

YAĞMURLU VE KARLI  
GÜNLER İÇİN İÇ MEKAN  
TENEFFÜS OYUNLARI

# Yargıç

Yüzünü sınıftan uzağa bakan bir köşede durması için bir öğrenci seçin. Gözlerini kapatırken, ellerini kaldırarak sıralarında oturan başka bir öğrenciyi işaret edin ve "Merhaba Sayın Yargıç!" (veya Bayan Yargıç—veya cinsiyete özel olmayan herhangi bir terim)

Köşedeki öğrenci artık arkasını dönmeden kimin söylediğini tahmin etmelidir. Doğru tahmin ederlerse köşede kalabilirler. Yanlış tahmin ederse, sınıf arkadaşını "kandıran" öğrenci sırayı alır. Teneffüsün sonunda bir çetele için doğru cevapları takip edebilir veya bunu sadece eğlence için yapabilirsiniz. En iyi yanı, öğrencilerin başka biri gibi ses çıkarmak için seslerini gizlemesidir.



# Bir Sayı Düşünüyorum

Seçilen öğrenci, "1 ile 100 arasında bir sayı düşünüyorum. Bu kaçtır?" diye sorar. Sonra tahminler geldiğinde daha yüksek mi daha düşük mü olduğunu söyler. Bu kadar basit bir şeyin çocukları oldukları kadar heyecanlandırabileceğine şaşıracaksınız. Ve genellikle bu oyunda on dakika, saniyeler gibi gelen bir sürede geçer



# Sihirli Halı

Eğer bir minder ayarlayabilirsiniz , çocukları iki metre aralıklarla üzerlerine oturtun ve minderin onları uzak yerlere götürecektir sihirli halılar olduğunu hayal edin. Bu aktivitede öğrencilerin nereye gitmek istedikleri konusunda fikir edinebilirsiniz veya akıllı tahtada YouTube'dan bir dizi drone videosu gösterirsiniz. Öğrenciler ayrıca her bir yerin nerede olduğunu tahmin etmeye çalışabilirler ki bu, "Şimdi neredeyiz erkekler ve kızlar? Gerçekten orada olsaydık nasıl hissederdik? Sıkı tutunun! İşte bir tane daha geliyor!" gibi yönergeler verebilirsiniz.



# Sessiz sinema

Kiři kendine bir sinema filmi, kitaplar, eřyalar, hayvanlar seęerek karřısındakine tahmin ettirmeye ęalıřır. Ayrıca g¼n¼m¼zde artık diziler de sessiz sinemada yer almaktadır. Sessiz sinemada filmin veya dizinin yerli mi yoksa yabancı mı olduęu da belirtilerek filmin bulunmasında kolaylık saęlanmış olur.



## Dört Köşe

Bir öğrenci gözleri kapalı olarak sınıfın ortasında durur ve 10'dan sıfıra kadar sayar. Diğer tüm öğrenciler olabildiğince sessizce bir köşeye çekilirler. Lider sayarken sınıf boyunca yürüyebilirler, ancak sıfırda bir köşede olmayan herkes oyun dışı kalır ve yerine oturması gerekir. Daha sonra Gözleri kapalı olan öğrenci bir köşeyi işaret eder ve o köşedeki herkesin de oturması gerekir. Seçilen yerde kimse yoksa, işaretlenen tüm oyuncular oyuna yeniden katılabilir.



# Kelime Türetme

Öğrencilerinizi gruplara ayırın ve her gruba alfabeden bir harf atayın. Grupları o harfle başlayan mümkün olduğu kadar çok kelime bulmaya davet edin. Tahtanıza "hayvanlar" veya "okulda bulabileceğiniz bir şey" gibi kategoriler yazarak oyunu genel tutabilir veya daha zorlayıcı hale getirebilirsiniz.

Farkında olmadan kelime pratiği yapacaklar... ve bunu yaparken eğlenecekler



# Sıcak Soğuk

Ebe öğrenci sınıf dışına çıkar ve sınıftan bir eşya saklanır. Ebe sınıfın içinde saklanan nesneyi arar ve "sıcak" "soğuk" komutlarını dinlerken yaklaşımını ayarlar.





# Hikaye oluřturmaca

Bir hikaye oluřturmak iin tm sınıfı bir araya getirin, ancak bunun yazılı olarak deęil, doęalama tarzında yapılması gerekir Her Őeyi tek bir kelimeyle bařlatabilirsiniz. Ardından bir ğrenciyi bir sonraki kelimeyi eklemesi iin grevlendirin. Sırası gelen ğrenci hikayeyi devam ettirsin. Bir zamanlayıcı ayarlayın, ardından bir ğrenciyi anlatılan hikayeyi yazması iin grevlendirin, böylece sonunda her Őey okunabilir. Kıkırdamalar olacaęı kesin:)



# Manken

Bir öğrencinin ebe olmasını sağlayın ve gruba sırtını dönün. Diğer herkesin hareket etme veya etrafta dans etme şansı vardır. Ebe arkasını dönüp "manken!" dediğinde herkes yerinde donmalı ve pozu korumalıdır. İlk hareket eden kişiler oyundan çıkar.

