

## Alternatif Oryantasyon Etkinlikleri

### ETKİNLİK 1

1. Sınıf mevcuduna uygun şekilde 2li ya da 3lü gruplar oluşturulur.
2. Öğrencilerden 10-15 dk (bu süre istenirse daha kısa tutulabilir) boyunca okul içinde(dışarı çıkmamaları özellikle tembih edilmelidir) sessizce gezmeleri ve bina ile ilgili olabildiğince çok not almaları istenir. Bu notlar okulun katları, katlarda kime ait odaların olduğu, katlarda ne gibi hizmetler sunulduğu ,etraftaki nesnelere , komşu binalar , vb. olabilir.
3. Belirlenen süre içinde öğrenciler okul binasını gezerler.
4. Öğrenciler grup halinde geri döndüklerinde en çok bilgiyi toplayan grup kazanır.
5. Alternatif olarak hocanın kendi belirlediği sorulara en çok doğru cevap veren grup kazanır.
  - Benim odam kaçınca katta?
  - Nerede ecza dolabı var?
  - Sekreterimizin adı ne?
  - Öğrenci işleri nerede? Vb.

### ETKİNLİK 2

1. Etkinliğı yönlendiren sorumlu, çalışma sonunda tamamlanması gereken bir atasözünü veya duruma uygun bir cümle belirler. Hedef cümledeki kelime sayısından 2-3 tane daha fazla okul içinde mekân belirlenir.
2. Her grup için bir renk belirlenir ve bunu üzerlerinde taşımaları için renkli kartlar hazırlanır. Böylelikle aynı gruptan kişiler aynı mekândan kelime alamazlar.
3. Etkinlik öncesi sorumlu kişi, tanıtılmak istenen mekânlardaki bir kişiye karışık bir şekilde birer tane kelime teslim eder. Her mekâna aynı kelimedenden sınıfta oluşturulacak grup sayısınca verilmelidir. (farklı renklerde kağıtlar da hazırlanabilir) 2-3 tane mekân ise kasten boş bırakılır.
4. Etkinliğin başında grup üyelerine mekânların ve o mekândaki bulunması gereken kişilerin listesi karışık bir şekilde verilir. Ekstra yazılan mekânlar ve kişiler de bu listeye dâhildir. Sorumlu dakika tutar ve grup üyeleri kelimeleri toplamaya başlar.
5. Gruplar hep birlikte gezmek zorunda değillerdir. Amaç en hızlı biçimde bütün kelimeleri toplamaktır.
6. Tüm kelimeler toplandıktan sonra, etkinliğin başladığı alana ilk gelen ve atasözünü doğru bir şekilde ve kısa sürede oluşturan grup oyunu kazanır.

## İsim Etkinlikleri

### AKIM OYUNU

1. Öğrenciler çember olur. Öğretmen iki elini birbirine vurarak sağındaki kişiye ismini söyler(isim ve ele vurma aynı anda). Sağdaki kişi de kendi sağındakine ismini söyler. Tüm çember tamamlanınca öğretmen bu sefer soldan başlayarak elini çırpıp adını söyler ve bu sefer herkes solundakine ismini söyleyerek çember tamamlanır. Öğrenciler isimlerini iki kez duymuş olurlar.
2. Bu turda öğretmen kendi ismini değil sağındakinin ismini söyleyerek devam eder. Sağdaki kişi de kendi sağındaki kişinin adını söyleyerek çember tamamlanır.
3. Son olarak yön belli olmadan rastgele bir şekilde bir kişi işaret edilip onun adı söylenerek el çırpılır.

### SOĞAN SARIMSAK

1. Öğrenciler çember içinde ayakta durur. Ortada bir ebe olur. Ebe çemberde birinin önünde durup soğan ya da sarımsak der. Ebe soğan derse sorulan kişi solundaki kişinin, sarımsak derse sağındaki kişinin adını 3 saniye içinde söylemek zorundadır. Söyleyemezse ebe olur.

### AŞURE

1. Öğrenciler çember şeklinde ayakta durur. Seçilen bir öğrenci (mesela Ali ) Ben bir aşure yaptım ALİ (Kendi adını söyler) var AYŞE (çemberden birinin adını söyler.) yok der. İsmi söylenen kişi (AYŞE) Ayşe burada Emre yok der ve oyun herkesin adı söylenene kadar devam eder.
2. Hızlı cevap veremeyen oyun dışı kalır , oyun dışı kalan kişinin adını söyleyen de oyun dışı kalır.

### AVUKATLI AŞURE

1. Öğrenciler ikili eş olur . Örneğin Ayşe ve Emre eştir , bir başka ikili de Elif ve Fatmadır. Gruptan bir kişi bir önceki aşure oyunundaki gibi 'Ben bir aşure yaptım Ayşe var, Fatma yok' der. Bu sefer Fatma kendisi cevap vermez avukatı Elif onun adına ' Fatma var ..... yok der' ve oyun eşleri birbiri adına konuşmaları ile devam eder.
2. Ben bir aşure yaptım Ayşe var yok der. (Ayşe ismini söyleyen kişinin eşinin adı Ayşedir.) Bu sefer ali değil alinin eşi olan kişi ali var emre yok der. Oyunun bu versiyonunda duyulan isim değil eşi onun yerine cevap verir (avukatlığını yapar.) Hızlı cevap veremeyen eşler oyun dışı kalır ,oyun dışı kalan eşlerin adlarını söyleyenler de oyun dışı kalır. En sona kalan ikili ya da ikililer oyunu kazanır.

## **TANIŞMA Etkinlikleri**

### **Etkinlik 1**

Sınıfın uygunluđuna gre sınırları belirli bir Trkiye haritası oluřturulur kuzey ,gney ,dođu batı belirlenir. Grup tam ortada ayakta durur. đretmen Niđe'ie olduklarını syler ve sırasıyla řu ynergeleri veririr;

- 1.Dođduđunuz řehre gidin.(đrenciler dođdukları řehre giderler đretmen birkaç đrenciye řehrin tam adını sorar đrenciler de kendi aralarında konuřup buldukları yeri syleyebilirler.)
- 2.alıřmak istediđiniz řehre gidin.
3. Tatile gitmek istediđiniz řehre gidin.
- 4.Yemeklerini en ok sevdiđiniz řehre gidin.
5. Emekliliđinizde yařamak istediđiniz řehre gidin.
6. Takımını tuttuđunuz řehre gidin.
7. En ok grmek istediđiniz řehre gidin. Vb.

### **Etkinlik 2**

đrenciler sınıf mevcuduna gre a-b-c -d saydırılarak 4 gruba ayrılır. Gruplar bir arada oturacak řekilde dzen oluřturulur. Her gruba bir kâđıt ve kalem verilir. đretmenin belirlediđi sre iinde olabildiđince ok ortak yn yazmaları istenir. Verilen sre iinde en ok ortak yn yazan grup 1. olur.