



ikinci Perde
Kültür ve Sanat Derneği
AÇS

evde Sanat etkinlikleri

İlgi ve Yeteneklerimi Keşfediyorum



Avrupa Birliği sivil düşün



İkinci Perde Kültür ve Sanat Derneği

Şerefiye Mah. Çınlar Sok. Çınlar İşhanı 6B/2 Merkez - DÜZCE
ikinciperdeks@gmail.com

Düzenleyen :
Gökçen Bilge Gayur

Proje Koordinatörü
Çağatay Şafak Sayılğan

Tasarım & Baskı :
5T5 Yaz. Tekn. ve Dan. Hiz. Ltd. Şti.
bilgi@ajans5t5.com

Basım Tarihi :
01-06-2021



Avrupa Birliği
sivil düşün

"Bu proje Avrupa Birliği Sivil Düşün Programı Kapsamında Avrupa Birliği desteği ile hazırlanmıştır. İçeriğin sorumluluğu tamamıyla İkinci Perde Kültür ve Sanat Derneği'ne aittir ve AB'nin görüşlerini yansıtmamaktadır."





Sevgili aileler merhaba,
kitap boyunca size ben eşlik edeceğim.



- Elinizdeki kitap, çocuklarla kaliteli vakit geçirmenizi, çocuğun ilgilerini ve yeteneklerini keşfetmenizi, birbirinizi çok yönlü tanımanızı desteklemek için oluşturuldu.

- Kitaptaki etkinlikleri, ekstra bir maliyet gerektirmeden, evinizdeki materyallerle yapabilirsiniz.

- Etkinlikler çocuğun bütünsel gelişimi dikkate alınarak tasarlandı. Etkinliğin hangi gelişim alanını desteklediğini aşağıdaki simgelerden görebilirsiniz.

-  Fiziksel Gelişim
-  Bilişsel Gelişim
-  Dil Gelişimi
-  Sosyal-Duygusal Gelişim

- Etkinlikler ebeveyn/çocuk için tasarlanırsa da yazım dili açısından birlik sağlanması için etkinliklerde özne belirtmeden oyuncular/katılımcılar ifadesi kullanıldı, ailedeki üyelere ve kişi sayısına göre etkinlikleri uyarlayabilirsiniz.

- Bu etkinlikler birer fikirdir. Birleştirebilir, tekrarlayabilir, başka örnekler kullanabilir, bu etkinliklerden yola çıkarak farklı etkinlikler oluşturabilirsiniz.

- Etkinlikleri yaparken çocuğun dikkat süresini göz önünde bulunduralım. Önemli olan çocuğun etkinlikleri yapması değil, isteyerek ve keyif alarak yapmasıdır.

- Etkinliklerde aile katılımı değerlidir.

- Etkinliklerde başarı/başarısızlık kriterleri yoktur. Değerli olan çocuğun çabasıdır.

-Etkinlikler boyunca yargılayıcı ifadeler kullanmaktan kaçınalım.

- Kitaptaki etkinlikleri belli bir sıraya göre yapmak zorunda değilsiniz. Çocuğunuzu istediği etkinliği yapmakta özgür bırakabilirsiniz. Ara vermek veya bırakmak isterse ısrar etmekten kaçınalım.

- Bu kitabı (birlikte zaman geçirmeyi) ödül veya ceza malzemesi olarak kullanmayalım. "... yaparsan etkinlikleri yaparız" veya "... Yapmadığın için bunları yapmayacağız" demek, kitabın yazılış amacını desteklememektedir.

- Çocuğunuzla birlikte bu tarzda yapılandırılmış etkinlikler yapmak çok değerlidir ancak daha değerli olan çocuğunuzla birlikte, onu anlayarak vakit geçirmektir. Önemli olan çocuğun doğasını anlamak ve anladığımızı hissettirmektir. Bu etkinlikler, bu amaç doğrultusunda sadece bir araçtır.

Isınma – Nefes Açma Egzersizi

Şimdi güneşli bir havada, yemyeşil bir ormanda yürüyoruz.

Etrafımızda renk renk çok güzel çiçekler var.

Bu güzel çiçeklerden koklamak ister misin? (çiçek koklar gibi nefes alınır)

Ormanda yürümeye devam ederken avcumuza bir kuş tüyü düşüyor,

Avcumu açıp kuş tüyüne doğru üflüyorum (üflenerek nefes verilir)

Ve tüy elimden uçuyor.

O sırada yanımıza koşa koşa sevecen bir köpeğin geldiğini görüyoruz

Köpek çok hızlı nefes alıp veriyor (hızlı nefes alışverişi yapılır)

Köpek yanımızdan giderken meyvelerle dolu bir ağacı fark ediyoruz

Dallara uzanmak için kollarımızı yukarıda parmak ucumuza yükseliyoruz (vücut esner)

Yetişemedik mi? (Birkaç kere zıplıyoruz)

Eğilip yerden düşen meyveleri topluyoruz (vücut esner)

Uzaktan gelen trenin sesini duyuyoruz

Ve eve gitme vaktinin geldiğini anlıyoruz

Gezimizin ne kadar güzel geçtiğini düşünerek tren vagonları gibi dizilip

Çuf-çuf seslerle evimize dönüyoruz

**Isınma – Nefes Açma Egzersizi**

Bugün en sevdiğimiz arkadaşımızın doğum günü,

Yataktan kalkıyoruz ve geriniyoruz (vücut esner)

Heyecanla hazırlanıyoruz ve kahvaltı etmeye geliyoruz

Kahvaltıda sıcak bir çorba var, üfleterek soğutuyoruz (üflenerek nefes verilir)

Sonra okula gitmek üzere yola çıkıyoruz

Çok mutlu olduğumuz için bir sol ayak üstünde,

Bir sağ ayak üstünde zıplayarak,

Sonra çift ayakla sıçrayarak ilerliyoruz.

Üstümüzde uçan bir kuşu fark ediyoruz,

Biz de kollarımızı kanat gibi çırparak okula varıyoruz.

Doğum günü kutlaması için balonlar şişireceğiz,

Elimize kırmızı bir balon alıyoruz

Balona üfledik, üfledik, elimizden kaçtı ve söndü.

Yeni mavi bir balon alıyoruz,

Üflüyoruz, üflüyoruz, evet çok güzel oldu!

Sınıfı süsledikten sonra öğretmenimiz ve arkadaşımız geliyor,

Çok seviniyor ve hep birlikte mumu üflüyoruz!

Bu örnek egzersizler, hareketli müzik ve drama çalışmaları öncesinde ısınma çalışması olarak yapılabileceği gibi daha uzun öykülerle ana çalışma olarak da yapılabilir.

Isınma çalışması olarak 5 dakikadan uzun olmaması önerilir.



Çocuğunuz öyküleştirmeden hoşlanmıyorsa, basit yönergeler halinde öykünmeler yapabilirsiniz. Veya direkt olarak nefese ve esnemeye odaklanabilirsiniz.



Kendini Müziğin Ritmine Bırak

Farklı türden şarkılardan oluşan bir müzik listesi oluşturalım.

Daha önce dinlemediğimiz türlere önyargılı olmayalım ve bizde oluşturacağı duyguları deneyimleyelim.

Çocuğun seçtiği müziklerin ona neyi ifade ettiğini öğrenelim.

- Parçalar eşliğinde kendi duygularımıza göre, içimizden geldiği gibi birlikte dans edelim.

- Bir kişi müziğin onda uyandırdığı duyguya göre dans edebilir ve diğerleri onun hareketlerini taklit edebilir. Listeyi yeniden dinleyin ve bu sefer başka bir oyuncunun hareketlerinin neler olduğuna bakın.

Aynı şarkıların farklı kişilerde nasıl farklı duygular ve davranışlar oluşturduğunu gözlemleyelim ve üzerine sohbet edelim.

Farklı şarkıların aynı kişilerde nasıl farklı duygular ve davranışlar oluşturduğunu gözlemleyelim ve üzerine sohbet edelim.

**Bu Neyin Sesi**

Tüm oyuncular evden farklı materyaller toplansın, seçilen materyalleri görmemeniz oyunun zorluk derecesini arttıracaktır.

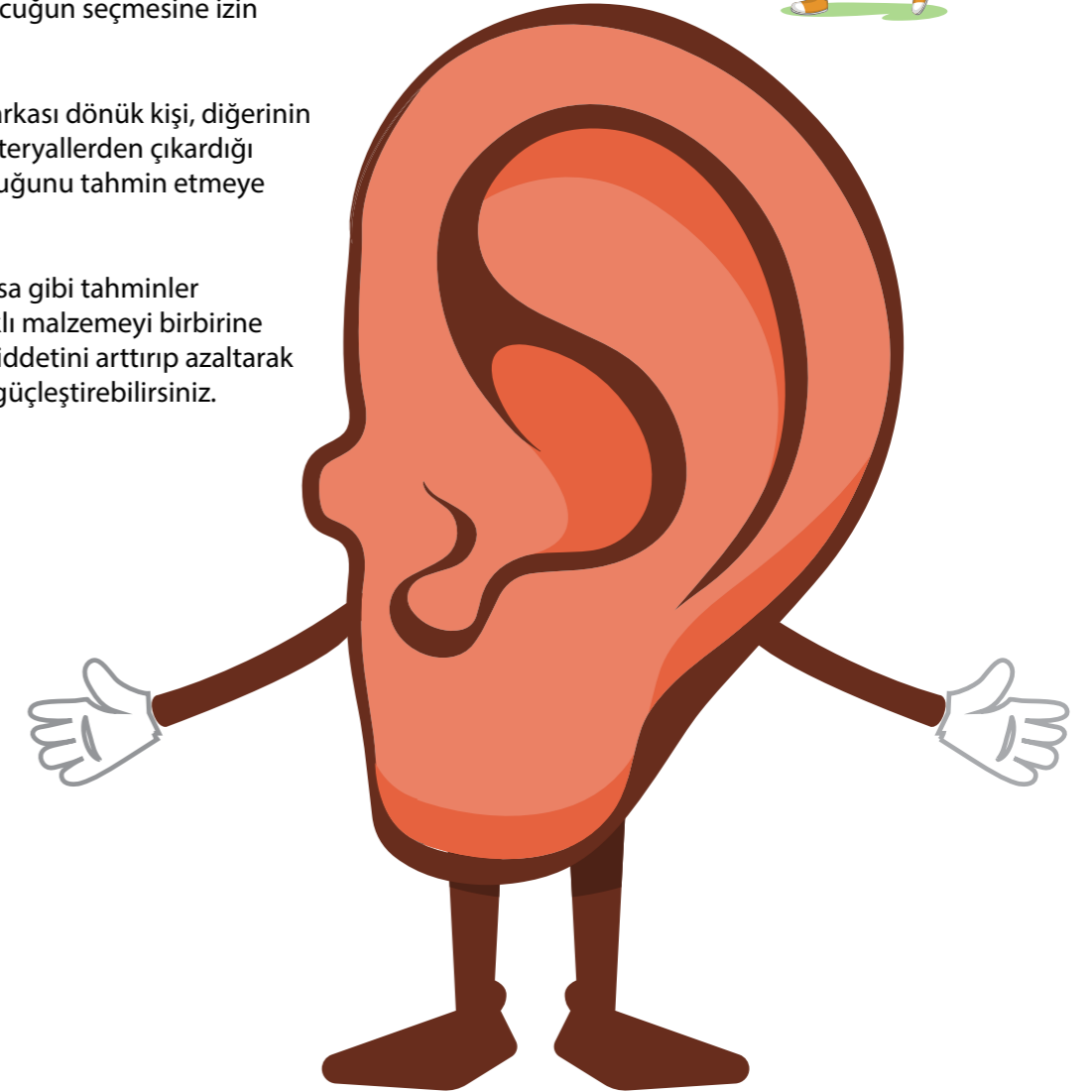
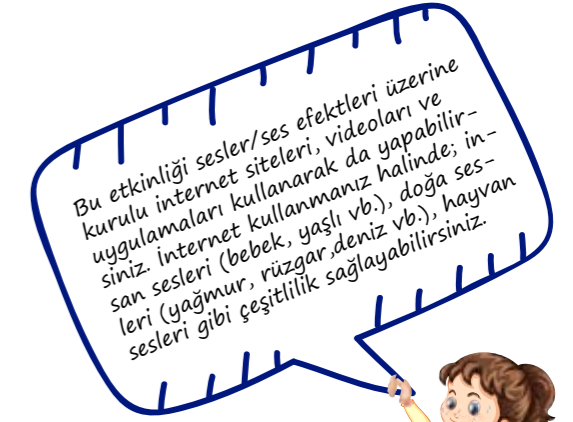
Cam kavanoz, kesme tahtası, metal kaşık, su dolu şişe, kalem gibi farklı maddelerden yapılmış olanları seçmeniz sesleri çeşitlendirecektir.

Oyun esnasında gözlerinizi bir kumaş ile hafifçe bağlayabilirsiniz veya arkanızı dönebilirsiniz. (Çocuk gözlerinin bağlanmasından rahatsız oluyorsa zorlanmamalıdır.)

Oyunu kısaca anlattıktan sonra kimin başlayacağını çocuğun seçmesine izin verelim.

- Gözleri kapalı/arkası dönük kişi, diğerinin kendi seçtiği materyallerden çıkardığı sesin ne sesi olduğunu tahmin etmeye çalışacak.

- Cam, tahta, masa gibi tahminler geliyorsa, iki farklı malzemeyi birbirine vurabilir, vuruş şiddetini arttırıp azaltarak ayırt edilmesini güçleştirebilirsiniz.



Ri-Tim



İnsan ve hayvan doğasında var olan doğal ritimler nedir? Hadi taklit edelim.

Yürüme

- Ördek: Yere çömel, ayak bileklerinden tut, sağa sola ördek gibi sallanarak badi badi yürü.
- Maymun: Dizlerini yarım bük, gövdeni hafifçe öne eğ, kollarını yana sarkıt ve yürü.
- Karga: Dizlerini bük, ellerinle ayak bileklerini tut ve yürü.
- Aslan: Dört ayak konumuna geç, sağ elini öne atarken sol ayağını da öne at, sol elini öne atarken sağ ayağını da öne at.
- Fil: Öne eğil, iki kolunu başının seviyesinde birleştir, öne sarkıt, parmaklarını birbirine kenetle (filin hortumunu oluştur); bir sağa bir sola sallanarak ağır adımlarla yürü.

Koşma

- Kelebek: Kollarını yana açıp kanat çırpır gibi serbestçe sallayarak koş.
- Arı: Kollarını arkaya doğru yukarı kaldır ve hızlıca kanat çırpır gibi koş.

Sıçrama

- Tavşan: Dizlerini bük, ellerini yere koy, ayaklarından hız al ve ileriye doğru sıçra.

- Kurbağa: Ellerini yere koy, ellerine dayanarak iki ayağını hızlıca öne sıçrat, sonra ayaklarına dayanarak iki elini ileriye koy.
- Kanguru: Ayakta dururken, ayaklarını birleştir ve ellerini göğüs hizanda ön ayaklar gibi tut. Ayaklarını bir arada tutarak zıpla.

Ritim; seslerin belli kurallar içinde uğrayıp kısılması müzikte zamanın seslerle düzenli olarak bölünmesi anlamına gelir.



İnsanlarda bu ritim nasıl farklılaşabilir? Mesela yürümeye yeni başlamış bir bebek, çocuk, genç ve yaşlı aynı şekilde mi yürür? Örnekler bulalım ve canlandıralım.



Bir Hece - Bir Ritim

Ellerle ritim tutma:

Alkış vuruşu; iki elin avuçlarının birbirine vurulmasıyla yapılan harekettir. Yarı alkış vuruşu; sağ ve sol elin dörder parmağı ile yapılan vuruş şeklidir. Parmak şıklatma; elin başparmağı ile orta parmağını birbirine dayayıp orta parmağı el ayasına çarptırarak ses çıkarma şeklidir. Parmak ucu ile vuruş; parmak uçlarının birbirlerine değdirilmesiyle yapılan vuruştur. Davul vuruşu; masa, sıra gibi yerlere el ayası ve parmak ucu vuruşları uygulanarak yapılan harekettir. Bu vuruş için iki el ya da tek el kullanılabilir.

- Van isminde el bir kez çırpılır.
- Bur-sa, İz-mir isminde el iki kez çırpılır.
- An-ka-ra, Ka-ra-man isminde el üç kez çırpılır.

Ayaklarla ritim tutma:

Topuk vuruşu; ayakucu basılıyken ayağın topuğuyla yere vurulmasıdır. Ayakucu vuruşu; topuk yerde basılıyken ayağın ucuyla yere vurulmasıdır. Taban vuruşu; ayak tabanlarının tümüyle yere vurulması ile yapılan harekettir.

Vücutla ritim tutma:

Baş hareketleri; başın sağa-sola, öne-arkaya eğilmesi ve sallanmasıyla yapılan hareketlerdir. Kol hareketleri; bir veya iki kolun öne-arkaya, sağa-sola, aşağı-yukarı götürülmesi ile yapılan hareketlerdir.

Beden hareketleri; bedenin sağ ve sola, ön ve arkaya eğilmesi, sallanması ile yapılan hareketlerdir..

Ailemizin ve arkadaşlarımızın isimlerini topuk ve taban vuruşlarıyla söyleyelim.



İllerin isimlerini el çırparak söyleyelim.



Orkestra



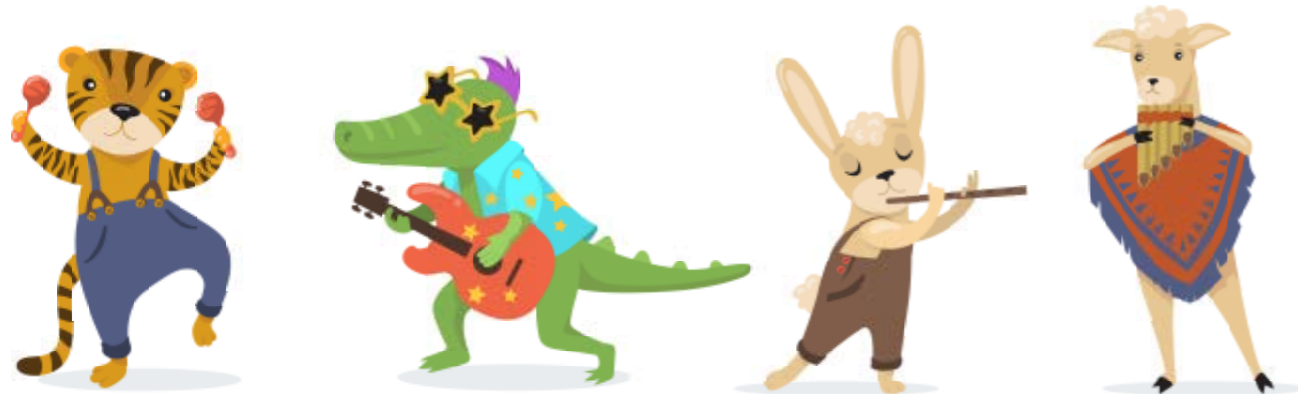
Her katılımcı kendine ait bir ritim belirlesin ve sırayla biri orkestra şefi olsun. Hangi ritimleri harekete geçireceğini belirleyerek kendi müziğini oluştursun.

Evde

- Yoğurt kovaşından davul,
- Su şişesine pirinç/bakliyat koyarak marakas,
- Gazoz kapaklarından zil yapabilirsiniz!

Bardaklara farklı seviyelerde su koyarak kaşıkla hafifçe vurduğunuzda farklı seslerin çıktığını duyabilirsiniz.

Başka nelerden ritim aleti yapabiliriz?



Hikayeyi Canlandırma

Doğaçlama bir hikaye oluşturalım ya da seçtiğimiz bir hikâyeyi/masalı anlatalım.



Oyunculardan hikâyede geçen, önceden belirlediğiniz bir kelimeyi/olayı duyduğunda alkış, masaya parmak vurma ya da parmak şıklatma sesi gibi birlikte karar vereceğiniz bir sesi çıkarmasını isteyelim.

Örneğin;

Doğa olaylarında (rüzgâr, şimşek, dolu, kar, dalga vb.) olaya uygun -vuuu- gibi ses efekti yapmaları, Güneş açması, yıldız parıldaması, hayvanların yürüyüşleri gibi görsel hareketleri bedenleriyle canlandırmaları,

Su kaynaması, saatin tik takları, kapı çalması gibi nesnelerin çıkardığı sesleri araçlarla ritim tutarak seslendirmesi

Şeklinde karar verebilirsiniz.



Birden fazla katılımcı varsa, her katılımcı belirli bir ses grubunu üstlenebilir. Öykü baştan okunduğunda herkes sorumlu olduğu sesi bekler ve sıra geldiğinde o sesi çıkarır



Kimde Kaldı ?

Hareketli bir şarkı seçelim ve müziği başlatalım. (en az 3 kişi oynayalım, biri müziği kontrol edecek)



Kişi sayısına göre karşılıklı/ yan yana/ daire şeklinde ayakta dizilelim ve şarkıya göre dans edelim. Bir nesneyi müzik eşliğinde elden ele dolaştıralım.

Müzik 3. ya da 5. kez durduğunda nesne en çok kimin elinde kaldıysa o bize bir şarkı söylesin. Bu set şarkı söyleyen oyuncu şimdi müziği kontrol etsin ve tüm oyuncular yer değiştirene kadar oyun devam etsin.

Elde dolaştırılan nesnenin şapka, toka gibi bir nesne olması ve oyuncuların nesneyi iletmeden önce onu takıp çıkarması (yani onda kaldığı süreyi arttırması) oyunu hareketlendirecektir.

Top dolaştırıyorsak, oyun ilerledikçe topu bir kere havaya atma, iki kere elden ele çevirme gibi görevlerle oyuna hareket katabiliriz.

**ENERJİN VAR MI?**

Hareketli bir şarkı seçelim ve müziği başlatalım. Müzik eşliğinde tüm enerjimizi bitirmek istermişçesine hareket edelim, içimizden geldiği gibi dans edelim. Bu oyunun tek kuralı bir an bile durmamak! Hem çok basit hem çok zor değil mi? En sona kim kalıyorsa günün en enerjik kişisi seçilir.

Karışık Şarkı

Sözlerini bildiğimiz birkaç şarkı seçelim, dikkat edelim hepimizin seçtiği şarkılar farklı olsun. (ezbere bildiğimiz şarkı yoksa şarkı sözlerine bakarak söyleyebiliriz)



Herkes aynı anda farklı şarkıları söylemeye başlasın.

Kim kendi şarkısına daha çok odaklanıp sonuna kadar diğer şarkılarla karıştırmadan söylese günün en dikkatlisi seçilsin.

**MEVSİMLER**

Vivaldi'nin Dört Mevsim eserini dinleyelim.

Dinlerken parçaların hissettirdiği şekilde, içimizden geldiği gibi dans edelim. Daha sonra bu eser ve ne hissettirdiği üzerine sohbet edelim.

Örneğin; yaz ve kış bölümünde aynı şeyleri mi hissettik?
Mevsime göre müzik nasıl farklılaştı?
Mevsimler değiştikçe bizim hayatımızda neler değişiyor?



Bir sayfayı dörde bölüp, dört mevsimin nasıl farklılaştığını resim çizerek gösterebilirsiniz.



Duygunu Dans İle Göster

Sözsüz/enstrümantal parçalar seçelim.

Çocuğa müzik çalarken söylediğiniz durumlara göre ne hissettiğini dansla yansıtmasını istediğimizi söyleyelim. Mutlu/üzgün/endişeli/öfkeli gibi nasıl hissediyorsa dansa yansıtmakta özgür olduğunu belirtelim.

Örnek verebileceğimiz durumlar;

- arkadaşın sana güzel bir şey söyledi
- ablanla oyun oynuyorsun
- annen sana kızdı
- sokakta bir köpek gördün

Sonra müziği başlatın. Etkinliğin devamında çocuğunuzdan da kendi örneklerini vermesini isteyebilirsiniz. Siz de dansa katılabiliyorsunuz.

**Benim Koreografım**

Nedir bu koreografi? "Önceden belirlenmiş birtakım hareketleri, müzik ve ritimlerle, belirli bir düzen ve sıra içerisinde örtüşürme sanatıdır."

Müziğini beğendiğimiz bir şarkı seçelim.

Müziğin belirli bölümlerine özel dans hareketleri belirleyelim.

Örneğin, şarkının ilk kısmında kollarımızı aşağı yukarı hareket ettirebilir, nakaratta dizlerimizi kırarak kollarımızı daire şeklinde çevirip kendi etrafımızda dönebilir, son bölümde sağ bacağımızı sola sol bacağımızı sağa atarak ritme uygun hareketler belirleyebiliriz.

Bu hareketleri çalışıp dansa uygun kostümler bulup kendi dans gösterinizi hazırlayabilirsiniz.

**Müzikli Hikayeler**

Postacı ve Arkadaşım Eşek şarkısı gibi bize bir hikâye anlatan müzikler eşliğinde öykünme hareketleri yapabilir, bu şarkıyı dramatize edebiliriz.

Şarkıya uygun nesnelere araştırabilir, var olan kıyafetlerimizden kostümler uydurabiliriz.

Bak postacı geliyor selam veriyor
Herkes ona bakıyor merak ediyor
Çok teşekkür ederim postacı sana
Pek sevinçli haberler getirdin bana



Uzun kulaklarını son bir kez salla
Tüm eski dostlarımdan bir haber yolla
Ayrılık geldi başa, katlanmak gerek
Seni çok çok özledim arkadaşım eşek

Bildiğiniz başka hikaye anlatan şarkılar var mı?
Peki siz de böyle hikâye anlatan bir şarkı yazabilir misiniz?



Değişen ne ?

İki resim arasındaki 7 farkı bulmayı sever misiniz? Şimdi onun gerçeğini oynayacağız.

Bu oyun için üstünüzde detay içeren kıyafetler veya aksesuarlar olması daha eğlenceli olacaktır.

Oyuncular birbirlerine dikkatlice bakarlar ve detayları incelerler.

Daha sonra oyuncular birbirlerine arkalarını döner ve kendilerinde bir /birkaç değişiklik yaparlar. Örneğin; tokayı çıkarmak, hırkanın bir düğmesini açmak/ kapatmak, saati bilekliği diğer bileğine takmak gibi.

Birbirlerine döndüklerinde neyin değiştiğini bulmaya çalışırlar.

Başka bir versiyonu, bir oyuncunun diğer oyuncular odada yokken odada bir/birkaç değişiklik yapmasıyla oynanabilir.

**Sırt Sırta Dans**

İkişerli eşleşerek sırt sırta verelim. (boylarımız denk değilse çeşitli yüksekliklerde oturarak yapabiliriz)

Önce bir oyuncu çeşitli hareketler yapsın ve diğeri hangi hareketi yapıldığını anlamaya çalışarak aynısını yapmayı deneşin.

Daha sonra rolleri değiştirip tekrar edelim.

**Canlı Oyun Hamuru**

Şimdi birimiz heykeltıraş olacak ama heykeli canlı olacak.

Heykeltıraş olan, diğer oyuncuya şekil verecek, tıpkı bir oyun hamuru gibi.

Modelini istediği gibi şekillendirebilir; kolunu, başını, gövdesini nasıl istiyorsa öyle yapabilir.

Heykeltıraşlar kendi sanat eserlerini övmeyi unutmasınlar.

Canlı heykellerimiz, pozisyonlarını değiştirmeden odada dolaşabilirler.

Daha sonra rolleri değiştirelim.



Oyunu hareketlendirmek için, ilk önce heykellik yapan kişi, sıra kendisine geldiğinde, şekillendirildiği haliyle kendi heykelini yapabilir.

**Müziği Tahmin Et**

Kulaklığınız varsa, kulaklığı takan oyuncu kendi seçtiği bir şarkıyı açsın, ama dikkat, diğerlerine neyi seçtiğini söylemesin!

Ve sadece kendisinin duyduğu, bildiği müziğin ritmine göre dans etsin.

Diğer oyuncular, dans hareketlerine göre müziğin türünü ve ne olduğunu tahmin etsin ve herkes dans edene kadar oyunu tekrarlayalım.



Resim Çiz-Dir

Bir kalem alalım ve rahatça oturalım.

Kalemi eline alan oyuncu gözlerini kapatacak.

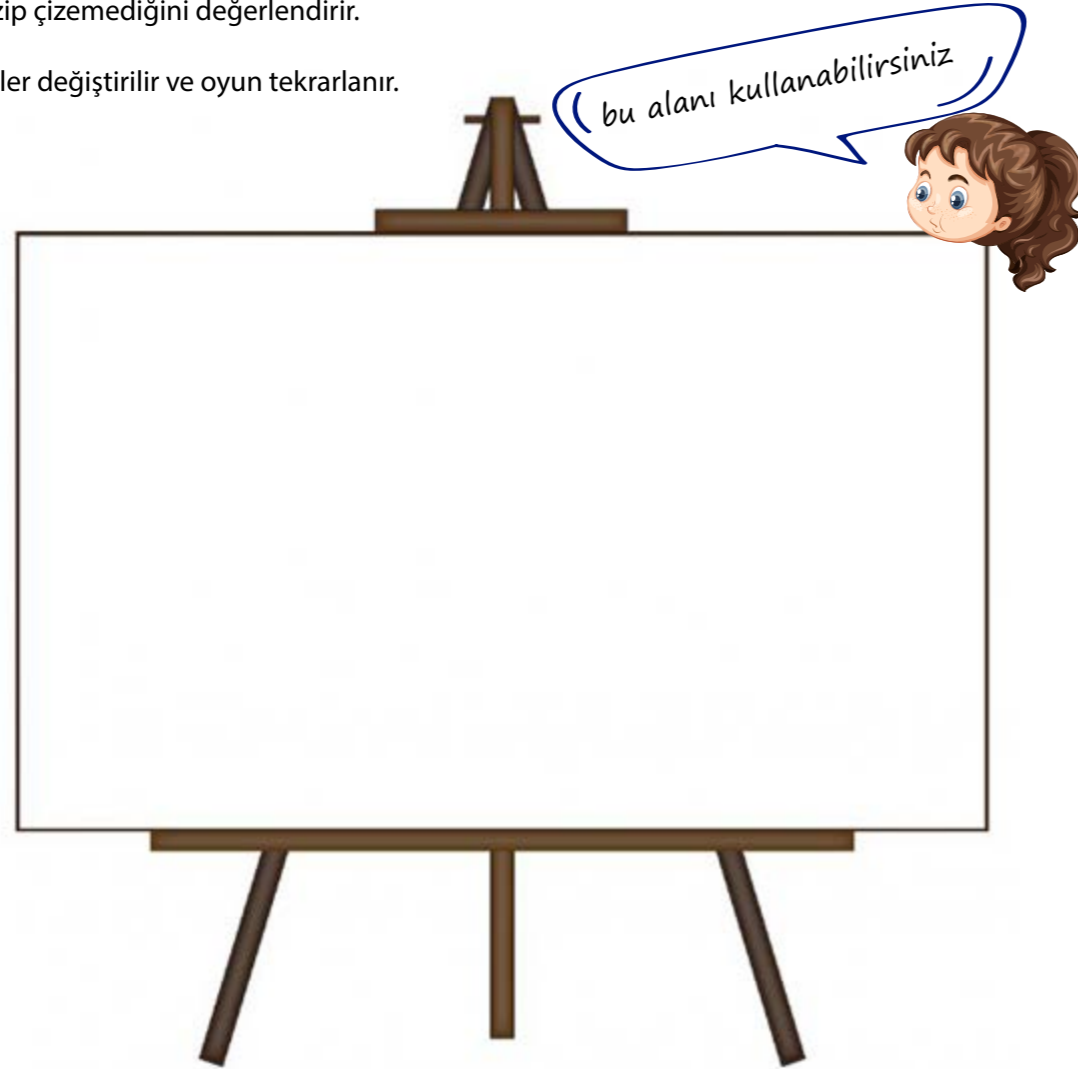
Diğer oyuncu, gözleri kapalı olan oyuncunun elini tutarak (kalemi değil) bir resim çizdirir.

Gözleri kapalı olan oyuncu, resim çizilirken ne çizildiğini tahmin etmeye çalışır.

Resim bittiğinde, oyuncu gözlerini açar ve çizilen resmi tahminiyle karşılaştırıp değerlendirir.

Oyuncunun elini tutan kişi de, çizmek istediği resmi tam olarak çizip çizemediğini değerlendirir.

Sonra roller değiştirilir ve oyun tekrarlanır.

**Ben Panosu**

Beni ben yapan ne? Sevdiğim şeyler, beni mutlu eden şeyler ne?

Bunları bu sayfaya çizelim mi?



Hayal Panosu

Hayalini kurduğum, hayatımda olmasını istediğim neler var?
Bunları bu sayfaya çizelim mi?

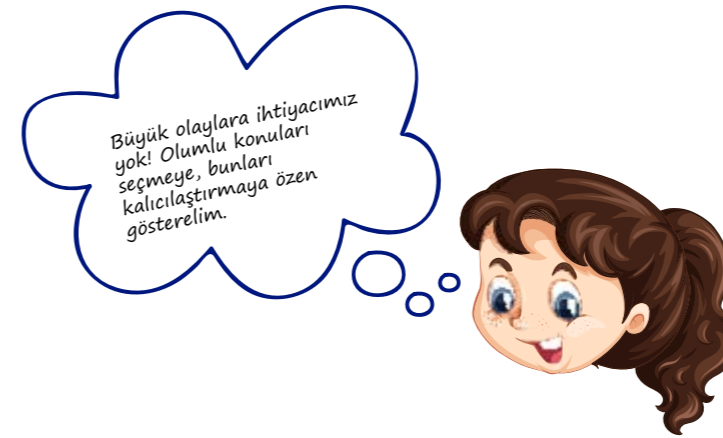
**Ev Gazetesi**

Evimizi, ailemizi konu alan haftalık bir gazete oluşturalım.

Gazetemiz için haberleri birlikte de oluşturabiliriz, her aile bireyi kendi haberini de oluşturabilir.

Haberi oluştururken gözlemci diliyle metin yazabilir, haberi resimlendirebiliriz.

Örneğin: Bir akşam yemeğinde Ayşe'nin yaptığı espri, herkesi kahkahalara boğdu.

**Fotoroman**

Fotoromanın ne olduğuna bir bakalım; süreklilik duygusu veren, art arda fotoğraflardan ve bunları tamamlayan kısa metinlerden oluşan bir hikaye anlatım şeklidir fotoroman.

Bildiğimiz bir öyküyü veya masalı birlikte hatırlayalım, detaylandıralım.

Öyküde olup bitenleri değerlendirelim. Kaç karelik fotoroman oluşturacağımızı belirleyelim, örneğin 10 kareyle sınırlanmış olalım.

Her bir kareye öyküyle ilgili bir resim çizelim ve altına o karede neler olduğuna dair bir açıklama cümlesi yazalım.

Sayfanın üst kısmına fotoromanımızın adını yazalım, yani öyküyü yeniden isimlendirelim.

Aynı çalışmayı kendi yazdığınız bir öyküyle de yapabilirsiniz.



Grup Fotoğrafi

Tüm katılımcılar kurada çekilmek üzere birkaç tane durum yazarlar. Kura torbası tamamlandıktan sonra katılımcılar sırayla bir kağıt çeker.

Yazılan durumu tüm grup bir arada, canlandırarak poz verir.

Temsili bir fotoğraf makinesine poz verip anlık canlandırma da yapabilirsiniz,

Canlandırılabilir örnek durumlar; güzel bir manzaraya bakarak yemek yemek, tuvaletin önünde çok sıkışmış halde sıra beklemek, orkestrada bir müzik aleti çalmak, uçak kullanmak, bir hastayı muayene etmek.

**Benim Elim Sensin**

İki oyuncunun biri önde biri arkada durur.

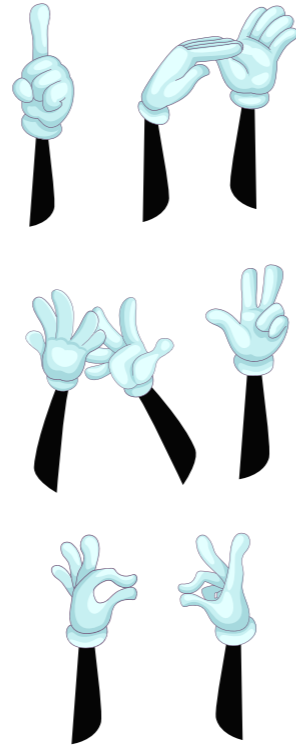
Önde duran oyuncu kollarını arkasında birleştirir.

Arkada duran oyuncu, öndeki arkadaşını içine alacak şekilde bir hırkayı ters giyer. (uygun değilseniz hırkayı giymeden de yapabilirsiniz)

Öndeki oyuncu konuşurken, onun konuşmalarına ve ses tonuna göre el kol hareketlerini arkadaki oyuncu yapacaktır.

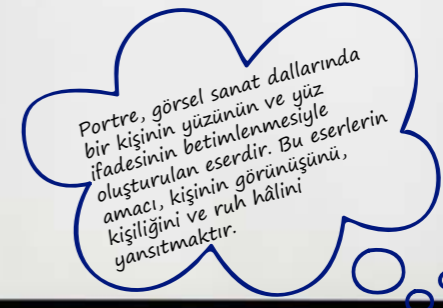
Öndeki oyuncu hava durumu anlatabilir, duygulu bir şiir okuyabilir, komik bir fıkra anlatabilir, sınırlendiği bir olayı anlatabilir. Anlatım biçimine göre el kol hareketleri değişecektir.

Daha sonra rolleri değiştirelim.

**Oto Portre**

Gazete, dergi, kitap gibi basılı bir materyalden bir portre bulalım. Portrenin yarısını kapatacak şekilde kağıdımızı dikey olarak yerleştirelim ve portrenin yarısını biz çizelim.

Otoportre, bir sanatçının kendi portresini çizmesidir. Bu sayfaya da kendi portremizi çizelim mi?



Natürmort

Evimizden vazo, çiçek, meyve, bardak gibi nesnelere bir masa üstüne istediğimiz biçimde yerleştirelim.

Bir yere rahat bir biçimde oturmalı ve kâğıt kalemimizi alalım.

Masanın üstündeki nesnelere gördüğümüz açıdan resmedelim.

Tebrikler, natürmort bir resim çizdiniz!



Natürmort, nesnelere konu edinen bir türdür, hareketsiz doğa anlamına gelir. Manzara ve portre resimlerinin dışında, çeşitli nesnelere bir araya getirilerek bir kompozisyon oluşturularak ortaya çıkar.

**Hayvanlar Alemi**

Birkaç hayvan seçelim, o hayvanları çizelim ve hayvanların insanlarda hangi özellikleri temsil ettiğini söyleyelim.

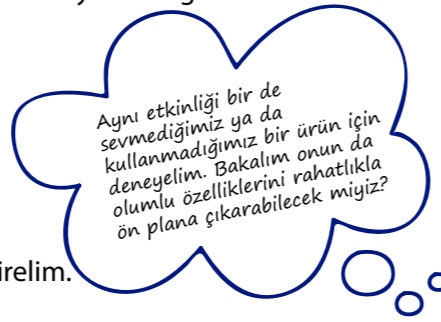
Örneğin; keçi inatçılığı, kuğu zarafeti, tilki kurnazlığı, fil kuvvetli hafızayı, balık unutkanlığı, tavuk korkaklığı, karınca çalışkanlığı temsil eder.



Reklamlar

Sık sık gördüğümüz, etkili olduğunu düşündüğümüz, aklımızda yer edinen reklamlar üzerine konuşalım ve bu reklamların neden etkileyici olduğunu düşünelim.

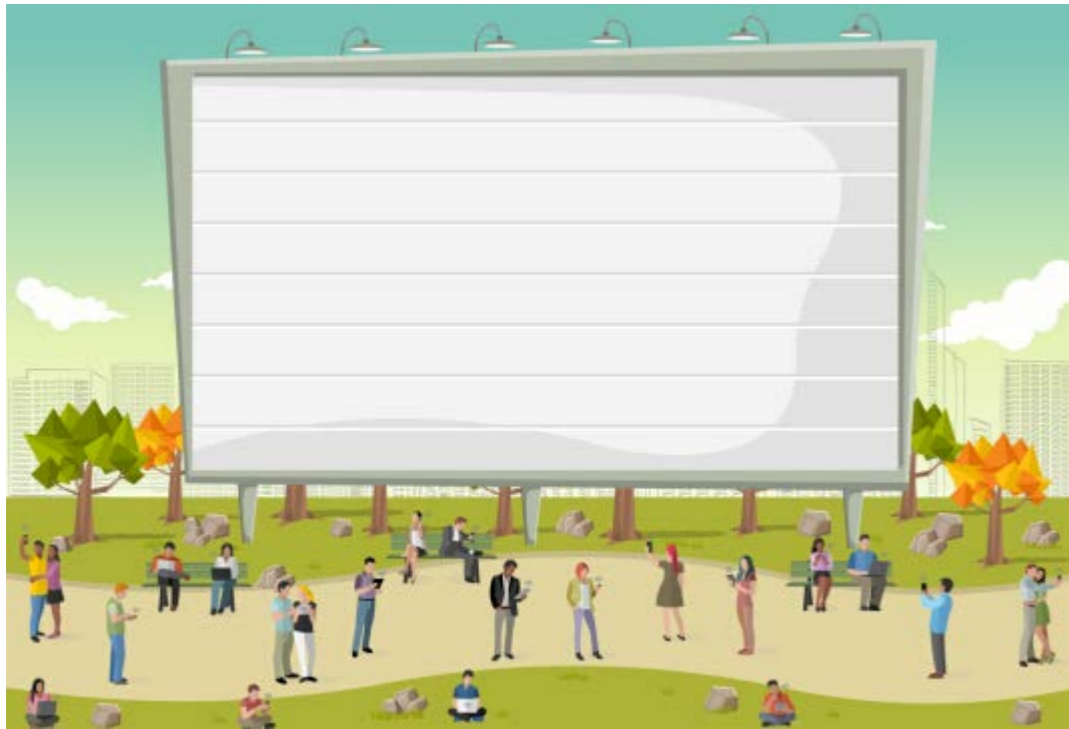
- Sloganı,
- Müziği,
- Metni,
- Ürünün kendisi
- Kullanılan renkler,
- Reklamda oynayan oyuncu gibi faktörleri değerlendirelim.



Şimdi beğendiğimiz bir ürün seçelim ve onun reklamını yapalım.

- Öncelikle ürünü tanıyalım, ürünün hangi özelliklerini tanıtabiliriz?
- Ürün hangi ihtiyaca hizmet ediyor? Bu ürünü daha çok kullananlar kimler?
- Bu ürünün tanıtımında hangi renkleri kullanmak daha uygun?
- Nasıl bir slogan bulabilirim?
- Ürüne kısa bir reklam metni nasıl yazabilirim?
- Reklamda kısa bir hikaye kullanacak mıyım?

Tüm bunların ışığında reklamımızı oluşturalım. İstersek çizebilir, istersek canlandırabiliriz.

**Isınma Oyunları****Trafik Işıkları**

Trafik ışıklarına göre hareket ediyoruz!

- Kırmızı: Hareketsiz durun veya yere yatın.
- Sarı: Tek ayak üzerinde kalın.
- Yeşil: Alanda yürüyün / koşun.

**Gülmeme Yarışı**

Yüz yüze gelip gözlerimizi ayırmadan birbirimize bakalım.
Amacımız eşimizden önce gülmemek.

Oyunu hareketlendirmek için konuşup eşinizi güldürmeye çalışabilirsiniz.

Giyme - Çıkarma Yarışı

Her katılımcı eline bir yelek veya hırka alır.

Tur başladığında (müzik kullanabilirsiniz), hırkayı 5 kere giyip çıkarmayı önce tamamlayan turun galibi olur.

Ya da bir şarkı boyunca en fazla tekrarlayan galip seçilir.



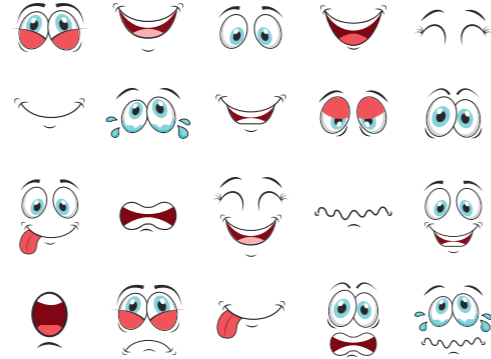
Sessiz Mesaj

Oyunumuz çok basit, dudak okuyacağız!

Öncelikle bilinmesi kolay olan kısa bir kelimeyi (ailemizin, arkadaşlarımızın adları, etrafımızdaki nesnelere gibi) seçelim, dudak hareketleriyle (hiç ses çıkarmadan) söyleyelim.

Karşımızdaki oyuncu, söylenen kelimenin ne olduğunu dudak hareketlerinden tahmin etmeye çalışsın. Bildikçe karşılıklı tekrarlayalım.

Oyunu zorlaştırmak için daha uzun kelimeler ve cümleler söyleyebiliriz.

**Hava Durumu**

Her oyuncu ruh halini hava durumu terimlerini kullanarak anlatır.

Her hava durumunun her katılımcı için aynı şeyleri ifade etmediğini göz önünde bulundurmak gerekli.

Örneğin:

İçimde şimşekler çakıyor. (öfkeli olduğunu belirtebilir)

Güneş içimi ısıtıyor. (sevinçli olduğunu belirtebilir)

Rüzgar bir o yandan bir bu yandan esiyor. (kararsız olduğunu belirtebilir)

**3 Parmak**

Üç parmağımızın üçüne özelliklerimizi yazalım (temsilen de gösterebiliriz).

Ama yazdığımız özelliklerden bir tanesi yanlış olsun, yani bize ait bir özellik olmasın.

Elimizi gösterdiğimiz katılımcıdan bize ait olmayan özelliğimizi bulmasını isteyelim.

Alternatif olarak, belli kategorilerde sevdiğimiz 2 şey- sevmediğimiz 1 şey gibi uygulayabiliriz.

**Beğeni Oyunu**

Beğendiğimiz bir şeye odaklanalım ve üzerine biraz düşünelim.

Elimizde olan bir şeye inceleyelim, elimizde değilse zihnimizde canlandıralım.

Ve yüksek sesle beğendiğimiz şeyden bahsetmeye başlayalım, bütün iyi özelliklerini betimleyerek, tüm detaylarıyla anlatalım.

Örnek: Beğendiğiniz şey bir giysiyse, giysinin dokusunun ne kadar yumuşak olduğunu, renginin tonunun güzelliğini, giyince sizi nasıl iyi hissettirdiğini, nereye giderken giymeyi sevdiğinizi hatırlayarak bunları anlatabilirsiniz. Bu giysiye odaklandıktan sonra bununla ilgili düşüncelerinizin nasıl genişlediğini göreceksiniz.



Bir ayna karşısına geçelim ve aynı oyunu kendimiz hakkında konuşarak oynayalım.



Çizginin Ötesi

Yere bir çizgi çizelim ya da temsili bir çizgi belirleyelim.

Çizginin bir tarafından diğer tarafına geçerken bir duygudan diğerine geçerek, o duyguyu hissederek yürüelim.

Yürüyüş boyunca tüm vücudumuzu ve yüz ifadelerimizi kullanalım.

Meraklıdan meraksıza
Neşeliden efkarlıya
Öfkeli sakine
Azimliden tembele

**Beden Dili**

Bedenimizi kullanarak oluşturduğumuz şekillerle aşağıdaki durumları ifade etmeye çalışalım.

- Hayır!
- Evet!
- Seninle konuşmak istiyorum.
- Korkuyorum.
- Yalnız kalmak istiyorum.
- Çok yorulдум.
- Sevinçliyim.

**Tersini Yap**

Verilen yönergenin tam tersini, tersini yapamadığımız durumda da söylenilenden olabildiğince farklı hareketleri yapmaya çalışalım.

- Sağ elini başına koy
- Sol elini sağ ayağına koy
- Yukarı bak
- Zıpla
- Sağa adım at
- Ellerini arkada birleştir
- Otur

**Ard Arda**

Ardışık birkaç yönerge verelim.

Buradaki amaç, yönergeleri aklımızda doğru sırayla tutup uygulamaktır.

-Ayağa kalk, etrafında dön, üç kere zıpla, bir sağa bir sola adım at, yerine otur





Alışveriş Listesi

Bir yemek menüsü belirleyelim ve bu menü için gereken bütün malzemeleri içeren bir alışveriş listesi hazırlayalım.
Paramızın bu alışveriş listesindekiyelerinin tamamını almaya yetmediğini düşünelim.
Menüyü hazırlamak için hangi malzemelere öncelik vereceğimizi, hangilerini almasak da olabileceğini ya da nasıl alternatif tarifler oluşturacağımızı belirleyelim.

Tadmada Bil ?

Bir yiyeceğin ismini söylemeden, tadını ve özelliklerini anlatalım.
Tarife göre yiyeceğin adını bulmalarını isteyelim.

Örneğin:

-“Sarı kabuklu, sulu, çekirdekli, tadı ekşi, çaya, çorbaya, salataya sıkılır; bunun adı nedir?”

+ “Limon”

Tadmada
Bil ?

Deyimler İle Pandomim

Çeşitli deyimleri kağıtlara yazalım ve katlayarak bir torbaya atalım.

Torbadan sırayla kağıt çekelim ve kağıttaki deyimini konuşmadan canlandıralım.

Hangi deyim canlandırıldığını tahmin edelim ve sırayla tekrarlayalım.

Ağırlık çökmek
Başından savmak
Boy ölçüsmek
Canını dişine takmak
Gece gündüz dememek
Gözlerine inanamamak
Haber uçurmak
İç geçirmek
Kolları sıvamak
Renk katmak
Can kulağı ile dinlemek

Deyimlerin
anlamı ve nerede
kullanıldığı üzerine
sohbet edelim.



Onun Gibi Yürü

Çeşitli karakterler gibi yürüelim ve onlar gibi davranalım.

Farklı karakterlerdeyken, diyalog kuralım.

Denemek için bazı örnekler;

- Dev
- Cüce
- Peri
- Yaşlı
- Bebek
- Kraliçe
- Robot
- Balerin

Bir kraliçe ile bir robot uzaya gönderilmek için seçilse neler yaşanırdı?

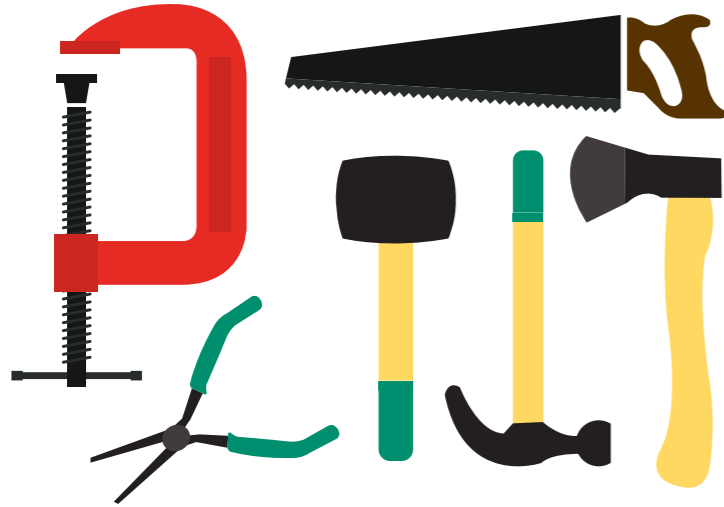
Bebek bir dev ile yaşlı bir cüce aynı evde yaşasa nasıl olurdu?

**Onun Gibi Hareket Et**

Çeşitli nesnelere gibi davranalım. Nesnelerin hisleri olsa neler hisseder, neler konuşurlardı?

Farklı nesnelere canlandırırken diyalog kuralım.

- Deniz
- Güneş
- Buzdolabı
- Koltuk
- Halı
- Kum
- Çamaşır Makinesi
- Ütü
- Masa

**İyi Haber - Kötü Haber**

Hep birlikte bir hikaye oluşturalım.

Her oyuncu, hikayeye sırayla bir cümle ekleyecek ve cümleler "İyi haber şu ki..." ya da "Kötü haber şu ki..." diye başlayacak.

Yeni eklenen cümlelerin, öncekiyle bağlantılı olması ve hikayeyi zenginleşirmesi güzel olacaktır.



Örneğin;

A: Dört arkadaş uzun bir yolculuğa çıkmaya karar vermişler.

B: Kötü haber şu ki, arabaları ıssız bir yoldayken bozulmuş.

C: İyi haber şu ki, yolun ilerisindeki köyden bir köylüyle karşılaşmışlar ve köylü onlara yardım etmiş.

A: Kötü haber şu ki, köye girmek için bütün eşyalarını dışarıda bırakmaları gerekiyormuş.

Öyküyü istediğiniz kadar devam ettirebilirsiniz.

Birbirine Baęla

“İyi Haber Kötü Haber” etkinliğindeki gibi bir hikayeye başlayalım. Her oyuncu bir cümleyle hikayeyi devam ettirsin ama bu etkinlikte hikayenin devamını bağlaçlarla getirelim.

Baęlaçlar? Ve, veya, ama, ancak, çünkü, eęer, hâlbuki, hiç değilse, ki, meęer, öyle ki, sanki, üstelik, yahut, yani, yoksa...

A: Yolda yürürken yağmur yağmaya başladı.

B: Ama şemsiyem yoktu.

A: Neyse ki yolun kenarında rengarenk bir şemsiye buldum.

B: Üstelik şemsiyeyi açtığımda birden büyümeye başladı ve kocaman bir şemsiyeye dönüştü.

A: Ve gökyüzüne doğru süzölmeye başladım.

B: Öyle ki, yükseldikçe bulutların arasında benim gibi şemsiyeli çocuklarla karşılaştım.

Öyküyü istediğiniz kadar devam ettirebilirsiniz.

**Çünkü**

Birkaç olay belirleyelim, bu olayları kağıtlara yazalım ve katlayarak bir torbaya atalım.

Torbadan olay çekelim ve “çünkü” diyerek o olayın nedeni olabilecek başka olayları tahmin edip söyleyelim.

Örnek: Çocuklar sırsıklam ıslanmış.

1- Çünkü çok yağmur yağıyormuş. 2- Su savaşı yapmışlar. 3-Yanlarından hızla geçen araba onları ıslatmış. 4- Dönen bahçe hortumunun yanından geçmişler.

**Alfabetik**

Birlikte bir hikaye oluşturmaya başlayalım. Her oyuncu hikayeye bir cümle ekleyecek, cümleler eklenirken alfabe takip edilecek.

Yani hikayeye eklediğimiz cümlelerin ilk harfini alfabedeki sırayı takip ederek belirleyeceğiz.

Örneğin

1: Anne tavşan, yuvasından çıkmış yavrusunu arıyordu.

2: Baba tavşanın yavrusuyla birlikte geldiğini gördü.

3: Canı dolaşmak istiyordu, haydi hep birlikte gidelim dedi.

1: Çayıra çıktıklarında kalabalık aileleri gördüler.

2: Dışarıda dolaşan herkes çok eğleniyordu.

3: Evde de, dışarıda da birlikte vakit geçirmek çok keyifliydi.

Ezberden gitmekte zorlanıyorsanız, alfabeyi kağıttan takip edebilirsiniz. Alfabenin başından değil, istediğiniz bir harften de başlayabilirsiniz. Hikayeniz 29 cümlede bitmiyorsa, alfabeyi ikinci kez tekrar edebilirsiniz. Bu etkinliği yazma egzersizi olarak da uygulayabilirsiniz.



Tercüman

Bu etkinlik için en az 3 kişi olmamız daha iyi olacaktır.

Birimiz "yabancı bir uzman", birimiz röportajcı, birimiz tercüman olacak.

Bu dramada, yabancı uzmanımız aslında anlamsız sesler çıkaracaktır, tercüman ise onun konuşmalarını anlamlandırıp çevirecektir (yani aslında kendisi onun yerine konuşacaktır) Röportaj yapan kişi, uzmana konuyla ilgili sorular yönlendirecek, tercüman yine anlamsız seslerle "uzmanın diline" çeviri yapacaktır.

Dramayı renklendirmek için uzmanın konusunu belirleyelim, bu kişi bir futbolcu da olabilir, teknolojinin son harikasını icat eden bir mucit de olabilir.

Muhabir: Hoşgeldiniz, Sayın B., ülkemizi nasıl buldunuz?

Tercüman: Asoerptp frorotlf

Uzman: Oitpelspe yututrpe

Tercüman: Ülkemizi çok sevdiğini ve çok sıcak karşılandığını söylüyor.

**Sessizlik**

Birtakım durumlar belirleyelim ve başına bu durum gelen kişi sessizce bu durumu canlandırarak anlatmaya çalışsın.

Durumu anlamaya çalışan kişi konuşarak dramaya katılır.

- Bir kedinin ağaçta kaldığını görüyorsunuz ama tek başınıza kurtaramıyorsunuz. En yakındaki kişiye koşuyorsunuz ve gelip size yardım etmesini sağlamaya çalışıyorsunuz. Hiçbir kelime kullanmadan ne yapmasını istediğinizi açıklayın.
- Evde yemek yapıyorsunuz ama yumurtayı yere düşürüyorsunuz ve başka yere de kalmamış. Komşunuzun evine gidip, hiçbir kelime kullanmadan ne istediğinizi istediğinizi açıklayın.



Canlandırmayı, durumu iki kişi biliyorken de yapabilirsiniz.
Canlandırılan durumu anlamaya çalışan kişi durumu bilmeden de yapabilirsiniz.



İki kişiysek, bunu sadece uzman ve röportajcı olarak gerçekleştirebiliriz. Bu noktada, uzman gerçekten çok şey biliyormuş gibi konuşmalıdır. Seçilen konuyla ilgili ciddi ve abartılı bilgiler vermelidir.



Sosyal Durumlar

Oyuncular kağıtlara kendilerini en çok rahatsız eden, gerildikleri, çekindikleri, kaygı duydukları sosyal olayları yazar.

Örneğin; öğretmenle konuşmak, sınıf önünde sunum yapmak, kalabalık bir sırada beklemek, hiç bilmediği bir yere ilk defa gitmek, biriyle yeni tanışmak.

Kağıtlar katlanır ve torbaya atılır. Katılımcılar torbadan sırayla kağıt çeker.

Durumlar farklılaştırılarak canlandırılabilir. Örneğin sınıf önünde sunum yapmak konusunu ele alalım. Sunum yapan kişi bir senaryoda hatasız bir sunum yapabilir, diğer senaryoda sunumu iyi geçmeyebilir. İzleyici rolündeki kişiler de tepkilerini duruma göre farklılaştırabilir, sunum iyi yapıldığı halde olumsuz eleştirebilir, iyi geçmeyen sunumda destek verilebilir.

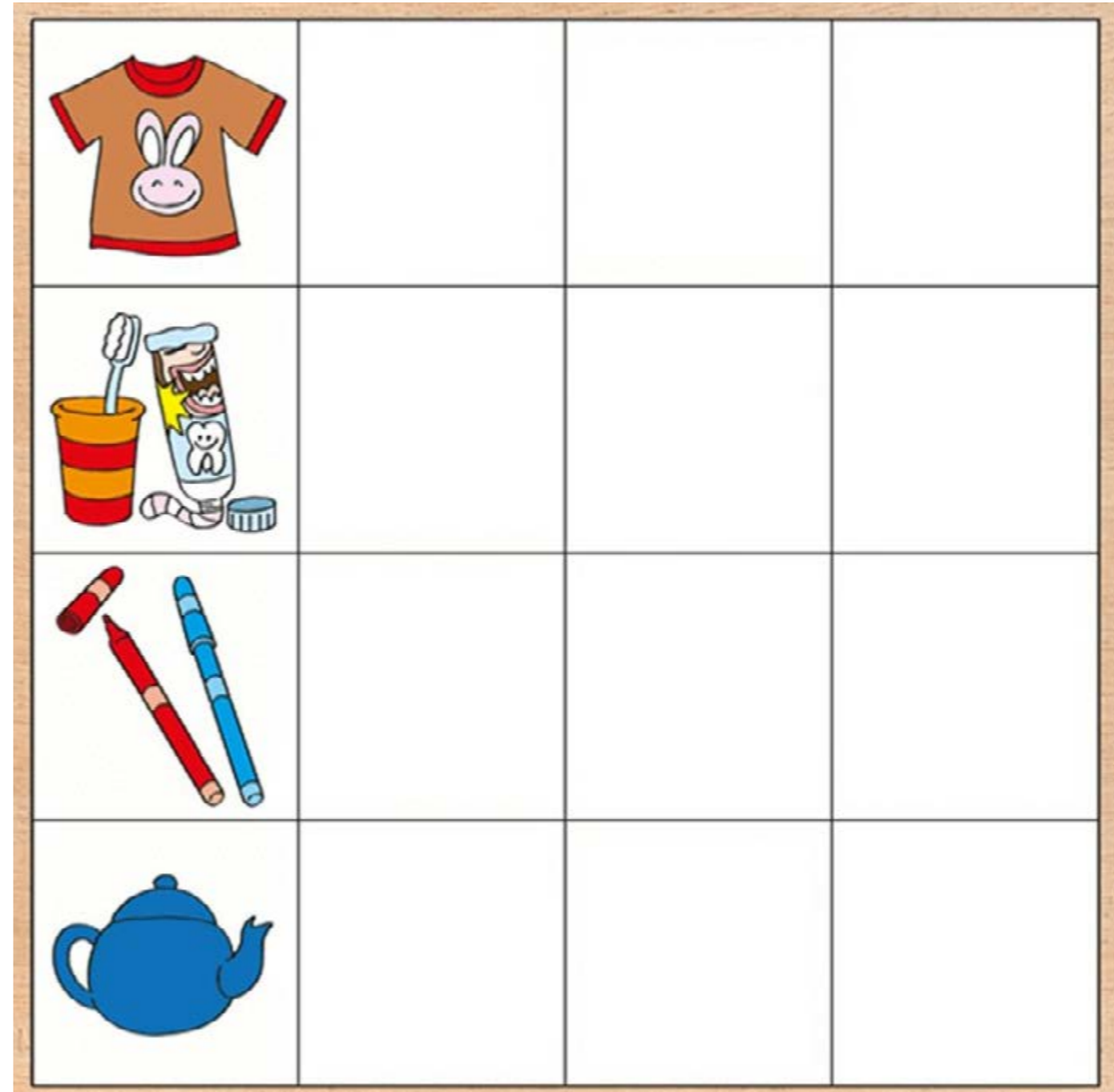
Yani problem durumları çeşitlendirildiğinde, kaygı duyulan durum detaylandırılmış olur ve rol oynama tekniği problem çözümünde etkili olabilir.



Rol yaptığımızda verdiğimiz tepkiler ile gerçekte bu durumu yaşadığımızda verdiğimiz tepkiler arasında nasıl bir fark var?

**Resimlerden Sözcüklere**

Aşağıdaki görselleri kullanarak bir hikaye yazalım.



TEKERLEMELER İLE EYLEMLER

- Şu köşe yaz köşesi, şu köşe kış köşesi, ortadaki su şişesi.
- Şemsi Paşa pasajında sesi büzüşesiceler.
- Bir berber bir berbere bire berber gel beraber bir berber dükkanı açalım demiş.
- Dal sarkar kartal kalkar, kartal kalkar dal sarkar.
- Üç tunç tas kayısı hoşafı.
- Adem madene gitmiş. Adem madende badem yemiş. Madem ki Adem madende badem yemiş, niye bize getirmemiş.
- Sizin damda var beş boz başlı beş boz ördek, bizim damda var beş boz başlı beş boz ördek. Sizin damdaki beş boz başlı beş boz ördek; bizim damdaki beş boz başlı beş boz ördeğe: "Siz de bizim gibi beş boz başlı beş boz ördeksiniz." Demiş.

Tekerlemeleri yavaş, normal ve hızlı okuyalım.
Takılmadan tekerlemeleri söyleyebiliyor muyuz?

Tekerlemelerde bahsi geçen eylemleri canlandırmayı deneyelim mi?

**Masallar**

Bildiğimiz masalları hatırlayalım.

Masal kahramanlarının duygularını, davranışlarını, düşüncelerini değerlendirelim. Genellikle masallarda iyi ve kötü ayrımı belirgindir.

Örneğin, Pamuk Prenses masalda iyi kalpli, Cadı kötü kalplidir.

Ya tam tersi olsaydı?

Masal kahramanlarının karakterlerini tersine çevirelim, iyi karakterleri kötü, kötülerini iyi yapalım ve masalı yeniden yazalım.

Masal kahramanlarını, değiştirdiğimiz yeni rollerle canlandıralım.



DEĞERLENDİRME

-En sevdiğim etkinlik:

.....
.....
.....

-En sevmediğim etkinlik:

.....
.....
.....

-Bu etkinlikleri yaparken ne öğrendim?

.....
.....
.....

-Bu etkinliklerden sonra neyi merak ettim?

.....
.....
.....

-Hangi alanda gelişmek istiyorum?

.....
.....
.....

-Hangi alan ilgimi hiç çekmiyor?

.....
.....
.....

-Etkinlikleri yaparken kendimde keşfettiğim ne var?

.....
.....
.....

-Etkinlikleri yaparken beni şaşırtan ne oldu?

.....
.....
.....

KİTAPTAKİ ETKİNLİKLER NEYİ GELİŞTİRİR?



