**ZOOM’DA ISINMA OYUNLARI**

1. **NESİ VAR?**

Klasik nesi var oyunu. Katılımcılar zihinlerinden bir nesne belirlerler veya bulundukları odanın içinden somut bir nesne seçebilirler. Diğer katılımcılar sırayla nesi var diye sorar ve gelen cevap üzerine tahmin yürütürler.

1. **OK-NOT OK**

Bu oyunda uygulayıcı birbirinden farklı sorular sorar. Katılımcıların hepsinin göründüğü bir ekran seçeneğinde olması gerekiyor. Sorulan sorunun cevabı katılımcı için OK ise baş parmaklar yukarı, NOT OK ise başparmaklar aşağıyı gösterir. Örnek sorular:

-Elma sever misiniz?

-Sabahları erken kalkmayı sever misiniz?

-Süt içmekten hoşlanır mısınız?

-Kore dizileri izler misiniz?

-Müzik aleti çalabilir misiniz?

-Tİktok kullanıyor musunuz?

-Resim çizmekten hoşlanır mısınız?

-Fotoğraf çektirmeyi sever misiniz?

\*Bu sorular sırasında bazı kapı aralayıcı sorular da eklenebilir. Örneğin müzik aleti çalanlara ne çaldıkları sorulabilir. Fotoğraf çektirmekten hoşlanmayanlara nedeni sorulabilir gibi gibi

1. **HANGİSİNİ TERCİH EDERSİN?**

Bu oyunda da katılımcıların birbirini görmesi gerekir. Uygulayıcı iki seçenekli sorular sorar. Katılımcılar için ilk seçenek doğruysa işaret parmaklarını kaldırırlar, ikinci seçenek doğruysa iki parmaklarını kaldırırlar. Örnek sorular:

-deniz mi orman mı

-batman mi süperman mi

-çay mı kahve mi

-cem karaca mı barış manço mu

-kitap okumak mı film izlemek mi

-denize girmek mi havuzda yüzmek mi

-harika bir şarkıcı mı olmak isterdin oyuncu mu

-görünmezlik mi isterdin zihin okuma mı vb vb

1. **IŞIN ATMA OYUNU**

Bu oyunda katılımcılar isimlerinin baş harfi ile başlayan bir sıfat bulurlar ve bu sıfatla birlikte isimlerini söyleyip ekranda gördükleri birine ışını atarlar. Örneğin, ben ellerimi ısıtır gibi birbirine sürterek ışını oluştururum ve cadı canan dedikten sonra A kişisi derim ve ışını gönderirim. Işını yakalayan A kişisi benzer şekilde devam ettirir oyunu

1. **SAYI SAYMA OYUNU**

Bu oyunda uygulayıcı 1 diyerek oyunu başlatır, katılımcılardan saymaya devam etmeleri istenir. İki ya da daha fazla kişi aynı anda sayı söylerlerse oyun başa döner.

1. **İKİ DOĞRU BİR YALAN**

Bu oyunda katılımcılardan biri kendisiyle ilgili iki doğru bir yalan bilgi belirler ve bunları açıklar. Diğer katılımcılar hangi bilginin yalan olduğunu bulmaya çalışırlar ve ortak bir karar vererek bunu söylerler. Örneğin, üniversiteye başladığım ay beni köpek ısırdı / ylisans ilk dersimden zehirlendiğim için çıkmak zorunda kaldım / ortaokuldayken altıma kaçırmıştım . Katılımcılar birbirini ikna etmeye çalışır bence şu seçenek doğru şu yalan çünkü … gibi gibi. Gönüllü katılımcılarla devam ettirilir oyun.

1. **SON HECEYİ DEVAM ETTİR**

Bu oyunda uygulayıcı bir kelime söyler katılımcılar son heceyle farklı kelimeler bularak oyunu ilerletir. Kelime-melek-leke-kemer-meraklı vb vb ilerler oyun kelime bulunmayana kadar. Süre belirleyerek 5 snde bulmak koşul olabilir. Küçük gruplarla oynarken son harfi devam ettirme şeklinde oynanabilir. Oyunu zorlaştırmak için kategori belirlenebilir. Son harf ile başlayan ünlüler, son harf ile başlayan yemekler vb…

1. **NESNEYİ BUL**

Bu oyunda uygulayıcı çeşitli yönergeler verir ve katılımcılar 10 saniye içerisinde yönergedeki nesneyi bulmaya çalışır.

-Kare bir şey bul

-İçinde göz resmi olan bir şey bul

-İçinde plastik olan bir şey bul

-İçinde iplik olan bir şey bul

-B harfi ile başlayan iki eşya

1. **KUTUDA NE VAR**

Uygulayıcı önceden bir kutu içerisine bir nesne koyar. Katılımcılar evet-hayır soruları ile soru sorarak nesneyi bulmaya çalışırlar. Örneğin, mutfakta kullanılan bir şey mi?, Çocuklar için bir şey mi?, her gün kullandığın bir şey mi? Vb vb

1. **AYNA OYUNU**

Bu oyunda katılımcılar ikili eşleşir. Eşler kameradan birbirini takip ederler. Önce bir grup ayna-diğerleri gerçek olur. Gerçekler kamerada bazı hareketler yaparlar, aynalar da onları taklit eder. Bir süre sonra gruplar yer değiştirir.

1. **ŞARKIMI TAHMİN ET**

Bu oyunda mute/sessiz haldeyken katılımcılardan biri şarkı söyler, daha sonra diğerleri şarkıyı tahmin etmeye çalışırlar.

1. **ŞAPŞAL SURAT**

Uygulayıcı çeşitli yönergeler verir. Üç saniye ekranda o yönergedeki gibi görünürler. Ekran görüntüsü alınır. Grup sonunda paylaşarak eğlenceli zamanlar hatırlatılabilir bu oyun ile birlikte. Örnek yönergeler: gözlerini kocaman açıp kameraya bak, dilini burnuna değdirmeye çalış, dirseğini yalamaya çalış, domuzcuk burnu yap, ellerinde suratına maske yap vb vb

1. **HANGİ HAYVAN**

Bu oyunda katılımcılar zihinden bir hayvan belirlerler, daha sonra ses çıkarmadan bu hayvanı taklit ederler. Diğer katılımcılar da tahmin etmeye çalışırlar.

1. **HANGİ DEYİM**

Bu oyunda katılımcılar birer deyim belirlerler veya tekerleme, bu tekerleme veya deyimi sessiz modda tekrar ederler. Diğerleri de tahmin etmeye çalışır.

1. **KAP GEL**

Bu oyunda uygulayıcı önceden bir liste hazırlayabilir. Hazırladığı listede yazanları katılımcılardan ister 10-15 saniye süre verilir. Örneğin, bana bir şampuan kap gel, bana bir çorap kap gel, bana bir soğan kap gel, bana bir kalem kap gel, bana bir tişört kap gel, bana bir çırpıcı kap gel, çocukluk fotoğrafını kap gel, vesikalık fotonu kap gel, tırnak makası kap gel.. Küçük yaş gruplarıyla oynarken tüm yönlendirmeyi uygulayıcı yapabilir, büyük yaş gruplarında ise ilk nesneyi getiren kişi yönergeyi verecek olan kişi olarak seçilebilir.

1. **BÜYÜK AÇIYI GÖR**

Bu oyunda uygulayıcı önceden bazı görseller hazırlar. Bu görsellerden küçük bir parça gösterir ve katılımcılardan görselin ne olduğunu tahmin etmeleri istenir. Bilen olursa büyük resme bakılır, bilen olmazsa büyük resme bakılır ve diğer görsele geçilir.

1. **SICAK PATATES**

Elinde sıcak bir patates olduğunu hayal et yönergesiyle birlikte uygulayıcı bir kelime söyler ve patatesi katılımcılardan birine paslar. Patatesi alan kişi önceki kelime ona ne çağrıştırdıysa onunla ilgili bir kelime söyler ve patatesi paslar. Örneğin patates bende ve ben elma deyip katılımcılardan Ayşeye attım patatesi, ayşe patates ondayken kırmızı deyip Aliye attı, ali gül deyip Sevim e attı gibi gibi.

1. **BAŞ-BURUN-OMUZ**

Bu oyunda uygulayıcı baş-burun-omuz ifadelerinden birini söyleyip farklı olanı işaret edebilir. Katılımcılardan ise gösterdiğini değil söylediğini işaret etmelerini ister. Örneğin baş der ama omuz gösterir gibi

1. **HİKAYEYİ TAMAMLA**

Uygulayıcı bir cümle ile hikaye başlatır, katılımcılar sırayla tek cümle kurarak hikayeyi tamamlamaya çalışır.

1. **İSİMSİZ**

Bu oyunda uygulayıcı belirlediği bir nesneyi/canlıyı isimsiz olarak tanıtır ve ona ait özellikleri söyler. Katılımcılardan bulmasını bekler. Okul öncesi-ilkokul gruplarıyla daha kolay oynanabilir. Örneğin. İsimsiz uçabiliyor, isimsizin kanatları çok büyük, isimsiz yaşayan bir şey değil. Cevap Uçak gibi Başka bir örnek. İsimsiz çook büyük bir şey. İsimsiz biden oldukça uzakta. İsimsiz çok sıcak bir şey. İsimsiz bir yıldız. Cevap:Güneş gibi

1. **OLMASAYDI**

Bu oyunu da ilkokul ve okulöncesi gruplarla oynamak daha keyifli olabilir. Çocukların eleştirel ve yaratıcı düşünemlerini destekleyecektir. Uygulayıcı yönerge verir: Ya sayılar olmasaydı ? Çocuklar da sayılar olmasa olmayacak başka şeyler bulmaya başlar: faturalar, okul notları, zaman, bilgisayar, hesap makinesi vb. Başka bir örnek, ya bitkiler olmasaydı? Ya internet olmasaydı, ya oyuncak olmasaydı vb..

1. **CANAVARI ÇİZ**

Bu oyun ilkokul ve okulöncesi grup için keyifli olacaktır. Uygulayıcı ya kendisi biz canavar tarif eder diğerleri çizer. Ya da katılımcılardan biri tarif eder diğerleri çizer. Sonunda resimleri ekranda paylaşırlar. Canavarımın tek gözü var uzun ve şişman, iki bacağı var ve saçları dik dik görünüyor gibi

1. **HAYVANLARI HATIRLA**

Bu oyun küçük gruplarla daha keyifli olabilir, ilkokul-okulöncesi gruplarının sevdiği oyunlardan. Uygulayıcı bir hayvanı taklit edebilir, sesini çıkarabilir sonra diğer katılımcı ilk hayvanla birlikte başka bir hayvanı canlandırır. Üçüncü katılımcı kendisinden önce verilen iki hayvanı da gösterir.

1. **RİTMİ YAKALA**

Uygulayıcı bir ses çıkarır veya bir hareket görselleştirir. Katılımcı bu ses veya görsel üzerine kendisi bir ses veya görsel ekler. Tüm katılımcılar sırayla ses ve hareketlerini eklerler. Örneğin ilk kişi, tıp dedi oyun sonuna kadar aynı ritmde tıp tıp tıp diyecektir. İkinci kişi el çırptı aynı ritmde oyun sonuna kadar el çırpmaya devam edecektir. Üçüncü kişi parmak şıklattı oyun sonuna kadar aynı ritmde devam edecektir. Böylece grubun sesi ortaya çıkacak oyun ile.

1. **ALİ DİYOR Kİ**

Bu oyun “Sımon Says” adlı oyundan uyarlanmıştır. Yönerge şu şekilde: “Ali diyor ki adlı oyunda size yapmanızı istediğim bazı cümleler söyleyeceğim. Ancak ali diyor ki diye başladıysam cümleye yapacaksınız, ali diyor ki demeden söylediysem yapmayacaksınız, yapan elenir.”

Ali diyor ki burnuna dokun

Ali diyor ki sağ elinle sol kulağını çek

Ali diyor ki dil çıkar.

Başını kaşı (bunu yapan elenir, başında ali diyor ki yok çünkü)

1. **DOĞDUĞUM YER**

Bu oyunda türkiye haritası görseli paylaşıma açılır ve herkesten doğduğu yere bir çarpı atması beklenir. Böylece ısınma oyunu başlar, “doğduğunuz şehir nesi ile meşhur?”, “orada en çok ne yapmaktan hoşlanırsın?” vb sorularla devam edebilir. Özelikle göç alan bölgelerdeki okullarda ısınma oyunu olarak işlevseldir.

1. **OYUNCAĞIMI TANITIYORUM**

Bu oyun özellikle okul öncesi ve ilkokul grubu ile etkileşim başlatmak için oynanabilir. Herkesten sevdikleri bir oyuncağı yanlarında getirmeleri istenir ve sırayla önce oyuncaklarını tanıtırlar, ismi ne-o oyuncakla en çok nasıl oyunlar oynuyorlar vb, daha sonra kendilerini tanıtırlar ve tüm sınıf bu şekilde ilerler. Uygulayıcının örnek olması süreci kolaylaştıracaktır.

1. **ALFABE AVI**

Bu oyun da okul öncesi ve ilkokul ile iyi giden oyunlardan bir tanesi. Oyunda her harf için bir nesne önceden belirleyebilirsiniz veya doğaçlama o anda aklınıza ne gelirse söyleyebilirsiniz. Yönerge şu şekilde: şimdi alfabe avı oynayacağız birlikte. Alfabedeki her harf için o harfle başlayan bir nesne bulacağız. A harfi için bir tane abaküs, B harfi için bir tane bardak vb. Diğer yöntem nesneleri bulma tamamen çocuklara bırakılabilir. A harfi ile başlayan bir şey bulun, şimdi sıra B de gibi..