

# DİJİTAL BULUŞMALARDA OYUN OYNAMAK İSTER MİSİNİZ?



*WOULD YOU LIKE TO PLAY GAMES  
AT DIGITAL MEETINGS?*



Avrupa  
Birliđi **sivil  
düşün**

## Gönüllü Hizmetler Derneği - 2020

**Derleyen / Metin Yazarı / Düzelti**  
**Compiler, Text Writing, Editing & Proof Reading:**  
Zafer S. Yılmaz

**Çeviri / Translation:**  
Cansu Yılmaz

**Grafik Tasarım / Graphic Design**  
Can Kirişcioğlu

**Hak Sahibi / Copyrights**  
Gönüllü Hizmetler Derneği

STK ve okul kütüphaneleri için 1 kopyası basılabilir. Ancak basım ve yayım hakları Gönüllü Hizmetler Derneği'ne aittir, başkaları tarafından basılıp çoğaltılamaz ve satılamaz.

Kitaptan yararlanırken derneğimizin isminin anılması, bu kitaba emeği geçenleri mutlu edecektir. 😊

*For NGO and school libraries 1 copy to print is allowed. All printing and publishing rights are belong to Gönüllü Hizmetler Derneği while others are not allowed to print, publish or sell.*

*Gönüllü Hizmetler Derneği (İstanbul - Turkey) will appreciate, when its name is mentioned while using the book to play games. 😊*

---

Bu proje Avrupa Birliği Sivil Düşün Programı kapsamında Avrupa Birliği desteğiyle hazırlanmıştır. İçeriğin sorumluluğu tamamıyla Gönüllü Hizmetler Derneği'ne aittir ve AB'nin görüşlerini yansıtmamaktadır.

*This project was produced with the financial support of the European Union within the framework of European Union Sivil Düşün Programme. Its contents are the sole responsibility of Gönüllü Hizmetler Derneği and do not necessarily reflect the views of the European Union.*

## ÖNSÖZ

Buluşlar gereksinimlerden ve yokluklardan doğar.

1959'dan bu yana yurt içinde yerli ve yabancı gönüllülerin katılımıyla uluslararası gönüllü çalışma kampları düzenleyen ve yurt dışında 100'ü aşkın ülkedeki gönüllü çalışma kamplarına gönüllüler gönderen Gönüllü Hizmetler Derneği olarak, Covid-19 salgını nedeniyle tüm kamplarımızı iptal etmek zorunda kalıp gönüllü değişimi yapamayınca kamplarımızı sanal ortama taşıdık. Üyesi olduğumuz uluslararası ağlar içindeki 130'ü aşkın kuruluş arasında bir ilki gerçekleştirerek dünyanın ilk sanal kampını Türkiye'de gerçekleştirdik.

Oyunlar, kamplarımızın ayrılmaz bir parçasıdır. Farklı ülke ve kültürlerden gelen gönüllülerimizi birbirlerine kaynaştırmak, onların fiziksel birliğine takım ruhu aşılama ve hep birlikte eğlenceli zaman geçirmek için oyunlardan yararlanırsınız.

Bu kitapta, AB Sivil Düşün Programı'nın hibe desteği ile yıllardır uluslararası gönüllü çalışma kamplarımızda oynadığımız oyunları sanal ortama uyarladık. Covid-19 salgını nedeniyle üyeleri ve hedef kitleleri ile sanal ortamda buluşmak, toplantılarını, etkinliklerini sanal ortamda gerçekleştirmek, sanal ortamda farklı kitlelere hitap etmek durumunda olan kişi ve STKların etkinlikleri öncesinde ve sırasında katılımcıları canlandırmak, ilgilerini çekmek, sıkılmalarını önlemek ve katılımlarını arttırmak amacını güden oyunları derledik.

Bu oyunlardan 15 tanesini de videoya çekerek görselleştirdik.

Oyunların görüntülü açıklamalarına [YouTube kanalımızdan](#) ulaşabilirsiniz.

## PREFACE

Inventions born out of needs.

Gönüllü Hizmetler Derneği (Voluntary Service Association) used to organize international voluntary work camps in Turkey since 1959 with the participation of native and international volunteers and sending Turkish volunteers abroad for work camps over 100 countries.

Due to COVID-19 pandemic we had to cancel all our planned work camps for 2020 and were unable to send volunteers abroad. This unexpected situation lead us to carry our camps to online platforms. This attempt was the first example of online work camps among 130 work camp organisations that we have an exchange. We have realized the first online work camp in the world.

Games are "sine qua non" for the work camps. We use the games to introduce, to merge, warm up and to energize the group members as well as to create a team spirit for our international groups and also to have fun.

In this book, we have transformed the work camp games that we have compiled for many years, into virtual games that can be played in digital meetings of the NGOs, companies, schools, organisations who need to reach their members, employees, students through online meetings. The games aim to energize, warm up, introduce the participants as well as having fun. We hope you will enjoy this.

Our volunteers also acted for you to record 15 different games within this book to make them easy to understand. You can watch them at [our YouTube channel](#).

**Translator's notes:** The person who runs the games will be referred to as "The Leader". In order to avoid naming gender identities, the individual leaders and players will be referred to as "they".

# TEŞEKKÜR

Bu kitabın oluşması için hibe desteği veren AB Sivil Düşün Programı'na,

Sanal ortam oyunları kitabı fikrini ortaya atıp, bu kitabın doğmasına neden olan ve hibe başvurusunu yapan Yaşar Üniversitesi Sosyal Sorumluluk Programları Koordinatörü ve aynı zamanda Yönetim Kurulu Üyemiz Kevser Çimenli'ye,

Projeyi destekleyen GHD Yönetim Kurulu üyelerine ve Genel Koordinatörü'ne,

Proje Koordinatörü Murat Bayraktar'a,

Yılladır derlediği kamp oyunlarını sanal ortama uyarlayan ve metinlerini yazan dernek başkanımız Zafer Yılmaz'a,

Metinleri İngilizce'ye çeviren Cansu Yılmaz'a,

Video çekimlerini ve kurgusunu yapan Tam Kadraj Şirketi'ne,

Çekimleri yöneten Nensi Güzelış'e,

Oyunlarda rol alan gönüllülerimiz Bahar Ari, Başak Bayraktar Taşkın, Beyhan Maden, Cansu Yılmaz, Fatma Yılmaz, Hilal Yalçinkaya, Irmak Yalgın, İdil Tuna, Meryem Aydın, Mizgin Alğan, Murat Bayraktar, Nazan Barlas, Nensi Güzelış, Recep Bilgen, Sema Çakır, Serhat Sönmez, Şeyma Bilgen, Tonguç Alp Türkten, Zafer Yılmaz ve Zeynep Yaren Yıldız'a,

Teşekkür ederiz.  
Gönüllü Hizmetler Derneği

# THANKS

*AB Sivil Düşün Programı (EU Think Civil Programme) for their financial Support.*

*Kevser Çimenli, Board member of Gönüllü Hizmetler Derneği and Coordinator of Corporate Responsibility Projects of Yaşar University, the owner of the smart idea of creating a Digital Game Hand Book, the author of the project application.*

*All board members & General Coordinator of Gönüllü Hizmetler Derneği who supported this project.*

*Murat Bayraktar, the Project Coordinator.*

*Zafer Yılmaz, President of Gönüllü Hizmetler Derneği who is a youth worker with 40 year experience in the field and compiler/creator/writer of the games.*

*Cansu Yılmaz, Voluntary Translator.*

*Tam Kadraj Company, video maker.*

*Nensi Güzelış Casting responsible and games director.*

*Bahar Ari, Başak Bayraktar Taşkın, Beyhan Maden, Cansu Yılmaz, Fatma Yılmaz, Hilal Yalçinkaya, Irmak Yalgın, İdil Tuna, Meryem Aydın, Mizgin Alğan, Murat Bayraktar, Nazan Barlas, Nensi Güzelış, Recep Bilgen, Sema Çakır, Serhat Sönmez, Şeyma Bilgen, Tonguç Alp Türkten, Zafer Yılmaz ve Zeynep Yaren Yıldız, our acting volunteers for the videos.*

*Gönüllü Hizmetler Derneği*

# KATEGORİLER

# CATEGORIES

<b>Canlandırıcı / Energizer</b>	<b>6</b>
<b>Canlandırıcı - Eğitici / Energizer - Informative</b>	<b>28</b>
<b>Tanışma - Kaynaştırma - Grup Dinamiği / Introductory - Warm Up - Group Dynamics</b>	<b>32</b>



# CANLANDIRICI ENERGIZER

Kâğıtla Dans / Paper Dance	8
Komut / Commmaaaaand	9
Aramsamsam / Aramsamsam	10
Arrabica (Afrika "Güneşe Davet" dansı) / Arrabica (African "Invite to the Sun" Dance)	11
At Yarışı / Horse Race	14
Meydan Okuma / Dare	15
Gülümse Bana / Smile For Me	16
Böööyleee, Böööyleee, Böööyleee... / Like thiiiiiiiiis, like thiiiiiiiiis, like thiiiiiiiiis	17
Sesini Bulmaca / Matching Sounds	18
Ağla, Gül, Konuş, Bağır, Sussss! / Cry, Laugh, Speak, Shout, Quiet!	19
Meyvelerle Zıplama / Jumping/Dancing with Fruits	20
Elimi İzle / Watch My Hand	21
1, 2, 3 Saymaca / 1, 2, 3, Count	22
10'dan Geriye Sayma / Counting Back From 10	24
Ritmik El Çırpmaca / Rhythmic Clapping	25
Sultan - Cengaver - Ejderha / King - Knight - Dragon	26

## KÂĞITLA DANS

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** 1 tane A4 boyutunda kâğıt

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** Ortalama 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes kamerasından birkaç adım uzaklaşır ve ekranda tam boy görünecek şekilde ayakta durabileceği bir yere geçer. Yüzler ekrana dönük olmalıdır. Yöneticinin "başla" komutu ile herkes A4 boyutunda bir kâğıdı başına koyar. Lider bir müzik parçası çalar ve herkes müziğin ritmine göre dans etmeye başlar. Başındaki kâğıdı düşüren, heykel gibi hareketsiz kalır ve ancak yönetici ismini söyledikten sonra yeniden dans edebilir. Bir süre sonra müzik hızlandırılır. Kâğıdını hiç düşürmeden dansını tamamlayan, herkes düşürmüştü en az düşüren oyunu kazanır.

\* \* \* \* \*

## PAPER DANCE

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** One A4 paper

**Preliminary:** -

**Duration:** 5 minutes

**How to play:** Every player stands up and backs up until they're fully visible on the screen, facing the camera. Everyone puts their paper on their heads with the "Start!" given by the leader. The leader plays a song and every player begins to dance along to the rhythm. If a player drops their paper, they will be frozen in place until the leader calls their name. Then they will resume dancing. The music speeds up after a while. At the end, the ones who hasn't dropped their paper - if everyone has, the ones who dropped their paper the least- wins.

\* \* \* \* \*

## KOMUT

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** En az 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes kamerasından birkaç adım uzaklaşır ve ekranda tam boy görünecek şekilde ayakta durabileceği bir yere geçer. Yüzler ekrana dönük olmalıdır. Yönetici herkesin vereceği komutlara göre çeşitli devinimler yapması gerektiğini açıklar. Örneğin;

"tarak" deyince herkes saçını tarar gibi, "dümbelek" deyince herkes dümbelek çalar gibi, "selam" deyince herkes selam verir gibi, "gül" deyince herkes güler gibi, "surat as" deyince herkes surat asar gibi yapacaktır. Örnekler çoğaltılıp, değiştirilebilir.

Ayrıca "kule" deyince kollar yukarı kaldırılacak, "saat" deyince baş sağa sola sallanacaktır. Oyna başlarken herkes ellerini yönetici ile aynı hızda çırpırmaya başlar. Sonrasında yönetici komutlarını vermeye başlar. "Komuuuuut..... tarak", "komuuuuut kule" gibi. Herkes verilen komuta uygun devinimi yapmalıdır. Yönetici arada bir şaşırtmak için verdiği komutun dışında bir hareket yapar ya da "komuuuuut" demeden yalnızca "selam, dümbelek, vb." der. Verilen komutun hareketini yapamayan, "komuuuuut" denmeden söylenen hareketleri yapan ya da yanlış hareket yapan oyundan çıkar. Sona kalan oyunu kazanır.

\* \* \* \* \*

## COMMMAAAAND

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** At least 5 minutes.

**How to play:** Every player stands up and backs up until they're fully visible on the screen, facing the camera. The leader explains that everyone will take actions according to their commands. For example:

Comb your hair when you hear the command "Comb"  
Play timble when you hear the command "Timble"  
Say hi when you hear the command "Hi"  
Smile when you hear the command "Smile"  
Pout when you hear the command "Pout"  
You can add to/edit these commands.

Additionally, players are required to raise both of their hands up upon hearing the command "tower" and shaking their heads from side to side upon hearing the command "clock".

The game starts with everyone clapping in unison with the leader. Then the leader begins giving the commands, like "Commmaaaaand: comb" or "Commmaaaaand : tower" Every player should act accordingly to the command. The leader may give a command and do a different action, or give commands without saying the word "Commmaaaaand" to trick the players. If a player fails to do the action of the command, falls for the commands without the word "command" or fails to perform an action, they're eliminated. The last player standing wins.

\* \* \* \* \*



## ARAMSAMSAM

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes kamerasından birkaç adım uzaklaşır ve ekranda tam boy görünecek şekilde ayakta durabilecekleri bir yere geçer. Yüzler ekrana dönük olarak, kollarını dirseklerine kadar bedenine yapıştırarak ellerini ileri uzatır.

Yönetici bir tekerlemeyi heceleyerek söylerken çeşitli devinimler yapacaklarını söyleyip yapılacakları örnekler.

**Tekerleme :** A-ram-sam-sam , a-ram-sam-sam (burada parmaklar kuş gagası gibi açılıp kapanır) / glu-glu-glu-glu-sam-sam-sam (burada kollar kuşların kanat çırpması gibi açılıp kapanır) X 2 kez söylenir. A-ra-mi, a-ra mi (burada kalça sağdan sola doğru 2 kez sallanır), / glu-glu-glu-glu-sam-sam-sam (burada kollar kuşların kanat çırpması gibi açılıp kapanır).

Örnek gösterimden sonra herkes oyuna katılır. İlk turun bitiminde tempo biraz hızlanır ve her keresinde hızlanarak sürer.

\* \* \* \* \*

## ARAMSAMSAM

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 5 Minutes

**How to play:** Every player stands up and backs up until they're fully visible on the screen, facing the camera. They reach forwards as much as they can. Arms and elbows should stick to the body and hands should be lifted as palms looking to the floor.

The leader explains that they will be singing along to a tongue twister as they dance, illustrating the dance

**Tongue Twister:** A-ram-sam-sam , a-ram-sam-sam (fingers open and close, imitating a bird's beak) / glu-glu-glu-glu-sam-sam-sam (arms are flapped around, imitating a bird's wings) lyrics are repeated twice.

A-ra-mi, a-ra mi (hips move from right to left twice), / glu-glu-glu-glu-sam-sam-sam (arms are flapped around, imitating a bird's wings).

After the illustration, everyone joins in. At the end of the first round, the tempo gets faster, progressively getting even faster with each following round.

\* \* \* \* \*

## ARRABICA (AFRİKA "GÜNEŞE DAVET" DANSI)

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 15 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes kamerasından birkaç adım uzaklaşır ve ekranda tam boy görünecek şekilde ayakta durabilecekleri bir yere geçer. Yüzler ekrana dönük olmalıdır. Yönetici oyuna başlarken bunun "yağmur mevsiminde güneşi çağırmak için yapılan bir kabile dansı" olduğunu açıklar. Yağmurların dinip güneşin ortaya çıkması için herkesin uyum içinde şarkı söyleyip dans etmesi gerekmektedir. Ancak oyun sanal ortamda oynandığından herkes kendini halka olmuş kalabalık bir grup içinde varsayarak, sağında ve solunda birer kişi olduğunu düşünmelidir.

Dans edilirken şu sözler söylenir : "Ay zum zum zum (2 kez) Ay ruri ruri ruri zum zum zum. (1 kez) Ar-raaa-bika . (2 kez).

Devinimler: Eller hece sayısı kadar dizlere vurulurken her vuruşta bir hece olmak üzere 2 kez art arda "Ay zum zum zum" denir.

İkinci dizinin devinimleri şöyledir : Sol el yumruk yapılarak çene altında tutulurken, sağ elin işaret parmağı açık olarak başın üstünde çay karıştırır gibi yapılır. Bu sırada 1 kez "Ay ruri ruri ruri zum zum zum" denir.

Üçüncü dizide herkes birbirinin elini tutuyormuşçasına ellerini iki yana uzatır ve kalçasını kıvırarak "ar-raaa-bika, ar-raaa-bika" der.

## ARRABICA (AFRİKAN "İN- VİTE TO THE SUN" DANSI)

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 15 Minutes

**How to play:** Every player stands up and backs up until they're fully visible on the screen, facing the camera. The leader explains that this is "A tribe dance to call the Sun over in rain season." For the rains to stop and the Sun to come out, everyone needs to sing and dance in unison. Since the game is played virtually, everyone pretends as if they were forming a big circle, with one person on each side. The leaders is expected to show the actions as an example before the game starts.

These are the lyrics to sing: I zum zum zum, (Twice) / I ruri ruri ruri zum zum zum (Once) / Ar-raa-bica (Twice)

1st action : Both hands hit the knees per spell, while singing " I zum zum zum" twice.

2nd action : Left fist stands under the chin and the right hand turns over the head while singing " I ruri ruri ruri zum zum zum", once.

3rd action : Both arms rise aside like holding the hand of the next (virtual) persons and shaking the hips while singing "Ar-raaa-bika, ar-raaa-bika", once.

These actions should follow each other in each round. The game starts with the first round, everybody sings and dances as mentioned above but the sun doesn't appear. Then the

Yönetici, bir yandan sözleri söyleyip bir yandan da yapılacak devinimleri örnek olarak gösterdikten sonra oyun başlar.

İlk turda herkes ellerini dizlerine vurur, parmaklarını başının üzerinde çevirir ve kalçasını kıvrırken şarkıyı söyler. Ama güneş çıkmaz.

2. turda önce eller dizlere vurulur ama parmaklar sağdaki sanal kişinin başının üzerinde çevrilir ve kalça kıvrılır. Ama güneş çıkmaz.

3. turda önce eller dizlere vurulur ama parmaklar soldaki sanal kişinin başının üzerinde çevrilir ve kalça kıvrılır. Ama güneş çıkmaz.

4. turda önce eller sağdaki sanal kişinin dizine vurulur ve parmaklar bu kişinin başının üzerinde çevrilir ve kalça kıvrılır. Ama güneş çıkmaz.

5. turda önce eller soldaki sanal kişinin dizine vurulur ve parmaklar soldaki sanal kişinin başının üzerinde çevrilir ve kalça kıvrılır. Ama güneş çıkmaz.

6. turda eller yine sağdaki sanal kişinin dizine vurulur ama parmaklar soldaki sanal kişinin başının üzerinde çevrilir ve kalça kıvrılır. Ama güneş yine çıkmaz.

7. turda eller soldaki sanal kişinin dizine vurulur ve parmaklar sağdaki kişinin başının üzerinde çevrilir ve kalça kıvrılır. Ama güneş nazlanmaktadır ve yine çıkmaz.

Bu kez tüm hareketler daha hızlı olarak yinelenir. Herkes yorulunca güneş çıkar.

### ÖNERİ

Yönetici isterse devinimler hızlandırmak yerine gruba "ne yapmaları gerektiğini?" sorabilir. Katılımcıların yaratıcılığına göre devinimlerin sırası ve sayısı değiştirilebilir. Gelen önerilerden biri üzerinde anlaşıldıktan sonra herkes bu devinimleri önerilen sırada yapabilir. Örneğin önce kendi dizine vurup, sonra sağdakinin, sonra soldakinin dizine vurulur. Parmaklar önce kendi başının, sonra sağdakinin, sonra soldakinin (ya da tersi) başı üzerinde çevrilir. Kalça 2 yerine 4 kez kıvrılabilir.

game goes on with different actions.

2nd round : Both hands hit the knees per spell, while singing "I zum zum zum" twice. But left fist stands under the chin of the person on the right and the right hand turns over the head of the person on the right while singing "I ruri ruri ruri zum zum zum", once. Then the 3rd action is repeated. But the Sun doesn't appear.

3rd round : Both hands hit the knees per spell, while singing "I zum zum zum" twice. But left fist stands under the chin of the person on the left and the right hand turns over the head of the person on the left while singing "I ruri ruri ruri zum zum zum", once. Then the 3rd action is repeated. But the Sun doesn't appear.

4th round : All actions are applied to the person on the right. Both hands hits the knees of the person on the right, per spell, while singing "I zum zum zum" twice. Left fist stands under the chin of the person on the right and the right hand turns over the head of the person on the right while singing "I ruri ruri ruri zum zum zum", once. Then the 3rd action is repeated. But the Sun doesn't appear.

5th round : All actions are applied to the person on the left. Both hands hits the knees of the person on the left, per spell, while singing "I zum zum zum" twice. Left fist stands under the chin of the person on the left and the right hand turns over the head of the person on the left while singing "I ruri ruri ruri zum zum zum", once. Then the 3rd action is repeated. But the Sun doesn't appear.

6th round : Both hands hit the knees of the person on the right, once per word, while singing "I zum zum zum" twice. But left fist stands under the chin of the person on the left and the right hand turns over the head of the person on the left while singing "I ruri ruri ruri zum zum zum", once. Then the 3rd action is repeated. But the Sun doesn't appear.

7th round : Both hands hits the knees of the person on the left, per spell, while singing "I



### PROPOSAL

Instead of faster moving, the leader may change the turns, amounts or type of the actions or may ask the group "What else to do to have the Sun?" in order to push the participants to show their creativity. After being agreed, the new action may be realized, for example claps are made on own knees first, then on the right then on the left person's knees or hips are shaken 4 times instead of 2, etc.

## AT YARIŞI

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Bu oyun bir at yarışını temsil etmektedir. Katılımcı sayısı kadar atın bir hipodromda yarıştığı varsayılmalıdır. Oyuna başlamadan önce yönetici önce oyun sırasında vereceği komutlarda neler yapılması gerektiğini açıklar. Herkes verilen komutu aynı anda yerine getirmek zorundadır.

"Isın" komutunda herkes serbest olarak ellerini dizlerine ister hızlı ister yavaş vurarak yarışa hazırlanır.

"Sıraya gir" komutunda herkes öne eğilip ellerini dizinin üzerine koyar.

"Başla" komutuyla eller dizlere vurularak koşu sesi çıkarılır.

"Sola dönüş" komutunda eller soldaki sanal kişinin dizlerine vurulur.

"Sağa dönüş" komutunda eller sağdaki sanal kişinin dizlerine vurulur.

"Engel" komutunda 1 kez, "çift engel" komutunda 2 kez zıplanır.

"Basın tribünü" komutunda herkes sağa bakarak el sallar.

"Son 100 metre" komutunda herkes ellerini dizlerine daha hızlı vurmaya başlar.

"Bitiş" komutunda dize vurma hızları yavaşlar ve durur.

\* \* \* \* \*

## HORSE RACE

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 5 Minutes

**How to play:** This game imitates/replicates/represents a horse race. It must be assumed that there are one horse per player in the racetrack. Before the game starts, the leader explains the commands to the players. Everyone is expected to follow through at the same time. Since the game is played virtually, everyone pretends as if they were forming a line, with one person on each side.

At the "Warm-up" command, everyone hits their knees at their desired pace, warming up for the race.

At the "Get in line" command, everyone leans down and puts their hands on their knees.

At the "Start" command, everyone hits their knees, as if they were running.

At the "Turn left" command, everyone hits the knees of the (imaginary) person to their left.

At the "Turn right" command, everyone hits the knees of the (imaginary) person to their right.

At the "Hurdle" command, everyone jumps once, at "Double hurdle" everyone jumps twice.

At the "Press tribune" command, everyone waves their hand to the right side and smiles.

At the "Last 100 meters" command, everyone hits their knees faster.

At the "Finish" command, everyone slows down and stops.

\* \* \* \* \*

## MEYDAN OKUMA

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** Ortalama 5 dk. Katılımcı sayısına göre süre uzayabilir.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes kamerasından biraz uzaklaşır ve ekranda belden yukarısı görünecek şekilde oturur. Yüzler ekrana dönük olmalıdır.

Yönetici gruptan birisinin ismini söyler ve yaptığı basit bir devinimi, mimiği ya da sesi yinelemesini ister. Örneğin başını kaşır. İsmi söylenen kişi (yöneticinin ismini söyleyerek) "..... istedi ben yaptım" deyip devinimi yineler. Sonra kendisi gruptan bir başkasının ismini söyleyerek bir başka devinim yapar ya da ses çıkarır ve seçtiği kişiye seslenerek "..... sen de bunu yap" der.

Oyun böyle sürer ve ilk tur tamamlanır. İkinci turda herkes kendisinin yapabileceği bir başkasının yapamayacağını düşündüğünü bir devinim yapar ya da ses çıkarır.

\* \* \* \* \*

## DARE

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** Approximately 5 minutes, can be extended if needed depending on the amount of players.

**How to play:** Every player backs up until they're visible on the screen from the waist and up, facing the camera. The leader (Ali) calls out a player's name, and dares them to copy an act, mimic, or a sound that they made. For example, scratching their head and by saying "Leyla, can you do this?".

The chosen player (Leyla) imitates the leader's act, mimic, or sound while saying "Ali dared me to scratch my hair and I did." Then, they call out another player's name, "Ayşe, can you do this?" doing another act/mimic/sound.

After the first round, everyone begins doing act/mimic/sounds that they think the person they're choosing can't copy.

\* \* \* \* \*



# LIKE THIIIIIIIIIIIS, LIKE THIIIIIIIIIIIS, LIKE THIIIIIIIIIIIS

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** Before the game, the leader must prepare 10 acts like the ones in the example.

**Duration:** 5 Minutes

**How to play:** The leader asks everyone to mirror their actions. They act the actions that they are saying.

*I knock on my neighbor's door: "Like thiiiiis, Like thiiiiis, Like thiiiiis"*

*I have a cat, I pet it: "Like thiiiiis, Like thiiiiis, Like thiiiiis"*

*I clean my shoes before wearing them: "Like thiiiiis, Like thiiiiis, Like thiiiiis"*

*I drink tea every morning: "Like thiiiiis, Like thiiiiis, Like thiiiiis"*

\* \* \* \* \*

# BÖÖÖYLEEE, BÖÖÖYLEEE, BÖÖÖYLEEE...

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** Yönetici oyundan önce, yönerge-lerdekine benzer 10 tane davranışı / devinimi belirlemelidir.

**Süresi:** 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici herkesin yaptığı eylemi yinelemesini ister. Söyle-diği olayları, eylemleri ile görselleştirir.

*Komşumdan bir şey isterken kapısını çalarım: "Böööyleee, Böööyleee , Böööyleee..."*

*Bir kedim var , onu böyle severim: "Böööyleee, Böööyleee, Böööyleee..."*

*Giymeden önce mutlaka ayakkabılarımı fırçalarım: "Böööyleee, Böööyleee, Böööyleee..."*

*Her sabah bir bardak çay içerim: "Böööyleee, Böööyleee, Böööyleee..." vb.*

\* \* \* \* \*

# SMILE FOR ME

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** Approximately 5 minutes

**How to play:** One player is chosen to be "it." The chosen player calls another player's name out, and looks into the camera as if they were face to face, saying "smile for me" as they make a funny face or an act. The player who is called out attempts to say "Yes, you are cute, but you can't make me smile." without smiling. The player who was chosen first is free to try and make the other player laugh as they are speaking. If the second player laughs, they become "it." If they don't, the first player tries again with another player.

\* \* \* \* \*



ENERGIZER

CANLANDIRICI

# GÜLÜMSE BANA

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** Ortalama 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Gruptan bir kişi ebe seçilir. Ebe seçilen, gruptan birisinin ismini söyler ve yüz yüze imişçesine kameraya bakarak komik mimik ve devinimlerle "Gülümse banaaaa" der. Seçtiği kişi de gülmemeye çalışarak "Evet sen çok tatlısın ama beni gülümsetemezsin" demelidir. O konuşurken ebe de konuşmayı sürdürür ve güldürmeye çalışır. Gülen ebe ile yer değiştirir. Gülmezse ebe başkasına gider.

\* \* \* \* \*

## SESİNİ BULMACA

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** En az 5 dk - en fazla 15 dk

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Oyun öncesinde yönetici her 2 kişiye 1 hayvan denk gelecek şekilde katılımcılara ses çıkaran bir hayvan ismini özelden yazar. Herkes hangi hayvan olduğunu öğrendikten sonra "başla" komutu ile herkes adını aldığı hayvanın sesini çıkararak eşini bulmaya çalışır.

Oyuncuların isteğine göre , eşler değiştirilerek oyun uzatılabilir.

\* \* \* \* \*

## MATCHING SOUNDS

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** Min 5 - Max 15 minutes

**How to play:** The leader assigns one animal - that is vocal - per two players, direct messaging everyone their animal on the chat box. After everyone receives their animal, the leader starts the game with a "Start!" Then everyone begins making the sound of the animal that they're given, trying to find the other player with the same animal sound.

The game may be replayed with different pairs, if the participants wish.

\* \* \* \* \*

## AĞLA, GÜL, KONUŞ, BAĞIR, SSSSS!

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** En az 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici, herkesten vereceği komutlara göre davranmasını ister ve karışık olarak "Ağla, gül, sus, yükses sesle konuş, bağır, çığlık at" vb. komutlar verir. Ancak "Sssss" dediğinde herkes anında susmalıdır. Susmayan 1 eksi puan alır. 10. "Suss" komutundan sonra en az eksi puanı olan oyunu kazanır.

\* \* \* \* \*

## CRY, LAUGH, SPEAK, SHOUT, QUIET

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** Min 5 minutes

**How to play:** The leader asks everyone to act accordingly to their commands, and gives the "cry, laugh, quiet, speak loudly, shout, yell" etc. command. Every player should stop talking immediately at the "quiet" command, as the last one to stop will receive a minus 1 point. After the 10th "quiet" the player with the least amount of negative points, wins.

\* \* \* \* \*

## MEYVELERLE ZIPLAMA

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes kamerasından birkaç adım uzaklaşır ve ekranda tam boy görünecek şekilde ayakta durabilecekleri bir yere geçer. Yüzler ekrana dönük, ayaklar bir birine bitişik olmalıdır. Yönetici önce yapılacak devinimleri kendisi gösterir.

Komutlar ve eylemler şu şekilde olmalıdır:

- **Elma** >>>> 1 adım öne,
- **Ayva** >>>> 1 adım arkaya,
- **Kiraz** >>>> 1 adım sağa,
- **Çilek** >>>> 1 adım sola sığranır. Bu aşama geçildikten sonra yeni yönergeler gelir.
- **Kavun** >>>> Herkes 90 derece sağa döner, yani "Kavun" dan önce baktığı yöne sol kolu denk gelmelidir.
- **Karpuz** >>>> Herkes 90 derece sola döner, yani "Karpuz" dan önce baktığı yöne sağ kolu denk gelmelidir.
- **Muz** >>>> Herkes 180 derece sağa döner, yani "Muz" dan önce baktığı yöne sırtı denk gelmelidir.
- **Erik** >>>> Herkes 360 derece sağa döner. Yani kendi çevresinde tam bir dönüş yapıp aynı konuma gelir.

İlk 2 aşama oyunda yapılacakların öğrenilmesi aşamasıdır. Son aşamada yönetici ilk ve ikinci aşamadaki komutları karışık ve hızlı olarak söylemeye başlar. Komutlar sıklaştıkça kargaşa artar.

\* \* \* \* \*

## JUMPING/DANCING WITH FRUITS

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5- Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 5 Minutes

**How to play:** Every player backs up until they're fully visible on the screen, facing the camera, feet together. The leader shows the acts first.

Commands and acts are as follows:

- **Apple** >>>> 1 step forward,
- **Quince** >>>> 1 step back,
- **Cherry** >>>> 1 step to the right,
- **Strawberry** >>>> 1 step to the left. After a practice round with these, a new set of commands are added.
- **Melon** >>>> Turn 90 degrees to the right
- **Watermelon** >>>> Turn 90 degrees to the left
- **Banana** >>>> Turn 180 degrees to the right
- **Plum** >>>> Turn around in a circle from the right side.

After another practice round with the new commands, the leader begins giving commands randomly and gets faster over time. Chaos ensues.

\* \* \* \* \*

## ELİMİ İZLE

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 3 dk

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici, sağ avucunu açarak bilgisayar kamerasının hizasında tutar ve sonra elini farklı yönlerde oynatır. Katılımcılar ilk turda gözlerini, bir sonraki turda başlarını elin gittiği yöne çevirirler. Son turda herkes sağ elini ekrana tutar ve eller hep birlikte devinir.

Yönetici oyunu uzatmak isterse tek ya da iki elinin parmaklarını şıklatarak, el çırparak, bunları yaparken de ellerini sağa sola oynatarak oyunu sürdürebilir. Oyuncular da onun yaptıklarının aynısını yaparlar.

\* \* \* \* \*

## WATCH MY HAND

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 3 Minutes

**How to play:** The leader opens up their right hand up to the camera -their palm facing the camera- and moves their hand in different directions. The players follow the hand with their eyes in the first round, then with their whole face in the second. In the third and final round, everyone follows the leader's hand with their own hand.

If the leader chooses to do so, the game can continue on with the leader clapping, snapping their fingers and adding other various actions for the players to follow.

\* \* \* \* \*

# 1, 2, 3 SAYMACA

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 6 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** Özel bir gereç gereksinimi yoktur ancak isteyen oyuncular o an üzerlerinde olan şapka, gözlük, bandana, vb. gereçleri kullanabilir.

**Ön Hazırlık:** Yönetici katılımcıları ikiye kişilik odalara ayırmak için hazır olmalıdır. İsterse kişileri ortak özelliklerini / farklılıklarını gözeterek kendisi önceden eşleştirebileceği gibi isterse rastgele eşleştirme yöntemini seçerek oyunun başında da yapabilir.

**Süresi:** En az 5 dk. - en fazla 15 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes kameranın karşısına geçer ve yalnızca adını, yaşını ve yaşadığı yeri söyleyerek kendini kısaca tanıtır. Bu kısa tanışmadan sonra, katılımcılardan ayakta durabilecekleri, ekranda tam boy olarak görünebilecekleri ve gösterilen devinimleri rahatça yapabilecekleri bir yere geçmeleri istenir. Yönetici "herkesi ikiye eşleştirerek bir odaya yollayacağını ve oyunu kendi aralarında oynayacaklarını" açıklar ve süreyi bildirir. Ancak yöneticinin eşleri odalara yollamadan önce, herkesin kuralı iyi anlaması için katılımcılardan bir gönüllü ile bir tur oynaması önerilir.

Oyunda, eşler sırayla ve 6 kez art arda 3'e kadar sayarlar.

**Örnek:** Ali ile Ayşe eşleşmişse;

Ali>> 1 Ayşe>> 2 Ali>> 3 /  
Ayşe>> 1 Ali>> 2 Ayşe>> 3 /  
Ali>> 1 Ayşe>> 2 Ali>> 3

Ayşe>> 1 Ali>> 2 Ayşe>> 3 /  
Ali>> 1 Ayşe>> 2 Ali>> 3 /  
Ayşe>> 1 Ali>> 2 Ayşe>> 3 /

# 1, 2, 3, COUNT

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 6 - Max 20

**Materials needed:** Although not necessarily required, the players who have glasses, hats, bandanas etc. on them at the time, are allowed to use these items.

**Preliminary:** This game needs Zoom's breakout rooms feature. The leader should be prepared to separate the players into groups of two. They can use the random option or choose the pairs depending on their similarities/differences.

**Duration:** Min 5 - Max 15 minutes

**How to play:** Every player introduces themselves, mentioning only their name, age and where they live. Then, everyone backs up until they're fully visible on the screen. The leader explains "Everyone will be sent to breakout rooms in groups of two and will play the game together" and mentions the time limit. However, it is encouraged that the leader plays this game with a volunteer first to make sure everyone understands the game.

To play the game, the pairs count to 3, one by one, 6 times in turns.

**For example, if Ali and Ayşe were a pair:**

Ali>> 1 Ayşe>> 2 Ali>> 3 /  
Ayşe>> 1 Ali>> 2 Ayşe>> 3 /  
Ali>> 1 Ayşe>> 2 Ali>> 3 /

Ayşe>> 1 Ali>> 2 Ayşe>> 3 /  
Ali>> 1 Ayşe>> 2 Ali>> 3 /  
Ayşe>> 1 Ali>> 2 Ayşe>> 3 /

If there's a mistake, the person who made the mistake corrects themselves and the game continues. After 6 rounds of counting, the pair

Şaşıran doğru sayıyı söyleyerek oyunu sürdürür. Bu şekilde 6 tur döndükten sonra, ikinci aşamaya geçilir. 1 demek yerine bir devinim yapılır, örneğin el çırpılır ve 6 tur böyle döndürülür.

Ali>> El çırpır Ayşe>> 2 Ali>> 3 /  
Ayşe>> El çırpır Ali>> 2 Ayşe>> 3 /  
Ali>> El çırpır Ayşe>> 2 Ali>> 3 /  
Ayşe>> El çırpır Ali>> 2 Ayşe>> 3 /  
Ali>> El çırpır Ayşe>> 2 Ali>> 3 /  
Ayşe>> El çırpır Ali>> 2 Ayşe>> 3 /

Üçüncü aşamada, 1 yerine el çırpılırken, 2 demek yerine farklı bir devinim yapılır, örneğin parmak şıklatılır. Dördüncü aşamada, 1 yerine el çırpılır, 2 yerine parmak şıklatılırken, 3 demek yerine daha farklı bir devinim yapılır, örneğin sağ ayakla yere vurulur. Her oyuncu fiziksel zorluğu olmayan ve eşinin de kolayca yapabileceği bir devinimi seçmekte özgürdür. Örneğin yerinde zıplayabilir, elini sallayabilir, yüzüne komik bir şekil verebilir, kendi çevresinde dönebilir, vb.

## OYUN SONRASI

Sürenin sonunda herkes odalardan toplu ekrana döndüğünde, yönetici "kendi yaptıklarının en komik olduğunu düşünen" ikililerin 2-3 tanesinden odada yaptıklarını herkesin önünde yapmalarını isteyebilir. Kimse gönüllü olmazsa bir başka oyuna geçilebileceği gibi zaman varsa ve herkes yaptığını sergilemek isterse herkese bu fırsatın verilmesi önerilir.

decides on an act to do, instead of saying "One". For example; clapping - then 6 rounds go with clapping instead of one.

Ali>> Claps Ayşe>> 2 Ali>> 3 /  
Ayşe>> Claps Ali>> 2 Ayşe>> 3 /  
Ali>> Claps Ayşe>> 2 Ali>> 3 /

Ayşe>> Claps Ali>> 2 Ayşe>> 3 /  
Ali>> Claps Ayşe>> 2 Ali>> 3 /  
Ayşe>> Claps Ali>> 2 Ayşe>> 3 /

After that, "Two" is replaced by another act, for example; snapping. After another 6 rounds, "Three" is also replaced with an act, for example; stomping on the ground with your right foot. The players are encouraged to choose acts that wouldn't be difficult for their partners to do.

## POST GAME

When everyone is back in the main session, the leader can invite "the pair/s who think that their acts was the funniest" to showcase their counting. If no pair volunteers, the group can move onto a new game - or if there's time, the leader can ask everyone to do so.

## 10'DAN GERİYE SAYMA

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** Ortalama 3 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes kameranın karşısında tam boy olarak görüneceği bir yere geçip yöneticiden gelecek yönlendirmeleri ayakta durarak bekler. Yönetici "çeşitli devinimlerle 10'dan geriye sayacaklarını ve herkesin aynı anda devinmesi ve yüksek sesle sayması gerektiğini" söyler.

Sırayla şu devinimler yapılır. Önce sağ el 10 kez yukarıdan aşağıya doğru, elindeki bir şeyi silkeleyormuş gibi sallanır ve her keresinde 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 denir. Sonra aynı devinim sol elle yapılır ve sayılar 10'dan geriye yüksek sesle sayılır.

Sonra önce sağ ayak sonra sol ayak havaya kaldırılıp bir şeyi ayakla itiyormuş gibi sallanır ve her keresinde 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 diye sayılar 10'dan geriye yüksek sesle sayılır.

Sonra sağ el 10 kez sağ kalçaya vurulur, sonra sol el 10 kez sol kalçaya vurulur. İlk tur bitmiş olur.

Bundan sonra aynı devinimler sırayla yinelenir ama her keresinde başlangıç sayısı 10'dan geriye doğru bir azaltılır. Yani önce 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 diyerek 9'dan geriye, sonra 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 diyerek 8'den geriye, en son 2, 1 diyerek 2'den geriye sayılır ve son olarak da yalnızca 1 sayılır.

\* \* \* \* \*

## COUNTING BACK FROM 10

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** Approximately 3 minutes

**How to play:** Everyone backs up until they're fully visible on the screen, following the leader's actions and counting along. The first action is to shake your hand upside down while counting back from 10 as 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

The second action is the same thing with the left hand. Then the right foot, then the left foot, and then everyone hits their right hip ten times, then the left hip. With that, the first round ends.

Every other round has the same moves, but the number you're counting back from decreases by 1 every round. For example for the 8th round every action would be done twice, and the group would be counting back from two.

\* \* \* \* \*

## RİTMİK EL ÇIRPMACA

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici katılımcılardan ellerini çırparak tutacağı ritmleri yinlemelerini ister. Tümünüyle doğaçlama olarak ellerini birbirine vurarak değişik sesler çıkarır. Katılımcılar da onun ardından aynı ritmi yineler. Her katılımcı sırayla istediği bir ritmi oluşturur diğerleri onu yineler.

\* \* \* \* \*

## RHYTHMIC CLAPPING

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 5 Minutes

**How to play:** The leader asks the players to follow the rhythm that they set, then claps their hands in various ways to make some noise, the players clapping along. Then one by one, every player gets to set a rhythm for everyone to follow.

\* \* \* \* \*



## SULTAN - CENGAVER - EJDERHA

**Amacı:** Etkinlik öncesinde katılımcıları canlandırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.  
Takımların eşit sayıda olması için toplam katılımcı sayısının çift olması gereklidir.

**Gereçler:** Bu oyun Zoom'un odalar özelliğine ihtiyaç duyar.

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 20 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Bu oyun herkesin bildiği Taş-Kağıt-Makas oyununun benzeridir. Takımlar belirlenmeden önce katılımcıların ortak kararı ile her bir karakter için bir devinim ve bir ses belirlenir. Örneğin, Sultan "heeeeey" diye bağırır ve ellerini çırpır, Cengaver "caaarrrttt" diye bağırır ve ekrana doğru kafa atar, Ejderha "iiiiiii" diye bağırır ve kollarını iki yana açar, gibi. Ancak bunları hazır olarak vermek yerine oyuncuların hayal gücüne bırakmak ve onların ortaklaşa kararlaştırdığı ses ve devinimleri kullanmak daha iyi olur. Sesler ve devinimler ne kadar komik olursa oyun o kadar zevkli olur.

Sesler ve devinimler ortaklaşa kararlaştırdıktan sonra yönetici grubu ikiye ayırır ve takımlar kendilerine bir isim seçerler. Sonra yönetici takımları kendi odalarına yollar. Odalarında her takım 1 dakika içinde diğer gruba karşı hangi karakteri canlandıracağını kararlaştırırlar. Ana ekrana dönmeden önce herkes kendi adını grup adı ile değiştirmelidir.

## KING - KNIGHT - DRAGON

**Goal:** To energize the players before an activity.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** This game needs Zoom's breakout rooms feature.

**Preliminary:** -

**Duration:** 20 minutes

**How to play:** This game is a reimagined version of rock-paper-scissors. Before being separated into groups, the players decide on a sound and an action for each character.

For example:

The King: Players yell "Heeeeeeeeeey!" and clap their hands.

The Knight: Players yell "Caaaaaaaart!" and headbutt the screen.

The Dragon: Players yell "Iiiiiiiiiiiiiiii!" and open their arms to the side.

It is preferred that the leader lets the players choose the actions and sounds, while encouraging the players to choose silly options, as it makes the game more fun.

After all actions and sounds are decided, each teams choose a name. Then the leader sends the teams into their breakout rooms to decide on their character with its action and sound for the first round, in 1 minute. Before returning to the main room, each player should replace their name with the teams name.

Kurallar şöyledir:

Sultan: Cengaveri yener

Cengaver: Ejderhayı yener

Ejderha: Sultanı yener.

Takımlar odalarından ana ekrana dönünce yönetici 3'e kadar sayar. 3 dediğinde her takım kararlaştırdığı karakterin devinimini yapar ve sesini çıkarır.

Her turdan sonra takımlar yeniden odalarına giderek bir sonraki turda hangi karakteri seçeceklerini kararlaştırırlar. Oyun toplam 5 kez oynanır ve her turda kazanan 1 puan alır. Toplam 3 puan alan takım oyunu kazanır. 5. tur sonunda beraberlik olursa bir taraf kazanana kadar oyun sürer.

\* \* \* \* \*

The rules are as below:

King -> Defeats Knight

Knight -> Defeats Dragon

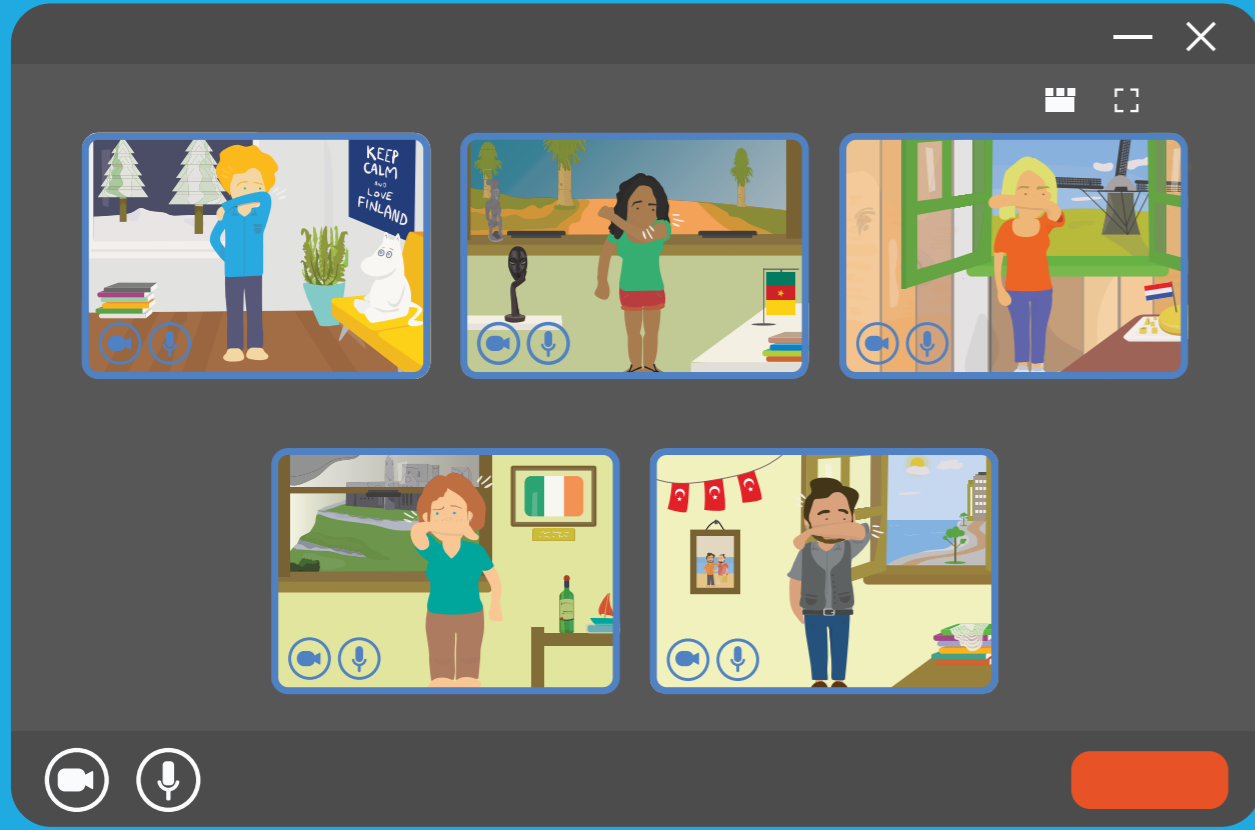
Dragon -> Defeats King

When both teams have decided on what they will do, they return to the main session and the leader counts to 3, and the teams make the sound and the action that they had decided on.

After every round the teams go back to their breakout rooms to choose their next character. The game goes on for 5 rounds, and the team who gets to 3 points wins. If both teams choose the same character, no one gets a point. Then a new round is played.

\* \* \* \* \*





# CANLANDIRICI - EĞİTİCİ

## ENERGIZER - INFORMATIVE

Doktor Der ki... / Doctor Says

30

ENERGIZER - INFORMATIVE

CANLANDIRICI - EĞİTİCİ

## DOKTOR DER Kİ...

**Amacı:** Bu oyun bir canlandırıcı olarak oynana-bileceği gibi, özellikle küçük yaşta çocuklar için eğlendirici bir eğitici oyundur. Yönetici isterse ilk turdan sonra yönetimi çocuklardan birine verebilir.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes kamerasından bir kaç adım uzaklaşır ve ekranda tam boy görünecek şekilde ayakta durabilecekleri bir yere geçer. Yüzler ekrana dönük, ayaklar bir birine bitişik olmalıdır. Yönetici önce yapılacak devinimleri kendisi gösterir. Komutlarla yapılacak devinimler şunlardır:

**Komut:** Doktor der ki "maskeni tak"

**Devinim:** El ayaları yüze bakacak şekilde, orta parmakların uçları burun hizasında birbirine değdirilir, sonra ellerle yüz kapatılır. Baş parmaklar kulakların arkasında tutulur.

**Komut:** Doktor der ki "sağ kola hapşır"

**Devinim:** Sağ dirseğin iç kısmına hapşırılır.

**Komut:** Doktor der ki "sol kola hapşır"

**Devinim:** Sol dirseğin iç kısmına hapşırılır.

**Komut:** Doktor der ki "ellerini sabunla"

**Devinim:** Sağ elle musluk açıyormuş gibi yapılırken sol elle sabun alınır. Sonra eller birbiri üzerinde sağa sola gezdirilir. 3-4 kez yinelemeden sonra musluk kapatılır. Burada yönetici "sabunlanırken ellerin ıslak olmasının yeteceğini, suyu boşa harcamamak için musluğu kapatmak gerektiğini" söylemelidir.

## DOCTOR SAYS

**Goal:** *This game can be played as an energizer, however - especially with young children - is also very informative.*

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 5 Minutes

**How to play:** *This game is a repurposed version of "Simon Says". Everyone backs up until they're fully visible on the screen, facing the camera. At first, the leader shows the actions that will follow the commands.*

"Doctor says: **'Wear your mask'**" >> *The players cover their mouths and noses with their hands, their palms touching their face and their thumbs behind their ears.*

"Doctor says: **'Sneeze to the right'**" >> *The players sneeze into their right elbows.*

"Doctor says: **'Sneeze to the left'**" >> *The players sneeze into their left elbows.*

"Doctor says: **'Turn the tap on'**" >> *The players grab the -imaginary- soap while turning on an -imaginary- tap with their right hands. After everyone wets their hands, the leader says that "When using soap, it is enough to wet your hands, and you should turn the tap off to save water." and gives the next command.*

"Doctor says: **'Turn the tap off'**" >> *The players turn the tap off.*

"Doctor says: **'Rub your hands together'**" >> *The players rub their hands together for 20 seconds, rubbing their fingers, fingers gaps, their wrists.*

**Komut:** Doktor der ki "sabunu köpürt" >>

**Devinim:** 20 saniye boyunca eller ovuşturulur, parmaklar diğer elin parmak aralarına sokulur, bilekler diğer el ile sarmalanır.

**Komut:** Doktor der ki "elini yıka" >>

**Devinim:** Sağ elle musluk açılır, eller akan suyun altında ovuşturularak yıkanır.

**Komut:** Doktor der ki "kurulan" >>

**Devinim:** Eller askıdan alınan havluya kurulanır.

**Komut:** Doktor der ki "sosyal mesafeni koru">>

**Devinim:** El ayaları karşı yöne bakacak şekilde kollar iki yana açılır.

Bunların dışında "yat uyu", "dik dur", "derin nefes al tut", "dişlerini fırçala", "tırnaklarını kes", vb. komutlarla oyun sürdürülebilir.

Yönetici arada bir verdiği komuta uymayan devinimler yaparak oyuncuları şaşırtabilir. Örneğin "kurulan" der ama ellerini yıkıyormuş gibi yapabilir.

"Doctor says: **'Rinse your hands'**" >> *The players turn the tap on again, rinse their hands. Then turn the tap off.*

"Doctor says: **'Dry your hands'**" >> *The players dry their hands on an imaginary towel.*

"Doctor says: **'Keep your social distance'**" >> *The players stretch their arms to their sides, palms facing the sides.*

Apart from those, the game can continue with commands such as "Go to sleep", "Stand upright", "Take a deep breath, hold it", "Brush your teeth", "Cut your nails" etc.

The leader may give a command and make a different action to trick the players into making a mistake.

\* \* \* \* \*

\* \* \* \* \*



## TANIŞMA - KAYNAŞTIRMA - GRUP DİNAMİĞİ

## INTRODUCTORY - WARM UP - GROUP DYNAMICS

İsim Tanımlamaca / Name-Adjective	34
4 Köşe Tanışmaca / 4 Corner Introduction	35
Adının Harfleri Ne Söylüyor? / What Does Your Name Spell?	37
Beklenti - Korku - Katkı / Expectation - Fear - Contribution	38

Beden Dili / Body Language	39
Ortak Özellik Zinciri / Similarity Chain	40
DJ FAM / DJ FAM	41
İsimlerin Anlamları / Name Meanings	42
Kim Bilir? / Who Knows?	43
Kim, Ne? / Who is, What?	44
Değerler Ormanı / Values Forest	45
Bilinmedik Sorulara İlgisiz Yanıtlar / Unrelated Answers to Unknown Questions	46
Burç Bulmaca / Matching Star Signs	47
Yalanım Hangisi? / Which One is a Lie?	48
Dilim Dışarıda / Tongues Out!	49
Saygı Duruşu / A Moment of Silence	50
N'apıyorsunuz? / What Are You Doing?	51
El Saymaca / Matching Hand Count	52
Ne Anımsıyorsun? / What Do You Remember?	53
Sıkıştırırmaca / Squeeze (that number!)	54
Maestro (Orkestra Şefi) / Maestro	55
Reklam Ajansı / Advertisement Agency	56
Bu Ne Demek? / What Does This Mean?	57
Ülke Anlatmaca / Country Descriptions	58
Okul Yıllığı / School Yearbook	59
+ Kutup, - Kutup / + Poles, - Poles	60
Eşya Toplamaca / Object Gathering	61
Elimde Ne Var? / What's In My Hand?	62
Uyumlu Saymaca / Emphatic Counting	63



## İSİM TANIMLAMACA

**Amacı:** Katılımcıların birbirlerinin isimlerini öğrenmeleri.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** Yönetici oyun öncesinde herkesi bilgilendirip, ekrana isimlerinin yansımamasını sağlamalıdır. Ekranda ya da katılımcıların üzerinde isim etiketi olmamalıdır. Ancak isteyen isim yerine "XXXX", "YYYY", vb. anlamsız simgeler yazabilir. Oyun başladığında yönetici herkesin mikrofonunu kapar. Oyun sırasında kime söz verecekse yalnızca onun sesini açar.

**Süresi:** En az 5 dk. Katılımcı sayısına göre süre uzayabilir.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Birbirini tanımayan kişilerin oluşturduğu gruplarda isim ezberlemek amacıyla oynanan bir oyundur. Oyun süresince eller not almayı önlemek için baş üstünde kenetlenir. Herkes ismini aynı harf ya da heceyle başlayan bir başka sözcükle tanımlar. Örneğin "Adım Ahmet rumuzum atletik", Adım Fatma rumuzum fasulye" vb. Önce yönetici kendi ismini ve rumuzunu söyler. Sonraki kişiyi seçmek için konuşmak isteyen el kaldırmayı ister ve elini kaldıran kişinin sesini açar. Herkes bitirdikten sonra isimler, rumuzlar aracılığı ile anımsanmaya çalışılır. Tüm isimleri anımsayabileceğini düşünen ilk gönüllü rumuzlarla birlikte isimleri söylemeye çalışır. Onu diğerleri izler. İsimler sürekli yineleneneği için kolaylıkla ezberlenir.

\* \* \* \* \*

## NAME-ADJECTIVE

**Goal:** To get people to remember each other's names.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** Before the game starts, the leader tells everyone to change their name on the screen to something else, like "XXXX", "YYYY", etc. Real names shouldn't be visible. When the game starts, the leader mutes every player.

**Duration:** 5 Minutes, can go longer depending on the amount of players.

**How to play:** Before the start, hands should be put on the head to prevent writing notes. Every player finds an adjective that starts with the same letter of their name. For example: "Athletic Alice" or "Smart Susan" etc. The game starts with the leader saying their name and "nickname" (the adjective) then, to choose another player, the leader asks the players to raise their hands, unmuting the player that they choose. The game continues until every player has said their name and an adjective. After that, the players, one by one, try to say everyone's names and adjectives. Since the names are repeated a lot in this game, it will be easier to remember them.

\* \* \* \* \*

## 4 KÖŞE TANIŞMACA

**Amacı:** Katılımcıların kişisel özelliklerini birbirine aktararak tanıştırmak ve ortak özellikleri olan kişileri saptamak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** A4 boyutunda kâğıt ve kalem.

**Ön Hazırlık:** Yönetici oyun sonunda yapacağı genel değerlendirme için, oyun süresince katılımcıların söylediklerini not almalıdır.

**Süresi:** Katılımcıların kendi kâğıtlarını hazırlamaları için 10 dk. + her bir katılımcının kendini tanıtmaları için her birine 2 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** A4 kâğıdı kalemle hem eninin hem de boyunun tam ortalarından aşağı doğru çizilerek 4 eşit parçaya bölünür. Herkes kâğıdının sol üst köşesine "kişilik özelliklerini", sağ üst köşesine "keşke diye başlayan ve yapmak isteyip de yapamadığı şeyi", sol alt köşesine "en sevdiği şeyi / kişiyi", sağ alt köşesine de "en büyük hayalini" yazar.

Bitirenler kâğıdın üst orta kısmını kalemle delip kâğıdı bayrak gibi kameraya doğru sallar. Toplantıdaki herkes bayrak sallamaya başladığında, yönetici sırayla herkesin kâğıdında yazanları grupta paylaşmasını ister. Böylece herkes birbiri hakkında fikir sahibi olur.

İlk konuşmacı için yönetici "gönüllü olan var mı?" diye sorar ve varsa ilk sözü o kişiye (ya da kişilerden birine) verir. Yoksa kendisi birini seçebilir, bunu yapmak için de "Sol alt köşeye 'En çok oyuncaklarımı / babamı / köpeğimi, vb. seviyorum' yazan varsa o başlasın" ya da "İsminde 4 tane sesli harf olan varsa o başlasın" diyerek yönlendirebilir. Sonraki konuşma sırası için benzeri yönlendirmeler yinelenebileceği gibi bir önceki konuşmacı ile ortak özelliği olan birinin olup olmadığı sorulabilir ve söz hakkı ona verilir.

## 4 CORNER INTRODUCTION

**Goal:** To get to know each other better.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** One A4 paper, a pen

**Preliminary:** The leader needs to take notes from the player's papers for the evaluation session.

**Duration:** 10 minutes for the players to prepare their papers, then 2 minutes each for them to talk about it.

**How to play:** The players draw a plus sign in the middle of the A4 paper to divide the paper by 4. Every player writes their personality traits on the top left corner, their "only if" phrases (things that they wish to do, but don't/can't do) on the top right corner, their favorite thing/person in the bottom left corner, their greatest wish to the bottom right corner.

The players who are done writing will stab their paper on the middle with their pen and wave it to the camera like a flag. When everyone's waving their flags, the leader one by one asks them to share the things on their papers.

If there are no volunteers, the leader can choose someone themselves, or ask "Is there anyone who wrote 'I love my toys/dad/dog/etc. the most' in the bottom left corner?" and if there is, ask them to read the rest of their paper. For the next person to speak, (for example if the first person said that their greatest wish is to go to space) the leader can ask the group if anyone shares the same dream, and if there is, ask them to share the rest of their paper.



Örneğin konuşan kişi "En büyük hayalim uzaya gitmek" demişse, yönetici bir sonraki kişiyi seçmek için, "aynı hayali paylaşan var mı?" diye sorarak söz hakkını bu kişiye verebilir.

**Değerlendirme:** Yönetici tanıtımlar sırasında aldığı notları derleyerek bir değerlendirme yaparak sonuçları açıklar. "5 kişi en çok annesini seviyor", "6 kişi uzaya gitmek istiyor", "Herkes yalandan nefret ediyor", vb.

Bu oyun gruplaşarak oynanacak bir başka oyundan önce oynanırsa grupları oluşturmada kişilerin ortak özelliklerinden yararlanılabilir.

\* \* \* \* \*

**Evaluation:** The leader, according to the notes that they took during the game, tells the players about the statistics, like "5 players love their mom the most", "6 players want to go to space", "Everyone hates lies.", etc.

If this game is played before a game with groups, the similarities in interests/traits can be used to divide people into groups.

\* \* \* \* \*



## ADININ HARFLERİ NE SÖYLÜYOR?

**Amacı:** Toplantı katılımcılarının karakter yapılarını ortaya koymak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** Kâğıt ve kalem.

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** Her bir katılımcı için 5 dakika.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes kağıda adını yazar ve her harfin altına o harfle başlayan bir kişisel özelliğini yazar. Harfe uygun bir nitelik bulamazsa boş geçebilir. Kâğıdı kameraya gösterirken yazdıklarını gruba açıklar. Eğer grup uluslararası ise isteyen hem kendi dilini hem de İngilizce'yi bir arada kullanabilir.

Örneğin :  
ALİ (Türkçe) >>>> **A:** Akıllı, **L:** Laik, **İ:** İkircikli

ALİ (İngilizce) >>>> **A:** Active, **L:** Language lover, **I:** Interesting

ALİ (Türkçe + İngilizce) >>>> **A:** Akıllı, **L:** Language lover, **İ:** İyi

\* \* \* \* \*

## WHAT DOES YOUR NAME SPELL?

**Goal:** To get to know each other better.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** Paper and pen

**Preliminary:** -

**Duration:** 5 minutes per player

**How to play:** Every player writes their name on their paper, and writes a personality trait (that applies to them) for every letter in their name (a trait that starts with that letter). If there are no traits that apply with that letter, the player can pass that letter then, everyone shows their papers to the camera, explaining one by one. If the group is international, the players are allowed to use their native language along with English to find a trait.

For example :  
ALİ (Turkish) >>>> **A:** Akıllı(smart), **L:** Laik(secular), **İ:** İkircikli(Indecisive)

ALİ (English) >>>> **A:** Active, **L:**Language lover, **I:** Interesting

ALİ (Turkish + English) >>>> **A:** Akıllı(smart), **L:** Language lover, **İ:** İyi(good)

\* \* \* \* \*

## BEKLENTİ - KORKU - KATKI

**Amacı:** Bu oyun uzun sürecek bir toplantı/buluşma/eğitim, vb. bir etkinliğin ilk adımı olarak önerilir. Özellikle birbirini tanımayan ve ilk kez bir araya gelen bireylerin oluşturduğu bir topluluğun, birlikte katılacakları etkinlik hakkındaki duygularını aktarmalarına yardımcı olacak bir oyundur. İlk adımda katılımcılar tarafından belirtilen duygular, etkinlik sonunda hep birlikte bir kez daha gözden geçirilir ve her bir katılımcı üzerinde etkinliğin yol açtığı etkiler gözlemlenir.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi ile her uzun süreli etkinlik öncesi oynanabilir. Önemli olan her katılımcının duygularını aktarmasıdır.

**Gereçler:** Kalem, en az 10X10 cm. boyutlarında 3 farklı kâğıt (Not defteri sayfası / A4 kâğıdı kesilerek oluşturulmuş kâğıtlar, vb.)

**Ön Hazırlık:** Yönetici katılımcılara en az 10X10 cm. boyutlarında 3 farklı kâğıt getirmelerini önceden bildirmelidir.

**Süresi:** Duyguları kağıda yazmak için toplam 5 dk. + Yazdıklarını okumaları için her bir katılımcıya 1 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici katılımcılara 5 dakika süre vererek, birazdan (ya da izleyen günlerde) katılacakları etkinlik hakkındaki beklentilerini / korkularını / katkılarını ayrı kâğıtlara yazmalarını ister. Yazma işlemi bittiğinde herkes yazdıklarını diğerlerine okur. Sonrasında asıl etkinliğe geçilir.

**Değerlendirme:** Yönetici katılımcılardan yazdıklarını saklamalarını ister ve oyundan sonra yapılacak etkinliğin sonunda bunlar yeniden gözden geçirilip korkuların geçip geçmediği, beklentilerin gerçekleşip gerçekleşmediği, katkılarının olup olmadığı değerlendirilir.

\* \* \* \* \*

## EXPECTATION - FEAR - CONTRIBUTION

**Goal:** This game is recommended to be played as the first game of a meeting / camp / program etc. This game especially helps a group of participants that don't know each other - and are meeting for the first time - to express their thoughts and feelings about the program they're about to join. The thoughts expressed at the beginning are reevaluated at the end of the program to observe the difference that the program made on the participant.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** A pen, 3 pieces of paper (must be at least 10x10cm's)

**Preliminary:** The leader must let the players know to bring their pens and papers

**Duration:** 5 minutes to write + 1 minute per player to read

**How to play:** The leader asks the players to write down their expectations / fears / contributions about the program that they will participate in for the next hours/days/weeks. The players share what they wrote with the group. The leader then asks the players to keep these papers in a safe place, as they will be reevaluated at the end of the program.

**Reevaluation:** At the end of the program, the papers are read again to see if the expectations were matched, did the fears affect them and if they made the contributions that they wished to do.

\* \* \* \* \*

## BEDEN DİLİ

**Amacı:** Katılımcıları etkinlik öncesi birbiriyle kaynaştırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** Oyunu açıkladıktan sonra her bir katılımcı için 2 dakika.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici, yazışma tahtasından (Zoom'da Chat) her bir katılımcıya bir sözcük ya da bir olay yazar ve bunu hiç konuşmadan beden dili kullanarak diğer katılımcılara 2 dakika içinde anlatmasını ister. Ancak kişi anlatacağı nesneyi / olayı elleyle çizerek tarif edemez.

Örneğin "güneş"i anlatmak istiyorsa terlediğini gösterebilir ama eliyle yuvarlak bir cisim tarif edemez.

**Örnek tanımlar:** Güneşlenmek, sade dondurma, elektrik süpürgesiyle temizlik, altın madeni, kulaklık, lokomotif, maymun, vb.

\* \* \* \* \*

## BODY LANGUAGE

**Goal:** To get the group to warm up to each other.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** After the game is explained, 2 minutes per player

**How to play:** The leader private messages an object or an action to per player and asks them to describe it, using only body language in 2 minutes. However, the player is not allowed to draw the object / act. For example, if the word is "Sun" the player can act as if they're sweating, but can't draw a circle in the sky. The game continues on until every player has a turn acting.

**Word examples:** Sunbathing, vanilla ice cream, vacuuming, gold mine, earphones, locomotive, monkey, vb.

\* \* \* \* \*

## ORTAK ÖZELLİK ZİNCİRİ

**Amacı:** Grup üyelerinin ortak özelliklerini ortaya koymak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 5 dk. ( Katılımcı sayısına göre süre uzatılabilir)

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes ekran karşısına geçtiğinde, yönetici ellerini sırayla yukarı kaldırır. Bunu yaparken de kendi kişisel özelliklerinden ikisini söyler. Örneğin sol elini kaldırırken "Kedileri severim", sağ elini kaldırırken de "Japonya'ya gittim" der. Grupta kedi seven biri varsa, o kişi de sol elini kaldırır ve ekranda gösterir, Japonya'ya giden biri de sağ elini kaldırır ve ekranda gösterir. Hem kedi seven hem de Japonya'ya gitmiş biri varsa, o da yönetici gibi 2 elini birden kaldırır.

Bu kişiler sırayla kaldırmadıkları elleri için kendi kişisel özelliklerinden birini söyleyerek o ellerini kaldırır. Bunlara uyanlar da kendi ellerini kaldırır. Söylenen özelliğe uyan kimse yoksa yeni bir özellik söylenir.

**Not:** Bazı kameralar görüntüyü ters yansıttığı için yöneticinin ekranında sağ ve sol eller karışabilir. Böyle bir durumda el kaldırmak yerine parmaklarla 1 ve 2 gösterilerek de oynanabilir.

\* \* \* \* \*

## SIMILARITY CHAIN

**Goal:** To find similarities between the members of the group.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 5 Minutes (Can be extended depending on the amount of players)

**How to play:** The leader raises both of their hands, telling a fact about themselves for each hand while doing so. For example, they can say "I've been to Japan" while raising their right hand and "I like cats" while raising their left hand. If there is someone in the group that also likes cats, they will raise their left hand, if there is someone in the group that also has been to Japan, they will raise their right hand. If there is someone who both likes cats and has been to Japan, they will raise both of their hands. Then the leader chooses one of the players who had a hand raised to tell two facts about themselves, and the game carries on.

This game can be difficult to play, as some cameras spin the images and mix a person's left-right side. If that is the case, the game can be simply played with raising one and two fingers for different facts instead.

\* \* \* \* \*

## DJ FAM

**Amacı:** Katılımcıları birbirlerine tanıtmak, ortak özellikleri bulmak, grubu kaynaştırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** Tükenmez ya da keçeli kalem

**Ön hazırlık:** Yönetici anlatırken örnek olarak göstermek üzere, oyun öncesinde kendi parmaklarına DJ FAM yazarak hazırlanır.

**Süresi:** Oyuncuların düşünme ve yazma aşaması için 5 dk. + Her bir oyuncu için 3 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici daha önceden hazırladığı ve üzerlerinde D-J-F-A-M harfleri yazılmış olan sol elinin parmaklarını oyunculara gösterir ve onlardan da sol ellerinin (kişi solak ise sağ elinin) parmak uçlarının en üst boğumuna D-J-F-A-M harflerini yazmalarını ister. D: Dreams / Hayaller, J: Job / İş, F: Family and friends / Aile ve Arkadaşlar, A: Adventure / Macera - Çılgınlık, M: Memory / Anı'yı temsil etmektedir.

Sonra herkesten; en büyük hayali, çalıştığı iş (ya da ileride yapmak istediği meslek), ailesi ve arkadaşları, yaşadığı bir macera (ya da yaptığı bir çılgınlık) ve kendisini etkileyen bir anısını anlatmak üzere hazırlanmasını ister.

Oyunun ilk gönüllüsü herhangi bir parmağını kameraya göstererek o parmağında yazılan konuda kendini tanıtır. İzleyen her oyuncu da sırayla aynı parmaklarını göstererek o konuda kendini tanıtır.

Yönetici isterse oyunun düzenini değiştirip ilk gönüllünün tüm parmaklarını göstererek kendini tanıtmalarını izleyenlerin de aynı yolu izlemesini söyleyebilir. Bir başka yöntem de D-J-F-A-M harflerinin sırayla değil, herkesin kendi isteğine göre karışık düzende yazılmasıdır. Anlatırken, ilk gönüllü istediği parmağın başlar ve izleyenler de o parmaklarında hangi harf varsa o konuda kendini tanıtır.

\* \* \* \* \*

## DJ FAM

**Goal:** To get the group to warm up to each other.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** Ballpoint or felt-tip pen.

**Preliminary:** The leader should have the letters D-J-F-A-M on their non-dominant hand's fingers to show as an example.

**Duration:** 5 minutes for players to write + 3 minutes per player to talk

**How to play:** The leader shows their fingers with D-J-F-A-M written on it and asks the players to do the same on their non-dominant hands. The letters stand for Dreams, Job, Family (and Friends), Adventure, Memory. Then the leader asks everyone to think about something to tell for these five categories. Like their greatest dream, their job (or dream job), their family and friends, an adventure that they had, and a memory that has affected them.

The first player to volunteer will show one of their fingers to the camera and talk about the category written on that finger. Every other player then does the same, one by one, the game ends when everyone talks about all 5 categories.

Alternatively, one person can talk about all five categories before moving onto the next person.

\* \* \* \* \*

## İSİMLERİN ANLAMLARI

**Amacı:** Katılımcıları birbirine tanıtarak, kaynaştırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** Her bir katılımcı için en fazla 2 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici oyunu başlatacak ilk oyuncuyu belirler ve ondan adını söyleyip anlamını açıklamasını ve o ismin kendisine neden, nasıl, kim tarafından verildiğini anlatmasını ister. Anlatan kendisinden sonra gelecek kişiyi seçer ve oyun herkes konuşup kendini tanıtana kadar sürer.

\* \* \* \* \*

## NAME MEANINGS

**Goal:** To get the group to warm up to each other / get to know each other better

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 2 minutes max per player

**How to play:** The leader chooses a player and asks them to explain the meaning behind their name, and why, how, by whom, was their name given. After explaining, the player chooses the next person, and the game continues until everyone has explained their name.

\* \* \* \* \*

## KİM BİLİR?

**Amacı:** Birbirlerini tanımayan (ya da az tanıyan) oyuncuları birbirleri hakkında fikir yürütme yöntemiyle tanıştırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** Kalem ve A4 boyutunda kâğıt.

**Ön Hazırlık:** Yönetici oyuncuların kâğıda çizimlerini isteyeceği çizelgeyi örnek olarak göstermek üzere önceden hazırlamalıdır.

**Süresi:** Oyuncu sayısına göre değişir.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes A4 boyutundaki bir kâğıdı oyuncu sayısına göre çizgilerle boydan boya böler ve her bir sütunun en üstüne kendi dışındaki kişilerin isimlerini teker teker yazar. Yönetici soracağı 5 soruya herkesin ekranda diğerlerine bakarak tahmini bir yanıt vermesini ister.

Örneğin yönetici "En sevdiği renk / yemek / hayvan?" dediğinde, herkes kendi kâğıdındaki isimlerin altına o kişinin verebileceği yanıtı tahmin etmeye çalışarak yazar.

Sonra 2. soru gelir. "Tatilde nereye gitmek ister?" Yanıtlar yine tahmin edilerek yazılır. 5. sorudan sonra yönetici, gruptan herhangi birinin ismini söyler ve diğerlerinden bu kişi için verdikleri yanıtları kameraya göstermelerini ister. İsmi söylenen kişi, ekrana bakarak kimlerin doğru bildiğini açıklar. Hiç doğru yanıt yoksa doğru yanıtı açıklar.

**Soru örnekleri:** Yapmak istediği meslek? / Tuttuğu takım? / En sevdiği hobisi? / Yemek yapmayı biliyor mu? / Burcu ne? / Yurt dışına çıktı mı? / Hangi ülkede yaşamak ister? / Hiç sınıfta kaldı mı? vb.

\* \* \* \* \*

## WHO KNOWS?

**Goal:** To get the players who don't know -or barely know- each other to get to know one other via a guessing game.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** An A4 paper and a pen.

**Preliminary:** The leader must have a chart prepared to show as an example.

**Duration:** Varies depending on the amount of players.

**How to play:** Every player draws vertical lines onto their A4 paper to make columns, one per participant other than themselves and writes a name at the top of each column. Then the leader asks them to think about what each person would answer the questions that will be asked, then asks them to write their answer on that person's column.

For example, as the first question the leader asks "What is their favorite color?" The players try to guess what each person on the game would answer, and write their guess on each column. Then next question comes: "Where do they want to travel most?" In total 5 questions are asked.

After the last question, the leader chooses a random player, and asks the group to reveal their answers about that player by showing the relevant column to their camera. The player then reveals which answers are correct. If none are, they reveal the correct answer.

**Question Examples:** Dream job? / Sports team? / Favorite hobby? / Can they cook? / Astrological sign? / Ever been abroad? / Which country that they'd like to live in? / Ever failed a class? etc.

\* \* \* \* \*



## KİM, NE?

**Amacı:** Katılımcılarının ortak özelliklerini ortaya çıkararak birbirleriyle tanıştırmak ve kaynaştırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** Kâğıt, kalem

**Ön Hazırlık:** Yönetici oyunda kullanılacak olan çizimi oyunun başında göstermek için önceden hazırlamalı ve 20 farklı kişilik özelliğini önceden kendi kâğıdına yazmalıdır.

**Süresi:** Ortalama 20 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici katılımcılardan ellerindeki A4 kâğıdını enine ve boyuna çizerek 20 tane kare oluşturmalarını ister. Kolay anlaşılması için elindeki önceden hazırladığı örneği gösterir.

Sonra okuyacağı kişilik özelliklerini (örnekleri aşağıda) sırayla her bir karenin sol üst köşesine yazmalarını ister. Oyun başlayınca yönetici sırayla (ya da karışık olarak) karelerin içinde yazılanları okur ve grup içinde bu özelliği taşıyanlar iki eliyle kameraya el sallar.

**Örneğin:** Yeşil gözlü olan, gitar çalan, bu toplantıya (yöneticinin olduğu yere göre) en uzaktan katılan, evli olan, solak olan, en az 2 yabancı dil bilen, amuda kalkabilen, dışçıden korkan, çalgı çalabilen, et yemeyen, tam 24 yaşında olan, her sabah erken kalkan, kedisi olan, ismi "Z" ile başlayan, adı ve soyadında en az 6 sesli harf bulunan, vb.

Herkes kendi elindeki kâğıtta, herhangi bir karede kendisiyle birlikte el sallayanların isimlerini not alır. Yönetici ise tüm karelerdeki ortak isimleri not alır. Böylece bir sonraki oyun / toplantı / etkinlik için katılımcıları gruplandırmak gerekirse bu listeden yararlanabilir.

\* \* \* \* \*

## WHO IS, WHAT?

**Goal:** To get the players who don't know -or barely know- each other to get to know one other.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** Pen, one A4 paper

**Preliminary:** The leader should have a chart ready to show as an example.

**Duration:** Approximately 20 minutes

**How to play:** The leader asks the players to draw vertical and horizontal lines on their paper to have 20 squares, showing the previously made example if needed.

Then, lists some traits (examples provided below) and asks the players to write these traits to the top left corner of each square. Then the leader starts the game, reading the traits one by one and asks the players to wave at the camera if the traits apply to them.

**Trait examples:** Green eyed, plays guitar, joining from the furthest away (in relation to the leader's location), married, left handed, multilingual, can do headstands, scared of the dentist, can play an instrument, vegeterian/vegan, 24 years old, early riser, has a cat, name starts with "Z", has at least 6 vowels in their name + surname, etc.

Players who are waving their hands write the names of the other wavers in the square of the common traits that apply to them. The leader takes notes on all traits, if they want to use it in the next game / meeting to divide the group into smaller groups, if that game / meeting requires teams.

\* \* \* \* \*

## DEĞERLER ORMANI

**Amacı:** Katılımcıları kişisel özelliklerini öne çıkararak birbirlerine tanıtmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** Kalem, A4 boyutunda kâğıt

**Ön Hazırlık:** Yönetici oyunda kullanılacak olan çizimi oyunun başında göstermek için önceden hazırlamalıdır.

**Süresi:** Ortalama 45 dk. (Kişi sayısına göre değişir.)

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici katılımcılardan ellerindeki A4 kâğıdını enine ve boyuna çizerek 20 tane kare oluşturmalarını ister. Kolay anlaşılması için elindeki önceden hazırladığı örneği gösterir.

Sonra herkesten en az 10 tane olmak üzere, her bir kareye, kendisini tanımlarken "bu olmazsa ben, ben olmam" ya da "bundan kesinlikle vazgeçmem" dediği; dini inanç, uyruk, cinsiyet, yaş, eğitim, meslek, arkadaş gibi değerler, hobiler, ailedeki konumları, sahip oldukları maddi değerler (ev, araba, motosiklet, müzik seti, evcil hayvanlar, vb.) gibi kendi kişisel özelliklerini yazmalarını ister.

Yazım işlemi bitince önce herkes sırayla yazdıklarını okur, böylece herkes birbiri hakkında bir fikir sahibi olur. Sonra yönetici "herkesin yalnızca 5 özelliğini öne çıkarmasını, bunun için de yazdıkları arasında vazgeçebileceklerinin üzerlerini çizmelerini ister. Böylece oyuncular bazı özelliklerinden ya da sevdiklerinden vazgeçmek zorunda kalırlar. "Ben hiç birinden vazgeçmem" düşüncesi oyunun kurallarına aykırıdır. Herkes mutlaka yazdıkları arasından seçim yapmalıdır.

Herkes kararını verdikten sonra kimlerin neleri elinde tutup, nelerden vazgeçtiği üzerine konuşulur. Son olarak yönetici "Yalnızca 1 özellik seçilseniydi, neyi seçeceklerini de sorarak oyunu daha da uzatabilir.

\* \* \* \* \*

## VALUES FOREST

**Goal:** To get the group to warm up to each other / get to know each other better

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** Pen, A4 size paper

**Preliminary:** The leader must prepare the drawing to be used in the game in advance to show it at the beginning of the game.

**Duration:** Approximately 45 minutes (Depends on the amount of players)

**How to play:** The leader asks the players to draw vertical and horizontal lines on their paper to have 20 squares, showing the previously made example if needed.

Then the leader asks everyone to write down (at least 10) things that they define themselves with; like their religion, ethnic background, gender identity, age, level of education, occupation, friends, hobbies, familial role, possessions, etc.

Then the players share their papers, so they can have an idea about each other. After that the leader asks the players to cross out 5 of the things that they had written. Saying "I can not give up on any of these" is against the game's rules. After that, the players show their papers again, and they discuss the things that they kept / gave up. If the leader wants the game to last longer, they can then ask the players to cross out everything but one.

\* \* \* \* \*



## BİLİNMEDİK SORULARA İLGİSİZ YANITLAR

**Amacı:** Katılımcıları oyun aracılığı ile kaynaştırmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 3 çift olmak üzere, çift sayıda katılımcı. En çok 20 kişi.

**Gereçler:** Kalem ve 1 defter sayfası

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** Ortalama 10 dk. Katılımcı sayısına göre uzayabilir.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Oyuncular çift olarak eşleşir ve yönetici her bir çifti isimlerinin baş harfleriyle isimlendirir. Örneğin Ayhan - Tamer çifti AT ismini alır. Çiftler de kendi aralarında 1 ve 2 olarak isimlendirilir. AT-1, AT-2 gibi.

Sonra yönetici 1 numaralardan kâğıtlarına eşlerine sorulacak 5 farklı soru yazmasını ister. Sorular her konuda olabilir ve ciddi sorulardansa saçma sorular olması oyunu renklendirmek için önerilir. Aynı anda 2 numaralar da birazdan sorulacak soruları bilmeden, 5 adet yanıt yazarlar. Yanıtlar "evet" ya da "Hayır" ile başlayabilir ama ardından mutlaka bir cümle gelmelidir. Yani yalnızca "evet" ya da "hayır" demek yeterli değildir.

Yazma işlemi bitince AT-1 ilk sorusunu sorar ve AT-2 de ilk yazdığı yanıtı okur. Sonra sırayla diğer çiftler ilk soru ve yanıtlarını okurlar. Son çiftten sonra AT çifti 2. sorusunu ve yanıtını okur. Bazen soru ve yanıtlar çok uyumlu olabilir: "Dün gece saat 21.00'de neredeydin?", "Abimi ziyarete gittim". Bazen komik yanıtlar buluşur: "Dedenin takma dişleri var mı?", "Evet, pazardan aldım". Bazen de bilinmedik bir soruya ilgisiz bir yanıt verilebilir: "Dondurma sever misin?", "Sivrisinekler sıtma yapar", gibi. Oyunun sonunda en komik soru yanıt çifti katılımcıların oylarıyla seçilir.

\* \* \* \* \*

## UNRELATED ANSWERS TO UNKNOWN QUESTIONS

**Goal:** To warm up the participants.

**Amount of players required:** Min 3 pairs - Max 10 pairs. This game must be played in pairs, so the number of players should be even.

**Materials needed:** Pen, paper

**Preliminary:** -

**Duration:** Approximately 10 minutes (Depending on the amount of players)

**How to play:** The players are separated into teams of two, and the teams are named by the first letters of the players' names. For example, "Ayhan" and "Tamer"s team would be called "AT" the players in the teams would be named "AT-1" and "AT-2"

Then the leader asks every player 1 to write down 5 questions to be asked to player twos. At the same time, the player twos are asked to write down 5 answers, without knowing the questions. The answers can include "yes" or "no", but they must be followed by a sentence; only "yes" or "no" as an answer is not allowed.

After that, a team's player 1 reads their first question, and the same team's player 2 reads their first answer. After every team has asked and answered the first question, the first team asks their second question and the games goes on. Sometimes the question/answers will make sense, like "Where were you at 21:00 yesterday?", "I was visiting my brother". And sometimes it'll be funny, like "Does your grandma have dentures?", "Yes, I got them from the supermarket". And sometimes there will be an unrelated answer to an unknown question, like "Do you like ice cream?", "No, mosquitos cause malaria." at the end of the game, the funniest question/answer is chosen by a vote.

\* \* \* \* \*

## BURÇ BULMACA

**Amacı:** Grup üyelerinin birbirlerini daha yakından tanımlarını sağlamak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 10 , en çok 20 kişi. Ancak tüm katılımcıların birbirlerini görmeleri gerekeceğinden, hepsinin tek bir ekrana sığması gerektiği unutulmamalıdır.

**Gereçler:** Kalem ve bir defter sayfası

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici önce oyuncu sayısının beşte biri sayıda gönüllü belirler. Yöneticinin "başla" komutu ile gönüllüler dışındaki herkes 1 dakikalık (her 10 kişi için 1 dakika süre verilebilir, 30 kişi varsa süre 3 dakika olmalıdır) süre içinde burcunu tanımlayan deyimler yapmaya başlar. Oyun süresince kimse konuşmamalıdır. Seçilen gönüllüler ekrandaki deyimlere bakarak kimin hangi burçtan olduğunu tahmin etmeye çalışır ve tahminlerini elindeki kağıda not eder. Sürenin sonunda gönüllüler sırayla tahminlerini okurlar. Her okuma sonrasında yönetici kaç doğru yanıt olduğunu gruba sorar. Burcu doğru tahmin edilenler ellerini kaldırır ve kalkan eller sayılır. En çok doğru tahminde bulunan gönüllü oyunu kazanır.

\* \* \* \* \*

## MATCHING STAR SIGNS

**Goal:** To get to know each other better.

**Amount of players required:** Min 10 - Max the amount of players that can fit into one screen

**Materials needed:** Pen, paper.

**Preliminary:** -

**Duration:** 5 minutes

**How to play:** Everyone must be muted for the duration of the game. The leader chooses one fifth of the group to be "guessers". With the leader's "start" command, the rest of the players begin to do actions that hint at their astrological sign. The guessers watch the actors and guess the sign they're hinting at. At the end of the round, the guessers read their guesses and the guesser with the most correct guesses win. For per 10 player, 1 minute is given to the guessers, for 30 players 3 minutes to guess.

\* \* \* \* \*

## YALANIM HANGİSİ?

**Amacı:** Grup üyelerinin birbirlerini daha yakından tanımalarını sağlamak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 15 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Oyuncular sırayla kendileri hakkında 3 farklı bilgi verirler. Bunlardan ikisi doğru biri yanlış / yalan olmalıdır. Örneğin 2 kardeşi olan, futbolu seven ama bisiklet kullanamayan biri "1) Biz 3 kardeşiz, 2) Futbolu severim, 3) Her gün bisikletimle en az 10 km. giderim" diyebilir. Diğerleri söylenen 3 şeyden hangisinin yanlış / yalan olduğunu tahmin etmeye çalışırlar. Bir kişi sözünü tamamladığında yönetici "Yalanları görelim" der ve herkes hangi ifadenin yanlış olduğunu düşünüyorsa onun sayısını parmakları ile gösterir. Konuşan kişi doğru bilenleri söyler, sonra sıra bir başka oyuncuya geçer.

\* \* \* \* \*

## WHICH ONE IS A LIE?

**Goal:** To get to know each other better.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

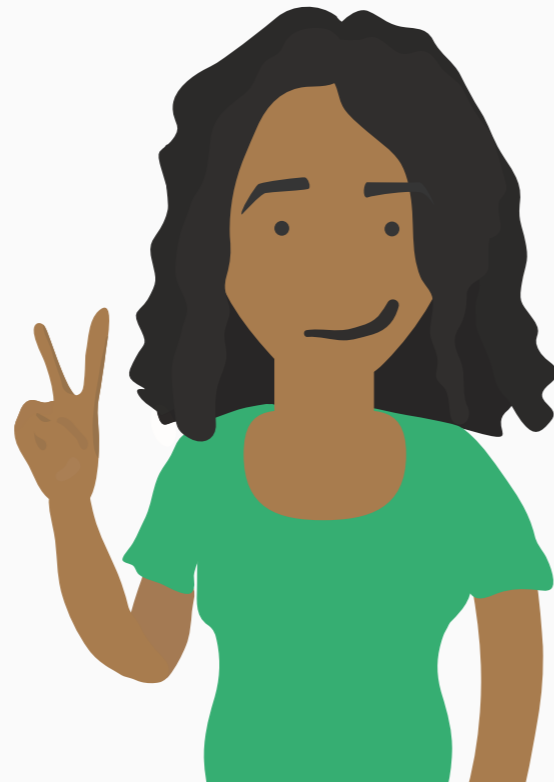
**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 15 minutes.

**How to play:** Every player backs up until they're visible on the screen from the waist and up, facing the camera. A volunteer starts the game and the others follow them in turn. Each player says 3 facts about themselves which of one is a lie. For example a cat lover / single child / student, may say : "I hate cats / I am a single child / I am a student". The others should guess which sentence is untrue by raising their 1 or 2 or 3 fingers after the call of the leader "Let's see the lies". Then the player explains their sentences.

\* \* \* \* \*



## DİLİM DIŞARIDA

**Amacı:** Grubun kaynaşmasını sağlamak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Oyuncular sırayla dillerini dışarı çıkararak birer cümle söylerler. Diğerleri onun ne söylediğini anlamaya çalışırlar. Uzun cümleler oyunu daha komik yapacaktır.

\* \* \* \* \*



## TONGUES OUT!

**Goal:** To warm up the participants.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 5 Minutes

**How to play:** The players (one by one) stick their tongues out and say a sentence, the rest of the players try to understand the sentence. Longer sentences make the game more funny.

\* \* \* \* \*

## SAYGI DURUŞU

**Amacı:** Grup dinamiği oluşturmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** 1 sandalye, bir zaman ölçer (saniye göstergeli bir saat ya da cep telefonu)

**Ön Hazırlık:** Yönetici zaman ölçen bir aygıtı hazır bulundurmalıdır.

**Süresi:** 5 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Herkes ekran karşısında tam boy olarak görünecek şekilde durur, yanında da bir sandalye olmalıdır. Yönetici, katılımcıları 2 dakikalık saygı duruşuna çağırır ve "başla" ve "dur" komutlarına uyulmasını ister. Ancak oyuncuların yakın çevresinde zaman ölçecek bir aygıt olmamalıdır. Yöneticinin "başla" komutu ile, herkes kendine göre 2 dakika dolduğunda yanındaki sandalyeye oturur. Yönetici tam 2 dakika olduğunda "dur" komutunu verir. "Dur" komutu ile herkes olduğu yerde kıpırdamadan durur. Böylece kaç kişinin 2 dakika dolmadan oturduğu, kaç kişinin de 2 dakika dolduğu halde hala oturmadığı sayılır. İstenirse dakika süresi değiştirilerek ya da zaman tanımı değiştirilerek (örneğin 103 saniye denerek) oyun yinelenebilir.

\* \* \* \* \*

## A MOMENT OF SILENCE

**Goal:** Group dynamic.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** A chair, something that can keep track of one minute (for the leader only)

**Preliminary:** The leader should have a time-measuring device available.

**Duration:** 5 minutes.

**How to play:** Every player backs up until they're fully visible on the screen, facing the camera with a chair next to them. The leader calls a "2 minutes of silence" and keeps the real time. The players are told to sit down when they think "2 minutes is over". The leader says "freeze" when 2 minutes is over and in this moment no one should move. Every player who sits just before the freeze command wins.

The game can be repeated for different time scales like "79 seconds" or "1 minute + 22 seconds".

\* \* \* \* \*

## N'APIYOSUN?

**Amacı:** Grup üyeleri arasında kaynaşmayı sağlamak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 6 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 15 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Katılımcılar ikişer kişilik gruplara ayrılır ve her grup ayrı bir odaya yollanır. Aynı odadaki eşlerden biri herhangi bir eylem yaparak oyunu başlatır. Örneğin dişlerini fırçalıyormuş gibi yapar. Karşısındaki ona "N'apıyosun" diye sorunca yaptığı eylemi sürdürür ama farklı bir eylem söyler. Örneğin "yüzüyorum" der. Diğer eş yüzme hareketleri yapmaya başlar. Bu kez "N'apıyosun" sorusunu sorma sırası ilk kişiye geçer ve tabii eş de yüzme devinimlerini sürdürürken farklı bir eylem adı söyler, örneğin "duş alıyorum" der. İlk eş bu kez duş almayı betimleyen devinimlerle oyunu sürdürür.

2 dakika sonra herkes ana ekrana geri döner ve eşler değişir. 2 dakikada bir eşler değiştirilerek oyun sürer.

\* \* \* \* \*

## WHAT ARE YOU DOING?

**Goal:** Group Dynamic / To get to know each other better.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 15 minutes.

**How to play:** The leader forms groups of 2 and sends each group into the breakout rooms. The pairs ask each other the question: "What Are You Doing?".

The first player starts acting, for example brushing their teeth. Second player asks the question: "What are you doing?". Although the first player moves as they are brushing their teeth, they say another action like "I am driving a car". Then the second player starts acting like they are driving a car but when the first player asks them, they should say another action, for example "I am taking a shower". Then the first player acts like they're taking a shower. Each room runs 2 minutes and then the leader forms new groups.

\* \* \* \* \*

## EL SAYMACA

**Amacı:** Grup üyelerinin kaynaşmalarını sağlamak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** 1 litrelik, içi dolu su şişesi.

**Ön Hazırlık:** Tüm katılımcılar 1 litrelik dolu bir su şişesini yanlarında bulundurmalıdır.

**Süresi:** 30 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Oyuncular yanlarında ağızına kadar dolu 1 litrelik su şişesi ile ekran karşısına geçerler. Herkes belden yukarısı görünecek şekilde oturur. Yönetici seçtiği bir oyuncuya saymasını söyler. Bu kişi "1-2" dedikten sonra "3" yerine, 1 ile katılımcı sayısı arasında bir sayı söyler. Örneğin 15 kişilik bir grupta "1-2-13" der. Onun son sayıyı söyleyeceği anda yani "2" dedikten hemen sonra oyunculardan isteyenler sağ ellerini ekranda görünecek şekilde yukarı kaldırır. Yönetici "indir" diyene kadar eller havada kalmalıdır. Eğer 13 kişi el kaldırmışsa, sayıyı söyleyen dışındaki herkes yanındaki şişeden 3 yudum su içer. Suyu içen elini indirir. 13'ten daha az ya da çok kişi el kaldırmışsa yalnızca sayıyı söyleyen 3 yudum su içer. Sonra sıradaki oyuncu bir sayı söyler. Oyun herhangi bir şişedeki su bitene kadar sürer.

\* \* \* \* \*

## MATCHING HAND COUNT

**Goal:** Group dynamic

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** A full, 1 liter water bottle.

**Preliminary:** All players should have a full, 1 liter water bottle present.

**Duration:** 30 minutes.

**How to play:** Every player backs up until they're visible on the screen from the waist and up, facing the camera. And have their water bottle next to them. The leader warns everyone that during the game no one will be allowed to leave.

The leader asks one of the players to count to 3, but instead of "3" they may say any secret number between 0 and the number of participants. The others are expected to raise their hands while the secret number is said. For example, in a group of 15, one can say "1-2-13" or "1-2-2" or "1-2-7". As soon as the counting player says "2", the other players must decide if they want to raise their hand or not, raising their own hand is up to the counting player. The leader counts the hands raised, and if the number of hands raised matches the number the counting player said instead of "3", the counting player wins and if it doesn't, they lose.

For example, if the player counting said "1-2-9" and 9 players (including the counting player) raised their hands, the counting player wins. If the counting player loses, only they take 3 sips of water. The game continues on with another player counting and ends when at least one bottle of water is finished.

\* \* \* \* \*

## NE ANIMSIYORSUN?

**Amacı:** Grup üyelerinin kaynaşmasını sağlamak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** Kalem, 1 defter sayfası ya da A4 kâğıdı

**Ön Hazırlık:** Yönetici oyunda kullanacağı 20 cismi önceden hazırlamalıdır.

**Süresi:** 15 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici oyunu başlatmadan önce herkesin yanında bir kâğıt ve kalem bulundurmasını ister. Ancak o izin vermeden kimse bunlara dokunmayacaktır. Bunu sağlamak için herkesin ellerini başının üstüne koymasını ister. Sonra, önceden hazırladığı 20 cismi tek tek göstereceğini ve oyunculardan bunları anımsamalarını isteyeceğini söyler. Cisimler gösterilirken araya kafa karıştırıcı hızlı bir müzik de konabilir. 20 cisim gösterildikten sonra oyunculara 2 dakika süre verilir. Herkes bu kısa sürede hatırladığı cisimlerin adını yazar ve sürenin sonunda elinde tutarak ekranda gösterir. Böylece kimsenin sonradan kâğıdına yazdıklarına bir şey ekleme şansı olmaz. Yazım sırasında da müzik çalınabilir ve yönetici elinde bir saat / anölçer / kum saati tutup zamanın geçtiğini sürekli vurgular. "Son 1 dakika, son yarım dakika, son 20 saniye" vb. diyerek kafaları bulandırır. En çok hatırlayan oyunu kazanır. Oyunu uzatmak için, 2. çok bilenin listesinde nelerin eksik kaldığı sorulabilir.

\* \* \* \* \*

## WHAT DO YOU REMEMBER?

**Goal:** Group dynamic

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** A pen, a notebook page or an A4 paper.

**Preliminary:** The leader should prepare 20 different objects to show in advance.

**Duration:** 15 minutes.

**How to play:** Before the start the leader requests everyone to hold their hands on their head in order to keep them away from taking notes. Then explains the rule of the game: Everyone should try to remember as many objects that the leader is going to show as possible. Then shows 20 different objects that they have prepared. After the last object, the leader gives 2 minutes to the players to write down the names of the objects they can remember. The player who remembers the most objects wins. The leader may play music / a sound of a clock during this time and interfere to confuse the players, saying things like "last 1 minute, 20 seconds", etc.

\* \* \* \* \*



## SIKIŞTIRMACA

**Amacı:** Grup dinamiği oluşturmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** Kalem, not kağıdı

**Ön Hazırlık:** Yönetici oyundan önce katılımcıların isimlerini alfabetik sıraya sokmalıdır.

**Süresi:** 10 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Bu oyun kaynaştırma amaçlı oynanabileceği gibi, çeşitli oyunların başında ebeyi seçmek için de oynanabilir. İlk olarak yönetici, aklından 0 - 101 (bu ikisi dışında) arasında bir sayı tutar ve bunu bir kağıda yazar. Oyunun kuralı tutulan sayıyı bilmeye çalışmaktır, çünkü bilen ebe olacaktır / yanacaktır / cezalandırılacaktır. Yöneticinin önceden hazırladığı alfabetik isim listesine göre herkes sırayla bu sayıyı bilmemeye ama kendisinden sonraki oyuncuyu bilmeye zorlamaya çalışmalıdır. Sıradaki oyuncu bir sayı söyler ve yönetici söylenen sayılara göre bir sonraki oyuncunun oynayabileceği sayı alanını belirler. Örneğin 45 tutulmuş olsun. Başlangıçta oyun alanı 0-101 arasındadır. 2. oyuncu 30 derse, yönetici "30 ile 101 arasında" demelidir. Bir sonraki oyuncu 69 derse bu kez oyun alanı daha da daralır ve "sayı 30 ile 69 arasında" denir. Oyun böylece sürer ve en sonunda sırası gelen oyuncu 44 ile 46 arasındaki sayıyı söylemek zorunda kalır. Ya da herhangi bir oyuncu, oyun alanı çok genişken tutulan sayıyı bir kerede bulabilir. Her iki durumda da yanan oyuncuya kararlaştırılan bir ceza verilir. Oyun uzun süre oynanmak istenirse ilk yarıda değil, 3., 4., 5. yarıda ceza verilebilir.

\* \* \* \* \*

## SQUEEZE (THAT NUMBER!)

**Goal:** Group Dynamic

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** A pen, a piece of paper.

**Preliminary:** The leader should make a name list of all the players in alphabetical order.

**Duration:** 10 minutes.

**How to play:** The aim of the game is to avoid saying the number picked by the first player. The leader asks the first player (whose name is the first according to the alphabet (or who appears next to leader in their screen) to pick a number between 0 - 101 (excluding both) and write it on a paper. Let's say Ali picks the number "45". Then everyone in alphabetic order (or in line according to leader's screen) starts saying a number in turn, but should avoid guessing the number.

If the next person says "60" then Ali describes his number as "between 0 and 60". If the next person says "46" then Ali re-describes his number as "between 0 and 46". If the next person says "44" then Ali re-describes his number as "between 44 and 46". In such a case there will be no chance for the following person to not say the number, thus, they will get a point. Or sometimes a person says the secret number directly, who also gets a point.

The game ends when everyone in the group by alphabetic order (or in line according to leader's screen) picks a number. At the end, the one who has the most points will lose the game.

\* \* \* \* \*

## MAESTRO (ORKESTRA ŞEFİ)

**Amacı:** Grup dinamiği oluşturmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 12 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 10 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Katılımcılar arasından bir ebe seçilir ve yönetici tarafından ayrı bir odaya yollanarak grubun konuşmalarını duyması engellenir. Grup kendi arasında bir maestro seçer ve hep birlikte el çırpmaya başlarlar. Bu sırada ebe bulunduğu odadan geri alınır, ebe geri geldiği anda herkes el çırpıyor olmalıdır. Maestronun görevi oyun sırasında ebeye sezdirmeden yapılan ortak devinimi değiştirmektir. Yani el çırpmayı başını kaşımaya, baş kaşımayı göz kırpmaya çevirecek ve ebe kendisini bulana kadar sürekli yeni devinimler üretecektir. Diğer tüm oyuncuların gözü maestroda olmalı ve yeni bir devinime başladığında maestroyu taklit etmelidir. Ebenin görevi de maestronun kim olduğunu bulmaktır. Ebenin maestronun kim olduğunu bulmak için 3 hakkı vardır. Bulursa maestro ebe olur ve oyun yeniden başlar. 3 kerede de bulmazsa ebe yeniden odaya yollanır ve yeni bir maestro seçilir.

\* \* \* \* \*

## MAESTRO

**Goal:** Group dynamic.

**Amount of players required:** Min 12 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 10 minutes.

**How to play:** A volunteer becomes it (if there is no volunteer the leader chooses someone to be the It) and is sent to a breakout room so they will not hear what the group is talking about. Then the group agrees on 1 person to be the Maestro. The mission of the maestro is to change the common act that all participants do, to another act without being noticed by the It. Everybody starts clapping and the It is invited into the big room. When It is in, everyone should be clapping and keeping an eye on the maestro in order to follow their new act immediately.

The leader explains to the It that their mission is to find the maestro who is directing the group. After a while Maestro makes another act, for example combing their hair. Then all participants should stop clapping and start combing their hair. If the It recognizes the maestro (has 3 guesses to do so), the maestro becomes the It and is sent to the breakout room and the group agrees on another maestro. If not, either the It is sent back to the breakout room for a new try or another volunteer replaces them to be the It.

\* \* \* \* \*



## REKLAM AJANSI

**Amacı:** Grup dinamiği oluşturmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 12 kişi (Katılımcı sayısının 4'ün katları olması önerilir. Değilse gruplardaki kişi sayıları farklı olabilir.) En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** Grup çalışması için 10 dakika + her bir sunum için 2 dakika.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Katılımcılar dörder kişilik gruplara ayrılır ve her grup ayrı bir odaya yollanır. Her gruba ayrı bir ürün adı verilir ve gruplardan 10 dakika içinde bu ürün için bir reklam hazırlamaları istenir. Her grup kendisine verilen ürün için bir isim bulmalı, tanıtıcı bir slogan ve bir cıngıl (reklam müziği) üretmeli, cıngıl ile dans etmeli, bir ünlü kişiyi taklit ederek onun ağzından ürünle ilgili bir açıklama yapmalıdır.

10 dakikalık hazırlık sürecinden sonra tüm katılımcılar ana ekrana geri dönerler ve her grup ürününü diğerlerine sergiler.

\* \* \* \* \*

## ADVERTISEMENT AGENCY

**Goal:** Group dynamic.

**Amount of players required:** Min 8 - Max 20. The total number of players must be folds of 4, otherwise the extra person(s) can be added into other group(s).

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 10 minutes for preparations + 2 minutes per group for presentation.

**How to play:** The leader forms groups of 4 people and sends them into breakout rooms. Each group is given a different product. The mission of each group is to create a TV commercial for the given product.

They should: 1. Find a name, 2. Create a slogan, 3. Compose a jingle 4. Imitate a famous person who says a few words about their product. 5. Perform their work to the others.

\* \* \* \* \*

## BU NE DEMEK?

**Bu oyun uluslararası gruplar içindir.**

**Amacı:** Grup dinamiği oluşturmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** Kalem, A4 boyutunda kâğıt

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** Ortalama 15 dakika. (Katılımcı sayısına göre değişir)

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Her oyuncu kendi dilinde 5 farklı sözcüğü elindeki kâğıda yazar. Sırayla herkes yazdığı sözcükleri ekranda gösterir, diğerleri bunların ne anlama geldiğini tahmin etmeye çalışır. Soruyu soran "Bu bir eşyadır / hayvandır / eylemdir" gibi ipuçları vermelidir. En çok doğru tahmin eden oyunu kazanır.

\* \* \* \* \*



## WHAT DOES THIS MEAN?

**This game is for international groups only.**

**Goal:** Group dynamic.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** A pen, A4 paper

**Preliminary:** -

**Duration:** Minimum 15 minutes depending on the amount of the participants.

**How to play:** Each player writes 5 simple words in their own language on an A4 paper. Then shows the words to the others one by one and gives clues like "A small home animal, a good for kitchen, an act of moving", etc. Everyone tries to guess what the word means. The one with the most correct guesses wins the game.

\* \* \* \* \*

## ÜLKE ANLATMACA

**Bu oyun uluslararası gruplar içindir.**

**Amacı:** Grup dinamiği oluşturmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** Kalem, A4 boyutunda kâğıt

**Ön Hazırlık:** Yönetici, oyunculara vereceği ülke isimlerini önceden hazırlamalıdır. Ülkeler belirgin simgeleri / özellikleri olan ülkeler olmalıdır. Örneğin Özgürlük Heykeli ABD'yi, Çin Seddi Çin'i, Eyfel Kulesi Fransa'yı kolayca anımsatabilir. Ya da yalnızca katılımcıların ülkeleri oyuncular arasında paylaşılır ve tanımlama kişilerin yaratıcılığına bırakılır.

**Süresi:** En az 15 dakika. (Oyuncu sayısına göre değişir)

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici önceden hazırladığı ülke isimlerini oyunculara dağıtır. Bunun için yazılı iletişim alanını (Zoom'da Chat) kullanır. Herkes kendisine verilen ülkeyi konuşmadan diğerlerine beden diliyle anlatmaya çalışır. Her bir sunum için 2 dakika zaman verilir.

\* \* \* \* \*

## COUNTRY DESCRIPTIONS

**This game is for international groups only.**

**Goal:** Group dynamic.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** Pen, A4 size paper

**Preliminary:** The leader should prepare a list of different countries that can be recognized easily by their symbols. For example, the US can be recognized by the Statue of Liberty & France by Eiffel Tower, China by the Great Wall.

**Duration:** Minimum 15 minutes depending on the amount of the participants .

**How to play:** The leader circulates 1 country name per participant. Then gives 2 minutes to think about how to describe this country to the others without talking and using only body language within 2 minutes maximum.

\* \* \* \* \*

## OKUL YILLIĞI

**Amacı:** Grup dinamiği oluşturmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 8 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** Grup çalışmaları için 15 dakika + sunumlar için katılımcı başına 2 dakika.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Katılımcılar dörder kişilik gruplara ayrılır ve her grup ayrı bir odaya yollanır. Bu 4 kişiye çok sıkı lise arkadaşları oldukları ve okul yıllığı için birbirleri hakkında bir yazı yazmaları istenir. Bunun için herkes sırayla bir poz verir ama vesikalık resim çektirir gibi değil, bir mimik, jest, devinim içeren bir poz olmalı ve 1 dakika boyunca hiç bozulmamalıdır. Gruptan bir başka kişi de o poza bakarak o kişi hakkında bir şeyler söylemeye, o kişinin nasıl biri olduğunu anlatmaya başlar. Sonra anlatanın poz vermesi ve bir başka kişinin de onun hakkında konuşmasıyla oyun sürer. Herkes 1 kez poz verip 1 kez de yorum yaptıktan sonra oyunun ilk turu biter ve gruplar ana ekrana geri dönerler. Bu kez de herkes yorum yaptığı kişiyi diğer gruba tanıtır. Tabii hakkında konuşulan da aynı pozunu vermelidir.

\* \* \* \* \*

## SCHOOL YEARBOOK

**Goal:** Group dynamic.

**Amount of players required:** Min 8 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 15 minutes for breakout rooms + 2 minutes per participant for presentations

**How to play:** The leader forms small groups of 4 participants and sends them into breakout rooms and gives them 15 minutes. The mission in each group is to describe each participant as if they were good friends in high school, and they are writing in their school yearbook.

In each group everyone should speak about a person that they didn't know before. One of the participants starts the game by making a funny face picture and another one comments on their personality as if they've known this person for years. After everyone poses and speaks once, the breakout room is closed and everyone returns to the main screen. Then each group presents their introductions one by one. Of course the person who is presented should pose as they did in breakout rooms.

\* \* \* \* \*

## + KUTUP, - KUTUP

**Amacı:** Grup dinamiği oluşturma.

**Katılımcı Sayısı:** En az 6 kişi - en fazla 20 kişi

**Gereçler:** Kalem ve 1 defter sayfası

**Ön Hazırlık:** Yönetici grubun tartışmasını istediği konuları önceden hazırlamalıdır. Tartışma konuları katılımcıların yaşlarına ve ilgi alanlarına göre seçilmelidir.

**Süresi:** En az 10 dk - en fazla 30 dk

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici grubun tartışmasını istediği konuları, önermeler şeklinde söyler. Örneğin "Sağlığa zararlı olduğundan, sigara satışları toptan yasaklanmalı." Bu görüşü destekleyenlerin yanlarındaki kağıda büyük bir (+) işareti, karşı çıkanların ise kağıda bir (-) işareti çizerek kameraya göstermeleri istenir. Tarafsızların ise kağıda hiç bir şey çizmeyerek boş kağıdı kameraya göstermeleri istenir.

Sonra sırayla her gruptan isteyenler hem tarafsızlardan hem de karşı gruptan birilerini kendi taraflarına çekmek amacıyla, neden kağıda (+) ya da (-) çizdiklerini açıklamaya başlar. Bu açıklamalar sonucunda fikir değiştiren olursa kâğıdına ilgili işareti çizerek kameraya gösterir.

\* \* \* \* \*

## + POLES, - POLES

**Goal:** Group dynamic.

**Amount of players required:** Min 6 - Max 20

**Materials needed:** Pen, paper

**Preliminary:** The leader must choose some topics for the group to discuss (the ages and interests of the participants must be taken into consideration when choosing topics.)

**Duration:** Min 10 - Max 30 minutes

**How to play:** The leader gives out propositions about the topics that they want the group to talk about. For example, "Selling cigarettes should be banned, because smoking is unhealthy." The players who agree must draw a plus, while disagreeers draw a minus symbol on their papers, showing them to the camera, if a player's opinion is neutral, they have the option to leave the page empty.

Then, the players are encouraged to explain why they put a +/- on their paper, in hopes of changing the opinions of the other side (and the neutrals, if any) if anyone changes their mind during the debate, they change their symbol to match their idea.

\* \* \* \* \*



INTRODUCTORY - WARM UP - GROUP DYNAMICS

TANIŞMA - KAYNAŞTIRMA - GRUP DİNAMİĞİ

## EŞYA TOPLAMACA

**Amacı:** Grup dinamiği oluşturmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 9 kişi - En çok 18 kişi.  
Toplam katılımcı sayısı 3'ün katları olmalıdır.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** Grup çalışması için 15 dakika +  
Değerlendirme için 20 dakika

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Katılımcı sayısına göre 3'er kişilik takımlar oluşturulur. Her takım kendine bir isim seçer ve yönetici takım isimlerinin altına oyuncu isimlerini yazar. Yönetici takımları odalarına yollamadan önce onlardan 15 dakika içinde buldukları ortamın (ev-iş yeri) dışına çıkmadan (odadan çıkabilir ama binadan dışarı çıkamaz), alfabedeki 28 harf ile (ğ dışında) başlayan eşyalar toplamalarını ister. Burada önemli olan eşyaları toplamak kadar takımın nasıl bir uygulama ve iş bölümü yapacağını görmektir ama yönetici bu ip ucunu oyunculara söylememelidir.

Toplanan eşyalar kameranın yanında biriktirilmelidir. 15 dakikanın sonunda herkes ana odaya alınır ve yönetici sırayla her takımdan neler topladığını alfabetik sıraya göre göstermesini ister ve onay verdiklerini not alır. En çok eşya toplayan takım oyunu kazanır.

\* \* \* \* \*



## OBJECT GATHERING

**Goal:** Group dynamic.

**Amount of players required:** Min 9 - Max 18.  
The total number of players must be fold of 3.

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 15 minutes for group work +  
20 minutes for evaluation

**How to play:** The group must be divided (either by the leader or by the participants) into teams of 3 and each team choose a name for themselves. The leader must takes notes of the team names along with the names of the participants in each team.

Before sending the teams to their breakout rooms, the leader tells them that without leaving the building that they're in, they'll need to find objects that start with each letter of the alphabet (One item for each letter). The objects must be collected and brought near to the camera.

After 15 minutes, the teams return to the main session and the leader asks every team to show the objects that they found off in alphabetic order, giving a point for every correct object. The team with the most points win.

\* \* \* \* \*

## ELİMDE NE VAR?

**Amacı:** Grup dinamiği oluşturmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 10-15 dakika.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Yönetici sağ elini yumruk yaparak ekranda gösterir ve "Elimde Ne Var?" diye sorar. Elinde tuttuğu şeyin avucuna sığma zorunluluğu olmadığını ve canlı-cansız, küçük-büyük, hayvan-bitki-eşya-kişi olmak üzere her türden bir şey söylenebileceğini açıklar. Doğru yanıt herkesin adının baş harfiyle başlayan bir şey adı vermesidir. Örneğin Kemal "kayık" derse yönetici "Evet, bildin. Başka ne var?" diye sorarak oyunu sürdürür. Yanıtlarken sıra sözü konusu edilmez, herkes istediği an aklına geleni söyleyebilir. Kemal "gitar" derse "Hayır" deyip geçer ama sonrasında Gökhan "gitar" derse "Evet, bildin. Başka ne var?" diyebilir.

İkinci aşamada oyunun sırrını keşfedip sürekli kendi adının baş harfiyle başlayan nesnelere / kişileri söyleyen kişiler dışarıda kalmak üzere, sırrı keşfedemeyenler ikiye eşleştirilerek yönetici tarafından ayrı odalara yollanırlar. Burada amaç sırrı keşfedemeyenlerin fikir yürüterek sırrı bulmalarıdır. 2 dakika sonra herkes ana ekrana geri döner ve yine herkesin katılımı ile oyun sürer. Oyunun sırrı tüm katılımcılar tarafından keşfedilene kadar oyun sürer.

\* \* \* \* \*

## WHAT'S IN MY HAND?

**Goal:** Group dynamic.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 10-15 Minutes

**How to play:** The leader balls up their fist and shows it to the camera, asking "What's in my hand?" and explaining that the thing they're holding doesn't need to actually fit their hand, can be an animal / an object, can be small / big, etc. ("It could be anything!")

The correct answer for everyone is anything that starts with the first letter of their own name. For example: Selma saying "Sweatshirt." would be correct. The leader keeps the game going by saying "That is correct, what else do I have in my hand?" If Kemal says "Guitar", that would be wrong, however Gökhan saying "Guitar" right after would be right. When answering, an order is not necessary, so any player can say something at any time.

In the second phase of the game, the players who haven't understood the rule yet are paired up and sent to breakout rooms to try and figure it out. After 2 minutes, everyone comes back to the main session and the game continues until every player understands the rule.

\* \* \* \* \*

## UYUMLU SAYMACA

**Amacı:** Grup dinamiğini oluşturmak.

**Katılımcı Sayısı:** En az 5 kişi - En çok 20 kişi.

**Gereçler:** -

**Ön Hazırlık:** -

**Süresi:** 10 dk.

**Oynanma Aşamaları ve Yönergeleri:** Katılımcı sayısı ne kadar çoksa o kadar zevkli ve bir o kadar da dikkatli davranılması gereken bir oyundur. Yönetici, hep birlikte 50'ye kadar sayacaklarını, herkesin istediği an saymaya katılabileceğini ancak tek kuralın aynı anda 2 kişinin aynı sayıyı söylememesi olduğunu açıklar. 2 kişi aynı anda aynı sayıyı söylemişse saymaya yeniden başlanır. 50'ye ulaşıldığında oyun biter. Hiç aksamadan 50'ye ulaşılmışsa oyun bir tur daha dönebilir.

\* \* \* \* \*

## EMPHATIC COUNTING

**Goal:** Group dynamic.

**Amount of players required:** Min 5 - Max 20

**Materials needed:** -

**Preliminary:** -

**Duration:** 10 minutes.

**How to play:** This game is more fun as a crowd. The group tries to count together up to 50. Anyone can start counting from 1 and up any-time. Everyone is allowed to count any time they want. The rule is, each number should be said only by one person. If the same number is said by 2 or more people, or at the same time, the game starts again from 1. The game ends when the group reaches to 50 or when everyone is tired.

\* \* \* \* \*

**Gönüllü Hizmetler Derneği'nin, AB Sivil Düşün Programı'nın** hibe desteği ile oluşturduğu bu kitap, çevrimiçi buluşmalarını oyunlarla renklendirmek isteyen Türkiye ve uluslararası sivil toplum kuruluşlarına yol gösterici bir armağandır.

Keyifli buluşmalar.

*This book which is supported by **AB Sivil Düşün Programı (EU Think Civil Programme)** is a present from **Gönüllü Hizmetler Derneği (İstanbul-Turkey)** to anyone who needs games to colorize their virtual meetings.*

*Enjoy reading and playing.*