir nokta bulun, ben sağa dediğim zaman dışarıdaki grup bir adım sağa geçerek yeni kişi ile ortak nokta bulmaya çalışın."

Dikkat !!!

Ortak nokta kelimesinin anlaşılmaması riskine karşı eğitmenin örnek vermesinde yarar vardır. Doğum yeri, sevdiğiniz yemek, tatile gitmeyi sevdiğiniz şehir, mezun olduğunuz okul vb. Katılımcılar tanışma oyunu çok uzadığı takdirde sıkılabilirler, bu durumu engellemek amacı ile sürelerin çok uzun olmamasına dikkat edilmelidir.

KİMDİR BU?

Amaç: Tüm katılımcıların birbirleri ile tanışmalarını ve temasını sağlamak.

Süre: 20 dk

Katılımcı Sayısı: Tüm grup.

Materyal:

Kişi sayısı kadar hazırlanmış bilgi formları

Akış

Katılımcıların mesleki ve özel bilgileri onlara daha önce dağıtılan formlarla toplanır. Alınan bilgiler her katılımcıyı bir cümle ile ifade edecek şekilde hazırlanarak oyun sırasında dağıtılır. Tanışma oyununa başlarken yönerge verilir.

İlk önce bulanlardan üç kişi sahneye alınarak ilk getirenden başlanarak tüm grubun önünde kontrol yapılabilir.

Yönerge

“Şimdi sizlere üzerinde birtakım özelliklerin yazdığı kağıtlar dağıtacağım bu kağıtlardaki özellikler sizlere daha önce uyguladığımız, tanışma formu sayesinde toplandı. Şimdi sizden istediğimiz bu özellikleri kullanarak nokta ile belirtilen yerlere isimler yazmanız. İlk bitiren bitirdim diye bana seslenirse kontrol edebiliriz. Şimdi başlayabilirsiniz. Kolay gelsin.”

Dikkat !!!

Bu etkinlik önceden katılımcı bilgilerini edinmek, formu hazırlamak için ön hazırlık gerektirir. Ayrıca yeterince form hazırlayarak her katılımcının etkinlikte yer almasını sağlayın.

KİMDİR BU?			
A. Yabancı bir ülkeye gitmiş B. Yabancı bir ülkede mektup arkadaşı olan C. Yabancı bir dil öğrenen D. Yabancı bir ülkede akrabaları yaşayan E. Yabancı bir ülkeden gelmiş birine yardım etmiş Olan F. Yabancı bir müzik grubundan hoslanan G. Yabancı bir ülkede üretilmiş bir giysi giyen H. Baska ülkelerin yemeklerinden hoslanan I. Yabancı bir ülkeden meshur bir sporcunun adını bilen		J. Yabancı marka arabası olan K. Yabancı bir ülkede yaşayan biriyle konuşmuş Olan L. Birden fazla dilin konuşulduğu bir evde yaşayan M. Baska bir ülkeyle ilgili bir haberi yakın Zamanda gazetede okumuş olan N. Yakın zamanda televizyondan baska bir Ülkeyle ilgili birseyler öğrenmiş olan O. Yabancı marka televizyon ya da diğer elektrikli Aletlere sahip olan P. Baska bir ülked doğmuş anne babası ya da Akrabaları olan	
A İSİM	B İSİM	C İSİM	D İSİM
E İSİM	F İSİM	G İSİM	H İSİM

BEN KİMİM?

Amaç: Katılımcıların birbirlerini tanımayı ve ortamın ısınmasını katılımcıların eğitime hazırlanmasını sağlamayı amaçlar.

Materyal:

Renkli post-it, renkli kalemler, flipchart

Süre: Grup büyüklüğüne göre değişmekle birlikte, yaklaşık 15-20 dk.

Akış :

- Katılımcılardan her birine farklı renklerde büyük post-it'ler dağıtın.
- Dağıtılan post-it'lere katılımcıların kendileriyle ilgili beş tane, genel ve özel bilgileri yazmalarını isteyin. Bu bilgilerden bir tanesi mutlaka fiziki özelliklerinden biri olmalıdır. Katılımcılardan yazdıkları post-it'leri flipchart'a veya panoya asmalarını isteyin.
- Tüm post-it'ler asıldıktan sonra, post-it'lerin yerlerini değiştirerek karışık bir şekilde tekrar yapıştırın. Her bir katılımcının kendi post-it'i dışında başka bir post-it almasını isteyin. Daha sonra karışık olarak kişilere ellerindeki post-it'in kime ait olduğunu tahmin etmelerini isteyin. Doğru kişiler bulunduğunda o kişiye sormak istedikleri soruları sorabilmelerini sağlayın ve
- kişileri de cevap vermeleri için cesaretlendirin.
- Katılımcılara bu etkinliğin ne sağladığını sorun ve birbirlerini tanıyıp tanımadıklarını sorgulayın.



OTOBİYOGRAFI

Amaç: İnsanları tanımak, empati kurmak, kendini tanıtmak

Süre: 15 dakika

Katılımcı sayısı: Tüm grup.

Materyal: Akış: Yok

- Herkes gruptan hiç tanımadığı birini bulur. 2-3 dakika içinde karşısındakine kendisi hakkındaki bilgiler verir.
- Kendine göre grup için önemli ya da ilginç olabileceği şeyleri söyler. Örneğin kısaca kendi hayatını, geçmişini, şu anki durumunu, hobilerini, hayattan beklenti ve isteklerini anlatır.
- 2-3 dakika sonra eşler rollerini değiştirir ve diğer kişi kendisi hakkında bilgi vermeye başlar. Konuşmalar bitince, eğitmen grubu etrafına toplar. Eşler yan yana otururlar ve herkes kendi eşini grubu anlatmaya başlar. İlginç bulduğu yanların altını çizer. Tanıtım, konuştuklarına benzer bir şekilde kısa olmalıdır.

Dikkat !!!

Katılımcı sayısına göre etkinlikte aşağıdaki değişiklikler uygulanabilir.

Gönüllüler kendilerini 4 kişilik gruplara tanıtabilirler.

Bu gruptaki her kişi bir başkasını tanıtır.

Bir başkası grup üyelerine anlattıklarından farklı ayrıntı isteyen sorular sorabilir.



KATEGORİLER

Amaç

Katılımcıların eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları.

Süre: 15 dk.

Katılımcı Sayısı: Tüm grup.

Materyal: Yok.

Akış

Büyük gruba kriterler verilerek küçük gruplara ayrılmaları istenir.

“Şimdi birbirimizin özelliklerini daha yakından öğrenmek için bir oyun oynayacağız. Sizlere bir takım kriterler vererek onlara ayrılmanızı isteyeceğim. Sabah kahvaltıda ilk yediklerinize göre gruplara ayrılalım:

- Ekmek yiyenler, yemeyenler
- Çay içenler, kahve içenler, su içenler, süt içenler
- Domates yiyenler, salatalık yiyenler
- Peynir yiyenler. zeytin yiyenler

Diğerleri.

- En çok sevdiğimiz yemeklere göre ayrılalım:
- Yemek isimlerini sizler seçin. (Burada katılımcılar grupları kendileri oluştururlar.)
- Şu anda yaşadığınız illere göre ayrılın.
- Doğduğunuz bölgelere göre ayrılın
- En sevdiğiniz renklere göre ayrılın.
- Evliler, bekarlar olarak ayrılın.
- Tuttuğunuz takımlara göre ayrılın.
- Son çalışma olarak tüm takım gruplarının kendilerine bir slogan oluşturarak hep

beraber bağışmalarını isteyin.

Dikkat!!!

Her kategori için küçük espriler yapmak süreci daha eğlenceli hale getirecektir.

Geniş bir ortamda uygulama yapılması uygun olacaktır.

Değerlere yönelik soruları sormamaya gayret gösterilmelidir.



İSİM BALONLARI

Amaç

Katılımcıların birbirlerinin isimlerini öğrenmeleri, eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları ve tanışmaları

Süre: 15 dk.

Katılımcı: Tüm grup

Materyal

Katılımcı sayısı kadar balon, asetat kalem



Akış

- Katılımcılar daire oluşturacak şekilde ayakta dururlar.
- Her katılımcı dağıtılan balonları şişirerek ismini okunacak şekilde balona yazar.
- Oyunun başında katılımcılar balonları kaldırıp isimlerini yüksek sesle söylerler. Gerekli görülürse isimlerini ikinci bir kez daha söylemeleri istenebilir.
- Daha sonra katılımcılar balonları dairenin ortasına atarlar ve oyunu oynatan kişinin komutuyla herkes ortaya gidip bir balon alır. Amaç 30 saniye içinde balonu sahibine vermektir.
- 30 saniyenin sonunda herkes kendi balonuna ulaşamamışsa oyun tekrarlanabilir. Böylece katılımcıların birbirlerinin isimlerini daha iyi öğrenmeleri sağlanır.

Dikkat

Oyun kurallarına uymayanlar oyunun eğlenceli olmasını engelleyebilir.

Oyun çok uzun sürünce insanlar sıkılabilirler.

Zamana ve katılımcıların isteğine bağlı olarak aynı oyun iki-üç tur halinde de oynanabilir.

MÜZİKLİ BALONLAR

Amaç

Katılımcıların eğitim ortamında birbirlerinin isimlerini öğrenmesini ve iletişim kurmalarını sağlamak

Süre: 10 dk.

Katılımcı Sayısı: Tüm grup.

Materyal

Katılımcı sayısı kadar balon, 5–10 tane asetat kalem, bilgisayar, CD ya da kasetçalar

Akış

- Tüm katılımcılara birer tane balon dağıtılır.
- Balonları şişirmeleri ve üzerine isimlerini ve geldikleri ilin adını yazmaları istenir.
- Daha sonra müzik çalmaya başlar ve katılımcılar balonları havaya atarak karışmasını sağlarlar.
- Müzik durana kadar amaç, balonların tamamını olabildiği kadar havada tutmak ve yere düşmelerini önlemeye çalışmaktır.
- Müzik durduğu zaman herkes en yakınındaki balonu yakalayarak, ellerindeki balonun üzerinde ismi yazan kişiyi bulmaya çalışır.

Dikkat !!!

Zamana ve katılımcıların isteğine bağlı olarak aynı oyun iki-üç tur halinde de oynanabilir.



KAĞIT RULOSU

Amaç: Katılımcıların birbirlerini daha yakından tanımalarını sağlamak

Katılımcı Sayısı: En az 10 kişi

Süre: Katılımcı sayısına bağlı olarak 10–30 dakika

Materyal: Bir rulo tuvalet kâğıdı

Akış

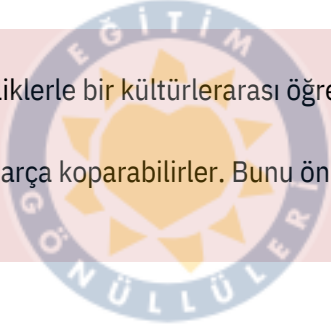


- Eğitmen yerlerinde oturan katılımcılara bir rulo tuvalet kâğıdını verir ve rulodan istedikleri sayıda parçayı koparıp almalarını ister.
 - Herkes kâğıtlarını aldıktan sonra, oyunu yöneten kişi sırayla her katılımcıdan koparttığı kâğıt parçalarının sayısı kadar kendi hakkında bir şeyler söylemesini ister.
 - Her katılımcının kendi hakkında en az bir şeyi diğer katılımcılarla paylaşmasıyla katılımcıların birbirlerini daha iyi tanımaları ve daha yakın ilişkiler kurmaları sağlanabilir.

Dikkat !!!

Bu oyun aynı zamanda çeşitli değişikliklerle bir kültürlerarası öğrenme aracı olarak uluslararası aktivitelerde de kullanılabilir.

Bazı katılımcılar kâğıttan çok küçük parça koparabilirler. Bunu önlemek için en az 5 parça gibi sınır konabilir.



ISINMA OYUNLARI

EV SAHİBİ-KİRACI

Amaç: Katılımcıların eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları

Süre: 15 dk.

Katılımcı Sayısı: Tüm grup

Materyal: Yok

Akış



- Katılımcılar 3 kişilik küçük gruplara ayrılır.
- Küçük gruplar birbirlerinde 2 metrelik uzaklıklarda dağınık bir şekilde dururlar.
- Bir kişinin boşa kalarak ebe olması gerekmektedir.
- Yönergeyi verirken eğitmenin iki katılımcıyı yanına alarak olması gerek duruşu göstermesi tavsiye edilir.
- İki kişi karşı karşıya durarak aralarına birini alacaklar.
- Kenarlardaki kişiler el ele tutuşarak ortadaki kişiyi kapalı hale getirecekler.
- Ortadaki kişi kiracıyı, kenardakiler ev sahibini temsil etmektedir.
- Ben kiracı dediğimde kiracılar evlerini değiştirerek başka evlere giderler, ebe olan ise kendine yeni bir ev bulacağı için aranızdan biri evsiz kalabilir."

Birkaç kez deneme yapınız sonrasında ikinci yönergeyi veriniz.

"Şimdi ben kiracı dediğimde kiracı yer değiştirirken, evler sabit duracak, ev dediğimde kiracılar sabit dururken evler yeni evler oluşturarak kendisine kiracılar bulacak."

Dikkat

Oyunun oynanacağı yerin katılımcılar koşacakları için tehlikeli olabilecek bir ortam olmaması önemlidir.

SANDALYE KAPMACA

Amaç

Katılımcıların eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları.

Süre: 15 dk.

Katılımcı Sayısı: Tüm grup

Materyal

Herkesin oturabileceği kadar daire şeklinde dizilmiş sandalye.



Akış

Ayakta kimse kalmayacak şekilde herkes daire olan sandalyelere oturur ve eğitimci yönerge verir.

- Şimdi eğleneceğinizi düşündüğüm bir oyun oynayacağız. Herkesin oturabileceği bir sandalyesi var değil mi?
- Herkes yerine otursun. Şimdi ben ayağa kalkacağım, o zaman bir kişilik yer boşalacak ben o boşluğa otursam sağımdaki kişi ebe olacak. benim sağımda olduğuna göre o ebe olacak ama o da yer değiştirerek sağa geçerse ebe olmaktan kurtulabilir.
- Şimdi isterseniz bir deneme yapalım.

Katılımcılar oturarak bir Meksika dalgası yapmaktadırlar. Ebe olan oturmaya diğerleri ise onu sağına oturtmamaya çalışır. Oyun içinde zorlaştırmak isterseniz farklı zamanlarda soldaki ebe ya da sağdaki ebe diyebilirsiniz.

Dikkat

Sandalyelerin sağlam olması ve oyun oynanırken salonda tehlike oluşturabilecek maddelerin olmaması önemlidir.

Oyun bir süre sonra hız kazanmaktadır. Fiziksel rahatsızlığı olanların oynamaması önerilir.

PARMAK YAKALAMA

Amaç: Katılımcıların dikkatinin toparlanması ve grup içi dinamiklerin pekiştirilmesi

Katılımcı Sayısı: Tüm grup

Süre: 10 dakika

Akış

- 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

- havadadır. Oyunu yöneten kişi üçe kadar sayınca tüm katılımcılar sağ ellerini yanlarındaki
- katılımcıya yakalatmadan indirirken sol elleri ile diğer yanlarındaki katılımcının parmağını
- yakalamaya çalışırlar.
- Sağ parmağı yakalanan katılımcılar (kendileri yanlarındaki parmağı yakalamış olsalar bile)
- oyundan çıkarlar. Oyun üç kişi kalıncaya kadar devam eder.

Dikkat

Avuçlar yukarı parmaklar aşağı biçiminde de uygulanabilir.

Oyunu yöneten eğitmeni üçe kadar saymak yerine yakala komutu da verebilir.



BOooOOM

Amaç: Katılımcıların eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları

Süre: 15 dk.

Katılımcı: Tüm grup

Materyal: 3 Adet küçük top, göz bandı.

Akış



Büyük grup ayağa kalkarak bir daire oluşturur. Bir gönüllü seçilerek (iki kişi eğitim veriyorsanız eğitimden birinin olması önerilir.) dairenin içine bir sandalyeye oturması istenir. Gözleri kapatılır.

- “Şimdi bu elimde gördüğünüz eskiden bir toptu ama şimdi bir bomba, ben bu bombayı sağdan sola doğru göndereceğim bomba elden ele geçecek.
- Bu bombanın birde zaman ayarı var tabii, o da bu arada işleyecek, bombanın zaman ayarı ise
- ortada gözleri bağlı olarak oturan arkadaşımız.
- O patlayacak, patlayacak, patlayacak ve "BOOOM" diyecek, o "BOOOM" dediği an bomba kimin
- elinde ise o eli yanacak ve o kişi yanan elini arkaya alarak diğer eli ile devam edecek, eğer aynı
- kişide iki kere bomba patlarsa bu sefer tek kolla ve tek ayak üzerinde olacak bir daha patlarsa
- yerine oturacak.
- Bu oyunla ilgili sormak istediğiniz bir şey var mı?
- Şimdi isterseniz bir deneme yapalım.”

Dikkat!!!

Oyun sırasında top dolaşırken yeni iki top daha sokabilirsiniz. Eğlenceyi arttıracaktır.

Oyun kurallarına uymayanlar oyunun eğlenceli olmasını engelleyebilir. Kurallara uyulmasına vurgu yapın.

Oyun çok uzun sürünce insanlar sıkılabilirler. Bu durumda, oyunun mutlaka bir birinciye ulaşması gerekmeyebilir ve oyun sonlandırılabilir.

SICAK PATATES

Amaç

Katılımcıların eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları

Süre: 5 dk.

Katılımcı: Tüm grup

Materyal

Bir adet patates



Oyunun aslı Amerikan yerlilerine dayanır. Kızılderili gençler közde pişmiş patatesi ellerinde uzun süre tutamadıkları için birbirlerine atarlar. Eli yanmadan patatesi uzun süre elinde tutan oyunu kazanırdı.

Sıcak patates” (hot potato) deyimini aynı zamanda Amerikalıların bulup siyaset bilimine hediye ettikleri bir kavramdır. Sıcak patates dokunanın elini yakar. Bu nedenle kurtulmak için havaya atılır ya da başkalarının eline, kucağına bırakılarak türlü manipülasyonlar yaptırılması anlamında kullanılır.

Akış

- Oyuncular daire şeklinde sıralanır.
- Fonda eğlenceli bir müzik çalar. Müzik devam ettikçe Oyuncular bir patatesi elden ele dolaştırır.
- Müzik durduğu anda patatesi elinde tutan elenir. Ve müzik tekrar başlar.
- Sonuncu kalan oyuncu birinci seçilir.
- Kalabalık gruplarda Oyun sırasında patates dolaşırken yeni bir patates daha sokabilirsiniz. Eğlenceyi arttıracaktır.

Dikkat !!!

Oyun kurallarına uymayanlar oyunun eğlenceli olmasını engelleyebilir.

Oyun çok uzun sürünce insanlar, sıkılabilirler. Bu durumda, oyunun mutlaka bir birinciye ulaşması gerekmeyebilir ve oyun sonlandırılabilir.

SIRALANMALAR

Amaç

Gönüllülerin eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları.

Süre : 15 dk.

Katılımcı Sayısı: 10-30

Materyal

Akış

- Şimdi sizlerden istediğim doğduğunuz yıla(ay ve gün de eklenebilir) göre sıralanmanız, (sıra başının olacağı yeri göstererek) bu noktada en önce doğan olacak şekilde sıralanın, ama bir kuralımız var bu sıralamayı yaparken aranızda konuşmak yok.
- Sıralandıktan sonra her şey hazır olduğunda ellerinizi kaldırırsanız ben hazır olduğunuzu anlayacağım.
- Sorusu olan var mı?
- O zaman başlayabiliriz. Unutmayın konuşmak yok.



Dikkat !!!

Grupta konuşanlar olabilir, bu durumda oyunun amacına ulaşması ve eğlenceli olabilmesi için konuşmamaları gerektiğini katılımcılara söyleyebilirsiniz.

Konuşma dışında her türlü işaret dilinin kullanabilirler. Bunu kendilerinin bulması gerekiyor.

Çok büyük gruplarda katılımcılar küçük gruplara bölünebilir. Oyunu zorluk derecesini vereceğiniz yönerge ile belirleyebilirsiniz.(Doğduğu güne, ay'a ve ya yıla göre yönerge verilebilir.)

Küçük gruplarda zorluk derecesini arttırmak oyunu zevkli hale getirecektir.

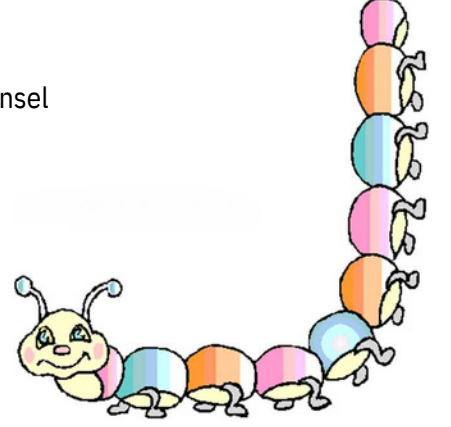
Meslekteki yıl, göz rengi, gibi kategoriler de kullanılabilir.

KIRKAYAK

Amaç Gönüllülerin eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları

Süre: 10 dk.

Katılımcı Sayısı: 10-30



Akış

- Katılımcılar tek sıra dizilerek öndeki arkadaşlarının bellerine sıkıca sarılırlar. En öndeki oyuncu kırkayağın başı, en sondaki de kuyruğudur. Oyun başlayınca kırkayağın başı olan oyuncu, kuyruk olan oyuncuyu yakalamaya çalışır.
- Kuyruk, arkadaşlarından kopmadan sağa sola kaçarak yakalanmaktan kurtulur. Kuyrukta kopma olursa kopan oyuncular yanmış sayılır. Baş kuyruğa dokununca kuyruktaki oyuncu yanar ve en sondaki oyuncu yeni kuyruk olur. Oyuncular 3 kişi kalıncaya kadar oyun devam eder.
- Ortama göre oyunda aşağıdaki değişik versiyonda kullanılabilir
- Kırkayağın arkasındaki bütün oyuncular kuyruk olur. Baş konumundaki oyuncunun amacı
- mümkün olduğunca kuyruktan büyük parça koparmaktır.

Dikkat !!!

Oyun kurallarına uymayanlar oyunun eğlenceli olmasını engelleyebilir. Oyun çok uzun sürünce insanlar sıkılabilirler. Bu durumda, oyunun mutlaka bir birinciye ulaşması gerekmeyebilir ve oyun sonlandırılabilir.

EŐİNİ BUL

Amaç

Gönüllülerin eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları.

Süre: 15 dk.

Katılımcı Sayısı: 10-30

Materyal:

Hareketli Bir Müzik

Akış

- Oyuncular ikişer eş olurlar. Müzik eşliğinde herkes kendi başına dans eder.
- Müzik kesilince eşini bulup yere oturmak ve sağ ayakları kaldırmak gerekir. Bunu en geç yapan eşler elenir.
- Müzik tekrar açılır kalanlar yine aynı şekilde dansa başlar.
- Dans sırasında eşlerin yan yana dans etmeleri yasaktır.
- Oyun son çift kalıncaya kadar devam eder.



Dikkat

Grupta konuşanlar olabilir, bu durumda oyunun amacına ulaşması ve eğlenceli olabilmesi için konuşmamaları gerektiğini katılımcılara söyleyebilirsiniz.

MAKRO - MİKRO (Büyük- Küçük Hareket)

Amaç: Gönüllülerin eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları.

Süre: 20 dk.

Katılımcı Sayısı: Tüm Grup

Materyal: Yok

Akış



- Katılımcı sayısına göre büyük grup iki küçük gruba ayrılabilir. Katılımcılardan ayakta büyük bir daire oluşturmalarını isteyin. Makro hareketlerin büyük kaslarla yapılan(koşmak, zıplamak gibi), mikro hareketin küçük kaslarla yapılacak hareketler(parmak şıklatmak, el çırpma gibi) olduğunu açıklayın.
- “Şimdi ben bir makro(büyük) hareket yapacağım, sizler de benimle aynı hareketi tekrarlayacaksınız. Bu hareket benim solumdaki kişiye ben işaret ettiğimde mikro(küçük) hareketi başlatana kadar devam edecek.
- Bu sıra ile gidecek bir büyük bir küçük hareketler yaparak hepimiz o hareketi tekrarlayacağız. Sorusu olan var mı?”
- Katılımcılar sıra ile bir küçük bir büyük hareket yaparken sizde takip ederek sırada hangi hareketin yapılması gerektiğini söyleyin.

Dikkat

Başlarda çok büyük hareketlerle başlamak katılımcıları zorlayabilir bu yüzden eğitmenin başlarken küçük hareketlerle başlaması önerilir.

Bazı büyük hareketlere katılımcılar katılmak istemeyebilir. Onları zorlamamak gerekir.

SEN NE YAPIYORSUN?

Amaç: Gönüllülerin eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları.

Süre: 15 dk.

Katılımcı Sayısı: Tüm Grup

Materyal: Yok

Akış



- Katılımcı sayısına göre büyük grup iki küçük gruba ayrılabilir. Katılımcılardan ayakta veya oturarak büyük bir daire oluşturmalarını isteyin.
- El, kol veya ayaklarınızla bir hareket veya bir taklit yapınız.
- Grupta yanınızdaki kişinin size dönerek "sen ne yapıyorsun" diye sormasını isteyin daha sonra sözlü olarak ifade ederken hareket olarak da gösterin ve tüm grubun aynı hareketi yapmasını isteyin.
- "Yemek yiyorum" deyip yemek yeme taklidi, "su içiyorum" deyip su içme taklidi, "top oynuyorum" deyip top oynama taklidi yaparak tüm grubun aynı hareketi yapmasını sağlayabilirsiniz.
- Bu oyunun bu şekilde gideceğini ve hareketi gösteren kişinin bir yanındakinin – sen ne yapıyorsun bakayım diye sormasını ve yeni hareketi göstermesini isteyin.

Dikkat !!!

Başlarda esprili taklitlerle başlamak katılımcıları zorlayabilir bu yüzden eğitimci başlarken sıradan taklitlerle başlaması önerilir.

Katılımcılardan gelen rahatsız edici olmayan eğlenceli taklitler ise teşvik edilmelidir.

NE DİYOR BU?

Amaç: Gönüllülerin eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları.

Süre: 15 dk.

Katılımcı Sayısı: Tüm grup.

Materyal: Yok Akış



Katılımcı sayısına göre büyük grup iki küçük gruba ayrılabilir. Katılımcılardan ayakta büyük bir daire oluşturmalarını isteyin.

- “Şimdi sizle eğlenceli olacağını düşündüğüm bir oyun oynayacağız, burada yaratıcılığınızı kullanmanız çok önemli.
- Sırası gelen kişi ilginç bir ses ile yanındakine bir şeyler anlatacak, 3. kişi ise dinleyene “Ne diyor bu?” diyerek tercüme etmesini isteyecek.
- Tercüme eden kişi anlaşılır bir söz ile üçüncüye anlatacak, burada bol bol yaratıcılığı kullanmakta yarar var. Sorusu olan var mı?”
- Eğitimci kendi bir örnekle başlayarak sürecin kolaylaştırıcılığını yapar.

Riskler

Eğitmen ilginç seslere kendisi birkaç örnek vermelidir.

Oyunu bilen iki eğitmenin yan yana durması işinizi kolaylaştıracaktır.

İlginç seslerde ve bu seslerin çözümlenmesinde yaratıcılığın ve mizahın önemi vurgulanmalıdır.

KÜÇÜLEN ADA

Amaç: Gönüllülerin eğitim ortamına ve eğitim sürecine fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak hazırlanmaları.

Süre: 15 dk.

Katılımcı Sayısı: Tüm Grup

Materyal :

Gazete kağıtları, hareketli bir müzik.

Akış



- Katılımcılar geniş bir daire olurlar.
- Eğitimci ortaya geniş bir gazeteyi yayarak koyar.
- "Şimdi bu gazetenin etrafında yürüyerek müzik eşliğinde dans edeceğiz ve döneceğiz. Müzik durduğunda ise herkesin gazetenin bir ucuna bir ayağı ile basmasını istiyorum. Gazeteye basamayan, ayağı havada ya da geride kalan kişiler yanacak ve yerine oturacak." yönergesi verilir.
- Müzik kapandığında ayağı dışarıda olanların yerine oturmasını sağlayın.
- Ortadaki gazeteyi ikiye katlayarak küçültün ve müziği açarak oyuna devam edin. Her seferinde gazeteyi kopararak ya da katlayarak küçültmeye devam edin.
- En sona kalan iki ya da üç kişiyi alkışlatarak oyunu bitirin.

Dikkat !!!

Müzikle dans etmeye bazı katılımcılar katılmak istemeyebilir. Onları dans etmek için zorlamayınız.

AMAÇLI OYUNLAR

ÖRÜMCEK AĞI

Amaç: Katılımcıların, TAKIM olma kriterlerinin, rollerinin ve takım çalışmasının önemini fark etmelerini sağlamak

Süre: 45 dakika

Katılımcı Sayısı: 13-14 kişilik gruplar

Materyal:

2 adet 7,5 m.lik kalın pamuklu ip

10 adet 1,5-2m. arası orta kalınlıkta ip, kurdele veya çamaşır mandalı

Ön Hazırlık:

- Birbirinden 3-4 m. uzaklıkta iki ağaç arasına paralel olarak 2 adet kalın ip gerilir. Bu iki ipin arasına da kısa ipler kullanılarak grup elemanı sayısı (önerilen 10-15) kadar delik oluşturulur. Deliklerin genişlikleri grup elemanlarının fizikleri göz önüne alınarak düzenlenmelidir. Oyun esnasında çok hafif değmelere göz yumulabilir.

Akış

- Grup lideri şu açıklamayı yaparak oyunu başlatır:
- “Tropik bir ormanda ilerlerken önünüze zehirli bir ağ çıktı. Buradan geçmek zorundasınız. Ancak her delikten sadece bir kişi geçebiliyor ve bir kez kullanılan delik ikinci kez kullanılamıyor. Bunu işaretlemek içinde ben size yardımcı olacağım geçilen her deliği kurdele (veya çamaşır mandalı) ile işaretleyeceğim.
- Eğer grubunuzdan biri ağa değerse grup tekrar başlama noktasına dönüyor. Bu oyun için süreniz 20 dakika.
- Sorusu olan var mı?”

Paylaşım

Sürecin grup elemanları tarafından anlatılması sağlanır. Paylaşımında çeşitli unsurların bulunması için sorular üç kısımda ele alınabilir:

Nasılsınız?

- Cevaba göre “Böyle hissetmene neden olan ne?” sorusu sorulabilir.

Kötü ise;

- Ne olsaydı iyi hissederdin?

- Şimdi bizden istediğin bir şey var mı?

Neler oldu? Neler yaptık?

- Grup iletişimi nasıldı?

- Yöntemler duyuldu mu?



- Birbirimizi dinledik mi?
- Plan yaptık mı?
- Görev paylaşımımız var mıydı?
- Aksaklık oldu mu? Neler oldu?
- Sizce bu aksaklıklar neden oldu?
- Peki yeniden yapacak olsaydınız nasıl yapardınız?
- Şimdi TEGV'i düşünmenizi istiyorum. TEGV i düşündüğünüzde buradaki yaşantıdan gruplara ne taşıyabilirsiniz?

Dikkat !!!

Bu çalışmada ki en önemli risk kişilerin fiziksel zarar görmesidir. Bunun içinde oyunun başladığı dakikadan itibaren tehlike yaratabilecek durumlara müdahale etmek gerekecektir. Aynı zamanda örümcek ağının kurulduğu yerin de bu tür risklerden uzak olmasına dikkat edilmesi gerekecektir.

Grup oyuna başlamadan önce fiziksel rahatsızlığı olan var mı, diye sorularak oyuna katılamayacak kişiler gözlemci olarak görevlendirilebilir.

Her zaman grubun başarması gerekmez. Ancak eğitmen zamanı da göz önünde bulundurduğunda, son aktiviteyi tamamlayarak oyunu sonlandırmak isterse grubun başarılı olması için destek olabilir.



KÖR KARE

Amaç: Gönüllülerin, grup olma kriterlerinin, rollerinin ve takım çalışmasının önemini fark etmelerini sağlamak.

Süre:40 dakika

Katılımcı Sayısı 10-15

Materyal

15 m. kalın pamuklu ip

İp için torba

Katılımcı sayısı kadar göz bağı

Akış

- Oyun için 10-12 kişinin katılımı önerilir. Grup elemanları bir daire şeklinde dizilirler. Göz bantlarını takmaları istenir ve görüp görmedikleri kontrol edilir.
- Ortalarına ip konur. Malzemenin ne olduğu kendilerine söylenmemelidir!
- Eğitmen “Önünüzdeki malzemeyi kullanarak bir kare oluşturmanızı istiyorum” der ve oyunu başlatır.
- Grubun başarısız olduğunu gözlediği anda eğitmen katılımcıların gözlerini açmalarını ve ne yaptıklarına bakmalarını isteyebilir. Sonrasında
- “Şimdi gözlerimizi bağlayıp tekrar başlıyoruz” diyerek oyunu sürdürebilir.



Yönerge

Katılımcılar soru sorduklarında yönlendirme yapmamak için sadece yönerge tekrarlanır.

Nasılsınız?

- Cevaba göre “Böyle hissetmene neden olan ne?” sorusu sorulabilir.

- Kötü ise;

Ne olsaydı iyi hissederdin?

Şimdi bizden istediğin bir şey var mı?

Neler oldu? Neler yaptık?

- Grup iletişimi nasıldı?
- Yöntemler duyuldu mu?
- Birbirimizi dinledik mi?
- Plan yaptık mı?
- Görev paylaşımımız var mıydı?
- Aksaklık oldu mu? Neler oldu?
- Sizce bu aksaklıklar neden oldu?
- Peki yeniden yapacak olsaydınız nasıl yapardınız?
- Şimdi TEGV i düşünmenizi istiyorum. TEGV i düşündüğünüzde buradaki yaşıntıdan gruplara ne taşıyabilirsiniz?

Dikkat !!!

Bu oyunda da öncelikle fiziksel zarara dikkat etmek gerekecektir. Özellikle etrafta merdiven, küçük tümsekler vs. varsa bu konuda katılımcılar uyarılmalıdır.

Kör kare oyununda bazen grup karışabilir ve başarısızlık duygusu yaşayabilir, bu durumlarda bir süre için gözlerini açmaları ve etraflarına bakmaları ama bu sürede hiç konuşmamaları istenebilir. Bu başarımlarına yardımcı olacaktır. Bu zor durumlarda bir kaç kez tekrarlanabilir.

Oyun başlamadan önce bu oyunda göz bandı kullanılacağı katılımcılara söylenir. Oyuna katılmak istemeyen varsa gözlemci olarak görevlendirilir.



KÖR SIRA

Amaç: Gönüllülerin eğitim ortamına ve diğer üyelere güven duymalarını sağlamak ve güvenin eğitim ortamına olan etkisini fark ettirmek.

Katılımcı Sayısı : 8 - 16

Süre: 20 dk.

Materyal: Katılımcı sayısı kadar göz bandı



Akış

- Engelsiz, düz bir alan seçin. Alanın çevresi bir ip ile belirlenebilir.
- Bu oyunun amacı grubu belirlenecek kurallara göre sıraya sokmaktır. Talimatları kolay duyabilmeleri, fiziksel teması kolay kurabilmeleri için katılımcıları bir araya getirmekte fayda vardır. Sonra katılımcılara gözlerini bağlamaları için göz bantları dağıtılır. Şu anda herkes aynı yerde durmalıdır.
- Eğitmen katılımcılara aşağıdaki görevleri bağırarak, kulaklarına fısıldayarak ya da gözlerini bağlamadan yazılı olarak verebilir.
- Tüm katılımcıların kulağına birer numara fısıldayarak küçükten büyüğe doğru sıralanmalarını isteyebilir.
- Diğer bir görev ayakkabı numaralarına göre sıralanmaları olabilir veya tüm katılımcılar aynı ilden değilse, memleketlerinin plaka numarasına göre sıralanabilirler.
- Grup gençten yaşlıya doğru da sıralanabilir.
- Verilen görev tamamlanınca katılımcıların ellerini kaldırmaları istenir.
- Bu görevler bazı kurallar eklenerek daha zor hale getirilebilir. Basit bir eğlenceli oyundan, problem çözme ya da haberleşme oyununa dönüştürülebilir.
- Birinci engel, oyuncuların birbirlerinden 5-10 metre uzağa koymak olabilir.
- Elleri kullanmak yasaklanabilir.
- Konuşmayı yasaklamak oyunu daha da zor bir hale getirebilir.
- Eğer yaratıcı bir grubunuz varsa hem konuşmayı hem de elleri kullanmayı yasaklayabilirsiniz.

Değerlendirme

- Neler oldu? Neler yaptık?
- Grup iletişimi nasıldı?
- Aksaklık oldu mu? Neler oldu?
- Sizce bu aksaklıklar neden oldu?
- Peki yeniden yapacak olsaydınız nasıl yapardınız?

Dikkat !!!

Bu oyunda da öncelikle fiziksel zarara dikkat etmek gerekecektir. Özellikle etrafta merdiven, küçük tümsekler v.s varsa bu konuda katılımcılar uyarılmalıdır.

Bazen grup karışabilir ve başarısızlık duygusu yaşayabilir, bu durumlarda bir süre için gözlerini açmaları ve etraflarına bakmaları ama bu sürede hiç konuşmamaları istenebilir. Bu başarmalarına yardımcı olacaktır; bu müdahale zor durumlarda bir kaç kez tekrarlanabilir.

Oyun başlamadan önce bu oyunda göz bandı kullanılacağı katılımcılara söylenir. Oyuna katılmak istemeyen varsa gözlemci olarak görevlendirilir.

Oyuncuları yavaş ve dikkatli olmaları konusunda uyarmak iyi olabilir. Kendilerine ve başkalarına zarar vermelerini önlemek için elleri daima önlerine doğru açık olmalıdır.



KÖR YÜRÜYÜŞÜ

Amaç

Gönüllülerin eğitim ortamına ve diğer üyelere güven duymalarını sağlamak ve güvenin eğitim ortamına olan etkisini fark ettirmek.

Süre: 20 Dakika

Materyal

Katılımcı sayısının yarısı kadar göz bandı.

Katılımcı Sayısı:10-16



Akış

1. Aşama: Eğitimci gruptaki herkesin en az tanıdığı kişilerden biriyle eşleşmesini ister, her ikili gruba birer göz bandı dağıtır. Eşlerden birinin göz bandını takmasını ister. Gözleri açık olandan da 4 dk. süre ile hiç konuşmadan eşini etrafta dolaştırmasını en sonda bu salona tekrar dönmelerini ister.
2. Aşama: Bu dolaştırma bittikten sonra eşlerin göz bandını değiştirmeleri istenir. Göz bantları değiştikten sonra 4 dk. süre ile gözü açık olan diğer arkadaşını gezdirir. Bu süreçte konuşmak serbesttir.
3. Aşama: Daha sonra gözü kapalı olanın sabit durmasını ve gözü açık olanların eş değiştirmeleri istenir. Konuşmanın yasak olduğu tekrar vurgulanarak, aynı şekilde eşlerini dolaştırmaları istenir

Birinci ve üçüncü dolaştırmada sırasında konuşmanın yasak olduğu mutlaka belirtilir.

Yönerge

- “Şimdi herkesin en az tanıdığı birisi ile eş olmasını istiyorum. Eşlerden biri gözlerini bantla kapatsın, diğeri 4 dakika süreyle eşini etrafta dolaşırsın, sonra da buraya getirsin. Fakat bu sırada kimse kimse ile konuşmayacak. Sorunuz var mı? Şimdi başlıyorsunuz unutmayın konuşmak yok. Ben size süreyi hatırlatacağım.”
- “Şimdi eşler göz bantlarını değiştiriyor. Diğer eş bu sefer eşini gezdiriyor. Süre yine 4 dakika. Konuşabilirsiniz.”
- “Şimdi gözü kapalı olanlar yerlerinde sabit duruyorlar. Gözü açık olanlar eş değiştiriyorlar
- ve yeni eşlerinin yanına giderek onları dolaştırıyorlar. Unutmayın konuşmak yok.”

Paylaşım

- Büyük grupta tüm katılımcıların söz alabileceği şekilde paylaşım yaptırılır.
- Neler yaptık?
- Gözleriniz kapalıyken ne hissettiniz?
- Diğerini dolaştırırken ne hissettiniz?
- Konuşmak serbestken neler hissettiniz?
- Gözünüz kapalı iken eşleriniz değiştiğinde ne hissettiniz?
- Zorlandığınız anlar oldu mu? Neler?
- Peki, yeniden yapacak olsaydınız nasıl yapardınız?

- Őimdi TEGV'i dűőűnmenizi istiyorum.
- TEGV'i dűőűndűğűnűzde buradaki yaőantıdan gruplara neler taőıyabilirsiniz?

Dikkat !!!

Bu oyunun katılımcıların fiziksel zarar gűrmeyeceğı (çarpmayacağı, dűőmeyeceğı vb.) bir ortamda oynanması gerekir. Őzellikle grubun devamlı yanında bulunmak ve katılımcıların dikkatli olmasını sağlamak oluőabilecek dikkati en aza indirecektir.

Oyunun amaçlarına ulaőması ačısından katılımcılara oyunun yűnergesi ičinde konuőmamanın ve yűnergelere uymamanın űneminden mutlaka bahsedilir.



HACI YATMAZ (İKİLİ SALLANMALAR)

Amaç: Gönüllülerin eğitim ortamına ve diğer üyelere güven duymalarını sağlamak ve güvenin eğitim ortamına olan etkilerini fark ettirmek.

Süre: 10 dakika

Katılımcı Sayısı: Tüm Grup

Materyal: Yok



Akış

- Herkesin üçerli gruplara ayrılması ve iki kişinin yüz yüze dönmesi; bir
- kişinin de ortalarında durması istenir.
- Bu istenirken grup lideri gruplardan herhangi birine giderek yönergeyi
- verirken nasıl yapılacağını da fiilen gösterir. İki kişi bir ayakları arkada
- biri de önde olmak üzere durur.
- Ortadaki kişiyi hafif hafif sallayabilecek kadar yakın dururlar. Ortadaki kişi kollarını
- bağlayabilir ya da yanda birleştirir.
- Yanlardaki iki kişi yavaş yavaş ortadaki kişiyi sallar. Bunu yaparken ortadaki kişiyi
- düşürmemeye, sarsmamaya dikkat eder.
- Herkes bir kez ortaya geçer. Ortaya geçen kişiden kendini diğer iki kişiye bırakması,
- belini,
- dizlerini veya ayaklarını oynatmaması istenir.

Yönerge

“Şimdi sizden üçerli gruplar oluşturmanızı istiyorum. İki kişi iki yana geçecek ve birbirlerine yüzlerini dönecekler; bir ayakları önde bir ayakları da arkada olacak. Ellerini açık olarak ileri uzatacaklar. Ortadaki kişi de herhangi birine dönecek; ister elleri yanda ister göğsüne bağlı olarak duracak. Sonra iki taraftaki bir kişi ortadaki kişiyi yavaşça itecek ve ortadaki kişi öne arkaya sallanacak. Ortadaki kişi bu esnada belini, dizlerini veya ayaklarını oynatmayacak. Sopa yutmuş gibi duracak. Sorunuz var mı? Başlayabilirsiniz fakat lütfen bunu yaparken tehlikeli şakalardan kaçının.”

Paylaşım

- Oyun sırasında neler yaşadınız? Neler hissettiniz? Yöntem ve iletişim nasıldı?
- Yaşadıklarınızın TEGV’le bağlantısını nasıl kurarsınız?

Dikkat !!!

Katılımcıların oyuna katılmalarını engelleyecek rahatsızlıklarının olup olmadığı sorulur. Rahatsız olanlar grup dışında gözlemci olarak görevlendirilir.

Ortadaki oyuncunun arkadaşlarına güvenmesi, dışarıdaki oyuncuların ise ortadaki oyuncuyu düşürmeme gibi bir sorumluluğu olduğu oyun başlamadan ısrarla birkaç kez vurgulanmalıdır.

Üçerli grupları oluştururken oyuncuların boy ve kilolarının ve cinslerinin birbirine yakın olmasına dikkat edilmelidir. Espri, şaka yapılmaması konusunda uyarılar yapmak iyi olur. Grupları gezmek ve gerekli müdahaleleri yapmak gerekir.

ÇOKLU SALLANMA

Amaç: Gönüllülerin eğitim ortamına ve diğer üyelere güven duymalarını sağlamak; güvenin eğitim ortamına olan etkisini fark ettirmek.

Süre: 15 dk.

Katılımcı Sayısı: Küçük gruplar halinde 6-7'şer kişi

Materyal: Yok

Akış

- Sayıya göre 6-7 kişilik 3-4 grup oluşturulur. Herkesin omuz omuza daire oluşturulması istenir. Ortaya bir gönüllünün geçmesi istenir. Daire olanların bir ayaklarını öne, diğerini arkaya almaları; ellerini de açık şekilde öne uzatmaları istenir.
- Ortada duran kişinin ayaklarını birleştirmesi, kollarını yanda veya göğsünde birleştirmesi ve sopa yutmuş gibi durması istenir. Bu istenirken grup lideri gruplardan herhangi birine giderek yönergeyi verirken nasıl yapılacağını da fiilen gösterir. Dairedeki kişilerin ortadaki kişiyi yavaş yavaş sağdan sola doğru ellerde dolaştırması istenir. Bunu yaparken ortadaki kişiyi düşürmeye, sarsmamaya dikkat eder.
- Herkes bir kez ortaya geçer. Ortaya geçen kişiden kendini diğer iki kişiye bırakması, belini, dizlerini veya ayaklarını oynatmaması istenir.

Yönerge

“Şimdi sizden eşit sayıda iki (ya da üç) grup olmanızı istiyorum. Yüzünüz ortaya dönük omuz omuza bir daire olmanızı istiyorum. Şimdi bir gönüllü grubun ortasına geçecek. Ayaklarınızın birini öne uzatmanızı diğerini geriye almanızı, ellerinizi de açık şekilde öne uzatmanızı istiyorum. Ortadaki kişi sopa yutmuş gibi dimdik duracak ve diğerleri ortadaki kişiyi yavaşça sağdan sola elleri ile dolaştıracak. Bu sırada sert hareketlerden ve şakalardan kaçınmanızı istiyorum. Sorusu olan var mı?”

Paylaşım

- Neler yaptık?
- Sallanırken neler hissettiniz?
- Sallarken neler hissettiniz?
- Zorlandığınızı anlar oldu mu? Neler?
- Peki, yeniden yapacak olsaydınız nasıl yapardınız?
- Şimdi TEGV’i düşünmenizi istiyorum. Buradaki yaşantıdan uygulamalarınıza neler taşıyabilirsiniz?

Dikkat!!!

Bu çalışmadaki en önemli risk kişilerin düşmesidir. Onun içinde kişilerin birbirine mümkün olduğu kadar yakın olmasını; ayak ve el pozisyonlarını korumalarını denetlemek gereklidir.

Bazı kişiler ayaklarını oynatabilir; diğer kişilere kendini bırakmakta zorlanabilir. Bu durumda eğitmen gruplara girerek destek olabilir.

Eğitmenlerin de gruplara katılmasında ve bu süreci yaşamasında güveni desteklemek anlamında yarar vardır. Kadın ve erkeklerden oluşan gruplarda fiziksel temastan rahatsız olanlar olabilir. Olursa grupla bu doğrultuda düzenlenebilir. Espri, şaka yapılmaması vurgulanır.



GÜVEN KOŞUSU

Amaç: Gönüllülerin eğitim ortamına ve diğer üyelere güven duymalarını sağlamak, güvenin eğitim ortamına olan etkisini fark ettirmek.

Süre: 20 dk.

Materyal: -

Akış

- Tüm grubun ikiye ayrılarak karşı karşıya geçmesini, katılımcıların karşılarındaki kişiden parmaklarının ucu birbirine değecek şekilde uzaklaşmalarını isteyin. Katılımcıların bir koşu için koridor oluşturmaları gerekiyor.
- Herkesin bu koridordan koşmasını ve bir kişi koşarken diğer katılımcıların kollarını kaldırmalarını isteyin.
- Ardından ilk uygulamayı siz yaparak gösterin.



Yönerge

“Karşılıklı iki sıra oluşturacağız, lütfen yeni gelen arkadaşlar bir öncekinin yanında dursun. Şimdi kollarınızı öne doğru uzatın parmak uçlarınız karşıdakinin parmak uçlarına değsin. Ben size "hazır mısınız?!" diye soracağım, "hazırız!" cevabını verdiğinizde "geliyorum!" diye uyaracağım, siz "gel!" dediğinizde ben bu koridordan hızlı bir şekilde koşacağım ben yaklaşırken kollarınızı yukarı doğru kaldırıp sonra indireceksiniz. Ama çok önceden kaldırmak yok, bir Meksika dalgası gibi olacak ve buradan hepimiz tek tek koşacağız. Burada yönergeye uyulmaması sorunlar doğurabilir. Bu yüzden şaka yapmayalım.

Paylaşım

- Neler hissediyorsunuz?
- Bu duygular sizi (koşarken, sabit dururken) nasıl etkiledi?
- Bu çalışma ile TEGV'deki diğer çalışmalarınızı nasıl ilişkilendirebilirsiniz?

Dikkat !!!

Oyun sırasında espri ile kollarını kaldırmama ya da çelme takma gibi problemler olabilir bu yüzden yönergede bunun önemi vurgulayın. Gruba örnek koşuyu gösterirken ilk koşuları eğitmenlerin yapması, böylece grubun acemiliğini atması önemlidir. Güven koşusu yaparken kişilerin gözlüklerini ve benzeri şeyleri çıkarmaları olası sorunları önleyecektir.

Grupta koşarken düşen olursa yardımcı olup kaldırdıktan sonra tekrar koşması için teşvik edilebilir, istemiyorsa zorlanmamalıdır. Bazı kişiler kısık sesle komut verebilir. Onlara tekrar söyletmek iyi olabilir, güvenlerini artırır.

Çok iyi konsantrasyon gereklidir. Grubun koşucunun hızını iyi algılayıp ellerini ne zaman kaldıracaklarına doğru karar verebilmeleri çok önemlidir.

KÖR DÜĞÜM

Amaç

Sorunların çözümsüz olmadığını ve sorun çözmede her grup üyesinin etkisi olduğunu fark etmelerini sağlamak.

Süre: 30 dk

Katılımcı Sayısı: 8-10

Materyal: Yok

Akış

- Her grupta 8 ya da 10 kişi olacak şekilde grup bölünür.
- Küçük gruplardan omuzları birbirine değecek ve yüzleri grubun içine dönük şekilde bir daire oluşturmaları istenir.
- Yönerge verilerek oyun açıklanır.
- Grup ellerini bağladıktan sonra ellerini bırakmadan tekrar daire şekline gelmeleri istenir.
- Grubun ellerini bırakmaması kontrol edilir. Çözüldükten sonra daire bozulmadan paylaşım alınır.



Yönerge

- “Omuzlarımız birbirine değecek şekilde yüzleriniz içeriye dönük bir daire oluşturun.
- Şimdi sol elinizi yukarı kaldırarak yanınızdaki kişi dışında birinin havadaki (sol) elini tutun.
- Şimdi sağ elinizi kaldırarak biraz önce elini tuttuğunuz kişi ve yanınızdaki kişi dışında birinin elini tutun.
- Şimdi kördüğüm oldunuz, sizlerden isteğim ellerini bırakmadan bu kördüğümü çözmeniz.
- Ellerinizi üzerinden atlayabilirsiniz, altından geçebilirsiniz ama ellerinizi bırakmak yok. Kolay gelsin.”

Paylaşım

- Ellerinizi ilk bağladığınızda ne hissettiniz?
- Ne yaptınız, neler yaşadınız?
- TEGV’i düşündüğünüzde buradaki yaşantılardan gruplara ne götürüyorsunuz?

Dikkat !!!

Katılımcılar ellerini bırakabilirler, bunu önlemek amacı ile katılımcıların yönergeye tam olarak uymaları önemle rica edilmelidir.

Düğüm sağlıklı çözüldüğünde katılımcılar el ele tutuşmuş bir ters bir düz olurlar.

Bazen gruplar tam daire değil de 8 rakamı gibi iç içe daireler oluşturabilirler, bu durumda daire olarak kabul edilmelidir.

SORUMLULUK BALONLARI

Amaç: Gönüllülerin hedef gruba karşı sorumluluklarını fark etmelerini sağlamak.

Süre: 30 dk.

Materyal: Kronometre, 30 adet şişirilmiş balon, başlangıç ve bitiş işaretleri için cisimler.

Akış

- Sorumluluk balonu oyunu için grup katılımcı sayısına göre küçük gruplara bölünür.
- İdeal küçük gruptaki kişi sayısı 8'dir. 8 kişinin rahatça hareket edeceği bir başlangıç ve bitişin yer alacağı bir koridor oyun için uygundur. Grupların balonları karşıya geçirmeleri istenir.
- Her grubun farklı yönerge ile 2 kez bu çalışmayı yapması sağlanır.



1. Aşama: Gruplara ayrılma aşamasıdır. Büyük grup katılımcı sayısına her gruba 7-8 kişi düşecek şekilde gruplara ayrılır.

2. Aşama: Birinci grup başlangıç çizgisinde durur. Herkesin elinde bir adet balon bulunur. Birinci gruba yönerge verilirken diğer grupların da dinlemesine özen gösterilir.

“Şimdi sizden beklentim elinizdeki balonları karşıya geçirmeniz balonları tutmak ve sıkmak yok, çünkü onlar eğitiminize katılan çocuklar. Eğer sıkarsanız rahatsız olacak hatta patlayacaklar. Balonları parmaklarınızın ucunda karşıya geçirin aman dikkat edin yere düşmesinler, yere düşerlerse onları yerden tekrar alıp devam etmiyoruz. Ben başla dediğimde başlayacaksınız tamam mı? Sizden sonra diğer gruplar da bunu tek tek yapacaklar.”

Tüm gruplar balonları yönergeye uygun bir şekilde karşıya geçirirler. Eğitimcilerden bir kronometre tutarken diğeri düşen balonların sayısına bakar ve bunları not alır; sonuçları gruplarla paylaşır. İkinci aşama bu şekilde bitirilir.

3. Aşama: Gruplara tekrar deneyecekleri belirtilir ve kendi aralarında bir plan yapmaları için zaman verilir. Zaman dolduktan sonra birinci gruptan başlayarak yeni yönerge verilir. Bu yönergede diğerlerinden farklı olarak yeni bir takım sürprizlerle karşılaşabilecekleri söylenir. Diğer eğitimciden eline üç balon alması ve grup kendi balonlarını götürürken bu üç balonu da gruba doğru atması istenir. Gruplar tekrar deneme yaparlar.

Paylaşım

- Değerlendirme küçük gruplarda aşağıda tavsiye edilen sorular ile yapılır.
- Neler hissediyorsunuz?
- Neler yaptınız da başardınız?
- Kendi balonunuzdan başka balonlarla karşılaştığınızda ne yaptınız?

- Bundan farklı ne yapabildiniz?
- Bu oyun doğrultusunda TEGV uygulamalarında olması gereken neyi fark ettiniz?

Dikkat !!!

Katılımcıların oyun sırasında ayağının takılmayacağı uygun bir ortam bulunması önemlidir. Oyun sırasında balonlara dışarıdan müdahaleler olabilir. Bu yüzden dışarıdaki kişilerin başlangıç veya bitiş çizgilerinin arkasında durması tavsiye edilir.



HULA HOP TRANSFER

Amaç: Gönüllülerin birlikte çalışmanın önemini fark etmeleri. Zaman yönetimi kavramını edinmeleri.

Süre: 15 dk.

Materyal

1 adet hula hop, kronometre

Akış



2 aşamalı olarak uygulanmaktadır. Tüm grup el ele tutuşarak ayakta bir daire oluşturur.

Ellerini açmadan hula hop'un içinden geçmeleri istenir.

“Ayağa kalkıp el ele tutuşalım, şimdi bu hula hop'u ellerimizi hiç bırakmadan içinden geçerek bir tur atmaya çalışalım. Unutmayın el bırakmak yok.”

Bu arada katılımcılara hissettirmeden zaman tutulur ve oyunun sonunda 1 turun ne kadar zaman aldığı tüm gruba duyurulur.

Yönergeyi veren eğitmen diğer eğitmene bu çalışmayı grubun tamamlanan zamandan daha kısa zamanda başarabileceğini ifade eder. Diğer eğitmen ise bunun mümkün olmadığını söyler ve o da bir zaman verir. Grubun tekrar denemesi istenir. Başaracak diyen eğitmen destekleyen sözler söylerken diğeri ise olumsuz şeyler söyler.

Etkinlik 2 ya da 3 hula hop kullanılarak daha da zorlaştırılabilir

Paylaşım

Bu oyun sonunda neler hissettiniz?

Bu oyun size neler düşündürdü?

Eğitmen olarak sizlere söylediklerimiz süreçte sizi nasıl etkiledi?

Zamanında bitirmek konusunda neler düşünüyorsunuz?

Dikkat !!!

Destek vermeyen eğitmene karşı öfke yaşanabilir. Cümlelerin öfke yaratmayacak derecede olması olası sorunları azaltacaktır.

HELYUM BORUSU

Amaç: Katılımcıların TEGV’de uygulanan tekniklerin ve yöntemlerin amacını fark etmesi.

Süre: 20dk

Materyal

3 Adet hula hop.

Akış

Eğitimci aşağıdaki öyküyü anlatır:

"Eskimolar her yıl toplanarak o yılın verimli geçip geçmeyeceğini bir deneyle görürlermiş. Şimdi bizde bir eğitim çalışmasına başladık bu eğitim sürecinin başarılı olup olmayacağına yönelik bir çalışma yapalım. Eskimolar her yıl toplanır elimde gördüğünüz daire şeklindeki bir cisimle çalışırlarmış. Bu cismi alıp sadece parmak uçlarını kullanarak yere indirirlerse o yıl verimli bir yıl olacak, eğer indiremezlerse verimsiz bir yıl olacak derlermiş. Şimdi aynı töreni burada yapacağız. Eğer başarısak bu eğitim sürecimiz verimli geçecek demektir."

Tüm katılımcılar büyük bir daire oluştururlar.

Yönerge verilerek sadece parmak uçları değecek şekilde hula hopu tüm katılımcıların desteğini alarak yere indirmeleri istenir.

"Sağ elleriniz arkada sol ellerinizi öne doğru uzatın.

Şimdi herkesin parmak ucu hula hop’a değecek şekilde daire olun. Hula hopu birazdan parmak uçlarınıza bırakacağım, unutmayın sadece parmak uçlarınız değecek, onu tutmak yok. Şimdi aşağıya birlikte indiriyoruz."

Büyük grup bu çalışmayı yapamadığı zaman 3 ya da 4 küçük gruba ayrılmalrı ve tekrar denemeleri istenir.

Eğer küçük gruplarda da bu çalışmayı başaramazlarsa kendi aralarında bu problemi çözmek için tartışmaları ve yeniden denemeleri istenir. Tüm gruplar amaçlarına ulaştıktan sonra büyük grupla değerlendirme yapılır.

Paylaşım

- Kendinizi nasıl hissediyorsunuz?
- Ne yaptınız da başardınız?
- Neler yapsak daha iyi olurdu?
- Bu çalışmada aklınızda kalan sözcükler nelerdi?
- Bu çalışmayı düşündüğünüzde TEGV uygulamalarına neler götürüyorsunuz?

Dikkat

Büyük grubun denemesine izin verilir.

Büyük grup amacına ulaşamayınca gruplar eşit sayıda kişilerden oluşacak şekilde 3 ya da 4 küçük gruba bölünür. Küçük grupların eğitim sürecindeki önemi vurgulanır.



VEDA ETKİNLİĞİ

Amaç: Gönüllülerin eğitim sonunda tüm süreci hatırlayacakları bir etkinlik yapmak ve olumlu duygularla göndermek.

Süre: 60 dakika

Materyal

Karton veya büyük resim kağıtları, çeşitli renklerde boyalar, gazete, yapıştırıcı vb. her türlü materyal.

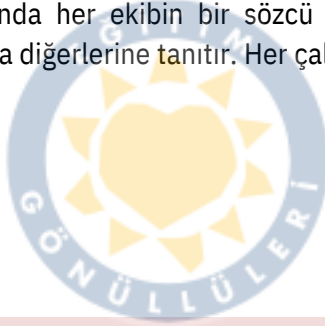


Akış

- Katılımcılar üç küçük gruba ayrılırlar.
- Bir gruptan bu eğitim sürecinin resmini, diğer gruptan bu eğitim sürecinin logosunu ve sloganını, diğer gruptan da bu eğitimdeki duygu ve düşünceleri içeren bir gazete çıkarmalarını isterler.
- 20 dakika süre verilir. Sonrasında her ekibin bir sözcü seçmesi istenir ve her ekip çalışmasını duvara astıktan sonra diğerlerine tanıtır. Her çalışma alkışlanır.

Paylaşım

Bu egzersizin bir parçasıdır.



Dikkat !!!

Sürecin tüm katılımcılar için eğlenceli geçmesi önemlidir.

KAYNAKÇA

- Adıgüzel, H:Ömer; (1993). “Oyun ve Yaratıcı Drama İlişkisi”.Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Bülbül, S. (1991). Halk Eğitimine Giriş. Eskişehir: A.Ü. AÖF Yayın No; 213.
- Celep, C. (2003). Halk Eğitimi. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Çetin, Ş. (1999). Halk Eğitim Merkezlerinde Görevli Öğretmenlerin Birer Yetişkin Eğitimcisi Olarak Eğitim İhtiyaçları. MEB Dergisi (142).
- Gedikoğlu, Ş. (1991). Türkiye’de Yaygın Eğitimden Çağdaş Halk Eğitimine.
- Kurt, İ. (2000). Yetişkin Eğitimi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Martin Orridge. Eğitimlerinizi Canlandırmanın 75 Yolu, Sistem Yayıncılık
- OECD. (1977). Learning Opportunities for Adults. Vol. 1, General Report. Paris.
- Okçabol, R. (1994). Halk Eğitimi (Yetişkin Eğitimi). İstanbul: Der Yayınları.
- Özden Aslan- İş’te Zor İnsanlar – Elma Yayınları.
- San, İnci; (1990). “Eğitimde Yaratıcı Drama”. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi.
- Üstündağ, Tülay; (1998). Yaratıcı Drama Eğitim Programının Öğeleri. Eğitim ve Bilim.

