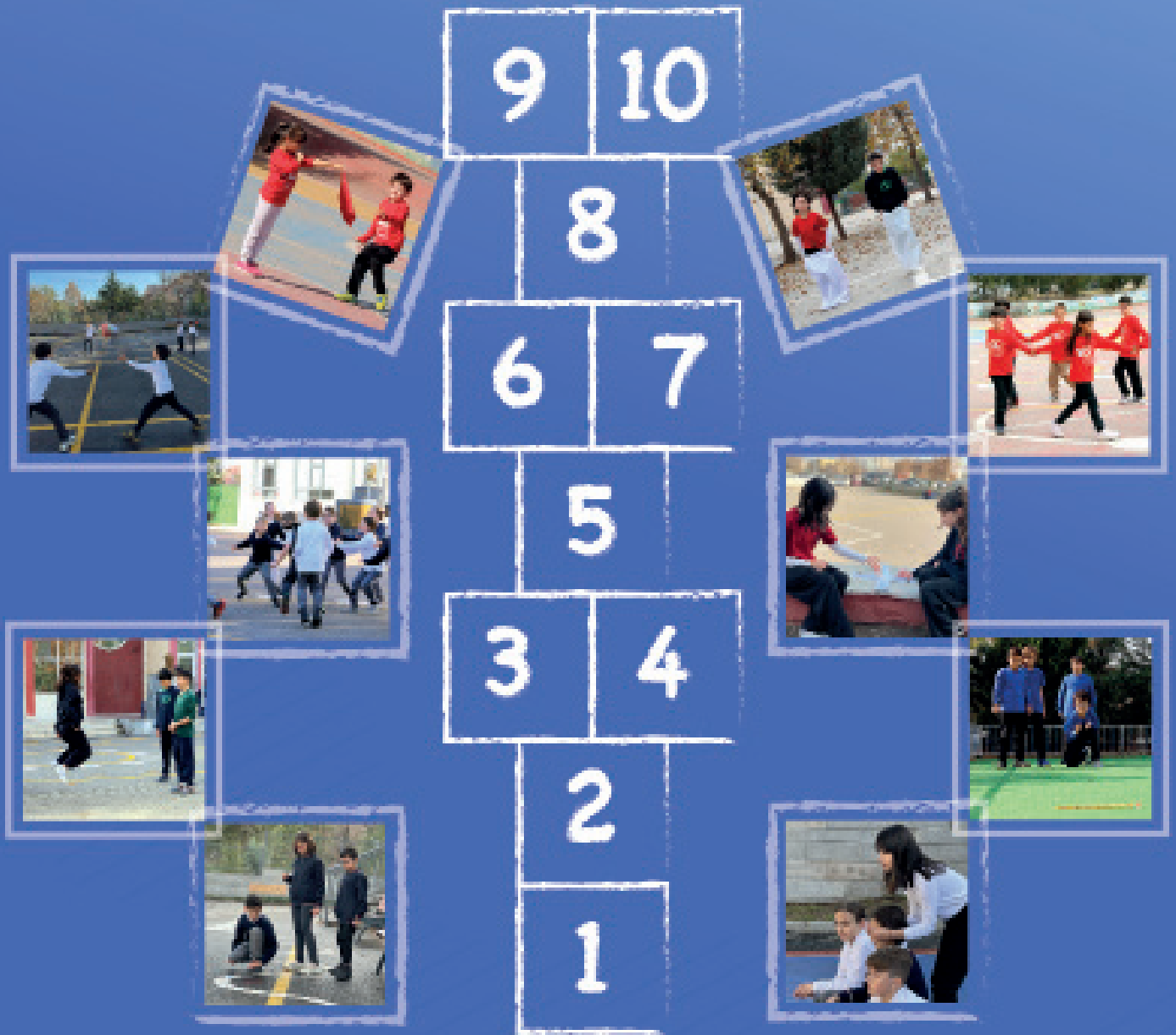


# YÜZ 100 YUZE 100 ÇOCUK OYUNU





YÜZ YÜZE

100

ÇOCUK OYUNU

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI.....: 9207

YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ .....: 2913

### **Yayın Yönetmeni**

Ebubekir Siddık SAVAŞCI  
Temel Eğitim Genel Müdürü

### **Yayın Koordinatörü**

Yasin VURAL  
Öğrenci İşleri ve Sosyal Etkinlikler Daire Başkanı

### **Editör**

Sibel KARS

### **Yayın Ekibi**

Dr. Su ERTÜRK	İrem KARAS
Erdem CAN	Nesrin SOYTEKİN
Gizem Anı SARIDOĞAN	İlknur BOZKIR ÖZDEMİR
Hilal Sena GÜNAY	Zeynep ÇANKAL

### **Dil-Anlatım**

Murad Ali CEHRİ

### **Tasarım**

Erdem CAN | Hakan ÖZTÜRK

Bu kitabın basım, yayım hakları Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğüne aittir. Anılan Bakanlığın ve Genel Müdürlüğün izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz ve dağıtılamaz.

ISBN: 978-975-11-7393-5

İletişim : 0312 413 37 83

İnternet: [tegm.meb.gov.tr](http://tegm.meb.gov.tr)

E-ileti: [tegm\\_ogrencisleri@meb.gov.tr](mailto:tegm_ogrencisleri@meb.gov.tr)

Ankara - 2024



## ÖN SÖZ

Çocuklar, büyümelerine ve öğrenmelerine yardımcı olmak için bilmemiz gereken şeylerin hepsini olmasa da çoğunu bize anlatır. Öğrenmemiz gereken şey, onları takip etmek, gitmek istedikleri yere kadar izlemek ve oraya vardıklarında sessizce gözlemlemektir. Peki, bu gözlem sonucunda ne buluruz? Çoğu zaman onların oyun oynadıklarını görürüz. Çocukların oyunları; onların kim oldukları, nasıl hissettikleri, ne yapabilecekleri ve kim olmak istedikleri hakkında çok şey anlatır. Çocukların oyun oynamadığını görürsek bir şeylerin ters gittiğini anlarız ve bu durumda harekete geçmemiz gerekir. Eğitimci olarak bizim rolümüz, çocukların ihtiyaçlarını karşılamak ve oyun oynama hakkı da dâhil olmak üzere haklarına saygı göstermektir.

Öğrenmeye neden oyunları dâhil ettiğimizi merak ediyor olabilirsiniz. Gerçekten iyi bir fikir mi? Oyunun genellikle çocukların sınıf dışında sadece eğlenmek için yapması gereken bir şey olduğunu, zamanın verimli bir kullanımı olmadığını ve bunun yerine çocukların “doğru” öğrenmeler yapması gerektiğini düşünürüz. Yoğun yaşamlarımızda oyunun kültürel ve sosyal değerini de unutmak kolay olabilir. Oyun yoluyla çocuklar, dil öğrenimi de dâhil olmak üzere, geleceğinde başarılı olmalarına yardımcı olacak düşünme becerilerini ve yeteneklerini geliştirirler. Eğlence ve meydan okumanın dengesini kurmada, oyunların sihirli araçlar olduğu unutulmamalıdır.

Çocuklar dünyayı ve kendilerini oyun yoluyla öğrenirler. İş, çalışma hayatı ve toplumsal ilişkiler için ihtiyaç duyulan öz güven gibi yeterlilikler erken yaşlardan itibaren oyun oynama yoluyla edinilmektedir. Diğer taraftan günümüzde birçok faydası bulunan teknolojinin, fazla ve bilinçsiz kullanımının sonuçları hepimiz tarafından bilinmektedir. Özellikle ileri teknoloji ürünü akıllı telefon ve tablet bilgisayarların yoğun kullanılması nedeniyle; gelecek nesillerin, uzağı görememe olarak tanımlanan miyop tehlikesi, çocukluk çağı obezite riski ve uyku problemleri gündün güne artmaktadır. Bu çerçevede çocukların ve gençlerin bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal iyi olma durumunu ve sosyal yönlerini geliştirecek; doğal ortamda ve okulda arkadaşlarıyla uyum içerisinde oynayarak vakitlerini daha iyi değerlendirebilmelerine imkân sağlayacak oyunların yer aldığı bu kitap Temel Eğitim Genel Müdürlüğü tarafından hazırlanmıştır.

Bu kitabın amacı, çocuklar için yüz yüze oyunların önemi ve eğitimdeki farklı işlevlerine yönelik farkındalık oluşturarak çocukları sınıf ortamı dışında geleneksel oyunlarımızla buluşturmasıdır. Kitabın ilk bölümünde çalışmanın amacı, kapsamı, dayanakları; ikinci bölümde oyun ve geleneksel oyunun kuramsal incelemesi, üçüncü bölümde geniş bir coğrafyaya sahip ülkemizde yüzyıllardır oynanan, her ilimizden veri toplayarak titizlikle oluşturduğumuz 100 geleneksel oyunun anlatımı, son bölümde ise sonuç ve değerlendirme bulunmaktadır.

Değerlerimizi gelecek nesillere aktararak kültürümüzü yaşatmanın önemli bir parçası olan geleneksel oyunlarımızı küçükten büyüğe her yaştan bireyin öğrenmesi ve yaşamlarına dâhil edebilmesi amacıyla büyük bir emekle hazırlanan kitabımızın eğitime gönül vermiş tüm eğitimcilerimize yol göstereceğine inancımız tamdır.

Millî Eğitim Bakanımız Prof. Dr. Sayın Yusuf TEKİN’in belirttiği üzere “Cumhuriyet’in 100. yılı Eğitimin Yüzyılı olacak.” hedefiyle geleneksel oyunlarımızın ve kültürümüzün okullarımızda canlandırılması sürecinde desteklerini esirgemeyen ve çalışmada emeği geçenlere sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Kitabımızın okullarımıza katkı sağlaması, tüm eğitimcilerimize ve dolayısıyla çocuklarımıza faydalı olması dileğiyle..

**Ebubekir Sıddık SAVAŞCI**  
**Temel Eğitim Genel Müdürü**

## İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ .....	3
İÇİNDEKİLER.....	4
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	8
BÖLÜM I .....	9
GİRİŞ .....	9
1.1. Amaç .....	9
1.2. Kapsam .....	9
1.3. Dayanak.....	9
BÖLÜM II .....	10
KAVRAMSAL ÇERÇEVE .....	10
2.1. Oyun ve Geleneksel Oyun Kavramı .....	10
2.2. Oyunun Eğitimdeki Yeri.....	12
2.2.1. Oyunun Fiziksel İşlevleri.....	13
2.2.2. Oyunun Bilişsel İşlevleri.....	14
2.2.3. Oyunun Psikolojik İşlevleri .....	15
2.2.4. Oyunun Sosyolojik İşlevleri.....	15
2.2.5. Kimlik İnşasında Oyun .....	16
2.2.6. Değerler Eğitiminde Oyunun Önemi.....	18
BÖLÜM III.....	19
YÜZ YÜZE 100 ÇOCUK OYUNU .....	19
Çocuk Oyunlarından Seçmeler .....	19
3.1. Altın Bilezik Oyunu.....	20
3.2. Ankara Pinokyosu Oyunu.....	21
3.3. Ay Dede Oyunu .....	22
3.4. Ayak Ayak Üstüne Oyunu .....	23
3.5. Balık Ağı Oyunu.....	24
3.6. Baş Oyunu .....	25
3.7. Benim Bir Atım Var Oyunu.....	27
3.8. Beştaş Oyunu.....	28
3.9. Bız Bız Oyunu .....	30
3.10. Bom Oyunu .....	31
3.11. Burik Oyunu .....	32

3.12. Blbl Kafeste Oyunu .....	33
3.13. alı Oyunu .....	34
3.14. arşıya Gittim Oyunu .....	35
3.15. atlak Patlak Oyunu.....	36
3.16. ekirge Oyunu .....	37
3.17. ember evirme Oyunu.....	38
3.18. inan Oyunu.....	39
3.19. izgi Oyunu .....	40
3.20. h Oyunu.....	41
3.21. mel Kurtul Oyunu.....	42
3.22. mlek Oyunu.....	43
3.23. uval Yarışı Oyunu .....	45
3.24. Davul Zurna 1, 2, 3 Oyunu .....	46
3.25. Deve Cce Oyunu .....	47
3.26. Devridağ Oyunu.....	48
3.27. Dokuztaş Oyunu.....	49
3.28. Don Ateş Oyunu .....	50
3.29. Duduhal Oyunu.....	51
3.30. Dğm Oyunu.....	52
3.31. Dur Al Vur Oyunu.....	53
3.32. Ebelemece Oyunu .....	54
3.33. El Sık, Selam Ver, Koş Oyunu .....	55
3.34. Emen Oyunu .....	56
3.35. Esir Oyunu.....	57
3.36. Eski Minder Oyunu .....	58
3.37. Fasulye Torbası Atma Oyunu.....	59
3.38. Fırıldak Oyunu.....	60
3.39. Glge Kovalamaca Oyunu .....	61
3.40. Halat ekme Oyunu .....	62
3.41. Himbil Oyunu .....	63
3.42. Himan Oyunu .....	64
3.43. Hodak Oyunu .....	65
3.44. İlkbahar Yaz Sonbahar Kış Oyunu.....	66
3.45. İp Atlama (Tek İp-ift İp) Oyunu .....	67



3.46. İpi Ele Geçirme Oyunu.....	68
3.47. İpten Geçmece Oyunu .....	69
3.48. İsim Şehir Oyunu .....	70
3.49. İstasyon Oyunu .....	71
3.50. İstop Oyunu .....	72
3.51. Kabak Oyunu.....	73
3.52. Kabakçı Amca Oyunu.....	74
3.53. Kale Oyunu .....	75
3.54. Kaleden Kaleye Oyunu.....	76
3.55. Kaleli Yakan Top Oyunu .....	77
3.56. Kartal Kartal Oyunu.....	78
3.57. Kort Kort (Ceviz Atmaca) Oyunu .....	79
3.58. Koz (Ceviz) Oyunu.....	80
3.59. Körebe Oyunu .....	81
3.60. Köşe Kapmaca Oyunu .....	82
3.61. Kukalı Saklambaç Oyunu .....	83
3.62. Kuleni Kuru Oyunu .....	84
3.63. Kurt Baba Oyunu .....	85
3.64. Kutu Kutu Pense Oyunu .....	86
3.65. Labirent Oyunu.....	87
3.66. Liderini Bul Oyunu .....	88
3.67. Mangala Oyunu.....	89
3.68. Mendil Biriktirmece Oyunu.....	91
3.69. Mendil Kapmaca Oyunu.....	92
3.70. Mergenci (Tavşan, Duvar, Avcı) Oyunu.....	93
3.71. Meyve Sepeti Oyunu.....	94
3.72. Moza (Cız) Oyunu.....	95
3.73. Oturan Top Oyunu.....	96
3.74. Otuz Taş Oyunu.....	97
3.75. Peçiç Oyunu.....	98
3.76. Saklambaç Oyunu.....	100
3.77. Sandalye Kapmaca Oyunu .....	101
3.78. Sek Sek Oyunu.....	102
3.79. Sıçratan Top Oyunu.....	103

3.80. Simit Oyunu.....	104
3.81. Şaşırtmacalar Oyunu .....	105
3.82. Terlik Oyunu .....	106
3.83. Tikoça Oyunu .....	107
3.84. Tombik Oyunu.....	108
3.85. Topaç Çevirme Oyunu.....	109
3.86. Tornet Yarışı Oyunu .....	110
3.87. Turşucular Oyunu .....	111
3.88. Tuzluk Oyunu .....	112
3.89. Tünel Topu Oyunu.....	114
3.90. Uçak Oyunu .....	115
3.91. Üçgen Oyunu.....	116
3.92. Üçtaş Oyunu .....	118
3.93. Yakan Top Oyunu .....	119
3.94. Yattı Kalktı Oyunu .....	120
3.95. Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu.....	121
3.96. Yerden Yüksek Oyunu.....	122
3.97. Yılan (Zirve, Bizim Köyün Yolları) Oyunu.....	123
3.98. Yumurta Taşıma Oyunu .....	124
3.99. Yüzük Saklama Oyunu .....	125
3.100. Zimba Oyunu.....	126
BÖLÜM IV .....	127
SONUÇ VE DEĞERLENDİRME .....	127
KAYNAKÇA.....	128



## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Oyun Tanımları .....	10
Şekil 2. Oyunun Özellikleri.....	11
Şekil 3. Oyunun İşlevleri .....	12
Şekil 4. Baş Oyunu Misket Yerleşim Çizimi.....	26
Şekil 5. Burik Oyun Alanı Çizimi.....	32
Şekil 6. Bülbül Kafeste Oyun Alanı Çizimi.....	33
Şekil 7. Çizgi Oyun Alanı Çizimi .....	40
Şekil 8. Çömlek Oyun Alanı Çizimi.....	44
Şekil 9. Davul Zurna 1, 2, 3 Oyun Alanı Çizimi .....	46
Şekil 10. Devridağ Oyun Alanı Çizimi.....	48
Şekil 11. Dokuztaş Oyun Alanı Çizimi.. .....	49
Şekil 12. Fasulye Torbası Atma Oyun Alanı Çizimi.....	59
Şekil 13. Halat Çekme Oyunu Oyuncularının Yerleşimi.....	62
Şekil 14. Kaleli Yakan Top Oyun Alanı Çizimi .....	77
Şekil 15. Köşe Kapmaca Oyun Alanları Çizimi.....	82
Şekil 16. Labirent Oyun Alanı Çizimi.....	87
Şekil 17. Liderini Bul Oyun Alanı Çizimi .....	88
Şekil 18. Mendil Kapmaca Oyun Alanı Çizimi.....	92
Şekil 19. Peçiç Oyun Alanı Çizimi.....	98
Şekil 20. Sek Sek Oyun Alanı Çizimi .....	102
Şekil 21. Sıçratan Top Oyun Alanı Çizimi.....	103
Şekil 22. Tombik Oyun Alanı Çizimi.....	108
Şekil 23. Topaç Oyun Alanı Çizimi .....	109
Şekil 24. Üçgen Oyun Alanı Çizimi .....	117
Şekil 25. Üçtaş Oyun Alanı Çizimi.....	118
Şekil 26. Yağ Satarım Bal Satarım Oyun Alanı Çizimi .....	121
Şekil 27. Yüzük Saklama Oyun Alanı Çizimi.....	125

### GİRİŞ

Oyunun ontolojisi, düşüncenin ve insanlığın geleceği bakımından özel bir önem taşımaktadır. Eğitimin Yüzyılı'nda çocukların ve her yaşta bireyin oyunla buluşması eğitimin bir parçası olarak yerini alacaktır. Çocuklar, tarih boyunca her dönemde ve her kültürde oyun oynamışlardır. Bu çerçevede oyun, beslenme, sağlık, barınma ve eğitim gibi temel ihtiyaçların yanı sıra tüm çocukların potansiyelini geliştirmek için hayati öneme sahiptir. Diğer bir ifadeyle oyun yaşamın devamı için doğanın eğitimidir.

Oyun oynama hakkı, çocuğun toplum üzerindeki ilk hakkıdır. Birleşmiş Milletler Genel Kurulu tarafından 20 Kasım 1989 tarihinde benimsenen, 2 Eylül 1990 tarihinde yürürlüğe giren Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin 31. maddesinde çocuğun dinlenme ve serbest zaman haklarından farklı ve bu haklarına ek olarak oyunun çocukların yaşamındaki önemi tanınmakta ve oyun bir hak olarak kabul edilmektedir.

Madde 31. Taraf Devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar (Birleşmiş Milletler Genel Kurulu, 20 Kasım 1989).

#### 1.1. Amaç

“Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu Kitabı” çocukların bilişsel, duyuşsal, psikomotor, sosyal ve kültürel gelişimlerinin en önemli kaynaklarından olan geleneksel çocuk oyunlarının okul ortamlarında canlandırılması, ders içi ve ders dışı faaliyetlerde yer alması amacıyla Temel Eğitim Genel Müdürlüğü Öğrenci İşleri ve Sosyal Etkinlikler Daire Başkanlığı tarafından hazırlanmıştır. Bu temel amaç çerçevesinde çocuğun sosyal ve duygusal gelişiminin başat unsurları arasında yer alan duygularını yansıtmaya, iletişim kurma, kendini ifade etme, iyi ruh hâlini oluşturma ve kültür aktarımını sağlama alt amaçlarıyla çocukların hareketli oyunlara yönlendirilmesi hedeflenmiştir.

#### 1.2. Kapsam

Bu kitap okul öncesi, ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin bilişsel, duyuşsal, psikomotor, sosyokültürel gelişimlerinin desteklenmesi amacıyla oyun kavramının detayları ile eğitimdeki önemini ve yüz yüze oynanan 100 geleneksel oyunun anlatımını kapsar.

#### 1.3. Dayanak

- 14/6/1973 tarihli ve 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu.
- 26/7/2014 tarihli ve 29072 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Millî Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim ve İlköğretim Kurumları Yönetmeliği.
- 8/6/2017 tarihli ve 30090 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği.
- 19/08/2014 tarihli ve 3450049 sayılı Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü’nün Teşkilat ve Görevlerine İlişkin Yönerge.
- 21.08.2023 tarihli ve 81785959 sayılı Genelge (2023/28).

Çalışmanın projelendirme aşamasındaki öneriler dikkate alınırken yürürlükteki kanunlara, yönetmeliklere ve Türk Standartları Enstitüsü (TSE) standartlarına uyulması esastır.



## BÖLÜM II

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

#### 2.1. Oyun ve Geleneksel Oyun Kavramı

İnsanlığın var olduğu andan itibaren kültürün bir parçası olarak eğlendirme işlevinin yanında birçok role sahip bir olgu olan oyun, çocuk dünyasında özellikle sevgi görme ihtiyacı kadar önemli bir yere sahiptir; bu nedenle çocuk için sadece zaman geçirme ve eğlenme aracı olan bir faaliyet değildir. Oyunun çocuğu eğiten, hayata hazırlayan, aynı zamanda toplumsal kültürü kuşaklar boyunca aktarmada başat rol üstlenerek karakter oluşumunun vazgeçilmez bir parçası olduğu söylenebilir. Bu çerçevede eğitim öğretim faaliyetleri oyun ile harmanlanarak bilginin kalıcılığı artırılabilir ve çocuk doğasına daha uygun bir eğitim öğretim faaliyeti gerçekleştirilebilir.

Son zamanlarda bazı araştırmacılar oyunun genellikle neşe, esneklik, aktif katılım, sosyal etkileşim, tekrarlı bir doğa, hayal gücü gibi çeşitli yapılar içerdiğini ileri sürmüşlerdir. Oyunu tanımlamanın en uygun yolu oyunun bir spektrumda ifade edilmesidir. Oyun; tanımı yapılırken bir ölçüt kümesine uymak yerine, serbest oyundan uzanan veya süreç boyunca gelişmekte olan bir spektrum olarak kavramsallaştırılabilir. Diğer bir ifadeyle serbest oyundan rehberli oyuna ve oyunsu unsurları korurken amaçlı yetişkin desteği içeren oyuna, oyunu bir spektrum olarak görerek oyunun gerçek özü yakalanabilir ve öğrenmeyle ilişkisi açıklanabilir. Bu kapsamda bilim insanları ve eğitimciler tarafından “oyun” kavramına yönelik çeşitli tanımlardan bazıları şöyledir (Akt. Seçer, 2021, s. 4-5):

<b>Bergen</b> Eğlence, iç kontrol, içsel motivasyon ve iç gerçekliği ifade eder.	<b>Gray</b> Çocukların kendi kendine yönettikleri ve kendi seçtikleri aktivitedir, özünde motive edicidir, kurallar yoluyla organize edilir, hayal gücünü içerir ve stresli değildir.	<b>Montessori</b> Çocuğun işidir.
<b>Erikson</b> Roller ve hayal gücü tarafından yönetilen ve yönlendirilen bir varoluş içinde hayali seçimlerin özgürce deneyimi için eğitim alanıdır.	<b>Huizinga</b> Sıradan yaşamın dışında oldukça bilinçli bir şekilde duran ciddi değil ama aynı zamanda oyuncuyu yoğun ve tamamen emen özgür bir faaliyettir. Maddi menfaatleri olmayan bir faaliyettir ve kazanç elde edilemez. Sabit kurallara göre ve düzenli bir şekilde kendi zaman ve mekân sınırları içinde ilerler. Sosyal gruplaşmaların oluşumunu teşvik eder.	<b>Piaget</b> Bilinen eylemlerin mutlu gösterimidir.
<b>Frobel</b> Kendi başına bir çocuğun ruhunda olanın özgür ifadesi olması sebebiyle çocuklukta gelişimin en üstün ifadesidir. Çocukların meraklı olma, araştırma yapma, oyun oynama gibi doğuştan yetenekleri vardır.	<b>Lifter ve Bloom</b> Dikkat ve ilgiyi çeken nesnelere kendiliğinden oluşan faaliyetlerdir.	<b>Vygotsky</b> Çocukların hayali bir durum yarattıklarında nesnelere ve eylemlerin anlamını değiştirmesidir. Oyun; bilişsel büyümeyi destekleyen uyarlanabilir bir mekanizmadır. Proksimal (yakınsal) gelişim alanı oluşturur. Oyunda bir çocuk her zaman ortalama yaşının ötesinde günlük davranışının üzerinde davranır.

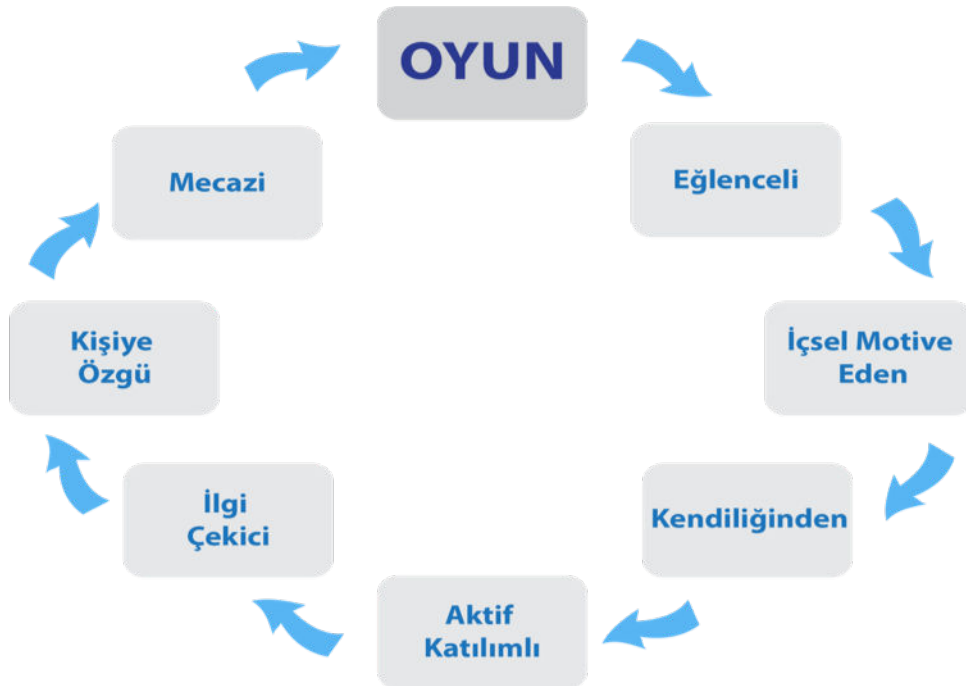
Şekil 1. Oyun Tanımları



Şekil 1’de görüleceği üzere anahtar teorisyenler ve oyun bilginleri tarafından geliştirilen oyunun tarih boyunca algılanış biçiminde birçok benzerlik vardır. Oyunun algılanışına dair en önemli benzerlik, oyunun doğal bir öğrenme yolu olduğudur.

Oyun kavramı çocuk eğitimi ve gelişimi, sosyoloji, çocuk ruh sağlığı ve psikoloji alanlarının yanı sıra halk biliminin de araştırma alanlarından biridir. Kültürel yaratımlardan biri olan geleneksel çocuk oyunları, çocuk folkloru çalışmaları içerisinde ele alınan ve incelenen önemli kültürel yapılardır. Birçok eğitimci ve bilim insanı tarafından tanımı yapılan oyun kavramı ile geleneksel oyun kavramı arasında çok büyük bir farklılık bulunmamaktadır. Geleneksel oyun kavramının kültür boyutuna dikkati çeken Eroğlu’nun (1994, s.8) geleneksel oyunu “İnsanda insiyaki (içgüdüsel-biyolojik) olarak mevcut olan, bazı töre ve törenlere dayanan; toplumların kültür yapısına göre şekillenen ve toplumdan topluma farklılıklar gösteren; yer ve zaman bakımından günlük hayattan farklı, isteğe bağlı, gönüllü, hür hareketlerdir.” şeklinde tanımladığı görülmektedir.

Tüm kültürel yaratımlarda olduğu gibi geleneksel çocuk oyunları da belli bir zamanda ve yarıda donmuş ve kalıplaşmış öğeler değildir. Bu oyunlar zamana ve çağın gereklerine, oynayan grubun özelliklerine ve imkânlarına, oynadığı coğrafi koşullara göre çeşitlenen, diğer çevresel faktörleri de dikkate alarak değişen ve dönüşen organik yapılardır. Bu nedenle her oyun onlarca farklı varyantı ile aynı anda yaşamakta ve şekillenmeye devam etmektedir.



Şekil 2. Oyunun Özellikleri



## 2.2. Oyunun Eğitimdeki Yeri

Hayatın küçük bir yansıması olan çocuk oyunları, çocuğu hayata hazırlayan, karşılaşacağı olaylar ve durumlar karşısında nasıl davranması gerektiği konusunda ona küçük provalar yaptırır bir araçtır. Oyun, çocuk gelişiminin ayrılmaz bir parçası olarak çocukların bilişsel, duyuşsal, psikomotor, sosyal ve kültürel gelişimlerinin en önemli kaynaklarından biridir. Çocuğun ruhsal ve fiziksel gelişiminde başat unsurlar arasında olan oyun çocuklar için duygularını yansıtmaya, iletişim kurma, kendini ifade etme, kültürün aktarımını sağlama, toplumsallaşma aracı olma gibi sosyokültürel işlevlere sahiptir.

Gelenek kavramı, zamanın gereksinimleri sonucu sürekli bir dönüşüm içerisinde bulunarak kültür ürünlerine bakış açısını değiştirmiştir. Bu değişimin neticesi olarak metin merkezli çalışmaların yetersizliği anlaşılmış ve bağlam merkezli çalışmaların önemi ortaya çıkmıştır. Bağlam merkezli halk bilimi kuramları arasında yer alan İşlevsel Halkbilimi Kuramını ortaya atan Malinowski folklor unsurunu sadece muhteva, biçim veya yapı yönünden ele alışların yanı sıra onun içinde bulunduğu kültürel sistemin işleyişinde meydana getirdiği uyum ve ayarlamalar anlamında işlevi bakımından değerlendirilmesi gerektiğini ileri sürmüştür. (Çobanoğlu, 2020)



Şekil 3. Oyunun İşlevleri

Halk biliminde folklor ürünleri aynı anda birçok işleve sahip olabilir. Bascom'un (2010) çocuk oyunlarının da içinde yer aldığı halk edebiyatı ürünlerinden yola çıkarak oluşturduğu modelde oyunun işlevlerinin dört ana başlık altında toplandığı görülmektedir. Şekil 3'te yer alan sınıflandırmaya göre bir folklor ürünü olan çocuk oyunları eğlenme, eğlendirme ve hoşça vakit geçirme işleviyle beraber toplumsal kurallar ve değerlerin öğrenilip güçlendirilmesine aracılık etmektedir. Çocuk oyunları bu işlevi yerine getirirken didaktik yapıdan tamamen uzak bir şekilde oyunun içine sinmiş kültürel parçalar ile bu görevi yerine getirmektedir.

İnsanlık tarihinin başlangıcından bu yana var olan çocuk oyunları, karakter eğitimine katkı sağlayan ve kültürün genç kuşaklar arasında aktarılmasına aracılık eden bir işleve sahiptir. Çocuk oyunlarının bir diğer önemli işlevi de çocuklar için toplumsal ve kişisel baskıları hafifleten, tamamen kurmaca bir dünyanın içerisinde özgürce hareket edebilecekleri ve duygusal rahatlatma sağlayabilecekleri bir alan sunmasıdır.

Çocuklarla iletişim kurmanın en kolay ve doğal yolunun oyun olduğu görülmektedir. Çocuk için oyun hayatın kendisidir. Vygotsky (1978), çocukların sahip oldukları becerilerin oyun aracılığıyla mükemmelleştirilebileceğini ifade etmektedir. Öte yandan çocuk, biyolojik, fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik olarak oyun sayesinde büyür ve gelişir (Çınar, 2008, s.17). Oyun ile çocuğun fiziksel ve psikolojik gelişimi arasında güçlü ve koşullu bir bağlantı vardır.

Çocuk oyunları, çocuklar için doğal, müdahalesiz ve kendiliğinden oluşan bir eğitim ve öğretim alanıdır. Bir çocuğun geleneksel bir oyunu öğrenme ve oynama şekli düşünüldüğünde çocukların öğrenmeye dair tüm kuralları değişime ve gelişime açık bir şekilde uyguladıkları

görülmektedir. Bu çerçevede oyunun öğrenmeyle ilişkisi şöyle sıralanabilir:

- Çocuklar oyunları yaparak ve yaşayarak, aktif katılım ile öğrenirler,
- Akran eğitimi yolu ile öğrenme ön plandadır,
- Oynarlarda genel olarak hareket, sözlü ve sözsüz iletişim söz konusudur,
- Oyunların kendilerine has dilsel tekrarları ya da tekerlemeleri çocukları tekrar yoluyla öğrenmeye yönlendirmektedir,
- Oyun içerisinde oyunun kuralları gereğince problemi tanıma, strateji geliştirme, problem çözme gibi aşamalardan geçilmesi bilişsel gelişimi desteklemektedir.

### 2.2.1. Oyunun Fiziksel İşlevleri

*Çocuk, oyunla büyümelidir.*

*Eflatun*

Doğaları gereği hareketli ve aktif bir yapıya sahip olan çocuklar, oyunlar aracılığı ile hem hareket etme içgüdülerini yansıtacak bir mecra bulmakta hem de eğlenerek ruhsal doyum yaşama ihtiyaçlarını karşılamaktadırlar. Genellikle hareketli bir iç dinamizme sahip olan çocuk oyunları, çocuğu eğlendirirken bedensel hareketler yoluyla bazen kas, iskelet, sindirim ve dolaşım sistemlerini çalıştıran bazen de küçük kas gruplarını çalıştırarak hareket kabiliyetlerini geliştiren etkili bir eğlenme aracıdır.

Oyun, çocukların beden sağlığını daha fazla fiziksel aktivite sayesinde olumlu yönde etkilemekle birlikte erişmek, kavramak, sürünmek, koşmak, tırmanmak, atlamak ve dengede durmak gibi büyük kas becerilerini de geliştirmektedir. Çocuk, oyundaki nesnelere tutarken el-göz koordinasyonunu geliştirir. Özellikle açık hava oyunlarının çocukların fiziksel ve motor gelişimine önemli katkıları vardır.

Erken yaştaki fiziksel aktivite, ömür boyu sürecek sağlıklı bir yaşamın temelini oluşturur. Yüksek gelirli ülkelerde çocuklarda obezite ile ilgili sorunların yaygınlaşması dikkat çekmektedir. Bu çerçevede oyun, özellikle erken çocukluk dönemindeki çocukların sağlığı ve refahı üzerinde giderek etkisini arttırmaktadır. Amerika'da çocukların üçte birinde, yine erken çocukluk döneminde, hareket içeren oyunlara katılım azlığından kaynaklanan birçok kalp-damar hastalığının risk unsurları oluşturması, dikkat çeken bir faktördür (Saygın ve Mengütay, 2006). Bu sebeple obezite ve kardiyovasküler hastalıklara ilişkin okul öncesi çocuklarının yeterli fiziksel aktivite alışkanlığı edinmesi, olası sağlık risklerini önleme konusunda koruyucu tedbir olarak görülmektedir (Bekmezci ve Özkan, 2015).

Alan yazınında pek çok araştırmada belirtildiği üzere vücutta fazla yağların yakılması, kasların istenilen kapasiteye ulaşması, iç salgı bezlerinden daha fazla salgılama yapılması ile özellikle büyümeye ilişkin işlevlerin yerine getirilmesi, vücudun hareketini gerektiren aktivitelerle kısacası oyunlarla sağlanır (Baykoç-Dönmez, Abidoğlu, Dinçer, Erdemir ve Gümüşçü, 2000; Poyraz, 2003). Oyunun, kan dolaşımını hızlandırarak kan dolaşımını ve solunumunu normal seviyenin üzerine çıkarabildiğini söyleyebiliriz. Böylece gelişimsel açıdan ihtiyaç duyulan yeterli oksijene ve besine çok daha çabuk ulaşılmış olmaktadır. Çocuğun solunum, dolaşım, boşaltım gibi tüm sistemlerinin sağlıklı çalışması sağlanarak gelişimi desteklenmektedir (Poyraz, 2003).



## 2.2.2. Oyunun Bilişsel İşlevleri

*Oyun, görünüşte akla uymaz ama çocuk oyunla akıllanır.*

*Mevlana*

Her çocuk, erken yaşta diğer çocuklarla ve çevreleriyle olan etkileşimleri aracılığıyla belirli gelişim aşamalarından geçer. Çocuklara ilk yıllarında oyun deneyimi fırsatı verilmesinin bilişsel gelişimde büyük rol oynadığı bilinmektedir. Diğer bir ifadeyle çocuklar oyun yoluyla sonuç çıkarmayı, mantığı kullanmayı, yaratıcı fikirler üretmeyi ve sabırlı davranmayı öğrenmektedir. Vygotsky'e (1978) göre oyun, bilişsel büyümeyi destekleyen uyarlanabilir bir mekanizmadır. Bu çerçevede çocuğun çevresi düşünme, hafıza ve dil ile ilgili entelektüel gelişim sürecini etkileyebilir. Bu gelişim süreci, aynı zamanda çocuğun yeni deneyimlere, kavramlara ve duyumlara uyum sağladığına işaret edebilir. Böylece, deneyimler çocuğa aynı anda birden fazla şeye nasıl odaklanacağını; somut ve varsayımsal yollarla nasıl düşüneceğini öğretmeye yardımcı olabilir.

Oyun, bilişsel becerileri -özellikle problem çözme- önemli ölçüde geliştirmektedir. Problem çözme becerisi çocukların gözlem yapma, bilgi toplama ve fikirleri analiz etme arasındaki farkı anlaması bakımından önemlidir. Bilişsel temelde bu tür bir düşünme, karmaşık düşünmeyi göstermeye ve kendi dünya görüşünü oluşturmaya başlayan bir çocuğun karar verme sürecini etkileyebilir. Sonuçta oyun yoluyla desteklenen bilişsel gelişim, çocuğun başarısını hayat boyu olumlu yönde etkileyecektir. Gelecekte beklenen ve hedeflenen başarının yolunu çizerken, oyunla büyümenin oldukça etkili olduğu söylenebilir.

Oyun alanlarının açık havada oluşturularak duysal oyun imkânı sağlanması, çocukların değişen dokuları, renkleri ve kokuları nasıl tanımlayacaklarını öğrenmelerine yardımcı olur. Bu bağlamda duysal oyun; görme, tatma, duyma, dokunma ve koklama duysularını kullanarak ve birleştirerek oynamayı öğrenen bir çocuğun bilişsel düşünme becerilerini geliştiren oyunlar olarak ifade edilebilir. Çocuk, duysuları sayesinde daha kolay karşılaştırma yapabilir ve etrafındaki farklılıkları fark edebilir. Ayrıca çocuklar, çevreleri hakkında bilgi edinmek ve yeni nesnelere aşina olmak için duysularını kullanabilirler. Bu kapsamda duysal oyun, eğitim sürecinin hayati bir yönü olabilir. Çocukların duysularını kullanmalarına fırsat vermek, büyüdükçe duyu ağlarının ve sinir bağlantılarının gelişmesine yardımcı olabilir. Ayrıca duysal oyundaki aktivite materyalleri ile belirli motor beceriler uyarılır, yaratıcılığın gelişimi teşvik edilir ve tanımlayıcıların nasıl kullanılacağı öğrenilir.

## 2.2.3. Oyunun Psikolojik İşlevleri

Çocuğun iç dünyası ile oyun arasında güçlü bir bağ bulunmaktadır. "Çocuklar, oyun sürecinde bilinç dışı istek ve zorluklarını yaşar." sözleriyle Freud (1943), oyunun psikolojik fonksiyonunu uzun yıllar önce ortaya koymuştur. Çocuk, oyun oynarken duygusal açıdan güvenli bir çevreyi hayal ederek duygularını özgür şekilde ifade eder. Piaget (1950), oyun oynamayı "Yeni bir şey nasıl ortaya çıkar?" sorusunun cevabı olarak nitelendirmektedir. Buna göre oyun için fırsatlar sunduğumuzda ve zaman ayırdığımızda çocukların meraklarının, hayal güçlerinin ve yaratıcılıklarının gelişmesine büyük katkı sağladığı söylenebilir.

Erken çocukluk döneminde oyun, çocukların deneyimlerini dile getirmelerine, kafa karıştırıcı ve acı veren duygularını ifade edebilecekleri güvenli bir alana sahip olmalarına ve duygusal travmaların üstesinden gelmenin yollarını bulmalarına olanak tanır (Hirschland, 2009). Benzer şekilde mutluluk, sevinç, acı, üzüntü, güven duyma gibi birçok duygusal tepkiyi oyun yoluyla öğrenebilir. Bu çerçevede duygusal tepkilerin dramatize edilmesi, oyunlaştırılması çocuğun kendini tanımasına yardımcı olur (Durualp ve Aral, 2010).

Çocuklar; kendine güven, deneyim kazanma, iletişim ve iş birliği kurma, yardımlaşma, gözlem yapma, oyunda sıra bekleme, sorumluluk alma, karar verme, birbirlerine model olma, doğ-

ruyu ve yanlışı ayırt etme, dürüstlük, kararlılık, şans, umut, kazanma, kaybetme, dostluk, sevgi, saygı, yardımlaşma, ceza, ödül, paylaşım gibi kişisel ve toplumsal değerleri, oyunlar aracılığıyla kazanmaktadır. Bu nedenle oyun gerçek yaşamın bir parçası olarak çocuk için en etkili öğrenme süreçlerinden biridir (Özden Gürbüz, 2016, s.536). Ayrıca oyun ile oluşan bu özgür alan aşırı hırs, kaygı, saldırganlık gibi eylemlerin azalmasına imkân sağlarken çocuk, oyunlar ve sevgi aracılığıyla ruh sağlığını geliştirme imkânı bulabilmektedir (Sun ve Seyrek, 1997, s.9).

Oyunlar, psikolojik açıdan bakıldığında çocukların kendilerine güven duymasına, sosyal becerilerini ve demokratik bakış açısını geliştirebilmesine, farklı çözüm ve öneriler bulabilmesine, başkalarının görüşlerini kabullenebilmesine, eleştiriye açık olmasına ve değerlendirme gücünü desteklemesine katkı sağlayan doğal öğrenme ortamlarıdır.

#### 2.2.4. Oyunun Sosyolojik İşlevleri

*Çocuk oynayarak öğrenir, ciddiyet karşısında şaşırır.*

*Goethe*

Toplumların yaşam biçimlerinin ve ahlaki normlarının saklı olduğu yer olan oyun, çocukları geleceğe hazırlamanın yanı sıra, toplumsal değerlerin en kolay ve güvenli bir şekilde verildiği yerdir (Sümbüllü ve Altınışik, 2016). Sosyokültürel kuramcılardan Vygotsky, oyunun ilk aşamasında (0-3 yaş) çocuklar oyuncaklarıyla oynarken, ebeveynlerinin o oyuncaklara yükledikleri anlama göre oyunlarını kurduklarını belirtmektedir. Sosyodramatik aşamada ise (3+ yaş) çocukların yetişkinleri taklit ederek yetişkin rollerine büründükleri anlaşılmaktadır. Tüm bu bilgiler ışığında oyunun çocukların gelişiminde okul öncesi dönemden itibaren bilişsel ve sosyolojik olarak önemli bir rolü olduğu dikkate değerdir. Oyun aracılığıyla bilgi edinen çocuk, duygularını yönetmekte ve başkalarıyla iletişim kurmaktadır.

Karmaşık iletişim becerileri gerektiren oyun; sosyal becerileri, duygusal zekâyı, çatışma çözme yeteneğini, benlik duygusunu; konuşma, dinleme ve sosyal problem çözme becerilerini (ikna, müzakere, uzlaşma ve iş birliği yapma) geliştirmektedir. Çocuklar oyunun mesajını iletebilmeli ve anlayabilmelidir. Bunu yaparken arkadaş olmayı da öğrenirler.

Çocuk, oyun yoluyla benmerkezcilikten uzaklaşır ve bu da onun sosyalleşmesine katkı sağlar. Oyunun psikolojik fonksiyonlarında ifade edildiği üzere kendi iç dünyasında güvenin geliştiği çocuk, diğer çocukların ve yetişkinlerin duygularını anlamaya başlamaktadır. Çocuğun yaşadığı duyguları, istek ve beklentileri; oyun sayesinde fark ederek bunlarla ilgili ihtiyaçları karşılayabiliriz. Diğer bir deyişle, çocuklarda sosyal beceri öğretimi için en etkili yol yine oyundur (Durualp ve Aral, 2010).

Çocuk oyunları, kendilerine has kuralları ile toplumsal kurallara gönderme yapan, gerçek hayattaki tören ve ritüellere benzer yapıları ile çocukların toplumsal kuralları ilk öğrendikleri, disipline oldukları, diğer kişilerin hak ve özgürlüklerinin ve kendi yeteneklerinin farkına vardığı bir öğretme alanı oluşturmaktadır. Çocuklar, oyun içinde oyun kuralları ne kadar ağır ve zorlayıcı gelse de bu kurallara uyarak toplumsal kuralların varlığını ve önemini öğrenmeye başlarlar.

Çocuk; iyi-kötü, doğru-yanlış, haklı-haksız kavramlarını anlayarak birçok toplumsal ve ahlaki kavramları, uyulması gerekli kuralları oyun sırasında öğrenerek benimsemektedir. Çocuk, bir gruba ait olma ihtiyacının yanında, oyun sayesinde saldırganlık hissini kontrol etme, kendi hak ve özgürlüklerini korurken diğer bireylerin haklarına saygı gösterme, iletişim, etkileşim, paylaşmayı öğrenme becerileri geliştirir. Çevresindeki canlı ve cansız varlıkları korumayı ve onlara zarar vermemeyi yine oyun sürecinde edinir. Aynı zamanda iş birliği içerisinde çalışmayı, arkadaşlık geliştirebilmeyi ve toplumsallaşmayı öğrenir.





Günümüzde yaparak-yaşayarak öğrenme, aktif katılım ile öğrenme, akran etkileşimi ile öğrenme, hareket ve tekrarlar ile öğrenme çocuk oyunlarının doğasında hâlihazırda var olan, çocukların yüzlerce yıl önce keşfettikleri yöntemlerdir. Geleneksel çocuk oyunlarının bu pence-reden incelenmesi dikkate değerdir. Çocukların erken yaşlarda değer ediniminde doğal kültür aktarımının, yapay kültüre nazaran, her zamankinden daha önemli olduğu görülmektedir. Diğer bir deyişle yüzlerce yıllık kültürel mirasın izleri geleneksel çocuk oyunlarında saklıdır. Çocukluk çağından başlayarak kültürün kuşaklar arasında aktarımını sağlayan en önemli halkayı çocuk oyunları oluşturmaktadır. Bir çocuk oyunu, içinde barındırdığı tekerlemeleri, bilmeceleri, mâni-leri, deyimleri, sayışmacaları, şarkıları ile somut olmayan kültürel mirasın aktif olarak yaşadığı en önemli mecralardandır. İnsan hayatının her alanına sinmiş olarak varlığını hissettiren kültür, çocuk dünyasında geleneksel oyunlar aracılığı ile yaşayıp aktarılarak ve çağlar içinde değişim ve dönüşümler yaşayarak varlığını sürdürmektedir.

### 2.2.5. Kimlik İnşasında Oyun

Oyun deyince çocuk, çocuk deyince oyun aklımıza gelmesine rağmen çok eski çağlardan beri oyun yetişkin dünyasında da hep var olmuştur. Bu açıdan bakıldığında içeriği, yapısı ve oynanma sıklığı değişen oyun, insana ömrü boyunca eşlik etmektedir. Özellikle çocuk dünyası için vazgeçilmez olan oyunun, eğitim sisteminden bağımsız olması düşünülemez. Eğitim kurumları olan okulların eğitim yoluyla bireye toplumsal bir kimlik kazandırarak, samimi iletişim yoluyla bireyi toplumun üyesi hâline dönüştürdüğü yadsınamaz bir gerçektir (Demirtaş, 2018, s. 138). Buradan hareketle, okulun kimliğini detaylandıran ve okul kurumunu diğerlerinden ayıran tüm özelliklerin, bireyin kimliğine katkıda bulunduğu söylenebilir.

Bireysel ya da kolektif olarak şekillenen kimlik, geçmişten gelen ve toplumu ayakta tutması için geleceğe aktarılan bir değerdir. Toplumlar ise kolektif kimliği, değerlerin korunması ve sürdürülebilmesi için önemli bir araç olarak görmektedir. Söz konusu değerler ise eğitimle güçlenebilmekte ve aktarılabilir. Kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılmasında ve kültürel mirasın korunmasında ebeveynlerin ve toplumun rolü çok önemlidir. Geleneksel oyunların amacı, öğrencilerin teknolojinin gelişmesiyle birlikte sosyal değişim gösteren karakterlerini yeniden kazandırmaktır. Geleneksel oyunlar, öğrencilerin karakter gelişimini destekleyebilir. Eğitimde karakteri güçlendiren ve karşılaşılan sorunların üstesinden gelmede kullanılacak değerler vardır (Rahmawati & Harsono, 2018). Kültürel değerlerimizi oyunlarla kazandırmak kimlik inşasına katkı sunmaktadır.

Çocuk oyunları, dilsel tekrarları veya tekerlemeleri ile çocuğu gerçek hayatın içinden çekip çıkaran, toplumsal baskıların ağırlığından kısa süreliğine uzaklaştıran, çocuk dünyasının hayalperest âlemine kapı aralayan, kendine özgü kuralları ile büyüdü bir dünya oluşturan özel zaman dilimleridir. Bu yapısı dolayısıyla da çocuğu akışta tutarak kişisel ve toplumsal baskılardan uzaklaştıran oyun, çocuğun kendi potansiyelini keşfetmesi ve tanıması için de bir alan oluşturmaktadır. Bu yolla çocuk kendini keşfetme serüveninde sınırlarını, yapabildiklerini ve yapamadıklarını fark etmekte ve oyunu bir araç olarak kullanmaktadır (Sun ve Seyrek, 1997).

Çocuklar, oyunda dünyaları hakkında kurdukları hayalleri birbirleriyle paylaşırken akranlarıyla birlikte ortak bir kültür ve sosyal çevre oluştururlar. Bu süreçler, çocuğun hem kendi kimliğini keşfetmesine hem de dostluk ve samimiyetinin pekişmesine imkân sağlar.

Oyun esnasında ortaya çıkan hareketler, gerçek yaşamda anlam ifade etmeyebilir. Söz gelimi, çocukların oyun sırasında tartışmaları, dövüşmeleri gerçek yaşamdaki vurma, tartışmadan farklıdır. Burada çocuklar, oyunun çevresini oluşturduktan sonra oyunda ne ortaya çıkacağını bilirler. Oyunun çerçevesinin yapılandırılmadığı durumlarda çocuklar, gerçek yaşamdaki davranışı abartarak ve uyarlayarak gerçekleştirecektir. Bu durumlarda çocukta öğrenmesini aşğıdaki gibi iki düzeyde özetlemek mümkündür (Johnson, Yawkey ve Christie, 1987):

- İlk düzeyde çocuk oyundaki nesnelere ve durumların anlamlarını ve diğer oyuncuların kimliklerini, gerçek yaşamdaki anlamlarıyla öğrenecektir.
- İkinci düzeyde ise çocuk hem kendi gerçek kimliğini hem de diğer oyuncuların kimliklerini gerçek yaşamdaki anlamlarıyla öğrenecektir.

## 2.2.6. Değerler Eğitiminde Oyunun Önemi

Değerler, bir insanın veya diğer toplumsal unsurların hayatına rehberlik eden ilkeler olarak önemli ve değişken amaçlardır (Schwartz, 1994, s. 21). Kuçuradi (2010, s. 40), değerleri; iyi, güzel ve doğrunun ne ve nasıl olduğunu belirleyen, istenen davranışların ölçütü şeklinde ifade etmektedir.

Toplum içerisinde kültürün önemli bir parçası olan değerler, o topluma özgü davranışlar olabileceği gibi evrensel olarak doğru kabul edilen davranışlar şeklinde de karşımıza çıkabilmektedir. Toplum tarafından kıymet gören değerler kavramı, günümüzde eğitimin alt başlıklarından birini oluşturmaktadır. Toplumsal yapı içerisinde değerler ile ilgili bilgi ve görgü, ailede ve akran ortamlarında, bazen açık bazen örtük olarak verilmektedir.

Millî Eğitim Bakanlığı, yürüttüğü eğitim öğretim faaliyetlerinde erdemlilik, liyakat, çevreye ve canlıların yaşam hakkına duyarlılık, insan hakları ve demokrasinin evrensel değerlerini gözetecek analitik ve bilimsel bakış açısı, girişimcilik, yaratıcılık, yenilikçilik, saygınlık, tarafsızlık, güvenilirlik, adalet, katılımcılık, şeffaflık, hesap verilebilirlik, kültürel ve sanatsal duyarlılık ile sportif beceri temel değerlerini kazandırma amacındadır.<sup>1</sup>

Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, zorunlu eğitim çağı öncesindeki ve zorunlu eğitim çağındaki bütün çocukları hayata hazırlamak amacıyla, nitelikli eğitimi sağlamaya yönelik, okulların kendi politika ve stratejilerini geliştirmelerine fırsatlar sunan ve gerekli koşulları sağlayan hizmet birimi olarak temel eğitim hizmetlerini, zorunlu eğitime girmemiş çocuklar ile zorunlu eğitim çağındaki her çocuğa fırsat ve imkân eşitliği temelinde yüksek standartlarda sunma gayretini içermektedir.<sup>2</sup> Eğitim ortamları, her yaşta bireyi hayata hazırlarken, çocuk dünyasında değerlerin edinildiği en önemli faktörün oyun olduğu anlaşılmaktadır. Diğer bir deyişle çocuklar, hayatı ve toplumsal kuralları ve önemli kültürel değerleri erken çocukluk döneminden itibaren oyunlar aracılığı ile öğrenmektedirler. Oyunlar, bu işlevi eğlendirme işleviyle birlikte edindirdiği için doğal ve örtük bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır.

Çocuk, oyun aracılığı ile **öz güven, iş birliği, sorumluluk, sevgi, saygı, adalet, dostluk, paylaşım, dayanışma, takdir etme, yardımlaşma, iyilik, kötülük, haksızlık, dürüstlük, kurallara uyma, misafirperverlik, selamlaşmanın önemi, kararlılık, strateji geliştirme, adabımuâşeret kuralları, sabır** vb. pek çok sosyokültürel değeri ve yeteneği öğrenir. Geleneksel çocuk oyunları, bu değerlerin birçoğunu içinde barındıran doğal eğitim ortamını oluşturması açısından önem arz etmektedir.

1 <http://sgb.meb.gov.tr/www/temel-degerler/icerik/163>

2 <http://tegm.meb.gov.tr/www/vizyon-misyon/icerik/22>



YÜZ YÜZE

100

ÇOCUK OYUNU





Görsel 1

### Çocuk Oyunlarından Seçmeler


*Oyun kültürün temelidir.  
Huizinga*

Sözlü kültür geleneği içerisinde ortaya çıkıp dilden dile aktarılarak günümüze ulaşan çocuk oyunları çocuk folkloru içerisinde değerlendirilen önemli ürünlerdir. Çocuk oyunlarına ulusal kimlik kazandıran unsurlar inanç, gelenek, görenek, müzikalite, değerler, tutum ve davranış biçimleri olarak özetlenmektedir (Özdemir, 1997). Bu çerçevede dünyadaki çocuk oyunlarında, tarihî ve coğrafi bağlamda oynanış biçimi bakımından benzerlikler bulunmakla birlikte ulusların fiziki, tarihî, sosyokültürel çevre ve şartlarına göre birtakım farklılıklar da yer almaktadır.

Bu kitapta, sözlü kültür geleneği içerisinde onlarca farklı varyantı ile yaşamaya devam eden çocuk oyunları 81 ilimizden toplanan veriler ile çeşitli sözlü ve yazılı kaynaklardan derlenmiştir. Yüzyıllardır Türkiye topraklarında oynanan ve günümüz kültürel varlığı içerisinde yer alan 100 oyun seçkisi alfabetik olarak sıralanmış; oyunun amacı, oyuncu sayısı, oynama yaş seviyesi, gerekli araç-gereç ve görsellerin yer aldığı oyun kuralları özetlenmiştir. Okullarımızda oyun etkinlikleri planlanırken ve değerlendirilirken 100 geleneksel oyunun bölgelere ve yörelere göre varyantlarının dinamik şekilde yaşamakta olduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

### 3.1. Altın Bilezik Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Altın Bilezik	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	4 veya daha fazla oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Bilezik	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, akıl yürütme, strateji geliştirme, problem çözme, dil gelişimi, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Sayışmayla oyunu yönetecek bir oyuncu ve bir ebe seçilir. Diğer oyuncular daire şeklinde sıralanırlar. Ebe olan oyuncu ortaya geçer. Ebe yere kapanarak (Görsel 2) kollarıyla yüzünü kapatır. Oyunu yönetecek oyuncu ebenin sırtına bileziği bırakır. Ebe ona kadar sayar. Bu sırada oyun yöneticisi oyunculardan birini parmağıyla göstererek seçer. Seçilen oyuncu bileziği alır ve saklar. Ebe ayağa kalkar. Tüm oyuncular el çırparak oyunun tekerlemesini söyler:

Bileziğini aldılar.

Hem de alıp sakladılar.

Bil bakalım saklayan kim?

Bilemezsen ebesin!

Ebenin üç tahmin hakkı vardır. Bilemezse ebeliğe devam eder. Bilirse bileziği saklayan oyuncu ebe olur. Yeni ebe ile oyuna devam edilir.




Görsel 2



### 3.2. Ankara Pinokyosu Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Ankara Pinokyosu	
Seviye	Ana sınıfı ve ilkokul	
Oyuncu Sayısı	En az 4 oyuncu	
Araç-Gereç	-	
Beceriler	Öz güven, dayanışma, kurallara uyma, strateji geliştirme	

#### Oyunun Oynanışı:


Oyuncular, sayışmaca ile aralarından bir ebe seçer. Ebe “An-ka-ra” derken her hecede bir adım atarak rastgele konumlanmış oyunculardan birinin ayağına basmaya çalışır. Ebe dışındaki oyuncular da 3 adım atarak ebeden kaçmaya çalışırlar. Eğer ebe, oyunculardan birinin ayağına basmayı başaramazsa oyunculardan birinin adını söyler ve adı söylenen oyuncu ebe olur. Yeni ebe, 3 adım atarak diğer oyuncuların ayaklarına basmaya çalışır. Eğer ebe, oyunculardan birinin ayağına basarsa o oyuncu yanmış olur ve oyundan çıkar. Ebe ise oyuna aynı şekilde devam eder. Her oyuncunun 3 adım atma hakkı vardır. 3'ten fazla adım atan oyuncu olursa yanar ve oyundan çıkar. Oyun, ebe tek başına kalana kadar devam eder.



Görsel 3

### 3.3. Ay Dede Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Ay Dede	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dil gelişimi, anlama, dikkat, eş güdüm, bir hareketi sürdürme, iş birliği, paylaşım, dayanışma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular, birbirlerinin ellerinden tutarak bir ay şekli oluştururlar. İki uçtakiler baş olurlar. Bunlardan birine ay dede denir. Ay dede olacak oyuncu sayışmaca ile belirlenir. Diğerleri ona sorar:

- Ay dede keçin nerede gezer?
- Dağda.
- Ne yer ne içer?
- Üzüm yer, badem yer.
- Süt pişti mi?
- Pişti.
- Hanım içti mi?
- İçti.
- Kaç kaşık?
- Beş kaşık.
- Bugün kimin doğum günü var?
- (İçlerinden birini gösterir.)
- (Mesela) Ayşe'nin.

Bundan sonra diğerleri şarkı söyleyip dans ederlerken Ayşe arkasına döner. Tüm oyuncular arkasına dönünceye kadar oyun bu şekilde devam eder.




Görsel 4



Görsel 5

### 3.4. Ayak Ayak Üstüne Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Ayak Ayak Üstüne	
<b>Seviye</b>	İlkokul 4. sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 10 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Öz güven, dayanışma, kurallara uyma, büyük kas gelişimi, strateji geliştirme	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular, arasından sayışma yapılarak iki ebe seçilir. İlk tur için ebeler karşılıklı gelecek şekilde yere oturup birer ayak tabanlarını birbirine uzatarak değdirirler. Böylece iki ebe tarafından diğer oyuncuların üstünden atlayacakları engel oluşturulur.

Oyuncular sırayla iki ebenin oluşturduğu engelden atlarlar. Diğer turu atlayabilmek için sıranın sonuna geçerler. Ebeler, her bir tur için oyuncuların atlayacağı engelin boyunu ayak ayak üstüne gelecek şekilde yükseltirler. Atlama sırasında ebelerin ayağına değen olursa yanar ve ayağına değdiği ebenin yerine geçer.




Görsel 6



### 3.5. Balık Ağı Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Balık Ağı	
Seviye	Ana sınıfı ve ilkokul	
Oyuncu Sayısı	En az 8 oyuncu	
Araç-Gereç	-	
Beceriler	Dikkat, strateji geliştirme, büyük kas gelişimi, kurallara uyma, iş birliği	

#### Oyunun Oynanışı:

Öncelikle oyun alanı belirlenir. Oyuncu sayısına göre alan büyütülebilir. Ebe olacak oyuncu sayısmaca ile belirlenir. Ebe, oyun alanı içerisinde bulunan oyuncuları yakalamaya çalışır. Diğer oyuncular ebeye yakalanmamak için belirlenen alan içerisinde kaçarlar. Yakalanan oyuncu da ebenin elinden tutar ve birlikte diğerlerini yakalamaya çalışırlar. Bu şekilde her yakalanan oyuncu el ele tutuşarak diğer oyuncuları yakalamaya yani balık ağına katılmaya devam eder. Koşma sırasında balık ağına kopma olursa, yani el ele tutuşan oyunculardan kopanlar olursa, oyun başa döner. Bu şekilde yakalanmadan en sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.




Görsel 7



Görsel 8

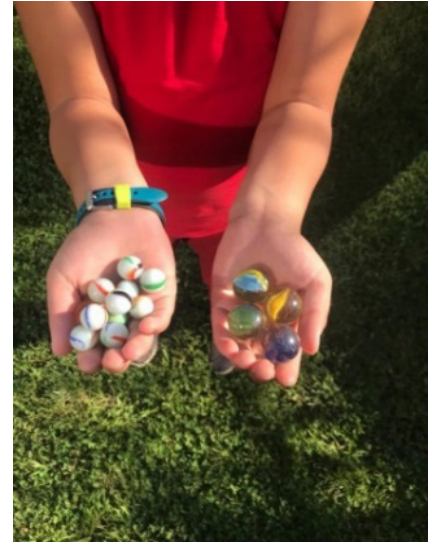
### 3.6. Baş Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Baş	
<b>Seviye</b>	İlkokul 3. sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Misket, başlık (büyük misket)	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji, kurallara uyma, küçük ve büyük kas gelişimi, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun, en az iki kişi ile oynanır. Her oyuncu eşit miktarda misket getirir. Bu sayıya oyuncular ortaklaşa karar verir. Her oyuncu iki, üç, dört, beş ya da çok daha fazla misket getirebilir. Fakat her oyuncu eşit miktarda misket ortaya koymalıdır. Oyuncuların getirdiği misketler yan yana ip gibi dizilir. Oyuncular “başlık” denilen diğer misketlerden daha büyük misketlerle dizili misketlerin arkasına geçerler. Başlığı en uzağa atan kişi ilk vuruş hakkına sahip olur. Misketlere en yakın noktaya başlığını atan kişiye “baş” denir. Baş dizili misketlerin başına gelip durur. Oyuncular başa “Hangi baş?” diye sorarlar. Baş, misketlerin sağını ya da solunu seçer. Seçtiği yön, baş taraf olur. Her oyuncu, başlık denilen misketlerinin bulunduğu noktadan misketini (başlık) eline alarak, ayakta dizler hafif kırık olmak üzere, sırayla vuruşunu yapar. Oyuncular, en uzağa atış yapandan başlamak üzere vuruşlarını gerçekleştirir. Her oyuncu başa en yakın misketi vurmaya çalışır. Vurduğu misketten itibaren diğer yöndeki misketlerin hepsini vuran kişi alır. Tüm oyuncular vuruşlarını gerçekleştirdikten sonra dizili misketlerden kalan misket olursa bu misketler baş olan kişinin misketi olur.



Görsel 9



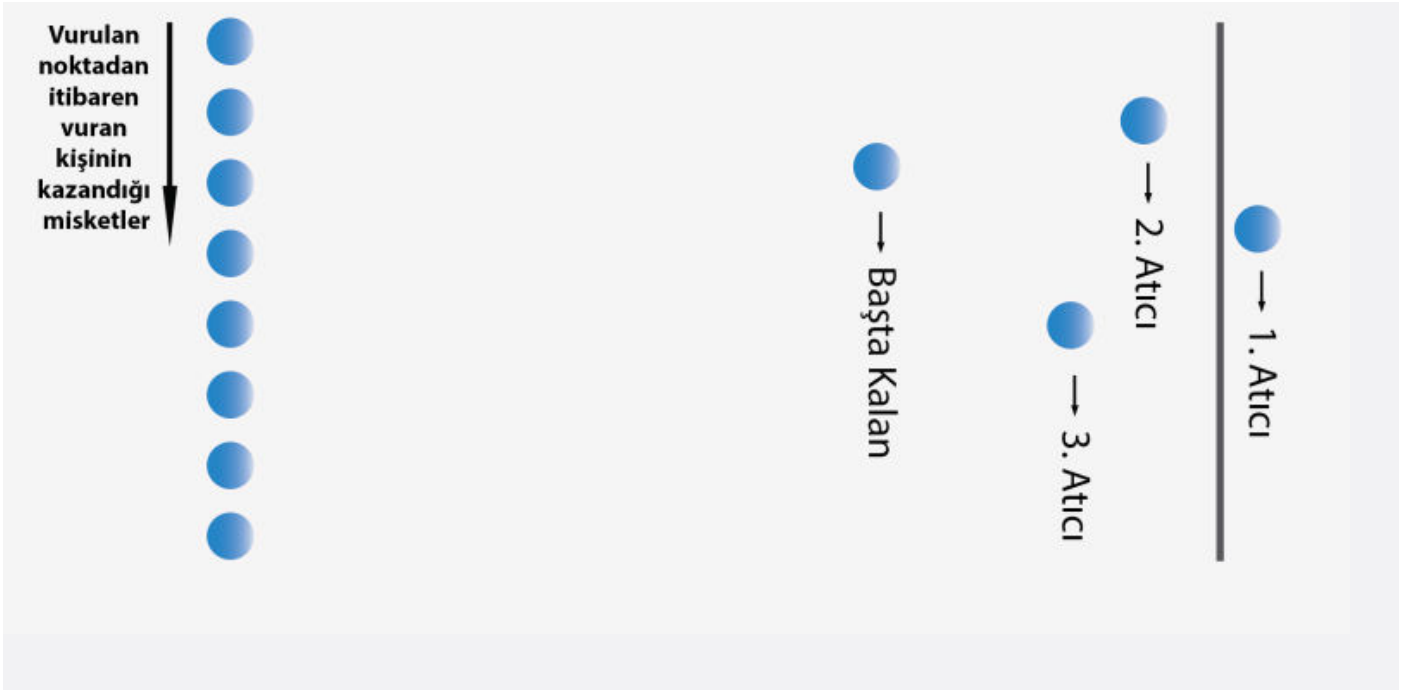
Görsel 10







Görsel 11




Şekil 4. Baş Oyunu Misset Yerleşim Çizimi



### 3.7. Benim Bir Atım Var Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Benim Bir Atım Var	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve 1. sınıf	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, taklit, kurallara uyma, dayanışma	

#### Oyunun Oynanışı:

Öğretmen aşağıda belirtilen tekerlemeyi taklidini yaparak söyler. Daha sonra çocuklar da hep birlikte öğretmenin hareketlerinin aynısını yaparak tekerlemeyi söylerler. Tekerleme sonunda “tıp” denildikten sonra hareketsiz kalırlar, ilk hareket eden oyuncudan ceza olarak bir hayvanın taklidini yapması isterler. Daha sonra oyun aynı şekilde devam eder.

Benim bir atım var.

Otur dersem oturur. (Oyuncular oturur.)

Kalk dersem kalkar. (Oyuncular kalkar.)

Büzül dersem büzülür. (Çemberdeki oyuncular birleşir.)

Süzül dersem süzülür. (Çemberdeki oyuncular ayrılır.)

Darıl dersem darılır. (Kollar bağlanır.)

Barış dersem barışır. (Herkes yanındakine sarılır.)

Eller! (Alkış)

Ayaklar! (Rap rap)

Aslan geliyor, kaplan geliyor, tıp! (Ayaklarla aç kapa yaparak zıplanır.)



Görsel 12




Görsel 13



### 3.8. Beştaş Oyunu

Oyunun Videosu

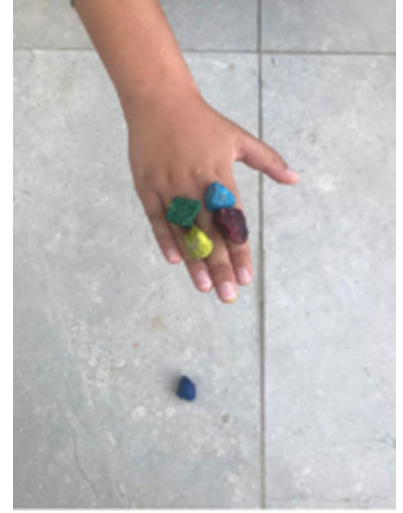
<b>Oyunun Adı</b>	Beştaş	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	5 adet küçük taş	
<b>Beceriler</b>	Dikkat ve konsantrasyon, iletişim ve sosyalleşme, el-göz koordinasyonu, ince kas becerileri	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun en az iki oyuncu ile oynanır. Bu oyun için gerekli olan beş küçük taşın hepsi bir avucun içine sığabilecek boyutta olmalıdır. Oyun alanı olarak iç veya dış mekânda uygun bir zemin yeterlidir. Beştaş oyunu oyuncuların oturarak oynadığı bir oyundur.

Oyun sıra belirleme ile başlar. Oyuncu beş taşı avucuna alır ve hepsini birden havaya atar. Bu sırada avucunu açık bir şekilde aşağı doğru çevirir. Taşların elinin üstüne düşmesini sağlar. Beş taştan en çok taşın, elinin üst kısmına düşmesini sağlayan oyuncu oyuna ilk olarak başlar.

**Oyunun Kuralları:** Oyun sırasında oyuncu taşı yerden alamaz, elindeki taşı düşürür, yerde bulunan hedefteki taşı alırken diğer taş dokunur veya taşı havada yakalayamaz ise sıra diğer oyuncuya geçer. Sıra kendisine geldiğinde hangi etapta kalmış ise o etaptan başlar. Tüm etapları önce bitiren oyunun kazananı olur.



Görsel 14

**Birler Etapı:** Etap avuçtaki beş taşın yere bırakılmasıyla başlar. Oyuncu yerdeki beş taştan bir tanesini eline alır ve taşı ne çok yüksek ne de çok alçak olacak şekilde havaya atar. Taş havadayken yerdeki taşlardan birini avucuna alır ve aynı zamanda havadan gelen taşı da yakalar. Oyuncu bunu yaparken seri olmalıdır. Avucunda iki taş bulunan oyuncu taşlardan birini havaya atar ve yerde kalan üç taştan birini daha avucuna alır. Avucunda iki taş varken aynı zamanda havadaki taşı da yakalar. Böylece avucunda üç taş olur. Oyun bu şekilde yerde hiç taş kalmayana kadar devam eder. Oyunun bu etabında oyuncu beş taşı teker teker avucunda biriktirir. Oyuncunun diğer etaba geçmesi için birleri tamamlamış olması gerekir.

**İkiler Etapı:** Etap avuçtaki beş taşın yere bırakılmasıyla başlar. İkiler etabında taşlar ikişer ikişer toplanacağı için oyuncu taşları yere saçarken her iki avucunu da kullanabilir. Her iki avucuna aldığı taşları birbirlerine doğru atar, böylece taşların birbirine yakın düşmesini sağlayabilir. Oyuncu yerdeki beş taştan birini eline alır ve taşı havaya atar. Taş havadayken yerdeki taşlardan ikisini avucuna alır ve aynı zamanda havadan gelen taşı da yakalar. Avucunda üç taş bulunan oyuncu taşlardan birini havaya atar ve yerde kalan iki taşı da avucuna alır. Oyuncu böylece taşları yerden ikişer ikişer toplamış olur. Oyuncunun diğer etaba geçmesi için ikiler etabını tamamlamış olması gerekir.

**Üçler Etabı:** Etap avuçtaki beş taşın yere bırakılmasıyla başlar. Oyuncu yerdeki beş taşın birini eline alır ve taşı havaya atar. Taş havadayken yerdeki taşlardan üçünü avucuna alır ve aynı zamanda havadan gelen taşı da yakalar. Avucunda dört taş bulunan oyuncu taşlardan birini havaya atar ve yerde kalan bir taşı da avucuna alır. Oyuncu böylece yerdeki tüm taşları toplamış olur. Oyuncunun diğer etaba geçmesi için üçler etabını tamamlamış olması gerekir.

**Dörtler Etabı:** Etap avuçtaki beş taşın yere bırakılmasıyla başlar. Oyuncu yerdeki beş taşın birini eline alır ve taşı havaya atar. Taş havadayken yerdeki dört taşın hepsini avucuna alır ve aynı zamanda havadan gelen taşı da yakalar. Oyuncu böylece yerdeki tüm taşları toplamış olur. Oyuncunun diğer etaba geçmesi için dörtler etabını tamamlamış olması gerekir.

**Tombah Etabı:** Beş taşın hepsi avucun içindeyken oyun başlar. Avuçtaki beş taşın biri havaya atılır, avuçta bulunan dört taşın biri yere bırakılır. Sonra yine avuçtaki taşlardan biri havaya atılır, avuçta bulunan üç taşın biri yere bırakılır. Bu şekilde avuçta bir taş kalana kadar oyun devam eder. Sonunda avuçta kalan son taş havaya atılır ve yerdeki dört taş birden avuca alınarak havadaki taş da yakalanır. Oyuncunun diğer etaba geçmesi için beşler etabını tamamlamış olması gerekir.

**Dedeler Etabı / Köprü Etabı:** Beş taşın hepsi yere bırakılır. Bir elin orta parmağı işaret parmağının önüne getirilir ve başparmak da açılarak bir köprü şekli görüntüsü verilir. Köprü şeklini alan parmaklar yere yerleştirilir. Diğer oyuncu yerdeki taşlardan birini seçer. Oyuncu rakip oyuncunun seçtiği taşı köprünün altından en son geçirmelidir. Oyuncu rakip oyuncunun seçtiği taş dışında bir taş seçer ve havaya atar. Bu etapta yerdeki her bir taş için üç hakkı vardır. Taş havadayken yerdeki her bir taşı üçer hak ile köprünün altından geçirmeye çalışır. En son rakip oyuncunun seçtiği taşı da köprünün altından geçirir. Böylece tüm taşlar köprünün altından geçmiş olur. Köprü şekli verilen el yerden kaldırılır ve elde olan taş havaya atılır. Taş havadayken yerdeki dört taşın hepsini avucuna alır. Oyunun sonunda beş taşın hepsi avuçta olmalıdır. Oyunun kurallarına uyararak bu etaba kadar gelen ve etapları önce bitiren oyunun kazananı olur.



Görsel 15




Görsel 16





### 3.9. Bız Bız Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Bız Bız	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 6 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Mendil	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, sabır, iş birliği, kurallara uyma, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular çember şeklinde çizilen alana çizgi boyunca yere çömelerek yerleşirler. Bir oyuncu ebeyi belirlemek için sayışma tekerlemesi söyler ve çıkan oyuncu ebe olarak belirlenir. Ebe olan oyuncu çember olarak yerleşen oyuncuların ortasına geçer.

Ebe dışındaki oyuncular, elleri arkada birleşmiş olarak dururlar. Oyuncuların birinde bir mendil bulunur. Bu mendili ebeye göstermeden elden ele arkadan dolaştırarak saklarlar ve ebeyi şaşırtmaya çalışırlar.

Oyuncular ebeye “Mendil kimde?” diye sorarlar, ebe bilemezse elinde mendil olan oyuncu ebeye mendille dokunur. Diğer oyuncular aynı şekilde mendili arkadan elden ele vererek ebeye göstermeden yeniden saklarlar. Ebe mendili bulana kadar oyun devam eder. Ebe mendili saklayan oyuncuyu bulduğunda yeni ebe belirlenmiş olur.




Görsel 17



Görsel 18

### 3.10. Bom Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Bom	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, karar verme, algılama, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular halka şeklinde oturur. Oyuncular birden başlayarak her bir oyuncu bir sayı söyleyecek şekilde sayı sayarlar. Oyuncuların, beş ve beşin katlarına (yani 5-10-15-20 vb.) denk gelen sayılarda, sayıları söylemek yerine “Bom!” demeleri gerekmektedir. Yanlış söyleyen kişi oyundan çıkar. Oyunu zorlaştırmak için 3 ya da 7'nin katları da Bom olabilir. Oyun sonunda hiç yanılmayan kişi oyunun kazananı olur.



Görsel 19

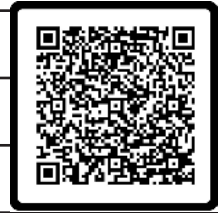


Görsel 20



### 3.11. Burik Oyunu

Oyunun Videosu

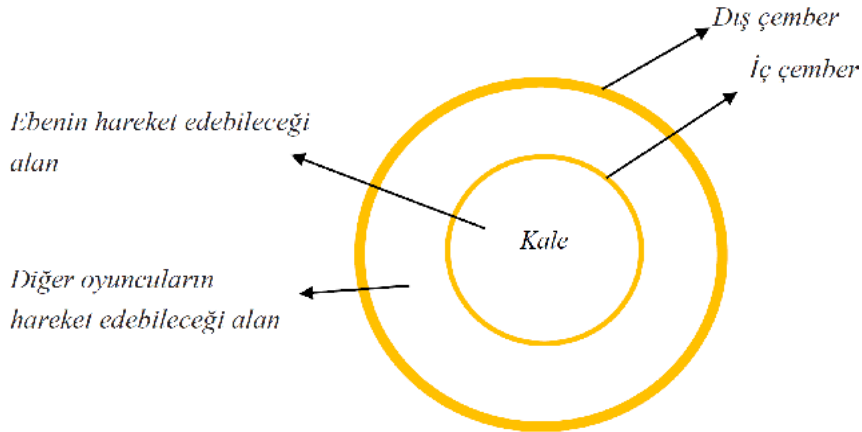


<b>Oyunun Adı</b>	Burik
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Mendil
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, sabır, iş birliği, kurallara uyma, öz güven

#### Oyunun Oynanışı:

Okulun bahçesine ebenin rahatça hareket edebileceği büyüklükte bir iç çember çizilir. Bu iç çembere kale adı verilir. Kalenin etrafındaki oyuncuların hareket edebileceği büyüklükte bir dış çember çizilir. Oyunculardan biri, sayışmacı ile ebe olarak belirlenir ve kalenin içine girer. Ebe, kendine verilen mendili başının üzerine yerleştirir ve kaleden dışarı çıkamaz. Diğer oyuncular, iç çember ile dış çember arasındaki alana yerleşir.

Oyun başladığında iç çember ile dış çember arasındaki oyuncular hareket ederek ebenin başındaki mendili almaya çalışır. Bu oyuncular kaleye giremez ve dış çemberden dışarı çıkamaz. Ebe, kalenin içinden çıkmadan başındaki mendili almaya çalışan oyuncuları dokunarak ebelemeye çalışır. Ebe, kale içinden çıkmadan ve başındaki mendili kaptırmadan bir oyuncuya dokunursa o oyuncuyu ebelemiş olur. Eğer oyunculardan biri ebenin başından mendili almayı başarırsa ebe değişmez. Bu oyuncu mendili tekrar ebeye verir. Oyun bu döngüyle devam eder.



Şekil 5. Burik Oyunu Oyun Alanı Çizimi



Görsel 21




Görsel 22



### 3.12. Bülbül Kafeste Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Bülbül Kafeste	
Seviye	Ana sınıfından itibaren her seviye	
Oyuncu Sayısı	En az 10 oyuncu	
Araç-Gereç	-	
Beceriler	Dikkat, konsantrasyon, kurallara uyma, dayanışma	

#### Oyunun Oynanışı:

Öğrenciler el ele tutuşarak bir çember oluşturur. Oyuncular arasından bir gönüllü öğrenci seçilir. Gönüllü öğrenci bülbülü temsil eder ve kafes içinde dolaşır. Öğrenciler “Bülbül kafeste!” veya oyuncunun adını söyleyerek örneğin; “Ayhan kafeste!” diye hep bir ağızdan söylerler. Bülbül halkanın dışına çıkmaya çalışır. Çemberdeki çocuklar, bülbülü dışarı çıkarmamak için birleşirler ve çemberin açık yerini kapatırlar. Kafesten çıkabilen öğrenci oyunu kazanmış olur.

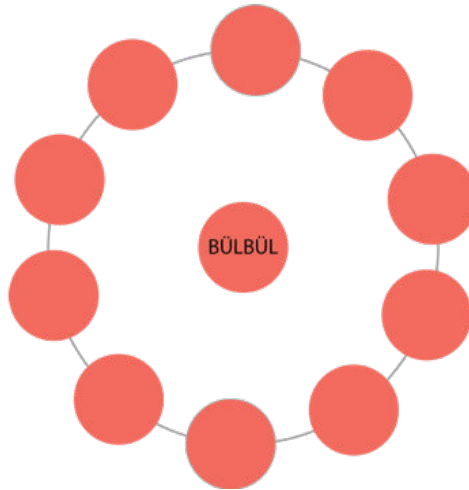
Oyun tekrardan yeni bülbülün seçilmesiyle devam eder. Eğer istenirse oyunun ilerleyen bölümlerinde bülbül sayısı 2 ve 3 olabilir.



Görsel 23




Görsel 24



Şekil 6. Bülbül Kafeste Oyun Alanı Çizimi

### 3.13. Çalı Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Çalı	
Seviye	Ortaokul	
Oyuncu Sayısı	En az 4 oyuncu	
Araç-Gereç	Bir adet kozalak ve oyuncu sayısı kadar enek taşı veya tahta parçası	
Beceriler	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji geliştirme, kurallara uyma, küçük ve büyük kas gelişimi ve el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular oyun alanına gelirler. Her oyuncunun elinde bir enek taşı (veya tahta parçası) bulunur. İlk önce uzak bir noktaya büyükçe bir çember çizilir ve ortasına kozalak yerleştirilir. Kozalaktan yaklaşık dokuz adım kadar uzağa bir çizgi çizilir. Çizginin karşısında kozalaktan uzakça bir noktada bütün oyuncular yan yana dizilir ve eneklerini çizgiye yakın bir noktaya atmaya çalışırlar. Eneğini çizgiye en uzak atan oyuncu ebe olur. Çizgiye eneklerini en yakın atandan başlayarak atış sıralaması yapılır. Bu sırada ebe kozalağa yakın bir alanda bekler. Diğer oyuncular yerleştirilen kozalağı enekleriyle sırayla vurmaya çalışır. Kozalağı enek ile isabet ettiremeyen oyuncu geri dönüp eneklerini almaya çalışır. Kozalağı vurmaya başaran olursa ebe hemen kozalağı eski yerine koyar. Tüm oyuncular vuruşunu gerçekleştirdikten sonra eneklerini almaya çalışırlar. Atılan eneklerin kozalağı geçmesi gerekir. Eneği, kozalağı geçemeyen oyuncu ebe olur. Bu sırada ebe, eneklerini almak için geri dönen oyuncuları ebelemeye çalışır. Eneğine ulaşarak ayağı ile dokunan ebelememez. Oyuncu, eneklerini ayağı yardımı ile diğer ayağının üzerine alıp hafifçe havaya atarak eliyle yakalamalıdır. Ebe, bir oyuncuyu yakalamayı başarırsa ebelikten kurtulur ve yakalanan oyuncu ebe olur.



Görsel 25




Görsel 26



### 3.14. arşıya Gittim Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	arşıya Gittim	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Ara-Gere</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, strateji geliştirme, dil gelişimi	

#### Oyunun Oynanışı:

“arşıya Gittim” oyunu en az iki kiři ile oynanabilen fakat kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilen bir oyundur. İlk olarak oyuncular halka şeklinde otururlar ya da ayakta da durabilirler. İlerinden biri oyunu “arşıya gittim ve ELMA aldım.” diyerek başlatır. Yanındaki oyuncu bir önceki oyuncunun arşıdan aldığı meyve veya sebzeği söyler ve bir meyve veya sebze daha söyler. “arşıya gittim, ELMA ve ... aldım.” Sıradaki oyuncu ondan bir önceki oyuncuların söylediklerini söyler ve bir meyve veya sebze daha söyler. “arşıya gittim; ELMA, ... ve ... aldım.” Oyun bu şekilde her oyuncu tarafından yeni bir meyve veya sebze eklenerek devam eder. Ama meyve veya sebze adlarını karıştırmadan doğru sıralamada söylemektir. Sırayı karıştıran ya da unutan oyuncu yanar ve oyundan ıkarak bir adım geriye ekilir. Her yanılan olduėunda oyun baştan başlar. Oyun biri yanana kadar devam eder. Bu şekilde son oyun iki kiřiyle yeniden başlar ve ikisinden biri yanana kadar aralarında devam eder. Sona kalan oyuncu oyunun kazananı olur.




Görsel 27



### 3.15. Çatlak Patlak Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Çatlak Patlak	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, dil gelişimi, eş güdüm, tepki hızı, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular bir daire oluşturur. Ardından ellerini açarak birbirlerinin elleri üzerine ellerini koyarlar. Burada dikkat edilmesi gereken nokta sağ elin her zaman üstte olması ve sol elin altta olmasıdır. Yani sağınızda bulunan kişinin eli sizin elinizin altında olmalıdır. Burada amaç sağ elinizi soldaki kişinin eline vurmaktır. Herkes halka şeklinde dizildikten ve ellerini doğru şekilde koyduktan sonra oyuncular aşağıdaki tekerlemeyi söylerler:

Çatlak patlak yusuvarlak,  
Kremalı börek sütlü çörek,  
Çek dostum çek,  
Arabani buradan çek!

Oyuncular bu tekerlemeyi söylerken sırayla birbirlerinin ellerine hafifçe vururlar. Tekermelenin bitiminde en sona kalan oyuncu, sağ tarafında bulunan arkadaşını şaşırtarak elini kaçırmalıdır. Eğer eline vurulursa oyundan çıkar. Fakat elini kaçırmayı başarırsa diğer oyuncu oyundan çıkar. Böylelikle oyun devam eder. Sona kalan oyuncu ise oyunu kazanmış olur. Oyuncular oyun süresince birbirlerinin elini acıtmamaya özen gösterirler.



Görsel 28



Görsel 29

### 3.16. Çekirge Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Çekirge
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 10 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Top
<b>Beceriler</b>	Dikkat, odaklanma, bir hareketi sürdürme, zıplama, denge, kurallara uyma, iş birliği



#### Oyunun Oynanışı:

Çekirge oyununda bir grup, diğer grubun elindeki topu düşürmeyi; diğer grup da topu elden ele dolaştırarak düşürmeden oyunda kalmasını amaçlar.

Oyuncular iki grup olurlar. İki grup ayrı ayrı sırtlarını dönerek birer daire oluşturur. Oyunu yöneten ve takip eden bir kişi topun verileceği grubu belirler. Belirlenen gruba top verilir ve bu grubun oyuncuları, sırtları birbirine dönükken topu arkalarında çevirmeye başlar. Diğer grup top çeviren grubu şaşırtmak için "Düştü, düştü!" diye bağırır. Gruptan biri topu düşürürse, topu düşüren kişi çekirge gibi zıplayarak diğer grubun çevresinde bir tam tur atar. Topu diğer gruptan bir kişiye verir. Bu sefer topu döndürme sırası o gruba geçer. Oyun bu şekilde devam eder.



Görsel 30




Görsel 31





### 3.17. Çember Çevirme Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Çember Çevirme	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 1 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Plastik veya kalın bir telden yapılmış çember, 1 veya 1,5 metre uzunluğunda tahta veya demir çubuk, yarım metre uzunluğunda tel	
<b>Beceriler</b>	Odaklanma, dikkat, yürüme, koşma, hız, denge, el-göz koordinasyonu, kurallara uyma, sorumluluk	

#### Oyunun Oynanışı:

Plastik veya kalın telden yapılan çember, yarım veya bir metre uzunluğunda bir demir çubuk ile çevrilir. Bu oyun için hazır plastik çemberler de kullanılabilir. Oyunun çubuğu hazırlanırken ucuna telden bir kanca yapılır. Bu kanca çembere geçirilerek çemberin çevrilerek sürülmesine yardım eder. Bu oyunda amaç çemberi çubuk ile iterek düşürmeden sürmektir.


Birkaç oyuncu bir araya gelerek çember yarışı da yapılabilir. Elindeki çubukla çemberi düşürmeden belirlenen varış noktasına ilk giden oyuncu yarışı kazanır. Hem bireysel hem de grupla oynanabilecek bir oyundur.



Görsel 32

### 3.18. Çinçan Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Çinçan	
<b>Seviye</b>	İlkokul 1. sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	İp (5-6 metre)	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, kurallara uyma, iş birliği, el ayak koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular iki takıma ayrılır ve her takım için birer kaptan belirlenir. Takım kaptanları sırayla oyuncularını seçerler. Bunun için “aldım-verdim” sayısmacası yapılabilir. İpin iki ucu vardır, uçlar birleştirilerek düğüm atılır. Düğüm atıldıktan sonra iki kişi ipin içine girer ve ipi bacakları ile gererler. İpin içine giren iki kişi diğer takımda bulunur. Takımlar sırayla yarışır, ilk turda ipler ayak bileğinde olur ve oyuncular belli sayıda zıplayarak iki ip arasında atlarlar. İlk turu başarılı şekilde geçenler için her turda ip biraz daha yükseltilecek oyun devam ettirilir. Söylenen hareketleri ipe dokunmadan yapan takım puan alır, takımdan bir kişi hareketi yapamadığında sıra diğer takıma geçer. Oyun bütün aşamalar eksiksiz tamamlanana kadar devam eder. Hangi takım önce tamamlarsa oyunu o takım kazanır.



Görsel 33




Görsel 34





### 3.19. Çizgi Oyunu

Oyunun Videosu

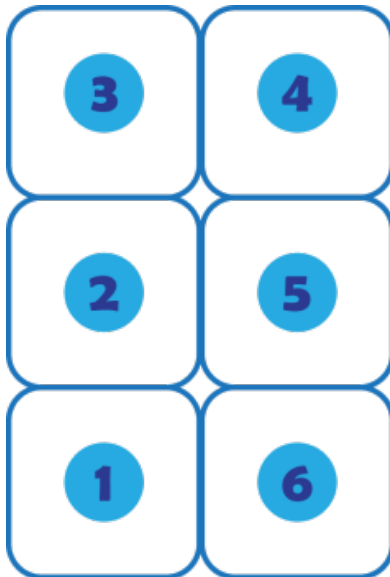
Oyunun Adı	Çizgi	
Seviye	İlkokul 4. sınıftan itibaren her seviye	
Oyuncu Sayısı	En az 2 oyuncu	
Araç-Gereç	Alt tarafı pürüzsüz orta büyüklükte taş.	
Beceriler	Dikkat, konsantrasyon, sabır, kurallara uyma, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Farklı yörelerde farklı isimlerde oynanan çizgi oyunu, çizilen oyun alanında taş sürüyerek oynanır. Bu oyunda her oyuncunun kendine ait yassı ve pürüzsüz bir taşı olur. Bu taşın seçiminde orta büyüklükte ve tek ayağıyla sekerken sürülebileceği özellikte olmasına dikkat edilir. Çizgi oyunu için 6 adet kareden oluşan aşağıda gösterildiği gibi bir oyun alanı çizilir. Oyuncuların oynama sırası sayı sıra tekerlemeleri söylenerek belirlenir. İlk oyuncu, taşını 1 numaralı alana atar ve o alana tek ayakla zıplar. Oyunun tamamında oyuncu artık tek ayak üstünde ve taşı sürüyerek hareket edecektir. İkinci ayağı yere değerse yanar. Taşın olduğu 1 numaralı alandan 2 numaralı alana taşını tek hamlede tek ayak üstüneyken sürüyerek zıplar. Bunu yaparken sürüklediği taş veya kendi ayağı çizgilere değerse yanar. Bu durumda diğer oyuncu veya kontrol eden oyuncu "Çizgi!" diye bağıırır. Oyuncu kurallara uygun şekilde taşı sırayla tüm karelerde sürükleyerek gezdirebilir. 6 numaralı alana kadar süreler ve oradan da taşı dışarı sürükleyerek çıkmayı başardığında 2'lere geçmiş olur.



Görsel 35




2'lere geçen oyuncu taşı ilk olarak 2 numaralı alan içine denk getirmelidir. Taşın olduğu alana ise tek ayakla çizgilere basmadan zıplayarak gidilir. Tek ayakla zıplayarak geldiği 2 numaralı alandan taşı sırasıyla önce 3, 4 ve sonra 5 ve 6 numaralı alana sürüyerek zıplar. 6 numaralı alandan taşı dışarı sürerek çıkarır. Böylece 3'lere geçmiş olur. Eğer 2'leri oynarken yanarsa sıra diğer oyuncuya geçer. Kendisine sıra geldiğinde ise 2'lerden oyuna devam eder. Oyun bu şekilde 3'ler, 4'ler, 5'ler ve 6'lar için de aynı şekilde oynanır. Taş ilk olarak kaçlar oynanıyorsa o alana atılır. 6'ları ilk bitiren oyunu kazanmış olur.

Şekil 7. Çizgi Oyun Alanı Çizimi

### 3.20. Çöh Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Çöh	
<b>Seviye</b>	İlkokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	10 cm uzunluğunda (iki yüzeyi birbirinden farklı) 4 adet tahta parçası	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, strateji geliştirme, büyük ve küçük kas gelişimi, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Bu oyunun oynanabilmesi için dört adet 10 cm büyüklüğünde her iki yüzeyi birbirinden farklı tahta parçasına ihtiyaç vardır. Bunun için ağaç dalları ortadan ikiye kesilerek hazırlanabilir. Oyuncular bir araya gelerek yere çömelirler. Oyuna ilk başlayacak oyuncu seçilir. Daha sonra ilk oyuncu sağ eline iki adet, sol eline iki adet olacak şekilde tahta parçalarını alır. Ardından tahtaları birbirine çarptırarak yere bırakır. Eğer tahtaların hepsi aynı yüzleri yukarı gelecek şekilde yere düşerse bu oyuncu bir puan kazanır. Tahtaların birinin bile farklı yüzeyi olursa puan kazanamaz. Sıra diğer oyuncuya geçer. Sırayla tüm oyuncular atışlarını yaparlar ve puanlarını toplamaya çalışırlar. Bu oyunda tur sınırlaması yoktur. Hedeflenen puana kadar ya da belirlenen tur sayısı kadar oynanabilir.




Görsel 36



### 3.21. Çömel Kurtul Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Çömel Kurtul	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, büyük kas gelişimi, iletişim, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun, dört veya daha fazla oyuncu ile oynanabilir. Öncelikle oyuncular aralarında sayışma yapar ve bir ebe seçerler. Ebe seçiminden sonra diğer oyuncular oyun alanına serbestçe dağılır. Ebe, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe kendisine yaklaştığı sırada çömelen oyuncu, ebe olmaktan kurtulur. Yakalanan oyuncu ise ebe olur. İstenirse tüm oyuncular ebe oluncaya kadar oyun devam eder.




Görsel 37



### 3.22. Çömlek Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Çömlek	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	17 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	9 adet bir renkte, 8 adet başka bir renkte toplamda 17 adet yelek (isteğe bağlı), 1 adet mendil	
<b>Beceriler</b>	Mesafe algısı, dikkat, koordinasyon, iletişim, sosyalleşme	

#### Oyunun Oynanışı:

Okulun bahçesine sekiz oyuncunun kolları açık bir şekilde sığabileceği büyüklükte bir iç çember çizilir. İç çemberin etrafına sekiz oyuncunun duracağı yerleri gösteren daireler çizilir. Bu daireleri içine alacak şekilde bir dış çember çizilir. Dış çemberin etrafına ise iç çemberdeki dairelerin arkasında olacak şekilde sekiz daire çizilir.

İç çemberin ortasına bir mendil bırakılır. Dış çemberden on beş adım uzaklıkta etrafına dokuz oyuncunun sığabileceği büyüklükte bir çember çizilir. Oyuncular tekerleme ile sayıyarak çömlek (8 oyuncu) ve çömlek sahibi (9 oyuncu) olarak iki gruba ayrılır.

Çömlekler iç çemberin etrafındaki dairelere yerleşir.

Geride kalan dokuz çömlek sahibi dış çemberden on beş adım uzakta çizilen çemberin etrafına dizilir. Çömlek sahiplerinden biri, bu çemberin merkezine geçerek oyunun tekerlemesini söylemeye başlar ve diğer oyuncular onu tekrar eder:

“Dağdan geldim şehre,  
Çarşıdan top top şal aldım.  
Şalı köyüme saldıım.  
Saydım gördüm on yedi.  
Keloğlan’ın kelliği,  
Bir de onun zinciri,  
Karanfil ha, darçın ha,  
İğne de ha, iplik de ha,  
Dik ha, dik ha, dik ha.”

Tekerleme bittiği an çömlek sahipleri koşarak dış çemberdeki dairelerden yer kapmaya çalışır. Yer kapamayan oyuncu, iç çemberin içindeki mendili alır ve çömleklerden seçtiği birine verir. Mendili verdiği çömlek, mendili tuttuğu elini arkasına doğru kaldırır. Yer kapamayan oyuncu, bu çömleğin arkasındaki çömlek sahibiyle ellerini birbirine vurarak şu tekerlemeyi söylemeye başlar:

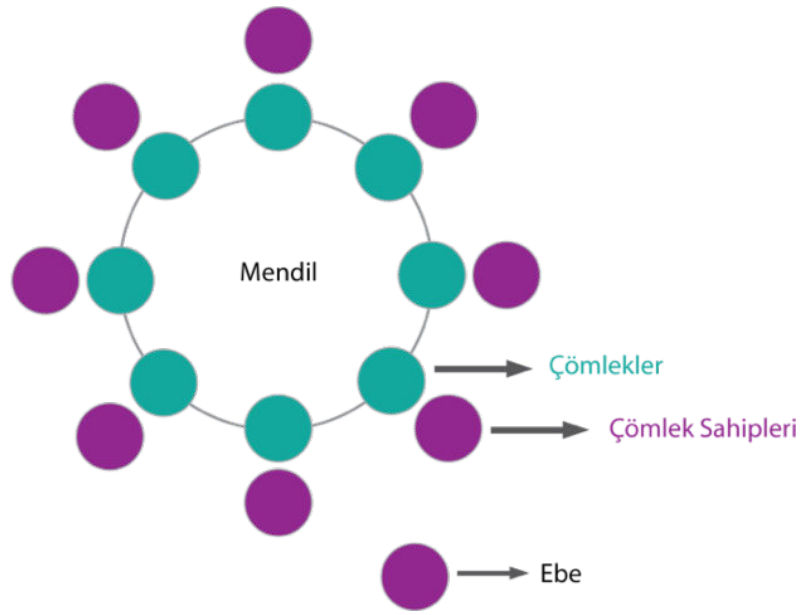
“Çabuk çabuk çarpışalım,  
Sen o yana, ben bu yana koşalım.”

Tekerleme biter bitmez bu iki oyuncu dış çemberin etrafında zıt yöne koşarak mendili kapmaya çalışır. Mendili kapamayan oyuncu, iç çemberin ortasına mendili bırakır.

Oyunun devamında mendili kapamayan oyuncu ve çömlekler bu kez dış çemberin on beş



adım uzağında çember oluştururken kalan sekiz yeni çömlek iç çembere çömelir. Oyun bu dön-  
güyle devam eder.



Şekil 8. Çömlek Oyun Alanı Çizimi




Görsel 38



Görsel 39

### 3.23. Çuval Yarışı Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Çuval Yarışı	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 8 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Çuval	
<b>Beceriler</b>	İş birliği, sorumluluk, dayanışma, kurallara uyma, sabır, büyük kas gelişme	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular iki eşit takıma ayrılır. Başlangıç ve varış noktası için yere iki çizgi çizilir. İki kişi hakem olmak üzere başlangıç ve varış noktalarına geçerler. Takımlar başlangıç noktasında aralarında mesafe olacak şekilde, takım oyuncularını da arka arkaya olacak şekilde sıraya girerler. İlk sıradaki oyuncular hakemin işaretiyle çuvalın içine girerler ve başlangıç noktasından yarışa başlarlar. Yarışan oyuncular varış noktasından hızla dönerek başlangıç noktasına geri gelirler, hızlıca çuvalın içinden çıkıp çuvalı sıradaki oyuncuya verirler. Oyun bu şekilde devam eder. Son oyuncusu da başlangıç noktasına en erken gelen takım, yarışını kazanmış olur.



Görsel 40





### 3.24. Davul Zurna 1, 2, 3 Oyunu

Oyunun Videosu



<b>Oyunun Adı</b>	Davul Zurna 1, 2, 3
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, büyük ve küçük kas gelişimi

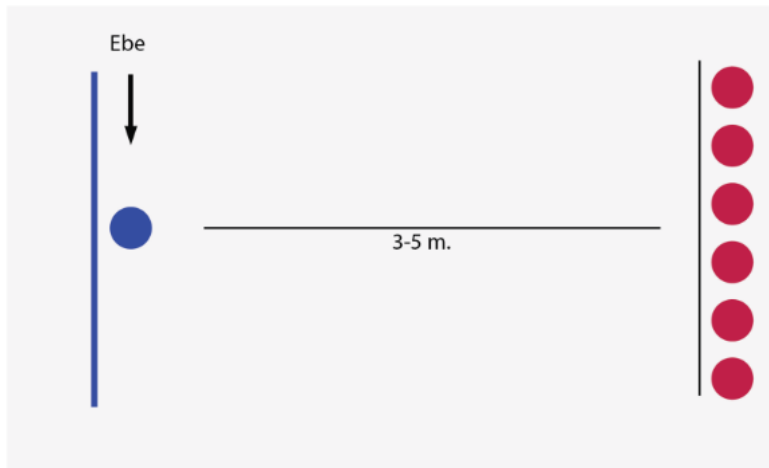
#### Oyunun Oynanışı:

Oyun en az 4 oyuncu ile oynanabileceği gibi 8-10 oyuncu gibi daha fazla oyuncuyla da oynanabilir. Bu oyun, bahçede oynanmak için daha uygundur. Okul bahçesine ebenin duracağı ve diğer oyuncuların yerleşeceği çizgiler çizilebilir.

Oyuncular kendi aralarında tekerlemeler söyleyip sayıyarak bir ebe seçer. Ebe yüzünü duvara, arkasını ise oyunculara döner. Diğer oyuncular ise ebeye 3-5 metre uzaklıkta yan yana yerleşirler. Ebe, oyunculara arkası dönükken yüksek sesle "Davul zurna; bir, iki, üç!" der. Bu sırada diğer oyuncular ebeye adım adım yaklaşmaya çalışır. Ebe, sözünü bitirir bitirmez ona yaklaşmaya çalışan oyunculara doğru döner. Oyuncular ebe kendilerine döndüğünde hareketsiz kalır. İçlerinden hareket eden olursa ve ebe bunu fark ederse o oyuncu diğer oyuncuların arkasına geçer. Ebe yeniden oyunculara arkasını döner ve yüksek sesle "Davul zurna; bir, iki, üç!" der ve hemen kendisine doğru yaklaşmakta olan oyunculara döner. Hareket eden bir oyuncuyu görürse onu da diğer arkadaşlarının arkasına gönderir. Oyunculardan biri ebeye yaklaşıp dokunana kadar bu şekilde oyun devam eder. Oyunculardan biri ebeye yaklaşıp dokunduğunda tüm oyuncular kaçar ve ebe onlardan birini yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncu ebe olur ve oyun her oyuncu ebe olana kadar devam eder.



Görsel 41



Şekil 9. Davul Zurna 1, 2, 3 Oyun Alanı Çizimi

### 3.25. Deve Cüce Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Deve Cüce
Seviye	Ana sınıfı ve ilkokul
Oyuncu Sayısı	En az 3 oyuncu
Araç-Gereç	-
Beceriler	Dikkat, karar verme, denge, kurallara uyma



#### Oyunun Oynanışı:

Grup hâlinde oynanan bir oyundur. Bir kişi ebe olur. Ebe olacak oyuncu şayışmaca ile belirler. Ebe “Deve!” diye bağırdığında diğer tüm oyuncular ayağa kalkar. Ebe “Cüce!” diye bağırınca bu kez oyuncular çömelerek oturur. Ebe art arda ve giderek hızlanan bir şekilde karışık olarak “deve” ve “cüce” sözcüklerini söyler. Tüm oyuncular ebenin yönergesine uymaya çalışır. Ebenin yönergesine uyamayan oyuncu oyundan çıkar. Yönergeye uyarak en sona kalan oyuncu oyunun kazananı olur.




Görsel 42



Görsel 43

### 3.26. Devridağ Oyunu

Oyunun Videosu

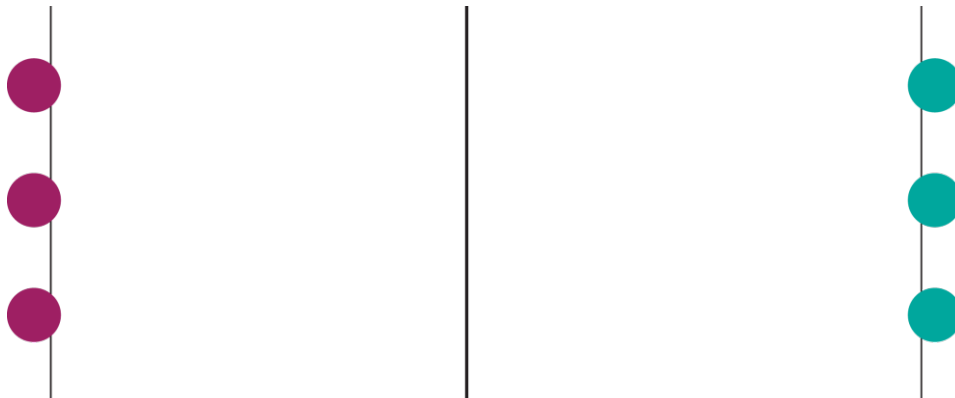
<b>Oyunun Adı</b>	Devridağ	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 6 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, denge, kurallara uyma, dayanışma	

#### Oyunun Oynanışı:

Açık ve kapalı alanlarda oynanan bir oyundur. Oyuncular, oyuna başlamadan önce iki gruba ayrılarak alanın genişliğine göre karşılıklı iki çizgi çizerler. İki çizgi arasındaki mesafe yaklaşık 2-3 metredir. İki çizginin arasına ve tam ortaya gelecek şekilde bir üçüncü çizgi çizilir. Oyuncular, ilk çizdikleri çizgilere karşılıklı olarak dizilir. Kura ile belirlenen gruptan bir oyuncu, tek ayak üzerinde sekerken "Devridağ!" diyerek orta çizgiden diğer tarafa geçer ve karşı grubun oyuncularını etrafında dolaşır. Tek ayağını yere koymadan kendi grubunun yanına döner. Tek ayak üzerinde sekerken yere basarsa ve diğer oyunculardan destek alırsa rakip oyuncuları onu yakalayıp kendi taraflarına geçirir. Bu sefer diğer arkadaşı aynı şekilde tek ayak üzerinde gider. Oyuncu ayağını yere değdirmeden tek ayak üzerinde görevini tamamlarsa görev sırası diğer gruba geçer. Bir grupta oyuncu kalmayana kadar oyun devam eder.



Görsel 44




Şekil 10. Devridağ Oyun Alanı Çizimi



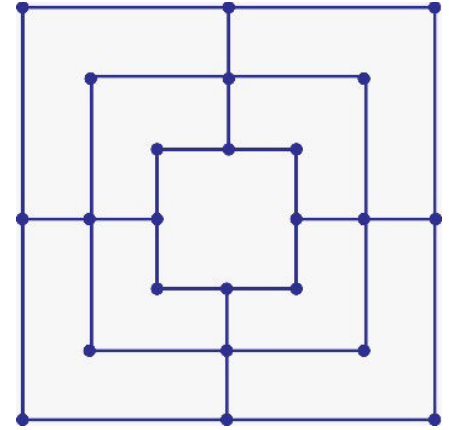
### 3.27. Dokuztaş Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Dokuztaş	
<b>Seviye</b>	İlkokul 3. sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Tebeşir, dokuz adet iki farklı renkte toplam 18 taş	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, iletişim, kurallara uyma, el-göz koordinasyonu, küçük kas gelişimi	

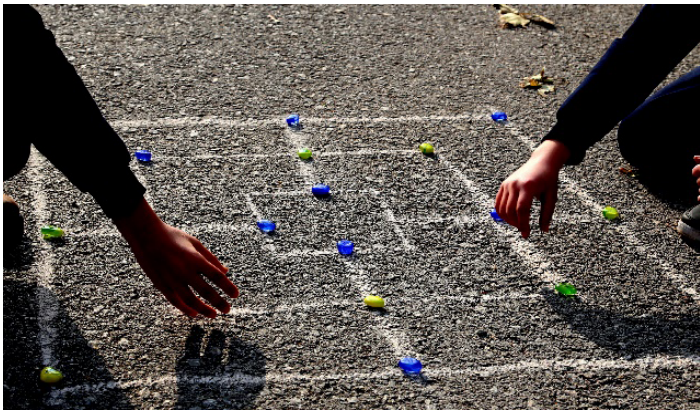
#### Oyunun Oynanışı:

Öncelikle oyuncular oyun alanını hazırlar. Oyunculardan biri tebeşir ile düz bir zemine iç içe olacak şekilde üç adet kare çizer. Karelerin kenarlarından ise dört adet çizgi ile kareler birleştirilir. Birleştirilen noktalar ise küçük daireler ile belirgin hâle getirilir. Böylece toplamda 24 adet nokta bulunur. Oyun tebeşir ile düz bir zemine çizilebileceği gibi kâğıt üzerine çizilerek de oynanabilir. Oyun için dokuz adet, iki farklı renkte, toplamda 18 adet taşa ihtiyaç vardır. Taş yerine düğme vb. malzemeler de kullanılabilir.



Şekil 11. Dokuztaş Oyun Alanı Çizimi

Oyun, oyuncuların oyun alanına taş dizmesiyle başlar. Her bir oyuncu sırayla oyun alanındaki noktalara taşlarını yerleştirir. Oyuncular taşlarını dizerken yatay veya dikey olmak üzere üç taşı hizalamaya çalışır. Taşlar çapraz olarak hizalanamaz. Kendi taşlarını hizalarken rakip oyuncunun taşlarını hizalamasına engel olmalıdır. Üç taşı hizalayan oyuncu rakip oyuncunun bir taşı almaya hak kazanır. Sırası gelen oyuncu taşı yatay veya dikey olmak üzere bir yan noktaya taşır. Oyuncular üç taşı yatay veya dikey olarak hizaladığında rakip oyuncunun bir taşı alır. Aldığı taş rakip oyuncunun hizalı olan taşlarından biri olamaz. Oyun, bu şekilde devam ederken son üç taşı hizalı olan oyuncu taşlarını istediği bir noktaya taşıyabilir. Oyunun sonunda iki taşı kalan oyuncu oyunu kaybeder.




Görsel 45



Görsel 46

### 3.28. Don Ateş Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Don Ateş	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, denge, kurallara uyma, dayanışma	

#### Oyunun Oynanışı:

Sayısmaca ile iki ebe seçilir. Oyuncular ebelere yakalanmamak için kaçarlar, bu arada ebeler onlara dokunmaya çalışır. Ebenin dokunduğu oyuncular oyun alanının bir köşesinde hareketsiz donmuş bir şekilde beklerler. Ebelerden biri onları beklerken diğer ebe, oyuncuları yakalamaya çalışır. Oyuncular, vurulan hareketsiz arkadaşlarını kurtarmaya çabalar. Vurulan oyuncunun kurtulabilmesi için oyunculardan biri tarafından eline dokunulması gerekir. Donmuş olan oyuncu, arkadaşı tarafından eline dokunulunca çözülür ve tekrar ebeden kaçmaya başlar. Ebeler herkesi vurabilirse oyun tamamlanmış olur, önceki ebeler yerine yenileri seçilir ve oyun böylece devam eder.



Görsel 47




Görsel 48



### 3.29. Duduhal Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Duduhal	
<b>Seviye</b>	Ortaokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 6 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Ele sığacak büyüklükte oyuncu sayısı kadar taş, yuvarlak orta büyüklükte bir adet taş	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, sabır, iş birliği, kurallara uyma, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular, iki takıma ayrılır. İki takım arası mesafe en az 2 metre olmalıdır. Takımlar kendi bulunduğu yere düz bir çizgi çizer. Her takım, kendi çizgisi üstüne her oyuncu için üçer taş üst üste dizerek kulelerini oluşturur. Kuleler arasında belirli bir mesafe olmalıdır ki bir kule yıkılırken diğeri de yıkılmasın.

Oyuna başlayacak takım sayışarak belirlenir. Oyuna başlayan takım oyuncuları, sırayla diğerk takımın taştan kulelerini taş atarak yıkmaya çalışır. Oyuncular, taşı yerden sürüyerek atmaya dikkat ederler. Bu sırada tüm oyuncular taşı atan takımın tarafında olurlar. **Taşın atıldığı alanda güvenlik sebebiyle hiçbir oyuncu olmaz.** Takım oyuncularının birer atış hakkı vardır. Eğer atılan taş daha önce düşürülmüş taşa denk gelirse yerdeki taş tekrar kuleye yerleştirilir. Takım oyuncularının atışı bittiğinde sıra diğerk takım oyuncularına geçer. Bir kuledeki taşların tamamını yıkan takım “Duduhal hal!” diye bağırır ve bir puan alır. En çok puan alan takım kazanmış olur.




Görsel 49



### 3.30. Dügüm Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Dügüm	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	3-10 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Bir top yün yumağı	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, problem çözme, strateji geliştirme, dil gelişimi, el-göz koordinasyonu, bir hareketi sürdürme, denge, paylaşım, dayanışma, iş birliği, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular çember oluşturacak şekilde otururlar. Oyuncular arasından sayışmacı ile oyunu başlatacak oyuncu seçilir. Seçilen oyuncu, yumağın ucunu eline bağlayıp istediği bir arkadaşına yumağı atarak oyunu başlatır. Yaş grubuna göre ip yumağının uzunluğu değişkenlik gösterebilir. Yumağı alan oyuncular ipi ellerinde tutarak yumağı istediği bir oyuncuya atar. İp yumağı bitene kadar oyuncular yumağı birbirlerine atmaya devam eder.

Yumak bittiğinde ipin bittiği oyuncudan başlanarak ortada oluşan düğüm çözülmeye başlanır. Dügüm çözüldükten sonra oyun sona erer.




Görsel 50



### 3.31. Dur Al Vur Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Dur Al Vur	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Küçük bir top	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular, çember oluşturacak şekilde toplanırlar ve çemberin tam ortasına topu yerleştirirler. Oyunculardan biri sayışmacı ile ebeği belirler.

Ebe topa doğru koşarken diğerleri de kaçıdır. Ebe topu eline alır ve “Dur!” der. Diğer oyuncular oldukları yerde kıpırdamadan dururlar. Ebe elindeki topu diğer oyunculardan birine isabet ettirmeye çalışır. İsbet ederse vurduğu oyuncu ebe olur. Topu alıp ortaya gelene kadar oyuncular kaçıdır. Ebe orta alana geldiği anda “Dur!” der ve oyuncular durur. Diğer oyunculara isabet ettirmek için topu atar. Herhangi bir oyuncuya isabet etmezse ebe yine kendisi olur, ebe topu alıp yerine geçene kadar diğer oyuncular kaçıdır. Oyun bu döngüyle devam eder.




Görsel 51



### 3.32. Ebelemece Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Ebelemece (Yakalamaca)	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Mendil (isteğe bağlı)	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular arasından sayışmacayla bir ebe belirlenir. Oyunun daha eğlenceli olmasını sağlamak için büyük bir çember çizilir. Oyun bu çemberin içinde oynanır.

Ebe diğer oyuncuları kovalar. Kovalanan oyuncular oyun alanı olarak çizilen çemberin dışına çıkamaz. Eğer alan dışına çıkan oyuncu olursa o kişi yeni ebe olur. Ebe diğer oyuncuları kovalarken oyunculardan herhangi birine dokunursa "Ebe!" veya "Elim sende!" diye bağırır. Böylece yeni ebe belirlenerek oyun bu döngü ile devam eder.



Görsel 52




Görsel 53



### 3.33. El Sık, Selam Ver, Koş Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	El Sık, Selam Ver, Koş	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dil gelişimi, dikkat, büyük kas gelişimi, kurallara uyma, iletişim, paylaşma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuna başlamadan önce oyun alanına büyükçe bir çember çizilir. Oyuncular, aralarından sayışmacı ile bir ebe seçer ve çember üzerinde halka oluştururlar. Seçilen ebe; çemberin dışında, oyuncuların arkasında yürüyerek seçtiği bir oyuncunun sırtına dokunur ve yürüdüğü yönde koşmaya başlar. Sırtına dokunduğu oyuncu da ebenin aksi yönünde koşar. Yüz yüze geldikleri noktada el sıkışıp “Günaydın, merhaba, selam!..” vb. şekilde selamlaşırlar. Hızla koşarak boş bulunan yere ulaşmaya çalışırlar. Eğer boş yeri ebe alırsa ebelikten kurtulur, diğer oyuncu ebe olur. Ancak ebe boş yeri alamazsa ebeliğe devam eder. Ebe ile diğer oyuncu koşup karşılaştıkları sırada el sıkışıp selam vermeyi unutan oyuncu olursa oyun durdurulur ve başa döner. Oyun bu döngüde devam eder.



Görsel 54




Görsel 55



### 3.34. Emen Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Emen	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 10 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Taş	
<b>Beceriler</b>	Büyük kas gelişimi, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Emen, oyunun oynanacağı yerde merkeze konulan bir taştır. Başlangıçta oyun için eşit sayıda iki farklı grup oluşturulur. İki takımdan birinci takım oyuncularının görevi ortadaki emen taşını diğer takım oyuncularından korumaktır. İkinci takım oyuncularının görevi ise ortadaki emen taşına dokunmaktır. Eğer ikinci takım oyuncuları emene dokunmaya çalışırken birinci takım oyuncuları tarafından yakalanırsa oyun dışı kalırlar. Aynı zamanda ikinci takım oyuncularından biri, birinci takım oyuncusunu aşırp yakalanmadan emene dokunursa bu sefer birinci takım oyuncusu oyun dışı kalır. Emen ele geçirilinceye veya ikinci takım oyuncularının tamamı oyun dışı kalıncaya kadar oyun devam eder.




Görsel 56



Görsel 57

### 3.35. Esir Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Esir	
Seviye	İlkokuldan itibaren her seviye	
Oyuncu Sayısı	En az 6 oyuncu	
Araç-Gereç	-	
Beceriler	Büyük kas gelişimi, kurallara uyma.	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular, aldım verdim yaparak iki ayrı takım oluşturur ve takımlarına birer isim belirler. Bu esnada oyuna bir de hakem seçilir. Oyuna başlarken her takım kendisine kale olarak bir ağaç belirler ve takım oyuncuları elleriyle bu ağaçlara dokunur. Oyuncular, rakip takımın oyuncularını esir alabilmek için diğer takımın kalesine ulaşmaya çalışır. Takımlarının ağaçlarına dokundukları sürece ebelenemezler fakat ağaçtan ellerini çektikleri anda karşı takımın oyuncuları tarafından ebelenebilirler. Ebelenen oyuncu rakip takımın kalesinde kendi takımından bir oyuncu onu kurtarana kadar esir olarak bekler. Aynı takımdaki oyuncu takım arkadaşını kurtarmak isterken esir düşebilir. Karşı takımın oyuncularının tamamı esir alınırsa rakip takımın kalesi ele geçirilmiş olur ve takım bir puan alır. Oyunda en çok puan toplayan takım oyunu kazanır.



Görsel 58




Görsel 59





### 3.36. Eski Minder Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Eski Minder	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 3 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Konsantrasyon, problem çözme, hayal gücü, iletişim, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Eski Minder oyunu en az üç kişi ile oynanabilen fakat kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilen bir oyundur. Oyuncular, sayışmacayla minder olacak oyuncuyu belirler. Diğer oyuncular halka olur, minder olan oyuncu ortaya çömelip yüzünü kapatır. Halkadaki oyuncular Eski Minder tekerlemesini söyleyerek minderin etrafında dönerler:

Eski minder! Yüzünü göster,

Göstermezsen bir poz ver.

Mutluluk mu, kızgınlık mı?

Havuz başında heykellik mi?

Hangisi?

Minder olan oyuncu istediği bir pozunu (gülmek, kızmak, üzülmek, şaşırmak vb.) söyler ve halkadaki oyuncular o pozunu yaparlar. Minder, içlerinden en beğendiğini seçer ve o oyuncu minder olur. Oyun bu döngü hâlinde devam eder.



Görsel 60




Görsel 61



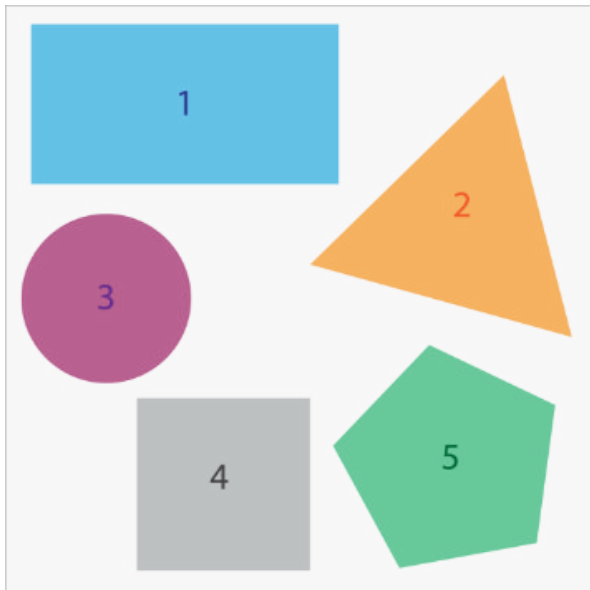
### 3.37. Fasulye Torbası Atma Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Fasulye Torbası Atma	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	200 gram kuru fasulye, kumaş torba, ip, şerit metre	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, strateji geliştirme, sabır, iş birliği, kurallara uyma, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Kumaş torba içine 200 gram kadar kuru fasulye doldurulur ve ağzı sıkıca bağlanır. Fasulyelerin dökülmesini önlemek için torbanın ağzı isteğe bağlı olarak dikilebilir. Oyun oynanacak alan çizilir. Büyük bir kare alan içine daha küçük boyutta bir kare, bir yuvarlak, beşgen, üçgen gibi geometrik şekiller çizilir. Bu şekillerin içine puanlar yazılır. Denk getirilmesi zor şekillerin içine daha fazla puan yazılmalıdır. Hakemi ve takım oyuncularını belirleyecek iki öğrenci için sayışma yapılır. Bu iki oyuncu aldım verdim yaparak sırayla kendi takımlarını belirler. Takımların sırayla fasulye torbalarını atacağı mesafe yaş grubuna göre belirlenebilir (1. sınıfa 2 metre, 2. sınıfa 3 metre gibi). Her oyuncu iki atış yapar. Takımların puan alabilmesi için atılan fasulye torbasının geometrik şeklin içinde yer alması gerekir. Denk geldiği şeklin içinde yazan puanlar toplanır. Alınan puanların toplamı takım puanı olarak hesaplanır. Sınır çizgisine denk gelen atışlardan puan alınmaz. Takım oyuncuları bitene kadar oyun devam ettirilir. Fazla puan alan takım kazanır.



Şekil 12. Fasulye Torbası Atma Oyun Alanı Çizimi




Görsel 62



### 3.38. Fırıldak Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Fırıldak	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Fırıldak	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular fırılacağı atmak için düz zemin oluşturur. Bu kâğıt veya karton olabilir. Oluşturulan zemine aynı anda fırıldaklar fırlatılır. İlk hangi oyuncunun fırılacağı durursa veya belirlenen zemin dışına çıkarsa o oyuncu oyunu kaybetmiş sayılır. Oyun beş set üzerinden oynanır, üç sayı alan kazanmış sayılır.




Görsel 63



Görsel 64

### 3.39. Gölge Kovalamaca Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Gölge Kovalamaca	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, karar verme, büyük kas gelişimi	

#### Oyunun Oynanışı:

Sayısmacayla bir ebe seçilir ve oyunun oynanacağı alan belirlenir. Öğretmen, öğrencilere gölge ile ilgili ön bilgilendirme yaparak gölgelerini tanımalarını sağlar.

Güneşli bir havada oynanan bu oyunda ebe, diğer oyuncuların gölgesine basmaya çalışır. Ebenin gölgeye basıp basmadığını belirlemek için bir hakem belirlenir. Gölgesine basılan oyuncu oyundan çıkar. En sona kalan oyuncu oyunun kazananı olur. Gölgesine basılan oyuncular arasından sayısmaca ile yeni ebe belirlenir. Oyun bu şekilde devam eder.




Görsel 65





### 3.40. Halat Çekme Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Halat Çekme	
<b>Seviye</b>	Ortaokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 6 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Yaklaşık 20 m uzunluğunda 10-20 mm kalınlığında halat, 3 adet mendil ve 1 adet şerit metre	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, iş birliği, kurallara uyma, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

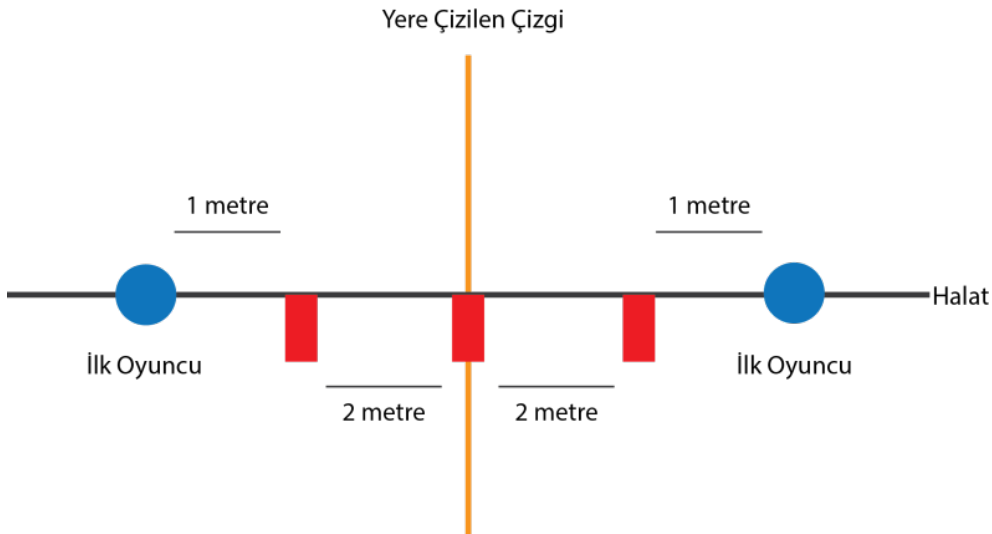
Halat çekme oyununda kullanılacak halatın tam ortasına bir işaret konulur. İşaretin her iki yanına 2 metre ölçülerek birer mendil daha bağlanır. Böylece oyun alanı belirlenmiş olur.

İki takım oluşturmak üzere sayısmacayla iki oyuncu belirlenir. Bu iki oyuncu da aldım verdim yaparak takımlarını oluşturur. Oyun esnasında, oyuncuların ayakları dışında destek almaları veya yere oturmaları yasaktır. Yere düz bir çizgi çizilir. Halatın ortasına bağlı mendil, bu çizgi hizasını keşecek şekilde ipe yerleştirilir.



Görsel 66

İpin iki yanına son mendilin 1 metre uzağına ilk oyuncu gelecek şekilde takımlar karşılıklı ipi tutarak yerleşirler. Verilen komutla halatı çekmeye başlarlar. 2 metrenin sonundaki mendili kendi tarafına çeken takım seti kazanır. Oyun, 3 set oynanır; 2 veya 3 set alan takım oyunun galibi olur.




Şekil 13. Halat Çekme Oyunu Oyuncularının Yerleşimi



### 3.41. Hımbıl Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Hımbıl	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Kâğıt, kalem	
<b>Beceriler</b>	Sabır, kurallara uyma, öz güven, dikkat	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncuların halka şeklinde oturması önerilir. Kapalı veya açık alanda oynanmaya uygun bir oyundur. Oyunda oyuncu sayısı kadar herhangi bir nesne belirlenir. Belirlenen nesnenin adı, oyuncu sayısı kadar kâğıda yazılır. Örneğin; 4 oyuncu varsa “elma, armut, muz, kivi” kelimeleri dörder kez yazılarak 16 adet kâğıt oluşturulur. Kâğıtları karıştıracak oyuncu ile oyuna başlayacak oyuncu sayışmacayla belirlenir.

Hazırlanan kâğıtlar, yazıları görülmeyecek şekilde katlanır. Kâğıtları dağıtmak için seçilen oyuncu, tüm kâğıtları bir poşet içine koyup karıştırır ve belirlenen alana hepsini döker. Her oyuncu kendisi için 4 kâğıt seçer. Oyunun oynanış yönü sağdan sola doğrudur. Oyuncu, her turda sağındaki oyuncuya bir kâğıt vererek devam eder. Oyunun amacı, elinde aynı nesnelerin yazılı olduğu kâğıdı biriktirmektir. Aynı kâğıtları toplayıp elinde farklı kâğıt olmayan ortaya elini vurarak “Hımbıl!” der. Hımbıl yapan oyuncu o turu kazanır ve 100 tam puan alır. İlk hımbıl yapan oyuncudan sonra diğer oyuncular, 100 puandan sonraki en yüksek puanı alabilmek için uğraşır. Sonraki hımbıl yapan oyunculara verilecek puanlar sırasıyla 75, 50 ve 25'tir. Tekrarlanan oyunlar sonunda toplanan puanlarla kazanan belirlenir.




Görsel 67



Görsel 68

### 3.42. Himan Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Himan	
Seviye	Ortaokul	
Oyuncu Sayısı	En az 6 oyuncu	
Araç-Gereç	-	
Beceriler	Dikkat, büyük kas gelişimi, kurallara uyma, iş birliği	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun, iki takım arasında oynanır. Bir takım, oyun alanının ortasındaki taşı (kaleji) korumakla, diğer takım kaleji almakla görevlidir. Kaleji koruyan takım oyuncuları, kaçan takımın oyuncularını ebeleyerek oyun dışında bırakmaya çalışır; yalnız diğer oyuncuları ebelerken “kesilmeme” dikkat etmelidir. Çünkü kesilen oyuncu oyun dışında kalır.

Oyunda, “kesilme” diye tabir edilen durum şöyle gerçekleşir: Örneğin kaleji korumakla görevli oyuncu (Ahmet) karşı takımdan başka bir oyuncuyu (Zeynep) ebelemeye çıktığı anda bu oyuncunun (Zeynep’in) takım arkadaşlarından birisi (Ali) kale ile kaleji koruyan oyuncu (Ahmet) arasına geçerse Ahmet kesilmiş olur.

Oyun oldukça stratejik bir oyun olup kaleji koruyan ve kaleji almaya çalışan takımlar kendi içlerinde koordineli hareket etmek zorundadır. Kaleji almaya çalışan oyuncuların tamamı ebelelirse kaleji koruyan takım oyunu kazanır ve takımlar yer değiştirir. Kaleji koruyan takımın oyuncularından bir kişi kalırsa o bir kişi, kaleji tek başına korumaya çalışır. Rakip takımın oyuncularından birisi ebelemeden taşa ayağını, temas ettirirse kaleji almış olur ve oyunu kazandıkları için yine aynı takım kaçır. Oyun bu şekilde tekrarlanır.



Görsel 69




Görsel 70



### 3.43. Hodak Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Hodak	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 3 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Kişi sayısı kadar sopa, 1 adet kozalak	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun için 3 metre çapında bir oyun alanı, bu alanın merkezinde bir kale ve alanın herhangi bir yerinde başlangıç noktası belirlenir. Oyuncular arasından sayışma yapılarak bir ebe seçilir. Ebe başlangıç noktasından sopa ile sürükleyerek kozalağı kaleye getirmeye çalışır. Ebe dışındaki diğer oyuncular, ebenin kozalağı kaleye getirmesini engellemek için sopalarla kozalağı uzaklaştırmaya çabalar. Ebe, kozalağı kaleye getirince oyun tamamlanır. Yeni ebenin seçilmesiyle oyuna tekrar başlanır. Oyuncu sayısı fazla ise oyun hücum ve savunma olarak iki takım şeklinde de oynanabilir.



Görsel 71




Görsel 72



Görsel 73

### 3.4.4. İlkbahar Yaz Sonbahar Kış Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	İlkbahar Yaz Sonbahar Kış	
Seviye	Ana sınıfı ve ilkokul	
Oyuncu Sayısı	11 oyuncu	
Araç-Gereç	-	
Beceriler	İş birliği, paylaşım, dayanışma, yardımlaşma, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyunculardan birisi hakem olarak seçilir. Hakemin görevi oyunu yönetmek yani mevsimlerin isimlerini söylemektir. Ebe olmak üzere iki oyuncu seçilir. Ebelerin amacı hakemin söylediği mevsimlerdeki oyuncuları yakalamaktır. Oyuncular ikerli grup oluşturarak bir mevsim adı seçerler ve her bir grup bir köşeye çekilir. Oyun, hakemin iki mevsim ismi söylemesiyle başlar; o mevsim adına sahip oyuncular ebelere yakalanmadan yer değiştirmeye çalışırlar. Eğer ismi söylenen mevsimdeki oyuncuların ikisi de ebeye yakalanırsa bu defa onlar ebe olur. Önceki ebeler yeni ebelerin mevsim isimlerini alırlar ve oyun bu şekilde devam eder. Ebe olmak için tek oyuncunun yakalanması yeterli değildir, iki oyuncunun da yakalanması gerekir.




Görsel 74



### 3.45. İp Atlama (Tek İp-Çift İp) Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	İp Atlama (Tek İp-Çift İp)	
<b>Seviye</b>	İlkokul (Tek İp Atlama) Ortaokul (Tek veya Çift İp Atlama)	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 3 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Atlama ipi	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, mantık yürütme, problem çözme, dil gelişimi, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

##### Tek İp Atlama

İpi tutacak iki oyuncuyu belirlemek için sayışmaca yapılır. Diğer oyuncu veya oyuncular ipi tutan bir oyuncunun yanında sıraya geçer. İpi tutan iki oyuncu karşı karşıya geçip dairesel hareketler ile ipi çevirmeye başlarlar. Sıranın başındaki oyuncu, çevrilen ipin içinde ip kendine değmeden bir kere atlayıp çıkmaya çalışır. Bunu başaran oyuncu sıranın sonuna geçer ve sıranın tekrar kendine gelmesini bekler. Tüm sıra birer kere atlayarak turu tamamladığında her turda atlama sayısı bir arttırılarak atlamaya devam edilir. Eğer oyuncu ip atlarken ip kendisine değerse ya da o tur atlaması gereken sayıdan farklı sayıda atlarsa sayışmada ilk belirlenen oyuncu ile yer değiştirir ve ipi çevirerek oyuna devam eder.



Görsel 75


##### Çift İp Atlama

Çift ip atlama oyunu için tek ip atlama oyununda olduğu gibi ipi tutacak iki oyuncu belirlenir. Diğer oyuncular ipi tutan bir oyuncunun yanında sıraya geçerler. Oynanacak ip ortadan ikiye katlanarak çift kat olması sağlanır ve karşı karşıya geçen ipi tutan oyuncular bir sağ el sonra sol elleriyle dairesel hareketler yaparak ipleri çevirmeye başlarlar. Sıranın başındaki oyuncu, çevrilen iki ipin içinde ipler kendine değmeden bir kere atlayıp çıkmaya çalışır. Başaran oyuncu sıranın sonuna geçer ve sıranın tekrar kendine gelmesini bekler. Tek ip atlama oyununda olduğu gibi her turda atlama sayısı birer artırılır ve ip atlayan oyuncuya değer veya o tur atlaması gereken sayıdan farklı sayıda atlarsa sayışmada ilk belirlenen oyuncu ile yer değiştirir ve ipi çevirerek oyuna devam eder.



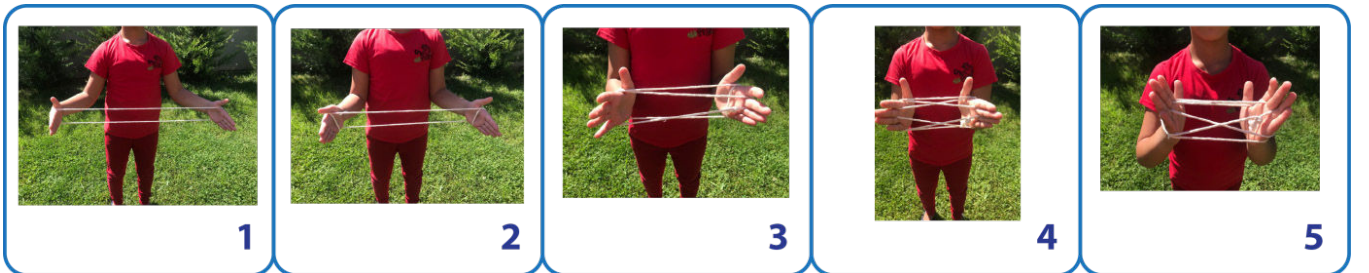
### 3.46. İpi Ele Geçirme Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	İpi Ele Geçirme	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	İp (yaklaşık 1,5 metre uzunluğunda pamuk ip)	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji geliştirme, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:


Oyun iki oyuncu ile oynanır. Oyunculardan biri yaklaşık 1,5 metre pamuk ipi her iki ucundan birbirine bağlar. Daha sonra ipi şekildeki gibi eline alır ve ipi çapraz olarak orta parmaklarından geçirir. Küçük yaş gruplarında oyuncular, ipi oyuna hazırlama aşamasında öğretmenden yardım alabilir (Görsel 77). Artık oyuna hazır olan ip, diğer oyuncunun ipteki çapraz veya merkez noktalardan tutup eline almasıyla oyun devam eder. Her oyuncu diğer oyuncunun elinden farklı merkez veya çapraz noktalardan tutarak ipi almaya çalışır. İp hangi oyuncunun elinde çözülür ise o oyuncu oyunu kaybeder. Eğer istenirse oyun birkaç tur daha devam edebilir.



Görsel 77. İpi Ele Geçirme Oyun Aşamaları

### 3.47. İpten Geçmece Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	İpten Geçmece	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	10-15 metre uzunluğunda bir ip	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji geliştirme, büyük kas gelişimi, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyunu oynayacak beş oyuncu içinden, iplerden geçiş yapacak oyuncuyu belirlemek için sayısmaca yapılır. İpten geçecek bir oyuncu belirlenir. Diğer dört oyuncu 10-15 metre uzunluğunda iki ucu birbirine bağlanmış olan ipi ellerine alarak dört farklı noktada durup ipin içerisinde geçiş yapılabilen karmaşık bir şekil verirler. Diğer oyuncu ipe değmeden ipin belirlenen bir noktasından girip belirlenen diğer noktasından çıkmaya çalışır. Geçiş sırasında ipe değerse yatar ve sıra diğer bir oyuncuya geçer. Tüm oyuncular sırayla ipten geçiş yaparlar. İpe değmeden geçmeyi başaran oyuncular oyunu kazanır. Kazananlar arasında ikinci bir tur yapılabilir. Bu şekilde oyunun birincisi belli olur.




Görsel 78





### 3.48. İsim Şehir Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	İsim Şehir	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Kâğıt, kalem	
<b>Beceriler</b>	Karar verme, odaklanma, dil gelişimi, dikkat, kurallara uyma, yardımlaşma	

#### Oyunun Oynanışı:


İlk olarak oyunun kategorileri belirlenir. Örneğin isim, şehir, bitki, hayvan, ülke, eşya, kitap, film, dizi, çizgi film karakteri gibi kategoriler belirlenir. Her oyuncu, bu kategorileri yazacağı bir tabloyu kâğıda çizer. İlk harfi belirlemek için bir oyuncu içinden alfabeyi sayar. Bir diğer oyuncu "Dur!" dediğinde denk gelen harf seçilir. Örneğin, E harfi. Herkes kâğıdını göstermeden, ilgili kategorilere E harfiyle başlayan birer isim yazar. Örneğin şehir kategorisine E harfiyle başlayan şehir olarak "Edirne" yazılır. Bitki kategorisine "erik" yazılır. Burada önemli olan kimsenin aklına gelmeyecek kelimeler bulmaktır. Harf belirlendikten sonra süre tutulur. Belirlenen süre içerisinde herkes kategorilere uygun bir isim yazar. Süre tamamlanmadan yazmayı bitiren oyuncu "Bitti!" der ve 50'den geriye doğru saymaya başlar ya da diğerlerine 10 saniye süre verir. Sayma biter ve sonuçlar paylaşılır. Her kategori 10 puandır. Birbiriyle aynı kelimeleri yazmış olanların puanı kırılır ve o kelimeler için kendilerine beşer puan verilir. Boş bırakılan alanlar 0 puandır. En yüksek puanı alan oyuncu ilk turu kazanır. Oyun bu şekilde sürer. Örneğin 6 harfle tamamlanan oyunun sonunda toplamda en çok puanı alan şampiyon olur.



Görsel 79

### 3.49. İstasyon Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	İstasyon	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Mendil	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, odaklanma, dil gelişimi, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

İlk olarak oyunculara trenle ilgili düdük, ray, vagon gibi isimler verilir. Bu isimler kişi sayısına göre çoğaltılır. Bir oyuncu konuşmacı olur. Bu oyuncu laf kalabalığı yaparak diğer oyuncuların dikkatini dağıtmaya çalışır. Konuşmanın arasında, oyunculara verilen isimlerden birini (vagon, düdük, ray vb.) söyler ve ismini söylediği oyuncu kafasını sallar. Eğer kafasını sallamazsa konuşmacı elindeki mendille o oyuncuya dokunur. Konuşmacı "İstasyon!" dediğinde bütün oyuncular kafalarını sallar. Çünkü istasyon, tüm oyuncuların ortak adıdır. Eğer içlerinden bir oyuncu kafasını sallamayı unutursa konuşmacı aynı şekilde elindeki mendille kafasını sallamayı unutan oyuncuya dokunur. Oyun bu döngü ile devam eder.



Görsel 80



Görsel 81



### 3.50. İstop Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	İstop
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	3-15 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Lastik top
<b>Beceriler</b>	Büyük kas gelişimi, görsel algı, takip, refleks, iletişim becerileri



#### Oyunun Oynanışı:

İstop oyunu renkli ve renksiz istop şeklinde oynanabilen bir oyundur. Öncelikle oyunu oynayacak çocuklar toplanır ve bir ebe seçimi için sayışmaca yaparlar:

O piti piti,  
Karamela sepeti,  
Terazi lastik jimnastik,  
Son dersimiz matematik,  
Tik tik tik.  
Dolapta pekmez, yala yala bitmez,  
Ayşecik cik cik cik,  
Fatmacık cik cik cik,  
Sen bu oyundan çık!



(Farklı sayışmacalar da kullanılabilir.)


Görsel 82

Çocuklar geniş bir çember oluşturacak şekilde ayakta durur. Ebe seçilen oyuncu eline topu alarak oyuncularından birinin ismini söyler ve topu havaya atar. İsmi söylenen oyuncu top yere düşmeden topu tutarsa başka oyuncunun adını söyleyerek topu tekrar havaya atar. Topu kimse tutamaz ve top yere düşerse aynı oyuncu ebe olarak topu yakalayıp “istop” diye bağırır. “İstop” denilmeden önce oyuncular, ebeden olabildiğince uzaklaşmaya çalışır. “İstop” denilince oyuncular yerlerinde hareket etmeden durur. Bu sırada ebe, oyuncularından birini toplu vurmaya çalışır. Birini vurduğu takdirde o oyuncu yeni ebe olur. Kimseyi vuramazsa aynı oyuncu ebe olmaya devam eder. Renkli istop oyununda ise ismi söylenen oyuncu topu tutar tutmaz “İstop” diye bağırır ve arkasından bir renk söyler. Tüm oyuncular yakın çevrelerinden o rengi bulup tutmaya çalışır. Ebe olan oyuncu ise oyuncular rengi bulamadan onlardan birini vurmaya uğraşır. Tüm oyuncular rengi bulur ve bu arada vurulmamış olurlarsa aynı oyuncu tekrar ebe olur. Ebe olan oyuncu söylediği rengi bulamayan bir oyuncuyu vurursa ebe vurulan oyuncu olur.



### 3.51. Kabak Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Kabak	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 3 oyuncu.	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, strateji geliştirme, öz güven, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular, bir yuvarlak oluşturur ve sırayla numaralandırılır. Oyuncular arasından sayışmacı ile bir ebe seçilir. Ebe oyunu başlatan kişidir. Ebe oyuna başlarken “Tarlayı ektim biçtim, 3 kabak oldu.” der. Numarası 3 olan oyuncu “3 kabak olmaz.” der. 3 kabağı söyleyen ebe hemen “Ya kaç kabak olsun?” der. 3 numaralı oyuncu “3 kabak olmaz, 1 kabak olur.” der. 1 numaralı oyuncu “1 kabak olmaz.” der. 3 numaralı oyuncu “Ya kaç kabak olur?” der. 1 numaralı oyuncu “1 kabak olmaz, ...kabak olur.” der. Oyun böylece seri bir şekilde devam eder. Yanılan, geç cevap veren, donuk kalan oyuncu oyundan çıkar ancak yuvarlakta kalır. Oyundan çıkan oyuncunun numarasını söyleyen oyuncu yanmış olur ve oyundan çıkar. Bu şekilde yanılmadan en sona kalan oyuncu oyunun kazananı olur.



Görsel 83



### 3.52. Kabakçı Amca Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Kabakçı Amca
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Beceriler</b>	Dil gelişimi, öz güven, iş birliği, sorumluluk, adalet



#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular 2 gruba ayrılır. Gruplar karşılıklı birbirlerine bakacak şekilde dizilirler. Her grup kendi arasından bir lider seçer. Liderler karşı takımın duymayacağı şekilde grup üyelerinin kulağına eğilip her birine meyve ya da sebze isimleri verir (domates, biber, brokoli vb.). Takım liderleri isim verme işlemi bitince karşılıklı durur ve oyuna özgü tekerlemeyi söyler:

- Kabakçı amca, kabakçı amca! Kabakların var mı?
- Var var!
- Gelip alayım mı?
- Gel de al.
- Nasıl geleyim?
- .....! (Karşı takım lideri nasıl gelmesini isterse onu söyler: Zıplayarak gel, tek ayak üstünde gel, uçak gibi gel vb.)




Görsel 84

Karşı takımın lideri diğer takımın arkasından dolanır ve istediği bir oyuncunun gözlerini elleriyle kapatır. Kendi grubundan birine seslenir: “Brokoli gel!” gibi. Brokoli olan oyuncu gelip gözleri kapalı oyuncunun burnuna dokunur ve yerine döner. Gözleri kapalı olan oyuncunun gözleri açılır ve kimin brokoli olduğunu bulmaya çalışır. Bulursa brokoli olan oyuncu karşı takıma geçer ve oyun kendi takımıyla yeniden başlar. Bulamazsa kendisi karşı takıma geçer ve oyun aynı takım ile devam eder. Böylelikle karşılıklı alıp vermeler sonucunda hangi tarafta lider tek başına kalmışsa o taraf oyunu kaybeder.

### 3.53. Kale Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Kale	
<b>Seviye</b>	Ortaokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	2-6 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	12 adet taş (kale yapmak için), oyuncu sayısı kadar yuvarlak taş (atış yapmak için)	
<b>Beceriler</b>	Dil gelişimi, karar verme, dikkat, odaklanma, iş birliği, kurallara uyma, paylaşım	

#### Oyunun Oynanışı:

2-6 kişi arasında değişen oyuncularla oynanan kale oyununda amaç, gruplardan birinin kale olarak kabul edilen dizili taşları devirerek oyunu kazanmasıdır. İlk olarak oyuncular iki gruba ayrılırlar. Her bir kale, 6 taştan oluşur ve kaleler karşılıklı dizilir. Oyuncular karşı karşıya, kalelerinin arkasına geçer. Oyuna hangi grubun başlayacağına sayışmaca tekerlemesi ile karar verilir:

Oooo!  
Bağa girdim,  
Üzüm kestim,  
Bağ bizim,  
Bahçe bizim,  
Bu oyunda  
Ebe kim?



Görsel 85


Gruptan bir oyuncu karşı takımın dizili 6 taşına ilk atışı yapar. **Atış yapılırken kalenin arkasında güvenlik sebebiyle hiçbir oyuncu bulunmamalıdır.** Atış yapan takım, düşen taş sayısı kadar puan kazanır. Sıra karşı takıma geçer. Tüm takım oyuncuları sırayla atışlarını tamamladıktan sonra takımların aldığı toplam puanlar hesaplanır ve kazanan takım belirlenir.





### 3.54. Kaleden Kaleye Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Kaleden Kaleye	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Top	
<b>Beceriler</b>	Strateji geliştirme, büyük kas gelişimi, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular, en az iki gruba eşit şekilde ayrılır ve belirli bir mesafede grup sayısı kadar kale oluşturulur. Oyuncular, top ile istedikleri kaleye gol atmaya çalışır. Bütün oyuncular kendi takımları adına atış yaptıktan sonra en az gol yiyen takım oyunun kazananı olur.




Görsel 86



Görsel 87

### 3.55. Kaleli Yakan Top Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Kaleli Yakan Top	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Voleybol Topu	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, denge, kurallara uyma, dayanışma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular iki eşit gruba ayrılır. Aldım verdim tekerlemesiyle kaptanlar sahalarını seçerler.

A ve B takımının kalecileri rakip takımın oyun alanının dip çizgisinin gerisindeki atış alanına yerleşir. Geri kalan oyuncular kendi bölgelerinde bulunur (Şekil 14).

Takım kaptanları hakemin yanındayken hakem topu havaya atar ve topu tutan kaptanın takımı oyuna başlar. Dip çizgiden ve kendi oyun alanları içinde olmak şartı ile aralarında paslaşarak rakip oyuncuları direkt veya yerden sektirerek vurmaya çalışırlar. Çizgilere basmak yasaktır.

Karşı takımdaki öğrenci topa vurulur ve top yere düşerse o öğrenci vurulmuş sayılır ama top yere değmeden diğer takım arkadaşı topu kaparsa o öğrenci vurulmuş sayılmaz, top yakalanmış olur ve atış hakkı topu tutan takıma geçer.

Hücum hakkını kazanan takım, topu kazanmış olur ve rakip oyuncuyu direkt veya yerden sektirerek vurmaya çalışır.

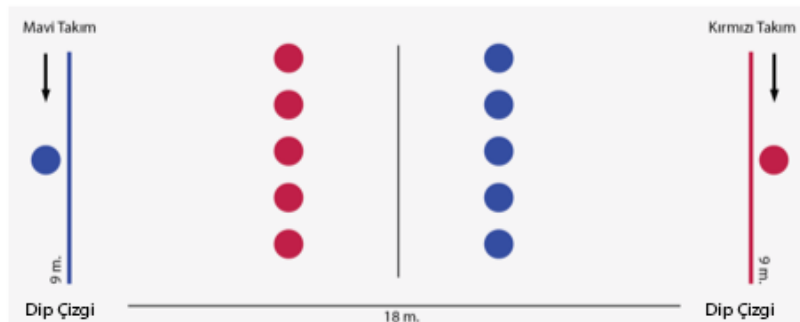
Vurulan oyuncu oyundan çıkarak kendi kale bölgesine geçer ve buradan atış yapmaya ya da paslarla takımına katkı sağlamaya devam eder.

Oyuna kaleci olarak başlayan oyuncular da istedikleri zaman hakeme bilgi vermek şartı ile oyun alanına girme hakkına sahiptir. Her iki takımın da kalecilerinin set bitmeden oyun alanına girme zorunluluğu vardır.

Karşı takım oyuncularının tamamını vuran takım, oyunu kazanmış sayılır.




Görsel 88



Şekil 14. Kaleli Yakan Top Oyun Alanı Çizimi

### 3.56. Kartal Kartal Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Kartal Kartal	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 3 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, denge, kurallara uyma, dayanışma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun kartalın, tavuğu ve civcivlerini yakalaması üzerine kurgulanmıştır. Oyuncular arasından gönüllü bir kartal, bir de tavuk seçilir. Geriye kalan oyuncular tavuk olarak seçilen oyuncunun arkasına sıralanıp belinden tutar. Kartal ve tavuk karşı karşıya, civcivler ise tavuğun arkasında sıralanır. Kartal, tavuğun arkasında sıranın en sonundaki civcivi yakalamak için harekete geçer. Civcivler ve tavuk kartala yakalanmamak için hep birlikte bir bütün olarak hareket eder. Kartalın yakaladığı ve sıradan kopan civcivler oyundan elenerek belirlenen kalede bekler. Tüm civcivlerin kartal tarafından yakalanması sonucunda kartal, tavuğu da yakalar ve oyun bu şekilde tamamlanır. Tekrar yeni kartal ve tavuğun seçilmesiyle oyun devam eder.



Görsel 89




Görsel 90



### 3.57. Kort Kort (Ceviz Atmaca) Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Kort Kort (Ceviz Atmaca)	
<b>Seviye</b>	Ana sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	2-6 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	En az 30 ceviz, 2 küçük kürek	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Cevizleri içine alacak derin bir çukur kazılır. O çukurdan 1 metre uzaklığa bir çizgi çizilir ve oyuncular arka arkaya dizilir. 30 cevizi aralarında eşit şekilde pay ederler. Oyuncular ellerindeki cevizlerden istedikleri kadarını çizgiden çukura doğru havadan atarlar. Çukurdan dışarı çıkan cevizlerini alıp tekrar atmak için sıranın en arkasına geçerler. Elindeki cevizleri ilk bitiren oyuncu oyunu kazanır ve çukurdaki tüm cevizleri alır.



Görsel 91



Görsel 92




Görsel 93



### 3.58. Koz (Ceviz) Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Koz (Ceviz)	
<b>Seviye</b>	Ana sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	En az 10 adet ceviz	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, karar verme, odaklanma, bir hareketi sürdürme, koordinasyon, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

En az iki kişi oynanan ceviz oyununda amaç, cevizleri ellerindeki cevizle atış yapıp vura-  
rak kazanmaktır. İlk atışı yapacak kişi sayışmacı yoluyla belirlenir. Cevizler yan yana dizilir. İlk  
oyuncu dizilen cevizlere ilk atışı yapar. Vurduğu ceviz ve vurduğu cevizden itibaren oyuncunun  
solunda kalan tüm cevizler kendisinin olur. Oyuncu hiçbir ceviz varamayana kadar atış yap-  
maya devam eder. Eğer atış boşa giderse atış sırası diğer oyuncuya geçer. Oyuncular ceviz  
dizisindeki en sağdaki veya en soldaki ceviz vurmaya başarlarsa tüm cevizleri almaya hak  
kazanıp oyunun kazananı olurlar. Oyun bu şekilde sürer.




Görsel 94



### 3.59. Körebe Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Körebe	
<b>Seviye</b>	Ana sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 3 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Mendil	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, büyük kas gelişimi	

#### Oyunun Oynanışı:

Bu oyun için oyuncu sayısı en az üç kişi olmakla beraber üst sınır bulunmamaktadır. Oyun çok geniş bir alanda oynanıyorsa alanı sınırlamak için yere yeterli büyüklükte bir çember çizilerek alan sınırlandırılabilir. Oyuna başlamadan önce sayışma yolu ile bir ebe seçilir. Ebe olan kişinin gözleri mendil ile bağlanır. Diğer oyuncular çeşitli sesler çıkararak yerlerini ebeye belli etmeye çalışırlar, bu esnada ebeye dokunup kaçabilirler. Ebe olan kişi de oyunculardan birini yakalamaya çalışır. Ebe birini yakalamayı başarırsa yeni ebe o oyuncu olur. Oyun bu şekilde devam eder. Oyunda amaç ebeye yakalanmadan oyunu tamamlayabilmektir. Oyunun sonunda hiç yakalanmayan oyuncu oyunun kazananı olur.



Görsel 95




Görsel 96



### 3.60. Köşe Kapmaca Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Köşe Kapmaca	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	5-8 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Karar verme, uyum, iletişim, koordinasyon, denge	

#### Oyunun Oynanışı:

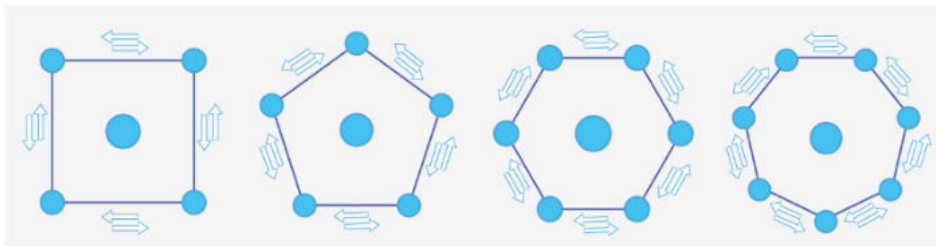
Okul bahçesine dörtgen, beşgen, altıgen ve yedigen şeklinde çizimler yapılarak köşe kapmaca oyunu oynanabilir. Oyuncuların sayısı bu şekillere göre değişir. Kare şeklinde ebe ile birlikte beş oyuncu, beşgen şeklinde ebe ile birlikte altı oyuncu, altıgen şeklinde ebe ile birlikte yedi oyuncu, yedigen şeklinde ise ebe ile birlikte sekiz oyuncu bu oyunu oynarlar. Bu şekilde oynanabileceği gibi en az üç oyuncuyla da oynanabilir. Köşe kapmaca oyunu bahçeye çizilen oyun alanında oynanabileceği gibi bahçede bulunan uygun köşelerde de oynanabilir. Oyunculardan biri ebe seçilir. Oyuncular, tekerlemeler ile birlikte aralarında sayışma yaparak ebeyi seçebilir. Oyuncular arasında ebe seçildikten sonra, seçilen ebe oyun alanının ortasına geçerken diğer oyuncular da köşelere yerleşir. Köşelere yerleşen oyuncular ebeye yakalanmadan sürekli olarak kendi aralarında yer değiştirmeye başlar. Bu yer değiştirme sırasında ebeye yakalanan oyuncu köşesini kaybeder ve bu kez kendisi ebe olur. Oyun diğer oyuncular da ebe olana kadar devam eder.



Görsel 97

Oyuncular sürekli olarak yer değiştirmek durumundadır, oyuncular buldukları köşede sürekli olarak beklememelidir. Ayrıca oyuncular, yer değiştiriyormuş gibi yaparak ya da kendi aralarında jest ve mimiklerle anlaşarak ebeyi şaşırtmaya çalışabilir.


Köşe kapmaca oyununu zorlaştırmak isteyen oyuncular, yer değiştirirken tek veya çift ayak üstünde sekerek de oyunu oynatabilir.



Şekil 15. Köşe Kapmaca Oyun Alanları Çizimi

### 3.61. Kukalı Saklambaç Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Kukalı Saklambaç	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Top (kuka)	
<b>Beceriler</b>	Takip, refleks, büyük kas gelişimi	

#### Oyunun Oynanışı:

Kukalı saklambaç oyunu en az iki kişi ile oynanabilen fakat kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilen bir oyundur. Oyuncular sayışarak ebeyi belirler. Topu (kukayı), oyunculardan biri oyun alanından eliyle ya da ayağıyla vurarak uzaklaştırır. Ebe, topu (kukayı) alıp tekrar oyun alanında belirlenen noktaya getirene kadar diğer oyuncular saklanır. Ebe, kukayı yerine koyduktan sonra saklananları arar. Saklanan oyuncular, ebe uzaklaştıkça kukaya vurarak kukayı daha ileriye atmaya çalışır. Kuka yerinden oynarsa oyun yeniden başlar, ebe yine aynı oyuncu olur ve kukayı tekrar yerine getirene kadar diğer oyuncular saklanmaya devam eder. Ebe saklananları buldukça kukaya dokunup "Kukaladım!" der. Bütün oyuncuları bu şekilde bulursa oyunu kazanmış olur ve yeni ebeyi kendi belirler. Oyun bu döngüyle devam eder.



Görsel 98




Görsel 99



### 3.62. Kuleni Koru Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Kuleni Koru	
<b>Seviye</b>	Ana sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 10 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	En az 3 huni ve 1 adet top	
<b>Beceriler</b>	Konsantrasyon, büyük kas gelişimi, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Geniş bir oyun alanında oyuna başlamadan önce oyuncular arasından sayışmacı ile bir ebe ve bir hakem seçilir. Oyun alanının merkezine hunilerden bir kule yapılır ve oyuncular bu kulenin çevresinde daire oluşturur. Ebe'nin amacı oyunun ortasında kurulmuş bu kuleyi korumaktır. Bu sırada hakem, her ebe için kaçınıcı atışta kulenin yıkıldığını takip eder. Diğer oyuncular ise ellerindeki topu sırayla kuleyi yıkmaya çalışır. Kuleyi yıkan oyuncu yeni ebe olur ve kuleyi düzelterek korumaya geçer. Atış sayısı bakımından kuleyi en uzun süre koruyan oyuncu oyunu kazanır.



Görsel 100




Görsel 101



### 3.63. Kurt Baba Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Kurt Baba	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 8 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, büyük kas gelişimi, iletişim, sosyalleşme	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular aralarında sayışma yaparak Kurt Baba ve bir anne seçer. Diğer oyuncular da seçilen annenin çocukları olur. Seçim yapılırken tekerlemelerle sayışma yapılabilir. Kurt Baba ve anne seçildikten sonra Kurt Baba, anne ve çocuklardan uzakta bir yerde (yaklaşık 10-15 adım uzaklıkta) bekler. Sonrasında anne, Kurt Baba'ya duyurmadan çocuklarına birer renk adı verir ve hep birlikte bir çember oluştururlar. Kurt Baba, anne ve çocukların yanına döner; ardından oyunun diyalogu başlar:

Kurt Baba : Tık, tık, tık.

Anne : Kim o?

Kurt Baba : Kurt Baba

Anne : Ne istersin?

Kurt Baba : Yumurta.

Anne : Hangi renk?

Kurt Baba bir renk söyler, Kurt Baba'nın söylediği renk annenin çocuklara söylediği hangi renk ise o oyuncu kaçır. Kaçan oyuncu Kurt Baba'ya yakalanmadan çembere dönerse Kurt Baba'dan kurtulur. Kurt Baba yeniden bir renk söyler ve söylediği renk hangi oyuncunun ise o oyuncu kaçır. Eğer Kurt Baba kaçan oyuncuyu yakalarsa o oyuncu Kurt Baba olur. Oyun bu şekilde devam eder.




Görsel 102



Görsel 103

### 3.64. Kutu Kutu Pense Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Kutu Kutu Pense	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 3 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, iletişim, sosyalleşme	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun en az 3 kişi ile oynanabilir ama kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilir. Oyuncular el ele tutuşarak bir çember oluşturur ve birer adım atarak çemberi sağa ya da sola doğru hareket ettirir. Bu sırada oyuncular hep bir ağızdan oyunun tekerlemesini söyler:

Kutu kutu pense,  
Elmamı yerse,  
Arkadaşım .....(Burada oyunculardan birinin ismi söylenir.)  
Arkasını dönse.



Görsel 104

Tekerlemede hangi oyuncunun ismi söylenmiş ise o oyuncu arkasını döner ve çemberle birlikte hareket etmeye devam eder. Bu şekilde her bir oyuncunun ismi tekerlemede söylenir ve tüm oyuncular arkasını dönene kadar oyun devam eder. Tüm oyuncular arkasını döndüğünde ise bu tekerleme şu şekilde hep bir ağızdan söylenir:

Kutu kutu pense,  
Elmamı yerse,  
Arkadaşım .....(Burada oyunculardan birinin ismi söylenir.)  
Önünü dönse.

Tekerlemede hangi oyuncunun ismi söylenmiş ise o oyuncu önüne döner ve çemberle birlikte hareket eder. Bu şekilde her bir oyuncunun ismi tekerlemede söylenir ve tüm oyuncular önüne dönene kadar oyun devam eder. Oyun istenirse bir tur daha oynanabilir.

### 3.65. Labirent Oyunu

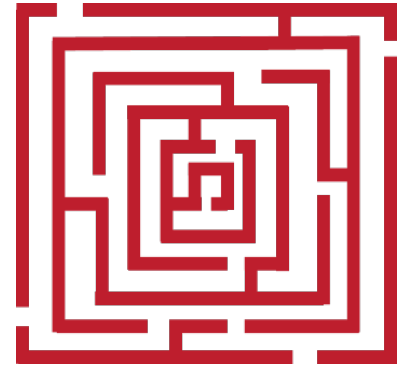
Oyunun Videosu



<b>Oyunun Adı</b>	Labirent
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En fazla 4 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Beceriler</b>	Dikkat, odaklanma, strateji geliştirme, problem çözme, iletişim, kurallara uyma, büyük kas gelişimi

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun alanına labirent şekli çizilir. Labirent şeklinin en fazla dört giriş noktası bulunur. Oyuncular labirentin giriş noktasında bekler ve aynı anda labirente giriş yapar. Labirentin ortasındaki hedef noktaya ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır. Oyun, labirentin dışından ortadaki hedef noktaya doğru oynanabileceği gibi ortada bulunan hedef noktadan dışarıya doğru da oynanabilir. Oyun tek girişten süre tutularak da oynanabilir. Oyuncular labirentte ayakla taş sürükleyerek veya değneklerle taş sürüyerek oyunu zorlaştırabilir.



Şekil 16. Labirent Oyun Alanı Çizimi



Görsel 105




Görsel 106



### 3.66. Liderini Bul Oyunu

Oyunun Videosu

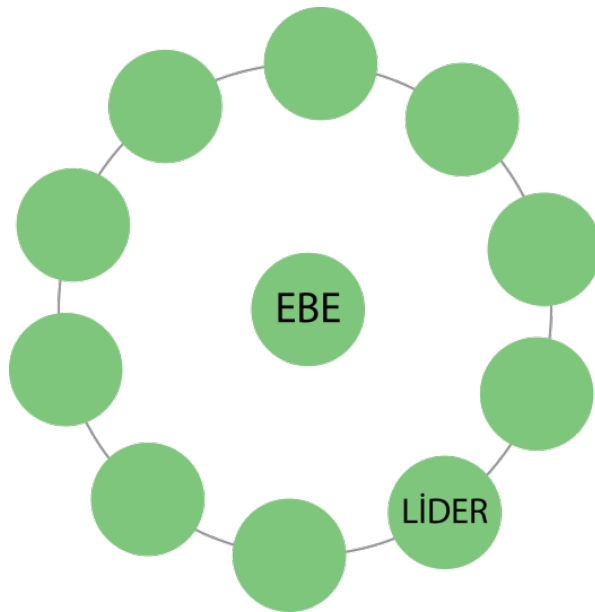
<b>Oyunun Adı</b>	Liderini Bul	
<b>Seviye</b>	Ana sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, taklit, kurallara uyma, dayanışma	

#### Oyunun Oynanışı:

Şaşırtmaca ve taklide dayanan bu oyunda öğrenciler el ele tutuşarak büyük bir çember oluşturur. Çember içerisinden bir kişi gönüllü ebe olup, çemberden uzaklaşarak arkadaşlarını göremeyeceği bir yere gider. Daha sonra çember içerisinde oyuncular bir lider belirler. Lider seçiminden sonra ebe çemberin içine gelir. Lider ebeyle belli etmeden bir hareket başlatır. Örneğin kendi etrafında döner veya kahkaha atar. Çemberdeki herkes hareketi başlatan lideri belli etmeden aynı hareketi veya sesi çıkarır. Öğrenciler, ebe'nin lideri bulmaması için hızlı bir şekilde liderin yaptıklarını taklit eder. Ebe, liderin kim olduğunu bulursa lider ebe olur ve oyun tekrardan lider seçimiyle devam eder.




Görsel 107



Şekil 17. Liderini Bul Oyun Alanı Çizimi

### 3.67. Mangala Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Mangala	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Mangala tahtası ve taşları, dışarda oynamak için 48 adet taş	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji geliştirme, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

İki oyuncu mangala oyun tahtasının çevresinde karşılıklı oturur. Mangala oyun tahtasında her oyuncu tarafında 6 küçük oyuk ve kazandığı taşları topladığı bir büyük oyuk bulunur. Oyuncuların yirmi dörder taşı vardır. Büyük oyukta en fazla taş biriktiren oyuncu oyunu kazanır.

Mangala, oyun tahtası bulunmadığı durumlarda kâğıt veya karton üstüne oyun alanı çizilerek de oynanabilir. Taş yerine ise küçük düğmeler kullanılabilir.

Oyuncular ellerindeki taşları önlerindeki 6 küçük oyuğa eşit şekilde yerleştirir. Böylece oyun başlangıcında her küçük oyukta 4 taş bulunur.



Görsel 108



Oyuna sayıřma ile belirlenen oyuncu bařlayarak kendi alanındaki herhangi bir kk oyuęu seer, oradaki 4 tařı alır ve bu oyuk da dhil olmak zere kendi saę tarafına doęru elindeki tařları birer birer oyuklara bırakır. Ařaęıdaki kurallara dikkat ederek oyuncular sırayla hamlelerini yaparlar:

- Rakip tarafın byk oyuęuna tař bırakılmaz. Elde tař varsa o alan atlanarak devam edilir.
- Belirleyici olan her zaman son bırakılan tařtır.
- Bırakılan son tař oyuncunun kendi byk oyuęuna denk gelirse bir kere daha oynar.
- Son tař rakip taraftaki bir oyuęa denk gelirse o oyuktaki tařlar sayılır. Tař sayısı ift ise (2, 4, 6 gibi) oyuncu oradaki tm tařları kazanır ve kendi byk oyuęuna tařır.
- Son tař kendi tarafındaki boř bir oyuęa denk gelirse bu tařla birlikte tam karřısındaki oyukta bulunan tařları (sayısı ka olursa olsun) alarak kendi byk oyuęuna tařır.
- Oyukta 1 tař varsa o tař, 1 saę taraftaki oyuęa yerleřtirilebilir.
- Bir oyuncu kendi kuyusundaki tm tařları bitirdięinde oyun biter ve varsa rakibinin kalan tařlarını da alır.




Grsel 109



### 3.68. Mendil Biriktirmece Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Mendil Biriktirmece	
<b>Seviye</b>	Ortaokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 6 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Oyuncu sayısı kadar mendil	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, iş birliği, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Aldım verdim yaparak iki takım oluşturulur. Her takım kendi içinde sayışarak takım liderini seçer. Oyun iki turdan oluşur. Oyuna başlayacak takım, liderler arasında sayışmaca ile belirlenir.

Seçilen iki lider karşılıklı olarak takımlarını temsil edecek şekilde oturup el ele tutuşurlar. Takım oyuncularının ellerinde birer mendil vardır. Oyunun ilk turunda, takım oyuncuları sırayla oturan takım liderinin ellerinin üzerinden atlayarak elindeki mendili kendi takım liderinin üzerine bırakmaya çalışır. Oyuncu mendili takım liderinin üzerine bırakamazsa elenir. Takım liderlerinin üzerine bırakılan mendiller birbirine değerse mendili son bırakan oyuncu oyundan elenir. Oyunculardaki tüm mendiller takım liderleri üzerine bırakıldığında ilk tur bitmiş olur.

İkinci turda oyuncular, bu sefer takım liderlerinin ellerinin üstünden atladıktan sonra birer birer mendilleri toplamaya çalışırlar. En fazla mendil toplayan takım oyunu kazanır.



Görsel 110



Görsel 111

### 3.69. Mendil Kapmaca Oyunu

Oyunun Videosu



<b>Oyunun Adı</b>	Mendil Kapmaca
<b>Seviye</b>	Ana sınıftan itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 9 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Mendil
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, kurallara uyma, dayanışma

#### Oyunun Oynanışı:

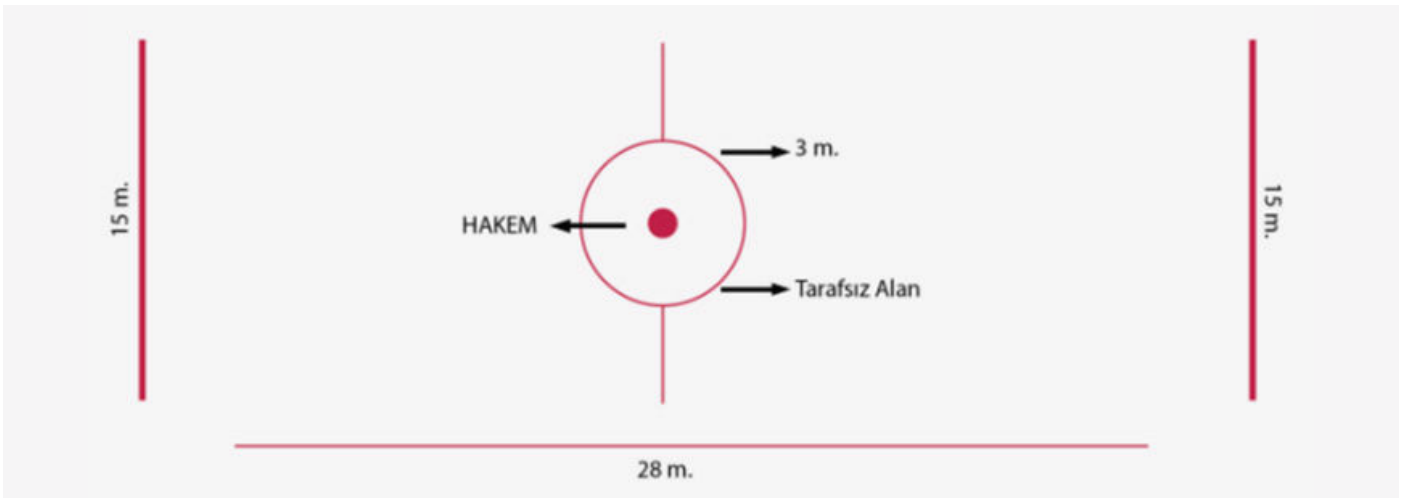
Oyun kurucu (öğretmen) oyun alanının sınırlarını belirler (en fazla 30 m uzunluk-15 m genişlik). Eşit sayıda iki takım oluşturur. Takımlar sayışmadan sonra saha seçimi yaparak yerlerini alırlar.

Oyuncular dip çizginin gerisine doğru sıralanırlar. İlk sıradaki iki rakip oyuncu dip çizgilerinde çıkış pozisyonunu aldıktan sonra hakemin işaretiyle mendili alabilmek için harekete geçerler. Hakemin düdüğüyle oyun başlar. Oyuncular mendili almak için ortadaki çember çizili alana gelir. Bu alanda karşı rakibe temas yasaktır. Mendili alan oyuncu kendi dip çizgisinden çıkmak için hızla koşar. Dip çizgiye varmadan diğer oyuncu tarafından yakalanırsa mendili alan oyuncu elenir. Ebeleyen oyuncu tekrar oynamak için takımında sıranın en sonuna geçer.

İki takımdan birinde oyuncu kalmayana kadar oyun devam eder.




Görsel 112



Şekil 18. Mendil Kapmaca Oyun Alanı Çizimi

### 3.70. Mergenci (Tavşan, Duvar, Avcı) Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Mergenci (Tavşan, Duvar, Avcı)	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 7 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, strateji geliştirme, öz güven, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyunculardan biri hakem olarak seçilir veya öğretmen hakem olabilir. Oyuncular iki takıma ayrılır. Takımlar karşı karşıya gelecek şekilde dizilir. Hakem, 6'ya kadar sayar. Bu sürede takımlar toplanıp "tavşan, duvar, avcı" figürlerinden birine karar verir. Hakem, 3'e kadar sayar ve takımlar belirledikleri figürü yapar. Oyun kurallarına göre avcı tavşanı, tavşan duvarı, duvar da avcıyı yener. İki takım da aynı figürü yaparsa berabere kalır ve birer puan alır. Duvar figürü, iki elin avuç içi de karşıya bakacak şekilde yapılır. Avcı figürü, işaret ve başparmaklar birleştirilip gözlerde tutularak dürbün şeklinde yapılır. Tavşan figürü ise iki elin işaret parmakları başın üstüne gelecek şekilde yapılır. Oyun sonunda hakem alınan puanlara göre kazanan takımı açıklar.



Görsel 113



Görsel 114




Görsel 115



### 3.71. Meyve Sepeti Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Meyve Sepeti	
Seviye	Ana sınıftan itibaren her seviye	
Oyuncu Sayısı	En az 5 oyuncu	
Araç-Gereç	-	
Beceriler	Dikkat, konsantrasyon, denge, kurallara uyma, dayanışma	

#### Oyunun Oynanışı:


Oyuncularla birlikte bir daire oluşturulur. Sayışarak bir ebe belirlenir ve ebe dairenin ortasına geçer. Öğretmen, daireyi oluşturan her oyuncunun kulağına 4 farklı meyveden birinin ismini söyler (elma, amut, muz, kivi vb.). Dairenin ortasındaki ebe, oyuncuların kulaklarına söylenen 4 meyveden birinin adını söyler. Dairenin içindeki ebe kendi meyve sepetinde olmasını istediği meyveyi söyler. Söylenen meyveler kendi aralarında yer değiştirir. Ebenin söylediği meyve ile eşleşen oyuncular birbirleriyle yer değiştirirler. Örneğin ebe “Elma!” dediğinde, sadece kulağına “Elma!” denilen oyuncular birbirleriyle yer değiştirir. Ebe bu sırada yer kapmaya çalışır. Ebe boş bir yer kaptığında dışarıda kalan oyuncu yeni ebe olur. Eğer ebe “Meyve sepeti!” derse, bütün oyuncular yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder.



Görsel 116

### 3.72. Moza (Cız) Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Moza (Cız)	
<b>Seviye</b>	Ortaokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	7 tane yuvarlak hedef taşı (moza), oyuncu sayısı kadar ele sığacak büyüklükte taş (lap)	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, strateji geliştirme, sabır, kurallara uyma, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun alanı için yarım bir daire çizgisi üstüne 25-30 cm çapında 7 tane küçük daire çizilir. Bu çizilen küçük dairelerin her birinin içine birer tane moza denen yuvarlak taş yerleştirilir. En dıştaki yuvarlaklar beşer puan, iç kısma yaklaştıkça daha fazla puan olacak şekilde taşların olduğu dairelere puanları yazılır.

Taşların olduğu bu alana yaklaşık 6-7 metre uzağına 1 metrelik çizgi çizilir. Oyun çizgisi olarak belirlenen bu çizgide oyuncular dizilirler. Bir oyuncu da hakem olur ve toplanan puanların takibini yapar.




Görsel 117

Oyuncular oyundaki sıralarını belirlemek için sayışırlar. Oyuncuların her birinde "lap" denen ele sığacak büyüklükte düz bir taş bulunur. Hakem oyunu başlatmadan önce tüm oyuncuların oyun çizgisinde olduğunu kontrol eder. İlk sıradaki oyuncu elindeki taşı sürüyerek atar ve karşıdaki numara verilmiş daireler içinde duran taşları, bulunduğu daireden çıkarmaya çalışır. Eğer attığı bölgedeki taşı dairesinden çıkarmayı başarırsa o bölümde yazan puanı alır ve bir atış hakkı daha kazanır. Hakem onay verdiğinde attığı taşı alıp oyun çizgisine geri döner. Bu sefer başka bir dairede bulunan istediği taşı bulunduğu daireden çıkarmak için atış yapar. Her atış için hakemin komutunu bekler. Başarılı olamadığı atışa kadar devam eder ve diğer oyuncu oyuna başlamadan dairelerinden çıkardığı taşları tekrar yerine koyarak oyun çizgisine gelir. Hakemin komutuyla oyun sıradaki oyuncuya geçer. Tüm oyuncular atışlarını tamamladığında hakem puanları karşılaştırır ve kazananı ilan eder.



### 3.73. Oturan Top Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Oturan Top	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Top	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, büyük kas gelişimi	

#### Oyunun Oynanışı:

Kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilir. Oyun için genişçe bir alan oyun sınırları olarak belirlenir. Oyuncuların sınırların dışına çıkmamaları gerekmektedir. Sınır dışına çıkan oyuncular oyundan çıkmış sayılırlar. Oyunun başında sayışmacı ya da kısa çöp çekme gibi yollarla iki kişi ebe olarak seçilir. Seçilen ebeler bir tane top ile paslaşarak diğer oyuncuları vurmaya çalışırlar. Vurulan oyuncular "oturan top" olurlar ve yere çömelirler. Daha sonra yerden kalkarak diğer oyuncuları vurmak için ebelere yardım ederler. Vurulmadan en sona kalmayı başaran oyuncu oyunun kazananı olur.



Görsel 118




Görsel 119



### 3.74. Otuz Taş Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Otuz Taş	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	30 adet taş	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, iletişim, kurallara uyma, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Ana sınıfı seviyesinde taş sayısı azaltılabilir. Öncelikle oyuncular bilye büyüklüğünde otuz adet taş toplar. Oyuncular kimin oyuna daha önce başlayacağını belirlemek için aralarında sayışma yapar. Oyuna ilk başlayacak olan oyuncu, tüm taşları iki avucuna doldurur ve yavaşça yere bırakır. Daha sonra yerdeki taşları hareket ettirmeden ve birbirine değdirmeden dikkatlice tek tek toplar. Herhangi bir taş hareket ederse oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Taşlar bitene kadar oyun devam eder. Oyun sonunda her oyuncu topladığı taşları sayar. En fazla taş toplayan oyuncu oyunun kazananı olur. Oyuncular toplanan taşları puanlayarak da oyunun kazananını belirleyebilir.




Görsel 120



Görsel 121

### 3.75. Peçiç Oyunu

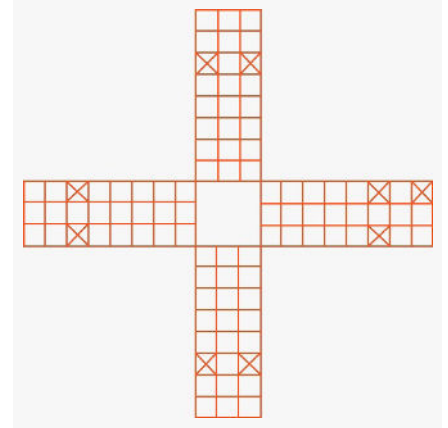
Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Peçiç	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	2 oyuncu veya 2 takım	
<b>Araç-Gereç</b>	<p>Artı şeklinde dikilmiş bir bez veya siyah karton. (Her kolu 3 sütuna bölünmüş, her sütun 8 kareye ayrılmıştır. Başlangıç kollarında 2, yan kollarında 3 tane bağ denilen kare, çarpı ile işaretlenmiştir. Kollar ortada bulunan ev denilen büyük karede birleşirler. Bez genellikle siyah olur, kareler beyaz iplikle dikilebilir.)</p> <p>Taşlar: Her bir oyuncu veya takım için 4, toplamda 8 tane taş gerekiyor. Düğmeler, tavla pulları veya karelere sığacak boyutta herhangi bir küçük nesne taş olarak kullanılabilir. Bu iki grup taşın farklı renk ya da şekilde olması rakip taşların karışmaması için önemlidir.</p> <p>Boncuk: 6 adet deniz kabuğudur. Taş böceği olarak bilinen bir tür kabuklu deniz canlısından elde edilen boncuklardır. Olmaması hâlinde zar da kullanılabilir.</p>	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, problem çözme, strateji geliştirme, karar verme, odaklanma, mantık yürütme, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Artı şeklinde dikilmiş dört kollu bir bez üzerinde oynanan peçiç, sayısal muhakemeyi geliştiren bir zekâ ve strateji oyunudur. Bu oyunda amaç; kendi tarafınızdan oyuna dâhil ettiğiniz 4 taşın tamamını, boncukları savurarak elde ettiğiniz sayılarla, rakibinizden önce, saat yönünün tersi istikamette, bezin dış kenarındaki karelerden dolaştırarak kendi tarafınızdaki kolun orta sütunundan eve taşımaktır.

Peçiç, 2 oyuncu veya 2 takımla oynanır. Takım oyunu fert oyunuyla aynıdır. Sadece katılım artmış olur. Takıma sıra geldiğinde eşlerden sadece birisi boncuk savurur, birlikte hamleye karar verirler. Oyunun başında peçiç bezi ya da kartonu kaymayacak bir zemin üzerinde yere serilir. Rakipler 2 bağ bulunan kolların gerisinde karşılıklı otururlar. İlk hamleyi yapacak oyuncuyu belirlemek için 6 boncuk avuç içine alınarak tek hamlede yere savrulur. Büyük sayıyı alan oyuna başlar. Her oyuncu sırayla boncukları savurur. Attığı sayıyla hamlesini yapar, rakibinin hamlesini bekler. Kabukların üstte kalan açık ve kapalı yüzlerine göre sayılar belirlenir. Boncuklar 7 farklı şekilde gelebilir. Boncukların tamamı açık gelmişse 8, birisi kapalı ise 12, ikisi kapalı ise 2, üçü kapalı ise 3, dördü kapalı ise 4, beşi kapalı ise 25, tamamı kapalı ise 10 demektir. Her bir taş 12 veya 25 sayıları ile oyuna dâhil olur. Her oyuncu 12 ile kendi tarafındaki sağ bağa, 25 ile de sağındaki kolun köşesindeki bağa taş diker. Oyuncu dikilen taşlardan dilediğini bezin dış çeperindeki karelerden attığı sayı kadar saat yönünün tersinde ilerletir. Eğer dikilmemiş taş varsa 12 ve 25'leri taş dikmek için kullanmak zorunludur. 12, 25, 8 ve 10 atan oyuncu bir kez daha atma hakkına sahiptir. Eğer bu sayılardan herhangi biri art arda 3 kez gelirse zırt olur yani 3 atış da geçersiz sayılır. O nedenle bu dört



Şekil 19. Peçiç Oyun Alanı Çizimi

sayıyı atan oyuncu hemen hamle yapmayıp önce atış serisini tamamlar. Örneğin art arda 10, 10, 10, 8, 12 atan oyuncunun ilk 3 atışı iptal olur. Sadece 8 ve 12 sayılarını kullanabilir. Her atışta kazanılan sayılar tek bir taş üzerinden oynanabilir.

Peçitte taş kırma vardır. Bunun için oynanan bir hamle sonunda taşın, rakip taşının bulunduğu kareye denk gelmesi gerekmektedir. Kırılan taş tekrar 12 veya 25 ile oyuna başlayana kadar bekleme alanına alınır.

Aynı kare üzerine gelen aynı oyuncu taşları yan yana veya mümkünse üst üste dizilebilir. Bir oyuncunun birden fazla taşının bulunduğu kareye rakip taş denk gelirse bütün taşları kırar. Bağlarda taşlar güvendedir, kırılmaz. Rakip taşlar sadece bağlarda aynı karede yer alabilir. 12 ve 25'in taş dikmekten farklı bir özelliği daha vardır. Bütün taşların dikili olduğu durumda taş ilerletmek için kullanılan 12 ve 25 sayıları, oyuncuya penk denilen isteğe bağlı bir adım daha atma hakkı verir. Bu hak, 25'in kullanıldığı taş ile oynanmak zorunda da değildir. İstenilen taş, penk hakkı ile 1 kare ilerletilebilir. İşe yaramıyorsa hiç kullanılmayabilir. Taş kırdırmadan savunma ve rakip taşları kırarak saldırı stratejileri ile bezin etrafını dolanan taşlar tam sayıyla eve girmek zorundadırlar. Örneğin eve 3 birim uzaklıkta olan taşı, 4 ile eve girdirilemez; 3 (penk veya 2 de olabilir) atmak zorunludur. Oyunun heyecanlı anlarından biri taşın evin hemen girişindeki kubur ya da gubuk denilen son karede kalmasıdır. Bu durumda penk, eve girmek için son şanstır. Kubura düşen oyuncu nispeten gelme ihtimali düşük olan 25 veya 12'yi bekler, bu da oyunda rakibin ilerleme süresini artırır ki kimse kubura düşmek istemez.

Oyuncular bütün bu olasılıkları değerlendirerek 4 taşı da gerekli uzaklıktan rakibe yem olmadan eve alabilmeli, gelen sayıları heba etmemelidir. Bütün taşları rakibinden önce eve alan oyuncu, eli kazanır.

Oyun 3-5 ya da 7 el tekrarlanabilir. Ellerin çoğunu kazanan galip gelir. Rakibi oyuna girmiş taşlarının herhangi birini henüz eve getirmeden eli kazanan oyuncu, rakibini mars etmiş sayılır. Rakibi oyuna hiç taşı sokamadan veya rakibin oyuna dâhil ettiği bütün taşları kırmış hâlde oyun kazanılırsa buna zilli mars denir ve 2 el kazanılmış sayılır.



Görsel 122




Görsel 123



### 3.76. Saklambaç Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Saklambaç	
<b>Seviye</b>	Ana sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji geliştirme, kurallara uyma, büyük kas gelişimi, dil gelişimi	

#### Oyunun Oynanışı:


Saklambaç oyunu en az iki kişi ile oynanabilen fakat kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilen bir oyundur. İlk olarak oyuncular içinden sayışarak bir ebe belirlenir. Ebe olan kişi bir duvara ya da bir ağaca yaslanarak gözlerini kapatır. Bu süre içerisinde kesinlikle etrafına bakmaz. Ebe, arkadaşlarının saklanması için içinden en fazla 50'ye kadar sayar. Ebenin kaçta kadar sayacağı oyunun başında oyuncularla ortak olarak belirlenir. Bu sürede de diğer oyuncuların saklanması beklenir. Saymayı bitiren ebe yüksek ses ile "Önüm, arkam, sağım, solum ebe! Saklanmayan sobe!" der. Burada amaç, saklanan oyuncuların ebenin hemen yanı başında bekleyip sobelemesine engel olmaktır. Aynı zamanda bu, ebenin saymayı bitirdiğini gösteren bir cümledir ve her ebe mutlaka saymayı bitirdikten sonra söylemelidir. Daha sonra gözlerini açarak saklanan kişileri bulmak için harekete geçer. Her bulduğu kişiyi sayı saydığı duvara ya da ağaca o kişiden önce dokunarak sobeler. Ancak herhangi bir oyuncu, ebeden önce gelip sobe yaparsa bir sonraki ebelik sayışmacasına katılmaktan kurtulur. Ebe eğer gördüğü kişinin adını yanlış söyler ise diğer oyuncular yerlerinden çıkarak "Çanak, çömlek patladı!" der ve ebe olan kişi yeniden ebe olmak zorunda kalır. Oyun sırasında oyuncular ebeyi şaşırtmak için çabalarlar. Tüm oyuncular saklandıkları yerden buldukları ya da kendileri çıkıp sobelendikleri zaman oyun son bulur. Sobelenenler arasından sayışmacaya yolu ile yeni ebe belirlenir.



Görsel 124

### 3.77. Sandalye Kapmaca Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Sandalye Kapmaca	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Oyuncu sayısından bir eksik sayıda sandalye ve müzik çalar	
<b>Beceriler</b>	Öz güven, sorumluluk, kurallara uyma, strateji geliştirme, büyük kas gelişimi	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncu sayısından bir eksik sayıda sandalye ortada bir daire oluşturacak şekilde sıralanır. Oyuncular müzik eşliğinde dans ederek sandalyeler etrafında dönerler. Müzik durduğunda oyunculardan her biri bir sandalyeye oturmaya çalışır. Sandalye kapamayan oyuncu oyundan bir sandalyeyle birlikte çıkarılır. Müzik tekrar başlar ve oyuncular dans ederek dönmeye başlarlar. Bu şekilde devam eden oyunda sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.



Görsel 125




Görsel 126



### 3.78. Sek Sek Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Sek Sek	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Enek taşı	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, denge, kurallara uyma	

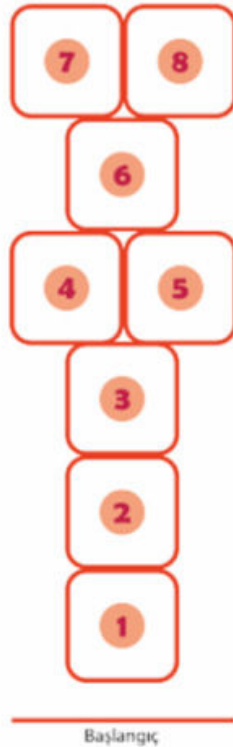
#### Oyunun Oynanışı:

Sek sek oyunu, bireysel veya grup olarak oynanabilir. Oyna başlayacak oyuncu yazı tura ile belirlenir.

Kurayı kazanan oyuncu, 1 numaralı alan içine enek taşı attıktan sonra; 2 numaralı alana sıçrar. Sonra numara sırasına göre diğer alanlara da sıçrar. 4-5 ve 7-8 numaralı alanlara iki ayağıyla basar. Oyuncu, tekrar sekerek geriye dönerken taşı alıp bir sonraki bölüme geçer. Bütün boşluklara sırasıyla taşı atarak oyunu bitirir. Enek taşı çizgiye geldiğinde veya oyuncu çizgiye bastığında oynama sırası diğer oyuncuya geçer. Oyun, bu şekilde 2, 3, 4 numaralı alanlara da enek taşı atılarak devam eder.



Görsel 127




Şekil 20. Sek Sek Oyun Alanı Çizimi



### 3.79. Sıçratan Top Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Sıçratan Top	
<b>Seviye</b>	Ana sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	İp, top	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, iş birliği, kurallara uyma, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Yaklaşık 1,5 metrelik biraz kalınca bir ip alınarak ucuna küçük bir top ya da top hâline getirilmiş bir yumak bağlanır. Burada amaç ebenin ipi yerde rahat çevirebilmesini sağlamaktır. Daha sonra oyuncular içinden sayışarak bir ebe belirlenir. Ebe top bağlı ipi eline alarak yere çizilen dairenin tam orta noktasında yere çömelir. Diğer oyuncular ipin üstünden atlayacak uzaklıkta durarak halka oluşturur. Ebe olan oyuncu elindeki top bağlı ipi, yere paralel şekilde döndürmeye başlar. Diğer oyuncular da ip kendilerinin olduğu hizaya geldiğinde üstünden atlar. Eğer dönen ip bir oyuncuya değerse veya oyuncu dönen ipin üstünden atlayamazsa bu oyuncu yeni ebe olarak onunla yer değiştirir. Oyun bu şekilde devam eder.




Şekil 21. Sıçratan Top Oyun Alanı Çizimi



Görsel 128

### 3.80. Simit Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Simit	
Seviye	İlkokuldan itibaren her seviye	
Oyuncu Sayısı	En az 5 oyuncu	
Araç-Gereç	-	
Beceriler	Dikkat, büyük kas gelişimi, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Simit oyununda amaç, ebeğin belirlenen oyun alanında en çok oyuncuyu koşarak yakalamasıdır. Öncelikle oyun için bir oyun alanı belirlenir ve oyun alanının ortasına ebe için bir kişilik küçük bir daire çizilir ya da kaldırım gibi yüksekçe bir alan belirlenir. Simit oyununa, sayısmaca ile bir ebe seçilerek başlanır. Diğer kişiler ebeğin etrafında çok uzakta olmayacak şekilde toplanır. Sonra ebe "Simiiiiit!" diyerek çemberden çıkıp ya da kaldırımdan inip koşmaya başlar. Nefesinin yettiği kadar "Simiiiiit" diye bağırarak oyunculardan birini yakalamaya çalışır. Eğer birini yakalarsa yakalanan oyuncu ebe olur. Ebe susup dinlenmek istediği zaman ebe için belirlenen alana geçer. Bu alan dokunulmazlık alanıdır. Dinlenen ebe "Simiiiiit!" diye bağırarak oyuna baştan başlar. Belirlenen alana geçerken ebe diğer oyuncular tarafından yakalanırsa oyundan çıkar. Eğer yakalanmadan belirlenen alana geçerse oyuna ebe olarak devam eder. Ebe yakalanıp oyundan çıkarsa yerine sayısmaca ile yeni bir ebe belirlenir. Oyun bu döngü ile devam eder.



Görsel 129




Görsel 130



### 3.81. Şaşırtmacalar Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Şaşırtmacalar	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, büyük kas gelişimi, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Şaşırtmacalar oyunu iki kişi ile oynanan bir oyundur. İki oyuncu yüzleri birbirine dönük olarak karşılıklı dururlar. Her iki oyuncu da sağ kolunu dirseğinden bükerek uzattığı sol kolunun dirseğinden tutar. Daha sonra her iki oyuncu sol elleriyle karşısındakinin bükülü olan sağ dirseğinden tutar. Kollarını bu şekilde hafifçe sağa sola sallayarak birlikte ritmik bir şekilde “Şa-şırt-ma-ca-lar!” derler.

Daha sonra her iki oyuncu kendi ellerini birbirine vurup birinci oyuncu sağ eliyle ikinci oyuncunun sağ eline, birinci oyuncu sol eliyle ikinci oyuncunun sol eline vurur. Sonra iki el birbirine vurulur, daha sonra iki oyuncu da iki elini karşılıklı olarak birbirlerinin ellerine vururlar. Oyun bu şekilde hızlanarak devam eder. Vuruş sırasını ilk şaşıran oyuncu yenilmiş olur.



Görsel 131



Görsel 132



Görsel 133



### 3.82. Terlik Oyunu

Oyunun Videosu



<b>Oyunun Adı</b>	Terlik
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Terlik
<b>Beceriler</b>	Öz güven, iş birliği, sorumluluk, kurallara uyma, strateji geliştirme

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Oyuncular ellerinde bulunan terliklerin bir tekini ebeye verir. Ebe bu terlikleri kendi önünde toplar. Ebe dışındaki oyuncular yüksek bir yere çıkar, ebeye yakalanmadan inmeye ve ebenin önündeki kendilerine ait olan terliklerinin eşlerini alma-ya çalışırlar. Ebe ise hem oyuncuları yere indirmemeye hem de terlikleri sahiplerine kaptırmamaya çabalar. Ebe oyunculardan birisini alçaktayken yakalar, oyuncunun elindeki terliğini alır ve kendi önündeki terlikle eşleştirirse o oyuncu yeni ebe olur. İlk ebe de yüksek bir yere çıkar, terliğinin tekini yeni ebeye verir ve oyun bu şekilde devam eder.




Görsel 134



Görsel 135

### 3.83. Tikoça Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Tikoça	
Seviye	İlkokuldan itibaren her seviye	
Oyuncu Sayısı	En az 4 oyuncu	
Araç-Gereç	-	
Beceriler	Dikkat, konsantrasyon, strateji geliştirme, iş birliği, büyük kas gelişimi	

#### Oyunun Oynanışı:

Tikoça oyunu en az 4 oyuncu ile oynanabilen fakat kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilen bir oyundur. İlk olarak oyuncular sayışarak iki gruba ayrılır. Bir grup "Tikoça grubu" adını alır. Oyun alanının ortasına bir halka çizilir. Tikoça oyuncuları o halkanın içine girerler. Tikoça grubu oyuncuları halka dışına çıktıklarında tek ayakla sekerek hareket edebilirler. Diğer grup çift ayak hareket edebilir (koşma, yürüme vs.). Tikoça grubu halkadan çıktığında tek ayakla sekerek rakip oyuncuları ebelemeye çalışır. Ebelenen oyuncu oyundan elenir ve kenarda bekler. Tikoça grubundan birisi halka dışında çift ayağını yere koyarsa hemen halkaya doğru koşmaya başlar. Bu sırada rakip takımın oyuncuları da onu ebelemeye çalışır. Halkaya varana kadar rakip takım oyuncularından biri onu ebelerse elenir ve kenarda bekler. Oyuncularının tamamı ebelenen grup oyunu kaybetmiş sayılır. Oyun bu döngü hâlinde devam eder.




Görsel 136



### 3.84. Tombik Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Tombik	
Seviye	İlkokuldan itibaren her seviye	
Oyuncu Sayısı	En az 12 oyuncu	
Araç-Gereç	Top, 9 adet tombik taşı	
Beceriler	Dikkat, konsantrasyon, denge, kurallara uyma, dayanışma	

#### Oyunun Oynanışı:

Çeşitli bölgelerimizde yedi kiremit, tombik, dalya isimleriyle de bilinir. İki takım arasında oynanır. Kura ile hücum takımı veya ebe takım belirlenir.

Oyunun oynanacağı alan sınırı, oyun kurucu (öğretmen) tarafından belirlenir. Sahanın tam ortasına tombik taşları dizilir. Hücum takımı taşı dizerken ebe takımın oyuncularının bu alana girmesi yasaktır. Ebe takımın oyuncuları bu alana sadece oyun başladığında giremez.



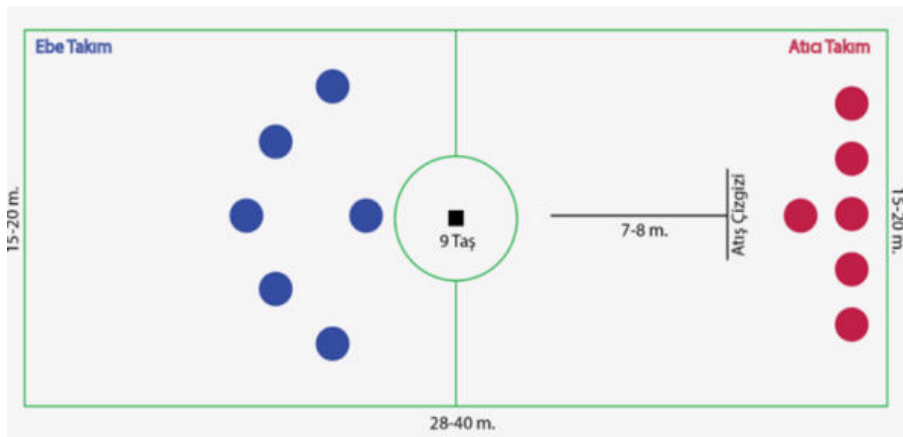
Görsel 137

Atış yapılması için tombik taşlarının yaklaşık 7-8 metre ilerisinde atış çizgisi belirlenir.

Hücum oyuncuları atış yapmak için belirlenen çizgiye dizilirler. Sırasıyla dizili taşları vurmak için atış yapılır. Hücum oyuncuları taşları vurduktan sonra ebe takımdan bir oyuncu, taşları çember içindeki alanda dağıtır.

Ebe takım oyuncuları birbirlerine pas vermeli veya atıcı takım oyuncularını top ile vurup ebelemek için atış yapmalıdır. Paslaşma ve hücum oyuncularını vurmak için ebe takım 3 adım atabilir.

Hücum takımı taşın tamamını dizdikten sonra oyun kurucu taşları sayar. Taşın tamamı dizilmişse oyunu hücum takımı kazanmış olur. Taşların tamamını dizmeden hücum takımı oyuncularının tamamı vurulursa atış sırası ebe takıma geçer. Oyun bu şekilde devam eder.




Şekil 22. Tombik Oyun Alanı Çizimi



### 3.85. Topaç Çevirme Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Topaç Çevirme	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	1-9 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Topaç ve pamuk ip	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, küçük ve büyük kas gelişimi, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Topaç çevirme oyunu tek başına veya grup hâlinde oynanabilen bir oyundur. Topaç çevirme oyununu oynayabilmek için öncelikle sert ve düz bir zemine ihtiyaç vardır. Bu düzgün zemine yaklaşık 1-1,5 metre çapında bir daire çizilir. Her oyuncunun kendi topacının olması gerekir. Topacın üzerinde bulunan 1,5-2 metre uzunluğundaki pamuk iplik topaca sarılır ve diğer ucunda parmağın geçebileceği bir boşluk bırakılarak düğüm atılır. Sırayla her oyuncu kendi topacının ipini parmağına geçirerek topacın sivri ucu yere gelecek şekilde topacını yerdeki çemberin içine doğru atar. Atılan topacın yerdeki çemberin içinden çıkmaması gerekir. Topacı yerdeki çemberden çıkan oyuncu yenilmiş sayılır. Bu oyunu çeşitlendirmek için yerdeki çemberin içine iç içe olacak şekilde çemberler çizilebilir ve boşluklarına puan yazılarak puan kazanılan bir oyun şeklinde de oynanabilir.



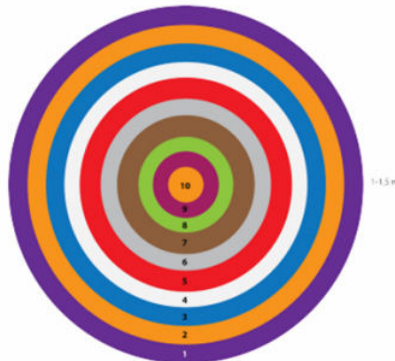
Görsel 138



Görsel 139




Görsel 140



Şekil 23. Topaç Oyun Alanı Çizimi

### 3.86. Tornet Yarışı Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Tornet Yarışı	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Oyuncu sayısı kadar tornet (1 adet oturulabilecek büyüklükte tahta ve 4 adet rulman)	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, odaklanma, denge, eş güdüm	

#### Oyunun Oynanışı:

Yokuş aşağı olan bir yerin tepesindeki düzlük başlangıç noktası, yokuşun bittiği yerdeki düzlük bitiş noktası olarak belirlenir. Oyuncuların amacı başlangıç noktasından bitiş noktasına hızlı bir şekilde varmaktır. Oyuncular başlangıç noktasında tornetlerine binerler. Öğretmenin işaretleriyle yarışa başlarlar. Hızlanmak ve yavaşlamak için ayaklarını kullanırlar. Bitiş noktasına ilk varan oyuncu yarış kazanır.




Görsel 141



### 3.87. Turşucular Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Turşucular	
<b>Seviye</b>	İlkokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, iş birliği, büyük kas gelişimi, dil gelişimi	

#### Oyunun Oynanışı:

İlk olarak oyuncular iki gruba ayrılır. Bir grup “Turşucular” bir grup “Şekerciler” adını alır. Gruplar karşılıklı birbirlerine bakacak şekilde dizilirler. Turşuculardaki oyuncuların her biri kendine bir turşu ismi alır (biber turşusu, lahanana turşusu vb.). Şekercilerdeki oyuncular da şeker isimleri alırlar (badem şekeri, horoz şekeri, elma şekeri vb.). İlk olarak turşucular aralarında bir şeker ismi belirleyip tekerlemeyi söyleyerek karşı tarafa doğru yürürler:

Ah saray içinde!

Vah saray içinde!

Tahtakale kurbünde,

Şekerciler (Turşucular) içinde,

Biz size geldik on birde.

Siz bize gelin on üçte.

Aranızda... (Belirledikleri şeker ismini söylerler.) var mı?



Görsel 142

O şeker ismini şekercilerden biri aldıysa o “Var!” der ve turşucular o şekeri alıp geri giderler. Turşucular şekeri bildikleri için tekrar giderler. Tekerlemeyi söylerler. Karşı tarafta söyledikleri şeker yoksa yanmış olurlar. Sıra Şekerlere geçer. Şekerler de tekerlemeyi söyleyerek giderler ve turşu ismi söylerler. O isimde oyuncu varsa onu alıp geri dönerler. Yoksa sıra turşulara geçer. Böylelikle karşılıklı varıp gelmeler sonucunda hangi tarafın üyesi bitmişse o taraf oyunu kaybeder.




Görsel 143



### 3.88. Tuzluk Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Tuzluk	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Kâğıt, kalem, makas	
<b>Beceriler</b>	El-göz koordinasyonu, büyük ve küçük kas gelişimi, iletişim, sosyalleşme	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuna başlamadan önce bir adet kâğıt ve kaleme ihtiyaç vardır. Oyuncu öncelikle bu malzemeler ile tuzluk yapımına başlar. Tuzluk yapımında küçük yaş gruplarında öğretmenden yardım alınabilir.

Bir adet kare kâğıt alınır. Eğer kâğıt A4 boyutunda ise kâğıt köşelerinden üçgen şeklinde katlanarak fazla olan kısım kesilir ve kare şeklinde kâğıt elde edilir. Kare şeklindeki kâğıt, karşılıklı iki köşesi üst üste gelecek ve üçgen olacak şekilde katlanıp açılır. Bu işlem diğer iki köşe için de yapılır. Böylelikle kâğıdın ortasında çarpı şeklinde bir kat izi oluşur.

Kâğıdın köşeleri kâğıdın tam orta merkezine doğru katlanır. Her bir köşe merkeze doğru katlandığında dört tane üçgen şekli oluşur. Kâğıt ters çevrilir ve aynı işlem tekrarlanır. Kâğıdın köşeleri tam orta merkeze doğru katlanarak dört tane üçgen şekli elde edilir. Daha sonra kâğıt, dikdörtgen olacak şekilde tam ortasından ikiye katlanır ve açılır. Aynı işlem diğer yönde tekrar edilir. İki elin işaret ve başparmaklarını kulakçıklara yerleştirilerek tuzluk hâline getirilir. Oyun için hazırlanan tuzluğun iç bölümlerine aşağıdaki gibi hareketler, sorular, komik ve eğlenceli cümleler yazılabilir. Oyuncular yönergeleri zorlaştırarak çeşitlendirebilir:



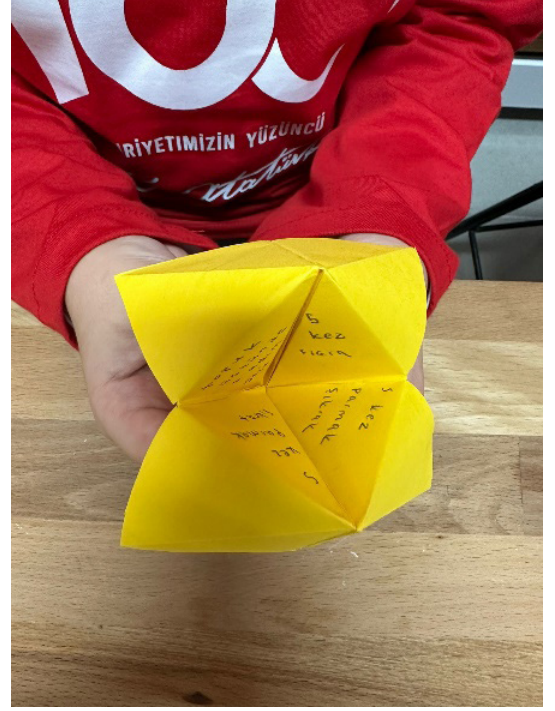
Görsel 144

- 1-Tek ayak ile 4 kez zıpla.
- 2- Parmak ucunda 10 adım yürü.
- 3- Topuk üstünde 5 adım yürü.
- 4-Çift ayakla 5 kez sıçra.
- 5-5 kez parmak şıklat.
- 6-Kendi etrafında 3 tur dön.
- 7-3 kez ayaklarını aç kapa.
- 8- Geri geri 10 adım at.

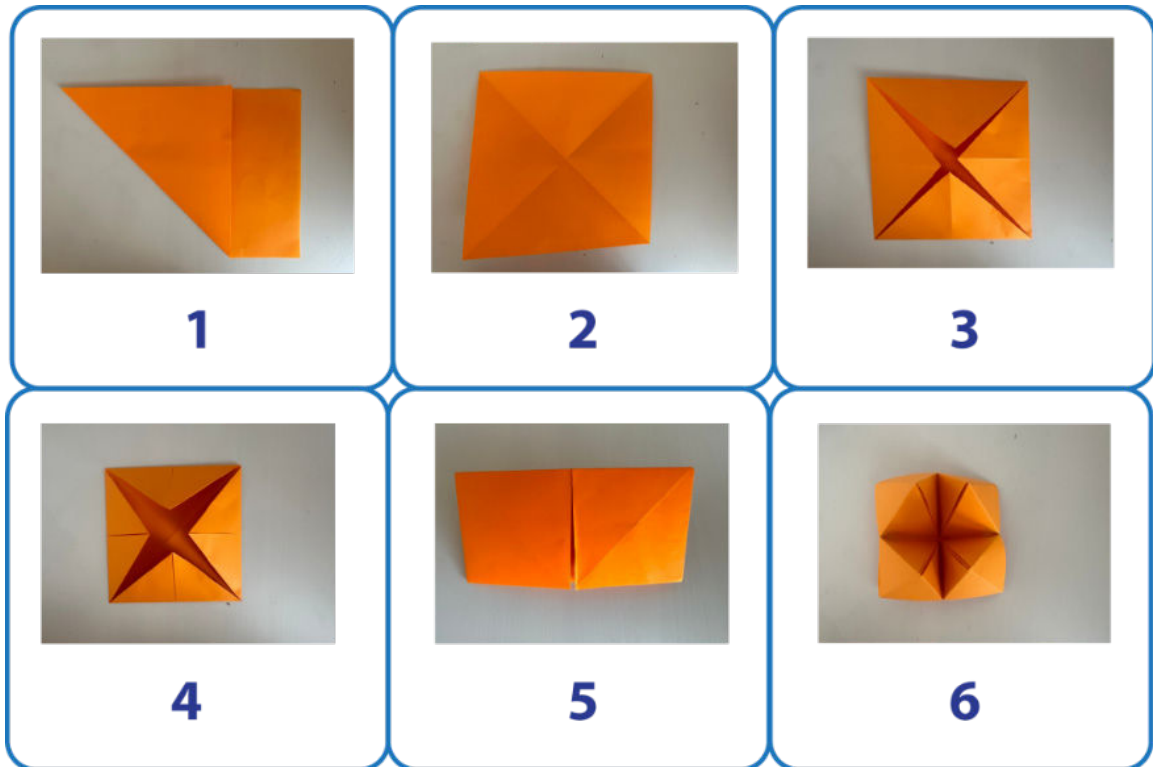
Bir oyuncu, tuzluđu parmaklarına yerleřtirir. Diđer oyuncudan bir sayı söylemesini ve tuzluđuun dört parçasından bir tanesini göstermesini ister. Daha sonra söylenen sayı kadar tuzluk ileri ve yana dođru açılıp kapatılır. Söylenen sayıya ulařıldığında hangi tuzlukta hangi yönerge çıktıysa diđer oyuncu yönergedeki hareketleri yapar. Oyunun kalabalık bir grupla oynanması tavsiye edilir.



Görsel 145




Görsel 146



Görsel 147. Tuzluk Oyunu Yapım Ařamaları

### 3.89. Tünel Topu Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Tünel Topu	
<b>Seviye</b>	Ana sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 6 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Grup sayısı kadar top	
<b>Beceriler</b>	Büyük kas gelişimi, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Öğrenci sayısına bağlı olarak en az iki grup oluşturulur. Öğrenciler buldukları grupta arka arkaya dizilir ve bacaklarını kol mesafesinde açar. En öndeki öğrenciye bir top verilir ve öğretmen düdüğünü çaldığı anda öndeki öğrenci bacaklarının arasından arkadaki öğrenciye topu uzatır. Bu şekilde en arkadaki öğrenciye kadar top iletilir. En arkadaki öğrenci topu aldıktan sonra en öne geçer ve yine aynı şekilde oyuna devam edilir. Bu esnada topu başka bir yere kaçırdılarsa kaçırana öğrenci topu alıp tekrardan arkasındaki öğrenciye iletir. Bütün öğrenciler birer defa topla koşarak eski yerine gelinceye kadar oyuna devam edilir. Oyunu hangi grup önce tamamlarsa o grup oyunu kazanır.



Görsel 148




Görsel 149



### 3.90. Uçak Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Uçak	
Seviye	Ana sınıfı ve ilkokul	
Oyuncu Sayısı	En az 4 oyuncu	
Araç-Gereç	-	
Beceriler	Dikkat, büyük kas gelişimi, denge	

#### Oyunun Oynanışı:

Uçak oyunu bir çeşit ebeleme oyunudur. Sayışmacı ile bir ebe seçilir. Ebe, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan oyuncular uçak gibi kollarını açarak oldukları yerde dururlar. Yakalanmamış bir oyuncu, uçak olmuş bir oyuncunun oyuna dâhil olabilmesi için her iki kolunun altından da geçmelidir. Uçak olmuş bir oyuncunun tek kolunun altından geçildiğinde o oyuncu bu kolunu indirir. Her iki kolunu indiren oyuncu tekrar oyuna dâhil olur. Ebe herkesi yakalayıp uçak yaparsa oyun sona erer.




Görsel 150



Görsel 151

### 3.91. Üçgen (Müselles) Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Üçgen (Müselles)	
<b>Seviye</b>	İlkokul 3. sınıftan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Misket	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, kurallara uyma, küçük ve büyük kas gelişimi, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncu sayısı en az iki kişi olmakla birlikte üst sınırı bulunmamaktadır. Oyuna başlamadan önce her oyuncu oyun için eşit miktarda misket getirir. Misket sayısı her oyuncu için en az bir misket olacak şekilde oyunun başında belirlenir. Bu sayı oyuncularla ortaklaşa belirlenir ve üst sınırı değişkendir. Her oyuncu iki, üç, dört, beş ya da çok daha fazla misket koyabilir fakat misket sayısı yere çizilecek olan üçgen şeklinin içine sığacak sayıda olmalıdır. Yere düz bir çizgi çizilir ve çizginin tam karşısına yaklaşık 1-1,5 metre uzağına istenen büyüklükte (misketlerin içine sığacağı kadar) bir üçgen çizilir. Her oyuncunun getirdiği misketler bu üçgenin köşeleri, kenarları ve içine dizilir. Oyuncular ellerine birer misket alır.



Görsel 152

**1. Aşama:** Vuruş sırasını belirleme aşamasıdır. Oyuncular vuruş sırasını belirlemek için üçgenin arkasına geçerek ayaktan çizgiye doğru misketlerini sırayla atarlar. Misketi olabildiğince çizgiye yakın bir noktaya atmaya çalışırlar. Atılan misketlerden çizginin önüne veya arkasına düşenlerden çizgiye en yakın olan ilk vuruş sırasını alır. Misketlerin çizgiye yakınlık sırasına göre oynama sırası belirlenir.

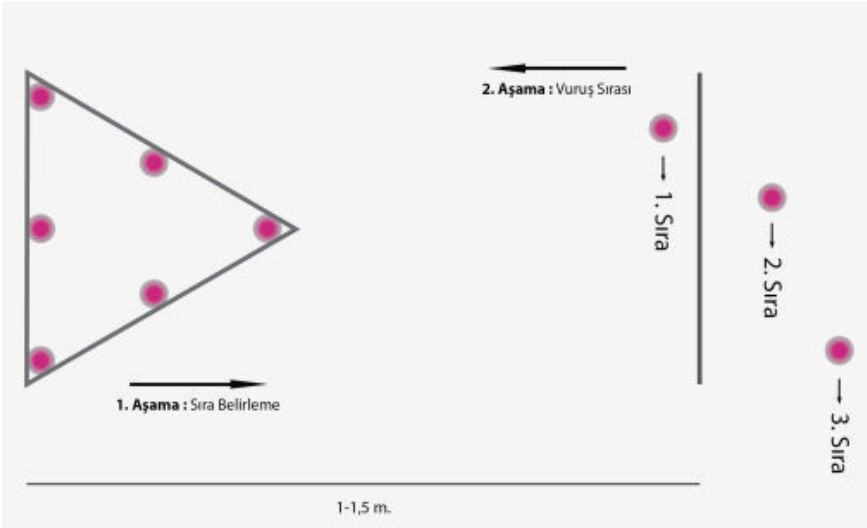
**2. Aşama:** Oynama sırası belirlendikten sonra birinci sıradaki kişi ilk vuruşunu misketin olduğu noktadan yere çömelerek üçgenin içindeki misketlere doğru yapar. Amaç üçgenin içindeki misketleri vurarak dışarı çıkarmaktır. İlk oyuncu bir ya da daha fazla misketi dışarı çıkarmayı başarırsa bir vuruş hakkı daha olur. Dışarı çıkan her misket o oyuncunun misketi olur. Dışarı misket çıkaramazsa oyun sırası ikinci sıradaki oyuncuya geçer. Her oyuncu misketinin bulunduğu son noktadan üçgenin içine doğru atışını yapar. Vurup dışarı çıkarmayı başardığı misketleri alır. Oyun bu şekilde sırayla tüm oyuncular vuruşlarını gerçekleştirip üçgenin içindeki misketler bitinceye kadar devam eder.



Görsel 153



Görsel 154




Şekil 24. Üçgen Oyunu Oyun Alanı Çizimi





### 3.92. Üçtaş Oyunu

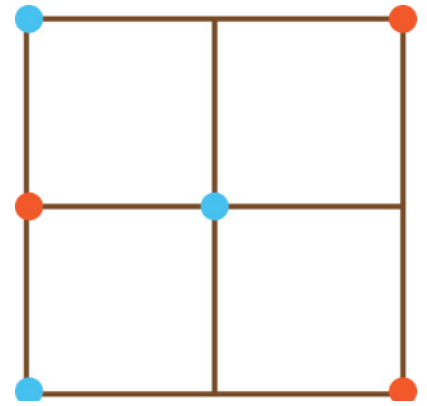
Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Üçtaş	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Her oyuncu için iki farklı renkte üçer adet taş	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, strateji geliştirme, iş birliği, kurallara uyma, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun için büyük bir kare içine artı işareti çizilerek oyun alanı hazırlanır.

Oyunu kazanmak için 3 tane aynı renkli taşın yatayda veya dikeyde aynı çizgide hizalanması gerekir. Oyuna başlayacak taraf için sayışma tekerlemelerinden biri kullanılır. Oyuna başlayacak oyuncu, taşını istediği kesişim noktalarından birine yerleştirir. Her oyuncu sırası geldiğinde sadece bir hamle yaparak elindeki taşı yerleştirir. Yapılan hamle değiştirilemez. Tüm taşlar yerleştikten sonra aynı renkten 3 taşı aynı hizaya getirmeyi başaran oyuncu olmazsa taraflar hamle yapmaya sıraları geldikçe devam eder. Yapılacak hamleler için yerleştirilen taşın önündeki noktanın boş olması gerekir ve taş, sadece çizgi boyunca bir sonraki kesişim noktasına kadar hareket ettirilebilir. Oyun, aynı zamanda aynı renk olan 3 taşı dizmeyi başaran oyuncunun kazanmasıyla sonlanır. Oyun istendiği kadar tekrar edilebilir. Bu oyun, okul bahçesine yeterli büyüklükte çizildiğinde taş yerine belirlenecek büyük bir malzemeyle de oynanabilir. Herhangi bir malzeme bulunmadığında aynı takımda olduğunu belli edecek işaret (aynı renk kumaş, mendil, yelek vb.) ile üçer oyuncudan oluşan iki takım ile de oynanabilir.




Şekil 25. Üçtaş Oyun Alanı Çizimi



Görsel 155

### 3.93. Yakan Top Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Yakan Top	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Lastik top veya voleybol topu	
<b>Beceriler</b>	Öz güven, iş birliği, sorumluluk, strateji geliştirme, büyük kas gelişimi	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular, atış yapacak bir takım ve ortada olacak bir takım olmak üzere iki gruba ayrılır. Atış yapacak takımın oyuncuları karşılıklı olarak oyun alanının iki ucuna geçer. Ortada olacak takımın oyuncuları da tam ortada olacak şekilde dizilir. Atış yapan takımın amacı ortadaki oyuncuları vurarak oyundan çıkartmak ve ek can kazandırmamaya çalışmaktır. Ortadaki oyuncuların amacı ise atılan toptan kaçarak vurulmamak ve atılan topu havada yakalayıp ek can kazanmaktır. Oyun, atış yapan takım oyuncularından biri tarafından ortadaki oyunculara topun direkt veya yerden sektirilerek atılmasıyla başlar. Atış yapan takım oyuncuları kendi aralarında sıra belirleyerek atışlarını yapmalıdır. Ortadaki oyunculardan birine topun değmesi durumunda o oyuncu yanmış olur ve oyundan çıkar. Ortadaki oyunculardan biri topu havadayken yakalarsa bir can kazanmış olur. Bu canı, oyunda yanan oyuncu arkadaşlarından birini tekrar oyuna dâhil ederek veya bu can hakkını kendisi için saklayarak kullanabilir. Oyunda ortadaki takımdan bir oyuncu kalması durumunda saydırma aşamasına geçilir. Bu aşamada kalan oyuncu 10 kez toptan kaçmayı başarırsa o takım puan kazanır ancak vurulursa puanı atış yapan takım kazanır. Takımlar yer değiştirir, oyun bu şekilde oynanmaya istendiği kadar veya belirlenen puan hedefine ulaşılan kadar devam edebilir.




Görsel 156



### 3.94. Yattı Kalktı Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Yattı Kalktı	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, dil gelişimi, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular yere diz üstü oturarak halka olurlar. Oyuncular kendilerine meyve, bitki ve yemek adları koyarlar. Bu adları diğer oyunculara da bildirirler. Örneğin elma, fasulye vb. Oyuncunlardan biri "Yattı, kalktı kavun!" der. Kavun sözcüğü kimin ismiyse yere kafasını koyup kalkar. Bu sefer, o oyuncu diğer kişiye "Yattı, kalktı elma!" diye seslenir. Bu defa elma isimli oyuncu kafasını yere koyar. O da başka oyuncunun ismini aynı şekilde söyler. İsmi kim şaşırp kafasını yere koymazsa o, oyundan çıkar. Oyun bu şekilde devam eder.




Görsel 157



### 3.95. Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Yağ Satarım Bal Satarım	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	5-15 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Mendil	
<b>Beceriler</b>	Büyük kas gelişimi, strateji geliştirme, kurallara uyma, dil gelişimi	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular toplanır ve ebe seçimi için sayışmaca yaparlar:

Portakalı soydum,  
Başucuma koydum,  
Ben bir masal uydurdum,  
Duma duma dum,  
Kırmızı mum.  
Ayşecik cik cik cik,  
Fatmacık cik cik cik,  
Sen bu oyundan çık!  
(Farklı sayışmacalar da kullanılabilir.)

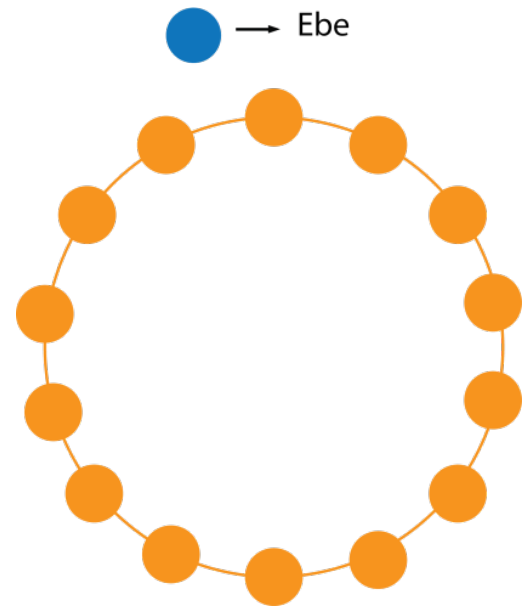


Görsel 158

Ebe seçilen oyuncu haricindeki oyuncular, bir çember oluşturacak şekilde yere otururlar. Ebe, bu çemberin etrafında aşağıdaki şarkıyı söyleyerek dönmeye başlar:

Yağ satarım, bal satarım,  
Ustam ölmüş, ben satarım.  
Ustamın kürkü sarıdır,  
Satsam on beş liradır.  
Zambak zumbak,  
Dön arkana, iyi bak!


Ebe, arkadaşlarını şaşırtmaya çalışarak birinin arkasına elindeki mendili bırakıp hızla çember olan arkadaşlarının etrafında koşmaya başlar. Ebe koşarken arkasına mendil bırakılan oyuncu mendili yerden alarak ebeyi yakalamaya çalışır. Bu esnada bütün oyuncular "Tavsan kaç, tazi tut!" diye tempo tutarak bağırırlar. Kaçan ebe, tam bir tur atıp yakalanmadan boş yere oturursa diğer oyuncu ebe olur ve oyun devam eder. Eğer ebe arkasına mendil koyduğu oyuncuya yakalanırsa ebe olmaya devam eder.



Şekil 26. Yağ Satarım Bal Satarım Oyun Alanı Çizimi

### 3.96. Yerden Yüksek Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Yerden Yüksek	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	-	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, denge, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Grup üyeleriyle birlikte oyun sınırları belirlenir. Grup içerisinde gönüllü bir ebe seçilir. Ebe kendisiyle aynı seviyede/yükseklikte olan oyuncuları ebelemeye çalışır. Kendinden yüksek seviyede olan oyuncuları ebeleyemez. Oyuncular, oyunun hareketli olması için sık sık buldukları yerleri değiştirirler. Oyunculardan biri yer değiştirirken ebeye yakalanırsa yeni ebe o olur. Oyun bu şekilde devam eder.



Görsel 159




Görsel 160



### 3.97. Yılan (Zirve, Bizim Köyün Yolları) Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Yılan (Zirve, Bizim Köyün Yolları)	
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 3 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Tebeşir, pet şişe kapağı, bilye ya da taş	
<b>Beceriler</b>	Öz güven, sorumluluk, paylaşım, kurallara uyma, strateji geliştirme, el-göz koordinasyonu, küçük kas gelişimi	

#### Oyunun Oynanışı:

Tebeşirle yere 15-25 cm genişliğinde 1-5 m uzunluğunda bir yılan şeklinde kıvrımlı bir yol çizilir. Piyon olarak (tüm oyuncuların piyonları özdeş olmak koşuluyla) pet şişe kapağı, bilye ya da taş kullanılabilir. Oyunun amacı çizgilerden dışarıya çıkmadan kuyruk noktasından baş noktasına ilk ulaşan kişi olmaktır. Oyuncu sıraları belirlendikten sonra yılanın kuyruğundan başlayarak piyon orta ya da işaret parmağının ucuyla ittirilerek yavaşça hareket ettirilir. Her oyuncunun sırası geldiğinde 2 hamle hakkı vardır. Oyuncu, yılanın dış çizgisinden dışarıya çıkmadıysa son kaldığı noktaya tebeşirle ufak bir nokta koyar veya adının baş harfini yazabilir ve sıra ikinci oyuncuya geçer. Oyuncu yılanın dış çizgisinden dışarıya çıkarsa yılanın kuyruk kısmına geri döner. Yılanın baş noktasına ulaşan ilk oyuncu oyunu kazanır. Çizgi üzerindeki piyon en başa dönemez; çizgiyi tamamen geçen, hakkını kaybeder. Yılanın formu yaş grubu ve çocuk düzeyine göre genişletilip daraltılabilir, uzatılıp kısaltılabilir. Oyun, gruptaki oyuncu sayısına bağlı olarak her oyuncu 2 hamle ya da 3 hamle yapacak şekilde değiştirilebilir.



Görsel 161



Görsel 162




Görsel 163



### 3.98. Yumurta Taşıma Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Yumurta Taşıma	
<b>Seviye</b>	Ortaokul	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Oyuncu sayısı kadar haşlanmış yumurta, oyuncu sayısı kadar tahta kaşık, düdük	
<b>Beceriler</b>	Öz güven, kurallara uyma, büyük kas gelişimi, strateji geliştirme	

#### Oyunun Oynanışı:


Başlangıç ve bitiş noktası için yere iki çizgi çizilir. Bir kişi hakem seçilir. Oyuncuların amacı ağızlarında tuttıkları kaşığın ucunda bulunan yumurtayı düşürmeden bitiş çizgisine kadar götürmeye çalışmaktır. Oyuncular yumurtalar ve kaşıklarla başlangıç çizgisine, tek sıra hâlinde yan yana dizilirler. Hakemin düdüğü çalmasıyla oyuncular, kaşıklara yumurtaları koyarlar ve kaşık saplarını ağızlarıyla tutarak bitiş çizgisine ilerlemeye başlarlar. Yumurtayı bitiş çizgisine düşürmeden götürmeyi başarabilen oyuncu oyunu kazanmış olur.



Görsel 164

### 3.99. Yüzük Saklama Oyunu

Oyunun Videosu

<b>Oyunun Adı</b>	Yüzük Saklama	
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye	
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu	
<b>Araç-Gereç</b>	Yüzük (Yüzük boyutunda oyuncunun elleri arasında belli olmayacak şekilde herhangi bir malzeme de kullanılabilir.), mendil	
<b>Beceriler</b>	Dikkat, konsantrasyon, iş birliği, kurallara uyma, el-göz koordinasyonu	

#### Oyunun Oynanışı:

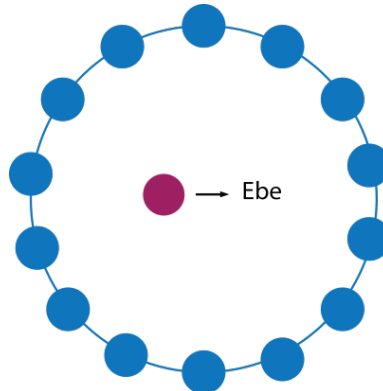
Oyuncular arasından sayışma tekerlemelerinden biri söylenerek bir ebe seçilir. Ebe seçilen oyuncunun eline bir yüzük verilir. Oyunculardan büyük bir çember oluşturulur. Çemberdeki oyuncular ellerini birleştirerek avuçları kapalı hâlde ebeyi beklerler. Ebe, çemberin içinde oyuncuların önünde sırayla dolaşır. Dolaşırken diğer oyuncuların görmesini ve anlamasını engellemek için herkesin avucuna yüzüğü koyuyormuş gibi yapar ama sadece seçtiği bir arkadaşının avucuna yüzüğü bırakır. Ebe, seçtiği başka bir oyuncunun avucuna mendille dokunarak “Yüzük kimde?” diye sorar. Soru sorulan oyuncu, yüzük verilen oyuncuyu tahmin etmeye çalışır; eğer bilirse yüzük verilen oyuncu, ebe olur. Eğer bilemezse ebeye sorması için başka bir oyuncuyu işaret eder. Ebe, bu sefer yeni işaret edilen arkadaşının eline mendille dokunarak tekrar “Yüzük kimde?” diye sorar. Oyun bu şekilde yüzük bulunana kadar devam eder.



Görsel 165



Görsel 166




Şekil 27. Yüzük Saklama Oyun Alanı Çizimi



### 3.100. Zimba Oyunu

Oyunun Videosu

Oyunun Adı	Zimba	
Seviye	Ana sınıfından itibaren her seviye	
Oyuncu Sayısı	En az 4 oyuncu	
Araç-Gereç	Tebeşir	
Beceriler	Büyük kas gelişimi, kurallara uyma	

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuna başlamadan önce yere yaklaşık 1-2 metre çapında bir daire çizilir. Oyuncular sayı-macıyla bir ebe seçer ve ebe çizilen dairenin içine girer. Ebe dairenin içindeyken "Zimba!" diye bağıarak oyunu başlatır. Daha sonra daireden tek ayağı üstünde sekerek çıkar ve dairenin dışındaki oyuncuları ebelemeye çalışır. Ebelenen oyuncu, yeni ebe olarak dairenin içerisine girer ve oyun başa döner. Eğer ebe, dairenin dışındayken havadaki ayağı yere değerse bu sefer dairenin içine girerek yeniden ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.



Görsel 167



### SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Çocuklar, geleneksel oyunlar aracılığıyla karşılaştıkları yeni kavramları nasıl öğreneceklerini, dünyayla nasıl başa çıkacaklarını, görevlerini nasıl yerine getireceklerini ve sorunların üstesinden gelmek için yeteneklerini nasıl kullanacaklarını keşfederler; dolayısıyla kendilerini ve dünyayı keşfederler. Bu çerçevede oyun, boş zaman değerlendirme gibi görülmeğe öte gerçek ve önemli bir eğitim aracıdır. Aynı zamanda insan ilişkileri, saygı, sevgi, yardımlaşma, vicdan, merhamet gibi pek çok değer oyun sırasında daha kolay öğrenilebilmektedir. Bu değerler iyi insan olmaya özgü niteliklerle dolu, çocuklarda toplum yaşamının geliştirilmesinde faydalı olan ve korunması gereken kültürel mirasların en önemlilerinden biridir.

Geleneksel oyunların temel eğitimde iletişim ve etkileşimin kalitesine, öğrencilerin sosyalleşmesine katkısı göz önünde bulundurulduğunda, bir rehber niteliği taşıyan bu kitaptan hareketle ilerde yapılabilecek çalışmalara yönelik öneriler şöyle sıralanabilir:

1. Geleneksel oyun festivalleri veya yarışmaları yerel yönetimlerle iş birliği içerisinde gerçekleştirilebilir.
2. Ebeveynlere veya çocuklara yönelik atölye çalışmaları düzenlenebilir.
3. Açık havada, iklim koşullarına uygun olarak düzenlenmiş farklı oyun alanları ve bahçe düzenlemeleri arttırılabilir.
4. Okul yöneticileri ve öğretmenler, okul içi ve dışında oyun alanları oluşturma ve oyun oynama koşullarının iyileştirilmesi konusunda teşvik edilebilir ve desteklenebilir.
5. Geleneksel çocuk oyunları, okullarımızda bir eğitim öğretim aracı olarak kullanılabilir. Bu oyunların öğrenciler üzerindeki bilişsel, fiziksel, sosyal, psikolojik etkileri öğretmenler tarafından gözlemlenerek takip edilebilir.

Bu kitap, geleneksel oyunlarımızı eğitim öğretimle bütünleştirme çabasıdır. Bu bakımdan geleneksel çocuk oyunları öncelikle okullarda ve çocuğun tüm yaşam alanlarında yaygınlaştırılmalıdır. “Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu” kitabı kapsamında gerçekleştirilecek etkinlikler, çocuklarımızın toplumsal değerlerimizi anlayabilmeleri ve bu değerlerimizi nesilden nesile aktarma umudunu taşımaktadır.



## KAYNAKÇA

- Bascom, W. R. (2010). Folklorun Dört İşlevi. Çev. Ferya Çalış. Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2. Haz. M. Öcal Oğuz-Selcan Gürçayır. Ankara: Geleneksel Yayınları.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel F. (2009). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi.
- Çınar, A. A. (2008). Muğla Çocuk Folkloru. Muğla: Karaca Matbaacılık.
- Çobanoğlu, Ö. (2020). Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Demirtaş, Z. (2018). Sosyal, kültürel, ahlaki bir sistem ve topluluk olarak okul. S. Ünsal & A. Çetin (Eds.), Eğitim sosyolojisi içinde (s. 119-139). Ankara: Nobel.
- Durualp, E. ve Aral, N. (2010). Altı Yaşındaki Çocukların Sosyal Becerilerine Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitiminin Etkisinin İncelenmesi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 39(39), 160-172.
- Eroğlu, T. (1994). İnsan ve Oyun. Kayseri: Millî Folklor Yayınları.
- Freud, S. (1943). A General Introduction to Psychoanalysis. Garden City Publishing Company.
- Hirschland, D. (2009). Addressing social, emotional, and behavioral challenges through Play. Early Childhood Mental Health Consultation in Action. Zero to Three, 30, 12-17.
- Johnson, LL, Yawkey, D.T. and Christie, FJ., (1987). Play and Early Childhood Development, Harper Collins Publishers, NY: New York
- Kuçuradi, İ(2010). Çağın Olayları Arasında. Ankara: Felsefe Kurumu Yayınları.
- MEB (2011). Çocuk Oyunları. Ankara: MEB Yayınları.
- Özden Gürbüz, D. (2016). Geleneksel Çocuk Oyunları ve Eğitimsel İşlevleri: Emirdağ Örneği, Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 11/14 Summer, 529-564.
- Piaget, J. (1950). The Psychology of Intelligence. London: Routledge.
- Rahmawatii, R. P. ve Harsono, A. D.(2018). Strengthening character education through traditional cultural heritage. Proceeding International Seminar on Education, <http://jurnal.ustjogja.ac.id>
- Schwartz, S. H. (1994). Are there universal aspects in the structure and contents of human values? Journal of Social Issues, 50(4), 19-45. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1994.tb01196.x>
- Seçer, Z. ve diğerleri (2021). Oyun ve Oyun Materyalleri. İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Ders Notları. İstanbul.
- Sun, M. ve Seyrek, H. (1997). Okulöncesi Eğitimde Oyun. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- Sümbüllü, Y.Z. ve Altınışik, M. E. (2016). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimi Açısından Önemi. ETÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 1/2, 73-85.
- Vygotsky, L.(1978). Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes, Cambridge: Harvard University Press.

## Genel Ağ Kaynakçası

<https://www.meb.gov.tr>

<https://www.yuzuncuyil.gov.tr/>

URL-1: <http://tegm.meb.gov.tr/www/vizyon-misyon/icerik/22>

URL-2: <http://sgb.meb.gov.tr/www/temel-degerler/icerik/163>

URL-3: <https://marasavucumda.com/pecic-aile-boyu-strateji-oyunu>

## Görsel Kaynakça

Görsel No	Görsel Kaynak	Görsel Kaynak ID No
65	<a href="https://tr.123rf.com">https://tr.123rf.com</a>	145595045
78	<a href="https://tr.123rf.com">https://tr.123rf.com</a>	106215399

65 ve 78 numaralı görseller dışındaki tüm görseller Temel Eğitim Genel Müdürlüğü tarafından fotoğraflanarak görsellerin kullanımı ile ilgili gerekli izin ve onaylar alınmıştır.

