**Tanışma Oyunları**

**TANIŞMA OYUNLARI**  
Katılımcıların birbirlerinin isimlerini öğrenmesini ve iletişim kurmalarını sağlamak.  
Sayı: En az 30 kişi  
Süre: 10 dakika  
Tüm katılımcılardan oda içerisinde yürümeleri ve 10 dakika içerisinde olabildiği kadar çok kişiyle el sıkışıp, isimlerini söyleyerek kendilerini kısaca tanıtmaları istenir.

**MÜZİKLİ BALONLAR**  
Amaç: Katılımcıların birbirlerinin isimlerini öğrenmesini ve iletişim kurmalarını sağlamak.  
Sayı: En az 10 kişi  
Süre: 10 dakika  
Malzemeler: Katılımcı sayısı kadar balon, 5-10 tane Asetat Kalemi, CD ya da kaset çalar.  
Tüm katılımcılara birer tane balon dağıtılır. Balonları şişirmeleri ve üzerine isimlerini ve geldikleri ilin adını yazmaları istenir. Daha sonra müzik çalmaya baslar 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.  
**Not:** Zamana ve katılımcıların isteğine bağlı olarak aynı oyun iki-üç tur halinde de oynanabilir.

**İSİM VE…**  
Amaç: Tanışma ve isimleri hatırlama  
Sayı: Herhangi  
Süre: 10-30 dakika (grubun büyüklüğüne göre)  
Tüm katılımcılar halka seklinde dururlar. Sırayla herkes adini söyler ve ardından bir hareket, sekil ya da mimik yapar.  
Katılımcıların hepsi isimlerini ve hareketlerini bitirdikten sonra sırayla herkesin adi söylenir ve hareketi yapılır. İsimler hareketin haricinde aşağıdakilerle birleştirilebilir: İsim ve mimik: katılımcılar isimlerini söylerler ve ardından kendilerine özgün bir mimik yaparlar.  
İsim ve hareket: katılımcılar isimlerini söylerler ve ardından o an içinde bulundukları ruh halini belirten (örneğin: el çırpma, basla selamlamak…) veya ne is yaptiklarinim ya da nereden geldiklerini belirten bir hareket yaparlar.  
İsim ve hayvan: katılımcılar isimlerini söylerler ve ardından isimlerinin bas harfiyle başlayan bir hayvan söylerler. Önemli olan bir hayvanin birden fazla söylenmemesidir. (örneğin: Ayşe – Ari; Ceyda – Ceylan…) NOT: Hayvan yerine yemek ismi de söylenebilir.  
Varyasyonlar: Her bir katılımcının ardından tüm grup bir eko gibi “isim ve…” yit tekrarlar.

**ALFABETİK SIRA**  
Amaç: İsimleri öğrenmek, grubu birbirine ısındırmak  
Sayı: minimum 10 kişi ve üzeri  
Süre: 5 dakika  
Materyal: kişi sayısı kadar sandalye  
Katılımcıların sayısına göre olan sandalyeler halka seklinde dizilir ve katılımcılardan sandalyelerin üstüne çıkması istenir. Hiçbir şey kilde konuşmadan ve sandalyeden yere inmeden alfabetik sıraya geçmeleri istenir.

**Not:** Baslangıç – bitiş noktalarını ve hareket yönünü oyunu yürüten kişi belirleyebilir ya da tamamen katılımcılara bırakır.

**ÜÇ PARMAK**  
Amaç: Tanışmak ve ısınma  
Sayı: Herhangi  
Süre: 10 dakika  
Tüm oyuncular üç parmaklarını havaya kaldırırlar. İşaret parmağı “isim”, orta parmak “en sevdiği içecek” ve yüzük parmağı da “en çok gitmek istediği ülkeyi” temsil eder. Oyuncular odanın içerisinde yürümeye başlarlar ve karşılaştıkları herkesin parmaklarına kendininkileri değdirerek sırayla parmakların temsil ettiklerini söylerler. Amaç belirli süre içerisinde en çok kişiyle karsılaşmaktır.

**Not:** Parmak sayısı arttırılabilir, temsil ettikleri şeyler kullanılacağı aktivitenin türüne Gore değiştirilebilir. örneğin, yas, şehir, spor, sevdiği sevmediği şeyler gibi…

**BANA ÖYKÜNÜ ANLAT**  
Amaç: Tanışma  
Sayı: en az 10 kişi  
Süre: 30 dakika katılımcılardan kendilerine bir es bulmaları istenir. Her biri diğerine öyküsüne anlatmaya baslar. Bütün öyküler “Buraya gelmeye su şekilde karar verdim:…” veya “ Buraya gelebilmek için seçildim çünkü…” cümlesiyle baslar.

İkili gruplar birbirlerine öykülerini anlattıktan sonra diğer bir iki kişiyle birleşip 4 kişilik bir grup olmaları istenir. 4’lü gruplar içerisinde yeniden öykülerini anlatmaları ve bu sefer nereden geldiklerini, ülkeleri ya da şehirleri hakkında bir iki cümle eklemeleri istenir.

**ÜLKE KAĞITLARI**  
Amaç: Katılımcıların geldikleri ülkeler hakkında deha detaylı bilgi edinmek  
Sayı: 5-20 kişi  
Süre: 1-1,5 saat  
Malzemeler: Kağıt, kalem, makas, gazete, dergi, pastel boya, keçeli kalem vb…  
katılımcılar ülkeleri hakkındaki bilgileri kağıtlara geçirirler. (eğer ayni ülkeden birden fazla katılımcı varsa bir grup oluşturabilirler) Kağıtların bir bölümünde başkent, para birimi, nüfus, dil ve o ülkeye özgü şeyler vb yer almalıdır. katılımcılar ve/veya gruplar tüm bunları resimlerle anlatırlar. Hazırlanan kağıtlar duvarlara asılarak sergilenir.

**ÖNDEKİNİN AYNISINI YAP**

Çocuklar birbirlerinin omuzlarını tuturak bir sıra olurlar. Yüzler enselere bakacak şekilde  kollar uzatılarak öndekinin omuzlarından hafifçe tutulur. Grup daire çizerek yürür. En öndeki çoçuk bazı hareketler yapar. Başını sağa eğer, sola eğer, omuzlarını kaldırır indirir, diz çöker. Arkadaki çocuklar onun aynısını taklit etmeye çalışırlar. Bir iki turda bir lider değişir.

**DOĞUM GÜNLERİ GRAFİĞİ**

Öğrenci sayısı kadar içi boş doğum günü pastası resmi basın. Her öğrenciye bir tane verin ve bu pastaların üstüne adlarını ve doğum günlerini yazmalarını isteyin. (Pastalarını istedikleri gibi boyayıp süsleyebilirler de) Bir büyük kartona bir histogram şeması çizin. Şemanın alt tarafında ayların isimleri yer almalı. Öğrenciler sıra ile doğum günü pastalarını şemadaki uygun ayın üstüne üst üste gelecek şekilde yapıştırmalarını isteyin. Bu şemayı panoya asın.

**BATTANİYE**  
Amaç: Tanışma, isim öğrenme ve hatırlama.  
Sayı: Herhangi  
Süre: 20-30 dakika  
Grup iki bölünerek iki takim oluşturulur ve iki liderin elinde tuttuğu battaniye çarşaf ve benzeridir malzemeyle iki tarafa ayrılırlar.  
Her gruptan birer kişi battaniyenin önüne yaklaşır. Liderler battaniyeyi aşağıya indirirler ve battaniyenin önündeki kişiler karşısındakinin ismini söylemeye çalışır. Karşısındakinin ismini ilk olarak söyleyen kazanır ve kaybedeni kendi grubuna dahil eder. Amaç bir grubun diğer grubun tamamını kendi tarafına geçirmesidir ancak grup kalabalık ise belli bir zaman sonunda lider tarafından da sonlanabilir.

**PİNK-POG**  
Amaç: Tanışma, isim öğrenme hatırlama  
Sayı: Herhangi  
Süre: 15-25 dakika  
Grup daire oluşturacak şekilde ayakta dizilir. Ebe ortaya geçerek parmağıyla işaret ettiği kişiye “Pink” yada “pog” der. Ebe işaret ettiği kişiye Pink derse işaret edilen kişi kendi solundaki kişinin ismini 3 saniye içinde söylemelidir, pog derse sağındaki kişinin ismini söylemelidir. Yanlış söylerse ebe olarak ortaya geçer. Ebem uzun süre ortada kalınca yada herkesin kendi yanındakinin ismini ezberlediğini düşünüp yer değiştirmelerini istediğinde “Pink-pog” diye bağırır. “Pink –pog” dendiğinde herkes yer değiştirmek zorundadır.

**TOP VE..**  
Amaç Tanışma, isim öğrenme, hatırlama  
Sayı: en fazla 20  
Süre: 10-20 dakika  
Malzeme: Tenis topu Etkinliğin ilk günü oynatılabilecek bir oyun. katılımcılardan ayakta ya da oturarak bir daire oluşturmaları istenir. Oyunu yöneten kişi elindeki 1 adet tenis topunu göz göze geldiği kişiye atarak “adini” söyler. Topu alan kişi göz göze geldiği bir baksa kişiye topu atarak “adini” söyler. Ancak topu atacak ve topu tutacak kişilerin mutlaka göz göze bakmaları şarttır, bu kuralı oyunu yöneten kişi oyuna başlamadan önce açıklamalıdır. Oyunda top atma/top tutma, ad söyleme ve göz göze bakmaktan baksa bir eylem yapılmaz ve konuşulmaz. Bu oyunun 1. aşaması giderek hızlandırılır. Daha sonra lider oyunun 2. aşamasına geçer. 2. aşamada topu atan kişi, topu attığı kişinin adini söylemeye çalışır. Bu oyun da giderek hızlandırılır ve kampçılar birbirlerinin adlarını öğrenmiş olurlar. (Ayni oyunun aşamaları kampçıların diğer özellikleri için de uygulanabilir: örneğin; geldikleri ülke, yasları, vs.)

**ARKAMDA BİRİ VAR**  
Amaç: Katılımcıların birbirlerinin isimlerini öğrenmeleri ve iletişim kurmaları.  
Sayı: en az 10 kişi  
Süre: 5-10 dakika  
Malzemeler: Katılımcıların tamamına yetecek kadar isimlik veya yaka kartı, büyük siyah bir naylon poşet.  
katılımcılardan isimliklere veya yaka kartlarına isimlerini yazmaları ve dolaştırılan büyük siyah bir naylon poşete atmaları istenir.  
Daha sonra herkes torbadan bir isimlik/yaka kartı alır ve ayni anda başlayarak kartın üzerinde ismi yazılı kişiyi bulmaya çalışır.

**İSİM ZİNCİRİ**  
Amaç: Tanışma  
Sayı: En az 10 kişi  
Süre: 15-20 dakika  
katılımcılar büyük bir daire halinde ayakta dururlar. Daha sonra oyunu oynatan eğitmenden başlayarak isimlerini sağ yanlarındaki katılımcıya dönerek söylerler. Bütün katılımcılar sırayla isimlerini bir zincir gibi yanlarındakine iletirler.

**Not:** Oyun değişik sekilerde oyalanarak daha eğlenceli hale getirilebilir. örneğin katılımcılardan isimlerini içinde bulundukları ruh halini yansıtacak şekilde söylemeleri istenebilir.

**İSİM BALONLARI**  
Amaç: Tanışma, isim öğrenme  
Sayı: En az 10 kişi  
Süre: 10 dakika  
Malzemeler: Katılımcı sayısı kadar balon, asetat kalemi katılımcılar daire oluşturacak şekilde ayakta dururlar. Her katılımcı dağıtılan balonları şişirerek ismini okunacak şekilde balona yazar. Oyunun basında 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 sağlanabilir.

**SOĞAN SARIMSAK**  
Amaç: Tanışma, İsim öğrenme  
Sayı: Herhangi bir grup  
Süre: 10 dakika  
katılımcılardan daire seklinde ayakta durmaları istenir, ortada bir ebe vardır. Önce herkes solundaki ve sağındaki kişilere ismini sorar. Daha sonra ortadaki ebe, birine işaret ederek “soğan” ya da “sarımsak” der. İşaret ettiği kişi, ebe “soğan” derse solundaki kişinin, “sarımsak” derse sağındaki kişinin en fazla 3 saniye içinde ismini söylemek zorundadır. eğer sorulan ismi doğru olarak söylerse, ebe bir baksa kişiye ayni şekilde soğan ya da sarımsak diye sorar. eğer sorulan kişi ismi doğru olarak söyleyemezse, bu durumda ebe o olur ve önceki ebe onun yerine geçer. Oyunu yöneten kişi, uygun gördüğü zaman oyunu durdurur.

**Not:** Oyunu biraz daha hareketlendirmek için, oyunu yöneten kişi istediği zaman katılımcılardan yerlerini değiştirmelerini isteyebilir. Böylece herkes birden fazla isim öğrenecektir.

**TUVALET KAĞIDI**  
Amaç: Katılımcıların birbirlerini daha yakından tanımalarını sağlamak  
Sayı: en az 10 kişi  
Süre: Katılımcı sayısına bağlı olarak 10-30 dakika  
Malzemeler: Bir rulo tuvalet kağıdı Oyunu yöneten kişi yerlerinde oturan katılımcılara bir rulo tuvalet kağıdını verir rulodan istedikleri sayıda parçayı koparıp almalarını ister. Herkes kağıtlarını aldıktan sonra, oyunu yöneten kişi sırayla her katılımcıdan koparttığı kağıt parçalarının sayısı kadar kendi hakkında birseller söylemesini ister. Her katılımcının kendi hakkında en az bir şeyi diğer katılımcılarla paylaşmasıyla katılımcıların birbirlerini daha iyi tanımaları ve daha yakın ilişkiler kurmaları sağlanabilir.

**Not:** Bu oyun aynı zamanda çeşitli değişikliklerle bir kültürler arası öğrenme aracı olarak uluslararası aktivitelerde de kullanılabilir.

**OKULA HOŞ GELDİN ROZETİ**

Okulun ilk günü çocuklar sınıf kapısında teker teker karşılanarak öğrencilere “Hoş geldin sen de artık….. sınıfının bir parçasısın ve bu rozeti takmaya hak kazandın. Ben de bu sınıfın öğretmeni….. “ diye hoş bir karşılama yapılır ve öğrencilere birer rozet takılır.

* Hazırlanan rozet sınıfın ismiyle ilgili bir resim yada  okulun logosu olabilir.
* Kalp, yıldız vb. bir şekil olabilir.
* Çocukların sevdiği hayvan, taşıt, meyve vb. resimleri olabilir.

**ŞEKER SAYMACA**

Malzemeler: İçi görünmeyen bir torba ve şekerler

Öğrenciler yarım ay şeklinde otururlar. Öğretmen onlara bir sürpriz yapacağını söyler ve elindeki kocaman torbayı sallar.

* İçi görünmeyen bir torbanın içine şekerleri koyalım.
* Çocuklara  içinde ne olduğunu tahmin etmesini isteyelim.
* Doğru tahminde bulunmaları için küçük ipuçları verelim. Torbayı      sallayıp şekerlerin   sesini dinletelim. Yenilebilir olduğunu söyleyelim. Tatlı olduğunu söyleyelim vb.
* Sonra torbadan şekerleri dökelim ve kaç tane olduğunu tahmin etmelerini isteyelim.
* Şekerleri sayalım. Tahminleriyle  karşılaştıralım.
* Sonra da şekerlerimizi renklerine göre gruplayalım..
* Hangi renk şeker çok? Hangi renk şeker az? karşılaştıralım.
* En sevdiğimiz şekerden birer tane yiyelim.
* Sonrada bizim sınıfımızda en çok neli şeker sevilirmiş grafiği yapalım.

**TOPLA TANIŞMA OYUNU:**

* Çocuklar yarım ay şeklinde otururlar.
* Öğretmen elindeki topu çocuklara gösterir ve “ Bu benim en sevdiğim topum.  Topumu tutan adını söyler” der.
* Çocuklara sırayla topu atar. Her çocuk topu tuttuktan sonra  adını söyler ve topu tekrar öğretmene atar, öğretmende adını tekrar söyler.
* Öğretmen her çocuğa topu mutlaka atmalıdır.
* Bazı çocuklar ilk seferde adını söylemek istemez daha sonra tekrar onlara şans verilmelidir.

**İPLE İSİM SÖYLEME**

* Çocuklar daire şeklinde otururlar.
* Öğretmen çocuklara daha önce örümcek görüp görmediklerini sorar.
* Daha sonra onlara önceden hazırladığı örümcek ve örümcek ağı resmini gösterir.
* Şimdi sınıfın örümcek ağını yapacaklarını söyler.
* Çocuklara ipi atar çocuklar bir eliyle ipi tutar ve adını söyler.
* Diğer eliyle ipi başka bir çocuğa atar.
* Oyun her çocuk adını söyleyene kadar devam eder.

**İSMİMİZİ RİTİMLE SÖYLEYELİM**

* Öğrenciler yarımay şeklinde oturur.
* Öğretmen ellerini çırparak ve ismini heceleyerek “Benim adım Bilge senin ki ne ?” diye sorar.
* Daha sonra çocuklar sırayla birbirlerine önce adlarını söyleyip sonrada arkadaşına adını sorarak oyunu devam ettirir.
* Her öğrenci adını söyleyene kadar oyun devam eder.
* Oyuna farklı hareketlerde katılabilir. Ayağını yere vurma, elleriyle dizine vurma vb.

**ADINI SÖYLEYEN HEYKEL**

* Öğretmen sınıfta bir müzik açar.
* Çocuklara müziği durdurduğunda heykel gibi hareketsiz kalmalarını söyler.
* Öğretmen müzik durduğunda bir çocuğun yanına giderek  “Benim adım Bilge senin adın ne ?” diyerek sorar.
* Çocuklardan adlarını yüksek sesle söylemelerini ister.
* Her çocuğun adı söylenene kadar oyun devam eder.
* Öğretmen çocuklardan farklı pozisyonlarda duran heykel olmalarını isteyebilir.

**HOPLARIZ ZIPLARIZ OYUNU**

* Öğretmen aşağıdaki tekerlemeyi söyler.
* Herkes  yer çömelir ve gözlerini kapar.
* Bir çocuklun üzeri örtülür ve “ Kim yok?”  diye sorulur.
* Diğer çocuklar ayağa kakar ve kimin olmadığını bulmaya çalışır.

Hoplarız zıplarız  
Havalara uçarız  
Kedi gibi yumulur  
Gözleri de kaparız

**KAHKAHA OYUNU.**

* Öğrenciler yarım ay şeklinde oturur.
* Öğretmen elindeki topu çocuklara gösterir. Ve “Bu topu havaya atacağım tekrar tutuna kadar herkes kahkaha atacak“ ve  “Topu tuttuğumda da herkes çok sessiz olacak” der,
* Öğretmen topu her atıp tuttuktan sonra bir çocuğun adını söylemesini ister.
* Oyun her çocuk adını söyleyene kadar devam eder.
* Aynı zamanda öğretmen bu oyunla çocuklara sesli-sessiz kavramını öğretmiş olur.

**İSİM TRENİ**

* Çocuklar bir halka oluştururlar.
* En iyi tren taklidi yapan bir öğrenci ortaya çıkar. “Puf”, “puf”, ”çuf”, “çuf”, “düüt” gibi sesler   çıkararak  ve bu arada kendi ismini tekrarlayarak , halkanın içinde dolanır.
* Tren başı olan çocuk bir diğer öğrencinin önüne gelerek elini sıkar ve “Merhaba, ben ….. (ismini söyler)” Tanıştığı çocuk da ismini söyleyince arkadaşını elinden tutar ve arkasına alır. Böylece bu çocuk ikinci vagon olur. İki çocuk birlikte bir yandan tren sesi çıkarırken ilk çocuğun ismini tekrarlar.
* İlk iki çocuk bir üçüncü çocuğun önüne gelir, elini sıkar ve tanışırlar ve üçüncü çocuk da trene vagon olarak eklenir ve halkanın içinde dolanırlar onun ismi söylenir. (Bu arada vagon başı ikinci çocuk olur)
* Böylece her çocuk ile tanışılır her çocuğun ismi bir tur söylenir.

**TANIŞMA; SELAMLAŞMA**

Çocuklar iç içe iki daire halinde zıt yönde yürürler. Eğitmen özel bir işaretle “dur” der. Her iki dairedeki  çocuklar dururlar. Karşı karşıya olanlar isimlerini birbirine söyler.

**GÜNEŞ, GÖKYÜZÜ, GÖKKUŞAĞI**

Öğrenciler daire şeklinde ayakta durur. Herkes sağ tarafına döner. Her öğrenci verilen yönerge doğrultusunda önündeki arkadaşının sırtına parmağı ile şekiller çizer.

***Yönerge***: Bir güneş çizin, şimdi ışıkları… Hadi gözlerini, gülen ağzını da çizelim. Aaaa yağmur yağıyor, birkaç damla başladı. Şimdi çok şiddetli yağıyor, fırtına var, şimşek çakıyor. Şimdi yağmur yavaşladı, durdu. Güneç çıktı, gökkuşağı oluştu. Tam 7 çizgisi var. Şimdi bu gökkuşağının altına arkadaşınıza bir hediye çizin. Bitince de isminizi yazın.

**ARKADAŞINI TANI**

Malzemeler: Her çocuğa ait bir fotoğraf,fon kartonu

Oyunun Oynanışı:

\*Öğrenciler yarım ay şeklinde yere oturur.

\*Öğretmen karşılarına geçerek fon kartonuna yapıştırılmış fotoğrafları ters olarak yere dizer.

\*Öğretmen tekerleme söyleyerek sayışma yapar ve bir öğrenci seçer(okulun ilk günleri olduğundan çekingen davranan çocuk olursa gönüllü olanlardan seçilmelidir).

\*Öğretmen seçtiği öğrenciden, yerdeki kartlardan bir tanesini seçmesini ister.

\*Öğrenci, seçtiği karttaki kişinin kim olduğunu bulmaya çalışır.

\*Doğru bilirse arkadaşım ben…….(ismini söyler) senin adın ne? Diye sorar.

\*Bir dahaki kart seçme hakkı ismi sorulan öğrenciye verilir ve oyun tüm öğrencilerin kartlarının seçilip adının öğrenilmesine kadar devam eder.

**KAĞIT BEBEKLER**

Öğrencilere boyları kadar kağıtlar verilir. Kağıdın üstüne yatıp bir arkadaşının yardımı ile bu kağıtlara boyunlarının altından itibaren bedenlerinin çizimini çıkartırlar. Daha sonra herkesten bu siluetlerin içine bir giysi dizayn etmeleri istenir. İşleri bitince herkes kağıdını önünde tutar, başını uygun yere yerleştirir ve hep birlikte bir resim çektirilir.

**MÜZİKLİ BALONLAR**

Malzemeler: Balon, CD ve asetat kalemi

\*Öğretmen tüm öğrencilere birer tane balon dağıtır ve balonları şişirmelerini ister(şişiremeyenlere yardım edilir).

\*Öğretmen tüm balonlara öğrencilerin isimlerini yazar.

\*Daha sonra müzik çalmaya baslar ve öğrenciler balonları havaya atarak karışmasını sağlarlar.

\*Müzik durduğu zaman herkes en yakınındaki balonu yakalayarak, ellerindeki balonun üzerinde ismi yazan kişiyi bulmaya çalışır.