

EĐİTİM OYUNLARI



Eđitimlerinizi daha etkili ve eđlenceli hale getirmek iin

Glbeniz Akduman - Zeki Yksekbiđli

Gülbeniz Akduman

1977 yılında İstanbul'da doğdu. İstanbul Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Jeofizik Mühendisliği Bölümü'nden 2000 yılında mezun oldu. 2002 yılında Marmara Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi İşletme Bölümü, Yönetim ve Organizasyon yüksek lisans programını tamamladı.

Danışman ve eğitmen olarak farklı sektördeki firmalara hizmet verdi. 2000 yılından beri çalıştığı tüm kurumların bünyesinde kişisel ve yönetsel gelişim konularını kapsayan eğitimler verdi, iç eğitimler yetiştirdi. Eğitimlerin daha akılda kalıcı, katılımcı aktif ve efektif uygulanması amacıyla Zeki Yüksekbilgili ile yazdığı Eğitim Oyunları kitabı 2014 yılında basıldı.

Şu an Arel Üniversitesi, İşletme Bölümü, Yönetim ve Organizasyon programında doktora yapmaktadır ve tez aşamasındadır. Kişisel deneyimi ile bilgilerini paylaşmak, arttırmak amacıyla yazarlık yapmanın yanında İnsan Kaynakları, Yönetim-Organizasyon, Kişisel ve Yönetsel Gelişim konularında eğitim ve danışmanlık hizmeti vermektedir.

Yazarın geniş öz geçmişine www.hayatayayinlari.com adresinden ulaşabilirsiniz.

Zeki Yüksekbilgili

1974 yılında doğdu. Dokuz Eylül Üniversitesi, Çalışma Ekonomisi ve Endüstriyel İlişkiler Bölümü'nden mezun oldu. Daha sonra University of Pennsylvania, Wharton School'da (ABD) İşletme dalında yüksek lisansını bitirdi. 2010 yılında, York Üniversitesi'nde (ABD) Psikoloji yüksek lisansını tamamladı ve aynı yıl İşletme dalında doktorasına başladı.

Önce Mimar Sinan Güzel Sanatlar daha sonra İstanbul Aydın Üniversitesi'nde öğretim görevlisi olarak çalıştı, halen İstanbul Arel Üniversitesi'nde görev yapmaktadır. Cihan TV Network içerisinde, yaklaşık 60 yerel kanalda, her çarşamba yayınlanan Ekonomi Artı programının sunucusu ile yorumcusu olarak çalışıp kariyerine de yeni pazarlama üzerine eğitimler vererek ve danışmanlık yaparak devam etmektedir.

Yazarın geniş öz geçmişine www.hayatyayinlari.com adresinden ulaşabilirsiniz.

Bu kitap;

Farklı kaynaklardan elde edilen uygulamaların derlenmesi, gerekli olanların Türk kültürü ve iş yaşamına uygun olabilmesi için deęiřtirilmesi, yazarlar tarafından tasarlanmış uygulamaların bir araya getirilmesi ile oluşturulmuřtur.

İÇİNDEKİLER

Bölüm 1

BUZ KIRICILAR

“Ben”siz.....	18
Adın - Soyadın Ne?	20
Hayatımın Filmi	22
Beni Mutlu Eden Şeyler	24
Bir Deyim Olsam	26
Bugün Nasıl Hissediyorum?	28
Süper Kahraman.....	30
Benim Bayrağım	32
Bu El Kimin?	34
Ressam	36
Süper Güçler	38
Geometrik Şekil.....	40

Ön – Arka	41
İsmin-Mismin	42
Krallar ve Kraliçeler	44
Küt Küt Atıyor Kalbim	46
En Sevdiğim Yerim Kahverengi Gözlerim	48
İşte O An	50
Mutluluk Sözleri.....	52
Maske.....	54
Kutudaki Kim	56
Beni En İyi Tanıyan	58
Gökkuşağının Renkleri	60
Dört Duvar	61
Hava Durumu	63

Bölüm 2

ENERGİZERLAR

Baş Nereye Kuyruk Oraya.....	66
Yel Değirmeni	68
Mutluyum.....	70
Mutluluk Ormanı.....	72
Seni Seviyorum Çünkü	74
Hayal.....	76

Sınıf Şarkısı	78
Ayna Ayna Söyle Bana.....	80
Biraz Kafa Yoralım.....	82
En'ler.....	84
İnsan Makinesi.....	86
Kördüğüm	88
Sırt Çantası	90
Yüksek ve Alçak	92

Bölüm 3

YETKİNLİK OYUNLARI

Bir Cümleyle Kendini İfade Etme.....	96
Çember.....	98
En Sevdiğim Yemek	100
Geçerli Neden.....	102
360 Derece.....	104
Mektup	106
Müzik Aleti.....	108
Yılanlı Yol.....	110
Puzzle.....	112
Saat Olmak	114

Senarist Sensin!	117
Ortak Karar	119
Öfkeliyim Çünkü	122
Dokuz Nokta.....	125
Sesli Giysiler.....	127
Ne Hissedersin?.....	129
Şişedeki Mesaj.....	131
Üçgenler.....	133
Tehlikeli Görev	135
Pipet.....	138

Gülbeniz Akduman'ın

ÖN SÖZÜ

14 yıl önce ilk eğitim vermeye başladığımda ilk aklıma gelen konuyla ilgili bilgimin yeterli olup olmadığıydı. Evet, konu hakkında yeterli bilgim vardı, ama bunları nasıl öğretecektim yani katılımcılara en doğru kanaldan nasıl aktaracaktım. Kendi hayatımı düşündüğümde en iyi öğrendiğim şeylerin uygulayarak ve eğlenerek yaptığım işler olduğunu gördüm. İşe uygulama ve eğlence katıldığında eğitim, daha efektif hale geliyor ve öğrenilenler daha kalıcı oluyor. İşte bu düşüncelerle eğitimlerimde uygulamalar kullanmaya başladım. 14 yıl boyunca kişisel ve yönetsel gelişim konularında farklı sektörlerde verdiğim eğitimlerde binlerce farklı katılımcıyla birlikte yüzlerce farklı oyun oynadık, hem öğrendik hem de çok eğlendik.

Eğitim Oyunları kitabını ilk yazma kararı verdiğim dönemde değerli meslektaşım ve arkadaşım, Sayın Zeki Yüksekbilgili'nin de bu amaçla yola çıktığını öğrendim ve beraber yol alarak "Eğitim Oyunları" kitabını yazdık. Oyunların tamamı kendi uyguladığımız, uygulaması kolay, anlaşılabilir ve somut sonuçlar çıkarılabilir olduğu için değerli eğitimci meslektaşlarımızdan çok yoğun ilgi gördü. Kitap yayımlandıktan sonra yaklaşık 1 ay içinde ilk baskısı tükenip eğitimci dostlarımızdan yeni oyunlar için yoğun talep gelince çok heyecanlandık ve "Eğitim Oyunları 2" kitabını hemen yazmaya karar verdik. Elinizdeki kitap, kurum içi ve iş hayatında eğitim veren profesyonel eğitimcilerin eğitimlerinde kullanması için 70 adet yeni eğitsel oyun içeriyor. Biz her zamanki gibi yazarken çok eğlendik, sizlerin de eğitimlerde kullanırken zevk almanız dileğiyle, eğitimcilerinizin zevkini çıkarın, iyi eğlenceler.

Benim hayatımın her gününün bayram tadında ve eğlenceli bir oyun kıvamında geçmesini sağlayan, yüzümü sürekli güldüren, her zaman yanımda olan sevgili eşim güç kaynağım Dr. Can

AKDUMAN'a, sevgili annem ve babam Mürvet ve Faik BEŐİROĐ-LU ve biricik ođlum Efe AKDUMAN'a özellikle çok teŐekkürler. Hepinizi çok seviyorum. Tabii ki bu kitabı beraberce hazırladıđımız yol arkadaŐım meslektaŐım Zeki YÜKSEKBİLGİLİ'ye de çok teŐekkür ediyorum. Bana ilham veren ve hocam olan, burada sayamayacađım kadar sevgili hocam, arkadaŐım ve meslektaŐım var, hepini-ze sonsuz teŐekkür ediyorum.

Gölbeniz Akduman

İstanbul, 2014

Zeki Yüksekbilgili'nin

ÖN SÖZÜ

2005 yılından beri eğitimler hazırlıyor ve sunuyorum. Bu süre içerisinde on üç binden fazla kişiye on beş bin saat eğitim verme fırsatım oldu. Süreç içerisinde eğitimlerimi hazırlarken, eğitimlerimi daha etkili ve eğlenceli hale getirecek araçların arayışı içerisindeydim. Ne yazık ki, bulabildiğim tüm kaynaklar yabancı ve daha önemlisi bizim kültürümüze, iş yapış şekillerimize uygun değillerdi. Bunun üzerine sevgili arkadaşım Gülbeniz Akduman ile kullandığımız eğitim oyunlarını derlediğimiz bir kitap yazdık.

“Eğitim Oyunları” kitabının ilki yayınlandıktan sonra bir ay gibi bir sürede ilk baskısı tükendi. Birçok eğitmen meslektaşım kitapla ilgili o kadar motive edici şeyler söyledi ki, hemen Gülbeniz Akduman ile kitabın ikincisini yazmaya karar verdik.

İlk kitap daha temel oyunlardan oluşuyordu, bu kitap ise oynanması eğlenceli, sonuç odaklı ama daha karmaşık oyunlardan oluşuyor. Bu kitapta yetkinlik sayısı arttırıldı ve özellikle ilk kitapta olmayan yetkinliklerle ilgili eğitim oyunları eklendi. Bu kitap da, tıpkı ilki gibi 70 uygulama içeriyor.

Kitabı; beni koşulsuz seven anneme, bana sonsuz destek veren babama, sevgisini asla esirgemeyen kardeşime hep ama hep yanımda olan eşime ve aramıza yeni katılan oğluma ithaf ediyorum.

Bu kitabın tüm eğitmen meslektaşlarıma yardımcı olması dilekleriyle...

Zeki Yüksekbilgili
İstanbul, 2014

Bu Kitabı Nasıl Kullanmalı?

Eđitim Oyunları, üç temel başlık altında toplanan uygulamalardan oluşur.

İlk bölüm olan BUZ KIRICILAR, eğitimlerin başlangıcında katılımcıların birbirlerini tanımalarını sağlamak ve olumlu bir eğitim atmosferi oluşturmak için gerekebilecek uygulamalardan oluşur.

İkinci bölüm olan ENERJİSER ise eğitimlerin tıkağı, katılımcıların ilgisinin azaldığı anlarda eğitmenin yardımına koşan, gruba yeni baştan enerji veren uygulamalardır.

Son bölüm ise YETKİNLİK OYUNLARI adı altında, temel yetkinliklerin geliştirilmesine yönelik hazırlanan uygulamalardan oluşmaktadır. Bu yetkinlikler iletişim, ekip çalışması, yaratıcı düşünme, karar verme, empati, öfke yönetimi, liderlik, zaman yönetimi, kendini ifade etme, problem çözme, ikna etme, analitik düşünme, stresle başa çıkabilme ve farklı bakış açıları geliştirme olarak belirlenmiştir.

Kitabın ilk sayfasında bulunan içindekiler sayfasından uygulamaların yerleri bulunmakla birlikte, kullanıcılara kolaylık sağlaması için, kitabın sonunda ekli yetkinlik listesi oluşturulmuştur. Bu listeden yetkinlik seçilerek, bu yetkinliğin geliştirilmesi amacıyla hazırlanmış oyunların isimleri ve kitaptaki sayfa numaralarına erişilebilmektedir.

“İş ve oyun, farklı koşullar altında aynı şeyi tanımlamak için kullanılan sözcüklerdir”.

Mark Twain

Bölüm 1

BUZ KIRICILAR



"Ben"siz



Oyun No: 1-1

Oyunun Kategorisi: Buz Kırıcı

Oyunun Amacı: Eğitime başlarken katılımcıların birbirlerini tanımalarını sağlamak.

Uygulama Alanı: Sınıf eğitimleri

Uygulama Süresi: 20 dakika

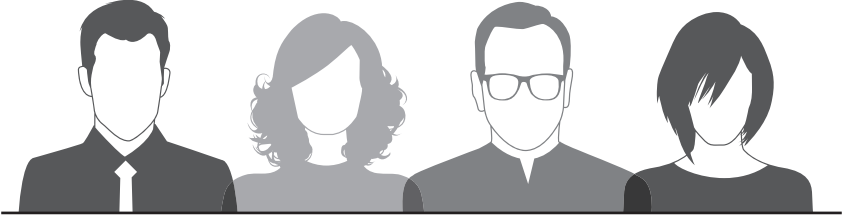
Tavsiye Edilen Kişi Sayısı: 5-20 kişi

Gerekli Malzemeler: Yok

Nasıl Oynanır?

Katılımcılardan, ikişerli gruplar oluşturmaları istenir. Özellikle grupların birbirini en az tanıyan kişilerden seçilmeleri uygulamanın etkinliğini arttıracaktır.

EĞİTİM OYUNLARI 2



1. Gruplar seçildikten sonra eğitmen, oyunun kurallarını gruba anlatır. Temel kurallar aşağıdaki gibidir:

- Her katılımcı en az 3 dakika kendisini karşısındaki kişiye anlatacaktır.

- Anlatım yapılırken hiçbir şekilde “ben” kelimesi kullanılmayacaktır.

2. İlk kişi anlatımını tamamladıktan sonra, ikinci kişi üç dakika süre ile kendini anlatacaktır.

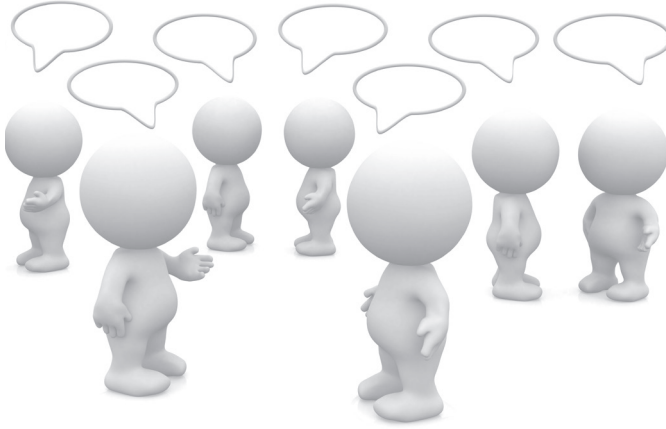
3. Tüm gruplar tanıtımlarını tamamladıktan sonra, eğitmen gruba aşağıdaki soruları sorar:

• Kendinizi “ben” kelimesini kullanmadan anlatmak zor mu, zor-sa neden zor?

• Nasıl bir anlatımı tercih ettiniz, kullandığınız özel bir kelime veya strateji var mıydı?

4. Bu soruların cevaplarını katılımcılarla yaklaşık beş dakika değerlendirdikten sonra “ben” kelimesinin hayatımızda ne kadar büyük bir yer edindiğini anlatın.

Adın - Soyadın Ne?



Oyun No: 1-2

Oyunun Kategorisi: Buz Kırıcı

Oyunun Amacı: Eğitime başlarken katılımcıların birbirlerini tanımalarını sağlamak.

Uygulama Alanı: Sınıf eğitimleri

Uygulama Süresi: 30 dakika (5 dakika yazım, 25 dakika da anlatım için)

Tavsiye Edilen Kişi Sayısı: 5-20 kişi

Gerekli Malzemeler: Kâğıt ve kalem

Nasıl Oynanır?

Katılımcılardan adlarının ve soyadlarının (ve varsa ikinci adlarının da) anlamlarını, bildikleri kadarıyla anlatmaları istenir.

1. Katılımcılara adlarının ve soyadlarının anlamlarını düşünüp yazmaları için beş dakika süre verilir.

2. Süre tamamlandığında tüm katılımcılar sırayla sahneye çıkarak ad ve soyadlarının anlamlarını diğer katılımcılara iki dakika içinde anlatırlar.

3. Tüm katılımcılar ad ve soyadlarının anlamlarını anlattıktan sonra eğitimci, gruba aşağıdaki soruları sorar:

- Kendi ad ve soyadınızın anlamını biliyor muydunuz?
- Sahnede bunu anlatırken ne yaşadınız?
- Başkalarını dinlerken ne hissettiniz, diğer katılımcıları tanıyor muydunuz?
- Tanıdığınız kişilerin ad ve soyadlarının ne anlama geldiğini öğrenmek sizde nasıl bir duygu yarattı, onları daha iyi tanıma imkânı bulabildiniz mi?

4. Bu soruların cevaplarını katılımcılarla yaklaşık beş dakika değerlendirdikten sonra eğitim süresi boyunca uygulamalar ve paylaşımlarla katılımcıların birbirlerini daha yakından tanıma imkânları olacağını aktarın.