



## Çevrimiçi Sosyal ve Tanışma Oyunları

Oyunun adı	Kullanım	Katılımcılar	Malzeme	Açıklama	Kaynak
Soru yağmuru	Tanışma oyunu	2-15 10 yaş ve üzeri	Sohbet	Oyun lideri sorular sorar (örneğin "Nereye seyahat etmek istersiniz?") ve katılımcılar cevaplarını mümkün olduğunca hızlı bir şekilde sohbet paneline yazmak zorundadır.	
Soru yağmuru 2	Tanışma oyunu	2-4 8 yaş ve üzeri	-	Katılımcılardan biri bir isim ve soru söyler ve çağrılan kişi hızlı bir şekilde cevap vermek zorundadır. Sonra başka bir soru sorarlar.	
Kişisel özellikler	Tanışma oyunu	5-15	Çevrimiçi Araç Padleti	Herkes kendine ait bir özelliği yazar. Daha sonra grup, hangi özelliğin hangi kişiye uyduğunu tartışır.	<a href="https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kreisspiele.html">https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kreisspiele.html</a>
2 Yalan ve 1 Gerçek	Tanışma oyunu	3-12	Sohbet	Herkes kendisi hakkında 2 yalan ve 1 gerçek özellik yazar. Daha sonra grup gerçek olanı bulmaya çalışır.	<a href="https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kreisspiele.html">https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kreisspiele.html</a>
Vücut taslağında yaşayın	Kendini tanıtmaya	2-6 8 yaş ve üzeri	Kağıt ve kalem	Herkes bir beden ana hatlarını çizer ve önemli yönlerini kendi adına yazar.	
Vahşi Wilma	İsimleri öğrenme	3-6 9 yaş ve üzeri	-	Bir öğrenci ismiyle aynı harfle başlayan bir sıfatla kendini tanıtır (örneğin "Ben vahşi Wilma'yım"). Bir sonraki öğrenci ismi ve sıfatı tekrarlar ve kendi ismini ekler.	





<b>Biz bir kişiyiz</b>	Tanışma oyunu	3-8 öğrenci 9 yaş ve üzeri	Boş profil (ekran paylaşımı)	Grup tek bir kişi olduğunu hayal eder. Tüm cevapların hepsini eklerler. (örneğin yaş, boy, aynı zamanda hobiler)	<a href="https://www.jugend-leiter-blog.de/2019/04/23/kennen-lernspiele-kinder-jugendliche/">https://www.jugend-leiter-blog.de/2019/04/23/kennen-lernspiele-kinder-jugendliche/</a>
<b>Sen, sahip misin, sever misin</b>	Tanışma oyunu	8 yaş ve üzeri	Web kameraları	Oyun lideri öğrenciler hakkında evet ya da hayır soruları sorar. Evet ise kamerayı açar. Alternatif olarak, kamera her zaman açıktır ve cevap "evet" ise öğrenciler ayağa kalkar.	
<b>Aynı harfe sahip bir öge</b>	İsimleri öğrenme	2-8 öğrenci 9-12 yaş	-	Öğrenciler, isimleriyle aynı harfle başlayan bir eşya aramak zorundadır. Sonra kendilerini tanıtırılar.	
<b>Birlikte saymak</b>	Sosyal oyun, takım çalışması	3-5 öğrenci 9-12 yaş	-	Öğrenciler 10 veya 20'ye kadar saymaya çalışır. Kimsenin arka arkaya daha fazla sayı söylemesine izin verilmez. Eğer birisi yanlış bir sayı söylerse, 0'dan başlamak zorundadır.	
<b>Ortak Noktalar</b>	Tanışma oyunu	2-5 öğrenci 9 yaş ve üzeri	-	Öğrenciler 5 dakika içinde ortak noktaları olan 1-3 şeyi bulurlar (örneğin "hepimiz şehirlerde yaşıyoruz").	
<b>Eşyayı tahmin et</b>	Sosyal oyun	2 veya 4 Üniversite öğrencileri	-	Her öğrenci bir ögeyi arar, ancak göstermez. Başka bir öğrenci bununla ilgili soru sorar (örneğin materyal) ve cevabın yalan mı yoksa doğru mu olduğuna karar vermesi gerekir.	
<b>Fotoğraf çekin</b>	Tanışma oyunu	2-5 öğrenci, lise	Fotoğraflar (konuyla ilgili)	Öncesinde, belirli bir fotoğraf çekme görevi verin (örneğin, pencerelerinden görebildikleri). Biri diğerinin ardından fotoğrafı paylaşır ve diğerleri sorular sorabilir (örneğin, neden bu nesneyi seçtiniz?)	<a href="https://freeenglishlesson-plans.com/2015/09/28/iceb-reaker-show-me-a-picture-of/">https://freeenglishlesson-plans.com/2015/09/28/iceb-reaker-show-me-a-picture-of/</a>





<b>Zaman makinesi</b>	Tanışma oyunu	2-5 öğrenci, 12 yaş ve üzeri	-	Öğrenciler bir zaman makinesi hayal eder ve yaşamayı en sevdiği zamanı düşünürler. Bir öğrenci en sevdiği zamanı paylaşmaya başlar (belki bir resimle). Diğerleri sorular sorar. "Mikrofonu uzat" yöntemi kullanılabilir.	<a href="https://www.epicagile.com.au/resources/top-5-virtual-icebreakers/">https://www.epicagile.com.au/resources/top-5-virtual-icebreakers/</a>
<b>Emojilerle söyleyin</b>	Tanışma oyunu	Büyük gruplar, 10 yaş ve üzeri	Platform, birden fazla emoji ile	İşte ekip üyelerinizin nasıl hissettiğini anlamanın bir başka yolu – kendilerini emojilerle ifade etmelerine izin verin. Örneğin, toplantınızın başında iş arkadaşlarınıza sorun: "Şu anki ruh halinizi en iyi hangi emoji tanımlıyor?" Bunun için bir Slido kelime bulutu kullanabilirsiniz, ancak katılımcılar kelimeler yerine bir emoji göndereceklerdir. Bu, çok sayıda emojinin gönderildiği büyük toplantılarda ve etkinliklerde en iyi sonucu verir.	<a href="https://blog.slido.com/virtual-icebreakers/">https://blog.slido.com/virtual-icebreakers/</a>
<b>Kelimeyi iletin</b>	Tanışma oyunu	3-10 öğrenci 10 yaş ve üzeri	-	Grup, bir kişiden diğerine atabilecekleri bir top hayal eder. Bir konu vardır (örneğin spor, hayvanlar, ülkeler, filmler). Bir öğrenci aklına gelen ilk kelimeyi söyler, hayali topu geçirirken bir sonraki kişinin adını söyler.	<a href="https://www.epicagile.com.au/resources/top-5-virtual-icebreakers/">https://www.epicagile.com.au/resources/top-5-virtual-icebreakers/</a>

