



Etkinlik Yönergesi İçin QR Kodu Okutunuz

Etkinliğin Adı:	EVET HAYIR OYUNU
Hedefe Yönelik	Sınır Koyma
Sınıf Düzeyi:	9. ve 10. Sınıflar
Süre:	40 Dakika
Materyal:	Tebeşir veya İp, Evet ve Hayır Kağıtları, Bant, Sunum
Rehberlik Hizmet Tipi	Gelişimsel ve Önleyici Hizmet

ETKİNLİK ÖNCESİ HAZIRLIK: Öğretmen iki A4 kağıdına büyük ve kalın puntolarda evet ve hayır yazılı çıktı alır. okul bahçesinin kullanacakları kısmına tebeşir ile uzunca bir çizgi çeker. Tebeşirin kullanılamaması durumunda ipi de kullanabilir. Evet ve hayır yazılı kağıtları ipin veya çizginin uç kısmının sağına biri soluna biri olacak şekilde bantlar.

Evet

Hayır

SÜREÇ

- İlk olarak öğretmen tahtaya sınır koyma yazar ve öğrencilere aşağıdaki soruları sorarak tartışmalarını ister:
 - Sınır koyma sizce nedir?
 - Hangi alanlarda sınırlara ihtiyacımız vardır?
 - Her insanın sınırları olmalı mıdır?
 - Sınırlarımız olmadığında ne gibi sorunlar yaşarız?
- Öğrencilerin cevapları üzerine öğretmen hazırlanmış olan Sunum' u açarak öğrencilere gerekli bilgileri verir. Bu süreçte 20 dakika yeterlidir.

Öğretmene Not: [Linkteki sunum indirilir.](#)

3. Daha sonra geriye kalan zamanda öğrencilere evet hayır oyununu kullanarak metafor üzerinden sınır koymayı anlatmaya çalışır. Bunun için ilk olarak tüm öğrencileri okul bahçesine çıkarır.
4. Daha sonra öğretmen sınıf mevcudu çok olması durumunda öğrencileri iki gruba ayırır. İlk grubu hazırlanmış oyun alanındaki ipe yatay olacak şekilde evet veya hayır kısmına sıralar.
5. Öğrencilere evet komutunu verdiğinde evet yazan tarafa, hayır komutunu verdiğinde hayır yazan tarafa zıplamaları gerektiğini söyler. (Sınıf mevcudu az ise tüm öğrencilerle aynı anda oynanabilir.) Komuta göre yanlış tarafa zıplayan öğrenciler elenir son öğrenci kalana kadar oyun devam eder. Aynı şekilde diğer grupla da oynanır ve her iki grupta da son kalan öğrencilerde tek kişi kalana kadar oyunu oynayabilir (Kazanan öğrenci ödüllendirilebilir.).
6. Oyun bittiğinde öğretmen öğrencileri çember şeklinde toplayarak oyunun amacını ve konuyla ilişkisini açıklar. İpin aslında kişisel sınırlarımızı temsil ettiğini ve olaylara, durumlara karşı kendimizi pek çok şeyden korumak adına sınırlarımızı oluşturduğumuzu anlatır. Sınırlarımızı belirlerken de olayları; bize uygunsa sorun oluşturmuyorsa ve sınırlarımızı ihlal etmiyorsa evet olarak yanıtladığımızı, sorun oluşturuyor ve sınırlarımızı ihlal ediyorsa hayır olarak yanıtladığımızı anlatır. Oyunda aldığı komutun zıddına zıplayan öğrencinin elenerek oyundan çıkarıldığına dikkat çekerek gerçek hayatta da örneğin arkadaş grubunda bizden yapılması istenen şeyi yapmadığımızda o gruptan dışlandığımız gibi olduğuna vurgu yapar.
7. Son olarak öğretmen öğrencilere şu soruları sorup görüşlerini alarak etkinliği sonlandırır:
 - Evet hayır oyununda olduğu gibi başkalarının komutlarından farklı şeyler yaptığınızda dışlandığınız veya benzeri bir durum oldu mu?
 - Böyle durumlarda neler hissettiniz?
 - Sınırlarımız ihlal edildiğinde neler yapmalıyız?

Etkinliğin Adı:	SINIRLARI CANLANDIR
Hedefe Yönelik	Sınır Koyma
Sınıf Düzeyi:	9. ve 10. Sınıflar
Süre:	40 Dakika
Materyal:	A4 Kağıtları, Tahta Kalem, Sunum
Rehberlik Hizmet Tipi	Gelişimsel ve Önleyici Hizmet

SÜREÇ

- Öğretmen ilk etkinlikte olduğu gibi öğrencilere konuyla ilgili soruları sorar ve görüşlerini alır.
 - Sınır koyma sizce nedir?
 - Hangi alanlarda sınırlara ihtiyacımız vardır?
 - Her insanın sınırları olmalı mıdır?
 - Sınırlarımız olmadığında ne gibi sorunlar yaşarız?

Öğretmene Not: [Linkteki sunum indirilir.](#)

- Daha sonra Sunum üzerinden konuyu anlatır. Öğretmen tahtaya Sunum da anlattığı sınır konulması gereken alanların başlıklarını yazar.
 - Fiziksel sınırlar
 - Duygusal sınırlar
 - Cinsel sınırlar
 - Sanal sınırlar
 - Manevi ve maddi sınırlar
 - Biyolojik sınırlar
 - Zamansal sınırlar
- Daha sonra öğrencileri sınıf mevcuduna bağlı olarak beşer kişilik 5 gruba ayırır. Her gruba bir A4 kağıdı verir ve tahtaya yazdığı sınır koyma alanlarından birini seçmelerini ister ancak diğer gruplar bilmemelidir.
- Öğretmen öğrencilere ‘arkadaşlar her grup seçtiği başlıkla ilgili bir olay

kurgulayacak ve bu olayı canlandırmanız içinde çözüme kavuşturacaksınız. Örneğin a grubu fiziksel sınırları seçti, bu grup fiziksel sınırların ihlal edildiği bir olayı ve bu olayın çözümünü kurgulayıp sahnede canlandıracak. Kurgularınızı size dağıttığım kağıtlara yazabilirsiniz. Kurgularınız için size 10 dakika veriyorum. Daha sonra sırayla canlandırmalarınızı izleyeceğiz.'

5. Gruplar 10 dakika sonra sırayla canlandırmalarını gerçekleştirir. Her grubun canlandırması bittiğinde diğer öğrencilerden de o grubun sergilediği olay ve çözüm için şu sorular sorulur:
 - Arkadaşlarınızın hangi alanda sınır koyma ile ilgili probleme değindiğini düşünüyorsunuz?
 - Karşılaştıkları soruna karşı ürettikleri çözüm hakkında ne düşünüyorsunuz?
 - Başka ne gibi alternatif çözümler olabilirdi?
 - Arkadaşlarınız canlandığı problemi daha önce yaşayan oldu mu olduysa nasıl bir çözüm yolu izledi?
6. Her grubun canlandırmasından ve değerlendirmesinden sonra öğrencilerin duygu ve düşünceleri alınarak etkinlik sonlandırılır.

MODÜLER PANO