



DEKUL

BİLGİ AĞACI  
Keşfederek Öğreniyoruz!



Biraz Hareket, Biraz Neşe:

# SOKAK OYUNLARI



# ***Biraz Hareket, Biraz Neşe: Sokak Oyunları***

## **KÜNYE**

**Yayınlayan:** ÇEKÜL Vakfı, Mart 2023

**Yayına Hazırlayan:** ÇEKÜL Bilgi Ağacı Eğitim Uzmanı Özge Öney Aydın tarafından, ÇEKÜL Bilgi Ağacı Eğitim Uzmanı Pınar Ayöz Saydam ve ÇEKÜL Bilgi Ağacı Koordinatörü Ceyda Bakbaşa Bosson'un desteğiyle hazırlanmıştır.

**Kapak Tasarımı:** Özlem Alıcı

**İç Kapak Fotoğrafları:** Okan Bayülgen (ETİ ÇEKÜL Kültür Elçileri Projesinin 2010-2011 yıllarındaki teması olan, "Sokak Oyunları" kapsamında çekilmiştir.)

**Teşekkürler:** Katkılarından dolayı ÇEKÜL Vakfı Genel Koordinatörü Betül Sözen'e, ÇEKÜL Vakfı Genel Müdürü Sevil Yeşim Dizdaroğlu'na teşekkür ederiz.

**Her hakkı saklıdır©** Tanıtım amaçlı kısa alıntılar dışında, yazılı izin almadan hiçbir yolla çoğaltılamaz. Bu belgenin içeriğinden sadece ÇEKÜL Vakfı sorumludur.

ÇEKÜL Vakfı (Çevre ve Kültür Değerlerini Koruma ve Tanıtma Vakfı)  
Ekrem Tur Sok. No: 8, 34435 / Beyoğlu, İstanbul  
(0212) 249 64 64 / [www.cekulvakfi.org.tr](http://www.cekulvakfi.org.tr)  
[Instagram: @cekul](https://www.instagram.com/cekul) / [Twitter: @cekulvakfi](https://twitter.com/cekulvakfi) - [@cekulegitim](https://www.facebook.com/cekulegitim)

**ÇEKÜL** ÇEVRE VE KÜLTÜR DEĞERLERİNİ  
KORUMA VE TANITMA VAKFI

2023 ÇEKÜL VAKFI. Tüm hakları saklıdır©



*Ekoloji çocuk için bir fobi deęil, bir tat alma, hatta oyun oynama alanı olmalı. Oyun oynayarak öğrenebilmeli ve oyun oynayarak öğretebilmeli.*

David Sobel, *Ekofobiyi Aşmak*

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ .....	6
BİRAZ HAREKET, BİRAZ NEŞE: SOKAK OYUNLARI HAKKINDA .....	8
BİRAZ HAREKET, BİRAZ NEŞE: SOKAK OYUNLARI KİTAPÇIĞI UYGULAMA İLKELERİ .....	10
OYUN HARİTASI.....	11
OYUNA BAŞLARKEN.....	12
OYUNLAR .....	14
ATEŞ TOPRAK HAVA SU.....	14
YEDİ KULE.....	14
YAKAN TOP .....	15
GEZEN YÜZÜK.....	16
ALKUÇ BALKUÇ .....	16
MENEKŞE.....	17
ÇATLAK PATLAK.....	17
MENDİL KAPMACA .....	18
İP ATLAMA .....	18
ÇUVAL YARIŞI .....	19
EK: OYUN GÜNLÜĞÜM .....	20
KAYNAKÇA .....	21

# ÖNSÖZ

Çevre ve Kültür Değerlerini Koruma ve Tanıtma Vakfı (ÇEKÜL), ülkemizin doğal, tarihi ve kültürel varlıklarını korumak amacıyla 1990 yılında kuruldu. Kuruluşundan itibaren doğa-kültür-insan arasındaki yaşamsal uyumun savunucusu olan ÇEKÜL, doğal ve kültürel mirasın korunmasının ve yaşatılmasının, ancak genç kuşakların bu değerleri tanımaları ve sahiplenmeleriyle mümkün olabileceğine inanıyor. Bu doğrultuda, eğitim çalışmalarını ÇEKÜL Bilgi Ağacı Eğitim Birimi altında bir araya getiriyor.

ÇEKÜL Bilgi Ağacı; ÇEKÜL Vakfının kurulduğu günden bugüne Anadolu'da yürüttüğü çalışmalardan edindiği bilgi ve tecrübeyi, çağdaş eğitim yöntemleri kullanarak gelecek kuşaklara aktarmayı hedefliyor. Yapılandırmacı eğitim yaklaşımını temel alarak geliştirilen eğitim programlarında, doğal ve kültürel varlıkların hepimizin ortak değerleri olduğu vurgulanıyor ve bu değerlerin korunarak yaşatılması gerektiğinin altını çiziliyor.

ÇEKÜL Bilgi Ağacında geliştirilen tüm eğitimler, sürdürülebilir kalkınma amaçlarının;

- Eğitimin daha nitelikli hâle getirilmesi
- Sürdürülebilir şehirler ve topluluklar kurulması
- Sorumlu üretim ve tüketime yönelme
- İklim eylemine geçme

hedeflerine katkıda bulunuyor. Bu kapsamda yapılan çalışmalardan biri de çocukların doğada, sokakta daha sosyal bir ortam içinde öğrenebilmesi için geliştirilen *Biraz Hareket, Biraz Neşe: Sokak Oyunları* kitapçığı.

Bu kitapçıkla, unutulmaya yüz tutmuş sokak oyunlarını tekrar gün yüzüne çıkararak; çocukların oyun sayesinde kendi kültürünü tanıması, takım çalışması ve deneyim paylaşımı yapması, kendilerini ifade etmesi, dinleme becerileri kazanması amaçlanıyor ve arkadaşça rekabet kuralları onlara bu yolda rehberlik ediyor. ÇEKÜL Vakfı geleneksel çocuk oyunları ile ilgili ilk çalışmasını 2008-2012 yıllarında, ETİ ÇEKÜL Kültür Elçileri projesi kapsamında gerçekleştirdi. Ülke çapında yapılacak kültürel eğitim uygulamalarıyla, çocukların önce yaşadıkları kenti, sonra da ülkelerini tanımaları, kentlilik bilinci kazanmaları ve edindikleri bilgileri paylaşarak çoğaltmaları hedefleyen projenin bir ayağında da sokak oyunları oluşturdu. Çocuklar hem kendi yöre oyunlarını diğer kentlerdeki çocuklarla paylaştı hem de hep beraber oyun oynama şansı yakaladı. Bu birlikteliği ve neşeli ruhu kalıcı hâle getirmek için hazırlanan kitapçığın, somut olmayan kültürel mirasın en önemli öğelerinden sokak oyunlarını, gelecek

nesillere aktaran bir kaynak işlevi görmesi temenni edildi. Bu kaynağın, oyunun iyileştirici gücünü kullanarak zor zamanlarda çocukların sosyalleşmesine destek olması ve eğitimcilerin çocuklarla kurduğu ilişkiyi çeşitlendirmesi istendi. Doğa-kültür-insan birlikteliğini bütüncül olarak korumayı tüm çalışmalarında temel alan ÇEKÜL Vakfı, bu değerli kitapçığı sizlerle paylaşmaktan büyük heyecan ve mutluluk duyuyor.

ÇEKÜL Bilgi Ağacı Ekibi

# BİRAZ HAREKET, BİRAZ NEŞE: SOKAK OYUNLARI HAKKINDA

*Biraz Hareket, Biraz Neşe: Sokak Oyunları* kitapçığı 7 yaş ve üzerindeki tüm çocukların, somut olmayan kültürel mirasın en önemli basamaklarından “geleneksel sokak oyunlarını” tanımalarını; oyun sayesinde çevreyi iyi tanıma, anlama, sosyalleşmeyle ilişki kurma becerisini geliştirmeyi siz değerli öğretmenler/eğitmenlerin rehberliğinde hedefleyen bir eğitim materyalidir.

Kitapçıkta, yukarıda bahsedilen hedef doğrultusunda seçilen ve çoğu açık alanda oynanan 10 adet oyun yer alıyor. Oyunlar belirlenirken çocukların oyun gereksinimlerini en iyi şekilde karşılayacağına inanılan hem evrensel hem de yörelere özgü olan bazı sokak oyunlarından derlemeler yapıldı. Her yörenin, her kültürün farklı sokak oyunları olduğundan oyunların isimleri yörelere göre değişiklik gösterebilir.

Kitapçıkta yer alan oyunlar:

- Ateş Toprak Hava Su
- Yedi Kule
- Yakan Top
- Gezen Yüzük
- Alkuç Balkuç
- Menekşe
- Çatlak Patlak
- Mendil Kapmaca
- İp Atlama
- Çuval Yarışı

Öğretmenler, eğitmenler bu kitapçık aracılığıyla çocukları oyun oynamaya teşvik edebilir. En başta oyunu anlatırken ya da kurgularken onlara yardımcı olabilirler ancak sonrasında çocukların kurguyu ve süreci kendi başlarına yönetmelerine olanak vermeleri tavsiye edilir; çünkü oyun, çocuğun hayal dünyası ile gerçek yaşantısı arasında kurduğu bir köprüdür ve öğrenme sürecine attığı ilk adımdır. Kendini güçlü bir şekilde ifade etme yöntemidir. Oyun çocuğun bedensel, bilişsel ve sosyal gelişiminin vazgeçilmezidir.

Çocukların oyun hakkı, göz önünde bulundurulmayan ya da düşük öncelikler listesinde yer alan bir konu. Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesinin 31’inci Maddesi çocuğun oyun hakkını şöyle tanımlıyor: Dinlenme, boş zamanlarını değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence etkinliklerinde bulunma, kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma.

Montaigne “çocukların oyunu, oyun değil; onların en ciddi uğraşısıdır” der. Oyun, çocukların gerçek yaşamının hem bir parçası hem de bir modelidir ve onlara en temel hayat becerilerini kazandırır. Çocukların gelecekte motivasyonu yüksek, girişken ve bağımsız düşünebilen yetişkinler olabilmeleri için zengin bir oyun ve deneyim ortamı içinde büyümeleri gerekir.

Günümüzde ise çocuklar duvarlarla çevrelenen, elektronik aletlerin bulunduğu ortamlarda birbirleriyle iletişim kurma, oyun oynama çabasında... Hâlbuki çocuklar doğal alanlarda bahçede, sokakta en iyi iletişim ve oyun ortamını bulur. Yaşlılarıyla daha fazla paylaşım yapar, iletişimini güçlendirir, işbirliği geliştirir. En önemlisi de her canlının hakkını koruma, her canlıya saygı duyma gibi kişilik özelliklerinin sağlıklı bir şekilde gelişmesine olanak sağlar.



Öğretmenler/eğitmenler oyuna başlamadan önce **OYUNA BAŞLARKEN** bölümündeki geleneksel takım seçme ve sıra belirleme yöntemlerini öğrencilere aktararak, oyunun çocuklar tarafından planlanmasını teşvik edebilirler. Eğer isterlerse program içinde yer alan oyunları belli bir sırayla, düzenli zaman aralıklarında öğrencilerle paylaşabilirler. Bu paylaşımlar sonrasında da çocuğun yaşadığı deneyimi somutlaştırması için **“EK: OYUN GÜNLÜĞÜM”** yönergesini kullanabilir, bunu bir anı defteri gibi tutmasını ya da farklı oyun deneyimlerinden sonra bir değerlendirme çalışması olarak yapmasını sağlayabilirler. Yazılan anılar grup içinde, bir çember çalışması yapılarak paylaşılabilir.

# BİRAZ HAREKET, BİRAZ NEŞE: SOKAK OYUNLARI KİTAPÇIĞI UYGULAMA İLKELERİ

1. Öğretmenlerin/eğitmenlerin programa başlamadan önce kitapçığın **tamamını** okuması beklenir.
2. Öğretmenlerin/eğitmenlerin eğitim programını uygulama sürecinde, çocukları bir **oyun günlüğü** tutmaya teşvik etmesi beklenir. Oyun günlüğü, programda yer alan oyunların sonraki nesillere aktarılması ve çocukların duygularını somutlaştırması açısından önemlidir.
3. Öğretmenler/eğitmenler uygulayacakları oyunları, **çocukların gelişim düzeyine göre** seçmeleri beklenir. Çocukların gelişimsel düzeyinde olabilecek farklılıklar göz önüne alınarak yaş/sınıf özellikle belirtilmemiştir.
4. Öğretmenler/eğitmenlerin programda yer alan tüm oyunlarda **rehber/kolaylaştırıcı rolünü** üstlenmeleri beklenir. Program uygulanırken aktif öğrenme ilkeleri göz önüne alınmalı ve “çocuk merkezli” bir öğrenme ortamı oluşturulmalıdır.
5. Öğretmenlerden/eğitmenler sınıfın düzeyi, uygulama alanının sosyal/fiziki koşulları ve benzeri etkenleri göz önüne alarak oyunları **uyarlayıp değiştirebilir**.
6. Kitapçık kapsamında yapılacak oyunların, aşağıdaki maddelere uygun olmasına dikkat edilmelidir:
  - Çocuğun etnik, dinsel, kültürel ve dil kimliğine gereken saygı gösterilmelidir.
  - Soya, dine ya da dile dayalı azınlıklara mensup ya da yerli halktan olan çocuk; ait olduğu azınlık topluluğunun diğer üyeleriyle birlikte kendi kültüründen yararlanma, kendi dinine inanma ve uygulama, kendi dilini kullanma hakkından yoksun bırakılmamalıdır.
  - Çocuğun annesine, babasına, kültürel kimliğine, dil ve değerlerine; çocuğun yaşadığı veya geldiği ülkenin ulusal değerlerine ve kendisinininkinden farklı uygarlıklara saygısının geliştirilmesine özen gösterilmelidir.
  - Çocukların sağlığına zararlı olan geleneksel uygulamaların kaldırılması amacıyla, oyunlar içinde bu türden uygulama örneklerine yer verilmemelidir.
  - Oyunlar anlayışı, barışı, hoşgörüyü, cinsler arasındaki eşitliği beslemeli ve ister etnik ister ulusal ister dini gruplardan, isterse yerli halktan olsun; tüm insanlar arasında dostluk ruhuyla, özgür bir toplumda, yaşantıyı sorumlulukla üstlenecek şekilde hazırlanmalıdır.
7. Doğal afetler sonrasında alanda veya yakınlarında çocuklarla yapılan çalışmalarda, konuyla ilgili birinci ya da ikinci derece yakın temasla mağduriyet yaşamış kişilerin olabileceği unutulmamalı; anne, baba gibi aile fertlerine ya da ev gibi çocuğun kendisine ait ve özel hissettiği alanlara atıfta bulunulmaktan kaçınılmalıdır. Konuyla ilgili eğitimlere Millî Eğitim Bakanlığının internet sitesinde yer alan Psikososyal Destek Eğitim Programları üzerinden ulaşabilirsiniz. İlgili link: <http://orgm.meb.gov.tr/www/psikososyal-destek-egitim-programlari/icerik/1759>



Yedi Kule



Yakan Top



Ateş, Toprak,  
Hava, Su



Alkuç Balkuç



Menekşe



Gezen Yüzük



Mendil Kapmaca



İp Atlama



Çuval Yarışı



Çatlak Paklak

# OYUN AĞACI

# OYUNA BAŞLARKEN

Çocuk oyunlarında kurallar çok önemlidir. Her oyunun öncesinde kurallar hatırlatılmalı ve tüm grubun bu kuralları anlayıp kabul ettiğinden emin olunmalıdır. Grup elemanları isterlerse kurallara uyma konusunda birbirine söz verebilirler. Böylece, çocukların oyun oynama sorumluluğunu paylaşması sağlanır ve motivasyonları artar. Yine oyun öncesinde, kurallara uyulmadığında oyunun bozulacağı hatırlatılmalıdır. Bazen oyunun bozulduğunu ifade etmek için itirazı olan oyuncular “Çanak Çömlek Patladı!” diye yüksek sesle bağıarak oyunu durdururlar.

Her oyunun kendine özgü kuralları dışında, oyuna başlarken dikkat edilmesi gereken diğer durumlar şunlardır: takımların ve ebenin seçimi, oyuncuların görevlerine karar verilmesi ve oyuna başlama sırasının belirlenmesi.

**Belirli bir ebenin olması gereken oyunlarda** ebe gönüllülük esasına göre belirlenebilir. Birden fazla isteyen ya da hiç isteyen yok ise hızlı bir kura yöntemiyle ebe belirlenebilir. Gönüllü ebeniz olmazsa aşağıdaki yöntemlerden birini hızlıca uygulayarak ebeyi adaletli bir şekilde seçebilirsiniz:

**Çöp tutma:** Ebe adayı sayısı kadar ince dal parçaları hazırlanır. Parçalardan biri uzun bırakılacak şekilde diğerleri aynı boyda hazırlanır ve adayların bu dalları görmeden seçmesi sağlanır. Uzun dalı seçen ebe olur.

**Sayı tahmin etme:** Bir kişi aklından 1 ile 100 arasında bir sayı tutar, sayıyı bir kâğıda yazarak cebine koyar. Tüm ebe adayları sayıyı tahmin etmeye çalışır. En yakın sayıyı tutan ebe olur.

**Sayışma yapmak:** Gruptan bir kişi bir tekerleme eşliğinde parmağının ucuyla tüm ebe adaylarını tek tek gösterir. En son tekerleme bittiğinde parmağı kimi gösteriyorsa ebe o kişi olur. Kullanabileceğiniz birkaç tekerleme aşağıdadır:

- “Sülenke, sümbüldike  
Nallı horoz  
Çullu teke  
Nal nalambaç  
Kundura biç, on üç.”
- “İğne miğne ucu düğme  
Fil filince kuşdilince  
Horoz öttü, tavuk tepti  
Bülbül kızı selam etti  
Selamına cevap verdi  
Al çık, bal çık  
Sana dedim, sen çık...”
- “Portakalı Soydum  
Baş Ucuma Koydum  
Ben Bir Yalan Uydurdum  
Duma Duma Dum  
Kırmızı Mum

*Dolapta Pekmez  
Yala Yala Bitmez  
Ayşecik Cık Cık Cık  
Fatmacık Cık Cık Cık  
Sen Bu Oyundan Çık”*

Bir diğer durum ise **takım çalışması gerektiren oyunlarda** takım kaptanının ve takımın belirlenmesidir. Eğer oyuncular kendi aralarında anlaşmaya vararak bu durumu çözemiyorsa, yine farklı yöntemler kullanarak bunu adaletli bir şekilde yapmak mümkün. Tıpkı ebe seçiminde olduğu gibi, takım kaptanı olmak isteyenler arasında yukarıda belirtilen yöntemlerden biriyle kaptanlar belirlenir. Sonra kaptanların takımlarını oluşturması gerekir. Bunun için takım kaptanlarının takımları için oyuncu seçmeleri gerekir. Bu seçme işlemi genelde “adım almaca/adımlama” yöntemiyle yapılır. Birbirlerinin karşısına yerleşen takım kaptanları, belirli bir mesafede dururlar ve birbirlerine doğru sırayla ve aşağıdaki tekerlemeyi yüksek sesle söyleyerek adım adım yaklaşır:

“Aldın verdim  
Ben seni almaya geldim  
Şalgam suyunu içmeye geldim  
Ayağına basmaya geldim.”

Hangi takım kaptanı tekerleme söyleme sırası kendisindeyken diğerinin ayağına basarsa, o kaptan oyuncu seçimine önce başlar. İlk oyuncuyu, kazanan takım kaptanı seçer ve istediği arkadaşını takımına alır. Tüm oyuncular seçilinceye kadar, birer birer takım kaptanları tarafından seçim yapılır ve takımlar oluşturulur. Eğer toplam oyuncu sayısı tek sayı ise takımlar eşit olmaz ve kazanan takım kaptanının grubunun kişi sayısı bir fazla olur.

**Oyuna başlama sırasının belirlenmesi** de bir başka önemli durumdur. Kimi zaman oyun heyecanı, bunun gibi basit süreçleri gönüllü olarak belirlemeyi zorlaştırabilir. Bu nedenle basit kura yöntemleri kullanabilirsiniz. Faydalanabileceğiniz birkaç önerimiz aşağıda:

**Taş Tutma:** Bir oyuncu, ötekilerine göstermeden avcunun içine bir taş alır ve yumruklarını kapatarak saklar. Kaptanlardan biri taşı bulmaya çalışır. Bulursa o takım oyuna başlar.<sup>1</sup>

**Yazı Tura:** Bir bozuk para havaya atılır ve kaptanlar resimli tarafı için “tura”, rakamlı tarafı için “yazı” dan birini seçer. Kimin seçtiği kısım üste gelirse o takım başlar.




**Islak Kuru:** Bu kura yöntemi de aslında “yazı tura” gibi, uygulaması çok basit bir yöntem. Yassı bir çakıl taşı bulunur ve taşın bir tarafı tükürükle ıslatılır. Taş havaya atılır; kaptanlar “ıslak” ve “kuru” diyerek bir seçim yaparlar. Taş yere düştüğünde tükürükle ıslatılan kısım üste gelirse “ıslak” diyen kaptanın takımı, kuru taraf gelirse “kuru” diyen kaptanın takımı oyuna başlar.

Tüm kurallarda anlaşmaya vardıktan sonra artık oyunun tadını çıkarmaya hazırsınız demektir. Kazanmak ve kaybetmekten çok, oyun oynamanın eğlencesine odaklanmayı unutmayın!

<sup>1</sup> Özturan, H.A. (2010). *Kahramanmaraş'ta çocuk oyunları*. Kahramanmaraş: Bayrak Matbaası.




# OYUNLAR

## ATEŞ TOPRAK HAVA SU

	<b>Malzeme:</b> Yumuşak bir top
	<b>Kişi Sayısı:</b> 4+
	<b>Oyun Ortamı:</b> Açık/Kapalı Alan

**Nasıl Oynanır?** Oyuncular geniş bir alanda daire şeklinde sıralanır. Aralarında sayışma yaparak oyuna kimin başlayacağını seçerler. Seçilen oyuncu, oyunu başlatmak için topu istediği oyuncuya atar. Topu atarken “ateş, toprak, hava, su” elementlerinden birini söyler. “Toprak” dediği zaman topu yakalayan oyuncu, karada yaşayan hayvanlardan birinin adını söyler. “Su” dediği zaman suda yaşayan ve “hava” dediğinde ise kanatlı/uçma yeteneği olan hayvanlarından birinin adını söyler. “Ateş” dediğinde ise topu yakalayan oyuncu sessizce ve kıpırdamadan durur. Topu yakalayan oyuncuların hayvan ismi söylemeleri için on saniyeleri vardır. Yeni oyuncular daha önce söylenmiş hayvan isimlerini söyleyemezler. Süreyi geçen ya da aynı hayvanı söyleyen oyuncu oyundan elenir. Hayvan ismini söyleyen her yeni oyuncu, son oyuncu kalana kadar topu başka bir oyuncuya atar ve “ateş, toprak, hava, su” elementlerinden birini söyler. Oyunda kalabilen son oyuncu oyunu kazanır. Oyunu zorlaştırmak için söylenen hayvanın sesi ya da hareketlerinin taklidi de yapılabilir.

## YEDİ KULE




	<b>Malzeme:</b> 7 yassı taş/7 kâğıt bardak, 1 adet top, tebeşir
	<b>Kişi Sayısı:</b> 6+
	<b>Oyun Ortamı:</b> Açık Alan

**Nasıl Oynanır?** Oyuna başlarken tüm oyuncuların 2 gruba ayrılması için önce takım kaptanları kurayla belirlenir. Kaptanları takımları kurmak için “adım almaca/adımlama” yöntemiyle takımları belirler. Takımlar belirlendikten sonra, oyun alanının ortasına omuz genişliğinde bir daire çizilir. Eğer asfalt ya da beton bir zeminde oynuyorsanız bunu tebeşirle çizebilirsiniz. Ama zemin kum ya da topraksa bir sopa yardımıyla zeminde daire şeklinde iz oluşturabilirsiniz.

Dairenin içine 7 adet taşı ya da bardağı üst üste dizerek bir kule oluşturabilirsiniz. Birinci olan takım kaptanı, kendi grubundan 1 oyuncu belirler. Bu oyuncu kule bekçisidir. Kule Bekçisi, oluşturulan kulenin önüne geçer ve bacaklarını aralayarak açar. Kule Bekçisi, kuleyi korurken bacaklarını açıp kapayamaz ya da hareket edemez. Bu sırada takımın diğer oyuncuları dairenin dışında rasgele dağılmış hâlde durur. Rakip takımdan bir kişi eline topu alır ve daha önce her iki takım tarafından daireye uzaklığı belirlenmiş bir noktadan kuleyi hedef alarak yıkmaya çalışır. Atış şekli atıcının isteğine bağlıdır. İsterse topu *bowling* topu gibi yerden gönderebilir, isterse belirli bir noktadan sektirerek hedef alabilir. Yıkamazsa yıkıncaya kadar topun düştüğü noktadan atmaya devam eder.

Yıkarsa, kuleyi koruyan takım oyuncuları topu alıp rakip takım oyuncularını topla vurmaya çalışır. Topla vurulan oyuncu oyun dışı kalır. Bu sırada rakip oyuncular bir yandan vurulmadan kaçmaya çalışırken bir yandan da kuleyi tekrar dairenin içinde oluşturmaya çalışırlar. Eğer en başta kuleyi koruyan takım oyuncuları rakiplerinin hepsini kuleyi tekrar oluşturmada vurabilirse oyunu kazanır. Ama kuleyi dizmeye çalışan grup hepsi vurulmadan kuleyi tamamlarsa onlar kazanır.

## **YAKAN TOP**

	<b>Malzeme:</b> 1 adet top
	<b>Kişi Sayısı:</b> 6+
	<b>Oyun Ortamı:</b> Açık Alan

**Nasıl Oynanır?** Oyun için iki takım kurmak gerekir. Takımları kurarken ‘adım almaca’ yöntemi kullanılabilir. Takımlar belirlendikten sonra oyunun başlaması için bir takımın atıcılar, bir takımın da kaçıcılar olması gerekir. Eğer takımlar kimin hangi görevde olduğunu belirlemede zorluk çekerse bir kura yöntemi kullanarak görev dağılımını belirleyebilirler.

Yaklaşık 10 metre mesafesinde iki çizgi belirlenir. Eğer çizginin daha belirgin olmasını isterseniz taşla ya da sopayla alanın sınırlarını belirleyebilirsiniz. Oyuna başlamadan önce ayrıca oyunun sonunda son kaçıcının kaç atıştan kaçması gerektiğini belirlemek için bir sayı seçilir. Bu sayıyı 10 ile 20 arasında seçmenizi öneririz. Atıcılar karşılıklı olarak bu çizgilere yerleşir, kaçıcılar ise iki çizgi arasında farklı noktalara geçerler. Atıcıların amacı; sınır çizgileri arasında kaçıcıları oyun dışı bırakmak için topla vurmaktır. Ancak kaçıcı takım, atılan topu yere değmeden yakalarsa yakaladıkları her top için bir ‘can’ daha alır. Her 3 “can” kazanıldığında istenirse oyun dışı kalan bir oyuncu oyuna dâhil edilir ya da “canlar” biriktirilir. Kaçıcı grup oyuncuları son bir oyuncu kalıncaya kadar oynamaya ve “can toplamaya” devam eder. Ortada bir oyuncu kaldığında başta belirlenen kaçış sayısından toplanan “canlar” çıkarılır ve kaçıcının kalan sayı kadar toptan kaçması gerekir. Eğer son oyuncu hiç vurulmadan oyunu bitirirse oyunu grubuna kazandırır.




2



Yakan top ülkemizde farklı adlarla ve kurallarla oynanan bir oyundur. Açık alan aktivitelerinin vazgeçilmez eğlencesi olarak ülkemizde olduğu kadar yurt dışında da oynanmaktadır. Bu oyun çabukluk, hız, isabet ve esneklik ister. Yakan top oynanırken dikkat, hız, çeviklik, yanmama gibi dikkati üzerinde toplayan seyir zevkli hızlı ve bir o kadarda mücadele gerektiren bir çocuk oyunudur.




<sup>2</sup> ÇOSKF. (2021). *Yakan top*. coskf.org.tr web sitesinden, 22.02.2023 tarihinde erişildi: <https://coskf.org.tr/yakan-top/>

## GEZEN YÜZÜK

	<b>Malzeme:</b> 3 metre ip, yüzük ya da anahtar halkası
	<b>Kişi Sayısı:</b> 6+
	<b>Oyun Ortamı:</b> Açık/ Kapalı Alan

**Nasıl Oynanır?** Uzun bir ipe bir yüzük geçirilir. İpin iki ucu birleştirilerek düğümlenir. Bir ebe seçilir. Oyuncular iki elleriyle ipi tutarak daire olurlar. Oyuncuların elleri ip üzerinde birbirine daha yakın durur. Oyun başladığı zaman, ebe ortada durur; ipe geçirilmiş yüzük, bir çocuğun, ipi tutan eli altında saklanır. Halkadaki çocuklar, bu yüzüğü ebeye göstermeden birbirlerine aktarırlar. Çoğu kez de, ebeyi şaşırtmak için, aktarır gibi yaparlar. Bu arada “Yüzük yüzük neredesin/ Acep hangi eldesin?” tekerlemesi söylenir. Ebe yüzüğün kimde olduğunu bulmaya çalışır. Bulabildiğini sandığı an "Durun!" der. Halkayı oluşturan tüm oyuncular durur. Ebe yüzüğün kendisinde olduğunu umduğu üç arkadaşına, ellerini açmalarını söyler; (önce birine, bulamazsa ikincisine, onda da bulamazsa üçüncüsüne "elini aç" deme hakkı vardır.) yüzüğü bulursa, ebeliği biter; yüzüğü bulduran oyuncu ebe olur. Bu oyun yere oturularak da oynanabilir.

## ALKUÇ BALKUÇ<sup>3</sup>




	<b>Malzeme:</b> 1 bilye ya da çakıl taşı, çocuk sayısı kadar göz bandı/bezi
	<b>Kişi Sayısı:</b> 6+
	<b>Oyun Ortamı:</b> Açık Alan

**Nasıl Oynanır?** Bir ebe seçilir. Ebe dışındaki her çocuğun gözleri bez ile kapatılarak yarım ay şeklinde dizilir ve ellerini avuçları gökyüzüne açık bir şekilde uzatırlar. Ebe, iki eli arasında tuttuğu bilye ya da küçük bir çakıl taşını “alkuç balkuç” diyerek arkadaşlarının eline koyarak dolaşır. Ebe isterse bilye ya da çakıl taşını her oyuncunun eline değdirir, isterse atlayarak dolandırabilir. En son bir arkadaşının eline bilye/çakıl taşını bırakır ve “al da uç” diye bağırır ve önceden güvenli alan olarak belirtilen yere kadar koşar. Eline bilye/çakıl taşı konulan çocuk da ebeyi güvenli alana geçmeden yakalamaya çalışır. Yakalarsa istediği kişiyi ebe seçer, yakalayamazsa ebe oyunu kazanır ve istediği kişiyi ebe seçer.

<sup>3</sup> Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. (2007). “Geçmiş yıllarda türkiye’de çocuklar tarafından Oynanan çocuk oyunları.” Dergipark web sitesinden 23 Şubat 2023 tarihinde erişildi: <https://dergipark.org.tr/pub/uefad/issue/16686/173392>





## MENEKŞE<sup>4</sup>

	<b>Malzeme:</b> -
	<b>Kişi Sayısı:</b> 8+
	<b>Oyun Ortamı:</b> Açık Alan

**Nasıl Oynanır?** Önce oyuncular, aralarında 2 grup ve 2 takım kaptanı belirler. Bu seçimler için daha önceki oyunlarda da anlatılan kura ve “adım almaca” yöntemleri kullanılabilir. Gruplar karşılıklı olarak yan yana dizilir. Gruplardan birinin kaptanı, diğer gruba “Mor menekşe” diye bağırır. Diğer grup, “Mendilin düşe!” diyerek yanıtlar. Sonra ilk grup “Bizden size kim düşe?” diye sorar. Bu soruyla birlikte ikinci grup, karşı grubun oyuncularından herhangi birini seçer ve bir set oluşturacak şekilde el ele tutuşarak, bir ağızdan seçtikleri kişinin ismini söylerler. Seçilen kişi ellerini birbirine kenetler, koşar ve el ele tutuşmuş olan karşı grubun ellerinden bir çiftini tek bir vuruşla açmaya çalışır. Eğer açarsa o gruptan bir kişiyi seçerek kendi grubuna götürür. Açamazsa o da diğer gruba geçer. Oyun iki gruptan birinin bütün oyuncuları bitene kadar bu şekilde devam eder.

## ÇATLAK PATLAK

	<b>Malzeme:</b> -
	<b>Kişi Sayısı:</b> 2+
	<b>Oyun Ortamı:</b> Açık/Kapalı Alan

**Nasıl Oynanır?** Oyun en az iki kişiyle oynanır. Eğer iki kişi oynanırsa iki oyuncu karşılıklı ayakta durup birbirine döner. Karşılıklı olarak oyuncular ellerini üst üste koyar. Her oyuncunun sağ eli üstte olacak şekilde karşısındakinin sol elinin üstünde yer alır. Kalabalık oynandığında da oyuncular çember olur ve yine ellerini aynı şekilde tutar.

Oyuncular yerini aldıktan sonra aşağıdaki eğlenceli tekerlemeyi kelime kelime söylerken, yanındakinin eline vurur. Oyunun bu aşamasında her bir oyuncu diğerinin canını acıtmadan ilerlemeye özen gösterir:

“Çatlak patlak  
Üstü yuvarlak  
Kremalı börek, üstü çörek  
Çek dostum çek, arabayı yoldan çek.

Çek çek amca  
Burnun kanca  
Al sana bir tabanca  
Tabancanın yarısı doktor beyin karısı.




<sup>4</sup> Elbaş, A. Erdönmez, A. (2011) *Benimle oynar mısın?* Bursa: Bursa Kültür A.Ş.

Çatlak patlak  
Üstü yuvarlak  
Kremalı börek, sütlü çörek  
Çek dostum çek, arabayı yoldan çek.

Çek çek amca  
Burnu da kanca  
Al sana bir **ta-ban-ca**"




Son kelime olan "Tabanca" hece hece söylenirken sıra ilerler ve "CA" hecesine denk gelen oyuncu vurmaya çalışırken, diğer oyuncu da elini kaçıracak onun vurmasını engellemeye çalışır. Eğer son vurucu vurabilirse, vurulan; vuramazsa kendisi oyun dışı kalır ve daire bir kişi azalarak devam eder.

## **MENDİL KAPMACA**

	<b>Malzeme:</b> Mendil
	<b>Kişi Sayısı:</b> 6+
	<b>Oyun Ortamı:</b> Açık Alan

**Nasıl Oynanır?** Oyunumuzun başında sayışma usulü ya da kura yöntemi ile oyuncular iki gruba ayrılır. Bir kişi ise hakem olur. İki grup karşılıklı olarak sıraya girer ve tüm oyunculara sayı verilir. Hakem olan kişi grupların ortasına geçerek mendili havaya kaldırır. Sonra hakem bir sayı söyler. Örneğin; "3'ler" diye seslendikten sonra her iki grupta 3'üncü sıradaki arkadaşlarımız mendili almak için koşar. Önemli olan mendili almaları değil, mendili diğer takıma kaptırmadan takım arkadaşlarının yanına gelmeleridir. Mendili diğer takıma kaptırmadan grubunun yanına gelen arkadaşımız gruba bir puan kazandırır. Oyunu öncesinde belirlenen sayıya ilk ulaşan takım kazanır.

## **İP ATLAMA**

	<b>Malzeme:</b> 5 metre halat
	<b>Kişi Sayısı:</b> 3+
	<b>Oyun Ortamı:</b> Açık Alan

**Nasıl Oynanır?** İki kişi ip tutup çevirir. Diğer oyuncular ipin önünde sıraya girer. Sırayla ipe değmeden oyuncular birer kere atlar. İpe değen ya da atlayamayan yanar ve ipi tutan bir kişi ile yer değiştirir ve ipi çevirmeye başlar. Sıradaki diğer oyuncu atlamaya başlar. Daha sonra oyuncular sırayla iki, üç, dört ve beş defa atlarlar. Her oyuncu atlayışında diğer oyuncular yüksek sesle atlama sayısını sayarlar. En çok atlayan galip gelir.

5



İp atlama insanlık tarihinin en eski oyunlarından biri olarak kabul edilebilir. Aslında atlamak, zıplamak insanın gündelik hayatının bir parçasıdır. Atlama, zıplama insanın tehlikeli bir durumda karşılaştığında kaçmak, dans etmek, ağaçlardan bir şeyler toplamak için kullandığı bir harekettir. Özellikle eski zamanlarda insanların iyi atlama becerisine sahip olmaları avantaj olarak değerlendirilirdi. İp atlama eğlenceli olduğu kadar iyi bir egzersizdir.

## ÇUVAL YARIŞI

	<b>Malzeme:</b> Oyuncu sayısı kadar çuval, tebeşir/taş
	<b>Kişi Sayısı:</b> 4+
	<b>Oyun Ortamı:</b> Açık Alan

**Nasıl Oynanır?** Oyun alanında bir başlangıç noktası, bir varış noktası olmak üzere iki nokta belirlenir. Bu iki nokta tebeşir ya da bir taş ile belirgin hale getirilir. Oyunu oynayacak oyuncular başlangıç noktasında gelir ve yan yana dizilerek ayaklarını çuvalın içine sokar, çuvalın ağzından elleriyle tutarlar. Çuvalın boyunun oyuncunun kalçası ile beli arasında hizalanması gerekmektedir. Başlangıç noktasına ve bitiş noktasına birer hakem yerleştirilerek oyunun süreci takip edilir. Başlangıç noktasındaki hakem oyunculara komut vererek, önce hazır pozisyona geçmelerini ister. Sonrasında da “Başla” diye bağırarak yarışı başlatır. Oyuncular çuvalı bitiş noktasına kadar tutarak adım atmaya/koşmaya çalışarak hızlı bir şekilde bitiş noktasına ulaşmaya çalışır. Bitiş noktasını ilk geçen oyuncu bitiş noktası hakemi tarafından belirlenir ve oyunun galibi belli olur.

6



Çuval yarışı özellikle kırsalda akşam eğlencelerinde, düğünlerde, eğlence amaçlı etkinliklerde özellikle gençler tarafından oynanan ve nesilden nesille aktarılacak günümüze kadar gelen bir oyundur. Oyuncuların hedefe varmaya çalışırken zamanla yarışması, stratejik olarak ilerleyişlerini planlamaya çalışması hem sıçrayışını kontrol ederken hem de çuvalı düşürmemeye odaklanması, heyecanı ve temposu yüksek bir oyun ortaya koyar.

<sup>5</sup> Eşit Spor Serbest Atış. (2020). *İp atlamanın zor bulunan tarihi*. Serbestatis.co web sitesinden 22.02.2023 tarihinde erişildi: <https://serbestatis.co/ip-atlamanin-zor-bulunan-tarihi/>

<sup>6</sup> ÇOSKF. (2021). *Çuval yarışı*. coskf.org.tr web sitesinden 22.02.2023 tarihinde erişildi: <https://coskf.org.tr/cuval-yarisi/>

# EK: OYUN GÜNLÜĞÜM

Kazansan da kaybetse de oyunlar ve oyunu paylaştığın arkadaşlarınla geçirdiğin zaman çok kıymetli. Bu değerli zamanları hep anımsamak, ölümsüzleştirmek de öyle! İstersen “Oyun Günlüğüm” başlığı altında yazdığın bu anıları bir defterde ya da anı sayfalarında toplayabilirsin. Böylece kahkahalar, heyecan dolu oyunlar, sıkı dostluklar ve ezeli rekabetlerin hikâyeleri her zaman seninle olur.

Bu keyifli alışkanlık için oyun esnasında gözlemlediğin her şeyi not edebilir veya ilginç anları çizebilirsin. Renkli kalemler, işi daha eğlenceli bir hâle getirebilir. Aşağıda, anılarını yazarken seni yönlendirebilecek birkaç öneri soru bırakıyoruz. Ama “Oyun Günlüğün” senin maceralarını anlatman için oluşturuldu. Nasıl aktarmak istersen, öyle anlatmakta özgürsün.

Keşfi bol, iyi oyunlar 😊

Oyunun Adı:

Oynadığım Tarih:

Oyuncular:

Kim Kazandı:

En iyi Oyuncu:

Kazanan takımın geliştirmesi gereken bir yönü:

Kaybeden takımın en iyi 2 yönü:

Oyunun en eğlenceli 3 yönü:

Oyundan kısa notlar:

## KAYNAKÇA

- Özturan, H.A. (2010). *Kahramanmaraş'ta çocuk oyunları*. Kahramanmaraş: Bayrak Matbaası.
- Ergin, H. (2010). Çocukların ciddi uğraş. *Kilittaş Dergisi*. Sayı:3. 44-45.
- İnal, K. (2010). Sokak çocuklarından teknoveetlere: Çocukluğun ve oyunların değişen çehresi. *Kilittaş Dergisi*. Sayı:3. 64-65.
- ETİ ÇEKÜL Kültür Elçileri Projesi, (2011). *Korunması gereken kültürel değerlerimiz*. İstanbul: ÇEKÜL Vakfı.
- Gürsakal, N (Ed.). (2011). *Benimle oynar mısın?* Bursa: Kültür A.Ş.
- Huizinga, J. (2022). *Homo ludens: oyunun toplumsal işlevi üzerine bir derleme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Yatmaz, A.K. vd. (2021). Geleneksel oyunların 3-6 yaş çocukların sosyal-duygusal gelişimleri üzerindeki etkisi. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*. Sayı:4. 28-39.
- Başal, H.A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. Sayı:20. 243-266.
- Erçelik, M. (2011). *Türkiye'de oynanan geleneksel çocuk oyunları kitabı comenius projesi kitapçığı*. Konya: Akif Paşa İlkokulu.
- Gürel, Ç (Ed.). (2021). *Özel Eğitim Çocuk Dergisi*. Sayı:3.
- *Sokak oyunları kitapçığı*, (2022). Kıbrıs Vakıflar İdaresi: Kıbrıs
- Onur, B. vd. (2002), *Türkiye'de çocuk oyunları: derlemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi
- *Çocuk oyunları ve spor kulüpleri federasyonu, çuval yarışı*. <https://coskf.org.tr/cuval-yarisi> web sitesinden, 22 Şubat 2023 tarihinde erişildi.
- *Çocuk oyunları ve spor kulüpleri federasyonu, yakan top*. <https://coskf.org.tr/yakan-top> web sitesinden, 22 Şubat 2023 tarihinde erişildi.
- Eşit Spor Serbest Atış. (2020). *İp atlamanın zor bulunan tarihi*. serbestatis.co web sitesinden 22.02.2023 22 Şubat 2023, <https://serbestatis.co/ip-atlamanin-zor-bulunan-tarihi/>



Çevre ve Kültür Değerlerini Koruma ve Tanıtma Vakfı /ÇEKÜL

Ekrem Tur Sok. No 8

Beyoğlu 34435 İstanbul

Tel: 0212 249 64 64 – 0212 251 54 44

Faks: 0212 251 54 45

[cekul@cekulvakfi.org.tr](mailto:cekul@cekulvakfi.org.tr)