



T.C.  
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI  
Temel Eğitim Genel Müdürlüğü

# YÜZ YÜZE 100 ÇOCUK

saklambaç  
kutu kutu pense  
vakar top  
uçtaş  
tuzluk  
yerden  
vüksek  
çizgi  
seksel  
üçgen  
mendil  
çalı  
kale  
pmaca  
Rangala  
körebe  
çekirde  
misket  
patlama  
tombik  
beştaş  
köşek  
inçan  
çömlek  
maca

2023

YÜZ YÜZE

100

ÇOCUK OYUNU



MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI.....: 9207

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

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI  
TEMEL EĞİTİM GENEL MÜDÜRLÜĞÜ ADINA

Prof. Dr. Zarife SEÇER

Genel Müdür

KOMİSYON

Bu kitabın basım, yayım hakları Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü'ne 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: [www.tegm.meb.gov.tr](http://www.tegm.meb.gov.tr)

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

## 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 dahil 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 dahil olmak üzere, geleceklerinde 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 göreme olarak tanımlanan miyop tehlikesi, çocukluk çağı obezite riski ve uyku problemleri günden 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 kitabının amacı, çocuklar için yüz yüze oyunların önemi ve eğitimdeki farklı işlevlerine yönelik farkındalık oluşturarak çocukları sınıf ortamı dışında geleneksel oyunlarımızla buluşturmaktır. 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 sağladığı katkıları görmek, tüm eğitimcilerimize ve dolayısıyla çocuklarımıza faydalı olması dileğiyle...

**Prof. Dr. Zarife SEÇER**  
**Temel Eğitim Genel Müdürü**

## İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ .....	4
İÇİNDEKİLER.....	5
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	9
BÖLÜM I .....	10
GİRİŞ .....	10
1.1. Amaç .....	10
1.2. Kapsam .....	10
1.3. Dayanak.....	10
BÖLÜM II .....	11
KAVRAMSAL ÇERÇEVE .....	11
2.1. Oyun ve Geleneksel Oyun Kavramı .....	11
2.2. Oyunun Eğitimdeki Yeri.....	13
2.2.1. Oyunun Fiziksel İşlevleri.....	14
2.2.2. Oyunun Bilişsel İşlevleri.....	15
2.2.3. Oyunun Psikolojik İşlevleri .....	16
2.2.4. Oyunun Sosyolojik İşlevleri.....	16
2.2.5. Kimlik İnşasında Oyun .....	18
2.2.6. Değerler Eğitiminde Oyunun Önemi.....	19
BÖLÜM III.....	20
YÜZ YÜZE 100 ÇOCUK OYUNU .....	20
Çocuk Oyunlarından Seçmeler .....	20
3.1. Altın Bilezik Oyunu .....	21
3.2. Ankara Pinokyosu Oyunu.....	22
3.3. Ay Dede Oyunu .....	23
3.4. Ayak Ayak Üstüne Oyunu .....	24
3.5. Balık Ağı Oyunu.....	25
3.6. Baş Oyunu .....	26
3.7. Benim Bir Atım Var Oyunu.....	28
3.8. Beştaş Oyunu.....	29
3.9. Bız Bız Oyunu .....	31
3.10. Bom Oyunu .....	32
3.11. Burik Oyunu .....	33
3.12. Bülbül Kafeste Oyunu .....	34

3.13. Çalı Oyunu .....	35
3.14. Çarşıya Gittim Oyunu .....	36
3.15. Çatlak Patlak Oyunu.....	37
3.16. Çekirge Oyunu .....	38
3.17. Çember Çevirme Oyunu .....	39
3.18. Çinçan Oyunu .....	40
3.19. Çizgi Oyunu .....	41
3.20. Çöh Oyunu .....	42
3.21. Çömel Kurtul Oyunu.....	43
3.22. Çömlek Oyunu.....	44
3.23. Çuval Yarışı Oyunu .....	46
3.24. Davul Zurna 1, 2, 3 Oyunu .....	47
3.25. Deve Cüce Oyunu .....	48
3.26. Devridağ Oyunu .....	49
3.28. Don Ateş Oyunu .....	51
3.29. Duduhal Oyunu.....	52
3.30. Düğüm Oyunu .....	53
3.31. Dur Al Vur Oyunu.....	54
3.32. Ebelemece Oyunu .....	55
3.33. El Sık, Selam Ver, Koş Oyunu .....	56
3.34. Emen Oyunu .....	57
3.35. Esir Oyunu .....	58
3.36. Eski Minder Oyunu .....	59
3.37. Fasulye Torbası Atma Oyunu.....	60
3.38. Fırıldak Oyunu.....	61
3.39. Gölge Kovalamaca Oyunu .....	62
3.40. Halat Çekme Oyunu .....	63
3.41. Hımbıl Oyunu .....	64
3.42. Himan Oyunu .....	65
3.43. Hodak Oyunu .....	66
3.44. İlkbahar Yaz Sonbahar Kış Oyunu.....	67
3.45. İp Atlama (Tek İp- Çift İp) Oyunu .....	68
3.46. İpi Ele Geçirme Oyunu.....	69
3.47. İpten Geçmece Oyunu .....	70



3.48. İsim Şehir Oyunu .....	71
3.49. İstasyon Oyunu .....	72
3.50. İstop Oyunu .....	73
3.51. Kabak Oyunu.....	74
3.52. Kabakçı Amca Oyunu.....	75
3.53. Kale Oyunu .....	76
3.54. Kaleden Kaleye Oyunu.....	77
3.55. Kaleli Yakan Top Oyunu .....	78
3.56. Kartal Kartal Oyunu.....	79
3.57. Kort Kort (Ceviz Atmaca) Oyunu .....	80
3.58. Koz (Ceviz) Oyunu .....	81
3.59. Körebe Oyunu .....	82
3.60. Köşe Kapmaca Oyunu .....	83
3.61. Kukalı Saklambaç Oyunu .....	84
3.62. Kuleni Korum Oyunu .....	85
3.63. Kurt Baba Oyunu .....	86
3.64. Kutu Kutu Pense Oyunu .....	87
3.65. Labirent Oyunu.....	88
3.66. Liderini Bul Oyunu .....	89
3.67. Mangala Oyunu .....	90
3.68. Mendil Biriktirmece Oyunu.....	92
3.69. Mendil Kapmaca Oyunu.....	93
3.70. Mergenci (Tavşan, Duvar, Avcı) Oyunu .....	94
3.71. Meyve Sepeti Oyunu .....	95
3.72. Moza (Cız) Oyunu.....	96
3.73. Oturan Top Oyunu.....	97
3.74. Otuz Taş Oyunu.....	98
3.75. Peçiç Oyunu.....	99
3.76. Saklambaç Oyunu .....	101
3.77. Sandalye Kapmaca Oyunu.....	102
3.78. Sek Sek Oyunu.....	103
3.79. Sıçratan Top Oyunu.....	104
3.80. Simit Oyunu.....	105
3.81. Şaşırtmacalar Oyunu .....	106

3.82. Terlik Oyunu .....	107
3.83. Tikoça Oyunu .....	108
3.84. Tombik Oyunu.....	109
3.85. Topaç Çevirme Oyunu.....	110
3.86. Tornet Yarışı Oyunu .....	111
3.87. Turşucular Oyunu .....	112
3.88. Tuzluk Oyunu .....	113
3.89. Tünel Topu Oyunu.....	115
3.90. Uçak Oyunu .....	116
3.91. Uçgen Oyunu.....	117
3.92. Üçtaş Oyunu .....	119
3.93. Yakan Top Oyunu .....	120
3.94. Yattı Kalktı Oyunu .....	121
3.95. Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu .....	122
3.96. Yerden Yüksek Oyunu.....	123
3.97. Yılan (Zirve, Bizim Köyün Yolları) Oyunu.....	124
3.98. Yumurta Taşıma Oyunu .....	125
3.99. Yüzük Saklama Oyunu .....	126
3.100. Zimba Oyunu.....	127
BÖLÜM IV .....	128
4.1. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME .....	128
4.2 KAYNAKÇA .....	129



## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Oyun Tanımları .....	12
Şekil 2. Oyunun Özellikleri.....	13
Şekil 3. Oyunun İşlevleri .....	15
Şekil 4 . Baş Oyunu Misket Yerleşim Çizimi.....	27
Şekil 5. Burik Oyun Alanı Çizimi.....	33
Şekil 6 . Bülbül Kafeste Oyun Alanı Çizimi.....	34
Şekil 7. Çizgi Oyun Alanı Çizimi .....	41
Şekil 8. Çömlek Oyun Alanı Çizimi.....	45
Şekil 9. Davul Zurna 1,2,3 Oyun Alanı Çizimi.....	47
Şekil 10. Devridağ Oyun Alanı Çizimi.....	49
Şekil 11. Dokuz Taş Oyun Alanı Çizimi.. .....	50
Şekil 12. Fasulye Torbası Atma Oyun Alan Çizimi.....	60
Şekil 13. Halat Çekme Oyunu Oyuncularının Yerleşimi.....	63
Şekil 14. Kaleli Yakan Top Oyun Alanı Çizimi .....	78
Şekil 15. Köşe Kapmaca Oyun Alanları Çizimi.....	83
Şekil 16. Labirent Oyun Alanı Çizimi.....	88
Şekil 17. Liderini Bul Oyunu Oyun Alanı Çizimi.....	89
Şekil 18 . Mendil Kapmaca Oyun Alanı Çizimi.....	93
Şekil 19. Peçiç. Oyun Alanı Çizimi.....	99
Şekil 20. Sek Sek Oyun Alanı Çizimi.....	103
Şekil 21 . Sıçratan Top Oyun Alanı Çizimi.....	104
Şekil 22 . Tombik Oyun Alanı Çizimi .....	109
Şekil 23 . Topaç Oyun Alanı Çizimi .....	110
Şekil 24 . Üçgen Oyun Alanı Çizimi.....	118
Şekil 25 . Üçtaş Oyun Alanı Çizimi.....	119
Şekil 26 . Yağ Satarım Bal Satarım Oyun Alanı Çizimi .....	122
Şekil 27 . Yüzük Saklama Oyun Alanı Çizimi .....	124





### GİRİŞ

Oyunun ontolojisi, düşüncenin ve insanlığın geleceği bakımından özel bir önem taşımaktadır. Eğitimin Yüzyılı'nda çocukların ve her yaştan 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 boş 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 ve 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 psikolojik ve fiziksel 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, ilköğretim ve ortaokul öğrencilerinin bilişsel, duyuşsal, psikomotor, sosyokültürel gelişimlerinin sağlanması amacıyla geleneksel oyun kavramını, yüz yüze oyunun eğitimdeki önemine ilişkin esasları ve 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.

#### 2.1. Oyun ve Geleneksel Oyun Kavramı

Oyun, insanlığın var olduğu andan itibaren kültürün bir parçası olarak eğlendirme işlevinin yanında birçok role sahip bir olgudur. Oyun, özellikle çocuk dünyasında sevgi görmek ihtiyacı kadar vazgeçilmez bir yere sahiptir. Bu nedenle oyun bir çocuk için sadece zaman geçirme ve eğlenme aracı olan bir faaliyet değildir. Çocuğu eğiten, hayata hazırlayan, aynı zamanda toplumsal kültürü kuşaklar boyunca aktarmada başat rol üstlenerek karakter oluşumunun vazgeçilmez bir parçası olduğu söylenebilir.

Araştırmalar, çocukluğun ilk yıllarında neyin iyi bir uygulama olduğuna dair oyunun kanıt temelli bilgi sağladığını vurgulamaktadır. Bu kapsamda oyunun eğitim bağlamında tanımlanması her geçen gün devam etmektedir. Bu çerçevede eğitim öğretim faaliyetlerini oyun ile harmanlayarak bilginin kalıcılığını artırmaya ve çocuk doğasına daha uygun bir eğitim öğretim faaliyetinin gerçekleştirilmesi için oyun tabanlı öğretim imkanı sağlanmaktadır.

Son zamanlarda bazı araştırmacılar oyunun genellikle neşe, esneklik, aktif katılım, sosyal etkileşim, tekrarlı bir doğa, hayal gücü gibi çeşitli yapılar içerdiği ile ilgili tartışmalar yer almaktadır. 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 özünün yakalanabileceğini ve öğrenmeyle ilişkisinin açıklanması mümkün olacaktır. Bu kapsamda bilim insanları ve eğitimciler tarafından “oyun” kavramına yönelik çeşitli tanımlardan bazıları şöyledir (Akt. Seçer, 2021, s. 4-5)

<p><b>Bergen</b></p> <p>Eğlence, iç kontrol, içsel motivasyon ve iç gerçekliği ifade eder.</p>	<p><b>Gray</b></p> <p>Çocukların kendi kendine yönettikleri ve kendi seçtikleri aktivitedir, özünde motive edicidir, kurallar yoluyla organize edilir, hayal gücünü içerir ve stresli değildir.</p>	<p><b>Montessori</b></p> <p>Çocuğun işidir.</p>
<p><b>Erikson</b></p> <p>Roller ve hayal gücü tarafından yönetilen ve yönlendirilen bir varoluş içinde hayali seçimlerin özgürce deneyimi için eğitim alanıdır.</p>	<p><b>Huizinga</b></p> <p>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.</p>	<p><b>Piaget</b></p> <p>Bilinen eylemlerin mutlu gösterimidir.</p>
<p><b>Frobel</b></p> <p>Kendi başına bir çocuğun ruhunda olanın özgür ifadesi olması sebebiyle çocukluktaki gelişimin en üstün ifadesidir. Çocukların meraklı olma, araştırma yapma, oyun oynama gibi doğuştan yetenekleri vardır.</p>	<p><b>Lifter ve Bloom</b></p> <p>Dikkat ve ilgiyi çeken nesnelerle kendiliğinden oluşan faaliyetlerdir.</p>	<p><b>Vygotsky</b></p> <p>Çocukların hayali bir durum yarattıklarında nesnelerin 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.</p>

Şekil 1. Oyun Tanımları

Şekil 1’de görüleceği üzere anahtar teorisyenler ve oyun bilginleri tarafından geliştirilen oyunun tarih boyunca algılanış biçiminde birçok benzerlik vardır. En önemli benzerliğin oyunun doğal öğrenme yolu olduğu söylenebilir. Ayrıca oyun; sosyal ve kültürel ortamdaki etkilenmektedir.

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 tanımlanan 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 yapıda donmuş ve kalıplaşmış yapılar değildir. Öte yandan Şekil 2’den anlaşılacağı üzere her yaştan birey için oyunların ortak özellikleri bulunmaktadır. Bu oyunlar zamana ve çağın gereklerine, oynayan grubun özelliklerine ve imkânlarına, oynandığı 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 yaptıran bir araçtır. Oyun, çocuk gelişiminin ayrılmaz bir parçası olarak çocukların bilişsel, duyuşsal, psikomotor, sosyal ve kültürel gelişimlerinin en önemli kaynağıdır. Çocuğun ruhsal ve fiziksel gelişiminde başat unsurlar arasında olan oyun çocuklar için duygularını yansıtma, iletişim kurma, kendini ifade etme, kültürün aktarımını sağlama, toplumsallaşma aracı olma gibi sosyokültürel işlevlere sahiptir. Oyunlar bu işlevlerinin yanı sıra kültürel kimlik aktarımı ve kişisel benlik gelişimi açısından da önem arz etmektedir.

Günümüzde gelenek kavramı ile ilgili olarak zamanın gereksinimleri ve değişen şartlara uyum sağlaması sonucu sürekli bir değişim ve dönüşüm içerisinde bulunduğu farkındalığı ile kültür ürünlerine bakış açısının değiştiği bilinmektedir. Bu değişimin neticesi olarak metin merkezli çalışmaların yetersizliği anlaşılmış ve bağlam merkezli çalışmaların önemi ortaya çıkmıştır. Bağlam merkezli halkbilimi 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)

Halkbilimde 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 söz konusu 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 eğitime 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 rahatlama 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, psikolojik, duygusal ve ruhsal 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 öğrenmeye dair yöntem ve teknikler şöyle sıralanabilir:

- Çocuklar oyunları yaparak ve yaşayarak, aktif katılım ile öğrenirler,
- Akran eğitimi yolu ile öğrenme ön plandadır,
- Oyunlarda 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*

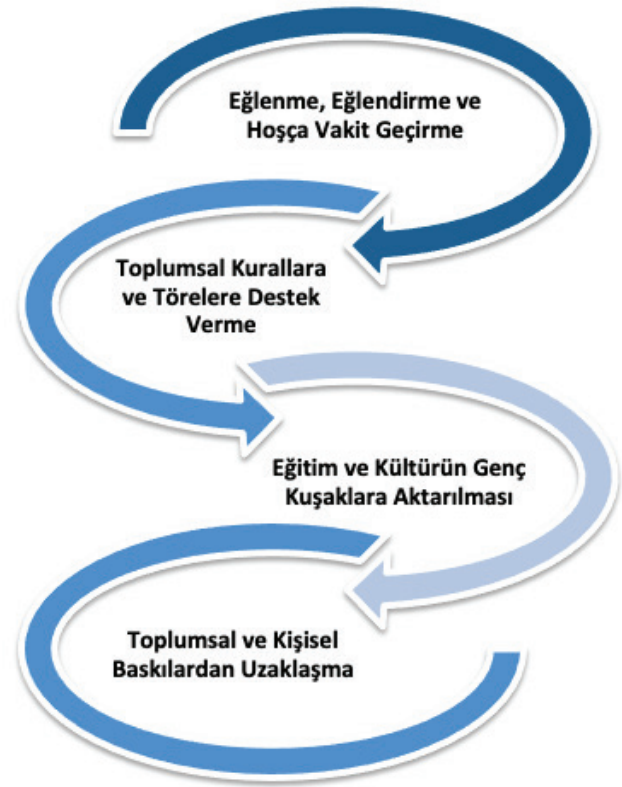
Doğaları gereği hareketli ve aktif bir yapıya sahip olan çocuklar oyunlar aracılığı ile hem hareket etme içgüdülerini yansıtacak bir mecra bulmakta hem de eğlenerek ruhsal doyum yaşama ihtiyaçlarını karşılamaktadırlar. Genellikle hareketli bir iç dinamizme sahip olan çocuk oyunları çocuğu eğlendirirken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

Yapılandırılmamış oyun daha fazla fiziksel hareket sayesinde sağlıklı bireylerin gelişiminde önem arz etmektedir. Aktif oyun, çocukların erişmek, kavramak, sürünmek, koşmak, tırmanmak, atlamak ve dengede durmak gibi büyük kas becerilerini içermektedir. Çocuk oyundaki nesneleri tutarken el-göz koordinasyonunu geliştirir. Bu gelişimsel dönüm noktalarının gerçekleşmesi için aktif fiziksel oyun ve aktivitenin yerine değerlendirilebilecek faaliyetler oldukça sınırlıdır. Özellikle açık hava oyun deneyimlerinin çocukların fiziksel ve motor gelişimine katkıları bulunduğu açıktır.

Erken yaşta fiziksel aktivitenin birçok sağlık yararı için ömür boyu sürecek bir temel oluşturmaya yardımcı olduğu ifade edilmektedir. Yüksek gelirli ülkelerde çocuklarda obezite ile ilgili sorunların yaygınlaşması dikkate değerdir. Bu çerçevede oyunun etkisi özellikle erken çocukluk dönemindeki çocukların sağlığı ve refahı üzerinde giderek daha fazla dikkate alınmaktadır. 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 Mengütaş, 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 yazında pek çok araştırmada belirtildiği üzere vücutta fazla yağların yakılması, kasların istenilen kapasiteye ulaşması, iç salgı bezlerinden daha fazla salgılamaya yapılması ile özellikle büyümeye ilişkin işlevlerin yerine getirilmesi, vücudun hareketini gerektiren aktivitelerle kısacası oyunlarla sağlanır (Baykoç-Dönmez, Abidoğlu, Dinçer, Erdemir ve Gümüşcü, 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).



Şekil 3. Oyunun İşlevleri

### 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 geliştirilebilecek ve teşvik edilebilecek belirli gelişim aşamalarından geçer. Çocuklara ilk yıllarında oyun deneyimi fırsatı vermenin bilişsel gelişimde büyük rol oynadığı bilinmektedir. Diğer bir ifadeyle çocuklar oyun yoluyla sonuç çıkarmayı, mantığı kullanmayı, yaratıcı fikirler üretmeyi ve sabrı anlamayı öğrenmektedir. Vygotsky'ye (1978) göre oyun, bilişsel büyümeyi destekleyen uyarlanabilir bir mekanizmadır. Bu çerçevede çocuğun çevresi düşünme, hafıza ve dil ile ilgili entelektüel gelişim sürecini etkileyebilir. Bu gelişme aynı zamanda çocuğun yeni deneyimlere, kavramlara ve duyumlara uyum sağladığı asimilasyon ve uyumdaki değişikliklere de işaret edebilir. Böylece, deneyimler çocuğa aynı anda birden fazla şeye nasıl odaklanacağını; somut ve varsayımsal yollarla nasıl düşüneceklerini öğretmeye yardımcı olmaktadır.

Bilişsel açıdan oyunun akademik ortamlarda problem çözme açısından yararlı olması diğer bir önemli aşamadır. Bu aşama çocukların gözlem yapma, bilgi toplama ve fikirleri analiz etme arasındaki farkı anlaması açısından önemlidir. Bilişsel temelde bu tür bir düşünme, karmaşık düşünmeyi göstermeye ve kendi dünya görüşlerini oluşturmaya başlayan bir çocuğun karar verme sürecini etkileyebilir. Sonuçta çocuklarda bilişsel gelişim, ergenliği etkileyen becerilerin geliştirilmesinin önemli bir parçasıdır. Gelecekte beklenen ve hedeflenen başarının yolunu çizirken, oyunla büyümenin oldukça etkili olduğu söylenebilir. Bir diğer bilişsel düşünme becerisi oyunlarda duyumların kullanımıdır. Özellikle oyun alanlarının açık havada oluşturularak duyumal oyun imkânı sağlamak, çocukların değişen dokuları, renkleri ve kokuları nasıl tanımlayacaklarını öğrenmelerine yardımcı olur. Bu bağlamda duyumal oyun; görme, tatma, duyma, dokunma ve koklama duyumlarını kullanarak ve birleştirerek oynamayı öğrenen bir çocuğun bilişsel düşünme becerilerini geliştiren oyunlar olarak ifade edilebilir. Çocuk, duyumları sayesinde daha kolay



karşılaştırma yapabilir veya etrafındaki farklılıkları fark edebilir. Ayrıca çocuklar çevreleri hakkında bilgi edinmek ve yeni nesnelere aşina olmak için duygularını kullanabilirler. Bu kapsamda duygusal oyun, eğitim sürecinin hayati bir yönü olabilir. Çocukların duygularını kullanmalarına izin vermek, büyüdükçe duyu ağlarının ve sinir bağlantılarının gelişmesine yardımcı olabilir. Ayrıca duygusal oyundaki aktivite panelleri belirli motor becerilerin, yaratıcılığın gelişimini ve tanımlayıcıların nasıl kullanılacağını öğrenmeyi teşvik eder.

### 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, doğruyu ve yanlış 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).

Psikolojik açıdan bakıldığında oyunlar, çocukların kendilerine güven duygularını geliştirmesine, başkalarına karşı kendini savunabilmesine, tartışmaya katılabilmesine, başkalarının görüşlerini kabullenebilmesine, farklı çözüm ve öneriler geliştirebilmesine, demokratik bakış açısını geliştirmesine, çatışma ve eleştiriye açık olmasına, 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 Altınışık, 2016). Sosyokültürel kuramcılardan Vygotsky oyunun ilk aşamasında (0-3 yaş) çocuklar oyuncaklarıyla oynarken, ebeveynlerinin o oyuncaklara yükledikleri anlama göre oyunlarını kurduklarını belirtmektedir. Sosyo-dramatik 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.

Oyunun; iletişimi, konuşma becerilerini geliştirmeyi, perspektif almayı ve sosyal problem çözme becerilerini (ikna, müzakere, uzlaşma ve iş birliği yapma) teşvik ettiği bilinmektedir. Çünkü Karmaşık iletişim becerileri gerektirir (çocuklar “bu oyun” mesajını iletebilmeli ve anlayabilmelidir). Oyun; sosyal becerileri, duygusal zekâyı ve çatışma çözme yeteneğini geliştirir. Okulda dinlenme süresinde oynanan oyun zamanı temel sosyal becerilerin öğrenilmesini ve uygulanmasını sağlar. Çocuklar bir benlik duygusu geliştirir; diğer çocuklarla etkileşimi, arkadaş edinmeyi ve rol oynamanın önemini öğrenir.

Çocuk, oynadığı oyun yoluyla benmerkezcilikten ayrılmaktadır. Benmerkezcilikten uzaklaşabilmek çocuğun sosyalleşmesine katkı sağlayacaktır. Oyunun psikolojik fonksiyonlarında ifade edildiği üzere kendi iç dünyasında güvenin geliştiği çocuk, diğer çocukların ve yetişkinlerin duygularını anlamaya başlamaktadır. Çocuğun duygularındaki olumlu ya da olumsuz tüm gelişmeleri oyun esnasında öğrenip onu doğru yönlendirebilmemizin oyunla mümkün olabildiği anlaşılmaktadır. Diğer bir deyişle, çocuklarda sosyal beceri öğretimi için en etkili yol yine oyun olacaktır (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 öğreti 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 öğrenme yöntem ve tekniklerinden olan yaparak ve yaşayarak, 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 pencereden incelenmesi dikkate değerdir. Çocukların erken yaşlarda bilinçaltı ve bilinçüstü değerleri edinmesinde önemli rolü olan yapay kültüre karşı doğal kültürün her zamankinden daha fazla aktarımının sağlanması gerekmektedir. 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, mânileri, 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 aktarılacak 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 asosyal değişim gösteren karakterlerini yeniden kazandırmaktır. Geleneksel oyunlar, öğrencilerin karakter sorununa çözüm sağlayabilir. Eğitimde karakteri güçlendiren ve karşılaşılan sorunların üstesinden gelmede kullanılabilecek değerler vardır (Rahmawati & Harsono, 2018). Kültürel değerlerimizi oyunlarla kazandırmak kimlik inşasına katkı sunmaktadır.

Çocuk oyunları dilsel tekrarları/tekerlemeleri ile bazen aşırıya kaçan ve çocuğu zorlayan bedensel hareketleri ile çocuğu gerçek hayatın içinden çekip çıkaran, toplumsal baskıların ağırlığından kısa süreliğine uzaklaştıran, çocuk dünyasının hayalperest âlemine kapı aralayan, kendine has ritüelleri ile büyü bir dünya yaratan 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, s.9).

Oyunda çocuklar dünyaları hakkında oluşturdukları teorileri birbirleriyle paylaşmaktadır. Akranlarıyla bir kültür ve sosyal bir dünya kurarlar. Ortaya çıkan kendi kimliklerini keşfederken dostluğun samimiyetini ve sevincini keşfederler.

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 olarak birinci düzeyde çocuk oyundaki nesneler 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 eğitim çağına girmemiş çocuklar ile zorunlu eğitim çağındaki her çocuğa fırsat ve imkân eşitliği temelinde yüksek standartlarda sunma gayreti içerisinde.<sup>2</sup> Eğitim ortamları her yaştan 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 edinmektedir. 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, başarıyı tebrik etme, yardımlaşma, iyilik, kötülük, haksızlık, dürüstlük, kurallara uyma, misafirperverlik, selamlaşmanın önemi, kararlılık, strateji geliştirme, adabım-aşeret kuralları, sabır** vb. pek çok sosyal ve kültürel değeri 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>

### BÖLÜM III

#### 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 yaratımlardır. 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 yazılı olarak 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, mantık yürütme, strateji geliştirme, problem çözme (bilişsel beceriler); dil gelişimi, kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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

<b>Oyunun Adı</b>	Ankara Pinokyosu
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu.
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Oyunun Amacı</b>	Öz güven, dayanışma, başarıyı tebrik, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); strateji geliştirme (bilişsel beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular aralarından sayışmaca ile bir ebe seçilir. Ebe “An-ka-ra” derken her hecede bir adım atarak oyunculardan birinin ayağına basmaya çalışır. Ebe dışındaki oyuncular da 3 adım atarak ebeden kaçmaya çalışırlar. Eğer ebe, oyunculardan birinin ayağına basmayı başarmazsa oyunculardan birinin adını söyler ve o ebe olmuş olur. Yeni ebe 3 adım atarak diğer oyuncuların ayaklarına basmaya çalışır. Eğer ebe, oyunculardan birinin ayağına basarsa o oyuncu yanmış olur ve oyundan çıkar. Her oyuncunun 3 adım atma hakkı vardır. 3’ten fazla adım atan oyuncu olursa yanar ve oyundan çıkar.



Görsel 3

### 3.3. Ay Dede Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dil gelişimi, anlama, dikkat (bilişsel beceriler); eş güdüm, bir hareketi sürdürme (psikomotor beceriler); iş birliği, paylaşım, dayanışma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Bu oyunu oynayacak oyuncular birbirlerinin ellerinden tutarak bir ay şekli oluştururlar. İki uçtakiler baş olurlar. Bunlardan birine ay dede denir. Ay dede olacak oyuncu sayısmaca 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>Oyunun Amacı</b>	Öz güven, dayanışma, başarıyı tebrik, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); büyük kas gelişimi (fiziksel beceriler); strateji geliştirme (bilişsel beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 ebe ile yer değiştirir.



Görsel 6

### 3.5. Balık Ağı Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Balık Ağı
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 8 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); büyük kas gelişimi (fiziksel beceriler); kurallara uyma, iş birliği (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Öncelikle oyun alanı belirlenir. Oyuncu sayısına göre alan büyütülebilir. Ebe olacak oyuncu sayışmacı 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 ağında 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

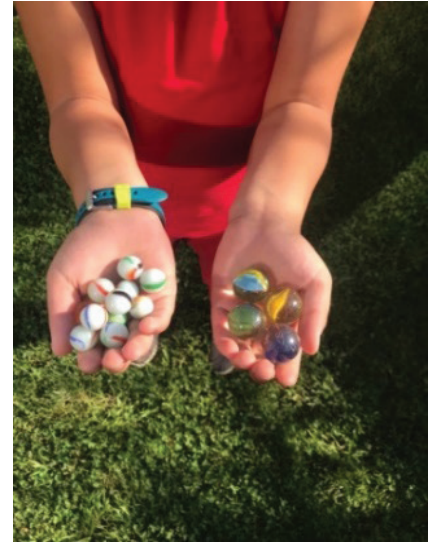


### 3.6. Baş Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji (bilişsel beceriler); kullara uyma (duyuşsal beceriler); küçük ve büyük kas gelişimi ve el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 sayıya oyuncularla ortaklaşa karar verilir ve üst sınırı değişkendir. Her oyuncu iki, üç, dört, beş ya da çok daha fazla misket getirilebilir. Akat her oyuncu eşit miktarda misket ortaya koymalıdır. Her oyuncunun getirdiği misketler yan yana ip gibi dizilir. Oyuncular ellerine “başlık” denilen diğer misketlerden daha büyük bir misket olarak dizili misketlerin arkasına geçerler. Yapacakları atış sırasını belirlemek için başlık denilen misketi olabildiğince uzağa atarlar. 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 gerçekleştirirler. 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 Misket Yerleşim Çizimi



### 3.7. Benim Bir Atım Var Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Benim Bir Atım Var
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); taklit, kurallara uyma, dayanışma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Öğretmen aşağıda belirtilen tekerlemeyi taklidini yaparak söyler. Daha sonra çocuklar da hep birlikte öğretmenin hareketlerinin aynısını yaparak tekerlemeyi söylerler. Tekermeme 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 oyuncuları birleştirir.)

Süzül dersem süzülür (Çemberdeki oyuncuları ayırır.)

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

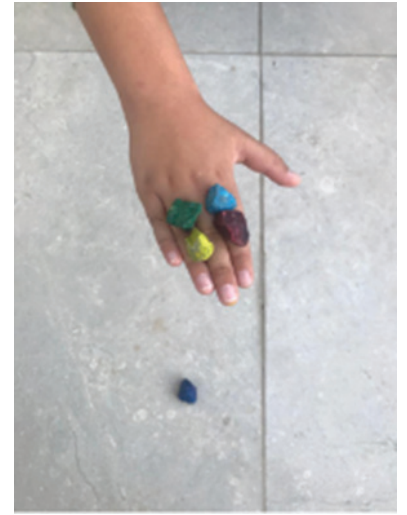
<b>Oyunun Adı</b>	Beştaş
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	5 adet küçük taş
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat ve konsantrasyon (bilişsel beceriler); iletişim ve sosyalleşme (sosyal beceriler); el-göz koordinasyonu ve ince kas becerileri (psikomotor) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

En az iki oyuncu ile oynanan bu oyun için gerekli olan beş küçük taş, bir avucun içine hepsinin sığabileceği 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 taşla 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 Etabı** 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 Etabı** 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 taştan 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 taştan 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 taştan biri havaya atılır, avuçta bulunan dört taştan biri yere bırakılır. Sonra yine avuçtaki taşlardan biri havaya atılır, avuçta bulunan üç taştan 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 uyarak bu etaba kadar gelen ve etapları önce bitiren oyunun kazananı olur.



Görsel 15



Görsel 16



### 3.9. Bız Bız Oyunu

<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>	Çizilmiş oyun alanı, mendil
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); sabır, iş birliği, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, karar verme, algılama (bilişsel beceriler); kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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



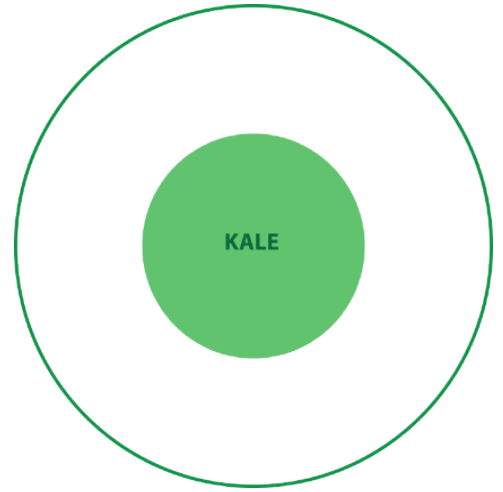
### 3.11. Burik Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Burik
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	İç içe çizilmiş iki çemberden oluşan oyun alanı, mendil
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); sabır, iş birliği, kurallara uyma, öz güven (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun alanı için iç içe iki çember çizilir. İçteki çember kale-dır. Oyunculardan birisi sayışmacı ile ebe olarak belirlenir ve kalenin içine girer.

Ebe, kendisine verilen mendili kafasının üzerine yerleştirir ve bulunduğu alandan dışarı çıkamaz. Diğer oyuncular ikinci çember çizgisi boyunca dizilmiş olarak beklerler. Oyun başladığında iki çember arasındaki alanda kalarak ebenin kafasından mendili almaya çalışırlar. Oyuncular ebenin alanına giremez. Ebe kale içinden çıkmadan başındaki mendili almaya çalışan oyuncuları dokunarak ebelemeye çalışır. Kale içinden çıkmadan ve başındaki mendili kaptırmadan bir oyuncuya dokunursa yeni ebe belirlenmiş olur. Eğer oyunculardan birisi ebenin kafasından mendili almayı başarır ebe değişmez ama ebe, kalesinden çıkmadan başındaki mendili alan oyuncuya dokunursa yeni ebe bu oyuncu olur.



Şekil 5. Burik Oyun Alanı Çizimi



Görsel 21



Görsel 22



### 3.12. B lb l Kafeste Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	B�lb�l Kafeste
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 10 oyuncu
<b>Ara-Gere</b>	-
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); kurallara uyma, dayanışma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

 ğrenciler el ele tutuşarak bir ember oluşturun. Oyuncular arasından bir gön ll   ğrenci seçilir. Gön ll   ğrenci b lb l  temsil eder ve kafes iinde dolaşır.  ğrenciler “B lb l kafeste!” veya oyuncunun adını söyleyerek  rneğın; “Ayhan kafeste!” diye hep bir ağızdan söylerler. B lb l halkanın dıřına ıkmaya alışır. emberdeki ocuklar, b lb l  dıřarı ıkarmamak iin birleşirler ve emberin aık yerini kapatırlar. Kafesten ıkabilen  ğrenci oyunu kazanmış olur.

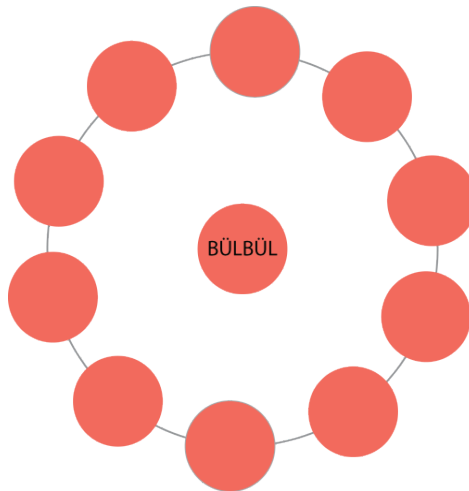
Oyun tekrardan yeni b lb l n seçilmesiyle devam eder. Eğ r istenirse oyunun ilerleyen b l mlerinde b lb l sayısı 2 ve 3 olabilir.



G rsel 23



G rsel 24



řekil 6. B lb l Kafeste Oyun Alanı izimi

### 3.13. Çalı Oyunu

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
Oyunun Amacı	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler); küçük ve büyük kas gelişimi ve el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular oyun alanına gelirler. Her oyuncunun elinde bir enek taşı bulunur. İlk önce uzak bir noktaya büyükçe bir kozalak yerleştirilir. Kozalaktan yaklaşık dokuz adım kadar uzağa bir çizgi çizilir. Çizginin karşısına ve kozalaktan uzakça bir noktaya bütün oyuncular yan yana dizilir ve eneklerini çizgiye yakın bir noktaya atmaya çalışırlar. Eneğini çizgiye en uzak atan oyuncu ebe olur. Çizgiye eneğini en yakın atandan başlayarak atış sıralaması yapılır. Bu sırada ebe kozalağa yakın bir alanda bekler. Diğer oyuncular yerleştirilen kozalağı eneğiyle sırayla vurmaya çalışır. Kozalağı eneği ile isabet ettiremeyen oyuncu geri dönüp eneğini almaya çalışır. Kozalağı vurmaya başaran olursa ebe hemen kozalağı eski yerine koyar. Tüm oyuncular vuruşunu gerçekleştirdiğinde eneklerini almaya çalışırlar. Atılan eneklerin kozalağı geçmesi gerekir. Eneği, kozalağı geçemeyen oyuncu ebe olur. Bu sırada ebe, eneğini almak için geri dönen oyuncuları ebelemeye çalışır. Eneğine ulaşip ayağı ile dokunan ebelenemez. Oyuncu, eneğini ayağı yardımı ile diğer ayağının üzerine alıp hafifçe havaya atarak eliyle yakalamalıdır. Ebe, bir oyuncuyu ebelemeyi başarırorsa ebelenen oyuncu ebe olur.



Görsel 25



Görsel 26

### 3.14. arşıya Gittim Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, strateji geliştirme, hafıza (bilişsel beceriler); kelime hazinesini arttırma, dil gelişimini destekleme.

#### 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 sebzeyi söyler ve bir meyve veya sebze daha söyler. “arşıya gittim ve ELMA, ... aldım.” Sıradaki oyuncu ondan bir önceki oyuncuların söylediklerini söyler ve bir meyve veya sebze daha söyler. “arşıya gittim ve ELMA, ..., ... 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat (bilişsel beceriler); dil gelişimi; eş güdüm (koordinasyon), tepki hızı (psikomotor beceriler); sevgi, kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Öncelikle oyunu oynayacak grup bir daire oluşturur. Halka şeklinde dururlar. Ardından ellerini açarak birbirlerinin elleri üzerinde duracak şekilde 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 aynı zamanda birbirlerinin ellerine hafifçe vururlar. Tekerlemenin en sonuna kalan oyuncu, sağ tarafında bulunan arkadaşını şaşırtarak onun, eline vurmasını engellemelidir. Eğer eline vurulursa bu oyuncu oyundan çıkar. Fakat eline vurulmasını engellerse 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

<b>Oyunun Adı</b>	Çekirge
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 10 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Top
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, odaklanma (bilişsel beceriler); bir hareketi sürdürme, zıplamak, denge (psikomotor beceriler); kurallara uyma, iş birliği (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 topu sırtları birbirine dönükken arkalarında çevirmeye başlarlar. 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Odaklanma, dikkat (bilişsel beceriler); yürüme, koşma, hız, denge, el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler); kurallara uyma, sorumluluk (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 grupta oynanabilecek bir oyundur.



Görsel 32



### 3.18. Çinçan Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme (bilişsel beceriler); kurallara uyma, iş birliği (duyuşsal beceriler); el ayak koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular iki takıma ayrılır ve her takım için birer kaptan belirlenir. Takım kaptanları sırayla oyuncularını seçerler. Bunun için “aldım-verdim” sayışmacası 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 yükseltilerek 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

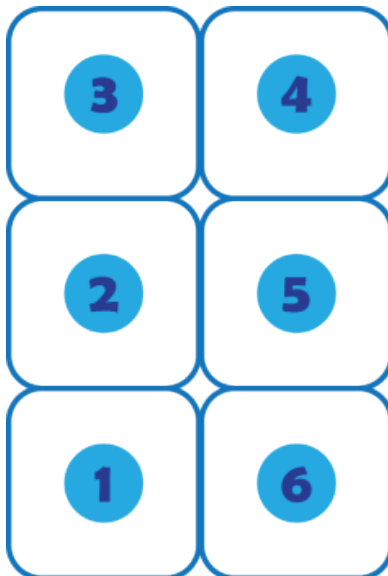
Oyunun Adı	Çizgi
Seviye	İlkokul 4. sınıftan itibaren her seviye
Oyuncu Sayısı	En az 2 oyuncu
Araç-Gereç	Çizilmiş oyun alanı, alt tarafı pürüzsüz ayakla ilerletebilecek orta büyüklükte taş.
Oyunun Amacı	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); sabır, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 sayısma 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 üstündeyken sürüyerek zıplar. Bunu yaparken sürüklediği taş veya kendi ayağı çizgilere değerse yanar. Bu durumda diğer oyuncu veya kontrol eden oyuncu “Çizgi!” diye bağırır. Oyuncu kurallara uygun şekilde taşıyı sırayla



Görsel 35



tüm karelerde sürükleyerek gezdirir. 6 numaralı alana kadar sürekliler ve oradan da taşıyı dışarı sürükleyerek çıkmayı başardığında 2'lere geçmiş olur.

2'lere geçen oyuncu taşıyı 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 taşıyı sırasıyla önce 3, 4 ve sonra 5 ve 6 numaralı alana sürüyerek zıplar. 6 numaralı alandan taşıyı dışarı sürükleyerek 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

<b>Oyunun Adı</b>	Çöh
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	10 cm uzunluğunda 4 adet tahta parçası.
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); büyük ve küçük kas gelişimi (fiziksel beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat ve konsantrasyon (bilişsel beceriler), büyük kas (psikomotor beceriler), iletişim ve kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Mesafe algısı, dikkat ve koordinasyon (bilişsel beceriler); iletişim ve sosyalleşme (sosyal ve dil becerileri) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Bahçeye büyükçe bir çember çizilir. Çemberin etrafına ise 8 oyuncunun duracağı küçük 8 adet çember çizilir. Diğer grup oyuncular için küçük çemberlerin arkasına farklı bir renkte sekiz adet çember çizilir.

Oyuncular tekerleme ile sayışarak aralarında sekiz kişilik iki grup oluşturur. Bu iki gruptan hariç bir oyuncu da ebe olacağından gruplardan birine katılır. 8 kişilik grup çömlekler, aralarında ebenin de bulunduğu 9 kişilik grup ise çömlek sahipleri olur.

Çömlekler büyük çemberin etrafında bulunan küçük çemberlere yerleşir ve çömelirler. Çemberin ortasına ise yere bir mendil bırakırlar. Çömlek sahipleri olan 9 kişilik grup ise büyük çembere 10-15 adım mesafe uzakta oyunun tekerlemesini söyler. İçlerinden biri tekerlemeyi söyler diğer arkadaşları ise onu tekrar eder.

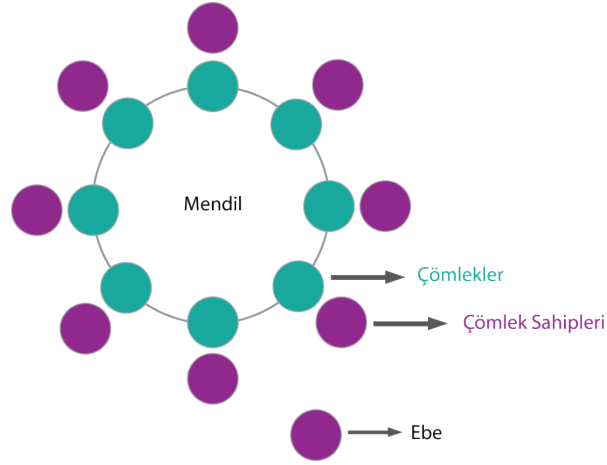
“Dağdan geldim şehire,  
Çarşıdan top top şal aldım.  
Şalı köyüme saldım.  
Saydım gördüm on yedi.  
Keloğlanın kelliği,  
Bir de onun zinciri,  
Karanfil ha, darçın ha,  
İğne de ha, iplik de ha,  
Dik ha, dik ha, dik ha.”

Çömlek sahibi oyuncular tekerlemeyi hep bir ağızdan söyledikten sonra çömleklere doğru koşarlar. Her biri bir çömleğin arkasına yerleşir. Ancak çömlek sahibi grupta bir oyuncu fazla olduğundan çömleklerin arkasına yerleşemeyen oyuncu ebe olur.

Ebe çemberin ortasına geçer ve çömlek sahibi oyunculardan istediği bir oyuncuyu kendisine rakip seçer. Ebe çemberin ortasında yerde duran mendili, seçtiği çömlek sahibinin önünde çömlek oyuncusuna verir. Çömlek oyuncusu mendili havada tutar. Ebe ve seçtiği oyuncu, yüz yüze karşılıklı dururlar ve ellerini kaldırır. Avuçlarını birbirine yerleştirip şu sözleri söylerler: “Çabuk çabuk çarpışalım, sen o yana ben bu yana koşalım”. Bu sözler biter bitmez ellerini birbirine çarpar ve çemberin etrafında birbirlerine ters yönde koşarlar. Hangi oyuncu boşta kalan çömleğin yanına önce gelir ve mendili yakalarsa, o oyuncu çömlek sahiplerinden olur. Boşta kalan oyuncu ise ebe olur.



Oyunun devamında; bu kez çömlek olan oyuncular ebe ile birlikte çemberin 10-15 adım mesafe uzağına geçer. Artık yeni çömlek sahipleri bu grup oyuncuları olur. Bir önceki turda çömlek sahibi olan oyuncular da çömlek olur ve çember etrafında yerlerine yerleşirler. Mendil tekrar çemberin ortasına yere bırakılır. Oyun çömlek sahibi oyuncuların tekerlemeleri ile devam eder.



Şekil 8. Çömlek Oyun Alanı Çizimi



Görsel 38



Görsel 39



### 3.23. Çuval Yarışı Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	İş birliği, sorumluluk, dayanışma, kurallara uyma, başarıyı tebrik, sabır (duyuşsal beceriler), strateji geliştirme (bilişsel beceriler), büyük kas (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 işaretleriyle 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, yarışı kazanmış olur.



Görsel 40

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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat ve konsantrasyon (bilişsel beceriler), büyük ve küçük kas (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

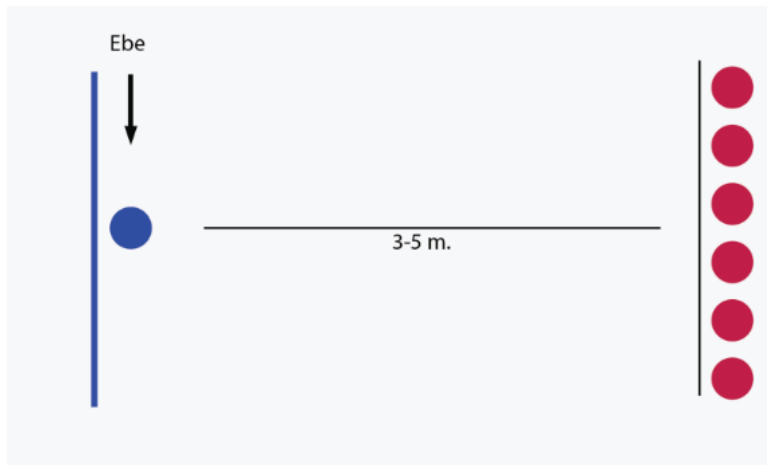
#### Oyunun Oynanışı:

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 sayışarak 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

<b>Oyunun Adı</b>	Deve Cüce
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 3 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, karar verme (bilişsel beceriler); denge, tepki hızı (psikomotor beceriler); kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 bağıınca 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

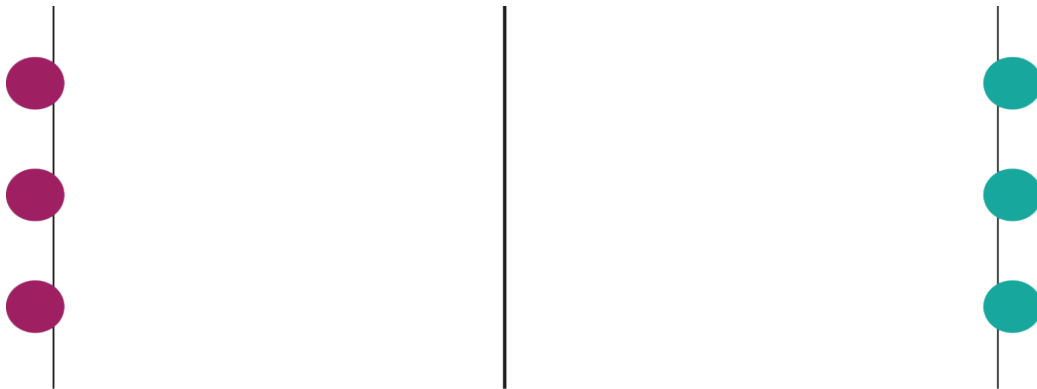
<b>Oyunun Adı</b>	Devridağ
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 6 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, (bilişsel beceriler); denge, (psikomotor beceriler) kurallara uyma, dayanışma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 ortalama yirmi 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 oyuncular onu yakalayıp kendi taraflarına geçirir. Bu sefer diğer arkadaşı aynı şekilde tek ayak üzerinde gider. Oyuncu ayağını yere deydirmeden tek ayak üzerinde görevini tamamlarsa görev sırası diğer gruba geçer. Bir grupta oyuncu kalmayana kadar oyun devam eder.



Görsel 44



iki çizgi arası yaklaşık 20 m.

Şekil 10. Devridağ Oyun Alanı Çizimi

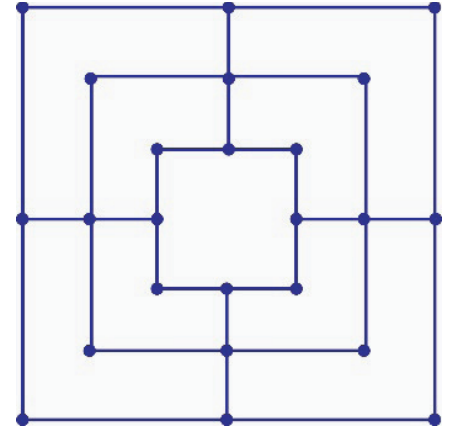


### 3.27. Dokuztaş Oyunu

<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, dokuzar adet iki farklı renkte toplam 18 taş
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon ve strateji geliştirme (bilişsel beceriler), iletişim, kurallara uyma ve sabır (sosyal beceriler), el-göz koordinasyonu ve küçük kas (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

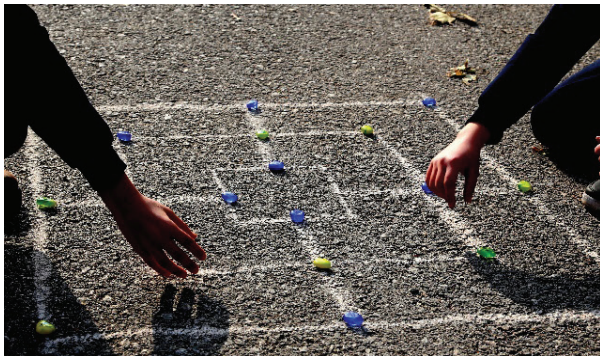
#### Oyunun Oynanışı:

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 dokuzar 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. Kendi taşlarını hizalamaya çalışırken rakip oyuncunun taşlarını hizalamasını engellemeye çalışır. Üç taşı hizalayan oyuncu rakip oyuncunun bir taşını almaya hak kazanır. Taşlar çapraz olarak hizalanamaz. Sırası gelen oyuncu taşı yatay veya dikey olmak üzere bir yan noktaya taşır. Oyuncular üç taşı yatay veya dikey olarak hizaladığında rakip oyuncunun bir taşını 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); denge (psikomotor beceriler); kurallara uyma, dayanışma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Sayısmaca ile iki ebe seçilir. Oyuncular ebelerle yakalanmamak için kaçarlardı, 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 çalışır. Vurulan oyuncunun kurtulabilmesi için oyunculardan biri tarafından eline dokunulması gerekir. Donmuş olan oyuncu, arkadaşı tarafından eline dokunulunca çözülür ve tekrar ebelerden kaçmaya başlar. Ebeler herkesi vurabilirse oyun tamamlanmış olur, önceki ebeler yerine yeni ebeler seçilir ve oyun böyle devam eder.



Görsel 47



Görsel 48



### 3.29. Duduhal Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Duduhal
<b>Seviye</b>	Ortaokul
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 6 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Çizilmiş oyun alanı, ele sığacak büyüklükte oyuncu sayısı kadar taş, yuvarlak orta büyüklükte bir adet taş.
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, sabır, iş birliği, kurallara uyma, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyunculardan iki takım oluşturulur. İki takım arası mesafe en az 2 metre olmalıdır. Takımlar kendi bulunduğu yere düz bir çizgi çizerler. Her takım kendi çizgisi üstüne her oyuncu için üçer taşı üst üste dizerek kulelerini oluştururlar. Kuleler arasında belirli bir mesafe olmalıdır ki bir kule yıkılırken diğerini de yıkmasın.

Oyuna başlayacak takım sayışarak belirlenir. Oyuna başlayan takım oyuncuları sırayla diğer takımın taştan kulelerini yerden sürüyerek taş atar ve yıkmaya çalışır. 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 diğer takım oyuncularına geçer. Bir kuledaki taşların tamamını yıkan takım “Duduhal hal!” diye bağırır ve bir puan alır. En çok puan alan takım kazanmış olur.



Görsel 49

### 3.30. D    m Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	D����m
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	3-10 oyuncu
<b>Ara�-Gere�</b>	Bir top y��n yuma�ı
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, problem ��zme, strateji geliştirme (bili�sel beceriler); dil gelişimi; el-g��z koordinasyonu, bir hareketi s��rd��rme, denge (psikomotor beceriler); payla�ım, dayanı�ma, i� birli�i, kurallara uyma (duyu�sal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanı ı:

D    m oyununun amacı kurallara uyarak yuma ı d    m h  line getirdikten sonra d    m   geri   zmektir. Ya  grubuna g  re ip yuma ının uzunlu u de i kenlik g  sterebilir.

Oyuncular  ember olu turacak  ekilde oturlar. Oyuncular arasından sayı maca ile oyunu ba latacak oyuncu se ilir. Se ilen oyuncu yuma ın ucunu eline ba layıp istedi i bir arkada ına yuma ı atarak oyunu ba latır. Yuma ı alan oyuncular ipi elinde tutarak yuma ı istedi i bir oyuncuya atar. İp yuma ı bitene kadar oyuncular yuma ı birbirlerine atmaya devam eder.

Yumak bitti inde ipin bitti i oyuncudan ba lanarak ortada olu an d    m     lmeye ba lanır. D    m     ld  kten sonra oyun sona erer.



G  rsel 50



### 3.31. Dur Al Vur Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Öncelikle oyuncular çember oluşturacak şekilde toplanırlar ve çemberin tam ortasına topu yerleştirirler. Oyunculardan biri sayışmacı ile ebeji belirler.

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



Görsel 51

### 3.32. Ebelemece Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme (bilişsel beceriler); sabır, kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Öncelikle oyuncular çember oluşturacak şekilde toplanırlar ve çemberin tam ortasına topu yerleştirirler. Oyunculardan biri sayışmacı ile ebeji belirler.

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



Görsel 52



Görsel 53

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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dil gelişimi; dikkat (bilişsel beceriler); büyük kas gelişimi (psikomotor beceriler); saygı, kurallara uyma, selamlaşmanın önemi, paylaşım yapabilme (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuna başlamadan önce oyun alanına büyükçe bir çember çizilir. Oyuncular, aralarından sayışmacı ile bir ebe seçerler. Oyuncular çember şeklinde halka oluştururlar. Seçilen ebe; çemberin dışında, oyuncuların arkasında yürümeye başlar. Ebe bu esnada seçtiği bir oyuncunun sırtına dokunur ve yürüdüğü yönde koşmaya başlar. Ebe'nin sırtına dokunduğu oyuncu da ebe'nin aksi yönünde koşmaya başlar. Ebe ile sırtına dokunulan oyuncu yüz yüze geldikleri noktada el sıkışıp "Günaydın, merhaba, selam!.." vb. şekilde selamlaşırlar. Ebe sırtına dokunduğu oyuncunun yerini almak için, sırtına dokunulan oyuncu da ebe olmamak için hızla koşarak kendi yerine ulaşmaya çalışır. 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Büyük kas gelişimini (fiziksel beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 aşip 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

<b>Oyunun Adı</b>	Esir
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 6 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Kale olarak belirlenecek iki ağaç
<b>Oyunun Amacı</b>	Büyük kas gelişimini (fiziksel beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuna başlamadan önce oyuncular aldım verdim yaparak iki ayrı takım oluştururlar ve takımlarına bir isim belirlerler. Yine bu esnada oyuna bir de hakem seçilir. Oyuna başlarken her takım kendisine kale olarak bir ağaç belirler ve takım oyuncuları elleriyle bu ağaçlara dokunurlar. Oyuncular rakip takımın oyuncularını esir alabilmek için diğer takımın üssüne ulaşmaya çalışırlar. 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Konsantrasyon, problem çözme, hayal gücü, duygu ve düşüncelerini özgün yollarla ifade etme, yönergeleri takip etme (bilişsel beceriler); kullara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Eski Minder oyunu en az üç kişi ile oynanabilen fakat kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilen bir oyundur. İlk olarak oyuncular içinden sayışarak minder olacak oyuncuyu belirlerler. 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 pozu (gülmek, kızmak, üzölmek, şaşırmak vb.ni) söyler ve halkadaki oyuncular o pozu yaparlar. Minder, içlerinden en beğendiğini seçer ve o oyuncu minder olur. Oyun bu döngü hâlinde devam eder.



Görsel 60



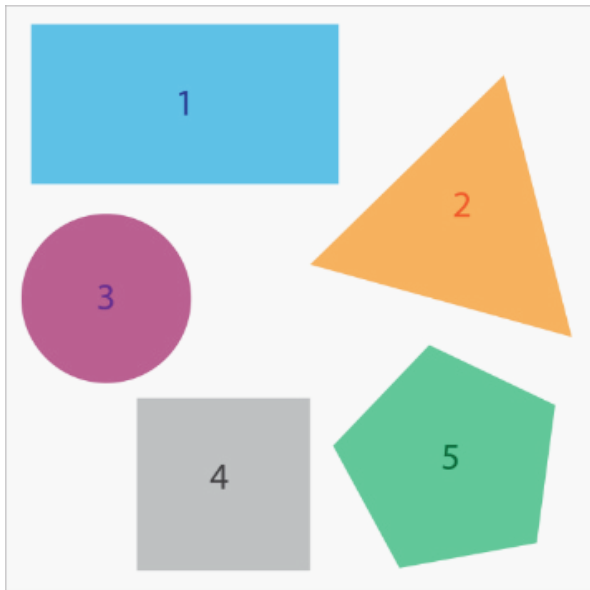
Görsel 61

### 3.37. Fasulye Torbası Atma Oyunu

<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>	Çizilmiş oyun alanı, kuru fasulye doldurulmuş kumaş torba, ip, şerit metre
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); sabır, iş birliği, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyonu (psiko-motor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

200 gram kadar kuru fasulye alacak kumaş torba alınır. İçine fasulyeler doldurularak 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. Bir oyun hakemi ve takım oyuncularını belirleyecek iki öğrenci için sayışma yapılır. Takım oyuncularını belirleyecek iki oyuncu aldım verdim yaparak sırayla kendi takımlarını belirlerler. 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 toplanacaktır. Alınan puanların toplamı takım puanı olarak hesaplanır. Sınır çizgisine denk gelen atışlardan puan alınamaz. 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, (bilişsel beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular fırılдаğı atmak için düz zemin oluşturur. Bu kâğıt veya karton olabilir. Oluşturulan zemine aynı anda fırıldaklar fırlatılır. İlk hangi oyuncunun fırılдаğı durursa veya fırılдаğı 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, karar verme (bilişsel beceriler); büyük kas (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun başlamadan önce sayışmacı ile bir ebe seçilir ve oyunun oynanacağı alan belirlenir. Oyun için büyük çember çizilebilir. Öğretmen öğrencilere gölge ile ilgili ön bilgilendirme yaparak gölgelerini tanımlarını sağlar.

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



Görsel 65

### 3.40. Halat Çekme Oyunu

<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 ip, 3 adet mendil ve 1 adet şerit metre.
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); sabır, iş birliği, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

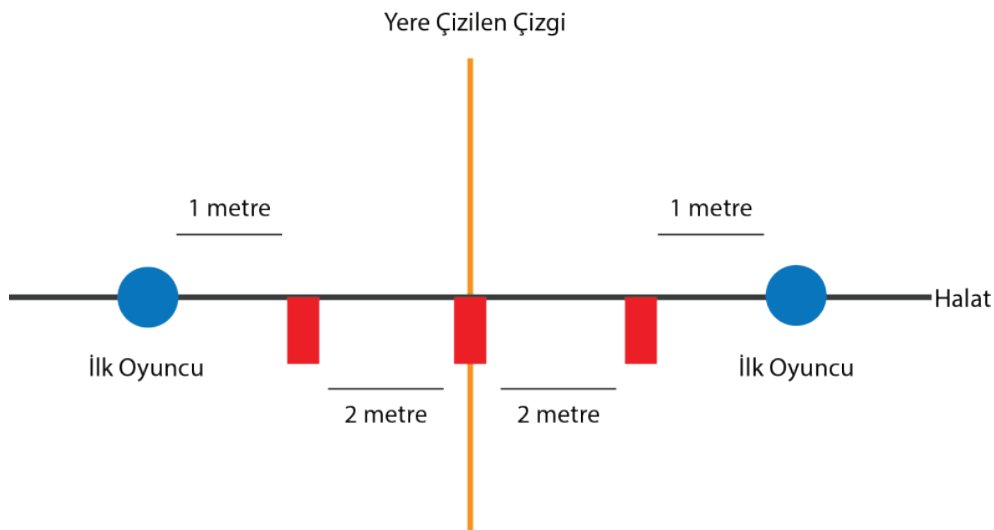
Halat çekme oyununda kullanılacak halatın tam ortasına bir işaret konulur. İşaretin her iki yanına 2 metre ölçülerek birer mendil daha bağlanır. Böylece oyun alanı belirlenmiş olur.

İki takım oluşturmak üzere sayışarak iki oyuncu belirlenir. Bu oyuncular da aldım verdim yaparak takımlarına oyuncu seçmek için sırayı belirlerler. Eşit sayıda oyuncu olacak şekilde takımlar oluşturulur. Oyun esnasında, oyuncuların ayakları dışı-nda destek almaları ve yere oturmaları yasaktır. Yere düz bir çizgi çizilir. Halatın ortasına bağlı mendil, bu çizgi hizasını kesecek şekilde ipe yerleştirilir. İpin iki yanına son mendilin 1 metre uzağına ilk oyuncu gelecek şekilde takımlar karşılıklı ipi tutarak yerleşirler.



Görsel 66

Verilen komutla halatı çekmeye başlarlar. 2 metre işaretlenen alanı kendi tarafına çeken takım kazanır. Oyun 3 set tekrar edilerek oyunu kazanan takım belirlenir.



Şekil 13. Halat Çekme Oyunu Oyuncularının Yerleşimi

### 3.41. Hımbıl Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Sabır, kurallara uyma, başarıyı tebrik, öz güven (duyuşsal beceriler); dikkat, strateji geliştirme (bilişsel beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncuların halka şeklinde oturması önerilir. Kapalı alanda ve 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 4 adet kâğıda yazılacak isimler elma, armut, muz, kivi şeklinde toplamda 16 adet kâğıt oluşur. Yazılan tüm kâğıtları karıştıracak oyuncu ve oyuna başlayacak oyuncu sayışma ile belirlenir.

Hazırlanan kâğıtlar, yazıları gözükmeyecek 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. Her turda oyuncu sağındaki oyuncuya bir kâğıt vererek devam eder. Oyunda amaç elinde aynı nesnelerin yazılı olduğu kâğıdı biriktirmektir. Aynı kâğıtları toplayıp elinde farklı kâğıt olmayan ortaya elini vurarak “hımbıl” yapmış olur. Hımbıl yapan oyuncu o turu kazanmış olur ve tam puan olan 100 alır. İlk hımbıl yapan oyuncudan sonra diğer oyuncular, 100 puandan sonraki en yüksek puanı alabilmek için uğraşırlar. Sonraki hımbıl yapan oyunculara verilecek puanlar sırasıyla 75, 50 ve 25 puandır. Tekrar tekrar oynanan oyunlar sonunda toplanacak puanlarla kazanan belirlenir.



Görsel 67



Görsel 68



### 3.42. Himan Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Himan
<b>Seviye</b>	Ortaokul
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 6 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); büyük kas gelişimi (fiziksel beceriler); kurallara uyma, iş birliği (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun eşit sayıda iki takım arasında oynanır. Bir takım oyun alanının ortasındaki taşı (kaleyi) korumakla, diğer takım kaleyi almakla görevlidir. Kaleyi koruyan takım kaçan takımı ebeleyerek oyuncuları oyun dışı bırakır. Yalnız ebelerken kesilmemesi gerekir. Kesilen oyuncu da oyun dışına kalır. Oyunda “kesilme” diye tabir edilen durum şöyle gerçekleşir: Örneğin kaleyi korumakla görevli oyuncu (Ahmet) karşı takımdan başka bir oyuncuyu (Zeynep) ebelemeye çıktığı anda bu oyuncunun (Zeynep’in) bir takım arkadaşı diğer oyuncu (Ahmet) ile kale arasına geçerse bu oyuncu (Ahmet) kesilmiş olur. Oyun oldukça stratejik bir oyun olup kaleyi koruyan ve kaleyi almaya çalışan takımlar kendi içlerinde koordineli hareket etmek zorundadır. Kaleyi almaya çalışan oyuncuların tamamı ebelenirse kaleyi koruyan takım oyunu kazanır ve takımlar yer değişir. Kaleyi koruyan takımın oyuncuları kesilerek bir kişi kalırsa o bir kişi kaleyi tek başına korumaya çalışır. Rakip takımın oyuncularından birisi ebelenmeden taş ayağını temas ettirirse kaleyi almış olur ve oyunu kazandıkları için yine aynı takım kaçır. Oyun bu şekilde tekrarlanır.



Görsel 69



Görsel 70



### 3.43. Hodak Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun için 3 metre çapında kale ve oyunun başlangıç yeri belirlenir. Oyuncular içinden sayışma yapılarak bir ebe seçilir. Ebe başlangıç çizgisinden kozalağı sopa ile sürükleyerek kaleye getirmeye çalışır. Ebe dışındaki diğer oyuncular ebenin kozalağı kaleye getirmesini engellemek için sopalarla kozalağı uzaklaştırmaya çalışır. 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 Adı	İlkbahar Yaz Sonbahar Kış
Seviye	Ana sınıfı ve ilkokul
Oyuncu Sayısı	11 oyuncu
Araç-Gereç	-
Oyunun Amacı	İş birliği, dostluk, paylaşım, dayanışma, başarıyı tebrik, yardımlaşma, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); strateji geliştirme (bilişsel beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 ikiye bölünür 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 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

<b>Oyunun Adı</b>	İp Atlama (Tek İp-Çift İp)
<b>Seviye</b>	İlkokul (Tek İp Atlama) Ortaokul (Tek ve Çift İp Atlama)
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 3 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Atlama ipi
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, mantık yürütme, strateji geliştirme, problem çözme (bilişsel beceriler); dil gelişimi; kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

##### Tek İp Atlama

İpi tutacak iki oyuncuyu belirlemek için sayışmacı yapılır. Diğer 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 bir atlama sayısı artırarak 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 İp 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

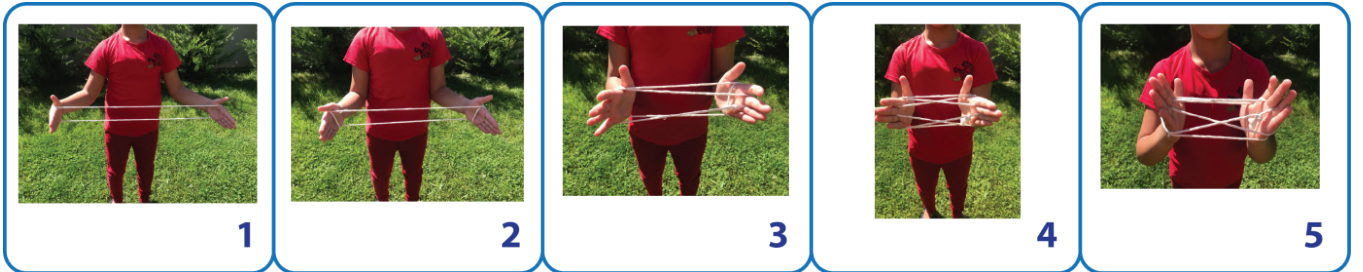
<b>Oyunun Adı</b>	İpi Ele Geçirme
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	2 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	İp (yaklaşık 1,5 metre uzunluğunda pamuk ip)
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor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

#### 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 76



Görsel 77. İpi Ele Geçirme Oyun Aşamaları

### 3.47. İpten Geçmece Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); büyük kas gelişimi (fiziksel beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 yazar 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Öğrenme, anlama, düşünceleri ortaya çıkarma, karar verme, odaklanma (bilişsel beceriler); dil gelişimi, dikkat (psikomotor beceriler); kurallara uyma, yardımlaşma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

İlk olarak oyunun kategorileri belirlenir. Örneğin şehir, bitki, hayvan, ülke ismi, eşya ismi, kitap ismi, film ismi, dizi ismi, 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, odaklanma (bilişsel beceriler); dil gelişimi; kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuna başlarken ilk 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 birisini (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 sallarlar. 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Büyük kas gelişimi, görsel algı, takip ve refleks (fiziksel beceriler); iletişim becerilerinin (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 dururlar. Ebe seçilen oyuncu eline topu alarak oyunculardan 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 çalışırlar. “İstop” denilince oyuncular yerlerinde hareket etmeden dururlar. Bu sırada ebe, oyunculardan birini toplama 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); öz güven, başarıyı tebrik, kurallara uyma, sabır (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular, bir yuvarlak oluştururlar ve sırayla numaralandırılırlar (1,2,3,4,...). Oyuncular içinden 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dil gelişimi, kelime dağarcığı; öz güven, iş birliği, sorumluluk, sevgi, saygı, adalet, dostluk (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

İlk olarak oyuncular 2 gruba ayrılır. Gruplar karşılıklı birbirlerine bakacak şekilde dizilirler. Her grup kendi aralarından bir lider seçer. Liderler karşı takımın duyamayacağı şekilde grup üyelerinin kulağına eğilip her birine meyve ya da sebze isimleri verir (domates, biber, brokoli vb.). Takım liderleri isim verme işlemi bitince karşılıklı dururlar ve oyuna özgü tekerlemeyi söylerler.

-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 söylenir. “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. Bilirse brokoli olan oyuncu karşı takıma geçer ve oyun yine kendi takımıyla yeniden başlar. Bilemezse kendisi karşı takıma geçer ve oyun yine aynı takım ile devam eder. Böylelikle karşılıklı alıp vermeler sonucunda hangi tarafta lider tek başına kalmışsa o taraf oyunu kaybeder.

### 3.53. Kale Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dil gelişimi; karar verme, dikkat (bilişsel beceriler); odaklanma, bir hareketi sürdürme (psikomotor beceriler); iş birliği, kurallara uyma, paylaşım, başarıyı tebrik etme (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

2 ile 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. 6 adetten oluşan kaleler karşılıklı dizilir. Oyuncular karşı karşıya, kalelerinin arkasına geçerler. Oyuna hangi grubun başlayacağına sayışma 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. Vurduğunda düşürdüğü taş sayısı kadar takımına puan kazandırır. Düşen taşlar tekrar dizilir. Sıra karşı takıma geçer. Tüm takım oyuncularını sırayla atışlarını tamamladıktan sonra takımların aldığı toplam puanlar hesaplanır ve kazanan takım belirlenir.

### 3.54. Kaleden Kaleye Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Strateji geliştirme (bilişsel beceriler), büyük kas gelişimi (fiziksel beceriler), kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuna başlamadan önce oyuncular en az iki gruba eşit şekilde ayrılırlar ve belirli bir mesafede grup sayısı kadar kale oluşturulur. Oyuncular, top ile istedikleri kaleye gol atmaya çalışırlar. 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); denge (psikomotor beceriler); kurallara uyma, dayanışma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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.

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.

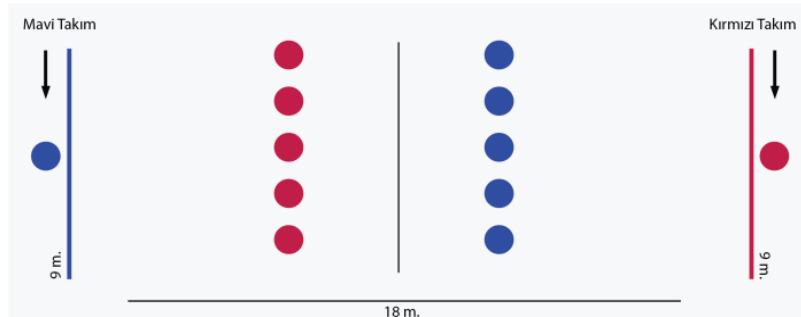
Vurulan oyuncu oyundan çıkarak kendi kale bölgesine geçer ve buradan atış yapmaya ya da paslarla takımına katkı sağlamaya devam eder.

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

Tüm karşı takım oyuncularını vuran takım, oyunu kazanmış sayılır.



Görsel 88



Şekil 14. Kaleli Yakan Top Oyun Alanı Çizimi

### 3.56. Kartal Kartal Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); denge, (psikomotor beceriler); kurallara uyma, dayanışma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 tutarlar. Kartal ve tavuk karşı karşıyadır, civcivler ise tavuğun arkasında sıralanmıştır. Kartal, tavuğun arkasında sıranın en sonundaki civcivi yakalamak için harekete geçer. Civcivler ve tavuk kartala yakalanmamak için hep birlikte bir bütün olarak hareket ederler. Kartalın yakaladığı ve sıradan kopan civcivler oyundan elenerek belirlenen kalede beklerler. 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

<b>Oyunun Adı</b>	Kort Kort (Ceviz Atmaca)
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	2-6 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	En az 30 ceviz, 2 küçük kürek, yumuşak topraklı alan
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji (bilişsel beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

İlk olarak elimizdeki cevizleri içine alacak kadar derin bir çukur kazılır. O çukurdan 1 metre uzaklığa bir çizgi çizilir ve oyuncular arka arkaya dizilirler. 30 ceviz aralarında eşit bir 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

<b>Oyunun Adı</b>	Koz (Ceviz)
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	En az 10 ceviz
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, karar verme, odaklanma (bilişsel beceriler); bir hareketi sürdürme, koordinasyon (psikomotor beceriler); dostluk, kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

En az iki kişi oynanan ceviz oyununda amaç, cevizleri ellerindeki cevizle atış yapıp vura-rak kazanmaktır. İlk atışı yapacak kişi sayışmaca 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 yapmaya devam eder. Eğer atış boşa giderse atış sırası diğer oyuncuya geçer. Oyuncular ceviz dizisindeki en sağdaki veya en soldaki ceviz vurmaya başarırlarsa tüm cevizleri almaya hak kazanıp oyunun kazananı olurlar. Oyun bu şekilde sürer.



Görsel 94

### 3.59. Körebe Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Körebe
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 3 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Mendil
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, büyük kas gelişimi, strateji (bilişsel beceriler); işitme ve dokunma duygusu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Strateji ve karar verme (bilişsel beceriler); uyum ve iletişim (sosyal beceriler); koordine olma ve denge (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

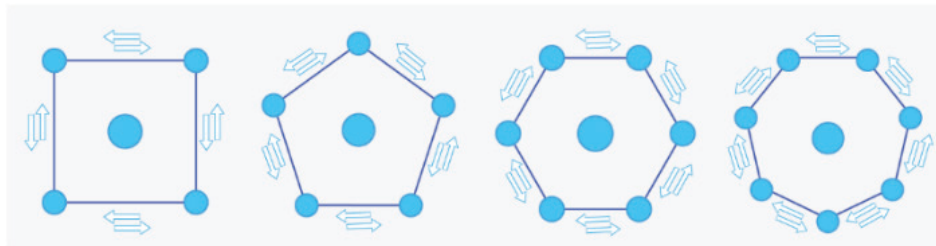
Okul bahçesine dörtgen, beşgen, altıgen ve yedigen şeklinde çizimler yapılarak köşe kapmaca oyunu oynanabilir. Oyuncuların sayısı bu şekillere göre değişir. Kare şeklinde ebe ile birlikte beş oyuncu, beşgen şeklinde ebe ile birlikte altı oyuncu, altıgen şeklinde ebe ile birlikte yedi oyuncu, yedigen 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. Oyuncuların biri ebe seçilir. Oyuncular, tekerlemeler ile birlikte aralarında sayışma yaparak ebe yi 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 bulundukları 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 oynayabilir.



Şekil 15. Köşe Kapmaca Oyunu Alanları Çizimleri



### 3.61. Kukalı Saklambaç Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Fiziksel aktivite, görsel algı, takip ve refleks kontrolü (psikomotor beceriler) ve sosyal gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Kukalı 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. Topu (kukayı), oyunculardan biri oyun alanından el ya da ayağıyla vurarak uzaklaştırır. Ebe, o topu (kukayı) alıp tekrar oyun alanında belirlenen noktaya getirene kadar diğer oyuncular saklanırlar. Ebe, kukayı yerine koyduktan sonra saklananları arar. Saklanan oyuncular, ebe uzaklaştıkça kukaya vurarak kukayı daha ileriye atmaya çalışır. Kuka yerinden oynarsa oyun yenilenmiş olur, ebe yine aynı oyuncu olur ve kukayı tekrar yerine getirene kadar diğer oyuncular saklanmaya devam ederler. Ebe saklananları buldukça kukaya dokunup “Kukala-dım!” 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

<b>Oyunun Adı</b>	Kuleni Koru
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 10 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	En az 3 huni ve 1 adet top
<b>Oyunun Amacı</b>	Konsantrasyon, büyük kas gelişimi (fiziksel beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Geniş bir oyun alanında oyuna başlamadan önce oyuncular arasından sayısmaca ile bir ebe ve bir hakem seçilir. Oyun alanının merkezine hunilerden bir kule yapılır ve oyuncular bu kulenin çevresinde daire oluştururlar. Ebinin amacı oyunun ortasında kurulmuş bu kuleyi korumaktır. Bu sırada hakem, her ebe için kaçınıcı atışta kulenin yıkıldığını takip eder. Diğer oyuncular ise ellerindeki topa sırayla kuleyi yıkmaya çalışacaktır. Kuleyi yıkan oyuncu yeni ebe olur ve kuleyi düzelterek korumaya geçer. En fazla atışta kuleyi koruyan oyuncu oyunu kazanır.



Görsel 100



Görsel 101



### 3.63. Kurt Baba Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat ve konsantrasyon (bilişsel beceriler); büyük kas (psikomotor beceriler); iletişim ve sosyalleşme (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular aralarında sayışma yaparak Kurt Baba ve bir anne seçerler. 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat ve yoğunlaşma (bilişsel beceriler); iletişim ve sosyalleşme (duyuşsal beceriler); psikomotor becerilerin gelişimini destekleme.

#### 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 sağ ya da sola doğru hareket ettirirler. 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.)

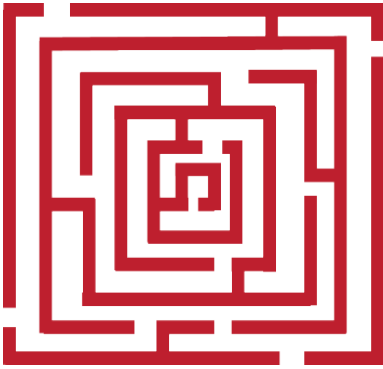
Önünü dönse.

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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, odaklanma, strateji geliştirme ve problem çözme (bilişsel beceriler); iletişim, başarıyı tebrik ve kurallara uyma (sosyal beceriler); büyük kas (psikomotor beceriler) gelişimi destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:



Şekil 16. Labirent  
Oyun Alanı Çizimi

Oyun alanına labirent şekli çizilir. Labirent şeklinin en fazla dört giriş noktası bulunur. Oyuncular labirentin giriş noktasında bekler ve aynı anda labirente giriş yaparlar. 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.



Görsel 105



Görsel 106

### 3.66. Liderini Bul Oyunu

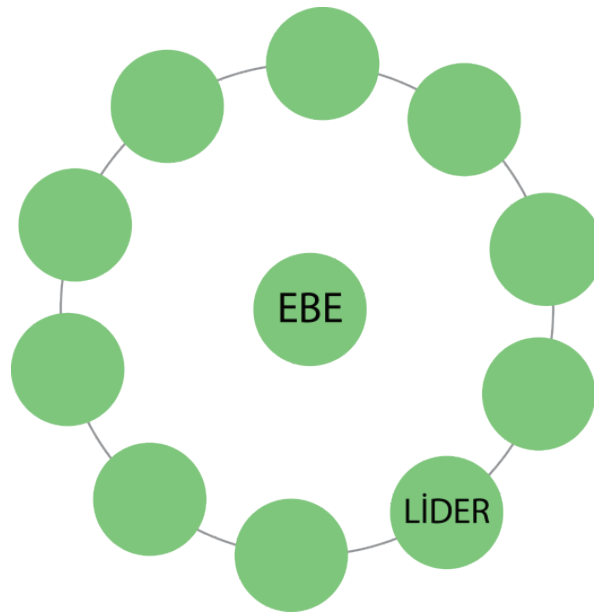
<b>Oyunun Adı</b>	Liderini Bul
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); taklit, kurallara uyma, dayanışma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Şaşırtmaca ve taklide dayanan bu oyunda öğrenciler el ele tutuşarak büyük bir çember oluşturur. Çember içerisinden bir kişi gönüllü ebe olup, çemberden uzaklaşıp arkadaşlarını göremeyeceği bir yere gider. Daha sonra çember içerisinde oyuncular bir lider belirler. Lider seçiminden sonra ebe çemberin içine gelir. Lider ebeye belli etmeden bir hareket başlatır. Örneğin kendi etrafında döner veya kahkaha atar. Çemberdeki herkes hareketi başlatan lideri belli etmeden aynı hareketi veya sesi yapar. Öğrenciler ebe'nin lideri bulmaması için hızlı bir şekilde liderin yaptıklarını taklit ederler. 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Mangala oyunu, hazır mangala tahtası üzerinde oynanabileceği gibi okul bahçelerinde çizilecek alanlarda da oynanabilir.

Mangala (Türk zekâ ve strateji oyunu) iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası üzerinde karşılıklı altışar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. Mangala, 48 taş ile oynanır.

Oyuncular 48 taş her bir kuyuya dörder adet olmak üzere dağıtırlar. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibinin bölgesidir. Oyuncular hazinelerinde en fazla taşı biriktirmeye çalışırlar. Oyun sonunda en çok taş toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur. Oyuna başlayacak kişi sayışmacı ile belirler. Oyunda 4 ana temel kural vardır.



Görsel 108

**1. Temel Kural:** Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde bulunan istediği kuyudan 4 adet taşı alır. Bir adet taşı aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır. Elindeki son taş, hazinesine denk gelirse oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa, sırası geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşıyabilir. Hamle sırası rakibine geçer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler.

**2. Temel Kural:** Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa (2, 4, 6, 8 gibi) oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

**3. Temel Kural:** Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve boş kuyusunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa hem rakibinin kuyusundaki taşları alır hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

**4. Temel Kural:** Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır. Dolayısıyla oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez.

Mangala oyunu 5 set olarak oynanır. Oyunu kazanan oyuncu “1” puan, kaybeden “0” puan ve berabere bitiren oyuncular yarım (0,5) puan alır (URL-3).



*Görsel 109*

### 3.68. Mendil Biriktirmece Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); sabır, iş birliği, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); psikomotor becerilerin gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Aldım verdim yaparak iki takım oluşturulur. Oluşturulan her takım kendi içinde sayışarak birer takım lideri seçer. Oyun iki turdan oluşur. Oyuna başlayacak takımı liderler aralarında sayışarak belirler.

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 liderleri üzerine bırakılan mendiller birbirine değerse mendili son koyan 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

<b>Oyunun Adı</b>	Mendil Kapmaca
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 9 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Mendil
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); kurallara uyma, dayanışma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

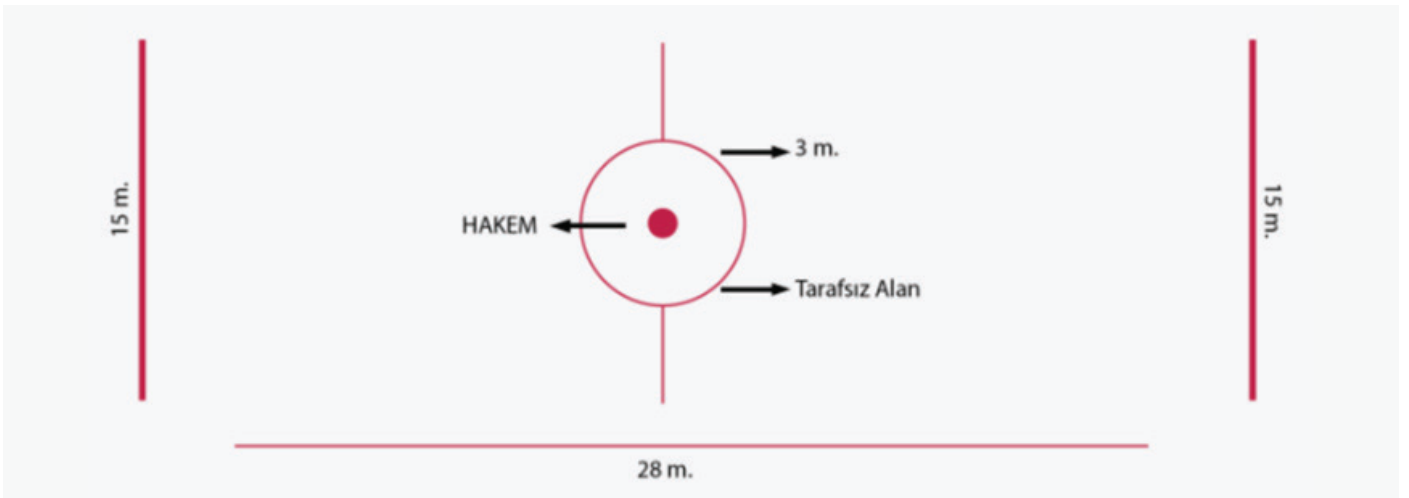
Oyun kurucu (öğretmen) oyun alanının sınırlarını belirler (en fazla 30 m uzunluk-15 m genişlik). Eşit sayıda iki takım oluşturur. Takımlar sayışmadan sonra saha seçimi yaparak yerlerini alırlar.

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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); öz güven, başarıyı tebrik, kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyunculardan birisi hakem olarak seçilebilir veya öğretmen hakem olabilir. Oyuncular iki eşit takıma ayrılırlar. Takımlar karşı karşıya gelecek şekilde dizilirler. Hakem, 6'ya kadar sayar. Bu sürede takımlar toplanıp "tavşan, duvar, avcı" figürlerinden birine karar verirler. Hakem, 3'e kadar sayar ve takımlar belirledikleri figürü yaparlar. Oyun kurallarına göre avcı tavşanı, tavşan duvarı, duvar da avcıyı yener. İki takım da aynı figürü yaparsa berabere kalmış olurlar, iki takım da 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 Adı	Meyve Sepeti
Seviye	Ana sınıfından itibaren her seviye
Oyuncu Sayısı	En az 5 oyuncu
Araç-Gereç	-
Oyunun Amacı	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); denge (psikomotor beceriler) kurallara uyma, dayanışma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 kapığında 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

<b>Oyunun Adı</b>	Moza (Cız)
<b>Seviye</b>	Ortaokul
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Çizilmiş oyun alanı, 7 tane yuvarlak hedef taşı (moza), oyuncu sayısı kadar ele sığacak büyüklükte taş (lap)
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); sabır, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, büyük kas gelişimi, strateji (bilişsel beceriler); işitme ve dokunma duyu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Bu oyunun oynanabilmesi için en az beş oyuncu gereklidir. Kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilmektedir. Oyun için genişçe bir alan oyun sınırları olarak belirlenir. Oyuncuların sınırların dışına çıkmamaları gerekmektedir. Sınır dışına çıkan oyuncular oyundan çıkmış sayılırlar. Oyunun başında sayısmaca 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat ve konsantrasyon (bilişsel beceriler), iletişim, kurallara uyma ve sabır (sosyal beceriler), el-göz koordinasyonu ve küçük kas (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun en az 4 oyuncu ile oynanabilir. 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, taşların hepsini iki elinin 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



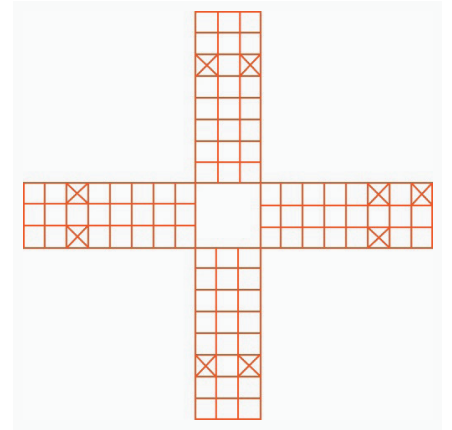
### 3.75. Peçiç Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Öğrenme, anlama, dikkatini verme, düşünceleri ortaya çıkarma, problem çözme, strateji geliştirme, karar verme, odaklanma, mantık yürütme (bilişsel beceriler); kurallara uyma, saygı, başarıyı tebrik etme (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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,



Şekil 19. Peçiç Oyun Alanı Çizimi

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 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.

Peçiçte 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 taş, 4 ile eve girdiremezsiniz; 3 (penk veya 2 de olabilir) atmak zorundasınız. Oyunun heyecanlı anlarından biri taşın evin hemen gerisindeki kubur ya da gubuk denilen son karede kalmasıdır. Bu durumda penk, eve girmek için son şansınızdır. 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 (URL-4).



Görsel 122



Görsel 123

### 3.76. Saklambaç Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Saklambaç
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 2 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); kurallara uyma (duyuşsal beceriler); büyük kas (psikomotor beceriler) ve dil gelişimini destekleme.

#### 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. 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 bulundukları ya da kendileri çıkıp sobeledikleri zaman oyun son bulur. Ebe tarafından sobelenenler arasından sayışmaca yolu ile yeni ebe belirlenir.



Görsel 124



### 3.77. Sandalye Kapmaca Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Öz güven, sorumluluk, başarıyı tebrik, kurallara uyma, sabır, kararlılık (duyuşsal beceriler); strateji geliştirme (bilişsel beceriler); büyük kas (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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

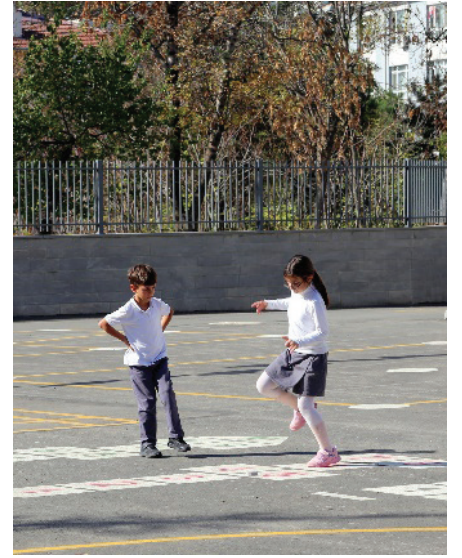
### 3.78. Sek Sek Oyunu

Oyunun Adı	Sek Sek
Seviye	Ana sınıfından itibaren her seviye
Oyuncu Sayısı	En az 2 oyuncu
Araç-Gereç	Enek taşı
Oyunun Amacı	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); denge (psikomotor beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

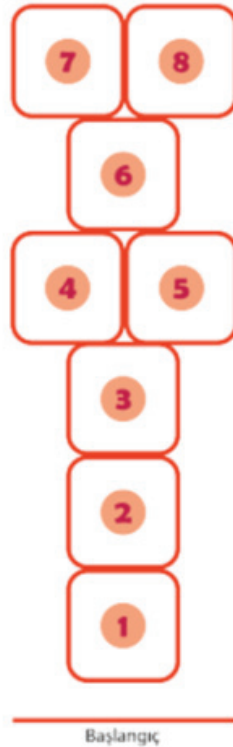
#### Oyunun Oynanışı:

Sek Sek oyunu, bireysel ve grup ile oynanabilir. Oyuna başlayacak oyuncu yazı tura ile belirlenir.

Kurayı kazanan oyuncu belirtilen başlangıç çizgisinden enek taşı bir numaralı alan üzerine atar. Bir numaralı alana enek taşı atıldıktan sonra öğrenci diğer ayağını bükerek 2 numaralı alana sıçrar. Sırasıyla 3 haneye sıçrar, 4 ve 5. hanelerde çift ayak basılır. Sonra 6. sekmeye atlamak için diz bükülüp öyle atlanır. Çift ayak basıldıktan sonra 6 ve 3 numaralı alanlara sıçrarken bir ayak bükülüp öyle atlanır. Enek taşı çizgiye geldiğinde veya oyuncu çizgiye bastığında oynama sırası diğer oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde 2, 3, 4 numaralı hanelere de enek taşı atılarak devam eder.



Görsel 127



Şekil 20. Sek Sek Oyun Alanı Çizimi

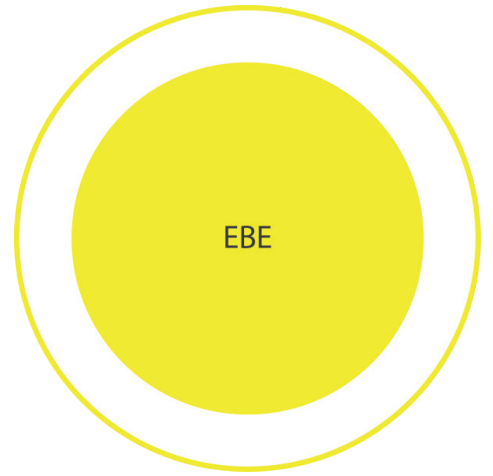


### 3.79. Sıçratan Top Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Sıçratan Top
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 5 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	İp, top
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); sabır, iş birliği, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 oluştururlar. Ebe olan oyuncu elindeki top bağlı ipi, yere paralel şekilde döndürmeye başlar. Diğer oyuncular da ip kendilerinin olduğu hiza-ya geldiğinde üstünden atlarlar. 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 Adı	Simit
Seviye	İlkokuldan itibaren her seviye
Oyuncu Sayısı	En az 5 oyuncu
Araç-Gereç	-
Oyunun Amacı	Dikkat (bilişsel beceriler); koşma, tepki hızı, bir hareketi sürdürme (psikomotor beceriler); kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 “Simiiiiiiit!” diyerek çemberden çıkıp ya da kaldırımdan inip koşmaya başlar. Nefesinin yettiği kadar, tek nefeste simit diye bağırarak 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 “Simiiiiiiit!” diyerek 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

<b>Oyunun Adı</b>	Şaşırtmacalar
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	2 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); büyük kas gelişimi, el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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.



Görsel 131

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 132



Görsel 133



### 3.82. Terlik Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Öz güven, iş birliği, sorumluluk, başarıyı tebrik, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); strateji geliştirme (bilişsel beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Oyuncular ellerinde bulunan terliklerin bir tekini ebeye verirler. Ebe bu terlikleri kendi önünde toplar. Ebe dışındaki oyuncular yüksek bir yere çıkarlar, ebeye yakalanmadan inmeye ve ebenin önündeki kendilerine ait olan terliklerinin eşlerini almaya çalışırlar. Ebe ise hem oyuncuları yere indirmeye hem de terlikleri sahiplerine kaptırmamaya çalışır. 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 Adı	Tikoça
Seviye	İlkokuldan itibaren her seviye
Oyuncu Sayısı	En az 4 oyuncu
Araç-Gereç	-
Oyunun Amacı	Dikkat, konsantrasyon, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); iş birliği (sosyal beceriler), büyük kas (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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

<b>Oyunun Adı</b>	Tombik
<b>Seviye</b>	İlkokuldan itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 12 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Top, 9 adet tombik taşı
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); denge (psikomotor beceriler); kurallara uyma, dayanışma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 bu alana girmesi yasaktır. Ebe olan takım oyuncuları bu alana sadece oyun başladığında giremez.



Görsel 137

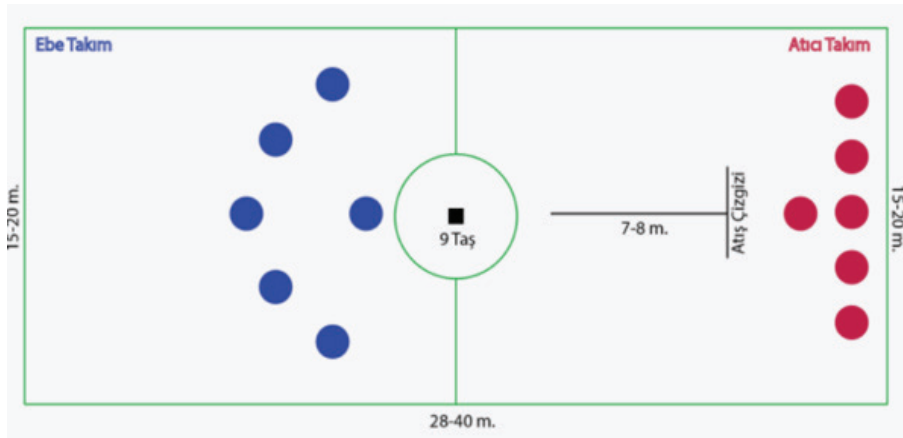
Atış yapılması için tombik taşlarının yaklaşık 7-8 metre ilerisinde atış çizgisi belirlenir.

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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, küçük ve büyük kas gelişimi, strateji (bilişsel beceriler); el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Topaç çevirme oyunu tek 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.



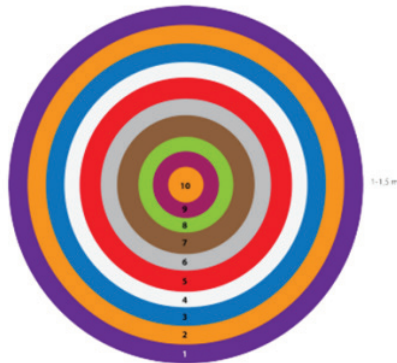
Görsel 138



Görsel 139



Görsel 140



Şekil 23. Topaç Oyun Alanı Çizimi

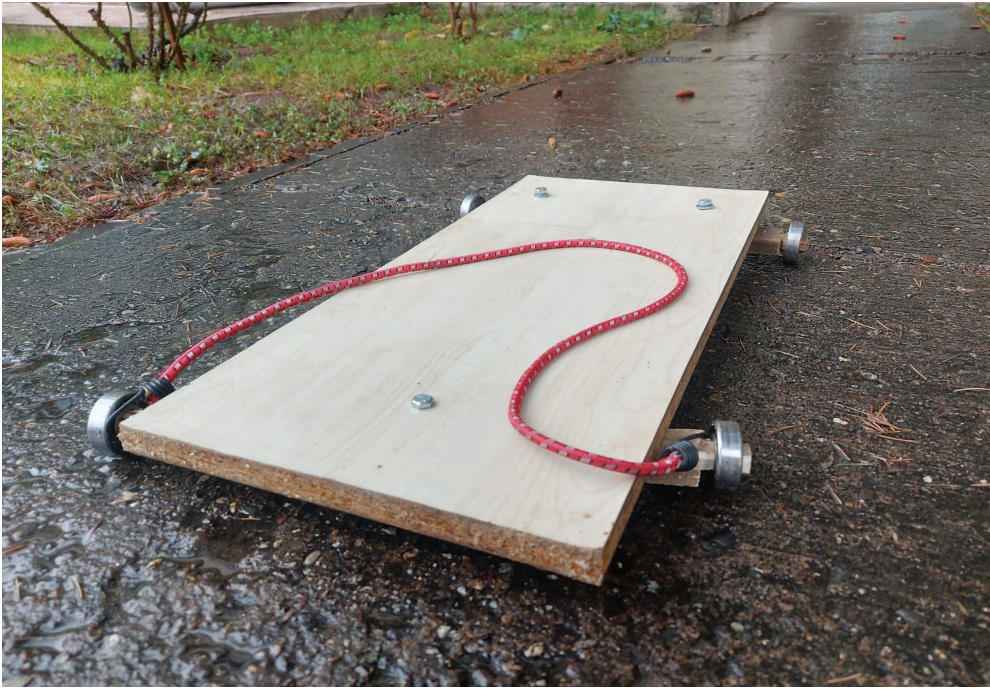


### 3.86. Tornet Yarışı Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Öğrenme, dikkat, odaklanma (bilişsel beceriler); denge, kuvvet, eş güdümlük (koordinasyon), bir hareketi sürdürme (psikomotor beceriler); saygı (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 yarışı kazanır.



Görsel 141

### 3.87. Turşucular Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Turşucular
<b>Seviye</b>	İlkokul
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); iş birliği (sosyal beceriler); büyük kas gelişimi (psikomotor beceriler) ve dil gelişimini destekleme.

#### 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, lahana 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

<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>Oyunun Amacı</b>	El-göz koordinasyonu, büyük ve küçük kas (psikomotor beceriler); iletişim ve sosyalleşme (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 kâğıdı karşılıklı iki köşesi üst üste gelecek şekilde ve üçgen şekli 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 her bir bölümüne bir yönerge yazılır. (Tuzluğun iç bölümlerine hareketler, sorular, komik ve eğlenceli cümleler de yazılabilir.)



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.

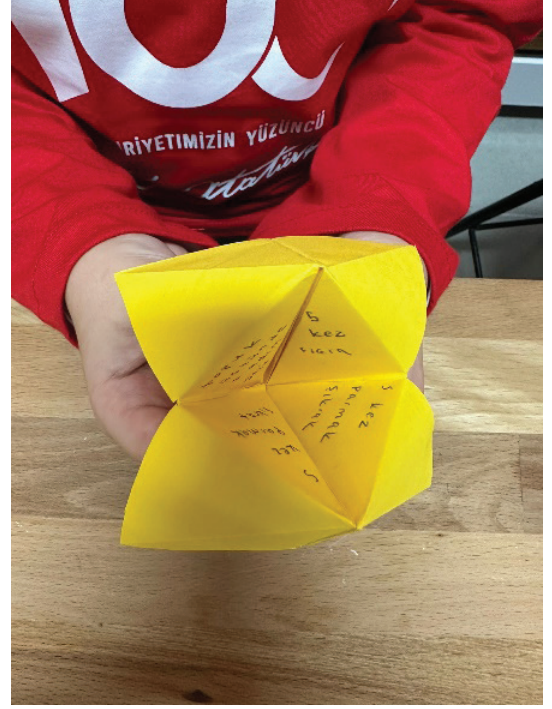
(Oyuncular yönergeleri zorlaştırarak çeşitlendirebilir.)



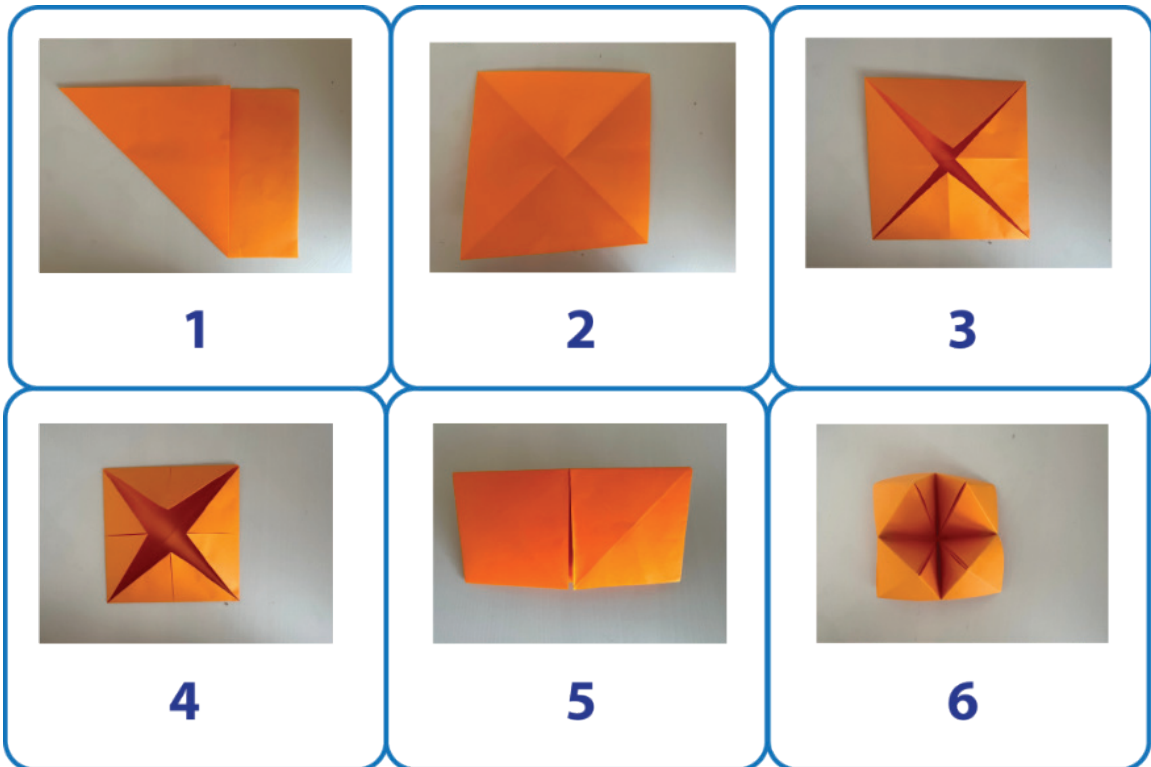
Bir oyuncu yönergeler yazan tuzluğu parmaklarına yerleştirir. Diğer oyuncudan bir sayı söylemesini ve tuzluğun dört parçasından bir tanesini göstermesini ister. Daha sonra söylenen sayı kadar tuzluk ileri ve yana doğru açılır kapatılır. Söylenen sayıya ulaşıldığında hangi tuzlukta hangi yönerge çıktıysa diğer oyuncu yönergedeki hareketleri yapar. Oyunun kalabalık bir grupta oynanması tavsiye edilir.



Görsel 145



Görsel 146



Görsel 147. Tuzluk Oyunu Yapım Aşamaları

### 3.89. Tünel Topu Oyunu

<b>Oyunun Adı</b>	Tünel Topu
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 6 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Grup sayısı kadar top
<b>Oyunun Amacı</b>	Büyük kas gelişimini (fiziksel beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyunun başında öğrenci sayısına bağlı olarak en az iki adet grup oluşturulur. Öğrenciler bulundukları grupta birbirleri arkasına dizilirler ve bacaklarını kol mesafesinde açarlar. 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

<b>Oyunun Adı</b>	Uçak
<b>Seviye</b>	Ana sınıfı ve ilkokul
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	-
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat (bilişsel beceriler); büyük kas gelişimi, denge (psikomotor beceriler) gelişimini destekle.

#### Oyunun Oynanışı:

Uçak oyunu bir çeşit ebeleme oyunudur. Sayışmaca 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 Oyunu

Oyunun Adı	Üçgen (Müselles)
Seviye	İlkokul 3. sınıftan itibaren her seviye
Oyuncu Sayısı	En az 2 oyuncu
Araç-Gereç	Misket
Oyunun Amacı	Dikkat, konsantrasyon, problem çözme, strateji (bilişsel beceriler); kurallara uyma (duyuşsal beceriler); küçük ve büyük kas gelişimi ve el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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 uzaklığına istenen büyüklükte (misketlerin içine sığacağı kadar) bir üçgen şekli çizilir. Her oyuncunun getirdiği misketler bu üçgenin köşeleri, kenarları ve içine dizilir. Oyuncular ellerine de birer misket alırlar.



Görsel 152

**1. Aşama:** Vuruş sırasını belirleme aşamasıdır. Oyuncular vuruş sırasını belirlemek için üçgenin arkasına geçerek ayakta 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.

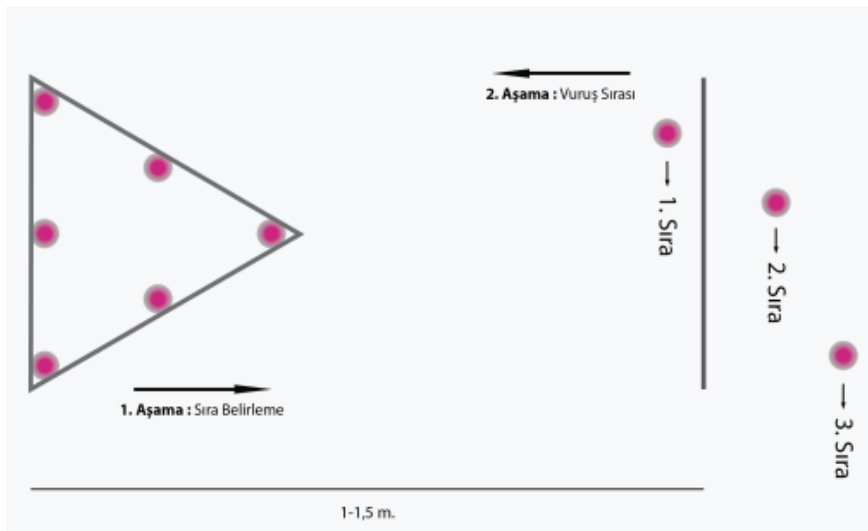
**2. Aşama:** Oynama sırası belirlendikten sonra birinci sıradaki kişi ilk vuruşunu misketin olduğu noktadan yere çömelerek üçgenin içindeki misketlere doğru yapar. Amaç üçgenin içindeki misketleri vurarak dışarı çıkarmaktır. İlk oyuncu bir ya da daha fazla misketi dışarı çıkarmayı başarır bir vuruş 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



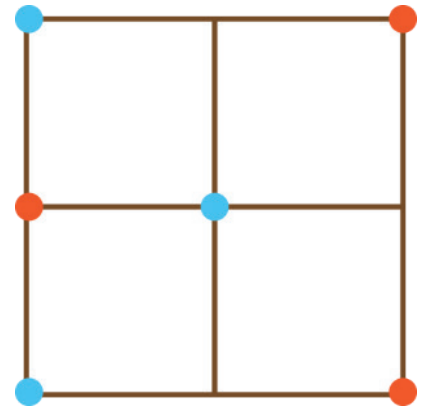
### 3.92. Üçtaş Oyunu

<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 üçer adet taş (iki farklı renkte)
<b>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, strateji geliştirme (bilişsel beceriler); sabır, iş birliği, kurallara uyma, el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Üçtaş oyunu için oynanacağı yere büyük bir kare içine bir artı işareti çizerek oyun alanı hazırlanır.

Oyunu kazanmak için 3 tane aynı renkli taşın yatayda veya dikeyde aynı hizada yer alması gerekir. Her oyuncu sırası geldiğinde sadece bir hamle yaparak elindeki taşı yerleştirir. Yapılan hamle değiştirilemez. Oyuna başlayacak taraf için sayışma tekerlemelerinden biri kullanılır. Oyuna başlayacak oyuncu, taşını istediği kesişim noktalarından birine yerleştirir. Oyuncular ellerindeki taşlar bitene kadar kendi renkleri alt alta veya üst üste aynı hizaya getirmeye çalışarak hamlelerini yaparlar. Tüm taşlar yerleştikten sonra 3 aynı renk taşını 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 hizada 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 malzemeye 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 keyifle oynanabilir.



Şekil 25. Üçtaş Oyun Alanı Çizimi





### 3.93. Yakan Top Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Öz güven, iş birliği, sorumluluk, sevgi, saygı, dostluk, paylaşım, dayanışma, başarıyı tebrik, yardımlaşma, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); strateji geliştirme (bilişsel beceriler); büyük kas (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuncular atış yapacak bir takım ve ortada olacak bir takım olmak üzere iki eşit gruba ayrılır. Atış yapacak takımın oyuncuları karşılıklı olarak oyun alanının iki ucuna geçerler. Ortada olacak takımın oyuncuları da tam ortada olacak şekilde dizilirler. 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 yakalayarak 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 yapmalıdırlar. 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. Ortadaki takımdan oyunda bir oyuncu kalması durumunda saydırma aşamasına geçilir, bu aşamada kalan oyuncu 10 kez toptan kaçmayı başarır o takım puan kazanır ancak vurulursa puanı atış yapan takım kazanır. Takımlar yer değiştirir, oyun bu şekilde oynanmaya istendiği kadar veya puan hedefi belirlenerek hedefe ulaşana kadar devam edebilir.



Görsel 156

### 3.94. Yattı Kalktı Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Anlama, dikkat (bilişsel beceriler); dil gelişimi, bir hareketi sürdürme (psikomotor beceriler); kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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. Oyuncunun birisi der ki: “Yattı, kalktı kavun!” söylenilen kavun sözcüğü kimin ismiyse yere kafasını koyup kalkar. Bu sefer, o oyuncu diğer kişinin adını söyler. “Yattı, kalktı elma!” Bu defa elma isimli oyuncu kafasını yere koyar. O, başka oyuncunun ismini aynı şekilde söyler ve oyun böyle devam eder. Kim ismini şaşırp kafasını yere koymazsa o oyundan çıkar. Oyun bu şekilde devam eder.



Görsel 157

### 3.95. Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Büyük kas gelişimini (fiziksel beceriler); strateji geliştirmeyi (bilişsel beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler) ve dil gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Öncelikle oyunu oynayacak çocuklar toplanır ve bir 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.)

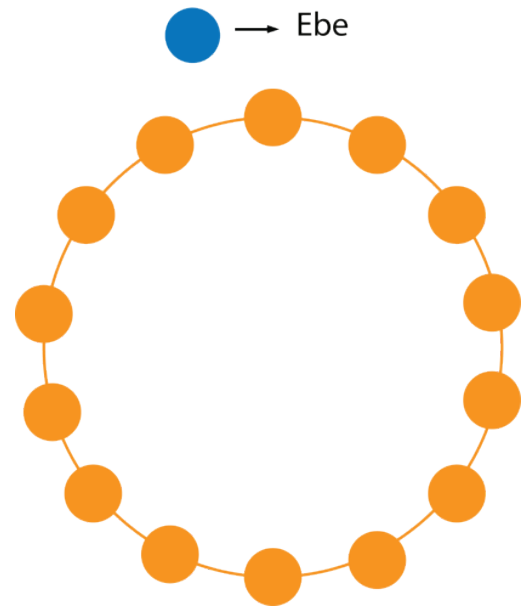


Görsel 158

Ebe seçilen çocuk haricindeki çocuklar, bir çember oluşturacak şekilde yere oturlar. 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 çocuk mendili yerden alarak ebeyi yakalamaya çalışır. Bu esnada bütün çocuklar “Tavsan kaç, tazı tut!” diye tempo tutarak bağırırlar. Kaçan ebe, tam bir tur atıp yakalanmadan boş yere oturursa diğer çocuk ebe olur ve oyun devam eder. Eğer ebe arkasına mendil koyduğu çocuğa yakalanırsa ebe olmaya devam eder.



Şekil 26. Yağ Satarım Bal Satarım Oyun Alanı Çizimi



### 3.96. Yerden Yüksek Oyunu

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon, (bilişsel beceriler); denge (psikomotor beceriler); kurallara uyma (duyuşsal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyun başlamadan önce 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 bulundukları yerleri değiştirirler. Oyuncular 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Öz güven, sorumluluk, paylaşım, başarıyı tebrik, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); strateji geliştirme (bilişsel beceriler); el-göz koordinasyonu, küçük kas (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Öz güven, başarıyı tebrik, kurallara uyma (duyuşsal beceriler); büyük kas gelişimi (fiziksel beceriler); strateji geliştirme (bilişsel beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Başlangıç ve bitiş noktası için yere iki çizgi çizilir. Bir kişi hakem seçilir. Oyuncuların amacı ağızlarında tuttukları 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

<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>Oyunun Amacı</b>	Dikkat, konsantrasyon (bilişsel beceriler); sabır, iş birliği, kurallara uyma (duyuşsal beceriler), el-göz koordinasyonu (psikomotor beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

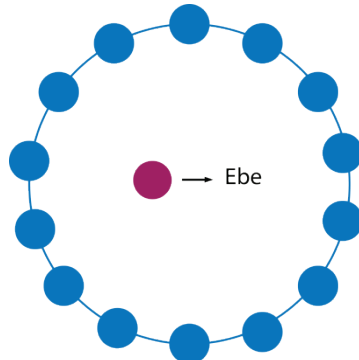
Oyuncular arasından sayışma tekerlemelerinden biri söylenerek bir ebe seçilir. Ebe seçilen oyuncunun eline bir yüzük verilir. Oyunculardan büyük bir çember oluşturulur. Çemberdeki oyuncular ellerini birleştirerek avuçları kapalı ebeyi beklerler. Ebe, çemberin içinde oyuncuların önünde sırayla dolaşır. 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

<b>Oyunun Adı</b>	Zimba
<b>Seviye</b>	Ana sınıfından itibaren her seviye
<b>Oyuncu Sayısı</b>	En az 4 oyuncu
<b>Araç-Gereç</b>	Tebeşir
<b>Oyunun Amacı</b>	Büyük kas gelişimini (fiziksel beceriler); kurallara uyma (sosyal beceriler) gelişimini destekleme.

#### Oyunun Oynanışı:

Oyuna başlamadan önce yere yaklaşık 1-2 metre çapında bir daire çizilir. Oyuncular kendi aralarında bir ebe seçer ve ebe çizilen dairenin içine girer. Oyunu başlatmak için ebe dairenin içindeyken “Zimba!” diye bağırır. Daha sonra daireden tek ayağı üstünde sekerek çıkar ve dairenin dışındaki oyuncuları ebelemeye çalışır. Ebelenen oyuncu yeni ebe olarak dairenin içine girer ve oyun başa döner. Eğer ebe, dairenin dışındayken havadaki ayağı yere değerse bu sefer dairenin içine girerek yeniden ebe olur.



Görsel 167

**4.1 SONUÇ VE DEĞERLENDİRME**

Geleneksel oyunlar, yetenekleri keşfetme, test etme, kişinin kendisiyle ve dünyayla ilişkiler kurma yöntemidir. Geleneksel oyunlar aracılığıyla bireyler yeni şeyleri ve yeni kalıpları nasıl öğreneceklerini, dünyayla nasıl başa çıkacaklarını, görevlerini nasıl yerine getireceklerini ve sorunların üstesinden gelmek için yeteneklerini nasıl kullanacaklarını 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 öğretilmektedir.

Geleneksel oyunlar eğlenceye yönelik değerlerin yanında kültürel değer unsurlarını içerir. Bu değerler iyi insan olmaya özgü niteliklerle dolu, çocuklarda toplum yaşamının geliştirilmesinde faydalı olan kültürel miraslardır. Diğer bir deyişle geleneksel oyunlar, ülkenin korunması gereken kültürel varlıklardan biridir. Geleneksel oyunların temel eğitimde iletişim ve etkileşimin kalitesine, öğrencilerin sosyalleşmesine katkısı göz önünde bulundurulduğunda, bir rehber niteliği taşıyan bu çalışmayla birlikte dikkate alınabilecek öneriler şöyle özetlenebilir:

1. Geleneksel oyun festivallerinin veya yarışmalarının yerel yönetimlerle iş birliği temelinde gerçekleştirilmesi,
2. Ebeveynlere yönelik atölye çalışmalarının düzenlenmesi,
3. Açık havada, iklim koşullarına uygun olarak düzenlenmiş farklı oyun alanlarının ve bahçe düzenlemelerinin artırılması,
4. Okul yöneticilerinin ve öğretmenlerin okul içi ve dışında oyun alanları oluşturma ve oyun oynama koşullarının iyileştirilmesi konusunda teşvik edilmesi ve bu konularda desteklenmesi,
5. Geleneksel oyunların okullarımızda eğitim öğretime yönelik bir araç olarak kullanılmasıyla öğrenciler üzerindeki bilişsel, fiziksel, sosyal, psikolojik etkilerinin öğretmenlerimiz tarafından gözlemlenerek gelişimlerin takip edilmesi önem arz etmektedir.

Bu kitap, geleneksel oyunlarımızı eğitim öğretimle bütünleştirme çalışmasıdır. Bu bakımdan okullarımızda uygulama ilkelerinin takip edilmesi ile oyunların kültür çeşitliliğine sahip dış çevrede hoşgörü ve saygıyı teşvik eden bir araç olduğunu hatırlamak mümkün olacaktır. “Yüz Yüze 100 Çocuk Oyunu” kitabı kapsamında gerçekleştirilecek etkinlikler iyi insan olmanın gereğini çocukların erkenden anlayabilmeleri ve değerlerimizi gelecek nesillere aktarma umudunu taşımaktadır.



## 4.2 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
- 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.
- Kuçuradi, İ(2010). Çağın Olayları Arasında, Ankara: Felsefe Kurumu Yayınları.
- Piaget, J. (1950). The Psychology of Intelligence. London: Routledge.
- Rahmawati, 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://www.mangala.com.tr/>

URL-4: <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 hariç diğer tüm görseller Temel Eğitim Genel Müdürlüğü tarafından fotoğraflanarak görsellerin kullanımı ile ilgili gerekli izin ve onaylar alınmıştır.