

# Uzaktan Eđitim Sürecini Güçlendirecek 9 Oyun



# LİDERİNİ BUL



**Öğretmen (Zoom veya uygun bir uygulamada) bir öğrenciyi ebe seçer ve ayrı bir odaya alır. Gruptan bir lider seçilir ve gruba şu yönerge verilir; “Lider ne yaparsa onu yapın”. İçeri alınan ebeden lideri bulması istenir. Ebedin lideri tahminde üç hakkı vardır. Lideri bulursa yeni ebe lider olur. Bulamazsa tekrar ebe olarak devam eder.**

# NESE VAR



**Ebe odasından bir nesneyi alır ve kimseye göstermez (kamarasını kapatabilir) veya aklından bir nesne tutar. Öğrenciler “Nesi var?” dedikçe ebe tuttuğu nesnenin renginden, şeklinden, boyutundan, kullanım şeklinden, kullanım alanından vs. ipucu verir. Çocuklardan hangisi nesneyi bilirse diğer oyunda ebe olur.**

# SAYI SAYMACA



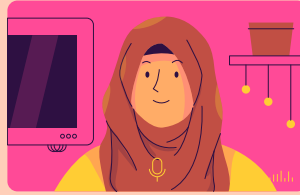
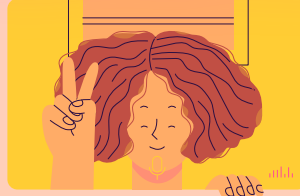
**Zoom veya uygun bir uygulama üzerinden kaç kişi varsa hedef bu sayıya kadar anlaşmadan, birbirinden habersiz başlayarak, kimin hangi sayıyı söyleyeceğini bilmeden, işaret vb. yapmadan, karışık olarak saymaktır. Örneğin; 1'den 15'e kadar saymaya çalışılır. Herkes bir sayı söyleyecektir. Aynı anda iki kişi birden aynı sayıyı söylerse en başa dönülür.**

# DUDAK OKUMA



**Öğretmen bilgisayar (zoom) üzerinden sesini kapatır. Herkes öğretmeni ekrandan takip eder. Öğretmen bir sözcük söyler ve çocuklar da öğretmenin ne söylediğini anlamaya çalışırlar. Bilen öğrenci bir sözcük söyler ve oyun bu şekilde devam eder.**

# AYNA OYUNU



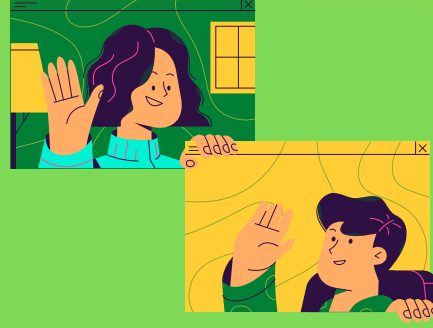
**Bir çocuk “ayna” olur. Diğer çocuklar da ekran karşısında ayna olan çocuğun yaptığı devinimleri öykünerek aynısını yapar. Güldürücü devinimler çocukların daha çok hoşuna gider. Nasıl devinimler yapılacağı konusunda çocuk özgür bırakılmalıdır. Öğretmen ayna değiş dediğinde söylediği kişi ayna olur ve diğer herkes yeni aynanın yaptıklarını yapmaya çalışır.**

# ÖYKÜ OLUŞTURMA



**Öğretmen bir cümle kurarak öyküyü başlatır. Sırayla tüm katılımcılar birer cümle ile anlamlı bir öykü oluşturmaya çalışırlar. Görüşme videosu kayıt alınır ve başka bir gün öyküye bir bölüm daha yazılır (tehlikeli, gizemli veya çözülen sır başlıklarıyla).**

# MAKİNE PARÇASI



**Öğretmen bir kişi seçer. Seçilen kişi de herhangi bir makineyi seçer ve onun bir parçası olarak hareket eder. Diğer katılımcılar sırayla makinenin diğer parçalarını hareket ve sesle oluştururlar. Öğretmen sınıfı üç veya dört gruba ayırarak grupların bir makine seçmesini ister. Her grup seçtiği makinenin parçaları olur ve ses çıkartır. Diğer gruplar hem makineyi hem de parçaları tahmin eder.**



# KABAK OYUNU



**“Kabak” oyunu için Zoom’da her öğrencinin isminin yerine bir sayı yazılır. Öğretmen oyunu başlatır. “Olsun, olsun üç kabak olsun” der. Bu sayıyı seçen çocuk “üç kabak olmasın, altı kabak olsun” der. Altı sayısını seçen çocuk, bir arkadaşının sayısını söyleyerek oyunu devam ettirir.**

# UZAYCA DİLİ



**Öğretmen bugün paylaşımlarını uzaylı diliyle yapacaklarını söyler. Konuşurlarken kelimelerin anlamları belli değildir ama hayret, kızgınlık, sevinç, hüzün, yorgunluk vs. duyguların vurgularının verilmesi önemlidir. Öğretmen sevincini anlatmaya çalışır. Sonra isterse tahmin etmelerini de ister. Mikrofonlar kapalı olur ve sadece uzayca dili ile anlatan kişi dinlenilir. Öğrenciler duyguyu ve olayı tahmin ederler.**