

# HAK TEMALI YARATICI DRAMA OYUN REHBERİ

EL KİTABI



*OYUN HAKKI EVE SIĞAR!*  
HANİFE ÇİFTÇİ



Avrupa  
Birliđi **sivil  
düşün**

## İçerik

Hanife Çiftçi

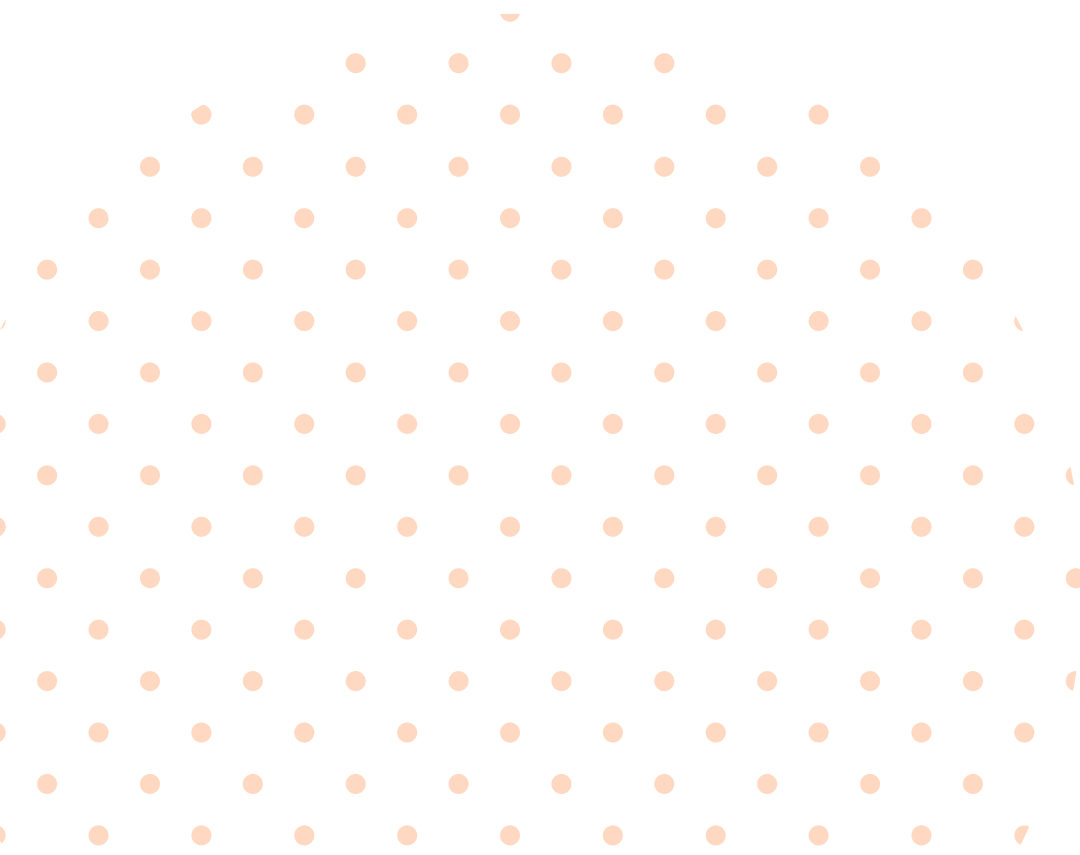
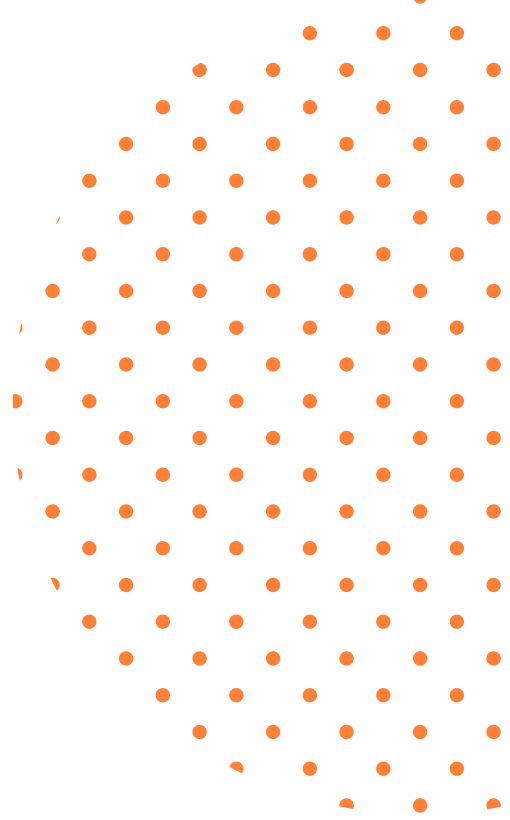
## Tasarım

Evren Duyal

## Katkıda Bulunanlar

Turgut Ađar

Gözde Durmuş





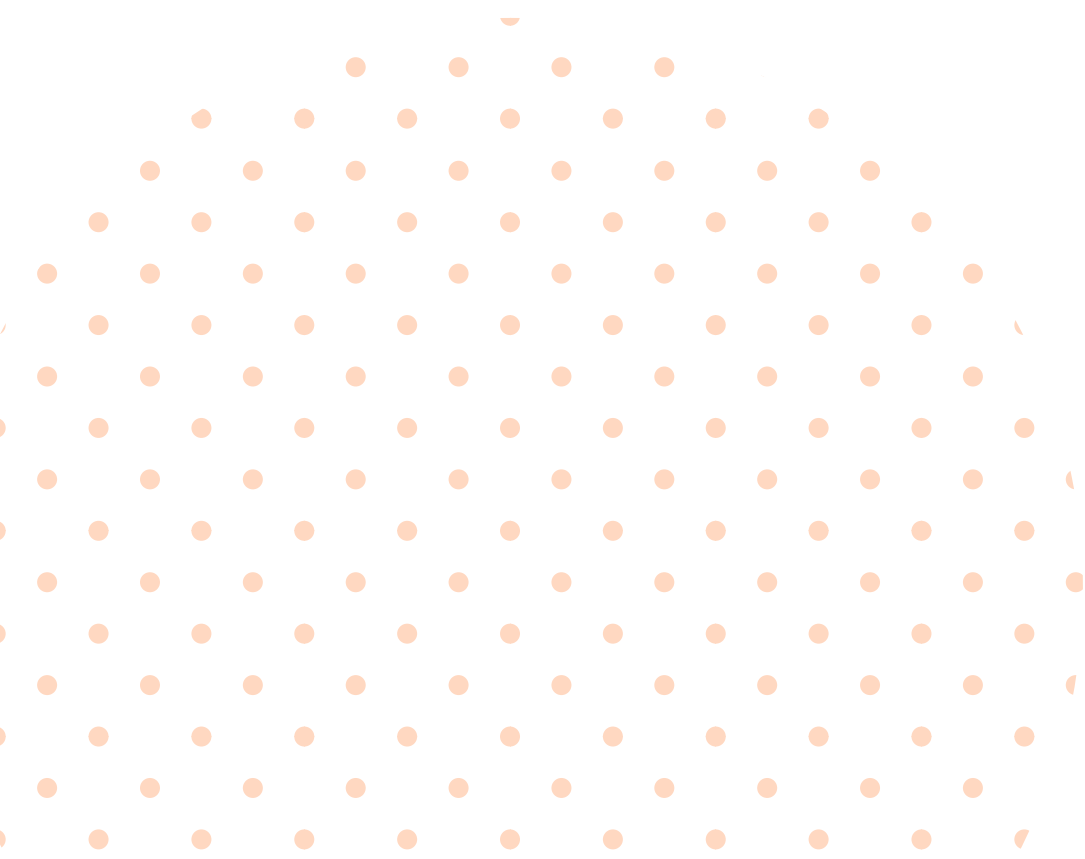
# OYUN HAKKI

## EVE SİĞAR



Avrupa  
Birliđi  
**sivil  
düşün**

“Bu içerik Avrupa Birliđi Sivil Düşün Programı kapsamında Avrupa Birliđi desteđi ile hazırlanmıştır. İçeriğin sorumluluđu tamamıyla Hanife Çiftçi'ye aittir ve AB'nin görüşlerini yansıtmamaktadır.”



# İÇİNDEKİLER

Önsöz.....	2
Yaratıcı Dramanın Tanımı ve Önemi.....	4
Çocuk Gelişimine Katkısı.....	6
Çocuklarla Hak Temalı Çalışmalar.....	8
Yürütücünün Özellikleri.....	12
Yaratıcı Drama Oyun Örnekleri.....	14
Isınma Oyunları.....	17
Doğaçlama Oyunları.....	75
Değerlendirme.....	101
Hak Temalı Yaratıcı Drama Örnekleri.....	105
Çevre Hakları.....	107
Çocuk Hakları.....	111
Engelli Hakları.....	115
Hayvan Hakları.....	119
Mülteci Hakları.....	123
Toplumsal Cinsiyet Eşitliği.....	127
Kaynakça.....	131

# ÖNSÖZ

Yaratıcı drama, oyun oynarken tekrar yaşayarak öğrenme modelidir. Drama, tiyatro tekniklerinden yararlanarak ve yaş grubuna göre oyun seçeneklerini dizayn ederek çocuklarda kişilik gelişimini desteklemeyi hedeflemenin yanı sıra yetişkinlerle yapılan çalışmalarda kişinin kendini hem fiziksel hem de duygusal yönden yeniden keşfetmesini, kendisiyle ilgili farkındalığının artırılmasını da amaçlamaktadır. Yaratıcı drama, çocukların oyun haklarının hayata geçirilmesi ve gelişimlerinin desteklenmesi açısından da fırsatlar sunar. Unutulmamalıdır ki, oyun hakkı bir çocuk hakkıdır. Eğitim, sağlık gibi temel insan haklarından biridir ve BM Çocuk Haklarına Dair Sözleşme'nin 31. Maddesinde ele alınmaktadır. Çocukların oyun hakkının hayata geçirilmesi, gelişimlerinin desteklenmesi için devletlere ve yetişkinlere sorumluluklar düşmektedir.

“Oyun hakkı eve sığar!” adını verdiğimiz bu çalışma, küresel çapta gerçekleşen Covid19 pandemisi sebebiyle sosyal ortamlarından uzaklaşmış, okullarından zorunlu olarak ayrı kalmış, parklarda arkadaşları ile temas edemeyen ve eve kapanmaları sebebiyle oyun hakkı kısıtlanan çocukların oyun haklarını ev ortamlarında gerçekleştirebilmelerini hedeflemektedir. Oyun oynarken sosyal ve duygusal becerilerini geliştirmelerini, tematik oyunlar aracılığıyla diğer hak alanları ile ilgili bilgilerini ve farkındalıklarını artırmayı ve ebeveynleri ya da evdeki diğer bakım verenlerle aralarındaki iletişimin desteklenmesini hedeflemektedir.

Bu süreç içerisinde evden çalışma düzenine geçen ebeveynlerin de omuzlarındaki yük artmıştır. Evlerin ebeveynler için stresli bir ortam olmaktan çıkarılması ve çocuklarına ve kendilerine ayırdıkları zaman diliminde, oyun oynayarak anne-baba ve çocuk ilişkisinin sağlıklı, eğlenceli ve verimli bir süreç içerisinde gerçekleşmesi desteklenebilir. Aile bireylerinin oyunlarda üstlendikleri rollerin yardımıyla birbirleriyle daha etkili bir şekilde empati kurma yeteneklerinin ve farkındalıklarının gelişimi sayesinde ebeveynler ile çocuk arasındaki bağların ve anlaşılır iletişim kurma becerilerinin gelişmesini de destekleyecektir.

Pandemi sürecinde anaokulları ve kreşlerin kapanmasıyla işlerinden olan anaokulu öğretmenleri ve drama profesyonelleri bu zor zamanlarda oyun ağabeyliği ve oyun ablalığı yaparak geçimlerini idame ettirmeye çalışırken çalışan ailelerin de ortaya çıkan yeni ihtiyaçlarını karşılamaya çalışmaktadırlar. Ancak eski normalde kurgulanan drama oyunları bir grup çocuğun katılımlarını içeren bir yapıya sahipken, yeni normalde fiziksel temasın minimuma indirildiği, küçük çocuk gruplarına özgü hazırlanacak tematik oyunları oynayabilmelerini desteklemek amacıyla hazırlanmıştır.

Bu çalışmada, ilk kısım dramanın tanımı ve önemi ile başlayacak, sonrasında drama eğitiminin çocuklar üzerindeki etkileri ve hak temalı çalışmalarla ilişkisi hakkında bilgi verilecektir. Üçüncü kısımda ise drama çalışmasına liderlik edecek kişinin dikkat etmesi gereken hususlar anlatılacaktır. Dördüncü kısımda da bir drama dersinde işlenen ısınma, doğaçlama/canlandırma oyun örnekleri verilecek ve oyunun değerlendirme aşamasının nasıl gerçekleşmesi gerektiğine dair bilgiler verilecektir. Son olarak, rehberde yer alan oyunlardan oluşan bir yaratıcı drama ders planı doğrultusunda “hak temalı yaratıcı drama” ders örnekleri yer alacaktır. Rehberin hazırlanması esnasında gönüllü katılımcı üç aile ve bir eğitim kurumu ile online “hak temalı yaratıcı drama” dersleri uygulanmış ve uygulayıcılardan gelen öneriler doğrultusunda rehber revize edilerek deneme çalışmaları tamamlanmıştır. “Hak temalı yaratıcı drama” oyunlarının bazılarının online ortama da uygulanabileceği gözlemlenmiştir.

**HANİFE ÇİFTÇİ**

# YARATICI DRAMANIN TANIMI VE ÖNEMİ

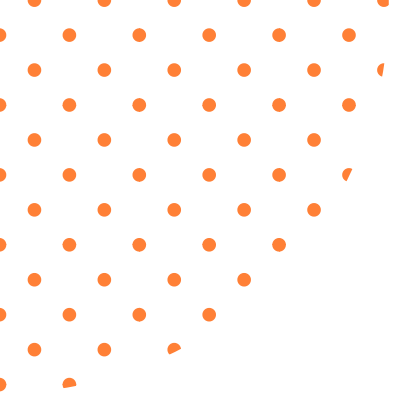
“Drama, küçük çocukların oyunlarında görülen, katılımcının sanatsal duyarlılığını, kendisi, başkaları ve dünya hakkındaki bilincini arttıran ve her çocuğun hayal gücünü geliştiren bir öğrenme aracıdır.” (Ömeroğlu, 2003:24)

Yaratıcı drama bir grup etkinliğidir. Çocukların öğrenme sürecine hem fiziksel hem de zihinsel olarak edilgen değil, etken katılımını sağlamayı amaçladığından dolayı da interaktif olarak gerçekleşir. Drama, oyun oynarken tekrar yaşayarak öğrenme modelidir.

“Drama, eğitim ve öğretimde yepyeni bir oluşumdur. Ezbere ve bilgi yığmaya dayalı bir eğitim dizgesinde birey, çeşitli uygulamaların yaptırımlarından kurtulamamakta, bilgiyi arayarak, paylaşarak bulamamaktadır. İşte bu nedenle drama bir eğitim dizgesi için önemli bir gereksinimdir.” (Adıgüzel, 1994, s. 22)

Drama çalışması esnasında kurgu yoktur. Her olay o anda ilk defa yaşanır, çocukların tecrübe etmedikleri duygu, durum, eylem ve olayları oyun aracılığı ile deneyimlemelerini sağlayarak empati yeteneklerinin gelişimini destekler.

“Eğitimde drama, yaratıcı drama gibi drama anlamına gelen farklı kavramlar kullanılmaktadır. Bunun yanı sıra drama yerine rol oynama, doğaçlama gibi kavramların da kullanıldığı dikkat çekmektedir. Oysa rol oynama, doğaçlama drama sürecinde yer alan tekniklerdir.” (Köksal Akyol, A. 2003)



Drama pratiđi esnasında, ısınma oyunları daha çok katılımcıların birbirleriyle oynadıkları dışa dönük, fiziksel temas içeren, hareketli oyunları içerir. Dođaçlama, canlandırma, rol oynama gibi oyunların sürecinde ise birbirleri ile olan iletişimlerini kesmeden kendilerinin iç dünyalarına da yönlenebildikleri bir pratiđi hedefler.

“Pedagojik drama” olarak da adlandırılan eğitici drama; çocukların kendilerini ifade edebilmelerine, empati kurarak çok yönlü düşünmelerine, demokratik olgunluk ve birlikte yaşama kültürü kazanmalarına, olaylara ve olgulara farklı açılardan bakmalarına, eleştiriye açık olmalarına katkı sağlayan bir süreçtir.” (Dündar, 2018, s.3).

Yaratıcı drama çalışması, katılımcı çocukların aktif bir şekilde katılımını sağlaması, oyunlar esnasında yargılanmadığını düşünerek, rahatça kendini yansıtmalarını ve diğer arkadaşları, aile bireyleri ve öğretmenleri gibi çevrelerindeki farklı özelliklere sahip insanları ve gerçek dünyaya ait birçok durum, olay ve duyguları anlamalarını destekler.

“Yaratıcı drama, tiyatro formlarından da yararlanan bir disiplindir. Özünde “oyun” da değildir. Yazılı bir metni yoktur. Sahneye koymak gibi temel bir amacı olmadığı halde kavramı bulunur. Ancak drama olgusu bir tiyatro ya da oyunculuk örneđi sergilemek, istenirse yapılan çalışmalar çok fazla deđiştirilmeden gösteriye sunulabilir.” (Tuluk, 2004, s.15).

Drama çalışmaları ısınma, canlandırma, dođaçlama, rol yapma, dramatizasyon, hikâye oluşturma gibi etkinliklerden oluşmaktadır. Bunların yanı sıra, plastik sanatlar (oyun hamurları) ile etkinlikler, müzik ve müzik enstrümanları ile yapılan etkinlikler ve resim etkinlikleri de yaratıcı drama çalışmalarının içinde yerini almaktadır.

# YARATICI DRAMA EĞİTİMİNİN ÇOCUK GELİŞİMİNE KATKISI

Yaratıcı dramanın çocuk gelişimine katkıları  
şu maddelerle ifade edilmektedir:

- Çocuk hem zihinsel hem duygusal hem de fiziksel olarak kendini tanır.
- Hayal gücü ve yaratıcılığı gelişir.
- Bireyler arasındaki çeşitliliği fark eder ve bu çeşitliliklere saygıyla yaklaşabilmeyi öğrenir .
- Bağımsız düşünme ve karar verme becerilerini geliştirir.
- Problem çözme yetisini geliştirir ve karşılaştığı problemlere farklı bir bakış açısıyla bakmayı öğrenir.
- Olumsuz, hoşlanılmayan durum, olay, olgular ve eylemlerle nasıl başa çıkabileceğini görür.
- Çocuğun duygularını fark etmesini ve sağlıklı bir şekilde ifade etmesini sağlar.
- Grupla birlikte hareket etme, uyum sağlayabilme, gerekirse bir gruba liderlik edebilme becerilerini destekler.
- Sözcük dağarcığını geliştirmek yoluyla dil ve iletişim becerilerinin gelişimini sağlar.
- Farklı olay, olgular, durum ve eylemlerle deneyim kazanmasını sağlar.

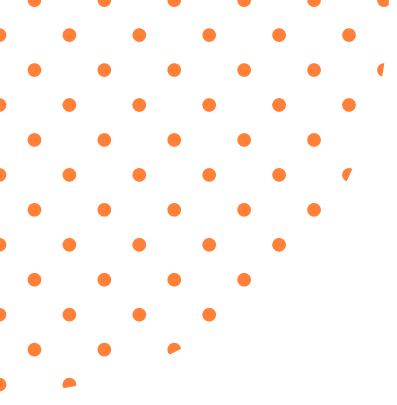


- Demokratik tutum ve tavır alabilmeyi öğrenir.
- Moral ve manevi değerleri gelişir.
- İçinde yaşanılan dünyayı daha somut olarak görmesini sağlar.
- Sosyal ve psikolojik duyarlılığı artar.
- Dört temel dil becerisinin gelişimini sağlar.  
(konuşma, dinleme, okuma, yazma)
- Tiyatro, resim, plastik sanatlar ve müzik gibi sanat dallarını tanır ve ilgisi artar.
- Kaslarını hareket ettiren yeni yöntemleri bulmayı, denemeyi ve bedenini çok yönlü geliştirmeyi sağlar.
- Hata yapma korkusu olmaksızın yeni davranışlar geliştirmeyi sağlar.
- Hak kavramını ve haklarını ve diğerlerinin haklarını öğrenir.  
(Hak temalı yaratıcı drama)
- Bilgiye ulaşmaya ve onu kullanmaya istekli duruma gelir.

# YARATICI DRAMA VE ÇOCUKLARLA HAK TEMALI EĞİTİM ÇALIŞMALARI

İnsan hakları insanların insan olduklarından dolayı doğuştan sahip oldukları haklardır. 10 Aralık 1948’de kabul edilen Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi (İHEB) insan hakları için yazılı bir dayanaktır. İnsanca bir yaşam için gereken ekonomik, sosyal, kültürel, medeni ve siyasal hakları kapsayan bir niteliğe sahiptir ve temel bir niyet belgesidir. Tüm haklar, her zaman, her yerde, herkes için geçerlidir ve sürekli gelişim halindedir. İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi’nde insanlar için ortak haklar tanımlanmış olsa da toplumda çeşitli olanaklar bakımından eşit bir yaşam süremeyen çocuklar, mülteciler, engelliler, kadınlar gibi farklı ihtiyaçları olan gruplar için ayrı hak kümeleri tanımlanmıştır ve tanımlanmaya devam edilmektedir. Bununla birlikte hayvan hakları ve çevre hakları da son dönemlerde gelişen ve tanımlanmaya başlanan hak kümeleridir.

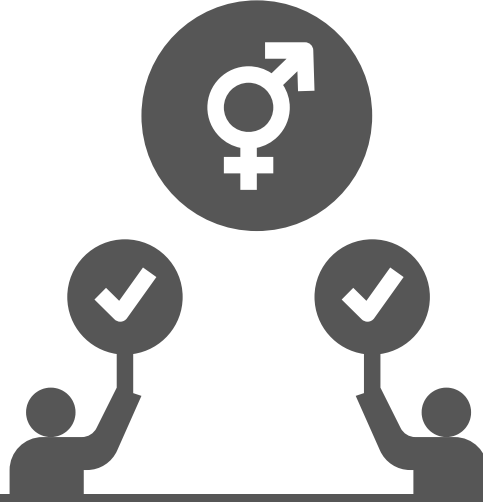
İnsanların hem kendi haklarına, hem de başkalarının haklarına ilişkin bilgi ve farkındalık sahibi olmaları daha eşit, adil ve barış dolu bir dünya için mücadele açısından önemlidir. İşte bu nedenle çocuklarla ve gençlerle insan hakları, çocuk hakları, toplumsal cinsiyet eşitliği, mülteci hakları, engelli hakları, çevre hakları ve hayvan hakları gibi temalarda eğitimi çalışmaları yapmak hem onları güçlendirecek hem de buldukları çevreyi ve ardından yaşadıkları mahalleyi, şehri, ülkeyi ve hatta dünyayı tüm canlılar için daha eşit, daha adil ve barışçıl hale getirmek için sorumluluk hissetmelerini sağlayarak onları harekete geçirecektir.



Hakların kâğıt üstünde kalan hukuki metinler değil, tüm insanların/canlıların birlikte nasıl yaşayacaklarına ilişkin ilkeler olarak içselleştirilebilmesi ancak çocukların insan/canlı haklarına saygılı yaklaşım ve davranışları deneyimlemeleri ile mümkün olur. Yaratıcı dramın sunduğu yöntem ve öğrenme ortamı bu nedenle hak temalı etkinlikler için ve çocukların bazı haklara dair öğrenmelerini güçlendirmek için önemlidir. Haklarına saygı duyulmayan bir ortamda hak temalı etkinlikler yapan çocukların başkalarının haklarına saygılı tutum geliştirmelerini beklemek gerçekçi bir beklenti değildir. Bu nedenle çocuklarla yapılan etkinliklerin teması hak odaklı olmasa da, yapılan etkinlikleri ve eğitsel çalışmalarını çocukların haklarına saygılı bir öğrenme ortamında gerçekleştirmenin kendisi de çocuklarda hak temelli yaklaşımı içselleştirmelerine katkı sunacaktır. Bir sonraki bölümde yer alan yaratıcı drama yürütücüsünün özellikleri ve çocuk haklarına saygılı öğrenme için eğitimcinin önemsemesi gerekenler oldukça benzeşmektedir.

Çocuklarla hak temalı çalışmalar yaparken kendi günlük yaşamları ile haklar arasında ilişki kurmalarını desteklemek gerekir. Yaratıcı drama daha önce de söz edildiği üzere çocuklara soyut gelen hakları daha kolaylıkla somutlaştırma ve hayatın içinde anlam kazanmalarını destekleyecek öğrenme alanları yaratma potansiyeline sahiptir. Ezbere dayalı olmayan, çocukların kendi deneyimlerine alan açan, eleştirel düşüncelerini destekleyen yaratıcı drama destekli öğrenme ortamlarında hak temelli bir yaklaşımla yapılan hak odaklı tematik eğitim çalışmaları sıralanan bilgi ve becerileri destekler:





1. Kendine ve başkalarına değer verme,
2. Gündelik yaşamda insanların ve diğer canlıların haklarına saygılı olma,
3. Kendilerinin ve diğer tüm canlıların temel haklarını kavrama ve bunları dile getirebilme,
4. Çeşitliliği kabul etme ve saygı gösterme,
5. Sorunları çözmek için. ayrımcılık ve şiddet içermeyen tutumlar geliştirme,
6. Hakları savunmak üzere harekete geçme becerileri kazanmasını sağlama.

# YARATICI DRAMA YÜRÜTÜCÜSÜNÜN ÖZELLİKLERİ

“Drama lideri; katılımcı, mekân, konu gibi drama etkinliklerinden bahsedebilmemiz için olmazsa olmaz olan drama bileşenlerindedir. Drama lideri drama sürecinin en önemli öğelerinden ve temellerinden biridir. Öğretmen, eğitmen, yönlendirici ya da en çok kullanılan hali ile yaratıcı drama lideri, drama çalışmalarında katılımcılara “rehberlik” eden kişidir.” (Kasapoğlu, 2019, s.107)

Rehberimiz daha çok anne-baba, okulöncesi ve çocuk gelişimi eğitmenleri ve oyun ablası-oyun ağabeylerine yönelik olduğundan dolayı, gerçek bir drama liderinde bulunması gereken özelliklerden ziyade oyun esnasında benimsenmesi gereken tavır ve davranışlar üzerinde yönlendirmeli olarak anlatılacaktır. Zira bir drama liderinde bulunması gereken en önemli özellik tiyatro ve okulöncesi eğitim bilgilerinin bir arada olmasıdır.

Yaratıcı Drama oyunlarını yürüten yürütücü evde anne, baba, çocuk, oyun ablası/abisi ya da başka bir bakım veren olabilir. Evde çocuklarla oynarken aşağıdaki oyunları grup sayısı, gruptakilerin yaşları, engellilik, dil gelişimi gibi farklılıklarla uyarlamaya ihtiyaç olabilir.





1. Yürütücü, oyuna başlama evresinde çocuklarla oyuna katılmalı ve onları oyuna katılmaya ikna ettikten sonra bütün dikkatini çocuklara vermeli ve iyi bir gözlem yapmalıdır.
2. Esnek olmalı ve çocukları sakince dinleyebilmelidir.
3. Çocuklara oyun esnasında uyarıcı sorular sorabilmelidir.
4. Çocukların korkmadan, rahat bir şekilde kendilerini ifade etmelerine olanak sağlamalıdır.
5. Çocukların güvenini kazanmalı, ihtiyaç olan durumlarda sorunlara pratik çözümler geliştirebilmelidir.
6. Güven, saygı ve desteğe dayalı bir ortam oluşturmalıdır.
7. Çocuklara araştırma ve deneme fırsatı vererek güven duygularının gelişmesine ve potansiyellerini geliştirebilmelerine katkı sağlamalıdır.
8. Drama çalışmasına başlamadan önce, oyun oynanacak ortamın güvenli olmasına özen göstermelidir ki çocuklar zarar görmeden özgürce oynayabilsinler.
9. Oyun için ihtiyaç duyulan malzemeler oyun başlamadan önce yürütücü tarafından tedarik edilip, odanın bir köşesinde yerleştirilmelidir.
10. Her çocuğa eşit davranmalı, çocuklar arasında herhangi bir dışlama durumuna hem kendisinin hem çocukların neden olmamasına özen göstermelidir.
11. Yürütücü, çocukları oldukları gibi kabul etmeli ve çocukların önerilerini dikkate almalıdır.
12. Çalışma esnasında yürütücü yönetmekten çok yol gösteren rolünü üstlenmelidir.
13. Çocuğu yargılamamalı ve eleştirmemelidir.
14. Çocukların demokratik bir şekilde karar almalarını sağlamalıdır.
15. Yürütücü eğer anne, baba ya da oyun abisi/ablası ise yürütücülük yaptığı sırada da oyunun içerisinde katılımcı olarak oyun oynamalıdır.

# YARATICI DRAMA OYUN ÖRNEKLERİ

ISINMA OYUNLARI  
DOĞAÇLAMA OYUNLARI  
DEĞERLENDİRME

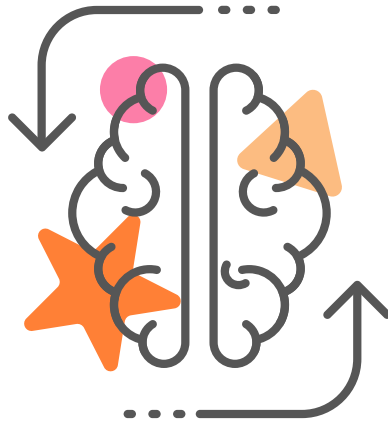
1

2

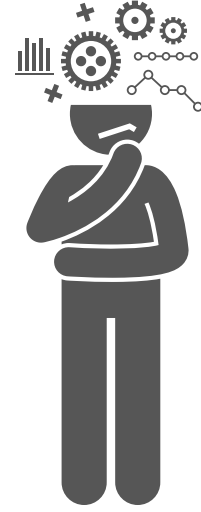
3



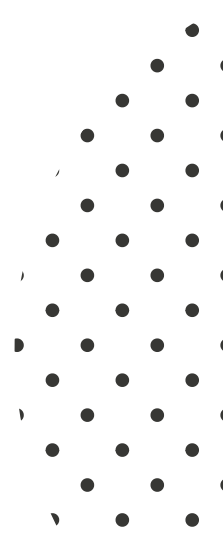
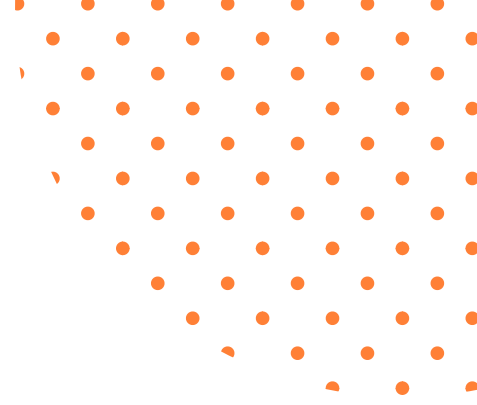
1



2



3



# ISINMA OYUNLARI





# ISINMA OYUNLARI

## YAŞ

4 yaş ve üzeri çoğu yaş grubuna göre uyarlanabilecek oyunlardır.

## MADDE 7 ÇOCUK HAKLARI SÖZLEŞMESİ

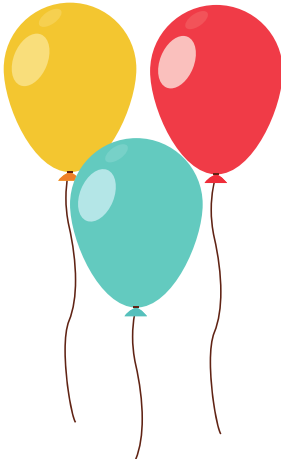
Çocuk doğumdan hemen sonra derhal nüfus kütüğüne kaydedilecek ve doğumdan itibaren bir isim hakkına, bir vatandaşlık kazanma hakkına ve mümkün olduğu ölçüde ana-babasını bilme ve onlar tarafından bakılma hakkına sahip olacaktır.\*

[\\*https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF\\_CocukHaklarinaDairSozlesme.pdf](https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF_CocukHaklarinaDairSozlesme.pdf)



## ISINMA OYUNLARI

# İSİM BALONLARI



## ARAÇ-GEREÇ

Katılımcı sayısı kadar balon, asetat kalemi

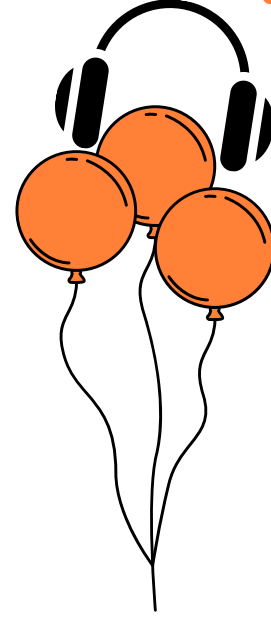
## YÖNERGELER

Katılımcılar daire oluşturacak şekilde ayakta dururlar. Her katılımcı dağıtılan balonları şişirerek ismini okunaklı bir şekilde balona yazar. Oyunun başında 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.



## ISINMA OYUNLARI

# MÜZİKLİ BALONLAR



## ARAÇ-GEREÇ

Katılımcı sayısı kadar balon ve asetat kalemi, CD ya da kasetçalar

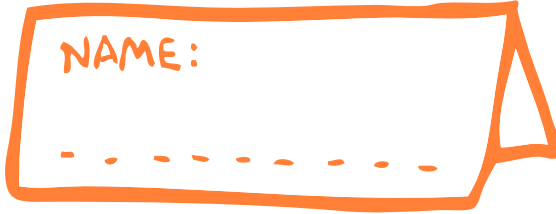
## YÖNERGELER

Tüm katılımcılara birer tane balon dağıtılır. Balonları şişirmeleri ve üzerine isimlerini ve geldikleri ilin adını yazmaları istenir. Daha sonra müzik çalmaya başlar 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 yakalayıp, ellerindeki balonun üzerinde ismi yazan kişiyi bulmaya çalışır.



## İSİNMA OYUNLARI

# İSİM VE...



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

Tüm katılımcılar halka şeklinde dururlar. Sırayla herkes adını söyler ve ardından bir hareket, şekil ya da mimik yapar. Katılımcıların hepsi isimlerini ve hareketlerini bitirdikten sonra sırayla herkesin adı söylenir ve hareketi yapılır. İsimler hareketin haricinde aşağıdakilerle birleştirilebilir: İsim ve mimik: Katılımcılar isimlerini söylerler ve ardından kendilerine özgü bir mimik yaparlar. İsim ve hareket: Katılımcılar isimlerini söylerler ve ardından o an içinde buldukları ruh halini belirten (örneğin: el çırpma, başla selamlamak...) veya ne iş yaptıklarını ya da nereden geldiklerini belirten bir hareket yaparlar. İsim ve hayvan: Katılımcılar isimlerini söylerler ve ardından isimlerinin baş harfiyle başlayan bir hayvan ismi söylerler. Önemli olan bir hayvanın birden fazla söylenmemesidir. (örneğin: Ayşe - Arı; Ceyda - Ceylan...) NOT: Hayvan yerine yemek ismi de söylenebilir. Varyasyonlar: Her bir katılımcının ardından tüm grup bir eko gibi "isim ve..." yi tekrarlar.



## ISINMA OYUNLARI

# ÜÇ PARMAK

## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

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 karşılaşmaktır. Not: Parmak sayısı arttırılabilir, temsil ettikleri şeyler kullanılacağı aktivitenin türüne göre değiştirilebilir. Örneğin, yaş, şehir, spor, sevdiği sevmediği şeyler gibi...





## ISINMA OYUNLARI

# BANA ÖYKÜNÜ ANLAT



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

Katılımcılardan kendilerine bir eş bulmaları istenir. Her biri diğerine öyküsünü anlatmaya başlar. Bütün öyküler “Buraya gelmeye şu şekilde karar verdim...” veya “Buraya gelebilmek için seçildim çünkü...” cümlesiyle başlar. İkili gruplar birbirlerine öykülerini anlattıktan sonra başka 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. (Bu oyunu evde ebeveyn ve çocuklar “kendi hayali karakterlerini oluşturup yukardaki soruları karakterleri adına cevaplayarak öykü oluşturabilirler. Örnek: “Buraya gelmeye şu şekilde karar verdi...”, “Buraya gelebilmek için seçildi çünkü...”)



## ISINMA OYUNLARI

# DONUK DUYGU

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Çocuklardan biri ebe olur ve diğer çocukları yakalamaya çalışır. Çocuklar yakalanma durumunda bir duyguyu donarak ebeye gösterirse yakalanmaktan kurtulur. Oyun farklı ebeler ile birkaç tur tekrar edilir.





## ISINMA OYUNLARI

# TATİL



### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Grup ayaktadır. Yürütücü şöyle bir yönerge verir; “Şimdi tatile gideceğinizi hayal edin, bu nasıl bir tatil olurdu; bir dağ köyünde, yürüyüşlerle doğa ile baş başa geçen bir tatil mi? 5 yıldızlı bir tatil köyünde mi, yabancı bir ülkede kültür turu mu?” vb. (gruba göre sayı çoksa örneğin tatil çeşidini artırabilirsiniz. Bu yönergenin ardında da çeşitli köşeler gösterilerek, köy diyenler buraya, ülke diyenler şuraya, tatil köyü-deniz diyenler şuraya gibi köşelerde toplanarak küçük gruplarını oluştururlar. Gruplar kendi aralarında neden o köşeyi yani o tatili seçtiklerini konuşurlar. Daha sonra küçük grubun ön plana çıkan ortak düşünce ve duyguları büyük grupta da paylaşılır. Ebeveynler bu etkinliği çocuklarla birlikte yapacakları tatili birlikte planlamak için de kullanabilirler.



## ISINMA OYUNLARI

# DUYGULAR KÖŞESİ

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Yürütücü, mekânda 4 köşeyi çocuklara göstererek, her köşenin üzüntü, mutluluk, şaşkınlık, korku köşeleri olduğunu söyler. Çocuklar 5 gruba ayrılarak köşelere geçer, 1 grup ise ortada kalır. 4 köşedeki grup, o köşenin duygu özelliğine göre mimiklerini kullanırken ortadaki grup ifade­siz durur. Yürütücünün de­ğiş yönergesi ile her grup farklı bir köşe kapmaya çalışır, köşe kapamayan grup ortada kalır. Yeni köşelerindeki grubun üyeleri, o köşenin duygu ifadeleri gösterirken ortadaki grubun üyeleri kendi aralarında konuşarak, birlikte farklı bir duyguyu (endişe, kızgınlık vb.), mimikleri ile ifade etmeye çalışırlar. Diğer gruplar da bu duyguyu tahmin etmeye çalışır. Bu etkinlik, çocukların duygularını sağlıklı ifade edip edemedikleri üzerine sohbet edilerek bitirilebilir.





## ISINMA OYUNLARI

# AĞAÇLAR



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

Bir önceki “Duygular Köşesi” etkinliğinin ağaçlarla yapılan şeklidir. Bunda yönerge olarak ağaçlar kullanılır. Çınarlar bir köşeye, salkım-söğüt diğer köşeye, çam bir diğer köşeye ve farklı ağaçlar (meyve ağacı ya da farklı ağaç düşünen olursa diye) bir köşeye toplansın denir.

Yine oluşan küçük gruplara neden orda olduklarını konuşmaları, paylaşmaları için zaman verilir ve daha sonra büyük grupla da öne çıkan ortak duygu ve düşünceler paylaşılır. Bu etkinliği çocuklarla gittiğiniz ağaçlık alanlarda gerçek ağaçlarla oynayabilir ya da buradaki ismi geçen ağaçları çevrenizde bulmaya ve keşfetmeye çalışabilirsiniz.

(Bu etkinlikler grup özelliğine göre; ev eşyaları (TV, çaydanlık vs.) çantalar(küçük, büyük, valiz, spor, cüzdan vs.) ya da (oyuncu, senarist, yönetmen) şeklinde de uygulanabilir.)



## ISINMA OYUNLARI

# RENK ŞÖLENİ

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Çocuklar içlerinden bir renk tutar ve kimseyle paylaşmaz. Sonra mekânda rahat hareket edebilecek bir şekilde dağılarak ayakta dururlar. Yürütücü yapacakları bir şeyin resmini düşünmeleri için onlara süre verir. Çocuklar dizini, burnunu, kafasını vb. fırça ucu olarak kullanır. Önlerindeki hayali kâğıda yürütücünün sıralı yönergesiyle bu farklı fırça uçlarını kullanarak resim yapmaya başlarlar. Sonra yapmış oldukları resmi ya da resimdeki bir nesneyi donuk imge yöntemiyle gösterirler. Her çocuk oluşturduğu donuk imgeyi canlandırır. Sırayla hangi resmi canlandırdıklarını ifade ederler.





## ISINMA OYUNLARI

# BİNGO



## ARAÇ-GEREÇ

Yazı tahtası ve kalemi yoksa A4 boyutunda bir kâğıt ve kalem

## YÖNERGELER

Önce verilen yönergeler yan yana kâğıda yazılır. Örneğin; Mavi rengi sevenler, pembe rengi sevenler, oyuncak bebeği olanlar, oyuncak arabası olanlar, üzülduğünde ağlayanlar, gök gürültüsünden korkanlar, ev işlerine yardım edenler, mutfakta bir şeyler yapmayı sevenler/sevmeyenler, dans etmeyi sevenler/sevmeyenler, bozulan aletleri tamir etmeyi sevenler/sevmeyenler, gibi. Sonra gruptakilere birbirleri ile iletişime geçerek bu sorulara cevap bulmaları istenir. Her bir önergeye uygun bir kişi bulunacaktır. En erken bitiren galip olur ve oyun sona erer. (Değerlendirme aşamasında bu oyunda çocukların verdikleri cevaplar üzerinden de sohbet edilebilir.) (Aile bireyleri arasında gerçekleşecek oyunda her yönergeye ortak evet diyen ya da hayır diyen olduğunda hep beraber Bingo diye yüksek sesle söylenir. Sonrasında cevapların nedenleri üzerine sohbet edilir.)



## ISINMA OYUNLARI

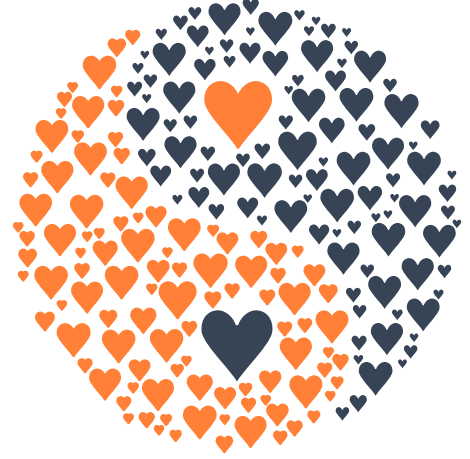
# YİN-YANG

## ARAÇ-GEREÇ

Bir adet siyah karton, bir adet beyaz karton, siyah ve beyaz asetatlı kalem

## YÖNERGELER

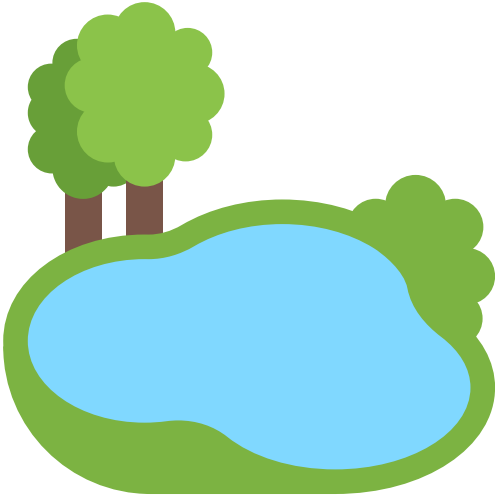
Bilindiği gibi Uzak Doğu kültüründe Yin Yang sembolü evrende birbirini tamamlayan zıt özellikleri temsil eder. Ve her iki zıtlık da kendi içinde bir miktar birbirlerinin özelliklerinden taşırlar. Bu sembol, grup etkinliklerinde grubun yapısı ve işlenen konunun özelliğine göre değerlendirme, karşılaştırma gibi çeşitli şekillerde uygulanabilir. Örneğin sembol büyütülüp çoğaltılarak kişilere verilir ve diyelim ki konumuz iletişimse bireysel olarak ya da küçük gruplar yaparak siyah tarafa iletişimi olumsuz etkileyen etmenler, beyaz tarafa iletişimi kolaylaştıran etmenlerin yazılması istenir (bunu kartonlara yürütücü, çocuklardan gelen bilgiler doğrultusunda yazabilir). Ya da farklı konularda benzer değerlendirmeler için kullanılacak bir materyal olabilir. (Aileler kendi aralarında oynarken aile bireyleri anlaşmazlıkları siyah tarafa, ihtiyaçlarını beyaz tarafa yazarak sonunda beyazın içinde ortak ihtiyaçlar var mı? Siyahın içinde beyaz beyazın içinde siyah belirlenir ve üzerine sohbet edilebilir).





## ISINMA OYUNLARI

# TİMSAH-KURBAĞA



### ARAÇ-GEREÇ

Çocuk sayısı kadar minder

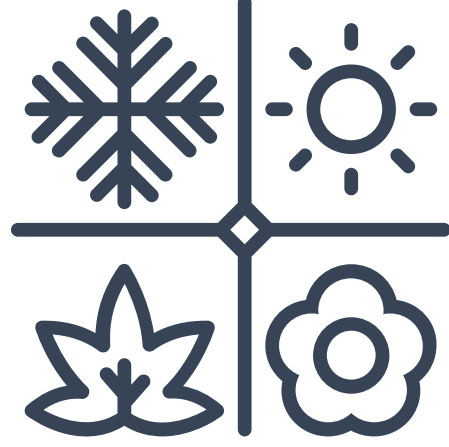
### YÖNERGELER

Kullanılan mekân göl sayılır. Yürütücü, timsah olur; etkinlikteki çocuklar ise göldeki kurbağalar olurlar. Timsahtan kaçmaya çalışırlar. Etrafta dağınık bir şekilde duran mindere çıkmayı başaran kurbağaları (Her minderde bir çocuk olmalıdır ve her çocuk kendi minderinde timsahtan korunmalıdır) timsah yiyemez. Etkinlik devam ettikçe ve kurbağa sayısı azaldıkça bir minder çıkarılır. Birkaç tur oyun oynandıktan sonra bu etkinlik doğa döngüsünü anlatmak için kullanılabilir. Timsah kurbağayı yedi, kurbağa ne yedi gibi. Mesela böcek, böcekleri yiyen kuş, kuşu yiyen başka bir hayvan gibi.. Ve bu döngüyü insanlar olarak bozduğumuzda doğanın dengesini de bozduğumuzdan söz edilebilir.



## ISINMA OYUNLARI

# MEVSİMLER



## ARAÇ-GEREÇ

Her bir gruba paket kâğıdı (büyük boy kraft kâğıt) bol sayıda boya, yapıştırıcı, makas vb. sağlanır.

## YÖNERGELER

Grup 4-5 kişilik küçük gruplara ayrılır. (Aile ile oynanacaksa aile bireylerinden bir kişi seçilip çizilebilir) Gruplardan seçecekleri bir üyenin kraft kâğıt üzerine uzanarak istedikleri pozunu vermesini ve o şekilde üyenin profilini kâğıda çıkarmaları istenir. Daha sonra eldeki malzemelerle ortaya çıkan figürün içi grubun ortak kararına uygun bir mevsim seçilerek istedikleri şekilde doldurulur (mevsimleri öğrenmek ve hatırlamak için ideal bir oyundur; hangi mevsim seçilirse çizilen kişiye o mevsime uygun kıyafet çizilmelidir ve mevsimin özellikleri ile süslenmelidir). Örneğin: kış seçildiyse kıyafetleri kar taneleri gibi, pamuklar gibi malzemelerle süslenebilir. Ortaya çıkan çalışmalarla ortamın duvarları hazırlanan posterlerle süslenir.



## ISINMA OYUNLARI

# AĞAÇ ÇİZİMİ



## ARAÇ-GEREÇ

Çocuk sayısına göre resim kağıtları,  
kurşun kalem, renkli boya kalemleri

## YÖNERGELER

Bu etkinlik daha çok bireysel farklılıkları, ilgileri, iletişim engellerini, beğenileri vs. vurgulamak ihtiyacı olduğunda uygulanır. Grup üyelerine birer kâğıt verilir ve herkesten kendine bir ağaç çizmesi istenir.

Ağaçlarını diledikleri gibi yapabilirler. Herkes tamamladığı zaman resimleri rastgele birbirleri ile (daha az tanıdıkları ile olabilir, yanındaki ile olabilir, karışık olabilir) değiştirmeleri istenir. Ve kendilerine gelen ağacı değerlendirmeleri istenir. Herkesin aynı ağacı yapamayacağı gibi aynı davranışı da gösteremeyeceği gibi vurgular yapılabilir.



## ISINMA OYUNLARI

# FOK BALIĞI VE PENGUENLER



## ARAÇ-GEREÇ

Birbirlerine bağlanmış kumaş parçaları ya da çember oluşturabilecek uzunlukta kumaş parçası

## YÖNERGELER

Çocuklar penguen olurlar; yürütücü ise fok balığı. Kumaşlar düğümlenmiş halde ortada bir daire şeklinde durur. Penguenler fok balığından kaçarlar. Çemberin içine girdiklerinde fok balığı penguenlere dokunamaz. Çemberin dışında yakalanan fok balığı diğer tura kadar oyundan çıkar.



## ISINMA OYUNLARI

# UYKUCU HOROZ



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

Tüm çocuklar yumurta olup, yere otururlar. Uyum gibidirler ve gözlerini açmazlar. Yürütücü tek tek başlarına dokunur. Başına dokunulan çocuk, sessizce kalkar ve öğretmenin peşinden gelir. Son bir çocuk kalana kadar, yürütücü çocukların başlarına dokunarak kaldırır. Sona kalan çocuğun etrafında sessizce halka olunur. Ve birden, “uykucu horoz, uykucu horoz kalk artık!” diye bağırlar. Uykucu horoz arkadaşlarını yakalamaya çalışır.



## ISINMA OYUNLARI

# SİNCAP VE CEVİZ

### ARAÇ-GEREÇ

Silgi

### YÖNERGELER



Bütün çocuklar yerlerinde otururlar. Bir çocuk sincap olur ve ceviz olarak eline silgiyi alır. Diğer çocuklar, başlarını sıra ya da masanın üzerine koyarlar (Uyuyormuş gibi ). Yalnız bir elleri, avuçları açık olarak yandadır. Sincap, cevizle arkadaşlarının arasında dolaşırken, Cevizi (silgi) bir arkadaşının eline bırakır ve yerine oturmak üzere kaçır. Yerine ulaşınca kadar yakalanamazsa kurtulur. Eline ceviz konulan çocuk sincabı yakalayamazsa kendisi bir sonraki oyun için sincap olur.



## ISINMA OYUNLARI

# MEYVE SEPETİ



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

Bir çocuk arkadaşlarının önünde durur. Diğerleri yerlerinde otururlar ve hepsine 4 çeşit meyve ismi verilir. Öndeki çocuk "Elmalar" deyince adı elma olanlar ayağa kalkar, yerlerini değiştirir. Bu arada ayaktaki oyuncu kendine bir yer bulmaya çalışır. İkincide başka grup meyve ismini söyler. Bu kez de bu meyveler yer değiştirir. Eğer ebe "Meyve Sepeti" derse her cins meyvenin yerlerini değiştirmesi gerekir.



## ISINMA OYUNLARI

# MENDİL KAPMACA

### ARAÇ-GEREÇ

Mendil



### YÖNERGELER

Çocuklar iki ayrı gruba ayrılır. Yürütücü elinde bir mendil ile ortada durur. Yürütücünün yönergesiyle gruplardan birer çocuk gelir, yürütücünün elindeki mendili kapmaya çalışır ve grubuna geri döner. En çok hangi grubun üyeleri mendili kapmışsa o grup birinci olur.



## ISINMA OYUNLARI

# METEOR ÇARPMASI



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

Bir çocuk meteor olur. Diğerleri ise ikili gruplar halinde ya da tek başına binaları canlandırırılar. Meteor, önceden belirlenmiş bir alanda (uzay) bir süre serserice dolaştıktan sonra atmosfere yani binaların olduğu bölüme gelir. Binalara çarpmaya başlar. Meteor binaları yıkmaya çalışırken binalar ise sıkı durup yıkılmamaya çalışırlar. En sona kalan bina diğer oyunda meteor olur.



## ISINMA OYUNLARI

# KOL KOLA YAKALAMACA

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Çocuklardan iki tanesi bir çift eş olurlar kol kola tutunurlar. Diğer çocuklar tek olarak kol kola girmiş olan ebe çocuklardan kaçarlar. Kol kola ebe olan çocuklar yakaladıkları her çocuğu kollarına geçirir ve ebe olarak onlarla oyuna devam eder. Ebe olarak kol kola giren çocuklar çoğaldıkça kollarının birbirlerinden kopmamasına dikkat etmeleri gerekir çünkü kolları birbirinden ayrılırsa oyun sona erer. Bütün çocuklar yakalanıp ebe olan çocukların kollarına girene kadar oyun devam eder. (Grup çalışmalarını destekler nitelikte bir oyundur.)





## ISINMA OYUNLARI

# SALLANAN EVLER (DEPREM)



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

İki çocuk el ele tutuşarak ayakta dururlar; bir çocuk da el ele tutuşan çocukların kollarının üzerine bina rolünde oturur. Bu şekilde üçlü gruplar oluştururlar. Deprem oluyor dendiğinde ayakta olan ve binayı taşıyan çocuklar, hareket etmeye çalışırlar. Amaç oturan çocuğu düşürmeden oyunun sonuna kadar dayanmaktır. En sona kalan çocuk birinci olur, alkışlanır. (Yürütücü bu oyun oynanmadan önce gruptaki bir çocuğun depremzede olup olmadığını öğrenmeli ve varsa ve gerekirse oyunu o grup çocuklarla oynatmamalıdır.)



## ISINMA OYUNLARI

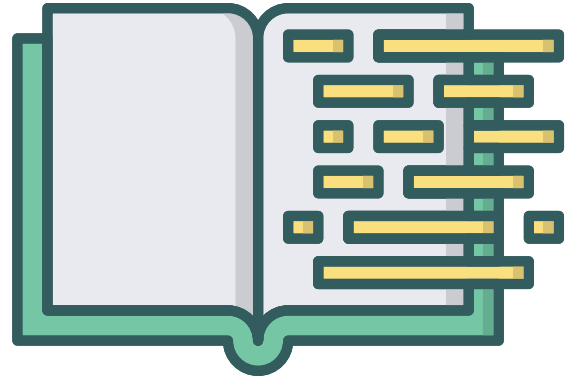
# CÜMLE TAMAMLAMA

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

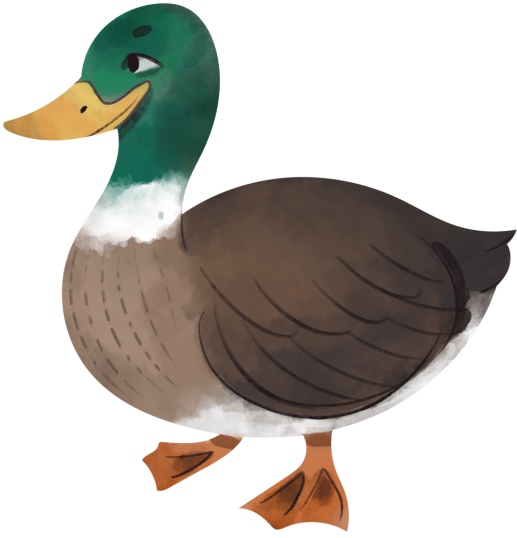
“Cümle tamamlama” oyunu için sandalyelere oturulur. Yürütücü cümleyi başlatır. Cümlenin sonunu çocukların diledikleri şekilde tamamlayabilecekleri belirtilir. (evimi çok... hayvanları çok.... Ben çevre... vb. gibi). Bu oyunu çocuklarla konuşmak istediğiniz bir konu hakkında konuşmayı başlatmak için de kullanabilirsiniz.





## ISINMA OYUNLARI

# ÖRDEK NEREDE?



## ARAÇ-GEREÇ

Gözleri bağlamak için tülbent ya da bir kumaş parçası

## YÖNERGELER

Bir ebe seçilir. Gözleri bağlanır. Diğer çocuklar kazdır ve yerde otururlar. Kazların arasında yerde oturanlardan biri ördek olarak belirlenir. Kazlar “tıss tıss” diye ses çıkarırken, ördek “vak vak” diye ses çıkarır. Ebe gözleri bağlı şekilde ördeği karışık sesler arasından bulmaya çalışır. Ayrıca hangi arkadaşı olduğunu da tahmin etmesi gerekir. Bu etkinlik evlerde elektrikler kesildiğinde, biraz teknolojiden uzak olduğu akşamlarda eğlenceli şekilde uygulanabilir.



## ISINMA OYUNLARI

# SIRT SIRTA YAKALAMACA

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

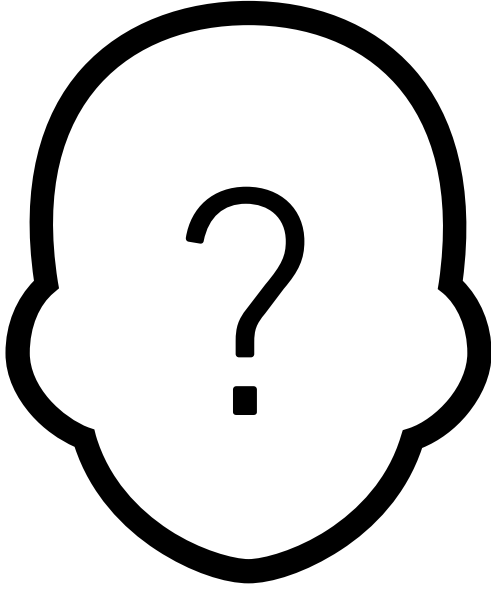
Çocuklar ikili olarak eşleşir ve sırt sırta gelecek şekilde dururlar. Yürütücü, bu eşlerden bir tanesini ebe olarak belirler. Ebe çift, diğer çiftleri yakalamaya çalışır. Oyunda önemli olan, eşlerin birbirinden ayrılmadan oyunu sürdürmeleridir. Yakalanan çiftler oyundaki çiftler yakalanana kadar bir köşede bekler.





## ISINMA OYUNLARI

# BU NE, BU KİM?

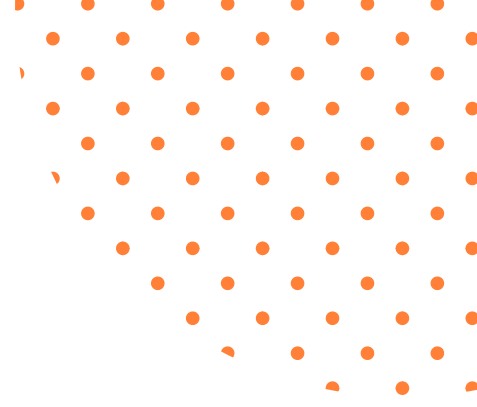


## ARAÇ-GEREÇ

Farklı resimler ve nesnelere, örneğin: kalemlik, anahtarlık, gözlük vs.

## YÖNERGELER

Sıra ile çocuklara bir nesne verilir ya da resim gösterilir. Diğer çocuklar bu nesneyi ya da resmi görmezler ve arkadaşlarına o nesneyi göstermeden ne işe yaradığını anlatmaya çalışırlar. Diğer çocuklar, anlatılanlar doğrultusunda nesneyi tahmin etmeye çalışırlar.



## ISINMA OYUNLARI

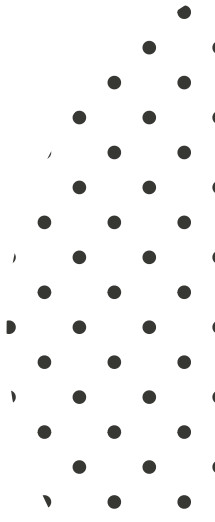
# MÜZİKLİ RİTM

### ARAÇ-GEREÇ

Müzik aleti veya müzik seti

### YÖNERGELER

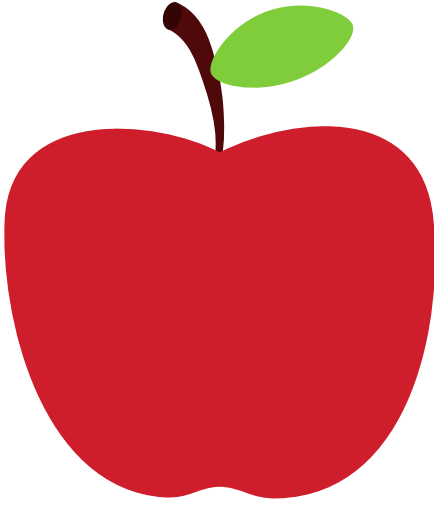
Müzik eşliğinde, çocuklar ritme uygun olarak parmaktan-vücuda dans eder. Ya da eş olunur, eşler birbirlerini sadece gözleri ile ileri, geri, sağa, sola hareket ettirirler. Başak bir yol ise isteyen çocuk grup önüne geçerek onları hareketleri ile yönetir. Üç farklı şekilde oynanabilir.





## ISINMA OYUNLARI

# ELMA YEME



## ARAÇ-GEREÇ

Çocuk sayısına göre elma ve asmak için ip

## YÖNERGELER

İki elmaya ip bağlanır. Çocuklar sıra ile elmalara gelip, ellerini kullanmadan (eller arkada durmalıdır) ısirmaya çalışır. Başarılı olanlar alkışlanır. Bu oyunun sonunda da çocukların duygu ve düşüncelerine yer verilerek, oyun sırasındaki yaşadıkları problemleri anlatmaları istenir.



## ISINMA OYUNLARI

# BEN KİMİM?

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.



### YÖNERGELER

Önce yürütücü bir hayvanı taklit eder. Çocuklara “Ben Kimim?” diye sorar. Doğru tahmin eden, taklit yapma hakkını kazanır ve her çocuk bir hayvan taklidi yapana kadar oyun devam eder.



## ISINMA OYUNLARI

# KURT İLE ÇİFTÇİ



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

Orta alanda halka olunur. Bir çocuk halkanın içinde (kurt); biri dışındadır(çiftçi). Çiftçi “Tarlamda kim var?” der. Kurt, “ben varım” der. Çiftçi “geliyorum o zaman!” der ve kurdu yakalamaya çalışır. Halkadaki çocuklar kurda yardımcı olurken, çiftçiye engel olmaya çalışırlar.



## ISINMA OYUNLARI

# DOKUN-BİL

### ARAÇ-GEREÇ

Gözleri bağlamak için tülbent ya da bir parça kumaş

### YÖNERGELER



“Dokun Bil” oyunu için bir ebe seçilir ve gözleri bağlanır. Yürütücü katılımcı çocuklardan birini ebenin yanına getirir; ebe gelen arkadaşının yüzüne dokunarak kim olduğunu tahmin etmeye çalışır. Üç hakkı vardır, bulursa alkışlanır. Bu etkinliği uygulamadan önce nasıl uygulandığına dair çocuklara bilgi verilir. Gönüllü olan çocuk ebenin ona dokunacağını bilerek gönüllü olur.



## ISINMA OYUNLARI

# KARDAN ADAM VE GÜNEŞ



### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

“Kardan Adam ve Güneş” oyunu için, sayışma ile çocuklar arasından bir güneş seçilir. Diğer çocuklar kar, kardan adam, kartopu, buz vb. olurlar.

Aldıkları rolün gerektirdiği şekilde, mekân içinde dağılarak dururlar.

Güneş çocukların arasında dolaşır. İsteddiği çocuklara dokunur.

Dokunulan çocuk, yavaş yavaş erimeyi hareketler yoluyla canlandırır  
(Gevşer, yere yığılır, su olur, akar vb.)



## ISINMA OYUNLARI

# FIRTINA-DOLU-KAR

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

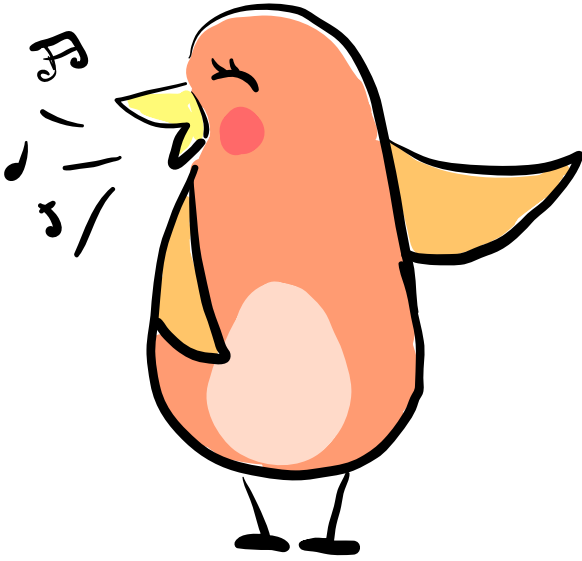
“Fırtına-Dolu-Kar” oyunu, yürütücünün verdiği yönergeler ile oynanır. Çocuklar ayakta yan yana dururlar. “Fırtına” denilince eller havada yanlara sallanarak vuu... sesleri çıkarırlar; “dolu” denilince çocuklar ellerini göğüslerine vurarak ses çıkarırlar; “kar” denilince hiç ses çıkarmadan parmaklarını sallayarak, karların hareketini canlandırırılar. Yanılan oyundan çıkar ve arkadaşlarını izler.





## ISINMA OYUNLARI

# BÜLBÜL YUVADA



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

Çocuklar el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Bu halka bülbülün yuvası olur. Yürütücü, çocuklar arasından iki üç "bülbül" seçer. Bülbüller yuvalar arasında dolaşırlar. Oyun sırasında, halkadaki çocuklar "bülbüller yuvasına" sözlerini yineleyerek ve ellerini (halkayı bırakarak ) çırpmaya başlarlar. Bu sırada bülbüller halkadan çıkmaya çalışırlar. Halkadaki çocuklar, bülbülleri yuvadan dışarı çıkarmamak için (bülbül nereden çıkmak istiyorsa oradaki çocuklar) hemen birbirlerinin ellerini tutarlar, yuvanın açık yerini kapatırlar. Yuvasından (arkadaşlarının kolları, bacakları arasından) kaçabilen bülbüller oyunu kazanmış olurlar.



## ISINMA OYUNLARI

# ZIPÇIKTI ÇİÇEK AÇTI

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

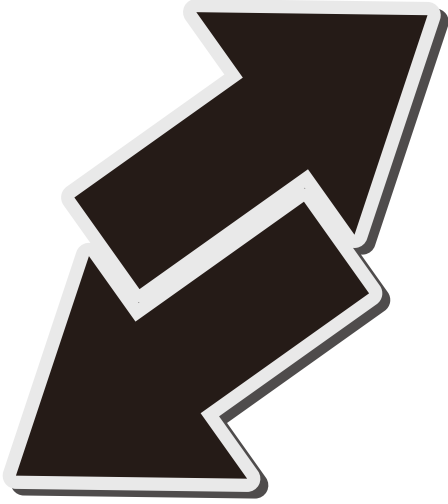
Çocuklar halka biçiminde çömelirler. Oturan çocuklar, "zıpçıktı çiçek açtı" denilince, hızla ayağa kalkar, kollarını yana açar ve yine çömelirler. Yürütücü bunun tersini de söyler: "zıpçıktı çiçek açmadı" diyebilir. Bu durumda çocuklar çömelme durumlarını bozmayacaklardır. "Zıpçıktı çiçek açtı" denilince çömelir kalan ya da "zıpçıktı çiçek açmadı" denilince ayağa kalkan çocuk, yanmış olur; oyun dışı kalır.





## ISINMA OYUNLARI

# KARŞITINI BUL!



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

Yürütücü "ben size bir sözcük söyleyeceğim, siz de o sözcüğün taşıdığı anlamın karşıtı anlam taşıyan bir sözcük bulup söyleyeceksiniz" der. Örneğin; büyük-küçük, şişman-zayıf, beyaz-siyah, uzun-kısa, kalın-ince vb. Yürütücü söyler, çocuklar yanıtlar.



## ISINMA OYUNLARI

# YATTI, KALKTI

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

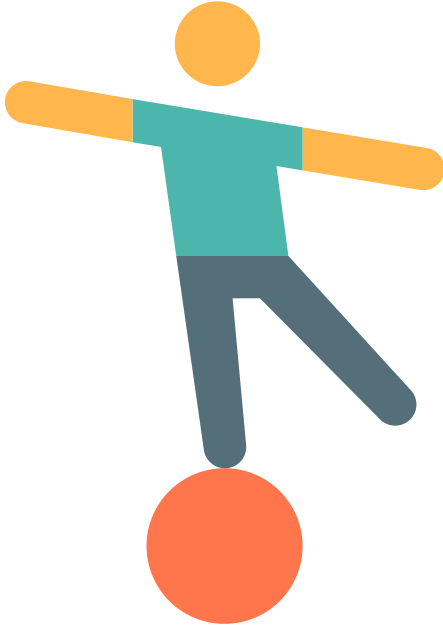


Her çocuğa bir ad konur. Bu ad bildikleri sebze, meyve ya da çiçek adı olabilir. Çocuklar kendi adlarını da isterlerse seçebilirler. Oyunun oynanışı şöyle olur: Örneğin adı "lahana" olan çocuk önce arkadaşlarından hangisinin adını söyleyeceğini düşünür ve onun adını söyleyerek oyuna başlar. "-Lahana, yattı kalktı biber." Derken yatar kalkar. Hemen ardından adı biber olan çocuk aynı sözleri bir başka arkadaşının adını söyleyerek yineler. "-Biber, yattı kalktı domates". Oyun böylece devam eder. Şaşırın çocuk yanmış olur, oyun dışı kalır.



## ISINMA OYUNLARI

# DENGEDE KAL



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

Çocuklar iki kümeye ayrılır. Kümeler karşılıklı iki sıra haline getirilir. Çocuklar, ayak burunları üzerinde çömelirler. İki ellerinin avuçlarını, arkadaşlarının yüzü hizasında açarlar. Oyun başladığında, her çocuk, karşısındaki çocuğun elleri içine kendi avuçlarıyla vurmaya çalışır. Amaç, karşısındakinin dengesini bozmak, onu yere oturmaya ya da ellerini yere deđdirmeye zorlamaktır. Bu oyun sırasında, karşıdaki çocuğun omzuna, göğsüne, dizlerine, başına vurulmaz, yalnız avuç içlerine vurulur. Ayağa kalkmadan sağa sola sıçrayabilirler. Yere oturup düşen, ellerini yere deđdiren, dayanan oyunu yitirmiş sayılır. Yananlar bir kıyıya çekilir. Oyun bitince sayılır, hangi kümede yanmış çocuk çok olursa, o küme oyunu yitirmiş olur.



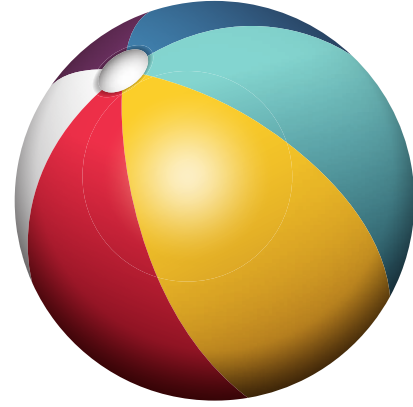
## ISINMA OYUNLARI

# TOPU ARKAYA ULAŖTIR

### ARAÇ-GEREÇ

İki adet top

### YÖNERGELER



Çocuklar iki eşit gruba ayrılır ve yüzleri yürütücüye dönük bacakları aralık olarak arka arkaya dizilirler. Yürütücü grubun önünde olan çocuklara birer top verir. Yürütücü, elini şaklattığında elinde top olan çocuk grup arkadaşlarının bacakları arasından en arkadaki çocuğa ulaşacak şekilde topu atar. Top arkaya ulaşmadan durdurursa, top kimin önünde ise o, topun arkaya gitmesi için topa müdahale eder. Topun sağa ya da sola kaçmaması için çocuklar çok aralıklı durmamalıdır. Eğer top kaçarsa top kime yakın ise o yakalar ve kaldığı yerden topu arkaya yollar. Top sıranın arkasındaki çocuğa geldiğinde, çocuk topu alır ve sıranın önüne geçer ve topu arkaya yollamak için tekrar topu arkadaşlarının bacak aralarından atar. Oyun ilk grup turu tamamlayana kadar devam eder. Bir turu ilk tamamlayan grup oyunu kazanır.



## ISINMA OYUNLARI

# KARTAL VE GÜVERCİNLER

## ARAÇ-GEREÇ

Tebeşir veya yerde çember oluşturulabilecek halat ya da kumaş parçalar

## YÖNERGELER

Bir ebe seçilir, bu kartal olur. Öteki çocuklar iki kümeye ayrılırlar; bunlar da güvercin olur. Oyun alanına iki yuvarlak çizilir. Bunlar arasında 4-6 metre mesafe bulunur. Bu yuvarlaklar güvercin yuvası olur. İki küme güvercinden bir küme bir yuvada, öteki küme de öteki yuvada durur.

Kartal ortada bekler. Oyun kartalın işaretiyle başlar. Güvercinler yuvadan yuvaya geçerek yer değiştirirler. (Bu geçiş, güvercin uçuşuna öykünülerek yapılır.) Güvercinler yer değiştirirlerken kartal da onları kapmaya çalışır. Kartalın elini dokunduğu çocuk kartala yakalanmış olur, oyundan çıkar. Oyun yeni bir ebe seçilerek yinelenir. Kartallardan hangisi daha çok güvercin yakalamışsa, o birinci olur; alkışlanır.



## ISINMA OYUNLARI

# ÖT KUŞUM ÖT

### ARAÇ-GEREÇ

Gözleri bağlayabilmek için  
bir adet tülbent ya da kumaş parçası

### YÖNERGELER

Çocuklar arasından bir ebe seçilir. Gözleri bağlanır. Arkadaşlarından birisi sessizce yanına yaklaşır. Yürütücü; Arkadaşını tanıyabilecek misin? Diye sorar. Ebe, karşısındakinin yüzünü, saçlarını eliyle yoklar, tanıyamazsa; Öt kuşum öt... Der. Arkadaşı da, sesini değiştirerek kuş gibi ötme öykünmesi yapar. Ebe yine tanıyamazsa, başka bir oyuncu çağrılır, ebe ona da "öt kuşum öt" der. Tanırsa, ebelikten kurtulur, tanıyamazsa, ebeliği sürer. Tanınan çocuk ebe olur. Oyun böylece sürer. Bu oyunda da dokunma olduğu için çocuklarla önceden oyunun nasıl oynanacağına dair bilgi verilmesi önemlidir.





## ISINMA OYUNLARI

# KOYUNLAR VE KÖPEKLER



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

Yürütücü "Bütün kahverengi ayakkabılılar koyundur" der (başka bir belirgin özellik de olabilir). Diğerleri de köpek olurlar. Bundan sonra yürütücü ; "Kaçın koyunlar" der ve koyunlar kaçmaya başlar. Birkaç saniye sonra köpeklere "Yakalayın koyunları" denilir. Köpekler koyunların arkasından gider ve onları yakalayıp geri gelirler.



## ISINMA OYUNLARI

# BAHÇEDEKİ MİDİLLİ

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER



Çocuklar el ele tutuşarak bir halka yaparlar. Yüzler ortaya dönüktür. Midilli olan çocuk ortadadır. Dairedeki çocuklar " Midilli, sen bahçemize nasıl girdin?" Midilli; "İçeriye atladım." Dairedeki çocuklar "Nasıl çıkacaksın ?" Midilli "İşte böyle." dedikten sonra, Midilli, halkadakilerin kolları altından çeşitli denemeler yaparak halka dışına çıkamaya çalışır. Midilli dışarı çıkar çıkmaz, halka üzerindeki oyunculardan 3, 4 tanesi koşucu olurlar ve Midilliyi yakalamaya çalışırlar. Midilliyi ilk yakalayan bir sonraki oyun için midilli olur.



## ISINMA OYUNLARI

# BAHÇE YARIŞI



### ARAÇ-GEREÇ

Plastik top

### YÖNERGELER

Başta bir yürütücü olmak üzere bütün oyuncular bir çizgi üzerinde toplanırlar. Yürütücüde bir top vardır. Diğer çocuklar gruba yaklaştırılıp 3-4 sebze ismi verilir. (Biber, lahana, domates, havuç) Yürütücü topu sahaya doğru yuvarlarken ismi konmuş sebzelerden birini çağırır. Bu isimdeki sebzeler topu yakalamak üzere koşarlar. Kim önce topu yakalarsa yürütücüyle yer değiştirir. Diğerleri ilk yerlerine gelir, yürütücü yeniden oyunu tekrarlatır.



## ISINMA OYUNLARI

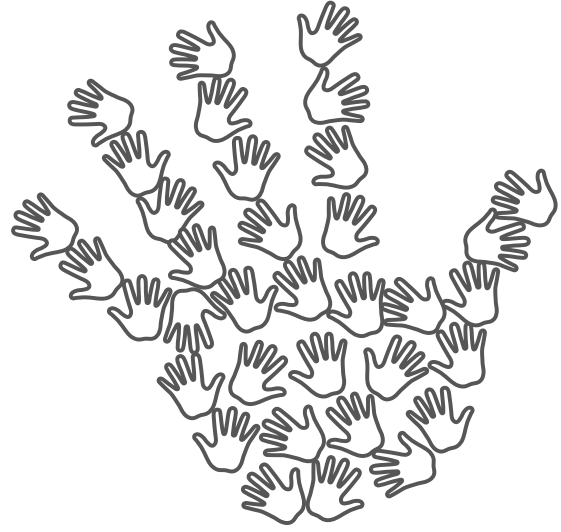
# EŞLİ YAKALAMACA

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

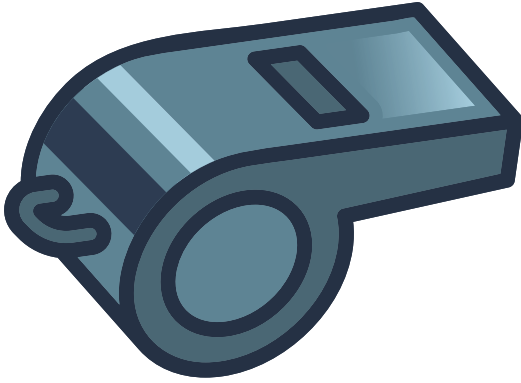
Çocuklar eşleşerek eşyle el ele tutuşur. Çiftlerden biri ebedir ve diğer çiftleri yakalamaya çalışır. Ebe ve diğerleri oyunda eşlerinin elini bırakamaz, elleri ayrılan çocuklar bir sonraki tura kadar oyundan çıkarlar. Yakalanan çiftler de oyundan çıkar ve bekler. Bir sonraki ebe seçiminde tüm çıkan çocuklar tekrar oyuna girer.





## ISINMA OYUNLARI

# ÇÖMELİK EL SENDE



### ARAÇ-GEREÇ

Yürütücü için düdük

### YÖNERGELER

Çocuklar bahçeye dağılırlar. Bir kişi ebe olur. Yürütücü düdük çalınca ebe hariç diğer çocuklar leylek gibi tek ayakları üzerinde dururlar. Ebe dokunmak üzere leyleklere yaklaşır. Leylekler bir ayakla sekerek kaçarlar. Kime dokunursa o çömelir. En son kalan leylek, ebe olur.



## ISINMA OYUNLARI

# KÖŞE KAPMACA

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

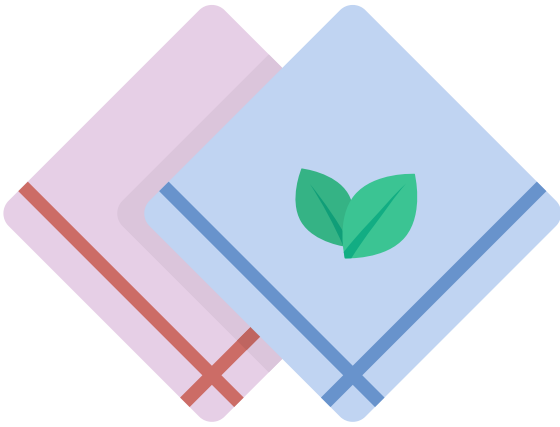


Bu oyunu oynayacak çocukların sayısından bir eksik sayıda köşe saptanır. (Köşe yoksa, yere tebeşirle aynı sayıda daire çizilir.) Çocuklar sayışarak, aralarından bir ebe seçerler. Ebe ortada durur, öteki çocuklar köşelerine geçerler. Oyun başlayınca, çocuklar köşelerini (yerlerini ebenin kapmasına olanak vermemeye çalışarak) değiştirmeye çalışırlar. Bu değiştirme sırasında ebe başka bir köşeye geçmek üzere olan çocuğun yerini kapmaya çalışır. Kaparsa, yerini aldığı çocuk ebe olur. Oyun böylece sürer. Adların belirlenmesini, yürütücü çocuklara yaptırır. Örneğin, gün adları, mevsim adları, renk adları vb.



## ISINMA OYUNLARI

# KUYRUK KAPMACA



### ARAÇ-GEREÇ

Çocuk sayısınca tülbent ya da tülbent büyüklüğünde kumaş parçası

### YÖNERGELER

Çocuklara birer adet tülbent verilir ve bu tülbentlerin bir köşesini giydikleri pantolon ya da eteklerinin arkasına sıkıştırmaları istenir. Tülbentin diğer ucu ise aşağıya sarkık vaziyette bırakılır ve kuyruk gibi sarkması sağlanır. Sonrasında bütün çocuklar birbirlerinin vücutlarına hiçbir şekilde dokunmadan sadece tülbendi çekip almaya çalışırlar. Tülbendini kaptıran çocuk oturup diğer turun başlamasını bekler. Bu oyun birkaç kez oynanabilir.



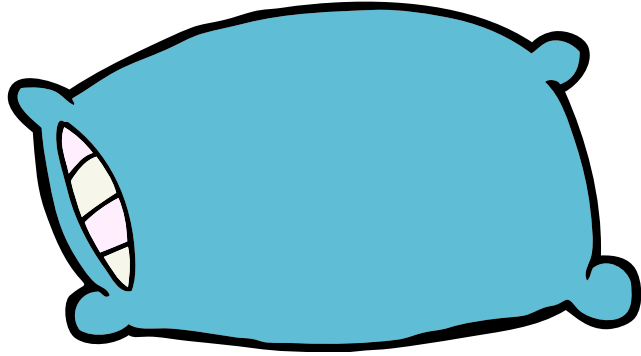
## ISINMA OYUNLARI

# YASTIK KAPMACA

### ARAÇ-GEREÇ

Bir adet yastık

### YÖNERGELER



Yürütücü çocukları iki gruba böler ve karşılıklı hizaya sokar. Yürütücü iki grubun tam ortasında elinde yastıkla durur. Sıra ile her iki gruptan kişiler düdük ötüncü koşarak yastığı yürütücünün elinden kapmaya çalışır ve karşısındaki rakibine dokunmadan kendi grubuna götürene kadar mücadele eder ve sınıra geldiğinde kazanmış sayılır. Mücadele her an seyir değiştirebilir. Bu sebepten dolayı minderi iki çocuk da kapmışsa bırakmadan çekerek kendi sınırlarına götürene kadar mücadele etmelidir.



## ISINMA OYUNLARI

# FLAMİNGO VE PENGUENLER



## ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

## YÖNERGELER

Çocuklardan bir gönüllü seçilir ve bir “flamingo” olarak diğer katılımcıları “penguenleri” yakalaması istenir. Flamingo çabuk hareket edemez, fakat zarif ve yavaş adımlar atar, her bir adımında kanatlarını aşağıya-yukarıya doğru hareket ettirir. Penguenler çabuk hareket ederler, fakat küçük adımlarını atarlarken kuyruklarını sallarlar (ellerini arkada kavuştururlar). Eğer bir penguen yakalanırsa o artık bir flamingodur! Tek bir penguen kaldığında bu sefer penguen flamingoları yakalamaya çalışır. Tüm flamingolar pengüene dönüştüğü zaman oyun sona erer.



## ISINMA OYUNLARI

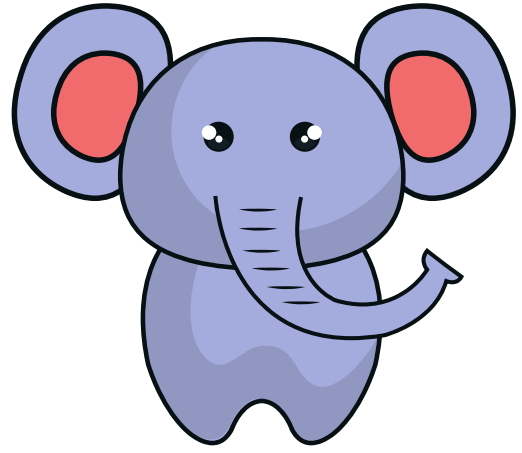
# HAYVAN TAKLİDİ

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Çocuklar mekânda istedikleri bir hayvan şeklinde yürür ve hayvanının çıkardığı sesi çıkararak diğer hayvan dostlarıyla selamlaşır. Yürütücü bu çalışmada farklı yönergeler verebilir. Örneğin: Hayvanlar susamış su arıyorlar, suyu buldular ve içiyorlar, hayvanların karınları açkımış yemek arıyorlar, yemek buldular ve yiyorlar vb. çoğaltılabilir.





## ISINMA OYUNLARI

# İSTOP



### ARAÇ-GEREÇ

Bir adet top

### YÖNERGELER

Yürütücü, elindeki topu havaya atar ve çocuklardan bir tanesinin ismini söyler. Grupta bulunan çocuklarla beraber yürütücü de mekânda kaçıır ve ismi söylenen çocuk topu tuttuğunda herkes donar. Top elinde olan çocuk kendisine yakın olan kişiyi vurmaya çalışır. Devamında ismi söylenen çocuk bir başka kişinin adını söyleyerek topu havaya atar ve oyun devam eder.



## ISINMA OYUNLARI

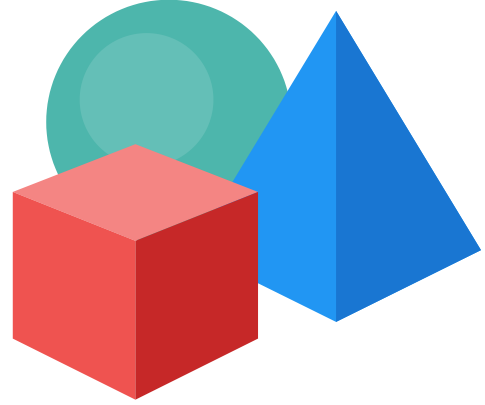
# EKSİĞİNİ BUL!

### ARAÇ-GEREÇ

Farklı nesnelere. Örneğin: toka, tarak, kalem, anahtarlık, kitap, yüzük vs.

### YÖNERGELER

Yürütücü, ortaya farklı nesnelere yerleştirir. Örneğin: toka, tarak, kalem, renkli kalem, anahtarlık, kitap, yüzük vs. ne kadar çok seçenek olursa oyun o kadar zorlaşır. Sonrasında çocuklarla nesnelere hakkında sohbet eder. Bir sonraki aşamada çocuklardan gönüllü olan biri dışarıya çıkar ve çağrılmasını bekler. O sırada yürütücü ve diğer çocukların kararı ile bu nesnelere birini saklanır. Dışarıya çıkarılmış olan çocuk tekrar içeriye çağırılır ve eksik nesneyi bulması istenir. Bütün çocukların dışarı çıkıp, eksik nesneyi bulmak için içeriye girmesiyle oyun biter.





## ISINMA OYUNLARI

# GÜVEN OYUNU



### ARAÇ-GEREÇ

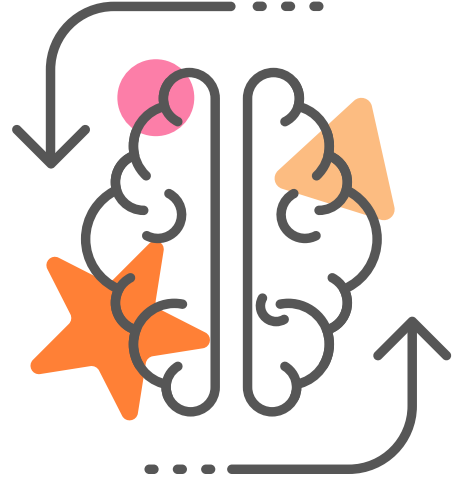
Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

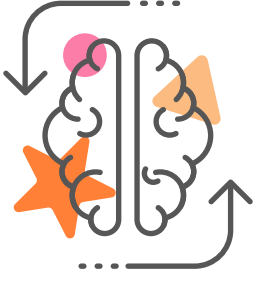
Yürütücü çocuklardan eşleşmelerini ister. Bütün çocuklar eşleştikten sonra, çocukları A ve B olarak isimlendirir. İlk önce A grubundaki çocuklar gözlerini kapar ve B grubu olan eşlerinin sadece işaret parmaklarının uçlarını dokundurarak onları yürütmesini ister. Çalışma esnasında A grubu olan çocukların kesinlikle gözlerini açmamaları gerekir. B grubundaki çocukların da A grubundaki arkadaşlarına zarar gelmeden, etrafındaki diğer çocuklarla çarpışmasını, duvara ya da herhangi bir yere çarpmasını engelleyerek yürütmesine yardımcı olmasını sağlamalıdır. İkinci turda B grubu olan çocuklar gözlerini kapar ve A grubundaki çocuğun sadece işaret parmağına temas halinde ve yönlendirmesi ile oyun devam eder. Oyun esnasında konuşma yoktur. Özellikle de gözleri açık olup yönlendiren kişi kesinlikle konuşmamalıdır.



# DOĞAÇLAMA OYUNLARI



2



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# KAYIKLA TAŞIMA

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

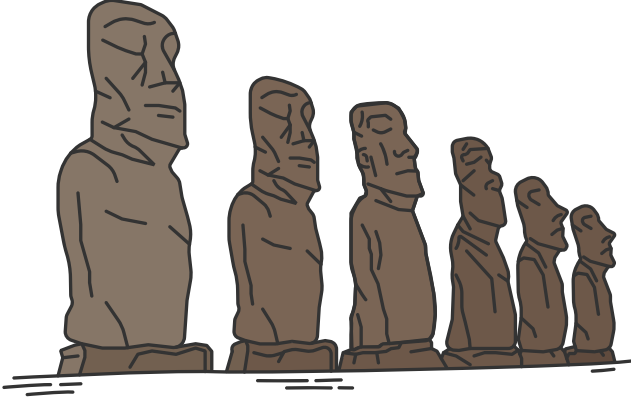


Çocukların her biri gölde bir yerden başka bir yere ne taşıyabileceklerini düşünürler, karar verdikleri şeyi kayıklarına koyarlar. Kayıklarına aldıkları şeyi nereye niçin götüreceklerse yola çıkarlar, yolculuk sırasında, diğer kayıktakilerle karşılaştıklarında onlarla tanışır ve ne taşıdığı, kime götürdüğü, neden götürdüğü gibi (başka sorular da eklenebilir) sorular sorarlar. En az 3-4 kişi ile tanıştıktan sonra gidecekleri yola devam ederler. Yürütücü, göl koruyucusu rolüyle, her kayıkçıyı sırayla karşılar, kayığındaki şeyi ve ne işe yaradığını öğrenir. Sonra ufak bir adaya varırlar ve taşıdıkları yükü vardıkları adadaki yerlilere tanışma hediyesi olarak verirler. Sonra tekrar kayıklara binip geri dönerler. Yürütücü, bütün çocukların neler yaptığı, hangi yükü taşıdıkları, kime hediye ettikleri üzerine sohbet ederler.



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# HEYKELİN AYNISINI YAP HEYKELDE DEĞİŞİKLİĞİ BUL



### ARAÇ-GEREÇ

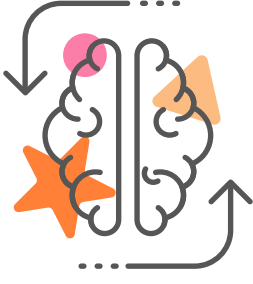
Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Çocuklar eşleşirler. A ve B olarak ikiye ayrılırlar. A'lar bir heykel oluşturur. B'ler eşinin (A'nın) yaptığı heykelin aynısını yapmaya çalışır. Sonra roller değişir.

Grup ikiye ayrılır. Yürütücü bir gruptan üç kişiyi heykel yapar. Diğer grup heykellere dikkatle bakar. Yürütücünün yönergesiyle arkalarını dönerler ve yürütücü heykellerde değişiklik yapar ve gruptaki çocuklar yapılan değişiklikleri bulmaya çalışırlar. Aynı uygulama her grubun üzer çalışması ile devam eder.

**Not: Bu sayfada 2 ayrı oyun vardır, Yazılardaki renk farklılığı onu ifade etmektedir.**



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# ÜÇLÜ FOTOĞRAF

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Çocuklar çember olurlar. Bir çocuk ortaya çıkar ve 'ben ... yım' diyerek söylediği şeyi fiziksel olarak gösterir. Örneğin 'ben bir ağacım' diyerek çemberin ortasına geçer ve ağaç formunu gösterir. Ardından gelen oyuncu uyumlu olacak bir şekilde yeni form gösterir ve örneğin 'ben bir elmayım' diyerek ilk resme katkıda bulunur. Üçüncü bir kişi gelerek yeni bir form ekler ve fotoğrafı tamamlar. Örneğin ağaç, elma ve kurttan oluşan bir fotoğraf vardır elimizde. İlk çıkan kişi yani bu örnekte ağacı yapan kişi, diğer ikiliden birini seçer ve yeni bir fotoğraf dizisi başlatır. Seçilen kişi her ne yapmışsa öylece kalır ve yaptığı şeyin ne olduğunu tekrar söyler. Örneğin kurt seçilmiş ise kurtla bağlantılı yeni ve bağımsız bir fotoğraf başlar. Tüm formlar somut birtakım nesnelere ve görüntülere olmak zorunda değildir. Soyut kavramlar da sözle desteklenerek görselleştirilebilir. Yalnızca her form hareketsiz durmak zorundadır.





## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# ŞİİR YAZMA



### ARAÇ-GEREÇ

Grup sayısına göre A4 kağıdı ve kalem

### YÖNERGELER

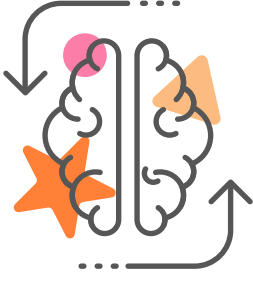
Sınıf üçe bölünür. (Aile fertlerine göre grup oluşturulabilir)

**1.Grup:** hayvanların beslenmeleri ile ilgili bir şiir yazar

**2.Grup:** hayvanların göçleri ile ilgili bir şiir yazar

**3.Grup:** hayvanların barınakları ile ilgili bir şiir yazar

Gruplar kendi aralarında şiiri okuması için bir kişi seçer ve şiirler yüksek sesle okunur. Şiir konuları çocukların ilgi alanlarına, konuşulacak konuya göre değişebilir.



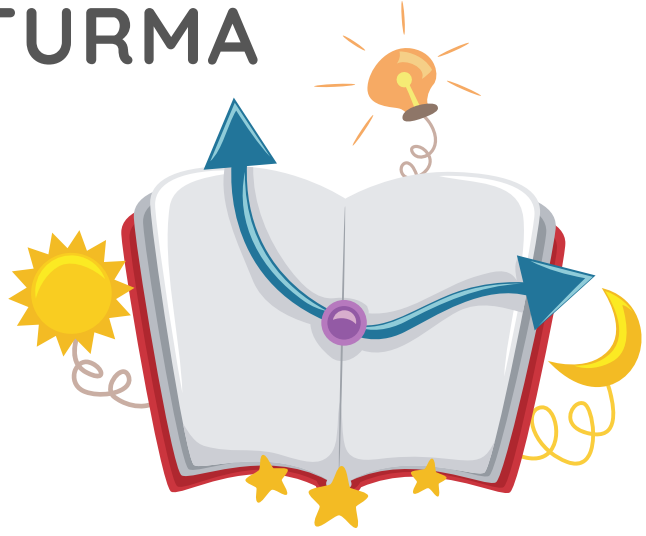
## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# AD VE SOYADINDAN HİKAYE OLUŞTURMA

### ARAÇ-GEREÇ

Kağıt ve kalem

### YÖNERGELER



Çocukların oyunu daha iyi anlayabilmelerini sağlamak için önceden bir örnek hazırlanır: Barış Sezgin, hikâyenin adı; “Büyük Solucan”. Oyun basittir. Adın ve soyadın baş harflerini kullanarak olabildiğince çok ve yaratıcı hikâye isimleri oluşturabilmek. Grubu üç dakika süresince ikişer kişi olmak üzere bölün. Onlara verdiğiniz kâğıtlara hikâye isimlerini yazmalarını isteyin. Düşünme süresi bittikten sonra ilk önce herkes eşinin adını söylesin, sonra da kâğıtları göstereyin. Örnek: “Damdaki Şapka, Cılız Arkadaşım, Doğu İbresi, Damdaki Şempanze, Cin Üşümüş, İlayda Çarşısı, İskandinav Çorbası, Maratoncu Sütçüler, Mantom Sümüklendi, Maskara ve Şaskara” gibi yaratıcı ve mizahi sayılabilecek hikâye ismi önerileri çıkacaktır.



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# HAYVANLARLA EMPATİ



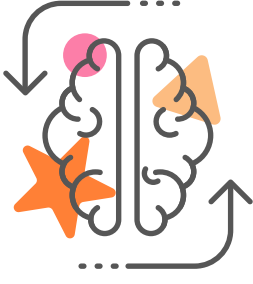
### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Çocuklar istedikleri bir hayvanın taklidini yapmaya başlarlar. Seçtikleri hayvan gibi yürür, yemek yer, su içer ve ses çıkarırlar. Bir süre bu şekilde hareket ettikten sonra yürütücünün talimatı ile çocuklar kendi seçtikleri hayvan formunu ve sesini kullanarak diğer hayvan arkadaşları ile iletişime geçerler, kendilerini tanıtır ve sorunlarından bahsederler.

Her çocuk en az bir kişi ile tanışıp sohbet ettikten sonra yürütücü çocuklara akşam olduğunu ve uyumak için yatmalarını söyler. Her çocuk kendi hayvan formunda uyuyacak, fakat yürütücü sabah oldu herkes uyanıyor dediğinde kendisi olarak uyanacaktır.



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# RESİMLER VE SÖZLER

### ARAÇ-GEREÇ

A4 kâğıdı ve boya kalemleri kuru boya, pastel boya, keçeli boya, sulu boya fark etmez)



### YÖNERGELER

Çocuklar masanın etrafına otururlar. Önlerinde A4 kağıtları ve boyaları vardır. 20 dakikalıkları olduğu ve bu 20 dakikada kendilerini, olmak istedikleri yerde ve kişilerle çizmeleri istenir. Süre dolduktan ve bütün çocuklar resimlerini yaptıktan sonra tek tek resimlerini göstererek herkese anlatırlar. İhtiyaç duyarsa yürütücü soru yöneltebilir. Neredesin? Kiminlesin? Neler yapıyorsun? Nasıl hissediyorsun vs.

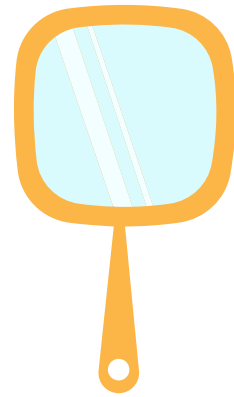
## AYNA OYUNU

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Çocuklar eşleşerek karşılıklı ayakta durur. Eşlerden biri A, diğeri B olur. A olan çocuk, B olan aynadır. Çocuk (A) yavaş yavaş bazı hareketler yapar; karşısındaki ayna da (B) çocuğun hareketlerinin aynısını aynı anda yapmaya çalışır. Amaç, çocukların ikisinin de konuşmadan aynı anda aynı hareketleri yapabilmesidir. Bu çalışma A ve B'nin yer değiştirmesi ile tekrarlanır.





## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# GİBİ OYUNU



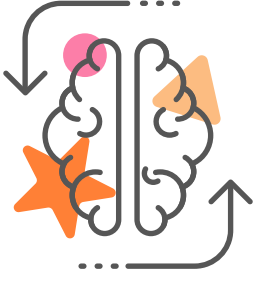
## ARAÇ-GEREÇ

Kalem ve kâğıt

## YÖNERGELER

Yürütücü çocuklardan aşağıdaki sözcüklerin önlerini doğaçlama doldurmalarını ister.

.... gibi masmavi / .... gibi korkunç / .... gibi kocaman / .... gibi tatlı  
.... gibi kıpkırmızı / .... gibi soğuk / .... gibi güçlü / .... gibi komik  
.... gibi şişman / .... gibi uzun / .... gibi bilgili / .... gibi yırtıcı / .... gibi aç  
.... gibi hırçın / .... gibi koca kulaklı / .... gibi büyük elli / .... gibi koca kafalı,  
.... gibi lezzetli / .... gibi büyük gözlü / .... gibi yaratıcı

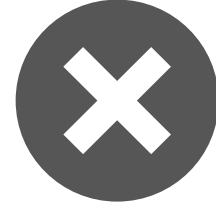


## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# YANKI OYUNU EVET-HAYIR OYUNU

### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.



### YÖNERGELER

Ayna oyununda olduğu gibi bu oyunda da çocuklardan beklenen, birbirlerini taklit etmeleridir. Ama bu defa birbirlerinin vokallerini (seslerini) taklit etmeleri gerekmektedir. Oyunun ilerleyen aşamalarında öğrencilerin birbirleriyle diyalog kurmaları ve doğaçlama yapmaları istenmelidir.

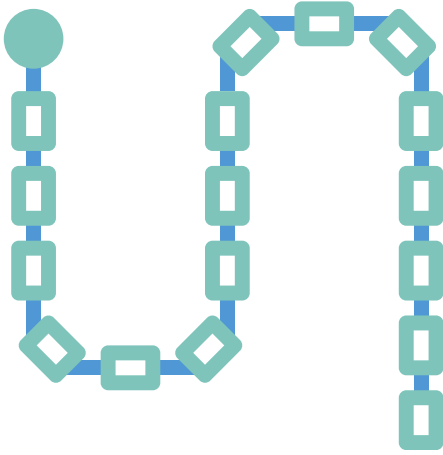
Yürütücü, çocuklardan gönüllü olan birini seçer ve ona çeşitli sorular sorar. Çocuğun yapması gereken, soruları “evet” ve “hayır” demeden cevaplandırmaktır. Bir süre sonra yürütücü üstlendiği rolü çocuklardan birine devreder ve karşısındaki arkadaşıyla röportaj yapmasını ister. Karakter doğaçlaması şeklinde oyuna devam edilirse, daha yaratıcı bir süreç gelişebilir.

**Not:** Bu sayfada 2 ayrı oyun vardır, Yazılardaki renk farklılığı onu ifade etmektedir.



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# KELİME ZİNCİRLERİNDEN DOĞAÇLAMA



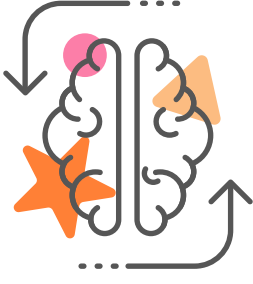
### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Yürütücü bir sözcük söyler, sırası gelen kişi yürütücünün söylediği sözcükle bağlantılı ya da bağımsız bir sözcük söyler. Tüm sözcükler bir yere not edilir ve gruplandırılarak doğaçlama yapacak ekiplere dağıtılır. Amaç sözcükler arasında nedensellikler bularak bir öykü oluşturmak ve doğaçlama yapmaktır. Örnek: Ağaç-yaprak-çiçek-grafik-bilgisayar-araba-drama-kelebek-toka-uzaylılar-eşek-ayı-sümüklü böcek-robot-ceylan-otobüs-aslan-akrep-televizyon-kedi-ejderha

- 1. grup:** uzaylı-otobüs-kedi
- 2. grup:** çiçek-drama-ejderha
- 3. grup:** akrep-robot-ağaç
- 4. grup:** grafik-bilgisayar-araba



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# GEMİYLE ADAYA YOLCULUK

## YÖNERGELER

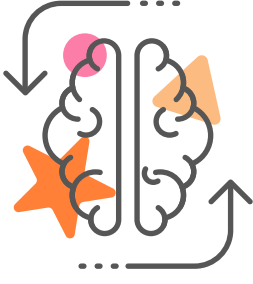
Yürütücü, çocuklarla denizde bir şey taşımamızı sağlayan makineler hakkında sohbet eder, gemi cevabının gelmesini sağlar. Gemi çeşitleri (yük taşıyan ve insan taşıyan) ve gemiler hakkında sohbet eder. Yürütücü daha sonra mekâna Kaptan olarak girer; evinde yeni uyanmıştır, camdan bakarken çocukları görür ve onlarla iletişime geçer. Eskiden yolcu taşıyan bir geminin kaptanı olduğunu, artık emekli olduğunu ama bazen gemisiyle gezmeye çıktığını çocuklara anlatır. Çok uzakta ve çok istemesine rağmen gidemediği ve tanışmadığı adada yaşayan yerliyi anlatır. Gemisinde artık çalışacak kişi kalmadığını, eğer o adaya gelmek isterlerse gemide bir iş yaparak çalışabileceklerini söyler. Kaptanın karşısına geçen her çocuk gemide ne iş (dümenci, gözcü, aşçı, tamirci, temizlikçi, doktor, garson, ...) yapacağını söyleyerek, gemideki yerini alır. Yürütücü, çocuklara gidecekleri adada farklı meyvelerin, ağaçların ve adada yaşayan yerli halkın olduğunu söyler. Adadaki yerlileri ile tanışacaklarını, fakat yerliler ile aynı dili konuşmadığımızdan onlarla ancak beden dili ile anlaşabileceklerini çocuklara ifade eder. Ve yolculuk başlar. Yolculuk sırasında denizde yaşayan canlıları görürler (çeşitli balıklar, yunuslar, foklar vb.). Yemek zamanı gelir, yemekler yenir ve herkes tekrar görevlerinin başına geçer. Gemide çalışan herkes kendi işini yapacak, aynı zamanda diğer çalışanlara da yardım edebilecektir. Zaman zaman fırtına çıkar, dalgalar gelir, gemi sallanır. Kaptan adayı görür ve gemiyi durdururlar. Herkes kayıklara biner ve adaya doğru şarkı söyleyerek kürek çekerler. Bu şarkının birinci dörtlüğü yürütücü tarafından söylenerek hareketleri ile birlikte çocuklara öğretilir.



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

### **Kürekleri çekelim / Dalgaları aşalım / Adaya ulaşalım / Biz denizciler**

Kayık adaya yaklaşır ve çocuklar adaya çıkarlar. Kaptan onları almaya daha sonra geleceğini söyler ve çocuklara adanın yerlilerinin farklı bir dil kullandıklarını, onlarla anlaşabilmeleri için beden dillerini kullanarak tek tek onunla iletişim kurmaları gerektiğini hatırlatır, eğer adanın yerlilerini güldürebilirlerse adayı gezebileceklerini anlatır. Yürütücü, yerli kılığında çocukların karşısına çıkar. Çocuklar aynı dili bilmeyen yerliye tek tek kendilerini tanıtır ve adada ne yapacaklarını hareketlerle ve farklı seslerle anlatırlar. Yerli (yürütücü) kendisi ile iletişim kuran çocuklara adayı gezmeleri için izin verir. Çocuklar adayı gezerler. Yerli (yürütücü) vücut hareketleri ile çocuklarla dans etmek istediğini anlatır, yerli dansını çocuklara öğretir ve birlikte dans ederler. Yerli çocuklarla çok iyi vakit geçirdiği için onlara adadan bir şey almalarına izin verir. Çocuklar adadan hatıra olarak aldıklarını yerliye gösterirler, eğer yerli izin verirse onu alabilirler, izin vermezse başka bir şey seçerler ve kayıkların olduğu yere doğru ilerlerler. Yürütücü, karşısına kaptan olarak çıkar. Kaptan çocuklara yerli ile karşılaşmış olmadığını sorar, çocukların adada neler yaptıkları hakkında sohbet eder. Sonra kayıklara binip kürek çekerler. Bu defa denizci şarkısının ikinci bölümünü birlikte yeniden oluştururlar ve gemiye dönerler. Çocuklar gemideki yerlerini alır ve geri dönmek üzere yola çıkarlar. Kaptan çocuklara denizaltının fotoğraf çekmek isteyip istemediklerini sorar. Dalgıç kıyafetleri giyilir, kaptan çocuklara fotoğraf makinalarını dağıtır. Çocuklar okyanusa dalarlar, her çocuk denizde ilginç, değişik gördüğü bir deniz canlısının fotoğrafını çeker. Sonra gemiye çıkıp kıyafetini değiştirir. Gemideki arkadaşlarına fotoğrafını çektiği deniz canlısı hakkında tanıtıcı bilgi verir. Her çocuğun bilgi vermesinden sonra geriye dönüş yolculuğu başlar. Karaya ulaştıklarında kaptandan ayrılırlar. (Bu oyunda yürütücü rol değişikliği yaptığı zamanlarda ufak aksesuar ya da kostüm kullanarak rollerine girerse kendisi için de çocuklar için de daha eğlenceli olabilir.)

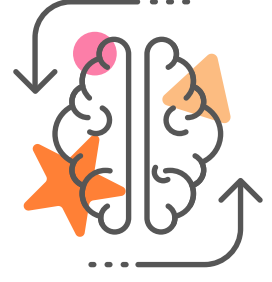


## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# SOMURTKAN KRAL/KRALİÇE

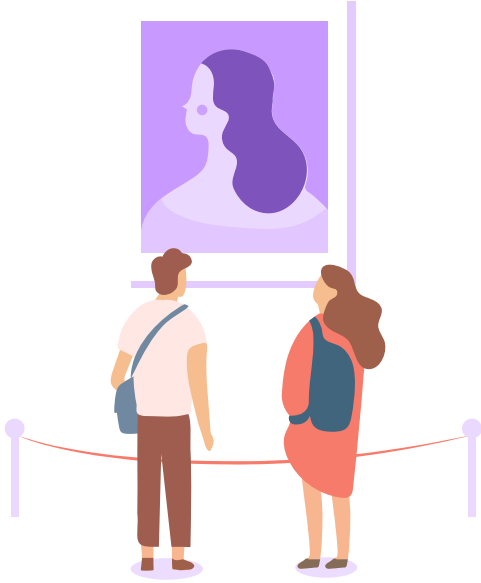
## YÖNERGELER

Yürütücü, çocuklara bir kralın sarayında yiyecekler, oyuncaklar, giysiler, eğlenceler... olmasına rağmen mutsuz olduğunu anlatır. Yürütücü çocukların karşısına bu kral olarak gelir ve kendi kendine mutsuzluğunu konuşur. Aklına bu mutsuzluğa çözüm olabilecek bir fikir gelir. Bu fikri duyurmak için yardımcısını çağırır. Yürütücü kral rolünden çıkarak eğlenceli bir yardımcı rolüne girerek kralın karşısına gelir. Yürütücü hikâyede sırayla hem kral ve hem yardımcı rolüne girer. Kral yardımcısına saraya yeni arkadaşlar kabul edeceğini, ancak bu kişilerin kendisini güldürebilirse saraya alınacağını ve aynı konuşma ve hareketler yapanları alamayacağını söyler. Yardımcı bu haberi çocukların karşısına giderek bir ferman okur edası ile aktarır. Yardımcı çocuklardan saraya girmek isteyen çocuğu alarak şarkı söyleyerek kralın karşısına getirir. Kral çocuğun adını sorar ve ona kendisini güldürmesi için fırsat verir. Çocuk kralı güldürmek için ses ve hareketler yapar. Kral ise ikna olduysa çocuğu sarayına alarak yanına oturtur. Yardımcı yine bir başka çocuk getirmeye gider. 3. Çocuğun getirilmesi aşamasında ise yardımcı saray dışına bir görev için gittiğinden, kral yardımcı olarak saraya ilk giren çocuğa bu görevi verir. Görevlendirilen çocuk 3. Çocuğu seçerek kralın karşısına getirmelidir. Sonraki aşamalarda kralın yardımcılığına saraya giriş sırasındaki diğer çocuk yapar. Böylelikle her çocuk kralı güldürerek saraya girdiği gibi, kralın yardımcılığına yaparak bir çocuğu da kralın karşısına getirir. Bütün çocuklar saraya girdikten sonra, kral onlara sarayda her şeyini paylaşacağını söyler ve saraydaki eğlence odasını, yiyecek odasını, kıyafet odasını, oyuncak odasını... gösterir. Çocuklar istedikleri odalara giderler, sonra diğer odalara da gidebilirler. Kral çocukları çağırarak, onlarla sadece güzel şeyleri değil sorunları da paylaşacağını söyleyerek saraya ve ülkeye zarar veren büyük kötü ruhlu dinozordan bahseder. Bu dinozorun büyük kuyruğu ile her yere zarar verdiğini söyler. Çocuklardan da kötü ruhlu dinozoru iyi ruhlu dinozora nasıl dönüştürebileceklerine dair görüşlerini tek tek öğrenir. Ama çocuklardan dinozora zarar verecek veya sihir, büyü yapacak cevaplar gelirse, amaçlarının bu olmadığını, bir şeyler yaparak onu iyiliğe yönlendirmelerini söyler. Çocukların çözüm önerileri dinlenir. Çözümlerden biri seçilir ya da birkaçının uygulanması sağlanarak, dinozorun iyi huyluya dönüşmesi sağlanır. Bu durum krala da iletilir, kral ise dinozorun iyi huyluluğu ile ilgili güvenilirliğini çocuklara sorarak öğrenir, isterse sarayda görev verir.



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# MÜZEYİ GEZME (RESİM MÜZESİ)



### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

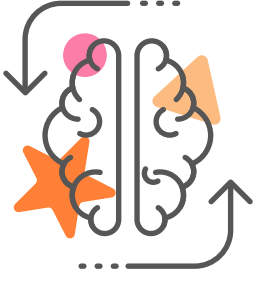
### YÖNERGELER

Yürütücü bir müzeye gideceklerini söyler ve müzeye yolculuk başlar. Yürütücü, müzenin girişinde birkaç kural söyleyerek, bu kuralları daha sonra sorar. Müzeye girdikten sonra farklı temalı basit resimler koyup, sonra her bir resim için sorular sorulur.

Müzedeki resimler için öneriler:

- Orman (hangi hayvanlar hangi canlılar vardı vb.)
- Sokak (insanlar, hayvanlar, kıyafetler vb.)
- Tabakta meyvelerin olduğu bir resim (hangi meyveler vardı vb.)

Müze gezilirken resimlerden birkaçı kaybolur, hangi resim kayboldu, nasıl bulunabilir diye sorularak çocuklardan çözüm üretmeleri beklenir. Çözümler uygulandıktan sonra çocuklar kaybolan resimleri çizerler.



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

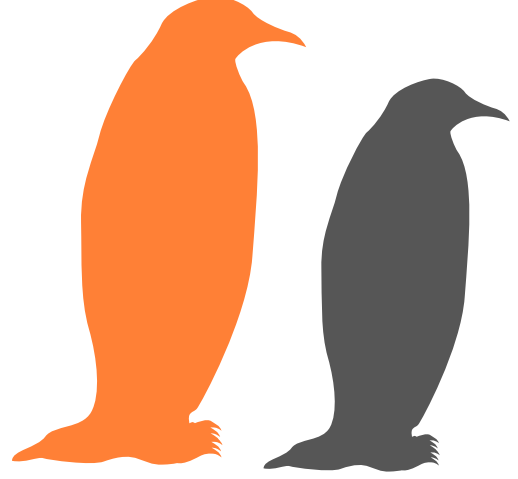
# PENGUENLER

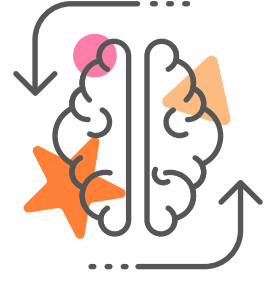
### ARAÇ-GEREÇ

Ortada geniş bir çember oluşturabilmek için uzun ince kumaş parçası ya da tülbentleri bağlayabilmek için çocuk sayısı kadar tülbent

### YÖNERGELER

Kutuplarda yaşayan penguenler özgürce denizde yüzmeye başlarlar. Kumuştan yapılmış çember, onların üzerine çıktığı buz kütlesi olur. Onun üzerinden teker teker suya atarlar, kayarlar, birlikte oynarlar. Gün boyunca neşeye oynayan ve dans eden penguenler gece uykusuna yatarlar. (Bu arada yürütücü dilerse müzik kullanabilir dans için. Müzik durduğunda tüm penguenler çemberin içine girebilir vb. gibi hareket katılabilir.)Ertesi sabah uyandıklarında denizde çeşitli atıklar görmeye başlarlar. Yürzerken bunlara çarparlar. Üzerinde yaşadıkları buz kütesinin yavaş yavaş küçüldüğünü, deniz suyunun alçaldığını ve yaşam alanlarının yavaş yavaş yok olmaya başladığını fark ederler. Yürütücü bu sırada oraya gelen ve yediğini içtiğini denize atan insanları canlandırır. Gün geçtikçe deniz daha da pislenir. Çikolata kutuları, poşetler, kola pet şişe kutuları. Penguenler yürzerken yürütücü her elini çırptığında penguenler bir engele takılırlar. Bunun böyle yürümeyeceğini anlayan ve artık kirlilikten özgürce yüzemeyen penguenler insanlarla konuşmaya karar verirler. Yürütücü insan rolünde denize çöp atarken, penguenler gelir ve bu esnada çocukların iletişimini, soruna çözüm yaklaşımlarını gözlemleriz. Yürütücü burada biraz direnmelidir. Çöp kutusu yok ki, nereye atayım, bana ne canım atmak istiyor vb. sözlerle çözüm önerilerinin çeşitlenmesini hedefler. Her çocuğun çözüm önerisi dinlenir. Nihayetinde çocukların bulacağı çözümler ile denizi temizlerler. Penguenler özgürce yüzmeye ve oyun oynamaya devam ederler.





## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# RENK KUTUSU



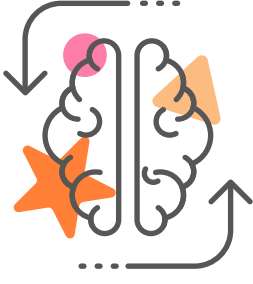
### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Yürütücü at olur ve renk kutusunu arkasına koyarak (Çocuklar kendilerine renk seçerek yürütücünün arkasındaki renk kutusunun içine girerler ve yürütücüyü takip ederler), mekân da yürümeye başlar.

Kutudan düşenler ve atı takip edemeyenler, atın götürdüğü yere gidemezler. At (yürütücü) mekân da birkaç tur attıktan sonra farklı ülkelerden, farklı özelliklere sahip, birbirlerinden çok farklı olan çocukların olduğu bir yere gelinir. Yürütücü, çocuklara kendi renk ve özelliklerini kullanarak, diğer çocuklara faydalı ve onları mutlu edecek bir şeyler yapmaları için zaman verir. Yürütücü kutuyu açar ve her çocuk mekân da özelliklerini kullanarak çocukların yanına gider ve onları mutlu edecek eylemde bulunurlar. Yürütücü çocukları tekrar renk kutusuna koyarak, mekân da birkaç tur atar ve sınıflarına (ya da aile ile oynanıyorsa evlerine) geri gelirler. Yürütücü renk kutusunu açar ve kutunun içinde hangi renge (yukarıdaki kısımda çocukların kendileri için seçtikleri renk) dokunur ve rengi söylerse, o çocuk olarak çıkar ve yere oturur.



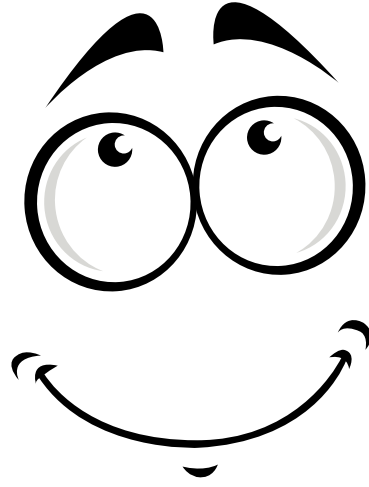
## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# TAVANDAKİ YÜZ

### ARAÇ-GEREÇ

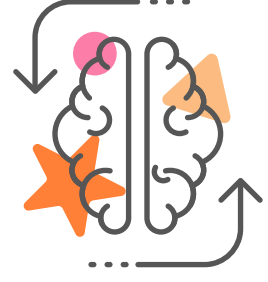
Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER



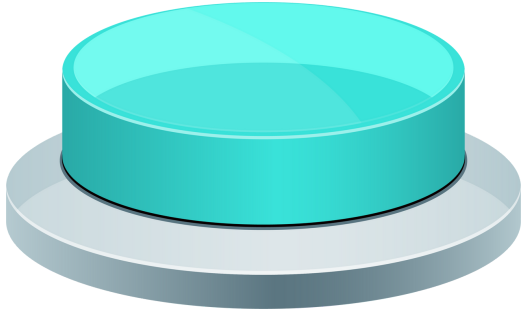
Yürütücü, çocuklara yere sırtüstü yatmalarını söyler. Tavanda bir kişiye ait yüz olduğunu söyler. Fakat bu yüz asık ve sıkıntılı der. Yürütücü, çocuklara bu kişinin yüzünün neden asık olduğu, sıkıntısının ne olabileceği üzerine paylaşımlarda bulunulur. Daha sonra, tavandaki bu yüze farklı duygu durumları verilir. Bu duygu durumlarının sebepleri ve kim olabileceği üzerine paylaşımlarda bulunulur. Yürütücü, çocuklarla bir canlandırmaya başlar, çocuklar her yönergenin kendilerinde oluşturdukları duyguyu ifade ederek donar ve eyleme geçer.

Yönerge şu şekildedir: Çocuklar okuldadır, öğretmenleri onlara bahçeye çıkıp oynayabileceklerini söyler... Bahçede oynarlarken bir kuş sesi duyarlar... Sesin nerden geldiğini bulduklarında kanadı yaralanmış yavru bir kuş ile karşılaşılırlar... Kuşa yardım ederlerken, kuşun annesi olan büyük bir kuş çocukların üzerine saldırır... Öğretmenleri gelip çocukları korur... Öğretmen ve çocuklar büyük kuşun kendilerine zarar vermemesi için çözüm bulurlar... Çocuklar yavru kuşa yardım ederler... Bu sırada yavru kuşa zarar veren çocukla karşılaşılırlar... Çocukla davranışı üzerine konuşurlar. Tekrar okuldaki sınıflarına (ya da aile ile oynanıyorsa evlerine) dönerler.



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# IŞINLANMA VE DÖNÜŞÜM MAKİNESİ



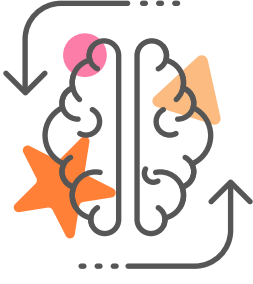
### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

### YÖNERGELER

Yürütücü, çocukların kafasına, farklı sesler çıkararak makineler takar (varmış gibi). Her çocuğa, bu makinenin değişik özelliklerinin olduğunu söyler. Bu makinenin dört ayrı düğmesi vardır. Bu düğmelerin basınca ışınlama ve dönüşüm özelliği vardır. Düğmelerin her birine basıldıktan sonra çocuklara süre ve söz hakkı verilir. Düğmelerin özellikleri:

- 1.Mutlu olmak istedikleri yere gidebilirler.
- 2.Olmak istedikleri kişiye dönüşebilirler.
- 3.Bir hayvana dönüşebilirler.
- 4.Sorun yaşadığı kişiye dönüşebilirler.
- 5.Başaramadıkları bir şeyin karşısına ışınlanabilirler.



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

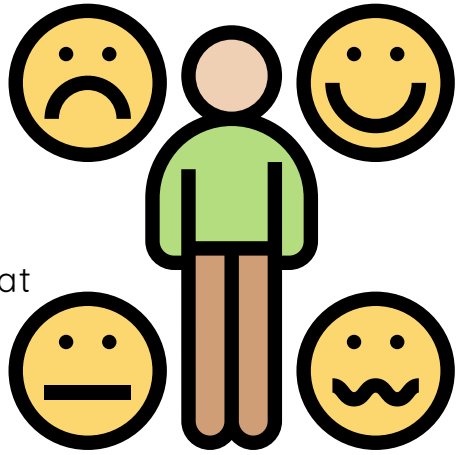
# NASIL HİSSEDİYORUZ?

### ARAÇ-GEREÇ

Beş tane sandalye (fazla da olabilir), kumaş parçaları ya da çember oluşturulabilecek halat

### YÖNERGELER

Yürütücü, çocuklara duyguları tanıyıp tanımadıklarını sorar, çocukların cevaplarına göre Yürütücü tek tek duyguların isimlerini söyler ve duyguların yüzümüze ve vücudumuza yansımalarını gösterir (örneğin; korkulduğunda kişinin omuzlarının düşmesi ve kollarının kapanması, mutlu olduğunda yerinde duramaz halde hoplayıp zıplamak gibi). Yürütücü sonrasında ortaya beş sandalye koyar ve her sandalyeye birer duygu ismi verir ( kızgın sandalye, mutlu sandalye gibi) ve yürütücü tek tek sandalyelere oturur ve oturduğu her sandalyenin duygu durumunu gösterir. Sonrasında gönüllü yapmak isteyen çocukla başlar ve bütün çocuklar sandalyelere oturup sandalyenin duygu durumunu gösterirler. Devamında yürütücü birbirine bağladığı kumaş parçaları ile bir çember oluşturur. Çocukların hepsi yerinde oturmaktadır. Yürütücü çocuklara ısınma oyununda seçtikleri hayvanın ne olduğunu sorar ve gönüllü çocuğun seçtiği hayvan formunda çemberin içine girmesini ve orada kalmasını ister. Sonrasında yürütücü, çocuğun hayvan formunda girdiği yerin bir hayvanat bahçesinin kafesi olduğunu, annesinden babasından ve arkadaşlarından ayrı olduğunu söyler ve bu durumda , bu hayvanın duygu durumunun ne olabileceğini konuşmadan fiziksel olarak ve ses (nida) olarak nasıl olabileceğini göstermesini ister. Bütün çocuklar bu çalışmayı tek tek yaptıktan sonra bu oyunla ilgili çocuklar tek tek duygu ve düşüncelerini ifade ederler.





## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# HAYVAN BAKIM YUVASI

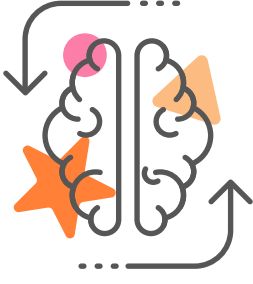


### ARAÇ-GEREÇ

Çocuk sayısınca ve bir tane de yürütücü için sandalye, minibüs şeklinde yerleştirilmiş

### YÖNERGELER

Yürütücü çocuklara orman gezisine gideceklerini ve arabaya binmelerini ister. Önceden hazırlanmış olan bir minibüsün içindeki koltuklar gibi dizilmiş olan sandalyelere otururlar. Yürütücü şoför rolündedir ve yola çıkarlar (arabadaki gibi sallana sallana götürürse yürütücü çocuklar taklidini yapmaya başlarlar). Sonra birdenbire minibüs arızalanır ve durur. Şoför (yürütücü) ve çocuklar minibüsten inerler ve ne yapabileceklerine dair çözüm üretmeye çalışırlar ve etrafı incelemeye başlarlar. Şoför (yürütücü) ileride bir çiftlik gördüğünü ve oraya gidip yardım isteyebileceklerini söyler. Hep beraber çiftliğe giderler. Yürütücü çiftlik sahibi rolüne girer, çocuklar çiftlik sahibine başlarından geçen olayı anlatırlar ve yardım isterler. Çiftlik sahibi olduğunu düşündükleri kişi aslında oranın bir çiftlik olmadığını, şiddete uğramış hayvanların bakımı ile ilgilenen, görevli çalışan herkesin gönüllü kişiler olduğundan bahseder ve çocuklara bir hafta gönüllü olarak buradaki yardıma muhtaç hayvanlara gönüllü yardım ederlerse buradaki herkesin de onlara gönüllü yardım edebileceklerini söyler. Çocuklara hangi hayvana bakım yapmak ve ilgilenmek istediklerini sorar ve seçme hakkı verir. Bir haftanın sonunda eğer isterlerse istedikleri hayvanı sahiplenebileceklerini söyler. Örneğin: at seçen çocuk, atın nallarını tamir edecek, tımar edecek, kuyruğunu tarayacak vb. inek seçen çocuk ineği olatmaya çıkaracak vb. koyun seçen çocuk, tüylerini kesecek, (Tavuk, kedi, köpek, balık, güvercin vs.).



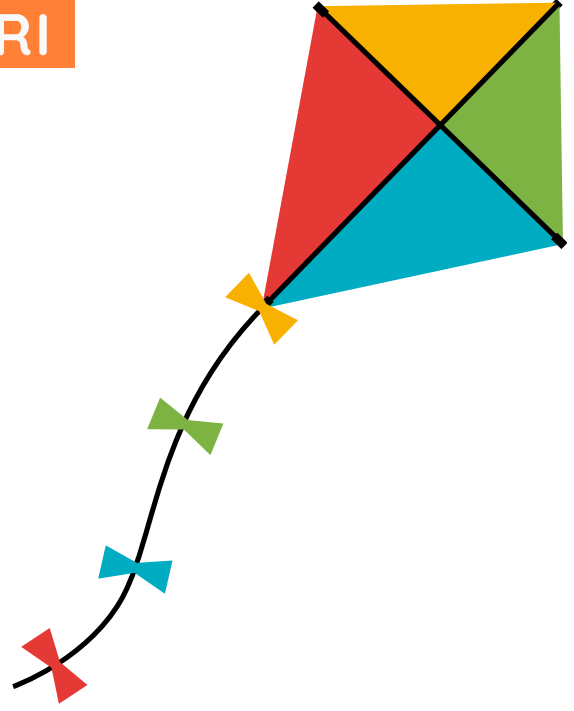
## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

### UÇURTMA

#### ARAÇ-GEREÇ

Araç-gereç gerekli değildir.

#### YÖNERGELER

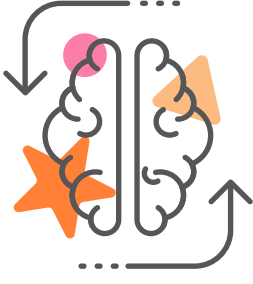


Yürütücü bütün çocukları çember şeklinde yere oturtur. Sonra çocuklara rüzgârda uçan bir şey yapacağız ne olabilir fikri olan var mı diye soru yöneltir. Çocuklardan uçak, kuş gibi cevaplar gelir uçurtmayı bulana kadar tüyolar verir yürütücü. Sonrasında yürütücü gerçekte olmayan, hayali çita, çivi, çekiş, kaplamak için kaplık gibi uçurtmayı oluşturacak malzemeleri sırası ile dağıtır ve sırası ile yapmaları gereken şeyleri söyler. Herkes uçurtmasını yapar ve ayağa kalkarak uçurmaya başlarlar. Yürütücü bir anda durur ve yüksek sesle ‘çocuklar uçurtmalarımız şu karşıdaki şatonun tepesine takıldı ne yapacağız’ diye heyecanla bir soru yöneltir. Çocuklardan tek tek çözüm önerileri istenir (tırmanalım, uçarak gidelim, merdiven dayayarak girelim vs.) çözüm önerileri gelebilir. Kapıya vurup isteyelim diyen bir çocuk çıkana kadar çocuklar tekrar tekrar dinlenir. Sonra hep beraber gidip şatonun kapısını çalarlar. Yürütücü hemen şatonun kahyası kılığında girer ve kapıdan seslenir: kimsiniz? Ne istiyorsunuz? diye sorar çocuklara.



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

Çocuklar tek tek kendilerini ifade ederler. Kâhya da şatonun sahibine sormalıyım diyerek şatonun sahibini arar ve yüksek sesle durumu bildirir. Şato sahibi de çocuklar şatoyu temizlerlerse uçurtmalarını alabileceklerini söyler. Bu bilgiyi Kâhya çocuklara söyler ve kabul ederlerse ne iş yapacakları sorulur. Her çocuk farklı görev üstlenebilir. Örneğin: biri camları silebilir, biri yerleri, diğeri bulaşıkları yıkar diğeri yemek yapar gibi çocukların kendileri düşünüp bulmaları sağlanır görevlerini. Bütün çocuklar farklı görevleri aldıktan sonra hayali temizlik başlar ve kâhya hep tepelerinde kontrol halindedir. Sonra yemeklerini yerler ve tek tek uçurtmalarının rengini söyleyerek kâhyadan isterler. Uçurtmalarını alan çocuklar uçurtmalarını uçurmaya devam ederler. Yürütücü artık uçurtmalarını toplayıp tekrar çember şeklinde oturmalarını ister.



## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

# FARKLILIKLARI BULALIM

## ARAÇ-GEREÇ

Canavar Posterleri (Aşağıdaki linkten indirilebilir.)

[https://drive.google.com/file/d/1bAkEB\\_8K-7xDwHxUdWkM3tJN4Wk1QJKQ](https://drive.google.com/file/d/1bAkEB_8K-7xDwHxUdWkM3tJN4Wk1QJKQ)

## YÖNERGELER

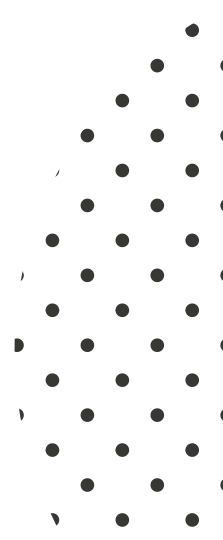
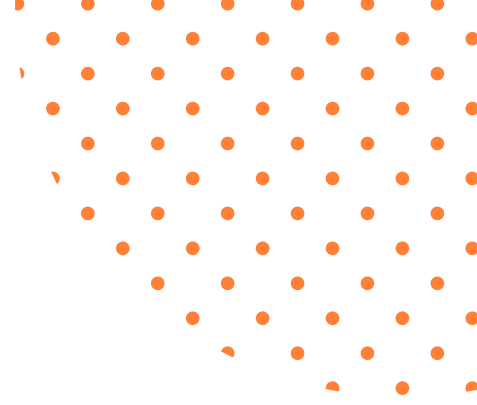
Yürütücü, linkte bulunan canavar posterlerini çocuklara gösterir ve çocuklardan tüm canavarları incelemesini ister. “Canavarların her birinin farklı ve öne çıkan bir fiziksel özelliği var; bu özelliklerini konuşacağız. Ama öncesinde hepsinin benzer üç özelliğini bulmaya çalışalım” der. Çocuklara düşünmesi için 1-2 dakika süre verir ve gerekli ise örnek verir: • Boyları aynı. • Hepsinin iki boynuzu var. • Boynuzlarının yanlarında uzun tüyleri var. • Renkleri farklı da olsa hepsinin gövdeleri tüylü. Canavarların benzerlikleri hakkında konuşulduktan sonra “Şimdi de farklılıkları üzerinde konuşalım” der. “Sana canavarlardan birini tanıtacağım ve sen de bu canavarın hangisi olduğunu tahmin etmeye çalış” diyerek devam eder. Yürütücü “Ormandaki meyveleri toplar, çantama doldururum. Meyvelerden çeşit çeşit kek yapar, herkesle paylaşırım. Yemek yemeyi sevdiğimden kocamandır göbeğim” diyerek canavarı tanıtır ve çocuğun tahminlerini alır. Çocuğun verdiği yanıtlar sonrasında yalnızca tanıttığı canavarın görselini gösterir ve “Yemek yapıp paylaşmayı seven bir canavar diğer canavarlar için neler yapabilir? Onlara nasıl yardımcı olabilir?” diye sorar ve çocukların katkılarını alır. Yürütücü bir sonraki canavar tahmini için yine tüm canavarların olduğu görseli gösterir ve bir başka canavar tanıttığını belirtir. “Müzik dinlemeyi sever, sürekli ıslık çalarım. ıslık çalamadığımda şarkı mırıldanırım.



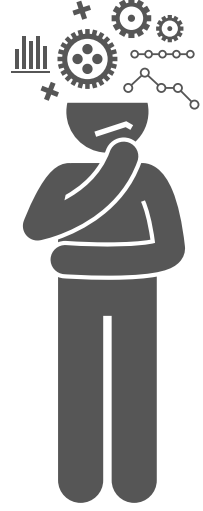
## DOĞAÇLAMA OYUNLARI

Ta uzaktaki sesleri duyarım; upuzundur kulaklarım” diyerek canavarı tanıtır ve çocukların tahminlerini alır. Çocukların verdiği yanıtlar sonrasında yalnızca tanıttığı canavarın görselini gösterir ve “Kulakları ta uzaktaki sesleri duyacak kadar hassas bir canavar diğer canavarlar için neler yapabilir? Onlara nasıl yardımcı olabilir?” diye sorar ve çocukların katkılarını alır. Yürütücü diğer canavar tahmini için tüm canavarların olduğu görseli gösterir ve bir başka canavar tanıttığını belirtir. “Kuvvetlidir hislerim. Bazen mutlu olur, bazense hüzünlenirim. Şaşırır, utanır, heyecanlanırım. Heyecanlanınca güm güm atar kalbim” diyerek canavarı tanıtır ve çocukların tahminlerini alır. Çocukların verdiği yanıtlar sonrasında yalnızca tanıttığı canavarın görselini gösterir ve “Hisleri kuvvetli bir canavar diğer canavarlar için neler yapabilir? Onlara nasıl yardımcı olabilir?” diye sorar ve çocukların katkılarını alır. Yürütücü bir diğer canavar tahmini için tüm canavarların olduğu görseli gösterir ve bir başka canavar tanıttığını belirtir. “Oyun oynamayı severim. Ağaç dallarını toplar, biriktiririm. Tahta oyuncaklar yapar, arkadaşlarıma hediye ederim. Kocamandır dişlerim.” diyerek canavarı tanıtır ve çocukların tahminlerini alır. Çocukların verdiği yanıtlar sonrasında yalnızca tanıttığı canavarın görselini gösterir ve “Kocaman dişlere sahip bir canavar diğer canavarlar için neler yapabilir? Onlara nasıl yardımcı olabilir?” diye sorar ve çocukların katkılarını alır. Yürütücü canavar tahmini için tüm canavarların olduğu görseli gösterir ve son canavarı tanıttığını belirtir. “Eğlencedir benim işim. Biri uzun biri kısa iki kola sahibim. Uzun kolumu kaydırarak yapar, arkadaşlarıma eğlendiririm.” diyerek son canavarı da tanıtır ve çocukların tahminlerini alır. Çocukların verdiği yanıtlar sonrasında yalnızca tanıttığı canavarın görselini gösterir ve “Upuzun bir kola sahip canavar diğer canavarlar için neler yapabilir? Onlara nasıl yardımcı olabilir?” diye sorar ve çocukların katkılarını alır. Yürütücü “Canavarların birbirlerinden farklı özelliklere sahip olmaları hem birbirlerinden yeni şeyler öğrenmelerini hem de birbirlerine yardımcı olabilmelerini sağlıyor. Bizler de bizden farklı özellikleri olan kişilerle arkadaşlık yaparken birbirimizden yeni şeyler öğrenebilir ve birbirimize yardım edebiliriz.” açıklamasını yapar.

Bu etkinlik “Eğitimde Engelli Hakları: Okulda Birlikte, Hayatta Birlikte” isimli proje kapsamında üretilen etkinlik önerileri\* rehberinden uyarlanmıştır.



# DEĞERLENDİRME



3



## DEĞERLENDİRME

Değerlendirme-tartışma aşaması, bütün çocukların drama çalışmasından sonra dinlendiği, fikirlerini, duygularını yargılanma korkusu yaşamadan, özgürce ifade edebildikleri, karşıt fikirlere ve duygulara saygı çerçevesinde tartışma zemini oluşturulan bir süreçtir. Bu aşamada pek çok farklı görüşler, yaşanmışlıklar ve duyguların ortaya çıkmasıyla, çocukların bireyler arası farklılıkları fark etme, gözlemlene ve tek bir olayın bireyler arasındaki deneyimlerinin ve farklı yönlerinin bilincine varmalarını destekler.

“Dramanın doğasına yönelik yapılacak tartışmalar, görüş alışverişleri, konuşarak olabileceği gibi rol içinde (sözgelimi “Bugün drama çalışmasında ne oldu biliyor musun?” diye başlayan ikili doğaçlamalar ile ya da rol dışında çeşitli yazma çalışmaları ile de (mektup, yazın türleri, gazete çıkarma) yapılabilir.” (Adıgüzel, 2006: 17-30)



## DEĞERLENDİRME

Oyun yürütücüsü, oyunlar sırasında:  
“Nasıl hissettiniz?”, “Neler yaşadınız?”, “Nerede haz aldınız?”,  
“Nerede zorluk çektiniz?”, “Daha başka neler yapılabilir?”  
“Sizin için nasıl bir deneyim oldu?”  
gibi sorular yönelterek konuşmayı başlatabilir.

Paylaşımların başlaması ile bu sorular çeşitlenerek çoğalabilir. Bu sayede çocuklarda değerlendirme yetisi, topluluk içinde paylaşımda bulunabilme, çekinmeden olumlu eleştiri yapabilme yetileri gelişir.

Ayrıca, oyun yürütücüsü, çocuklarla birlikte demokratik bir ortamda oynamaya karar verdikleri oyunlar çerçevesi içinde, değerlendirme-tartışma bölümünde, çocukların, toplumsal cinsiyet eşitliği, ayrımcılıkla mücadele, eşitlik kavramı, hayvan hakları, çevre hakları, demokrasi vb. gibi kavramlarını kapsayan sorular yönelterek çocukların bu bilgiler bağlamında bilinçlenmesini, merak uyandırmasını, araştırmasını desteklemektedir.





# HAK TEMALI YARATICI DRAMA ÇALIŞMA PLANI ÖRNEKLERİ

## ÇEVRE HAKLARI



## ÇOCUK HAKLARI



## ENGELLİ HAKLARI



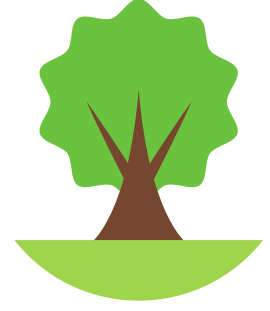
## HAYVAN HAKLARI



## MÜLTECİ HAKLARI



## TOPLUMSAL CİNSİYET EŞİTLİĞİ



## ÇEVRE HAKLARI

İnsanların tercihleri, aldıkları kararlar ve yaşam şekli yaşadıkları gezegenin dengesini bozmaktadır. Sular kirlenmekte hatta su kaynakları tükenmekte, iklim krizi herkesin yaşamını tehdit etmekte, bir milyondan fazla canlı türünün nesli tükenmekte, yeşil alanlar azalmaktadır. Sağlıklı bir çevrede, dünyada yaşamak insanların fakat insanlar kadar ağaçların, balıkların, penguenlerin kısaca tüm canlıların hakkıdır. Türkiye Cumhuriyeti Anayasası'nın 56. Maddesi'ne göre: "Herkes sağlıklı ve dengeli bir çevrede yaşama hakkına sahiptir. Çevreyi geliştirmek, çevre sağlığını korumak ve çevre kirlenmesini önlemek Devletin ve vatandaşların ödevidir." Devletin ve hepimizin çevreyi korumaya dair sorumlulukları bulunmaktadır. Son dönemlerde doğa severler, çevre alanında çalışmalar yapan kişiler İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'nde sağlıklı bir gezegende yaşama hakkının bütün canlılar için temel haklardan birisi olarak tanımlanması gerektiğine dikkat çekmektedir. Doğa ve çevre alanında çalışma yapan sivil toplum kuruluşları ve araştırma merkezleri takip edilebilir ve desteklenebilir.

**Kaynak:** <https://www.dogadernegi.org/hakparcalanmaz/>



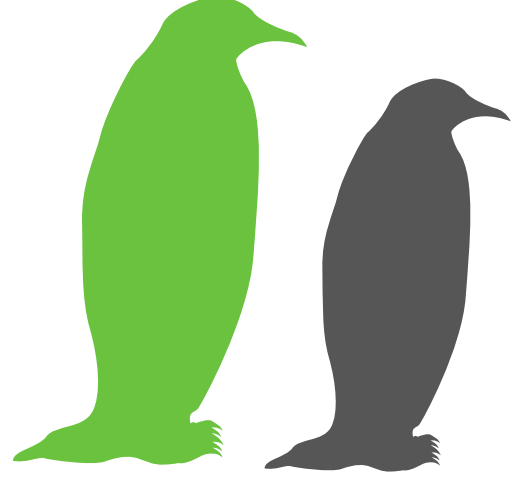
## ETKİNLİK

# PENGUENLER VE FOK BALIĞI

SÜRE: 60 DAKİKA

## KAZANIM

- Kendisini ve çevresini ilgilendiren konulara çözüm bulmayla ilgili farkındalık kazanır.
- Olumlu olumsuz duygularını fark edip, ifade eder.
- Problemlere barışçıl yaklaşır.
- İletişim başlatır (alt kazanım).
- Çevreye ve doğaya zarar veren insan davranışlarını bilir.
- Doğadaki tüm canlıların haklarını korumak için fikir geliştirir.



## ISINMA: PENGUENLER FOK BALIĞINDAN KAÇARKEN

**Araç-Gereç:** Kumaşlar (Birbirine düğümlenmiş halde hazır olmalı) , Müzik, boya kalemleri

**Yönergeler:** Çocuklar penguen olurlar, yürütücü fok balığı. Kumaşlar düğümlenmiş halde ortada bir daire şeklinde durur. Penguenler fok balığından kaçarlara. Çemberin içine girdiklerinde fok balığı penguenlere dokunamaz.

## DOĞAÇLAMA: PENGUENLER VE FOK BALIĞI

**Araç-Gereç:** Kumaşlar ( Birbirine düğümlenmiş halde hazır olmalı.) , Müzik, boya kalemleri, renkli kartonlar.

**Yönergeler:** Isınma oyununun ardından fok balığı uzaklaşır ve Kutuplarda yaşayan penguenler özgürce denizde yüzmeye başlarlar. Kumaştan yapılmış çember onların üzerine çıktığı buz kütlesi olur. Onun üzerinden teker teker suya atarlar, kayarlar, birlikte oynarlar. Gün boyunca neşeli oynayan dans eden penguenler gece uykusuna yatarlar. (Bu arada yürütücü dilerse müzik kullanabilir dans için müzik durduğunda tüm penguenler çemberin içine girebilir vb. gibi hareket katılabilir.) Ertesi sabah uyandıklarında denizde çeşitli atıklar görmeye başlarlar. Yürerken bunlara çarparlar. Üzerinde yaşadıkları buz kütesinin yavaş yavaş küçüldüğünü, deniz suyunun alçaldığını ve yaşam alanlarının yavaş yavaş yok olmaya başladığını fark ederler. Yürütücü bu sırada oraya gelen yediğini içtiğini denize atan insanları canlandırır. Gün geçtikçe deniz daha da pislenir. Çikolata kutuları, poşetler, pet şişe kutuları. Penguenler yürerken yürütücü her elini çırdığında penguenler bir engele takılırlar. Bunun böyle yürümeyeceğini, artık kirlilikten özgürce yüzemeyen, yaşam alanları küçülen penguenler insanlarla konuşmaya karar verirler. Yürütücü insan rolünde denize çöp atarken, penguenler gelir ve bu esnada çocukların iletişimini, soruna çözüm yaklaşımlarını gözlemleriz. Yürütücü burada biraz direnmelidir. Çöp kutusu yok ki, nereye atayım, bana ne canım atmak istiyor vb. sözlerle çözüm önerilerinin çeşitlenmesini hedefler. Her çocuğun çözüm önerisi dinlenir. Nihayetinde çocukların bulacağı çözümler ile denizi temizlerler. Penguenler özgürce yüzmeye ve oynamaya devam ederler.

## DEĞERLENDİRME

Oyun nasıldı? İnsanların doğaya verdiği zararlar nelerdir? Burada olmayan başka örnekler var mı gibi sorular sorulur. Bu örneklerden yola çıkarak insanların davranışlarını değiştirmek, doğadaki tüm canlıların haklarını korumak için bir afiş yapsan nasıl bir afiş olurdu? diye soru yöneltir yürütücü çocuklara ve onlardan bu afişi resmetmesini ister.





## ÇOCUK HAKLARI

Çocuk hakları, çocukların kendilerine özgü ihtiyaçları olduğu için ayrıca tanımlanmış bir hak kümesidir. Çocuklar insan haklarına sahip olmanın yanı sıra ayrıca çocuk haklarına da sahiptirler. Çünkü insan haklarından çocukların eşit düzeyde yararlanamaması, çocukların toplumda yetişkinlerle birlikte yaşayan “bireyler” olduklarının çoğu zaman unutulması ve kendi yaş dönemlerine özgü farklı ihtiyaçları olması nedeniyle çocuk hakları denilen özel bir hak kümesi vardır. Çocuk haklarının tanımlanması daha eski yıllara dayansa da şu an çocuk hakları için en kapsamlı ve dünyada en çok sayıda ülke tarafından kabul edilen sözleşme BM Çocuk Haklarına Dair Sözleşme'dir. 20 Kasım 1989 tarihinde Birleşmiş Milletler tarafından kabul edilen sözleşmeyi Türkiye 1990 yılında kabul etmiş, 1995 yılında Resmî Gazetede yayınlamak üzere yürürlüğe sokmuştur. Bu sözleşmede çocukların korunması konusundaki maddelerle beraber çocuğun birey olduğunu ifade eden ve görüşlerine değer verilmesi gerektiğini anlatan maddeler de yer almaktadır. 54 maddeden oluşan sözleşme 18 yaştan küçük herkesi çocuk olarak görmekte ve çocuğun bakım ve gözetimi ile ilgili ilk sorumluluğu aileye vermekle birlikte, ailenin bu sorumluluğu yerine getirip getirmediğinin denetlenmesi ve çocuk haklarının hayata geçmesi konusunda sorumluluğu devlete vermiştir. Sözleşmede yer alan maddeleri koruma, katılım ve sağlamaya ilişkin maddeler olarak gruplandırabiliriz.

Sözleşmenin 4 temel ilkesi ya da başka deyişle şemsiye hakları vardır. Bunlar:

- 1.Çocuklar arasında hiçbir şekilde ayırım gözetmeme (madde 2)
- 2.Çocuğun üstün yararını gözetme (Madde 3)
- 3.Çocuğun yaşamını ve gelişimini destekleme. (Madde 6)
- 4.Çocuğun görüşlerinin dikkate alınması, kararlara dahil edilmesi (Madde 12)

Çocuk haklarını savunmak için çocuklarla birlikte savunuculuk çalışmaları yapılması önemlidir. Yetişkinlerin tek başlarına çocukları korumak adına aldığı kararlar çocukların kendi öznel ihtiyaçlarını görmemekte ve bu kararlarla hayata geçirilen uygulamalar etkili olmamaktadır. Çocuk hakları alanında çalışma yapan sivil toplum kuruluşları ve araştırma merkezleri takip edilebilir ve desteklenebilir.

Kaynak: <http://cocuk.bilgi.edu.tr/wp-content/uploads/2020/02/yerelyo%CC%88netimlerde-cocukhaklar%C4%B1yaklasimiile-kararalmak.pdf>



## ETKİNLİK

# RENK KUTUSU

SÜRE: 60 DAKİKA

## KAZANIM

- Renkleri doğadaki nesne ve canlılarla ilişkilendirebilir.
- Olumsuzluğu fark ederek olumluya dönüştürebilir.
- Problemlere çözüm bulma becerisi gelişir.
- Sıralı yönergelere uyum sağlama becerisi kazanır.
- Çocukların ihtiyaçları fark eder
- Her çocuğun eşit haklara sahip olduğunu ve çocukların haklarının korunması için bir sözleşme olduğunu bilir.

## ISINMA: VÜCUDUMUZ FIRÇA

Çocuklar içlerinden bir renk tutar ve kimseyle paylaşmaz. Sonra mekânda rahat hareket edebilecek bir şekilde dağılarak, ayakta dururlar. Yürütücü yapacakları bir şeyin resmini düşünmeleri için onlara süre verir. Çocuklar dizini, burnunu, kafasını vb. fırça ucu olarak kullanır. Önlerindeki hayali kâğıda yürütücünün sıralı yönergesiyle bu farklı fırça uçlarını kullanarak, resim yapmaya başlarlar. Sonra yapmış oldukları resmi ya da resimdeki bir nesneyi donuk imge yöntemiyle gösterirler. Her çocuk oluşturduğu donuk imgeyi canlandırır. Sırayla hangi resmi canlandıklarını ifade ederler.

## DOĞAÇLAMA: RENK KUTUSU

Her çocuk ısınma çalışmasında (yukarıdaki “vücudumuz fırça oyunu”) seçtiği resmin şekline ve rengine girerek (hayalindeki renk), Yürütücünün arkasındaki renk kutusuna geçer. Yürütücü at olur ve renk kutusunu arkasına koyarak, mekânda yürümeye başlar. At (yürütücü) mekânda birkaç tur attıktan sonra dünyanın farklı yerlerinde farklı yaşta, farklı koşullarda yaşayan çocukların olduğu bir yere gelinir. Yürütücü, çocuklara kendi renk ve özelliklerini kullanarak, farklı koşullarda olan çocuklara faydalı ve onları mutlu edecek bir şeyler yapmaları için zaman verir. Yürütücü kutuyu açar ve her çocuk mekânda, özelliklerini kullanarak çocukların yanına gider ve onları mutlu edecek eylemde bulunur. Tekrar çocuklar ata biner ve at mekânda birkaç tur attıktan sonra tekrar sınıfa (ya da aile ile oynanıyorsa evlerine) dönerler. Yürütücü renk kutusunu açar ve kutunun içinde hangi renge (yukarıdaki kısımda çocukların kendileri için seçtikleri renk) dokunur ve rengi söylerse, o çocuk olarak çıkar ve yere oturur.

## DEĞERLENDİRME

Yürütücü, çocuklara renk kutusu ile siz karşılaştıysanız, sizin hangi ihtiyacınıza yönelik bir şey yapılmasını isterdiniz? Sizce çocukların yetişkinlerden farklı ihtiyaçları var mıdır? Onlar nelerdir? Diye sorular sorar. Sonrasında yürütücü çocukları tek tek dinledikten sonra, çocuklara gittikleri yerde, renk özelliklerini kullanarak diğer çocuklara ne gibi yardımlarda bulunup mutlu ettiklerini sorar ve gerçekten o yardımlara ihtiyaçları var mıydı? Diye sorar ve üzerine sohbet edilir. Yürütücü çocuklara, çocukların ihtiyaçlarını anlamak için ne yapmak gerekir? Büyükler çocukların ihtiyaçlarını anlıyor mu? Çocuklara ihtiyaçlarını soruyorlar mı gibi sorular yöneltir. Yürütücü, sohbetin sonunda çocukların bu ihtiyaçlarının karşılanması için çocuk hakları sözleşmesi diye bir belgenin var olduğunu ve bu belge ile ilgili birkaç bilgi verebilir.





## ENGELLİ HAKLARI

Türkiye’de engelli hakları ile ilgili en önemli sorun alanlarından biri engellilere dair yaklaşımın hak temelli değil, yardım temelli olması olarak söylenebilir. Engelli deyince ilk akla gelen kelimelerin “yardıma muhtaç, kendi kendine bir şeyi başarmakta zorlanan insan, merhamet edilmesi gereken insan” olması engelli sorunlarının çözümünü de hak savunuculuğu yerine daha yardım temelli çalışmalara bırakmaktadır.

Temel sorun engelli bireylerin toplumda “engelli olmayan” bireylerin çoğunluğunun daha rahat şekilde eğitim, sağlık hizmetlerine erişim, çalışma, sağlıklı bir çevrede yaşama, vb. gibi yararlandığı haklardan eşit ve insan onuruna yaraşır biçimde yararlanmamasıdır. Yani bir ayrımcılık sorunudur. 5378 Sayılı Engelliler Hakkında Kanun’un 3. maddesinde engelli birey, “Fiziksel, zihinsel, ruhsal ve duysal yetilerinde çeşitli düzeyde kayıplarından dolayı topluma diğer bireyler ile birlikte eşit koşullarda tam ve etkin katılımını kısıtlayan tutum ve çevre koşullarından etkilenen birey” olarak tanımlanmaktadır. Tanımdan da anlaşılacağı üzere, fonksiyon kaybı değil, fonksiyon kaybı ekseninde toplumun yarattığı fiziksel ve tutumsal engellerin olması engellilik durumunu ortaya çıkarır. Gündelik yaşamdan bu durumlara örnek olarak şunlar verilebilir: kaldırımda rahat ilerleyememek, engelli çocuğun okula kaydının yapılmaması, işyeri koşulları uygun olmadığı için işe alınmama ya da maaşınızı verelim ama işe gelmeyin gibi tutumlar. Bunların her biri dolaylı ya da dolaysız ayrımcı uygulamadır. Engelli hakları ile ilgili ulusal ve uluslararası sözleşmelerin hayata geçirilmesi, engelli haklarına dair hak temelli yaklaşımın güçlenmesi oldukça önemlidir.

Bu konuda daha fazla bilgi edinmek ve çalışanlara destek olmak isterseniz engelli hakları alanında hak temelli çalışan sivil toplum kuruluşlarını, araştırma merkezlerini ve ağları takip edebilir destek olabilirsiniz.

**Kaynak:** <http://engellilericindilekce.org/neden-hak-temelli-yaklasim/>



## ETKİNLİK

# FARKLILIKLARI BULALIM

SÜRE: 60 DAKİKA



## KAZANIM

- Çocuklar herkesin benzer ve farklı özellikleri olduğunu fark eder
- Kendilerinin ve diğerlerinin bireysel özelliklerine yönelik olumlu tutum geliştirir.
- Dikkat ve algıları gelişir

## ISINMA: BU NE, BU KİM?

**Araç-gereç:** farklı resimler ve nesnelere, örneğin: Tekerlekli sandalye, kitap, baston, gözlük, işitme cihazı, braile alfabesi, engelli işaretleri gibi

**Yönerge:** Sıra ile çocuklara bir nesne verilir ya da resim gösterilir. Arkadaşlarına bunu göstermeden ne işe yaradığını...vs. anlatmaya çalışır. Diğer çocuklar, anlatılanlar doğrultusunda nesneyi tahmin etmeye çalışırlar sonrasında tahmin edilen nesne üzerine sohbet edilir. (sohbet engelliye dair acıma yahut muhtaçlık vurgusu yapılmadan haklar üzerinden yapılmalıdır). NOT: Bu çalışmada, ısınma oyunları başlıklı oyun kategorisindeki "Güven Oyunu" da oynanabilir.

## DOĞAÇLAMA: FARKLILIKLARI BULALIM

Yürütücü, linkte bulunan canavar posterlerini çocuklara gösterir ve çocuklardan tüm canavarları incelemesini ister. “Canavarların her birinin farklı ve öne çıkan bir fiziksel özelliği var; bu özelliklerini konuşacağız. Ama öncesinde hepsinin benzer üç özelliğini bulmaya çalışalım” der. Çocuklara düşünmesi için 1-2 dakika süre verir ve gerekli ise örnek verir: • Boyları aynı. • Hepsinin iki boynuzu var. • Boynuzlarının yanlarında uzun tüyleri var. • Renkleri farklı da olsa hepsinin gövdeleri tüylü. Canavarların benzerlikleri hakkında konuşulduktan sonra “Şimdi de farklılıkları üzerinde konuşalım” der. “Sana canavarlardan birini tanıtacağım ve sen de bu canavarın hangisi olduğunu tahmin etmeye çalış” diyerek devam eder. Yürütücü “Ormandaki meyveleri toplar, çantama doldururum. Meyvelerden çeşit çeşit kek yapar, herkesle paylaşıyorum. Yemek yemeyi sevdiğimden kocamandır göbeğim” diyerek canavarı tanıtır ve çocuğun tahminlerini alır. Çocuğun verdiği yanıtlar sonrasında yalnızca tanıttığı canavarın görselini gösterir ve “Bu canavarımız başka neler yapabilir? Bize nasıl destek olabilir? Biz ona nasıl destek olabiliriz? diye sorar ve çocukların katkılarını alır. Yürütücü bir sonraki canavar tahmini için yine tüm canavarların olduğu görseli gösterir ve bir başka canavar tanıtacağını belirtir. “Müzik dinlemeyi sever, sürekli ıslık çalarım. ıslık çalamadığımda şarkı mırıldanırım. Taaa uzaktaki sesleri duyarım; upuzundur kulaklarım” diyerek canavarı tanıtır ve çocukların tahminlerini alır. Çocukların verdiği yanıtlar sonrasında yalnızca tanıttığı canavarın görselini gösterir ve “Kulakları ta uzaktaki sesleri duyacak kadar hassas bir canavar Bu canavarımız başka neler yapabilir? Bize nasıl destek olabilir? Biz ona nasıl destek olabiliriz?” diye sorar ve çocukların katkılarını alır. Yürütücü diğer canavar tahmini için tüm canavarların olduğu görseli gösterir ve bir başka canavar tanıtacağını belirtir. “Kuvvetlidir hislerim. Bazen mutlu olur, bazense hüzünlendirim. Şaşırır, utanır, heyecanlanırım. Heyecanlanınca güm güm atar kalbim” diyerek canavarı tanıtır ve çocukların tahminlerini alır. Çocukların verdiği yanıtlar sonrasında yalnızca tanıttığı canavarın görselini gösterir ve “Hisleri kuvvetli bir canavar Bu canavarımız başka neler yapabilir? Bize nasıl destek olabilir? Biz ona nasıl destek olabiliriz?” diye sorar ve çocukların katkılarını alır. Yürütücü bir diğer canavar tahmini için tüm canavarların olduğu görseli gösterir ve bir başka canavar tanıtacağını belirtir.

**Araç-Gereç:** Canavar posterleri

**Hazırlık:** Canavar posterlerini aşağıdaki linkten indirebilirsiniz.

[https://drive.google.com/file/d/1bAkEB\\_8K-7xDwHxUdWKm3tJN4Wk1QJKQ](https://drive.google.com/file/d/1bAkEB_8K-7xDwHxUdWKm3tJN4Wk1QJKQ)

“Oyun oynamayı severim. Ağaç dallarını toplar, biriktirim. Tahta oyuncaklar yapar, arkadaşlarıma hediye ederim. Kocamandır dişlerim” diyerek canavarı tanıtır ve çocukların tahminlerini alır. Çocukların verdiği yanıtlar sonrasında yalnızca tanıttığı canavarın görselini gösterir ve “Kocaman dişlere sahip bir canavar Bu canavarımız başka neler yapabilir? Bize nasıl destek olabilir? Biz ona nasıl destek olabiliriz?” diye sorar ve çocukların katkılarını alır. Yürütücü canavar tahmini için tüm canavarların olduğu görseli gösterir ve son canavarı tanıttığını belirtir. “Eğlencedir benim işim. Biri uzun biri kısa iki kola sahibim. Uzun kolumu kaydırarak yapar, arkadaşlarımla eğlenirim” diyerek son canavarı da tanıtır ve çocukların tahminlerini alır. Çocukların verdiği yanıtlar sonrasında yalnızca tanıttığı canavarın görselini gösterir ve “Upuzun bir kola sahip canavar Bu canavarımız başka neler yapabilir? Bize nasıl destek olabilir? Biz ona nasıl destek olabiliriz? diye sorar ve çocukların katkılarını alır. Yürütücü “Canavarların birbirlerinden farklı özelliklere sahip olmaları hem birbirlerinden yeni şeyler öğrenmelerini hem de birbirlerine yardımcı olabilmelerini sağlıyor. İnsanlar da bu kadar çeşitli mi? Diye sorar. Bizler de bizden farklı özellikleri olan kişilerle arkadaşlık yaparken birbirimizden yeni şeyler öğrenebilir ve birbirimize yardım edebiliriz” açıklamasını yapar.

## DEĞERLENDİRME

Yürütücü, çocuklardan birbirlerinin, birlikte yaşadıkları insanların ve çevrelerinde gördükleri kişilerin ne gibi farklılıkları olduğunu söylemelerini ister. Burada herkesin birbirinden farklı olduğuna vurgu yapılır. Ardından aşağıdaki soruları sorabilir: Yürütücü, kişilerin farklılıklarından dolayı farklı ihtiyaçlarının olabileceğini ve bunların neler olabileceği üzerinden ve nasıl sağlanması gerektiğine dair ısınma oyununu hatırlatarak çocuklarla bir sohbet geliştirir. Burada oyun parkları/alanları, eğitim-okul hayatı ve şehir yaşamı içinde engelli çocukların /insanların eşit koşullara sahip olabilmesine vurgu yapılabilir.



## HAYVAN HAKLARI

Hayvan hakları denilince daha çok aklımıza kedi ve köpeklerin bakımına ve korunmasına dair şeyler gelse de hayvan hakları oldukça kapsamlı bir konudur. Tüm hayvanların hayatta kalması, işkenceden uzakta güvenli ve özgür bir yaşam sürmesi gibi birçok konuyu içinde barındırır. Yaşadığımız şehirdeki sokaktaki hayvanlardan, mezbahalarda, süt yumurta çiftliklerindeki hayvanlara, sirklerdeki, hayvanat bahçelerindeki, yunus parklarındaki hayvanlardan taşımacılık için kullanılan hayvanlara kadar birçok farklı koşuldaki hayvanların haklarını içerir.

Hayvan hakları konusunda uluslararası düzeydeki en önemli anlaşma UNESCO Hayvan Hakları Evrensel Beyannamesidir. Bütün hayvanlar yaşam önünde eşit doğar ve aynı var olma hakkına sahiptir. Bütün hayvanlar saygı görme hakkına sahiptir. Bir tür hayvan olan insan, öbür hayvanları yok edemez, bu hakkı çiğneyerek onları sömüremez; bilgilerini hayvanlara sunmakla ödevlidir. Bütün hayvanların insanlarca gözetilme, bakılma ve korunma hakkı vardır. Türkiye’de ise hayvanlarla ilgili ilk yasa 2004 yılında çıktı. 5199 sayılı Hayvanları Koruma Kanunu ile kanundan önce “itlaf ekipleri” bulunan ve sokak ortasında hayvanları zehirleyen, yıllık bütçelerinde zehir kalemi olan belediyelerin kanun çıktığında hayvanları öldürmesi yasaklandı. Türkiye’de bu yasanın da tam olarak hayata geçtiği söylenememekle beraber hayvanların uğradıkları şiddet karşısındaki cezasızlık da çok önemli sorunlardan biridir. Hayvan haklarında hakları savunulan hayvanların kendilerinin hak aramaları mümkün olmadığı için insanlara çok önemli görevler düşmektedir.

Hayvan haklarını kapsamlı şekilde ele alan yasal dayanaklara, yaptırımlara ve hayvanların özgür ve güvenli yaşamalarını sağlayacak uygulama ve politikalara ihtiyaç vardır. Hayvan hakları ile ilgili çalışmalar yapan birçok sivil toplum kuruluşu bulunmaktadır, bu kurumların çalışmaları takip edilebilir ve desteklenebilir.

**Kaynak:** <https://www.sivilsayfalar.org/wp-content/uploads/2021/01/yereliz-dernegi-hayvan-haklari-rehber-.pdf>



## ETKİNLİK

# NASIL HİSSEDİYORUZ?

SÜRE: 60 DAKİKA

## KAZANIM

- Hayvanları tanır.
- Hayvanların fiziksel ve karakteristik özelliklerini bilir.
- Hayvanların ihtiyaçlarını öğrenir.
- Hayvan haklarını öğrenir.
- Duygularını tanır ve ifade etmeyi öğrenir.

## ISINMA: HAYVAN TAKLİDİ

Çocuklar mekân da istedikleri bir hayvan şeklinde yürür ve hayvanının çıkardığı sesi çıkararak diğer hayvan dostlarıyla selamlaşır ve birbirlerine sorunlarını anlatırlar. Sonra çocuklar yürütücünün yönlendirmesi ile tekrar çocuk hallerine geri dönüp, seçtikleri bir arkadaşına karşılaştığı hayvanın ona bahsettiği problemleri anlatıp beraberce çözüm üretmeye çalışırlar.



## DOĞAÇLAMA: NASIL HİSSEDİYORUZ?

Yürütücü, çocuklara duyguları tanıyıp tanımadıklarını sorar, çocukların cevaplarına göre Yürütücü tek tek duyguların isimlerini söyler ve duyguların yüzümüze ve vücudumuza yansımalarını gösterir (örneğin; korkulduğunda kişinin omuzlarının düşmesi ve kollarının kapanması, mutlu olduğunda yerinde duramaz halde hoplayıp zıplamak gibi). Yürütücü sonrasında ortaya beş sandalye koyar ve her sandalyeye birer duygun ismi verir( kızgın sandalye, mutlu sandalye gibi) ve yürütücü tek tek sandalyelere oturur ve oturduğu her sandalyenin duygu durumunu gösterir. Sonrasında gönüllü yapmak isteyen çocukla başlar ve bütün çocuklar sandalyelere oturup sandalyenin duydu durumunu gösterir. Devamında yürütücü birbirine bağladığı kumaş parçaları ile bir çember oluşturur. Çocukların hepsi yerinde oturmaktadır. Yürütücü çocuklara ısınma oyununda seçtikleri hayvan ne olduğunu sorar ve gönüllü çocuğun seçtiği hayvan formunda çemberin içine girmesini ve orada kalmasını ister. Sonrasında yürütücü, çocuğun hayvan formunda girdiği yerin bir hayvanat bahçesinin kafesi olduğunu, annesinden babasından ve arkadaşlarından ayrı olduğunu söyler ve bu durumda bu hayvanın duygu durumunun ne olabileceğini konuşmadan fiziksel olarak ve ses (nida)olarak nasıl olabileceğini göstermesini ister. Bütün çocuklar bu çalışmayı tek tek yaptıktan sonra bu oyunla ilgili çocuklar tek tek duygu ve düşüncelerini ifade ederler.

## DEĞERLENDİRME

**Araç-Gereç:** Çocuk sayısına göre, renkli oyun hamurları

Yürütücü, çocuklara masaya oturmalarını söyler ve önlerine çeşitli renklerde oyun hamurları bırakır. Sonra çocuklara istedikleri renklerde, istedikleri büyüklükte olmak istedikleri hayvan yapmaya çalışmalarını söyler. Bütün çocuklar hayvan şekillerini yaptıktan sonra yürütücü, sırayla hangi hayvan olduğunu, neden o hayvanı tercih ettiğini, tercih ettiği hayvanın özelliklerine ve yaşamına dair aşağıdaki gibi sorular sorar:

- Yaptığınız hayvan nerede yaşıyor?
- Nasıl geçiyor günleri?
- Neler hissediyor?
- Onu mutlu ve mutsuz eden neler var?
- İnsanlar hayvanları mutsuz ediyorlar mı?
- Örnek geliyor mu?
- Buna hakları var mı?
- Sizce hayvanların daha mutlu ve sağlıklı yaşamaları için insanlar neler yapabilir?

Bütün çocuklar söz aldıktan sonra yürütücü, çocuklara hayvan hakları ile ilgili bilgiler verir.



## MÜLTECİ HAKLARI

Her gün dünyada birçok kişi evlerini geride bırakarak daha güvenli ve iyi bir hayat için başka bir köye, kente hatta başka bir ülkeye taşıyorlar. Bu taşınmanın, göç etmenin farklı nedenleri olabiliyor: yaşadıkları yerlerdeki savaş, yoksulluk, uğradıkları ayrımcılık ya da şiddet, güvende hissetmeme, iş olanaklarına sahip olamama, eğitime erişememe gibi. Bu nedenlerin hepsi kişilerin temel insan haklarına erişemediklerini ya da yeterli düzeyde yararlanamadıklarını anlatıyor. İşte bu nedenle çıktıkları yolculukları da çoğunlukla çok güvenli ve rahat geçmiyor. Tehlikeli, korku dolu olabiliyor, insan kaçakçılığı ve benzer sömürülere uğrayabiliyorlar. Aynı zamanda gittikleri bölgede de yabancı düşmanlığı, ırkçılık ve çeşitli ayrımcılıklarla karşılaşabiliyorlar. Yukarıda bahsedilen şekillerde yer değiştirenler için farklı tanımlar kullanılabilir. Bunlar: mülteciler, sığınmacılar ya da göçmen olabilirler. Hukuki anlamda bu kavramlar arasında farklılıklar vardır. Mülteci, kendi ülkesinde ağır insan hakları ihlaline ve işkence, kötü muameleyle uğrama tehlikesi altında olduğu için ülkesinden ayrılarak uluslararası korunma edinme hakkına sahip olanlardır. Her mülteci güvenli sığınma hakkına sahiptir. Fakat uluslararası koruma fiziksel güvenlikten fazlasını içerir. Mültecilere en azından ülkede yasal olarak ikamet eden diğer yabancılara sağlananlarla eşit haklar ve yardım, her bireyin sahip olması gereken temel ihtiyaçlar dahil olmak üzere verilmelidir. Sığınmacılar ise mülteciler gibi ağır insan hakları ihlallerinden ülkelerinden korunamayıp başka ülkeye geçen ama henüz “mülteci” olarak kabul edilmeyen sığınma başvurusunu bekleyen kişidir. Sığınma talep etmek insan hakkıdır. “Göçmen” tanımının hukuki bir tanımı bulunmamakta mülteci ya da sığınmacı olarak tanımlanmayan fakat evlerinden ayrılarak başka yerlere taşınan kişiler için kullanılabilir. Türkiye’de son yıllarda Suriye’den gelen kişilerin “mülteci” statüsü yoktur. Türkiye’de onlar için ayrı olarak “geçici koruma statüsü” verilmiştir. Bu statü de mülteci statüsüne benzer şekilde temel haklara erişimlerini desteklemektedir.

Devletlerin kendi sınırları içindeki tüm insanların onurlu bir yaşam sürmesi sorumluluğu olduğu unutulmamalıdır. Daha fazla bilgi ve destek için mülteci, sığınmacı ve göçmenler alanında çalışma yapan sivil toplum kuruluşları ve araştırma merkezleri takip edilebilir.

**Kaynak:** <https://www.amnesty.org.tr/icerik/multeci-haklari>



## ETKİNLİK

# KAYIKLA TAŞIMA

SÜRE: 60 DAKİKA

## KAZANIM

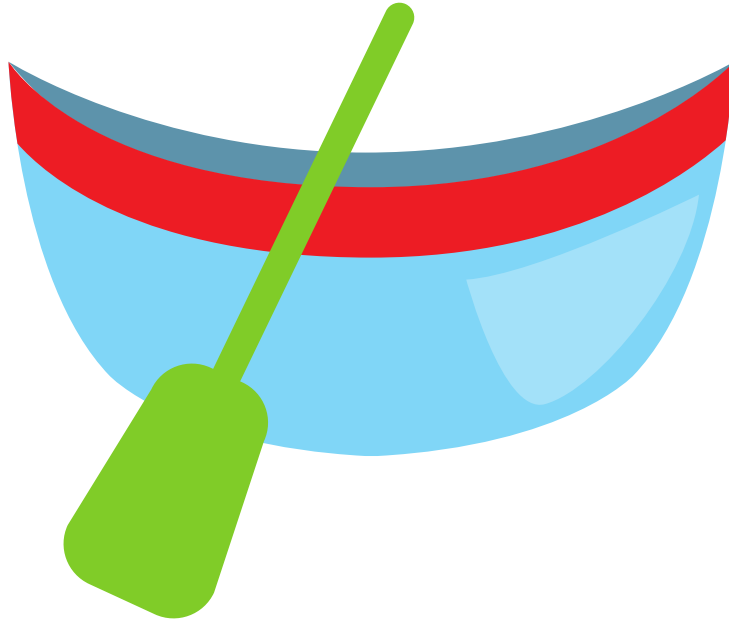
- Beden dili kullanarak bir şeyler anlatmayı öğrenir.
- Kendiliğinden iletişim başlatabilme becerisi gelişir.
- Kendini sözel olarak ifade eder.
- İnsanlar arasındaki çeşitliliği (dil, din, renk, ırk vb.) fark eder
- Çocuklar herkesin benzer ve farklı özellikleri olduğunu fark eder; kendilerinin ve diğerlerinin bireysel özelliklerine yönelik olumlu tutum geliştirir.
- Göç olgusu ve mülteci kavramı ile tanışır.
- Herkesin başka ülkelerde sığınma talep etme, sığınma hakkı olduğunu öğrenir

## ISINMA: ÜÇ PARMAK

Tüm oyuncular üç parmaklarını havaya kaldırır. 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 kendinkileri değiştirerek sırayla parmakların temsil ettiklerini söylerler. Amaç belirli süre içerisinde en çok kişiyle karşılaşmaktır. Not: Parmak sayısı arttırılabilir, temsil ettikleri şeyler kullanılacağı aktivitenin türüne göre değiştirilebilir. Örneğin, yaş, şehir, spor, sevdiği sevmediği şeyler gibi...

## DOĞAÇLAMA: KAYIKLA TAŞIMA

Çocukların her biri gölde bir yerden başka bir yere ne taşıyabileceklerini nereye niçin götüreceklerse yola çıkarlar, yolculuk sırasında, diğer kayıktakilerle karşılaştığında onlarla tanışır ve ne taşıdığını sorar. En az 3-4 kişi ile tanıştıktan sonra gidecekleri yola devam ederler. Yürütücü, göl koruyucusu rolüyle, her kayıkçıyı sırayla karşılar, kayığındaki şeyi ve ne işe yaradığını öğrenir. Sonra ufak bir adaya varırlar ve taşıdıkları yükü vardıkları adadaki yerlilere tanışma hediyesi olarak verirler. Sonra tekrar kayıklara binip geri dönerler. Yürütücü, bütün çocukların neler yaptığı, hangi yükü taşıdıkları, kime hediye ettikleri üzerine sohbet ederler.



## DEĞERLENDİRME

Yürütücü tarafından çocuklara ısınma oyununda oynanan üç parmak oyunu hatırlatılır. Oyun oynarken neler fark ettikleri sorulur. Benzer ve farklı cevaplar var mıydı diye sorulur. Ardından tekrar üç parmak oyunu oynayacaklarını fakat bu sefer farklı sorular olacağı belirtilir aşağıdaki soruları parmaklarının birbirlerine sormasını ister.

Parmaklarımız birbirlerine konuşur.

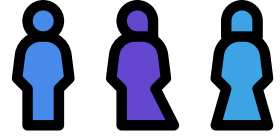
1. Parmağın sorusu; kayıkla yan yana çok az şeyler alıp tanımadığınız bir yere gitmek nasıl hissettirdi?
2. Parmağın sorusu; sence neden insanlar ülkelerini değiştirmek zorunda kalırlar.
3. Parmağın sorusu; oyun devam etseydi yeni gittiğin ülkede nelerle karşılaştırdın?

Bu oyunun bitiminde yürütücü, bütün çocuklara çember şeklinde oturmalarını söyler. Çocuklara göç ve mülteci kelimelerini hiç duyup duymadıklarını sorar. Yürütücü bütün çocukların görüşlerini dinledikten sonra yürütücü bu iki cümleyi kısaca anlatır.

Çocukların yaşları 8-9 yaş aralığındaysa Yaratıcı drama çalışmasını “cümle tamamlama oyunu ile sonlandırabilir. Örnek: Ben mülteciyim....., Bilmediğin bir ülkeye göç etmek....., Dillerini bilmediğin insanların arasında..... gibi

Yürütücü eğer isterse şu maddeyi çocuklarla paylaşabilir:

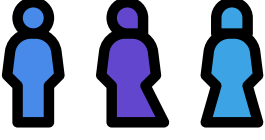
İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi (Madde 14), herkesin başka ülkelerde sığınma talep etme ve sığınma hakkı vardır.



## TOPLUMSAL CİNSİYET EŞİTLİĞİ

Toplumsal cinsiyet, biyolojik yapımızın ötesinde, kadınların ya da erkeklerin belirli cinsiyet özellikleri taşımalarıyla değil, toplumsal ilişkiler içinde nasıl konumlandırıldıklarıyla ilişkilidir. Kadınların “ev işlerinden”, erkeklerin “para kazanmadan” sorumlu görülmesi, kız çocukların bebeklerle, oğlanların arabalarla oynamaya teşvik edilmeleri gibi toplumsal cinsiyet normlarına göre belirlenmiş toplumsal roller, bireylerin cinsiyet özellikleriyle değil, toplumsal ilişkilerle bağlantılıdır. “Kadınlık” ve “erkeklik” ile ilgili kalıp yargılar, herkesin bu kalıpları kabul ederek bu kalıplara göre yaşamasını “makbul görmektedir. Bu kalıplara girmekte ve kabul etmekte zorlananların da ayrımcılığa uğramalarına yol açmaktadır. Anne-babalar, çocuğun yakın çevresi ve öğretmenler de bu cinsiyetçi kalıp yargıları yeniden üretmektedirler. Örneğin kullandıkları sevgi sözcükleri bile, toplumsal cinsiyet kalıpları içinde geleceğe gönderme yapar, “Aslan oğlum, büyük adam olacak inşallah!” tarzında bir temenninin bir kız çocuk için söylendiği duyulmamıştır. Ya da duygusal ve kırılmalı davranışlı kimi oğlan çocukları hemcinsleriyle uyum sağlayamayabilir, hemcinsleri tarafından “Kız gibi ağlama, korkak!” türünden cinsiyetçi yargılarla suçlanabilirler. Toplumsal cinsiyet bazen cinsellikle karıştırılmaktadır. Çocuklar karmaşık bir biyolojik kalıtımla dünyaya gelir. Cinsellik, cinsel organları, hormonları ve DNA’yı içerir. Toplumsal cinsiyet ve cinsellik birbirini etkilese de, kesinlikle ayrı şeyler olduğunu belirtmek gerekir. Toplumsal cinsiyet eşitliğine dair eğitim çalışmaları kadar cinsellik ile ilgili çocukların yaşları göz önünde tutularak verilen eğitimler çocukların güçlenmesi, bilgiye erişmesi ve haklarını bilmesi için önemlidir. “Toplumsal cinsiyet eşitliği” ifadesi bazen kadınların ve erkeklerin “özdeş” olmaları anlamına gelmesi olarak düşünülmektedir. Eşitlik bir şeyin aynı olması değil eşit haklara sahip olması, ayrımcılığa uğramaması ve kendi özellikleri nedeniyle ihtiyaç duyduğu hizmetlere erişimleri ile ilgilidir diyebiliriz. Ev işlerine dair sorumluluklarının eşit paylaşılmaması, eşit ücret almamak, cinsiyetçi kalıplar nedeniyle birinin yapmak istediği mesleği yapamaması gibi engellenmeler ya da kalıplara uymadığı için dışlanması, kötü muameleye uğraması toplumsal cinsiyet kaynaklı eşitsizliklere dair örneklerdir. Toplumsal cinsiyete dair kalıp yargılar tüm insanları etkilemekte, göçmenlik, çocuk, engellilik, yoksulluk gibi diğer koşullarla da etkisini daha da çeşitlemekte ve artırmaktadır.

**Kaynaklar:** <http://www.cocugasiddetionluyoruz.net/storage/app/uploads/public/5c3/efb/efd/5c3efbefd827e331552092.pdf>  
[https://www.kamer.org.tr/menuis/kiz\\_olmak\\_oglan\\_olmak\\_kamer\\_vakfi.pdf](https://www.kamer.org.tr/menuis/kiz_olmak_oglan_olmak_kamer_vakfi.pdf)



## ETKİNLİK

# UÇURTMA

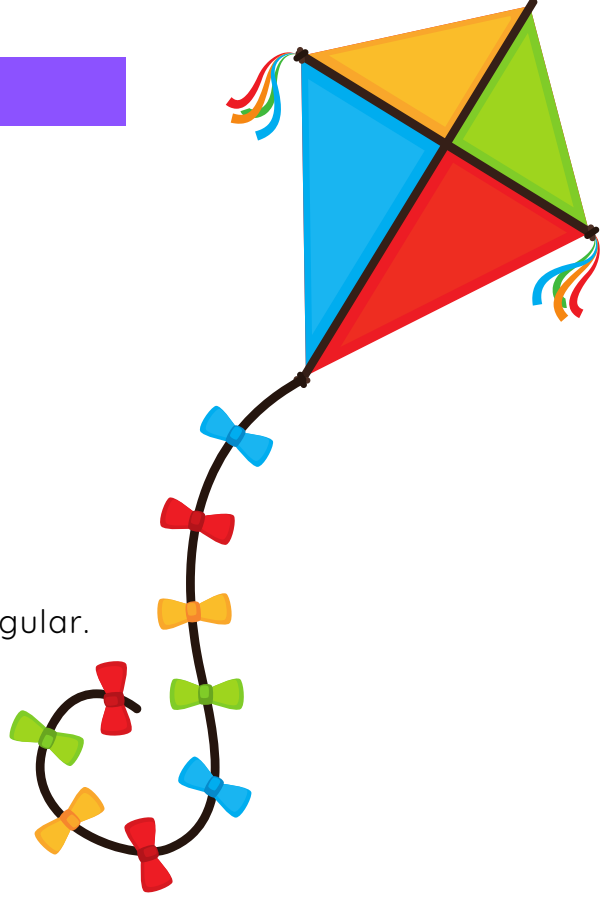
SÜRE: 60 DAKİKA

## KAZANIM

- Görev ve sorumluluk bilinci gelişir.
- Cinsiyet eşitliği kavramını bilir ve uygular.
- Problem çözme becerisi gelişir.
- Cinsiyetler arası farklılıkları öğrenir.

## ISINMA: BİNGO

**Araç-Gereç:** Tahta ve kalem yoksa bir adet A4 kâğıdı ve kalem  
**Yönerge:** Yürütücü ilk önce kâğıda örnekteki yönergeleri yazar ve çocuklardan da eklemek isteyen var mı diye sorar. Örneğin; Mavi rengi sevenler, pembe rengi sevenler, oyuncak bebeği olanlar, oyuncak arabası olanlar, üzülduğünde ağlayanlar, gök gürültüsünden korkanlar, ev işlerine yardım edenler, mutfakta bir şeyler yapmayı sevenler/sevmeyenler, dans etmeyi sevenler/sevmeyenler, bozulan aletleri tamir etmeyi sevenler/sevmeyenler, gibi. Sonra gruptakilere birbirleri ile iletişime geçerek bu sorulara cevap bulmaları istenir. Her bir önergeye uygun bir kişi bulunacaktır. Ve en erken bitiren galip olur ve oyun sona erer. (Değerlendirme aşamasında bu oyunda çocukların verdikleri cevaplar üzerinden de sohbet edilebilir.)



## DOĞAÇLAMA: UÇURTMA

Yürütücü bütün çocukları çember şeklinde yere oturtur. Sonra çocuklara rüzgârda uçan bir şey yapacağız ne olabilir fikri olan var mı diye soru yöneltir. Çocuklardan uçak, kuş gibi cevaplar gelir uçurtmayı bulana kadar tüyolar verir yürütücü. Sonrasında yürütücü gerçekte olmayan, hayali çita, çivi, çekiç, kaplamak için kap kâğıdı gibi uçurtmayı oluşturacak malzemeleri sırası ile dağıtır ve sırası ile yapmaları gereken şeyleri söyler. Herkes uçurtmasını yapar ve ayağa kalkar ve uçurmaya başlarlar. Yürütücü bir anda durur ve yüksek sesle ‘çocuklar uçurtmalarımız şu karşıdaki şatonun tepesine takıldı ne yapacağız’ diye heyecanla bir soru yöneltir. Çocuklardan tek tek çözüm önerileri istenir (tırmanalım, uçarak gidelim, merdiven dayayarak girelim vs.) çözüm önerileri gelebilir. Peki orada yaşayanlar için sizce en iyi ve bizim için de kolay olan çözüm ne olabilir diye sorulur ve kapıya vurup isteyelim türünce bir cevap gelene kadar çocukların önerileri dikkatle dinlenir. Sonra hep beraber gidip şatonun kapısını çalarlar. Yürütücü hemen şatonun kahyası kılığında girer ve kapıdan seslenir: Kimsiniz? Ne istiyorsunuz? Diye sorar çocuklara. Çocuklar tek tek kendilerini tanıtır ve dertlerini ifade ederler. Kâhya da şatonun sahibine sormalıyım diyerek şatonun sahibini arar ve sesli bir şekilde durumu bildirir. Şato sahibi de çocuklara şatoyu temizlemek için yardıma ihtiyacını olduğunu söyler ve onun ardından uçurtmalarını alabileceklerini söyler. Bu bilgiyi Kâhya çocuklara söyler ve kabul ederlerse ne iş yapacakları sorulur. Her çocuk farklı görev üstlenmelidir. Örneğin: biri camları silebilir, biri yerleri, diğeri bulaşıkları yıkar diğeri yemek yapar gibi çocukların kendileri düşünüp bulmaları sağlanır görevlerini. Bütün çocuklar farklı görevleri aldıktan sonra hayali temizlik başlar ve kahya hep tepelerinde kontrol halindedir. Sonra yemeklerini yerler ve tek tek uçurtmalarının rengini söyleyerek kahyadan isterler. Uçurtmalarını alan çocuklar uçurtmalarını uçurmaya devam ederler. Yürütücü artık uçurtmalarını toplayıp tekrar çember şeklinde oturmalarını ister.

## DEĞERLENDİRME

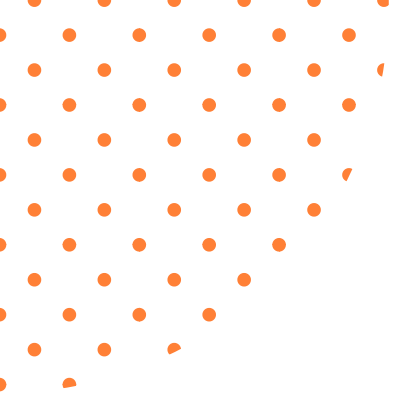
Yürütücü çocuklara çember şeklinde oturmalarını söyler.  
Sonrasında yürütücü çocuklara:

- Oyun oynarken nasıl hissettiniz?
- Uçurtmanın rengini neye göre seçtiniz?
- Yapacağınız işe nasıl karar verdiniz?
- Temizlik yaparken zorlandınız mı?,  
gibi sorular sorar.

Burada eğer “ ben kız olduğum için pembe seçtim” ya da “erkekler iyi temizlik yapamaz ki” gibi cinsiyetçi kalıpları besleyen ifadelerle karşılaşırsanız sizce ev işlerinin ya da uçurtma renginin cinsiyeti olabilir mi gibi bir soru ile üzerine düşüncelerini sağlayın. Eğer konuyu derinleştirmek istiyorsanız ve bir önceki bölümde cinsiyete dair atıflar yoksa aşağıdaki sorulara devam edebilirsiniz.

- En sevdiğiniz ev işi hangisi?
- Kendi evinizde ev işlerine yardım ediyor musunuz?
- Hangi işlere yardım ediyorsunuz?
- Evinizde nasıl bir iş paylaşımı var?
- Sizce evinizde işler eşit paylaşılıyor mu?
- Haksızlık yaşandığını düşünüyor musunuz?
- Sizce eşitlik nasıl saplanabilir? gibi sorular yöneltir.

Bu bölümde çocukların cinsiyetleri nedeniyle herhangi bir ayrımcılığa ya da haksızlığa uğramaması gerektiğine dair bir farkındalık kazandırmak önemlidir.



# KAYNAKÇA

- Köksal Akyol, A. 2003: Türk Eğitim Bilimleri Dergisi
- DüNDAR, H. (2018). Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Eğitimsel Drama Uygulama Yeterlilikleri ile Yaratıcı Drama Dersine Yönelik Tutumları. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Adıgüzel, Ö. (1994). "Eğitimde yeni bir yöntem ve disiplin: Yaratıcı Drama". Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi L Eğitim Bilimleri Kongresi Cilt : 2, s.522-532.
- Tuluk, N. (2004). Yaratıcı drama. Pivolka, 3(15), 10-12.
- Ömeroğlu, E. E. Ö. (2003). Okul Öncesi Eğitimde Drama. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Kasapoğlu, H. (2019). Etkili bir yaratıcı drama liderinin sahip olması gereken özellikler: Katılımcı görüşlerinin nitel analizi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 34(1), 106-122. doi: 10.16986/HUJE.2018040671
- Tahran, K. 2013: Doğaçlama için el kitabı
- [http://ebuhanifeiho.meb.k12.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/34/15/758601/dosyalar/2020\\_11/12095916\\_ISINMA\\_VE\\_KAYNAYMA\\_OYUNLARI.pdf](http://ebuhanifeiho.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/34/15/758601/dosyalar/2020_11/12095916_ISINMA_VE_KAYNAYMA_OYUNLARI.pdf)
- <http://www.mimesis-dergi.org/2010/12/drama-ve-yaraticilik-etkinlik-ornekleri/>
- Adıgüzel, Ö. (2006). Yaratıcı drama kavramı, bileşenleri ve aşamaları. Yaratıcı Drama Dergisi, 1(1), 17-30.
- <https://secbir.org/wp-content/uploads/2020/06/EEH-Etkinlik-%C3%96nerileri.pdf> <https://www.unhcr.org/tr/11081-multecinin-haklari-nelerdir.html>
- <https://www.sivilsayfalar.org/2020/08/13/doga-severler-saglikli-bir-gezegende-yasama-hakki-icin-bir-arada/>
- <https://drive.google.com/file/d/1bkeNG6jh8GLu1hKTJey1V2SVHBWht0wh>
- Açar, T. (2019). Hayvan Hakları İnsan Haklarının Neresindedir?
- [https://www.kamer.org.tr/menus/kiz\\_olmak\\_oglan\\_olmak\\_kamer\\_vakfi.pdf](https://www.kamer.org.tr/menus/kiz_olmak_oglan_olmak_kamer_vakfi.pdf)
- <https://secbir.org/wp-content/uploads/2020/03/Engellili%C4%9Fe-ve-Cinsiyete-Dayal%C4%B1-Ayr%C4%B1mc%C4%B1l%C4%B1k.pdf>
- Siz Drama Gelişim Akademisi'nde çalışmalarım esnasında öğrendiğim birkaç tane doğaçlama oyunlarından da alıntılar eklemiş bulunmaktayım.



# OYUN HAKKI

## EVE SİĞAR



Avrupa  
Birliđi  
**sivil  
düşün**

“Bu içerik Avrupa Birliđi Sivil Düşün Programı kapsamında Avrupa Birliđi desteđi ile hazırlanmıştır. İçeriğin sorumluluđu tamamıyla Hanife Çiftçi'ye aittir ve AB'nin görüşlerini yansıtmamaktadır.”

