

**T.C.  
ARTVİN ÇORUH ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI**

**ARTVİN'DE ÇOCUK OYUNLARI  
(DERLEME, İNCELEME, TASNİF)**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**NIHAN ARSLAN ERDEM**

**Danışman  
Doç. Dr. Sedat BAHADIR**

**ARTVİN-2019**

## TEZ BEYANNAMESİ

Artvin Çoruh Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum ARTVİN'DE ÇOCUK OYUNLARI (DERLEME, İNCELEME, TASNİF)

adlı tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezinin kâğıt ve elektronik kopyalarının Artvin Çoruh Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

- Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim sadece Artvin Çoruh Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin 1 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezinin tamamı her yerden erişime açılabilir.

/07/2019

Nihan ARSLAN ERDEM

**TEZ KABUL TUTANAĞI**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE**

Dr. Öğr. Üyesi Sedat BAHADIR danışmanlığında, Nihan ARSLAN ERDEM tarafından hazırlanan bu çalışma 25/06/2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

**Başkan** : Prof Dr. Erdoğan ALTINKAYNAK .....İmza: 

**Jüri Üyesi** : Dr. Öğr. Üyesi Sedat BAHADIR.....İmza: 

**Jüri Üyesi** : Dr. Öğr. Üyesi Mehmet ÖZDEMİR .....İmza: 

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir.

22.07.2019  
Dr. Öğr. Üyesi Hamit ŞAFAKCI  
Enstitü Müdürü

Dr. Öğr. Üyesi Zemzem YÜCETÜRK  
Müdür Yardımcısı



## İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
TEZ BEYANNAMESİ.....	I
TEZ KABUL TUTANAĞI.....	II
İÇİNDEKİLER.....	III
TABLO LİSTESİ.....	XII
ŞEKİL LİSTESİ.....	XIII
KISALTMALAR.....	XIV
ÖZET.....	XV
SUMMARY.....	XVI
ÖNSÖZ.....	XVII
GİRİŞ.....	1
1.Araştırmanın Amacı.....	1
2.Araştırmanın Yöntemi.....	2

### BİRİNCİ BÖLÜM

#### ARTVİN İLINE TARİHİ COĞRAFI VE SOSYO-KÜLTÜREL AÇIDAN BİR BAKIŞ

1.1. ARTVİN İLİ.....	3
1.1.1. Artvin İlinin Tarihi Serüveni.....	3
1.1.2. Milli Mücadele Döneminde Artvin.....	5
1.1.3. Artvin'in Kurtuluşu.....	6
1.1.4. Cumhuriyet Döneminde Artvin.....	6
1.2. ARTVİN İLİNİN ÖZELLİKLERİ.....	7
1.2.1. Coğrafi Konum.....	7
1.2.2. Dağlar.....	8
1.2.3. Ovalar.....	8

1.2.4. Yaylalar.....	9
1.2.5. Vadiler.....	9
1.2.6. Akarsular.....	10
1.2.7. Göller.....	11
1.2.8. İklim.....	10
1.2.9. Bitki Örtüsü.....	10
1.2.10. Yer altı Zenginlikleri.....	11
1.3. ARTVİN İLİNİN SOSYO-KÜLTÜREL AÇIDAN YAPISI.....	11

## İKİNCİ BÖLÜM

### ÇOCUK VE OYUN KAVRAMI, ÇOCUK OYUNU ARAŞTIRMALARI, OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI VE ARTVİN ÇOCUK OYUNCAKLARI

2.1. ÇOCUK .....	14
2.2. OYUN.....	15
2.2.1. Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkisi.....	17
2.3. ÇOCUK OYUNU ARAŞTIRMALARI.....	18
2.3.1. Türkiye’deki Çocuk Oyunu Araştırmaları.....	18
2.3.2. Artvin Çocuk Oyunları Üzerine Yapılan Araştırmalar.....	21
2.4. ÇOCUK OYUNLARININ SINIFLANDIRILMASI.....	22
2.4.1. Türkiye’de Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması.....	22
2.4.2. Artvin Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması.....	25
2.4.2.1. Oyunların Oyuncuların Cinsiyetine Göre Sınıflandırılması.....	26
2.4.2.2. Oyunların Oyuncuların Yaş Grubuna Göre Sınıflandırılması.....	26
2.4.2.3. Oyunların Oyuncu Sayısına Göre Sınıflandırılması.....	27
2.4.2.4. Oyunların Oyun Mevsimine Göre Sınıflandırılması.....	28
2.4.2.5. Oyunların Oyun Sahasına Göre Sınıflandırılması.....	28
2.4.2.6. Oyunların Oynanma Süresine Göre Sınıflandırılması.....	29

2.4.2.7. Oyunların Ödül ve Cezalarına Göre Sınıflandırılması.....	29
2.4.2.8. Oyunların Malzemelerine Göre Sınıflandırılması.....	30
2.5. ARTVİN ÇOCUK OYUNCAKLARI.....	31
2.5.1 Küçük Oyuncaklar.....	32
2.5.1.1. Araba.....	32
2.5.1.2. Bebek.....	33
2.5.1.3. Düdük.....	33
2.5.1.4. Gemi.....	33
2.5.1.5. Sapan.....	34
2.5.1.6. Top.....	34
2.5.1.7. Topaç.....	34
2.5.1.8. Tüfek.....	34
2.5.1.9. Uçak.....	35
2.5.1.10. Uçurtma.....	35
2.5.2. Büyük Oyuncaklar.....	35
2.5.2.1. Kaydırak.....	35
2.5.2.2. Salıncak.....	35
2.5.2.3. Tahterevalli.....	36

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### ARTVİN ÇOCUK OYUNLARININ YAPISAL, BAĞLAMSAL VE İŞLEVSEL AÇIDAN ÇÖZÜMLEMESİ

3.1. ARTVİN ÇOCUK OYUNLARININ YAPISAL İNCELEMESİ.....	37
3.1.1. Oyun Adı.....	38
3.1.2. Oyuncu.....	39
3.1.2.1. Oyuncu Sayısı.....	39
3.1.2.2. Oyuncu Cinsiyeti.....	40

3.1.2.3. Oyuncu Yaşı.....	41
3.1.2.4. Oyun Rolü.....	42
3.1.3. Oyun Aracı.....	43
3.1.3.1. Asıl Oyun Araçları.....	44
3.1.3.2. İkincil Oyun Araçları.....	45
3.1.4. Oyun Sahası.....	45
3.1.4.1. Mekan.....	46
3.1.4.2. Oyun Sahası Çizimi.....	46
3.1.5. Oyun Zamanı.....	47
3.1.6. Oyun Rolünün Dağıtımı ve Atış Sırası.....	48
3.1.6.1. Oyun Rolünün Dağıtımı.....	48
3.1.6.2. Oyun Atış Sırasının Belirlenmesi.....	50
3.1.7. Sözlü Oyun Formülü (Tekерleme).....	51
3.1.8. Oyun Hareketi.....	56
3.1.8.1. Söyleşme.....	56
3.1.8.2. Dokunma.....	57
3.1.8.3. Tahmin Etme.....	57
3.1.8.4. Duruş Deęiştirme.....	57
3.1.8.5. Saplama.....	58
3.1.8.6. Çekme.....	58
3.1.8.7. Çizme.....	58
3.1.8.8. Yuvarlama.....	58
3.1.8.9. Yarışma.....	58
3.1.8.10. Çukura Sokma.....	59
3.1.8.11. Kaçma Kovalama.....	59
3.1.8.12. Denge Sağlama.....	59

3.2. ARTVİN ÇOCUK OYUNLARININ BAĞLAMSAL İNCELEMESİ.....	59
3.2.1. Fiziki Bağlam.....	60
3.2.2. Tarihi, Sosyo-Kültürel Bağlam.....	62
3.2.3. Teknolojik Bağlam.....	65
3.3. ARTVİN ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVSEL AÇIDAN İNCELEMESİ.....	66

## **DÖRDÜNCÜ BÖLÜM**

### **ARTVİN ÇOCUK OYUNLARI VE İNCELEMESİ**

4.1. AÇ KAPIYI BEZİRGÂN BAŞI.....	69
4.2. AYAĞA BASMA OYUNU.....	70
4.3. AL SATARIM BAL SATARIM.....	71
4.4. BEŞ TAŞ.....	73
4.5. BİRDİRBİR.....	75
4.6. KUTU KUTU PENSE.....	76
4.7. BOM.....	77
4.8. BİLEK GÜREŞİ.....	78
4.9. HALAT ÇEKME.....	79
4.10. KÖREBE.....	80
4.11. ÇUVAL YARIŞI.....	81
4.12. TIP OYUNU.....	82
4.13. DON OYUNU.....	83
4.14. ÇÜRÜK YUMURTA.....	84
4.15. ELİM SENDE.....	85
4.16. EVCİLİK.....	86
4.17. GÖLGEYE BASMA OYUNU.....	87
4.18. GÖZ KIRPMAMA OYUNU.....	88
4.19. YÜZÜK.....	89



4.20. MENDİL KAPMACA.....	90
4.21. GÜLDÜRME OYUNU.....	91
4.22. UZUNEŞEK.....	92
4.23. FRİZBİ.....	93
4.24. SİMİT.....	94
4.25. SAKLAMBAÇ.....	95
4.26. FUTBOL.....	97
4.27. İP ATLAMA.....	98
4.28. İSİM ŞEHİR.....	99
4.29. RENKLİ İSTOP.....	100
4.30. KOŞU YARIŞI.....	101
4.31. DOMİNO.....	102
4.32. KAYAK.....	103
4.33. KARTOPU.....	104
4.34. KARDAN ADAM.....	105
4.35. HOÇURAF.....	106
4.36. LİK (KALE).....	107
4.37. KÖŞE KAPMACA.....	108
4.38. KULAKTAN KULAĞA.....	109
4.39. NESİ VAR.....	110
4.40. SICAK SOĞUK.....	111
4.41. TAŞ KAĞIT MAKAS.....	112
4.42. DEVE CÜCE.....	113
4.43. GECE GÜNDÜZ.....	114
4.44. YERDEN YÜKSEK.....	115
4.45. DOĞRULUK MU CESARET Mİ?.....	116

4.46. SANDALYE KAPMA.....	116
4.47. BEN KİMİM.....	117
4.48. YAZI TURA.....	118
4.49. KOSTİK.....	119
4.50. MENEKŞE.....	121
4.51. SEK SEK.....	122
4.52. SAR SAR MAKARAYI.....	123
4.53. UÇURTMA.....	125
4.54. TOMBALA.....	126
4.55. YAKAR TOP.....	127
4.56. ORTADA SIÇAN.....	128
4.57. KABAK.....	129
4.58. BORU.....	131
4.59. DOKUZ AYLİK.....	132
4.60. DAVUL ZURNA.....	133
4.61. TORNET (TAHTADAN ARABA).....	134
4.62. TAVŞAN KAÇ TAZI TUT.....	135
4.63. LADES.....	136
4.64. TEKME OYUNU.....	137
4.65. ŞAŞIRAN EŞEK.....	138
4.66. ÇATLAK PATLAK.....	139
4.67. SİSİ BANA MİSTİK VER.....	140
4.68. KOMŞU KOMŞU.....	141
4.69. MİSKET.....	143
4.70. KUYU.....	144
4.71. DAİRE.....	145

4.72. TOP ATMA.....	146
4.73. SOS.....	147
4.74. RENK EBESİ.....	148
4.75. SU SAVAŞI.....	149
4.76. TASO.....	150
4.77. BENİMLE DANS EDER MİSİN?.....	151
4.78. PARMAK DÖVÜŞÜ.....	152
4.79. DALLAS.....	153
4.80. YERDE NE VAR.....	155
4.81. KAVUN KARPUZ.....	156
4.82. KELOĞLAN.....	158
4.83. GAZOZ KAPAĞI (ALMACALI).....	159
4.84. BIÇAK.....	161
4.85. CİRİT.....	162
4.86. FİNCAN.....	163
4.87. HANGİ ELİMDE.....	164
4.88. TOPAÇ.....	165
4.89. ESKİ MİNDER.....	165
4.90. ONBİRELLİ.....	167
4.91. BİL BAKALIM.....	168
4.92. UYKUCU HOROZ.....	169
4.93. PİNOKYO.....	170
4.94. HIRSIZ POLİS.....	171
4.95. KURT BABA.....	172
4.96. YILAN.....	173
4.97. ÇUBUK.....	174

4.98. CÜZ.....	175
4.99. GEMİ YILAN TUZAK.....	176
4.100. KARTAL.....	177
4.101. ÇELİK ÇOMAK.....	178
4.102. AŞIK.....	179
<b>SONUÇ.....</b>	<b>181</b>
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>184</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>188</b>
<b>RESİMLER.....</b>	<b>194</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>203</b>

## TABLO LİSTESİ

	<b>Sayfa No</b>
<b>Tablo 1:</b> Cinsiyete Göre Sınıflandırma.....	25
<b>Tablo 2:</b> Yaş Grubuna Göre Sınıflandırma.....	26
<b>Tablo 3:</b> Oyuncu Sayısına Göre Sınıflandırma.....	27
<b>Tablo 4:</b> Mevsime Göre Sınıflandırma.....	28
<b>Tablo 5:</b> Oyun Sahasına Göre Sınıflandırma.....	28
<b>Tablo 6:</b> Süreye Göre Sınıflandırma.....	29
<b>Tablo 7:</b> Ödül ve Cezaya Göre Sınıflandırma Tablosu.....	29
<b>Tablo 8:</b> Malzemeye Göre Sınıflandırma .....	30

## ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa No

Şekil 1: Artvin Haritası.....7



## KISALTMALAR

<b>Bkz.</b>	: Bakınız
<b>C.</b>	: Cilt
<b>cm.</b>	: Santimetre
<b>çev.</b>	: Çeviren
<b>hzl.</b>	: Hazırlayan
<b>İ.Ö</b>	: İsa'dan Önce
<b>K.</b>	: Kaynak
<b>m.</b>	: metre
<b>M.Ö</b>	: Milattan önce
<b>MTA</b>	: Maden Tetkik ve Arama
<b>RTÜK</b>	: Radyo Televizyon Üst Kurulu
<b>S.</b>	: Sayı
<b>s.</b>	: Sayfa
<b>TDK</b>	: Türk Dil Kurumu
<b>vb.</b>	: Ve benzeri
<b>Yay.</b>	: Yayınları

## ÖZET

### ARTVİN'DE ÇOCUK OYUNLARI (DERLEME, İNCELEME, TASNİF)

Oyun insanların var oluşuyla birlikte başlamış ve günümüze kadar gelişimini sürdürmüştür. Çocuklar için vazgeçilmez olan, sözlü kültür ürünü olarak oyun, içinde bulunduğumuz toplumun kültürel kodlarını üzerinde taşıyan ve gelecek kuşaklara aktaran kıymetli bir zenginlik kaynağıdır.

Yaşanan teknolojik gelişmeler, dijital çağın baskın etkisi oyunların etki alanını kaybetmesine sebep olmuştur. Kural, düzen, işbirliği, iletişim gibi pek çok kavramla oyunlar aracılığıyla tanışan çocuklar yerini bilgisayar başında vaktini harcayan iletişimden ve kendini ifadeden yoksun bireylere bırakmaktadır.

Artvin çocuk oyunları toplumun sosyo-kültürel yaşantısını yansıtmakta ve Türk inancı, gelenek ve göreneklerinden izler taşımaktadır. Çalışmada bu doğrultuda Artvin yöresi hakkında bilgi verildikten sonra, oyun ve çocuk kavramına değinilmiş, Türkiye'deki çocuk oyunu araştırmalarından bahsedilerek Artvin yöresindeki çocuk oyunları yapısal, bağlamsal ve işlevsel açıdan incelenmiştir. Çocuk oyunları sınıflandırılmasına ve oyuncaklara da ayrıca yer verilmiştir. Oyunların tespitinin ardından geleneksel mirasımızdan dijital çağa uzanan süreçte derlenen 102 oyun yapısal bağlamda, oyun adı, oyuncu özellikleri, oyun mekânı, kullanılan araçlar, roller, sözel oyun formülleri, oyun zamanı, kuralları, oyunlarda bulunan ceza ve ödüller açısından incelenmiş ve her oyunun künyesi çıkarılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Artvin, oyun, çocuk, çocuk oyunları, halk bilimi



## SUMMARY

### CHILDREN GAMES IN ARTVIN (COMPILATION, REVIEW, CLASSIFICATION)

The game has started with the existence of people and has continued its development to the present day. The game, which is indispensable for children, as a product of oral culture, is a valuable source of wealth that carries on the cultural codes of the society in which we live and transfers them to the future generations.

The technological developments, the dominant effect of the digital age, caused the games to lose their domain. Children who meet with many concepts such as rule, order, cooperation, communication through games, leave their place to the individuals who are devoid of communication and self-expression.

Artvin children's games reflect the socio-cultural life of society and bear traces of Turkish beliefs, traditions and traditions. In this study, after informing about Artvin region, the concept of games and children was mentioned and children's games in Artvin region were analyzed in terms of structural, contextual and functional aspects. Children's games classification and toys are also included. After the discovery of the games, 102 games compiled from traditional heritage to the digital age were examined in terms of game name, player characteristics, game space, used tools, roles, verbal game formulas, game time, rules, punishments and awards in games and the labels of each game are specified.

**Keywords:** Artvin, play, children, children's games, folklore

## ÖNSÖZ

Kökeni insanlık tarihi kadar eski, ülkelerin milli zenginliği, kültürün en önemli aktarım kaynaklarından biri olarak oyun, çocuk dünyasının en özel sığınağı, hayali, bitmek bilmez sevdasıdır.

Hızla değişen günümüz dünyasında, dijital sosyalleşmenin yaygınlaştığı, çocukluk imgesinin ve gerek oyun gerekse de oyuncakların büyük değişime tabi olduğu modern çağda bir önceki neslin hafızalarında ve kültürel hazinelerinde yerini koruyan adeta sandıklarda naftalinli kalmaya mahkûm bırakılan oyunların gün ışığına çıkarılması önem arz etmektedir. Sosyolojiden antropolojiye, halkbiliminden psikolojiye kadar pek çok disiplinin uğrak alanı olan çocuk ve oyun kavramları çağımızda oluşmaya başlayan yeni boyutuyla bir hayli ilginç bir serüvene doğru yol almaktadır. Teknolojinin hükümran olmadığı, çocuğun ürettiği, dönüştürdüğü, kural koyduğu, alan açtığı, fırsat yarattığı ve kendi öz varlığını oyunla geliştirmeye çalıştığı dönemlerden telefon, televizyon, bilgisayar tablet çocuklarına doğru değişen süreçte dimağımızda kalan oyunların derlenerek incelenmesi günümüze kaynaklık edecektir.

Çalışmamı oluşturmam aşamasında akademik bilgilerini benden esirgemeyerek her koşulda sonsuz destek veren tez danışmanım Doç. Dr. Sedat BAHADIR'a, eğitim sürecimin her aşamasında tanıdığım ilk günden bu yana destekleriyle beni cesaretlendiren, eğitimci kişiliğiyle yol gösteren, fikirlerine büyük saygı duyduğum Gençlik ve Spor İl Müdürü Sayın Bahattin YETİM'e; her koşulda yanımda olarak bugünlere gelmeme sebep olan anneme, babama ve aileme; teşvikleriyle beni cesaretlendiren eşim Volkan ERDEM'e; tezimi oluşturmam sürecinde yardımlarını her daim üzerimde hissettiğim mesai arkadaşlarıma bilhassa Sema ŞİMŞEK KAYA ve Merve UZUN'a; ondan çaldığım kıymetli zamanın karşılığını belki bir gün bu eserin içinden birkaç oyun öğrenip çocuklarına öğreterek alma fırsatı yakalayacak biricik kızım Öykü Beren ERDEM'e; araştırmalarım sırasında makale, kitap ve bilgilerinden yararlandığım tüm araştırmacılara ve tezime oyunlarıyla katkı sağlayan dünün ve bugünün çocuklarına en kalbi şükranlarımla...

Nihan ARSLAN ERDEM

ARTVİN 2019

## GİRİŞ

Oyun, insanın varlığıyla birlikte yaşamımıza dâhil olan kuşaktan kuşağa aktarım yoluyla yaşadığımız çağa ulaşan kültürel bir etkinliktir. Artvin ve yöresinde oynanan geleneksel çocuk oyunları bu çalışmada derlenmiş ve incelenmiştir. Çalışmamız, teknolojiyle birlikte yok olmaya başlayan oyunların kayıt altına alınarak günümüz çocuklarına aktarılmasını sağlamak ve Artvin yöresi özelinde kapsamlı ve sonraki çalışmalara örnek oluşturacak nitelikte bir inceleme yapmak amacıyla oluşturulmuştur.

Değişen yaşam şartları, şehir hayatı, çekirdek aile yapısı, çocukların hayata bakış biçimi, eğitim sisteminin küçük yaşlardan itibaren bireyleri yarışa itmesi geleneksel oyunlarımızın unutulmasına neden olmuştur. Yine konsol oyunları, tablet ve bilgisayarlar çocuklar tarafından daha cazibeli bulunmakta ve geleneksel oyunlara tercih edilmektedir. Yaratıcılığı, bilişsel ve zihinsel gelişimi hızlandıran ve kuvvetlendiren oyunların oynanması çocuklar açısından daha verimli olacaktır.

Araştırmamız dört bölümden oluşmaktadır. Araştırmanın amaç ve yönteminin ifade edildiği giriş bölümünün ardından birinci bölümde Artvin yöresi tanıtılmış, coğrafi ve sosyo-kültürel özellikleri hakkında bilgiler verilmiştir. İkinci bölümde çocuk ve oyun kavramları açıklanmış ve Türkiye'deki ve Artvin ilindeki çocuk oyunu araştırmaları hakkında bilgiler verilmiştir. Bu bölümde ayrıca çocuk oyunları cinsiyet, yaş, oyuncu sayısı, oyun mevsimi, oyun sahası, oynanma süresi, malzeme ve ödül- ceza bakımından sınıflandırılmış olup çocuk oyuncakları küçük oyuncaklar, büyük oyuncaklar olarak incelenmiştir. Üçüncü bölüm yapılan derleme sonucunda ulaşılan oyunların yapısal, bağlamsal ve işlevsel açıdan incelenmesinden oluşmuştur. Bu bölümde oyunlar bu özellikler noktasında tasniflenmiştir. Son bölümde ise derlenen oyunlar, oyun adı, oyuncu özellikleri, oyun mekânı, kullanılan araçlar, roller, sözel oyun formülleri, oyun zamanı, kuralları, oyunlarda bulunan ceza ve ödüller açısından incelenmiş ve her oyunun künyesi çıkarılmıştır.

### **1.Araştırmanın Amacı**

Çalışmamızda Artvin yöresinde bulunan halk kültürü öğelerinden oyunu incelemeyi amaçladık. Artvin yöresi oyunlarının derlenerek tasnifi ve incelenmesi temel amacımızdır.

Bu çalışmayla yeterince incelenmemiş olan Artvin çocuk oyunları, tespit edilmeye ve tasnif edilmeye çalışıldı. Çocuk oyunlarının yerini teknolojiye bırakmaya başladığı çağımızda bu halk kültürü öğelerinin derlenmesi ve gelecek kuşaklara aktarılması sağlanacaktır. Çalışmamız bu alanda yapılacak diğer çalışmalara da kaynaklık edecektir.

## **2.Araştırmanın Yöntemi**

Artvin geleneksel çocuk oyunları derleme yöntemi kullanılarak tespit edilmiştir. Halkbilimi derleme metotlarından gözlem, görüşme ve anket çalışmamızda kullanılan yöntemlerdir. Öncelikle alana ait yapılan çalışmalar incelenmiş, kuramsal olarak çocuk ve çocuk oyunları üzerine yapılan bilimsel makale ve tezler değerlendirilmiştir. Artvin yöresi oyunları ile ilgili yapılan çalışmalara ulaşılmaya çalışılmış bu alanda yeterli kaynağın olmadığı görülmüştür. Öncelikle Artvin merkezde bulunan ilköğretim ve ortaöğretim kurumlarına ziyaretler gerçekleştirilmiş ve öğretmen ve öğrencilere oyun derleme formu verilmiştir. Bir haftalık bir sürenin ardından formlar toplanmış ve oyun metinleri oluşturulmaya başlanmıştır. Formların verildiği kişiler kayıt altına alınmış ve bilinmedik oyunlardan bahseden öğrencilerle ayrıca görüşme gerçekleştirilmiştir. Bunun yanı sıra belirli aralıklarla okullar gezilmiş ve kimi zaman sınıf ortamında kimi zaman da ders sonrasında çocuklar gözlemlenmiştir. Yine sokakta mahalle aralarında oynayan çocuklar üzerinde gözlem yapılmış, onlarla diyaloga geçilerek oynadıkları oyunlar hakkında bilgi toplanmıştır. Artvin'in değişik bölgelerine gidilerek kaynak kişilerle görüşmeler yapılmış ve yeni oyunlar derlenmiştir. Derlemeler belirli bir yaş grubu ile yapılmamış olup hemen her yaşta kişiyle irtibata geçilmiştir.

Derlenen oyunların tasnifi noktasında çok sayıda çalışma olmakla birlikte bu çalışmamızda Nebi Özdemir'in iki ciltlik Türk Çocuk Oyunları adlı çalışması örnek alınarak oyunların eski tasnif metotlarıyla tasniflenerek sınırlandırılması yerine yapısal, bağlamsal ve işlevsel açıdan incelenmesi yoluna gidilmiştir.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### ARTVİN İLINE TARİHİ, COĞRAFI VE SOSYO-KÜLTÜREL AÇIDAN BİR BAKIŞ

Bu bölümde Artvin ilinin tarihi serüveni, temel coğrafi yapısı ve sosyo-kültürel özellikleri ele alınacaktır. Bu çerçevede ilin tarih içerisindeki gelişimi, coğrafi özellikleri ve sosyo-kültürel ortama değinilmiştir.

#### 1.1. ARTVİN İLİ

Nigali, Ligani, Livana, Livane, Artbini, Artvini, Artvani, Çoruh ve Artvin adlarını alarak geçmişten günümüze ulaşan Artvin ili, Karadeniz'in en doğusunda yer alan ve geçmiş M.Ö'lere dayanan küçük bir şehirdir (Özaydın, 2016: 53).

##### 1.1.1. Artvin İlinin Tarihi Serüveni

Türklerin ataları olarak bilinen Hurriler, Artvin iline ilk hâkimiyet kuran kavim olmuştur. Artvin ve civarına site devletleri kurarak Artvin'de varlıklarını sürdürmüşlerdir. M.Ö 1360 yılından itibaren ise 20 yıl sefer düzenleyerek Hitit Kralı Artvin ilini ele geçirir. Tarım ve hayvancılıkla uğraşan Urartular, sınırları kuzeyde Artvin'e kadar uzanan başkenti Van olan bir devlet kurmuşlardır. Ancak devletlerin varlıklarını sürdürmesinin oldukça güç olduğu o yıllarda İskit baskısı nedeniyle yıkılırlar ve Artvin ili bu kez İskit hâkimiyetine geçer (Artvin Valiliği).

Çağına öncülük yapan ve pek çok konuda gelişmiş bir medeniyet olan, tekerleğin icadı, atın evcilleştirilmesi, ilk beyin ameliyatı gibi alanlardaki çalışmalarıyla dikkat çeken İskitler, Artvin'i askeri alanda üs olma noktasında kullanmaya başlamışlardır (Artvin Valiliği).

Bu çeşitli devletlerin hâkimiyetlerine girmek Artvin ili için sadece İskitler ile de sınırlı kalmaz ve önce Şamanist Arsaklar'ın kısa bir süre sonra da Bizans'ın etkisine girer ve Hazar Türkleri egemenliğinde kalır (Artvin Valiliği).

Hz. Osman devrinde İslam ordularıyla karşı karşıya gelindiğinde ise Emevilere karşı Hazarlar ile Artvin halkı birleşir ve direnir. 786 yılında da Abbasilerden Harun Reşit Bağdat'a Çoruh bölgesini bağlar (Artvin Valiliği).

853-1023 yılında önce Abbasilere bağlı iki beylikten biri olan Artvin, beyliklerden Sac yıkılınca tekrar Bizans etkisine girer (Artvin Valiliği).

Artvin bu şekilde farklı devletlerin etkisine girerken tarih sahnesinde Selçuklular görünür. Selçuklu Hükümdarı Tuğrul Bey Çağrı Bey'i batıya göndermiş ve Anadolu'yu keşfetme hazırlıkları başlamıştır. Dandanakan Savaşında Gaznelilerin 1040 yılında Selçuklulara yenilmesi ve sonrasındaki Pasinler Savaşı ile bu kez Selçuklular Artvin dolaylarına yaklaşır (Artvin Valiliği).

1064 yılında önce Alparslan'ın hâkimiyetine giren, Alparslan öldükten sonra da Bizans desteği alarak galip olan Gürcü Kralı Gorgi tarafından ele geçirilen Artvin, Kral Gorgi'nin Melikşah'ın ordularına yenilmesiyle birlikte bu kez Çoruh dolaylarının da içinde olduğu Erzurum- Kars merkezli Saltukoğlu Beyliğinin hâkimiyet alanına girer ve Türk etkisi böylece hızlanır (Artvin Valiliği).

Tarih sahnesinde ilerleyen yıllarda ise Selçuklu Devletinin yıkılışıyla beraber Artvin önce İldeniz Atabeyliğine, 1263'te İlhanlı topraklarına, 1265 yılına gelindiğindeyse Çıldır Atabeyliğine geçer (Artvin Valiliği).

Akkoyunluların 3 sefer düzenlemesine rağmen alınamayan Artvin, sonrasında da 1502 yılında Safevilerin eline geçer (Artvin Valiliği).

Yörenin bu çok devletli tarihi incelenecek olduğunda Kars Tarihi-I. Cilt eseriyle M. Fahrettin Kırzioğlu ve yine Artvin Tarihi adlı eseriyle Halit Özdemir bu alandaki çalışmalarıyla öne çıkar (Artvin Valiliği).

İle ait Osmanlı hâkimiyetindeki dönemler yeterli belgelerle desteklenmemektedir. Yine de II. Mehmed'in Artvin ilini hâkimiyeti altına aldığı bilinir. Bu esnada Artvin-Yusufeli-Ardanuç-Borçka Çıldır Atabeyliğinin elinde bulunmaktadır (Artvin Valiliği).

I. Selim, Trabzon hâkimiyetindeki yıllarda Batum'un güneybatısında yer alan Güney Kalesini ele geçirmesi üzerine burada bir sancak kurarak Borçka- Hopa ve Artvin'i bu sancağa bağlamıştır. Sonraki yıllarda Artvin ve çeşitli ilçeleri II. Keykavus hâkimiyetine girer. 1551 yılında da Erzurum Beylerbeyi Artvin'i Osmanlı'ya dâhil eder (Yurt Ansiklopedisi, "Artvin" : 904-905).

1627'de Osmanlı topraklarına katılan Acaristan'ın önemli bir merkezi olan Batum şehri ise III. Ahmed dönemi vezirlerinden Hasan Paşa tarafından 1703'te kurulmuştur (Göge Komşu Topraklar: Artvin Tarihi, 2007).

Osmanlı hâkimiyetinin ardından Artvin ve civarı 250 yıl kadar bu hâkimiyette kalır. Osmanlının Rus savaşlarında kayıplar yaşamasının ardından Edirne Antlaşması yapılnca Ahıska kaybedilir ve ıldır'ın bir kısmı da bu kayıpların içerisindeydir. Ancak Osmanlı Artvin ve şimdiki ilçeleri olan Borka, Şavşat, Yusufeli ve Ardanu'ta hâkimiyetini sürdürür (Artvin Valilięi).

Artvin 1850'li yıllarda 600 yıl kadar gönüllü Kars savunması yapmış ve önemli başarılı savaşlar vermiştir.

Rusların sıcak denizlere inme planları doğrultusunda yaşanan 93 Harbinde Artvin büyük zararlar görmüştür. Kars Ardahan ve Batum'u işgal eden Ruslar Türk topraklarında ilerlemeye devam edince büyük şehitler verilmiştir. Artvin halkı Ardahan çevresi Ruslarca ele geçirilince ilerlemeye karşı iç bölgedeki Şavşat ve Ardanu'a mecburi gö eder (Artvin Valilięi).

Savaş devam ederken yaşanan bazı kayıplar neticesinde Rusya ile imzalanan Ayestefanos Barışı sonucunda büyük tazminat ödemek durumunda kalan Osmanlı Kars-Ardahan-Batum' u da vermek durumunda kalır. Avrupalı devletleri memnun etmeyen bu gelişmeye sonrasında imzalanan Berlin Antlaşması ile 1978'de bu bölgelere yine Rusya hâkim olur (Artvin 1973 İl Yıllığı:33).

Bu bölgelerdeki Türklerin batıya göü ise Muhaide Anlaşması neticesinde başlar. Bir yandan Fransız devrimine baęlı milliyetçilik akımı dięer yandan da Rusya'nın imparatorluk politikaları iç içe yaşadığımız Ermenilerle kanlı savaşlar yapmamıza sebep olmuştur (Artvin Valilięi).

### **1.1.2. Milli Mücadele Döneminde Artvin**

Rusya, ülkelerinde çıkan Bolşevik ihtilaline baęlı olarak I. Dünya savaşından çekilince imzalanan Erzincan Mütarekesi ile Artvin ve Şavşat dolaylarından çekilmişlerdir.

Yine Sovyet Rusya 1918'de savaşa katılan devletlerle imzaladığı Brest-Litosk Anlaşması gereęi Kars, Ardahan ve Batum bölgesini Osmanlı'ya vermek durumunda kalır. Herhangi bir hak ihlaline karşın bölge vatandaşlarına halk oylaması talep eden devletlere karşın Osmanlı Gürcistan ile anlaşarak bu bölgelere yönelik hak taleplerini ortadan kaldırdı (Artvin Valilięi).

Osmanlı ve müttefikler I. Dünya savaşında yenilince imzalanan Mondros Ateşkesi sonrasında İngiltere'nin Batum'u işgali ile birlikte bölgede bu kez Rus değil İngiliz işgali söz konusu olur. İşgale direnenlerle acımasız savaşın, silahlarına el koyan İngilizlerin ordu terhisi isteklerini Kazım Karabekir kabul etmeyerek orduyu dağıtmaz ve mücadelesine devam eder (Artvin Valiliği).

19 Mayıs 1919 yılında Mustafa Kemal'in Samsun'da başlattığı kurtuluş mücadelesi ile birlikte yeni bir döneme doğru yol alınır. Yapılan genelge ve kongreler ile birlikte halk birlik olarak Ermeni ve İngiliz yağmacılığın karşı savaşır (Artvin Valiliği).

Gürcistan'ın Batum'u topraklarına katma arzusunu yine bu yıllarda Kazım Karabekir önler. Herhangi bir kargaşaya yer vermemek adına da Türk nüfusun yoğun olduğu bu bölgelerde Halk oylaması yapılması kararı Misak- Mili doğrultusunda alınır. Ancak İngilizlerin Batum ve Artvin'den çekilmesine rağmen Gürcistan Batum'u işgal edince Mustafa Kemal durumu mecliste protesto eder (Artvin Valiliği).

### **1.1.3. Artvin'in Kurtuluşu**

1921 yılında Gürcü Sefiri Merdivani'nin Ankara'ya gelerek itimatnamesini Mustafa Kemal'e vermesinin ardından bir nota verilerek Artvin ve Ardahan'ın Gürcistan tarafından boşaltılması istenir (Artvin Valiliği).

Şubat 1921'de bu teklifi Gürcü Hükümeti kabul ettiğini Dışişleri Bakanlığı'na bildirir.

Artvin-Ardanuç-Borçka ve Şavşat'ın Gürcistan Hükümeti tarafından terk edilmesinin ardından 45 yıl süren mücadele sona erer ve Artvin ili 7 Mart 1921 yılından itibaren Türk topraklarına katılır (Artvin Valiliği).

### **1.1.4. Cumhuriyet Döneminde Artvin**

7 Mart 1921 yılında Artvin'in düşman işgalinden kurtulmasının ardından 4 ay süreyle Artvin ve ilçeleri Borçka ve Şavşat, Ardahan kazasına bağlı kalsa da 1921 tarihindeki Teşkilat-ı Esasiye adlı ilk anayasada 24 Nisan 1924 yılında yapılan değişiklikle Artvin Vilayet halini alır (Artvin Valiliği).

1926 Haziranında, Yusufeli Kazası Erzurum Vilayetinden alınarak Artvin'e ve 1928 yılında da, Borçka Kazası nahiye haline getirilerek Artvin'e bağlandı. 9 yıl bu şekilde idare



edilen Artvin, 1 Haziran 1933'te Rize merkez olacak şekilde birleştirilir ve Çoruh vilayeti oluşturulur (Artvin Valiliği).

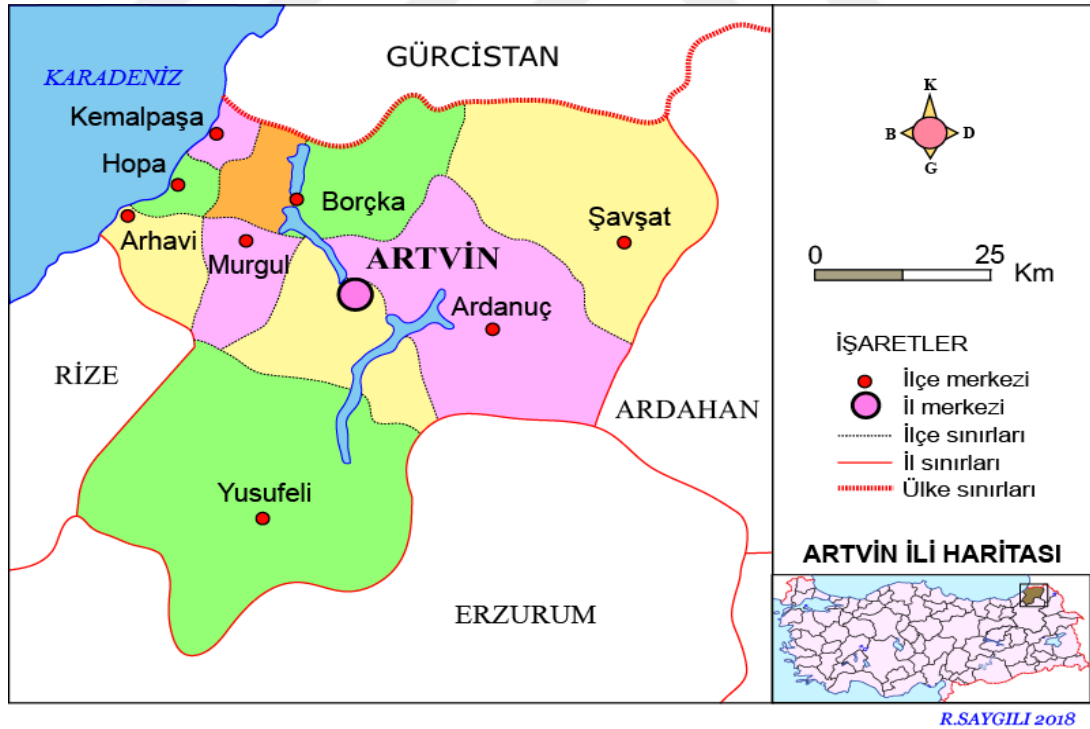
Artvin coğrafyası oldukça çetindir. Bu zorluklar ve merkeze olun uzaklığa bağlı olarak sorunlar yaşandığı dönemin başbakanı İnönü'ye bildirilir. 4 Kasım 1936 yılında bu talepler haklı bulunarak Çoruh vilayeti kaldırılmış ve önceleri Erzurum'a bağlı olan Yusufeli Kazasını da içine alan merkezi Artvin olan, Hopa, Borçka ve Şavşat ilçelerini de bünyesinde barındıran Çoruh ili oluşturulmuştur (Artvin Valiliği).

## 1.2. ARTVİN İLİNİN ÖZELLİKLERİ

### 1.2.1. Coğrafi Konum

Artvin Karadeniz Bölgesinin bir ili olup bölgenin Doğu Karadeniz Bölümünde yer almaktadır. İlin çevresine bakılacak olduğunda batısında Rize ili, doğusunda Ardahan, kuzeyinde Gürcistan Cumhuriyeti ve güneyinde Erzurum ili olduğu görülür. İlin kuzeybatısında Karadeniz bulunmaktadır (Eminağaoğlu, 2015: 1).

Artvin ilinin yüzölçümü 7.436 kilometrekaredir.



Şekil 1. Artvin Haritası

Artvin dağlık bir arazide kuruludur. İlin sadece Hopa ve Arhavi ilçelerinin Karadeniz'e kıyısı bulunmaktadır. İlin en düzlük alanları da bu ilçelerin kurulduğu

arazilerdedir. Karadeniz'e olan kıyı uzunluğu bu bölgeler vasıtasıyla 34 kilometredir (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 16).

Şehir kıyından iç kesimlere gidildikçe yükselir. Bu genel olarak dağlık olmasının bir sonucudur. Ova olarak nitelendirilebilecek düzlükler yok denecek boyutta olup Arhavi ve Hopa kıyı şeridi dışında mevcut değildir (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 16).

İl sınırları içerisinde Karadeniz'e dökülenler hariç Çoruh'un kolları olan 30'a yakın akarsu mevcuttur. Çok sayıda irili ufaklı göller bulunur. Borçka ve Şavşat ilçelerinde yer alan "Karagöl" adıyla anılan göller yöre için önemli bir turistik alandır (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 16).

### **1.2.2. Dağlar**

Doğu Karadeniz Dağları denize dik değil paralel uzanmaktadır. İl içerisinde Kaçkar, Altparmak, Kükürtlü ve İskarist Dağları yer alır. Bölgedeki dağlar sadece bu dağlardan ibaret olmayıp çeşitli dağ ve tepeler de bulunur. 3937 m yüksekliğindeki Kaçkar Dağları Karadeniz Dağları'nın en yükseğidir ve bu bölgededir. Artvin, Rize, Erzurum il sınırlarını da bu dağın son sıraları belirler. 3428 m yüksekliğindeki Karçal Dağı da ildeki bir diğer önemli dağdır. Bu dağ sırası Şavşat ve Borçka ilçelerinden uzanarak Berta ve Çoruh vadilerini aşar ve Gürcistan'a ulaşır (Eminağaoğlu, 2015: 2).

İldeki dağlar ve yükseklikleri şu şekildedir:

Kaçkar Dağı 3937 m, , Karçal Dağı 3428 m, Sahara Dağı 2799 m, Kükürtepe Dağı 3348 m, Karyan Dağı 2790 m, Mihrap Dağı 2950 m, ArsiyanDağı 3164 m, Karadağ 2300 m, Çadır Dağı 3050 m, Büyük Yurt Dağı 2250 m, Kürdevan Dağı 3050 m, Genya Dağı 1850 m, Kartal Dağı 3000 m. (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 16).

### **1.2.3. Ovalar**

İlin dağlık oluşu ova oluşumuna engel olmuştur. Hemen her yerde yüksek dağların bulunduğu ilde ova gibi geniş düzlüklerin oluşması tabii olarak güçtür. Şehirdeki düzlük oranının %0,2 oluşu da bunun yansımasıdır. Hopa'da Sundura Deresi ağzında Arhavi'de Kabirse Deresi ağzında bulunan küçük delta ovalar hariç ova bulunmaz (Eminağaoğlu, 2015: 3).

Hopa ve Arhavi Deresi sularının az ve kısa olmaları sebebiyle kıyılarda birikinti ovaları büyük değildir. Yine birikintilerin meydana getirdiği alüvyal ovalara da bölgede rastlanmamaktadır (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 16).

#### **1.2.4. Yaylalar**

İl ova bakımından fakir olmasına karşın yayla bakımından da bir o kadar zengindir. Orman oranı ilde % 51'dir. Yaylalar, Yusufeli, Zeytinlik ve Ortaköy Derelerinin güneydoğusundaki bölgede yoğunlaşır. Bu yaylaları şu şekilde sıralayabiliriz.

“Meşeli, Kurudere, Düzenli, Kireçli, Yığılı, Kapık, Irmaklar, Bilbilan, Çamlıca, Hanlıköy, Ballı ve Yoncalı yaylaları, Muratlı Borçka, Artvin-Ortaköy Deresi ile Gürcistan arasında kalan bölgedeki, Taşköprü, Meydancık, Mısırlı, Oba yaylaları, Merkez ilçe Zeytinlik-Yusufeli ilçesi çizgisinin kuzey ve kuzeybatısında kalan bölgedeki Keşoğlu, Çamlık, Mağara, İnekli, Kocakarılı, Dikme ve Taşkınılık yaylaları sayılabilir (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 17).

#### **1.2.5. Vadiler**

Artvin ilinin coğrafyası, kırılmalar ve volkanizma etkisindedir. Vadiler de bu yer şekillerinin etkisi altında teşekkül etmiştir. Var olan vadilerden bir kısmı kırılmalara bağlı fay çizgilerine uyarak meydana gelmiştir ve dağlara paralel halindedir (Eminağaoğlu, 2015: 4).

Vadileri dört kısımda incelenebilir:

**Ardanuç Deresi Vadileri:** Burada bulunan Cehennem Deresi kanyonu tipik bir kanyon vadi olup uzunluğu 500 m, genişliği 70 m ve derinliği 6 m'dir. Dünyanın sayılı kanyon vadilerindedir (Eminağaoğlu, 2015: 6).

**Ortaköy Vadisi:** Zengin bir bitki örtüsüyle kaplı olan vadiyi Şavşat ilçesinin irili ufaklı çayları meydana getirmiştir (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 17).

**Altparmak Vadisi:** En geniş yeri 3 metre olan vadi Barhal Deresi'ni takip eder (Eminağaoğlu, 2015: 8).

**Murgul Vadisi:** Vadi diğer vadilere göre tabanı bakımından daha geniş olup Murgul Dere'si tarafından oluşturulmuştur (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 17).

### **1.2.6. Akarsular**

Akarsular ilde iki doğrultuda yer alır. Biri Çoruh'u meydana getiren kollarıdır diğeri ise Karadeniz'e dökülen nehirlerdir.

Başlıcaları şunlardır:

Çoruh Nehri: Mescit Dağları'ndan kaynağını aldıktan sonra Bayburt'u geçerek Yusufeli Yokuşlu Köyü'nden ile dâhil olur. Oltu suyu ile Su kavuşumu mevkiinde birleştikten sonra Yusufeli'ne doğru Barhal deresi ile buluşur ve kuzeybatı istikametinde devam eder. Uzunluğu 376 km. olan nehrin 354 kilometresi sınırlarımız içerisinde olup Nehir Ortaköy suyunu, Murgul Suyunu, İçkale ve Kaynarca sularını bünyesine kattıktan sonra Muratlı Köyü'nü geçer ve Gürcistan sınırlarındaki Batum'dan Karadeniz'e dökülür (Eminağaoğlu, 2015: 12).

Bahral Deresi: Kaynağını Kaçkar Dağları'ndan alır. Erzincan, Yüncüler, Çevreli ve Dört Kilise derelerini alarak Çoruh Nehri'ne karışır (Eminağaoğlu, 2015: 12).

Şavşat Suyu 13 dere ile su bakımından oldukça zengin olan ilçedeki Şavşat Deresi Ortaköy Deresinin de kaynağıdır. Akışta Ardanuç deresiyle birleşerek Çoruh'a ulaşır (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 17).

### **1.2.7. Göller**

Çok sayıda gölün bulunduğu Artvin ilinde göller genellikle Karagöl olarak anılır ve buzul vadi diplerinde oluşmuştur. Önü moren yığınlarıyla dolu olan bu göller oldukça derindir. En bilineni Şavşat ve Borçka ilçelerinde yer alan turistik ve doğa harikası Karagöllerdur (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 18).

### **1.2.8. İklim**

Tabiatı çok çeşitli olan ilde iklim de çeşitlilik gösterir. Kıyılarından iç kesimlere doğru iklim değişir ve sertleşir. Hemen her bölümün yağış aldığı ilde kıyılarda ılık ve yağışlı bir hava hâkimdir. Yükseklerle doğru ve iç kesimlerde yazları serin kışları karlı geçen bir iklim hâkimdir. Çoruh vadisinde ise Akdeniz iklimi etkisi görülmektedir ve az yağışlı yumuşak bir hava hâkimdir (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 18).

### 1.2.9. Bitki Örtüsü

Artvin ili yayla açısından zengin, bol yağış alan bir ildir. Topraklarının % 55'ini (bu 390.000 hektarlık bir alana tekabül eder) ormanlar oluşturur. Yükseklerle doğru yapraklı ağaçlardan iğne yapraklı ağaçlara doğru bir yapı görülür (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 18).

### 1.2.10. Yer altı Zenginlikleri

İl maden yataklarının oluşumuna uygun topraklara sahiptir. En zengin bakır yatakları Artvin'de bulunmakta olup Merkez ilçede altın, Ardanuç ilçesinde manganez, Borçka ve Murgul'da bakır, pirit ve manganez, Şavşat'ta bakır, kurşun, çinko ve manganez, Yusufeli ilçesinde de linyit kömürü açısından zengin rezervlerin bulunduğu MTA tarafından tespit edilmiştir (Artvin İli Kültür Envanteri, 2012: 18).

## 1.3. ARTVIN İLİNİN SOSYO-KÜLTÜREL AÇIDAN YAPISI

İnsan varlığını tamamlayan değerlerin devam ettirilmesinde en temel unsurlardan biri olan kültür, hemen her topluluk için hayati ehemmiyete sahiptir. Toplular bu kültürel kodlarla birbirinden ayırt edilirken milli benliklerin oluşmasında bu kültürel kodların yeri büyüktür.

Her ne kadar düşünce hayatımıza Ziya Gökalp ile girmiş olsa da kültür kavramı yıllarca üzerinde düşünülmüş, fikir üretilmiş bir kavramdır. Batılılaşmaya karşı Türkçülüğü savunan Ziya Gökalp, kültürü şu ifadelerle tanımlar:

*“Bir millette, yaygın terbiye yoluyla toplumdan kişilere geçen ruh hallerinin toplamına kültür adı verilir. Meselâ, her milletin konuştuğu samimi bir dili vardır ki, toplumdan kişilere yaygın terbiye yoluyla geçer. Yine her milletin türkülerinde, koşmalarında kullandığı samimi bir vezni vardır ki bu da konuşulan dil gibi, yaygın terbiye yoluyla geçmiş olur. Yine her milletin canlı ve coşkun bir surette yaşadığı dinî bir hayatı vardır ki, bu da yaygın terbiye yoluyla geçer. Millet ahlâkî, estetik duygulan da aynı suretle kişilerde vücuda gelir. Kişi, milletin hukukî ve ekonomik geleneklerini, sanatını, felsefî ve ilmi eğilimlerini de bu suretle kazanır. İşte bütün bu sosyal müesseselerin toplamına kültür adı verilir” (Gökalp, 1918: 52).*

Toplumlar benliklerini oluşturan her şey ile kültür oluşturmakta ve yaşadıkları, sahip oldukları ile de aynı zaman da kültürü aktarmaktadır. Bir yandan kültür oluştururken bir yandan oluşan kültürden etkilenen insanoğlu, bir bütün olarak varlığının devamına katkı sağlar.

Biz bu başlık altında Artvin ili özelinde genel sosyo-kültürel unsurları ele alacak; yeme-içme, halk inanışları, adetler, gelenek ve görenekler, halk hekimliği, halk meteorolojisi, halk mutfağı vb. alanlara girmeyeceğiz.

Genel olarak Artvin iline bakıldığında tarihi çeşitlilik ve coğrafi özellikler kültürün çeşitlenmesine olanak sağlamıştır. Eğimli ve tarıma elverişsiz arazinin yanı sıra sanayinin gelişmemiş olması, ulaşım olanaklarının kısıtlılığı gibi etmenler ise yöre insanının yoksul olmasına etki etmiştir. Ülke içerisinde gelişmişlik ölçeğinde gerilerde kalmış bir ildir. Sanayinin olmaması arazi şartlarına rağmen insanları tarıma yöneltmiş, yeşil alanların bolluğu ve iklim koşullarının etkisiyle de hayvancılık bir geçim kaynağı olmuştur. Denize kıyısı olan Hopa, Arhavi gibi ilçelerde kıyı balıkçılığı yapılırken; iç kesimlerdeki yeşilin yoğun olduğu Şavşat gibi ilçelerde hayvancılık yaygındır. Yusufeli gibi Akdeniz ikliminin etkili olduğu alanlarda ise tarım daha yoğundur. Toplam yüzölçümü 736.700 hektar olan Artvin ili arazilerinin %9'unu tarım arazisi, %15'ini çayır-mera, %57'sini orman arazisi ve %19'unu ise diğer arazilerden oluşur. Bakıldığında il genelinde tarım yüzölçümünün %10'undan daha küçük bir alanda yapılmaktadır. Artvin Gıda, Tarım ve Hayvancılık İl Müdürlüğü 2017 yılı verilerine göre; ilde 13.271 bitkisel üretim işletmesi, 18.090 hayvansal üretim işletmesi, 1092 arı işletmesi ve 43 adet su ürünleri işletmesi bulunmaktadır. Bitkisel ve hayvansal üretim yapan işletmelerin 8000'i her iki faaliyeti bir arada yapmaktadır (Artvin Tanıtım Dokümanı, 2015).

Tarım ürünleri genel itibariyle bölge içerisinde tüketilse de çay, fındık gibi ürünlerde ihracat da yapılır. Bu ürünlerin yetiştirme biçimleri ve toplanma biçimlerine bağlı olarak mevsimlik iş hareketliliği artar.

Yörede kadın erkek hemen her dönemde el ele, kol kola çalışır. Çay ve fındık toplamak, ekin ekmek hep birlikte yapılır.

İklim genel olarak serttir. Kış ayları yağışlı geçen yörede turizm noktasında dikkati doğa çeker. Bitki çeşitliliğinin yoğun olduğu yöre bu noktada tabiat severleri de kucaklar.

Eđitim seviyesi Cumhuriyetin ilk yıllarından itibaren yksektir. Bunda geliřmemiř ekonomik hayatın etkisi byktr. İř kollarının yetersizliđi insanları okumaya iten en nemli sebeplerdendir.

řehir aynı zamanda fiziki ve sosyo-ekonomik kořulları sebebiyle de byk řehirlere gç vermektedir.

Artvin’de 2017 yılı TK verilerine gre 2 tiyatro salonu, 3 sinema salonu, 8 ktphane, 14 yerel gazete, 4 kltr merkezi, 6 genlik merkezi ve 2 de alışveriř merkezi vardır. Artvin’de, zellikle Temmuz - Ađustos dneminde dzenlenen Festival ve řenlikler, Artvinliler ile birlikte yerli ve yabancı turistlere, řlen yařatmaktadır (Artvin Tanıtım Dokmanı, 2015).

Yine evre řartlarına bađlı olarak eđlence kltr ay baheleri, kahvehaneler ile sınırlıdır. Hayvan yetiřtiriciliđine bađlı olarak bođa greřleri Melo, Kafkasr gibi yaylalarda geleneksel olarak yapılır. Bu belirli kesim iin en byk eđlence aracıdır. Festivaller ile gelenek srdrlr. Kadınlar halı, kilim, ahřap oymacılıđı, ahřap boyama, nakıř vb. alanlara ynelirken ocuklar sokak oyunları aracılıđı ile yařamlarına hareket katar.

## İKİNCİ BÖLÜM

### ÇOCUK VE OYUN KAVRAMI, ÇOCUK OYUNU ARAŞTIRMALARI, OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI VE ARTVİN ÇOCUK OYUNCAKLARI

Bu bölümde çocuk ve oyun kavramlarına değinilecek, kavramların bilimsel düzlemdeki yeri ifade edilmeye çalışılacaktır.

#### 2.1.ÇOCUK

İnsan yaşamının temelini oluşturan çocukluk, her birey tarafından mutlaka yaşanmış ancak içerisindeyken anlaşılammış, yaşamın ilk yıllarını kapsayan oldukça önemli bir zaman dilimidir.

Psikolojiden, sosyolojiye, biyolojiden halkbilimine kadar pek çok disiplinin inceleme alanına giren bu dönem oldukça özel hususları barındırır. Henüz inanış, ahlak, fiziksel ve ruhsal gelişim açısından tam olgunluğa erişmemiş bireylerin yaşamsal faaliyetlerini kapsayan bu dönem incelenirken de birtakım hassasiyetleri gerektirir. Çocuğun dünyasını erişkin zihniyle anlamlandırmak önemli bir sorunsaldır. 16. yüzyılda Batı'da Protestanlığın doğmasıyla birlikte çocuğa bakış açısı değişmeye başlamış ve onun erişkinlerden farklı birtakım fiziksel ve zihinsel süreçler yaşadığı ve minyatür yetişkin olmadıkları kabul görmeye başlamıştır.

Doğumdan itibaren çocuğun gelişim süreciyle birlikte onun ailesi ve çevresiyle ilişkilerini düzenleyen bir takım unsurlar bulunmaktadır. Bu noktada adet, tören ve kuralların etkisi yadsınamaz. Çocuk içinde bulunduğu kültürel ortam tarafından şekillendirilir (Örnek, 1977: 147).

Hiç kuşkusuz bebeklikten ergenliğe kadarki dönemi kapsayan çocukluk, yetişkin olma sürecinde bireyi şekillendirir. Yaşamın bu ilk yıllarındaki yaşantılar erişkin yaşantılarına mutlak surette etki eder (Hacıoğlu, 1998: 1).

Bireyler dünyaya gözlerini açtıkları ilk andan itibaren anne karnında başlayan fiziksel gelişim hızlı bir biçimde devam ederken aynı hızla dünya şartlarına adapte olmaya çalışırlar. Birey ilk andan itibaren yoğun bir uyuma çabası içerisinde (Yavuzer, 2000: 49). Bu uyum çabası da ileriki dönemlerde sosyalleşmeyle tamamlanır. Kişiler temel güven duygusunu temin ederek buldukları ortama adapte olduktan sonra sosyalleşme yolunda birtakım adımlar atarlar. Nesnelere ve insanlarla sürekli oyunlar aracılığıyla temas kuran



çocuk pek çok şeyi de bu süreçle öğrenir. Öfkeden sevince, acıdan mutluga, dostluktan kıskançlığa kadar pek çok duyguyu oyunlarda deneyimleme fırsatı yakalar (Ağyar, 2016: 122).

Bir yandan uyum yoluyla sosyalleşen ve büyük fiziksel gelişim yaşayan birey, diğer yandan da bir bilişsel gelişim sürecinin içerisinde yer alır. Bireyin içinde bulunduğu dünyayı anlamlandırarak öğrenmesini sağlayan zihinsel süreçteki gelişim bilişsel gelişim adımı alır (Senemoğlu, 2009: 32). Piaget bu süreçte yaşantı ve çevrenin birlikte etkili olduğunu ifade eder ve olgunlaşma, uyum, yaşantı, örgütlenme ve dengeleme ilkeleri ile bu sürecin gerçekleştiğini belirtir (Piaget, 1932). Bilişsel gelişim sürecinde oyun oldukça önemlidir. “*Oyun beyinin büyümesini ve gelişimini arttırır, yeni sinirsel bağlantılar kurar ve oyun oynayan kişiyi daha zeki yapar*” (Ağyar, 2016: 115). Bu yüzden çocuğa oyunla yeni yaşantılar sunulmalıdır.

Bir yetişkinden farklı dünyası olan çocuğun gelişim, biliş, ahlak gibi süreçlerin tamamını farklı yaşaması da oldukça doğaldır. Yetişkinlere düşen ise bu süreçlerin bilincinde olarak çocuğa yaklaşmak, onun zihinsel ve bedensel evrenine saygı göstermek ve koşulsuz bir sevgiyle çocuğu kabullenmektir.

## 2.2.OYUN

İnsanın var oluşuyla birlikte tarih sahnesinde ve kültürel öğelerde yerini almıştır oyun. Arkeolojik kazılar neticesinde ulaşılan ve British Museum’da iki kızın aşıkla oynarken hâlini yansıtan heykel günümüzde yaygın olan pek çok oyunun kökeninin eski çağlara dayandığını göstermektedir (And, 2007: 42).

Türkçenin en eski devirlerinden itibaren hayatımızda bulunan, eski Türk inanışlarındaki “*şaman, bahsı, kam*” olarak anılan dini liderlerin diğer adı olarak bizi karşılayan, Oğuz Kağan Destanı’ndan günümüze kadar varlığını sürdüren “*oyun*” kelimesi Türk Dil Kurumu sözlüğünde vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, kumar, tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü oynama biçimi, müzik eşliğinde yapılan hareketlerin tümü, seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, bedence veya kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan çevikliğe dayanan her türlü yarışma, güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket, teniste tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç, hile düzen desise, entrika olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2005: 1526).

Baran oyunu, “Çocuğun doğal yapısında başlı başına yer alan aşkın bir özlemin sevincidir. Üstelik yaşamdaki ilk eğitim ve ilk harekettir.” ifadeleriyle tanımlar (Baran, 1993: 1).

Özdemir, “Oyun, çocuğu hayata hazırlayan en önemli pedagojik araçlardan biridir. Oyun: Uzak bir maksada veya geleceğe ait bir tatmine dayanmaksızın maksadı içinde bulunan herhangi bir zevk verici faaliyettir. Çocukluğun başlangıç yıllarında oynanan oyunlar düzenli veya kurallı olmaktan uzaktır. Yaş ilerledikçe oyunun niteliği değişir. Oyunun amacı, sadece faaliyettir. Bunun dışında bir sonuç beklenemez. Çocuk için en önemli uğraştır oyun ve bu noktadaki en kıymetli malzemeleri de oyuncaklarıdır. Çocukların birbirleriyle ortak bir anlaşma yoludur oyunlar... Çocuğun bağımsızlık ve bireyselliğini destekleyen ve bununla birlikte sosyalleşmesini sağlayan oyun, aynı zamanda hem fiziksel hem de zihinsel açıdan çocuğu geliştirir. Oyun, çocuğun özgürlüğüdür...” ifadeleriyle oyunu açıklar (Özdemir, 2006: 25).

Yörükoğlu oyunu, çocuk için öğrenmeyi destekleyen ve zihinsel açıdan onu geliştiren büyük bir özgürlük alanı olarak açıklamıştır (Yörükoğlu, 2000: 149).

Huizinga oyunun birtakım özellikleri olduğunu dile getirmiş ve bu özellikleri şöyle belirtmiştir:

“Oyun, çocukların gönüllü olarak katıldıkları özgür bir etkinliktir. Bu özgürlük oyunu eğlenceli kılar. Oyun, gerçek yaşamın dışında ondan ayrılmış bir zaman ve mekân diliminde oynanır. Oyunda belirli bir ekonomik çıkar yoktur, oyun bunun için oynanmaz. Oyunlar kendine has kuralları içinde oynanır” (Huizinga, 1995: 48).

Üstün Dökmen, Var olmak Gelişmek Uzlaşmak adlı kitabında Huizinga tarafından belirtilen bu özelliklere şunları da eklemiştir:

“Oyundaki nesnelere, kişiler ve eylemler sembollerle ifade edilebilir. Her oyun, işbirliği-rekabete dayanır. Oyunlarda iletişim vardır, oyun iletişim becerisini güçlendirir. Oyuncuların, önceden belirlenmiş veya kısmen spontan gerçek yaşamdaki rollere benzer rolleri vardır; bu yönüyle oyunlarda çocuklara rol eğitimi verilir; bunun yanı sıra değerler öğretilir; ‘oyun

*oyynamak' başlı başına bir değerdir; her oyun içinde ayrıca en az bir tane değer vardır"* (Dökmen, 2002:275-277).

Oğuz'a göre oyun çocuğun işidir (Oğuz, 2012: 83).

And'ın belirttiği üzere oyun, çocuklar için kültüre bir geçiş; çocuk oyunları da çocukların yetişkin dünyasına dâhil olmalarını sağlayan bir yoldur (And, 1979: 1).

Bütün bu ifadelerden de anlaşıldığı üzere oyun, çocukluk dönemini kapsayan, kendine has bir dünyası bulunan, bireyi sosyalleştiren, kuralları öğretici, hayal dünyasını geliştiren çocuğun öznel alanıdır.

### **2.2.1.Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkisi**

Yetişkinler için pek çok zaman boş bir uğraş olarak görülse de oyun, çocuğun doğumdan sonraki süreçte yaşamla irtibata geçtiği, uyumunu kolaylaştıran, sosyalleşmesini sağlayıcı, bilişsel, zihinsel ve ahlaki süreçlere katkıda bulunan ve aynı zamanda da toplumların kültürlerini aktarıcı önemli bir kavramdır.

Yörükoğlu'na göre oyun; *"Çocuğun gelişmesi ve kişilik kazanması için sevgiden sonra gelen ikinci en önemli ruhsal besinidir"* (Yörükoğlu,1998: 72).

Piaget oyunu, bir uyum aracı olarak nitelendirir ve çevreden alınan uyarıların özümленerek, uyum sürecine dâhil edilmesi noktasında oyunu önemli bir araç olarak görür (Toksoy, 2010:205).

Ağyar, oyunun beyinin büyümesini ve gelişimini arttırdığını, yeni sinirsel bağlantılar kumasını sağladığını ve oyun oynayan kişiyi daha zeki yaptığını ifade etmiş ve çocukların oyunda sevinç, üzüntü, mutluluk, nefret vb. çok sayıda duyguyu deneyimleme fırsatı yakaladığını belirtmiştir. Çocuklar oyun aracılığıyla sosyalleşir. Toplumun kültür öğelerini öğrenir. Kuralların olduğu gerçeğiyle yüzleşir. Oyun alanı ve oyun aracı hazırlarken yaratıcılıkları gelişir. Öğrendikleri yeni bilgilerle zihinsel süreçleri desteklenir. Yaşamsal enerjilerini yoğunlaştırdıkları bu alan sayesinde fiziki ve ruhi doyuma ulaşır. Çocuklar oyunda sürekli hareket halindedir. Bu hareket fiziksel gelişime katkı sağlar. Atlama sıçrama vb. hareketler çocuğun bir yandan enerjisini dışarı vurmasını sağlarken diğer yandan da gelişimine katkıda bulunur. Oyun sırasında kullandıkları sözlü formüller neticesinde dil gelişimleri desteklenir ( Ağyar, 2006:113-127). Özhan'a göre çocuklar oyun sayesinde galibiyet ve mağlubiyeti tadar. Yenilgiyi kabullenir (Özhan, 1990: 6).

Çoban ve Nacar çocuk oyunlarının anlamı ve önemi noktasında oyunun çocuğa paylaşımcı olmayı, ortak hareket edebilmeyi öğrettiğini bu özellikleriyle de çocuğu toplumsal bir varlık olarak geliştirdiğini ifade eder. Çocukların yan yana gelir gelmez birbirlerini tanıma gereği duymaksızın oynayabildiğini dile getirir. Çocuklar için en samimi ve doğal ortamın oyun olduğunu belirtir ve oyunda bencillğe yer olmadığını vurgular. Oyunla sevgiden yoksun büyüyen çocukların bu duygu eksikliği giderilebilir. Gelecekteki toplumun psikososyal gelişimi açısından oyunlardaki duygusal paylaşımlar büyük önem arz etmektedir. Çocuğun oyunda birçok duyguyu öğrendiğini ve bir yandan kendi duygusal tepkilerini ortaya koyarken bir diğer yandan da kendini izleme fırsatı yakaladığını dile getirir. İşbirliği içerisinde hareket ederken sorumluluk alabilme, arkadaşlarına yardım etme gibi bir takım duygusal ve tepkisel davranışlar sergileyen birey buna bağlı olarak da rahatlar (Çoban; Nacar, 2006: 22).

### **2.3. ÇOCUK OYUNU ARAŞTIRMALARI**

#### **2.3.1. Türkiye'deki Çocuk Oyunu Araştırmaları**

Bir halk kültürü malzemesi olarak oyunun tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. En eski medeniyetlerden günümüze uzanan süreçte çocuğun olduğu her yerde adı kalsa da konmasa da, kültürel bir unsur olarak kayda geçirilmiş olsa da olmasa da oyunun varlığından söz etmek mümkündür. Daha dünyaya geldikten birkaç ay sonra bile bir bebeğin uyum süreci sonrasında eline aldığı bir malzemeyi atarak veya sallayarak veya saatlerce evirip çevirip tutarak kendini eğlendirdiği düşünülecek olursa bu kavramın ne kadar eskilere dayanacağı da aşikârdır.

Ülkemizde cumhuriyet öncesi döneme bakıldığında araştırmacıların derlemiş olduğu halk kültürü ürünleri içerisinde çok sayıda kültürel malzeme yer alır. Onlarca yeri gezerek oluşturduğu *Seyahatname* adlı eserinde Evliya Çelebi bu kültürel malzemelerden bahsetmiştir. Yine 19. Yüzyılın ortalarından itibaren kültürel mirasımızın kayda geçirilmesi noktasında eğitilen Çaylak Tevfik, Şinasi, Ahmet Vefik gibi isimler çeşitli çalışmalar yapmışlardır.

Osmanlının son döneminde Batılılaşma etkisiyle de birtakım çalışmalar vücuda getirilmiştir. Dönemin Peyam, Türk Yurdu gibi dergilerinde halk kültürüne ait düğünler, inanışlar kaleme alınmıştır. Yine Meşrutiyet devrinde 1913 yılında, Rıza Tevfik ve Fuad Köprülü'nün makaleleri ve Halkıyyat adlı Ziya Gökalp'ın Türkçülük akımı doğrultusunda

“*Türkçülüğün Esasları*” adlı kitabındaki yazısı halkbilimi açısından önem taşır (Ülkütaşır, 1972: 19-20). Bütün bu çalışmalar Cumhuriyetin ilanı ile birlikte de devam etmiştir.

Ülkenin farklı noktalarında var olan kültürel öğeleri derlemek üzere Türk Halk Bilgisi Derneği 1927 yılında kurulmuş ve çalışmalarına başlamıştır. Araştırmaların bir düzen içinde yapılabilmesi için de araştırmacılara yol göstermek üzere bir rehber kitap oluşturulur.

Bu ve buna benzer çalışmaların ardından çocuk oyunları üzerine yapılan araştırmalara ise 1930 yılına gelindiğinde rastlanır. Halk Bilgisi Haberleri adlı dergide çok sayıda çalışma yapılmıştır. Maraş yöresi çocuk oyunlarını derleyen Abdülkadir Müşfika'nın bu ilk çalışmasından sonra bu olanda çok sayıda derleme yapılarak yayımlanır (Çolak, 2009: 28-29).

1934 yılında yayımlanan Yusuf Ziya Demircioğlu'na ait “*Anadolu’da Eski Çocuk Oyunları*” adlı kitap, bu alanda yayımlanan ilk kitap olma özelliğini taşır (Özdemir, 2006:I,74). Bu çalışmaları Nazmi Tonbuş, Ahmet Caferoğlu, Fethi Uğur, Gültekin Duru gibi çok sayıda araştırmacının derlemeleri takip eder. Bu çalışmalarla birlikte Konya, Çorum, Burdur gibi pek çok ile ait çocuk kültürü malzemeleri de ortaya çıkmaya başlar. Fehim Çaylı'nın Konya yöresi özelinde yaptığı Türk Folklor Araştırmaları Dergisinde yayımlanan çalışmaları, içerisinde oyunlara yönelik ilk çizimler barındırması sebebiyle önem arz eder (Özdemir, 2006:I,75-76).

1950 yılında Naki Tezel, 1960 yılında Kamil Toygar, 1968 yılında Şükrü Elçin, derleme çalışmaları yayınlamıştır. Bu dönemde çok sayıda isim de yine çocuk oyunlarını incelemiştir. 1970 sonrasında bu alanda yapılan çalışmalarda bir artış gözle görülür biçimde vardır. Alaattin Aydın, Şükrü Elçin, Aziz Gençler gibi çok sayıda isim derleme çalışmalarında bulunur (Çolak, 2009:32-35). 1974 yılına gelindiğinde Metin And'ın *Oyun ve Bügü* adlı kitabı bu alandaki çalışmalar arasında öne çıkar. Oyun kavramından bahsedildiği, tasnif çalışması yapıldığı, içerisinde resimlerin de bulunduğu eserde oyuna ritüeller, inanç ve mitos ekseninde bakışıyla dikkat çeker (And, 1974).

İçerisinde 16 oyunun, oyun adlarının ve oyun malzemelerinin yer aldığı *Geleneksel Kültürümüzde Çocuk* adlı eseriyle Sedat Veyis Örnek, 1979 yılında bir çalışma gerçekleştirir. Oyun araçları ve oyunların adlandırılması başlıklarıyla oyunları incelediği

çalışmasında Örnek, çocuklara anlatılan masal, ninni, atasözü ve deyim örneklerine de çalışmasında yer verir (Örnek, 1979).

1980'de içerisinde tekerleme ve yanılmaların bulunduğu *Çocuklara, Gençlere Oyunlar ve Eğlenceler* kitabıyla Yurdanur Sakaoğlu bu alandaki çalışmasıyla yer alır (Sakaoğlu,1980).

Bu dönemlere kadar yapılan çalışmalarda sadece oyun kavramlarından söz edilmemiş elbette çocuk oyun araçlarından da bahsedilmiştir. Oyuncak tarihiyle ilgili yapılan ilk kitap ise 1992 yılında Bekir Onur tarafından yazılmıştır (Özdemir, 2006: 81-82).

1990 yılına gelindiğinde Mevlüt Özhan çalışmasıyla dikkat çeker. Çocuk Oyunlarımız kitabı içerisindeki 33 ilden 76 oyun 44 tekerleme ile bu alanda yapılan o güne kadarki en kapsamlı çalışma olarak kayda geçer. Çalışmada oyun resimleri de bulunur (Özhan, 1990).

Yine 1990'lı yıllarda Şükrü Elçin, Erman Artun, Saim Sakıoğlu, Nail Tan, Musa Baran gibi çok sayıda isim bu alandaki çalışmalara katkı sunmaya devam eder (Onur ve Güney 2002: 382-404).

1997 yılında Mevlüt Özhan tarafından yapılan *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü* isimli eser yine bu alanda yapılan en kapsamlı çalışmalardan biri olma özelliğini taşır. Eserde oyunlardan, oyun tarihinden, oyuncaklardan bahsedilmektedir (Özhan, 1997).

1998 yılında Pertev Naili Boratav'ın derlemelerine dayanarak *Comtines De Turquie* (Türkiye Sayışmacaları) adıyla Rémy Dor sayışma örneklerinin olduğu bir çalışma gerçekleştirmiştir. sayışma örnekleri yer almakta ve sayışmalar tek tek incelenmektedir (Dor, 1998).

2000'li yıllara gelindiğinde Esmâ Şimşek, Hülya Göçmez, Raif Kaplanoğlu, Mustafa İnceoğlu gibi isimlerin çalışmalar yaptığı görülür.

2005 yılında M. Öcal Oğuz ve Petek Ersoy birlikte bir çalışmaya imza atarlar. İçerisinde 114 oyunun yer aldığı eser, *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları* adıyla yayımlanır (Oğuz ve Ersoy: 2005).

2006 yılına gelindiğinde Nebi Özdemir iki ciltlik *Türk Çocuk Oyunları* eseriyle oldukça önemli bir çalışmaya imza atmıştır. İlk cildinde oyuna ilişkin alanı yansıtan Özdemir, ikinci ciltte “Türk Çocuk Oyunları Kataloğu” oluşturmuştur (Özdemir, 2006).

2007 Yılında Nedim Bakırcı, 2008 yılında Cengiz Gökşen, Erman Artun gibi isimler önemli çalışmalar yapmıştır. Bu süreçte çok sayıda Yüksek Lisans çalışmaları da gözlemlenir.

2010 yılında Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından çocuk oyunlarındaki değişimler üzerine Ankara’da sempozyum gerçekleştirilir.

2011 yılında Doğan Kaya, Sivas çocuk oyunlarının ve farklı yörelerdeki oyunların derlendiği *Çöm Çöm Çömbelek: Sivas Çocuk Oyunları* adlı eseri çıkartır (Kaya, 2011).

Sonrasındaki yıllarda da çok sayıda makale, tez ve bildirimler çocuk oyunları üzerinde yapılmıştır. Sadece halkbilimi çalışmalarında değil sosyoloji, psikoloji gibi alanlarda da çok sayıda çocuk, çocuk oyunu ve oyuncaklar üzerinden çalışmalar bulunmaktadır.

### **2.3.2. Artvin Çocuk Oyunları Üzerine Yapılan Araştırmalar**

Yapılan araştırmalar neticesinde Artvin yöresindeki oyunlar üzerine yeterli sayıda çalışma olmadığı tespit edilmiştir. Yapılan çalışmalarda ise birkaç oyunun derlenmesi ile yetinilmiştir.

Handan Asude Başal, Uludağ Üniversitesi dergisindeki “*Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları*” makalesinde Şavşat yöresinden bir adet oyun derlemiştir ( Başal, 2011).

Nuray DEMİREL, Milli folklor dergisinde “*Çeltikdüzü (Artvin-Yusufeli) Köyü Seyirlik Oyunları*” adıyla bir makale yayınlamış ve seyirlik oyun hakkında bilgi vermiştir (Demirel, 2012: 48-49).

Asema ÇELİKARSLAN Artvin İli Murgul İlçesi Folklorunu yüksek lisans çalışması olarak gerçekleştirmiştir. Bu çalışmada sadece 7 adet oyun derlenmiştir (Çelikarслан, 2018).

Artvin Çocuk Oyunları üzerine yapılan araştırmaların bir diğerinde Musa Öksüz ve Ülkü Önal “*Dünden Bugüne Artvin Yöresi Çocuk Oyunları ve Oyuncakları*” adlı bir

çalışma yapmıştır. Bu çalışmada Artvin iline ait oyuncak ve oyun araçları hakkında bilgi verilmiş ve 321 oyunun adları belirtildikten sonra 3 oyun detaylıca anlatılmıştır (Öksüz, Önal, 2011:143-159).

Çok sayıda kültürel zenginliğe sahip Artvin özelinde bugüne dek oyunlar üzerinde yeterli sayıda çalışmanın yapılmamış olması, bu oyunların halk bilimsel açıdan incelenmesi ve derlenerek yazıya aktarımını gerekli kılar.

#### **2.4. ÇOCUK OYUNLARININ SINIFLANDIRILMASI**

Çocuk oyunlarının derlenmesi sonrasında araştırmacılar tasnif çalışmaları yaparak bu oyunları belirli kıstaslar etrafında kümelendirmişlerdir. Bu kümelendirme işlemi aynı zamanda çalışmaların bilimsel özellik taşıması noktasında da gereklidir.

Dünyada ve Türkiye’de çeşitli sınıflandırma çalışmaları yapılmak suretiyle çocuk oyunları halk bilimsel açıdan incelenmiştir.

##### **2.4.1. Türkiye’de Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması**

Oyun sınıflandırma çalışmalarına bakıldığında oyunun amaç ve işlevi, yer, zaman, yaş, oyun aracı, oyun hareketi gibi unsurların tasnif noktasında genel itibariyle kıstas olarak seçildiği görülür.

Dünyadaki tasnif çalışmalarında Newel, Gomme, Roth, Brewster Sutton-Smith, Iona ve Peter Opie, Abraham gibi isimler öne çıkar ve oyunları çeşitli yönlerden sınıflandırır. Newel *aşk oyunları, komik oyunlar* gibi başlıklar altında; Gomme ve Abraham alfabetik; Roth yapısal açıdan *tasarlanan oyunlar ve taklit oyunları*; Brewster *top oyunları, saklanma oyunları, savaş oyunları* vb. 18 başlık altında; Sutton-Smith yaş ve cinsiyet bakımından oyunları sınıflandırdıkları görülür (Özdemir, 2006 I: 87-88).

Türkiye’deki çalışmalara bakıldığında ilk tasniflerde basit sınıflandırmalarla yetinildiği ve oyun adı, oyun aracı veya yaş gibi ölçütlerin esas alındığı görülür. Muallim Vahit 1934 yılında Bolu yöresi çocuk oyunlarını derlediği çalışmasında tasnif noktasında yaş ölçütü olarak *yedi yaşından küçük çocukların oynadığı oyunlar ve yedi yaşından büyük çocukların oynadığı oyunlar* olarak bir sınıflandırma yapmıştır (Onur ve Güney, 2002: 23).

A. Osman 1935 yılında Balıkesir yöresi çocuk oyunlarını incelemiş ve çocuk oyunlarını *vasıtalı ve vasıtasız oyunlar* olarak sınıflandırmıştır (Özdemir, 2006 I: 71).



Vehbi Cem Aşkun, Sivas yöresi üzerinde 1942 yılında yapmış olduğu incelemede oyunları sınıflandırırken mevsimi ölçüt olarak aldıktan sonra *sokak oyunları*, *kır oyunları* ve *ev oyunları* olarak oyunları üç bölüme ayırmıştır (Onur ve Güney, 2002: 66-79) .

Sıtkı Can, *Ordu İlinde İnanmalar* adlı çalışmasında çocuk oyunlarını; *toplu oyunlar*, *iki taraflı oyunlar*, *ikili oyunlar* ve *oyuncaklar* olarak sınıflandırmıştır (Onur ve Güney, 2002: 84).

Ferruh Arsunar, *Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler* adlı eserinde oyunları yaş, mevsim, cinsiyet gibi çeşitli özellikler açısından tasniflemiştir (Onur ve Güney, 2002: 137).

Ülkemizde çocuk oyunlarının tasnifiyle ilgili ilk ciddi çalışma Pertev Naili Boratav tarafından yapılmıştır. Boratav çocuk oyunlarını şu şekilde tasniflemiştir:

I. Sadece çocuklara özgü oyunlar.

- a. Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar
- b. Çocukların söz oyunları
- c. Takım halinde, danslı, türkölü oyunlar, ve basit taklit oyunları.

II. Talih, kumar, fal, niyet oyunları; büyölük ve törelik oyunlar.

- d. Talih oyunları
- e. Kumar oyunları
- f. Niyet ve fal oyunları.

III. Beceri ve güç oyunları.

- h. Asıl beceri oyunları
  1. Ütmeli beceri oyunları
  - i. Cimnastikli ve ritmik oyunlar
  - k. Asıl güç oyunları
    1. Güç ve beceri karmaşıklı oyunlar

IV. Zeka oyunları.

- m. Aldatmaca, yutturmaca oyunları
- n. Bellek gücü, düşünme çevikliği, sezinleme oyunları
- o. Saklamaca ve saklambaç oyunları
- ö. Çizgili oyunlar
- p. Taşlı oyunlar

r. Başkaca zeki oyunları

V. Katışimli oyunlar

s. Katışimli oyunlar

ş. Oyuncaklar (Özhan, 1997: 16).

Metin And, ilki 1974 yılında ikincisi 2003 yılında yayınlanan *Oyun ve Büğü* adlı eserinde oyunları on bir başlıkta tasniflemiştir.

*Aşık Oyunları, Yüzük Oyunları, Top Oyunları, Değnek Oyunları, Taş ve Gülle Oyunları, Koşma, Kovalamaca, Kurtarma, Zor Kullanma, Atlama, Sıçrama, Sekme Oyunları, Saklama, Saklanma, Oranlama Oyunları, Dramatik Nitelikte, Büyüklük Törensiz Oyunlar, Dilsiz, Şaşırtma, Şaka Oyunları ve Diğer Oyunlar* (And, 1974).

Mevlüt Özhan, 1990 yılında yayınladığı *Çocuk Oyunlarımız* adlı eserinde oyunları oynanış özellikleri ve oyun araçları açısından on bölümde tasniflemiştir.

*Aşık Oyunları, Atlama Sıçrama Sekme Oyunları, Değnek Oyunları, Dilsiz Şaşırtma, Şaka Oyunları, Dramatik Oyunlar, Ezgili Oyunlar, Koşma Kovalama Kapma Oyunları, Saklama Saklanma Oyunları, Taş Oyunları ile Top Oyunlarıdır* (Özhan, 1990: 15).

Musa Baran 1993 yılında *Çocuk Oyunları* adlı eserinde amaçları açısından oyunları, *Gönlü Hoş Eden Oyunlar, Usu Geliştiren Oyunlar ve Bedeni Eğiten Oyunlar* olmak üzere üç grupta ele almış ve ayrıca bu grupları da kendi içerisinde alt başlıklara ayırarak detaylı bir tasnif yapmıştır (Çolak, 2009: 48).

M. Öcal Oğuz ve Petek Ersoy'un yayınladıkları *Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Çocuk Oyunları* adlı çalışmalarında çocuk oyunları, oyuncakların ham maddesi esas alınarak yirmi yedi bölüme ayrılmıştır. Buna göre oyunlar şu şekilde tasnif edilmiştir:

*Aşıkla Oynanan Oyunlar, Balonla Oynanan Oyunlar, Bez Bebekle Oynanan Oyunlar, Boncuk, Cam, Düğme ve Makarayla Oynanan Oyunlar, Çemberle Oynanan Oyunlar, Çomak (Tahta, Sopa, Değnek) İle Oynanan Oyunlar, Çubukla Oynanan Oyunlar, İple Oynanan Oyunlar, Kapakla Oynanan Oyunlar, Kayışla Oynanan Oyunlar, Kılık Değiştirilerek Oynanan*

*Oyunlar, Kibrit Çöpiyle Oynanan Oyunlar, Kiremitle Oynanan Oyunlar, Küçük Kare Tahtalarla Oynanan Oyunlar, Mendille Oynanan Oyunlar, Misketle Oynanan Oyunlar, Ok ve Yayla Oynanan Oyunlar, Plastik Boruyla Oynanan Oyunlar, Rüzgârgülü İle Oynanan Oyunlar, Salıncakla Oynanan Oyunlar, Sapanla Oynanan Oyunlar, Sontanın Üzerine Çivi Çakılarak Oynanan Oyunlar, Şişeyle Oynanan Oyunlar, Tahtadan Yapılan Büyük Oyuncaklar, Tahtadan Yapılan Topla Oynanan Oyunlar, Taş Fırlatan Oyuncaklarla Oynanan Oyunlar, Taşla Oynanan Oyunlar, Tokmakla Oynanan Oyunlar, Top ve Çomakla Oynanan Oyunlar, Topaçla Oynanan Oyunlar (Petek-Ersoy, 2005).*

Nebi Özdemir *Türk Çocuk Oyunları I-II* adlı eserinde bir ilki deneyerek çocuk oyunlarını hiçbir tasnife tabi tutmaksızın ele almış ve bir çocuk oyunları kataloğu oluşturmuştur. Oyunların yapısal, bağlamsal ve işlevsel özelliklerine değinmiş ve malzemenin kendi tipini belirlemesini hedef almıştır (Özdemir, 2006 I: 98-100).

#### **2.4.2. Artvin Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması**

Sınıflandırma çalışmalarına genel itibariyle bakıldığında her tasnifin bir açıdan eksik kaldığı, yapılan tasniflerin belirli noktalarda benzeştiği ve tasnif esnasında oyunların çok yönlü oluşuna da bağlı olarak birden çok sınıflamaya oyunların dâhil edilebileceği görülmüştür.

Bu çalışmada Artvin yöresine ait derlenen çocuk oyunları, Oyuncular, Oyuncu sayısı, Yaş, Oyun Aracı (Malzeme), Oyun Araçlarının Düzenlenmesi, Oyun sahası (Mekân), Oyun Zamanı ve Süresi, Oyun Rolünün Dağıtılması, Oyun Formülleri / Terimleri, Oyun Kuralları, Oyun Hareketi, Ceza ve Ödül, Oynanış Biçimi, Oyun Kazanımları, Kaynak Kişi başlıkları altında incelenmiş ve her oyunun künyesi çıkarılmıştır. Oyunların yapı, bağlam ve işlev özelliklerine ayrı başlıklar altında değinilmiştir.

Bu kısımda Artvin çocuk oyunları dördüncü bölümde yer alan oyun metinlerinin numaraları doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Oyunların numaraları, oyunun adı ve özelliklerine “Artvin Çocuk Oyunları ve İncelemesi” başlığı altında yer verilmiştir.

#### 2.4.2.1. Oyunların Oyuncuların Cinsiyetine Göre Sınıflandırılması

Bu bölümde oyunlar cinsiyet durumlarına yönelik sınıflandırılmıştır. Sınıflandırma sonucunda 5 oyunun kız, 16 oyunun erkek, 78 oyunun hem kız hem erkek, 1 oyunun genellikle kız, 2 oyunun ise genellikle erkekler tarafından oynandığı tespit edilmiştir.

Tablo 1: Cinsiyete Göre Sınıflandırma

<b>CİNSİYET</b>	<b>OYUN NUMARASI</b>
<b>Kız</b>	27, 51, 79, 96, 99
<b>Erkek</b>	22, 26, 35, 36, 49, 58, 59, 61, 69, 70, 76, 83, 84, 85, 101, 102
<b>Genellikle kız</b>	16
<b>Genellikle erkek</b>	5,8
<b>Kız/ Erkek</b>	1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 52, 53,54, 55, 56, 57, 60, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 80, 81, 82, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 97, 98, 100

#### 2.4.2.2. Oyunların Oyuncuların Yaş Grubuna Göre Sınıflandırılması

Bu bölümde oyunlar yaş grubuna yönelik sınıflandırılmıştır. Sınıflandırma sonucunda 17 oyunun beş yaş ve üzeri, 3 oyunun altı yaş ve üzeri, 16 oyunun yedi yaş ve üzeri, 57 oyunun sekiz yaş ve üzeri, 8 oyunun on yaş ve üzeri ve 1 oyunun da on iki yaş ve üzeri oynandığı tespit edilmiştir.

Tablo 2: Yaş Grubuna Göre Sınıflandırma

<b>YAŞ</b>	<b>OYUN NUMARASI</b>
<b>5 ve üzeri</b>	6, 14, 15, 16, 17, 18, 25, 32, 33, 34, 42, 43, 44, 46, 47, 52, 62

<b>6 ve üzeri</b>	8, 68, 82
<b>7 ve üzeri</b>	2, 3, 12, 13, 19, 20, 21, 23, 24, 37, 39, 40, 53, 78, 79, 80
<b>8 ve üzeri</b>	1, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 22, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 38, 41, 48, 50, 51, 54, 55, 56, 57, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 81, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102
<b>10 ve üzeri</b>	35, 36, 49, 58, 59, 83, 84, 85
<b>12 ve üzeri</b>	45

### 2.4.2.3. Oyunların Oyuncu Sayısına Göre Sınıflandırılması

Bu bölümde oyunlar oyuncu sayısı doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Tasnif neticesinde 4 oyunun bir oyuncu ve üzeri, 24 oyunun iki oyuncu, 21 oyunun iki oyuncu ve üzeri, 7 oyunun üç oyuncu ve üzeri, 21 oyunun dört oyuncu ve üzeri, 1 oyunun beş oyuncu, 10 oyunun altı oyuncu ve üzeri, 9 oyunun yedi oyuncu ve üzeri, 5 oyunun ise on oyuncu ve üzerinde oynandığı tespit edilmiştir.

Tablo 3: Oyuncu Sayısına Göre Sınıflandırma

<b>OYUNCU SAYISI</b>	<b>OYUN NUMARASI</b>
<b>1 ve üzeri</b>	27, 32, 34, 61
<b>2</b>	4, 8, 16, 21, 35, 41, 51, 63, 65, 67, 68, 73, 76, 78, 80, 83, 84, 87, 88, 91, 93, 97, 98, 102
<b>2 ve üzeri</b>	2, 10, 12, 15, 17, 18, 23, 24, 28, 30, 33, 39, 48, 49, 53, 54, 69, 70, 85, 86, 101
<b>3 ve üzeri</b>	47, 56, 58, 66, 96, 99, 100
<b>4 ve üzeri</b>	5, 11, 13, 19, 25, 29, 36, 38, 40, 45, 46, 52, 57, 59, 64, 71, 74, 75, 82, 89, 90
<b>5</b>	37
<b>6 ve üzeri</b>	1, 9, 22, 31, 50, 55, 77, 92, 94, 95

<b>7 ve üzeri</b>	3, 6, 7, 14, 20, 60, 62, 72, 79
<b>10 ve üzeri</b>	26, 42, 43, 44, 81

#### 2.4.2.4. Oyunların Oyun Mevsimine Göre Sınıflandırılması

Bu bölümde oyunlar oyunun oynandığı mevsim doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Tasnife göre 41 oyun bahar ve yaz mevsiminde, 3 oyun kış mevsiminde, 58 oyun ise her mevsim oynanabilmektedir.

Tablo 4: Mevsime Göre Sınıflandırma

<b>MEVSİM</b>	<b>OYUN NUMARASI</b>
<b>Bahar ve yaz</b>	3, 17, 20, 22, 26, 29, 30, 31, 35, 36, 44, 49, 51, 53, 55, 56, 58, 60, 61, 62, 69, 70, 72, 74, 75, 76, 77, 79, 81, 82, 83, 84, 85, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102
<b>Kış</b>	32, 33, 34
<b>Her mevsim</b>	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 27, 28, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 50, 52, 54, 57, 59, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 71, 73, 78, 80, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94

#### 2.4.2.5. Oyunların Oyun Sahasına Göre Sınıflandırılması

Bu bölümde oyunlar oyunun oynandığı alana göre sınıflandırılmıştır. Tasnife göre 11 oyun iç mekânda, 55 oyun dış mekânda, 36 oyun hem iç hem dış mekânda oynanmaktadır.

Tablo 5: Oyun Sahasına Göre Sınıflandırma

<b>OYUN SAHASI</b>	<b>OYUN NUMARASI</b>
<b>İç mekân</b>	7, 28, 39, 40, 42, 43, 52, 54, 57, 71, 86
<b>Dış mekân</b>	1, 2, 3, 4, 5, 9, 11, 17, 20, 22, 23, 24, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 44, 49, 50, 51, 53, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 69, 70, 72, 74, 75, 76, 77, 79, 81, 82, 83, 84, 85, 95, 96, 97,

	98, 99, 100, 101, 102
<b>İç-dış</b>	6, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 25, 37, 38, 41, 45, 46, 47, 48, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 73, 78, 80, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94

#### 2.4.2.6. Oyunların Oynanma Süresine Göre Sınıflandırılması

Bu bölümde oyunlar oynanma süresine göre sınıflandırılmıştır. Tasnife göre 5 oyunun 10-15 dakika, 29 oyunun 15-30 dakika, 60 oyunun 30-60 dakika sürdüğü; 8 oyunun ise taraflardan biri yenene kadar devam ettiği görülür.

Tablo 6: Süreye Göre Sınıflandırma

<b>OYUN SÜRESİ</b>	<b>OYUN NUMARASI</b>
<b>10-15 dakika</b>	10, 11, 48, 52, 17
<b>15-30 dakika</b>	12, 13, 14, 15, 27, 57, 58, 62, 64, 65, 66, 67, 68, 71, 73, 80, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 95, 96, 98, 99, 100
<b>30-60 dakika</b>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 16, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 59, 60, 61, 69, 70, 72, 74, 75, 76, 77, 79, 81, 82, 83, 84, 85, 94, 101, 102
<b>Yenen kazanır</b>	8, 9, 18, 21, 30, 63, 78, 97

#### 2.4.2.7. Oyunların Ödül ve Cezalarına Göre Sınıflandırılması

Bazı oyunlarda ödül ve ceza söz konusudur. Bu bölümde oyunlar ödül ve cezanın olup olmaması doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Tasnife göre 17 oyunda ceza veya ödül bulunurken 85 oyunda ödül veya ceza yoktur.

Tablo 7: Ödül ve Cezaya Göre Sınıflandırma Tablosu

<b>CEZA VE ÖDÜL</b>	<b>OYUN NUMARASI</b>
<b>Var (sopa, elenme, eşya</b>	19, 24, 27, 28, 29, 31, 38, 45, 57, 59, 63, 69, 70, 76, 77, 83,

<b>saklanması, taklit vb.)</b>	97
<b>Yok</b>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 60, 61, 62, 64, 65, 66, 67, 68, 71, 72, 73, 74, 75, 78, 79, 80, 81, 82, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 98, 99, 100, 101, 102

#### 2.4.2.8. Oyunların Malzemelerine Göre Sınıflandırılması

Bazı oyunlarda oyunun oynanması esnasında malzeme kullanılmaktadır. Bu bölümde oyunlar oyunda malzemenin olup olmaması doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Tasnife göre 54 oyun malzemeli, 48 oyun malzemesiz oynanmaktadır.

Tablo 8: Malzemeye Göre Sınıflandırma

<b>MALZEME</b>	<b>OYUN NUMARASI</b>
<b>Malzemeli</b> Eşya (mendil, top, taş, halat, çuval, yüzük, frizbi, ip, kâğıt-kalem, kartopu, tahta, sandalye, uçurtma, tombala, boru, lades kemiği, misket, su kabı, kapak, bıçak, sopa vb.)	3, 4, 9, 10, 11, 16, 19, 20, 23, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 39, 40, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 63, 69, 70, 71, 72, 73, 75, 76, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 96, 97, 98, 99, 101, 102
<b>Malzemesiz</b>	1, 2, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 21, 22, 24, 25, 30, 37, 38, 41, 42, 43, 44, 50, 52, 57, 60, 62, 64, 65, 66, 67, 68, 74, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 100



## 2.5. ARTVİN ÇOCUK OYUNCAKLARI

Oyuncak, oyun kelimesinden türemiş olup kökeni insanlık tarihi kadar eskidir. Oyunun en temel öğelerinden olan oyuncak; “*çeşitli maddelerden yetişkinlerce veya çocukların kendilerince yapılan, tek ya da grup olarak oynanabilen, çocuğun hayal dünyasını geliştiren, onu eğlendiren, eğiten, paylaşımcı yapan nesnelere*” (Özhan, 2005: 231).

Metin And, *Oyun ve Bögü* adlı eserinde oyuncacı bazen çocukların bireysel olarak oynayabildiğı bazen de paylaşabildiğı bir araç olarak tanımlar (And, 2007: 138).

Çocukların zihinsel, bedensel ve psiko-sosyal gelişimleri için yadsınamayacak derecede önemi olan oyunlar birtakım araçlarla oynanabilmektedir. Oyunun zaman zaman tamamını bu araçlar şekillendirir. Bu noktada araştırmacılar oyuncak ve oyun malzemesi/nesnesi kavramlarına dikkat çekerek bu iki kavramın birbirlerine karıştırılmamaları gerektiğini vurgular. Özhan bu noktada, oyuncacı çocuklar tarafından bizzat oynanan ve duygusal iletişim kurulan şeyler; oyun malzemesini ise oyunu oynamak için gereken şeyler olarak ifade eder (Özhan, 2005: 232).

Onur’a göre oyuncak oyundan bağımsız bir biçimde kendi başına da var olan bireysel bir şey iken oyun nesnesi ise varlığını oyuna borçludur ve ortaklaşa kullanılır (Onur, 2002: 17).

Boratav da oyuncacı tek başına oyunu sağlayın nesne; oyun aracını ise tek başına oyunu oluşturmayıp oyunda kullanılan nesne olarak tanımlar (Boratav, 1973).

Sonuç itibariyle oyuncak temel amacı çocukları oynatmak olan, oyunlara yardımcı olması için yetişkinlerce hazırlanmış nesnelere (Ergün, 1980: 107).

Oyuncağa yönelik yapılan tanımların yanı sıra çocukların dış alanlarda oynadığı oyuncaklar da bulunmaktadır. Zaman zaman yetişkinlerin de yararlandığı bu oyuncakları Metin And *Büyük Oyuncaklar* olarak adlandırmaktadır (And, 2007: 140).

Değişen yaşam koşullarına ve teknolojik süreçlere bağılı olarak gelişim gösteren çocuk oyuncakları da bu doğrultuda küçük oyuncaklar ve meydanlarda oynanan büyük oyuncaklar olarak bu çalışmada incelenmiştir.

## 2.5.1 Küçük Oyuncaklar

### 2.5.1.1. Araba

Çocukların bilhassa erkek çocuklarının en çok tercih ettiği oyuncak olarak karşımıza çıkan arabalar pek çok oyuncak gibi teknolojinin etkisi altında gelişme göstermişlerdir. Kimi zaman hayali bir oyuncak olarak herhangi bir nesnenin araba gibi hareket ettirildiği kimi zaman tel kimi zaman da tahtadan araba yapıldığı görülür. Bunların yanı sıra oyun ortamının düzenlenerek araba atmosferi yaratılması durumuna da rastlanır.

Tel araba, bakır telin pense ve çekiç gibi araçlarla şekillendirilerek direksiyon ve tekerlekler oluşturulması temeline dayanır. Oluşturulan bu arabayla bireysel olarak oynandığı gibi her çocuk kendi arabasını yaparak arabaların yarıştırdığı da olur. Küçük çocuklarda bu arabalar yetişkinler tarafından hazırlanırken 10 yaş üzeri çocuklar kendi arabalarını yapar.

Tahta arabaya bilyeli ve tornet adlarının verildiği de olur. Basit tahta araba küçük bir tahta parçasının delinerek ip bağlanması ve çocuk tarafından çekilerek oynanması şeklindedir. 10 yaş üzeri çocukların genellikle oynadığı tornet de denilen araba ise genişliği 40-50 santim uzunluğu 60-70 santim olan bir tahta parçasına tekerlek ve bilye takılarak oluşturulur. Fren olarak ayaklar kullanılır. Bireysel olarak oynanabildiği gibi çocukların eğimli bir alanda bu arabalarla yarıştıkları da görülür.

Bazen çocuklar kalem, tahta parçası veya ortamdaki herhangi bir nesneyi araba gibi hareket ettirerek hayali bir oyuncak oluştururlar. Bazen de birkaç çocuk bir aradayken ortamda bulunan sandalyeleri arka arkaya dizip öne bir şoför sandalyesi koyarak arabacılık oynarlar.

Günümüzde teknolojinin etkisi ile çok çeşitli arabalar mevcuttur. Gerek küçük gerek büyük çok sayıda araba tüketicilerin hizmetine sunulmuş durumdadır. Plastik ve çelik olarak üretilen kimi zaman kumandalı çeşitleri de bulunan arabaların yanı sıra akülü araba adı da verilen 3-7 yaş grubu çocukların kullandığı minyatür araçlar da bulunmaktadır. Bu araçlarda vites, gaz ve fren pedalı, akü gibi gerçek araç parçaları bulunur.

### **2.5.1.2. Bebek**

Çocukların bilhassa kız çocuklarının en çok tercih ettiği oyuncaktır bebekler. Geçmişten günümüze çeşitli formları bulunur. Bez bebek, örgü bebek ve taş bebek en bilinen çeşitleridir.

Bebekler, oyuncaklara günümüzdeki kadar rahatlıkla ulaşamadığı eski zamanlarda annelerin çocuklarının oynaması için yapmış olduğu en yaygın oyuncaklar arasındadır.

Bez bebek kumaş parçalarının bebek şekli verilmesi ile oluşturulur. Şavşat yöresinde bu bebeklerin özel bir biçimi olan Dodopal Bebek yapımı görülür. Dodopal'ın gelin anlamına geldiği ve Şavşat yöresine ait kıyafetler giyen bu bez bebeklerin 100 yılı aşkın zamandır yapıldığı ifade edilir. (K.135)

Örgü bebekler yine anneler tarafından çocuklarına iplerin örülmesiyle hazırlanır. Kafasının bezle yapıldığı biçimleri de bulunur. Örme bebekler amigurimi (Japonca oyuncak yapma sanatı) olarak da bilinir. Artvin yöresinde son yıllarda halk eğitim merkezi kursları ile kadınlar tarafından yapımı yaygınlaşmış bir bebek türüdür.

Taş bebek, taşların üst üste koyularak bebek şekli verilmesi temeline dayanır. Artvin'in Arhavi ilçesinde taş bebek yapımı daha yaygındır. Deniz taşlarının toplanarak yapıştirilmesinin ardından seramik hamurla şekillendirilmesi ve boyanması ile oluşturulur. Günümüzde ticari amaçlı yapımı yaygındır. (K.136)

### **2.5.1.3. Düdük**

Üflenerek oynanan bu oyuncakın farklı çeşitleri bulunmaktadır. Kayısı çekirdeği delinerek düdük gibi çalındığı gibi hazır olarak bakkallardan alınanları da bulunur.

### **2.5.1.4. Gemi**

Kare bir kâğıt parçası önce ikiye katlanır. Ardından bir kez daha katlanır. Sonrasında bu katlanan kısım açılarak kenarlardan orta kısma doğru üçgen olacak şekilde yeniden katlanır. Altta kalan kâğıt parçasının biri üçgenlerin üzerine doğru katlanır. Kâğıt çevrildikten sonra kenardaki köşeler üçgen yapılarak yeniden katlanır. Açtıktan sonra yeni üçgenler yapılarak kâğıt gemi oluşturulur ve bir leğene su koyularak veya dereye yüzdürülmek suretiyle oyun oynanır.

### **2.5.1.5. Sapan**

Y harfi şeklinde veya çatal da denen şekildeki bir dal parçasının uçlarına serum lastiği bağlanarak sapan hazırlanır ve içine taş konarak oynanır. Bazen bir hedef belirlenerek o hedefe atış yapılır. Hazırlanan sapanla kuş vurulduğu da olur.

### **2.5.1.6. Top**

Çocuk oyunlarının en yaygın oyuncaklarından biridir top. Bez ve plastik olmak üzere iki çeşidi yöre oyunlarında kullanılır.

Bez top, bez parçalarının sarılarak yuvarlak şekil verilmesi ile oluşturulur. Plastik top sanayi üretimidir ve oyunlarda çoğunlukla bu top kullanılır. Yakar top, ortada sıçan, pas, istop, domino gibi oyunlarda bu toplar kullanılır.

### **2.5.1.7. Topaç**

Topaç alt kısmı sivri yuvarlak bir topu andırır. Topaca bağlı bir ip bulunur. Bu ipin çekip fırlatılmasıyla topaç dönmeye başlar. En uzun süre topacı dönen oyunu kazanmış olur. Dükkânlardan hazır olarak satın alınıp oynandığı ifade edilmiştir.

Tahta topaçlar ise yuvarlak bir tahta parçasının ucunda çivinin olması şeklindedir. Bu tahtaya ip bağlanıp atılarak oyun oynanır.

### **2.5.1.8. Tüfek**

Genellikle erkekler tarafından oynanan bir oyuncak olan tüfek çeşitli malzemelerden oluşturulur.

Tahta tüfek yetişkinler tarafından tahtanın bıçak yardımıyla veya sanayi malzemeleri yardımıyla tahta şekli verilmesi ile oluşturulur.

Küçük çocuklar genellikle bir dal parçasını tüfek şeklinde tutarak oyunlarını oynarlar.

Günümüzde çok sayıda tabanca ve tüfek çeşidi bulunmaktadır. Plastik veya metal malzemeden yapılan bu oyuncaklar oyuncakçılardan temin edilir. Özellikle su fişkırtan su tabancaları küçük çocuklar tarafından çok tercih edilirken biraz daha büyük çocuklar tetiğe basıldığında patlayan mantar tabancaları tercih eder.

### **2.5.1.9. Uçak**

Kâğıt parçasıyla yapılır. Dikdörtgen bir kâğıt ortadan ikiye katlanır. Sonrasında açılarak uç kısımları içe doğru üçgen yapılır. Yapılan bu üçgen de tekrar içe doğru katlanır ve uçlardan içeri doğru yeni üçgen oluşturulur. Bu üçgen kısımların yukarı kıvrıldıktan sonra ortadan ikiye bölünmesiyle uçak oluşturulur ve oynanır. Uçağı en uzağı giden oyunları kazanır.

### **2.5.1.10. Uçurtma**

Uçurtma birbirine eşit 3 çubuğun birbirine ve kâğıdın da bu yüzeye bağlanmasıyla oluşturulur. Sonrasında uca ip bağlanır ve uçurtma hazırlanmış olur. Genellikle çocuklar rüzgârlı bir alanda aynı anda koşarak uçurtmayı havalandırır ve oyunlarını oynarlar.

Bu oyun şimdilerde hazır uçurtmaların alınarak uçurulması şeklinde oynanmaktadır. Uçurtmaların yapılması yerine alınması da sanayileşmeye bağlı bir durumdur.

## **2.5.2. Büyük Oyuncaklar**

Büyük oyuncaklar meydanlarda oynanan diğer oyuncakların aksine yer tutan oyuncaklardır. Bu oyuncaklar park adı verilen alanlarda olur. Zaman zaman gezici parklarda da bu oyuncaklara rastlanır.

Günümüzde hemen her mahallede bir çocuk parkı bulunur ve parklarda çocuklar bu oyuncaklarla oynar.

### **2.5.2.1. Kaydırak**

Günümüzde oyun parklarında çocuklar tarafından en çok oynanan oyuncaklardan biridir. Çeşitli yükseltilerde, kıvrımlı, borulu farklı çeşitleri mevcuttur. Eski zamanlarda kaygan taşların köy meydanlarında kaykay gibi kullanıldığı bilinir. (K.8)

### **2.5.2.2. Salıncak**

Meydan oyuncaklarının en yaygın olanı salıncaktır. Salıncaklar geçmiş dönemlerde evlerin avlularındaki ağaçlara ip bağlanıp o ipe tahta veya yastık koyulmak suretiyle oluşturulur. Bu oyuncaklar 3 yaşından itibaren çocuklar tarafından oynanmaya başlar. Genellikle yetişkinler tarafından hazırlanır.

Teknolojiye baęlı olarak ok geliřmiř biimleri bulunur. Oyun parklarında demirlere baęlanan yine ip yerine zincirin kullanıldıęı oturma yeri ise plastik oturaktan oluřan salıncaklar ocuklar ve hatta daha byk biimleri yetiřkinlerce de tercih edilen bir oyuncaktır.

Salıncanın, lkemiz kltrnn yanı sıra farklı kltrlerde de bysel trenlerde ve zel gnlerde bařvurulan bir oyuncak olduęu bilinmektedir (And, 2007: 141).

### **2.5.2.3. Tahterevalli**

Salıncaktan sonra en sık grlen byk oyuncak tahterevallidir. Eski dnemlerde bir tahta parasının tař zerine koyulması ile yapılmıřtır. Bu oyuncak salıncakta olduęu gibi yetiřkinler tarafından ocuklara yapılır. Eni 30 santim civarı, boyu 1-2 metre bir tahta parası bir tař veya kalas ykseltiye ortalanarak koyulur. Tahtanın her iki tarafına bir ocuk oturur. Aęır olan dięerini havaya kaldırdıęından genellikle kiloları birbirine yakın ocuklar oynar. ocuklardan biri ykselirken dięeri alalır ve oyun da bu Őekilde devam eder.

Gnmzde oyun parklarında geliřmiř biimleri vardır. Bu oyuncakların tahta kısmı plastikten, tař kısmı ise demirdendir.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### ARTVİN ÇOCUK OYUNLARINA YAPISAL, BAĞLAMSAL VE İŞLEVSEL AÇIDAN BİR BAKIŞ

#### 3.1. ARTVİN ÇOCUK OYUNLARININ YAPISAL İNCELEMESİ

Sözlü kültür malzemesi ürünü olan oyunlar, çok çeşitli inceleme alanları ile karşımıza çıkar. Her ne kadar incelemede çeşitlilik söz konusu olsa da çocuk oyunlarının yeterince çalışılmamış olması nedeniyle yapılan araştırmalar birbirine inceleme yöntemi açısından benzemektedir.

Folklorik metinlerin yapılarına yönelik incelemeler 20. Yüzyılın ilk çeyreği sonrasında başlar. Milman Parry, Albert Lord, Jones, Klagstad, Propp, Alan Dundes gibi önemli isimler bu alanda yaptıkları çok sayıda çalışma ile dikkat çeker (Özdemir, 2006: 101-105).

Amerika’da Elion M.Aveden ve Brian SuttonSmith, *The study of Games* başlığıyla yayımladıkları kitapta “The Structural Elements of Games” adlı araştırmasında oyunların yapısal öğelerini şu şekilde sıralamıştır:

1. Oyunun Amacı.
2. Eylem İçin Yöntem.
3. Eylemi Düzenleyen Kurallar.
4. Oyuncu Sayısı.
5. Katılanların Görevleri.
6. Katılanların Birbirlerini Etkileme Biçimleri.
7. Sonuçlar ve Hesaplaşma.
8. Katılmak İçin Yeterli Yetenek ve Beceriler.
9. Çevresel Gereksinimler ve Araç Gereç Gereksinmesi (Özdemir, 2006: 105).

Ülkemizde bu alanda çalışmalar ve belirlemeler yapmaya çalışan Metin And, *Oyun ve Bugü* adlı eserinde yapı sorunsalına değinmiş ve Anadolu oyun örneklerini Redl ve Avedon’un belirlediği yapısal öğeler ekseninde örneklemiştir (And, 1974: 66-82).

Biz bu çalışmamızda Nebi Özdemir'in *Türk Çocuk Oyunları* adlı eserinde belirlediği yapısal, bağlamsal ve işlevsel inceleme doğrultusunda bir çalışma yürüttük (Özdemir, 2006: 106).

### 3.1.1. Oyun Adı

Oyunlar adlarıyla oyuna ait yapısal pek çok ögeyi içerisinde barındırır. Bu adlar hem oyun hakkında bilgiler taşırken hem de oyunun formu hakkında bizi bilgilendirmektedir. Oyunlar adlandırılırken genel itibarıyla oyun aracı, oyunun sözlü formülü, oyun terimi, oyun hareketi, oyun sahası, oyun rolü, oyun aracı ve hareketi, oyun rolü ve sözü, oyun sahası ve hareketi, oyun sözü ve hareketi, oyun aracı ve sahası etkili olmuştur.

Artvin özelinde de oyun adlandırmalarında bu unsurların etkisi görülür. Oyun adlandırmalarında en çok oyun araçlarının etkili olduğu izlenir. Beştaş, halat çekme, çuval yarışı, yüzük oyunu, mendil kapmaca gibi oyunlarda bu özelliği rahatlıkla görmek mümkündür. Ancak bazı oyun adlarında sadece araç değil araç ile birlikte oyun hareketi, oyun aracının sayısı gibi unsurlar da etkilidir. Örneğin mendil kapmaca, ip atlama, yakar top gibi oyunlarda oyun aracı ile birlikte oyun hareketi de etkili olurken; beş taş oyununda sayı da araca etki etmiştir. Bu durum tek başına bir adlandırmanın mümkün olmadığını da göstermektedir.

Artvin yöresi oyun adlarına detaylı bakıldığında Beştaş, Misket, Yakar Top, Gazoz Kapağı, Bıçak, Top Atma, Su Savaşı, Aşık gibi oyunlarda aracın etkili olduğu görülür.

Aç Kapıyı Bezirgânbaşı, Kutu Kutu Pense, Kabak, Sar Sar Makarayı, Al Satarım Bal Satarım, Menekşe, Çatlak Patlak, Sisi Bana Mıstık Ver, Şaşırın Eşek, Tavşan Kaç Tazı Tut, Gece Gündüz, Deve Cüce, Tekme, Keloğlan gibi oyunlarda oyunun sözlü formülü ile ilgili adlandırma yapılmıştır.

İstop, Kabak, Tavşan Kaç Tazı Tut, Yazı Mı Tura Mı, Davul Zurna, İsim Şehir, Sos, Taş Kâğıt Makas gibi oyunlarda adlandırmalarda terim esas alınmıştır.

Oyunlar kaçınılmaz olarak hareket barındırır. Adlandırma sırasında da bu hareketlerin etki ettiği görülür. Uzun Eşek, Seksek, Gölgeye Basma, Tekme gibi oyunlar buna örnektir.

Kuyu, Çizgi, Yerden Yüksek gibi oyunlarda oyun alanı adlandırmaya etki eder.



Körebe, Aç Kapıyı Bezirgânbaşı, Köroğlu gibi oyunlarda da oyun rolü adlandırmaya etki etmiştir.

Çuval Yarışı, Sandalye kapmaca, Mendil kapmaca, İp Atlama, Halat çekme, Top atma gibi oyunlarda oyun aracı ve hareketiyle ilgili bir adlandırma yapılmıştır.

Keloğlan, Kurt Baba, Dallas oyunlarında oyun rolü ve oyunun sözlü formülü ile ilgili bir adlandırmaya gidilmiştir.

Birdirbir, Deve Cüce, Gece Gündüz, Bom, Lades, Simit gibi oyunlarda oyun terimi ve oyunun sözlü formülü üzerinden bir adlandırmaya gidilmiştir.

### **3.1.2. Oyuncu**

Oyunun en temel karakteri, yaşatıcısı, aktarıcısı olan oyuncu, tüm oyunlar için vazgeçilmez yapısal öğelerden biridir. İnsanın tabii yaşamının bir parçası olan oyunu anlamlandıran oyuncular, oyunlarda belirli noktalarda zaman zaman ayrımlar yaşarken zaman zaman da ortak noktada buluşur. Oyuncu ögesi ele alınırken ‘sayı, yaş, cinsiyet ve rol’ dikkat edilmesi gereken unsurlardır.

#### **3.1.2.1. Oyuncu Sayısı**

Oyunlar bir sosyalleşme ve ilişki kurma aracı olarak düşünüldüğünde oyunların genel itibariyle çok oyuncudan oluştuğu olgusu gözler önündedir. Her ne kadar top, ip atlama, topaç vb. tek kişi tarafından oynanan oyunlar var olsa da çoğunlukla oyunlar kalabalık gruplarca oynanır.

Artvin oyunlarını oyuncu sayısı olarak ele aldığımızda genel olarak oyunlarda karşılaşılan çok oyunculu durum mevcuttur. Oyunların büyük kısmı 6 oyuncu ve üzeri ile oynanır.

Tornet, Top, İp Atlama, Evcilik, Kartopu, Kayak, Uçurtma gibi oyunlarının tek kişi ile oynandığı görülmüştür.

Güreş, Güldürme oyunu, Hoçuraf, Lades, Şaşırın Eşek, Sisi Bana Mıstık Ver, Komşu Komşu, Sos, Taso, Parmak Dövüşü, Yerde Ne Var, Gazoz Kapağı, Bıçak oyunlarında oyuncu sayısı 2 kişi olarak belirtilirken diğer tüm oyunlar çok oyunculu oynanır.

Derleme yapılan kişilerle konuşmalarda oyuncu sayısı noktasında farklı sayılar vermeleri dikkat çeker. Bunda oyuncu sayısının alt sınırının sınırlılığına nazaran üst sınırındaki sınırsızlık etkilidir. Birçok oyun oyuncu sayısı olarak “2 ve üzeri, 6 ve üzeri” şeklinde ifade edilmiştir. Bu durum da oyunların genellikle kalabalık gruplarca oynandığını bize gösterir.

Birdirbir, Bom, Sek sek, Gazoz Kapağı, İstop, Keloğlan, Saklambaç, Körebe, Simit, Kutu Kutu Pense, Kuyu, Kostik, Sandalye Kapma, Yerden Yüksek, İsim Şehir, Deve Cüce, Gece Gündüz gibi oyunlarda oyuncuların oyun esnasında bağımsız olduğu, bireysel hareket ettiği görülürken; Daire, Kavun Karpuz, Mendil Kapmaca, Domino, Menekşe gibi oyunlarda oyuncular eşit gruplara ayrılır ve takım oyunu oynar. Takım oyuncusunun kazanması takımın galibiyeti anlamına gelir.

### **3.1.2.2. Oyuncu Cinsiyeti**

Oyunlar oynanış biçimleri ve içerikleri açısından zaman zaman cinsiyet ayırt etse de derleme yapılan kişilerle görüşmelerde oyunun oynandığı çevrenin sosyo-kültürel koşulları, aile bağları, arkadaş ilişkileri gibi unsurlara dayalı olarak bu ayrımın ortadan kalktığı görülür. Kimi yörelerde kişiler “köy meydanı” denen yerde toplanarak her oyunu kız erkek birlikte oynadıklarını ifade etmiştir. Bu durum gösteriyor ki oyunları cinsiyet noktasında keskin bir ayrıma tabi tutmak mümkün değildir ve böylesi bir ayrım oyunun doğası tarafından kimi zaman reddedilir.

Artvin Yöresi özelinde incelenen 102 oyundan 16 oyunun erkekler 5 oyunun kızlar tarafından oynandığı kaydedilmiştir.

Sek sek, İp atlama, Dallas oyunlarının sadece kızlar tarafından oynandığı gözlenir.

Bıçak, Gazoz kapağı, Uzuneşek, Misket, Taso, Kuyu, Dokuz Aylık, Tornet, Boru, Kostik, Kale gibi oyunların da erkekler tarafından oynandığı kaydedilmiştir.

Kız-erkek birlikte oynanan oyunları ise şu şekilde saymak mümkündür. Aç Kapıyı Bezirgân Başı, Kutu Kutu Pense, Ayağa Basma Oyunu, Beş Taş, Bom, Domino, Çuval Yarışı, Çürük Yumurta, Yüzük Oyunu, Mendil Kapmaca, Tıp Oyunu, Don Oyunu, Elim Sende, Gölgeye Basma, Güldürme Oyunu, Hedef Vurma, İsim Şehir, İstop, Kabak, Kartopu, Kayak, Koşu Yarışı, Körebe, Köşe Kapmaca, Kulaktan Kulağa, Nesi Var, Doğruluk Mu Cesaret Mi, Kâğıt Taş Makas, Sandalye Kapma, Gece Gündüz, Deve Cüce,

Ben Kimim, Tombala, Al Satarım Bal Satarım, Yerden Yüksek, Yazı Mı Tura Mı, Yakar Top, Ortada Sıçan, Keloğlan, Sessiz Sinema, Yüzük, Menekşe, Tavşan Kaç Tazı Tut, Lades, Sos, Top Atma, Daire, Renk Ebese, Parmak Dövüşü, Kavun Karpuz.

Oyunlar genel itibariyle birlikte oynanmakta, yörelere göre sadece kız veya sadece erkeklere ait olduğu belirtilen oyunların karşılıklı cinsiyetlerce de oynandığı bilinmektedir. Bunda yukarıda da değindiğimiz sosyo-kültürel yaşam ve cinsiyet kavramına bakış açısı etkilidir. Bununla birlikte Şaşırın Eşek, Çatlak Patlak, Sisi Bana Mıstık Ver gibi tekerlemeli oyunların, Evcilik, Sek Sek, İp Atlama gibi oyunların kızlar tarafından daha çok tercih edilir oluşu da yine sosyal yaşamla ilintilidir.

Erkeklerin tercih ettiği oyunlarda ise ayrıma sebebiyet veren durum oyunların zaman zaman sertlik barındırması, güç gerektirmesi ve fiziksel temasın oluşudur. Erkekler daha çok kaçma, kovalama, yarışma, bedensel güç gösterisine müsait oyunları tercih etmektedir.

### **3.1.2.3. Oyuncu Yaşı**

Yaş konusu çocukluk kavramı noktasında birtakım sorunlar barındırır. Yasal düzlemde 17 yaş sınırı çocukluk için üst sınır olarak belirlense de oyunlar için böylesi bir sınır koymak mümkün değildir. Kimi yörelerin yaşam şartları dikkate alındığında 13 yaşında aslında çocuk olan bir bireyin ailenin geçimi ile ilgili birçok şeyi üzerine aldığı ve çocukluktan erken ayrılmak zorunda kaldığı gözlenmiştir. Böylesi bir durumda oyunları sadece 17 yaşına kadar oynanan bir eksende düşünmek de mümkün değildir.

Artvin ili üzerinde yapılan çalışmamızda genel olarak oyunların yaşını belirlemede sorunlar yaşanmış, derleme yapılan kişiler oyun yaş sınırını koymakta ve belirlemede zorlanmışlardır.

Artvin ilinde derlenen oyunların yaş aralığı 7 yaş ve üzeri olarak yoğunlaşmıştır. Saklambaç, körebe gibi birkaç oyun küçük yaşlarda da oynanıyor olsa da asıl olarak oyunlar 7-14 yaşlarında yığılma gösterir. Derlemelerde eskiden oyun oynayan yaşın 20'leri aştığı kaydedilmişken günümüzde neredeyse lise gençliğinin teknolojik oyunlar hariç hiç oyun oynamadığı görülür. Bu yaş grubu konsol oyunlarını tercih ederken, ortaöğretim gençlerinin de özellikle il merkezinde teknolojiye yöneldiği çok açık bir biçimde belirir.

0-4 yaş aralığı çocuklar incelendiğindeyse bu yaş grubunun genel olarak aileleri tarafından mahalle aralarındaki çocuk oyun parklarında vakit geçirdiği, ailelerin bir

kısının oyun oynattığı büyük çoğunluğunun ise kreşe gidince oyun öğreneceğini düşündüğü tespit edilmiştir. Bu yaş grubunda oyun oynayan çocuklardan 0-2 yaş aralığındakilerin Tel Sarar, Cittica gibi el hareketlerine dayalı oyunları oynadığı 4 yaş grubundakilerin ise Saklambaç, Kuyruk Kapmaca, Körebe, Kutu Kutu Pense gibi oyunları yavaş yavaş oynamaya başladığı izlenir.

5-10 yaş grubundaki çocukların oynadığı oyunlar olarak Menekşe, Deve Cüce, Gece Gündüz, Çatlak Patlak, Tavşan Kaç Tazı Tut, Lades, Top Atma, Renk Ebesi, El Kızırtmaca, Dallas, Parmak Dövüşü, Kavun Karpuz, Keloğlan, Kayak, Kartopu, Körebe, Köşe Kapmaca gibi oyunları saymak mümkündür.

Kostik, Hoçuraf, Misket, Kuyu, Uzun Eşek, Dokuz Aylık, Tornet, Bıçak, Gazoz Kapağı gibi oyunlar ise biraz daha becerilerin arttığı 10-17 yaş grubunda tercih edilmektedir.

Sessiz Sinema, Tombala, Top Atma, Futbol gibi oyunlar ise büyük yaşlarda da oynanan oyunlar olarak gözlenir.

#### **3.1.2.4. Oyun Rolü**

Oyunlar her ne kadar eğlence amacıyla organize ediliyor olsa da, her oyunda kendi kuralları ve yapısı doğrultusunda oyuncuların yapması gereken birtakım hareketler bulunmaktadır. Bu hareketler “oyun rolü” adını alır. Oyuncular bu görevler yani oyun rolleri doğrultusunda oyunu oynar ve sonlandırır.

Artvin oyunlarında oyuncuların aldığı en temel rollerden birinin ebe rolü olduğu görülür. Kimi zaman kura, kimi zaman sayışmaca kimi zaman da gönüllü olarak alınan ebe rolü oyuncular için oyunun merkezinde olmak anlamını da taşır. Ebeler oyunlarda oyunun en aktif oyuncularındır. Ebeler ebelikten kurtulmak, diğer oyuncular ebelenmemek adına türlü hareketler gerçekleştirir ve oyun hayat bulur. Ebenin olduğu oyunlarda ebe rolünün olmamasının oyunun da oynanamaması anlamına geldiği düşünülürse bu rolün önemi daha net anlaşılacaktır.

İstöp, Köşe Kapmaca, Körebe, Simit, Kostik, Davul Zurna gibi oyunlar doğrudan ebe çevresinde oynanan oyunlardır.

Evcilik, Doğruluk Cesaret, Gece Gündüz, Deve Cüce, İsim Şehir, Kulaktan Kulağa, Taş Kâğıt Makas, Su Savaşı gibi oyunlarda ebe seçilmemektedir.

Artvin yöresinde oynanan oyunlarda ebenin ve oyunu idare eden liderin aldığı isimler oyunlara göre değişiklik göstermektedir.

Körebe (Körebe Oyunu), anne (Kavun Karpuz), Dallas kızı(Dallas oyunu), Keloğlan (Keloğlan Oyunu), İncili Hanım (Kavun karpuz Oyunu), Yastık (Uzuneşek Oyunu), Tavşan, Tazı (Tavşan Kaç Tazı Tut), Bezirgânbaşı (Aç Kapıyı Bezirgânbaşı), Sıçan (Ortada Sıçan Oyunu), Uzuneşek (Uzuneşek)

Oyunlarda oyunun oluşmasını, oyun kurallarının uygulanmasını, oyunun kurulmasını sağlayan oyuncular bulunmaktadır. Bu oyuncular “oyun yöneticisi” ve “oyuncu yöneticisi” gibi adlar alır (Özdemir, 1997:328).

Artvin’de derlediğimiz Deve Cüce, Gece Gündüz, Daire, Koşu Yarışı, Sandalye Kapma, Don gibi oyunlarda bu şekilde yönetici, lider konumunda olan oyuncular vardır. Bu oyuncular bu oyunlarda komutlarla oyuna şekil verir.

Dokuz Aylık, Uzuneşek, Çürük Yumurta gibi oyunlarda Eşek, Çürük Yumurta gibi adları alan oyuncular da bulunmaktadır. Bu adlardaki oyuncular arkadaşları için güldürü unsuru olur. Oyuncular bu adları almamak için oyunda daha dikkatli oynar.

Sadece ebe rolü değil oyunlarda çok sayıda farklı rol de bulunur. Kavun Karpuz oyununda oyuncular çeşitli meyve sebze isimleri alırken; Kurt Baba oyununda kurt olabilirler. Bu şekilde çok sayıda rolle oyunlar şekillenir ve beslenir.

### **3.1.3. Oyun Aracı**

Çocuk oyunlarının vazgeçilmez yapısal öğelerinden biridir oyun araçları. Oyunları şekillendiren, anlamlandıran bu araçlar çok eski dönemlerden beri varlıklarını sürdürmektedir.

İ.Ö. 800 yılına ait bir kızla erkeğin aşık ile oynadığını gösteren British Museum’da bulunan heykel bize oyunun ve oyuncağın kökeninin çok eski zamanlara uzandığını da ispatlar niteliktedir (And, 1974: 31).

Oyun araçları hem eğlence kaynağıdır hem de oyunu kazanmak, hedefe ulaşmak için en gerekli argümandır. Boratav oyun aracını “ kendi başına oyunu oluşturmamakla birlikte oyunda kullanılan malzeme” olarak tanımlar ve oyuncağı oyun aracından ayırarak oyuncağın tek başına oyun sağladığını ifade eder (Boratav, 1973: 35).

Bir oyuncak müzesi de bulunan Sunay Akın, oyuncuğu insanın dünyayı dönüştürme hayali olarak ifade eder (Saltık, 2012:145).

Ergün ise oyuncuğu, yetişkinlerin çocuk oyunlarına yardımcı olmak üzere hazırladıkları araç olarak ifade eder (Ergün, 1980:107).

Görüşler ele alındığında oyuncuğun başlı başına oyun malzemesi olduğu ve yapay olduğu dikkat çekerken oyun aracı daha çok oyunda kullanılan malzeme olarak karşımıza çıkar.

Özdemir, çocukların oyunlarında kullandıkları taş, toprak, değnek, bıçak, bebek, misket, çiçek, top gibi her türlü doğal maddeler, eşyalar veya sanayi ürünü oyuncakları “oyun aracı” olarak ifade eder (Özdemir, 2006:I,131). Yine yapmış olduğu çalışmada oyun araçlarını asıl ve ikincil oyun araçları olarak ayırır. Asıl oyun araçları doğrudan oyun aracı olarak kullanılan, sanayi ürünü nesnelere. İkincil oyun araçları ise doğada bulunan doğrudan oyun aracı olmayan, çocukların oyunlarda yükledikleri anlamlar ve görevler neticesinde oyun aracı haline alan malzemelerdir.

### **3.1.3.1. Asıl Oyun Araçları**

Artvin çocuk oyunlarında kullanılan asıl oyun araçlarını şu şekilde sıralamak mümkündür.

Misket: Misket oyunu

Tornet: Bilyeli araba

Taso: Taso oyunu

Frizbi: Frizbi Oyunu

Top: Yakar Top, Ortada sıçan, top atma oyunları

Topaç: Topaç oyunu

Bu ve buna benzer malzemeler doğrudan oyunu oynamaya yarayan malzemelerdir. Bu ürünler sanayi ürünü malzemelerdir.

### 3.1.3.2. İkincil Oyun Araçları

Artvin çocuk oyunlarında kullanılan ikincil oyun araçlarını şu şekilde sıralayabiliriz:

Gazoz kapağı: Gazoz kapağı oyunu

Madeni para: Yazı tura oyunu

İp: Halat çekme, ip atlama oyunu

Sandalye: Sandalye kapmaca

Fincan: Yüzük oyunu

Bıçak: Bıçak oyunu

Plastik boru: Boru oyunu

Şişe: Doğruluk mu cesaret mi oyunu

Mendil: Mendil kapmaca, Al satarım bal satarım

Yazma: Körebe

Kiremit: Domino

Taş: Beştaş, Kostik, Cüz

Tahta: Hoçuraf, Çubuk

Aşık: Aşık oyunu

### 3.1.4. Oyun Sahası

Oyun sahası oyunun en önemli yapısal öğelerinden biridir. Oyunun oynandığı alana oyunun sahası adı verilir. Bu saha oyun kuralları ile çevrili ve yapılması gerekli veya yapılmaması gerekli birtakım unsurları üzerinde barındıran bir alandır.

Oyun sahası oyunun oynandığı alana göre çeşitlilikler gösterir. Artvin yöresinde oyun sahaları ev, bahçe, okul, sınıf vb. şekilde çeşitlenmektedir.

Özdemir, *Türk Çocuk Oyunları I* adlı çalışmasında oyunun oynandığı bu sahaları mekân ve saha çizimi çevresinde incelemiş ve oyunları iç mekân, dış mekân, hem iç hem dış mekânda oynanışlarına göre sınıflamıştır. Artvin çocuk oyunları da bu tasnif dikkate alınarak değerlendirilmiştir.

#### **3.1.4.1. Mekân**

Artvin çocuk oyunlarını açık mekânda, kapalı mekânda ve hem açık hem kapalı mekânda oynanan oyunlar olarak sınıflandırmak mümkündür.

Oyunlarda mekânı belirleyen en temel unsur oyunun içeriğidir. Sonrasında kişi sayısı da mekân seçimine etki eder. Örneğin Şaşırın Eşek, El Kızartmaca gibi 2 kişi ile oynanan oyunlar mekân seçmezken; Yakar Top, Kostik gibi kalabalık oynanan oyunlar açık alanda oynamayı zorunlu kılar.

Artvin yöresinde oyunların çoğunlukla açık mekânda oynandığı görülür. Bu açık alanda oynanan oyunların özellikle bahar ve yaz mevsimlerinde oynandığı tespit edilmiştir. Bu oyunları şu şekilde sıralamak mümkündür. Misket, Tornet, Tavşan Kaç Tazı Tut, Kuyu, Bıçak, Renk Ebesi, Gazoz Kapağı, Benimle Dans Eder Misin, Kavun Karpuz, Aç Kapıyı Bezirgânbaşı, Beş Taş, Domino, Mendil Kapmaca, Gölgeye Basma, İp Atlama, İstop, Kostik, Hoçuraf, Kartopu, Kayak, Uçurtma, Yakar Top.

Kapalı mekânda oynanan oyunlar çoğunlukla kış aylarında hava nedeniyle açık alanda oynanamadığından iç mekânın tercih edildiği oyunlardır. Derleme sırasında ev, sınıf ve odalarda bu oyunların oynandığı kaydedilmiştir. Bu oyunları şu şekilde sıralamak mümkündür. Sos, İsim Şehir, Deve Cüce, Gece Gündüz, Sessiz Sinema, Taş Kâğıt Makas, Kulaktan Kulağa, Nesi Var, Sıcak Soğuk, Ben Kimim, Kabak, Bom, Tıp Oyunu, Don Oyunu, Güldürme Oyunu,

Oyunların bir kısmı da hava şartlarına göre oynanmakta olup mekân seçmez. Bu oyunlara; Körebe, Yazı Turu, Beştaş, Tombala, Evcilik, Köşe Kapmaca, El Kızartmaca, Lades, Nesi Var gibi oyunları örnek vermek mümkündür.

#### **3.1.4.2. Oyun Sahası Çizimi**

Oyunlar mekân ayırt edebildiği gibi zaman zaman özel çizimler de gerektirmektedir. Bu oyunlar gerek iç mekân gerekse de dış mekânda oynanırken yapısında şekiller üzerinden oyun oynama kuralı barındırır. Oyundan bu çizgilerin çıkarılması oyunun tabii yapısını bozar.

Artvin oyunlarına bu eksende bakılacak olursa düz, dairesel, üçgen ve oyuna has şekillerin olduğu görülür. Gazoz Kapağı oyununda kapaklar üçgen şekilde dizilen tahta



üzerinden düşürülmeye çalışılır. Sek sek oyununda birden altıya kadar olan sayılar belirli bir şekilde karelerin dizimi ile mümkündür. Dokuz Aylık oyununda pota etrafında bir yarım çizilerek oyuncular konumlandırılır. Kostik oyununda ebenin ve oyuncuların özgür hareket edeceği alan yine daire şeklindeki çizim aracılığıyla gerçekleştirilir. Simit oyununda ebe daire şeklindeki alan doğrultusunda hareket ederken; Domino oyununda ise ebe 7 kiremit veya taş parçasını daire çizilen alanda yapmak zorundadır. Sos, isim şehir gibi oyunlar da kâğıt üzerine çizilen çizimler üzerinden yapılır.

### **3.1.5. Oyun Zamanı**

Oyunların ne zaman oynanacağı sorunsalı içerisinde oyun zamanı kavramını da taşır. Oynanacak oyunun ne zaman ne kadar süreyle oynanacağı, oynanma mevsimi, günün hangi diliminde daha çok oynanacağı bize oyun zamanını ifade etmektedir.

Artvin oyunları incelendiğinde diğer pek çok araştırmada da görülen belirsizlik burada da söz konusudur. Sabit bir mevsimden Kartopu, Kayak gibi istisnalar hariç söz etmek mümkün olmadığı gibi oyunların sabit bir süresi de bulunmamaktadır. Genellikle oyunlar ebe değişerek devam ettirilir ve oyuncular sıkılarak oyunu bırakana kadar oyun sürer.

Zaman kavramı çocuklar için izafidir ve onu anlamlandırarak somut bir biçimde algılamakta zorlanırlar. Bu yüzden büyük yaşlarda ancak bu kavram oturur (Naylor ve Diem, 1987:305). Oyunların süresini ayarlayamamaları da buna bağlanabilir.

Artvin oyunları, oyun mevsimi açısından incelendiğinde genellikle oyunların bahar ve yaz aylarında oynandığı görülür. Çalışmamızda kış oyunlarını belirtirsek geriye kalan tüm oyunları diğer aylarda oynanan oyunlar olarak değerlendirmek mümkündür. Kış aylarında oynanan oyunlar; Kayak, Kartopu, Sessiz Sinema, Sos, İsim Şehir, Deve Cüce, Gece Gündüz, Sessiz Sinema, Taş Kâğıt Makas, Kulaktan Kulağa, Nesi Var, Sıcak Soğuk, Ben Kimim, Kabak, Bom, Tıp Oyunu, Don Oyunu, Güldürme oyunu gibi oyunlardır. Bu oyunların aynı zamanda kapalı alan oyunları olması mevsimle bağlantı da taşır. Bu oyunların içinden Kayak ve Kartopu hariç oynananları yazın da oynanabilmektedir. Bu da bize kapalı alan oyunları kış oyunları arasında oynanma bakımından bir bağ bulursa da keskin bir ayrıma gitmenin mümkün olmadığını gösterir. Zaten oyun kavramının çocuk doğasıyla birleştiği varsayılırsa, çocukları sınırlayacak bir kıstas belirlemenin imkânsızlığı

görülecektir. Bizim burada yaptığımız tasnif Artvin oyunları özelinde bir genel hareketi kapsar.

Artvin oyunlarının gün içerisinde oynanma vakitleri ise genel itibariyle “*akşam serini*” olarak ifade edilen ikinci vakti ve sonrasını kapsar. Güneşin boğucu etkilerinden kurtulabilmek adına bu saatler çocuklar tarafından daha çok tercih edilir. Akşam ezanının okunmasıyla birlikte çocuklar “*Herkes evine sıçan deliğine.*” diyerek evlerine dağılırlar. (K. 2) Artvin yöresinde derlenen oyunları genel itibariyle gündüz oynanan oyunlar olarak sınıflamak mümkündür. Özel bir günde veya saatte oynanan oyun görülmemiştir.

### **3.1.6.Oyun Rolünün Dağıtımı ve Atış Sırası**

Oyunun en temel ve ilk basamağı oynanmaya karar verilmesinin ardından oyun rollerinin seçilmesidir. Oyunun şekillenmesi, oyunu gidişatı oyun rollerine sıkı sıkıya bağlıdır.

Güçlü bir ebenin oluşu oyunun seyrine, süresine doğrudan etki eder. Takımların güç dağılımlarındaki dengesizlik oyunun kaderini belirler. Galibiyet için oynanan oyunlarda bu rol belirleme süreci oldukça önemlidir. Rol belirleme amacıyla yapılan çalışmalar başlı başına bir oyun gibidir. Sadece rol belirlemek için değil sıralama belirlemek için de çeşitli metotlar oyuncular tarafından kullanılır.

#### **3.1.6.1 Oyun Rolünün Dağıtımı**

Oyuncular oyunlarda oyun oynama kararı aldıktan sonra oyunun oynanacağı alanda toplanarak oyun rollerini belirlemek üzere konuşurlar. Bu konuşma sırasında genel olarak belirlenen birtakım yöntemler bulunmaktadır. Tek kişinin ebe olduğu saklambaç, kostik, körebe, köşe kapmaca gibi oyunlarda sayışmaca metoduyla kişi belirlenir. İki takım halinde yarışılacak oyunlarda ise iki lider yine benzer metotlarla takımlarını oluşturur.

En çok kullanılan yöntem olan sayışmaca, oyuncuların bir tekerlemenin söylenmesi ile rol almasıdır. İçlerinden bir oyuncu tekerlemenin her hecesi bir oyuncuya gelecek şekilde tekerlemeyi söyler. Tekerlemenin son hecesinin denk geldiği oyuncu ebe olur.

Boratav sayışmacayı oyunlarda ebe seçmek için kullanılan, oyundan önce söylenen ahenkli sözler olarak ifade eder (Boratav, 1997: 135-136).

Artvin ili oyun derleme alıřmaları neticesinde en yaygın ebe seme yntemi sayıřmaca olarak belirir. Krebe, Kře Kapmaca, Saklamba, Simit gibi pek ok oyunda sayıřmaca yntemi kullanılmıřtır.

O piti piti

Karamela sepeti

Terazi lastik jimnastik

Biz size geldik bitlendik.

Hamama gittik temizlendik.

Dik, dik, dik... (K. 2)

\*

Portakalı soydum.

Bařucuma koydum.

Ben bir yalan uydurdum.

Duma duma dum

Kırmızı mum.

Git komřunun dalına kon.

Kon, kon, kon. (K.13)

\*

Dolapta pekmez

Yala yala bitmez

Ayřecik, cik, cik,

Fatmacık, cık, cık,

Sen bu oyundan ık. (K.2)

\*

ık ıkalım ardaęa,

Yn verelim rdeęe,

Ördek yemini yemeden,  
Viyak viyak demeden,  
Küstürdüm bastırdım,  
Seni oyundan çıkardım. (K. 8)

Bu ve buna benzer tekerlemeler çocuklar tarafından söylenerek ebe tespit edilir. Zaman zaman bu tekerlemelerin iç içe geçmiş formları da olur.

Sayışmacanın yanı sıra ebe seçiminde kullanılan bir metot da kuradır. Yaş Kuru, Yazı Tura yöntemleri en sık kullanılan kura yöntemleridir. Yazı tura da madeni paranın yüzleri yarışmacılar tarafından seçildikten sonra paranın yere düşen yüzüne göre ebe belirlenir. Yaş kuruda ise yassı bir taş veya kiremit parçası tükürükle ıslatılır. Taş veya kiremit yere düştüğünde yarışmacıların seçtikleri yöne göre önce başlama hakkı elde edilir.

Artvin yöresinde Yazı Tura yönteminin başlı başına bir oyun aracı olduğu da gözlenmiştir.

Elde oyun aracı saklama yöntemi bir ebe belirleme yöntemi olmasının yanı sıra tıpkı yazı tura oyununda olduğu gibi müstakil oyun şekliyle Artvin yöresinde tespit edilmiştir.

Ebe seçiminde sözel formüllerin kullanıldığı görülür. Oyun alanına koşarken;

“*Birim, ikiyim, üçüm.*” dendiği ifade edilmiştir. Yine oyun kararının hemen ardından “*Ebe değilim.*” diyerek de kişinin ebelikten kurtulduğu ve sona kalanın ebe olduğu derleme sırasında kaleme alınmıştır.

### **3.1.6.2. Oyun Atış Sırasının Belirlenmesi**

Oyunlarda oyun rolleri belirlendikten sonra oyuna başlama sıraları da belirlenir.

Atışma yöntemi bu noktada yörede en yaygın olarak kullanılan sıralama yöntemidir. Bu yöntemde belirlenen bir noktaya yapılan atışlara bağlı olarak sıralama belirlenir. Misket, Kuyu, Bıçak gibi oyunlarda bu yöntem oldukça yaygındır.

Dokuz aylık gibi oyunlarda oyuncu sıralaması oyunun başında basket potasına yapılan top sektirme ile belirlenir.

Özellikle kalabalık gruplardan oluşan iki takım gerektiren oyunlarda ise takım liderleri belirir. Bu kişiler çeşitli yöntemlerle takımlarını oluştururlar. Artvin ilinde en yaygın olan yöntem ise adımlaşmak yöresel adıyla “*attım battım yapmaktır.*” Bu yöntemde 3-4 metrelik mesafeden birbirlerine yüz yüze bakan liderler adım atarak orta noktada buluşurlar. Diğerinin ayağına ilk basan, oyuncu seçme hakkını elde etmiş olur. Menekşe, Mendil Kapmaca, Yakar top, Domino gibi oyunlarda bu yöntem görülür.

Büyük takım oyunlarında ilk başlayan ekibi belirlemek üzere kura yöntemi de kullanılır. Çöp Çekmek, Yazı Tura, Yaş Kuru oldukça yaygındır. Çocuklar bu yöntemlerle oyuna başlama, ebeyi belirleme yoluna giderler. Bu oyun içi adaleti sağlamak amaçlıdır. Bu yöntemlerle yapılan seçimlere itiraz edilmez. Bunların yanı sıra gönüllü ebelik, oyuna “birim” diyerek başlama, güce göre gruplanma, cinsiyete göre gruplanma da mümkündür.

### **3.1.7. Sözlü Oyun Formülü ( Tekerleme)**

Oyun oynanırken söylenen, “tekerleme” olarak da ifade edilen sözlü oyun formüllerine ait örnekler Artvin yöresinde yaptığımız incelemede de rastlanır. Bu sözlü ifadeler oyuna renk katmakta ve oyunu daha ritmik bir hale getirmektedir.

Artvin oyunları bu bağlamda oyun merkezli incelenmiştir.

Bezirgânbaşı oyununda aşağıda belirtilen tekerleme söylenerek oyun oynanır. Oyuna adı da bu tekerleme vermiştir.

“Aç kapıyı Bezirgânbaşı Bezirgânbaşı

Kapı hakkı ne alırsın, ne verirsin

Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun

Bir sıçan, iki sıçan, üçüncüsü dolaba kaçan.” denir. “*Üçüncüsü dolaba kaçan*” ifadesi dendiğinde ortada hangi oyuncu kalırsa o oyuncu kapının içine kısıtılır. (K. 8)

Al satarım bal satarım oyununda bir ebe seçilir. Ebe daire şeklinde duran oyuncuların etrafında dolaşır. Dolaşırken bütün çocuklar oyuna ait şarkıyı söyler.

“Al satarım, bal satarım

Ustam ölmüş, ben satarım

Ustamın kürkü sarıdır

Satsam on beş liradır

Zambak zumbak

Dön arkana iyi bak. (K. 9)

Birdirbir oyununda oyun sırasında atlayış yapılırken oyuncular aşağıdaki sözel formülü kullanırlar.

Birdirbir

İkidir iki,

Üçtür üç,

Dörttür turunç,

Beştir mendil

Altıdır deve

Yedim yumak

Sekizim seksek,

Dokuzum durak. (K. 6)

Kutu kutu pense oyunu sırasında çocuklar halka oluşturur ve

“Kutu kutu pense

Elmamı yerse

Arkadaşım ...

Arkasını dönse” şarkısı söylenerek hareket edilir.

Bom oyununda ” bom” ifadesi kullanılır. Tıp oyununda ise “tıp” ifadesi oyuna şekil verir. Elim Sende oyunu esnasında çocuklar birbirlerine temas ederlerken “Elim Sende” diye bağırlar. Simit oyununda “Simiiit” denerek oyun oynanır.

Saklambaç oyununda ebe,

“Önüm, arkam, sağım, solum sobe

Saklanmayan ebe” (K.29) diyerek bağırlar.

Deve Cüce, Nesi Var, Gece Gündüz oyunlarında oyunlar bu sözel ifadelerle göre oynanır.

Menekşe oyununda

“Menekşe mendilin düşe

Bizden size kim düşe?” denir ve oyun oynanır.

Sar sar makarayı oyununda oyun, tekerleme ve hareketlere dayalıdır.

Sar sar makarayı (Makara sarar gibi yapılır.)

Çöz çöz makarayı (Makara çözer gibi yapılır.)

Şöyle de böyle de Şap şap şap (Alkış yapılır.)

Aslan geliyor kaplan geliyor

Tıp ( Kımıldanmaz)

Kabak oyunu ise aşağıdaki tekerleme söylenerek oynanır.

-Tarlaya ektim aldım bir kabak.

-Bir kabak olmaz.

-Kaç kabak olur?

-Üç kabak olur. (K. 2)

Davul zurna oyununda ebe aşağıdaki ifade ile oyuna yön verir.

“Davul, zurna

Bir, iki, üç” (K. 2)

Tavşan kaç tazı tut oyununda ise halkayı oluşturan oyuncular şarkıyı söyleyerek döner ve oyunu oynar.

“Hendekte bir tavşan uyuyordu

Tavşan bana baksana

Tiki tiki yapsana

Tavşan kaç tazı tut” (K.13)

Yine çatlak patlak tekerlemesi üzerinden hareketlerle oynanan oyuna ait tekerleme şu şekildedir:

Çatlak patlak

Yusyuvrlak

Kremalı börek

Sütlü Çörek

Çek Dostum

Benden elini çek

Çek çek amca

Burnu kanca

Al sana bir tabanca

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 (K.2)

Komşu Komşu, Sisi Bana Mıstık Ver, Dallas, Keloğlan gibi oyunlarda da uzun tekerlemeler bulunmaktadır.

Bunların yanı sıra sayışmacalarda tekerlemeler de oyunlarda bulunmaktadır.

Ooo...

İğne battı,

Canımı yaktı,

Tombul kuş

Arabaya koş.

Arabanın tekeri,

İstanbul'un şekeri.

Top top top

Altıntop,

Bundan başka oyun yok (K. 2)



O piti piti

Karamela sepeti

Terazi lastik jimnastik

Biz size geldik bitlendik.

Hamama gittik temizlendik.

Dik, dik, dik...

\*

Portakalı soydum.

Başucuma koydum.

Ben bir yalan uydurdum.

Duma duma dum

Kırmızı mum.

Git komşunun dalına kon.

Kon, kon, kon.

\*

Dolapta pekmez

Yala yala bitmez

Ayşecik, cik, cik,

Fatmacık, cık, cık,

Sen bu oyundan çık.

\*

Çık çikalım çardağa,

Yön verelim ördeğe,

Ördek yemini yemeden,

Viyak viyak demeden,

Küstürdüm bastırdım,  
Seni oyundan çıkardım.  
Üşüdüm üşüdüm,  
Daldan elma düşürdüm,  
Elmamı yediler,  
Bana cüce dediler  
Cücelikten çıktım,  
Anneme gittim,  
Annem pilav pişirmiş,  
İçine sıçan düşürmüş,  
Bu sıçanı n'apmalı  
Minareden atmalı  
Minarede kuş var  
Kanaadında gümüş var  
Eniştemin cebinde  
Türlü türlü yemiş var

### **3.1.8. Oyun Hareketi**

Hareket oyunların en temel yapısal özelliğidir. Tüm oyunlar içerisinde bir hareket barındırır. Oyunlardaki fiziksel aktiviteler bu başlığın içeriğini oluşturur.

Artvin çocuk oyunlarında tespit edilen oyun hareketleri aşağıda örnekleriyle açıklanmıştır.

#### **3.1.8.1. Söyleşme**

Burada oyun hareketleriyle birleşen söyleşiler söz konusudur.

Çatlak Patlak, Sisi Bana Mıstık Ver gibi oyunlarda tekerlemelere el hareketleri eşlik eder.

Al Satarım Bal Satarım, Kutu Kutu Pense gibi oyunlarda ezgiye dönme hareketi eşlik eder.

Kulaktan Kulağa oyununda fısıltıyla duyulanın bir sonraki kişiye aktarılması söz konusudur.

Yerde Ne Var oyununda oyuncuların karşılıklı konuşmalarına sırtta taşıma hareketi eşlik eder.

### **3.1.8.2. Dokunma**

Simit, Yerden Yüksek, Körebe, Davul Zurna, Elim Sende oyunlarında oyuncular ebelemek için dokunurlar.

Ben Kimim oyununda ebe karşısındaki kişiyi tanımak için ona dokunur.

Parmak Dövüşü oyununda parmağı yakalama hareketi bulunur.

### **3.1.8.3 Tahmin Etme**

Ben kimim oyununda gözleri bir tülbentle bağlı olan ebe, kendine dokunanı tahmin etmeye çalışır.

Hangi Elimde oyununda oyuncu saklanan nesnenin hangi elde olduğunu tahmin etmeye çalışır.

Nesi var oyununda ebe saklanan eşyayı soruyla tahmin etmeye çalışır.

Sıcak soğuk oyununda ebe sıcak soğuk komutlarıyla gizlenen eşyaya ulaşmaya çalışır.

Yüzük oyununda yüzüğün hangi elde olduğu tahmin edilmeye çalışılır.

### **3.1.8.4. Duruş Değiştirme**

Bu oyunda oyuncular ebelemek veya ebelememek için komutlarla ve kurallara uyarak pozisyon değiştirirler.

Davul zurna bir iki üç oyununda üç dendiği an oyuncular durur. Ebe arkasını döndüğünde oyuncular şekillerini değiştirirler.

Oyun tekerlemesine göre duruş alındığı olur. Kutu Kutu Pense buna örnektir.

Köşe Kapmaca, Kartal gibi oyunlarda da duruşu bağlı olarak pozisyon alma söz konusudur.

#### **3.1.8.5. Saplama**

Bıçak oyununda bıçak yukarıdan toprağa saplanarak oynanır. Oyuncular oyunda devam edebilmek için saplama hareketini gerçekleştirmek durumundadırlar.

#### **3.1.8.6. Çekme**

Aç Kapıyı Bezirgânbaşı, Kavun Karpuz oyunlarında çekme söz konusudur. Rakibi kendi tarafına almak için bu harekettten yararlanılır.

Halat çekme de iki grup ipi çekerek galip gelmeye çalışır.

#### **3.1.8.7. Çizme**

SOS oyununda çizerek oyunu devam ettirmek söz konusudur.

Köşe kapmacada köşe belirlemek için kare çizilir.

Sek sek oyununda yere rakamlar çizilerek oyun icra edilir.

Misket oyununda üçgen çizilir.

Kostik oyununda ebenin bulunduğu ve oyuncuların bulunduğu alan çizilerek oluşturulur.

İsim şehir oyununda çizim yapılarak ilgili alanlara yazılar yazılır.

Cüz oyununda taşlar çizim üzerinde hareket ettirilir.

#### **3.1.8.8. Yuvarlama**

Domino oyununda oyuncular yerde dizili taşları devirmek için topu yerden yuvarlayarak atarlar.

#### **3.1.8.9. Yarışma**

Oyuncular tornet isimli oyunda bilyeli arabalarıyla yarışrlar.

Kayak da kızaklarıyla kayarak yarışrlar.

Mendil Kapmaca oyununda kontrollü bir biçimde mendili almak için oyuncular yarışır.

Oyunların hemen hepsi kimi zaman bireysel kimi zaman da grupla yarışı bünyesinde barındırır. Yarış oyunun doğasında vardır.

#### **3.1.8.10. Çukura Sokma**

Kuyu oyununda misket çukura sokulmaya çalışılır.

#### **3.1.8.11 Kaçma Kovalama**

Simit, Gölgeye Basma, Saklambaç, Davul Zurna, Mendil Kapmaca, Köşe Kapmaca, Elim Sende, Tavşan Kaç Tazı Tut, Renk Ebesi, Yerden Yüksek gibi oyunlarda kaçma kovalama hareketi oldukça fazladır. Ebe olmamak veya ebelemek için bu harekete başvurulur.

#### **3.1.8.12. Denge Sağlama**

Çürük Yumurta oyununda denge sağlama hareketi söz konusudur. Başına hafifçe dokunulan çocuk yere düşmemek için dengesini korumaya çalışır.

### **3.2. ARTVİN ÇOCUK OYUNLARININ BAĞLAMSAL İNCELEMESİ**

İnsan, yaşadığı ortamı besleyen o ortamdan da beslenen bir varlık olarak, toplumun şekillenmesinde büyük rol sahibidir. Çevrenin, fiziki, tarihi, sosyo-kültürel ve teknolojik şartları kaçınılmaz bir biçimde kültürel öğeleri biçimlendirir. Bu kültürel öğeler toplumların kimliklerini oluşturur.

İçinde yaşadığı toplumun bir parçası olan çocukların, bu fiziki, tarihi, sosyo-kültürel ve teknolojik şartların etkisiyle ortaya çıkan kültürel öğelerden etkilenmemesi ise imkânsızdır. Bu etkiler bizi çocuğun yaşama arasında kurduğu özel bir alan olan oyunun bağlamına götürür.

Sözlü kültür malzemesi olan oyun, halkbilimciler tarafından her ne kadar inceleniyor olsa da çocuk ve oyun kavramları sosyoloji, psikoloji, çocuk gelişimi gibi alanların da inceleme alanı durumundadır.

İşlevselci modellerce toplumsallaşma sürecinin pasif bir parçası olarak görülen çocuk, Vygotsky, Piaget gibi isimlerin yapmış olduğu çalışmalara bağlı olarak toplumu şekillendiren bir varlık olarak görülmeye başlamıştır.

Piaget çocuk gelişimini; olgunlaşma, yaşantı, kültürel aktarım ve dengelemenin etkilediğini vurgular (Piaget, 1932). İşte burada değinilen kültürel aktarım kavramı kültürel

öğelerin bireylere taşınmasını ifade etmektedir ki bu durum bağlamın ve ortamın önemini bize açıkça gösterir (Nicolopoulou, 2004: 2).

Yavuzer, çocuğun oynamak için önce bedenine yöneldiğini, atma, sallama, tutma gibi hareketlerle başlayan sürecin, 2 yaş sonrası çizime dönüştüğünü ve çocuğun büyümesiyle birlikte oyunların doktorculuktan saklambaca gelişen seyrinde daha kurallı bir form aldığını belirtir (Yavuzer, 2010: 24).

Özdemir, çocuk oyunlarına kültürel rengi veren ana unsurun tarihî, sosyo-kültürel ortam olduğunu belirtmiştir (Özdemir, 2006: 279).

Çocuk içinde yaşadığı bağlama paralel olarak kültürel bir kimlik kazanır. Oyunlarla başlayan bu süreçte insan ilişkilerinden cinsel kimliğe; kurallı hareket etme becerisinden, zaman ve ölçme algısına, strateji geliştirmekten, işbirlikçi çalışmaya kadar pek çok şeyi oyunlar aracılığıyla öğrenir. Öğrendiği her şeyi içselleştirerek bir yeniden dönüşüm zinciri oluşturarak nesillere aktarım yapar.

Bu bölümde Artvin çocuk oyunları bağlamsal açıdan incelenecek. Fiziki, tarihi, sosyo-kültürel ve teknolojik unsurlar ve bu unsurların oyunlarla ilişkisi detaylı bir biçimde verilecektir.

### **3.2.1. Fiziki Bağlam**

İçinde bulunulan fiziki ortamın birtakım özellikleri çocukların oyunlarını doğrudan veya dolaylı olarak etkilemektedir. İklim, coğrafi yapı, hayvan türleri, bitki yapısı oyunlara bir biçimde mutlak surette etki eder.

Artvin yöresi Doğu Karadeniz'in en doğusunda bulunan küçük bir ildir. Tabiat şartları oldukça zor, arazi dağlık, iklim kıyılarda ılıman ve yağışlıyken iç kesimlerde oldukça sert özellikler barındırır. Ormanlık arazilerin oldukça yaygın olduğu bu yörede, derin akarsular bulunurken yaylacılık oldukça gelişmiştir.

Artvin Merkez, Ardanuç, Şavşat, Yusufeli, Borçka, Murgul gibi iç kesimlerdeki ilçeler daha engebeli bir yapı gösterirken kıyıda bulunan Hopa, Arhavi ilçeleri diğerlerine nazaran daha düzdür. İç kesimlerde yaşayan çocukların daha geleneksel ve eski oyunları yaşattığı gözlemlenirken il ve ilçe merkezindeki çocukların oyunlarında sosyal etkiler daha açık görülür.

Bu özellikler çevresinde iklim oyunların oynanması üzerinde doğrudan etki eden biri unsur olarak belirir. Sıcaklığın her mevsim belirli düzeyde seyrettiği Akdeniz kıyılarında hemen her mevsim iç veya dış mekânda oyunlar oynanabilecekken Karadeniz'e ve Artvin özeline gelindiğinde bu pek mümkün değildir. İklimin etkisine bağlı olarak bilhassa dış mekânda oynanan oyunlar çoğunlukla mayıs, eylül ayları arasında yoğunlaşır. Bu 5 aylık bir süreyi kapsar. Bunun dışındaki aylarda ise yavaş yavaş oyun mekânı değişerek iç alana taşınır.

Dış mekânda oynanan Yakar Top, Kostik, Misket, Tornet, Tavşan Kaç Tazı Tut, Kuyu, Bıçak, Renk Ebesi, Gazoz Kapağı, Benimle Dans Eder Misin, Kavun Karpuz, Aç Kapıyı Bezirgânbaşı, Beş Taş, Domino, Mendil Kapmaca, Gölgeye Basma, İp Atlama, İstop, Hoçuraf, Kartopu, Kayak, Uçurtma, Uykucu Horoz, Kartal, Çubuk gibi oyunlar çoğunlukla bu bahsettiğimiz iklim şartlarının el verdiği ilkbahar ve yaz mevsiminin aylarında oynanır.

Kapalı mekânda oynanan; Sos, İsim Şehir, Deve Cüce, Gece Gündüz, Sessiz Sinema, Taş Kâğıt Makas, Kulaktan Kulağa, Nesi Var, Sıcak Soğuk, Ben Kimim, Kabak, Bom, Tıp Oyunu, Don Oyunu, Güldürme Oyunu gibi oyunlar da iklim şartları sebebiyle kış aylarında daha çok tercih edilir.

Arazi oldukça eğimlidir. Bu eğim Tornet gibi araba yarışlarını daha eğlenceli kılar. Çocuklar eğimin ve arazi koşullarının etkisini kayak gibi oyunlarla pozitif hale dönüştürmeye çalışır.

Saklambaç gibi oyunlar dağlık ve engebeli bol ağaçlı araziler söz konusu olduğu için bir hayli eğlenceli ve tercih edilir şekildedir.

Oyun araçları ilin tabiatında bulunan taş, tahta, ağaç, meyve, sebze, çiçek gibi unsurlardır. Bu araçlar oldukça fazla oyunlarda kullanılır. "*Çoruh Nehri kenarından topladığımız yuvarlak taşların kenarlarını taşa sürte sürte şekillendirirdik. Bilye pahalıydı. Nerde bulucaz ki alalım.*" (Bkz. K. 12)

Yörede bulunan hayvan adları oyunlarda görülür. Tavşan, tazı, eşek, kurt, horoz, kartal buna örnektir.

Hayvanların vücutlarından belirli parçalar oyunlarda kullanılır. Tavuğun lades kemiği lades oyununda kullanılmaktadır.

İncelenen örneklerde de belirtildiği üzere Artvin çocuk oyunlarında mevsimlerden bitki örtüsüne, yer şekillerinden, hayvanlara kadar yaşamımızda varlığını sürdüren pek çok kavramın etkisi olduğu görülmektedir. Bu kavramlar oyunun içine dâhil olarak oyunu şekillendirmektedir.

### 3.2.2. Tarihi, Sosyo-Kültürel Bağlam

Kültürün en temel özelliği olan aktarım, oyunlar bağlamında da önem arz eder. Toplumların sahip olduğu özelliklerin yaşamın her alanına yansımış olduğu gerçeği dikkate alınacak olursa oyunları bu etki alanından soyutlamak mümkün olmayacaktır. Oyunlar içinden geçtiği dönemin tarihi ve sosyo-kültürel özelliklerinden etkilenecek yeniden inşa edilir. Bir oyunun ilk oynandığı formunun zaman içerisindeki seyrinde değişim göstermesi de bu durumun bir yansımasıdır.

Günümüz çocuklarının oyun araçlarının, oyun hareketlerinin, oyun kurallarının ve oyun sözlü formüllerinin yaşanan dönemin izlerini taşıdığı görülür. Oyun malzemeleri başta olmak üzere değişmiş, teknolojiye bağlı olarak geleneksel oyun araçlarının yerini tabletler, akıllı telefonlar almıştır.

Artvin ili özelinde tarihi ve sosyo-kültürel bağlam özelliklerini, İslam kültür ve medeniyetinin izlerinde, inanç sisteminde, gelenek ve göreneklerde, tarihi şahsiyetlerde, giyim kuşamda, eğlence ve spor öğelerinde gözlemlemek mümkündür.

Çocuk oyunlarında, dinlerin, eski inanışların izlerine rastlanır.

Eski Türklerde “kam, şaman, baksı, oyun” adı verilen dini temsilcilerinin olması sadece “oyun” kavramının dahi bu alandan izler taşıdığını gösterir. Eski Türklerin Şamanizm inancını benimsediği dikkate alınacak olursa bu inancın etkileri de ister istemez oyunlara yansiyacaktır.

Abdülkadir İnan, Yakut Türklerinin erkek şamana “oyun” adı verdiğini dile getirdikten sonra bu ifade ile ilgili “ayı oyun” iyi şaman, “abası oyun” kötü şaman terimlerinin varlığından bahseder (İnan, 2000: 74,83). Sadece bu bilgi bile oyunlara inancın etkisini gösterecektir. Yıldırım’ın ifadeleriyle “*Şaman, içinde bulunduğu toplumun rehberi konumunda olan, kendinden gerçekleştirdiği faaliyetler sebebiyle korkuyla karışık saygı uyandıran, gelecekte olacakları güçlü hisleri ev ata ruhlarının yardımıyla bildiren, hasta tedavi eden, doğum, evlilik, avlanma, ölüm gibi olaylarda*



*ayinler tertipleyen, Şamanizm inancının odak noktasında bulunan, ateşle konuşan, davulun sesiyle coşan bir şahsiyettir” (Yıldırım, 2004: 13).*

Metin And, oyun ve şaman arasında bir ilişkinin varlığından söz eder ve oyun sözcüğünün anlamlarının şaman törenlerindeki ritüellerle benzerliklerine değinir. Ona göre oyun sözcüğünü yansıtan dans, tiyatro ve çeşitli seyirlik oyunlar şaman üzerinde toplanmaktadır (And, 1974: 25).

Oyun kavramı özelinde Artvin oyunlarına bakılacak olursa pek çok oyunda bulunan “lider oyuncu”, “yönetici oyuncu” rolleri bünyesinde güç barındırmaktadır. Yönetici oyuncuların oyunun tamamına şekil verdiği ve bazen birtakım üstün özellikler taşıdığı görülür. Bu özellikler şaman-oyun benzerliği ekseninde rahatlıkla değerlendirilebilecektir. Don oyunundaki lider oyuncu (ki bu aynı zamanda ebedir de) oyuncuları kendi komutları doğrultusunda yönetir. Yine Deve Cüce, Gece Gündüz gibi oyunlar da bu hakem oyuncu, liderlik yapar ve oyunu pasif konumda idare eder.

Kavun Karpuz oyununda lider konumdaki oyuncu grubunun üyelerine ad verir ve onları oyun esnasında yönetir. Bu özellik şamanın yönetici, hükmedici, ad verici yanı sıra benzeştirilebilir.

Şamanın hasta tedavi etmesi (sağaltma yapması) ile Ortada Sıçan, Yakar Top gibi oyunlarda kişilerin can alması ve can kaybetmesi arasında bir bağ bulunmaktadır. Yakar Top oyununda en sona kalan ve saydırma yapan oyuncu 7 can aldığı elenen tüm oyunculara can vererek onları oyuna dâhil etme günc sahiptir. Ortada Sıçan oyununda ortada olan oyuncu atılan topu yere düşmeden tuttuğunda “can aldım” der ve oyuna devam eder. Şamanizm inancındaki canı giden (hasta olan) kişiyi iyileştirmek için şamanın “can aramaya çıkması” ve “can verebilmesi” bize bu oyunlardaki benzerliği hatırlatır.

Çocuk oyunlarında taş, gök ve ateşe yönelik inanışların izleri de bulunmaktadır. Gazoz kapağı oyununda taş parlatılarak yontularak kullanılan bir malzemedir. Beş taş oyununda yine taş kullanılır. Kostik, domino gibi oyunlar, yaş kuru gibi oyunlar hep taş aracılığıyla oynanır. Yerden yüksek oyununda yüksekte olanın ebelenememesi göğün kutsallığını çağrıştırır. Oyunların pek çoğunda elenmek, ebelenmek “yanmak” sözcüğü ile ifade edilir. Bu durum bize ateşi çağrıştırmaktadır. Ateş eski inanışta kutsaldır. Tükürülmez, işenmez hatta küle dahi basılmaz.

Şaman ritüellerinde buluna tiyatral yapı Artvin ili oyunlarında da görülür. Benimle dans eder misin gibi oyunlarda tiyatral canlandırmalar söz konusudur. Evcilik oyunu başlı başına rol taklidine dayanır. Eski Minder oyununda oyuncular ebenin ifadesine göre şekil alır ve rol yaparak güzel veya çirkin şekle bürünürler.

Şamanların olmazsa olmazı davul Davul Zurna oyunuyla kavramsal olarak karşımıza çıkar. Yine davul ve zurna milli kültürün önemli sanatsal öğelerindedir.

Metin And'ın vermiş olduğu bir örnekte yörede oynanan Körebe oyunun Güney Almanya'da oynanan Kör Keçi oyunuyla benzerliği görülür. Kör Keçi oyununda ebe elini kimin alınına değdirirse o yanar. Burada bir ritüelin benzerliği rahatlıkla görülmektedir (And, 1993: 146).

Eski inanışların yanı sıra gelenek ve görenekler de oyunlarda canlandırılır. Evcilik oyununda oyuncular toplumsal rollere göre harekete der. Anne, baba, çocuk, komşu rolleri oyunlarda yer alır. Meslekler oyunlarda canlandırılır.

“Komşu komşu oğlun geldi mi?” tekerlemesinde Türk kültürüne ait izlere rastlamak mümkündür. Hediyeleşme olgusu “oğlun ne getirdi. İnci boncuk” ifadeleriyle gözler önündedir. Bu tekerlemede komşuluk, hediyeleşme, su, ateş, dağ, inek, kedi, ağaç, balta gibi pek çok milli kültür öğelerimiz yer alır.

Kavun Karpuz, Kabak gibi oyunlarda yiyeceklerimize ait öğeler yer alır.

Birdirbir oyununda oyun “birdirbir” diyerek başlar. İslam inancımıza bağlı olarak oyunda Allah'ın birliği söz konusudur.

Cirit oyununda savaş aracı olan cirit canlandırılır. Attığı cirit çizilen çizgiyi geçemeyen çocuk kaybeder geçen kazanır.

Benimle dans eder misin? oyununda eş seçme canlandırılır.

Bu ve buna benzer benzer pek çok öğe sosyal ve kültürel yaşamın, inancın, geleneklerin, tarihin oyunlara şekil verdiğini bizlere göstermektedir.

Keloğlan oyunundaki aşağıda belirtilen ifadeler kız istemeyi canlandırmaktadır. Kız seçmek ve almak tekerleme üzerinde gözlemlenir. Bu da sosyal yaşama ait bir özelliktir.

Keloğlan Keloğlan

Akşama size gelicem, gelicem

Gelip de ne yapıcan, yapıcan?

On beş altın satıcam, satıcam

Satıp da ne yapıcan,yapıcan?

Güzel kızı seçicem, seçicem

Seçip de ne yapıcan, yapıcan?

Güzel kızı alıcam, alıcam.

### **3.2.3. Teknolojik Bağlam**

İnsan, kültürel değişimlerin içerisinde yaşamını devam ettirirken teknolojik gelişimin de kaçınılmaz bir biçimde içerisinde yer almaktadır.

Misket oyunu geçmişte yuvarlak taşlarla oynanırken sanayileşmeye bağlı olarak üretilen plastik, cam, çelik misketlerle oynanmaya devam etmiştir. Oyun araçları bu teknik gelişimlerden etkilenmedikçe teknolojinin asıl etki alanı oyunların sokak ortamından çekilerek günümüzde tablet, telefon ve bilgisayar gibi alanlara taşınmasıyla görülmektedir.

Zamanın sokakta akranlarıyla geçiren gençler yerini günümüzde birbiri ile iletişim kurmayan, sosyal medya ve teknoloji bağımlısı bireylere bırakmıştır. Oyunun köy şehri fark etmeksizin giderek düşen yaş sınırı bize teknolojinin olumsuz etkilerini hatırlatır. Çevresindeki her nesne ve malzemeyi oyuna çevirebilen, üreten, hayal eden, iletişim kuran çocuklar artık yerini teknolojik materyallerle oynayan bireylere bırakmıştır.

0-4 yaş arası aile ile oyunlar oynayan çocuklar okulöncesi ve ilköğretim yıllarında oynadıkları çoğunlukla öğretmenlerinin aktarımıyla oyunlar oynayan bireylere dönüşmüştür. Çocuklarla yapılan derleme sonucunda neredeyse kısa bir zaman dilimi içerisinde oyunların yok olmaya başlayacağı hissi yaşanmaktadır. Derlemelerde 35 yaş üzeri kuşağın daha çok oyun oynadığı görülmüştür.

Oyun aracı olarak kullanılan taş, ağaç, toprak vb. tabii malzemelerin de yerini oyuncaklara bıraktığı gözlenir. Artık ağaçtan kaşık, topraktan tabak yapmak geride kalmış plastik mutfak malzemeleri evlerde yerini almıştır.

Bazı oyunlar form değiştirir. Lik oyunu şimdilerdeki beyzbolu andırmaktadır.

Çocukların Playstation, Counter, Transformer gibi bilgisayar oyunlarının daha çok oynadığı görülür. Televizyonun olmadığı dönemden günümüze gelindiğinde çocuğunun

televizyon bağımlısı olduğunu ifade eden televizyon bağımlısı aileler yaygınlaşmıştır. Çizgi kahramanlar çocukların hayal dünyasını adeta ele geçirmiş gibidir. Parklarda Niloya ve Pepe gibi hareket eden çocuklara rastlamak mümkündür.

RTÜK'ün 2013 yılında yaptırdığı “*Türkiye’de Çocukların Medya Kullanma Alışkanlıklarının Araştırılması*” çalışması göre hemen her evde (%97.9) televizyon, %73.7, bilgisayar/tablet %73.7, %63.0’da da internet bulunduğu tespit edilmiştir. Bu oran ailelerin ekonomik durumları arttıkça, çocuk yaşları yükseldikçe ve Batıya doğru gidildikçe daha da artmaktadır. Çocukların kendi odalarında, bilgisayarın/tabletin %80, internetin %65.0, televizyonun da %39.9 oranında bulunması ise daha dikkat çekici bir husustur (Özkan, 2016: 55). Böylesi bir yapı ister istemez oyunları etkilemekte ve yok olmasına hizmet etmektedir.

Artvin oyunlarına bakıldığında misketlerin malzeme şekli, taso adı verilen oyun aracı teknolojik etkilerle şekillenmektedir. Bunlarla birlikte tüm toplumu ilgilendiren teknolojik sorunlar Artvin özelinde de yaşanmakta, bağımlı gençler her geçen gün giderek artmaktadır.

### **3.3. ARTVİN ÇOCUK OYUNLARININ İŞLEVSEL AÇIDAN İNCELEMESİ**

Halk edebiyatı ürünlerinin oluşturulma nedenleri, bunların aktarımı ve sebeperi; aktarılan öğelerin insanlar tarafından niçin dinlendiği, bu ürünlerin uygulanma amaçları antropologların dikkatini çekerek onları bu alanda çalışma yapmaya itmiştir. Bu inceleme yöntemine “işlevsel-antropolojik yöntem” adı verilmektedir.

İnsan ve ona ait kültürü inceleyen en kapsamlı bilim dallarından biridir antropoloji (Erginer, 11). Bu alandaki önemli isimlerden biri olan Antropolog William R. Bascom, halk bilgisi ürünlerinin işlevi noktasında çalışmalar yapmış ve bir model oluşturmuştur. Bascom halk bilgisi ürünlerinin işlevlerini şu şekilde sıralar:

1. Eğlenme, eğlendirme ve hoşça vakit geçirme işlevi
2. Toplumsal kurumlara ve törenlere destek verme işlevi
3. Eğitim ve kültürün genç kuşaklara aktarılması işlevi
4. Toplumsal ve kişisel baskılardan kurtulma işlevi (Ekici, 2010: 124-125)

Çocuklar bakıldığında oyunları bir amaç için oynamazlar. En temel amaçları eğlenmektir. Eğlenmenin yanı sıra zaman zaman yarışmak için de oyunlara başvururlar.

Folklorun işlevlerine bakıldığında eğlenme işlevinin ilk sırada oluşu ile çocukların temel amaçları örtüşmektedir. Boş zamanların verimli geçirilmesi için oyun oynama yoluna giden çocuklar oyunu eğlence aracı olarak görürler.

Musa Baran, oyunun yaşamdaki ilk eğitim olduğunu ifade eder ve gelişme için ilk basamak olduğunu dile getirir (Baran, 1999: 1).

Çocuk için oyunun boş bir uğraş olmadığını, yetişkinlerin sıradan gördükleri oyunun çocuklar için iş kadar ciddi bir uğraş olduğunu ifade eder (Başal, 2011: 10).

Sonuç itibarıyla oyun, bir yandan çocukları eğlendirirken diğer yandan çocukların fiziksel, psikolojik ve sosyal gelişimini desteklemekte ve hoşgörülü, birbirine anlayışla yaklaşan bireyler olmalarını sağlamaktadır. Oyun araçları çocuğun hem fiziksel becerilerini hem de zihinsel becerilerini geliştirir. İletişim kurması ve dili kullanması sebebiyle de sosyalleşmeyi sağlar (Başal, 2011: 9).

Oyunların kurallardan örülü bir alanı vardır. Bu alanda herkes kurallara uymalıdır. Oyun içinde yaşam provasını alan çocuklar sosyalleşme ve arkadaş ilişkilerinin de önemli bir basamağına bu yolla adım atar. Oyunlarda geçimsiz çocukların barınması imkânsızdır. Bu durum adeta yetişkinliğin provasını gibidir. Yetişkinler için iletişim nasıl ki önemliyse aynı durum oyunlarda çocuklar için de geçerlidir. Çocuklar oyun yoluyla sosyal iletişimin, kurallara uymanın, düzenin, roller ile sorumluluk almanın, galibiyet ve mağlubiyete hazırlıklı olmanın denemelerini yaparlar.

Oyunlar çocuklar için oynandıkça birtakım özel alanlar da oluşturur. Oyunlarda çoğunlukla galip gelen kişinin olduğu takımında olmak, lider olarak onu kabul etmek tercih edilir bir durum olur.

Oyunla çocuk yoğun olan vücut enerjisini atar. Bu enerjinin dışı vurumu onun fizyolojik açıdan doyuma ulaşmasına ve rahatlamasına sebep olduğu gibi ruhsal tatminine de kaynak oluşturur.

Artvin oyunları bu bağlamda değerlendirilecek olursa;

Yakar Top, Menekşe, İp Atlama, Top, Tornet, Uzun Eşek, Birdir Bir gibi oyunlar yoğun hareketle çocuklara enerjilerini dışı vurum imkânı tanır.

Kabak, Bom, Deve Cüce, Gece Gündüz gibi oyunlarla hafıza, dikkat gibi beceriler kuvvetlendirilir.

Menekşe, Don, Davul Zurna gibi oyunlarla konsantrasyon ve denge becerileri gelişir.

Saklambaç gibi oyunlar sayma becerilerine katkı sağlarken tekerlemeli oyunlar dil gelişimini destekler.

Çocukların doğal yapısında olan şiddet olgusu El Kızartmaca gibi oyunlarla farklı alanlara kanalize edilmeye çalışılır. Yine de Simit, Yüzük gibi oyunlarda oyun sonunda dayak yeme bulunmaktadır.

Bu ve buna benzer pek çok örnek oyunların işlevsel yönlerini gözler önüne sermektedir.

Artan sanayileşme, teknolojik gelişmeler, ev ve aile yapısı, müstakil evlerden apartmanlara geçiş, değişen ilgi alanları, sosyal çevre, ailelerin tutumu, televizyon ve internetin sahada oluşturduğu hâkimiyet her ne kadar çocuk oyunlarının etkisini azaltarak bazı oyunların kaybolmasına sebebiyet verse de oyunun çocuk dünyasındaki işlevi yadsınamaz bir olgudur.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### ARTVIN ÇOCUK OYUNLARI VE İNCELEMESİ

Bu bölümde Artvin ilinde derlenen oyunlar herhangi bir sınıflamaya gitmeksizin verilecektir.

#### 4.1. AÇ KAPIYI BEZİRGÂN BAŞI

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 6 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Oyunda malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** -

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Oyun hemen her mevsim oynanır. 30-60 dakika sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda 2 oyuncu ebe seçilir. Diğerleri de oyuncudur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Çocuklardan ikisi ki bu çocuklar ebedir, ellerini birleştirerek köprü şeklinde tutarlar bu köprüye “kapı” da denir. Oyundaki oyuncular kapının altından geçerken;

“Aç kapıyı Bezirgânbaşı Bezirgânbaşı

Kapı hakkı ne alırsın, ne verirsin

Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun

Bir sıçan, iki sıçan, üçüncüsü dolaba kaçan” denir.

“Üçüncüsü dolaba kaçan” ifadesi dendiğinde hangi oyuncuya denk gelirse o oyuncu kapının içine kısıtılır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda kapıyı tutan ebeler oyunun başında belirledikleri ve sadece kendilerinin bildiği bir nesneyi seçerler. Bir sıçan iki sıçan üçüncüsü dolaba kaçan dediklerinde kapıya sıkışan kişi ayrı bir tarafa götürülerek hangi nesneyi seçtiği sorulur. Seçtiği nesne hangi ebeye aitse artık o ebenin takımındandır. Diğer Oyuncular da oyun

tamamlanana ve kendilerine sıra gelinceye kadar bu nesnelerin kime ait olduğunu bilmemelidir.

**Oyun Hareketi:** Oyunda Çekme hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** 2 oyuncu ebe seçilir. Bu iki ebe öncelikle aralarında iki nesne kararlaştırırlar. Örneğin biri altın diğeri pırlanta seçer. İki ebenin ellerini köprü gibi yapmasıyla oluşturdukları şekle kapı denir. Tüm oyuncular sırayla kapının altından geçer. Kapının altından oyuncuların geçişi esnasında da Aç kapıyı Bezirgânbaşı şarkısı söylenir. Şarkıda geçen bir sıçan, iki sıçan sözü sonrasında üçüncüsü dolaba kaçan ifadesi kullanılır. Bu ifadenin kullanıldığı anda oyunculardan her kim arada kalırsa, ebeler o kişiyi elleri arasına sıkıştırarak diğerk oyunculardan az uzağa götürür ve hangi nesneyi seçtiği sorulur. Seçtiği nesne hangi ebeye aitse artık kişi o ebenin takımındadır. Tüm oyuncular tamamlanana ve bir takıma ait olana kadar bu şekilde oynanmaya devam edilir. Oyunun sonunda artık 2 takım oluşur. Ortaya bir çizgi çekilir iki takım bellerinden birbirine sarılır takımın önünde de kapı sahibi bulunur ve çizginin karşısına dizilirler. Takımlar birbirini çeker çizgiyi geçen takım yenilmiş sayılır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun ebe seçilen ve kapıyı tutan kişiler açısından liderlik yapma kabiliyetini desteklerken, genel itibariyle iş birliği yapma, kurallara uyma, aidiyet kazanma, bedenini kullanma becerilerini besler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 2

#### **4.2.AYAĞA BASMA OYUNU**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 üzeri

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân



**Oyun Zamanı ve Süresi:** Oyun mevsim seçmeyen oyunlardandır. Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan tüm oyuncular eş görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyun formülü bulunmamaktadır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda diğer oyuncunun ayağına basmak esastır. Hangi oyuncunun ayağına basılırsa o oyuncu oyundan çıkar. Bir kazanan belirlenene kadar bu şekilde oynanır.

**Oyun Hareketi:** Dokunma, kaçma-kovalama hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül: -**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak tüm oyuncular bir alana toplanır. Bu alanda oyunculardan birinin başla komutu sonrasında ayağa basma yarışı başlar. Tüm oyuncular etraflarındaki oyuncuların ayaklarına basmak için yarışır. Ayağına basılan oyuncu kaybetmiş sayılarak oyundan çıkar. Kalanlarla oyun devam eder. En son iki kişiden kazananın belirlenmesi ile oyun sona erer.

**Oyun Kazanımları:** Oyun beden gücünü kullanma, fiziksel hareket sağlama, hızlı olma ve doğru karar verme becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 2

### **4.3.AL SATARIM BAL SATARIM**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 6 ve üzeri

**Yaş:** 7 yaş ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Oyunda malzeme olarak bez veya mendil kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Ebe seçilen kişinin mendili alması ve oyuncuların halka olması ile oyun başlar.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân, çoğunlukla okul bahçesi

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ve yaz ayları tercih edilir. 30 dakika ve üzeri sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda genellikle bir tekerleme ile ebe seçilir. O piti piti karemela sepeti, portakalı soydum başucuma koydum vb. tekerlemelerle ebe belirlenir. Ebe dışındaki kişiler de diğer oyunculardır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda ebe, oyun aracı mendille daire şeklinde duran diğer oyuncuların çevresinde dolaşır ve oyuna ait şarkı birlikte söylenir.

“Al satarım, bal satarım

Ustam ölmüş, ben satarım

Ustamın kürkü sarıdır

Satsam on beş liradır

Zambak zumbak

Dön arkana iyi bak”

**Oyun Kuralları:** Oyunda ebe olan kişi yerde çömelen arkadaşlarından birinin arkasına mendili gizlice koymalıdır. Oyuncular arkalarında mendil olup olmadığını elle yoklamak suretiyle bulur. Kimse oyun esnasında ebenin mendili koyup koymadığına bakmak için dönemez. Ancak “Zambak zumbak dön arkana iyi bak.” dindikten sonra bakılabilir. Mendil koyulan oyuncu ile ebe arasında bir yarış olur. Mendil koyulan kişiden boşalan yere en önce kim gelirse diğeri ebe olur. Arkasına mendil koyulan kişi koşarak ebeyi yakalar ve ona temas ederse kendisi ebelikten kurtulur ve aynı kişi ebe olmaya devam eder.

**Oyun Hareketi:** Kaçma-kovalama ve tekerleme söyleme hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda ebenin seçilmesi sonrasında geriye kalan tüm oyuncular yere halka oluşturacak şekilde çömelir. Ebe elinde mendille oyuncuların arkasında dolaşmaya başlar. Diğer oyuncular hep birlikte;

“Al satarım, bal satarım

Ustam ölmüş, ben satarım

Ustamın kürkü sarıdır

Satsam on beş liradır.” şarkısını söylerler. Bu süreçte ebe çaktırmadan mendili bir arkadaşının arkasına bırakarak daire etrafında dolanmaya devam eder. Mendil bırakıldığını kişi fark etmez ise arkadaşları;

“Zambak zumbak

Dön arkana iyi bak” derler. Sonrasında arkasına mendil konan oyuncu ile ebe arasında bir yarış olur. Mendil koyulan kişiden boşalan yere en önce kim gelirse diğeri ebe olur. Arkasına mendil koyulan kişi koşarak ebeyi yakalar ve ona temas ederse kendisi ebe olmaz ve aynı kişi ebe olmaya devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun koşma, atlama gibi birtakım fiziksel aktiviteler gerektirmektedir. Hızlı olma becerisinin yanı sıra arkasına mendil konduğunu anlama gerekliliği farkındalık kavramına da dikkat çeker. Algıların açık olması ve hızlı hareket etme oyunun olmazsa olmazıdır. Bunların yanı sıra topluca şarkı söylemek de müzik becerisine olumlu katkılarda bulunur.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 19

#### 4.4.BEŞ TAŞ

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** 5 adet küçük taş.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Oyuna başlayacak kişi 5 adet taşı düz bir alana yayar ve oyun başlar.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Sayışmaca veya kura ile kimin önce oynayacağı seçilir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda taşlar teker teker havaya atılarak tutulur ve böylece beş taş tamamlanır. Sonrasındaki aşama ise baş ve işaret parmağının yere konması ve taşların aradan geçirilmesidir. Baş ve işaret parmağının yere konmasına “köprü” denir.

**Oyun Kuralları:** Oyun aşama aşamadır ve bu aşamalara uyulmak durumundadır. İlk aşamada taşlar birer, ikinci aşamada ikişer alınır. Üçüncü aşamada üçtaş ve sondaki tek taş, dördüncü aşamada da bir taş elde dört taş yerededir, bu dört taş toplanır. Köprü aşamasında da taş yukarı atıldıktan sonra düşene kadar diğer taşlar köprüden geçirilmelidir. Yerden taş alırken farklı sayıda taş alan, taşları düşüren olursa sıra diğer kişiye geçer. Aşamaları önce tamamlayan oyunun galibi olur.

**Oyun Hareketi:** Yakalama hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda kura veya sayışmaca ile ilk oynayacak kişi seçildikten sonra oyuncu taşları düz bir alana yayar. Oyun 4 aşama ilerler. 6. Ve son aşama da taşları elinin tersiyle tutmaktır. İlk önce 1 taş havaya atar ve taşları avucunda saklaya saklaya bu turu tamamlar. İkinci aşamada yerdeki taşları ikişer ikişer toplar. Üçüncü aşamada önce üçtaş alır sonra yerde kalan bir taşı alır. Dördüncü aşamada ise taşı havaya attıktan sonra yerdeki tüm taşları toplar. Bu aşamalardan sonra tek eliyle köprü oluşturup bir taşı havaya atar ve yerdekileri teker teker köprüden geçirir. Bu sırada havadaki taş yere düşmemelidir. Bu aşamaları geçen oyuncu taşların tamamını havaya atar ve elinin tersiyle tutar. Bunu önce başaran oyunu kazanmış sayılır ve oyun son bulur. Oyunda hata yapılması ve sıranın rakibe geçmesinin ardından yeniden sıra kendisine gelen oyuncu kaldığı aşamadan oyuna devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun bilhassa konsantrasyon becerisi gerektirmektedir. Hedefe odaklanma, hareket kabiliyeti, seri davranma, el-göz koordinasyonu ve kurallara uyma becerisi önemli kazanımlar arasındadır.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 83,37

#### **4.5.BİRDİRBİR**

**Oyuncular:** Genellikle erkek

**Oyuncu sayısı:** 5 üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Oyunda malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân zaman zaman sınıf ortamı.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Oyunun özel bir mevsimi yoktur. 30-60 dakika kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda bir ebe vardır. Sayışmaca ile ebe seçilir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

“Birdirbir

İkidir iki,

Üçtür üç,

Dörttür turunç,

Beştir mendil

Altıdır deve

Yedim yumak

Sekizim seksek,

Dokuzum durak”

**Oyun Kuralları:** Oyunda ebenin üzerinden oyuncular tekerlemedeki ifadeleri kurarak atarlar. Atladıktan sonra yere düşen oyuncu yanmış kabul edilir.

**Oyun Hareketi:** Atlama hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda ebe sayışmaca ile seçildikten sonra diğer oyuncular sırasıyla ebenin üzerinden atlarlar. Ebe elleri dizlerinde olacak şekilde eğilir. Oyuncular ebenin üzerinden atlarken belirli sayılarda aynı hareketleri yaparlar.

1. Birdirbir diye bağırılır.
2. İkidir iki diye bağırılır.
3. Üçtür üç diye bağırılır.
4. Dörttür turunç denir ve atlayış sırasında ebeye temas edilmez.
5. Beştir mendil denir ve ebenin üzerindeki mendil düşürülmeden atlanır. Son atlayan mendili alır.
6. Altıdır deve denir. Ebenin hafif yükselttiği sırtından atlanır.
7. Yedidir yumak denir ve ebenin alçaldığı sırtından atlanır.
8. Sekizim sek sek denir ve atladıktan sonra tek ayak üzerinde yere basılır.
9. Dokuzum durak denilir ve atladıktan sonra hareket edilmez.

**Oyun Kazanımları:** Oyun beden gücünü kullanma, güç kontrolü, fiziki aktivite becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 3

#### **4.6.KUTU KUTU PENSE**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 7 üzeri

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Oyunda malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân /İç mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Oyunun belirli bir mevsimi yoktur. Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda oyuncular eş görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun sırasında çocuklar halka oluşturur ve

“Kutu kutu pense

Elmamı yerse

Arkadaşım...

Arkasını dönse” şarkısı söylenerek hareket edilir.

**Oyun Kuralları:** Oyunda tüm çocuklar el ele tutuşarak halka oluşturur. Kutu kutu pense şarkısı söylenir şarkıda adı söylenen kişi de dönerek oyun devam eder.

**Oyun Hareketi:** oyunda çocuklar el ele tutuşur.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak tüm oyuncular bir alana toplanır. Bu alanda oyuncular daire olacak şekilde el ele tutuşur. Kutu Kutu Pense şarkısı söylenir ve adı geçen kişi arkasını döner. Tüm oyuncular arkasını dönünce ikinci aşama başlar ve bu kez oyuncular teker teker yüzlerini dönene kadar oyun devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun iş birliği içerisinde hareket etme, şarkı söyleme alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 83, 89

#### **4.7.BOM**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 7 üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Oyun malzemesi bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Oyunun oynanması için özel bir mevsim yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan tüm oyuncular eş görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyun formülü “bom” ifadesidir.

**Oyun Kuralları:** Oyunda beş ve beşin katları seçilir. Sırasıyla her oyuncu rakam söyler. Beş ve katları denk gelenler bom der. Bom demeyen veya rakam söyleyen oyuncu yanar.

**Oyun Hareketi:** -

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyuncular bir arada bulunur. Beş ve beşin katları seçilir. Sırasıyla her oyuncu rakam söyler. Beş ve katları denk gelenler bom der. Bom demeyen veya rakam söyleyen oyuncu yanar. Bir, iki, üç, dört, bom, altı, yedi, sekiz, dokuz, bom şeklinde oyun devam eder. Hata yapanlar elene elene oyunun bir galibi seçilir.

**Oyun Kazanımları:** Oyun doğrudan dikkat kabiliyetini kuvvetlendirmeye yöneliktir.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 20

#### **4.8.BİLEK GÜREŞİ**

**Oyuncular:** Genellikle Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 kişi ile oynanır.

**Yaş:** 6 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Bir masa veya sehpa

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân / Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Oyunculardan biri yenene kadar sürer.



**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan tüm oyuncular eş görevdedir. Oyuna aynı anda başlanır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyun formülü bulunmamaktadır.

**Oyun Kuralları:** Oyun aynı anda iki oyuncunun hareketiyle başlar. Rakibinin bileğini ilk masaya temas ettiren oyuncu galip sayılır. Oyun esnasında tek el kullanılır. Dirsek masadan kalkmamalıdır.

**Oyun Hareketi:** İtme hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül: -**

**Oynanış Biçimi:** 2 oyuncu düz bir alanda dirsekleri masada olacak şekilde el tutuşurlar. Amaç rakibin elini masaya deđdirmektir. Aynı anda başlayan oyun sonucunda kurallara uyararak rakibinin elini masaya deđdiren galip olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun doğrudan fiziksel kuvvete dayalıdır. Bu alanlardaki gelişimlere katkı sağlar.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 16

#### **4.9.HALAT ÇEKME**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 6 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Halat gereklidir.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Düz bir alanda gruplar halatı çekmek üzere toplanır.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 10-15 dakika civarı

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan oyuncular attım battım vb. bir oyunla iki gruba ayrılır. Aynı anda halat çekme gerçekleştirilir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyun formülü bulunmamaktadır.

**Oyun Kuralları:** Oyun aynı anda iki grup oyuncularının hareketiyle başlar. Yere bir çizgi çekilir. Rakip takımı bu çizgiden geçirmek esastır. Takımlar eşit sayıda kişiden oluşmalıdır.

**Oyun Hareketi:** Çekme hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Çeşitli şekillerde ayrılmış iki grup düz bir alanda yan yana gelir. Gruplar yere çizilen çizginin sağında ve solunda yer alır. Tüm oyuncular belirli aralıklarla halatı tutar. Temel amaç rakip takımı çekerek çizginin üzerinden geçirmektir. En önde bulunan oyunculardan çizgiye ilk temas eden taraf yenilmiş sayılır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun doğrudan fiziksel kuvvete dayalıdır. Bu alanlardaki gelişimleri destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 7

#### **4.10.KÖREBE**

**Oyuncular:** Kız/erkek

**Yaş:** 8 yaş ve üzeri

**Oyuncu sayısı:** 2 ve üzerinde oyuncu gerekir.

**Oyun Alanı (Mekân):** Açık alan/Kapalı alan

**Oyun Araçları (Malzeme):** Eşarp vb. gereklidir.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Oyunda ebe seçilen oyuncunun gözleri bir örtüyle bağlanır.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda gözleri bağlı olan bir ebe ve ona yakalanmamaya çalışan oyuncular bulunmaktadır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda gözleri bağlı kişiye körebe denir.

**Oyun Hareketi:** Ebe gözleri bağlıyken tutma hareketi yapar.

**Oyun Kuralları:** Ebenin bir eşarpla gözleri bağlı olmalıdır. Oynayan oyuncular, ona yakalanmamak adına sessiz olmalıdırlar. Ebeye yakalanan yeni ebe olur.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Süresi 15-45 dakika civarındadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Ebe seçilen kişinin diğer oyuncuları yakalamaya çalışması ve yakaladığında ebenin değişerek oyunun sürmesi şeklindedir.

**Oyun Kazanımları:** Gözlerin kapalı olması ve yakalamaya çalışma sezgilerin kontrolü becerisini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 115, 119

#### **4.11.ÇUVAL YARIŞI**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 5 üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Ana malzeme çuvaldır. Bazen büyük çöp torbalarının kullanıldığı da olur.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Oyun düz bir alanda oynanır. Çuval ve oyuncular bu alanda hazır olur.

**Oyun Alanı (Mekân):** Açık alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi bulunmamaktadır. Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 10-15 dakika sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Tüm oyuncular eş görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** -

**Oyun Kuralları:** Oyunda bir başlangıç bir de bitiş noktası bulunmaktadır. İşaretçinin Başla komutuyla yarış başlar. Önce bitiş çizgisini geçen kazanmış sayılır.

**Oyun Hareketi:** Atlama hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak tüm oyuncular bir alana toplanır. Bu alanda bir başlangıç bir de bitiş noktası belirlenir. Oyuncular çuvaları beline kadar çekerek başlangıç noktasında yan yana dizilir. Çuvalın ön kısmı genelde elle tutulur. Başla komutuyla aynı anda hareket edilir. Çuvalı düşen elenmiş kabul edilir. Çuvalıyla bitiş noktasına ilk ulaşan galip olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun beden gücünü kullanma, fiziksel hareket sağlama, hızlı olma becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 24

#### **4.12.TIP OYUNU**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 üzeri

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Oyunda malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/ Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsim yoktur. 15-30 dakika sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan tüm oyuncular eş görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyuncular aynı anda sessizleşirler. Bunu “Tıp” komutuyla yaparlar. Oyunun adı da buradan gelmektedir. “Tıp” ifadesi susmayı işaret etmektedir. Oyuncular oyuna şu komutla başlarlar:

“Bir, iki, üç tıp

Konuşanın ağzına yılan girsin.”

**Oyun Kuralları:** Oyunda herkes aynı anda tıp dendikten sonra susar. Tıp dendikten sonra konuşulmamalıdır. Konuşan yanar ve oyundan çıkar.

**Oyun Hareketi:** -

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak oyuncular aynı anda “Tıp” komutuyla susar. Bu komut;

“Bir, iki, üç Tıp

Konuşanın ağzına yılan girsin.” ifadesiyle verilir.

İlk konuşan kaybetmiş sayılır. 2’den fazla oyuncu olması durumunda elene elene galip belirlenir.

**Oyun Kazanımları:** Oyun sabırlı olma, bedeni ve duyguları kontrol etme becerilerine katkı sağlar.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 13

#### **4.13.DON OYUNU**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 üzeri

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır. Müzik sesi veya bir işaretçinin komutu yeterlidir.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Müzik olması durumunda müzik aleti hazırlanmalıdır.

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân/Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi bulunmamaktadır. 15-30 dakika sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuncular eş görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyuncular aynı anda hareketsizleşir. Bunu “don” komutuyla yaparlar. Oyunun adı da buradan gelmektedir. “don” ifadesi hareketsiz olmayı işaret etmektedir. Oyuncular oyunda don komutuyla hareket eder. Çözül ifadesi de hareket etmeyi anlatmaktadır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda herkes aynı anda hareket eder ve aynı anda donar. Don dendiği veya müzik olması durumunda müzik kesildiği anda herkes hareketsiz olmak

durumundadır. Tekrar müzik açılana veya çözümlü komutunu duyana kadar hareket edilmez. Hareket eden elenmiş sayılır.

**Oyun Hareketi:** Oyunda dans hareketleri ve don komutuyla hareketsizleşme bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda tüm oyuncular aynı anda hareket ederler. Bazen don komutu verilirken bazen de oyun müzik eşliğinde oynanır. Müzik eşliğinde oynanıyorsa müzik açıldığında oyuncular oynar, müzik kapandığında durur. Komut ile oynanıyorsa don dendiğinde donar, çözümlü dendiğinde oyuncular hareket eder. Oyunda komutlara aykırı hareket edilirse oyuncu elenir. Bu şekilde oyunun bir galibi olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun sabırlı olma, bedeni kontrol etme, dikkat becerilerine katkı sağlar. Aynı zamanda kurallara uyma ve fiziksel aktivite sağlama alanlarına da hizmet eder.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 2

#### 4.14.ÇÜRÜK YUMURTA

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 7 ve üzeri sayıda oyuncu

**Yaş:** 5 yaş ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Oyunda özel bir hazırlık yoktur. Çocuklar alana halk şeklinde dizilir.

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân/Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 15-30 dakika arası sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda genellikle sayışmaca ile bir çocuk ebe olarak seçilir. Diğer çocuklar da halka şeklinde dizilir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda ebenin itmesi sonucunda düşen çocuk çürük yumurta olarak adlandırılır.

**Oyun Kuralları:** Oyuncular halka şeklinde dizildikten sonra elleri dizlerinde yere çömelirler. Sayışmaca ile ebe seçilen çocuk tüm çocukları hafifçe başından iter; düşen elenir. Dayanıklı olan ise oyunu kazanmış kabul edilir.

**Oyun Hareketi:** İtme hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak tüm çocuklar bir arada iken bir çocuk ebe seçilir. Ebe seçimi sonrasında diğer çocuklar yere daire biçiminde çömelirler ve elleri dizlerinde olacak şekilde otururlar. Dairenin içine giren ebe sırasıyla çocukların başını hafifçe geriye iterek “Bu yumurta çürük mü sağlam mı?” diye sorar. Yere düşen çürük kabul edilir. Oyunun sonunda en dayanıklı olan ve tüm itmelere rağmen düşmeyen çocuk sağlam yumurta olur ve oyunu kazanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun beden gücünü kullanma, denge beceri alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 27

#### **4.15.ELİM SENDE**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 üzeri

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/ Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Genellikle dışarıda oynanacaksa ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 15-30 dakika arası sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan oyunculardan biri ebe seçilir. Diğerleri de oyuncu olur. Yenilen ebe olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun esnasında çocuklar birbirlerine temas ederlerken “Elim Sende” diye bağırlar.

**Oyun Kuralları:** Oyunda bir oyuncu ebedir. Diğer oyuncuları, ebe temas ederek yakalamaya çalışır. Ebe elim sende diyerek kime temas ederse o kişi yeni ebe sayılır.

**Oyun Hareketi:** Dokunma, kaçma-kovalama hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül: -**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak tüm oyuncular bir alana toplanır. Bu alanda oyunculardan biri elim sende diyerek bir arkadaşına dokunur ve kaçmaya başlar. Ebe olan kişi arkadaşlarının genellikle sırtına temas ederek ebelikten kurtulmaya çalışır. Oyun da bu şekilde devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun, içerisinde koşma ve kaçma olması sebebiyle çocukların fiziksel aktivitelerini besler. Ebeye yakalanmamak beraberinde denge ve konsantrasyon becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 99

#### **4.16.EVCİLİK**

**Oyuncular:** Genellikle kızlar tarafından oynanır.

**Oyuncu sayısı:** Tek bir çocuk tarafından oynandığı gözlemlendiği gibi sayı sınırı olmaksızın oyuncu da yer alabilir.

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Ev eşyaları, yapay çocuk ev eşyaları ve çevredeki her malzeme ile oynanabilir.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Genellikle dışarıda oynanacaksa ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 1 saat üzeri sürer.



**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Genellikle oyunda anne, baba, çocuk, komşu rolleri bulunur. Bunun yanı sıra oyun esnasında çeşitli meslek gruplarına yönelik rol dağıtımı da olur. Ailenin tam karşısında bir komşu aile de olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Yaşama dair her şey oyunun içerisinde yer alır.

**Oyun Kuralları:** Oyunun başında oyuncular üstlendiği rol her neyse o role uygun hareket eder. Kuralı belirleyen rollerdir.

**Oyun Hareketi:** Evcilikte yaşama dair her şeyin olması beraberinde günlük hayattaki tüm aktivite alanlarının da taklit yoluyla oyunun içerisinde yer almasını sağlar.

**Ceza ve Ödül: -**

**Oynanış Biçimi:** Kişiler evcilik oynamaya karar verdikten sonra oynayacakları oyunun içeriğine göre rol paylaşımı yapılır. Oyun süresince bu rol doğrultusunda hareket edilir. Genellikle anne, baba, çocuk rolleri olur. Oyunda çeşitli meslek grupları seçilir. Örneğin çocuklardan biri doktor rolünü alırsa o rol doğrultusunda taklitler gerçekleştirilir. Anne yemek yapar, baba işe gider çocuklar oyun oynar. Komşular olur misafirlğe gidilir. Günlük yaşam pek çok yönüyle oyunun içerisinde yer alır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun, içerisinde tiyatral çok sayıda özellik barındırması sebebiyle çocuklarda taklit becerisini destekler. Sosyal yaşamın canlandırılması aynı zamanda kişinin gözlem kabiliyetini de besler. Oyun içerisinde alınan roller ve bu rollere uygun hareket eden çocuk açısından işbirliği içerisinde hareket edebilme, kendini ifade edebilme becerileri oldukça önemlidir. Diğer taraftan çocukların evcilik malzemelerini kendilerinin de hazırladığı gözlenmiştir. Örneğin evcilik için kullanacakları evi örtü vb. araçlarla kendileri yapmaktadır. Bu da doğrudan yaratıcılığı besler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 37, 53

#### **4.17.GÖLGEYE BASMA OYUNU**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 üzeri

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Yaz ayları tercih eder. Zaman kişilere bağlı olmakla birlikte 10-15 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan oyuncular birbirlerinin gölgesine basarlar.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda her iki oyuncu karşılıklı olarak birbirlerinin gölgelerine basmaya çalışırlar. Gölgeye önce basan kazanmış sayılır.

**Oyun Hareketi:** Kaçma-kovalama hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak oyuncular genellikle güneşin tepede olduğu öğle vakti açık bir alanda oyunu oynamak üzere bulunurlar. İçlerinden birinin komutuyla oyun başlar ve karşısındakini gölgesine ilk basan oyunu kazanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun, içerisinde koşma ve kaçma olması sebebiyle çocukların fiziksel aktivitelerini besler. Gölge yakalamak beraberinde hız, denge ve konsantrasyon becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 14

#### **4.18.GÖZ KIRPMAMA OYUNU**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 üzeri

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/ Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir zamanı yoktur. Süresi birkaç dakika ile sınırlıdır.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan oyuncular aynı anda oyuna başlarlar. Gözünü ilk kırpan kaybetmiş sayılır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyuncular göz göze bakışır. İçlerinden biri tarafından oyun başlatılır. Gözünü kıpmadan daha uzun süre duran oyunu kazanır.

**Oyun Hareketi:** Göz kırpma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular istediği bir zaman diliminde istediği bir mekânda bu oyunu oynayabilir. Oyun esnasında göz göze bakılır ve gözünü en uzun süre kırpmadan duran oyunu kazanmış sayılır. Birden fazla kişinin olması durumunda elenerek oyunun bir galibi seçilir.

**Oyun Kazanımları:** Oyun doğrudan kasların kullanımı ve konsantrasyon becerilerini artırmaya yöneliktir.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 13

#### **4.19.YÜZÜK**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 üzeri

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme olarak yüzük kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Bir yüzük temin edilir.

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/ Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. 30-60 dakika arasında sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda sayışmaca ile ebe seçilir. Diğer çocuklar da yan yana oturur. Yüzüğün kimde olduğunu bilen yeni ebe olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda ebe sayısmaca ile seçilir. Ebe elindeki yüzüğü bir çocuğun eline bırakır. Ebe “Yüzük kimde?” diye sorduğunda eline yüzük konan çocuk belli etmemelidir. Yüzüğün kimde olduğunu doğru tahmin eden ebe olur ve yüzüğü saklama hakkını eline alır. Yanlış cevap verenlerin eline sopayla önceden belirlenen sayıda vurulur.

**Oyun Hareketi:** Yüzüğü ele bırakma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** Yanlış tahminde bulunan çocuğun eline sopa ile belirli sayıda vurulur.

**Oynanış Biçimi:** Oyunda ebe seçildikten sonra yan yana oturan diğer çocuklar avuçlarını kapatır. Ebe elindeki yüzüğü bu çocukların avuçlarına sokup çıkararak bırakır. Başka bir çocuğa da “Yüzük kimde?” diye sorar. Yüzüğün kimde olduğunu doğru tahmin eden ebe olur ve yüzüğü saklama hakkını eline alır. Yanlış cevap verenlerin eline sopayla önceden belirlenen sayıda vurulur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun sezgi ve tahmin becerilerine yöneliktir.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 2

#### 4.20.MENDİL KAPMACA

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 7 üzeri

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme olarak mendil kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Bir mendil temin edilir.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları. 30-60 dakika arasında sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda iki takım bulunur. Bu takımlar sayısmaca ile oluşturulur. Oynamayan biri de ortada elinde mendili tutar.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda iki çizgi bir de mendili tutan oyun oynamayan biri bulunur. Eşit sayıdaki iki gruptan önde olanlar aynı anda mendili kapmak üzere koşar. Mendili ilk kapıp arkadaşlarının yanına ebelenmeden gelen takımına sayı kazandırır. Yolda ebelenen rakip takıma geçer. Oyunun sonunda sayısı fazla olan kazanmış sayılır.

**Oyun Hareketi:** Oyunda koşma ve mendil kapma hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyun oynayacak oyuncular genellikle sayışmaca ile iki ayrı takıma ayrılır. Oyuncular eşit sayıda olmalıdır. Oyun oynamayanlardan biri ortada mendili tutar. Takımlar iki çizgi halinde dizilir. Başla komutuyla aynı anda en önde bulunan oyuncular mendili kapmak üzere koşar. Mendilin yanına varınca dikkatlice mendil kapılır. Mendili kapıp kaçan oyuncu takımının yanına diğer oyuncuya vurulmadan ulaşırsa takımına puan kazandırır. Vurulan oyuncu ise rakip takıma geçer. Oyunun sonunda en çok puan kazanan takım galip olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun koşma, karar verme, doğru zamanlama ve hız becerileri gerektirmektedir. Dolayısıyla bu alanları besler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 29, 35,

#### 4.21.GÜLDÜRME OYUNU

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Oyunun özel bir mevsimi yoktur. Süresi birkaç dakika ile sınırlıdır.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan oyuncuların biri gülmek için çabalayan diğeri de güldürmeye çalışan taraftır. Roller daha sonra değıştiğı için kimin güldüren olduğı aralarındaki anlaşmayla seçilir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunun başlaması ile birlikte gülmek için duran taraf jest ve mimiklerini kontrol etmek durumundadır. Kontrol edemez ve gülerse yenilmiş sayılır. Diğeri oyuncu ise güldürmek adına mizahi öğelerden yararlanabileceğı gibi, çeşitli hareketlerle de rakibi yenmeye çalışabilir.

**Oyun Hareketi:** Oyunda jest ve mimik kullanılır.

**Ceza ve Ödül: -**

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular istediğı bir zaman diliminde istediğı bir mekânda bu oyunu oynayabilir. Oyun esnasında içlerinden biri güldüren tarafta olur. Diğeri oyuncu ise gülmek için jest ve mimiklerini kontrol eder. Oyuna başlaması ile birlikte güldüren kişi her türlü söz söyleyebilir ve komik hareketler yapabilir. Gülen taraf oyunu kaybetmiş sayılır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun doğrudan kasların kontrolü ve konsantrasyon becerilerini arttırmaya yöneliktir.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 2, 13

#### **4.22.UZUNEŞEK**

**Oyuncular:** Erkekler tarafından oynanır

**Oyuncu sayısı:** 6 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi: -**

**Oyun Alanı (Mekân):** Dış mekân bazen sınıflarda oynandığı olur.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları oynanır. Süresi 60 dakika civarındır

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda iki takım oluşturulur. Takımlardan biri atlar diğeri ise yatar. Kimin yatan kimin atlayan takım olacağına kura ile karar verilir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda yatan oyuncuların üzerine diğerk takım oyuncuları atlayarak biner. Yatanlar eşeğe benzetildiği için oyuna uzuneşek denmiştir. Oyunun adı buradan gelir. Oyunda yatan, atlayan ve yastık adı verilen yatan takımın ayakta duran bir oyuncusu bulunmaktadır.

**Oyun Hareketi:** Koşma, sıçrama

**Oyun Kuralları:** Oyuncular birbirine sayıca eşit iki takım oluşturur. Takımlardan biri atlar diğeri ise yatar. Kimin yatan kimin atlayan takım olacağına kura ile karar verilir. Yatan oyunculardan biri duvara yaslanır. O kişiye yastık denir. Yatan oyuncular sırasıyla başlarını öndeki arkadaşlarının bacaklarının arasına sıkıştırırlar. Diğerkleri de koşarak atlarlar. Atlayan oyunculardan düşen olursa takım kaybeder ve yer değışimi yapılır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular eşit sayıda iki takıma ayrılır. Takımlardan biri atlar diğeri ise yatar. Kimin yatan kimin atlayan takım olacağına kura ile karar verilir. Yatan oyunculardan biri duvara yaslanır. O kişiye yastık denir. Yatan oyuncular sırasıyla başlarını öndeki arkadaşlarının bacaklarının arasına sıkıştırırlar. Diğerkleri de koşarak atlarlar. Atlayan oyunculardan düşen olursa takım kaybeder ve yer değışimi yapılır. Temel amaç dengedir.

**Oyun Kazanımları:** Oyun doğrudan kasların kontrolü ve konsantrasyon, denge, atlama sıçrama gibi fiziksel aktivite becerilerini artırmaya yöneliktir.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 3, 6, 12

#### 4.23. FRİZBİ

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 üzeri

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Malzeme olarak yuvarlak halkayı andıran frizbi adı verilen alet kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi bulunmamaktadır. Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan tüm oyuncular eş görevdedir. Oyuncular frizbiyi yere düşürmemeye çalışırlar. Eğer 2 takım halinde oynanıyorsa frizbiyi rakibe kaptırmadan oynamak gerekir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyun formülü bulunmamaktadır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda temel amaç frizbiyi yere düşürmeden ve rakibe kaptırmadan oynamaktır. Yere düşüren oyundan çıkar.

**Oyun Hareketi:** fırlatma, yakalama ve tutma hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyun 2 kişiyle oynanıyorsa frizbiyi yere düşürmeden oynamak esastır. Yere düşüren kaybetmiş sayılır. Eğer 2 takım halinde oynanıyorsa takımlar belirli bir alanda frizbiyi rakibe kaptırmadan ve yere düşürmeden paslaşarak oynarlar, Yere düşüren oyundan çıkar ve tüm oyuncularını elenen takım kaybetmiş sayılır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun beden gücünü kullanma, fiziksel hareket sağlama, hızlı olma ve dikkat becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 22

#### **4.24.SİMİT**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 ve üzeri

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân



**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. 30 dakika sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan oyunculardan biri simit diye bağırır diğerleri de oyuna eşlik eder.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyunculardan biri simit diyerek nefesi kesilene kadar bağırır. Oyunun adı da bu bağrıştan gelmektedir.

**Oyun Kuralları:** Oyunun başlaması ile birlikte oyunculardan biri ebe seçilerek simit diye bağırır. Oyunda güvenli bir alan belirlenmiştir. “Simiiit” diye bağırın ebe sesi kesilene kadar diğer oyunculara tek ayak üzerinde dokunmalıdır. Dokunursa o kişi ebe olur. Sesi kesildikten sonra güvenli bölgeye dönemezse dayak yer.

**Oyun Hareketi:** Oyunda jest ve mimik kullanılır.

**Ceza ve Ödül:** Simit diyen kişi sesi kesildikten sonra belirlenen güvenli alana dönemezse dayak yer.

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular 2 veya daha fazla kişiyle bu oyunu oynamak için açık alanda bir araya gelir. Genellikle sayışmaca ile ebe seçilir. Ebe olan kişinin bulunduğu ve simit diyerek bağırılmaya başlayacağı güvenli bir bölge vardır. Ebe oyunda simitttt diyerek sesi kısılana kadar tek ayak üzerinde koşmaya başlar. Sesi kısılana kadar birine vurursa o kişi ebe olur. Vuramaz ve güvenli alana da dönemezse diğer oyuncular tarafından dayak yer. Oyun bu şekilde ebe değişerek devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun doğrudan kasların kontrolü ve nefes kontrolü becerilerini artırmaya yöneliktir.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 20

#### **4.25.SAKLAMBAÇ**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. 30 ile 60 dakika arasında sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda oyunculardan biri sayışmaca ile ebe olur diğer oyuncular da saklanan tarafı oluşturur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda bir ebe vardır. Ebe oyuncuların saklanması sırasında duvar gibi bir alana başını koyarak sayar. Kaça kadar sayılacağına grupça karar verilir. Saymasını tamamlayınca

“Önüm, arkam, sağım, solum sobe

Saklanmayan ebe” diyerek bağırır.

Saklanan kişileri koşarak vurmak için sayı saydığı alana gelir ve elini duvara vurur. Buna “sobelemek” denir.

**Oyun Kuralları:** Oyunun başlaması ile birlikte herkes saklanmalıdır. Hiç kimse ebenin tam arkasında saklanmış gibi yapamaz. Ebe olan kişi de saklanan kişiyi bulduğunda alana giderek sobelemelidir. Saklananı görmek sobelenmediği takdirde geçersiz sayılır.

**Oyun Hareketi:** Koşma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunculardan biri sayışmaca ile ebe seçilir. Grup ebe seçildikten sonra hangi alanda sayma işlemi yapılacağına karar verir. Sonrasında kaç kadar sayılacağına karar verilir. Karar verildikten sonra ebe alanda saymaya başlar ve herkes sayım bitene kadar saklanır. Ebe sayma işlemi bitince “önüm, arkam, sağım, solum sobe saklanmayan ebe” der ve saklanan arkadaşlarının yerini tespit etmeye çalışır. Bulduktan sonra doğruca sayım yaptığı alana koşarak sobe der. Sobelenen oyuncu oyunun yeni ebesi olur ve oyun devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun alanı kontrol etme, çevre farkındalığı, dikkat ve hızlı hareket etme alanlarına katkı sağlar.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 39,40, 45,119

#### **4.26.FUTBOL**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 10 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme olarak top kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân, mahalle arası, okul bahçesi

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar ve yaz aylarında oynanır. 1 saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda oyuncular eşit iki takıma bölünür. Kaleyi koruyan kaleci olur. Kalecinin yanı sıra oyuncular kendi içlerinde gol atmak için harekete geçecek olan, ortadaki alanda oynayan ve kaleye yakın oynayanlar olarak görev alırlar.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda çok sayıda terim vardır. Topun oynanarak karşı takımın bölgesinde taşlardan oluşturdukları alandan geçirilmesine “gol” denir. Kalecinin bulunduğu alan “kale” olarak adlandırılır. Topun belirlenen çizgilerin dışına çıkması “taç” olarak ifade edilir. Rakibe sert müdahale “faul” adını alır. Topa elle belirlenen ceza alanı içinde dokunmak “penaltı” olarak adlandırılır.

**Oyun Kuralları:** Oyunun başlaması ile birlikte herkes takım çalışması ile oynar. Kaleci belirli alan içerisinde topa elle ve vücuduyla dokunabilir. Kaleci dışındaki oyuncular topa elle dokunamazlar. Rakibine sert hamle yapan oyuncu faul yapmış olur. Top belirlenen çizgilerin dışına çıkarsa “taç atışı” kullanılır. Top ceza sahasında rakip takıma savunma yapan oyuncular tarafından çizgi dışına çıkarılırsa “korner” olur. Oyunda temel amaç gol atmaktır. En çok golü atan kazanmış olur.

**Oyun Hareketi:** Koşma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyun belirlenen alanda iki takım tarafından oynanır. Kimi zaman 15'er dakikalık iki set; kimi zaman da 30'ar dakikalık setler halinde oynanır. Kale genellikle iki taş ile yapılır. Temel amaç rakip takımın sahasına gol atmaktır. Oyunda sadece kaleciler topa elle vurabilir. Bunun dışındaki oyuncular topa elle vuramaz. Rakibe

sert hamle faul olarak adlandırılır. Oyun orta sahada başlar. İlk kimin başlayacağı yazı tura ile seçilir. Oyun başladıktan sonra kendi takım oyuncularınla ayak aracılığıyla paslaşarak rakip kaleye gol atmaya çalışılır. En çok golü atan takım galip olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun işbirliği içinde hareket etme, takım çalışması yapma, fiziksel aktivite, öfke kontrolü gibi alanlarda gelişimi destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 29,111, 113, 117

#### 4.27.İP ATLAMA

**Oyuncular:** KIZ

**Oyuncu sayısı:** Bireysel ve grup halinde oynandığı görülür.

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme olarak ip gereklidir.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** İp temininin ardından kişi sayısına göre ipin uzunluğu ayarlanır.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi bulunmamaktadır. 30 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyun tek kişi tarafından oynanacaksa bir rol dağılımı söz konusu değildir. Grup halinde oynanacaksa oyun sırası belirlendiği olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Bireysel ip atlamalarda ip atlama stillerini kişi kendisi belirler. İki ayak üzerinde, tek ayak ile ipin ileri çevrilmesi ile ipin geri çevrilmesi ile eller çapraz tutularak ip atlanabilir. Toplulukla oynarken grup tarafından belirlenen stilde oynanır.

**Oyun Hareketi:** Atlama ve zıplama hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** Grup oyunlarında ipe basan elenir.

**Oynanış Biçimi:** Bireysel ip atlamalarda ip atlama stillerini kişi kendisi belirler. İki ayak üzerinde, tek ayak ile ipin ileri çevrilmesi ile ipin geri çevrilmesi ile eller çapraz

tutularak ip atlanabilir. Toplulukla oynarken grup tarafından belirlenen stilde oynanır. Tek iple tek kişi veya iki kişinin atladığı görülür. İki kişi tarafından sallanan ipte tek veya iki kişi birlikte oynayabilir. Kimi zaman hiç durmadan en fazla kaç atlayış yapıldığı ölçülür. Oyuncular bu yolla birbirleriyle yarışır. En fazla atlayan yenmiş sayılır.

**Oyun Kazanımları:** Denge, hız ve fiziksel aktivite alanlarına hizmet eder.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 29,54, 56, 59,

#### 4.28.İSİM ŞEHİR

**Oyuncular:** Kız/ erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme olarak kâğıt kalem gereklidir.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân, ev veya sınıf ortamı

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. 30 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda her oyuncu eşit görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda hangi harf seçildiyse o harfle başlayan isimler yazılmalıdır. Mantıksız isimler kabul edilmez.

**Oyun Hareketi:** Oyunda yazma eylemi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunu oynayan oyuncular kâğıt ve kalemlerini aldıktan sonra kâğıdı 7 eşit sütuna böler. Bu sütunlara isim, şehir, artist, eşya, meyve, bitki, hayvan yazılır. Oyunculardan biri içinden alfabeyi tekrarlar. Diğer oyunculardan biri dur dediği an hangi harfte ise oyun o harfle başlar. Her yarışmacı ilgili sütuna o harfle başlayan isim, şehir vb. yazar. Ortak yazılanlar 5 puan, farklı yazılanlar 10 puan, rakibin boş sütun

bırakması halinde burayı dolduranlar iki kat sayı alırlar. Oyunun sonunda en çok puan alan kazanmış sayılır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun kişinin düşünmesi, hızlı karar vermesi, çıkarım yapmasına olanak tanır.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 2,13, 38

#### **4.29.RENKLİ İSTOP**

**Oyuncular:** Kız/ erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 8 yaş ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Oyun malzemesi toptur.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Bahar ve yaz ayları tercih edilir.1 saat civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda sayışmaca ile bir ebe vardır. Diğer oyuncular da topu tutamama halinde ebe olurlar. Oyun içerisinde ebe değişir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** oyun adını oynandığı esnada renk söylenmesi ve istop denmesinden alır. İstop dendiğinde oyunda bir ebe değişimi olmuş demektir.

**Oyun Kuralları:** Oyunu başlatan oyuncu birinin adını söyler ve topu havaya atar. Adı söylenen kişi top yere düşmeden topu almalıdır. Topu yere düşmeden alırsa tekrar havaya atarak başka birinin adını söyler. Topu tutamazsa yerden alır ve istop der sonrasında da bir renk söyler. Her oyuncu kıyafetinde o rengi göstermeye çalışır. Kıyafetinde renk olmayan oyuncunun peşinden koşulup vurulur. 3 kez vurulanın ayakkabısı saklanır.

**Oyun Hareketi:** Oyunda koşma, yakalama, top atma eylemi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** 3 kez vurulan oyuncunun ayakkabısı saklanır.

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular bir araya toplanır. İçlerinden biri ilk olarak ebe olur ve oyunu başlatır. Oyunu başlatırken bir arkadaşının adını söyleyerek topu havaya fırlatır. Hangi oyuncunun ismi söylenmişse o oyuncu koşarak topu havada yakalamaya çalışır. Yakalarsa o da bir başka arkadaşının adını söyler. Yakalayamazsa istop der ve bir renk söyler. Bu esnada diğer çocuklar kaçıır ve üzerlerinde söylenen rengi gösterir. Ebe üzerinde söylenen rengi gösteremeyen çocukların peşine takılır. Topu atar topla vurması halinde vurulan, vuramaması halinde de kendisi 1 puan alır. 3 puan alanın ayakkabısı saklanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun esnasında koşma, tutma gibi fiziksel aktiviteler bir hayli fazladır.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 2, 13

#### **4.30.KOŞU YARIŞI**

**Oyuncular:** Kız/ erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Bahar ve yaz ayları oynanır ve yenen oyunu kazanır.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda her oyuncu eşit görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda hakemin işaretiyle varış çizgisine doğru koşulur. İşaretten önce koşuya başlanmaz.

**Oyun Hareketi:** Oyunda koşma eylemi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunu oynayan oyuncular genellikle kendi cinsiyetlerine göre grup oluşturur. Kızlar kızlar ile erkekler de erkekler ile yarışır. Oyunda bir başlangıç bir bitiş noktası bulunur. Hakem tayin edilen kişinin işaretiyle herkes aynı anda varış çizgisine doğru koşmaya başlar. Çizgiye ilk ulaşan galip sayılır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun doğrudan fiziksel aktivite ve hıza yöneliktir. Kişilerin hızını ve gücünü kullanmasına olanak tanır.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 85

#### **4.31.DOMİNO**

**Oyuncular:** Kız/ erkek

**Oyuncu sayısı:** 6 kişi ve üzeri

**Yaş:** 8 yaş ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Top ve yassı taş veya kiremit

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Oyun alanında bir araya gelen çocuklar 7 adet yassı taş veya kiremit bulur. En üste küçük bir taş konur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Bahar ve yaz aylarında oynanır. 1 saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda bazen sayışmaca ile bazen de kura ile takımlar oluşturulur. 2 eşit sayıda takım olur. Takımlardan biri ebe olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda üst üste dizilen taşları devirmek ve rakibe vurulmadan taşlardan yeniden kule yapmak amaçlanır. Kule yapan takımın oyuncusu “domino” diye bağırır. Oyunun adı da buradan gelmektedir. Kule yapmaya çalışan takımı demoralize etmek adına ebe takım “ortada kuyu var yandan geç “diyerek bağırır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda iki takım bulunur. Takımlar eşit sayıda oyuncudan oluşmalıdır. Ebe olan takım kura veya sayışmaca ile seçilir. 7 adet yassı taş bulunmalıdır. Taşların en üstte olanı diğer taşlardan küçük olur. Taşlara atışlar 7-8 adım öteye çekilen bir çizgiden yapılır. Atış yapan takım oyuncuları taşları devirdikten sonra rakip takıma



vurulmadan kuleyi yeniden yapmalıdır. 3 kez vurulan oyuncu oyundan çıkar. Kuleyi yapan “domino” diye bağırır. Domino yapılıncaya oyun biter. Yeni oyun başlar.

**Oyun Hareketi:** Oyunda koşma eylemi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** Domino yapmaya çalışırken 3 kez vurulan oyuncu oyundan çıkar.

**Oynanış Biçimi:** Oyun oynayacak gruplar geniş bir alanda buluşur. Eğer kız erkek iki ayrı grupsa cinsiyete göre gruplar ayrılır. Ebenin kim olacağı seçilir. Grup sadece kız ise içlerinden iki lider yüz yüze 6-7 adım mesafeden bakacak şekilde adım ata ata birbirlerine attım battım diyerek yürürler. İlk kim ayağa basmışsa oyuncu seçme hakkı onda olur. Bu şekilde sırayla iki eşit takım oluşturulur. Bu seçme biçimine “attım battım yapmak” denir. Takımlar oluştuktan sonra ebe olanı seçmek için sayışmacanın yanı sıra çoğunlukla “yaş mı kuru mu” yapılır. Düz bir taşın bir yüzeyine tükürülür. Diğer taraf ise kuru olur. Takımlar yaş mı kuru mu seçerler ve havaya taş atılır. Hangi taraf gelmişse o tarafı seçen takım kazanmış sayılır ve atış yapar. Oyunda bu belirlemeden sora ebe takım, dizili olan 7 taşın arkasında; atış yapacak takım da taşların 7-8 adım ötesindeki çizgi çekilen alanda bulunur. Sırayla kuleyi devirmek için oyuncular teker teker atış yapar. Ebe takım, rakip taşları deviremesin diye “ortada kuyu var yandan geç” şeklinde tezahürat yapar. Taşların devrilmesi ile birlikte ebe takım paslaşarak rakibin taşları yeniden dizmesini önlemeye çalışır. 7 taşı 3 kez vurulmadan dizen oyuncu “domino” diye bağırır. Vurulan ise oyundan çıkar. Tüm oyuncular taşları dizmeden vurulursa veya taşları domino diyerek dizmeyi başarırsa oyun biter. Yeni oyun başlar. Domino yapılırsa takım yeniden atış yapar. Domino yapamazlar ise atış hakkı diğer takıma geçer.

**Oyun Kazanımları:** Oyun takım çalışması yapma, işbirlikli çalışma, hedefe odaklanma becerilerinin yanı sıra, koşma, atlama gibi hareketler barındırması sebebiyle fiziksel gelişim alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 9

#### 4.32. KAYAK

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** Bireysel veya grup halinde oynanır.

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Malzeme olarak kızak veya naylon poşet kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Kış mevsiminde oynanabilir. 1 saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan tüm oyuncular eş görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyun formülü bulunmamaktadır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda temel amaç başlangıç noktasından varış noktasına yuvarlanmadan ulaşabilmektir. Takım halinde veya ikili olarak yarışırken kayarken yuvarlanan elenir.

**Oyun Hareketi:** Kayma hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyun kar yağışının olduğu kış mevsiminde oynanır. Karla kaplı eğimli bir alanda kızak veya poşetle belirli alana ulaşmak üzere kayılır. Bireysel kayılırken bir düzen bulunmaz. 2 ve üzeri kişi birebir veya takım olarak yarışabilir. Bu durumda oyuncular yan yana kayacakları araçla hazır bulunur. İçlerinden biri başla diyerek kaymaya başlarlar. Varış noktasına ilk ulaşan kazanmış sayılır. Kayarken yuvarlanan elenir.

**Oyun Kazanımları:** Oyun beden gücünü kullanma, fiziksel hareket sağlama, hızlı olma becerilerine katkı sağlar.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 43

#### **4.33. KARTOPU**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 ve üzeri

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Malzeme olarak kartopu kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Hazırlık yoktur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Kış mevsiminde oynanabilir. 1 saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan tüm oyuncular eş görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyun formülü bulunmamaktadır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyuncular yaptıkları kartopu ile birbirlerini vururlar.

**Oyun Hareketi:** Atma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyun kar yağışının olduğu kış mevsiminde oynanır. Karlı bir alanda oyuncular kartopu yaparak birbirlerine isabet ettirmeye çalışır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun hedefe odaklanma becerilerine katkı sağlar.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 44,87, 89,90, 91

#### **4.34.KARDAN ADAM**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** Bireysel veya grup halinde oynanır.

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Malzeme olarak havuç, atkı, şapka, kömür parçaları

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Çocuklar malzemeleri evlerinden veya sokaktan temin eder.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Kış mevsiminde oynanabilir. 1 saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan tüm oyuncular eş görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyun formülü bulunmamaktadır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda temel amaç başlangıç noktasından varış noktasına yuvarlanmadan ulaşabilmektir. Takım halinde veya ikili olarak yarışırken kayarken yuvarlanan elenir.

**Oyun Hareketi:** Kayma hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyun kar yağışının olduğu kış mevsiminde oynanır. Karla kaplı eğimli bir alanda kızak veya poşetle belirli alana ulaşmak üzere kayılır. Bireysel kayılırken bir düzen bulunmaz. 2 ve üzeri kişi birebir veya takım olarak yarışabilir. Bu durumda oyuncular yan yana kayacakları araçla hazır bulunur. İçlerinden biri başla diyerek kaymaya başlarlar. Varış noktasına ilk ulaşan kazanmış sayılır. Kayarken yuvarlanan elenir.

**Oyun Kazanımları:** Oyun beden gücünü kullanma, fiziksel hareket sağlama, hızlı olma becerilerine katkı sağlar.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 65, 66, 75,73

#### **4.35.HOÇURAF**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 10 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Tahta ve uzun sıruk

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Sırığın ucu sivriltilir. Tahtanın da ortası delinerek sıriğa geçirilir. Sırık ise yere çakılır.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Oyun çoğunlukla bahar ve yaz mevsiminde oynanabilir. 1 saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan tüm oyuncular eş görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyun formülü bulunmamaktadır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyuncular yaptıkları tahtaya oturarak yana doğru sıçrayarak dönerler.

**Oyun Hareketi:** Zıplama hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda bir sırtık alınır ucu sivriltilerek toprak alana çakılır. Bir tahtanın da ortası delinerek sırtığa takılır. 2 oyuncu tahtaya karşılıklı oturur. Zıplayan ayaklarıyla yana doğru kayar bu şekilde başı dönene kadar oyun oynanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun atlama olması sebebiyle fiziksel becerileri destekler niteliktedir.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 1

#### **4.36.LİK (KALE)**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 10 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Tahta parçası ve çubuk

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** 30-40 cm'lik bir çubuk ve yassı bir tahta parçası bulunur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle oyun bahar ve yaz mevsiminde oynanabilir. 1 saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda ebe seçimi sırasında sayışmaca kullanılır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Sopayla vurulan küçük tahta parçasına "kale" denir.

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe arkadaşını, yerden çubuk aracılığıyla havalandırarak vurduğu tahta parçasını yere düşene kadar vurursa ebe o kişi olur. Vuramazsa tahta parçasını gidip bulup getirmelidir.

**Oyun Hareketi:** Atma, koşma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda bir oyuncu ebe olarak belirlenir. Oyunculardan diğeri elindeki sopa ile yerde olan tahta parçasını havalandırarak vurmalıdır. Vurduktan sonra tahta parçası yere düşene kadar ebe olan kişi tahtayı havalandıran arkadaşına vurursa yeni

ebe o kişi olur. Vuramaz ve tahta uzağa düşerse ebe gidip tahta parçasını bulup getirmelidir. Bu şekilde sırayla oyun oynanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyunda atlama, koşma gibi fiziksel aktivitelerin yanı sıra hız, isabet gibi beceriler de gereklidir.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 1

#### **4.37.KÖŞE KAPMACA**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** Kişi sayısı 5

**Yaş:** 7 yaş ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Dört köşe gereklidir. Zaman zaman bu köşeleri belirlemek için taş kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Evde oynanıyor ise odanın dört köşesi; dışarıda ise dört taş köşe olarak hazırlanır.

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/ Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Oyun 60 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda sayışmaca ile bir ebe seçilir. Ebe ortada diğer kişiler köşelerde durur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun belirlenen köşelerin oyuncular tarafından kapılmasına dayanır. Kare bir alanda oyuncuların durduğu noktalara “köşe” adı verilir.

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe ortada durur. Köşelerdeki oyuncular sürekli olarak yer değiştirmelidir. Oyuncular yer değiştirirken ebe köşelerden birini kaparsa boşta kalan ebe olur.

**Oyun Hareketi:** Atlama, koşma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda bir oyuncu ebe olarak belirlenir. Ebe kare alanın ortasında durur. Diğer oyuncular ise köşelerde bulunur. Oyuncular kendi aralarında yer değiştirir.

Kimi zaman ebeyi yanıltmak için yer deđiřtiriyor gibi yaptıkları olur. Ebe, yer deđiřtirirken arkadaşlarının yerini kapabilir. Bu durumda ebe bořta kalan kiři olur ve oyun sürer.

**Oyun Kazanımları:** Oyunda atlama, kořma gibi fiziksel aktivitelerin yanı sıra dikkat, konsantrasyon gibi beceriler de gereklidir.

**Kaynak Kiři:** Bkz. Kaynak kiři 2, 8, 13,

#### **4.38. KULAKTAN KULAĐA**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 kiři ve üzeri

**Yař:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Oyuncular yan yana oturarak oyunu oynar.

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/ Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. 30 dakika kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dađıtılması:** Oyunda ebe seçimi sayıřmaca ile yapılır. Ebe oyunun ilerleyen süresinde deđiřir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun ebenin söylediđi sözün kulaktan kulađa aktarılmasına dayanır. Adı da buradan gelmektedir.

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe bařta olur diđer arkadaşları yan yana dizilir. Ebenin söylediđi sözü yanlış aktarana taklit cezası verilir.

**Oyun Hareketi:**

**Ceza ve Ödül:** Ebenin söylediđi sözü yanlış aktarana taklit cezası verilir.

**Oynanış Biçimi:** Oyunda bir oyuncu ebe olarak belirlenir. Ebe bir tekerleme veya cümleyi ilk oyuncuya söyler. Söylenen ifade kulaktan kulađa aktarılarak son oyuncuya ulaşır. Son oyuncu ebenin söylediđinden başka bir şey söylediyse ebe herkese duyduđunu seslice söyler. Yanlış aktaran ilk kiřiye taklit cezası verilir.

**Oyun Kazanımları:** Oyunda dikkat, algılama, ifade etme becerileri önemlidir.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 14, 15

#### **4.39. NESİ VAR**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 ve üzeri genellikle kalabalık gruplarca oynanır.

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Alandaki herhangi bir eşya saklanır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân genellikle sınıf ve ev

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. 30 dakika kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda sayışmaca ile bir ebe seçilir. Ebe oyunun ilerleyen süresinde değişir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda ebe saklanan nesneyi bulmak için “Nesi var?” der. Oyunun adı buradan gelmektedir.

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe dışarı çıkarılır. İçerdeki oyuncular bir nesne saklar. Ebe'nin ebelikten kurtulabilmesi için bu nesneyi doğru tahmin etmesi gerekir.

**Oyun Hareketi:**

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda bir oyuncu ebe olarak belirlenir. Ebe bulunduğu ortamdan dışarı çıkar. İçerdekiler bir nesne saklar. Sonrasında da ebe içeri alınır. İçeride “nesi var?” diye sorar arkadaşları da nesnenin özelliklerinden sayar. Doğru tahmin ederse ebelikten kurtulur ve yeni bir ebe seçilerek oyun devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyunda dikkat, algılama, ifade etme becerileri önemlidir.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 2, 6, 7, 52, 53,



#### **4.40.SICAK- SOĞUK**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri genellikle kalabalık gruplarca oynanır.

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Alandaki herhangi bir eşya saklanır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Oyun alanında bir malzeme saklanır.

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân genellikle sınıf ve ev

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda ebe seçimi genellikle sayışmaca ile yapılır. Ebe oyunun ilerleyen süresinde değişir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda ebe saklanan nesneyi bulmak için “sıcak-soğuk” komutlarından yararlanır. Sıcak dendiğinde nesneye yaklaşıldığı; soğuk dendiğinde uzaklaşıldığı anlaşılır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe dışarı çıkarılır. İçerdeki oyuncular bir nesne saklar. Ebenin ebelikten kurtulabilmesi için bu nesneyi doğru tahmin etmesi gerekir.

**Oyun Hareketi:**

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda bir oyuncu ebe olarak belirlenir. Ebe bulunduğu ortamdan dışarı çıkar. İçerdekiler bir nesne saklar. Sonrasında da ebe içeri alınır. İçeriye döndüğünde ebe, sakladıkları nesneye yaklaşırsa hep bir ağızdan sıcak denir, nesneden uzakta ise de soğuk denir. Bu şekilde ebe saklanana bulur. Doğru tahmin ederse ebelikten kurtulur ve yeni bir ebe seçilerek oyun devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyunda dikkat, algılama, ifade etme becerileri önemlidir. Bu alanı destekler.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 11, 84, 89,92

#### **4.41. TAŞ KÂĞIT MAKAS**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** -

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/ Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** -

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda taş, kâğıt ve makas simgeleri kullanılır.

Taş makası ezer.

Makas kâğıdı keser.

Kâğıt taşı sarar.

Oyuncular elle bu işaretleri yapar ve galip belirlenir. Elle bu işaretler yapılırken de “taş, kâğıt, makas” denir.

**Oyun Kuralları:** Oyunda taş, kâğıt ve makas simgeleri kullanılır.

Taş makası ezer.

Makas kâğıdı keser.

Kâğıt taşı sarar. Bu kurallar doğrultusunda oyun oynanır.

**Oyun Hareketi:** El ile taş, kâğıt, makas işaretleri yapılır. Oyun oynanırken örneğin kâğıt ve makas işaretleri karşılaşırsa makas kâğıdı keser gibi yapar. Yani makas yapan oyuncu kâğıt yapan arkadaşının elini kesiyor gibi yapar. Taş ise makasla karşılaşırsa taş yapan oyuncu yumruk şeklindeki eli makasın üzerine vurarak eziliyor gibi yapar. Kâğıt taş ile karşılaşırsa kâğıt yapan oyuncu taş yapanın yumruğunu bir eliyle avuçlayarak kâğıdın taşı sarma özelliğini canlandırır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyun 3 kişi ile oynanır. Oyuncular elleriyle taş, kâğıt ve makası ifade eden hareket yaparlar. Bir avuç düz açılır. Diğeri yumruk yapılır ve avucun içine 3 kez vurulur. Bu sırada da "taş, kâğıt makas" denir ve seçilen nesneyi ifade eden hareket yapılır. Taş yapmak için el düz avucun üzerinde yumruk şeklinde durur, Kâğıt yapmak için el düz avucun üzerinde parmaklar bitişik vaziyette iken üst eldeki serçe parmak, alt eldeki başparmağa bakacak şekilde konur. Makas yapmak için de el düz avuca makası andıran iki işareti yapılarak vurulur. Oyuncular seçtikleri nesneye göre kazanır. Örneğin ilk turda bir oyuncu taş diğeri makas yaparsa taş yapan oyun kuralında taş makası ezeceğinden makas yapanları eler. Oyun bu şekilde devam eder. Oyun oynanırken örneğin kâğıt ve makas işaretleri karşılaşırsa makas kâğıdı keser gibi yapar. Yani makas yapan oyuncu kâğıt yapan arkadaşının elini kesiyor gibi yapar. Taş ise makasla karşılaşırsa taş yapan oyuncu yumruk şeklindeki eli makasın üzerine vurarak eziyor gibi yapar. Kâğıt taş ile karşılaşırsa kâğıt yapan oyuncu taş yapanın yumruğunu bir eliyle avuçlayarak kâğıdın taşı sarma özelliğini canlandırır.

**Oyun Kazanımları:** Oyunda dikkat, sezgi ve karar verme becerileri önemlidir.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 2,14

#### 4.42. DEVE CÜCE

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** Genellikle kalabalık gruplarca oynanır.

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân genellikle sınıf

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda bir kişi hakem olur. Diğeri herkes oyuncudur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda deve ayağa kalkmayı cüce ise oturmayı ifade eder.

**Oyun Kuralları:** Deve dendiğinde ayağa kalkılır; cüce dendiğinde oturulur. Aksini yapan elenir.

**Oyun Hareketi:** Oturma ve kalkma hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:** Komutlara uymayan elenir.

**Oynanış Biçimi:** Oyunda bir hakem bulunur. Tüm oyuncular aynı anda hareket eder. Hakemin komutuyla oyun başlar. Deve dendiğinde ayakta olmak cüce dendiğinde oturuyor olmak gereklidir. Kurala uymayan elenir. Oyuncular elene elene bir kişi kalana kadar oyun oynanır. Son kalan kişi galip olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyunda dikkat ve algılama becerileri önemlidir.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 22, 23, 25

#### **4.43.GECE GÜNDÜZ**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** Genellikle kalabalık gruplarca oynanır.

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân genellikle sınıf

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda bir kişi hakem olur. Diğer herkes oyuncudur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda gece başı sıraya koyarak uyuyor gibi yapmayı gündüz ise başı kaldırarak uyanık olmayı ifade eder.

**Oyun Kuralları:** Gece dendiğinde baş öne eğilerek uyur gibi yapılır; gündüz dendiğinde ise baş kaldırılır. Aksini yapan elenir.

**Oyun Hareketi:** Baş eğme ve kaldırma hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:** Komutlara uymayan elenir.

**Oynanış Biçimi:** Oyunda bir hakem bulunur. Tüm oyuncular aynı anda hareket eder. Hakemin komutuyla oyun başlar. Gece dendiğinde uyuyor olmak gündüz dendiğinde uyanık olmak gereklidir. Kurala uymayan elenir. Son kalan kişi oyunu kazanmış olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyunda dikkat ve algılama becerileri önemlidir.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 49, 50, 51, 53

#### **4.44.YERDEN YÜKSEK**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** Genellikle kalabalık gruplarca oynanır.

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ve yaz ayları. 30 dakika kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda bir kişi ebe olur. Diğer herkes oyuncudur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyuncular “yerden yüksek” diyerek yüksek bir alana çıkarlar. Oyunun adı buradan gelmektedir.

**Oyun Kuralları:** Yerden yüksek dendiğinde yerde olan ve ebeye vurulan yeni ebe olur. Oyuncular sürekli aynı noktada duramaz yer değiştirmelidir.

**Oyun Hareketi:** Koşma ve atlama hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda sayışmaca ile bir ebe seçilir. Oyun başladığında ebe yerden yüksek diyerek yer değiştiren oyuncuları vurmaya zorundadır. Vurulan yeni ebe olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyunda dikkat ve algılama becerileri önemlidir.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 66,79, 89

#### **4.45. DOĞRULUK MU CESARET Mİ?**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 kişi ve üzeri.

**Yaş:** 12 yaş ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Şişe gereklidir.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/ Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda şişenin ağzının gösterdiği kişiye soru sorulur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyuncular oyun esnasında “doğruluk mu cesaret mi” diye sorarlar oyun adını buradan alır.

**Oyun Kuralları:** Doğruluk ve cesaret içerisinden hangisi seçilirse ona uygun hareket edilmelidir.

**Oyun Hareketi:** Şişe çevirme söz konusudur.

**Ceza ve Ödül:** Cesaret diyen kişi kendisine söylenen eylemi gerçekleştirir.

**Oynanış Biçimi:** Oyunda bir masa etrafında oturulur. Masanın ortasındaki şişe çevrilir. Ağız kısmı kimi gösteriyorsa ona şişenin altını gösteren taraftaki oyuncu “doğruluk mu cesaret mi“ diye sorar. Seçtiğine uygun görev verilir. Doğruluk derse doğru söylemesi gereken bir soru sorulur. Cesaret dendiğinde cesur olacağı bir görev verilir. Oyun bu şekilde devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyunda karar verme, doğru tercih yapma, kararlarının sonuçlarına hazır olma gibi süreçler etkilidir.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 5

#### **4.46.SANDALYE KAPMA**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri.

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Sandalye gereklidir. Müzik ayarlanır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Kişi sayısından bir eksik olacak şekilde sandalyeler daire biçiminde dizilir.

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/ Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda herkes oyuncudur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyuncular oyun esnasında “doğruluk mu cesaret mi” diye sorarlar oyun adını buradan alır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda temel amaç müzik durduğu an sandalyeye oturmaktır. Sandalye etrafında dönülürken aynı sandalyeye oturulması halinde ilk oturan kazanmış kabul edilir. Boşta kalan elenir. Her oyuncu elenişinde bir sandalye çıkarılır.

**Oyun Hareketi:** Sandalyeye oturmak söz konusudur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyun oynanmadan önce kişi sayısından bir eksik olacak şekilde sandalyeler dizilir. Bir kişi hakemdir. Müziği o kişi kontrol eder. Tüm oyuncular müzik eşliğinde sandalye etrafında dönmeye başlar. Müzik durduğunda sandalyeye oturulur. Oturamayan elenir ve alandan bir sandalye çıkarılır. Oyun bu şekilde iki kişi ve tek sandalye kalana kadar devam eder. Son sandalyeye oturan kazanmış sayılır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, konsantrasyon gerektirir ve bu alanları besler.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 95, 97, 99

#### **4.47.BEN KİMİM**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 3 ve üzeri.

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Tülbent

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda ebenin belirlenmesi sayışmaca ile yapılır. Ebe oyun içinde değişir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyuncular oyun esnasında gözleri kapalıyken karşısındakinin kim olduğunu tahmin etmeye çalışır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda bir ebe gözleri kapalı olarak oturur. Karşısına gelen kişiyi elle suratına dokunarak tanımaya çalışır. Tanırsa o kişi yeni ebe olur.

**Oyun Hareketi:** Dokunma söz konusudur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Orta yere bir sandalye konur. Sayışmaca ile seçilen ebenin gözleri bir tülbentle bağlanır. Karşısına diğer oyuncularından biri gelir. Elle onun kim olduğunu tanımaya çalışır. Bilirse tanıdığı kişi yeni ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder. Tülbent olmadığında oyunculardan birinin arkadaşının gözünü elleriyle kapattığı da gözlenmiştir.

**Oyun Kazanımları:** Dikkat, algı ve sezgi becerilerini oyun kuvvetlendirir.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 3, 13, 14

**4.48.YAZI TURA**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 ve üzeri.

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Bozuk para

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. 10 dakika kadar sürer.



**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Roller eşittir

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda yazı paranın rakamlı yönünü tura ise resimli yönünü ifade eder.

**Oyun Kuralları:**

**Oyun Hareketi:** Atma ve tutma söz konusudur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular paranın yazı veya tura yönünü seçer. Para havaya atılır yere düştüğünde hangi yön gelmişse o kişi kazanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat ve sezgi alanlarını besler.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 3, 4, 5,12

#### **4.49.KOSTİK**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 ve üzeri.

**Yaş:** 10 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** Yassı bir taş ve oyuncuların elinde küçük taşlar.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Taşlar bulunduktan sonra düz bir tahta veya taşın üzerine kostik adı verilen taş konur. Her oyuncu da kendine kostiği atıp vuracakları küçük taş alırlar.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle yaz ve bahar aylarında oynanabilir.30-60 dakika arası sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda ebenin belirlenmesi sayışmaca ile yapılır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda “kostik” hedefte olan vurulacak taştır.

**Oyun Kuralları:** Oyun alanı belirlenir. Oyunda ebe sayışmaca seçilir. Ebe kostik denen taş korumakla görevlidir. Bu taşın bulunduğu alanın karşısında bir çizgi çizilir. Bu alan güvenli alanı ifade eder. Oyuncular çizgiyi aşp kostiği devirmeye çalışırken geri

kaçarak kendi alanlarına dönebilir. Ebe bu alanda hiç kimseye dokunamaz. Oyuncular ellerindeki taşla kostiği devirmeye çalışırken ebenin alanına girdikleri olur. Eğer ebenin alanına girdikleri sırada kostik denen taş devrilmemişse ebe tarafından vurulur ve yeni ebe olurlar. Bu yüzden oyun takım çalışmasını gerektirir. Bir oyuncu alana girerken ebe ona yöneldiğinde diğer bir oyuncu arkadan gidip kostiği devirebilir. Kostik oyunculardan biri tarafından devrilirse ebe hiç kimseyi kostiği yerine koymadan vuramaz. Yine ebenin alanına girdiğinde oyuncu taş atıp kostiği devirememiş ve kostiğe yakın bir alana taş düşmüşse oyuncu taşı almadan çıkamaz. Taşı almak için ise doğrudan elini kullanamaz. Taşı ayağıyla ayakkabısının üzerine oradan da havaya eline atarak kendi güvenli alanına kaçabilir.

**Oyun Hareketi:** Koşma, atma söz konusudur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyun için bir alan belirlenir. Bu alanda sayısmaca ile bir ebe seçilir. Ebe kostik denen taş korumakla görevlidir. Bu taşın bulunduğu alanın karşısında bir çizgi çizilir. Bu alan güvenli alanı ifade eder. Oyuncular çizgiyi aşır kostiği devirmeye çalışırken geri kaçarak kendi alanlarına dönebilir. Ebe bu alanda hiç kimseye dokunamaz. Oyun esnasında oyuncular ellerindeki taşla kostiği devirmeye çalışırlar ve ebenin alanına girdikleri olur. Eğer ebenin alanına girdikleri sırada kostik denen taş devrilmemişse ebe tarafından vurulur ve yeni ebe olurlar. Bu yüzden oyun takım çalışmasını gerektirir. Bir oyuncu alana girerken ebe ona yöneldiğinde diğer bir oyuncu arkadan gidip kostiği devirir. Kostik oyunculardan biri tarafından devrilirse ebe hiç kimseyi kostiği yerine koymadan vuramaz. Dolayısıyla ebe hem kostiği hem de alanını korumak durumundadır. Yine ebenin alanına girdiğinde oyuncu taş atıp kostiği devirememiş ve kostiğe yakın bir alana taş düşmüşse oyuncu taşı almadan alandan çıkamaz. Taşı almak için ise doğrudan elini kullanamaz. Taşı ayağıyla ayakkabısının üzerine oradan da havaya eline atarak kendi güvenli alanına kaçabilir. Böyle durumlarda arkadaşlarına zaman kazandırmak için kostiği taşla çok uzak noktalara atarlar. Ardından da ellerindeki taşla kostiğin olduğu noktaya “kostiği dik, kostiği dik” diye vurarak bağırlar. Bu sırada arkadaşları da taşı ayağıyla almış olur. Oyun bu şekilde oyuncular sıkılana kadar devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun doğrudan işbirliği yapmayı, hızlı ve zamanında hareket etmeyi, odaklanmayı, fiziksel becerileri gerektirir. Dolayısıyla tüm bu alanları da besler.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 3

#### **4.50.MENEKŞE**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 6 ve üzeri.

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı (Malzeme):** -

**Oyun Araçlarının Hazırlanması:-**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. 60 dakika kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda genellikle attım-battım yaparak iki takım oluşturulur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyuncular yan yana dizilir ve el ele tutuşurlar. Bu dizilişe “zincir” adı verilir. Oyuncunun koşarak karşı takımdaki oyuncuların arasından geçmesine ismi “zincir kırmak” denir. Oyun esnasında karşı takıma zincir kırmak üzere oyuncu gönderilir. Bu sırada

“Menekşe mendilin düşe

Bizden size kim düşe?” denir.

Takım da buna bir isimle cevap verir.

**Oyun Kuralları:** Oyunda zincir şeklinde dizilen eşit gruplardan oyuncu karşı tarafa koşarak gider ve zinciri kırması gerekir. Zinciri kırarsa kıldığı iki kişiyi takımına dâhil eder. Kırılmaz ise o takıma dâhil olur. Tek oyuncusu kalan yenilmiş sayılır.

**Oyun Hareketi:** Koşma, sıçrama hareketleri söz konusudur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyun oynayacak gruplar geniş bir alanda buluşur. İki eşit grup oluşturmak için içlerinden iki lider yüz yüze 6-7 adım mesafeden bakacak şekilde adım ata ata birbirlerine “attım battım” diyerek yürürler. İlk kim ayağa basmışsa oyuncu seçme

hakkı onda olur. Bu şekilde sırayla iki eşit takım oluşturulur. Bu seçme biçimine “attım battım yapmak” denir. Sonrasında oyuncular yan yana ve el ele tutuşarak zincir oluştururlar. Bu şekilde iki takım 7-8 adımlık bir mesafede yüz yüze bakışacak şekilde dizilirler. Takımlardan biri karşı takıma

“Menekşe mendilin düşe

Bizden size kim düşe?” der. Karşı takım da bir isim söyler:

“Murat düşe!” Sonrasında ismi söylenen oyuncu hangi iki kişinin bağlı ellerini koşarak geçeceğine karar verir ve koşar. El ele tutuşan kişilerin arasından geçmeyi başarır o iki kişiyi takımına katar; başaramazsa o takıma dâhil olur. Oyunun sonunda tek oyuncusu kalan yenilmiş olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun güç kontrolü, doğru hedef seçimi, işbirlikli çalışma, organize olma alanlarında gelişimi destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 2, 13

#### **4.51.SEK SEK**

**Oyuncular:** Kız

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve sonrası

**Oyun Aracı(Malzeme):** Yere sek sek oynanacak bir çizim yapılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Bir alana çizgi çizilir.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 1 saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda kura ile ilk oynayan seçilir ve sırayla devam eder.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun tek ayak oynandığı için “sek sek” adı verilir.

**Oyun Kuralları:** Oyun çizilen sek sek çizgileri üzerinde oynamaya dayanır. Oyun oynanırken 1’den 6’ya kadar çizilen çizgilerde oyuncular önce 1.kareye taşlarını atar ve sekerek son kareye ulaşır ve geri dönüşte 2 rakamı üzerinde iken taşını alarak sıçrar. Bu şekilde tüm sayılar tamamlanır. Taşlar atılırken hangi sayıda ise ona atılmalıdır. Yanlış sayıya atılırsa oynama sırası rakibe geçer. Oyunun aşamaları bulunmaktadır. 2. Aşamada rakamlar tersten olacak şekilde oynanır. 3. aşamada taş önce elle sonra ayakta taşınır. Son bölüm gözü kapalı oynanır.

**Oyun Hareketi:** Atlama hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak oyuncular bir alana toplanır. Bu alanda sek sek oynanacak çizim yapılır. 1-2-3-4 sayıları peş peşe sonrasında 5-6 sayıları da yan yana iki kareye çizilir. Kura ile ilk başlayan seçildikten sonra oyun başlar. Oyuncu ilk olarak elindeki yassı taşı 1 rakamına atar. Tek ayakla taşın olduğu kareye basmadan ilerler 5-6 numaralı karelerde her bir ayağı bir sayıya gelecek şekilde basar. Sonrasında geri dönerek 2 numaraya geldiğinde taşını alır ve sıçrar. Bu şekilde tüm sayılar tamamlanır. Oyunun ikinci bölümünde taş 1’e değil 6 numaralı kareye atılır. Bu kez sondan başa doğru oyun oynanır. Üçüncü bölümde taş önce elde taşınarak tüm çizgiler dolaşılır sonra ayak üzerinde tüm çizgiler dolaşılır. Oyunu tamamlayan oyuncu rakibe “yer mi gök mü” sorusunu sorar. Yer denirse taş yere atılıp üzerine basılır; gök denirse havaya atılıp tutulur. En son bölümde ise gözler kapalı çizim dolaşılır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun beden gücünü kullanma, fiziksel hareket sağlama, dikkat ve denge gerektirir.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 51,52

#### **4.52.SAR SAR MAKARAYI**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Oyunda malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi: -**

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. 15 dakika kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda bir çocuk ebe seçilir. Ebe oyunda değişir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda çocuklar yan yana dizilir. Birlikte şarkı söyler ve ona uygun hareket yaparlar. Şarkı şu şekildedir:

Sar sar makarayı (makara sarar gibi yapılır)

Çöz çöz makarayı (makara çözer gibi yapılır)

Şöyle de böyle de Şap şap şap (alkış yapılır)

Aslan geliyor kaplan geliyor

Tıp ( kımıldanmaz)

**Oyun Kuralları:** Oyunda bir ebe seçilir. Şarkı söylenir; şarkıda “Tıp” denince herkes durmalıdır. Ebe bu aşamada devreye girer ve oyuncuları güldürmeye çalışır. İlk gülen ebe olur.

**Oyun Hareketi:** Oyunda el hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül: -**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak oyuncular bir alana toplanır. Bir ebe belirlenir. Sonrasında makara şarkısı söylenerek hareketler yapılır.

Sar sar makarayı (makara sarar gibi yapılır)

Çöz çöz makarayı (makara çözer gibi yapılır)

Şöyle de böyle de Şap şap şap (alkış yapılır)

Aslan geliyor kaplan geliyor

Tıp ( kımıldanmaz)

Tıp dendiğinde herkes durur; ebe herkesi güldürmeye çalışır. İlk gülen ebe olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun ritim duygusunu geliştirir. Bunun yanı sıra beden kontrolü sağlar.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 2

#### **4.53.UÇURTMA**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 üzeri

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** İp, kâğıt, eşit çubuk.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Uçurtma malzemeleri

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Rüzgârlı havalarda uçurulur. 30-60 dakika sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan çocuklar uçurtmalarını aynı anda uçurur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyun formülü bulunmamaktadır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda çocuklar uçurtmaları uçurarak yarışır.

**Oyun Hareketi:** Koşma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak tüm oyuncular bir alana toplanır. Bu alanda birbirine eşit 3 çubuğu birbirine kâğıdı da bu yüzeye bağlar. Sonrasında uca ip bağlanır ve uçurtma hazırlanmış olur. Sonrasında rüzgârlı bir alanda aynı anda koşarak uçurtmayı havalandırır ve oyunlarını oynarlar.

Bu oyun şimdilerde hazır uçurtmaların alınarak uçurulması şeklinde oynanmaktadır. Uçurtmaların yapılması yerine alınması da sanayileşmeye bağlı bir durumdur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun beden gücünü kullanma, fiziksel hareket sağlama, hızlı olma becerilerine katkı sağlar.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 75, 77

#### **4.54.TOMBALA**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Tombala kâğıtları ve plastik pulları

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Bir masa veya bir alanda tombala malzemeleri ile oynayacak kişiler bir arada olur.

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. 1 saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan tüm oyuncular eş görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun seçilen kâğıtlardaki rakamları kimin daha önce tamamlayacağına dayanır. Kâğıttaki ilk sırayı tamamlayan 1. çinko, ikinci sırayı tamamlayan 2. çinko tamamını bitiren de “tombala” diye bağırır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda diğer oyunculardan önce tüm rakamları tamamlayan kazanmış olur.

**Oyun Hareketi:** -

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyuncular ters duran kâğıtların içerisinde bir kâğıdı kendilerine seçer. Herkes kâğıdı alınca bir kişi torba içerisinde bulunan üzerinde rakamların olduğu plastik küçük pulları çıkarır. Numarayı söyler numara kimin kâğıdında ise o kişi o pulu kâğıdındaki rakamın üzerine koyar. İlk sırayı tamamlayan 1.çinko, ikinci sırayı tamamlayan 2. çinko tamamını bitiren de “tombala” diye bağırır. Tombala diyen oyunu kazanmış sayılır. Kış aylarında, yılbaşında çok oynandığı kaydedilmiştir.

**Oyun Kazanımları:** Oyun içerisinde şans barındırır. Birlikte zaman geçirmek, kaybetmeye tahammül etmek gibi sosyal yaşam becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 12, 15, 17



#### **4.55.YAKAR TOP**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 6 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Top

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ve yaz ayları tercih edilir.30-60 dakika sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** oyunda eşit sayıda iki takım bulunur. Yazı tura ile ilk kimin ebe takım olacağı kararlaştırılır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun ortada olan takımın topla vurulmamasına dayanır. Top atılırken atılan topu yere düşmeden tutan kişi bir hak kazanır. Buna “can tutmak” denir. Yine oyunun sonunda tek kişi kalır ve ortadaki oyuncu yedi atış vurulmaz ise tüm oyun arkadaşları yeniden oyuna dâhil olur. Yedi atış vurulmamaya “yediye kadar saydırma” denir.

**Oyun Kuralları:** Oyun eşit iki takımdan oluşmalıdır. Takımlar ayrıldıktan sonra oyun başlar. Oyunda vurulan oyuncu oyundan çıkar. Atılan op yere düşmeden tutma hakkı vardır. Buna “can tutmak” denir. Canı olan oyuncu vurulan bir arkadaşını oyuna alabilir. Ortada tek kişi kaldığında ise ortadaki oyuncu yedi atış vurulmamayı başarır ise tüm oyun arkadaşları yeniden oyuna dâhil olur. Yedi atış vurulmamaya “yediye kadar saydırma” denir.

**Oyun Hareketi:** Koşma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyun oynayacak gruplar geniş bir alanda buluşur. İki eşit grup oluşturmak için içlerinden iki lider yüz yüze 6-7 adım mesafeden bakacak şekilde adım ata ata birbirlerine “attım battım” diyerek yürürler. İlk kim ayağa basmışsa oyuncu seçme hakkı onda olur. Bu şekilde sırayla iki eşit takım oluşturulur. Bu seçme biçimine “attım battım yapmak” denir. Sonrasında iki eşit takım oluştuktan sonra “yazı tura” yaparak ilk

ortada oynayacak takım belirlenir. 8-9 adımlık mesafeye bir çizgi çekilir. Çizginin her iki tarafındaki oyuncular ortadaki oyuncular topa vurmaya çalışır. Ortada olan oyuncular da bu belirlenen aralıkta topa vurulmamak üzere koşarlar. Oyunculardan vurulan oyundan çıkar. Rakip topa vurmak isterken ortadaki oyuncular topu elleriyle tutabilirler buna “can tutmak” denir. Can tutan oyuncu dışarıdaki arkadaşını içeri alabilir. Bu şekilde tüm oyuncular elenip canlar bittikten ve ortada tek kişi kaldıktan sonra ortadaki oyuncu yedi atış vurulmaz ise tüm oyun arkadaşları yeniden oyuna dâhil olur. Yedi atış vurulmamaya “yediye kadar saydırma” denir. Oyun bu şekilde takımlar yer değiştirerek devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun beden gücünü kullanma, fiziksel hareket sağlama, hızlı olma becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 9

#### **4.56.ORTADA SIÇAN**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 3

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Top

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ve yaz ayları tercih edilir.30-60 dakika sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda sayışmaca ile bir ebe seçilir. Ebe ortaya geçer ve kendisine “sıçan” denir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda ortada olan ebeye “sıçan” denir. Oyunun adı da buradan gelmektedir.

**Oyun Kuralları:** Ebe seçimi oyunda genellikle sayışmaca ile yapılır. Oyunda ebe vurulmadan topu tutmaya çalışır. Vurulursa ebe yine kendi olur. Topu tutarsa kendisine topu hangi oyuncu atmışsa o oyuncu ebe olur ve oyun yeni ebe ile devam eder.

**Oyun Hareketi:** Koşma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** 8-9 adımlık mesafeye bir çizgi çekilir. Çizginin her iki tarafında birer çocuk ortada ise ebe bulunur. Ebe topa vurulmadan kaçmaya çalışır. Vurulursa ebe olmaya devam eder; Vurulmadan topu tutarsa topu atan yeni ebe olur ve oyun bu şekilde sürer.

**Oyun Kazanımları:** Oyun beden gücünü kullanma, fiziksel hareket sağlama, hızlı olma ve dikkat becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 2, 100

#### **4.57.KABAK**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân, ev sınıf

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda kaç kişi varsa herkese bir sayı verilir. Oyunu biri başlatır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun karşılıklı söyleşme ve buna bağlı yanıtmacaya dayanır. Oyun esnasında karşılıklı söyleşi şu şekilde olur:

“-Tarlaya ektim aldım bir kabak.

-Bir kabak olmaz.

-Kaç kabak olur?

-Üç kabak olur.

Buradaki ifadede geçen rakamlar deęiřir. Oyuncular hangi rakamı almıřsa ona gre cevap verir.

**Oyun Kuralları:** Oyun 4 ve zeri kiři tarafından oynanır. Oyunun bařında her oyuncuya bir rakam verilir. O rakam oyun sonuna kadar o kiřiye aittir. Karřılıklı syleřme řu řekilde bařlar:

“-Tarlaya ektim aldım bir kabak.

-Bir kabak olmaz.

-Kaç kabak olur?

- kabak olur.

Belirtilen rakamlar deęiřebilir. Hangi rakam sylenmiřse o kiři cevap verir. Yanlıř syleyen elenir. Oyundan elenen kiřinin rakamına da dikkat edilmelidir. O rakama dikkat edilmeden oyun esnasında yeniden sylenirse syleyen kiři de yanar.

#### **Oyun Hareketi:**

**Ceza ve dl:** Syleři sırasında yanan kiřiye oyun bařında belirlenen ceza verilir. Patlayana kadar su iirilir veya kemerle belirlenen sayıda vurulur.

**Oynanıř Biimi:** Oyunda oyuncular bir halka biiminde oturur. Oyunun bařında her oyuncuya bir rakam verilir. O rakam oyun sonuna kadar o kiřiye aittir. O rakam sylendięinde o kiři cevap vermelidir. İlerinden birinin

“-Tarlaya ektim aldım bir kabak.” deyiřiyle oyun bařlar. Bir sayısı kimdeyse o kiři;

“ -Bir kabak olmaz” der. Soruyu soran bu kez

“ -Kaç kabak olur?” diye sorar. Bir sayısını alan kiři bu kez bir sayı syleyerek cevap verir. rneęin

“- kabak olur.” Oyunda bu kez  sayısını alan cevap verir ve “ kabak olmaz.” der. Ve dng bařlar. Dikkatli olan ve yanılmayan kazanır. Yanılana oyun bařında belirlenen kemerle vurma veya patlayana kadar su ime cezaları verilir. Elenen kiřinin rakamını syleyen olursa o da elenir. En sona kalan oyunu kazanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun doęrudan dikkat ve algılamaya yneliktir. Oyunun ilerleyen blmlerinde hızlanmaya baęlı olarak olduka fazla elenme yařanır. Yksek

konsantrasyon içerisinde olan oyunu kazanır. Bu noktada oyun dikkat ve algılama becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 2, 3, 5

#### **4.58.BORU**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 3 ve üzeri

**Yaş:** 10 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme olarak 30-40 cm'lik boru kullanılır. İçine sivri rulo yapılmış bir kâğıt.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Boru ve kâğıt temin edilir.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 30 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuna katılan tüm oyuncular eş görevdedir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyun formülü bulunmamaktadır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda diğer oyuncuyu sivri rulo kâğıt ile vurmak esastır. Vurulan elenir.

**Oyun Hareketi:** Kaçma-kovalama hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak tüm oyuncular bir alana toplanır. Boruların içerisine sivri rulo yapılmış kâğıt yerleştirilir. Oyunculardan biri hedef seçilir ve boruya üfleyerek oyuncuya rulo kâğıt parçası isabet ettirmeye çalışılır. Vurulanlar elenir. Bir kişi oyunun galibi olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun beden gücünü kullanma, fiziksel hareket sağlama, hızlı olma ve hedefe odaklanma ve isabetli atış becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 11

#### **4.59.DOKUZ AYLIK**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 10 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme olarak basket potası ve basket topu kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Potanın olduğu bir alanda topla birlikte hazır olunur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 30-60 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda atış sırasının kimde olacağını belirlemek üzere sırayla potaya atış yapılır. Atış yapanlardan ilk atan birinci, ikinci atan ikinci, üçüncü atan üçüncü şeklinde sıralama olur. En sona kalan atamayan ebe olur. Pota altına geçer.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda dokuz kez potaya isabetli top atışı yapılırsa ebe “dokuz aylık” olur ve elenerek oyundan çıkar.

**Oyun Kuralları:** Oyunda ebe belirlemek için potaya atış yapılır. Potaya atış yapamamaya sona kalan oyuncu ebe olur. Ebe iken dokuz isabetli atışa uğrayan kişi “dokuz aylık” olur ve elenir. Elenen oyuncunun yerine son sıradaki oyuncu ebe olarak geçer. Bu şekilde kayarak oyun devam eder.

**Oyun Hareketi:** Atma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** Ebe iken dokuz isabetli atışa maruz kalan elenir.

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak tüm oyuncular bir alana toplanır. Bu alan genellikle potanın olduğu okul bahçesi olur. Oyuncular atış sırası belirlemek için sırasıyla potaya atış yaparlar. Atışı ilk yapan birinci sırayı alır ve sıralama oluşturulur. En sona kalan ebe olur ve pota altına geçer. Atış sırasına göre potaya atışlar yapılır. Amaç ebe varken tüm oyuncular tarafından toplamda dokuz isabetli atış yapılmasıdır. Yapılırsa ebe “dokuz aylık” olur ve elenir. Yerine en son sıradaki kişi geçer. Ebeye dokuz isabetli atış yapılamazsa ebe bir numaralı oyuncunun yerine geçer ve kayarak en sondaki ebe olur. Bu şekilde oynanan oyunu en sona kalan oyuncu kazanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, odaklanma, hedefe atma beceri alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 3, 6

#### **4.60.DAVUL ZURNA**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 8 ve üzeri

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** -

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** -

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 30-60 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda ebe sayışmaca ile belirlenir. Oyun içerisinde ebe değişir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda ebe arkasını dönerken;

“Davul, zurna

Bir, iki, üç” der.

**Oyun Kuralları:** Ebe sayışmaca ile seçilir. Oyun sırasında ebe arkasını “bir, iki, üç” diyerek dönünce herkes durmalıdır. Hareket eden veya gülen ebe olur. Amaç ebeye yaklaşarak ebenin sırtına vurmaktır. İlk vuran kazanmış sayılır ve oyun yeni ebe ile devam eder.

**Oyun Hareketi:** Oyunda koşma, aniden durma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunu oynayacak tüm oyuncular bir alana toplanır. Bu alan genellikle bahçe vb. bir alandır. Önce sayışmaca ile ebe seçilir. Ebe seçildikten sonra ebe yüzünü bir duvar veya ağaca dayar. Diğer oyuncular ise ebeden 9-10 adım ötede yan

yana dizilirler. Ebe “Davul, zurna bir, iki, üç” der ve döner. Bu arada diğer oyuncular da ebeye doğru hareket ederler. Ebe “üç” deyip döndüğünde oyuncular hangi şekilde iseler o şekilde kalırlar ve hareket edemezler, gülen hareket eden yeni ebe olur. Kimse gülmezse veya hareket etmezse ebe aynı şekilde duvarda saymaya devam eder. Amaç aradaki mesafeyi hızlıca aşarak duvardaki ebenin sırtına dokunmaktır. Ancak koşarken aniden durmak gerektiği için vücut kontrolü gerekir. Hızlıca koşmak isterken ebe olmak da söz konusudur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, beden kontrolü, duygu kontrolü gibi beceri alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 55

#### **4.61.TORNET(TAHTADAN ARABA)**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** Bireysel ve grupta oynanır. *“Kişi sayısı yoktur, çok kişiyle daha keyifli olur”* (Bkz. Kaynak Kişi 12)

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Üçgeni andıran tahta, yuvarlak teker, bağlantı yapmak için tekeri sabitlemek için mazi.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Malzeme temin edildikten sonra tahta araba yapılır.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 30-60 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda herkes kendi arabasıyla oynar. Eğer yarış yapılacaksa yan yana dizilerek eğimli bir alanda oynanır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:**

**Oyun Hareketi:** Oyunda tahta arabaya binilir.



### **Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyun genellikle herkesin biliyeli adını verdikleri tahta arabalarını yapmalarına ve onu aynı anda kullanmalarına dayanır. Herkes malzemeleri temin ederek aracını yapar. Kimi zaman bireysel oynanır; kimi zaman da yan yana yarışılır. Varışa ilk ulaşan galip sayılır. Araçta fren olarak ayak kullanılır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, beden kontrolü, duygu kontrolü gibi beceri alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 4, 12

### **4.62.TAVŞAN KAÇ TAZI TUT**

**Oyuncular:** Kız/erkek

**Oyuncu sayısı:** 7 ve üzeri

**Yaş:** 5 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 30 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda iki ebe seçilir. Sonrasında yeni ebelerle oyun devam eder.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun esnasında çocuklar dönerken şu şarkıyı söyler:

“Hendekte bir tavşan uyuyordu

Tavşan bana baksana

Tiki tiki yapsana

Tavşan kaç tazi tut”

Oyunda bir tavşan bir de tazi rolünde çocuk vardır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda iki ebe seçilir. Bir ebe tavşan bir ebe tazı olur. Çocuklar el ele halka olur ve şarkı söyleyerek döner. Bu sırada tavşan halkanın içinde uyur gibi yapar. Tazı ise halkanın dışında olur. “Tavşan kaç tazı tut” dendiği an tavşan halkadan çıkar ve koşar. Tazı ise onu yakalamaya çalışır. Tavşan başladığı noktadan halkaya girerse kazanır. Yeni ebeler seçilerek oyun devam eder.

**Oyun Hareketi:** Oyunda koşma, yakalama hareketleri bulunur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda iki ebe seçilir. Bir ebe tavşan bir ebe tazı olur. Çocuklar el ele halka olur ve şarkı söyleyerek döner. Bu sırada tavşan halkanın içinde uyur gibi yapar. Tazı ise halkanın dışında olur. Çocuklar şarkı söyleyerek dönerler. “Tavşan kaç tazı tut” dendiği an tavşan halkadan çıkar ve koşar. Tazı ise onu yakalamaya çalışır. Tavşan başladığı noktadan halkaya girerse kazanır. Yeni ebeler seçilerek oyun devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat ve hız gibi beceri alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 56, 69, 78

#### 4.63.LADES

**Oyuncular:** Kız/erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Tavuktan alınan lades kemiği

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Tavuğun lades kemiği ayrılarak saklanır.

**Oyun sahası (Mekân):** Her yerde oynanabilir.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Oyun süresini kişilerin kararlığı belirler. Kısa sürebileceği gibi haftalarca da sürebilir.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda lades tutuşan iki kişi vardır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Tavuğun göğsünden çıkan ve çatalı andıran kemiğe “lades kemiği” denir. Lades oynayan kişiler tavuğun lades kemiğinin iki ucunu tutarak kırarlar. Buna “lades tutuşmak” denir. Lades tutuşan kişiler birbirlerinden bir şey alırken

“aklımda” derler. Bu ladesi hatırladıkları anlamına gelir. Bir şeyi alırken “aklımda” denmezse karşı taraf “lades” der. Oyun sona erer.

**Oyun Kuralları:** Lades hatırlamaya dayalı bir oyundur. Bir kişi lades tuttuğu kişiden ne alırsa alsın “aklımda” dar. Aksi halde karşıdaki kişi “lades” der ve iddiayı kazanmış sayılır.

**Oyun Hareketi:** Oyun iddiaya girmeye yöneliktir.

**Ceza ve Ödül:** Lades tutuşurken bir iddia belirlenir. İddia ne ise kaybeden kazanana onu alır.

**Oynanış Biçimi:** Tavuğun göğsünden çıkan ve çatalı andıran kemiğe “lades kemiği” denir. Lades oynayan kişiler tavuğun lades kemiğinin iki ucunu tutarak kırarlar. Buna “lades tutuşmak” denir. Lades tutuşan kişiler birbirlerinden bir şey alırken “aklımda” derler. Bu ladesi hatırladıkları anlamına gelir. Bir şeyi alırken “aklımda” denmezse karşı taraf “lades” der.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, algı ve hafıza alanlarını besler. Doğrudan yoğun konsantrasyon gerektirir. Lades tuttuğunu unutan kaybetmeye mahkûmdur.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 2, 8, 10,

**Not :** “ Eskiden bu oyunu oynarken her zaman lades kemiği bulamazdık. Lades kemiği olmayınca serçe parmaklarımızı birbirine kenetleyerek “ Ladesim lades olsun mu” der, iddiaya öyle tutuşurduk. (K.8)

#### **4.64.TEKME OYUNU**

**Oyuncular:** Kız/erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Her yerde oynanabilir.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

### **Oyun Rolünün Dağıtılması: -**

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun oynanırken çocuklar “önümüze gelene bir tekme “ derler.

**Oyun Kuralları:** Oyun oynayan çocuklar kol kola girer. “Önümüze gelene bir tekme“ diyerek tekme atar gibi hareket yapar ve yürürler. Karşıdan gelen biri olursa ve önlerinde durursa ona uzattıkları ayaklarıyla tekme atar gibi dokunurlar. Oyun bu şekilde devam eder.

### **Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyun oynayan çocuklar kol kola girer. “Önümüze gelene bir tekme“ diyerek tekme atar gibi hareket yapar ve yürürler. Karşıdan gelen biri olursa ve önlerinde durursa ona uzattıkları ayaklarıyla tekme atar gibi dokunurlar. Oyun bu şekilde devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun eğlenmeye yöneliktir.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 7

## **4.65.ŞAŞIRAN EŞEK**

**Oyuncular:** Kız/erkek genellikle kızlar oynar.

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Her yerde oynanabilir.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Karşılıklı oynanır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyuna başlarken “Şaşiran eşek” ifadesi hecelenir.

**Oyun Kuralları:** Oyun oynayan çocuklar ellerini birbirine vururken şaşırmamalıdır. Şaşiran elenir.

**Ceza ve Ödül:** Oyun oynayan çocuklar ellerini birbirine vururken şaşırılmamalıdır. Şaşırılan elenir.

**Oynanış Biçimi:** Oyun oynayan çocuklar yüz yüze bakacak şekilde otururlar. Bir oyuncunun avucu açık parmakları toplu durur. Diğer oyuncu da elinin sırtını üste tutarak parmaklarını toplar ve diğer oyuncuya kenetler. “Şaşırılan eşek” ifadesi eller ileri geri hareket ettirilerek söylenir ve asıl oyun başlar. Her oyuncu elini önce birbirine vurarak alkış yapar ardından da tekrar alkış yaptıktan sonra karşısındaki oyuncunun çaprazdaki eline vurur. Bunu tekrar alkış ve karşısındaki oyuncunun iki eline de vurma takip eder. Aynı işlem hızlıca devam eder. Şaşırılan kaybetmiş sayılır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat ve vücut kontrolü gerektirir. Bu alandaki becerileri besler.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 17

#### **4.66.ÇATLAK PATLAK**

**Oyuncular:** Kız/erkek genellikle kızlar oynar.

**Oyuncu sayısı:** 3 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Her yerde oynanabilir.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Karşılıklı oynanır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda aşağıdaki tekerleme söylenerek oynanır:

Çatlak patlak

Yusuvarlak

Kremalı börek

Sütlü Çörek

Çek Dostum

Benden elini çek

Çek çek amca

Burnu kanca

Al sana bir tabanca

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

**Oyun Kuralları:** Oyun oynayan çocuklar ellerini birbirine vururken şaşırın elenir.

**Ceza ve Ödül:** Oyun oynayan çocuklar ellerini birbirine vururken şaşırılmamalıdır. Şaşırın elenir.

**Oynanış Biçimi:** Oyun oynayan çocuklar halka şeklinde dizilir. Oyuncular avuçlarını yana açar. Ellerini sağ taraftaki oyuncunun avucunun üzerine, sol taraftaki oyuncunun avucunun altına koyarlar. Oyun içlerinden birinin “Çatlak patlak” tekerlemesini söylemesiyle başlar. Her kelimedede yandakinin eline vurulur. “Al sana bir tabanca” ifadesindeki kelimeler ise hecelenir. Sonrasında sırayla 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 diyerek ellere vurulur. 10 sayısı kime gelirse elini çekmelidir. Çekmezse elenir. Bu şekilde bir kişi oyunun galibi olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat ve vücut kontrolü gerektirir. Bu alandaki becerileri besler.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 2

#### **4.67.SİSİ BANA MİSTİK VER**

**Oyuncular:** Kız/erkek genellikle kızlar oynar.

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Her yerde oynanabilir.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Karşılıklı oynanır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun aşağıdaki tekerleme söylenerek oynanır:

“Sisi bana mıstık ver

Apparuppa

Ruprupmıstık

YesYes

Yes yes mıstık

No no

No no mıstık

Sisi bana mıstık ver.”

**Oyun Kuralları:** Oyun oynayan çocuklar ellerini birbirine vururken şaşırın elenir.

**Ceza ve Ödül:** Oyun oynayan çocuklar ellerini birbirine vururken şaşırılmamalıdır. Şaşırın elenir.

**Oynanış Biçimi:** Oyun oynayan çocuklar yüz yüze bakacak şekilde otururlar. Her oyuncu avucunu birleştirir. “Sisi bana mıstık ver” diyerek birbirine sürter. Sonra oyuncular ellerini sırt sırta tutar. Oyun oynanma anında ise sol eller sırt sırta olacak şekilde sabit durur. Sonra sağ eller önce kendi eline vurulur sonra karşıdaki kişinin eline bir üstte bir altta olacak şekilde vurulur. Oyun hızlı hızlı tekerlemeler de söylenerek tekrarlanır. Şaşırın elenir.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat ve vücut kontrolü gerektirir. Bu alandaki becerileri besler.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 37

#### **4.68.KOMŞU KOMŞU**

**Oyuncular:** Kız/erkek genellikle kızlar oynar.

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 6 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Her yerde oynanabilir.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Karşılıklı oynanır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun aşağıdaki tekerleme söylenerek oynanır:

-Komşu komşu huuu! Oğlun geldi mi?

-Geldi.

- Ne getirdi?

-İnci Boncuk.

- Kime kime?

- Sana, bana.

Daha kime?

- Kara kediye.

- Kara kedi nerde?

- Ağaca çıktı.

- Ağaç nerde?

- Balta kesti.

- Balta nerde?

- Suya düştü.

- Su nerde?

- İnek içti.

- İnek nerde?

- Dağa kaçtı.



- Dağ nerde?

- Yandı bitti kül oldu.

**Oyun Kuralları:** Oyun oynayan çocuklar hızlıca cevap vermelidir.

**Ceza ve Ödül:** Takılan elenir.

**Oynanış Biçimi:** Oyun içlerinden birinin soruya başlamasıyla oynanır. Karşılıklı soru cevap söyleyerek tamamlanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat gerektirir. Bu alandaki becerileri besler.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 58

#### **4.69.MİSKET**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme olarak misket kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 30-60 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunculardan kimin önce başlayacağına karar vermek için misket atılır. Misketlere en yakın atan önce başlar.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda yerdeki misketleri almak esastır.

**Oyun Hareketi:** Dokunma, kaçma-kovalama hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** Misket kazanma veya kaybetme söz konusudur.

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyuncular kaç misketle oynayacaklarına karar verirler. Sonra herkes o kadar sayıdaki misketi yan yana koyar. Misketlerin sağ veya sol kısmı baş

kabul edilir. Herkes misketi sırayla atar. Misketlere en yakın misketi düşen oyuncu ilk atma hakkını kazanır. Oyuncu misketi eğer baş belirlenen miskete atarsa yerdeki misketlerin hepsini alır. Baş olana değil de yandakine atarsa attığı misketten sonraki misketleri alır. Ardından sıra diğer oyuncuya geçer. Bu şekilde yeni misketler koyarak oyun devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, odaklanma, hedefe doğru atış alanlarında becerileri destekler.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak Kişi 6,7

#### **4.70.KUYU**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme olarak misket kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Oyun dışarıda oynanır. Malzeme olarak misketler kullanılır ve oyun oynanacak bir karışık kuyu denen alanın hazırlanması gerekir. Toprak zemine bir karışık bir kuyu açılır. *“Kuyuyu genellikle elle açardık. Bazen çubukla açtığımız da olurdu.”* (Bak. Kaynak Kişi 12 )

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân/ Toprak alanda oynanır.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 60 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunculardan kimin önce başlayacağına karar vermek için misket atılır. Kuyuya en yakın atan ilk sırayı alır. Oyuncular kaç kişi ise sıralamalarını kuyuya göre mesafeleri belirler. Kuyudan en uzak olan sonuncu olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunu oynamak için açılan çukura “kuyu adı verilir. Oyun adını da buradan alır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda yerdeki kuyuya misketi atmak esastır. Oyuncular eşit misketle yarışmalıdır. Her misket için tek atış hakkı vardır. Misketi kuyuya sokamayan

misketi kaybetmiş olur ve geri alamaz. Oyunun sonunda ortada kalan misketler olursa bu misketleri oyunun galibi alır.

**Oyun Hareketi:** Hedefe atış yapma hareketi bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** İsbetsiz atışlarda misket kaybedilir. Kazanan yerdeki misketleri alır.

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyuncular kaç misketle oynayacaklarına karar verirler. Sonra herkes o kadar sayıdaki misket ile oyunu oynar. Oyuna başlamadan önce bir kuyu kazılır. Bu kuyu toprağa kazılan küçük bir kuyudur. Kuyudan 4-5 adım uzakta da bir çizgi çizilir. Atışlar buradan yapılacaktır. İlk olarak sıralama belirlemek için atış yapılır. Kuyuya en yakın atışı yapan 1. olur. Kuyuya uzaklıklara göre 3. 4. vb. sıralama alınır. Her misket için tek atış yapma hakkı vardır. İlk oyuncu kuyuya atış yapar. Misketi kuyuya sokarsa başarılı sayılır misketini geri alır. Kuyuya atış yapamazsa misket yerde kalır misketi kaybetmiş olur. Ardından sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde devam eder. Belirledikleri sayı kadar misketi sırayla atanlardan kuyuya en çok misketi giren oyuncu, oyunun sonunda kenarda kalan kuyuya isabet etmeyen misketleri de alır ve galip olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, odaklanma, hedefe doğru atış alanlarında becerileri destekler.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak Kişi 12

#### 4.71. DAİRE

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Tahta, tahta kalemi veya tebeşir, bez, tülbent

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Malzemeler genellikle oynanan ortamdadır. Göz bağlanmak için eşarp, kravat veya bez parçası bulunur.

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân/sınıf

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Her mevsim oynanır. Kişi sayısına göre süresi uzar.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyun bireysel yarışma şeklinde yapılacaksa herkes sırayla yarışır. Grup oluşturulacaksa sınıfta genelde sıralara göre bir sınıflama yapılır. Pencere kenarı, orta sıra ve duvar tarafı gibi.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunun oynandığı tahtaya çizilen şekil hedef tahtasını andırır. Daire şeklindedir. Oyunun adı da buradan gelir.

**Oyun Kuralları:-**

**Oyun Hareketi:** Oyunda hedefe dokunma söz konusudur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyun sınıf ortamında oynanır. Sınıfta gruplar ayrılacaksa genelde oturma düzenlerine göre bir gruplama olur. Pencere kenarı, orta sıra ve duvar kenarı gibi bir sınıflama yapılır. Tahtaya iç içe 10'dan 100'e kadar daireler çizilir. (10-20-30-40-50-60-70-80-90-100 şeklinde) Gruplardan oynayacak kişiler seçilir. Hangi grup oynayacaksa o gruptaki temsilci kişinin gözleri bağlanır. Tam orta noktada daireyi karşıdan görecektir şekilde durdurulur. Başla komutu sonrasında parmağını uzatarak dairede bir alana dokunur. Hangi alana dokunmuşsa o alandaki sayı takımının puanı olur. En yüksek puanı alan galip sayılır. Eşitlik oluşursa iki takımdan eşitliği bozana kadar sırayla oynanır. Zaman zaman oyunun başında belirli bir puan belirlendiği ve o puana ilk ulaşan takımın kazandığı da olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat ve hedefe odaklanma gerektirdiğinden bu beceri alanlarına katkı sağlar.

**Kaynak Kişi:** Bkz. Kaynak kişi 59

#### **4.72.TOP ATMA**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 7 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Plastik top

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 30-60 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuncular yan yana halka şeklinde dizilir ve oyun oynanır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda top paslaşarak elle atılır. Yere düşmemesi amaçlanır. Düşüren elenir ve kalan kişilerle oyun devam eder.

**Oyun Hareketi:** Top atma ve tutma hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:** Oyunda topu atarken yana oyundan çıkar.

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular genellikle okul bahçesi ve mahalle arası gibi bir alanda buluşurlar. Daire şeklini alırlar. Birinin topu atmasıyla oyun başlar. Amaç topu yere düşürmeden oynamaktır. Topu yere düşüren oyundan çıkar. Kalanlarla oyun devam eder. İçlerinden biri oyunun sonunda galip olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, beden kontrolü, isabetli atış ve paslaşma gibi beceri alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 60

#### **4.73.SOS**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Kâğıt ve kalem

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân/Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda sırayla oynanır.

### **Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda amaç dikey, yatay ve çapraz biçimde karelere SOS yazabilmektir.

### **Oyun Hareketi:**

### **Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular bir kâğıda büyük bir kare çizer. Bu karenin içerisi de dikey ve yatay küçük karelerle bölünür. Oyuncular oyunun başında harflerden birini seçerler. Sırayla oyun oynanır. Amaç daha fazla dikey, yatay ve çapraz olacak şekilde SOS yazabilmektir. Aynı zamanda oyun esnasında rakibin SOS yazmasını önlemek için de taktikler belirlenir ve farklı farklı karelere seçilen harf yazılır. SOS oluşturan oyuncu oluşturduğu sosu çizer ve kendi hanesine bir işaret koyar. Tüm kareler bittiğinde en çok SOS yazan kazanmış olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, strateji geliştirme, rakibin hamlesini ölçme becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 2

## **4.74.RENK EBESİ**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 30-60 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda ebe genellikle sayışmaca ile belirlenir. Ebenin oyun içinde ebelediği yeni ebe olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda ebe seçimi sonrasında ebenin söylediği rengi etraftaki nesne veya eşyalarda göstermek esastır. Gösteremeyen veya ebe tarafından vurulan yeni ebe olur.

**Oyun Hareketi:** Oyunda dokunma, koşma hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda sayışmaca ile bir ebe seçilir. Ebe olan kişi bir renk söyler. Diğer oyuncular da kaçmaya ve o rengi etrafta bularak dokunmaya çalışır. Bulup gösterene kadar ebe tarafından vurulan oyunun yeni ebesi olur ve oyun sürer.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat ve hızlı hareket gibi beceri alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 9

**4.75.SU SAVAŞI**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Su kabı, pet şişe, su

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Kaplara su konur.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar ve yaz ayları tercih edilir. 30-60 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda iki takım oluşturulur ve su savaşı yapılır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Takımlar rakip oyuncuları ıslatmaya çalışır. Oyunda rakiplerin su kabını kapmak da mümkündür. Su kaplarını kapam oyunu kazanmış olur.

**Oyun Hareketi:** Oyunda koşma, hedefe sus serpme gibi hareketler bulunmaktadır.

### **Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular açık alanda ve genellikle çeşme veya dere başında iki takım oluşturur. Takımların su kaplarını doldurmasında sonra oyun başlar. Oyunda amaç rakipleri ıslatmak ve su kaplarını almaktır. Oyun kimi zaman gönüllü olarak iki takımın oyunu bitirmesiyle son bulurken kimi zaman da rakibin en fazla su kabını alan takımın oyunu kazanmasıyla son bulur. Oyun esnasında suyu biten kişi çeşmeden doldurur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, beden kontrolü, hızlı hareket gibi beceri alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 18

### **4.76.TASO**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Cipslerden çıkan tasolar

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 30-60 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda herkes kendi tasonunu yanında getirir. Sayışmacı ile ilk başlayacak kişi seçilir ve sırayla oynanır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyuncuların oynama esnasında tasonun yüzünü diğer tarafa çevirmek için tek dokunuş hakları vardır.

**Oyun Hareketi:**

**Ceza ve Ödül:** Daha fazla taso çeviren oyunu kazanır. Diğer oyuncu da tasonunu kaybetmiş olur.



**Oynanış Biçimi:** Oyuncular bahçe gibi bir alanda oturur. Kaç tasoyla oynayacaklarına karar verirler. Sonrasında sayışmaca veya tasoyu havaya fırlatarak seçtikleri yüze göre kazanan belirlenip oyuna ilk başlayacak seçilir. Tasonun bir yüzü resimli diğer yüzü ise değildir. İlk başlayacak oyuncu bir tasosunu eline alır. Rakip oyuncu da yere resimli taraf üstte olacak şekilde bir taso koyar. Diğer oyuncu kendi tasosunun bir ucunu yerdeki tasonun köşesine dokundurarak tasonun diğer yönünü çevirmeye çalışır. Çeviren oyuncu yerdeki, tasoyu alır. Tasoya iki kez dokunmak yoktur. Oyuncuların tek dokunuş hakkı bulunur. Rakip çeviremezse oyuncu tasosunu yerden alır ve diğer oyuncu kendi tasosunu koyar. Oyun bu şekilde devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat el becerisi gibi alanları besler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 14, 17, 59

#### **4.77.BENİMLE DANS EDER MİSİN?**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 6 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 30-60 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda kızlar ve erkekler iki grup oluşturur. Her cinsiyetin bir lideri vardır. Oyuna ilk başlayacak grup hangisiyse o grubun lideri diğer gruba giderek teker teker kendi grubundaki kişilerin isimlerini verir ve eşleştirme yapmış olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda “Benimle dans eder misin?” diyerek karşı tarafa giden kişi eşleştiği kişiyle karşılaşır “Memnuniyetle”; karşılaşmazsa “Avucunu yala” cevabını alır.

**Oyun Hareketi:**

**Ceza ve Ödül:** Eşini bulamayan iki kişinin sırtına arkadaşları tarafından vurulur.

**Oynanış Biçimi:** Oyun kız ve erkek iki grup tarafından oynanır. Her iki grubun bir lideri olur. Oyuna hangi grubun önce başlayacağına anlaşarak veya sayışmaca ile karar verilir. Sonrasında yüz yüze 3 adım mesafede takımlar yan yana karşılıklı dizilir. Oyuna ilk başlayacak grubun lideri karşı takıma giderek karşı takımdaki oyuncuların kulaklarına sessizce kendi takımındaki oyuncuların isimleri verir. Artık herkesin bir eşi vardır. Bu liderin takımındaki oyuncular sırayla karşı takıma giderek “Benimle dans eder misin?” diye sorar. Karşı takımda liderin eşleştirdiği kişiyle karşılaşırsa “Memnuniyetle”; karşılaşmazsa “Avucunu yala” cevabını alır. Eşleşenler kenarı ayrılır eşleşemeyen ise grubuna geri döner. Bu şekilde her iki takımdan da birer oyuncu kalacak şekilde oyun sırayla oynanır. Eşleşenler el ele tutuşup ellerini havaya kaldırır, eşlerini karşısına alır ve yan yana dizilirler. Eşini bulamayan oyuncular arkadaşlarının köprü gibi yaptığı elleri altından geçerler. Geçerken eşleşenler ellerini çözerek bu oyuncuların sırtına vurur. Oyun bu şekilde sona erer.

**Oyun Kazanımları:** Oyun sosyal iletişim kurma, doğru tahminde bulunma gibi alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 13

**4.78.PARMAK DÖVÜŞÜ**

**Oyuncular:** Kız/ Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân/Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:**

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:**

**Oyun Hareketi:** Parmağı yakalama hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular yüz yüze oturur. Biri sağ diğer sol elini uzatır ve birbirine kenetler. Başparmaklar dik vaziyette durur. Oyun başladığında rakibin başparmağını kendi başparmağıyla yakalayıp bastırmak amaçlanır. En çok bastıran oyunu kazanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyunda doğru zamanlama ve hızlı davranma önemlidir. Bu alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 12

#### **4.79.DALLAS**

**Oyuncular:** Kız

**Oyuncu sayısı:** 7 ve üzeri

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle ilkbahar, yaz ve sonbahar ayları tercih edilir. 30-60 dakika civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda sayışmaca ile bir ebe seçilir. Ebe seçilen kız “Dallas” olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyuncular bu şarkıyı söyleyerek oyunu oynar.

“Dallas kapısından girdim içeri

Krallar oturmuş dörtlü köşeli

Sindrella geliyor elleri şişeli

Vali geliyor öfkeli öfkeli

Dallas Dallas dünya güzeli”

**Oyun Kuralları:** Oyunun sonunda Dallas’ın gözleri kapalıyken durduğu anda işaret ettiği kişi yeni ebe olur.

**Oyun Hareketi:**

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda bir oyuncu sayışmaca ile ebe olur. Ebe seçilen oyuncu “Dallas” olur. Diğer oyuncular halka olur ele ele tutuşur. Dallas ise halkanın dışında olur. Oyuncular halka halinde dururken Dallas gelerek iki oyuncunun koluna kapı çalar gibi vurur. Ve

-Tık tık tık der.

Diğer oyuncular

“-Kim o?” deyince Dallas;

“Dallas Kızı” der. Sonrasında oyuncular ellerini çözer ve Dallas halkanın içine girer. Dallas içerde oynarken diğer oyuncular da şu şarkıyı söyler;

“Dallas kapısından girdim içeri

Krallar oturmuş dörtlü köşeli

Sindrella geliyor elleri şişeli

Vali geliyor öfkeli öfkeli

Dallas Dallas dünya güzeli”

Bu şarkı söylenirken hareketler de bulunur.

“Dallas kapısından girdim içeri” denirken alkış yapılır.

“Sindrella geliyor elleri şişeli” dendiğinde eller şişe gibi havada sallanır.

“Vali geliyor öfkeli öfkeli” dendiğinde kaşlar çatılır ve sinirli bakılır.

“Dallas Dallas dünya güzeli” dendiğinde ise Dallas gözleri kapalı işaret parmağı ileriye gösterir vaziyette döner. Son hecede durduğu anda eli kimi işaret ediyorsa ebe o kişi olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun sosyal iletişim kurma, işbirliği ile hareket, ritim tutma gibi alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 2

#### **4.80.YERDE NE VAR**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 7 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** İç mekân/Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat kadar sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:**

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun bu tekerleme söylenerek oynanır.

“Yerde ne var?

Yer boncuk.

Gökte ne var?

Gök boncuk.

Kaldır beni hoppacık .”

**Oyun Kuralları:**

**Oyun Hareketi:** Sırt kaldırma hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular sırt sırta verir ve kollarını birbirine geçirir. İçlerinden biri diğerini havaya kaldırır. Üstte olan oyuncu;

“Yerde ne var?” der. Diğer oyuncu da;

“Yer boncuk.” diye cevap verir ve

“Gökte ne var?” diye sorar. Havadaki oyuncu da bu kez

“Gök boncuk.” Diyerek cevap verir. Altta olan oyuncu

Kaldır beni hoppacık .” dediğinde ise üstteki oyuncu eğilerek diğerini sırtında kaldırır. Oyun da bu şekilde devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun sosyal iletişim kurma, işbirliği ile hareket, ritim tutma gibi alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 8

#### **4.81.KAVUN-KARPUZ**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 10 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir.1 saat civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda iki lider vardır ve bu liderler sayışmaca ile gruplarını oluşturur ve yine sayışmaca ile ilk kimin oynayacağına karar verilir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun bu tekerleme söylenerek oynanır.

“-Seke seke ben geldim

-İncili hanım hoş geldin

-Kavun karpuz almaya geldim

-Kavunum yok karpuzum çok.”

**Oyun Kuralları:** Oyunda sayışmaca ile takımlar ve önce oynayacak takım belirlenir. Takım oyuncularını gözleri bağlıyken kafalarına vuran kişiyi doğru tahmin etmelidir. Doğru tahminde bulunan takıma oyuncu kazandırır. Aksi olduğunda oyuncu rakip takıma geçer.

**Oyun Hareketi:** Sekerek gezme, dokunma hareketleri bulunmaktadır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular iki grup olurlar. Bunun için iki lider genelde attım battım yaparak takım oyuncularını seçerler. Sonrasında sayışmaca ile hangi takımın önce oynayacağı belirlenir. Belirlendikten sonra her iki grup 5-6 adım mesafede birbirlerine yüz yüze bakacak şekilde yan yana dizilirler. Takım liderleri yarışmacılarına meyve, sebze vb. isim verir. Karşı takım bu isimleri bilmez. İlk başlayacak takımın lideri seke seke karşı takımın liderine gider ve aralarında şu diyalog olur:

“-Seke seke ben geldim

-İncili hanım hoş geldin

-Kavun karpuz almaya geldim

-Kavunum yok karpuzum çok.”

Bu konuşmadan sonra sekerek gelen lider yerde çömelmiş oturan diğer takım oyuncularının arkasına geçerek kafalarına hafifçe vurur. İçlerinden birini seçer ve gözlerini kapatır. Sonra kendi takımına seslenir:

“Gelsin gelsin çileğim gelsin. Az önce liderin verdiği isimlerden çilek hangi oyuncu ise sessizce gelir ve gözleri kapalı oyuncunun kafasına hafifçe dokunarak yerine döner. Oyuncu yerine döndüğünde tüm takım çömelmiş vaziyette diğer takıma sırtını döner. Lider gözlerini açtığında oyuncudan kafasına kimin vurduğunu tahmin etmesi istenir. Tahmini yanlışsa kendi karşı takıma geçer. Tahmini doğru olursa doğru tahmin ettiği oyuncuyu kendi takımına katar. Tüm oyuncularını takımına katan lider kazanmış sayılır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun sosyal iletişim kurma, tahmin etme, doğru karar verme ve sezgi gibi alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 2

#### **4.82.KELOĞLAN**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 6 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):**

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir. 1 saat civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda sayışmaca ile bir ebe seçilir. Ebe “Keloğlan” olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun bu tekerleme söylenerek oynanır.

Keloğlan keloğlan

Akşama size gelicem, gelicem

Gelip de ne yapıcan, yapıcan?

On beş altın satıcam, satıcam

Satıp da ne yapıcan,yapıcan?

Güzel kızı seçicem, seçicem

Seçip de ne yapıcan, yapıcan?

Güzel kızı alıcam, alıcam.

**Oyun Kuralları:** Oyunda sayışmaca ile bir ebe seçilir. Oyunun sonunda ebe değişir.

**Oyun Hareketi:**

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda bir ebe seçilir. Ebe olan kişi “Keloğlan” olur. Diğer oyuncular el ele dizilir. Keloğlan karşılına geçer ve aralarında şöyle bir konuşma olur:

“Keloğlan keloğlan

Akşama size gelicem, gelicem



Gelip de ne yapıcan, yapıcan?

On beş altın satıcam, satıcam

Satıp da ne yapıcan,yapıcan?

Güzel kızını seçicem, seçicem

Seçip de ne yapıcan, yapıcan?

Güzel kızını alıcam, alıcam.”

Bu konuşma yapılırken ilk olarak el ele tutuşan taraf Keloğlana doğru yürür. Bu sırada keloğlan geri yürür. Ardından tam tersi olarak hareketler devam eder. En sonunda Keloğlan bir kızını seçer. El ele tutuşan oyuncular bu kızını ileri geri sallayarak Keloğlan'a doğru atar. Atarken de;

“Yediğın ekmek, içtiğın su, hepsi sana helal olsun.” derler. Oyun bu şekilde devam eder. Son kalan ebe olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun sosyal iletişim kurma, birlikte işbirliğı içerisinde vakit geçirme gibi alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 8

#### **4.83.GAZOZ KAPAĞI (ALMACALI)**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 10 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Gazoz kapağı, tahta, yuvarlak taş veya bilye

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Oyun alanına tahtalardan üçgen yapılır. Gazoz kapakları üzerine konur ve misket ile devrilir.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir.1 saat civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda kimin ilk oynayacağını, hazırlanan üçgenden 2-3 adım gerideki başlangıç çizgisine yapılan atıştaki mesafe belirler. Çizgiye en yakın atan ilk başlar.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun gazoz kapakları toplanarak oynandığı için “almacalı” denmiştir.

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyunculardan kimin ilk önce başlayacağı atış ile belirlenir. Başlangıç çizgisine yapılan atışta en yakın mesafeye atan ilk sırada yarışır. Oyunda gazoz kapaklarını koymak üzere üçgen bir alan hazırlanır. Kaç kapak ile oynanacaksa belirlenir ve bu kapaklar tahta üçgen alanın üzerine konur. Amaç misket ile gazoz kapaklarını tahtanın dışına düşürmektir. Üçgenin içinde gazoz kapağı olursa diğer rakip tüm kapakları kazanmış olur. Oyun yeni kapaklarla tekrar başlar.

**Oyun Hareketi:** Başparmak ve işaret parmağı arasına sıkıştırılan taş veya misket ile hedefe atış yapma söz konusudur.

**Ceza ve Ödül:** Atışı yanlış yapan gazoz kapaklarını kaybeder. Diğeri de kapak kazanır.

**Oynanış Biçimi:** Oyun için ilk olarak toprak bir alanda otuz cm uzunluğu üç dört cm genişliği olan tahta parçalarından üçgen yapılır. Oyuncular gazoz kapaklarını ve misket veya hazırladıkları yuvarlak taşları çıkarırlar .“*Çoruh Nehri kenarından topladığımız yuvarlak taşların kenarlarını taşla sürte sürte şekillendirirdik. Bilye pahalydı. Nerde bulucuz ki alalım.*” (Bkz. Kaynak Kişi 12) Sonrasında oyun esnasında kaç gazoz kapağı ortaya konacağına karar verir ve herkes o kadar sayıdaki kapağı çıkararak yatay biçimde tahta üzerine koyar. Oyuncular bir başlangıç çizgisi çizer ve oyunun oynanacağı üçgenden bu çizgiye atış yaparlar. Atışta çizgiye en yakın atışı yapan ilk sırayı alır. Sonrasında çizgiden atış yapılarak tahta üçgen alanın üzerindeki gazoz kapaklarını devirmeye ve dışarı çıkarmaya çalışılır. İlk atış yapan oyuncu bir kapağı alırsa yeniden atış yapar. Yeniden atışı kaldığı noktadan yapar. Kapakları devirdikçe alır. Kapaklar devrilmez ve atış yaptığı taş veya kapak üçgenin içine düşerse oyuncu tüm kapakları rakibine kaptırır. Sıra rakibe geçer ve yeni kapak konarak oyun devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, konsantrasyon, el- göz koordinasyonu gibi alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 12

#### **4.84. BIÇAK**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 10 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Bıçak, çakı. *“Malzeme bıçak olduğu için okulda oynatmazlardı. Kesici aletti. Herkes cebinden çıkısını çıkarırdı. Öğretmenler tehlikeli diye toplardı.”*(Bak. Kaynak Kişi 12)

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Toprak alanda bıçakla oynanır.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir.1 saat civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda kimin ilk oynayacağı kura ile seçilir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyunculardan kimin ilk önce başlayacağı kura ile belirlenir. Oyunda oyunu oynayabilmek için atılan bıçağın toprağa saplanması gerekir. Toprağa saplanmazsa sıra rakibe geçer. Rakipler toprakta çizim yaparken rakibin çizgisine değmemelidir. Çizgiye değen kaybeder.

**Oyun Hareketi:** Oyunda toprağa bıçak atılır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyun için ilk olarak toprak bir alan seçilir. Bu alanda ilk kimin oynayacağını belirlemek için kura yapılır. Sonrasında toprağa belirli bir noktaya düz bir çizgi çekilir. Oyuncular oyuna bu çizginin kenarlarına göre başlar. Çizgi otuz kırk cm kadardır. İlk başlayan oyuncu, yere çizginin sağ ve sol bitiş noktasına göre bir alana bıçağı atar. Bıçak saplanırsa çizginin o ucuyla saplandığı nokta arasına bıçakla bir çizgi çizer ve yeniden atış yapar. Yeniden atışını bu kez çizginin diğer ucuna doğru yapar ve saplanırsa yeniden çizgi çizer. Bu çizgiler şekilli ve dar olur. Çünkü sıra rakibe geçerse rakip çizgiye

değmeden bıçak atmalı ve çizgi çizmelidir. Bu şekilde oyun devam eder. Bıçak saplanmazsa sıra rakibe geçer.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, konsantrasyon, el- göz koordinasyonu gibi alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 12

#### **4.85.CİRİT**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 ve üzeri

**Yaş:** 10 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Uzun ucu sivri sopa

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Sopalar hazır edilir ve alana bir çizgi çekilir.

**Oyun sahası (Mekân):** Dış mekân

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir.1 saat civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda sırasıyla atışlar yapılır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyunculardan çekilen çizgiye göre en uzağa atış yapan galip olur.

**Oyun Hareketi:** Oyunda atma hareketi mevcuttur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyun için ilk olarak geniş bir alan seçilir. Bu alan genellikle toprak meydanlardır. Oyuncular cirit adını verdikleri sopalarını hazırlar delik açtıktan ucuna kâğıt bağlarlar. Bu deliğe “hedel” adı verilir. Oyun için malzemeler hazırlandıktan sonra bir atış çizgisi ve bir varış çizgisi çizilir. Sonrasında atışa geçilir. Temel amaç ciriti uzağa atmaktır. Ciriti en uzağa atan oyunu kazanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, konsantrasyon, el- göz koordinasyonu gibi alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 4

#### **4.86.FİNCAN**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Fincan ve yüzük

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Malzemeler bir masaya koyulur ve oyun düz bir alanda oynanır.

**Oyun sahası (Mekân):** Genellikle iç mekânda oyun oynanır.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Yarım saat civarı sürer.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda fincanları yöneten bir oyuncu vardır. Genellikle sayışmaca ile bu oyuncu seçilir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyunculardan fincan altındaki yüzüğü doğru tahmin eden kazanır ve yeni oyunda yüzüğü o fincanın altına saklar.

**Oyun Hareketi:** Oyunda fincanı hareket ettirme söz konusudur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyun için ilk olarak düz bir alan belirlenir. Bu alanda üç fincan ve bir yüzük bulundurulur. Oyunculardan biri yüzüğü koymak ve fincanları yönetmek için seçilir. Bu sayışmaca ile belirlenir. Sonrasında diğer oyuncular fincanın arka kısmında durur. Oyuncu yüzüğü fincanın altına saklar ve fincanı masanın üzerinde kaldırmadan yer değiştirmek suretiyle hareket ettirir. Bir süre sonra oyunculara yüzüğün hangisinin altında olduğunu sorar bilen oyuncu kazanmış sayılır ve yüzüğü bu kez o fincanın altına saklar.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, konsantrasyon, el- göz koordinasyonu gibi alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 134

#### **4.87.HANGİ ELİMDE**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Elde saklamak için küçük bir nesne.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Her alanda oynanabilir.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Oyuncular oynadıkça oyun devam eder.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunculardan biri sayışmaca veya yazı tura yoluyla nesneyi saklama görevini alır.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyuncunun sakladığı nesnenin hangi elde olduğunu doğru tahmin eden galip olur.

**Oyun Hareketi:** Oyunda saklama hareketi mevcuttur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular oyunu oynamak için istedikleri bir alanı seçebilirler. Sonrasında içlerinden biri yazı tura ve ya sayışmaca ile eline bir nesne saklama sırasını alır. Eline fındık boyutunda bir nesne alır. Ellerini arkaya koyar ve sonra nesneyi bir eline saklar. Ardından elleri yumulu vaziyette öne alır ve hangi elimde der. Karşısındaki oyuncu bilirse galip olur ve nesneyi bu kez o saklar. Bilemezse nesneyi aynı oyuncu saklamaya devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, konsantrasyon, el- göz koordinasyonu gibi alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 25, 28

#### **4.88.TOPAÇ**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Topaç

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Her alanda oynanabilir.

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Oyuncular oynadıkça oyun devam eder.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyuncu rolü yoktur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyuncular aynı anda topaçlarını atarlar.

**Oyun Hareketi:** Oyunda fırlatma hareketi mevcuttur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular oyunu oynamak için istedikleri bir alanı seçebilirler. Bu alanda topaçlarıyla oyunu oynarlar. Topaç alt kısmı sivri yuvarlak bir topu andırır. Topacı aynı anda yere atarlar. En uzun sürü topacı dönmeyi başaran oyuncu kazanmış sayılır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun el becerisi alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 67, 69

#### **4.89.ESKİ MİNDER**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Oyuncular oynadıkça oyun devam eder.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda genellikle sayısmaca ile seçilen bir ebe bulunur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda aşağıdaki tekerleme kullanılır.

“Eski minder, yüzünü göster

Göstermezsen bir poz ver

Güzellik mi, çirkinlik mi?

Havuz başında heykellik mi?

Hangisi, hangisi, hangisi?”

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyunculardan biri sayısmaca yöntemiyle ebe olur. Sonrasında ebe hangi oyuncuyu seçerse o oyuncu ebe olur.

**Oyun Hareketi:** Oyunda oyuncular döner ve mimik hareketi yaparlar.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular oyunu oynamak için genellikle dışarıda toplanır. Bir kişi ebe olarak belirlenir. Sayısmaca ile ebenin belirlendiği olur. Ebe olan kişi daire biçiminde duran oyuncuların ortasına geçerek çömelir ve elleriyle gözlerini kapatır. Diğer oyuncular ise dönerek oyuna ait aşağıdaki şarkıyı söylerler.

“Eski minder, yüzünü göster

Göstermezsen bir poz ver

Güzellik mi, çirkinlik mi?

Havuz başında heykellik mi?

Hangisi, hangisi, hangisi?”

“Hangisi” dendiğinde ebe gözünü açar ve birini seçer ebenin dediğine göre oyuncular şekil alırlar. Güzellik derse kendilerini güzelleştirir, çirkinlik derse çirkinleştirir, heykellik derse hareketsiz kalırlar. Sonrasında ebe hangi oyuncuyu seçerse o oyuncu ebe olur.



**Oyun Kazanımları:** Oyun ritim duygusunu, konsantrasyon ve tiyatral becerileri destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 61, 62, 64

#### **4.90.ONBİRELLİ**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 4 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Oyuncular oynadıkça oyun devam eder.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda ebe oyuna göre oyun içerisinde belirlenir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda “1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 11 20, 11 30, 11 40, 11 50” ifadeleri söylenerek oynanır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda oyuncular sayarak oynamaya başladığında 11 50 kime gelirse o ebe olur.

**Oyun Hareketi:** Oyunda kaçma, kovalama hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyun genellikle açık alanda oynanır. Oyuncular daire olur ellerini avuçları yukarı bakacak şekilde açarlar. Sırayla “1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 11 20, 11 30, 11 40, 11 50” diyerek sayarlar. 11 50 rakamı kime denk gelirse o oyuncu ebe olur. Diğer oyuncular kaçmaya başlar ve ebe olan oyuncu onları yakalamak için uğraşır. Yakaladığında 11’e kadar sayar. Bu süre zarfında oyuncuyu elinde tutabilirse yanına almış olur. Ebenin yakalayıp 11’e kadar sayabildiği her oyuncu ebenin tarafına geçer. Son kişi kalana kadar oyun devam eder. Sonda ebeye yakalanmadan kalan oyuncu oyunun da galibi olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun hem fiziksel becerileri, hem dikkat ve hızlı hareket edebilme becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 23

#### **4.91.BİL BAKALIM**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Oyuncular oynadıkça oyun devam eder.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:**

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyun tahmine dayalıdır.

**Oyun Hareketi:** Oyunda tahminde bulunma söz konusudur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyuncular bir araya gelir ve sırayla oyun oynanır. Bir oyuncu aklından bir sayı tutar diğer oyuncu ise tahminde bulunur. Doğru sayıyı bilirse sayı tutma sırası kendine geçer. Bilemezse tahmine devam eder. Oyun bu şekilde oyuncuların karşılıklı tahminleri bilmesi ve sıra değiştirmesi ile devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun sezgilere ve tahmine dayalıdır. Oyuncular hislerine dayalı tahminlerle oyunu oynarlar.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 70

#### **4.92.UYKUCU HOROZ**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 6 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Oyuncular oynadıkça oyun devam eder.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda ebe genellikle sayışmaca ile belirlenir. Sona kalan oyuncu da “uykucu horoz” olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyuncular oyuna adını da veren “uykucu horoz” ifadelerini kullanır.

**Oyun Kuralları:** Oyunda bir oyuncu ebe olur. Ebenin dışındaki oyuncular yerde çömelerek ve gözlerini kapatmalıdır. Gözler oyun sonuna kadar açılmaz. Oyun sırasında da sessiz olmalıdırlar.

**Oyun Hareketi:** Oyunda dokunma hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyuncular sayışmaca ile bir ebe belirler ve diğer oyuncular halka olarak yere çömelirler. Yerdeki oyuncular gözlerini kapatır ve başlarını hafif öne eğer. Ebe halka olan oyuncuların etrafında dalaşır ve arkasında durduğu oyuncunun başına dokunur. Başına dokunulan oyuncu ebenin arkasına sessizce geçer. Son kişi kalana kadar oyun devam eder.

Son oyuncu yerde kaldığında tüm oyuncular o oyuncunun başına gelerek “uykucu horoz” diye bağırırlar ve oyun sona erer.

**Oyun Kazanımları:** Oyun işbirliği ile hareket edebilme becerilerini destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 68

#### **4.93.PİNOKYO**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Oyuncular oynadıkça oyun devam eder.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda iki oyuncu birlikte oyunun oynar.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda oyuna da adını veren “pinokyo” ifadeleri söylenir.

“Pinokyo

Do, re, mi, fa, sol, la, si, do pinokyo” oyunda kullanılan sözel ifadedir.

**Oyun Kuralları:** “Pinokyo” denip üç kez ileri zıplandığında zıplayan oyuncu karşısındaki oyuncunun ayağına basarsa kazanmış olur.

**Oyun Hareketi:** Oyunda zıplama hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyuncular el ele tutuşur ve pinokyo ifadesini heceleyerek kendi etrafında döner. Durunca “Do, re, mi, fa, sol, la, si, do” denir ve ardından ” pi nok yo” diyerek bir oyuncu üç kez el ele tutuştuğu oyuncuya doğru zıplar. Ayağına basarsa kazanmış olur basamazsa yeniden oyun devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun hem birlikte vakit geçirme hem de sosyal becerileri destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 70

#### **4.94.HIRSIZ POLİS**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 6 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan/Kapalı alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Özel bir mevsimi yoktur. Oyuncular oynadıkça oyun devam eder.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda eşit sayıda iki grup oluşturulur. Bir grup hırsız diğer grup polis olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Hırsız olan grup kaçar polis olan grup yakalar.

**Oyun Hareketi:** Oyunda kaçma, kovalama, yakalama hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyuncular genellikle attım battım yaparak iki grup oluşturur. Bu iki gruptan biri hırsız diğeri polis olur genellikle de gönüllü olarak bu belirleme yapılır. Oyunculardan hırsız ve polisler belirli bir mesafede dururlar. Başla dedikleri an polisler hırsızları yakalamak için koşar. Hırsız olarak polise yakalanan bir oyuncu olursa arkadaşlarından biri yakalanmadan gelerek kendisine dokunur. Dokunursa polisten kurtulmuş olur. Bu şekilde tüm hırsızlar yakalanana kadar oyun devam eder.

**Oyun Kazanımları:** Oyun takım olarak hareket edebilme ve fiziksel aktivite alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 69

#### **4.95.KURT BABA**

**Oyuncular:** Kız/Erkek

**Oyuncu sayısı:** 6 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir. 30 dakika sürer

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda bir anne, bir kurt baba ve yumurtalar bulunur.

Anne ve kurt baba sayışmaca ile seçilir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda şu diyalog bulunur:

-Tık, tık, tık

-Kim o

-Ben Kurt baba

-Ne istersin

-Yumurta

-Hangi renk

-Pembe, mavi, vb.

**Oyun Kuralları:** Kurt babadan kaçan oyuncular yakalanmadan annenin eline vurarak yeniden oyuna devam eder.

**Oyun Hareketi:** Oyunda kaçma, kovalama, yakalama hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda bir kurt baba ve bir anne sayışmaca ile belirlenir. Geriye kalan oyuncular annenin yumurtaları olur. Bir duvarda anne ve çocukları durur. Anne çocuklarına yani yumurtalarına bir renk verir. Oyun esnasında kurt baba gelir ve anne ile şöyle bir konuşma geçer:

-Tık, tık, tık

-Kim o

-Ben Kurt baba

-Ne istersin

-Yumurta

-Hangi renk

-Pembe, mavi vb.

Çocuklar içerisinde söylenen renk varsa o renge ait oyuncu koşar kurt baba da yakalamaya çalışır. Yakalanırsa Kurt babanın tarafında kalır. Yakalanmadan annenin eline vurursa oyuna devam eder. Oyun bu şekliyle sürer.

**Oyun Kazanımları:** Oyun takım olarak hareket edebilme ve fiziksel aktivite alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 78

#### **4.96.YILAN**

**Oyuncular:** Kız

**Oyuncu sayısı:** 3 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme iptir.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir. 30 dakika sürer

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda iki kişi ebe olur ve ipi tutar. Sayışmaca ile ebe seçimi yapıldığı olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda ipe değen ebe olur.

**Oyun Hareketi:** Oyunda atlama hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunculardan ikisi ipi tutmak için belirlenir. Bu iki oyuncu sonrasında ipi yere çömelerek yılanı andırır biçimde sallarlar. Diğer oyuncular da ipin üzerinden atlamaya çalışır. Atlarken ipin değdiği oyuncu ebe olur ve ipi tutar. Bu şekilde oyun sürer.

**Oyun Kazanımları:** Oyun fiziksel aktivite alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 105

#### 4.97.ÇUBUK

**Oyuncular:** Kız/erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme çubuk.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir. Yenen oyunu kazanır.

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda iki kişi karşılıklı oynar.

**Oyun Formülleri / Terimleri:**

**Oyun Kuralları:** Oyunda çubuğu döndüren çubuğu kazanır.

**Oyun Hareketi:** Oyunda el ile vurma hareketi vardır.

**Ceza ve Ödül:** Çubuğu döndüren oyuncu yerdeki çubuğu alır.

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyuncular çubuklarını alarak oyun alanına gelirler. Çubuklar genellikle bir karış uzunluğunda ve bir santim genişliğindedir. Çoğunlukla dondurma çubukları kullanılır. İlk atış hakkı belirlemek için sayışma yapılır. Sonrasında ilk atış hakkı yapacak oyuncunun karşısındaki oyuncu yere bir çubuk koyar ve üzerine eliyle basar. Ardından diğer oyuncu elindeki çubuğu fırlatır ve yerdeki çubuğu döndürmeye



çalır. Döndürürse kazanmış sayılır ve çubuğu alır. Döndüremezse çubuğu bu kez kendi koyar. Bu şekilde oyuncular çubuklarını artırarak oyunu sürdürür.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat ve el becerisi önemlidir. Oyun bu alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 102, 98

#### **4.98.CÜZ**

**Oyuncular:** Kız/erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme taş

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir. 30 dakika sürer

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda iki kişi karşılıklı oynar.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** 3 taşın yatay, dikey ve çapraz olarak yan yana getirilmesine “cüz yapmak” denir.

**Oyun Kuralları:** Oyunda cüz yapan oyunu kazanmış olur.

**Oyun Hareketi:** Oyun taşların hareket ettirilmesine dayanır.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyuncular birbirlerininkinden ayırt edilebilen benzer 3 taş bulurlar. Yere bir kare yaparlar ve o kareyi de yeniden içeride dört küçük kare olacak şekilde bölerler. Sonrasında “yaş mı kuru mu” yaparak ilk oynayacak oyuncuyu seçerler. İlk oyuncu taşını bir noktaya koyar ve bu şekilde her iki oyuncu da taşlarını yerleştirir. Taşları koyarken karşılıklı olarak cüz yapmayı engelleyecek şekilde taşlarını dizerler. Taşlar dizildikten sonra sırayla hamleler yapılır ve taşlar hareket ettirilir. Bu hareketler bir

sonraki boş kesişme noktasına doğru olmalıdır. Taşlarını dikey, yatay ve çapraz sıralayan oyuncu “cüz yapmış” olur ve oyunu kazanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, konsantrasyon alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 102

#### **4.99.GEMİ YILAN TUZAK**

**Oyuncular:** Kız

**Oyuncu sayısı:** 3

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme ip

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir. 30 dakika sürer

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda iki kişi ipi sallar bir de ortada ebe olur.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun sırasında gemi, tuzak ve yılan denir ve ona uygun olarak ip hareket ettirilir.

Gemi: İp en yüksekte tutulur

Yılan: Yerde sallanır.

Tuzak: ip altta tutulur.

**Oyun Kuralları:** Oyunda atlayan oyuncu yandığında hangi kelimeye denk gelirse o hareketin gereğini yapar.

**Oyun Hareketi:** Oyunda atlama hareketi bulunur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunculardan ikisi ipi sallar biri de ebe olur. İp sallanırken oyuncu atlar. İpi sallayan oyuncular gemi, yılan, tuzak derler. İp atlayan oyuncu

yandığında ne denmişse ona uygun davranılır. Eğer davranırken yanarsa ipi tutan oyunculardan biriyle yer değiştirir.

**Gemi denirse:** İp en yüksekte tutulur ve altından geçilir.

**Yılan denirse:** Yerde sallanır ve üzerinden atlanır.

**Tuzak denirse:** İp altta tutulur ve üzerinden atlanır.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat ve fiziksel alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 98

#### **4.100.KARTAL**

**Oyuncular:** Kız/ Erkek

**Oyuncu sayısı:** 3 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme bulunmamaktadır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir. 30 dakika sürer

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda sayışmaca yoluyla ebe tespit edilir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyun sırasında “kartal” denir. Kartal dendiği an durulur.

**Oyun Kuralları:** Oyunda ebeden kaçan oyuncu kartal derse iki kolunu yana açıp durmak durumundadır. Ebe dokunamaz. Arkadaşları ebeye yakalanmadan kolların altından geçerse oyuncu tekrar hareket edebilir.

**Oyun Hareketi:** Oyunda koşma, yakalama hareketi bulunur.

**Ceza ve Ödül:**

**Oynanış Biçimi:** Oyunda oyunculardan biri sayışmaca ile ebe seçilir. Ebe oyuncuları yakalamaya çalışır. Diğer oyuncular da kaçar. Kaçan oyuncuya ebe yaklaşırsa oyuncu

“kartal” der ve kollarını açar ebe de ona dokunamaz. Kollarını açan oyuncunun kolları altından arkadaşları geçerse kollarını kapatır ve oyuna yeniden dâhil olur. Ebenin yakaladığı oyuncu oyunun yeni ebesi olur ve oyun sürer.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat ve fiziksel alanları destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 41

#### **4.101. ÇELİK ÇOMAK**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2 ve üzeri

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme olarak çomak adı verilen 50-60 cm civarı ucu sivriltilmiş bir sopa ile çelik adı verilen 20-25 cm civarı başka bir sopa kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:**

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir. 30 dakika sürer

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda yazı tura ile ilk başlayacak oyuncu belirlenir. Takım olarak oynanırsa iki lider sayışmaca ile takımını oluşturur ve yazı tura ile de ilk başlayacak takım seçilir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda uzun sopaya çomak, kısa sopaya çelik denir.

**Oyun Kuralları:** Oyunda temel amaç çomak ile yerde açılan çukurda bulunan çeliği en uzağa atabilmektir. En uzağa atan kazanmış sayılır.

**Oyun Hareketi:** Oyunda fırlatma hareketi bulunur.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyun açık bir alanda yağışlı olmayan bir günde oynanır. Oyuncular malzeme olarak çomak adı verilen 50-60 cm civarı ucu sivriltilmiş bir sopa ile çelik adı verilen 20-25 cm civarı başka bir sopa bulur. Yere genişliği 30 cm civarı bir çukur kazılır. Oyuna oyunculardan ilk kimin başlayacağı yazı tura ile belirlenir. İlk başlayan oyuncu

çeliği yerdeki çukura yatay vaziyette koyar. Çomak ile de yerdeki çelik havalandırılarak uzağa atılır. En uzağa atan oyuncu oyunun galibi olur. Oyun sonunda en çok kazanan oyunu da kazanmış sayılır. Grup ile oynandığında oyuncular sırayla atış yapar. Hangi takımın oyuncuları daha uzağa atışlar yapmışsa o takım oyunun galibi olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat, hedefe odaklanma ve el becerisi alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 2

#### **4.102. AŞIK**

**Oyuncular:** Erkek

**Oyuncu sayısı:** 2

**Yaş:** 8 ve üzeri

**Oyun Aracı(Malzeme):** Malzeme olarak hayvanların diz kapağında çıkarılan aşık adı verilen kemik kullanılır.

**Oyun Araçlarının Düzenlenmesi:** Âşığı temizlemek için kaynatılır.

**Oyun sahası (Mekân):** Açık alan

**Oyun Zamanı ve Süresi:** Genellikle bahar ayları tercih edilir. 30 dakika sürer

**Oyun Rolünün Dağıtılması:** Oyunda yazı tura ile ilk başlayacak oyuncu belirlenir.

**Oyun Formülleri / Terimleri:** Oyunda kullanılan kemiğe aşık adı verilir.

**Oyun Kuralları:** Oyunda temel amaç aşık kemiğinin yere atıldığında dik şekilde denk getirilmesidir.

**Oyun Hareketi:** Oyunda atma hareketi bulunur.

**Ceza ve Ödül:** -

**Oynanış Biçimi:** Oyun açık bir alanda yağışlı olmayan bir günde oynanır. Oyunda malzeme olarak büyükbaş veya küçükbaş hayvanın diz kapağında çıkarılan ve aşık adı verilen kemik kullanılır. Genellikle küçükbaş tercih edilir. Büyükbaş hayvanın aşık kemiği

daha büyük olup elde rahat tutulamadığından tercih edilmez. Çocuklar aşık kemiğini temin ettikten sonra kaynar suda bir müddet kaynatarak temizler.

Oyun esnasında ilk başlayacak oyuncu yazı tura ile belirlenir. Oyuna başlamadan önce “ 10’da biter, 15’te biter” şeklinde sayı belirlendiği de olur. Oyuncular sırayla aşıklarını atar. Aşık kemiği elin baş, işaret ve orta parmağı aracılığıyla tutularak yukarıdan aşağı doğru atılır. Âşığı dik gelen oyuncu o eli kazanmış olur. Âşığı yatay gelen ise puan alamaz. Oyunun başında belirledikleri sayıya ilk ulaşan oyuncu oyunun da galibi olur.

**Oyun Kazanımları:** Oyun dikkat ve el becerisi alanlarını destekler.

**Kaynak Kişi:** Kaynak kişi 4



## SONUÇ

Artvin çocuk oyunlarının derlenip, incelenerek tasnif edildiği çalışmamızda oyunlar; bağlamsal, işlevsel ve yapısal olarak irdelenmiştir.

Çocuk oyunlarının teknolojik etkilerle sokaktan dijital boyuta göç ettiği günümüz dünyasında, var olan bu halk kültürünün izlerini taşıyan zengin kaynakları tespit ederek kültürel hazinemize sunmak büyük önem arz etmektedir.

Artvin coğrafyası yapı olarak çetin koşulları üzerinde barındırır. Bu sert coğrafyanın çocuklarına ait kültürel birikim tanınmalı ve bilinmelidir. Tez çalışması öncesi kaynak taramalarımızda bu alandaki çalışmanın yetersizliği görülmüş ve bu yönde bir çalışma yapma gereği duyulmuştur. Artvin ili çocuk oyunlarına yönelik yapılan birkaç bilimsel çalışma bulunmakta bu çalışmalarda ise genel halkbilimi malzemeleri içerisinde sınırlı sayıda oyuna yer verilmektedir. Diğer çalışmalar oyun adlarının tespiti boyutunda kalmıştır. Münferit çocuk oyunlarını incelemeye yönelik yapılan bilimsel bu ilk çalışma dört bölümden oluşturulmuştur. Çalışmanın ilk bölümünde Artvin ilinin tarihi üzerine bilgi verildikten sonra ilin, coğrafi koşulları ele alınmış ve sonrasında sosyo-kültürel yapı hakkında bilgi verilmiştir. İkinci bölüm çocuk ve oyun kavramlarına ayrılmış; bu kavramlara ait kuramsal çerçeve çizilmesinin ardından Türkiye ve Artvin özelinde çocuk oyunlarına yönelik yapılan çalışmalar sıralanmıştır. Yine bu bölümde oyunların belirli açılardan sınıflandırılması da yapılmış olup; Artvin çocuk oyuncaklarına da burada yer verilmiştir. Üçüncü bölüm tezin merkezini oluşturur. Bu bölümde oyunlara yönelik çok sayıda tasnif yapılmasına nazaran oyunların yapı, bağlam ve işlev açısından değerlendirilmesi uygun görülmüştür. Tüm oyunlar bir yapı içerisinde bulunur. Yapıyı oluşturan oyun, oyuncu, oyun alanı, oyun zamanı vb. unsurlar Artvin oyunları özelinde incelenmiştir. Bu bölümde oyunlardaki temel noktalar detaylıca ele alınmıştır. Oyunların var oldukları evren içerisinde bağımsız bir anlam taşımadıkları göz önünde bulundurulacak olursa onları meydana getiren bağlam oldukça kıymetlidir. İşte bu bölümde Artvin oyunlarının tarihi, teknolojik ve sosyo-kültürel bağlam içerisindeki yeri belirtilmiş; oyunlarda bu alanlara yönelik unsurlar irdelenmiştir. Bu bölümde ayrıca oyunların çocuklara yönelik işlevleri de yine yöre oyunları üzerinden değerlendirilmiştir. Tezin dördüncü ve son bölümünü ise derlenen malzemenin yapısal olarak incelenmesi oluşturur. Bu bölümde oyunlar varyasyonları ile aktarılmıştır.

Yapılan sınıflandırmalar değerlendirildiğinde şu sonuçlara ulaşılır. Cinsiyet durumlarına yönelik sınıflandırma sonucunda 5 oyunun kız, 16 oyunun erkek, 78 oyunun hem kız hem erkek, 1 oyunun genellikle kız, 2 oyunun ise genellikle erkekler tarafından oynandığı tespit edilmiştir.

Yaş grubuna yönelik sınıflandırma sonucunda 17 oyunun beş yaş ve üzeri, 3 oyunun altı yaş ve üzeri, 16 oyunun yedi yaş ve üzeri, 57 oyunun sekiz yaş ve üzeri, 8 oyunun on yaş ve üzeri ve 1 oyunun da on iki yaş ve üzeri oynandığı tespit edilmiştir.

Oyuncu sayısı doğrultusunda yapılan tasnif neticesinde 4 oyunun bir oyuncu ve üzeri, 24 oyunun iki oyuncu, 21 oyunun iki oyuncu ve üzeri, 7 oyunun üç oyuncu ve üzeri, 21 oyunun dört oyuncu ve üzeri, 1 oyunun beş oyuncu, 10 oyunun altı oyuncu ve üzeri, 9 oyunun yedi oyuncu ve üzeri, 5 oyunun ise on oyuncu ve üzerinde oynandığı sonucuna ulaşılmıştır.

Oyunun oynandığı mevsim tasnifine göre 41 oyun bahar ve yaz mevsiminde, 3 oyun kış mevsiminde, 58 oyun ise her mevsim oynanabilmektedir.

Oyunlardan 11 oyun iç mekânda, 55 oyun dış mekânda, 36 oyun hem iç hem dış mekânda oynanmaktadır.

Oyunların oynanma süresine bakıldığında 5 oyunun 10-15 dakika, 29 oyunun 15-30 dakika, 60 oyunun 30-60 dakika sürdüğü; 8 oyunun ise taraflardan biri yenene kadar devam ettiği görülür.

Bazı oyunlarda ödül ve ceza söz konusudur. Tasnife göre 17 oyunda ceza veya ödül bulunurken 85 oyunda ödül veya ceza yoktur.

Ayrıca oyunun oynanması esnasında malzeme kullanılmaktadır. Tasnife göre 54 oyun malzemeli, 48 oyun malzemesiz oynanmaktadır.

Artvin yöresi oyunlarında küçük oyunculardan en yaygın olanları araba, bebek, düdük, gemi, sapan, top, topaç, tüfek, uçak, uçurtmadır. Büyük oyunculardan ise kaydırak, salıncak ve tahterevalli en tercih edilenleridir.

Bu bilgilerin ışığında 20. yüzyılda sanayileşme ve teknolojik gelişmelerin de etkisiyle sokaktan teknolojiye doğru bir hareketliliğin olduğu, çocukların sokak oyunları oynamak yerine telefon, televizyon ve bilgisayara yöneldiği, onlarca oyunun çocuklar tarafından hiç oynanmadığı, büyük bir kısmının ise bilinmediği sonucuna varılmıştır.



Saklambaç, evcilik, körebe, ip atlama, top oynama gibi oyunlar günümüzde de varlığını sürdürürken özellikle ilkökul dönemindeki oyunlar güdümlü bir hal almıştır. Öğrenciler sokaktan oyun öğrenemediğinden çoğunlukla öğretmenlerin öğrettiği, aktarabildiği oyunları oynamaktadır. Erkekler günümüzde futbol, basketbol, voleybol oynadıkları yönünde bilgi verirken; kızlar daha çok evcilik ve ip oyunlarını tercih etmektedir.

Değişen yüzyılda teknolojiyi reddetmek ve ona karşı koymak mümkün değildir. Bununla birlikte sahip olduğumuz kültürel mirasın tanınması, bilinmesi, kendi çizgi filmlerimizin, kendi oyuncaklarımızın üretilmesi çağımızı daha olumlu bir biçimde şekillendirecektir. Önemli bir sektör olarak da görülen “çocuk dünyasına” hizmet etmek ve onu kuvvetlendirmek hepimizin üzerine düşen bir görevdir.

Oyun çocuk dünyası için büyük bir hazinedir. Çocuğu sosyal, fiziksel, zihinsel ve psikolojik pek çok açıdan geliştirir. Bu zengin kaynağın yok olmaya başlaması önemli bir sorunsal olmakla birlikte halkbilimciler açısından daha da önem arz eden kısmı bu oyunların, oyunları oynayan ve oyunlarla büyüyen neslin hafızasına terk ediliyor oluşudur. Biz bu bilinçle bir yandan hafızalarda saklanan oyunlara diğer yandan da günümüzde varlığını sürdüren oyunlara ulaşmaya çalıştık.

## KAYNAKLAR

- AĞYAR, E, *Oyunun Gelişim Alanlarına Etkisi Ve Çeşitli Örnekler*, Ogelman, G. H. (Ed.). *Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış İçinde*, Pegem Akademi Yayınları, s. 113-127, Ankara, 2006.
- AND, Metin, *Oyun ve Bügü*, İş Bankası Yayınları, İstanbul, 1974.
- AND, Metin, *Oyun ve Bügü*, Yapı Kredi Yayınları, 2. Baskı, İstanbul, 2007.
- ..... “*Kültürler Kavşağında Oyun ve Oyun Nesnelerinin Tarihi*”, *Toplumsal tarihte Çocuk Sempozyumu*, İstanbul, 1993.
- ..... “*Çocuk Oyunlarının Kültürümüzdeki Yeri ve Önemi*”, *Ulusal Kültür*, (S.4, s.42-66, Nisan, 1979.
- Artvin İl Yıllığı 1973*.
- Artvin İli Kültür Envanteri*, Öncü Basımevi, 2012
- Artvin Tanıtım Dökümanı*, Doka, Artvin: Hamam Yayıncılık, 2015
- Artvin Valiliği, *Göğe Komşu Topraklar : Artvin Tarihi*, Ankara, 2007.
- BARAN, Musa, *Çocuk Oyunları*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1999.
- BAŞAL, Handan Asude, *Geçmişten Günümüze Türkiye’de Geleneksel Çocuk Oyunları*, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul, 2011.
- BORATAV, Pertev Naili, *Türk Halk Bilimi II 100 Soruda Türk Halk Folkloru*, Gerçek Yayınevi, İstanbul, 1973.
- ....., *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*, Gerçek Yayınevi, İstanbul, 1997.
- ÇELİKARSLAN, Asena, *Artvin İli Murgul İlçesi Folkloru (Metin- İnceleme)*, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Kütahya, 2018.
- ÇOBAN, Bilal, NACAR, Eyüp, *İlköğretim 2.Kademe Eğitsel Oyunlar*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara, 2006.

ÇOLAK, Faruk, *Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi*, Kömen Yayınları, 1. Baskı, Konya, 2009.

DEMİREL, Nuray, “Çeltikdüzü (Artvin-Yusufeli) Köyü Seyirlik Oyunları”, *Milli Folklor Dergisi*, Sayı:16, s.48-49

DOR, R, *Türkiye Sayışmaları*, (Pertev Naili Boratav Arşivlerinden), Isis, 1.Basım, s.64-66. İstanbul, 1998.

DÖKMEN, Üstün, *Yarına Kim Kalacak? Evrenle Uyumlaşma Sürecinde Varolmak Gelişmek Uzlaşmak*, 5.Baskı, Sistem Yayıncılık, İstanbul, 2002.

EKİCİ, Metin, *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri*, Geleneksel Yayınları, Ankara, 2010.

EMİNAĞAOĞLU, Özgür (Ed.), *Artvin'in Doğal Bitkileri*, Promat Basım Yayın, İstanbul, 2015.

ERGİNER, Gürbüz, *Antropolojinin Konusu ve Alanı*, Ralph Leon Beals - Harry Hoijer Çev.

ERGÜN, Mustafa, “Oyun ve Oyuncak Üzerine-1”, *Milli Eğitim Dergisi*, Yıl:1, Sayı:1, Haziran, MEB Yayınları, s. 102-119, Ankara, 1980.

GÖKALP, Ziya, “Maarif ve Kültür”, *Yeni Mecmua*, C. 2, sayı: 52, Temmuz 1918.

İNAN, Abdülkadir, *Eski Türk Dini Tarihi*, Kültür Bakanlığı Yayınları, İstanbul, 1976.

HACIOĞLU, B.C., *Yeni Türk Ceza Kanun Tasarısının Çocuk Ve Küçük Ceza Hukukuna İlişkin Hükümleri*, Atatürk Üniversitesi Erzincan Hukuk Fakültesi Dergisi, 4 (1), Erzincan 1998.

HUIZİNGA, Johan, *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (Çev.M. Ali Kılıçbay), 1.Baskı , Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1995.

KAYA, Doğan, *Çöm Çöm Çömbelek: Sivas Çocuk Oyunları*, 1.Baskı, Kitabevi Yayınları, İstanbul, 2011.

NAYLOR, David T.-Diem, RİCHARD A., *Elementary And Middle School Social Studies*, New York, Random House, 1987.

NİCOLOPOULOU, Ageliki (Çev: Dr. Melike Türkân Bağlı), *Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, yıl: 2004, C. 37, s. 2, 137-169

OĞUZ, M. Ö, *Ankara'nın Somut Olmayan Kültürel Mirası*, Grafiker Yayınları, s. 83, Ankara,2012.

OĞUZ, M. Ö. ve ERSOY, P., *Türkiye'de Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*, Gazi Üniversitesi THBMER Yayını, Ankara, 2005.

ONUR, Bekir, *Oyuncaklı Dünya*, Dost Yayınları, 2. Baskı, Ankara, 2002.

ONUR, B. ve GÜNEY, N., *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Derlemeler*, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara Üniversitesi Basımevi, 1. Basım, Ankara, 2002.

ÖKSÜZ, Musa, ÖNAL, Ülkü, “Dünden Bugüne Artvin Yöresi Çocuk Oyunları ve Oyuncakları”, *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı*, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, s. 143-159, Ankara,2011.

ÖRNEK, Sedat Veyis, *Türk Halkbilimi*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, s.147., Ankara, 1977.

..... *Geleneksel Kültürümüzde Çocuk*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1979.

ÖZAYDIN, Mehmet, *Artvin Ansiklopedisi*, C. 1, Göksu Matbaa, 2016.

ÖZDEMİR, Halit, *Artvin Tarihi*, 2. Baskı, Egem Matbaacılık, Ankara, 2002.

ÖZDEMİR, Nebi, *Türk Çocuk Oyunları*, C.1, Akçağ Yayınları, 2006

....., *Türkiye Cumhuriyeti Dönemi Çocuk Oyunlarının Halk Bilimi Açısından İncelenmesi*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Doktora Tezi, Ankara1997.

ÖZHAN, Mevlüt, *Çocuk Oyunlarımız*, 1.Baskı, Kültür Bakanlığı Halk Kültürlerini Araştırma ve Geliştirme Genel Müdürlüğü Yayınları, Ankara, 1990.

..... *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü*, 1.Baskı, Feryal Matbaası, Ankara, 1997.

..... “Çocuk Folkloru”, Kebikeç, Sayı: 19, s. 225-243, Ankara, 2005.

ÖZKAN, Abdurrahman, *Dijital Medya ve Çocuk: Soyalleşmenin Yeni Boyutları*, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi, Sakarya, 2016.

PİAGET, Jean, *The Moral Judgement of the Child*, Routledge&Kegan Paul,1st edn., London, 1932.

SAKAOĞLU, Yurdanur, *Çocuklara Gençlere Oyunlar ve Eğlenceler*, 1.Baskı, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1980.

SALTIK, Eylem, “ Oyuncu Şair Sunay Akın ve Oyuncaklara Yenilen Dünya”, *Milli Folklor*, S.94, s. 137-151, 2012.

SENEMOĞLU, N., *Gelişim Öğrenme ve Öğretim, Kuramdan Uygulamaya.*, Pegem Akademi Yayınları, Ankara, 2009.

ÜLKÜTAŞIR, M. Ş., (Ed.), *Cumhuriyetle Birlikte Türkiye’de Folklor ve Etnoğrafya Çalışmaları*, Başbakanlık Kültür Müsteşarlığı Cumhuriyetin 50.Yıldönümü Yayınları: 1 Ankara, 1972.

TOKSOY, Atilla Coşkun, “Yarışma Niteliği Taşıyan Geleneksel Çocuk Oyunları”, *Acta Turcica*, (Ocak), S.1, ss.205-220, 2010.

YAVUZER, H. , *Çocuk Psikolojisi*, Remzi Kitabevi, İstanbul, 2000.

..... “Çocuk Oyun ve Oyuncaklarındaki Değişmelerin Psiko-Pedagojik ve Sosyal Açından Değerlendirilmesi”, *Kültür ve Turizm Bakanlığı, Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiri Kitabı*, 1. Basım, ss.24, Ankara, 2011.

YILDIRIM, Nilüfer, *Anadolu Masallarında Şamanizm İzleri*, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Elazığ, 2004.

YÖRÜKOĞLU, Atalay, *Çocuk Ruh Sağlığı Çocuk Yetiştirme Sanatı ve Kişilik Gelişimi*, 23.Baskı, Özgür Yayınları, İstanbul, 1998.

Yurt Ansiklopedisi, “Artvin”, İstanbul, 1982.

İnternet Kaynağı

Artvin Valiliği, [www.artvin.gov.tr/tarihçe](http://www.artvin.gov.tr/tarihçe) Erişim Tarihi: [ 10.01.2019 ]

## EK-1 KAYNAK KİŞİLER

<b>Soyadı, Adı</b>	<b>Doğum Tarihi-Yeri</b>	<b>Öğrenim Durumu</b>
1. Şimşek, Resul	1981/Artvin	Lise
2. Şimşek Kaya, Sema	1988/Artvin	Üniversite
3. Çetin, Egemen	1988/Artvin	Üniversite
4. Güneri, Hayati	1973/Artvin	Üniversite
5. Öztürk, Ahmet	1983/Artvin	Üniversite
6. Aydın, Murat	1989/Şavşat	Üniversite
7. Erdem, Volkan	1985/Artvin	Lise
8. Oral, İrmafiye	1947/Şavşat	İlkokul
9. Tekin, Gülsen	1959/Artvin	İlkokul
10. Arslan, Fatma	1933/Artvin	-
11. Oral, Yiğit Kıvanç	2003/Artvin	Lise
12. Arslan, Mustafa	1961/Artvin	ortaokul
13. Şimşek, Sena	1998/Artvin	Üniversite
14. Arslan, Cihan	1990/Artvin	Üniversite
15. Çilingir, Asuman	1978/Artvin	Lise
16. Aydemir, Aytekin	1970/Artvin	Ortaokul
17. Altuntaş, Saadet	1961/Artvin	İlkokul
18. Şimşekli, Meryem	1970/Artvin	İlkokul
19. Mercan, Güleser	1941/Artvin	-
20. Başköylü, Mehmet	1990/Artvin	Üniversite
21. Yalçinkaya, Hamza Sayid	2008/Artvin	Ortaokul, 5/A
22. Çakmak, Yusuf	2008/Artvin	Ortaokul, 5/A

23. Erdem, Melih Şamil	2008/Artvin	Ortaokul, 5/A
24. Şamlı, Kübra	2009/Borçka	Ortaokul, 5/A
25. Alpaslan, Miraç	2008/Artvin	Ortaokul, 5/A
26. Durmuş, Elif	2008/Yıldırım	Ortaokul, 5/A
27. Çakır, Nisanur	2008/Artvin	Ortaokul, 5/A
28. Erdem, Fatmanur	2008/Artvin	Ortaokul, 5/A
29. Usta, Selin	2008/Artvin	Ortaokul, 5/A
30. Gürel, Berna Nur	2008/Artvin	Ortaokul, 5/A
31. Erdem, Abdulsamet	2008/İzmir Balçova	Ortaokul, 5/A
32. Bozkurt, Sevginur	2008/Artvin	Ortaokul, 5/A
33. Güneri, Hüseyin Mert	2008/Artvin	Ortaokul, 5/A
34. Seçkin, Rüya	2008/Bursa Yıldırım	Ortaokul, 5/A
35. Demir, Nilsena	2008/Artvin	Ortaokul, 5/A
36. Şamlı, Ülkü	2008/Artvin Borçka	Ortaokul, 5/A
37. Kul, Elif Sena	2011/İngiltere Leicester	İlkokul, 2/A
38. Yüzbaşıoğlu, Nilda	2011/Artvin	İlkokul, 2/A
39. İnce, Efsanur	2011/Artvin	İlkokul, 2/A
40. Demir, Tuğba	2011/Artvin	İlkokul, 2/A
41. Çakal, Emirhan	2011/Yusufeli	İlkokul, 2/A
42. Tüylü, Havva Beyza	2011/Artvin	İlkokul, 2/A
43. Çelik, Erdem	2011/Artvin	İlkokul, 2/A
44. Akyürek, Muhammed	2011/Artvin	İlkokul, 2/A
45. Şekeroğlu, Ceren	2011/Artvin	İlkokul, 2/A
46. Altuntaş, Zeynep Ela	2011/Artvin	İlkokul, 2/A

47. Aktel, Fatih	2011/Şavşat Artvin	İlkokul, 2/A
48. Çoşkun, Azra Su	2011/İnegöl	İlkokul, 2/A
49. Kara, Yusuf	2011/Artvin	İlkokul, 2/A
50. Kabuk, Azra	2011/Artvin	İlkokul, 2/A
51. Avcı, Ahsen Sude	2011/Artvin	İlkokul, 2/A
52. Zeytin, Livanur	2011/Palandöken	İlkokul, 2/A
53. Cin, Ayşenur	2011/Artvin	İlkokul, 2/A
54. Öztürk, Yağmur	2009/Artvin	İlkokul, 4/A
55. Ergül, Sinem	2009/Artvin Merkez	İlkokul, 4/A
56. Peker, Elif Su	2009/Artvin	İlkokul, 4/A
57. Kırççek, Umutcan	2009/Artvin Merkez	İlkokul, 4/A
58. Sılacı, Efe	2009/Artvin Merkez	İlkokul, 4/A
59. Polat, Gazel	2009/Artvin	İlkokul, 4/A
60. Lök, Burak Yiğit	2009/İstanbul Gaziosmanpaşa	İlkokul, 4/A
61. Kırççek, Sude	2010/Artvin	İlkokul, 4/A
62. Özkent, Elif Naz	2009/Artvin	İlkokul, 4/A
63. Yılmazlar, Burak	2009/Hopa	İlkokul, 4/A
64. Yerlikaya, Elvin Su	2009/Artvin Merkez	İlkokul, 4/A
65. Erdağ, İdris	2009/Artvin	İlkokul, 4/A
66. Gökhan, İldem	2009/Artvin Merkez	İlkokul, 4/A
67. Özçavuş, Onur	2009/Artvin	İlkokul, 4/A
68. Avcı, Cemre Su	2010/Ardanuç	İlkokul, 4/A
69. Argunağa, Ayaz	2010/Bingöl	İlkokul, 4/A
70. Özer, Arda	2009/Kars	İlkokul, 3/B



71. İlhan, Arya Roza	2009/İzmir Buca	İlkokul, 4/A
72. Yüzbaşıoğlu, Kıvanç Yaşar	2009/Artvin Merkez	İlkokul, 4/A
73. Akyüz, Yiğit	2009/Artvin	İlkokul, 4/A
74. Çelik, Ecrin Betül	2013/Artvin Merkez	İlkokul, 1/B
75. Çakal, Eray	2012/Artvin	İlkokul, 1/B
76. Girgin, Eylül	2012/Artvin	İlkokul, 1/B
77. Solmaz, Rümeyza Merve	2012/Artvin	İlkokul, 1/B
78. Yerlikaya, Yağmur Nazen	2011/Artvin	İlkokul, 1/B
79. Çelikdemir, İklim	2012/Artvin	İlkokul, 1/B
80. Özkurt, Sıraç	2012/Borçka	İlkokul, 1/B
81. Erdağ, Emir Kaan	2013/Merkez Artvin	İlkokul, 1/B
82. İlbeyi, Fatma	2012/Artvin	İlkokul, 1/B
83. Karan, Melisa	2011/Artvin	İlkokul, 3/A
84. Çelikdemir, Çağrı	2010/Artvin	İlkokul, 3/A
85. Tekin, Yiğitcan	2010/Artvin Merkez	İlkokul, 3/A
86. Bülbül, Nisanur	2011/Artvin	İlkokul, 3/A
87. Kabuk, Hilal	2010/Artvin	İlkokul, 3/A
88. Taştekin, Görkem	2010/Eskişehir	İlkokul, 3/A
89. Şimşek, Yaren	2010/Artvin	İlkokul, 3/A
90. Uzun, Hayrunisa	2010/Erzurum Tortum	İlkokul, 3/A
91. Özbek, Kübra Ecrin	2010/Artvin	İlkokul, 3/A
92. Kamışoğlu, Emre	2010/Artvin	İlkokul, 3/A
93. Altun, Nisanur	2010/Artvin	İlkokul, 3/A
94. Pişkin, Kaan	2010/Artvin	İlkokul, 3/A

95. Pala, Şerif Emre	2010/Artvin	İlkokul, 3/A
96. Aksu, Burak	2010/Artvin Merkez	İlkokul, 3/A
97. Öztekin, Mert	2010/Artvin	İlkokul, 3/A
98. Yıldırım, Fatmanur	2010/Artvin	İlkokul, 3/A
99. Yenilmez, Zeynep	2009/Bursa Osmangazi	İlkokul, 3/A
100. Polat, Kübra	2011/Artvin	İlkokul, 3/A
101. Antiç, Aslıhan	2010/Artvin	İlkokul, 3/B
102. Acar, Mücahid	2010/Erzurum	İlkokul, 3/B
103. Develi, Cihan	2010/Kırşehir	İlkokul, 3/B
104. Şahin, İpek	2010/Artvin	İlkokul, 3/B
105. Kılıçoğlu, Rabia	2010/Artvin	İlkokul, 3/B
106. Sollbzhonova, Farangız	2009/Kırgızistan	İlkokul, 3/B
107. Güner, Devran Muhammed	2010/Artvin	İlkokul, 3/B
108. Gülgün, Yusuf	2010/Artvin	İlkokul, 3/B
109. Kılınç, Nisa Duru	2010/Artvin	İlkokul, 3/B
110. Yavuz, Maral C.eylin	2010/Rize	İlkokul, 3/B
111. Torun, Arif Efe	2010/Artvin	İlkokul, 3/B
112. Zeytin, Mümine	2010/Erzurum	İlkokul, 3/B
113. Kılınç, M.Tugay	2010/Artvin	İlkokul, 3/B
114. Noyan, Damla	2010/Artvin	İlkokul, 3/B
115. Çoruh, Süleyman	2010/Artvin	İlkokul, 3/B
116. Çavuş, Yiğit	2010/Artvin	İlkokul, 3/B
117. Ay, M. Enes	2010/Artvin	İlkokul, 3/B
118. Karakaş, Mert	2010/Artvin	İlkokul, 3/B

119. Avcı, Feyza Rana	2009/Artvin	İlkokul, 3/B
120. Sirma, Muhammed Emin	2008/Artvin	Ortaokul, 5/B
121. Genc, Muhammer	2008/Artvin	Ortaokul, 5/B
122. Iskender, Zumra Nur	2008/Palandöken	Ortaokul, 5/B
123. Kantarcioğlu, Beyza	2008/Artvin	Ortaokul, 5/B
124. Akduman, Nursena	2009/Artvin	Ortaokul, 5/B
125. Duzcan, Merve	2008/Artvin	Ortaokul, 5/B
126. Yazıcı, Hayrunnisa	2008/Artvin	Ortaokul, 5/B
127. Avcı, Tahir Alp	2008/Artvin	Ortaokul, 5/B
128. Yıldırım, Muzaffer Taha	2009/Artvin	Ortaokul, 5/B
129. Genc, Mehmet Enes	2008/Bursa	Ortaokul, 5/B
130. Aydın, Talha	2008/Artvin	Ortaokul, 5/B
131. Kamiloğlu, Eren Burak	2008/Artvin	Ortaokul, 5/B
132. Duran, Hilmi	2008/Artvin	Ortaokul, 5/B
133. Celikdemir, Ceren Tuanna	2008/Erzurum	Ortaokul, 5/B
134. Yilmazturk, Hamza	2008/Artvin	Ortaokul, 5/B
135. Koca, Akın	1985/Şavşat	Üniversite
136. Kurdoğlu, R. Seçil	1986/Rize	Üniversite

## EK-2 RESİMLER



Resim 1: Ben Kimim Oyunu



Resim 2: Gece Gündüz Oyunu



Resim 3: Deve Cüce Oyunu



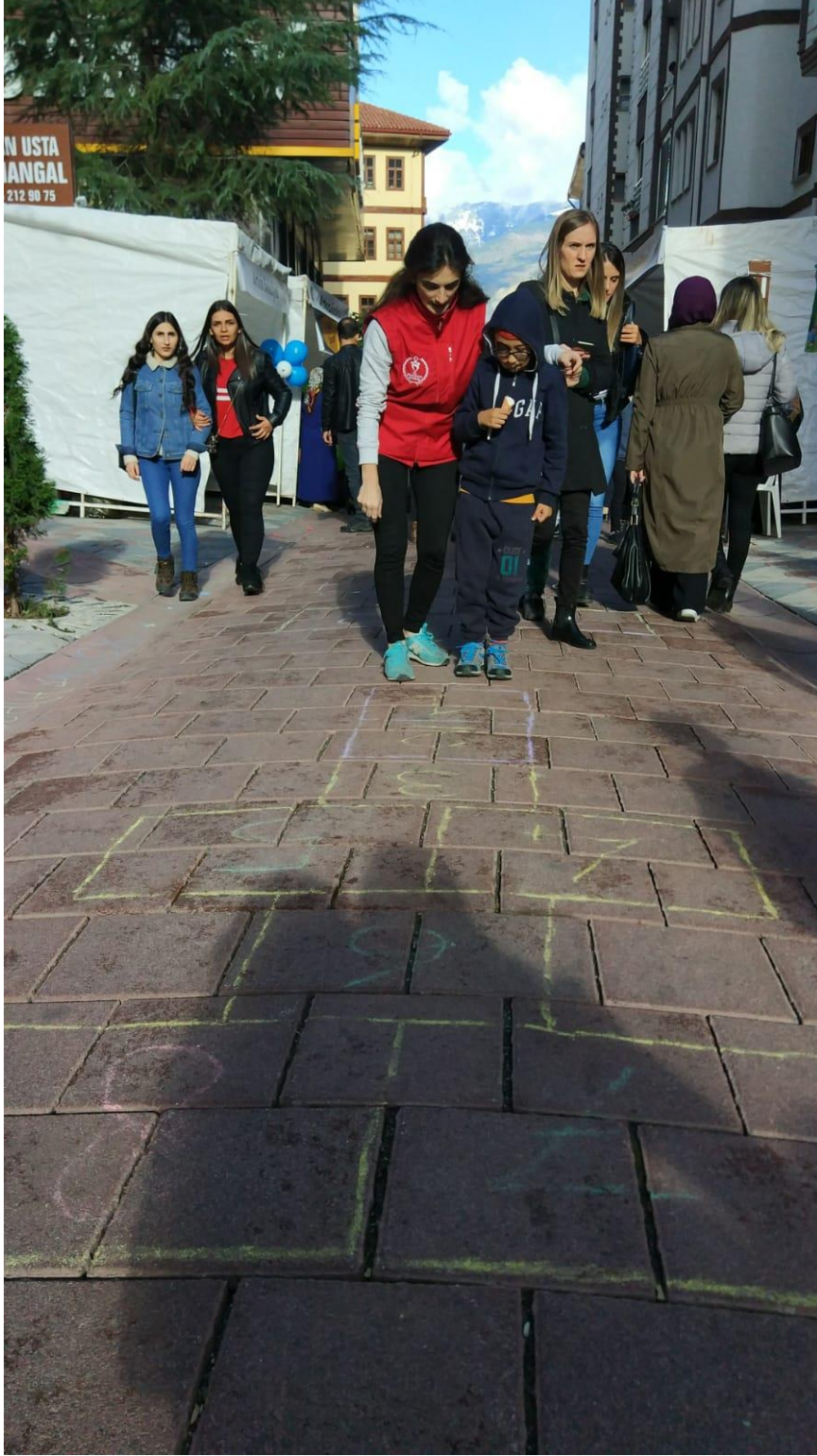
Resim 4: Sandalye Kapma Oyunu



Resim 5: İp Atlama Oyununun Her Yaşta Oynandığını Gösteren Bir Kare



Resim 6: Çuval Yarışı



Resim 7: Sek sek oyunu oynadığımız bir kare



Resim 8: Yetişkinler ve çocuklar birlikte Yakar Top oynarken bir kare



Resim 9: Sandalye Kapmaca Oyunu





Resim 10: Halat Çekme Oyunu



Resim 11: Müzik Eşliğinde Oyun Oynarken Bir Görüntü



Resim 12: Uçurtma Uçururken Bir Görüntü



Resim 12: Aç Kapı Bezirganbaşı Oyunu



Resim 13: Çubuk Oyunu



Resim 14: Masa Tenisi Oyunu




Resim 15: Kutu Kutu Pense Oyunu



Resim 16: Çocuklarla geçirdiğimiz vakitlerden bir görüntü.

## ÖZGEÇMİŞ

<b>Adı Soyadı :</b>	Nihan ARSLAN ERDEM	
<b>Doğum Yeri:</b>	Artvin	
<b>Doğum Tarihi</b>	14.11.1986	
<b>Medeni Durumu</b>	Evli	
<b>Öğrenim Durumu</b>		
<b>Derece</b>	<b>Okulun Adı</b>	<b>Yıl</b>
Lisans	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü	13.06.2008