

## **DEĞERLİ ÖĞRETMENLERİMİZ,**

Öğrencilerin ilk hafta itibariyle okula uyum sağlamaları için hem sizlerin, hem velilerin hem de çocukların çok fazla çaba sarf ettiğini görüyoruz. Çocuklar yeni bir ortama alışmanın zorluğunu yaşayabiliyorlar. Yeni öğretmenler, yeni arkadaşlar ve yeni bir ortama alışmak her insan için ve öğrenciler için zor olabilir. Bu yüzden okula ilk günlerde çocukların uyum sağlaması için ısınma oyunlarını sizlerle paylaşıyoruz.

Bu etkinlikleri her gün derslerden önce sınıfınızda çocuklarla oynayarak keyifli vakitler geçirebilirsiniz. Oyun bir çocuğun ilk öğrenme şeklidir. Okul ortamında oyun ile öğrenciler daha kolay uyum sağlarlar, arkadaşlarıyla tanışırlar ve kendilerini daha kolay ifade edebilirler. Bu yüzden bu etkinlikleri çocuklarla uygulamanız öğrencilerle daha iyi bir iletişim kurmanızı sağlayacak ve öğrenme ortamı daha keyifli bir duruma dönüşecektir.

Sizlere ve öğrencilere sağlıklı ve başarılı bir yıl diliyoruz.

# ETKİNLİK -1

## Kâğıt Top

Öğretmen bir dosya kâğıdını buruşturarak top haline getirir. Kendi adını ve soyadını söyledikten sonra kâğıdı bir öğrenciye fırlatır ve onun da kendi adını ve soyadını söylemesini ister. Öğrenci kendi adını ve soyadını söyledikten sonra kâğıdı istediği bir arkadaşına fırlatır. Halka tamamlanana kadar oyun devam eder.

# ETKİNLİK-2

## © Sona Kalan Kazanır

Öğretmen bütün öğrencilerin oldukları yerde ayağa kalkmalarını ister.

Basit sorular soracağını ve bu sorular için cevabı "evet" olanların yerlerine oturmaları gerektiğini, en son ayakta kalanın oyunu kazanacağını kısaca anlatır.

Ayakta kalan son öğrenciye sürpriz olarak bir küçük bir hediye verir.

Not: Bu buz kırıcı, her dil düzeyinde basitten karmaşığa sorular sorularak uygulanabilir.

Örneğin A1 kuru için: Kim evli-bekâr? (Evliler-bekârlar yerine oturur.) / Kimin kız kardeşi var? / Kim Galatasaraylı? / Kim eylül ayında doğdu? / Kimin gözleri siyah? / Kimin kolunda saat var?

# ETKİNLİK-3

## © Arkadaş Portresi

Öğrencilerden otuz saniye içerisinde sağ veya sol taraflarında oturan arkadaşlarının resmini çizmeleri istenir.

Süre sonunda öğrenciler resimlerini göstererek kimi, nasıl çizdiklerini anlatırlar.

Notlar: Otuz saniye çok az gibi görünebilir ancak doğru bir süredir ve yeterlidir. Öğrenciler bu yönergeyi duyduklarında şaşırırlar ve ne bocalarlar, hemen süreyi tutmaya başlayın ciddi olduğunuzu anlayınca çizmeye başlayacaklardır.

Bu buz kırıcı, A kuru için yukarıdaki iki yönergeden ibarettir. B ve C kurlarında ise uygulamadan sonra öğrencilere yönergeyi duyunca niçin şaşırdıklarını, arkadaşlarına çizdikleri resimleri gösterirken niçin utandıklarını sorarak kısa bir tartışma da açabilirsiniz.

## ETKİNLİK-4

### © Bir Ev ve Bir Düğme

Öğrencilerden otuz saniye içerisinde bir ev bir düğme resmi çizmeleri istenir.

Öğretmen süre sonunda sınıfta dolaşır, tek tek çizilen resimleri alıp inceler, diğer öğrencilerin görebileceği bir şekilde tutar ve her resimde nasıl bir ev ve düğme olduğunu kısaca anlatır.

Uygulama bittiğinde birbirinin aynısı iki resim çizilmemiş olduğu görülecektir. Öğretmen bu noktaya dikkat çeker ve herkesin binlerce defa gördüğü bu basit iki nesnenin niçin herkes tarafından farklı çizildiğini sorarak kısa bir tartışma yaptırır.

Not: Bu buz kırıcı B2 ve C kurlarında uygulanabilir.

## ETKİNLİK-5

### © Kendim Hakkında Üç Gerçek Bir Yalan

Öğretmen öğrencilerden sırayla kendileri hakkında üç gerçek ve bir yalan söylemelerini ister.

Sırası gelen öğrenci kendi hakkında üç gerçek ve bir yalan söyledikten sonra öğretmen, diğer öğrencilerden arkadaşlarının söylediği yalanı bulmalarını ister. Yalan bulununca oyuna devam edilir.

Notlar: Bu buz kırıcı, B ve C kurlarında uygulanabilir.

Öğretmen uygulamayı öğrencilere fikir vermesi açısından kendi başlatmalıdır. Örneğin "Ben otuz beş yaşındayım, İstanbul'da doğdum, spor yapmayı çok severim, Ankara Üniversitesi'ni bitirdim" Öğretmenin spor yapmayı çok sevdiği yalandır.

## ETKİNLİK-6

### © Sor Bakalım

Öğrencilere küçük not kağıtları dağıtın ve kağıda sınıfta herhangi birine sormak istedikleri bir soruyu yazmalarını isteyin.

Yazım işi bittikten sonra kâğıtları toplayın ve güzelce karıştırın.

Öğrencileri rastgele çağırın ve onlardan bir kâğıt seçerek kâğıttaki soruyu cevaplandırmalarını isteyin.

Notlar: Bu buz kırıcı, tüm kurlarda uygulanabilir. A1 seviyesinde öğrenciler, yaş, ilgi alanları, favori renk veya ailesiyle ilgili sorular sorabilir. Daha ileri kurlarda soruların ilgi çekici ve sıra dışı sorular olması yönünde öğrencilere hatırlatma yapın.

## ETKİNLİK-7

### 'A'lar ve B'ler'

Öğretmen, her öğrencinin bir grup kurmak üzere arkadaşları arasından iki kişiyi seçmesini ister. Ancak öğrenciler bu seçimi içlerinden yapacaklar ve kimi seçtiklerini birbirlerine söylemeyeceklerdir.

Bu kişilerden biri A ve biri de B olarak adlandırılacaktır. Herkesin gizli tuttuğu bir A'sı ve bir B'si olacaktır böylece.

Seçimler yapıldığında, öğretmen, herkesi ayağa kaldırır ve herkesin kendi A'larına mümkün olduğunca yakın B'lerinden ise mümkün olduğunca uzak olmasını söyler.

Birkaç dakika sonra sürecin tersine çevrilmesi ister. B'lere yakınlaşmak ve A'lardan uzaklaşmak şeklinde.

Notlar: Bu enerji vericiyi uygulamak için geniş bir alan olmalıdır.

A'yı veya B'yi seçmek için bir kriter yoktur. Oyunun yegane kuralı, kimsenin kimseye dokunmaması ve çarpımasıdır.

Öğrenciler çabuk hareket etmeye teşvik edilir.

## ETKİNLİK-8

### © Tempoyu Yakala

Öğrencilerden birbirleriyle hiç konuşmadan, sadece birbirlerini gözlemleyerek elleri veya ayaklarıyla bir tempo yakalamalarını isteyin.

Belli bir tempo yakaladıklarında "Tempoyu değiştir" yönergesini verin.

Birkaç farklı tempodan sonra oyunu tamamlayın.

## ETKİNLİK-9

### *Güzin Abla dert dinliyor*

Kısaca Güzin Abla hakkında bilgi verin. (Bir gazetede 30 yıl boyunca okuyucuların kişisel dertlerine çözüm bulmaya çalışmıştır gibi.) Bu arada “rumuz” kavramını da açıklayın.

Öğrencileri 2-4 kişilik küçük gruplara ayırın.

Her gruba; tartışıp ortak bir metin halinde Güzin Abla’ya gönderilmek üzere bir paragraflık bir dert yazmalarını isteyin. Kendilerine bir de rumuz bulacaklardır.15 dakika süre verin.

Dert paragraflarının yazımı bitince öğrencilere, yazdıkları paragrafları istedikleri gruba değiş tokuş yapmalarını söyleyin. Böylece her grubun önüne kendi yazmadığı bir dert gelecektir.

Öğrencilere önlerine gelen derdi okumalarını ve “ sevgili yavrum“ diye başlayan bir çözüm paragrafı yazmalarını söyleyin. 15 dakika süre verin.

Son aşamada derdi yazan grup; derdi, çözümü yazan grup da bulduğu çözümü okusun.

## ETKİNLİK-10

### *Boş sandalye*

- Öğretmen sandalyesini sınıfın ortasına çekin ve öğrencilere, bu boş sandalyede ünlü birinin oturduğunu hayal etmelerini söyleyin. Bu ünlü, geçmişte yaşamış veya hala yaşayan birisi olabilir. Öğrenciler bir dakika boş sandalyeye bakıp düşünsünler.
- Sonra bu ünlünün kendileriyle konuştuğunu farz etmelerini söyleyin. Ünlü kişi onlara bir cümle söylemiş olsa bu ne olurdu? Düşünmeleri için bir iki dakika süre verin.
- Öğrencilere tek tek sorun: “Bu sandalyede biraz önce kim vardı ve sana ne dedi?”

## ETKİNLİK-11

\* **TANIŞMA** : Halka biçiminde durulur. İlk başlayan isminin ilk harfi ile başlayan bir özellik veya sıfat ile birlikte kendi adını söyler. Sonra her sırası gelen kendinden önce gelenlerin sıfat ve isimlerini ve sonra da kendi sıfat ve isimlerini söyler.

## ETKİNLİK-12

\* **MEYVE SEPETİ** : Halka olunur lider herkese renk, sayı, özellik ya da herhangi bir kavram verir. Sonra bir ebe seçilir. Ebe ortaya geçer. Ortak özelliğe sahip olanların yer değiştirmesini söyler. Boş yere geçmeye çalışır. Mevsimleri, sayıları, tek-çift sayıları, kişilik özellikleri, İngilizce kavramlar verilirken oynanabilir.

## ETKİNLİK-13

\* **KATİL KİM** : Herkes ortamda serbestçe dolaşırken, lider komut verince, gözler kapanır. Lider bir kişiye dokunarak katili belirler. Gözler açılır, yine alanda serbest dolaşılır. Katilin göz kırptığı kişi öldüm diyerek oyundan çıkar. Katili doğru ya da yanlış olsa da tahmin eden kişi lidere söyler ve o da oyundan çıkar. İkinci yolu da halka olunur, lider birini ebe seçer. Ebe gözünü kapar. Grup sessizce katili seçer. Katil göz kırpar. Ebe katili tahmin etmeye çalışır. Göz göze iletişimim önem kazandığı yerlerde kullanılır.

## ETKİNLİK-14

\* **KURTLA KUZU** : Herkes halka şeklinde kol kola girer, kenetlenir. Bir kişi kuzu ve bir kişi de kurt seçilir. Kurt halkanın dışına çıkar. Grup kuzuyu korumaya çalışır. Grup halinde hareket ederler. Yardımlaşma, birlikte hareket etme amaçlanır.

## ETKİNLİK-15

\* **HIRSIZ POLİS** : Herkes halka şeklinde dizilir. Bir kişi hırsız , bir kişi polis olarak seçilir. Polisin gözleri bağlanır. Halka halinde olan öğrenciler duvar rolü oynarlar. Polis "Neredesin?" diye bağırır. Hırsız her defasında "Buradayım." diye ses verir. Poliste sese göre hırsız bulmaya çalışır. Amaç; duyuları kullanarak çalışma yapabilme.

## ETKİNLİK-16

\* **GÖRMEYEN GEZDİRME** : Gruptakiler ikişer ikişer eşlenir. Önce birinciler gözlerini kaparlar, eşlerini el ve kollarından tutarak, ortamda kimseye çarptırmadan sadece konuşarak yönlendirmeye çalışır. Sonra sadece eşinin omzundan tutarak, en sonda aynı işlemi parmak uçları değecek şekilde tekrarlanır. Sonra eşler rolleri değişir. Bir adı da güven oyunudur. Hayal gücünü kuvvetlendirmede, tasvir etme yeteneğini geliştirmede, yön duyguları ve sağ sol kavramını geliştirmede, fen bilgisinde canlı cansız varlıkları anlatmada, müze çalışmasında kullanılabilir.

## ETKİNLİK-17

\* **ÇIĞLIK OYUNU** : Halka olunur. Herkes önce yere bakar. Liderin komutu ile herkes ya sağa ya sola ya da karşıya bakar. Göz göze gelenler o anda çığlık atıyor. Çığlık atanlar oyundan çıkar.

## ETKİNLİK-18

\* **ADAM ASMACA** : Atasözleri ve deyim bulmak için kullanılır. Her öğrenciye bir atasözünü oluşturan harfler sırası ile kapalı olarak dağıtılır. Ebe olan kişi sesli ve sessiz harfleri söyleyerek bilinen harfler açılır. Ebe de bu atasözünü bulmaya çalışır.

## ETKİNLİK-19

\* **ATASÖZÜ BULMACA** : Değişik atasözleri sözcüklerine ayrılır. Her öğrenciye bir sözcük verirler. Lider atasözünden bir sözcük söyler diğer öğrencilerde bu atasözünü tamamlamaya çalışır.

## ETKİNLİK-20

\* **ARASÖZÜ VEYA DEYİMİ CANLANDIRMA** : Verilen atasözlerinin nereden çıktığını ya da anlamları konusunda canlandırma yaparlar. ( Ağzından baklayı çıkarmak, işin püf noktası, çizmeden yukarı aşmak, ... )

## ETKİNLİK-21

\* EŞİNİN ELİNİ TANIMA : Herkes eşleştirilir. Eşinin elini iyice inceler. Sonra bir kişi ebe olur. Ebe olan dışarı çıkarılır. Grup içinde yer değiştirilir. Ebe gözü kapalı olarak gruba geri döner ve eşinin elini tanımaya çalışır.

## ETKİNLİK-22

\* HAYALİ İP ATLAMA ÇALIŞMASI : İki kişi ip tutarmış gibi yapar. Diğerleri de sıraya geçer. Atlamaya çalışırlar. İkili atla çık yapılır, ip terse çevrilir, öyle atlanır.

## ETKİNLİK-23

\* KUŞ KARESİ ( EV SAHİBİ – KIRACI ) OYUNU : Üçerli gruplar yapılır, İki kişi yanlarda el ele tutuşur, ortaya birini alır. Bir kişi ebe seçilir. Ebe iç dediği zaman; iç kollar açılır (ortadakiler) halkanın içinden yer değiştirmeye çalışırlar. Ebe de onların yerine geçmeye çalışır. Dış dediğinde dış taraftaki kollar açılır. Ortadaki dıştan yer değiştirmeye çalışır. İki birden dediğinde iki kol birden açılır. İçten ve dıştan çıkabilir. Hop dediğinde herkes başka bir üçlü yapmaya çalışır. Bu oyun kız erkek ayrımını aşmada kullanılır. Tek-çift, tekil-çoğul, dünya tabakaları ( iç ve dış tabakalar ) öğretmekte kullanılabilir.

## ETKİNLİK-24

\* İMAJİNASYON ( GÖZLEM ) ÇALIŞMASI : Gruptan yedikleri bir şeyi canlandırması istenir diğerleri de bunu bilmeye çalışır.

Verilen bir objeyi kaç farklı şekilde kullanabileceklerini canlandırırlar. ( Diyelim bir fular çiçek, bant, yara bantı, başörtüsü, toz bezi .... olarak kullanılabilir.



## ETKİNLİK-25

\* EYLEM ÇALIŞMASI : 1 dakikalık eylem çalışması yapılır. Herkes ayrı bir eylemi canlandırır ama bu eylem canlandırılırken bir çatışkı yaşanmalıdır. Örnek eylemler :

- Televizyon seyretme
  - Sıkıcı bir seminerdesin
  - Garson servis yapıyor.
  - Pazardan döndün kapıyı çalyorsun
  - Çocuğunuzu susturmaya çalışıyorsun
  - Kartopu oynuyorsun
  - Doğum sancısı çekiyorsun
  - Kopya çekmeye çalışan bir öğrenci
  - Düğünde uyuyorsun
  - Can sıkıntısı yaşayan biri
  - Telefon konuşması yapıyorsun
  - Kapıyı açacaksın anahtarı bulamıyorsun
  - Yağmurlu bir günde yürüme
  - Yemek yapma
  - Güneşleniyorsun
  - Ders anlatıyorsun
  - Futbol oynuyorsun
  - Temizlik yapıyorsun
  - Sigara içme
  - Ders çalışma
  - Çay demleme
  - Araba kullanma
  - Durakta bekleme
- Kahve yapm