

### **BAHÇE OYUNU: ORKESTRA ŞEFİ**

- Tüm oyuncularla birlikte halka oluşturulur.
- Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Ardından ebe halkadan uzaklaştırılır.
- Ebe oradan uzaklaştıktan sonra kalan oyuncular arasından EBE GÖRMEYEN bir lider seçilir.
- Bu lidere ebe alana geri döndükten sonra ebeye belli etmeden çeşitli hareketler yapması söylenir.
- Diğer oyuncular ebeye belli etmeden gözlemlenerek liderin yaptığı aynı hareketleri yaparlar. Örneğin; sekme, kolunu kaldırma, çömelme vs vs
- Lider hareket değiştirdiğinde oyuncularda liderin yapmaya başladığı hareketi yaparlar.
- Ebe görevi lideri bulmaktır.
- Ebe lideri bulana kadar oyun devam eder.
- Lider bulandıktan sonra yeni bir ebe ve lider seçilip oyuna devam edilir.

### **BAHÇE OYUNU: A'yı Kovala B'den Kaç**

- Katılımcılar ayakta dururlar.
- Oyunu yöneten kişi her katılımcıdan grup içinden bir insanı düşünmesini ve onu A olarak adlandırmasını ister.
- Aynı şekilde ikinci bir insan düşünmesini ve onu da B olarak adlandırmasını ister.
- Katılımcılar düşündükleri insanı birbirleriyle paylaşmazlar.
- Her katılımcının amacı A olarak düşündüğü kişinin olabildiğince yakınında dururken B olarak düşündüğü kişiden mümkün olduğunca uzak durmaya çalışmaktır.
- Bazı insanların ortak seçimlerinin olması, bir katılımcının B olarak seçtiği birinin kendisini A olarak seçmiş olması ve katılımcıların çalışma salonunun ortasında birbirlerini kovalaması oyunu daha da eğlenceli ve hareketli hale getirecektir.

### **BAHÇE OYUNU: ORASI BURASI ŞURASI**

- Bahçede 3 farklı köşe belirlenir
- Köşelerin isimleri orası burası şurasıdır.
- Orası denildiğinde koşarak, burası denildiğinde sekerek ve şurası denildiğinde zıplayarak köşeye gidilir.
- İstenirse köşeye en son gelen katılımcı oyundan çıkar.

### **BAHÇE OYUNU: ALFABETİK SIRA**

Amaç: İsimleri öğrenmek, grubu birbirine ısındırmak

Katılımcıların karışık bir şekilde tek sıra yan yana dizilmeleri istenir.

Daha sonra hiçbir şekilde konuşmadan on saniye içinde alfabetik sıraya geçmeleri istenir.

Katılımcılar henüz birbirini tanımadığı için yanlış dizileceklerdir.

Her dizilim sonunda katılımcıların sağ ve solundaki katılımcının ismini öğrenerek dizilimi düzeltmeleri istenir.

Bu durum birkaç kez tekrar ettirilir ve sonunda doğru dizilim yakalanır.

### **BAHÇE OYUNU: ATOM DERESESİ**

- Katılımcılar rahat hareket edebilecekleri bir alanda ayakta dururlar.
- Eğitimci katılımcılara her birinin boşlukta gezinen birer atom olduklarını söyler.
- Atomlar bilindiği üzere boşlukta serbestçe hareket ederler. Hareketlerinin hızını belirleyen tek faktör ortamın sıcaklığıdır. Sıcaklık yükseldikçe atomların hareket etme hızı artar, sıcaklık düştükçe hızları düşer. Ayrıca bir diğer bilimsel gerçek ise uygun ortam sağlandığında atomların başka atomlarla birleşerek moleküller oluşturma eğiliminde olmasıdır. Bu bilimsel açıklamalar katılımcılara verildikten sonra oyunun kuralları açıklanır.
- Katılımcıların odada aynen bir atom gibi serbestçe hareket etmeleri istenecektir.
- Hareketlerinin hızını ise eğitmenin bildireceği sıcaklık belirleyecektir.
- Eğitimci sıcaklığı yükselttiğinde katılımcılardan hızlı hareket etmeleri, düşürdüğü yavaş hareket etmeleri istenir.
- Örneğin 50 derecede yürüyen katılımcıların, sıcaklık 150 dereceye çıktığında koşmaları gerekecektir.
- Ayrıca eğitimci katılımcılardan molekül oluşturmalarını istediğinde kaç atomlu bir molekül oluşturmalarını istediğini de belirtecektir.
- Molekül oluşturma komutu alan atomlar en yakınlarındaki atomlarla birleşerek istenilen atom sayısında moleküller oluştururlar.