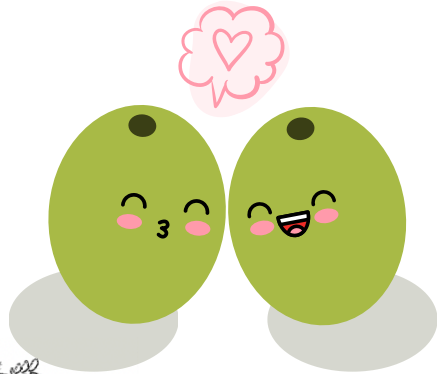


AİLECEK OYNANACAK OYUN ÖNERİLERİ

Psikolojik Danışmanlık
ve
Rehberlik Servisi





Ailemi Tanıyorum



- Birbirinizi daha iyi tanımanızı sağlayacak bazı sorular belirleyin ve bir kağıda yazın. ('En sevdiğin renk, yemek, şarkı nedir?', 'Yarın farklı bir ülkede uyanabilecek olsan nerede uyanmak isterdin?', 'Nelerden korkarsın?' gibi...)
- Herkes diğerleri hakkında olan tahminlerini kimseye göstermeden bir kağıda yazsın ve sonra okusun.
- Bakalım aynı evde yaşarken birbirinizi ne kadar iyi tanıyorsunuz?



@psk.dan.burcusevlet





Dokun-Anla



- Bir tepsinin içine evde bulunan objeler konur. (Kumanda, çorap, kalem, defter, para vb...)
- Oyuncular bu nesneleri kısa süre gördükten sonra tepsinin üzeri bir bezle örtülür ve objelerin yerleri değiştirilir.
- Oyuncuların gözleri kapatılır ve nesnelere dokunarak onun ne olduğunu bulmaya çalışırlar.
- Çocukların dokunma duyusunu kullanarak kısa süreli ve aktif işleyen bellek alanlarını geliştirir.



@psk.dan.burcusevlet



Göz Göze Turnuva

- İki kiři birbirinin gözlerinin içine bakarak gülmemeye çalışır.
- İlk gülen kaybeder.
- Kazanan diğeri oyuncu ile oynar.



Ben Kimim?



- Oyuncularдан biri seçilir.
- Diğer oyuncular ona bir ünlü, süper kahraman, oyuncu veya çizgi film karakteri ismi bulur.
- Bu ismi sadece diğer oyuncular bilir.
- Oyunda karakter seçilen kişi evet/hayır ile cevaplanabilecek sorular sorarak kim olduğunu bulmaya çalışır.
- Örneğin: Yaşıyor muyum? Kadın mıyım? Gerçek bir insan mıyım?



@psk.dan.lurcansevlet



Nesi Var?



- Oyuncularдан biri oyunun oynandığı ortamda –örneğin, evde oynanacak olsun- içinden bir nesneyi seçer.
- Karşısındaki oyuncular henüz hangi nesneyi aklında işaretlediğini bilmediği için ona sorarlar:
- Örneğin; kumanda. -Nesi var? -Kırmızı tuşu var. -Başka nesi var? -Siyah tuşları var -Başka nesi var? -Gri rengi var -Buldum! TV kumandası.
- İpuçları gelirken kim hızlı davranıp nesnenin ne olduğunu doğru tahmin ederse o kişi 1 sayı kazanır.



Harf Deęiřtirmece



- Bir kiři sesli harf seęer. Örneęin “u” harfi.
- Bir oyuncudan ebe olur ve bir kelimedeki sesli harflerin tamamı “u” olacak řekilde telaffuz etmesi istenir. Örnek: “Bilgisayar” kelimesini “bulgusuyur” řeklinde söylemek
- Her oyuncu birer kelime söyler ve ebe olan kiři belirlenen sesli harf dıřında bařka sesli harf kullanmadan bu kelimeyi tekrar eder.
- Yanarsa kendisi bir harf belirler ve sıradaki kiři ebe olur.



Bizim Hikayemiz



- Oyunculardan ilki hikaye için bir cümle ile oyuna başlar.
- Diğer oyuncu bu hikayeyi geliştirmek için bir cümle daha ekler.
- Hikaye tamamlana kadar cümle ekleme işlemi devam edebilir.



Hangi Hayvan?

- Oyunculardan biri aklından bir hayvan tutar.
- Diğer oyuncu ya da oyuncular bu hayvana dair sorular sorar. (“boyu ne kadar?”, “nerede yaşar?”, “ne yer?” gibi.)
- Verilen cevaplara göre oyuncunun tuttuğu hayvan tahmin edilir. Oyun bu şekilde sırasıyla devam eder.



Resmi Bul

- Herkes önüne boş bir kağıt ve boya kalemleri alır.
- Birbirine göstermeyecek şekilde kağıda bir resim çizer.
- Sonra bu resmin arkasını çevirir.
- Sırayla herkes bir yanındakine resmiyle ilgili bir ipucu sorar, örneğin 'hayvan mı, bitki mi, insan mı? Ne renk? Kaç ayağı var? Nerede yaşar?' gibi.
- Herkes birbirinin resmini tahmin edene kadar oyun devam eder.



@prk.dan.burcusevlet

