

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI



Birleşmiş Milletler
Eğitim, Bilim ve Kültür
Kurumu



UNESCO
Türkiye
Milli Komisyonu

ÖĞRETMEN YETİŞTİRME VE
GELİŞTİRME GENEL MÜDÜRLÜĞÜ





Birleşmiş Milletler
Eğitim, Bilim ve Kültür
Kurumu

UNESCO
Türkiye
Millî Komisyonu

Millî Eğitim Bakanlığı
Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme
Genel Müdürlüğü Adına
Doç. Dr. Adnan BOYACI
Genel Müdür

Editörler

Uğur KILIÇ
Daire Başkanı

Dr. Nilay TÜRK
Uzman

Yazarlar

Prof. Dr. Öcal OĞUZ
Doç. Dr. Selcan GÜRÇAYIR TEKE
Dr.Öğ.Ü.Adem ÇİLEK
Dr. Ferah GÜÇLÜ YILMAZ
Dr. Fatma Nur ÇOBAN
Seval ORAK
Zeynep S. BAKİ NALCIOĞLU
Gözde TEKİN-Kadirhan ÖZDEMİR
Burakhan KABAÇAM-Meryem ÖZDEMİR
Ece Ebru BAYAR-Aslıhan ARSLAN
Büşra BAYSAL-Zekeriya GÜTER
Gülsun YILDIZ-Zeynep AKSOY
Halit Fethi KESİCİ-Safiye AYGİN
Berna DERİN-Medine ERTUĞRUL
Zeynep ERCİYAS TOZ-Nermin KARATEPE
Melin GETİZMEN YEŞİL-Selda TOPAL
Cennet AKSU-Meryem TANRIÖVER
Yasemin ATILGAN -Ülkü KALE KARAASLAN
Gülşen ÜNÜVAR-Fatma Tuğçe KANSU
Mehmet Şerif AYAZ-Hatice TURAN DALLI
Ahu BAYTOK-Hüseyin SIHAT
Seval HALLAÇ

Grafik Tasarım

Burcu GÜRCAN

Kapak Tasarım

Meliha Baka ÇAKMAKLI

ISBN:978-975-11-5356-2



Millî Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü'nün yazılı izni olmadan bu kitap içeriğinin bir kısmı veya tamamı yeniden üretilemez, çoğaltılamaz, dağıtılamaz.

2020

ANADOLU OCUK OYUNLARI



Doç. Dr. Adnan BOYACI
ÖĞRETMEN YETİŞTİRME VE GELİŞTİRME GENEL MÜDÜRÜ

ÖN SÖZ

Geleneksel çocuk oyunları Anadolu coğrafyasının kadim miras unsurlarındandır. Oyunlar, çocuklarımızın bilişsel, duyuşsal ve devinimsel gelişmelerinin ön koşulu niteliği taşımaktadır.

Oyunlar, öğrencilerimizin bireysel gelişimleri dışında ortak sosyal ve kültürel değerlerin paylaşılması, kültürel kodlarımızdaki değer ve normların yaşatılması ve kültüre ait kolektif hafızanın yeni nesiller tarafından keşfedilip geleceğe aktarılması açısından önem arz etmektedir.

Anadolu Çocuk Oyunları Projesi aracılığıyla bir mesleki gelişim programı dâhilinde, çocuklarımızın Türk kültüründeki oyunları tanımalarını ve deneyimlemeleri amaçlanmış, oyunların temel derslerde öğretim aracı olarak kullanılmasına yönelik etkinlikler ile öğrencilerimizin akademik başarılarına, problem çözme ve tasarım becerilerinin gelişimine katkı sağlaması hedeflenmiştir.

Söz konusu oyunların çocukların çok yönlü gelişimine etkisi ve yaşatılarak korunmasının sağlanması, bu oyunların okul içi ve okul dışı eğitim aracılığıyla sürdürülebilirliğine ve çocukların hem aileleri ile hem de arkadaşlarıyla bu oyunları gündelik hayatlarına aktararak oynamasına bağlıdır.

Bu kitap okuyuculara öğrenme modellerini, tasarım odaklı / tasarım tabanlı düşünme ile harmanlayarak temel derslerin, kazanımlarına uygun geliştirilmiş etkinlikleri sunmaktadır. Etkinliklerin geliştirilmesinde Geleneksel Türk Oyunları temel alınmıştır. Gerek Türkiye’de gerekse Türk Cumhuriyetlerinde oynanan oyunların öğretim programlarındaki kazanımlara uyarlanması, eğitim programı uzmanları ve eğitim bilimleri uzmanları eşliğinde yapılmıştır. Kitapta yer alan tüm oyunların Türkiye’nin dört bir yanında farklı branşlarda görev yapan gönüllü öğretmenler tarafından pilotlama ve uyarlama çalışmaları yapılmıştır. Kitabın amacı, Anadolu Türk Oyunlarını öğretim programları ile ilişkilendirerek öğrencilerin üst düzey becerilerini geliştirmektir.

Millî Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğü ve UNESCO Türkiye Millî Komisyonu ortaklığında yürütülen Anadolu Çocuk Oyunları Projesi’ne katkı sağlayan UTMK eğitim ve somut olmayan kültürel miras alan uzmanlarına, öğretmenlerimize, Hacı Bayram Veli Üniversitesi Türk Halk Bilimi Bölümü akademisyenlerine, Eskişehir Millî Eğitim Müdürlüğüne, Odunpazarı Millî Eğitim Müdürlüğüne, Eğitim Yöneticileri ve Uzmanları Derneğine teşekkür ediyorum.

Kadim bir mirasın ihyası ve çocuklarımızın gönüllerindeki inşasını hep birlikte sağlayabilmek umuduyla...

Doç. Dr. Adnan BOYACI
ÖĞRETMEN YETİŞTİRME VE GELİŞTİRME GENEL MÜDÜRÜ



HALK BİLİMİ AÇISINDAN ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI	13
EĞİTİM BİLİMLERİ AÇISINDAN ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI	14

BÖLÜM 1 GÜNÜMÜZ EĞİTİM SİSTEMİ VE ÖĞRENME	18
--	----

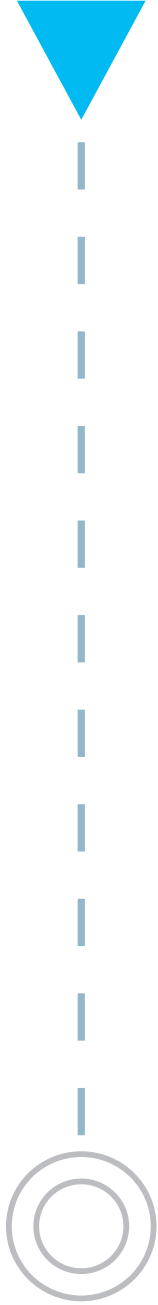
BÖLÜM 2 GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI	26
---	----

BÖLÜM 3 ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI	40
-----------------------------------	----

3.1. Okul Öncesi Düzeyindeki Oyunlar	41
3.1.1. Aşık Oyunları	41
3.1.1.1. Aşıkla Tura Oyunu	44
3.1.1.2. Kobalak Oyunu	46
3.1.1.3. Düğme Oyunu	48
3.1.1.4. Gülle Oyunu	50
3.1.2. Taşla Oynanan Oyunlar	52
3.1.2.1. Molgidi Oyunu	52
3.1.3. Masa Oyunu	55
3.1.3.1. Peçiç Oyunu	55
3.1.3.2. Madiga Oyunu	57
3.1.4. Topla Oynanan Oyunlar	59
3.1.4.1. Cicili Tavuk Oyunu	59
3.1.4.2. Çelme Topu Oyunu	61
3.1.4.3. Hamam Kubbe Oyunu	63
3.1.4.4. Maviş Oyunu	65
3.1.4.5. Çom Oyunu	66
3.1.5. Kale Oyunları	68
3.1.5.1. Uçak Oyunu	68
3.1.5.2. Köy Seyirlik Oyunu	70
3.1.5.3. Baca Baca Oyunu	72
3.1.5.4. Yağmur - Rüzgâr - Kar Oyunu	74
3.1.5.5. Vız Vız Oyunu	76
3.1.5.6. Balık Balık Oyunu	78
3.1.5.7. Alkuç Balkuç Oyunu	80
3.1.5.8. Kurt ve Çoban Oyunu	82
3.1.5.9. Lal Oyunu	84

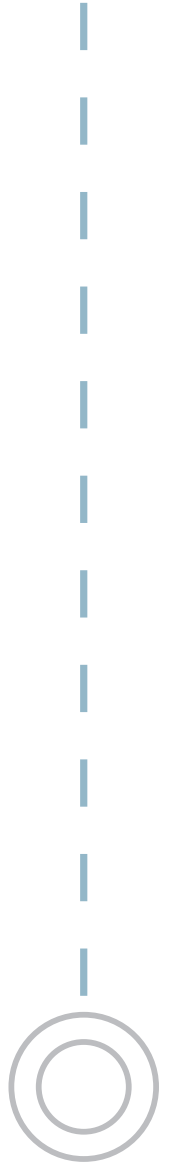
3.1.5.10. İlim İlim Oyunu	86
3.1.5.11. Kim Oyunu	88
3.1.5.12. El Arabası Oyunu	89
3.1.5.13. Atlama Oyunu	91
3.1.6. Oyuncaklı Oyunlar	92
3.1.6.1. Fıfır (Şakırdak) Oyunu	92
3.1.6.2. Tel Araba Oyunu	93
3.2. İlkokul Düzeyindeki Oyunlar	96
3.2.1. Aşık Oyunları	96
3.2.1.1. Gıynız Oyunu	96
3.2.1.2. Sütü Kemik Oyunu	99
3.2.1.3. Akkoç-Karakoç Oyunu	101
3.2.1.4. Cız /Üç Beş On Oyunu	104
3.2.1.5. Aşık Oyunu	107
3.2.1.6. Hodak Oyunu	109
3.2.1.7. Zil Oyunu	111
3.2.1.8. Koz Oyunu	113
3.2.1.9. Beş Yalak Oyunu	115
3.2.1.10. Baş Oyunu	117
3.2.1.11. Üçgen Oyunu	119
3.2.1.12. Tın Tıkış Tunç Oyunu	122
3.2.2. Taşla Oynanan Oyunlar	124
3.2.2.1. Hottuk Oyunu	124
3.2.2.2. Langa Oyunu	127
3.2.2.3. Tonga Oyunu	129
3.2.2.4. Taştayım Topraktayım Oyunu	131
3.2.2.5. Horon Oyunu	133
3.2.2.6. Gıç Gıç Kondura Biç Oyunu	136
3.2.2.7. Para Taşlama Oyunu	139
3.2.2.8. Esir Almaca Oyunu	141
3.2.2.9. Beş Taş Oyunu	143
3.2.2.10. Altı Taş Oyunu	146
3.2.2.11. Çizgi Oyunu	148
3.2.3. Masa Oyunları	150
3.2.3.1. Hane Oyunu	150
3.2.3.2. Mangala Oyunu	152
3.2.3.3. Üç Taş (Dokuz Taş) Oyunu	154
3.2.3.4. Kös Oyunu	156
3.2.3.5. Yalakkaya Oyunu	158





3.2.3.6. Ceviz Çıkarmaca Oyunu	160
3.2.3.7. Nallı Oyunu	162
3.2.3.8. Oğlak Geldi Oyunu	164
3.2.3.9. Kuç Oyunu	166
3.2.3.10. Godal Oyunu	168
3.2.3.11. Korkoşi Oyunu	170
3.2.3.12. Çetenari Oyunu	172
3.2.3.13. Eğir Oyunu	174
3.2.3.14. Uçan Halka Oyunu	176
3.2.3.15. Basmık Oyunu	178
3.2.3.16. Çaktırma Oyunu	180
3.2.4. Topla Oynanan Oyunlar	182
3.2.4.1. Oturtan Top Oyunu	182
3.2.4.2. Daireli Top Oyunu	184
3.2.4.3. Zambak Oyunu	186
3.2.4.4. Top Yetiştirme Oyunu	188
3.2.4.5. Tur Yapmaç Oyunu	190
3.2.4.6. Sıçratan Top Oyunu	192
3.2.4.7. Eşek Oyunu	194
3.2.4.8. Limon Oyunu	196
3.2.5. Hedef Vurma Oyunları	197
3.2.5.1. Patlangaç Oyunu	197
3.2.5.2. Mandal Mandal Oyunu	199
3.2.5.3. Beş Atış Oyunu	201
3.2.6. Kale Oyunları	203
3.2.6.1. Avcı Ormanda Oyunu	203
3.2.6.2. Çelmeli Oyunu	205
3.2.6.3. Tura Oyunu	208
3.2.6.4. Kemik Oyunu	210
3.2.6.5. Sıcak Soğuk Oyunu	213
3.2.6.6. Köşe Kapmaca Oyunu	215
3.2.6.7. Eski Minder Oyunu	216
3.2.6.8. Çatlak Patlak Oyunu	218
3.2.6.9. Bilmece Oyunu	220
3.2.6.10. Ben Seni Gördüm Oyunu	222
3.2.6.11. Körebe Oyunu	224
3.2.6.12. Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu	226
3.2.6.13. Kedi - Fare Oyunu	228

3.2.6.14. Kap Kaç Oyunu	230
3.2.6.15. Balık Ağı Oyunu	232
3.2.7. Kâğıtla Oynanan Oyunlar	234
3.2.7.1. Tuzlu Oyunu	234
3.2.7.2. Hafıza Oyunu	236
3.2.7.3. Bom Oyunu	237
3.2.7.4. Horozum Cık Cık Oyunu	239
3.2.7.5. Kabaklar Pişti Mi Oyunu	240
3.2.8. Seksek Oyunları	242
3.2.8.1. Postacı Oyunu	242
3.2.8.2. Kız Kız Çık Oyunu	244
3.2.8.3. Seke Seke Ben Geldim Oyunu	246
3.2.9. İple Oynanan Oyunlar	248
3.2.9.1. İp Çekme Oyunu	248
3.2.9.2. Sicim Oyunu	249
3.2.9.3. İplikçi Oyunu	251
3.2.10. Farklı Nesnelere Oynanan Oyunlar	253
3.2.10.1. Biliç Oyunu	253
3.2.10.2. On İki Çöp Oyunu	255
3.2.10.3. Zezeze Oyunu	257
3.2.10.4. Çabıt Yüzük Oyunu	258
3.2.10.5. Tura Kimde Oyunu	259
3.2.11. Kaçma Kovalama Kapma Oyunları	261
3.2.11.1. Yerden Yüksek Oyunu	261
3.2.11.2. Kol Çekmece Oyunu	263
3.2.11.3. Terlik Saklamaç Oyunu	265
3.2.11.4. Beş Adım Oyunu	267
3.2.11.5. Çuval Yarışı Oyunu	269
3.2.12. Oyuncaklı Oyunlar	270
3.2.12.1. Kömbeç Oyunu	270
3.2.12.2. Kağrı Oyunu	272
3.2.12.3. Dememe Oyunu	274
3.2.12.4. Çıkrıncak (Gıcırdağ) Oyunu	276
3.2.12.5. Gıç Gıç Oyunu	278
3.2.12.6. Çember Çevirme Oyunu	280
3.2.12.7. Çemberbaz Oyunu	282
KAYNAKLAR	284



HALK BİLİMİ AÇISINDAN ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

HALK BİLİMİ AÇISINDAN ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Sosyo-kültürel yapıdaki değişimler ve teknolojik gelişmeler sokakta oynayan çocuk sayısını her geçen gün azaltmaktadır. Sokaktaki çocukların azalışı, kendi aralarında oyun oynayarak dil becerilerini geliştirdikleri, toplumsal rollere ve sorumluluklara hazırlandıkları, kazanmayı, kaybetmeyi öğrendikleri ve beraberinde eğlendikleri geleneksel çocuk oyunlarının da gündelik yaşamdan çekilmesi anlamına gelmektedir. Geçmişte oynanan bu oyunlardan alınan haz, birlikte oynamaktan alınan keyif artık özlemle anlatılmaktadır. Geleneksel oyunların önemli bir kısmı özellikle kentte yaşayan çocuklar tarafından oynanmamakta ve kuşaklar arası aktarım gerçekleşmemektedir. Oysa doğadaki malzemelerin oyun aracı hâline geldiği, basit yaratıcılıklarla hayal gücünün geliştiği, oyunun malzemesinin elde edilmesinden, oyun alanının hazırlanmasına kadar bütün bir süreçte çocukların aktör olarak yer aldığı geleneksel oyunlar çocukların hayat becerileri kazanmasında oldukça önemlidir.

Geleneksel çocuk oyunları, kuşaktan kuşağa sözlü olarak aktarılan, deneyimleme yoluyla öğrenilen, çocuk ya da yetişkin her yaştan katılımcının oynayabildiği hatta farklı kuşakların bir arada oynamasına elverişli olarak kültür aktarımını sağlayan, kuralları, mekânı ve malzemeleri bağlamına göre farklılık gösterebilen oyunlardır. Eğlenceyi ve kimi zaman yarışını ya da temsili de içeren bu oyunlar, toplumların kültürel miraslarının önemli bir parçası olarak görülmüşlerdir. Kısa adı UNESCO olan Birleşmiş Milletler Eğitim Bilim ve Kültür Kurumu tarafından 2003 yılında kabul edilen ve Türkiye'nin de 2006 yılında taraf olduğu *Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi*'nin beş alanından biri de geleneksel çocuk oyunlarını içeren "toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şöenler"dir. Sözleşme'de somut olmayan kültürel miras "grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekânlar" olarak tanımlanmıştır. Korumanın ise somut olmayan kültürel mirasın yaşayabilirliğini güvence altına alma anlamına geldiği belirtilmiştir. Bu bakımdan geleneksel çocuk oyunlarının da oyun mekânlarıyla, malzemeleriyle veya sözlü kültür unsurlarıyla bir bütün olarak ele alınması ve canlı bir şekilde korunması ve kuşaklar arasında aktarımının sağlanması Sözleşme açısından değerlidir. Hâlihazırda 112 unsurun kaydedildiği Türkiye'nin Somut Olmayan Kültürel Miras Ulusal Envanteri'nde Aşık Oyunu, Topaç ve Mangala olmak üzere üç Anadolu çocuk oyunu kayıtlıdır.

Somut olmayan kültürel mirasın diğer alanlarında olduğu gibi çocuk oyunları da teknolojinin gelişmesi ile ekran oyunlarının popülerleşmesi, hızlı kentleşme ile oyun mekânlarının kaybolmaya başlaması, kuşakların buluşamaması nedeniyle kültür aktarımının sağlanamaması ya da çocukların sadece takım sporlarına yönlendirilmesi gibi pek çok gerekçe ile gün geçtikçe kaybolmaktadır. Anadolu çocuk oyunları, kültürel kimlik ve aidiyetin hissedildiği, kuşaklararası etkileşimin sağlandığı bir eğitim ve

HALK BİLİMİ AÇISINDAN ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

kültür alanıdır. Anadolu çocuk oyunlarının araç gereçleri günlük hayatta kolay ulaşılabilir ve hatta kimi zaman oyun aracı olarak düşünülmeyen ya da oyuncak olmayan ancak oyun içinde oyun nesnesine dönüştürülen araçlardır. Bir düğme, bir ceviz, bir taş, bir sopa oyun aracı hâline gelebilir ve bunların etrafında inanılmaz bir dünya yaratılabilir. Bu yönüyle Anadolu çocuk oyunları, çocukların hazır olarak sunulan oyuncaklar ile oynamalarından ziyade hayal güçlerini kullanarak, nesnelere arasında bağlantılar kurarak, nesnelere dönüştürerek kendi oyuncaklarını kendilerinin tasarlamasına imkân sunar. Anadolu çocuk oyunları her an ve her yerde oynanabilmeleriyle dikkat çeker. Doğada rahatlıkla bulunabilen malzemelerden üretilmeleriyle çevre dostu ve sağlıklı ürünlerdir. Çocukların kendi oyun malzemelerini ve oyuncaklarını hazırlamalarına ve cinsiyet ayırt etmeksizin birlikte oynamalarına imkân tanıdığı için Sorumlu Üretim ve Tüketim (12), Nitelikli Eğitim (4), Eşitsizliklerin Azaltılması (10) gibi Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma 2030 Hedefleri ile de uyumludur. Bazı Anadolu çocuk oyunlarında ise topaç, çember gibi geleneksel oyuncak yapımının sürekliliğine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda Anadolu çocuk oyunlarının gelecek kuşaklara aktarılması, geleneksel oyunlar için malzeme üreten ustaların da üretimlerini sürdürmelerine katkı verecektir.

Son dönemlerde popüler hâle gelen bilgisayar oyunları çocukları gittikçe kapalı alanlara hapsedmiştir. Bunun, elbette pek çok yansımasını çocukların dünyaya bakışlarında, davranışlarında ve fiziksel görünüşlerinde görmek mümkündür. Bunlar arasında harekette azalmaya bağlı olarak yaygınlaşan obezite ya da iletişim kurmamaya dayanan sosyalleşememe problemleri sayılabilir. Anadolu çocuk oyunları çocukların fiziksel, psiko-motor, duygusal, sosyal, zihinsel ve dil gelişimlerine de katkı sağlayarak bu tür sorunların oluşmasını engelleyecektir. Ayrıca Anadolu çocuk oyunlarında kimi zaman oyunun bir parçası hâline gelen tekerleme, sayısmaca gibi sözlü kültür unsurları çocukların dil gelişimini desteklemektedir. Çocuğun oyun arkadaşlarıyla kurduğu iletişim, takım olma gibi duyguları deneyimlemesini sağlayarak duygusal ve sosyal gelişimine katkı sağlamaktadır. Hareket içeren Anadolu çocuk oyunları çocukların fiziksel gelişimine, zekâ oyunları olarak sınıflandırılan Anadolu çocuk oyunları ise zihinsel gelişimine yardımcı olmaktadır.

EĞİTİM BİLİMLERİ AÇISINDAN ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Ülkemiz yedi bölgede, farklı farklı geleneksel oyunların bulunduğu bir kültüre sahiptir. Türkiye Radyo Televizyon Üst Kurulu (RTÜK) bu konuda bir çalışma yapmış ve geleneksel oyunlarımızı derleyerek paylaşmıştır. Bu listeyi de göz önünde bulundurarak ülkemizdeki yaygın Anadolu çocuk oyunlarından bazıları şunlardır: Körebe, Ebe Davul Zurna Bana Vurma, Arapsaçı, Çelik Çomak, Kurt Baba, Kutu Kutu Pense, İstop, Üç Taş, Kukalı Saklambaç vb. geleneksel oyunlar, öğrenmenin oyun yoluyla eğlenceli ve daha kolay olmasını sağlamaktadır.

Öğretim sürecinde yöntemin verimliliğini artırmak için birçok teknik kullanılmaktadır. Küçük yaşlarda ilkökul düzeyinde oldukça fazla kullanılan, çocukların ilgisini çeken tekniklerden biri de oyunla öğretim tekniğidir. Oyun kavramı Türk Dil Kurumu tarafından "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence." şeklinde tanımlanmaktadır. Çocukluk dönemini ele aldığımızda çocuğun gelişiminin bir bütün olarak devam etmesini sağlayan en önemli öğrenme araçlarından biri de oyunlardır. Çocuk; oyun sırasında kavramları, cisimleri, toplumsal kuralları, hak ve sorumlulukları, mücadeleyi anlar ve öğrenir. Oyunun çocukların bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimlerine çok sayıda katkısı bulunmaktadır. Sağlık açısından da fiziksel aktivite içeren oyunlar çocukların vücudundaki sistemlerin (dolaşım, sindirim vb.) düzenli çalışmasına katkıda bulunmaktadır. Oyun esnasında bağımsız hareket edebilen çocuklar duygusal olarak da rahatlamaktadır. Oyunla duygusal tepkilerini kontrol altına alan, sorunlardan uzaklaşan çocuğun, güven, sevinç, sevgi ve beğenilme duyguları gelişmektedir.

21. yüzyıl becerilerinin neler olduğu konusunda farklı görüşler olsa da bu becerilerin bilişsel beceriler kadar sosyal duyuşsal becerileri de kapsamı gerektiğinden söz edilmektedir. Oyun tabanlı öğrenme işte tam da bu becerilere hizmet etmektedir. Çocuklar, başarıya güdülenme, birlikte hareket etme, iş birliği yapma, bireyleri tanıma, öngöründe bulunma, sosyalleşme, kültürlenme, mutlu olmak için sevdiği şeyleri yapma ve sevdiği kişilerle birlikte olmayı seçme gibi gerçekleri, bir kurgu içinde öğrenmektedir.

Geleneksel oyunlarımız her öğrencinin birey olarak öz güveninin artmasında, geçmişini bilerek geleceğe daha emin adımlarla ilerlemesinde, sorumluluklarının farkına varmasında ve nitelikli bireylerin yetişmesinde, bireylerin fiziksel, duygusal yönden sağlıklı ve huzurlu olmasında, düşünmesinde, soru sormasında, araştırmasında, görüş alışverişi yapmasında, millî kimliğini merkeze alarak evrensel değerleri benimsemesinde, örf ve âdetleri çevresinde ruhsal, ahlaki, sosyal ve kültürel yönden gelişerek toplumsal kimliklerini kuvvetlendirmesinde, hak ve sorumluluklarını bilmesinde, toplumsal sorunlara duyarlı olmasında, öğrendiklerini günlük hayatta kullanmasında, çevreyle etkileşim kurmasında, toplumsal düzenin sağlanmasında önemli bir araçtır. Buradan hareketle bu kitapta temel derslerin amaçları da göz önünde bulundurularak geleneksel oyunlarımız derslerde işlenen kazanımların edinilmesini destekleyecek hâle getirilmiştir.

EĞİTİM BİLİMLERİ AÇISINDAN ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Bu kitap; dijital gelişimden ve şehirleşmeden dolayı unutulmakta olan geleneksel oyunların yaşatılması için oluşturulmuştur. Kitapta halk bilim uzmanları oyunların orijinalini; manevi mirasın dokusunun bozulmaması adına, geçmişte oynandığı şekilde oyunun aslını bozmadan belirtmiştir. Oyunun temel derslere uyarlanması kısmında ise araştırmacılar, kitapta yer alan oyunları pedagojik olarak çocuğun yaş grubuna uygun hâle getirerek öğrenme materyaline dönüştürmüştür ve oyunları kazan-kaybet mantığından uzaklaştırmaya özen göstermiştir. Geleneksel oyunlar temel derslere uyarlanırken Bloom Taksonomisi göz önünde bulundurulmuştur. Taksonomi'de üst düzey beceri edinimini kolaylaştıracak keyifli ve kalıcı öğrenme süreçleri planlanmıştır. Geleneksel oyun içeren ders planlarında çocuklarımız; oyunla ve ders kazanımıyla ilişkilendirilmiş tasarıma yönlendirilmiştir. Böylece çocuklarımızın hem akademik başarıdan geri kalmaması hem de öğrendiklerini gerçek yaşamda kullanabilmesi hedeflenmiştir.

Dünya üzerinde yaşayan tüm canlıların geleceğini etkileyen küresel rekabet, ülkelerin ekonomik güçleri üzerine kuruludur. Eğitim ise ülkelerin geleceğine yaptığı, en büyük ve en akıllıca yatırımdır. Tarih boyunca rekabete ayak uydurma ulusların ekonomilerine, refah düzeylerine ve geleceklerine yön vermiştir. Bu süreçte eğitim, ülkelerin hedeflerine ulaşmalarında kritik öneme sahip olduğunu gözler önüne sermiştir. Bir ulusun geleceğine verdiği önem, eğitime verdiği önemle eş değerdir. 21. yüzyıl yeterliklerini hayatın her alanında uygulayan nesiller yetiştirmek gereklidir. Değişen ve gelişen dünya koşullarına cevap verebilecek nesillerin eğitimi, bilgiyi bilme düzeyinden ziyade, karşılaştığı problemin çözümü esnasında etkili kullanabilmesi üzerine temellenmelidir. Bu bağlamda, çocuklarımızın çok farklı bakış açılarına sahip olmaları ve farklı disiplinlerden edinimlerini problem çözme sürecinde kullanmaları beklenmektedir. Bu sebeple bazı geleneksel oyunlarımız, çocuklarımızın çok farklı bakış açılarıyla problem çözmesini kolaylaştıracak bir tasarımla eşleştirilmiştir. Bireylere bilgi ve beceriyi disiplinler arası bakış açısıyla kazandırmayı hedefleyen tasarım içeren geleneksel oyunlar, ekonomik kalkınma ve bilimsel alanda önderlik için önemli bir araç olarak görülmektedir. Bu kitaptaki etkinlik planları ile çocuklarımız geleceğine sahip çıkarak gelecek için gerekli becerileri oyun yoluyla edinecektir.



1. BÖLÜM

GÜNÜMÜZ EĞİTİM SİSTEMİ VE ÖĞRENME

1. GÜNÜMÜZ EĞİTİM SİSTEMİ VE ÖĞRENME

21. yy eğitim sistemi küresel yönelimlerden etkilenmektedir. American Association of School Librarians (AASL) günümüz yüzyılının yaşam boyu öğrenme standartlarını şu şekilde belirlemiştir: eleştirel düşünme, araştırma, bilgi edinme düzeyinde 25 alt standart; bilinçli karar verme, sonuç çıkarma, bilgiyi yeni durumlara uygulama, yeni bilgi üretme düzeyinde 17 alt standart, bilgiyi paylaşma, demokratik toplum ve bireylerin etik ve verimli katılımında bulunması düzeyinde 19 alt standart, kişisel ve estetik gelişimi sağlamaya çalışmak düzeyinde 20 alt standart olmak üzere toplamda 81 standart (AASSL, 2017). Öğrenme insanın doğuştan getirdiği yetenekler ve sonradan kazandığı yeterliliklerle, büyüme süreci içinde davranışlarını sürdürülebilir ve kalıcı biçimde şekillendirmesidir. Öğrenme; deneyimler üzerine düşünerek ve onları yeniden yapılandırarak oluşan aktif ve yansıtıcı bir süreç olarak değerlendirilmektedir (Burns, Dimock ve Matinez, 2000:1-4). İnsanın hayatını başta kendisi memnun kalacak şekilde sürdürebilmesi için kapasitesini yaşam boyu artırması gerekmektedir. Birey fiziki ve sosyal hayatı öğrenerek ve değişimlere ayak uydurarak uyum sağlamakta, adım adım öğrenmeye devam etmektedir. 21. yüzyıl becerileri, öğrenme ve yenilik becerileri, bilgi, medya ve teknoloji okuryazarlık becerileri, yaşam, meslek ve kariyer becerileri olmak üzere üç kapsamda ele alınmakta ve aşağıdaki gibi tanımlanmaktadır (Partnership for 21st Century Skills, 2008):

1. Bilgi, Medya ve Teknoloji Okur-Yazarlık Becerileri

- Bilgi okur-yazarlığı:** Doğru ve yaratıcı bilgiye erişimde ve kullanımında etik ve hukuksal dayanakların bilincinde olarak yeterli ve etkili bilgiye erişebilmek.
- Medya okur-yazarlığı:** Medya mesajlarının, kim tarafından, hangi amaçla ve araçla verildiğini, kişilerin davranış, inanç ve değerlerini nasıl etkilediğini ve yorumlandığını bilmek.
- Teknoloji okur-yazarlığı:** Bilgi teknolojisinin iletişim ağları ve/veya araçlarını kullanarak, etik ve hukuksal dayanakların bilincinde olarak, yeni bilgilere erişmek, üretmek, değerlendirmek, entegre etmek dijital teknolojileri kullanmak.

2. Öğrenme ve Yenilik Becerileri

- Bilgi okur-yazarlığı:** Doğru ve yaratıcı bilgiye erişimde ve bunların kullanılmasında etik ve hukuksal dayanakların bilincinde olarak yeterli ve etkili bilgiye erişebilmek.
- Medya okur-yazarlığı:** Medya mesajlarının, kim tarafından, hangi amaçla ve araçla verildiğini, kişilerin davranış, inanç ve değerlerini nasıl etkilediğini ve yorumlandığını bilmek.
- Teknoloji okur-yazarlığı:** Bilgi teknolojisinin iletişim ağları ve/veya araçlarını kullanarak,

GÜNÜMÜZ EĞİTİM SİSTEMİ VE ÖĞRENME

etik ve hukuksal dayanakların bilincinde olarak, yeni bilgilere erişmek, üretmek, değerlendirmek, entegre etmek dijital teknolojileri kullanmak.

d. İş birliği: Çalışanların olumlu ve olumsuz yönleri bilmek, yerine göre esnek davranmak, gönüllü olarak çalışmak ve sorumluluk almak.

3. Sosyal ve Mesleki Beceriler

a. Esneklik ve kolay uyum sağlama: Farklı durumlara, rollere ve sorumluluklara uyum sağlamak, belirsizlikler içinde öncelikleri yeniden sıralayarak çalışabilmek, profesyonel davranışlar sergilemek, sosyal ve kültürel farklılıklardan yeni düşünceler geliştirebilmek, yeni fırsatlar yaratabilmek.

b. İnisiyatif kullanma ve öz yönetim: Yaşam boyu kendi öğrenme ihtiyacını belirleyebilmek, özyönetim becerisine sahip olmak, zamanı etkili ve verimli kullanmak yeri geldiğinde inisiyatif kullanmak.

c. Üretkenlik ve hesap verebilirlik: Etkili yönetmek, güvenilir ve dakik olmak, takım çalışması yapmak, etkili iş birliğinde bulunmak, saygı duymak, takdir edebilmek, sonuçların sorumluluğunu üstlenebilmek.

d. Liderlik ve sorumluluk becerileri: Çalışanların kendi sorunlarını çözmelerine liderlik etmek, ortak hedeflere ulaşılması için diğerlerini yönlendirmek, ilham vermek, dürüst ve etik davranarak rol model olmak.

Eğitim süreci ise bireyin toplumuna ve doğaya yararlı olması amacıyla evrensel / ideal ahlak ve kültür normlarına sahip bir kişilik olarak sosyalleştirilmesi sürecidir (Hesapçıoğlu, 1994; 29). Bunun yanı sıra farklı sosyal ve ekonomik çevrelerin de eğitimden değişik beklentileri ve istekleri olmaktadır. Söz gelimi iş dünyası ve siyasi liderler eğitimden bireylerin problem çözebilen, eleştirel düşünebilen, potansiyellerini fark eden ve geliştiren, dil, matematik ve diğer konularda sahip olduğu bilişsel becerilerini kullanarak yenilikçi ve yaratıcı çözümler geliştirebilmesini beklemektedir (National Research Council, 2012). Eğitim sisteminin en temel amaçlarından bir diğeri ise yeni dünya düzenine ayak uydurabilen ve iş dünyasına hazır bireylerin yetiştirilmesidir (Trilling ve Fadel, 2009). Tam da bu noktada 19. yy'dan bu yana küreselleşmiş dünyaya 'birey' kazandırma mücadelesi içinde birçok öğrenme ve öğretme yaklaşımı gündeme gelmektedir. Aynı zamanda insanların bireysel farklılıkları nedeniyle değişik öğrenme stillerine sahip olduğu sonuçlarına da ulaşılmıştır. Öğrenme stilleri, çok çeşitli öğrenme modellerinin doğmasını sağlamıştır. 20 ve 21. yüzyılda en çok dikkat çeken öğrenme modelleri; Okulda Öğrenme (Carroll), Tam Öğrenme (Bloom), Programlı Öğrenme (Skinner), Tasarım Odaklı Öğrenme, Oyun Yoluyla Öğrenme, Proje Tabanlı Öğrenme, Kuantum Öğrenme (Bobbi De Porter), Yaşantısal Öğrenme Modeli (Kolb), Beyin Temelli Öğrenme Modeli (Caine&Caine), Probleme Dayalı Öğrenme (Dewey, Piaget), Aktif Öğrenme (Dale, Dewey), Çoklu Zekâ (Gardner), İş Birliğine Dayalı Öğrenme (Lewin, Vygotsky, Dewey) Modeli Olarak Öğrenme (Bandura), Anlamlı Öğrenme (Ausubel), Gagne'nin Öğrenme Modeli, Bilgisayar

GÜNÜMÜZ EĞİTİM SİSTEMİ VE ÖĞRENME

Destekli Öğretim (Hannafin ve Peck), Keller Planı (Keller), Yapılandırıcılık / Kurmacılık / İnşacılık / Oluşturmacılık / Constructivism (Vico, Vygotsky, Dewey, Kelly). Carroll'a göre öğrenme düzeyi; etkin olarak öğrenme ile geçen zamanın sonucu olan öğrenme yeteneğinden, öğrenmeye hazır oluşu ifade eden öğretimden yararlanma yeteneğinden, öğrencinin gönüllü olarak öğrenmeye harcadığı zamanı gösteren "sebat"tan, öğrenme için verilen zamanı gösteren "fırsat"tan ve yeteneğe bağlı olan sürenin dışında ek zaman gerektirmeyecek öğretme hizmetini betimleyen öğretimin niteliğinden etkilenmektedir (Senemoğlu, 2012).

Bloom'a göre öğrenme ürünleri ve öğretim hizmetinin nitelikleri öğrenme düzeyini etkilemektedir. Diğer bir deyişle, öğrencilerin sözlü anlatım yeteneği, okuduğunu anlama becerisi, mantıksal düşünme becerisi, öğrenme tarzı gibi farklılıkları içeren bilişsel giriş davranışları ve öğrenme ünitesine karşı ilgileri, tutumu ve akademik benlik anlayışı onların akademik öz güvenini, öz yeterliliğini de yönlendirmektedir (Bloom, 1998). Sınıfın fiziksel özellikleri, aile, rehberlik, akran grupları ve öğretmenin nitelikleri ile öğretmenin eğitim sırasında bireye sağladığı eğitim imkânları gibi "dış şartlar" da nitelikli bir öğretim için etkili faktörlerdendir (Erden, 2001). Bloom, eğitimcilerin öğrencilerinin ne bilmelerini istediklerini basitten karmaşığa doğru, aşamalı bir sıra içerisinde düzenlenebilir olduğunu ve öğrencilerin bilmeleri gerekenleri ve eğitimsel hedeflerin sınıflanabileceği fikrini öne sürmektedir. Öğrenme sürecinde bir üst seviyeye geçmeden önce bir alt seviyenin öğrenme hedeflerine tam olarak ulaşılması gerekmektedir (Huitt, 2009). Bloom taksonomisi, 21. yy gereklerine göre yeniden 1995-1999 yıllarında, Anderson ve Krathwohl koordinatörlüğünde bilişsel psikologlar, eğitim programı kuramcılar, öğretim araştırmacıları, ölçme ve değerlendirme uzmanlarından oluşan bir çalışma grubu tarafından güncellenmiştir (Anderson ve diğerleri, 2010).

Tablo 1. Yenilenmiş Taksonomi Tablosu

Bilgi Birikimi Boyutu	1. Hatırlama	2. Anlama	3. Uygulama	4. Çözümleme	5. Değerlendirme	6. Yaratma
Olgusal Bilgi						
Kavramsal Bilgi						
İşlemsel Bilgi						
Üst Bilişsel Bilgi						

Kaynak: Anderson ve Krathwohl (2010), Öğrenme Öğretim ve Değerlendirme ile İlgili bir Sınıflama (A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing)

GÜNÜMÜZ EĞİTİM SİSTEMİ VE ÖĞRENME

Bu kitabın ikinci bölümünde yer alan etkinlikler temel derslere uyarlanmış ve ders kazanımları ile ilişkilendirilerek Bloom Taksonomisi'nin genel kriterleriyle uyumlu hâle getirilmiş ve aşamalı olarak sınıflandırılmıştır.

Ausubel'e (1968) göre, öğrencinin önceki bilgileri ile yeni öğrendiği bilgiler arasında bir bağ kurarak yeni bilgiyi kendisi için anlamlı hâle getirerek öğrenmesi, bilgiyi yeniden yapılandırması anlamına gelmektedir. Öğrenme sürecinde öğrencilerin birbiriyle yardımlaşması, öğrendiklerini paylaşarak birbirlerinin başarısını artırması, elde edilen verilerin hep birlikte tartışılarak bir sonuca bağlandığının da bir göstergesidir (Sharan, 1980). Elbette ki her öğrencinin farklı zekâ alanlarında başarılı olabildiğini dikkate alarak farklı metodolojileri, alıştırmaları ve etkinlikleri öğrenme sürecine katan öğretmenler, öğrenme başarılarını artırabilmektedir. Öğrenci merkezli yaklaşıma dayalı deneysel öğrenmeyi içeren, yaparak yaşayarak öğrenme modelleri de günümüzde oldukça yaygındır. Bunlardan biri olan aktif öğrenme; öğrenenin öğrenme sürecinin sorumluluğunu kendi üstüne aldığı, öğrenme sürecinin farklı aşamalarında öz düzenleme yapma ve kararlar alma olanaklarının verildiği bir model olarak tanımlanmaktadır (Açıkgöz, 2006). Aktif öğrenmede alınması gereken kararlar ve sorumluluklar öğrenci-öğretmen iş birliği içinde, öğrencilerin yazması, okuması, düşünmesi, sorular sorması, örnekler vermesi, kaynaklara ulaşması, deney yapması vb. etkinlikler içinde gerçekleşmektedir (Gökçe, 2004). Düşünmeye ve yaratıcı/ yenilikçi düşünceler geliştirmeye karşı güdülenmeyi (motivasyonu) artıran probleme dayalı öğrenme yaklaşımı ise öğrencilerin problem çözme becerilerini; bilgi, davranış ve değerleri, gerçek dünya deneyimleri, disiplinler arası bağ kurarak oluşturduğu veya keşfettiği bilgileri etkilemektedir (Cantürk-Günhan, 2006). Öğrencilerin tasarlama, hayal kurma, planlama, kurgulama ve süreç yönelimli yapı oluşturma gibi yöntemlerle, öğrenenin zihinsel yapısının sürekli yeniden örgütlenmesini amaçlayan proje tabanlı öğrenme yaklaşımında (Erdem, 2002) çağımızın en temel becerilerinden kabul edilen sorun çözme becerisi merkeze alınmaktadır. Etkisi zamanla daha çok fark edilen oyun temelli öğrenme yaklaşımlarıyla çocukların çevredeki nesnelere keşfetme, araştırma ve deneme gibi oyunlaştırmayla öğrenme yolları da gündeme gelmiştir (Piaget, 1992). Oyunların yeni sözcükler öğrenme, çeşitli mesajları algılama ve iletme becerilerini geliştirdiği (Öncü ve Özbay, 2006: 15), başkalarının hakkını gözetmek iş birliği ve paylaşma gibi sosyal becerilerin kazanılmasına yardımcı olduğu, çocuğun saldırganlık gibi doğal duygusal tepkimelerini kontrol altına almayı öğrettiği (Yörükoğlu, 1998: 70), zekâ ve mantık yürütme, anlama becerilerini artırdığı (Özdoğan, 2004: 107) ifade edilmektedir. Eğitsel oyunlarla anlatılan konu daha ilgi çekici hâle getirilmekte ve öğrenciyi pasif durumdan aktif duruma geçirmektedir (Önen, Demir ve Şahin, 2012: 305).

Çocukları sınırlandırmadan yaratıcı ve keşfedici öğrenmeye yönlendirerek problem çözme yeteneklerini geliştiren (Aykutlu ve Şen, 2004) eğitsel oyunlar aynı zamanda oyuna aktif olarak katılan

GÜNÜMÜZ EĞİTİM SİSTEMİ VE ÖĞRENME

öğrencinin, güdülenmişlik düzeyini, motivasyonunu ve öz güvenini de artırmaktadır (Bayırtepe ve Tüzün, 2007: 44). Her toplum, geçmişinin en temel değerlerini kültürleri aracılığıyla gelecek nesillere aktarmak istemektedir. Özellikle çocukluk evresinde yakınlarımızdan ve çevremizden öğrenilen oyun ve sembollerle yaşamımıza giren geleneksel oyunlar, zamanla değerleri davranışa dönüştürmemize yardımcı olmaktadır. Geçmişten getirilerek oynayanlar tarafından aynen korunmuş ve gelecek nesillere aktarılmış olan oyunlar yoluyla kültürlerin ritüel, inanç ve değerlerinin de iletildiği görülmektedir (Özbakır, 2009: 81).

21.yy.'da eğitimin disiplinler arası bir yaklaşımla sunulması gerekliliği, eğitim kurumlarının yapısını da etkilemektedir (Öztürk, 2015: 13). Farklı disiplinlerin birlikte çalışması yeni bilgi alanlarının ortaya çıkmasını, yeni perspektiflerin gelişmesini ve disiplinler arası iş birliğinin artmasını sağlamaktadır (Poggenpohl, 2009: 138). Eğitim sistemleri, küresel veya yerel düzeydeki sorunlara en doğru ve en işlevsel çözümlerin geliştirilmesinde disiplinler arası ve iş birlikli çalışma yöntemlerini kullanabilen bireyler yetiştirmek istemektedir. Disiplinler arası yaklaşımın ilk yansıması Finlandiya'daki ilk disiplinler arası üniversite olarak kurulan Aalto Üniversitesi'dir (Restarting Britain Report, 2011; 44). Küreselleşme ve bilişim sektörünün hızlı gelişimleri yeni meslek alanlarının doğmasına yol açmıştır. Şirketler arası rekabet gücünün artırılmasının ön koşulu tasarım geliştirebilen, yenilik yaratabilen ve tüketimin ana odağı olan "insan" dır. Özellikle çok uluslu şirketler bu tip çalışanlarla birlikte çalışmayı ilke edinirler. Bu kişilerin yetiştirilmesi süreci ancak "tasarım odaklı düşünme/ design thinking" kavramı üzerinde yeniden yapılandırılmış bir sistemi gerekli kılmaktadır. Dolayısıyla tasarım odaklı bir eğitime geçilebilmesi için disiplinler arası bir yaklaşımla yeni programların oluşturulması, müfredatın yenilenmesi ve kazanımların etkinliklerle biçimlendirilmesi gerekmektedir. 21. yy. becerileri arasında sıralanan yaratıcılık, takım çalışması, iş birlikli çalışma, tasarım ile problem çözme yöntemi ve yaklaşımını benimseme, sosyal iletişim ve girişimcilik yeterlilikleri eğitimde farklı bir paradigmanın oluştuğunun göstergesidir. Tasarım odaklı düşünme insanı temel alan yöntemlerin işe koşulmasını gerektirmektedir. Beyin fırtınası, workshop gibi bir çok özel yöntemler, farklı varyasyonları çağrıştırmaktadır. Stanford Üniversitesi Hasso-Plattner Tasarım Enstitüsü, 5 aşamalı bir tasarım odaklı düşünme modeli ortaya koymaktadır. Tüm bu aşamalar Şekil 4'te gösterilmiştir.

GÜNÜMÜZ EĞİTİM SİSTEMİ VE ÖĞRENME

Tanımlamak

Çözeceği soruna anlaşılır ve net ifadelerle çerçeve çizer ve soruna odaklanır. Belli bir sorunla ilişkili daha büyük sosyal sorunları anlar.

Prototip geliştirmek

Problemi çözecek fikirlerden birine dayanan hızlı bir örnek oluşturur.

Paylaşmak

Tasarladığı ürünü son hâlini aldığı anda insanların ondan daha fazla yararlanabilmesi için icadını açıklar.



Empati Kurmak

Sorunlarla yüz yüze gelen insanlara ilişkin anlayış geliştirir. Çözülecek problem bağlamında onların düşüncelerini, hislerini, fiziksel ve duygusal ihtiyaçlarını anlar.

Fikir Üretmek

Problemi çözmek için birden fazla fikir veya yaklaşım üretir ve sonrası için fikirlerin değerlendirilmesini sağlar.

Test Etmek

Geri bildirim alır. Neyin çalışıp çalışmadığını dener ve prototipin nasıl geliştirilebileceğini araştırır.

Şekil 4: Tasarım Odaklı Düşünme Modeli (Hosso Plattner Institute of Design at Stanford University)

Beynimizde yaşamsal deneyimlerin izleri bulunmaktadır. Bu deneyimler bizi sorunlara karşı benzer çözüm yolları bulmaya yöneltmektedir. Hazır kalıplar olarak nitelendirebileceğimiz bu öğrenilmiş çözüm bulma teknikleri çevremizdeki sorunlara en kısa yollarla çözüm bulmamızı sağladığı için sıklıkla ve bir alışkanlık olarak kullanılmaya devam edilmektedir. Oysa çağımız yenilik/ inovasyon çağıdır. Kalıplara takılıp kalmayan bir düşünmeyi gerçekleştirdiğimiz zaman sıradanlığın dışına çıkmış oluruz. “Kalıpların dışında düşünme/ thinking outside of the box” yeni yüzyılda asıl ihtiyacımız olan düşünme türüdür.

Yaratıcı çözüm fikirleri, sağ beyin yetkinliklerinin tetiklenmesi esasına dayanan iç görülerin ortaya çıkarılması sonucu oluşmaktadır. Gerçek sorunların çözümü için hayal kurmak, oyunlaştırma yöntemlerini kullanmak, bütünlükçü bir yaklaşım ortaya koymak, hikâyeleştirmek ve insanlar arası etkileşimde bulunmak gerekmektedir. Brown’a göre (2008: 88, 89) tasarım odaklı düşünme; ilham alma (problemin veya fırsatın ne olduğunu araştırma), kavrama (muhtemel çözümleri bulma, geliştirme ve test etme) ve uygulama (uygun çözümü bulma) olarak üç aşamadan oluşmaktadır. Tasarım odaklı düşünme üzerine dersler veren uluslararası üniversiteler de bulunmaktadır. Bunlardan bazıları, Kanada’da Toronto Üniversitesi Rotman Yönetim Bilimleri Okulu, Amerika’da Stanford D-School, Art Center College of Design ve Illinois Institute of Technology, Almanya’da HPI D-School, İngiltere’de Open Universitydir.

GÜNÜMÜZ EĞİTİM SİSTEMİ VE ÖĞRENME

20. yüzyılda, yapay zekâya karşı insanlığın geleceğini belirleyen en önemli sistem, eğitim sistemi, en önemli insan kaynağı ise çocuklar, gençler diğer anlamıyla öğrenenlerdir. Bu yüzyıl, “çocuk yüzyılı” olarak adlandırılrsa da, çocukluk bilincinin bulunmadığı bir çağdan hukuksal, toplumsal ve eğitsel kurumlar içinde korunan bir çocukluk kavramına geçiş yaklaşık dört yüzyıl sürmüştür (Akyüz, 2001). Öğretmen ve öğrenci “öğrenme ortaklığı” yapan, belirli eğitsel hedefleri birlikte tanımlayan, bunlara erişmek için senaryolar tarif eden, gerekli bilgilere erişme konusunda iş birliği yapan, güçlükleri birlikte aşan birtakım hedefler ve kazanımlar doğrultusunda geliştirilmiş etkinlikler temelinde, öğrenme-öğretme sürecini zenginleştiren ve öğrenmelerin kalıcılığını artıran sınıf içi-sınıf dışı faaliyetlerde bulunmaktadır (Şahan, 2000:4).

Günümüzde öğrenciler, farklı etkinliklerle elde ettikleri bilgileri yeniden anlamlı hâle getirmekte ve bilgiyi yeniden yapılandırmaktadır. Bilginin bireysel yapılandırması sürecinde düşünen, yargılayan, yaratıcı, sorgulayıcı düşünme becerilerine sahip bireylerin yetiştirilmesi ana eğitsel hedeflerden biridir. Küreselleşen dünyada eğitim sistemleri, öğretme-öğrenme sürecinde bireylerin hem düşünme becerilerini geliştirmesine hem de yeni düşünme becerilerini kazanmalarına yardımcı olmalıdır. Peki, bu yeni düşünme becerileri nelerdir? Yaratıcı düşünme, esnek düşünme, orijinal düşünme, akılcı düşünme, ayrıştırıcı düşünme, analojik düşünme, kuramsal düşünme, geniş düşünme, eleştirel düşünme, yaratıcı / yenilikçi düşünme, yansıtıcı düşünme, analitik düşünme, küresel (global) düşünme vb. yeni yüzyılın temel düşünme becerileri arasında yer almaktadır. Tüm bu düşünme becerileri insanı daha iyi yetiştirmek, insanı insan olarak geliştirmek içindir. Bilim ve teknolojinin hızla gelişmesi, bilişim sektörünün bilgi ve para için sınırlarını kaldırması, büyük verinin analiziyle hayatlarımızın kontrol altına alınmaması için hem düşünen hem hisseden bireyler yetiştirmek istiyoruz. Aklını ve duygularını kontrol altında tutarken, vicdanını ve değerlerini kaybetmemiş çocukların geleceğini kurmaya çalışmaktayız. 1970’li yıllarda John Flavell, "üst biliş" (metacognition) kavramıyla bireyin kendi bilişsel süreçlerini daha etkili bir biçimde kullanabileceğini ve kontrol edebileceğini savunmuştur. Üst biliş davranışlarını geliştirmek için ne bildiğini ve ne bilmediğini belirlemek, düşündükleri hakkında konuşmak, düşünme sürecinden bilgi edinmek, düşünme günlüğü tutmak, planlama, öz düzenleme ve öz değerlendirme yapmak gibi stratejiler önermektedir (Flavell, 1979: 906-911, Artzt, ve Armour-Thomas, 1992: 137-175).

Türk Eğitim Sistemi açısından bakıldığında 2018 yılında yayımlanan ‘2023 Eğitim Vizyon Belgesi’nde çift kanatlı eğitim anlayışının temel alındığı görülmektedir. Anlaşılacağı üzere, öğrencilerin bilgi ve değer sahibi bireyler olarak yetiştirilmesinin önemi vurgulanmıştır. Bilgi boyutuna bakıldığında az önce sözü edilen düşünme becerilerine sahip bireyler yetiştirmek, değer boyutuna bakıldığında üst biliş ve vicdana sahip bireylerin topluma kazandırılmasının amaçlandığı görülmektedir. ‘2023 Eğitim Vizyon Belgesi’nin bir diğer önemli kavramı ‘tasarım beceri atölyeleri’ dir. Çocukların yaparak, yaşayarak ve deneyimleyerek öğrenmelerine dayanan bu atölyelerin temel amacı keşfeden, yorumlayan, fikir geliştiren, fikri ürüne dönüştüren, ürünü tekrar tekrar geliştiren bireyler olmalarına yardımcı olmaktır. Diğer yandan aslında tasarım odaklı bireylerin yetişmeleri için olanak ve ortamlar oluşturarak, yaratıcı ve yenilikçi bir nesil geliştirmeye çalışmaktayız.

2. BÖLÜM

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

2. GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Geleneksel oyunlar, okul öncesi ve ilkököl düzeylerinde, çocukların gelişim özellikleri göz önünde bulundurularak eğitsemel oyunlara dönüştürülebilir. Öğretmenler uyarlanan oyunları hedef kitlesinin özelliklerine uygun olarak dersin tüm aşamalarında kullanabilir.

Tablo 2: Kitapta Yer Alan Bazı Geleneksel Oyunların Okul Öncesi ve İlkoköl Düzeyinde Hedeflenen Disiplinlerle Hedeflenen Konular Üzerinde Elde Edilen Üst Düzey Beceriler ve Sonuçlar/Ürünler

Geleneksel Oyunlar	Hedeflenen Disiplinler	Hedeflenen Konular	Hedeflenen ve Elde Edilen Üst Düzey Beceriler	Hedeflenen ve Elde Edilen Sonuçlar /Ürünler
Baca Baca Oyunu	Okul Öncesi Tüm dersler	Haftanın Günleri	Yaratma/ Sentez	Haftanın günlerinde hangi günün kaçınıcı gün olduğunu kavrar ve bununla ilgili çalışmaları yapar.
Uçak Oyunu	Okul Öncesi Tüm dersler	Kıta ve Okyanuslar	Değerlendirme	Dünya üzerindeki kıta ve okyanuslar hakkında bilgi sahibi olur ve küre üzerine doğru yerleştirir.
Tel Araba Oyunu	Okul Öncesi Tüm dersler	Matematiksel Modelleme Grafik Oluşturma Ritmik Sayma	Yaratma/ Sentez	Grafik oluşturur ve oluşturulan grafiğı yorumlayabilir. Matematiksel modelleme ile soruna çözüm bulabilir.
Körebe Oyunu	Matematik	Geometrik Cisimler ve Şekiller	Yaratma/ Sentez	Teknolojik ürünlerin 50 yıl sonrasını hayal edip önce iki boyutlu sonra üç boyutlu hâlini tasarlar. Teknolojik ürünlerin şimdiki hâliyle 50 yıl sonraki hâlini kullanım alanları açısından belli bir kritere göre karşılaştırır.

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Yalakkaya Oyunu	Matematik	Doğal Sayılar	Yaratma/ Sentez	<p>Oyunun ikinci aşamasında oyuncuların ellerinde bir yapbozun parçaları bulunmaktadır. Topladıkları sayı kartlarındaki sayıları büyükten küçüğe sıralayarak gizli resmi ortaya çıkarmak zorundadırlar. Bu sıralamayı yaparken sayı kartlarının arkasındaki gizli resim ortaya çıkacaktır. İsteğe göre her ders kazanımına bu resim uyarlanabilir. Örneğin sosyal bilgiler dersinden bir kültür ögesi (kahve fincanı, davul resmi, gelinlik vb.) ya da fen bilimleri dersinden duyu organlarımız yapılabilir. Sonra öğrencilerden bu buldukları fotoğrafı "Jigsawplanet" uygulamasını kullanarak kendi yapbozlarını oluşturmaları istenir. Kendi yapbozları için de binden küçük en çok beş doğal sayının karşılaştırmasına yönelik soruyu öğrenciler kendileri hazırlar.</p>
Horon Oyunu	Matematik	Uzunluk Ölçme	Yaratma/ Sentez	<p>Öğrencilerin adımlarıyla yaptıkları ölçümlerin gerçek uzunluklarını Ruler App veya uzunluk ölçen herhangi bir web 2.0 aracıyla da ölçerek not etmeleri sağlanır. Sınıfa geçildiğinde öğrencilerin kendi adımlarıyla gerçek ölçüm sonuçlarının ikisini de gösterebilen bir ölçme materyali tasarlamaları istenir.</p>

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Üçgen Oyunu	Matematik Fen Bilimleri	Alan Ölçme Maddeyi Niteleyen Özellikler	Yaratma / Sentez	Öğrencilerin misketleriyle oluşturdukları üçgenlerin alanlarına eş değer olarak oluşturdukları kartondan üçgenlerin kenarlarına yazacakları maddeler ile maddeyi niteleyen özellikleri eşleştirebilecekleri Tarsia yapboz oyununu tasarlamaları sağlanır. Bu oyunu tasarlarken üçgenin alanını hesaplamak gereklidir. Tüm üçgenler birleştikten sonra oluşan büyük üçgenin alanını da hesaplamaları sağlanır. İple yeni bir üçgen oluşturup uzunluk ölçü birimleriyle ölçüp yeni üçgenlerinin alanlarını hesaplar.
Horozum Cık Cık Oyunu	Müzik	Çalgı Türleri ve Müzik Kültürü	Yaratma/ Sentez	Oyun sonunda öğrenciler gruplara ayrılarak belirledikleri bir enstrümanı tasarlamaları ve seçtikleri bir Türk halk müziğini bu enstrümanla çalmaları sağlanır.
Bom Oyunu	Görsel Sanatlar	Kültürel Miras	Yaratma/ Sentez	Türk mimari elemanları ve geleneksel Türk sanatlarının görsellerinin olduğu kartlar etrafa saklanır. Öğrenciler bulunan her karttaki mimari öge ya da sanatı içeren mini müze tasarlar. Öğretmen rehberliğinde mbot ile görsellere ait bilgilerin açıklamasının yapıldığı kodlama çalışmaları yapılır.

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Hane Oyunu	Türkçe Matematik	Doğal Sayılarla Bölme İşlemi Bilim ve Teknoloji	Yaratma/ Sentez	Öğrencilerden iki kişilik gruplar oluşturarak bölme en fazla dört olacak şekilde, içinde bölme olan bir hikâye yazmaları istenir. Bu hikâye, bölmenin eşit paylaşım mantığını gerçek yaşam problemi yoluyla içermeli. Her öğrenci hikâyesini hane oyununu oynayarak bir yandan anlatırken bir yandan hikâyedeki soruyu çözer.
Gıç Gıç Oyunu	Hayat Bilgisi	Sağlıklı Hayat	Yaratma/Sentez	Sağlıklı ve sağlıksız besinleri gruplandırır. Oyun hamuru, atık malzeme, ip gibi maddelerle insan modeli tasarlar. Bu model üzerinde insan sağlığı ve besinler arasındaki ilişkiyi ifade eder.
Çıkrıncak (Gıcırdağ) Oyunu	Matematik	Doğal Sayılar	Yaratma/Sentez	Öğrenciler örüntü kullanarak bir köprü tasarlar.
Dememe Oyunu	Türkçe	Görsel Yorumlama	Yaratma/Sentez	Öğrenciler, kumaş boyası ve fırça yardımıyla t-shirt tasarlar. Tasarım yaparken temizlik kurallarına dikkat eder.
Uçan Halka Oyunu	Fen Bilimleri	Maddeyi Niteleyen Özellikler	Yaratma/Sentez	Üç boyutlu kartlarla, modelleme çalışması yapar. Öğrenciler modelleme çalışmasında maddenin görülebilir özelliklerini ifade eder.
Basmık Oyunu	Fen Bilimleri	Kuvvetin Cisimler Üzerindeki Etkileri	Yaratma/ Sentez	Hayallerindeki arabayı tasarlar ve bu arabayla oyun oynar.
Çaktırma Oyunu	Matematik	Geometrik Cisimler ve Şekiller	Yaratma/Sentez	Labirent tasarlayarak bu tasarladığı materyalle oyun oynar.

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Hodak Oyunu	Sosyal Bilgiler	Güvenli Hayat	Yaratma/ Sentez	Öğrenciler gruplara ayrılır. Oyun sonunda oluşturdukları tablodan da yardım alarak, her öğrenci güvenlik aralarında konuşarak, güvenli hayat kurallarını aralarında paylaşırlar. Seçtikleri kuralı anlatan şiir/tekerleme uyarlar. Her öğrenci, atık malzemelerden kukla tasarlar. Öğrenciler yazdıkları şiir/tekerlemeleri, tasarladıkları kuklaları kullanarak canlandırır, arkadaşlarına sunarlar.
Sütlü Kemik Oyunu	Türkçe	Millî Kültürümüz	Yaratma/ Sentez	Öğrencilere Anadolu'da yetişen Türk kahramanlardan bahsedilir. Türk kahramanların kişilik özellikleri üzerine öğrencilerin konuşmaları sağlanır. Kahramanların benzer ve farklı özelliklerini tespit etmeleri istenir. Daha sonra zıt ve eş anlamlı kelimelerin geçtiği hikâye yazmaları istenir. Ardından, hikâyelerine ait kapak tasarlayarak kitapçık hâline getirmeleri istenir. Hazırlanan kitaplar sergilenir.
Tonga Oyunu	Hayat Bilgisi	Evimizde Hayat	Yaratma/ Sentez	Oyunda sıralanan taşlara merkeze tonga taşını düşünerek, yakından uzağa yol izleyerek ihtiyaç ve isteklerini sıralar. Öğrenciler tonga oyunundaki sıralamayı dikkate alarak kendi ihtiyaç tablolarını tasarlar. Kendi ve diğer aile üyelerinin de istek ve ihtiyaçlarını karşılayabileceği tablo yapar. Tablodaki verilerin yansıdığı aile bütçe defteri tasarlar.

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Altı Taş Oyunu	Türkçe	Doğa ve Evren	Yaratma/ Sentez	Öğrenci oyun içinde kullanılacak bir masal/hikâye belirler. Seçtiği masalı/hikâyeyi, oyun sırasında karşısındaki oyuncuya anlatır. Masal/hikâye ile ilgili olarak öğrencilerin masaldaki unsurlar ve eşik noktalarını bulmaları istenir. Daha sonra masala/hikâyeye ait buldukları eşik noktalarını ve unsurlarını gösteren daha önce yazılmamış bir distopik öykü yazmaları istenir.
Nallı Oyunu	Fen Bilimleri	Kuvvetin Cisimler Üzerindeki Etkileri	Değerlendirme	Öğrenciler oyun bittikten sonra cevaplanamayan soru kâğıtlarını ortaya koyar ve değerlendirme yapar. Yapılan değerlendirmede en çok hata yapılan konular tespit edilir.
Çetenari Oyunu	Matematik Sosyal Bilgiler	Uzunluk Ölçme Doğal Sayılarla Toplama ve Çıkarma İşlemi İnsanlar, Yerler ve Çevreler	Yaratma/ Sentez	Kartondan veya kalem, silgi, kitap gibi nesnelere, standart olmayan bir ölçme aracı tasarlar ve bu ölçme aracını oyunda kullanır, metre ve santimetre ile karşılaştırır, dönüşümleri yapar.

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Eğir Oyunu	Matematik	Doğal Sayılar	Yaratma/ Sentez	Öğrenciler toparın üzerindeki puanlara bakarak üçer, dörder veya beşer sayınca ritmik sayma yapmış olur; tane sayısı olarak ifade edince çarpım olarak söylemiş olur ve çarpma işlemi yapılır. Öğrenciler puanları toplayınca büyükten küçüğe doğru sayıları sıralar. Her biri bir doğa fotoğrafçısı olan öğrenciler doğada ritmik sayma örneği olacak unsurların fotoğrafını çeker. Çektiği görsellerden oluşan bir kolaj resim çalışması yapar. Örneğin yan yana on tane dizilmiş yonca yaprağı (3,6,9,12...) gibi.
Çuval Yarışı Oyunu	Matematik	Geometrik Örüntüler	Yaratma/ Sentez	Geometrik şekillerden oluşan, en az üç aşamalı bir örüntü tasarlar. Bu örüntüyü evdeki eski kumaşları kullanarak oluşturacağı kendi çuvalında kullanır ve örüntünün kuralını belirler.
Beş Adım Oyunu	Matematik	Uzunluk Ölçme	Yaratma/ Sentez	Standart olmayan ölçme aracı olarak adım, ayak, kulaç kullanır ve mesafe ölçümü yapar. Daha sonra şerit metre kullanır, standart ölçü birimi olarak metre veya santimetre olarak ifade eder. Bu iki ölçümün dönüşümünü yapar. Standart olmayan ölçme araçlarını kullanarak hayalindeki çiftliği yapan öğrenciler, çiftliklerinin kapladığı yeri standart olan uzunluk ölçme birimleriyle ölçüp karşılaştırır.

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Kağı Oyunu	Fen Bilimleri	Kuvvetin Cisimler Üzerindeki Etkileri	Yaratma/ Sentez	Sınıf öğretmeni nezaretinde, kablolu kumanda ile tek yönlü (ileri) veya iki yönlü (ileri-geri) hareket eden, tekerlekli, elektrik enerjisini hareket enerjisine dönüştüren, basit motorlu bir düzenek tasarlar. Örnek olarak her oyuncakçıda bulunabilecek kablolu kumandalı oyuncak araba incelenir. Buradan yola çıkarak, Lego Robotik ürünleri veya benzer ürünler kullanarak benzer bir düzenek kurulur. Burada önemli olan, çocuğun kendi hareketli aracını tasarlaması ve elektrik enerjisini, hareket enerjisine dönüştürmesi, kendi aracını üretmesidir. Ürettiği araca isim verebilir veya kendi markasını oluşturabilir.
Para Taşlama Oyunu	Türkçe, Matematik	Paralarımız Millî Mücadele ve Atatürk	Yaratma/ Sentez	Öğrencilere madenî paraların haricinde hangi paraları tanıdıkları sorulur. Öğrenciler ülkemizdeki paraların üstünde hangi sayıların buldukları hakkında konuşulur. Öğrencilerden paranın ne zaman bulunduğu hangi amaçlarla kullanıldığı üzerine araştırma yapmaları istenir. Eskiden kullanılan paralarla günümüzde kullanılanlar arasında ne gibi farklar olduğu hakkında konuşulur. Daha sonra "Para basma hakkı kendi ellerinde olsaydı nasıl bir para tasarlardı? Hangi şekil, renk ve desende olurdu?" diye sorulur ve çocuklardan kendi paralarını tasarlamaları istenir.

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Beş Yalak Oyunu	Matematik Türkçe	Doğal Sayılar Bilim ve Teknoloji	Yaratma/ Sentez	Her bir öğrenci renkli fon kartonu ve isteğe göre artık malzemeler, bakliyat ürünleri (nohut, fasulye vb.) ya da renkli boncuklar getirir. Getirilen bu malzemeler, sırasıyla 1'den başlanarak yapıştırılıp sayı değerleri karşısına hem yazı hem de sayı sembolü olarak ifade edilir. Böylece çocuklar 1'den 20'ye kadar kendi görsel sayı tablolarını yapmış olurlar.
Korkoşi Oyunu	Hayat Bilgisi Türkçe	Okulumuzda Hayat Erdemler	Yaratma/ Sentez	Öğrencilerden günlük hayatımızda kullandığımız nezaket ifadelerini kullanarak kısa bir hikâye yazmaları istenir. Bunu yaparken imla ve yazım kurallarına dikkat etmeleri istenir.
Çatlak Patlak Oyunu	Sosyal Bilgiler Matematik	Kültür ve Miras Çevre Ölçme	Yaratma/ Sentez	Ülkemizdeki tarihî eserlerde, hangi geometrik şekillerin kullanıldığına dair bir araştırma yapmaları istenir. "Kendiniz geçmişte yaşayan bir mimar olsaydınız eserlerinizi yaparken hangi geometrik şekilleri kullanırdınız?" sorusu doğrultusunda kendi tasarımlarını yaparak bir yapı oluşturmaları ve bu yapıda istedikleri geometrik şekli kullanmaları istenir. Yaptıkları bu yapının da çevresini hesaplamaları istenir.

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Bilmece Oyunu	Hayat Bilgisi Türkçe	Doğada Hayat Doğa ve Evren	Yaratma/ Sentez	Oyun sonunda çocuklara hangi hayvanların söylendiğini ve hayvanların hangi yuvalarda yaşadığı hakkında sorular sorulur. Hayvanlar ve yaşadıkları yerler eşleştirilir. Sonra öğrencilerden istedikleri bir hayvan için kilden bir yuva tasarımları, tasarladıkları yuvayı da sınıfta sunmaları istenir.
Kedi - Fare Oyunu	Türkçe Matematik	Sanat Doğal Sayılarla Çarpma İşlemi	Yaratma/ Sentez	Çocuklardan kendi tasarladıkları bir ritim aletiyle, çarpım tablosunu anlatan bir müzik yapmaları istenir.
Daireli Top Oyunu	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım	Problem Çözme ve Algoritma Yazma	Yaratma/ Sentez	Oyun alanının konumunun, bilgisayar kodlamaları ile bloklarla kodlamaları istenir. Öğrenciler çeşitli kuklalarla belirlenen çözümleri içeren adımlar oluşturarak algoritma yazarak bir oyun oluşturur.
Zambak Oyunu	Matematik	Doğal Sayılar	Yaratma/ Sentez	Matematik kazanımında belirtilen bilgiyi oyun sahasında kendi belirlediği sayılarla, oluşturacağı örüntülerle sırasını bulma oyunu üretir.
Top Yetiştirme Oyunu	Beden Eğitimi ve Oyun	Fiziksel Etkinlik Kavramları, İlkeleri ve İlgili Hayat Becerileri	Yaratma/ Sentez	Aktif ve sağlıklı yaşam için oryantiring sporu ve teknolojinin bir arada kullanıldığı oyunda karşısına çıkan sorunlara çözümler bulurlar. Takımlar sayesinde oynanan bu oyunda iş birliğine yatkın bireylerin gelişimine de katkı sunulur. Daha kısa sürede oyunu bitirmek için strateji üretirler.

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Tur Yapmaç Oyunu	Zekâ Oyunları	Verilen İpuçlarını Tanımlama- Üç Boyutlu Şekiller Oluşturma	Yaratma/ Sentez	Verilen görev çerçevesinde kurallara ve yönergelere uyarak çözdüğü bulmacayı, üç boyutlu tasarıma dönüştürür. Geliştirdiği stratejilerle en kısa sürede üç boyutlu tasarımını yapar.
Sıçratan Top Oyunu	Matematik	Kesirler	Yaratma/ Sentez	Bir çokluğun belirtilen kadarını, günlük hayatta karşısına gelebilecek nesnelere kesir olarak ifade edebileceği tasarımlar yapar. Plan örneğindeki resimlerden yola çıkarak keçeden, çeşitli yiyeceklerden, kâğıtlardan yararlanarak önce basit kesirleri, ardından bileşik ve tam sayılı kesirleri üretirler.
Tura Kimde Oyunu	Sosyal Bilgiler	Bilim, Teknoloji ve Toplum	Yaratma/ Sentez	Seçtiği mucitleri araştırarak, kodlamasını bilgisayar üzerinde yaparak, buna uygun bir zemin tasarımı yapar. Burada araştırdığı ve oyunda kullandığı teknolojik ürünlerin rengi alarak kendisine ve doğaya zarar vermeden kullanmasıyla ilgili sonuç çıkarır.
Çabıt Yüzük Oyunu	Görsel Sanatlar	Kültürel Miras	Yaratma/ Sentez	Millî kültürümüzü yansıtan ürünler tasarlayarak oyunda kullanır. Geçmişin ayak izlerini günümüze taşır.

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Yerden Yüksek Oyunu	Sosyal Bilgiler	Küresel Bağlantılar	Yaratma/ Sentez	Dünya ülkelerinin yemekleri, bayrakları, kıyafetleri vs. araştırılarak yeni ürünler tasarlar. Daha sonra oyunda bu ürünleri kullanarak ülkelerin yerlerini bulmaları sağlanır.
Kol Çekmece Oyunu	Fen Bilimleri	Basit Elektrik Devreleri	Yaratma/ Sentez	Hem kendi vücutlarıyla hem de makey makey setiyle devreler kurarlar. Devre elemanlarının nesneleştirilmesini sağlayarak soyut kavramları somuta dönüştürürler.
Terlik Saklamaç Oyunu	Zekâ Oyunları	Sözcük Oyunları Bulmacaları	Yaratma/ Sentez	Sözel bulmacayı, başka bir boyuta taşıyarak geleneksel oyunu oynar. Tasarımını öğrendiği zekâ oyununa entegre eder. Sözcük dağarcığı gelişir.
Oğlak Geldi Oyunu	Matematik	Uzunluk Ölçme Veri Toplama ve Değerlendirme	Yaratma/Sentez	Oyun sırasında atılan topların mesafelerini ölçmek amacıyla, kendi uzunluk ölçme araçlarını tasarlarlar.
Hafıza Oyunu	Sosyal Bilgiler	Kültür ve Miras	Yaratma/ Sentez	Öğrencilerin Millî Mücadele kahramanlarının olduğu masaüstü bir kutu oyunu (labirent, zarlı oyunlar, kodlamalı oyunlar, kartlı oyunlar vb.) hazırlamaları sağlanır.

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTSEL OYUNLARA UYARLAMASI

Akkoç Karakoç Oyunu	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım	Problem Çözme ve Programlama	Yaratma/Sentez	Öğretmen, öğrencilerin code.org sitesi üzerinden taban bloklarını kullanarak benzer bir oyun tasarımlarını ve sınıfta oynatmalarını ister. Bilgisayarı olmayan sınıflarda ise Akkoç-Karakoç olarak ikiye bölünmüş gruplar halinde kâğıt üzeri kodlama oyunu olarak tasarımlarını ister.
Koz Oyunu	Fen Bilgisi	Maddenin Hâlleri	Yaratma/ Sentez	Oyunun sonunda öğrenciler maddenin üç hâlini de gösterebileceği bir deney düzeni tasarlar. Tasarımlarını arkadaşlarına sunar.
Avcı Ormanda Oyunu	Fen Bilimleri	Çevremizdeki Varlıkları Tanıyalım	Uygulama	Öğrenciler tohum çimlendirip tohumun canlı olduğunu gösterir.
Eşek Oyunu	Türkçe	Kişisel Gelişim	Yaratma/ Sentez	Şiir, fıkra, düz metin ya da edebî eserden (Tercihen o gün işlenen bir konudan olabilir.) cümleleri dil çubuklarına ya da kâğıtlara yazarak olayları oluş sırasına dizilebileceği tasarımlar oluşturur. Ardından kendi yazdıkları özgün hikâyelerle de aynı oyunu tekrar ederek özgün ürünlerini üretirler.

3. BÖLÜM

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3. ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1. Okul Öncesi Düzeyindeki Oyunlar

3.1.1. Aşık Oyunları

Aşık oyunu, adını oyun malzemesi olan "aşık" kemiğinden almaktadır. Bu daha çok küçükbaş hayvanların ayak kemiklerinden elde edilen yassı, dikdörtgen şeklinde ufak bir kemiktir. Koyun ve keçi aşığı diğer hayvanların aşığına göre daha çok kullanılmaktadır.

Oyunun Tarihçesi:

Kaşgarlı Mahmut 1072-1074 yıllarında yazdığı Dîvânü Lugâti't-Türk'te adı geçen çocuk oyunları arasında çelik çomak, ceviz, topaç vb. oyunların yanı sıra aşık oyununun da olduğunu ifade etmiştir (Türktaş, 1999). 15. yüzyılın ikinci yarısında yazıya geçirildiği düşünülen Dede Korkut Hikâyeleri'nin ilki olan "Dirse Han Oğlu Boğaç Han" hikâyesinde de çocukların aşık oynadığından şu şekilde söz edilmektedir: "Meğer sultanım, Dirse Han'ın oğlancığı, üç de ordu uşağı meydanda aşık oynuyorlardı..." (Ergin, 2014: 14).

Aşık oyununun birçok coğrafyada bilindiği ve çeşitli şekillerde oynandığı veriler üzerinden ortaya konulmuştur. Bu verilerden biri de Manas Destanı'dır. Manas Destanı'nda aşık oyunundan bahsedilen bölümler mevcuttur, bu bölümlerden biri: "Bu esnada Arslan Manas elindeki aşıkla bir kenardaki aşığa vurdu. Aşık, sıçrayıp uçarak önündeki devenin ayağına ok gibi isabet etti. Deve olduğu yerde düştü. İkinci aşık öndeki eşeğin ayağına saplandı ve o da yıkıldı." şeklindedir.

Aşık Kemiğinin Şekilleri:

Aşığın 6 yüzü vardır ve bu şekillerin de her birinin bir adı vardır:

1. Çukur göbek yüzüne: aç, çiğ
2. Göbeğin karşısındaki çıkıntılı kısmına: çöl, tok
3. Üzeri S biçiminde oyuklu ve çıkıntılı olan yüze: kelali, çik
4. S yüzeyin karşısındaki düzce yüze: mire, şek
5. İki boynuzlu gibi olan keskin tepesine: umma
6. Ummanın karşısındaki yuvarlağımsı tepenin oyuğuna: oma denir.

Aşık Kemiğinin Renkleri:

Enek: Atış yapılan ve her oyuncuda bir tane olan aşığa verilen addır. Bu aşığı her oyuncu istediği renge boyar.

Aşıklar; kırmızı, sarı, yeşil renklere boyanır.

Kırmızı: Aşığın kırmızıya boyanmış şekline "kınalı aşık" denir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Oynarken Kullanılan Deyimler

Aşığı cuk oturmak	İşi çok olumlu bir biçim almak. [Oyunda atılan aşığın istenilen biçimde oturması. (Kocaeli)]
Aşık daima bey(tok) oturmaz	İşi çoğunlukla iyi giden bir kimse, talihinin her zaman ona yâr olamayacağını bilmelidir.
Aşık atmak (biriyle)	Yarış etmek. Yarışmak. Boy ölçüşmek.
Aşığın kırkı bir para amma, utulduğuma yanarım	Kaybettiğim şeylerin bir önemi yok ben yenildiğime üzülüyorum.
Aşığın kınalansın	Elini attığın iş iyi olsun.
Aşığın kırılınsın	İşin bozulsun.
Aşığın alçı(aç)-bey(tok) otursun	İşiniz hep rast gitsin (Bozbay 156).

Oyun Oynarken Kullanılan Terimler

Enek, enike, enik	Baş aşık. Kendisiyle öteki aşıklara vurulan iri aşık (Maraş, Kayseri, Konya, Sivas, Erzurum, Niğde).
Elek	Aşığın say yüzü üzerine oturması (Bor/Niğde).
Apsu	Aşık oyununda nişan alma (Niğde).
Aşıktul	Birbirini aşık oyununa çağırma (Şabanözü/Çankırı, Polatlı/Ankara).
Atmer	Enek (Bor/Niğde).
Bey dalağına oturmak	Aşık, kıt yani yukarıya gelerek oturması (Beyşehir/Konya).
Cuk oturmak	Oyunda atılan aşığın istenilen biçimde oturması (Kocaeli).
Çambuş	İki kişinin birbirini geçmek üzere attıkları eneklerin bir hizaya gelmesi (Avanos/Kırşehir).
Çöğmek	Dalağa oturmak (Beyşehir/Konya).
Çur etmek	Aşık kaçırmak (Erzincan/Erzurum).
Dalağa oturmak	Aşığın say veya kıt yüzü üzerine oturması (Beyşehir/Konya).
Dalak gelmek	Dalağa oturmak (Beyşehir/Konya).
Damaç	Öküz ve manda aşığı (Kütahya).
Doğdu	Aşığın kıt yüzü üzerine oturması (Bor/Niğde).
Eneği çillemek	Çizgi içinde bulunan aşığı, enek ile dışarı fırlatıp eneğe aşığın yerini aldırtmak (Kayseri).

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Eşek dalağına oturmak	Aşığın say, yani yukarıya gelerek oturması (Beyşehir/Konya).
Gelbuna	Aşık oyununda, oyuncuların sıralarını belirlemek için uygulanan gösteri. Oyuncular, aşıkların atarlar, kim en çok say düşürürse o birincidir. Ötekilerde buna göre sıralarını alırlar (Şabanözü/Çankırı, Polatlı/Ankara).
Honek	Küçük aşık (Erzurum).
Kınttırmak	Aşığın enek ile dibinden vurmak (Balıkesir).
Kilben	Kıt veya say yanları taşa sürtülerek aşındırılmış ve dümdüz hâle getirilmiş aşık ki atılınca daha kolay oturur (Gaziantep).
Madi	Yerdeki duruşu eneğin duruşuna benzemeyen aşık (Isparta).
Muş	Yerdeki duruşu eneğin duruşuna benzeyen aşık (Isparta).
Nallı	Göbeği eritilerek içine kurşun akıtılmış aşık (Erzurum).
Oma durmak	Aşık tepelerinden biri üzerinde dik durmak (Gaziantep).
Sade	Üzerinde ayrıca uğraşılmamış, doğal aşık (Erzurum).
Sağ, sol aşık	"Kıt" yani üste, "say" yani alta gelmek üzere sağ elin baş ve işaret parmakları arasına alınan aşığın "çik" adı verilen yanı aşığın tutanın soluna doğru bakarsa o aşığa "sağ" denilirdi. Tam tersine ise "sol" denilirdi (Gaziantep).
Saka	Enek (Doğu ve Orta Anadolu).
Sakasıdur	Atılan aşığın, oyuna göre kimi kez bir daire çevresinde veya düz bir çizgi üzerinde aldığı biçim (Niğde).
Su içmek	Çizgi içindeki aşıklara atılan enek, çizgi üzerinde kalmak, enek veya aşığın çizilen çizgi üzerinde kalması (Beyşehir/Konya).
Tuç	Tunçtan dökme aşık.
Yuma	Enek (Isparta).

(Özhan, 1990: 89-100)

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.1.1. Aşıkla Tura Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Aşık
Oynanış Şekli	Her oyuncu kendi eneğini yere atar. Oyunculardan aşığı şek gelen bey, kelali gelen ise tura adını alır. Aşığın aç kısmına hırsız, tok kısmına ise ekmekçi denir. Aşığı atan bir kimse aç tarafını kondurursa ebe olmuş olur, beyin (şek) söylediği şeyleri yapması gerekir. Tura da beyin söylediklerini ebeye iletir. Ekmekçi ise turanın ebe için yapmasını söylediği şeyleri yapıp yapmadığını gözlemler. Bey, dışarı çık ve bir ağaca dokun gel, derse turacı bu isteği ebeye iletir. Ekmekçi de ebenin yaptığı görevi takip eder. Bu görev bittikten sonra yeniden aşıklar yere atılır. Bey, turacı, ekmekçi, ebe değişir. Her defasında bey ve ebe değiştiği için oyuncular birbirinden daha fazla şey yapmasını ister ve oyunda rekabet oluşur (Demir, 2015: 77).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Aşıkla Tura Oyunu
Uyarlayan	Medine Ertuđrul
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi (3-6 yaş)
Konu	Bütünleştirilmiş oyun ve hareket, sanat, Türkçe dili ve müzik etkinliđi
Araç-Gereç	Müzik aletleri, küp şeker ya da herhangi bir küp (kâğıttan oluşturulabilir), artık materyaller (şişe, çubuk, boş rulo, bakliyat), yapıştırıcı
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Her oyuncu kendi küpünü yere atar.▶ Oyunculardan küpü 6 gelen padişah, 5 gelen ise vezir adını alır. Küpün 1 ve 3 kısmına çırak, 2 ve 4 kısmına ise bekçi denir.▶ Küpü atan bir kimse, 1 ve 3 tarafını kondurursa çırak olmuş olur; padişahın söylediđi şeyleri yapmaları gerekir.▶ Vezir de padişahın söylediklerini çıraklara iletir.▶ Bekçiler ise padişahın çıraklar için yapmasını söylediđi şeyleri yapıp yapmadığını gözlemlerler.▶ Padişah, sesli harfle başlayan bir kelime söyleyerek hece sayısı kadar zıplar, tek ayak üzerinde durur ve sıçrar, alkışlar, ritim tutar vezir bu kelimeyle birlikte padişahın hareketini çırađa iletir.▶ Bekçi de çırađın yaptıđı görevi takip eder.▶ Bu görev bittikten sonra yeniden küpler yere atılır. Padişah, vezir, bekçi, çırak deđişir. Her defasında padişah ve çıraklar deđiştii için oyuncular birbirinden daha fazla şey yapmasını ister.▶ Bir müzik aleti tasarlayıp çizmeleri istenir. Masadan malzemelerini seçip müzik aletini yaparlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.1.2. Kobalak Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân (çimlik veya beton olan düz bir zemin)
Araç-Gereç	Bir adet çam kozalağı ve her oyuncuya ait birer tahta sopa
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Çanakkale
Derleyen	Mine Şenses
Kaynak	Nevruz Tapan
Ebe Seçimi	Kobalak oyununa başlamadan önce gönüllü iki kişi, grup lideri olur. Ardından adım atılarak ve "Aldım, verdim, ben seni yendim." tekerlemesi söylenerek ilk olarak hangi liderin kendi elemanını seçeceği belirlenir.
Oynanış Şekli	Her grubun kendisine ait kalesi, çizgi çekilerek belirlenir. Sahanın tam ortasına yuvarlak çizilir ve oraya kozalak konulmasıyla oyun başlar. Oyunda amaç, oyuncuların sopalarıyla ortadaki çam kozalağını karşı takımın kale olarak belirlediği yere sokabilmeleridir. İlk önce hangi grup on sayıya ulaşırsa o takım galip gelir (Oğuz vd., 2007: 65).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Kobalak Oyunu
Uyarlayan	Zekeriya Guter, Medine Ertuğrul
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi (5-6 yaş) Bütünleştirilmiş oyun ve hareket, Türkçe dil, sanat, fen ve matematik etkinliği
Konu	Mevsimler
Araç-Gereç	Birer adet çam kozalağı, her oyuncu için sopa, oynar göz, akrilik boya, fırça, yün ip, grapon ve renkli A4 kâğıt
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Ebe Seçimi: Kobalak oyununa başlamadan önce gönüllü iki kişi, grup lideri olur. Ardından adım atılarak ve "Aldım, verdim, ben seni yendim." tekerlemesi söylenerek ilk olarak hangi liderin kendi elemanını seçeceği belirlenir.▶ Her grubun kendisine ait kalesi, çizgi çekilerek belirlenir.▶ Sahanın tam ortasına yuvarlak çizilir ve ortaya kozalak konulmasıyla oyun başlar. Oyunda amaç, oyuncuların sopalarıyla ortadaki çam kozalağını karşı takımın kale olarak belirlediği yere sokabilmeleridir.▶ İlk önce hangi grup on sayıya ulaşırsa o takım galip gelir.▶ Her iki kalenin kozalakları da sayılır.▶ Ayrıca gösterilen kozalakların sayılarını da söylemeleri ve söylenen sayı kadar kozalak göstermeleri istenerek sayı çalışması yapılır.▶ Mevsimler hakkında sohbet edilir. Çocuklara "Yaprağını dökmeden tüm mevsimlerde yeşil kalabilen bir ağaç var, sizce bu ağacın adı ne?" sorusu sorularak çocukların düşünceleri sağlanır, cevapları dinlenir.▶ Çamın tüm mevsimlerde yapraklarını dökmeden yeşil kalabildiği hakkında sohbet edilir, öğrencilerin düşünceleri dinlenir.▶ Kozalak deneyi için, bir adet kozalak derin bir kaptaki suyun içerisine konularak kozalağın tamamen kapanması beklenir.▶ Suyun içindeki kozalak gözlemlenerek konu hakkında yeni bilgiler öğrenilir.▶ Kuruması için güneşli bir alana koyulur.▶ Kurumasının ardından tekrar incelenir ve eski hâline gelmiş olduğu gözlemlenir.▶ Öğrencilerin deney defterlerine ya da A4 kâğıdına resmetmeleri beklenir.▶ Çocukların çevrelerini ve doğayı tanımalarını sağlayan, farklı iklim koşullarının bitkilere etkisinin gözlemlendiği bu deney, uzun süreceği için, çocukta sabretme duygusunu da pekiştirir.▶ Masaya oynar göz, akrilik boya, fırça, yün ip, grapon ve renkli A4 kâğıt konur ve her çocuğa da kozalak vererek çocuklardan kozalağı herhangi bir nesne, hayvan vb. benzeterek tasarım yapmaları istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.1.3. Düğme Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Kişi sayısı kadar düğme, tebeşir, çukur açılacak çamur zemin
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Oynanış Şekli	<p>Oyuncular birer düğme alırlar. Yere bir çukur kazılır. Çukurdan iki metre kadar uzağa bir çizgi çizilir. Çizginin gerisinden düğmeler sırasıyla çukura atılır. Çukurun içine düğmesini ilk sokan oyuncu, oyunun birinci bölümünü kazanır. Ancak oyunun ikinci bölümüne devam edebilmek için tüm oyuncuların düğmesini çukura atması beklenir. Oyunun ikinci bölümünde düğmeyi çukura ilk atandan başlamak üzere çukura sırasıyla bir nefeste hızla üflenir. Üfleyen oyuncu tüm düğmeleri çıkarmaya çalışır. Şayet düğmelerden biri bile kalsa, oyunu kimse kazanamaz ve oyun tekrar edilir (Çolak, 2015:150).</p> <p>(Toprağa çukur kazmak yerine küçük çok derin olmayan bir kâse ya da kutu ile masa üzerinde de oynanır. Bu şekilde çukura çocukların üflemesi veya mevsimsel değişimler nedeniyle oynanmama ihtimali önlenmiş olur.)</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Düğme Oyunu
Uyarlayan	Medine Ertuğrul
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi (3-6 yaş) Bütünleştirilmiş oyun ve hareket, sanat, Türkçe dili ve matematik etkinliği
Konu	Nesneleri Çeşitli Özelliklerine Göre Gruplama ve Örüntü
Araç-Gereç	Düğme(her oyuncu için), kâse, hamur kutuları veya organizatör kutu
Süre	50 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuncular birer düğme alırlar. Yere bir küçük kâse konur.▶ Kâsedan iki metre kadar uzağa bir çizgi çizilir.▶ Çizginin gerisinden düğmeler sırasıyla kâseye atılır.▶ Kâsenin içine düğmesini ilk sokan oyuncu, oyunun birinci bölümünü kazanır. Ancak oyunun ikinci bölümüne devam edebilmek için tüm oyuncuların düğmesini kâseye atması beklenir.▶ Oyunun ikinci bölümünde düğmeyi kâseye ilk atandan başlamak üzere kâseye sırasıyla bir nefeste hızla üflenir.▶ Üfleyen oyuncu tüm düğmeleri çıkarmaya çalışır.▶ Düğmelerin şekline, rengine, büyüklüğüne göre gruplama çalışması yapılır.▶ Düğmeler, oyun hamuru kutusu ya da küçük bölmeli organizatör kutusuna gruplanmış şekilde konur.▶ Çocuklardan düğmelerle örüntü oluşturarak resim yapmaları istenir, bu konuda çocuklara rehberlik edilir.



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.1.4. Gülle Oyunu

Oyunun Diğer Adları	Kuyu oyunu (Kırıkkale)
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	15 adet misket
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Gaziantep
Derleyen	Halil Toyran
Kaynak	Ümit Demir
Oynanış Şekli	<p>Gülle oyununda, öncelikle oyun alanına 5-6 cm derinliğinde bir çukur kazılır. Bu çukurun 1-1,5 m ilerisine de çizgi çizilir. Ellerine misketlerini alan oyuncular, kuyunun tam olarak yanında dururlar ve bilyelerini sırayla oyuna ismini veren kuyunun yanından çizgiye doğru atmaya başlarlar. Çizgiye en yakın yerde duran bilyenin sahibi, ilk sıradaki oyuncu olur. Ondaki sonra çizgiye sırasıyla yakın gelen bilyeler, ikinci ve üçüncü sırayı alır. Bu aşamadan sonra bilyesi birinci olan oyuncu, kuyuya misketini atar. Oyunda amaç, 3-6-9-12 vuruşunu ilk olarak gerçekleştirmektir. Eğer misket kuyuya girerse 3 olur. Bir sonraki atışını yaptığında da girerse 6 olur. Üçüncü defa misketi çukura girerse 9 olur. Ve peş peşe dördüncü defa çukura misketi girerse 12 puan alır. 12'ye ilk ulaşan oyuncu bilyesini tekrar kuyuya atar. Girerse "zehir" olur.</p> <p>Oyunda beşinci aşamayı bitiren ve misketini zehir yapan oyuncu sonraki aşamaya geçer. Zehir olunca kuyunun herhangi bir köşesinden iki karışık bir ölçü alır ve bilyesini diğer oyuncuların bilyesine doğru atar. Bilyesini vurduğu oyuncu elenir ve bu durum oyunun sonuna kadar devam eder. Bunun üzerine önceden kararlaştırılmış anlaşılabilir miktarda bilye, oyunu kazanan kişiye verilir (Oğuz vd., 2007: 112).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Gülle Oyunu
Uyarlayan	Hatice Turan Dallı
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi Bütünleştirilmiş oyun ve hareket, matematik etkinliği
Konu	Nesneleri Kullanarak Basit Toplama İşlemi Yapma
Araç-Gereç	Toprak top
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Kuyu oyununda, öncelikle oyun alanına 5-6 cm derinliğinde bir çukur kazılır.▶ Bu çukurun 1-1,5 m ilerisine de çizgi çizilir.▶ Ellere pinpon topunu alan oyuncular, kuyunun tam olarak yanında dururlar ve toplarını sırayla oyuna ismini veren kuyunun yanından çizgiye doğru atmaya başlarlar.▶ Çizgiye en yakın yerde duran topun sahibi, ilk sıradaki oyuncu olur.▶ Ondan sonra çizgiye sırasıyla yakın gelen toplar ikinci ve üçüncü sırayı alırlar.▶ Bu aşamadan sonra topu birinci olan oyuncu, kuyuya topunu atar. Oyunda amaç, 3-6-9-12 vuruşunu ilk olarak gerçekleştirmektir.▶ Eğer top kuyuya girerse 3 olur. Bir sonraki atışını yaptığında da girerse 6 olur. Üçüncü defa topu çukura girerse 9 olur ve peş peşe dördüncü defa çukura girerse 12 puan alır.▶ Çocuk çukura giren her top için, öğretmeninden 3 kart alır. 12'ye ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır.▶ Oyundan sonra pinpon topları artık malzeme veya boya kullanılarak renklendirilir.▶ Türkçe dil etkinliklerinde çocukların oyuna buldukları ismi söylemeleri ve oyunun nasıl oynanacağını anlatmaları istenir.▶ Oyundaki kazanımı değerlendirmek için şu sorular sorulur:<ul style="list-style-type: none">▷ Bu oyun başka nasıl oynanabilirdi?▷ Pinpon topu yerine ne kullanılabilirdi?▷ Sence bu oyunun ismi ne olmalı?

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.2. Taşla Oynanan Oyunlar

3.1.2.1. Molgidi Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Kişi sayısı kadar taş, bir adet yuvarlak taş (moli)
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Oynanış Şekli	<p>Oyundan önce her oyuncu kendine ait bir taş bulur. Her oyuncunun kendi taşının dışında "Moli" adı verilen bir adet yuvarlak taş da bulunur. Moli bir yere konulur. Molinin 5 ila 6 metre karşısına denk gelen yere düz bir çizgi çizilir. Oyuncular oyuna başlamadan önce molinin olduğu yerden bu çizgiye atış yaparak oyun sırasını belirler. Bu işlemden sonra oyuncular çizginin üzerinden sırayla ellerindeki taşlarla moliye atış yaparlar. Moliyi vurabilen oyuncu "arnıç, gurnuç, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50" diyerek molinin diklendiği yere kadar bir ayağını, öbür ayağının ucuna değdirerek attığı adımlarla sayar. Buraya kadar sayılan sayı o oyuncunun ceza sayısı olur. Buradan sonra oyuncu aynı adımlarla molinin sürüklendiği yere kadar "limon dokuz, yarım elma, bütün elma, yarıtlı, yurtul, çık dedi kurtul" diyerek saymaya devam eder. Bu oyuncu tekerleme sırasında veya tekerleme bitiminde molinin yanına gelirse onun almış olduğu sayı silinir. Moliye atış yapıp vuramayan oyuncu ise çizgiden başlayarak taşın düştüğü yere kadar "arnıç, gurnuç, 43, 44" diyerek adım saymaya devam eder. Taşının yanına kadar almış olduğu sayı onun ceza sayısı olur. En fazla ceza sayısı alan oyuncu ceza olarak yumulur. Bu işleme "yumulmaç" adı verilir. Cezalı oyuncu bir duvara yüzünü dönerek diğer oyuncuların karar verdikleri bir sayıya kadar "arnıç, gurnuç, 43, 44" diyerek saymaya başlar. Diğer oyuncular saklanır. Sayım işlemini bitiren ebe oyuncuları aramaya başlar. Yumulduğu yerden uzaklaştığı bir anda oyunculardan biri buraya eliyle vurarak sobeyi alırsa ceza olarak ebenin terliği veya ayakkabısı saklanır. Eğer ebe saklanan oyuncuları tek tek bulup sobeyi kendisi alırsa cezası biter (Çolak, 2015:120).</p> <p>Yumulmaç (yumulmak): Bir duvara elleriyle gözlerini kapatarak saklambaç oynar gibi durmak.</p> <p>Moli: Oyun için kullanılan bir terimdir. Oyunda büyükçe taşla verilen isimdir.</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Molgidi Oyunu
Uyarlayan	Medine Ertuğrul
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi (3-6 yaş) Bütünleştirilmiş oyun ve hareket, matematik ve sanat etkinliği
Konu	1'den 20'ye Kadar Sayabilme Hayvanlar
Araç-Gereç	Kişi sayısı kadar taş, bir adet yuvarlak taş (moli), A3 boyutunda kâğıt, kalem, akrilik boya, fırça, LED ampul, 9 volt yassı pil
Süre	40 + 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyundan önce her oyuncu kendine ait bir taş bulur.▶ Her oyuncunun kendi taşının dışında "moli" adı verilen bir adet yuvarlak taş da bulunur.▶ Moli bir yere konulur.▶ Molinin 5 ila 6 metre karşısına denk gelen yere düz bir çizgi çizilir.▶ Oyuncular oyuna başlamadan önce molinin olduğu yerden bu çizgiye atış yaparak oyun sırasını belirler.▶ Bu işlemden sonra oyuncular çizginin üzerinden sırayla ellerindeki taşlarla moliye atış yaparlar.▶ Moliyi vurabilen oyuncu "arnıç, gurnuç, 1,2,3...20" diyerek molinin diklendiği yere kadar bir ayağını, öbür ayağının ucuna değdirerek attığı adımlarla sayar.▶ Buraya kadar sayılan sayı o oyuncunun sayısı olur.▶ Buradan sonra oyuncu aynı adımlarla molinin sürüklendiği yere kadar "limon dokuz, yarım elma, bütün elma, yarıtlı, yurtul, çık dedi kurtul" diyerek saymaya devam eder.▶ Bu oyuncu tekerleme sırasında veya tekerleme bitiminde molinin yanına gelirse onun almış olduğu sayı silinir.▶ Moliye atış yapıp vuramayan oyuncu ise çizgiden başlayarak taşın düştüğü yere kadar "arnıç, gurnuç, 1,2,3...20" diyerek adım saymaya devam eder.▶ Taşının yanına kadar almış olduğu sayı onun sayısı olur.▶ Sayan çocuk, adını duvardaki kâğıttan bularak saydığı sayı kadar çizgi çizer ya da sayıyı yazar.▶ En fazla sayı alan oyuncu yumulur. Bu işleme "yumulmaç" adı verilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

- ▶ Oyuncu bir duvara yüzünü dönerek diğer oyuncuların karar verdikleri bir sayıya kadar "arnıç, gurnuç, 1,2,3...20" diyerek saymaya başlar.
- ▶ Diğer oyuncular saklanır.
- ▶ Sayım işlemini bitiren ebe, oyuncuları aramaya başlar.
- ▶ Yumulduğu yerden uzaklaştığı bir anda oyunculardan biri buraya eliyle vurarak sobeyi alırsa ebeye şarkı, parmak oyunu vb. söylettirilir.
- ▶ Eğer ebe saklanan oyuncuları tek tek bulup sobeyi kendisi alırsa ebeliği biter.
- ▶ Çocuklara akrilik boya verilir.
- ▶ Taşlarını istedikleri bir nesne, hayvan gibi düşünüp boyayabilecekleri söylenir.
- ▶ Taşa oyun hamuru eklenerek hamura LED geçirilir, oyun hamurunun bir tarafına da pil eklenerek LED ampulün yanması sağlanır ve hayvanı canlandırma için arduino çalışması yapılır.

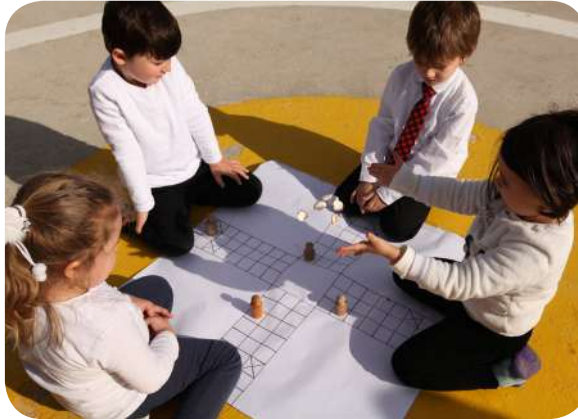


ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.3. Masa Oyunları

3.1.3.1. Peçiç Oyunu

Oyunun Mekânı	Kapalı mekân
Araç-Gereç	6 adet peçiç boncuk (deniz kabuğu), 4 adet makara (İp makarası da olur.)
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Kahramanmaraş-Elbistan
Derleyen	Ömer Kuşderci
Kaynak	Sevgi Hanım
Oynanış Şekli	<p>Her oyuncunun dört adet düğme ve makarası olur. Oyuna başlayabilmek için oyuncunun ya 12 ya da 25 atması gerekmektedir. Oyunda amaç, makaraları başlangıç noktasından başlayıp yine aynı noktaya gelinceye kadar zemin üzerinde dolandırmaktır. Zemin üzerindeki çaprazlara "bağ" adı verilir. Buralarda taş kırılmaz. Dört adet makarayı başlangıç noktasına en çabuk hangi oyuncu getirirse oyunu o kazanır. Peçiç (petiç) oyununda belli sayılar vardır.</p> <p>Bunlar şu şekilde sıralanabilir:</p> <ul style="list-style-type: none">6 boncuğun 5'i kapalı, 1'i açık ise = 256 boncuğun 5'i açık, 1'i kapalı ise = 126 boncuğun 6'sı da kapalıysa = 106 boncuğun 6'sı da açıksa = 86 boncuğun 2'si açık, 3'ü kapalıysa = 46 boncuğun 3'ü açık, 3'ü kapalıysa = 36 boncuğun 2'si kapalı, 4'ü açıksa = 2 (Oğuz vd., 2007: 34).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Peçiç Oyunu
Uyarlayan	Medine Ertuğrul
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi (5-6 yaş)
Konu	Farklı Malzemelerle Resim Çalışması
Araç-Gereç	6 adet peçiç boncuk (deniz kabuğu), Antep fıstığı kabuğu ya da düğme, her oyuncu için 1 adet makara (İp makarası da olur.), artı şeklinde oyun kiti
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Her oyuncunun 1 adet makarası ve ortada oynayabilecekleri 6 tane deniz boncuğu ya da düğme olur.▶ Oyuna başlayabilmek için oyuncunun ya 12 ya da 25 atması gerekmektedir.▶ Oyunda amaç, makaraları başlangıç noktasından başlayıp yine aynı noktaya gelinceye kadar zemin üzerinde dolandırmaktır.▶ Dört adet makarayı başlangıç noktasına en çabuk hangi oyuncu getirirse oyunu o kazanır.▶ Peçiç (petiç) oyununda belli sayılar vardır. Bunlar şu şekilde sıralanabilir: 6 boncuğun 5'i kapalı, 1'i açık ise = 25 6 boncuğun 5'i açık, 1'i kapalı ise = 12 6 boncuğun 6'sı da kapalıysa = 10 6 boncuğun 6'sı da açıksa = 8 6 boncuğun 2'si açık, 4'ü kapalıysa = 4 6 boncuğun 3'ü açık, 3'ü kapalıysa = 3 6 boncuğun 2'si kapalı, 4'ü açıksa = 2▶ Deniz kabuklarıyla ya da Antep fıstığı kabuklarıyla resim yapmaları istenir.▶ Öğrenciler bu bilgileri kullanarak ay, gün problemleri oluşturur ve problemin çözümünde çarpma kullanılır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.3.2. Madiga Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân (düz ve toprak zemin)
Araç-Gereç	Sopa ve madiga (Fındık ağacından yapılır.)
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Trabzon- Of- Cumapazarı beldesi
Derleyen	Önder Öner
Kaynak	Vural Saral
Oynanış Şekli	<p>Oyuna başlamadan önce, ebeyi belirlemek için her oyuncu kendi sopasıyla madigayı saydırır ve en az saydıran ebe olur. Ardından, oyun alanında her oyuncu kendine bir yer belirler ve belirlediği yeri yuvarlak içine alır. Buraya “kuyu” denir. Ebe, bütün oyuncuların ortasında durur ve madigayı istediği bir oyuncuya atar. Kendisine madiga atılan oyuncu, elindeki sopayla ona vurur. Madiga ne kadar uzağa giderse oyuncular için o kadar iyi, ebe için de o kadar kötüdür. Ebe madigayı almaya giderken diğer oyuncular da ebenin kuyusunu sopalarının sivri ucuyla kazmaya başlarlar. Bu nedenle ebe, madigayı en hızlı şekilde alıp yerine geçmemiş oyuncunun kuyusuna bırakmalıdır. Madiga kimin kuyusuna bırakılırsa yeni ebe o olur. Ebe olmamak için oyuncular ebeyi takip edip bir an önce kuyularına dönmelidir. Şayet bütün oyuncular yerine geçmiş, madiga ebenin elinde kalmışsa ebe değişmez. Oyunun bittiği kuyunun derinliğinden anlaşılır. Madiga kimin kuyusuna diklemesine tam olarak sığarsa o oyuncu, oyunu kaybetmiş demektir (Oğuz vd., 2007: 69).</p> <p>Madiga: Oyunda kullanılan sopaya verilen ad.</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Madiga Oyunu
Uyarlayan	Medine Ertuğrul
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi (3-6 yaş) Bütünleştirilmiş oyun ve hareket, sanat, Türkçe, müzik, fen ve matematik etkinliği
Konu	Uzay ve Güneş Sistemi
Araç-Gereç	Küçük top, her çocuk için faraş ya da tenis raketi, koli bandı, krafon ve el işi kâğıdı, keçeli boya, büyük ve küçük köpükler ya da masa tenisi topu, dil çubuğu
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna başlamadan önce ebeyi belirlemek için her oyuncu kendi faraşıyla topu saydırır ve en az saydıran ebe olur.▶ Ardından, oyun alanında her oyuncu kendine bir yer belirler ve belirlediği yeri yuvarlak içine alır. Buraya “kuyu” denir.▶ Ebe, bütün oyuncuların ortasında durur ve istediği bir oyuncuya bir şekil söyler.▶ O oyuncu da o şekli gösterir.▶ Oyuncu şekli doğru gösterdiği için ebe topu ona atar.▶ Kendisine top atılan oyuncu, elindeki faraşıyla ona vurur.▶ Top ne kadar uzağa giderse oyuncular için o kadar iyi, ebe için de o kadar kötüdür.▶ Ebe topu almaya giderken diğer oyuncular da ebenin kuyusuna koli bandını ters şekilde yapıştırmaya başlarlar.▶ Bu nedenle ebe, topu en hızlı şekilde alıp yerine geçmemiş oyuncunun kuyusuna bırakmalıdır.▶ Top kimin kuyusuna bırakılırsa yeni ebe o olur.▶ Ebe olmamak için oyuncular ebeyi takip edip bir an önce kuyularına dönmelidir.▶ Şayet bütün oyuncular yerine geçmiş, top ebenin elinde kalmışsa ebe kuyudaki banda atış yapar, topu banda yapıştırırsa istediği bir arkadaşını ebe olarak seçer.▶ Topu banda yapıştırılmazsa ebe olarak oyuna devam eder.▶ Gezegenler ve uzay hakkında sohbet edilir, ilgili video izlenir.▶ “Gezegenler” çocuk şarkısı dinlenerek bedenle ritim tutulur.▶ Uzay fon müziği eşliğinde drama yapılır.▶ Güneş sistemi ile ilgili sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamaları (Quiver, Galaxi Explorer, 4D Space) kullanılarak güneş sistemi ile ilgili bilgilendirme yapılır.▶ Çocuklardan yeni bir gezegen tasarlayıp tasarımlarını çizmeleri ve gezegenlerine isim düşünmeleri istenir.▶ Masadan malzemesini seçen çocuk, tasarladığı gezegenini yapmaya başlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.4. Topla Oynanan Oyunlar

3.1.4.1. Cicili Tavuk Oyunu	
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Bez top
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Sevim Saka
Oynanış Şekli	<p>Oyun, az iki grup tarafından oynanır. Cicili tavuk oyununda öncelikle topun büyüklüğü kadar çukur açılır. Ardından oyuncularla çukur arasında mesafe ayarlanarak bir çizgi çizilir. Bu çizgide duran oyuncular, sırayla çukura top atarlar. Topu, çukurun içine sokamadıkları takdirde bir sonraki oyuncu topu atar. Topu çukura sokabilen oyuncu, çukura doğru koşup topu alır ve "istop" der. Bu arada kaçışan oyuncular, durmak zorunda kalır. İstop diyen oyuncu, en yakınındakine topu atarak onu vurmaya çalışır. Vurursa o grubun çukuruna bir taş atılır ve oyun devam eder. Çukurda üç taşı biriken gruptan birinin gözü bağlanır ve top bir yere saklanır. Gözünü açan oyuncu topu aramaya başlar. Bu arada "Cicili Tavuk Tekerlemesi" söylenerek oyuncunun dikkati dağıtılmaya çalışılır. Tekerleme, "Cicili tavuk, cicili tavuk, yavrusunu bulamamış cicili tavuk." şeklindedir. Top bulunduğu diğer grup kazanmış olur, oyun yeniden başlar. Cicili Tavuk Oyunu'nun sonunda ceza yoktur. Sadece yenilen taraf, yenen tarafı alkışlar. (Oğuz vd., 2007: 166; Özhan, 1997: 116-117).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Cicili Tavuk Oyunu
Uyarlayan	Gülşen Ünüvar
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Hayvanlar
Araç-Gereç	Kâğıt, boya kalemleri, plastik şişe, artık materyaller
Süre	30 - 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Cicili tavuk oyunu, belirlenen kurallar dâhilinde oynanır.▶ Daha sonra sınıfa geçilir.▶ Boş plastik su şişelerinin içine çukurlara konulan çakıllar doldurulur ve ağzı kapatılarak ritim aleti yapılır.▶ Her çocuk kendi ritim aletini istediđi gibi tasarlar.▶ “Cicili tavuk, cicili tavuk, yavrusunu bulamamış cicili tavuk” tekerlemesi bir de ritim tutularak söylenir.▶ Çember şeklinde bir araya gelen öğrenciler, adımlarını da ritme uydurarak tekerlemeyi hep birlikte söylerler.▶ Daha sonra masalara geçilir ve “Anne tavuđu yavrularına götürür müsün?” adlı labirent çalışması tüm öğrencilere uygulanır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.4.2. Çelme Topu Oyunu

Oyunun Mekânı	Harman yeri, kırlık bir alan
Araç-Gereç	Top (Bezden ya da eski çoraplardan meydana getirilir.), 1 m boyundaki sopa (Herhangi bir ağacın dalından elde edilir.)
Derleme Tarihi	2004
Derleyen	Cavit Şahin
Kaynak	Durmuş Eroğlu
Oynanış Şekli	<p>Oyuncağın hazırlanışı: Bez ya da eski çoraplar yuvarlanır, top hâline getirilir ve sıkıca dikilir. 1 m boyunda tahta sopa içinse ağaç dalı yontulur.</p> <p>Oyuna başlamadan önce, yazı tura atılır ve kazanan taraf oyuna başlar. Topa sopayla vurulur. Topun vurulacağı yerde 2-3 m çapında bir daire vardır. Bu daireye gruptaki üç kişi girdikten sonra yaklaşık 20-30 m ileride olan kaleye oyuncu, topa atış yapar. Eğer atışı başarılı olursa diğer iki arkadaşlarıyla beraber ilerideki kaleye gidip gelir. Dairenin içine girmeye çalışır, böylece başarı sağlanır. Bu arada diğer gruptakiler de topu yakalayıp bu kaleye gidip gelenleri vurmaya çalışır. Ancak kalenin içindeyken onlara bir şey yapamaz. Yani oyun burada yakan topu andırır. Karşı rakip oyuncuları, aralarında elle paslaşarak diğerlerini vurmaya çalışırlar. Eğer topa vurulup da karşı gruptaki oyuncu topu havada yakalarsa oyun hakkı diğerlerine geçer. Üç kez galip gelen grup, oyunu kazanmış olur. Oyunun sonunda kaybeden taraf, kazanan tarafa meşrubat, bisküvi ya da lokum alır (Oğuz vd., 2007: 149).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Çelme Topu Oyunu
Uyarlayan	Yasemin Atılğan
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Geri Dönüşüm ve Çevre Bilincini Geliştirme
Araç-Gereç	Artık kâğıtlar, kutular, boya kalemleri, çoraplar
Süre	30 - 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna başlamadan önce, sınıfta kullanılan artık kâğıtlar bir çöp torbasının içinde toplanır.▶ Çöp torbasında toplanan kâğıt artıkları koli bantı ile sıkıştırılarak artıkların top şeklini alması sağlanır.▶ Bahçeye çıkılarak topun vurulacağı yerde 2-3 metre çapında bir daire çizilir ve 20-30 metre ileriye de Geri Dönüşüm Kalesi oluşturularak oyun bu şekilde oynanır.▶ Oyun sonunda sınıfa dönülür ve öğrenciler beş gruba ayrılır.▶ Her grubun artık kutu ve artık materyalleri kullanarak geri dönüşüm kutusu tasarımlarını yapmaları istenir.<ul style="list-style-type: none">▷ 1. Grup: Kâğıt geri dönüşüm kutusu tasarımı▷ 2. Grup: Cam geri dönüşüm kutusu tasarımı▷ 3. Grup: Plastik geri dönüşüm kutusu tasarımı▷ 4. Grup: Metal geri dönüşüm kutusu tasarımı▷ 5. Grup: Pil geri dönüşüm kutusu tasarımı▶ Tasarımlar tamamlanınca "Artık maddeleri uygun kutulara ulaştır." yönergesi ile labirent çalışma sayfası uygulanabilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.4.3. Hamam Kubbe Oyunu

Oyunun Mekânı	Düz bir alan
Derleme Tarihi	2004
Derleyen	Engin Boztaş
Kaynak	Mehmet Pektaş
Oynanış Şekli	<p>Hamam kubbe oyununa başlamadan önce, oyuncu sayısı kadar çukur açılır ve her çukurun yanına küçük taşlar konulur. Bütün oyuncular çukurlarından 3-5 m uzakta dururlar. Ardından bir atış yeri belirlenerek çizgiyle işaretlenir. Çukur sırasına göre oyuncular sıraya geçerler ve ellerindeki sopayla çizginin üzerine konan topa vururlar. Top herhangi bir oyuncunun çukuruna girince çukurun sahibi çukuruna doğru koşmaya başlar. Bu arada diğer oyuncular da sağa sola kaçırlar. Çukurun sahibi topu alınca hemen “kubbe” diye bağırır. Bunun duyan diğer oyuncular oldukları yerde kıpırdamadan dururlar. Ebe, topu oyunculardan birine atar. Eğer kaçan oyuncu duran oyunculardan birini vurursa vurduğu oyuncunun çukurunun yanına bir taş daha koyar. Eğer vuramazsa vuramayan kişinin çukuruna bir taş daha konulur ve oyun bu şekilde devam eder. Hangi çukurun yanına koyulan taşlar ilk biterse o çukur kapatılır ve çukurun sahibine türlü cezalar verilir. Bu cezalar tavuk gibi gıdaklatmak, ayakkabısını saklamak, üzerine binmek şeklinde sıralanabilir(Oğuz vd., 2007: 152).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Hamam Kubbe Oyunu
Uyarlayan	Yasemin Atılğan
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Beş Duyu, Duygular - Geometrik Şekiller, 1-5 Arası Sayılar
Araç-Gereç	Taşlar, top
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna başlamadan önce, sınıfta öğrenciler dört gruba ayrılır.▶ Taş boyama tasarımları için her gruba aşağıdaki konulara uygun beş tane taş boyama tasarımı yapmaları istenir.<ul style="list-style-type: none">▷ 1.Grup: Beş duyu taş boyama tasarımı▷ 2.Grup: Duygularla ilgili (mutlu, üzgün, kızgın, korkmuş, şaşkın) taş boyama tasarımları▷ 3.Grup: Geometrik şekiller (kare, daire, dikdörtgen, üçgen, elips) taş boyama tasarımları▷ 4.Grup: Sayılarla ilgili (1'den 5'e) taş boyama tasarımları yapmaları istenir.▶ Oyununa başlamadan önce, taş boyama tasarımları konularına göre 4 çukur açılır ve her çukurun yanına o konuya uygun boyanan taş tasarımları konulur.▶ Bütün oyuncular çukurlarından 3-5 metre uzakta dururlar.▶ Ardından bir atış yeri belirlenerek çizgiyle işaretlenir.▶ Beş Duyu, Duygular, Geometrik Şekiller, Sayılar çukurlarının sırasına göre oyuncular sıraya geçerler ve ellerinde ki sopayla çizginin üzerine konan topa vururlar.▶ Hangi çukurun yanına konulan taşlar ilk biterse o çukur kapatılır ve çukurun sahibine çukurdaki konuya uygun çeşitli görevler verilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.4.4. Maviş Oyunu

Oyunun Diğer Adları	Mavi
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Top
Derleme Yeri	Isparta Eğirdir, Senirkent
Kaynak	Dudu Demir, Uğur Çaylak, Cenk Öncü
Oynanış Şekli	<p>Oyuncular sayışarak bir ebe belirlerler. Ebe seçiminin ardından oyun alanının sınırları belirlenir ve bütün oyuncular etrafa dağılır. Ebe, eline bir top alıp diğer oyuncuları kovalamaya başlar. Ebenin amacı, oyuncuları topla vurup onları oyun dışı bırakmaktır. Ebenin kendine yaklaştığını hisseden oyuncu “mavi” dışında bir renk adı söyleyip donar. Ebe, donan oyuncuya dokunamaz. Ebeye yakalanacak olan oyuncu yanlışlıkla “mavi” derse, tekrar aynı renk adını söylerse bu oyuncu ebe olur. Renk ismi söyleyip donan kişi, ebeden kaçan oyuncularından birinin ona dokunmasıyla çözülür ve tekrar kaçmaya başlar. Oyuncuların hepsi donarsa oyuna sayışmaca ile yeni bir ebe seçilir. Ebenin bütün oyuncuları topla vurmasıyla oyun sona erer. Bu oyunun topsuz oynanan şekli de vardır (Yılmaz, 2013:294-295).</p>

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Maviş Oyunu
Uyarlayan	Yasemin Atılgan
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Ana ve Ara Renklerin Oluşumu
Araç-Gereç	CD’ler, boya kalemleri, kapak ya da pinpon topu, boya kalemleri
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun sonunda sınıfa dönen öğrenciler ile birlikte “Renk Karışımı” deneyi uygulanır öğrencilerin fikirleri alınır.▶ Öğrencilerin artık materyalleri kullanarak “Renk Çarkı Topacı” tasarımlarını yapmaları istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.4.5. Çom Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân (En uygun oyun alanı, baharda çayırlar ve harman yerleridir.)
Araç-Gereç	Oyun aleti olarak oyuncuların ellerinde 2-2,5 m uzunluğunda taze ağaç dallarından yapılmış sağlam birer değnek ve bir çocuk yumruğu büyüklüğünde ağaçtan yapılmış bir top bulunur.
Derleme Yeri	Isparta
Oynanış Şekli	Oyun alanının ortasına 2-3 karış eninde, 1 karış derinliğinde bir çukur kazılır. Bu çukura "emen", topa ise "çom" denir. Oyuna başlamak için oyuncular ellerinde değnekleri ile emen başına gelirler. Emenciler, emen başında kalır. Çomcular, 15-20 m kadar emenden uzağa giderek yerlerini alırlar. Değneklerini ölçer ve en uzun olan çomu yere koyarak emene doğru vurur. Bu vuruş sırasında emenciler çomu karşılayarak vurmaya ve geri göndermeyi amaçlar. Ekipler arasında, çomcular çomu emene sokmak için uğraş verirken emenciler de sokturmama uğraşı verirler. Çoma el değmez. Eldeki değnekle vuruş yapılır. Çomun, emene girmesi sayıdır. Oyun süresi ya sabahdan öğleye kadar ya da öğlenden akşama kadardır (Yılmaz, 2013: 292).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Çom Oyunu
Uyarlayan	Gülşen Ünüvar
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi-Tüm Dersler
Konu	Meyveler
Araç-Gereç	Portakal, ip, kuşyemi
Süre	30 - 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Çom oyunu belirlenen kurallar dâhilinde başlar.▶ Ancak top yerine portakal kullanılır.▶ Oyunun sonunda portakal tam ortasından ikiye kesilir ve içi boşaltılarak kâse şekline getirilir. “Bu materyal size neyi çağırıştırıyor? İçine neler koyabiliriz?” gibi sorular yöneltilerek öğrencilerin fikir alışverişinde bulunmaları sağlanır.▶ Daha sonra portakal kabuğu, kenarlarından delinerek tel ya da ip bağlanır, kabuğun içine kuşyemi konularak kabuk en yakındaki ağaç dallarına asılır.▶ Portakalın içinden çıkan çekirdekler “Emen” denilen çukura ekilerek çekirdeklerin üzeri toprakla kapatılır.▶ Çekirdek belli aralıklarla sulanır ve öğrencilerin tohumun çimlenme aşamalarına tanıklık etmesine fırsat tanınır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5. Kale Oyunları

3.1.5.1. Uçak Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Derleme Tarihi	2013
Derleme Yeri	Isparta
Derleyen	Mehmet Fatih Yılmaz
Kaynak	Pınar Aktaş
Oynanış Şekli	Sayışarak ya da gönüllülük esasına göre bir ebe seçilir. Ebe diğer çocukları yakalamaya çalışır. Oyuncular, ebeye yakalanmamak için kollarını açarak uçak gibi dururlar. Uçak duruşu yapan oyuncuya, ebe dokunamaz. Yerinden kıpırdayamayan bu oyuncu, ebe tarafından yakalanmamış bir arkadaşının bacaklarının arasından geçmesi ile tekrar hareketli hâle gelir. Ebe, çözülen bu oyuncuyu da yakalamaya çalışır. Ebenin bütün oyuncuları yakalamasıyla oyun biter. (Yılmaz, 2013: 237-240)



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Uçak Oyunu
Uyarlayan	Ülkü Kale Karaaslan
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Kıta ve Okyanuslar
Araç-Gereç	Üç boyutlu meyveler, artık malzemeler, renkli oyun hamurları, kraft kâğıdı
Süre	40 dk
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Sayışarak ya da gönüllülük esasına göre bir ebe seçilir.▶ Kalan çocuklara, dünya üzerindeki kıta ve okyanus isimleri verilir.▶ Bir köşeye dünya haritası çizilmiş büyük kraft kâğıt konur.▶ Ebe, oyuncuları yakalamaya çalışır.▶ Oyuncular ebeye yakalanmamak için kollarını açarak uçak gibi dururlar.▶ Uçak olan oyuncuya ebe dokunamaz.▶ Yerinden kıpırdamayan bu oyuncu, ebe tarafından yakalanmamış bir arkadaşının bacaklarının arasından geçmesi ile hareketli hâle gelir.▶ Ebe, çözülen oyuncuyu da yakalamaya çalışır.▶ Ebenin yakaladığı oyuncu hangi kıta ya da okyanus ise haritada oyuncuyu doğru yere yerleştirmesi gerekir.▶ Haritada her oyuncunun doğru yere yerleşmesi ile oyun biter.▶ Oyun istenildiği kadar tekrar edilir.▶ Oyun oynandıktan sonra öğrencilere renkli oyun hamurları verilir.▶ Öğrencilerin dünya maketi hazırlayarak üzerinde kıta ve okyanusları oluşturmaları istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5.2. Köy Seyirlik Oyunu

Oyunun Mekânı	Kapalı ve açık mekân
Oynanış Şekli	Oyuna başlayacak oyuncu belirlendikten sonra o oyuncu "bir" diye saymaya başlar. Solundaki oyuncu vakit geçirmeden "iki" der. Onun yanındaki "üç", diğeri "dört" der. Beş sayısının geldiği oyuncu "beş" demez "bum" diye bağırır, ondan sonraki "altı" diye devam eder. On sayısının denk geldiği oyuncu "bum" der. Yani beş ve beşin katları geldiğinde sayı söylenmez "bum" denir. Yanlışlıkla sayıyı söyleyen oyuncu oyundan çıkartılır. Oyunun ana kuralı, saymanın hızlı yapılmasıdır. Şaşıran oyuncu da oyun dışı kalır. Oyundan bir kişi çıkınca sayma yeniden "bir" diye başlar. Şaşırmadan en sona kalan oyuncu kazanmış olur. (Özhan, 1997: 115)



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Köy Seyirlik Oyunu
Uyarlayan	Ülkü Kale Karaaslan
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Örüntüler
Araç-Gereç	Karton, boya, kalemler
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna başlamadan oyunculara örüntü hakkında bilgi verilir.▶ Sonra öğrenciler gruplara ayrılır.▶ Her grup kendi örüntüsünü oluşturur.▶ Örüntü kuralını her grup kendi oluşturur. Fakat ana kural kendi kurallarının bittiđi yere (X) işareti koymaları gerekmektedir.▶ Oyuna başlandığında seçilen örüntü levhası görebilecekleri bir yere asılır.▶ Oyuncular sıra ile örüntü levhasındaki sembolleri, hızlı bir şekilde söyler. (X) işaretine sıra gelince "bum" denir. Bum denildikten sonra örüntünün tekrar başlaması gerekmektedir.▶ Yanlışlıkla örüntü sembollerini söylemeye devam eden oyuncu oyundan çıkarılır.▶ Oyunun esas kuralı, saymanın hızlı yapılmasıdır. Şaşıran oyuncu oyun dışı kalır.▶ Oyundan bir kişi çıkınca sayma yeniden "örüntünün ilk başladığı yerden" başlar.▶ Şaşırmadan en sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5.3. Baca Baca Oyunu

Oyunun Mekânı	Kapalı mekân
Oynanış Şekli	Oyuncular gruplara ayrılır ve yerleşim yerindeki bir evin sahibinin ismi söylenip arkasından "Baca baca kaç baca?" sorusu sorulur. Buradaki amaç, ismi söylenen kişinin evinde kaç kişinin yaşadığının doğru bir şekilde söylenmesidir. Baca sözcüğü bir aile bireyine denk gelmektedir. Soru sorulan gruptaki çocukların her birine bir soru sorulur, sorulardan birine yanlış yanıt verilirse gruplar yer değiştirir. (Girmen, 2012: 24)



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Baca Baca Oyunu
Uyarlayan	Ülkü Kale Karaaslan
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Haftanın Günleri
Araç-Gereç	Kartonlar, kutular, yapıştırıcı, makas
Süre	120 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuncular gruplara ayrılır.▶ Her grupta yedi kişi olması gerekmektedir.▶ Gruplardaki her bir kişiye, haftanın bir gününün adı verilir.▶ Her günün bir numarasının olduğu söylenir.▶ Günlerin sıralanışına göre numaralar verilir.▶ Kutulardan oyuncuların kendi gününü temsil edecek bir ev yapmaları istenir.▶ Evlerini temsil eden gün, haftanın kaçınıcı günü ise o kadar baca yapmaları istenir.▶ Ev tasarımları bittikten sonra oyuna geçilir.▶ Oyuncular gruplara ayrılır ve yerleşim yerindeki bir günün ismi söylenip arkasından "Baca baca kaç baca?" sorusu sorulur.▶ Buradaki amaç, ismi söylenen günün haftanın kaçınıcı gün olduğunun doğru bir şekilde söylenmesidir.▶ Soru sorulan gruptaki çocukların her birine bir soru sorulur, sorulardan birine yanlış yanıt verilirse gruplar yer deđiştirir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5.4. Yağmur - Rüzgâr - Kar Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık ve kapalı mekân
Derleme Tarihi	2019
Derleme Yeri	Ankara
Derleyen	Ayşe Nur Atçeken
Kaynak	Zahide Çekiç
Oynanış Şekli	Oyuncular düz bir çizgi oluşturacak şekilde yan yana dizilirler, lider de onların karşısına geçer. Oyuncuların amacı, liderin söylediklerini şaşırmadan yerine getirmektir; “rüzgâr” dediğinde oyuncular ellerini çırpıp, yağmur dediğinde ellerini göğüslerine vurur, kar dediğinde ise ellerini dizlerine vururlar. İlk önce yavaş başlayan oyun giderek hızlanır ve zorlaşır. Yanlış hareketi yapan ve duraksayan oyuncular yanar ve oyundan çıkar. Sona kalan oyuncu, yani kazanan lider olur ve oyun yeniden başlar. (THBMER Arşiv)



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Yağmur - Rüzgâr - Kar Oyunu
Uyarlayan	Gülşen Ünüvar
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi - Tüm dersler
Konu	Hava Olayları
Araç-Gereç	Karton kutu, artık materyaller, boya kalemleri
Süre	40 dk
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Yağmur Rüzgâr Kar Oyunu belirlenen kurallar dâhilinde başlar.▶ Daha önceden kâğıtlara hazırlanan kar tanesi, rüzgârgülü ve yağmur damlaları oyuncuların ellerine verilir.▶ Lider hangi doğa olayını söylerse oyuncular hemen o kartı gösterirler.▶ Yanılan oyuncu oyundan çıkar ve oyun bu şekilde devam eder.▶ Oyun bittikten sonra tüm öğrenciler bir araya toplanırlar.▶ “Yağmur, rüzgâr ve kar gibi hava olaylarından hayvanlar nasıl etkilenirler?” sorusu ile öğrencilerin beyin fırtınası yapmaları sağlanır.▶ Onlardan gelen cevaplara göre belirlenen problem durumları için çözüm önerileri üretilir.▶ Daha önceden hazırlanan boş kutu ve kartonlardan “kedi evi” yapılır.▶ Öğrencilerin ellerindeki kar taneleri, yağmur damlaları ve rüzgârgülleri kutunun etrafına yapıştırılarak barınak korunaklı hâle getirilir.▶ Bu tasarımda her çocuğun kendi yaratıcılığını kullanmasına fırsat sağlanır.▶ Grup çalışmasının ardından “kedi evi” çocuklarla birlikte kararlaştırılan bir yere bırakılır (okul bahçesi, park vs.).

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5.5. Vız Vız Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Göz bağlamak için bez ya da mendil
Oynanış Şekli	Oyuncular içinden bir ebe belirlenir. Ebenin gözleri bir bez ile bağlanır. Diğer oyuncular arı sesi çıkararak ebenin etrafında dönerler ve ebenin kafasını karıştırmaya, ebeyi şaşırtmaya çalışırlar. Ebeye yakalanmadan arının sokmasını temsilen parmakları ile ebeyi dürtmeye ya da çimdiklemeye çalışırlar. Ebe, çıkardıkları sesleri ayırt ederek ya da dokunduklarında aniden hareket ederek kendisini sokan arıyı yakalamaya çalışır. Kimse yakalanmadığı sürece oyun aynı şekilde devam eder. Bir oyuncu yakalanırsa o, ebe olur ve gözleri bağlanarak oyun tekrarlanır. En çok ebe olan oyuncu kaybeden olarak diğer oyuncular tarafından cezalandırılır (Elbas, 2014).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Vız Vız Oyunu
Uyarlayan	Gülşen Ünüvar
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Sivri-Küt Kavramı
Araç-Gereç	Havuç, muz, elma, boya kalemleri
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Vız vız oyunu belirlenen kurallar dâhilinde başlar.▶ Gözleri bağlanan ebeye, daha önceden çocuklara dağıtılan meyveler (havuç, muz ve elma/ meyve seçiminde sivri küt ve yuvarlak kavramlarına dikkat edilmeli) dokundurularak dikkat çekilmeye çalışılır.▶ Oyun bitiminde, çocukların gözleri bağlıyken meyveleri tanıması ve meyvelerin isimlerini söylemesi istenir.▶ Doğru bilen çocuklar alkışlanır.▶ Daha sonra masalara geçilir ve söz konusu meyvelerden oluşan örüntü etkinliğini tamamlamaları istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5.6. Balık Balık Oyunu

Oyunun Diğer Adları	Taka Tuka Takara Oyunu, Cicoz Oyunu
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Mendil
Oynanış Şekli	<p>Sayısmaca ile ebe seçilir. Ebe dışındaki oyuncular daire şeklinde omuzları birbirine değecek şekilde otururlar. Ayaklarını öne doğru uzatıp diz kapaklarını hafif kaldırırlar. Ebe ortada durur. Bir mendilin ucu düğümlenir ve oyunculardan biri “tura” adı verilen mendili bacaklarının altından ebeye göstermeden yanındaki oyuncuya verir. Mendil hızla bacak altlarından geçerken ebe, mendilin kimde olduğunu tahmin edip yakalamaya çalışır. Oyuncular mendili elden ele verirken “balık, balık” diye bağırlar. Oyuncular ara sıra ebe görmeden mendille ona vururlar. Ebe mendili hangi oyuncunun elinde yakalarsa o oyuncu ebe olur. Ebe ile oyuncu yer değiştirirler ve oyun aynı şekilde sürer. Ebenin mendili yakalayabilmesi için pratik ve iyi takipçi olması gerekir. Oyuncular bacaklarının altından uzattıkları ipe takılı makarayı ebeye göstermeden birbirlerine kaydırırlar. Ebeye gösterilmeden yüzük, elden ele geçirilir. Oturma düzeni ve oynanışı aynıdır (Özhan, 1997: 100-101).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Balık Balık Oyunu
Uyarlayan	Yasemin Atılgan
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Çevresindeki Materyallerin Nasıl Çalıştığına Dair İlgi Uyandırma
Araç-Gereç	Boya kalemleri, mendil, peçete
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun mendil ile oynanır.▶ Sonrasında sınıfa dönen öğrenciler ile günlük yaşam becerisini geliştirmek için mendil katlama çalışmalarını yapılır.▶ Her öğrenciye peçete dağıtılır ve öğrenciler ile peçete katlama sanatı tasarımları yapılır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5.7. Alkuç Balkuç Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Derleme Yeri	Şanlıurfa
Kaynak	Melek Göğem
Oynanış Şekli	Çocuklar, yarım daire biçiminde dizilirler ve her çocuğa bir takma ad verilir. Çocuklardan biri ebe olur. Yarım daire olan çocuklar, gözlerini kapayıp avuçlarını birleştirerek ileriye doğru uzatırlar. Ebe, iki eli arasında tuttuğu ufak herhangi bir şeyi "alkuç balkuç" diyerek arkadaşlarının eline koyarak dolaşır. Nihayet elindeki birinin avucuna bırakırken "Al da uç." der. Çocuk yakalanmadan önce belirtilen yere kadar koşarsa ebenin isimlerini söylediği takma adlı çocuklardan birini ister ve onun sırtına binerek gelir (Başal, 2007: 243).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Alkuç Balkuç Oyunu
Uyarlayan	Yasemin Atılgan
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Geometrik Şekiller
Araç-Gereç	Çeşitli geometrik şekil kartları, kutular
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna başlamadan önce öğrenci sayısı kadar geometrik şekil kartları hazırlanır.▶ Öğrencilerin yarım ay şeklinde oturdukları alanın 2, 3 metre karşısına hazırlanan geometrik şekillerin kutuları konulur (örneğin daire şeklinin içine konulacağı üzerinde daire simgesi yer alan kutu).▶ Ebe olan öğrenciye her seferinde eğitimci tarafından başka bir şekil kartı verilir.▶ Ebe, iki eli arasında tuttuğu geometrik şekli “alkuç balkuç” diyerek arkadaşlarının eline koyarak dolaşır.▶ Nihayet elindeki birinin avucuna bırakırken “Şekli al da uç.” der.▶ Çocuk yakalanmadan, geometrik şekil kutularına kadar koşar ve doğru kutuya koyar ise ebeğin isimlerini söylediği takma adlı çocuklardan birini ister ve onun sırtına binerek geri gelir.▶ Oyun sonunda öğrenciler kutularda toplanan geometrik şekil kartlarından özgün Tangram figürleri oluştururlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5.8. Kurt ve Çoban Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Derleme Yeri	Erzincan
Kaynak	Naciye Topkaya
Oynanış Şekli	<p>Oyuncular; kurt (grubun en güçlüsü), çoban (ikinci güçlü çocuk) ve koyunlar (oyunda yer alan çocuklar) dır. Oyunda yer alan çocuk sayısı sınırsızdır çünkü onlar bir koyun sürüsünü temsil etmektedirler. Oyunda çocukların hepsi birbirinin belinden tutarak zincir hâlinde çobanın peşinden dönerler. Kurt, bir kenarda sipere yatmış olarak saldırmak için bekler.</p> <p>Oyunda bazı tekerlemeler de vardır. Önden gitmekte olan çoban, "Sıra sıra durun, kurt sizi yer." diye sürüsüne arada bir seslenir. Kurt "Kurdum koyun kaparım, çobana taş atarım." diye bulunduğu yerden karşılık verir. Uygun ortam bulunduğu çobanın savunmasız bıraktığı yere saldırarak kuyruktaki çocuklardan birini koparmaya çalışır, birbirine sıkıca tutunan çocuklar, kurdun almaya çalıştığı çocuğu yani koyunu vermek istemezler. Bu arada çoban, kurda karşı devamlı savunmadadır, yakaladığında kurdu uzaklaştırır. Kurdun hedefi, genelde kuyruğun son çocuğu olur, çoğu zaman da kurdun elinden kurtulamaz ve kurt, kuyruktan koparttığı çocuğu bir kenara bırakır, çocuk oyun dışı kalır. Kurt, kuyrukta bulunan çocukların hepsini bitirdiğinde çoban ve kurt rol değiştirip oyuna devam ederler (Başal, 2007: 243).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Kurt ve Çoban Oyunu
Uyarlayan	Yasemin Atılğan
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Grup çalışması
Araç-Gereç	Artık materyaller, çoraplar, kutu çeşitleri, pamuk, çeşitli kaplar, balon
Süre	90 dk
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyunculardan bir kişiye serçe görevi verilir ve o bir kenarda siperde bekler.▶ Gruptaki diğer kişiler birbirlerinin bellerinden tutarak bir tırtıl şekli oluştururlar.▶ Tırtıl grubu “ Ben bir Tırtılım kıvrıla kıvrıla gezerim. Aman, dikkat edelim! Serçe bizi yemesin.” diyerek gezer. Aynı zamanda grubun başındaki lider de tırtılın kopmamasını ve serçe tarafından koparılmamasını sağlar.▶ Serçe ise uygun bulunduğu fırsatta tırtılın son parçasındaki oyuncuyu koparır ve oyun dışı bırakır, oyun bu şekilde sürdürülür.▶ Oyun sonunda öğrencilerin artık materyaller ile “tırtıl” tasarımı yapmaları sağlanır.▶ Tırtılın kelebeğe dönüşümü aşamaları için “Oluşum Evreleri Sıralama” çalışması uygulanır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5.9. Lal Oyunu

Oyunun Diğer Adları	Dilsiz oyunu
Oyunun Mekânı	Açık - kapalı mekân
Derleme Yeri	Kars
Kaynak	Sabiha Kaya
Oynanış Şekli	Çocuklardan biri ebe olur ve ortaya geçer. Diğerleri onun etrafında halka olup yere çökerler. Ebe, konuşmadan ısıklık çalarak, farklı sesler çıkararak, komik hareketler yaparak etrafındakileri güldürmeye çalışır. İlk gülen çocuk ebe olur. O da konuşmadan etrafındakileri güldürmeye çalışır. Hiç gülmeden oyunu sonuna kadar götüren çocuk, oyunun galibi olur (Başal, 2007: 243).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Lal Oyunu
Uyarlayan	Yasemin Atılgan
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Beden Dili
Araç-Gereç	Torba
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Çocuklardan biri ebe olur ve ortaya geçer.▶ Diğerleri onun etrafında yarım ay olup yere çökerler.▶ Ebe konuşmadan pandomim sanatçısı gibi torbadan çektiđi karttaki resmi veya derse ait kelimeleri anlatmaya çalışır.▶ Kartta yazanı ilk bilen çocuk ebe olur.▶ O da konuşmadan torbadan çektiđi kartı pandomim sanatçısı gibi anlatmaya çalışır ve oyun bu şekilde sürdürülür.▶ Oyun sonunda öğrenciler dersin konusuna uygun bir tasarım çalışmasına yönlendirilebilir.▶ Örneđin, bir torbada hayvan kartları olur. Oyun sonunda çiftlik tasarımı yaptırılabilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5.10. İlim İlim Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık - kapalı mekân
Derleme Yeri	Burdur
Kaynak	Elif Acar
Oynanış Şekli	<p>Oyuncular karşılıklı olarak yere otururlar ve ayaklarını uzatırlar. Karşılıklı iki oyuncunun ayakları bitişiktir ve artı işareti şeklinde yerleşirler. Ebe olan çocuk "İlim ilim soğan dilim gaydını guppak tirkam töm" tekerlemesini söyleyerek arkadaşlarının ayaklarını sayar. Tekerleme bittiğinde ebenin eli hangi ayak üzerinde ise o çocuk ayağını kıvrır ve altına alır.</p> <p>İki ayağı da kıvrılan oyuncu oyun dışı kalır. En sona kalan oyuncu ebenin karşısına geçer. Ebe ile oyuncu ayaklarını birbirine uzatırlar ve ebe bazı sorular sorar: "Benim devemi gördün mü?" Benim deveme soğuk su mu içirdin, sıcak su mu içirdin? Benim devemi büyük kapıdan mı geçirdin, küçük kapıdan mı?" En sona kalan yani cezaya kalan çocuk bu sorulara cevap vermeye çalışır. Daha sonra ebe değişik hareketlerle oyuncuyu şaşırtarak "Yukarıya bak." der.</p> <p>Oyuncu yukarı baktığında ebe onu ayaklarından çekip yere düşürebilirse ebe oyunu kazanmış olur. Fakat oyuncu ebenin şaşırtmalarına kanmaz ve yere yıkılmazsa oyunu kendi kazanır (Başal, 2007: 243).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	İlim İlim Oyunu
Uyarlayan	Yasemin Atılğan
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Gezegener ve Güneş Sistemi
Araç-Gereç	Gezegen ve güneş kartları, kutular, boya kalemleri, toplar, çikolata kutuları
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna başlamadan önce sekiz gezegen ve güneş kartı hazırlanır.▶ Dört öğrenci yere ayakları artı şekli oluşturacak şekilde oturur.▶ Öğrencilerin ayaklarına tek tek sekiz gezegen resmi yapıştırılır.▶ Ebe olan kişi ise güneş olur ve göğsüne güneş resmi yapıştırılır.▶ Ebe olan çocuk "Güneşin çevresinde döne döne gezersiniz. Merkür-Venüs-Dünya-Mars-Jüpiter-Satürn-Uranüs-Neptün. "Döne döne döne dön" tekerlemesini söyleyerek arkadaşlarının ayaklarını sayar.▶ Tekerleme bittiğinde ebe nin eli hangi ayak üzerinde ise o çocuk ayağını kıvrır ve altına alır.▶ İki ayağı da kıvrılan oyuncu oyun dışı kalır.▶ Oyunun diğer aşamaları aynı şekilde devam eder ama ebe ile son oyuncu kalınca ebe, Güneş Sistemi ile ilgili sorular sorar.▶ Oyunu beş kişilik gruplar halinde daha fazla kişi oynayabilir.▶ Oyun sonrası gruplar artık materyalleri ve gerekli malzemelerini kullanarak Güneş sistemi tasarımlarını oluştururlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5.11. Kim Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık - kapalı mekân
Derleme Yeri	Zonguldak/Ereğli
Derleyen	Serpil Aygün Cengiz
Oynanış Şekli	Çocukların hepsi aynı anda "1, 2, 3 tıp" (Köylerde "1, 2, 3 kim?") diyerek susarlar. İlk konuşan çocuk, oyundan çıkar ve oyun bu biçimde sürer (Aygün, 1996: 94).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Kim Oyunu
Uyarlayan	Medine Ertuğrul
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi (3-6 yaş) Bütünleştirilmiş oyun ve hareket etkinliği, sanat etkinliği ve Türkçe dil etkinliği
Konu	Farklılıkları Fark Etme ve Farklılıklara Saygı Duyma
Araç-Gereç	A4 kâğıt, boya, göz bandı
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Çocukların hepsi aynı anda "1, 2, 3 tıp" (Köylerde "1, 2, 3 kim?") diyerek susarlar.▶ İlk konuşan çocuk, oyundan çıkar ve oyun bu biçimde sürer.▶ Çıkan oyuncuların gözleri kapalı durumda ya da ayaklarıyla resim yapmaları istenir.▶ Oyun bittiğinde oyunda konuşamadıklarında, gözleri kapalı durumdayken ya da ayaklarıyla resim yaparken ne hissettikleri dinlenir, engeli olan insanlar hakkında sohbet edilir.▶ İşaret dili ile ilgili bir şarkı öğrenilir.▶ Hep birlikte seçilen bir çocuk şarkısını ya da sınıfta kendi yazacakları bir şarkıyı işaret dili ile nasıl söyleyebileceklerini araştırmaları istenir.▶ Okula geldiklerinde şarkı çocuklarla birlikte işaret dili ile söylenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5.12. El Arabası Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Ömer Faruk Uyar
Oynanış Şekli	Oyuncular ikiye bölünecek şekilde gruplara ayrılırlar. Başlangıç noktasına 20-25 m mesafe yer değiştirme noktası belirlenir. Gruplar başlangıç noktasına gelirler ve oyunculardan biri, diğer arkadaşının ayaklarından tutarak kaldırır. Diğer oyuncu elleri üzerinde durur. Hakemin komutuyla tüm gruplar yarışa başlarlar. Yer değiştirme noktasında grup oyuncuları yer değiştir ve başlangıç noktasına geri gelirler. İlk gelen grup oyunu kazanır (Çolak, 2015: 226).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	El Arabası Oyunu
Uyarlayan	Medine Ertuđrul
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi (5-6 yaşı) Bütünleştirilmiş oyun ve hareket etkinliđi, sanat etkinliđi
Konu	Geri dönüşüm
Araç-Gereç	Artık materyaller (dil çubuđu, çöp şiş, ilaç, kibrit kutuları, şişe kapakları vb.)
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuncular ikiye bölünecek şekilde gruplara ayrılırlar.▶ Başlangıç noktasına 20-25 m mesafede yer deđiştirme noktası belirlenir.▶ Gruplar başlangıç noktasına gelirler ve oyunculardan biri diđer arkadaşının ayaklarından tutarak kaldırır.▶ Diđer oyuncu elleri üzerinde durur.▶ Hakemin komutuyla tüm gruplar yarışa başlarlar.▶ Yer deđiştirme noktasında grup oyuncuları yer deđişir ve başlangıç noktasına geri gelirler.▶ Kâğıtlara el arabası tasarlayıp çizmeleri istenir, masadan kendi seçtikleri artık malzemelerle el arabalarını yapmaları beklenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.5.13. Atlama Oyunu

Oyunun Mekânı	Kapalı mekân
Araç-Gereç	Tebeşir
Derleme Yeri	Elazığ-Harput
Oynanış Şekli	Oyuna katılan çocuklar, aralarından birini "kaptan" seçerler. Kaptan, oyun sahasına düz bir çizgi çizer ve bu çizginin yanında bekleyip atlayışları kontrol eder. Çocuklar sırayla bu çizginin yanına ayaklarını basarak atlarlar. Her atlayanın düştüğü yer çizilir. Oyunun sonunda en uzağa atlayan çocuk, birinci kabul edilir (Özdemir, 1997: 513).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Atlama Oyunu
Uyarlayan	Medine Ertuğrul
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi (5-6 yaş) Bütünleştirilmiş oyun ve hareket, sanat ve matematik etkinliği
Konu	Nesne Grafiği Hazırlama
Araç-Gereç	Çubuk veya pipet, A3 kâğıt ya da fon karton, yapışkanlı küçük herhangi bir şekil, çeşitli renklerde yün ipler
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna katılan çocuklar, aralarından birini "kaptan" seçerler.▶ Kaptan, oyun sahasına düz bir çizgi çizer ve bu çizginin yanında bekleyip atlayışları kontrol eder.▶ Çocuklar sırayla bu çizginin yanına ayaklarını basarak atlarlar.▶ Her atlayanın düştüğü yer çizilir.▶ Belirlenen nesne (çubuk, pipet vb.) ile ölçüm yapılır.▶ Çocukların isimlerinin yer aldığı grafikteki kendi isimlerinin olduğu sütuna, kaç nesne geldiyse o kadar yıldız (ya da başka bir nesne) yapıştırılmaları istenir.▶ Grafiğe bakılarak en uzağa atlayan çocuk belirlenir.▶ Atladıkları mesafe kadar ip ve yapıştırıcı verilerek iplerle istedikleri şekilde resim yapmaları sağlanır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.6. Oyuncaklı Oyunlar

3.1.6.1. Fıfır (Şakırdak) Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Şakırdak (oyuncağın yapımında kullanılan malzemeler), orta boyutta kâğıt, orta uzunlukta değnek, kâğıdın ortasını tutturmak için küçük bir raptiye
Derleme Yeri	Zonguldak-Safranbolu
Oynanış Şekli	Oyun aracı, kesilen kâğıtların bir tel veya çubuğa yıldız şeklinde geçirilmesiyle elde edilir. Şakırdak, bir değneğe takılarak taşınır. Çocuklar, şakırdak adı verilen bu oyun aracını rüzgâra tutarak döndürürler. Dokuz, on yaşlarındaki köy çocukları, bu oyuncakçı evlerin üstlerini örtmekte kullanılan "pedavra" tahtasından yaparlar (Özdemir, 1997: 658).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Fıfır Oyunu
Uyarlayan	Gülşen Ünüvar
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi Tüm dersler
Konu	Doğa Olayları
Araç-Gereç	Kâğıt, yapraklar, değnek, raptiye, saç kurutma makinesi
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Çocuklardan, onları en çok mutlu eden şeylerin resmini bir kâğıda çizmeleri istenir.▶ Aynı kâğıttan origami yöntemi ile kuş yapılır.▶ Kuş bir değneğin ucuna raptiye ile tutturulur ve etrafına da kuru yapraklar eklenir.▶ Çocuklara; "Sizce kuşlar nasıl uçar?" sorusu yöneltilir.▶ "Doğanın sesi/müziği var mıdır?" diyerek farkındalık yaratılır.▶ Saç kurutma makinesi yardımı ile kuşun ve yaprakların rüzgâr kuvveti ile nasıl hareketlendiği ve nasıl ses çıkarttığı gözlemlenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.1.6.2. Tel Araba Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	3 mm kalınlığındaki alüminyum tel, porsil (içecek kapakları), düz bir taş
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Kahramanmaraş-Nurhak İlçesi-Zillihan Köyü
Derleyen	Esra Akyol
Kaynak	Erkan Öztunç
Oynanış Şekli	<p>Oyuncağın hazırlanışı: Tel araba, iki parçadan oluşmaktadır. 3 mm kalınlığındaki alüminyum tel, direksiyon yapımı için kişinin rahatlıkla sürebileceği şekilde kesilir ve düz olarak uzatılır. Ardından bir ucu direksiyon yapmak için daireye dönüştürülür. İkinci parça ise tekerlek yapımı için kesilir ve düz bir şekilde uzatılır. Aynı birinci parçada olduğu gibi bir ucu daire şekline dönüştürülür ve diğer uç da aynı şekilde kıvrılarak daire şeklinin oluşması sağlanır. İki dairenin yani tekerleğin ortasında düz olarak tel kalır ve buna direksiyonunun kancası geçirilerek sabitlenir. Hazırlanan oyuncağın etrafı isteğe göre renkli ince elektrik telleriyle sarılır.</p> <p>İki bölümden oluşan tel araba oyununun birinci bölümünde oyuncu sayısı önemli değilken ikinci bölümde oyuncu sayısı üçe iner. Oyuna başlamadan önce her oyuncu kendi aralarında belirledikleri miktarda porsili bir kenara koyar ve başlama bitiş çizgisini belirlerler. Çizgiler belirlendikten sonra oyuncular, tel arabalarıyla başlama çizgisine yan yana dizilirler ve verilen komutla bitiş çizgisine doğru koşmaya başlarlar. Her oyuncunun amacı; hedefe ilk olarak varmak, önde kalmaktır. Bu yarış esnasında oyuncular hayal güçlerini devreye sokarak, kendilerini ya şoför ya da arabaların yerine koyarak çeşitli araba sesleri çıkarırlar. Ayrıca bir oyuncu diğerinin motivasyonunu bozacak, dikkatini dağıtacak sesler çıkarabilir. Oyuncular müthiş bir sabır ve direnme gücü sergilerler. Bu olay, aynı şekilde oyunun ikinci bölümü olan porsil oyununda da ön plana çıkar. Yarışta birinci gelen, oyunun başında ortaya konulmuş olun porsillerin hepsini kazanır.</p> <p>Oyunun ikinci bölümünde ise birinci bölümde ilk üçe giren oyuna devam etme hakkına sahiptir. Bu ilk üç, ceplerinden aynı miktarda porsili bitiş çizgisinin üstüne yan yana ve ters şekilde dizerler. Porsillerin koyulduğu yerden 15 adım geriye sayarak gelirler ve ellerine düz bir taş alarak bu 15 adımlık uzaklıktan porsillere doğru taşları atarlar. Burada bir kural söz konusudur: Attığı taşı porsillere çarptıran veya arkasına aşkırtan için de bu bölümde eleme vardır.</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oynanış Şekli

Bu oyuncular, ortaya koydukları porsilleri bırakarak yarış dışı kalır. Hiçbiri elenmediğinde ise üçü de yarışa devam ederler. Porsillerin dizildiği ve taşın atıldığı bölge arasına en yakın atan, birinci olarak yere ters şekilde konulmuş olan porsilleri taşın kenarı yardımıyla porsilin bir ucuna basarak düz çevirme hakkına sahip olur. Böylelikle düz çevirdiklerini kazanır. Oyuncu, herhangi bir porsili düz çeviremeyinceye kadar devam etme hakkına sahiptir. Çeviremediği porsilde sıra, taşı ikinci en yakın atana geçer ve ikinci oyuncu için de aynı kurallar geçerlidir. Eğer onun da çeviremediği porsil olursa sıra, taşı üçüncü en yakın atan kişiye geçer. Bu şekilde oyun, ortada porsil kalmayınca kadar devam eder ve bittiğinde asıl hasılatı tek kişinin kazandığı tel araba bölümüne dönlür. Oyunun ikinci bölümünde önemli olan bir nokta vardır: İkinci bölümde oyuna başlama sırası birinci bölümden bağımsızdır. Taşın atılış yakınlığına göre bir sıralama yapılır. Bu taş atma işleminde eğer taşlarını porsillere üçü de çarptırmışsa veya aşırıttırmışsa herkes ortaya koyduğu porsillerini geri alır ve oyun tel araba yarışına yani başa döner. Taş atma bölümünde üç kişiden iki kişi, taşı porsillere çarptırdığında veya aşırıttığında doğal olarak elenir ve geriye kalan kişi, porsilleri düz çevirmekle uğraşmadan hepsini kazanır. Yine bu bölümde üç kişiden bir kişinin çarptırdığı aşırıttırdığı durumlarda koymuş olduğu porsilleri bırakarak elenir ve diğer iki kişi, oyuna taşlı en yakın atandan başlayarak devam eder. Hiç porsil kalmayınca da oyun biter ve en çok porsil toplayan bu bölümün birincisi olur. Eğer oyuncu hem birinci bölümde hem de bu bölümde birinci olursa en çok porsil onda olduğu için lider konumuna gelir (Oğuz vd., 2007: 92-93).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Tel Araba Oyunu
Uyarlayan	Ülkü Kale Karaaslan
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi
Konu	Matematiksel Modelleme, Ritmik Sayma, Grafik Oluşturma
Araç-Gereç	3 mm kalınlığındaki alüminyum tel, içecek kapakları, düz bir taş, kraft kâğıt
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Tel arabalar aile katılımı olarak evde hazırlanır.▶ İçecek kapakları evden çocuklar tarafından getirilir.▶ Oyuncuların içecek kapaklarının kenarlarını çekiç yardımı ile güvenlik önlemleri alınarak düzeltmeleri sağlanır.▶ Kapaklar düzleştirildikten sonra oyuna başlanır.▶ Ayrıca kraft kâğıda grafik çizilir.▶ Grafik uygun bir yere asılır. Yanına boya kalemleri konur.▶ Oyun alanına belli mesafede iki çizgi çizilir. İlk çizgiden oyuncular arabaları ile geçer.▶ Diğer çizgiye düzleştirilmiş içecek kapakları üst üste dizilir.▶ Başla komutu ile arabalar hareket eder.▶ Çizgiye en hızlı giden hızla kapaklardan alabildiği kadar alıp başlangıç çizgisine geri döner. Amaç, oyuncunun en hızlı ve en çok kapağı alarak başlangıç çizgisine geri dönmesidir.▶ Kapakları alıp gelen oyuncular, geliş sırasını bozmadan grafiğe topladıkları kapak sayısı adedince kutucuk boyarlar.▶ Tüm oyuncular gelip grafiğe işaretleme yaptıktan sonra en hızlı ve en çok kapak toplayan oyuncuların kim olduğu belirlenir.▶ İlk üçe giren oyuncu belirlendikten sonra oyunun ikinci bölümüne devam edilir.▶ Çizginin üzerine kapaklar dizilir.▶ Oyunculara top verilir. Sıra ile atmaları sağlanır.▶ En çok kapak sütununu vuran oyuncu oyunu kazanır.▶ Daha sonra oyunculara "Sütunları nasıl dizersek daha çok kapak toplayabiliriz?" diye sorulur.▶ Oyuncuların yeni tasarımlar yapması sağlanır. Her fikir tek tek denenir. En çok kapak toplama şekli bulunmaya çalışılır.▶ Tel araba, iki parçadan oluşmaktadır. 3 mm kalınlığındaki alüminyum tel, direksiyon yapımı için kişinin rahatlıkla sürebileceği şekilde kesilir ve düz olarak uzatılır. Ardından bir ucu direksiyon yapmak için daireye dönüştürülür. İkinci parça ise tekerlek yapımı için kesilir ve düz bir şekilde uzatılır. Aynı birinci parça da olduğu gibi, bir ucu daire şekline dönüştürülür ve diğer uç da aynı şekilde kıvrılarak daire şeklinin oluşması sağlanır. İki dairenin yani tekerleğin ortasında düz olarak tel kalır ve buna direksiyonunun kancası geçirilerek sabitlenir. Hazırlanan oyuncağın etrafı isteğe göre renkli ince elektrik telleriyle sarılır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2. İlkokul Düzeyindeki Oyunlar

3.2.1. Aşık Oyunları

3.2.1.1. Gıynız Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Hafif eğimli, kare şeklindeki emmenin boyutları 10 m'ye 10 m'dir. Çok uzun ve kalın olmayan değnek, 3 m çapında, 1 m boyunda olmalıdır. "Gıynız" adı verilen kemik (aşık)
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Ankara /Yenimahalle /Memlik Köyü - Çorum
Derleyen	Fuat Yerlitaş
Kaynak	Hacer Yerlitaş
Ebe Seçimi	Kura çekme, sayışma, herhangi bir yere çizgi çizip eldeki değnekleri çizgiye doğru fırlatma (Çizgiye en uzak olan ebe olur. Çizgiye en yakın olandan itibaren sırayla da oyuncular birinci, ikinci diye belirlenir.) tekniklerinden biri kullanılarak ebe belirlenir.
Oynanış Şekli	Gıynız, emmenin ortasına dikilir. Oyunda amaç, gıynızı değnekle vurarak uzaklaştırmaktır. Ardından oyun başlar ve oyuncular, emmenin dışından değnekleriyle gıynıza atış yaparlar. Gıynız, emmeden dışarı çıktığı takdirde, güdekçi hemen onu oyun alanının içine geri getirir. Bu arada da diğer oyuncular, değneklerini almak için emmenin içine girerler. Eğer güdekçi, gıynızı yerine koyar ve emmenin dışına çıkamamış herhangi bir oyuncuya değerse yeni ebe o oyuncu olur. Oyunun sonunda herhangi bir ceza yoktur (Oğuz vd. 2007: 27). gıynız: aşık. emme: oyun alanı. güdekçi: ebe.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Gıynız Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik - 3. Sınıf
Konu	Geometride Temel Kavramlar
Araç-Gereç	A3 boyutunda kâğıt, boya kalemleri, kemik, taşlar (Taş yerine küçük küpler de kullanılabilir.).
Süre	40 dk.+ 40dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuncular, yere çubukla bir doğru çizer.▶ Çizdikleri doğrunun üzerine, on tane aşık kemiğini sıralı biçimde yatay olarak dizer.▶ Kemik yerine kemikleri temsilen taş kullanılabilir.▶ Oyuncular, dizilen kemikleri vurmaya için belirlediği kemikleri en uzağa fırlatmaya çalışarak kendi aralarında sıralama yapar.▶ Birinci en uzağa kemik fırlatan oyuncu ilk kemik atma hakkını kazanır, ikinci en uzağa atan oyuncu "doğru" çizme hakkını, sonuncu oyuncu ise kaleyi belirleme hakkını kazanır.▶ Birinci turda kemikleri en uzağa fırlatan birinci oyuncu kaleyi belirler. Dizilen kemiklerin sol, sağ başından ya da ortasından biri olarak belirlenebilir.▶ İkinci oyuncu, kemiklerin dizildiği yere yaklaşık beş metre uzakta dizilen kemiklere paralel olacak şekilde bir doğru çizer ve bütün oyuncular o çizgiden sırayla yerdeki kemiklere atış yapar.▶ Bu paralel çizilen doğru "atış sahası" olarak adlandırılır. Kaleyi vuran oyuncu bütün kemikleri alır, kaleye ne kadar yakın vurulursa o kadar kemik alınır.▶ İkinci turda kemiklerin dizildiği doğruyu kesecek şekilde bir doğru çizilir.▶ Kemiklerin üzerine dizildiği doğru ile o doğruyu kesen doğrunun kesiştiği nokta kale olarak belirlenir.▶ Birinci turda atış sahası olarak belirlenen sahadan oyuncular sırayla kaleyi yani iki doğrunun kesiştiği noktayı vurmaya çalışır.▶ Kaleyi vuran oyuncu bütün kemikleri alır, kaleye ne kadar yakın vurulursa o kadar kemik alınır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Üçüncü turda, kemiklerin dizildiği doğruyu dik kesecek şekilde bir doğru çizilir.▶ Kemiklerin üzerine dizildiği doğru ile o doğruyu dik kesen doğrunun kesiştiği nokta kale olarak belirlenir.▶ Birinci turda atış sahası olarak belirlenen sahadan oyuncular sırayla kaleyi yani iki doğrunun dik kesiştiği noktayı vurmaya çalışır. Kaleyi vuran oyuncu bütün kemikleri alır, kaleye ne kadar yakın vurulursa o kadar kemik alınır.▶ Sınıfa geçilir. Öğrencilere A3 boyutunda bir kâğıt verilir.▶ Öğrenciler, okulun bahçesinin kuş bakışı görünüşünü kâğıda çizer. Okulun bahçesinde futbol oynamak için uygun bir bölüm belirler.▶ Belirlediği bölüme kâğıt üzerinde paralel doğru içeren futbol sahası çizer.▶ Öğrenciler, futbol sahasını çizdikten sonra bahçenin futbol sahası harici kalan kısmını hayal ettiği şekilde tamamlar.▶ Okul bahçesinde olmasını düşlediği her şeyi koyar.▶ Her öğrenci hayalindeki okul bahçesi tasarımını gerekçeleriyle sunar. Sunum sırasında arkadaşlarının sorularını cevaplar.
----------------------	---

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.1.2. Sütü Kemik Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Büyük bir taş (kale olarak kullanılacak), bir tane aşık (ebe kullanacak)
Derleme Yeri	Ankara- Bala - Merkez
Kaynak	Havva Güler
Ebe Seçimi	<p>Yaşı büyük olan iki kişi seçilir. Seçilen ebe başları birbirlerine doğru adım atarak şu tekerlemeyi söylerler:</p> <p>Aldım verdim Ben seni yendim Sarı kızın saçını Yolmaya geldim Bir kova suyunu Dökmeye geldim</p> <p>Tekerlemeyi söylemekte olan ebebaşı, diğerinin ayağına basacak kadar yaklaştığında ilk oyuncuyu seçme hakkını kazanır. Bu şekilde iki gruba ayrılırlar. Ardından, küçük ve düz bir taş bulunur ve bir tarafına tükürülerek havaya fırlatılır. “Yaşa kurban keserim/Kuruya kurban keserim” deyişleriyle taşın yere düşmesi beklenir. Taşın hangi yüzü üste geldiyse o grup oyuna öncelikle başlama hakkını elde eder.</p>
Oynanış Şekli	<p>Oyuna ilk başlayan grubun ebebaşı, kemiği (aşık kemiği) eline alır. Eneği eline alan ebe taşlardan yapılmış olan kalenin başında bekler. Diğer oyuncular da ebenin başında beklediği kalenin önünde arkalarını dönerek beklerler. Ebe elindeki kemiği “sütü kemik” diye bağıarak atabileceği en uzak mesafeye fırlatır. Oyuncuların hepsi birden ebenin attığı aşığı bulmak için koşarlar. Kemiği bulan oyuncu, diğer oyunculara bunu belli etmeden kaleye (ebenin yanına) ulaşmaya çalışır. Eğer kemiği bulduğunu diğer oyunculara fark ettirir yahut oyuncular durumu anarlarsa kemiği bulanın elinden almaya çabalarlar. Kemik aranırken tüm oyuncular, birbirlerini kemiği bulduklarına dair kandırmaya uğraşırlar. Kemiği kaleye ilk getiren taraf oyunu kazanmış olur. Oyun, bu işlemin birkaç kez tekrarlanmasıyla oynanır. Kemiği en fazla kaleye getiren taraf oyunun galibi olur (Oğuz vd. 2007: 24).</p> <p>enek: ebenin elinde tuttuğu aşık.</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Sütlü Kemik Oyunu
Uyarlayan	Gülsun Yıldız
Ders-Sınıf Düzeyi	Türkçe - 4.sınıf
Konu	Doğa ve Evren
Araç-Gereç	Hodak kemiği, ahşap küçük küp
Süre	40 dk. + 40dk.
Ebe Seçimi	"Aldım verdim ben seni yendim. Sarı kızın saçını örmeye geldim. Bir kova suyunu içmeye geldim." tekerlemesini söylemekte olan ebebaşı, diğerinin ayağına basacak kadar yaklaştığında ilk oyuncuyu seçme hakkı kazanır.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Bu şekilde iki grup oluşur. Ardından, düz ve küçük bir taşın bir yüzüne S, bir yüzüne K yazılır. "Sütü pişirir, kemiği haşlarım." deyişle taşın yere düşmesi beklenir.▶ Taşın hangi yüzü üstteyse oyuna o grup başlar.▶ Ebebaşı kemiği eline alır.▶ Taşlardan yapılmış olan kalenin başında bekler.▶ Diğer oyuncular da ebenin beklediği kalenin önünde arkalarını dönerek bekler.▶ Ebe elindeki kemiği sütlü kemik diye bağırarak atabileceği en uzak mesafeye fırlatır.▶ Fırlatırken "Sütlü kemik eşleşmiş." veya "Sütlü kemik zıtlaşmış." diyerek bağırır, hem oyuna yön verir hem de kemiği fırlatır.▶ Oyuncuların hepsi ebenin attığı sütlü kemiği bulmak için koşarlar.▶ Bu arada ebe bir kelime söyler. Eşleşmiş, derse söylenen kelimenin eş anlamlısını; zıtlaşmış, derse kelimenin zıt anlamlısını söyleyerek oyuncular el tutuşurlar.▶ Sütlü kemiği bulan oyuncu diğer oyunculara belli etmeden ebenin (kalenin) yanına ulaşmaya çalışır.▶ Diğer oyunculara belli etmemeye çalışırlar.▶ Belli etmeden ebenin yanına ulaşmaya çalışılır.▶ Oyuncular, ebe her yeni kelime söylediğinde "elim sende" oyunu gibi yaparak kemiği ebeye (kaleye) doğru taşımaya çalışırlar.▶ Kemiği bulan, el ele tutuşurken kemiği kaleye daha yakın arkadaşına teslim eder.▶ Elim sende oyunu gibi birbirlerini taşı geçirebilirler.▶ Taşı bulmayanlar da şaşırtmaca yapmak için, yine aynı şekilde birbiriyle el ele tutuşarak taş ellerinde birbirlerine veriyorlarmış gibi şaşırtmaca yaparlar.▶ Ebe kelimeyi söyledikten sonra, eş/zıt anlamlı kelime buluşana kadar oyun durur.▶ Kelimeler (eller) buluştuktan sonra oyun baştan devam eder.▶ Oyun sonrasında öğrenciler fen bilimleri dersinde öğrendiği maddeyi niteleyen özelliklerden zıtlık içerenleri hatırlar (esnek-berk, saydam-opak, parlak-mat gibi).▶ En az üç tanesini kullanarak, artık malzemelerle köpek kulübesi tasarlar.▶ Sütlü kemiği de köpek kulübesine koyar.▶ Kemiğin bir madde olarak hangi özelliklere sahip olduğunu belirtir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.1.3. Akkoç-Karakoç Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Tebeşir, bir tane aşık
Derleme Yeri	Konya/Merkez
Kaynak	Harun Reşit Çatalkara
Ebe Seçimi	Oyun, 6 ya da 8 kişinin iki gruba ayrılmasıyla başlar. Sayışmaca yoluyla veya kura çekme yoluyla oyuncular gruplara ayrılır. Bir grup "akkoç", diğer grup ise "karakoç" olur. Sayışmaca veya kura çekiminin sonunda ebe olan grup belirlenir.
Oynanış Şekli	Bir çizgi çizilir ve oyun alanı arkada kalacak şekilde oyuncular çizgiye sıralanırlar. Ebe olan grubun lideri, kemiği alır ve arkaya doğru fırlatır. Bu esnada diğer oyuncular, ellerinin ve gözlerinin yan kısımlarını kapatırlar. Kemiğin bir yerde durduğundan emin olduğunda oyuncular kemiği aramaya başlarlar. Kemiği bulan grup örneğin Akkoç grubu ise "Akkoç, Karakoç'a binsin." diye bağırarak kaleye doğru kaçmaya başlayan Karakoç grubu elemanlarını yakalamaya çalışır. Akkoç grubu ise Karakoç grubunu yakaladıkları yerde sırtlarına binerek kendilerini kaleye kadar taşıtırlar. Kaçıp kaleye gelen her Karakoç grubu elemanı kurtulur. Oyun, puanlama ya da saat tutma şeklinde sona erer. Oyunun sonunda yenen taraf, yenilen tarafa önceden anlaşıldığı şekilde çeşitli yiyecekler ikram eder (Oğuz vd., 2007: 15).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Akkoç-Karakoç Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Erciyas Toz
Ders-Sınıf Düzeyi	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım 2, 3 ve 4. sınıf
Konu	Problem Çözme ve Programlama
Araç-Gereç	Bir çizgi çizmek için tebeşir, bir tane ahşap küp (aşık kemiđi yerine), kâğıt, makas, boya kalemleri, cetvel
Süre	40 dk. + 40dk.
	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun 6 ya da 8 kişinin iki gruba ayrılmasıyla başlar.▶ Sayışmaca yoluyla veya kura çekme yoluyla oyuncular gruplara ayrılır.▶ Bir grup "Akkoç", diđer grup ise "Karakoç" olur.▶ Sayışmaca veya kura çekiminin sonundan ebe olan grup belirlenir.▶ Bir çizgi çizilir ve oyun alanı arkada kalacak şekilde oyuncular çizgiye sıralanırlar.▶ Ebe olan grubun lideri, ahşap küpü alır ve arkaya doğru fırlatır.▶ Bu esnada diđer oyuncular ellerinin ve gözlerinin yan kısımlarını kapatırlar.▶ Küpün bir yerde durduğundan emin olduğunda oyuncular küpü aramaya başlarlar.▶ Küpü bulan grup, örneđin Akkoç grubu ise "Akkoç, Karakoç'a binsin." diye bađırarak kaleye doğru kaçmaya başlayan Karakoç grubu elemanlarını yakalamaya çalışır.▶ Akkoç grubu ise Karakoç grubunu yakaladıkları yerde bellerinden tutarak önceden hazırlanmış olan soruları sorarlar.▶ Karakoç cevap verebilirse kurtulur, veremezse Akkoç'u kaleye kadar taşır.▶ Oyun, puanlama ya da saat tutma şeklinde sona erer.▶ Oyunun sonunda yenen taraf, yenilen tarafa önceden anlaşıldığı şekilde çeşitli yiyecekler ısmarlayabilir.▶ Oyunun tasarım aşaması için sınıfa geçildiğinde öğretmen öğrencilerden yine Akkoç ve Karakoç olarak iki gruba ayrılmalarını ister.▶ Sınıfın zeminini kullanarak çizilmiş olan birim kareler üzerinde herhangi bir kareye bırakılan ahşap küpün bilgisayarsız kodlama oyunu şeklinde yönergelerle bulunmasını ister.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Seçilen dersle ilgili sorulan soruya ilk doğru cevabı veren öğrenci oyuna başlama hakkına sahip olur.▶ Küpü almak için attığı her adımın yönünü yüksek sesle söylemek zorundadır. İfadesi yanlış olursa sıra diğer oyuncuya geçer.▶ Oyun oynandıktan sonra, öğretmen öğrencilerin de code.org sitesi üzerinden taban bloklarını kullanarak benzer bir oyun tasarımlarını ve sınıfça oynatmalarını ister. Bilgisayarı olmayan sınıflarda ise Akkoç-Karakoç olarak ikişerli gruplar hâlinde kâğıt üzeri kodlama oyunu olarak tasarımlarını ister. Oyunda olması gereken özellikleri belirtir. Örneğin sağ, sol, ileri, geri, döngü ve bazı kritik yerlerde belirlenen dersle ilgili sorulara doğru cevaplar alma esasına dayanan bir oyun olması gerektiği belirtilir.▶ Oyunun bitiminde kazanma ve kaybetmenin öneminin olmadığı amacın eğlenmek ve öğrenmek olduğu ancak yine de kazanmış görünen bir tarafın elbette olacağı ve bu durumda tebrik etmenin bir erdem olduğu vurgulanır.
----------------------	--

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.1.4. Cız /Üç Beş On Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Her oyuncuya ait birer tane enek olur ve her oyuncuya enekleri dışında üçer tane aşık verilir.
Derleme Yeri	Kars
Kaynak	Cihangir Bölçü
Ebe Seçimi	Oyuna başlamadan önce karşılıklı ve aralarında en az beş adım olacak şekilde iki çizgi çekilir. Bütün oyuncular bir çizgide toplanır. Sırayla, ellerindeki daha ağır ve "enek" denen aşığı karşı çizgiye atarlar. Tüm atışlar yapıldıktan sonra çizgiye en yakın olan aşığın sahibi birinci olur, bu sıralama takip edilir.
Oynanış Şekli	Oyuncu sıralaması yapıldıktan sonra, iki çizgiden birine oyuncular sırayla aşıklarını dizerler. Dizilecek aşık sayısı oyunculara bağlıdır. Ortak bir sayı seçilir ve oyuncu o sayı kadar aşık dizer. Oyuncular karşı çizgiye geçer ve sıralamada sonuncu olan oyuncu dizilen aşığın başını belirler. Birinci olan ona "Baş ne taraf?" diye soru sorar. Buna karşılık olarak da sonuncu olan kişi "sağ" veya "sol" diyerek aşıkların başını belirler. Bu oyunda ana hedef başı vurmaktır. Başı vuran oyuncu bütün aşıkları alır. Eğer oyuncu başı değil de başka bir aşığı vurursa ve o aşık ile kendi aşığı olan "enek" i çizgi dışına çıkartırsa o çıkarılan aşıktan itibaren başın zıt tarafındaki bütün aşıkları alır. Kalan aşıklar tekrar dizilir ve sıradaki kişiyle atışa devam edilir. Son atıcı da atışını yaptıktan sonra yerde aşık varsa oyuncular atış sonrasındaki "enek"lerinin konumunu bozmayarak tekrar ters taraftan atış yaparlar ve bu yerdeki aşıklar bitene kadar oyun devam eder. Oyunun sonunda ceza yoktur (Oğuz vd., 2007: 21). enek: Oyuncuların atış yaptıkları aşığa verilen ad.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Cız / Üç Beş On Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Sosyal Bilgiler- 4. Sınıf
Konu	İnsanlar, Yerler ve Çevreler
Araç-Gereç	Bir iğne veya ince bir çelik parça (örneğin, açılmış bir ataç), suyun üzerinde yüzebilen mantar gibi küçük bir şey, küçük bir parça strafor, büyük bir tabak, tercihen pasta tabağı (çapı 23-30 cm, derinliği 2,5 cm civarı), ahşap kalıplar
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Öğrenciler öğlen güneşi rahatlıkla görebilecekleri bir şekilde bahçeye çıkar.▶ Oyuncu sıralaması yapıldıktan sonra iki çizgiden birine oyuncular sırayla ahşaptan yapılan kutup yıldızı, ağaç yosunu, karınca, minare, sabah güneşi, akşam güneşi, pusula içeren şekiller dizer. Oyuncular karşı çizgiye geçer ve sıralamada sonuncu olan oyuncu, dizilen ahşap şekillerin başını belirler. Birinci olan ona "Baş ne taraf?" diye soru sorar.▶ Buna karşılık olarak da sonuncu olan kişi "sağ" veya "sol" diyerek ahşap şekillerin başını belirler. Bu oyunda ana hedef, başı vurmaktır.▶ Başı vuran oyuncu bütün ahşap şekilleri alır.▶ Yalnız almadan önce ona baştaki ahşap şeklin hangi yönü gösterdiği sorulur. Cevabı bilirse cevabı şekilleri alabilir.▶ Eğer oyuncu başı değil de başka bir ahşap şekli vurursa ve o ahşap şekil ile kendi ahşap şekli olan "enek" i çizgi dışına çıkartırsa o çıkarılan ahşap şekilden itibaren başın zıt tarafındaki bütün ahşap şekilleri alır.▶ Kalan ahşap şekiller tekrar dizilir ve sıradaki kişiyle atışa devam edilir. Son atıcı da atışını yaptıktan sonra yerde ahşap şekil varsa oyuncular atış sonrasındaki "enek" lerinin konumunu bozmayarak tekrar ters taraftan atış yaparlar ve bu yerdeki ahşap şekiller bitene kadar oyun devam eder.▶ Oyun sonrası sınıfa geçilir.▶ Öğrencilerle pusula yoksa yönlerin nasıl bulunacağı konusunda beyin fırtınası yapılır. Yüzyıllar önce yaşamış insanların koşulları düşünülerek basit bir pusula yapmaya geçilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

► İlk olarak yapılması gereken iğneyi bir mıknatıs çevirmektir.

Bunu yapmak için en kolay yol resimde gösterildiği gibi bir mıknatıs iğneye 10-20 kere aynı yönde sürtmektir. Mıknatısın olmadığı zamanlarda mıknatıslama işlemi, iğneyi yün bir kazağa sürterek de yapılabilir.

Suda yüzecek olan cisminizi, şamandıranızı, şekilde gösterildiği gibi su dolu kabınızın ortasına koyunuz.



Kaynak: <http://www.sakaryaizcigrubu.org/component/content/article/32-yonbulma/163-pusula-yapmak.html?directory=5> sayfasından erişilmiştir.

- Suyun üzerinde duran bu şamandırayla hemen hemen sürtünmesiz bir ortama sahip olursunuz. Mıknatıslanmış iğnemizi şamandıramızın ortasına koyduğumuzda iğnenin ucu yavaş bir şekilde dönerek bize kuzey-güney doğrultusunu gösterecektir.
- Öğrenciler kendi yaptıkları pusulayla konumları hakkında çıkarımda bulunur.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.1.5. Aşık Oyunu

Oyunun Mekânı	Kapalı mekân
Araç-Gereç	Fes (şapka, kutu), oyuncu sayısı kadar aşık
Derleme Tarihi	1935
Derleme Yeri	Balıkesir
Oynanış Şekli	<p>Çocuklardan biri fesinin içine bir aşık koyar ve sallayarak yere kapatır. Diğer çocuklardan biri "aç (aşığın çukur yüzeyi) veya tok (aşığın tümsek yüzeyi)" diyerek bir veya birkaç aşığı fesin üzerine koyar. Daha sonra fes açılır. Eğer, aşığın durumu ile fesin üzerine aşık koyan çocuğun tahmini aynı ise fesi kapatan çocuk, tahminde bulunana fesin üzerindeki kadar aşık verir. Aksi hâlde fesin üzerindeki bütün aşıklar, fesi kapatanın olur. Daha çok aşık yutan kazanmış olur (Özdemir, 1997: 510).</p> <p>yutma (ütme): Aşık kazanmaya verilen ad.</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Aşık Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Erciyas Toz
Ders-Sınıf Düzeyi	Tüm Dersler-1. Sınıf
Konu	Tüm Ders Konuları
Araç-Gereç	Tahta veya plastik küpler, soru kartları ve soru kutuları
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Öğrenciler katılımcı sayısı on veya yirmi arasında deđişen iki gruba ayrılır. Her grubun içinden birer hakem seçilir.▶ Hakemlere birer küp (aşık kemiđi) verilir.▶ Küplerin her bir yüzüne Türkçe, matematik, sosyal bilgiler, fen bilimleri, müzik, bilişim teknolojileri olmak üzere toplam altı dersin adı yazılır.▶ Daha önce öğrenciler tarafından her ders için hazırlanmış olan ve altı ayrı kutuya koyulmuş olan sorular hazırda bekletilir.▶ Oyuna başlamadan önce sayışmacı ile ilk küpü hangi grubun atacağına karar verilir. Oyun belirlenen ilk grubun atışıyla başlar.▶ Hakemler küpün üste gelen kısmındaki dersin ne olduğunu yüksek sesle ilan ederler.▶ Öğrenciler tarafından her ders için hazırlanmış olan soru kutularından belirlenen dersle ilgili bir soru çekilerek yüksek sesle okunur.▶ Soruya hızlı cevap vermeye çalışan oyuncular grubunun arkasına geçerek oyuna devam eder.


ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.1.6. Hodak Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Her oyuncuya ait birer tahta sopa, bir tane aşık, küçük bir çukur kazmak için sopa
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Çorum
Derleyen	Gökçe Özarıslan
Kaynak	Abdullah Özarıslan
Ebe Seçimi	İlk olarak ebe seçilir. Ebe seçiminde, üç çocuk arasından “seçici” seçilir ve yaşça en büyük olan oyuncu seçici olur. Ardından seçici, tüm oyuncuların değneklerini eline alarak başına kadar yükseltir ve arkasından atarak geri geri yürümeye başlar. İlk önce kimin değneğine değerse o ebe olur ve oyun başlar.
Oynanış Şekli	Ebenin görevi, değnek ile iterek hodağın çukur içerisine girmesini sağlamaktır. Bunu elindeki değnekle yapar. Diğer oyuncular da ebenin bu isteğini engellemek için hodağı yine ellerindeki değneklerle sağa sola kaydırırlar. Ebe, hodağı çukura sokarsa kazanmış olur. Bir sonraki oynama için ebe belirleme hakkı kazanır. Oyun yeniden oynanır, ebe hodağı çukura sokamazsa ebe kalmaya devam eder (Oğuz vd. 2007: 28). hodak: Aşık kemiğine verilen adlardan biri.



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Hodak Oyunu
Uyarlayan	Gülsun Yıldız
Ders-Sınıf Düzeyi	Hayat Bilgisi-1. Sınıf
Konu	Güvenli Hayat
Araç-Gereç	Hodak kemiği, ahşap küçük küp, değnek, ahşap ince çubuklar
Süre	40 dk. +40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Ebe seçimi oyun kurallarına uygun yapılır.▶ Hodak taşı, okula/eve güvenli gitmeye çalışan öğrenciyi temsil eder.▶ Çukur ise öğrencinin güvende olacağı okulu/evi temsil eder.  <p>Kaynak: https://www.cekulvakfi.org.tr/haber/sokak-oyunlarini-yasatmak-icin-bir-araya-geldiler300-kultur-elcisi-istanbulda-bulustu-sayfasından-erişilmiştir.</p> <ul style="list-style-type: none">▶ Hodak çukura sağ salim giderken diğer değnekler onu engeller.▶ Değnekler, ebeyi engellemek için güvenlik kurallarına aykırı ifadeler kullanır.▶ Ebe olan değnek ise güvenlik kurallarını ifade ederek hodağı çukura ulaştırır.▶ Etkinlikle ilgili olarak her öğrencinin kendine bir kukla tasarlaması istenir.▶ Öğrenci kuklasını, geri dönüşüm malzemelerini kullanarak tasarlar.▶ Kuklalar tamamlandıktan sonra öğrenciler gruplara ayrılır.▶ Öğrenciler, öğretmenleri rehberliğinde güvenlik kurallarını içeren çetele/tablo oluştururlar.▶ Gruptaki her öğrenci bir kural belirleyerek kuklasının üstüne kurala ait görsel/sembol çizer.▶ Kuklasına ait tekerleme /melodik sözcükler hazırlar.▶ Öğrenciler isterse kuklalarını tüm sınıfa tanıtır ve konuşarak kuralları anlatır isterse de grup olarak çıkararak kuklalarını konuşur ve kuralları anlatırlar.▶ Oyunu eğlence katmak için öğrenciler kuklalarını tanıtmadan önce üzerindeki görsel/sembolden hangi kuralın kuklası olduğunu tahmin etmeye çalışırlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.1.7. Zil Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Her oyuncu için beşer aşık
Oynanış Şekli	İki oyuncu ortaya bütün aşıklarını koyar. Ebe olup da önce atan oyuncu bütün bu aşıkları yerden alır ve iki avucunu birleştirerek aşıkları yere atar. Bütün aşıkları kelali gelen, aşıkları alır. Sıra diğer oyuncuya geçer. O da aynı şekilde avucuna bütün aşıkları toplar ve yere atar. Kelali gelen aşıkları bu sefer de atan oyuncu alır. Böylece, bir aşık kalıncaya kadar oyuna devam edilir (Demir, 2015: 78). kelali: Üzeri S biçiminde oyuklu ve çıkıntılı olan aşık yüzü.



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Zil Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Aksoy
Ders-Sınıf Düzeyi	İngilizce-4. sınıf
Konu	Sınıf İçi Yönergeler (Classroom Instructions)
Araç-Gereç	Her oyuncu için beşer tane taş ve resimli kartlar
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun sınıf içi yönergeleri ve sayıları konu alacak şekilde tasarlanır.▶ Oyun malzemesi için kullanılacak taşların bir tarafına taş boyama yöntemiyle öğrenciler tarafından istenilen sembol, figür ya da resim çizilir.▶ Öğretmen tarafından sınıf içi yönergelerin olduğu resimli kartlar hazırlanır ve kartların arkasına 1'den 10'e kadar sayılar rakam ile yazılır.▶ Aralarından bir ebe seçilir.▶ Ebe olan oyuncu bütün taşları yerden alır ve iki avucunu birleştirerek taşları yere atar.▶ Ebe resimli tarafı gelen taşları yerden alır.▶ Diğer oyuncu "How many... ?" (Kaç tane?) soru cümlesi ile ebe'nin kaç tane taş aldığını sorar.▶ Taş sayısını İngilizce olarak söyler ve o sayının yazılı olduğu kartı açarak karttaki sınıf içi yönergeyi yerine getirir.▶ Yönergeyi doğru şekilde yerine getirirse taşları alır, getiremezse taşları yere bırakır ve sıra diğer oyuncuya geçer.▶ O da aynı şekilde yerde kalan taşları eline alır ve yere atar böylece yerde bir tane taş kalana kadar oyuna devam edilir.▶ Aslında bahçe oyunu olan bu oyunun tasarım aşaması eğer mümkünse bilişim sınıflarında yoksa evde öğrenciler tarafından gerçekleştirilir.▶ Okulun fiziki şartları göz önünde bulundurulur.▶ Bu aşamada öğrenciler gruplara ayrılır ve daha demokratik bir sınıf nasıl olmalı, sorusundan yola çıkılarak Scratch Programı ile demokratik bir sınıf ortamı tasarımları görevi verilir.▶ Oyunda öğrenilen sınıf içi yönergelerin tasarım esnasında kullanılması gerekir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.1.8. Koz Oyunu

Oyun Diğer Adları	Ceviz Oyunu, Tumba Oyunu (İzmir)
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Ceviz (Her oyuncuya ait bir ceviz vardır. Bu cevizler her oyuncunun kendi cevizini farklı renklere boyaması ile farklılaştırılır.)
Derleme Tarihi	2004/2007
Derleme Yeri	İzmir
Derleyen	Cem Yıldırım
Kaynak	Zeynel Abidin, Sezen Şanal
Ebe Seçimi	Oyuna başlamadan önce yere bir çizgi çizilir ve oyuncular bu çizginin üzerinde durarak renkli cevizleriyle atış yaparlar. Kimin cevizini daha uzağa giderse oyunun “baş belirleyicisi” olur. Oyunun kaç cevizle oynanacağı konusunda oyuncular kendi aralarında anlaştıktan sonra cevizlerini yan yana dizerler.
Oynanış Şekli	<p>Baş belirleyici, oyuna sağ taraftan mı yoksa sol taraftan mı başlanılacağına karar verir ve oyun başlar. Oyuna hangi taraftan başlanılacaksa o tarafta bulunan ilk cevizle “baş ceviz”, onun yanındaki cevizle de “baş altı” denir. Oyunda önemli olan nokta, cevizleri sürmeden atarak bu iki önemli cevizle vurabilmektir. Hangi oyuncu bu cevizleri vurursa tüm cevizleri alarak oyunun galibi olur. Eğer oyuncular bu iki öncelikli ceviz yerine diğer cevizleri vurursa o zaman vurdukları cevizden sonraki tüm cevizleri alırlar (Oğuz vd. 2007: 26). Şayet atışı yapan oyuncu başın yanındaki cevizle vurursa baş olan ceviz dışında bütün cevizleri kazanır. Baş olan cevizle göre en sondaki cevizle vuran oyuncu sadece o cevizle alabilir. Örneğin, oyuncu dizinin ortasından bir veya birkaç cevizle vurursa bu durumda vurduğu cevizden itibaren başa göre ters yönde kalan bütün cevizleri alır. Şayet atışı yapan oyuncu diziden hiçbir cevizle vuramazsa atış sırası diğer oyuncuya geçer. Oyun bu şekilde devam eder. Cevizi kalmayan oyuncular oyundan elenir (Yılmaz, 2013: 162).</p> <p>Oyuna ismini veren koz günlük hayatta “kozlarımızı paylaşalım, elime koz geçti, koz kabuğuna girmek” gibi deyimlerle de karşımıza çıkmaktadır. “Koz” Kozyatağı, Beykoz gibi semtlere de adını vermiştir.</p> <p>kozları paylaşmak: Deyim aynı tarlada ceviz ağaçları bulunan iki ailenin her yıl ceviz toplarken cevizlerinin birbirine karışmasıyla ortaya çıkmıştır. Kavga eden aile sürekli cevizlerin kendilerinin olduklarını söyleyerek birbirlerinden ceviz almaya çalışırlar. Köyün ileri gelenleri ise bu iki aileyi barıştırmak için her yıl toplanan cevizleri iki eşit parçaya böler ve iki aileye paylaştırır. Böylece “koz paylaşmak” deyimini ortaya çıkmıştır.</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Koz Oyunu
Uyarlayan	Selda Topal
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilimleri – 3. Sınıf
Konu	Maddenin Hâlleri
Araç-Gereç	5x5 ebatlarında kesilmiş kartonlar, 11 tane kırmızı, 11 tane mavi, 11 tane yeşil renge boyanmış ceviz
Süre	60 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ 5x5 ebatlarında kesilen kâğıtlara maddenin katı-sıvı ve gaz hâllerine onar örnek, sınıfla beraber yazılır.▶ Oyuncular rastgele seçilerek 3 gruba ayrılır. Her bir grupta, eşit sayıda ve 3 farklı renkte ceviz olması gerekir.▶ Öğrenci grupları kendi aralarında katı, sıvı ya da gaz adlarından birini seçerler.▶ Böylece grup adı oluşturulmuş olur (Katı Grubu, Sıvı Grubu, Gaz Grubu).▶ Her grubun ilk öğrencisi 1 cevizini atar.▶ En uzağa cevizini atan öğrenci baş belirleyici olur.▶ Baş belirleyici olan öğrenci sağ ya da soldan birini seçer.▶ Her grup yerdeki çizgiye 10 tane kendi renginde ceviz dizer.▶ Baş belirleyici sağ cevizi seçtiyse sağdaki ilk ceviz baş ceviz, ikincisi baş altı ceviz olur.▶ Her grup ilk cevizi vurmaya çalışır. Hangi cevizi vururlarsa onun diğer tarafındaki cevizleri alma hakkı kazanır.▶ İlk atışlar sonrası en çok ceviz alan grubun ilk atıcısı daha önce hazırlanan kartonlardan 1 tane alma hakkı kazanır. Örneğin en çok cevizi Katı Grubu aldıysa gidip bir katı örneği yazan karton alır.▶ Cevizler sıradaki öğrencilere verilip 2. oyuncuların oynaması sağlanır.▶ Tüm öğrenciler atışı bitirince hangi grupta kaç tane doğru örnek var kontrol edilir.▶ Doğru örnek yapan gruplar maddenin üç hâlini de gösterebileceği bir deney düzeneği tasarlar. Tasarımlarını fen laboratuvarında sunar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.1.9. Beş Yalak Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Kişi sayısının 3 katı kadar bilye, çukur açmak için küçük sopa
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Yasemin Aslan
Oynanış Şekli	<p>Yere bir karenin köşelerine denk gelecek şekilde dört yalak açılır. Karenin tam orta noktasına da bir yalak açılır. Bir atış mesafesi belirlenir. Her oyuncuda aynı sayıda bilye olmalıdır. Sırayla her yalağa bilyeler sokulmaya çalışılır. En son merkezdeki yalağa bilye sokulmaya çalışılır. Bilye yalağa girmezse olduğu yerde bırakılır. Diğer çocuklar bilyelerini yalağa girdirmeye çalışırken bilyeleriyle vurdukları diğer bilyeleri de alırlar. Tüm bilyeleri merkezdeki yalağa ulaştıran oyunu kazanır (Çolak, 2015:145).</p> <p>yalak: Çukur.</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Beş Yalak Oyunu
Uyarlayan	Selda Topal
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilimleri – 3. Sınıf
Konu	Maddenin Halleri
Araç-Gereç	5x5 ebatlarında kesilmiş kartonlar, 11 tane kırmızı, 11 tane mavi, 11 tane yeşil renge boyanmış ceviz
Süre	60 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Öncelikle öğrencilere yeni öğrenecekleri “y” sesi için hissettirme çalışmaları yaptırılır.▶ “y” sesinin içinde geçtiği kelimeleri düşünüp söylemeleri istenir.▶ Sonra “yalak” kelimesinin ne anlama geldiği sorulur.▶ Çocukların fikirleri alındıktan sonra yalak kelimesinin çukur anlamına geldiği söylenir.▶ Sonra çocuklara “Beş Yalak Oyunu” isimli bir oyun oynanacağı söylenir.▶ Oyun hakkında kısa bir bilgi verilir.▶ Öğrenecekleri “y” sesine örnek olacak bir oyun olduğu söylenir.▶ Yere bir karenin köşelerine denk gelecek şekilde dört yalak açılır.▶ Yalak açma imkânı olmayan okullar için plastik bardak veya kaplar kullanılabilir.▶ Karenin tam orta noktasına da bir yalak açılır.▶ Bir atış mesafesi belirlenir.▶ Her oyuncuda aynı sayıda materyal olmalıdır. Sırayla her yalağa, seçilen materyaller sokulmaya çalışılır.▶ En son merkezdeki yalağa materyaller sokulmaya çalışılır.▶ Atılan materyaller yalağa girmezse olduğu yerde bırakılır.▶ Çocuklar seçilen materyalleri yalağa girdirmeye çalışırken materyalleriyle vurdukları diğer yalağa girmeyen boştaki diğer materyalleri de alırlar.▶ Tüm materyalleri merkezdeki yalağa ulaştırarak oyunu kazanır (Çolak, 2015:145).▶ Daha sonra her bir oyuncu, oyun boyunca yalaklara kaç tane materyal attığını yüksek sesle sayar.▶ Elindeki materyalin karşılığını sayı olarak ifade eder.▶ Bu aşamadan sonra tasarım boyutu için sınıf ortamına geçilir.▶ Her bir öğrenciden renkli fon kartonu ve isteğe göre artık malzemeler, bakliyat ürünleri (nohut, fasulye vb.) ya da renkli boncuklar getirmeleri istenir.▶ Getirilen bu malzemeler sırasıyla 1’den başlanarak kartona yapıştırılır ve sayı değerleri malzemelerin karşısına hem yazı hem de sayı sembolü olacak şekilde yazılır.▶ Böylece çocuklar 1’den 20’ye kadar kendi görsel sayı tablolarını yapmış olurlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.1.10. Baş Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Kişi sayısının 5 katı bilye
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Ebe Seçimi	Oyuncular arasında yere kaçır misket koyulacağı kararlaştırılır. Misketler yan yana sıra ile dizilir. Tüm oyuncular sırasıyla yere dizili misketlerin yanından uzağa atış yapacakları misketleri atarlar. Dakkasını en uzağa atan oyuncu misket dizisine ilk atışı yapma hakkına sahip olur. Sonra sırasıyla uzaktan yakına doğru atış yapma sırası gelir.
Oynanış Şekli	<p>Misket dizisine en yakın olan oyuncu dizinin başına geçer (ebe olur) ve ilk atışı yapacak oyuncu:</p> <ul style="list-style-type: none">- Hangi baş? diye sorar. Dizi başındaki oyuncu:- Sağ baş ya da sol baş, der. <p>Hangi tarafı söylemişse atış yapan oyuncu o taraftan diziyi vurmaya çalışır. En baştaki misketi vuran oyuncu misketlerin tamamını alır. Baştan sonra hangi misketi vurmuşsa ondan sonraki misketleri alır. Atışlar bittikten sonra yerde kalan misketler ebenin olur.</p> <p>Misket dizisine atış yapan oyuncunun vurduğu misket tartışma olmaması için diziden ayrılmış olmalı hatta vurulan misketle dizi arasında en az bir misket genişliğinde boşluk olmalıdır. Boşluk diğer oyuncular arasında az görülürse atışı yapan oyuncu dizi ile vurulan misket arasından dakkasını diğer misketlere değıdirmeden geçirmelidir. Eğer geçmiyorsa buna "tık" denir ve atış tekrar edilir.</p> <p>Oyun esnasında vurulan misketlerle ilgili anlaşmazlık çıkar ve anlaşmazlığın çözümlenmesi uzun sürerse oyunculardan biri uyanıklık yapıp:</p> <ul style="list-style-type: none">- Kapış, der ve oyuncular yerden ne kadar misket kaparsa onun olur (Çolak, 2015:146). <p>dakka: Atış yapılan miskettir. Dakka, ele iyi oturan, iyi atış yapılan miskettir. Dakka, oyuncunun en kıymetli misketidir. Hiçbir oyuncu dakkasının diğer oyuncular tarafından ütülmesini istemez.</p> <p>ütölmek: Kaybetmek.</p> <p>tık: Dakka ile atış yapıldıktan sonra misketin çizgiden çıkmaması veya yeterince uzaklaşmamış olması durumu.</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Baş Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik - 1. Sınıf
Konu	Doğal Sayılar
Araç-Gereç	20 bilye, öğrenci sayısı kadar yassı taş, taşları boyamak için akrilik boya
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Misket dizisine en yakın olan oyuncu dizinin başına geçer (Ebe olur.) ve ilk atışı yapacak oyuncu:<ul style="list-style-type: none">– Hangi baş? diye sorar. Dizi başındaki oyuncu:– Sağ baş ya da sol baş, der.▶ Hangi tarafı söylemişse atış yapan oyuncu o taraftan diziyi vurmaya çalışır.▶ En baştaki misketi vuran oyuncu misketlerin tamamını alır.▶ Baştan sonra hangi misketi vurmuşsa ondan sonraki misketleri alır.▶ Öğrenciler misketleri alırken sıra bildiren ifadeleri kullanır (örneğin “Baştan 3. misketi aldım.” gibi.)▶ Atışlar bittikten sonra yerde kalan misketler ebenin olur.▶ Misket dizisine atış yapan oyuncunun vurduğu misket tartışma olmaması için diziden ayrılmış olmalı hatta vurulan misketle dizi arasında en az bir misket genişliğinde boşluk olmalıdır.▶ Boşluk diğer oyuncular arasında az görülürse atışı yapan oyuncu dizi ile vurulan misket arasından dakkasını diğer misketlere değdirmeden geçirmelidir.▶ Eğer geçmiyorsa buna “tık” denir ve atış tekrar edilir.▶ Oyun esnasında vurulan misketlerle ilgili anlaşmazlık çıkar ve anlaşmazlığın çözümlenmesi uzun sürerse oyunculardan biri:<ul style="list-style-type: none">– Kapaş, der ve bir oyuncu yerden ne kadar misket kaparsa onun olur.▶ Her öğrenci oyundaki deneyimlerini düşünerek sıra bildiren sayılarla ilgili bir problem tasarlar. (Problem örneği: 20 tane bilyemi sıraladım. Baştan beşinci bilyem sondan kaçındır? gibi) Birbirlerine problemini sorar, cevaplamalarını ister.▶ Öğrenciler sınıfa geçtiklerinde her öğrenci bir yassı taş alır.▶ Taş boyama sanatıyla önce yakın çevresinde gördüğü hayvanları, sonra görmeyip merak ettiği hayvanları sonra da nesli tükenen hayvanların resmini yapar.▶ Taşları sıraya koyan her öğrenci kendi yaptığı hayvan resminin kaçınıcı sırada olduğunu söyler ve hayvanının özelliklerini tanıtır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.1.11. Üçgen Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Ömer Çolak
Oynanış Şekli	Yere bir üçgen çizilir ve üçgen içerisine her oyuncu dörder tane misket koyar. Üçgene 5-6 metre uzak olacak şekilde bir çizgi çizilir ve oyuncular bu çizgiye en yakın mesafeye misketlerini atmaya çalışırlar. Misketi çizgiye en yakın mesafeye düşüren başlamak üzere oyuncular, çizgiden üçgene doğru atışlarını yaparlar. Amaç, üçgen içerisindeki misketleri üçgen dışına çıkarıp kazanmaktır (Çolak, 2015: 147).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği-1	
Oyun Adı	Üçgen Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik – 2. Sınıf
Konu	Geometrik Cisimler ve Şekiller
Araç-Gereç	20 bilye, lego parçaları
Süre	40+40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Yere bir üçgen çizilir ve üçgen içerisine her oyuncu dörder tane misket koyar.▶ Misketin üçgenin “iç bölgesine” konulduğu belirtilir.▶ Üçgene 5-6 metre uzak olacak şekilde bir çizgi çizilir ve oyuncular bu çizgiye en yakın mesafeye misketlerini atmaya çalışırlar.▶ Misketi çizgiye en yakın mesafeye düşüren başlamak üzere oyuncular çizgiden üçgene doğru atışlarını yaparlar.▶ Amaç, üçgen içerisindeki misketleri üçgen dışına çıkarmaktır.▶ Dışa çıkan misketlerin üçgenin “dış bölgesinde” olduğu belirtilir.▶ Oyunda üçgenin içindeki dört miskete binaen, öğrencilerden dört penceresi olan üçgen şeklinde masal evi tasarımları istenir.▶ İki boyutlu yapıyı cetvel yardımıyla yapan öğrenciler, artık malzemelerle üç boyutlusunu yapar.▶ Tasarlanan ev üzerinden öğrenciler tarafından üçgenin kenarları köşeleri gösterilir.▶ Pencere yaparken hangi şekilleri kullandıklarını nedenleriyle açıklayan öğrenciler, penceredeki şekille üçgeni karşılaştırır. Benzerlik ve farklılıklarını ifade eder.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği -2	
Oyun Adı	Üçgen Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Erciyas Toz
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- Fen Bilimleri - 3. sınıf
Konu	Alan Ölçme Maddeyi Niteleyen Özellikler
Araç-Gereç	Kişi sayısının 4 katı bilye, misketlerin yerleştirileceği üçgen çizgiyi çizmek için tebeşir, kâğıt, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri, bant, cetvel, kalem, tarsia yapboz web 2.0 aracı
Süre	40+40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Öğretmen tarafından yere çizilen bir üçgenin içine öğrencilerin her birinin dörder misket koymaları istenir.▶ Tüm öğrenciler bilyelerini koyduktan sonra üçgenin içindeki misketlerin dörder ritmik sayma esasıyla toplam sayısını bulmaları sağlanır.▶ Ritmik saymasını tamamlayan öğrencilerin sırayla üçgene 5-6 metre uzaklıkta çizilmiş olan çizgiye misketlerini atmaya çalışmaları istenir.▶ Sonra çizgiye en yakın mesafeden atış yapmış olan öğrencilerden başlamak üzere sırayla her öğrencinin üçgene doğru atış yapmaları sağlanır.▶ Amaç, üçgen içindeki misketleri üçgen dışına çıkarmaktır.▶ Üçgen dışına çıkarılabilen misketler oyuncunun olur.▶ Ardından üçgenin alanını mümkün olan en fazla misket ile hesaplamaları sağlanır.▶ Buradan yola çıkarak her öğrencinin oyunda kazandıkları bilyelerle kendi üçgenlerini oluşturmaları ve alanlarını tahmin etmeleri ve sonrasında misketlerini sayarak tahminlerini kontrol etmeleri sağlanır.▶ Sonra oluşturmuş oldukları üçgene eş büyüklükte kartondan birer üçgen oluşturup kesmelerini istenir. İçlerine alan birimlerini yazmaları istenir.▶ Diğer yüzlerine ise fen bilimleri dersinden maddeler ile maddeyi niteleyen özellikleri eşleştirebilecekleri tarsia yapboz oyunu tasarımları sağlanır.▶ Tüm üçgenler birleştikten sonra oluşan büyük üçgenin alanını da hesaplamaları sağlanır. <p>Not: Tarsia yapboz oyunu eş anlam, zıt anlam, İngilizce-Türkçe kelime eşleştirmeleri, Türkçe kelimelerin anlamları, matematik dersinden sayıların okunuşu ve yazılışı veya herhangi bir dersle ilgili temel kavram açıklamalarıyla ilgili de yapılabilir.</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.1.12. Tın Tıkıç Tunç Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Zeytin çekirdeği (çeşitleri), taş, düğme
Oynanış Şekli	Toprak bir zemine beş, santimetre çapında bir çukur kazılır. Oyunda amaç, en fazla üç denemede zeytin çekirdeğini kazılan çukura sokmaktır. Oyunda ilk oynayacak kişi, beş, tane zeytin çekirdeğini çıkararak kazılan çukurun yakınına dağıtarak atar. Zeytin çekirdeğinin birini eline alarak tın diyerek birinci, tıkaç, diyerek ikinci ve tunç, diyerek üçüncü hamlede çekirdeğini atarak çukura sokmaya çalışır. Eğer zeytin çekirdeği çukura girmezse karşıdaki kişinin olur. İlk atılan beş zeytin çekirdeği bittikten sonra diğer kişi kendi çekirdeklerini çıkarır ve oyuna devam eder (Girmen, 2012: 24.95).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Tın Tıkış Tunç Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Aksoy
Ders-Sınıf Düzeyi	İngilizce- 2. Sınıf
Konu	Renkler (Colours) Sayılar (1 ile 10 arası sayılar)
Araç-Gereç	Renkli düğmeler
Süre	60 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun sayılar ve renkler konusunu içerecek şekilde tasarlanır.▶ Oyun malzemesi olarak renkli düğmeler kullanılır.▶ Toprak bir zemine 5 cm çapında bir çukur kazılır.▶ Oyunda amaç her düğmeyi en fazla üç denemede kazılan çukura sokmaktır.▶ Oyunda ilk oynayacak kişi 5 tane düğmesini çıkararak kazılan çukurun yakınına dağıtarak atar.▶ Düğmelerden her birini eline aldığı anda önce düğmenin rengini İngilizce olarak söyler.▶ Daha sonra "One" diyerek birinci, "Two" diyerek ikinci ve "Three" diyerek üçüncü hamlede düğmesini çukura sokmaya çalışır.▶ Eğer düğme çukura girerse şu tekerlemeyi söyler: "One, two, three; Hands are free" der ve ellerini havaya kaldırır.▶ Eğer düğme çukura girmezse karşıdaki kişinin olur.▶ İlk atılan beş düğme bittikten sonra diğer kişi kendi düğmelerini çıkarır ve oyuna devam eder.▶ Oyunun sonunda her iki oyuncu da ellerinde kalan düğmeleri İngilizce olarak sayarlar.▶ Bahçe oyunu olan bu oyunun tasarım aşaması sınıfta uygulanır.▶ Öğrencilere "Learning Apps" web 2.0 aracı ile sayılar ile ilgili videolu gruplu yapboz tasarımı görevi verilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.2. Taşla Oynanan Oyunlar

3.2.2.1. Hottuk Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Her oyuncu için bir kaydıracak taşı (yuvarlak, yassı bir taş)
Derleme Yeri	Isparta Yalvaç Çetince Köyü
Kaynak	Hasan Hüseyin Durgun
Oynanış Şekli	Oyun için her oyuncunun kendine ait bir kaydıracak taşının olması yeterlidir. Oyun alanına 30 cm çapında bir daire çizilir, ortasına portakal büyüklüğünde bir taş yerleştirilir. Daireden beş adım ileriye atış çizgisi çizilir. Sayışarak oyuncular arasından bir ebe belirlenir. Ebe, dairenin yanında beklerken diğer oyuncular atış için çizginin gerisine geçerler. Oyuncular sırayla ellerindeki kaydıracak taşlarla atışa başlarlar. Oyuncular, atış sırasında daire içerisindeki taşı vurup olabildiğince uzağa gitmesi için uğraşırlar. Daire dışına giden taşı ebe almaya gider, çabucak geri gelir ve taşı daireye bırakır. Taşı atan oyuncu, kendi taşını alıp yerine dönünceye kadar ebe tarafından yakalanırsa o oyuncu yeni ebe olur. Bu şekilde oyun devam eder (Yılmaz, 2013: 284-285).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği -1	
Oyun Adı	Hottuk Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Aksoy
Ders-Sınıf Düzeyi	İngilizce- 4. ve 5. Sınıf
Konu	Günlük Rutinler (Daily routines) Saatler (The time)
Araç-Gereç	Bowling kukaları, küçük plastik toplar, mukavva karton, CD, çeşitli süslemeler.
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun için bowling seti (kukalar ve top) kullanılır.▶ Her öğrencinin küçük bir bowling topu olması gerekir.▶ Oyun alanına 30 cm çapında bir daire çizilir.▶ Bowling kukalarının üzerine günlük rutinler ve yapıldığı saatlerin yazdığı görseller bant yardımı ile yapıştırılır ve bu kukalar dairenin içine yerleştirilir.▶ Öğrencilerin içinden "Boom" oyunu oynanarak bir ebe seçilir.▶ Ebe kukaların yanına oyuncular da atış çizgisinin gerisine geçerler.▶ Oyuncular sırayla ellerindeki küçük toplarla atışa başlarlar.▶ Oyuncular atış sırasında daire içerisindeki kukaları vurarak mümkün olduğunca daireden uzağa gitmesi için uğraşırlar.▶ Uzağa giden kukanın üzerindeki görsel saati ile birlikte oyuncu tarafından ifade edilir. Örneğin "I get up at 07.00 o'clock." gibi.▶ Daire dışına giden topu ebe alır ve dairenin içine bırakır.▶ Topu atan oyuncu topunu alıp yerine dönene kadar ebe tarafından yakalanırsa o oyuncu yeni ebe olur.▶ Bu şekilde oyun devam eder. Daha sonra "Witty Comics" web 2.0 aracı ile öğrenci bir gününü anlatan bir karikatür oluşturur.▶ Bahçe oyunu olan bu oyunun tasarım aşaması sınıf ortamında uygulanır.▶ Öğrencilerden artık malzemeler (mukavva karton, CD, çeşitli süslemeler) kullanarak hangi saatte hangi günlük aktiviteleri yapacaklarını hatırlatan bir çalar saat tasarımları istenir.▶ Tasarım bittikten sonra günlük rutinler kâğıtlara yazılarak küçük mandallar yardımıyla saatlere tutturulur ve sınıf ortamında "my day" (benim günüm) temalı sunumlar yapılması beklenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği-2	
Oyun Adı	Hottuk Oyunu
Uyarlayan	Medine Ertuğrul
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik-Türkçe-4. Sınıf
Konu	Sayılar-Doğa ve Evren
Araç-Gereç	Her oyuncu için bir kaydırac taş (yuvarlak, yassı bir taş), keçeli boya, kodlama oyunu için bir alan
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun için her oyuncunun kendine ait bir kaydırac taşının olması yeterlidir. Oyun alanına 30 cm çapında bir daire çizilir, alanın ortasına portakal büyüklüğünde bir taş yerleştirilir.▶ Daireden beş adım ileriye atış çizgisi çizilir. Sayışarak oyuncular arasından bir ebe belirlenir.▶ Ebe, dairenin yanında beklerken diğer oyuncular atış için çizginin gerisine geçerler.▶ Oyuncular sırayla ellerindeki kaydırac taşlarla atışa başlarlar. Oyuncular, atış sırasında daire içerisindeki taşı vurup söylediği sayıdan önce veya sonra gelen sayıyı sorar.▶ Taşın olabildiğince uzağa gitmesi için uğraşırlar. Daire dışına giden taşı ebe almaya gider, çabucak geri gelir ve taşı daireye bırakırken sorunun cevabını taşa yazıp daireye bırakır.▶ Taşı atan oyuncu, kendi taşını alıp yerine dönünceye kadar ebe tarafından yakalanırsa o oyuncu yeni ebe olur. Bu şekilde oyun devam eder.▶ Oyunun ardından kodlama oyunu için satranç kareleri gibi bir alanda taşa yazılan sayılar belirlenen karelere konur. Çocukların sırayla söylenen sayıya ulaşmaları sağlanarak kodlama oyunu tamamlanır.▶ Çocuklara sayılarla ilgili hikâye oluşturulacağı söylenir. Her çocuk kendisine verilen taştaki sayı ile ilgili resim çizer.▶ Taşlar sayı numarasına göre sıralanır. Çocuklar sırayla kendi taşının önüne gelir ve hikâye için bir cümle söyler.▶ Öğretmen kâğıda çocukların cümlelerini yazar. Ortaya çıkan hikâye çocuklara okunur ve hep birlikte hikâyeye bir başlık bulunur.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.2.2. Langa Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Oyunun tek malzemesi karpuz büyüklüğünde bir taşdır. (Taş yerine tahta, top, kutu, direk kullanılabilir.)
Derleme Yeri	Isparta / Şarkikaraağaç
Kaynak	Mustafa Akgül
Oynanış Şekli	<p>Öncelikle oyuncular iki takım oluştururlar. Takımları oluşturmak için lider konumundaki oyuncular sırayla oyuncularını seçerler. Takımlardaki oyuncu sayıları eşit olmak zorundadır. Daha önceden bulunan taş, hep beraber kararlaştırılan bir yere konur. Takımlardan biri taşı korumakla yükümlüdür. Bu takım rakip takımın taşa dokunmasını engellemeye çalışır. Diğer takım ise taşa dokunmak için uğraşır. Hangi takımın taşı koruyacağı sayışmacı ile ya da gönüllülük esasına göre belirlenir. Taşı koruyan takım taşın başına bir korumacı diker. Diğer oyuncular etrafa dağılır. Taşa dokunmaya çalışan takımın oyuncuları karşı takımın boş bulunduğu anları kollayıp taşa dokunmaya çalışır. Diğer takım ise hem taşı korur hem de karşı takımın oyuncularına dokunarak onları oyun dışı bırakmak ister. Taşı koruyan takımın oyuncularının arasında kalan rakip oyuncu da elenir. Taşa dokunmayı başaran oyuncu "Langa!" diye bağırır. Bu durumda taşı bekleyen korumacı oyun dışı olur. Oyun, bir oyuncu kalana dek sürer. Kalan oyuncunun takımı galip gelmiş olur (Yılmaz, 2013: 285-286).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Langa Oyunu
Uyarlayan	Safiye Aygen
Ders-Sınıf Düzeyi	Sosyal Bilgiler- 4. Sınıf
Konu	Etkin Vatandaşlık
Araç-Gereç	Oyunun tek malzemesi karpuz büyüklüğünde bir taşır. Taş yerine tahta, top, kutu da olabilir.
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Öncelikle oyuncular iki takım oluştururlar.▶ Takımları oluşturmak için lider konumundaki oyuncular sırayla oyuncularını seçerler.▶ Her bir oyuncu bir çocuk hakkını söylemek için seçer.▶ Taşa dokunduğunda bu haklardan birini söylemek zorundadır.▶ Takımlardaki oyuncu sayıları eşit olmalıdır.▶ Daha önceden bulunan materyal hep beraber kararlaştırılan bir yere konur.▶ Takımlardan biri materyali korumakla yükümlüdür.▶ Bu takım, rakip takımın materyale dokunmasını engellemeye çalışır.▶ Diğer takım ise materyale dokunmak için uğraşır.▶ Hangi takımın materyali koruyacağı sayışmacı, yazı tura ya da gönüllülük esasına göre belirlenir.▶ Materyali koruyan takım koruma alanına bir korumacı diker.▶ Diğer oyuncular etrafa dağılır.▶ Materyale dokunmaya çalışan takımın oyuncuları karşı takımın boş bulunduğu anları kollayıp materyale dokunmaya çalışır.▶ Diğer takım ise hem materyali korur hem de karşı takımın oyuncularına dokunarak onları oyun dışı bırakmak ister.▶ Materyali koruyan takımın oyuncularının arasında kalan rakip oyuncu da elenir.▶ Materyale dokunmayı başaran oyuncu "Langa!" diye bağırır ve çocuk haklarından birini söyler.▶ Eğer çocuk haklarından birini söyleyemezse taşa dokunmasının bir anlamı olmaz ve elenir.▶ Eğer söylerse bu durumda taşı bekleyen korumacı oyun dışı kalır.▶ Oyun, bir oyuncu kalana dek sürer.▶ Kalan oyuncunun takımı galip gelmiş olur (Yılmaz, 2013: 285-286).▶ Oyun boyunca söylenen çocuk hakları oyun bitiminde tekrar edilir.▶ Oyunun tasarım aşaması için devamı sınıfta gerçekleştirilir.▶ Seçilen çocuk hakları, öğrenciler tarafından istenen web 2 araçlarıyla (powtoon, storyboardthat, voki vb.) bilgisayar ortamında slayt sunumuna çevrilir.▶ Daha sonra da poster yapım araçlarından yararlanılarak (postermymwall, canva vb.) çocuk haklarını anlatan bir poster yapmaları istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.2.3. Tonga Oyunu

Oyunun Diğer Adları	Çotura (Ordu)
Oyunun Mekânı	Açık alan
Araç-Gereç	Bir adet elma büyüklüğünde yuvarlak taş, bir adet avuç büyüklüğünde yassı taş, her oyuncu için de el büyüklüğünde yassı kaydırac taş
Oynanış Şekli	<p>Avuç büyüklüğünde yassı bir taşın üzerine elma büyüklüğünde bir yuvarlak taş konur. Etrafı yuvarlak şekilde çizilerek işaretlenen bu yere tonga ismi verilir. Diğer oyuncular; bu tongadan 8-10 m uzaklıktaki bir çizgi üzerinde yan yana dururlar. Her oyuncunun yine avuç büyüklüğünde yassı, bir yüzü düzgün bir kaydırac atma taşı olur.</p> <p>Daha önceden belirlenmiş bir sıraya göre ellerindeki kaydırac taşlarını atarak tongadaki yassı taşın üstündeki yuvarlak taşı çemberin mümkün olduğu kadar uzağına gönderecek şekilde vurmaya çalışırlar. Tongadaki yuvarlak taşı vurup çember dışına çıkaran oyuncu, gider attığı kaydırac taşını, vurduğu yuvarlak taşın yerine koyarak ulaştırdığı noktayı işaretler. Yuvarlak taşı alır, tonganın içindeki yassı taşın üstüne koyar. Sırası gelen tüm oyuncuları ellerindeki kaydırac taşlarını belirlenen sıraya göre tongaya atarlar. Tongayı hiç vuramayanlar, kaydırac taşı tonganın içinde kalanlar elenir. Oyun dışında kalırlar. Tongayı vurup çember dışına çıkaran oyuncuların; yuvarlak taşın yerine işaret olarak koydukları kaydırac taşlarına bakılır. Kaydırac taşı tongaya en uzakta olan oyuncu en yakında olan oyuncunun sırtına biner, kendi taşından atış çizgisine kadar onu sırtında taşır. İki oyuncu tongadaki yuvarlak taşı hiç vuramayanlara ayrı, yuvarlak taşı en uzak ve en yakın mesafedeki ara mesafelere gönderenlere de ayrı ayrı olmak üzere diğer oyuncuları cezalandırır.</p> <p>Kazanma şartı: Tongadaki yuvarlak taşı en uzağına gönderen oyuncu oyunu kazanır (Elbaş, 2014).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Tonga Oyunu
Uyarlayan	Gölsun Yıldız
Ders-Sınıf Düzeyi	Hayat Bilgisi- 2. sınıf
Konu	Evimizde Hayat
Araç-Gereç	Bir adet elma büyüklüğünde yuvarlak tahta, bir adet avuç büyüklüğünde yassı tahta, her oyuncu için de el büyüklüğünde yassı kesilmiş tahta.
Süre	40 + 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Tonga oyununu öğrenciler kurallarına göre oynar.▶ Daha sonra tonga taşını merkez olarak kabul eder.▶ Öğrencinin bu taşın yerine geçerek kendisinin orada olduğunu düşünmesi istenir.▶ Tonga taşının etrafında farklı uzaklıkta taşların olduğu gözlemlenir.▶ Öğrenciden merkeze en yakın taştan başlayarak temel ihtiyaçlardan isteklere doğru bu taşlarla eşleştirme yapması istenir. Ardından taşların sıralaması gibi sıralama yapmaları istenir.▶ Her taşın bir görevi olur.▶ Yerine göre sıraya dizilir daha sonra öğrenciler tonga oyunundaki sıralamayı dikkate alarak kendi ihtiyaç tablolarını tasarlar.▶ Kendi ailesinin harcamalarını düşünür.▶ Alışverişte isteklerin ihtiyaçlardan önce alındığı durumları not eder eleştirir.▶ Ailesine bilinçlendirici bir yazı yazar, okur.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.2.4. Taştayım Topraktayım Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Bulunulan mekânda oyuncu sayısının yarısı kadar üstüne çıkılacak taş veya beton olmalıdır. Toprak zemin ve taş zemin bir arada olan bir alan gereklidir.
Derleme Yeri	Artvin / Şavşat
Kaynak	Seyhan Mısırlıoğlu
Oynanış Şekli	<p>Çocuklardan biri ebe olur. Ebe üçe kadar sayar. Diğer oyuncular birbirine çok yakın yerlerde bulunmamak şartıyla taşların üzerinde durmaya çalışırlar. Ayaklarının kesinlikle toprağa değmemesi gerekir. Taşa çıkan oyuncunun "Taştayım.", ayağı toprağa değen oyuncunun da "Topraktayım." demesi gerekir.</p> <p>Oyuncular bu sayede ebeyi şaşırtarak yer değiştirebilirler. Ebe daha çok oyuncuların ayaklarına dikkat etmelidir. Ayağı toprağa değen oyuncuyu sobelerse o oyuncu ebe olur (Başal, 2007: 243).</p> <p>(Bu oyun kapalı mekânda büyük bir kare çizilerek de oynanabilir. Karenin içinde de oyuncu sayısı kadar küçük kareler olur. Bu şekilde karedeyim, yerdeyim gibi benzerleri türetilebilir.)</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Taştayım Topraktayım Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilimleri- 4. sınıf
Konu	Yer Kabuğunun Yapısı
Araç-Gereç	Toprak, taş, kavanoz, turşu bidonu
Süre	40 + 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Çocuklardan biri ebe olur. Ebe üçe kadar sayar. Diğer oyuncular birbirine çok yakın yerlerde bulunmamak şartıyla taşların üzerinde durmaya çalışırlar.▶ Ayaklarının kesinlikle toprağa değmemesi gerekir.▶ Taşa çıkan oyuncunun "Taştayım.", ayağı toprağa değen oyuncunun da "Topraktayım." demesi gerekir.▶ Oyuncular bu sayede ebeyi şaşırtarak yer değiştirebilirler.▶ Ebe daha çok oyuncuların ayaklarına dikkat etmelidir.▶ Ayağı toprağa değen oyuncuyu sobelersen o oyuncu ebe olur.▶ Bu oyun bitince üzerine bastıkları taş ve topraktan yola çıkarak yer kabuğunun yapısına değinilir.▶ Yönlendirilmiş keşif tekniğiyle yer kabuğunun kara tabakasının kayaçtan oluştuğu bulunur.▶ Öğrenciler evden getirdiği kavanoz ya da şeffaf turşu bidonuna okulun bahçesinden kayacın yapısında bulunan materyal (kum, çakıl, taş, kaya, kayaç) koyar. Kaya ve kayaç çok iri olduğu ve kavanoza sığamayacağı için kaya ve kayacı temsilen iri taş konur.▶ Kavanoz ya da turşu bidonunun kapağı aralıklı delinir.▶ Bahçeden öğrencileri toprağın içine bir miktar ot, çöp, yaprak, minik yeşil bitkiler koyar.▶ Canlılık için gerekli yeteri kadar sıcaklık, su, oksijen olan toprağın içinde neler olduğunu gözlemler.▶ Bitki gözlemi yapılır, öğrenciler kavanozun ağzını kapatıp ara ara sular.▶ Bu yolla öğrenciler fen bilimlerinden kayaç sıralamasını pekiştirmekle kalmaz, canlıların yaşaması için küçük bir habitat oluşturmuş olur.▶ Öğrencilere aşağıdaki tablo verilerek gözlemledikleri bitkinin gelişimini yazmaları istenir.

2 ay boyunca bitkinin gelişimini izleyip gözlem sonuçlarını on günde bir kısaca yazmalısın. Toprağı sularken bakımını yaparken sabırlı olmalısın.

	Topraktaki Değişim (Not)	Topraktaki Değişim (Resim)
1. Gün		
10. Gün		
20. Gün		

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.2.5. Horon Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Her oyuncunun elinde kendine ait küçük bir taş, büyük bir taş merkez olacak şekilde mekân belirlenir ve o büyük taşın üzerine de küçük bir taş konulur.
Derleme Yeri	Samsun - Çarşamba
Kaynak	Neslihan Ceylan
Oynanış Şekli	<p>Oyuna hazırlık aşamasında büyük bir taşın üzerine daha küçük bir boyutta bir taş yerleştirilerek oyunun merkezi sayılan bu yerden oynayacak olan çocukların yaşına ya da isteğine göre bir mesafe belirlenir. Oyunu oynayacak olan çocuklar sıraya girerler. Herkesin elinde hedefe isabet ettirebilmek için küçük birer taş vardır. Taş oyunu oluşturan ve eğlenceyi sağlayan malzeme yani oyuncaktır. Sırası gelen herkes taşı hedefe doğru atar ve oyunun keyfi hedefteki küçük taş hareket ettiğinde başlar. Taşı hareket ettiren taşın ilk bulunduğu yere kadar ilerleyip şunu söylemeye başlar: “Encik mencik Namık 40, 41, 42, 43...” Oyunu oynayanların belirlediği sayıya kadar sayar. Elli ya da yüz. Elli ya da yüzü ilk tamamlayan oyunun birincisi olur. Taşın ne kadar uzağa gittiği oyundaki en önemli noktadır. Taşı hareket ettiren eğer adımlarıyla, encik mencik Namık 40, diyerek taşa yaklaşamazsa yani taş o kadar uzağa gitmemişse en arka sıraya geçer ve oyun bu şekilde devam eder (Başal, 2007: 243).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Horon Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Erciyas Toz
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik - 2 ve 3. sınıf
Konu	Uzunluk Ölçme
Araç-Gereç	Her oyuncunun elinde kendine ait küçük bir taş, merkezde büyük bir taş, karton, kâğıt, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri, bant, cetvel, kalem, Ruler App Web 2.0 aracı
Süre	40 + 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna hazırlık aşamasında büyük bir taşın üzerine daha küçük boyutta bir taş yerleştirilerek oyunun merkezi sayılan bu yerden oynayacak olan çocukların yaşına ya da isteğine göre bir mesafe belirlenir.▶ Oyunu oynayacak olan çocuklar sıraya girerler.▶ Herkesin elinde hedefe isabet ettirebilmek için küçük birer taş vardır.▶ Taş oyunu oluşturan ve eğlenceyi sağlayan malzeme yani oyuncaktır.▶ Sırası gelen herkes taşını hedefe doğru atar ve oyunun keyfi hedefteki küçük taş hareket ettiğinde başlar.▶ Taşı hareket ettiren taşın ilk bulunduğu yere kadar ilerleyip şunu söylemeye başlar: "Encik mencik Namık 40, 41, 42, 43..." Oyunu oynayanların belirlediği sayıya kadar sayar.▶ Bu sayı elli ya da yüzdür. Elli ya da yüz sayısını ilk tamamlayabilen oyunun birincisi olur.▶ Oyundaki en önemli nokta taşın ne kadar uzağa gittiği ve taşı hareket ettiren oyuncunun adımlarıyla "Encik mencik Namık 40" diyerek taşın düştüğü yere tam olarak denk gelebilmesidir.▶ Bunu yaparken taşın düştüğü mesafeyi standart olmayan ölçme birimlerinden adımlarıyla yapmaları ve doğru bir şekilde denk getirmeye çalışmaları gerektiği vurgulanır.▶ Eğer taş o kadar uzağa gitmemişse oyuncu oyunu kazanamamış olur ve en arka sıraya geçer. Adımlarıyla yaptıkları ölçümlerin gerçek uzunluklarını Ruler App veya uzunluk ölçen herhangi bir web 2.0 aracıyla da ölçerek not etmeleri sağlanır.▶ Sınıfa geçildiğinde öğrencilerin kendi adımlarıyla gerçek ölçüm sonuçlarının ikisini de gösterebilen bir ölçme materyali tasarımları istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

- ▶ Bütün materyaller bittikten sonra toplanır ve aynı uzunluğa denk gelmiş olan farklı adım sayılarının yer aldığı bir tablo oluşturularak ölçme araçlarında bir standart olması gerektiği vurgulanır.
- ▶ Bu tür karışıklıkların yaşanmaması için tüm dünyada standart ölçme aracının metre olduğu açıklanır.
- ▶ Bu nedenle Osmanlı Devleti'nde kullanılan saat, takvim ve ölçülerin de Avrupa devletlerinde kullanılanlardan farklı olmasının uluslararası ilişkilerde bazı karışıklıklara ve sorunlara sebep olduğu, Atatürk'ün Cumhuriyetin ilanından sonra bu zorlukları ortadan kaldırmak için çalışmalara başladığı, 1931'de kabul edilen bir kanunla eski ağırlık ve uzunluk ölçüleri değiştirildiği, eskiden kullanılan arşın, endaze, okka gibi ölçü birimleri kaldırıldığı, bunların yerine uzunluk ölçüsü olarak metre, ağırlık ölçüsü olarak kilo kabul edildiği bilgileri verilir ve öğrencilerin defterlerine not etmeleri sağlanır.



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.2.6. Gıç Gıç Kondura Biç Oyunu

Oyun Adı	Gıç Gıç Kondura Biç Oyunu
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Tebeşir, kozalak, yassı yuvarlak taşlar
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Recep Aydar
Oynanış Şekli	<p>Yere bir daire çizilir ve ortasına bir çam kozalağı dikilir. Belli bir mesafeden sınır çizgisi çizilir. Yassı yuvarlak taşlarla kozalak vurulmaya çalışılır. Kozalak vurulduktan sonra kozalağın gittiği yere kadar sayılır. Kozalağı vuran, “Gıç gıç kondura biç; on üç, on dört, on beş...” elliye kadar sayar. Elli olduğunda “Elli-nallı- çullu – çuvallı” şeklinde söyler ve oyunu bitirip kazanır. Kozalak uzağa gittiğinde saydığı tekerlemeler biter ve hâlâ kozalağa ulaşmadıysa oyun hakkı bir sonraki oyuncuya geçer (Çolak, 2015:113).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Gıç Gıç Kondura Biç Oyunu
Uyarlayan	Berna Derin
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilimleri- 4. sınıf
Konu	Aydınlatma Teknolojileri
Araç-Gereç	Kozalak, artık materyaller, kâğıt, kalem, cetvel, çeşitli renklere akrilik boya, ince bakır tel, ampul yuvası, gün ışığı ampul, ağaç tutkalı, silikon tabanca, silikon, su bazlı vernik, karton, makas, pense
Süre	5 ders saati
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun, tüm çocuklarla oynanır.▶ Sınıfın mevcut durumu dikkate alınarak 4 ve üzeri olacak şekilde öğrenciler 5 gruba ayrılır.▶ Yazı-tura atılarak öğrenciler arasından oyunu yönetecek bir hakem belirlenir. Gruplara ayrılan öğrenciler hakemin yönergesine göre hareket ederler.▶ Dersi işleyen öğretmen isterse kendi hakem olarak öğrencileri yönlendirebilir. Sınıf düzeyine göre değişkenlik gösterebilir. Hakem tarafından yere bir daire çizilir ve ortasına çam kozalağı dikilir.▶ Belli bir mesafeden tahta küplerle kozalak vurulmaya çalışılır. Kozalağın gittiği mesafe hakem tarafından adımla sayılır.▶ Atışı yapan grubun adım sayısı, gruba ait çizelgeye yazılır. Oyun 2 veya 3 tur devam eder. Son turun sonunda hakem oyunu bitirir.▶ Hakem gruplara ait çizelgeye yazılan adım sayılarını hesaplar. Herkesin görebilecekleri şekilde bir tabloya yazar.▶ Her grup tablodaki verileri diğer grupların verileriyle karşılaştırır.▶ Sınıfa geçilir. Sınıfta hakem yönerge verir. Hakem her gruptan aydınlatma araçları ve teknolojisiyle ilgili araştırıp bilgi topladıkları kaynakları kullanarak beyin fırtınası yapmalarını ister. Ve düşünceleri için belli bir süre verir.▶ Bu süre sonrasında gruplar, belirledikleri kelimelerden bir zihin haritası oluşturur. Hakem, grupların oluşturdukları zihin haritasından yola çıkarak özellikle kozalakları kullanacakları bir aydınlatma aracı yapmalarını ister ve her grup sırayla tasarım aşamasına geçer.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oynanış Şekli

- ▶ Daha önceden hazırlanmış olan kozalaklar, oyun için çizilen dairenin içine konur.
- ▶ Hakem, oyun sonunda ilan ettiği ve tabloya yazdığı gruplara ait adım sayılarını tekrar sesli olarak hatırlatır.
- ▶ Her grup toplam adım sayısının $\frac{1}{2}$ 'si kadar kozalağı daire içinden alır. Her grup aynı işlemi yapar. Kozalak alma işlemi tamamlandıktan sonra, gruplardan yazmış oldukları zihin haritasından yola çıkarak artık materyalleri kullanmaları, bir aydınlatma aracı tasarımları ve üç boyutlu hâle getirmeleri istenir.
- ▶ Tasarım süreci bittikten sonra her grup kendi tasarımının reklamını yapmak üzere slogan hazırlama sürecine geçer. Tüm basamaklar tamamlandıktan sonra, her grup sırayla birbirine yaptığı tasarımlarını sunar.
- ▶ Sınıfa geçildiğinde öğrencilerin kendi adımlarıyla gerçek ölçüm sonuçlarının ikisini de gösterebilen bir ölçme materyali tasarımları istenir.
- ▶ Bütün materyaller bittikten sonra toplanır ve aynı uzunluğa denk gelmiş olan farklı adım sayılarının yer aldığı bir tablo oluşturularak ölçme araçlarında bir standart olması gerektiği vurgulanır.
- ▶ Bu tür karışıklıkların yaşanmaması için tüm dünyada standart ölçme aracının metre olduğu açıklanır.
- ▶ Bu nedenle Osmanlı Devleti'nde kullanılan saat, takvim ve ölçülerin de Avrupa devletlerinde kullanılanlardan farklı olmasının uluslararası ilişkilerde bazı karışıklıklara ve sorunlara sebep olduğu; Atatürk'ün, cumhuriyetin ilanından sonra bu zorlukları ortadan kaldırmak için çalışmalara başladığı, 1931'de kabul edilen bir kanunla eski ağırlık ve uzunluk ölçüleri değiştirildiği, eskiden kullanılan arşın, endaze, okka gibi ölçü birimleri kaldırıldığı, bunların yerine uzunluk ölçüsü olarak metre, ağırlık ölçüsü olarak kilo kabul edildiği bilgileri öğrencilere verilir ve öğrencilerin defterlerine not etmeleri sağlanır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.2.7. Para Taşlama Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Çivi, para, fındık veya fındık büyüklüğünde taş
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Remzi Güler
Oynanış Şekli	Çapı 8-10 cm olan bir daire çizilir. Dairenin ortasına bir çivi çakılır. Çivinin üstüne madenî bir para koyulur. 4-5 m uzaktan fındık veya fındık büyüklüğünde taşla para düşürülmeye çalışılır. Parayı daire dışına düşüren oyunu kazanır (Çolak, 2015: 114).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Para Tařlama Oyunu
Uyarlayan	Safiye Aygen
Ders-Sınıf Düzeyi	Türkçe - Matematik -1. Sınıf
Konu	Millî Mücadele ve Atatürk Paralarımız
Araç-Gereç	Çivi veya sopa, para, plastik küçük toplar, fındık, ceviz
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Öncelikle öğrencilere yeni öğrenecekleri "p" sesi için hissettirme çalışmaları yaptırılır.▶ Öğrencilerden "p" sesinin içinde geçtiđi kelimeler düşünüp söylemeleri istenir.▶ Daha sonra öğrenciler, paranın ne olduđu ve hayatımızdaki önemi üzerine kısaca konuşur.▶ Öğrencilere, öğrenecekleri "p" sesiyle ilgili bir oyun oynayacakları söylenir.▶ Oyun kısaca tanıtılır. Bahçeye ya da sınıfa çapı 8-10 cm olan bir daire çizilir.▶ Dairenin ortasına bir çivi ya da sopa konulur. Çivi ya da sopanın üstüne madenî bir para konulur.▶ 4-5 metre uzaktan fındık, ceviz ya da ceviz büyüklüğündeki plastik toplarla para düşürülmeye çalışılır.▶ Parayı daire dışına düşüren oyunu kazanır (Çolak,2015:114). Tasarım aşaması için sınıfta devam edilir.▶ Daha sonra öğrencilere madenî paraların haricinde hangi paraları bildikleri sorulur.▶ Ülkemizdeki paraların üstünde hangi sayıların buldukları hakkında öğrenciler konuşur.▶ Daha sonra "Para basma hakkı kendi ellerinde olsaydı nasıl bir para tasarlardı? Hangi şekil renk ve desende olurdu?" diye sorulur ve çocuklardan kendi paralarını tasarlamaları istenir.▶ Evden ailelerine yaptırdıkları kek, poğaç vb. yiyecekleri getirip birbirlerine kendi tasarladıkları paralarla satış yaparlar. (Okulda mutfak atölyesi varsa kendi kurabiyelerini kendileri yapabilirler.)

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.2.8. Esir Almaca Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	İki takımın da çizgilerinin çizilmesi için tebeşir, çizgilere konulması için de büyükçe iki taş (duba, tahta, sandalye vb. araçlar da kullanılabilir.)
Derleme Yeri	Muğla – Ula
Oynanış Şekli	Oyunun yörede asker oyunu olarak bilindiği belirtilmiştir. Oyuna katılan çocuklar eşit sayıda iki takıma ayrılırlar. Oyun sahasına belirli bir mesafe uzaklığında birbirine paralel iki çizgi çizilir ve her çizginin ortasına bir taş yerleştirilir. Takımlar bu çizgilere karşılıklı olarak dizilirler. Takımlardan birinin oyuncusu, diğer takımın yanına gelir ve o takımın taşına dokunarak kendi takımına doğru koşmaya başlar. Diğer takımın oyuncularından biri de onu kovalar. Rakibine yakalanan oyuncu, "esir" olur ve oyundan çıkar. Rakibini yakalayamayan oyuncu, diğer takımın taşına dokunarak aynı şekilde takımının bulunduğu yere doğru koşmaya başlar. Oyun bu şekilde tekrarlanır. Rakibinin bütün oyuncularını esir eden takım, oyunu kazanır (Özdemir, 1997: 729).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Esir Almaca Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Aksoy
Ders-Sınıf Düzeyi	İngilizce- 3. Sınıf
Konu	Hayvanlar (Animals)
Araç-Gereç	Oyuncular için hayvan kostümleri ya da hayvan maskeleri, tebeşir, 2 tane ışıklı buton ve artık malzemeler
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuncular hayvan kategorilerine göre sınıflandırılarak iki takıma ayrılır. on land: Karada yaşayan hayvanlar on the farm: Çiftlikte yaşayan hayvanlar pets: Evcil hayvanlar▶ Oyun sahasına belirli bir mesafe uzaklığında birbirine paralel iki çizgi çizilir ve her çizginin ortasına birer tane ışıklı buton yerleştirilir.▶ Takımlar kendi alanlarının bir bölümüne kendilerine ait bir çiftlik çizerler.▶ Takımlardaki bütün oyuncular hayvan rolüne girerek bu çizgilere karşılıklı olarak dizilirler.▶ Takımlardan birinin oyuncusu diğer takımın yanına gelir ve o takımın ışıklı butonuna dokunarak kendi takımına doğru koşmaya başlar ancak butona dokunmadan önce hangi hayvanın kendisini kovalamasını istiyorsa o hayvanın İngilizce karşılığını söyler.▶ Adı söylenen oyuncu da onu kovalar. Eğer koşan oyuncu rakibine yakalanırsa sorulan sorulara cevap verir. Örneğin; "Where do you live?" "What do you eat?" "What sound does a horse make?" On Land Grass Neigh, neigh▶ Sorulara cevap veremeyen oyuncular esir olur ve yakalayan takım tarafından çiftliğine konulur.▶ Rakibini yakalayamayan oyuncu diğer takımın ışıklı butonuna dokunarak aynı şekilde takımının bulunduğu yere doğru koşmaya başlar.▶ Oyun bu şekilde tekrarlanır. Rakibinin bütün oyuncularını esir eden takım, oyunu kazanır.▶ Bahçe oyunu olan bu oyunun tasarım aşaması sınıf ortamında uygulanır.▶ Önce "Animals Shadow Match" oyunu oynanır. Hayvanların resimli kartları kendi gölgeleri ile eşleştirilir.▶ Hayvanlar âleminin muhteşem mühendislerinden biri olan kunduzların hayatını ve matematiksel becerilerini merak eden çocuklar; kunduzların kendi evlerini nasıl yaptıklarını araştırırlar. Öğrenciler doğadan topladıkları çalı, dal parçaları ve artık malzemeleri kullanarak bir kunduz evi tasarlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.2.9. Beştaş Oyunu

Oyunun Diğer Adları	Cık Cık, Biccil, Cınık, Eltaş, Hoppa
Oyunun Mekânı	Açık ya da kapalı alanda düz bir zemin
Araç-Gereç	Beş adet düzgün, hafif, orta boy taş
Kaynak	İpek Gürbüz, Sabiha Uyar, Sevgül Utlu
Oynanış Şekli	<p>Oyun, taşları sırayla alma aşamalarından oluşmaktadır. Aşamalar şu şekildedir:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Aşama: "Birler" adı verilen bu adımda taşlar yere serbestçe bırakılır. Oyuncu, yerdeki taşlardan uygun olanını seçer. Seçtiği taşı havaya atar. Her attığında yerden bir taş alıp havaya attığı taşı yakalar. Yerdeki taş bitinceye kadar işlem devam eder. Eğer havaya attığı taşı yakalayamaz ya da yerden almak istediği taştan başka taş dokunursa oynama hakkı diğer oyuncuya geçer.2. Aşama: "İkiler" adı verilen bu adımda taşlar yere bırakılır. Taşların içinden uygun olanı eline alan oyuncu yerdeki taşları ikişerli olarak almaya çalışır. Bu aşamadan sonra önemli olan taşların alınımının kolay olması için yere atılan taşların birbirlerine yakın şekilde zemine düşmelerini sağlamaktır.3. Aşama: "Üçler" adı verilen bu adım, ikiler aşamasında olduğu gibi taşların yere serbestçe atılmasıyla başlar. Atılan taşlardan birini eline alan oyuncu yerde kalan taşlardan üçünü tek seferde eline almaya çalışır.4. Aşama: "Dörtler" adı verilen bu adım da taşların yere serbestçe atılmasıyla başlar. Atılan taşlardan birini eline alan oyuncu yerde kalan dört taşı tek seferde eline almaya çalışır.5. Aşama: "Lap otur al da kalk" adı verilen bu adımda dört taş avuç içine alınır. Beşinci taş, baş parmak ve işaret parmağı ile tutulur. Baş parmak ile işaret parmağı arasındaki taş havaya atılınca avuç içindeki dört taş yere bırakılırken "Lap otur." denir ve havadan düşmekte olan taş aynı elle yakalanır. Yakalanan taş yeniden havaya atılır, aynı elle yere bırakılmış olan dört taş yerden alınırken "Al da kalk." denir ve aynı elle havadan düşmekte olan taş yakalanır, böylece aynı avucun içine yine beş taş girmiş olur.6. Aşama: "Bildiribizzık" adı verilen bu aşamada dört taş avuç içine alınır. Beşinci taş baş parmak ve işaret parmağı ile tutulur. Baş parmak ile işaret parmağı arasındaki taş havaya atılınca avuç kapalı vaziyette sadece işaret parmağı yere sürülerek "bildiribizzık" denir ve havaya atılan taş yere düşmeden aynı elle yakalanır. Bu sırada avuç içindeki dört taşı dökmeden beşinci taşı da aynı avucun içine almak gerekmektedir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oynanış Şekli

Sol el, sağ elin bileğinin arkasından dolaştırarak avuç içindeki beş taş, köprünün önüne yere atılır. Oyuncu yerden bir tane uygun taşı eline alır. Rakip oyuncu en son parmağın arasından geçecek taşı seçer. Bu taş diğer taşların parmaklar arasından geçirilmesine engel olacak şekilde yere düşmüş olan taştır. Oyuncu eline aldığı taşı havaya atar. Havaya attığı esnada yerdeki taşı kale şeklinde olan parmaklarının arasından geçirmeye çalışır. Bunun için sadece bir hakkı vardır. Eğer bu esnada taş başka bir taşa değdirir veya havaya attığı taşı yakalayamazsa hakkını rakip oyuncuya kaptırmış olur. Köprünün altından geçen taşlar birbirine çarpabilir, bu taşların birbirine değmesi sorun oluşturmaz ancak taş köprünün altında kalır, köprünün üstünden geçer veya köprüden hiç geçemezse rakip oyuncu havaya bir taş atarak bu taşı alıp havadaki taşı da aynı elle yakalarsa oyun rakip oyuncuya geçer. Oyunun sonunda taşların tamamı avucunun içinde hafifçe yukarı doğru atılır ve avucun tersiyle taşlar tutulmaya çalışılır. Oyuncu, bu taşlardan yakalanması en zor olanları seçip yavaşça yere düşürebilir. Oyuncunun bu sırada yapması gereken elinin ters yüzündeki taşları havaya doğru atıp avuç içiyle yakalamaktır. Bu esnada oyuncunun yere hiç taş düşürmemesi gerekmektedir. Yere taş düşerse oyun, rakip oyuncuya geçer. Yere düşmeden yakalanan taş sayısı o bölümün skoru olur. O oyuncunun puan hanesine yazılır (Gürbüz, 2016: 543).

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	BeşTaş Oyunu
Uyarlayan	Seval Hallaç
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik -3. Sınıf
Konu	Beşerli Ritmik Sayma Dođal Sayılarla Çarpma İşlemi
Araç-Gereç	Grup sayısı kadar 5'li taş, kâğıt ve kalem
Süre	60 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Sınıf beşerli gruba ayrılır.▶ Her grup kendi hakemini seçer ve aynı anda bütün gruplar oyunu oynamaya başlar, her gruptaki öğrenci sırayla beştaş oynamaya başlar grup hakemi elinde bir sayfa ve kalem bulundurur.▶ Grup, öğrencilerin oyun esnasında hangi sayıda, hangi öğrencinin taşı düşürdüğünü not alır.▶ Gruptaki bütün öğrencilerin oyunu bittikten sonra grup hakemleri elindeki sonuçları öğretmene verir ve öğretmen her grubun sonucunu tahtaya yazar.▶ Sonra oyunun sonuçlarını öğrencilerin sütun grafiđi hâline getirmesini ister. Böylece her grubun bir grafiđi olur ve en sonunda grafiđin oranına göre sınıf panosuna asılır.▶ Oyun sonunda öğrenciler parmak boyasına parmaklarını batırıp baskı yapar.▶ Oluşan baskıdaki parmaklar beşer beşer sayılır 50'ye kadar. El ve parmakların saymasıyla çarpma mantıđı verilir (1 tane el, 5 parmak "1x5=5" gibi, 2 tane el, 10 parmak "2x5=10" gibi).

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.2.10. Altı Taş Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	12 adet taş
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Oynanış Şekli	İki kişinin karşılıklı oynadığı bir oyundur. Oynayanların 6 adet taşı vardır. Oyuna başlayan kişi taşların hepsini alır ve havaya atarak elinin ters tarafında bu taşları yakalamaya çalışır. En az 1 taş yakalamak zorundadır. Yoksa el diğer oyuncuya geçer. Yakaladığı taşları tekrar havaya atar ve elinin içi ile kapar. Kaptığı taşlardan birini alır bu taşı havaya atarak yere dökülen taşları toplar. Bu oyun yanmadan tamamlanırsa diğer oyuncunun taşları elinden alınır. Oyuna devam etmek için kendisine taş bulması gerekir. Oyun bu şekilde devam eder (Çolak, 2015:118).



Kaynak: <http://ermenek.bel.tr/kente-bakis/yoresel-oyunlarimiz/bestas-oyunu/> sayfasından erişilmiştir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Altı Taş Oyunu
Uyarlayan	Gülsun Yıldız
Ders-Sınıf Düzeyi	Türkçe- 3. Sınıf
Konu	Sanat
Araç-Gereç	12 adet taş/bilye
Süre	40 dk. + 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyunda tüm ikili gruplar için aralarında anlatacakları masal/hikâye belirlenir.▶ Oyunda yerdeki taşları toplamaya çalışan oyuncu hem taş toplar hem de hikâyesini/ masalını anlatmaya çalışır.▶ Oyunu diğer oyuncuya devretmeden hem taşları toplamaya hem de hikâyeyi tamamlamaya çalışır.▶ Hepsini toparlayamazsa oyun diğer oyuncuya geçer.▶ Oyuncuda masalı/ hikâyeyi diğer oyuncunun kaldığı yerden anlatmaya devam eder.▶ Oyun oynanırken masalı/ hikâyeyi kim önce anlatır, bitirirse yerdeki taşların sahibi olur.▶ Masal/hikâye ile ilgili olarak öğrencilerin masaldaki unsurlar ve eşik noktalarını bulmaları istenir.▶ Daha sonra buldukları eşik noktalarını gösteren bir hikâye haritası tasarımları istenir.▶ Hikâye haritası tasarlarken öğrencilerin şu kriterlere dikkat etmeleri beklenir:<ol style="list-style-type: none">1. Hikâye haritasında verilecek (hikâyenin adı, yer, zaman, konu, karakterler, olay) farklı farklı altı geometrik şekille ifade edilmelidir (Matematik disipliniyle ilişkilendirme).2. Bu şekillerin üstüne altı taş yerleştirilip tek tek üstündeki taşlar oyundaki gibi alınmalıdır. Alınırken geometrik şeklin ne olduğu günlük yaşamda bir örneği söylenecek (üçgen, üçgen peynir gibi).3. Oyunun en sonunda ikili eş olarak oluşturdukları hikâye haritasında verilen bilgilerden birini değiştirip yeni bir hikâye yazmaları gerekmektedir.

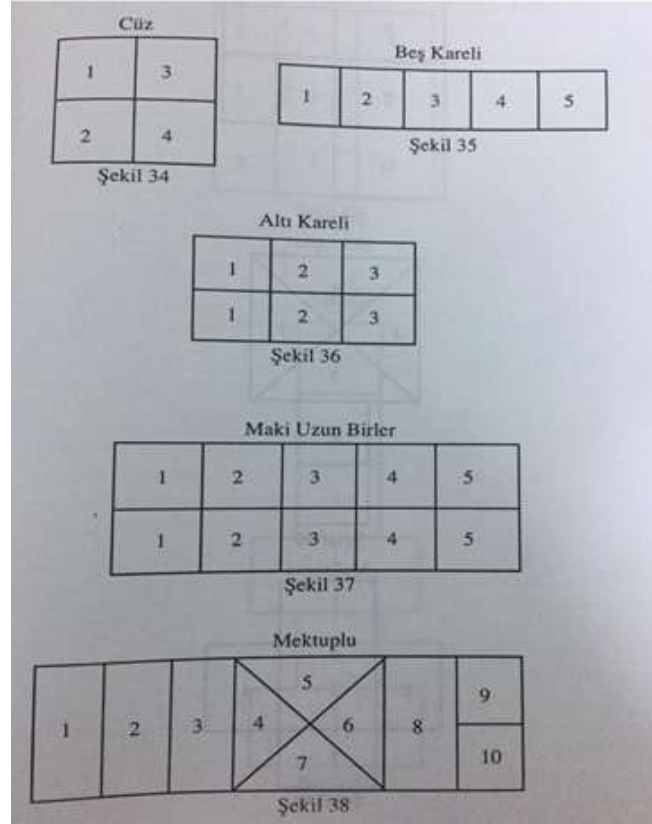
ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.2.11. Çizgi Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Tebeşir, taş
Derleme Tarihi	2019
Derleyen	Ayşe Rana Aşar
Kaynak	Sultan Aydın

Yere birden sekize kadar dikdörtgen şekline gelecek kareler çizilir. Taş birinci kareye atılır. Tek ayak üstünde taş ikinci kareye atılmaya çalışılır (THBMER Arşivi).

Oynanış Şekli



Kaynak: Mevlüt Özhan'ın Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü Kitabı'ndan alınmıştır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Çizgi Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- 3. Sınıf
Konu	Doğal Sayılarla Çarpma İşlemi
Araç-Gereç	Tebeşir, lego parçaları
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Tebeşirle 10'lu Seksek Oyunu çizilir.▶ Öğrenci birinci turda her bir seksek bölümüne birer tane lego parçası koyar.▶ Zıplayarak lego parçalarını ritmik sayar.▶ Öğrenci, ikinci turda her bir seksek bölümüne ikişer tane lego parçası koyar. Zıplayarak lego parçalarını ritmik sayar.▶ Öğrenci, üçüncü turda her bir seksek bölümüne üçer tane lego parçası koyar. Zıplayarak lego parçalarını ritmik sayar.▶ Öğrenci dördüncü turda her bir seksek bölümüne dörder tane lego parçası koyar.▶ Zıplayarak lego parçalarını ritmik sayar. Öğrenci beşinci turda her bir seksek bölümüne beşer tane lego parçası koyar.▶ Zıplayarak lego parçalarını ritmik sayar. Sonraki turlarda ritmik sayma yerine çarpım tablosu şeklinde legolar alınır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3. Masa Oyunları

3.2.3.1. Hane Oyunu

Oyun Diğer Adları	Mangala (Gaziantep), Beş Taş (Isparta), Yalak (Isparta), Meneli Taş (Konya), Evcik (Muğla), Göçmecik (Bilecik), Altı Ev (Erzurum), Kuy Taşı (Artvin)
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Her oyuncuya ait yirmi beşer taş, her oyuncuya ait birer renkli taş, bir adet “kemik” denilen, oyuncular için istenmeyen taş
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Zonguldak-Karabük
Derleyen	Mehmet Öztürk
Kaynak	Emin Yıldırım
Oynanış Şekli	<p>Hane oyununa başlamadan önce her oyuncu, önüne beşer çukur kazarak bu çukurları beşer taşla doldurur. Oyunda ayrıca her oyuncuya ait birer adet renkli taş kullanıldığı gibi bir adet de kemik denilen istenmeyen taş bulunur. Sonuç olarak hane oyunu, 53 taşla oynanmaktadır. Ardından, oyuna ilk kimin başlayacağını belirlemek için ebe seçimi yapılır. Bunun için iki oyuncu karşılıklı geçer ve birbirlerine doğru adım atmaya başlarlar. Hangisi diğerinin ayağına ilk basarsa oyuna ilk önce o başlar. Kemiği de kaybeden alır. Oyuna başlayan oyuncu, önündeki hanelerin birinden taşların tümünü alır ve yanındaki haneden başlayarak –karşı tarafındakiler de dâhil olmak üzere taşları sırayla birer birer dağıtmaya başlar. Taş kendi hanesinde bitiyorsa yine kendi hanesinden taş alır ve devam eder. Karşı tarafta bitiyorsa el karşı tarafa geçmiş olur. Rakip de aynı şekilde oynamaya başlar. Elindeki son taş kendi boş hanesine denk geldiği takdirde karşısında bulunan hanenin tüm taşlarını alır ve onları dağıtmaya başlar. Bu durumda “kemik” veya makbul olan renkli taş ona geçebilir. Renkli taş geçtiği zaman oyunu kazanmış sayılır, yoksa yirmi el sonunda “kemik” kimdeyse o oyuncu yenilmiş olur. Oyunun sonunda daha önceden oyuncular arasında kararlaştırılmış bir ödül veya ceza durumu varsa uygulanır. Yoksa karara uyulur ve yenen yenilenin taşlarını alır (Oğuz vd., 2007: 114).</p> <p>(Mangala oyunu altı kuyu ve kırk sekiz taşla oynanmaktadır. Anadolu’da oyunun birçok ismi ve oynanma şeklinin olmasının yanında günümüzde standart bir oynama biçimi oluşturulmuştur.)</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Hane Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Erciyas Toz
Ders-Sınıf Düzeyi	Türkçe- Matematik-2 ve 3. Sınıf
Konu	Doğal Sayılarla Bölme İşlemi Sanat
Araç-Gereç	Her oyuncuya ait yirmi beşer taş. Her oyuncuya ait birer renkli taş. Bir adet “kara taş” denilen ve oyuncular için istenmeyen taş
Süre	40+40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Hane oyununa başlamadan önce her oyuncu, önüne beşer çukur kazarak bu çukurları beşer taşla doldurur.▶ Oyunda ayrıca her oyuncuya ait birer adet renkli taş kullanıldığı gibi, bir adet de “kara taş” denilen istenmeyen taş bulunur.▶ Sonuç olarak Hane Oyunu, 53 taşla oynanmaktadır. Ardından, oyuna ilk kimin başlayacağını belirlemek için ebe seçimi yapılır.▶ Bunun için iki oyuncu karşılıklı geçer ve birbirlerine doğru adım atmaya başlarlar.▶ Hangisi diğerinin ayağına ilk basarsa, oyuna ilk önce o başlar. “kara taş”ı da kaybeden alır.▶ Oyuna başlayan oyuncu, önündeki hanelerin birinden taşların tümünü alır ve yanındaki haneden başlayarak karşı tarafındakiler de dâhil olmak üzere taşları rakibin belirttiği ritmik saymaya dayalı olarak ikişer, üçer veya dörder dağıtmaya başlar.▶ Sayma sırasında yanlış yaparsa el karşı tarafa geçer.▶ Taş kendi hanesinde bitiyorsa yine kendi hanesinden taş alır ve devam eder. Karşı tarafta bitiyorsa el karşı tarafa geçmiş olur. Rakip de aynı şekilde oynamaya başlar.▶ Elindeki son taş kendi boş hanesine denk geldiği takdirde, karşısında bulunan hanenin tüm taşlarını alır ve onları dağıtmaya başlar.▶ Bu durumda “kara taş” veya makbul olan renkli taş ona geçebilir. Renkli taş geçtiği zaman oyunu kazanmış sayılır yoksa yirmi el sonunda “kara taş” kimdeyse o oyuncu yenilmiş olur.▶ Oyunun sonunda kazanma ve kaybetmenin öneminin olmadığı amacın eğlenmek ve öğrenmek olduğu ve bu durumda tebrik etmenin bir erdem olduğu vurgulanır.▶ Oyunun tasarımı aşamasında öğretmen öğrencilerden iki kişilik gruplar oluşturarak bölümleri en fazla dört olacak şekilde içinde bölme olan bir hikâye yazmalarını ister. Hikâyeyi, Hane Oyunu'nu oynayarak anlatmalarını ve hikâyenin içindeki problemi çözmelerini söyler.▶ Öğrencilere yazdıkları hikâyenin imla ve noktalama işaretlerine dikkat edilmesi, problem çözme tekniğine uygun olması kriterlerini içeren dereceli puanlama anahtarına göre değerlendirileceği belirtilir. Gruplar hikâyeli oyunlarını sunup değerlendirildikten sonra hikâyelerini ve oyunlarını tekrar revize etme hakkına sahiptir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.2. Mangala Oyunu

Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Ortadaki 12 kuyunun her birine dörder taş konulur.▶ İki oyuncu da sağdan sola doğru karşılıklı oynayacaktır.▶ Sağdaki ve soldaki büyük kuyular taşları biriktirmek içindir.▶ Rakibin bir sonraki hamlesine göre oynanan zekâ oyunudur.<ol style="list-style-type: none">1. Başlayan oyuncu bir kuyudan dört taş alır. Kuyuda bir taş bırakarak sağa doğru her kuyuya birer taş bırakarak ilerler. Elindeki bütün taşları dağıtır. Elinde attığı son taş kendi haznesine gelirse bir kere daha oynama hakkı kazanır.2. Kendi kuyusundaki taşları fazla olan oyuncu sırayla dağıtırken rakibinin kuyusuna da taş dağıtır. Elindeki son taş rakibinin kuyusundaki taşları çift yaparsa (2, 4, 6, 8) o kuyudaki bütün taşları alır ve haznesine koyar.3. Oyuncunun elinde kalan son taşı kendi bölgesindeki boş bir kuyuya koyarsa hem kendi kuyusundaki bir taş hem de kuyunun karşısındaki rakibin taşlarının hepsi alınır. Oyuncu taşları kendi haznesine koyar.▶ Oyunculardan birinin kendi kuyularında taş kalmazsa oyun biter.▶ Taşları ilk bitiren oyuncu rakibin kalan tüm taşlarını da alıp kendi haznesine koyar.▶ Oyuncular haznelerindeki taşları sayar, kimin taşı çoksa o oyunu kazanmış olur.
----------------------	--

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Mangala Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- 3. Sınıf
Konu	Doğal Sayılarla Çarpma İşlemi
Araç-Gereç	Mangala tahtası (veya yumurta kutusu), taş ya da boncuk
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Kura ile oyuna başlanır. Mangala tahtasının sağdaki kuyusu 1. oyuncunun haznesi, soldaki kuyu 2. oyuncunun haznesidir.▶ İki oyuncunun haznesinde de 24 taş vardır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oynanış Şekli

- ▶ Kurada kazanan 1. oyuncu tasarlanacak problemin çarpma mı, bölme mi olacağına karar verir.
- ▶ Çarpma problemine karar verildiyse 2. oyuncu çarpma problemi tasarlar ve tasarladığı problemi karşısındaki arkadaşına arkadaşının kuyusundaki taş sayısına dikkat ederek söyler.
Örneğin: "4 tabağa üçer kurabiye koydum. Toplam kaç kurabiye koydum?"
- ▶ Birinci oyuncu problemi iyi dinler.
- ▶ Problemi çözmek için kuyusundaki taşları eline alıp önündeki küçük kuyulara eşit bir şekilde koyarak problemi çözer ve cevabı söyler.
- ▶ Kaç kuyuyu kullanacağına problemin gerekliliğine göre kendi karar verir.
- ▶ Cevabı doğru söylerse karşısındaki oyuncunun bir taşını kendi kuyusuna alabilir.
- ▶ Yanlış söylerse karşısındaki oyuncu onun kuyusundan bir taş alır.
- ▶ İkinci tur bölme turudur.
- ▶ Bölme problemini bu sefer 1. oyuncu tasarlar. Örneğin: "24 kurabiyeyi 6 tabağa eşit olarak paylaşıtırsam bir tabağa kaç kurabiye düşer?"
- ▶ İkinci oyuncu, problemi dikkatle dinler.
- ▶ Problemi çözmek için kuyusundaki taşları eline alıp önündeki küçük kuyulara eşit bir şekilde koyarak problemi çözer ve cevabı söyler.
- ▶ Kaç kuyuyu kullanacağına problemin gerekliliğine göre kendi karar verir.
- ▶ Cevabı doğru söylerse karşısındaki oyuncunun bir taşını kendi kuyusuna alabilir.
- ▶ Yanlış söylerse karşısındaki oyuncu onun kuyusundan bir taş alabilir.
- ▶ Kalanlı problem tasarlayan oyuncunun haznesinden, kalan taş kadar diğer oyuncu kendi haznesine alır.
- ▶ Oyun bir tarafta tamamen taş bitene kadar devam eder. Bir oyuncunun haznesinde problem tasarlanmayacak kadar taş kalırsa karşısındaki oyuncu o taşları da alarak kazanır.
- ▶ Mangala tahtası 12 göz olduğu için 12 ay ile ilişkilendirilir.
- ▶ Her ayın kaç gün olduğu küçük kâğıtlara yazılır mangala gözüne konur.
- ▶ Öğrenciler bu bilgileri kullanarak ay, gün problemleri oluşturur ve çözümde çarpma kullanılır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.3. Üç Taş (Dokuz Taş) Oyunu	
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Taşlar, tahta veya kâğıt zemin üzerine çizgileri çizmek için kalem ya da tebeşir
Derleme Yeri	Zonguldak/Ereğli
Derleyen	Serpil Aygün Cengiz
Oynanış Şekli	Eşit sayıda oyunculardan iki takım oluşturulur. Takımlardan biri, 3 taş oynanıyorsa 3 taş, 9 taş oynanıyorsa 9 taş üst üste dizer. Karşı takım belli bir uzaklıkta durarak topla taşları yıkmaya çalışır. Taşları yıkan takım karşı taraf taşları dizerken topla karşı takımın oyuncularını vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu oyundan çıkar (Aygün, 1996: 80).

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Üç Taş veya Dokuz Taş Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- 3. sınıf
Konu	Geometride Temel Kavramlar
Araç-Gereç	Köpük ya da mukavva karton kullanılarak kös tahtası hazırlanır. Kürdan ve küp kullanılarak da oyun malzemeleri tamamlanır. Her oyuncunun kürdanı farklı bir renge boyanır.
Süre	60 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuncular tebeşirle yere ya da kalemle kâğıda oyunun orijinalindeki şekli çizer.▶ Oyun, kura ile başlar. Kura sonunda kazanan oyuncu ilk taşı herhangi bir köşeye koyar.▶ Rakip oyuncu kendi taşından bir taş koyar.▶ Oyuncular, iki oyuncunun da elinde olan üç taş bitene kadar sıraya uygun olarak taşları oyun alanının boş kalan yerlerine koyar.▶ Bu sırada oyunculardan biri, yatay ya da dikey olarak taşlarını üçlü sıra yaparsa birinci tur "doğru" turu olduğu için tebeşirle ya da kalemle yapılan üçlü sıranın sağ ve sol ucuna sonsuza doğru uzanan ok çizip "doğru" modeli oluşturur ve rakibinin bir taşını alma hakkına sahip olur.▶ Rakibin üçlü sıralı taşı varsa üçlü bozulmaz.▶ Üçlü sıralı olmayanlardan birini alır.▶ Ancak üçlü sıralı taşı hariç, alacak başka taş yoksa üçlüyü bozarak bir taş alır.▶ Bu oyunda çapraz olarak yapılan üçlü sıralamalar taş yemek için geçersizdir.▶ Oyuncular ellerindeki üç taşı da oyun alanına koymadan oyun alanındaki hiçbir taşı hareket ettiremezler.▶ Oyuncular bir taş dokunduğu vakit o taşı oynamak zorundadır. Aynı çizgi üstünde ilk üçü yapan oyuncu oyunu kazanmış olur.▶ Oyun toplam üç turdan oluşur.▶ Birinci turda yaptığı üçlü sıranın uçlarına tebeşir ya da kalem yardımıyla ok çizerek "doğru" modeli oluşturmalıdır aksi takdirde oyunu kazanamaz.▶ İkinci tur "ışın" turu, üçüncü tur "doğru parçası" turudur.▶ Birinci turdaki gibi üçlü sıra yapan oyuncu, ikinci turda yapılan üçlü sıranın bir ucunu tebeşirle ya da kalemle kapatıp bir ucuna sonsuza uzanan ok çizip "ışın" modeli oluşturur.▶ Üçüncü turda iki ucu da tebeşirle kapatıp "doğru parçası" modeli oluşturmalıdır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.4. Kös Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Kös tahtası, "er" adı verilen 20 tane tahta çubuk ve 4 tane kalın tahta
Derleme Tarihi	2007
Derleyen Yeri	Kütahya/Simav
Derleyen	İpek Başal
Kaynak	Ali Albayrak
Oynanış Şekli	<p>Tavlanın atası olarak düşünülebilecek bir oyun olan kös oyununda erleri yürütmek için dört uzun çubuk havaya atılır, gelen sayılar oranında er hareket ettirilir. Erleri yöneten, sayıları belirleyen dört çubuk düştükleri şekle göre şöyle puanlandırılır:</p> <ol style="list-style-type: none">Havaya atıldığında bunlardan biri açık, üçü kapalı gelirse "Kös" denir. Er, bir delik yürütülür.Çubukların ikisi açık, ikisi kapalı gelirse "ikilinç" denir. Er iki delik yürütülür.Çubukların üçü açık biri kapalı gelirse "üçülünç" denir. Er üç delik yürütülür.Çubukların dördü birden açık gelirse "ak dört" denir. Er, dört delik yürütülür.Çubukların dördü birden kapalı gelirse "altı" denir. Er, altı delik yürütülür. <p>Oyuna başlayabilmek için mutlaka "kös" gelmesi gerekir. Ardından, oyunda gerçekleştirilmesi gereken aşamalar şunlardır:</p> <ol style="list-style-type: none">Erin kendi evinden çıkarak tekrar dönmesi.Erin rakip eve girerek çıkabilmesi.Eve giriş-çıkışlarda mutlaka kös getirilmesi. <p>Kös oyununda kendi evindeki erleri çıkarıp rakip tarafın evine sokmak, rakip taraftaki evleri "fıslamak" ya da "yemek" şeklinde tabir edilmektedir. Hangi tarafın eri kalırsa o galip gelir. Kös oyunu, ovada hayvan otlatırken oynandığında yenilen tarafa ceza olarak alandan uzaklaşan hayvanı çevirmek görevi verilirdi. Bunun yerini günümüzde yenilen oyuncunun çay, kahve vs. ikram etmesi almıştır. (Oğuz vd., 2007: 128-143).</p> <p>fıslamak (yemek): Rakibin oyununa müdahale etmek ve onun tarafındaki araçları da almak demektir.</p> <p>kös: Atılan numaralı sopaların geliş şekillerinden birine denir.</p> <p>er: Tahta çubuklara verilen ad.</p> <p>Oyuncağın hazırlanışı: Kös tahtasını oluşturmak için kestane ağacının kerestesi dikdörtgen hâlinde kesilir ve iki tarafına da yirmişer delik açılır. On tane er yaklaşık 5 cm boyunda deliklere sığacak şekilde yapılır. Diğer on erin kabukları soyulur beyaz hâle getirilir, rakip grup erleri oluşturulmuş olur. Ardından sayıları belirleyen dört uzun çubuk hazırlanır ve tüm oyuncaklar tamamlanmış olur.</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Kös Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Aksoy
Ders-Sınıf Düzeyi	İngilizce- 4. sınıf
Konu	Hava Durumu Tahmini (Weather Condition)
Araç-Gereç	Köpük ya da mukavva karton kullanılarak kös tahtası hazırlanır. Kürdan ve küp kullanılarak da oyun malzemeleri tamamlanır. Her oyuncunun kürdanı farklı bir renge boyanır.
Süre	60 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Köş tahtasının üzerine tahta büyüklüğünde bir Türkiye haritası yerleştirilir ve her şehre bir hava durumu resmi yapıştırılır.▶ Kürdanları ilerletmek için kullanılacak olan küpün her bir yüzeyine İngilizce yazılışları ile toplama, çıkarma ve çarpma işlemleri yazılır.▶ Küp her atıldığında oyuncu işlem sonucuna göre kürdanını ilerletir ve üzerine geldiği hava durumu resmindeki soruyu rakibi sorar.▶ Örneğin; "What is the weather like in İstanbul?" Yağmurlu resmini gören oyuncunun "It's rainy in İstanbul." cevabını vermesi beklenir. Cevap veremezse yerine geri döner.▶ Bu şekilde oyun devam eder ve köş tahtasında rakibinin sahasına girerek onun kürdanlarını alarak oyunu kazanır.▶ Oyunun tasarım aşamasında, öğrencilerden meteorolog olmaları istenir.▶ Öncelikle öğrenciler gruplara ayrılarak kendi hava istasyonlarını tasarlarlar.▶ Dünyadaki bir şehir için hava durumu verilerini araştırarak verileri toplarlar.▶ Verileri analiz ettikten sonra bir meteorolog rolünde hem bir televizyon programında hava durumu sunumu yaparlar hem de dünya iklimi ile ilgili keşifler bulunurlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.5. Yalakkaya Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık alan
Araç-Gereç	Gazoz kapağı, meşe palamudu, kiremit taş parçası, ağaç yaprağı gibi cisimler
Oynanış Şekli	<p>Oyun alanının içine birbirinden ayrı dokuz adet 3-5 cm derinliğinde çukur kazılır. Bir oyuncu ebe olarak belirlenir. Ebe etrafına bakar, etrafta dokuz adet toplanabilecek bir cisim tespit eder ancak seçtiği cisimler oyuncu sayısı kadar miktardakinin bir çukura sığabilecek büyüklükte olmalıdır. Örneğin; gazoz kapağı, meşe palamudu, kiremit taş parçası, ağaç yaprağı vb. Diğer oyuncular hızla ebenin söylediği cisimden dokuz adet bulmaya çalışırlar. Ebe, oyunculara bunun için belli bir süre verir. Süre bittiğinde herkes topladığı malzemeyi dokuz çukura birer tane koymuş olarak ebenin yanına gelmek zorundadır. Dokuz çukurun hepsine, verdiği süre içinde ebenin istediği cisimden birer tane koyamayan oyuncular elenir. Dokuz adet çukura zamanında ve hepsine birer tane olacak şekilde söylenen cisimden koyanlar, bir sonraki oyunu oynamaya hak kazanırlar. İlk gelip de dokuz cismi çukura koyan oyuncu bir sonraki oyunun ebesi olur. Söylenen cisimden dokuz çukura birer tane ilk koyan oyuncu oyunu kazanır (Elbas, 2014).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Yalakkaya Oyunu
Uyarlayan	Safiye Aygen
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- 3. sınıf
Konu	Doğal Sayılar
Araç-Gereç	Renkli kâğıtlara yazılmış 1000'den küçük üç basamaklı sayı kartları
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun alanının içine birbirinden ayrı dokuz adet 3-5 cm derinliğinde çukur kazılır.▶ Çukur kazılamayacak olan ortamlar için tebeşir ile çizilecek bir daire şekli ya da karton kutular da kullanılabilir.▶ Bir oyuncu ebe olarak belirlenir.▶ Ebe, her bir oyuncuya ön tarafında 3 basamaklı sayıların, arka tarafında ise bir resmin parçası olan sayı kartlarından bir renk verir ve bu renkteki kâğıtları oyun alanından toplamasını ister.▶ Oyuncu, kendine verilen renkten 9 adet sayı kartlarını toplayarak çukura koymak zorundadır.▶ Diğer oyuncular hızla ebenin komutuyla kendi rengine ait dokuz adet sayı kartını bulmaya çalışırlar.▶ Ebe, oyunculara bunun için belli bir süre verir.▶ Süre bittiğinde herkes topladığı sayı kartlarını dokuz çukura birer tane koymuş olacak şekilde ebenin yanına gelmek zorundadırlar.▶ Dokuz çukurun hepsine, verdiği süre içinde ebenin istediği sayı kartlarından birer tane koyamayan oyuncular elenir.▶ Dokuz adet çukura zamanında ve hepsine birer tane olacak şekilde söylenen sayı kartlarından koyanlar bir sonraki oyunu oynamaya hak kazanırlar.▶ İlk gelip de dokuz sayı kartını çukura koyan oyuncu bir sonraki oyun için avantajlı konuma geçer.▶ Oyunun ikinci aşamasında oyuncuların ellerinde bir yapbozun parçaları bulunmaktadır.▶ Topladıkları sayı kartlarındaki sayıları büyükten küçüğe sıralayarak gizli resmi ortaya çıkarmak zorundadırlar.▶ Bu sıralamayı yaparken sayı kartlarının arkasındaki gizli resim ortaya çıkacaktır.▶ İsteğe göre her ders kazanımına bu resim uyarlanabilir.▶ Örneğin sosyal bilgiler dersinden bir kültür ögesi (kahve fincanı, davul resmi, gelinlik vb.) ya da fen bilimleri dersinden duyu organlarımız yapılabilir.▶ Sonra öğrencilerden bu buldukları fotoğrafı "Jigsawplanet" uygulamasını kullanarak kendi yapbozlarını oluşturmaları istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.6. Ceviz Çıkarmaca Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	15 tane ceviz
Derleme Tarihi	2013
Derleme Yeri	Isparta
Kaynak	Safiye Arısan
Oynanış Şekli	<p>En az iki erkek çocuk tarafından oynanan oyun, genellikle bahar ve yaz aylarında oynanır. Oyun için her oyuncuda “kozluk” denilen ve atış yapmaya yarayan birer tane ceviz ile ortaya konulacak olan on beşer tane ceviz olması gerekir. Oyun sahasının ortasına 20-30 cm çapında bir daire çizilir. Dairenin 3-4 m ilerisine bir atış çizgisi çizilir. Tüm oyuncular bu çizgiye basmadan atışlarını yapmalıdır. Oyuncular dairenin içerisine önceden belirlenmiş eşit sayıda ceviz koyarlar.</p> <p>Oyuna ilk başlayacak oyuncuyu tayin etmek üzere tüm oyuncular, kozluklarını dairenin yanından atış çizgisine doğru atarlar. Kozluğunu çizgiye en yakın atan oyuncu ilk atış yapma hakkını kazanmış olur. Kozluklar, daire içindeki cevizleri dairenin dışına çıkarmak amacıyla daha önceden belirlenen sırayla atılır. Oyunun amacı, dairenin dışına en çok cevizi çıkarmak ve diğerlerinin cevizlerini bu şekilde almaktır. Atışlar esnasında cevizlerden birini daire dışına çıkarabilen oyuncu tekrar atış yapma hakkını kazanır; çıkaramayan oyuncu ise atış hakkını sıradaki oyuncuya devreder.</p> <p>Oyun, tüm cevizlerin bir kişide toplanmasıyla ya da önceden belirlenmiş el sayısı sonunda bitirilir. En az ceviz kazanan oyuncu oyunu kaybeder. Tüm cevizleri kırma görevi ona verilir. Oyunun bitiminde kırılan cevizler hep birlikte yenilir (Yılmaz, 2013: 162-163).</p> <p>kozluk: Atış yapmak için kullanılan cezive verilen ad.</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Ceviz Çıkarmaca Oyunu
Uyarlayan	Seval Hallaç
Ders-Sınıf Düzeyi	Sosyal Bilgiler - 4. sınıf
Konu	İnsanlar, Yerler ve Çevreler
Araç-Gereç	Tebeşir, ceviz veya fındık, kâğıt, kalem
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Öncelikle 30-40 cm büyüklüğünde bir daire çizilir.▶ Dairenin içerisine kıtaları, okyanusları ve belli başlı ülkelerin yerlerini belirtip bunların üstüne cevizler konur.▶ Ayrıca ekvator, Ekvator, Kuzey Kutbu ve Güney Kutbu noktası da belirlenir dairenin 3-4 m ilerisini atış yerini belirlemek için bir çizgi çizilir.▶ Sonra sınıf dörder gruba ayrılır.▶ Öğretmen komutu verir. Öğretmen nereyi söylese öğrenci cevizi veya taşı oraya atarak çıkarmaya çalışır.▶ Her grup Türkiye'yi ana nokta alıp cevizler hangi bölgeden çıktıysa o bölgelerin Türkiye'ye göre konumunu yer-yön, sağ- sol terimlerini kullanarak tarif eder.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.7. Nallı Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân (köyün harmanları)
Araç-Gereç	Her oyuncu için 50-75 cm ebatlarında tahta sopa, bir tane teneke kutu
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Çankırı
Derleyen	Hilal Akpınar
Kaynak	Behice Erkalı
Oynanış Şekli	<p>Nallı oyununa başlamadan önce bir kişi sayışmaca yöntemiyle ya da gönüllü olarak ebe olur. Ebe, çizdiği yuvarlak bir dairenin içine tenekesini koyar. Oyuncular belirli bir çizginin gerisinden sopalarını atarak bu tenekeyi sırayla devirmeye çalışırlar. Teneke devrildiği anda oyuncular sopalarını almalıdır. Eğer sopa, yakın bir mesafedeyse oyuncu onu kolaylıkla alıp geri yerine kaçar. Buna karşılık, oyuncu sopasını alıp geri dönemeyecek kadar onu ileriye attıysa veya gerisinde sopasını atmak için bekleyen herhangi bir oyuncu varsa o zaman sopasının üzerine ayağı ile basıp “nallı” diye bağırır. Öbür türlü, ebe tenekeyi diker ve herhangi bir oyuncunun hâlâ sopasının üzerine ayağıyla basmadığını görürse onu ebeler. Böylelikle ebelik el değiştirir. Bundan sonraki atışlarda eğer oyunculardan hiçbiri tenekeyi deviremezse sopasını ilk olarak atıp orada bekleyen oyuncu ebe olur. Orada bekleyen oyuncu da yoksa oyun yeniden başlar (Oğuz vd., 2007: 71).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Nallı Oyunu
Uyarlayan	Gölsun Yıldız
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen Bilimleri - 4. Sınıf
Konu	Kuvvetin Cisimler Üzerindeki Etkileri
Araç-Gereç	Tebeşir, ceviz veya fındık, kâğıt, kalem
Süre	40 dk. + 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Her öğrenci en az iki tane ünite sonu değerlendirme sorusu hazırlar ve oyun için hazırlanan kâğıtlara yazar.▶ Kâğıtları oyunda kullanılacak kovanın içine atarlar.▶ Daha sonra kovanın etrafında dizilirler ve ellerine aldıkları sopalarla kovayı devirmeye çalışırlar.▶ Deviremezse kovanın başındaki ebe, oyuncunun sopasına ayađı ile basar.▶ Nallı diye bađırır. Oyuncu kovanın başına çağırır.▶ Kovadan bir soru çekmesini ister. Çektiđi soruyu cevaplarsa sopasını alır ve yerine oturur.▶ Cevaplayamadıđı zaman, kovanın başındaki ebe, soruya cevap veremeyen öğrenciyi ebeler.▶ Bu şekilde oyun devam eder.▶ Öğrenciler oyun bittikten sonra cevaplanamayan soruları ortaya koyar ve değerlendirme yaparlar.▶ Hata yapılan konular tespit edilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.8. Oğlak Geldi Oyunu

Oyunun Diğer Adları	Çelik Çomak
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	"Çelik" adı verilen yaklaşık 10-15 cm uzunluğundaki çubuklar. "Çomak" adı verilen yaklaşık 50 cm uzunluğundaki sopalar
Derleme Tarihi	2007
Derleme Yeri	Ankara
Derleyen	Şirin Yöner
Kaynak	Muharrem Yöner
Oynanış Şekli	<p>En az 3 kişiyle oynanan Oğlak Geldi Oyunu'nda oyuncuların her biri ellerine "çelik" adı verilen yaklaşık 10-15 cm uzunluğundaki çubuk ve "çomak" adı verilen yaklaşık 50 cm uzunluğundaki sopaları alırlar ve sırayla dizilirler. Tüm oyuncular aynı anda ellerinde bulunan "çelik" leri havaya fırlatırlar ve "çomak" ların yardımıyla çeliklerini atabildikleri kadar uzağa atmaya çalışırlar. Daha sonra oyuncuların bulunduğu sıraya çeliği en yakın olan oyuncu ebe seçilir. Seçilen ebe, diğer oyuncuların çeliklerini toplayıp getirir. Ebe, çelikleri toplarken "Oğlak geldi, oğlak gitti." sözlerini hiç nefes almadan ve durmaksızın yüksek sesle söylemek zorundadır. Eğer ebe bunu yapabilirse ebelikten kurtulur ve oyun tekrarlanır. Ebe, çelikleri toplarken durur veya nefes alırsa bu defa kendisine ait herhangi bir eşyasını ya da kıyafetini örneğin; şapka, ayakkabı vb. diğer oyuncuların önüne bırakır. Oyunculardan biri ebenin çeliğini fırlatabildiği kadar uzağa fırlatır. Ebe, çeliğini alıp geri dönene kadar diğer oyuncular da ebenin bırakmış olduğu eşyayı kendi çomaklarıyla döverler. Eşyasının dövülerek daha fazla yıpranmaması için mümkün olduğu kadar çabuk dönmek zorunda olan ebe, çeliğini alıp eşyasının yanına geldiğinde diğer oyuncular da eşyayı dövmeyi bırakırlar. Bunun üzerine ebe, eşyasını geri alır, oyuncular sıralanır ve oyun böylece devam eder (Oğuz vd., 2007: 72).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Oğlak Geldi Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Erciyas Toz
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik -2. Sınıf
Konu	Uzunluk Ölçme - Veri Toplama ve Değerlendirme
Araç-Gereç	Çelik olarak küçük ve yumuşak bir plastik top, çomak olarak tahta bir cetvel karton, kâğıt, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri, bant, cetvel
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ En az 3 kişiyle oynanan Oğlak Geldi Oyunu'nda oyuncuların her biri ellerine “çelik” yerine küçük ve yumuşak plastik toplar ve “çomak” adı verilen yaklaşık 50 cm uzunluğundaki tahta cetvelleri alırlar ve sırayla dizilirler.▶ Tüm oyuncular aynı anda ellerinde bulunan topları havaya fırlatırlar ve cetvellerinin yardımıyla toplarını atabildikleri kadar uzağa atmaya çalışırlar.▶ Mesafelerini ip yardımıyla ölçmeleri sağlanır.▶ İpler uzunluk olarak karşılaştırılır ve gerçek uzunlukları bulmak üzere her oyuncunun ipini saklaması istenir.▶ Boyu en kısa olan ip, oyuncuların bulunduğu sıraya topu en yakın olan oyuncudur ve ebe seçilir. Seçilen ebe, diğer oyuncuların toplarını toplayıp getirmekle görevlendirilir.▶ Ebe, topları toplarken “Oğlak geldi, oğlak gitti.” sözlerini hiç nefes almadan ve durmaksızın yüksek sesle söylemek zorundadır. Eğer ebe bunu yapabilirse ebelikten kurtulur ve oyun tekrarlanır. Ebe topları toplarken durur veya nefes alırsa kendisine ait herhangi bir eşyasını ya da kıyafetini örneğin; şapka, ayakkabı vb. diğer oyuncuların önüne bırakır.▶ Oyunculardan biri ebenin topunu fırlatabildiği kadar uzağa fırlatır.▶ Ebe, topunu alıp geri dönene kadar diğer oyuncular da ebenin bırakmış olduğu eşyayı kendi cetvelleriyle döverler.▶ Eşyasının dövülerek daha fazla yıpranmaması için mümkün olduğu kadar çabuk dönmek zorunda olan ebe, topunu alıp eşyasının yanına geldiğinde diğer oyuncular da eşyayı dövmeyi bırakırlar.▶ Bunun üzerine ebe, eşyasını geri alır, oyuncular sıralanır ve dilenirse oyun tekrar başlar. Oyun bittikten sonra atış mesafelerini ölçümleri için kendi uzunluk ölçüsü aletlerini tasarlamaları sağlanır.▶ Ardından iplerin gerçek uzunluklarını kendi tasarladıkları cetvellerle ölçmeleri ve not etmeleri sağlanır. Daha sonra grafiğe çevirmeleri sağlanır. Grafikle ilgili problemler çözdürülür.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.9. Kuç Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân (ıslak, çamurlu zemin)
Araç-Gereç	Herhangi bir ağaçtan elde edilen bir adet dal ve gazoz kapağı
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Siirt
Derleyen	Kadri Hüsnü Yılmaz
Kaynak	Takiddin Mangal
Oynanış Şekli	<p>Kuç oyununda amaç, sopayı (kuçu) rakibin sopasının ucuna denk gelerek onun sopasını düşürecek ve kendi sopasını ayakta tutacak şekilde çamura saplayabilmektir. Bunu gerçekleştiren oyuncu, oyunu kazanır (Oğuz vd., 2007: 68).</p> <p>kuç: Oyunda kullanılan sopalara verilen ad.</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Kuç Oyunu
Uyarlayan	Safiye Aygen
Ders-Sınıf Düzeyi	Müzik- 3. Sınıf
Konu	Müzik Kültürü
Araç-Gereç	Kuka, küçük su dolu plastik şişe, küçük top
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Kuç oyununda amaç, sopayı (kuçu) –sopa olmayan durumlarda kuka ya da su şişesi- rakibin sopasının ucuna denk gelerek onun sopasını düşürecek ve kendi sopasını ayakta tutacak şekilde ayakta sağlam tutmaktır.▶ Bunu gerçekleştiren oyuncu, oyunu kazanır (Oğuz ve Ersoy, 2005: 68).▶ Öğrenciler eşit iki gruba ayrılır.▶ Her grubun bir sopası, kukası ya da su şişesi belirli bir uzaklığa konur.▶ Amaç, rakibin şişesini devirmektir.▶ Oyuncuların bir atış hakkı vardır.▶ Sırasıyla oyuncular elindeki küçük topla rakibinin şişesini devirmeye çalışır.▶ Atış yapıldıktan sonra oyuncu rakibinin şişesini devirirse rakip oyuncu şişeyi deviren oyuncuya bir müzik aleti söyler ve bu aletin çeşidini söylemesini ister.▶ Eğer oyuncu bilirse bir puan kazanır.▶ Bilemezse şişeyi devirse bile puanı kazanamaz.▶ Sırasıyla oyuncular bitene kadar oyun devam eder.▶ Oyunun tasarım aşaması sınıfta devam eder.▶ Öğrencilerden, öğrendikleri müzik aletlerini gruplara ayırmaları ve içlerinden seçecekleri bir çeşidinin, artık malzemeler kullanılarak küçük bir örneğini yapmaları istenir.▶ Yaptıkları bu müzik aletinin dünyadaki en ünlü temsilcisini araştırarak sınıfta tanıtmaları istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.10. Godal Oyunu

Oyunun Mekânı	Düz çukurluk olmayan geniş bir alan
Araç-Gereç	Ardıç ağacı, 1,5-2 metre uzunluğunda iki adet sopa. Sopaların iç kısımlarında küçük çatallar olur. Bu çatallar çok uzun ve büyük olmaz. Sopanın alt kısmına yakın olan bir yerde olur.
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Ordu-Ünye
Derleyen	Sinem Gen
Kaynak	İsmail Cerrahoğlu
Oynanış Şekli	Bir yarışma şeklinde oynanan Godal (Godali) oyununa başlamadan önce hedef çizgisi belirlenir. Oyuncular ayaklarını sopaların ayak konacak yerine koyarlar ve elleriyle de sopaların üst taraflarını tutarlar. Bu şekilde hedef çizgisine varmaya çalışırlar. Oyunda önemli olan nokta, sopaların üzerinde dengeyi sağlayabilmektir. Hedefe düşmeden ilk varan oyuncu, oyunu kazanır. Oyunu kaybedenler, kazanan oyuncuya ikramda bulunurlar. (Oğuz vd., 2007: 60).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Godal Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Aksoy
Ders-Sınıf Düzeyi	İngilizce- 3. Sınıf
Konu	Taşıtlar
Araç-Gereç	İki adet teneke konserve kutusu, ip, üç adet büyük boy resim kartonu, flascards (resimli İngilizce kartlar). Teneke kutuların altının iki yanından delikler açılarak ip geçirilir.
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">► Bir yarışma şeklinde oynanan godal oyununa başlamadan önce okul bahçesindeki duvar hedef çizgisi olarak belirlenir.► Duvara üzerinde hava, kara, deniz yazan üç tane resim kâğıdı asılır.► Başlangıç çizgisinde ise İngilizce anlamları yazılı olan taşıt kartları yer alır.► Oyuncular teneke kutulara ayaklarını koyar ve ipleri iki elleriyle tutarlar.► Her bir oyuncuya yarışma başlarken bir kart gösterilir ve hangi taşıt kategorisine aitse o kâğıda kendisine gösterilen taşıtı çizmeleri istenir.► Oyunda önemli olan nokta, teneke kutuların üzerinde dengeyi sağlayabilmektir. Hedefe düşmeden ilk varan ve taşıtı ilk çizen oyuncu oyunu kazanır.► Oyunu kazanan oyuncu kaybeden oyuncuya çizdiği taşıtın resmini hediye eder.► Bahçe oyunu olan bu oyunun tasarım aşaması sınıf ortamında uygulanır.► Ulaşım teması adı altında öğrenciler uluslararası bir seyahat acentesinde çalışırlar. Öğrencilerden yurt içi ve yurt dışı birçok şehir için müşterilerine sunmak üzere seyahat broşürleri ve biletleri tasarlamaları istenir.► Seyahat edilecek şehirlere ait özellikler, orada yapılabilecekler listesi için öğrenciler önceden araştırma yaparak bu bilgileri broşürlerine yansıtır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.11. Korkoşı Oyunu

Oyunun Mekânı	Toprak zeminli geniş arazi
Araç-Gereç	Her oyuncuya ait birer adet 1 metre uzunluğunda tahta sopa
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Rize-Ardeşen
Derleyen	Ömer Yaroğlu
Kaynak	Mehmet Yaroğlu
Oynanış Şekli	<p>İlk kimin başlayacağını belirlemek için şu yapılır: İki kişi belirli bir mesafede karşı karşıya durur ve ufak adımlarla birbirlerine yaklaşır. Kimin adımı diğerinin üzerine gelirse oyuna o başlar. Bu adımlar atılırken "Aldım, verdim, ben seni yendim." denir. Ardından "Ene mene donksi, donksi sofrı bonksi." tekerlemesi söylenerek ebe seçimi yapılır. Bu işlemlerin ardından oyuna geçilir. Düz bir arazinin ortasına belirli büyüklükte çukur açılır. Bu çukur merkez alınarak bir veya iki metre çapındaki çember üzerinde belirli aralıklarla bir sopa ucunun girebileceği ve fazla derin olmayacak şekilde çukur açılır. Bu çukurlar oyuncu sayısından bir eksik olmalıdır. Korkoşiyi tutan oyuncu korkoşiyi düz alana fırlattığı andan itibaren, sopalarını merkez çukurda tutan oyuncular hızlı bir şekilde çember üzerindeki çukurlara sopalarını sokarlar. Dışarıda kalan oyuncu korkoşiyi sadece sopasını kullanarak on beş (Bu zaman dilimi oyuncular tarafından değiştirilebilir.) saniye içinde çukura atması gerekir. Diğer oyuncular buna engel olmaya çalışır. Bu zaman zarfında korkoşiyi çukura atamayan oyuncu oyundan çıkar. Kaybeden oyuncu ceza olarak bu oyun bitip yeni oyuna geçilene kadar oyun dışında bekler. Oyunu kazanan sırt üstünde taşınır (Oğuz vd., 2007: 156).</p> <p>korkoşı: Oyunda kullanılan bezden top.</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Korkoşi Oyunu
Uyarlayan	Safiye Aygen
Ders-Sınıf Düzeyi	Hayat Bilgisi-Türkçe- 1. sınıf
Konu	Okulumuzda Hayat-İletişim
Araç-Gereç	Top
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ İlk kimin başlayacağını belirlemek için: İki kişi belirli bir mesafede karşı karşıya durur ve ufak adımlarla birbirlerine yaklaşır.▶ Kimin adımı diğerinin üzerine gelirse oyuna o başlar.▶ Bu adımlar atılırken "Aldım verdim ben seni yendim." denir.▶ Ardından "Ene mene donksi, donksi sofra bonksi." tekerlemesi söylenerek ebe seçimi yapılır.▶ Bu işlemlerin ardından oyuna geçilir.▶ Düz bir arazinin ortasına belirli büyüklükte çukur açılır.▶ Çukur açılma ihtimali yoksa bir çember çizilir.▶ Bu çukur merkez alınarak bir veya iki metre çapındaki çember üzerinde belirli aralıklarla her oyuncunun duracağı belirli yerler işaretlenir.▶ Bu yerler oyuncu sayısından bir eksik olarak işaretlenmelidir.▶ Korkoşiyi tutan oyuncu korkoşiyi düz alana bir nezaket ifadesini (merhaba, teşekkür ederim, özür dilerim vb.) söyleyerek fırlattığı andan itibaren, merkez çukurda bulunan oyuncular hızlı bir şekilde çember üzerindeki işaretli yerlere koşarak yerleşirler.▶ Dışarıda kalan oyuncu korkoşiyi sadece ayağını kullanarak on beş (Bu zaman dilimi oyuncular tarafından değiştirilebilir.) saniye içinde çukura atması gerekir.▶ Diğer oyuncular buna söylenen nezaket ifadesini söyleyerek engel olmaya çalışır. Örneğin seçilen nezaket sözü "Özür dilerim." ise özür dileyerek engel olur.▶ Bu zaman zarfında korkoşiyi çukura atamayan oyuncu oyundan çıkar.▶ Kaybeden oyuncu ceza olarak bu oyun bitip yeni oyuna geçilene kadar oyun dışında bekler.▶ Oyun sınıf ortamında devam eder.▶ Öğrencilerden günlük hayatımızda kullandığımız nezaket ifadelerini kullanarak kısa bir hikâye yazmaları istenir.▶ Bunu yaparken imla ve yazım kurallarına dikkat etmeleri istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.12. Çetenari Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	7 adet sopa
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Bekir Bilgi
Oynanış Şekli	<p>Üçer kişiden oluşan iki takım oluşturulur. Her oyuncunun elinde yaklaşık bir metrelik birer sopa olur. Bu sopaların uç kısmı yumru olmalıdır. Yere bir metre çapında ve 15-20 cm derinliğinde bir çukur kazılır. Bu çukurun içine iki ucu yassılaştırılmış yaklaşık 40 cm uzunluğunda bir sopa konulur. Kura çekilir. Kura sonucunda kazanan taraf oyuna başlar. Diğer gruptan bir oyuncu da kuyuyu savunmak için bekçi olarak seçilir. Oyundaki amaç, kuyu içindeki sopayı kuyudan dışarı çıkarmak ve kuyu dışında da bu sopayı olabildiğince uzağa fırlatmaktır. Kuyu dışına çıkarılan sopanın ucuna oyuncu elindeki sopayla vurduğunda sopa havaya kalkmalı ve sopa uzaklaştırılmalıdır. Bir hamlede yerdeki sopa uzaklaştırılmalıdır. Eğer uzaklaştırılmazsa bekçi olan oyuncu yerdeki sopayı alır ve çukurun içine geri diker. Bundan sonra gruplar yer değiştirir ve oyunu oynamaya devam eder. (KK. 82) (Çolak, 2015:132).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Çetenari Oyunu
Uyarlayan	Mehmet Şerif Ayaz
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- Sosyal Bilgiler- 4. Sınıf
Konu	Uzunluk Ölçme Doğal Sayılarla Toplama ve Çıkarma İşlemi İnsanlar, Yerler ve Çevreler
Araç-Gereç	7 adet sopa, tabela ve tahta kalemi (Kâğıt ve kalem de olabilir.)
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Üçer kişiden oluşan iki takım oluşturulur.▶ Her takım, oyunda ölçüm yaparken kullanılmak üzere, standart olmayan bir ölçme aracı tasarlar. Örneğin, bir karton parçası veya uygun bir nesne kullanılabilir.▶ Her oyuncunun elinde yaklaşık bir metrelik birer sopa olur.▶ Bu sopaların uç kısmı yumru olmalıdır. Yere bir metre çapında ve 15-20 cm derinliğinde bir çukur kazılır.▶ Bu çukurun içine iki ucu yassılatılmış yaklaşık 40 cm uzunluğunda bir sopa konulur.▶ Yön bulma yöntemleri kullanılarak kuzey, güney, doğu, batı yönleri ve ara yönler, tıpkı pusulada yer aldığı gibi N, S, E ve W harfleriyle işaretlenir.▶ Kura çekilir. Kura sonunda kazanan taraf oyuna başlar. Diğer gruptan bir oyuncu da kuyuyu savunmak için bekçi olarak seçilir.▶ Oyundaki amaç, kuyu içindeki sopayı kuyudan dışarı çıkarmak ve kuyu dışında da bu sopayı olabildiğince uzağa fırlatmaktır.▶ Sopaın çukurdan uzaklığı, daha önce takımların sınıfta hazırlamış olduğu standart olmayan ölçme aracıyla ölçülür.▶ Sopaın uzaklığı, kuzey veya güney yönüne atılmışsa artı puan, doğu veya batı yönüne atılmışsa eksi puan olarak hesaplanır ve tabelaya (veya kâğıda) yazılır, ara yönler de artı puan olarak hesaplanır. Bir hamlede yerdeki sopa uzaklaştırılmalıdır.▶ Eğer uzaklaştırılmazsa bekçi olan oyuncu yerdeki sopayı alır ve çukurun içine geri diker. Bundan sonra gruplar yer değiştirir ve oyunu oynamaya devam eder.▶ Oyun sonunda en fazla puanı alan takım kazanır.▶ Oyun bittikten sonra sınıfa geçilir ve standart olmayan ölçme aracıyla hesaplanan uzunluklar metre ve santimetreye dönüştürülür.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.13. Eğir Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Bez top, uzun çubuk
Derleme Yeri	Zonguldak-Safranbolu
Oynanış Şekli	<p>Oyun, büyük çocuklar tarafından oynanmaktadır. Oyun sahasına "tandır" adı verilen elli veya yüz cm genişliğinde bir çukur açılır. Yeterli miktarda koyun ya da keçi yünü sıkıştırılarak "topak" hâle getirilir. Portakal büyüklüğündeki bu yün topun (topağın) üzerine yün ipler sarılarak oyun aracı olan top hazırlanır. Her oyuncunun elinde, 4 cm yarıçapında ve 80-90 cm boyunda, kızılcağaç ağacından yapılmış değnek bulunur. Değneğin topağa dokunacak ucu ateşe tutularak eğilir. Böylece değneğe hokey sopası biçimi verilir. Oyuncular sırayla iki veya üç metre uzaklıktan topağa ellerindeki değneklerle vurarak tandura sokmaya çalışırlar. Topağı tandura sokmayı başaran çocuk "ütmüş", "yutmuş", bir diğer deyişle oyunu kazanmış sayılır (Özdemir, 1997: 597).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Eğir Oyunu
Uyarlayan	Mehmet Şerif Ayaz
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- 2. Sınıf
Konu	Doğal Sayılar
Araç-Gereç	Portakal büyüklüğünde toplar, hokey sopası, tabela ve tahta kalem (Kâğıt, kalem de olabilir.)
Süre	30 - 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun sahasına "tandır" adı verilen elli veya yüz cm genişliğinde bir çukur açılır.▶ Portakal büyüklüğünde, üzerinde 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 rakamı bulunan toplar hazırlanır.▶ Her oyuncunun elinde bir hokey sopası bulunur. Sınıf seviyesine göre toplardan biri seçilir (Örneğin, 1. sınıf için 2 veya 3 yazan toplar, 2. sınıf için 4 veya 5 yazan toplar, 3. Sınıf için 6 veya 7 yazan toplar, 4. Sınıf için 8 veya 9 yazan toplar seçilebilir).▶ Oyuncular arka arkaya dizilir, sırayla iki veya üç metre uzaklıktan topa, ellerindeki hokey sopasıyla vurarak tandura sokmaya çalışırlar.▶ Topu tandura sokmayı başaran çocuk "ütmüş", "yutmuş" sayılır ve topun üzerindeki puanı kazanır, tabelaya yazılır.▶ Oyun boyunca her oyuncunun aldığı puanlar yazılır ve oyun sonunda bu puanlar toplanır. Toplama yapılırken topun üzerinde yer alan sayı, ritmik sayılır ve toplam bulunur.▶ Örneğin, 6 tane 3 puan alan oyuncu, üçer üçer altı defa sayar ve toplam puanını bulur; oyuncudan aynı puanı çarpma işlemi yaparak bulması istenir.▶ Tabelada, alınan puanlara göre oyuncuların kaçınıcı olduğu yazılır ve sıralanır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.14. Uçan Halka Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	45-50 cm boylarında 4 adet tahta sopa, bir adet plastikten ya da ahşaptan ince halka
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Ankara
Derleyen	Nihal Karainci
Kaynak	Zülfünaz Tufan
Oynanış Şekli	Oyun, iki kişi tarafından oynanır. Oyunculardan biri sopaları çapraz bir şekilde tutarak halkayı çubukların kesiştiği noktaya koyarak asar. Diğer oyuncu da çubuklarla karşı tarafta bekler. Oyunculardan biri çubukları iki yana doğru hızla açtığı anda halka, karşıdaki oyuncuya doğru havalanır. Bu halkayı üst üste on kez yakalayan oyuncu oyunu kazanır (Oğuz vd., 2007: 39).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Uçan Halka Oyunu
Uyarlayan	Fatma Tuğçe Kansu
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilimleri - 3. Sınıf
Konu	Maddeyi Niteleyen Özellikler
Araç-Gereç	Karton, yapıştırıcı, el işi kâğıtları, cetvel, renkli kalemler, makas, süs malzemeleri, artık malzemeler
Süre	30 - 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Sınıf dört gruba ayrılır. Örneğin, 28 mevcutlu bir sınıfta her grupta 7 öğrenci yer alacak.▶ Eşitlik sağlanamayan durumlarda arta kalan öğrenciler, etkinliklerin doğru tasarlanıp tasarlanmadığını denetlemek için hakem görevi yapar.<ol style="list-style-type: none">1. Grup maddenin sertlik-yumuşaklık özelliği2. Grup maddenin pürüzlü-pürüzsüz özelliği3. Grup maddenin renkli-renksiz özelliği4. Grup maddenin esnek-kırılganlık özelliği▶ Bu şekilde her grup bir kâğıda kendilerine verilen özelliğe uygun beşer adet maddeyi yazar.▶ Daha sonra, her gruptan, belirlenen özelliğe uygun bir üç boyutlu kart tasarımları istenir. Mesela, birinci grup sertlik yumuşaklık özelliğine uygun bir taş tasarlayabilir.▶ Daha çok kendi düşüncükleri ve yazdıkları beşer adet maddeden bir tanesini modelleyip kart şeklinde tasarımları istenir. Tasarımda kullanılacak malzemelerin seçiminde, belirtilen malzemeler arasından seçim serbest bırakılır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.15. Basmık Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Her oyuncuya ait uçları kalın olan birer değnek
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Ankara-Etimesgut-Yaprıcak
Derleyen	Tuğba Ulusoy
Kaynak	Tevfik Ulusoy
Oynanış Şekli	<p>Oyun alanının 2-3 m ilerisine bir çizgi çizilir. Bu çizgiye yassı biçimdeki taşlarla belirli bir uzaklıktan sırayla atış yapılır. Çizgiye en uzak atışı yapan ebe olur. Ardından birbirine 2-3 m mesafesi bulunan karşılıklı iki çizgi çizilir. Çizgilerin birinde oyuncular, diğerindeyse ebe durur. Ebenin durduğu yere, ona ait olan değnek yatık bir şekilde konur. Oyunda amaç, diğer oyuncuların değneklerini fırlatarak ebenin değneğini yerinden oynatmaktır. Ebe, değneğini yerine getirmeden diğer oyuncular kendi değneklerine basarak "basmık" derler ve ebe kendi değneğini yerine koyuncaya kadar hemen yerlerine dönemeye çalışırlar. Oyunun sonunda herhangi bir ödül veya ceza yoktur (Oğuz vd., 2007: 42).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Basmık Oyunu
Uyarlayan	Fatma Tuđçe Kansu
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilgisi-4.sınıf
Konu	Kuvvetin Cisimler Üzerindeki Etkileri
Araç-Gereç	Meyveler, tahta şiş çubuk, kronometre, meyve bıçađı
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Sınıf, iki gruba ayrılarak oyun oynanır. Bir grup öğrencilerden sebzelerle, diđer grup öğrencilerle de meyvelerle bir tasarım yapması istenir.▶ Bu tasarımda öğrenciler, sebze ve meyveler ile tahta şiş çubukları kullanarak herhangi bir araba yapmaları istenir.▶ Sebze ve meyveleri istedikleri boyutta ve miktarda, tahta şiş çubuklara geçirerek hayallerindeki arabayı tasarlarlar. Burada dikkat etmeleri gereken en önemli husus, arabanın lastikleri olacak şekilde tasarlamalarıdır.▶ Daha sonra tasarlanan araçlarla her gruptan bir öğrenci yarışma yaparlar.▶ Okul bahçesinde belirlenen iki çizgi arasında, 1 dk. içinde arabasını en hızlı şekilde diđer çizgiye geçmesi sağlanır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.3.16. Çaktırma Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	İki tane tahta sopa
Derleme Tarihi	2007
Derleme Yeri	Antalya – Serik
Derleyen	Mete İsa Karaçör
Kaynak	İlker Öz
Oynanış Şekli	<p>Çaktırma oyununda oyuncuların biri elindeki sopayı yere saplar. Bunun üzerine diğer oyuncu da aynı şekilde elindeki sopayı yere saplar. Ancak burada dikkat edilmesi gereken bir husus vardır. Bu husus yere çakılırken sopanın yan tarafı ile rakip oyuncu veya oyuncuların birinin sopasını yıkmaktır. Oyun eğer ikiden fazla kişiyle oynanıyorsa sopanın arka tarafı yere değdiğinde atıcı olan kişi oyundan elenir. Oyun eğer iki kişi arasında oynanıyorsa “gama” diye nitelendirilen sayıyı yemiş olur. Atıcıların aralarında belirledikleri sayıya ulaşılıncaya dek oyun devam eder. Belirlenen sayıya ulaşan yenilmiş kabul edilir (Oğuz vd., 2007: 43).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Çaktırma Oyunu
Uyarlayan	Fatma Tuğçe Kansu
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- 4. sınıf
Konu	Geometrik Cisimler ve Şekiller
Araç-Gereç	Renkli fon kartonu, kutu ya da mukavva gibi zemin olarak kullanılacak bir malzeme, el işi kâğıdı, renkli kalemler, pinpon topu
Süre	30 - 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Bir hakem belirlenir.▶ Sınıftaki öğrenciler, dörderli gruplara ayrılır.▶ Tüm grupların, belirtilen malzemelerle birlikte bir labirent tasarımları istenir.▶ Zemin olarak kullanılan kutu ya da mukavva üzerine renkli fon kartonları yapıştırılarak labirent oluşturulur.▶ Labirent oluşturulurken labirent merdivenlerinin arasından pinpon topunun geçebilecek olmasına ve labirentin köşelerinin kapalı olmasına dikkat edilmelidir.▶ Labirentler oluşturulduktan sonra gruplar yaptıkları tasarımlarını birbirleri ile değiştirir. Dört grupta kendi içinde tüm öğrencilere, labirentlerde başlangıç yerinden çıkış noktasına kadar pinpon topunun geçmesini sağlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI


3.2.4. Topla Oynanan Oyunlar

3.2.4.1. Oturtan Top Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık Mekân
Araç-Gereç	Bez top
Derleme Tarihi	1995
Derleme Yeri	Hatay
Derleyen	Nebi Özdemir
Kaynak	Özlem Ege
Oynanış Şekli	Oyun, kız ve erkek çocuklar tarafından gündüz oynanır. Oyun sahasının sınırları belirlenir. Oyun sırasında oyuncular bu alanın dışına çıkamazlar. Çocuklar arasından iki "vurucu" (ebe) seçilir. Diğer çocuklar oyun alanına dağılırlar. Vurucular topla paslaşarak diğer oyunculara dokunmaya çalışırlar. Ebelerin dokunduğu çocuk, "oturtan top" olur ve yere çömelir. Vurulan çocuk, diğer çocukların vurulmasında ebelere yardım eder. Belirli bir sürenin sonunda vurulmayan çocuk, oyunu kazanır (Özdemir, 1997: 783).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Oturtan Top Oyunu
Uyarlayan	Melin Getizmen Yeşil
Ders-Sınıf Düzeyi	Sosyal Bilgiler- 4. sınıf
Konu	Küresel Bağlantılar
Araç-Gereç	Bez top, farklı kültürlere ait görseller, kâğıt, yapıştırıcı, makas
Süre	30 - 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun sahasının sınırları belirlenir.▶ Sahanın içinde bölümler oluşturularak çeşitli ülke isimleri yazılır. (Sınır ve bölüm çizimleri yapılırken tebeşir kullanılabilir.)▶ Oyun esnasında ebelerin dokunduđu çocuk bulunduđu bölgenin ismi ile yere çömelir.▶ Vurulan çocuk, diđer çocukların vurulmasında ebelere yardım eder. Oyun sonunda oyuncular sınıfta, vuruldukları bölgede bulunan ülkenin önemli özelliklerin görsellerini kullanarak poster hazırlar ve arkadaşları ile çalışmalarını paylaşırlar. <p>Alternatif Etkinlik: Bilişim teknolojilerini kullanma imkânı yeterli olması hâlinde öğrenciler vuruldukları bölgede bulunan ülkenin önemli özelliklerini scratch kodlama ile animasyon görsele dönüştürebilir.</p> <p>Örnek scratch</p> 

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.4.2. Daireli Top Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Top
Derleme Yeri	Isparta
Kaynak	Tahir Çimen, Serkan Selvi
Oynanış Şekli	<p>Ebe, sayışmayla seçilir. Sayışmacanın tekerlemesi şöyledir:</p> <p>Bir kedi varmış, Yüze kadar sayarmış. Sıfırını atmış, On kalmış. Bir-iki-üç-dört-beş-altı-yedi-sekiz-dokuz-on.</p> <p>Ebe seçildikten sonra arasında 25-30 m uzaklık olan iki daire çizilir. Sayıca eşit iki takım oluşturulur ve dairelere yerleşilir. Ebe, eline bir top alır. Daha sonra oyuncular, ebeye yakalanmadan daireden daireye geçmeye çalışırlar. Ebe, elindeki topa iki daire arasında yer değiştiren oyuncuları vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu oyun dışı kalır. Ebenin vuramadığı son oyuncu ve takımı oyunun galibi olur (Yılmaz, 2013: 295-296).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Daireli Top Oyunu
Uyarlayan	Meryem Tanrıöver
Ders-Sınıf Düzeyi	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım - 1.seviye (3.sınıf)
Konu	Problem Çözme ve Algoritma Yazma
Araç-Gereç	Bilgisayar
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<p>Oyun önce bahçede 2 grup ve bir ebeyle orijinal formatında oynatılır ve öğrencilere 3 boyutlu bir ortamda oyun zeminini tanıma fırsatı verilir. Daha sonra tasarım için sınıf ortamına geçilir.</p> <p>Sayışmanın tekerlemesi şöyledir:</p> <p>“Bir kedi varmış, 1 adım atarmış. 1 derece dönermiş, 360 kere tekrarlamış. Oyunun algoritmasını yazarmış, Oyun sahasını çizermiş.”</p> <ul style="list-style-type: none">▶ Az önce bahçede oynanan bu oyunun zemini ve hareketli olan topu scratch programında algoritmasının yazılabilmesi için ön bilgiler hatırlatılır.▶ Tekerlemeden de faydalanarak öğrencilerin gerekli kuklalara gerekli kodları ve kostümleri deneme yanılma yoluyla yapmaları sağlanır.▶ Zorlanan öğrencilerle örnek oyun linki paylaşılabilir.▶ Kodlama becerisi ileri seviyede olan öğrenciler için ise algoritmanın oyunu daha ileri seviyede anlatacağı kodlar yazmalarına fırsat verilir.▶ Teknolojik imkanlara sahip olmayan bölgelerde bilgisayarsız kodlama çalışmaları da uygulanabilir. <p>Oyunun linki: https://scratch.mit.edu/projects/355912568/editor/</p>

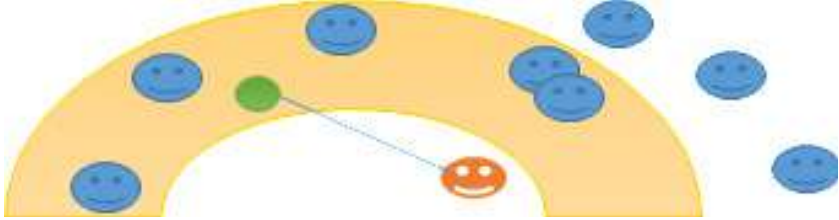
ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.4.3. Zambak Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Urgan, bezden yapılmış bir top
Derleme Yeri	Antalya, Kargın
Oynanış Şekli	Bir urganın ucuna bezden yapılan top bağlanır. Yere, çapı urganın uzunluğunda olan bir daire çizilir. Oyuncular bu dairenin üzerinde arkalı önlü ikişer ikişer dururlar. Ortada duran ebe, urganı sallayarak "Yer değiştir." diye bağırır. Oyuncular öndeki veya yanlarındakiyle yer değiştirirler. Değiştirme sırasında yerini bulamayan ve ebenin urganın ucundaki topa vurduğu oyuncu, ebe olur (Özhan, 1997: 82-83).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Zambak Oyunu
Uyarlayan	Meryem Tanrıöver
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- 4. Sınıf
Konu	Doğal Sayılar
Araç-Gereç	Oyuncu sayısı kadar yazılıp silinebilen pvc ya da boş kâğıt, ipin ucuna bağlanan yumuşak top (Top, oyunun orijinalindeki gibi eski çoraplardan ya da bez parçalarından da yapılabilir.)
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Sınıf ortamı ya da bahçe ortamında oynanabilir.▶ Oyun ebe ile birlikte en fazla 9 kişi ile oynanır.▶ Oyunun orijinali öğretildikten sonra bir çember üzerine öğrencilerin dizilmesi sağlanır.▶ Her öğrenciye yazılıp silinebilen bir kart ve tahta kalem verilir.▶ Öğrenciler en sağdan sola doğru gidecek ve önde duranlar küçük arkadakiler büyük olacak şekilde dizilirler. (Önce sağdan sola tek sıra dizilirler sonra oyundaki gibi ikili sıra olacak şekilde dizilebilirler.)▶ Daha sonra seçilen ebe, eline ucuna top bağlanan ipi alır ve dairenin merkezine geçer.▶ Ellerinde üzerine 6 basamağa kadar olan sayıları tutan oyuncular, ebe "Yer değiştir." dediğinde önündekiyle veya yanındakilerle yer değiştirir.▶ Değiştirme sırasında yerini bulamayan ve ebenin organının ucundaki topa vurduğu oyuncu, ebe olur.▶ Turuncu yüz ebeyi temsil etmektedir.▶ Yeşil daire ise topu göstermektedir.▶ Örneğin çocukların ellerinde sırasıyla; 34- 123- 250- 705- 7005- 65707- 123000 – 801230 sayıları olsun. Her oyunda sayılar değiştirilebilir. 

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

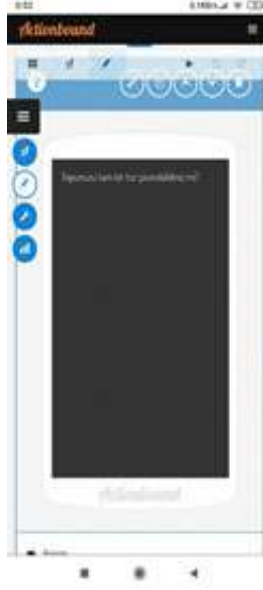
3.2.4.4. Top Yetiştirme Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Top
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Hasan Yücedal
Oynanış Şekli	Eşit sayıda iki grup oluşturulur. Gruplardaki oyuncu sayısı ne kadar çok olursa oyun o kadar çekişmeli geçer. Gruplardaki oyuncular ardı ardına sıraya dizilirler ve bacalarını bir omuz genişliğinde açarlar. Grubun başındaki oyunculara birer top verilir. Grup başındaki oyuncular verilen işaretle, bacak aralarından arkadaki oyunculara topu verir. Bu şekilde top yere düşmeden en arkadaki oyuncuya ulaştırılır. En arkadaki oyuncu topu alarak en baştaki oyuncunun önüne geçer. Oyun bu şekilde ilk oyuncu tekrar başa dönünceye kadar devam eder. Hangi grup önce bitirirse oyunu kazanır (Çolak, 2015: 138).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Top Yetiştirme Oyunu
Uyarlayan	Meryem Tanrıöver
Ders-Sınıf Düzeyi	Beden Eğitimi ve Oyun –3. Sınıf
Konu	Fiziksel Etkinlik Kavramları, İlkeleri ve İlgili Hayat Becerileri
Araç-Gereç	Takım sayısı kadar top, tablet ya da telefon
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyunun asıl şekli öğretilir.▶ Sonrasında her turda öğrencilere, öğretmen ya da hakemler tarafından tablet ya da telefonlar verilir. Actionbound uygulamasında önceden hazırlanan oyun açılır. Her turda öğrencilere bir görev, bir soru, bir hazine bulma ya da saklanan karekodu bulma gibi sıralı vazifeler verilir. Actionbound uygulaması, web2 aracıyla oynanan bir oryantiring oyunudur.▶ Oyun hazırlanırken aşağıdaki linkten faydalanılabilir: https://youtu.be/JaOCPNcvZOc Örnek link ve kod: https://actionbound.com/bound/topyetistirme▶ Eğer teknolojik imkânlar kısıtlıysa görevler kağıtlara yazılıp saklanır. Oyunun sonunda da kendilerini eleştirmeleri istenir. Daha az zamanda bu oyunu bitirmek için stratejiler geliştirmeleri için ipuçları verilebilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

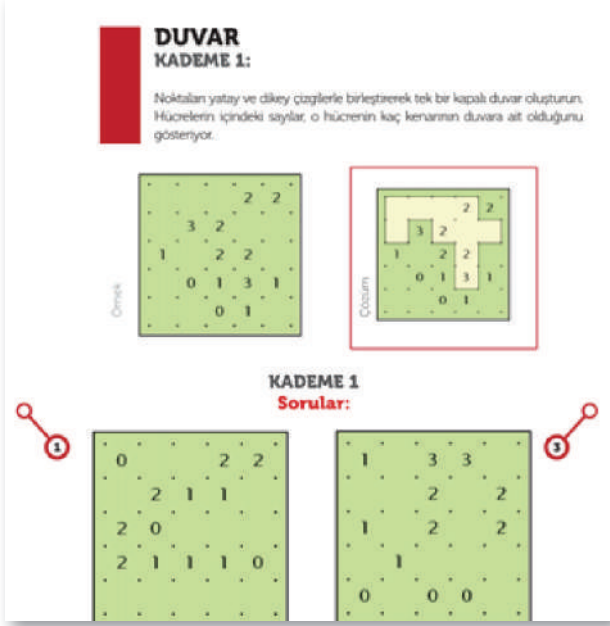


ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.4.5. Tur Yapmaç Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık ve kapalı mekân
Araç-Gereç	Top
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Yüksel Koşar
Oynanış Şekli	<p>Oyun iki grupta oynanır ve bir grupta oyuncu sayısı en az üç kişi olmalıdır. Düz bir zeminde birbirine paralel altı nokta belirlenir. Noktaların her birinin arasındaki mesafe 5-6 metre olur. Eski çoraplar kullanılarak elma büyüklüğünde bir top yapılır. Rakip grup (A grubu) belirlenen noktalara dağılır. Ebe noktaların baş tarafında ve ortasında diğer grupta karşı karşıya bulunur. Top, karşılıklı olarak birkaç defa atılır. B grubundaki oyuncu bu sırada elini topa hızla çarptırarak topun A grubu oyuncularından uzağa gitmesini sağlar. Topa vuran oyuncu hızla belirlenen noktalara koşmaya başlar. Top ebeye ulaşmadan tüm noktaları dolaşırsa bir tur tamamlanmış olur ve "tur yapmaç" olur. Tur tamamlanmazsa B grubundaki ikinci oyuncu topu yine atar. İkinci oyuncu birinci noktaya hareket ederken turu yarım kalan diğer oyuncu turunu tamamlamaya çalışır. A grubundaki oyuncular topu havada yakalar veya B grubundaki oyuncu, belirlenen noktalar arasındayken topu ebeye ulaştırırsa B grubu oyunu kaybeder ve gruplar yer değiştirir (Çolak, 2015: 139).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Tur Yapmaç Oyunu
Uyarlayan	Meryem Tanrıöver
Ders-Sınıf Düzeyi	Zekâ Oyunları- 3. Sınıf (Zekâ oyunları dersini alan tüm sınıflarda oynanabilir.)
Konu	Verilen İpuçlarını Tanımlama Üç Boyutlu Şekiller Oluşturma
Araç-Gereç	Duvar oyunu bulmacaları, örüntü blokları ya da simetri tahtası ve lastikler
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Öğrenilen oyundan hareketle karşılıklı iki takım yarışılır.▶ İlk turu tamamlayan birinci bulmacanın çözümündeki gibi bir örüntü bloğu çerçevesi hazırlar. (Bu görevi ip ya da lastiklerle simetri tahtası üzerinde de yapabilir.)▶ Doğru yaparsa ikinci bulmacaya geçmeye hak kazanır.▶ Oyunu en çabuk bitiren takım oyunu kazanır. <p><i>Kaynak: Halıcı, E. (2019), Zekâ Oyunları Eğitimi Çalışma Kitabı, Ankara: Öğretmen Yetiştirme Genel Müdürlüğü</i></p> 

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.4.6. Sıçratan Top Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	İp, top
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Sevim Ceyla Kocaaslan
Oynanış Şekli	En az 4-5 kişiyle oynan bu oyunda ipin ucuna bir top bağlanır. Oyuncular ebeyi belirlemek için sayışırlar. Sayışmadan sonra belirlenen ebe ortada durur ve diğer oyuncular ebenin karşısına hilal şeklinde dizilirler. Ebe, ipin ucundan tutarak oyuncuların ayaklarının altına gelecek şekilde yerden topu savurur. Diğer oyuncular ayaklarına topu çarptırmamak için zıplarlar. Ebe topu savurduğunda oyuncuların birinin ayağına top değerse o oyuncu yeni ebe olur (Çolak 2015: 143-144).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Sıçratan Top Oyunu
Uyarlayan	Meryem Tanrıöver
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- 4. Sınıf
Konu	Kesirler
Araç-Gereç	Kesir kartları, plastik tabaklar, kartonlar, silikon tabancası, geri dönüşüm malzemeleri
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Öğrenilen oyunda her eşit aralığı kesir olarak göstermeleri sağlanır.▶ Bu oyun alanındaki zeminden yola çıkarak payı paydasından küçük olacak tasarımlar üretmeleri istenir.▶ Ürettikleri tasarımların sunumları yaptırılır.▶ Öz değerlendirme ve akran değerlendirme formları verilerek kendilerini ve akranlarını değerlendirmeleri sağlanır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.4.7. Eşek Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Bez top
Derleme Tarihi	1995
Derleme Yeri	Kars
Derleyen	Nebi Özdemir
Kaynak	Elif Demir
Oynanış Şekli	<p>Oyun, kız ve erkek çocuklar tarafından yaz aylarında, gündüz oynanır. Oyunu oynayacak olan çocuklar bir araya toplanırlar. Daha sonra oyuncular yan yana sıralanırlar. Sıranın en ucundaki çocuk, oyun sahasını ve oyunun kurallarını belirler. Bu nedenle bütün çocuklar bu sıranın sonunda yer almaya çalışırlar. Oyun sahasına küçük bir top konulur. Oyuncular belirlenen kurallar ve sınırlar içinde bu topun üzerinden sırayla atlarlar. Bir oyuncu, bir kez atlayamamışsa “e” olur. Aynı oyuncu ikinci kez yanmışsa, “eş” olur. Üçüncü defa yanan çocuk, “eşe” olur. Dördüncü kez yanan oyuncu da “eşek” olup oyundan çıkar. Oyunun sonuna kadar eşek olmadan kalan oyuncu, oyunu ve ortaya konan ödülü kazanır. Oyunu kazanan oyuncu bazen diğer oyunculara görev verebilir (Özdemir, 1997: 650).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Eşek Oyunu
Uyarlayan	Meryem Tanrıöver
Ders-Sınıf Düzeyi	Türkçe -4. Sınıf
Konu	Çocuk Dünyası
Araç-Gereç	Oyuncu sayısı kadar olan bir metin bulunur. Metnin her cümlesi bir kâğıda ya da dil çubuklarına ya da geri dönüşüm için kullanılan materyallere yazılır.
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyunun tasarım ve kurallarının oluşturulması sınıfta, oynanması dış mekânda gerçekleştirilebilir. Bu oyunun orijinalinde en riskli bölüm ebe seçimi bölümüdür. Çünkü oyuncular yan yana dizilir ve sıranın en sonuna gelen ebe olur denir.▶ Burada herkes ebe olmak ister diye de belirtilmelidir. Bu anlamda öğrencilerimizden, oyunun sadece ebe seçimi için tasarım geliştirmelerini isteriz.▶ Öğrenci sayısı kadar cümlesi olan şiir, fıkra, düz metin ya da Edebî eserden (Tercihen o gün işlediğimiz bir konudan olabilir.) cümleler dil çubuklarına ya da kâğıtlara yazdırılır.▶ Yazılar tersinden gösterilir ve tüm öğrenciler bir tane tasarımı seçerler.▶ Olayları oluş sırasına göre dizdiklerinde en sona kalan çubuğu ya da kâğıdı seçen öğrenci ebe olur ve kuralları belirler.▶ Oyun sahasına küçük bir top konulur.▶ Oyuncular ebenin belirlediği kurallar ve sınırlar içinde bu topun üzerinden sırayla atarlar.▶ Bir oyuncu, bir kez atlayamamışsa “e” olur. Aynı oyuncu ikinci kez yanmışsa “eş” olur. Üçüncü defa yanan çocuk, “eşe” olur. Dördüncü kez yanan oyuncu da “eşek” olup oyundan çıkar.▶ Oyunun sonuna kadar eşek olmadan kalan oyuncu, oyunu ve ortaya konan ödülü kazanır.▶ Bu oyunda “eşek” yerine günün anlam ve önemini belirten bir kelime de seçilebilir.▶ Ardından da kendilerine verilen anahtar kelimelerle bir hikâye yazmaları isteriz.▶ Aynı ilk bölümdeki gibi kendi ürettikleri hikâyelerle yeniden ebe seçimi yapılır.



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.4.8. Limon Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Bez top
Derleme Tarihi	1992
Derleme Yeri	Ankara-Balgat
Derleyen	Öcal Oğuz
Kaynak	Okan Demirel
Oynanış Şekli	Oyun, çevresi çizgilerle belirlenmiş bir alanda oynanır. Topu dizinde, ayağında veya başında en az sayıda sektiren çocuk, oyunun ilk ebesi olur. Ebe, elindeki topu oyuncuların boyunu geçecek yükseklikte havaya atarak oyunu başlatır. Diğer çocuklar da topa yere düşmeden ayak, kafa ve dizleriyle vurmaya çalışırlar. Hamle yapıp topa vuramayan, topa eliyle dokunan ya da oyun sahasının dışına çıkan oyuncu, oyunun yeni ebesi olur. En çok gol atan oyuncu oyunu kazanır (Özdemir, 1997: 762).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Limon Oyunu
Uyarlayan	Melin Gezitmen Yeşil
Ders-Sınıf Düzeyi	Türkçe-4.Sınıf
Konu	Çocuk Dünyası
Araç-Gereç	Bez top
Süre	40 dk
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Öğrenciler beşer kişilik iki gruba ayrılır.▶ Grubun başı olan 2 öğrenci karşılıklı, takım arkadaşları ise arka arkaya olacak şekilde sıralanılır.▶ Bir öğrenci iki grubun ortasına geçer.▶ Bu öğrenci bez topu eş anlamı olan bir kelime söyleyerek havaya atar.▶ Öğrenciler söylenen kelimenin eş anlamlısını bularak topa vurmak için hamle yaparlar.▶ Hamle yapıp topa vuramayan, topa eliyle dokunan ya da eş anlamlı kelimeyi doğru söyleyemeyen oyuncu, grubunun başında durur; yönergeleri yerine getiren oyuncu ise grubunun en arkasına geçer.▶ Oyunu en önce bitiren grup üyeleri oyunun galibi olur.▶ Oyunun sonunda öğrencilerden içinde eş anlamlı kelimelerin bulunduğu somut şiir (görsel şiir) yazmaları istenir.▶ Somut Şiir: Şiirin sözcüklerinin yalnızca imgesel değil, görsel olarak da kullanıldığı şiir türüdür. <p>Somut Şiir Örnekleri</p> <p>Oyun zıt anlamlı kelimelere uyarlanarak da oynanabilir.</p>   <p>Kaynak: Poyraz, V. (2013). Yusuf Bal ile Şiir ve Gözkuşağı Üzerine – Söyleşi. http://vildanpoyraz.blogspot.com/2013/09/yusuf-bal-ile-siir-ve-gozkusag-uzerine.html sayfasından erişilmiştir.</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI





3.2.5. Hedef Vurma Oyunları

3.2.5.1. Patlangaç Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Miniva ağacından kesilen dallar
Derleme Tarihi	2007
Derleme Yeri	Aydın/Bozdoğan-Yazıkent kasabası
Derleyen	Mehmet Kösemek
Kaynak	İsmail Yıldırım
Oynanış Şekli	<p>Miniva ağacından uygun bir dal kesilir ve kısaltılır. Ardından testere ile miniva ağacının dalı patlangaç için uygun bir boya getirilir. Miniva ağacının ortası kendiliğinden delik olduğu için bir çubuk veya tel gibi aletle temizlenir ve delik genişletilir. Oyuncanın ikinci parçası olan itecek çubuğunu yapmak için sert olan bir ağaçtan (erik, nar, vb.) dal kesilir. Kesilen dalın boyu, oyuncanın bitirilen kısmının boyuna göre ayarlanır ve kenarları düzeltilir. Ardından, kısaltılan dalın el tutulacak yeri ve delikten içeri girecek kısmı ayarlanır ve kaygan olması için itecek çubuğunun kabuğu soyulur. Böylelikle oyuncak (patlangaç) hazırlanmış olur. Oyunun tek şartı, herkesin kendine ait patlangacının olmasıdır. Patlangaç oyunu, bir savaş oyunu; çitli ağacı meyvesi de mermi olarak kabul edilir. Oyuncanın ilk hazırlanan parçasının içine çitli ağacının meyveleri konur ve kayganlaştırılmış itecek çubuğuyla oyuncu diğerlerini vuracak hâle gelir. Oyunda amaç, patlangaç yardımıyla tüm oyunculara isabetli atışlar yapmak ve üstünlüğü sağlamaktır (Oğuz vd., 2007: 128-143).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Patlangaç Oyunu
Uyarlayan	Melin Gezitmen Yeşil
Ders-Sınıf Düzeyi	Sosyal Bilgiler-4. Sınıf
Konu	Kültür ve Miras
Araç-Gereç	Pipet ve renkli kâğıtlar
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"><div style="width: 45%;"><p>3. Rulonun dışta kalan ucunu birkaç kez kıvrarak kapalı hâle getir. İşte sana basit bir roket.</p></div><div style="width: 45%;"><p>2. Bu parçaları pipetin bir ucuna sararak rulo hâline getir ve yapışkan bantla yapıştır.</p></div><div style="width: 45%;"><p>1. Kâğıttan 4 x 10 cm'lik parçalar kes.</p></div><div style="width: 45%;"><p>TÜF</p></div></div> <p>Kaynak: KAFA Çocuk ve Bilim Dergisi. https://twitter.com/kafacocukbilim/status/1218801356787658752 sayfasından erişilmiştir.</p> <ul style="list-style-type: none">▶ Öğrenciler üç gruba ayrılır.▶ Gruplar, Kurtuluş Savaşı'nın Doğu Cephesi, Güney Cephesi ve Batı Cephesi isimlerini alır.▶ Her cephenin üyeleri o dönemde savaşmış kahramanların isimlerini yaka kartı olarak takar.▶ Öğrenciler yukarıda belirtilen yönergelere uyarak pipet ve kâğıtlardan tüf tüf yaparlar.▶ Oyunda amaç, tüf tüf yardımıyla rakip oyunculara isabetli atışlar yapmak ve üstünlüğü sağlamaktır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.5.2. Mandal Mandal Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Tebeşir
Derleme Yeri	Kırşehir-Mucur-Dalakçı
Oynanış Şekli	Çocuklar eşit sayıda iki takıma ayrılır. Takımlar, birbirlerinin görmeyeceği yerlere çizgiler çizer. Bu çizgiler duvara, taşla çizilebilir. Daha sonra her iki takım da rakiplerinin çizgilerini bulup üzerlerini çizmeye çalışır. Her takım rakip takıma eşlik edecek bir "gözcü" görevlendirir. Oyunun sonunda üzeri çizilen çizgiler sayılır. Rakip takımdan daha az sayıda çizgi bulup üzerini çizen takıma ceza verilir (Özdemir, 1997: 763).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Mandal Mandal Oyunu
Uyarlayan	Melin Gezitmen Yeşil
Ders-Sınıf Düzeyi	Hayat Bilgisi-2. Sınıf
Konu	Evimizde Hayat
Araç-Gereç	Akrabaları tanıtan görsel kartlar (anneanne, babaanne, dede, anne, baba, hala, teyze, dayı, amca, kuzen, enişte vb.), karton, yapıştırıcı, makas, ağaç dalları, mandal, saksı
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Çocuklar eşit sayıda iki takıma ayrılır.▶ Öğrenciler boylarına yakın olacak uzunlukta ağaç tasarlar.▶ Gruplar hazırladıkları ağaçları deđiş tokuş yapar.▶ Takımlar, birbirlerinin göremeyeceđi yerlere akraba görsellerini saklar.▶ Daha sonra her iki takım da rakiplerinin görsellerini bulup ağaçlara mandalla tutturur.▶ Rakipler görselleri akrabalık bağlarına uygun şekilde ağaca iliştermelidir.▶ Her takımdan rakip takıma eşlik edecek bir "gözcü" görevlendirilir.▶ Soy ağacını ilk tamamlayan takım oyunun galibi olur.




ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.5.3. Beş Atış Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Beş adet bez top
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Ankara
Derleyen	Deniz Akbulut
Kaynak	Cengiz Akbulut
Oynanış Şekli	Dart oyununa benzeyen bir oyun olan Beş Atış Oyunu genellikle grup hâlinde oynanır. Bu nedenle hakem seçimi yapılır. Böylelikle beş atışın sonunda kimin en yüksek puanı aldığı belirlenir. Hedef tahtası oluşturmak için duvarda belirli aralıklarla üç daire oluşturulur. Bu daireler yukarıdan aşağı doğru dağınık şekilde çizilir. Her dairenin içinde zor atış yapılacak yerden kolay vurulacak yere doğru puan verilir. 50-30-10 vb. Oyuna yazı tura atılarak başlanır. Oyuncunun 5 atış yapma hakkı vardır. Atışlar 2-3 metre uzaklıktan yapılır. Hedeye en yakın atışı yapan oyuncu kazanır (Oğuz vd., 2007: 101).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Beş Atış Oyunu
Uyarlayan	Melin Getizmen Yeşil
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilimleri-4. Sınıf
Konu	Besinler ve Özellikleri
Araç-Gereç	Beş tane bez top ve bilgisayar
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyunun tasarım ve kurallarının oluşturulması sınıfta, oynanması dış mekânda gerçekleştirilebilir.▶ Hedef tahtası oluşturmak için duvarda belirli aralıklarla dört daire oluşturulur. Bu daireler yukarıdan aşağı doğru dađınık şekilde çizilir. Her dairenin içine zor atış yapılacak yerden kolay vurulacak yere doğru karbonhidrat, yağ, protein, vitamin yazılır.▶ Öğrenciler her grupta altı öğrenci olacak şekilde iki gruba ayrılır.▶ Oyuna yazı tura atılarak başlanır.▶ Atışlar 2-3 metre uzaklıktan bez topla yapılır.▶ Her grubun içinden birer hakem seçilir. Hakemler karşı grubun atışına denk gelen besin çeşidini söyler.▶ Oyuncu atışına denk gelen besin çeşidini bilgisayardaki learningapps web2 aracındaki yapboz parçasında bulur ve işaretler.▶ Yapboz parçasını doğru işaretleyen oyuncunun grubu tekrar atış hakkı kazanır.▶ Eğer oyuncu parçayı doğru işaretleyemezse sıra karşı gruba geçer.▶ Oyuncunun isabet ettirdiđi besin çeşidine ait yapboz parçası learningapps web2 aracında açılır durumdaysa da oyun karşı gruba geçer.▶ Yapbozu önce tamamlayan grup yarışmayı bitirir.  <p>Learningapps Besinlerimiz oyununun QR kodu⁴</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6. Kale Oyunları

3.2.6.1. Avcı Ormanda Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Derleme Yeri	Isparta
Kaynak	Sevtan Taner Çetinkaya
Oynanış Şekli	<p>Bir avcı ve ona yakalanmamaya çalışan vahşi hayvanlar oyunun karakterleridir. Boş bir arazide aralarında 15-20 m uzaklık bulunan iki daire çizilir. Bu dairelere "orman" adı verilir. Vahşi hayvan olan oyuncular eşit sayıda olmak üzere oyun alanında çizilmiş iki daireye geçer. Avcı, iki daire arasındaki yerini alır. Oyuncu sayısı çok olursa avcı birden fazla olabilir.</p> <p>Avcının başlama işaretiyle vahşi hayvanlar bir ormandan diğer ormana geçmeye çalışırlar. Bu sırada avcı bunları ormanın dışında yakalamaya çalışır. Yakalanan vahşi hayvan, oyun dışı olur. Daire içine giren oyuncu, avcıdan kurtulmuş olur. Oyuncular daireler arasında yer değiştirmek zorundadır. Belli bir sürede yakalanmayan oyuncular başarılı sayılır (Yılmaz, 2013:235).</p>



⁴ Learningapps Besinlerimiz oyununun linki: <https://learningapps.org/watch?v=p1sw7okoa20>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Avcı Ormanda Oyunu
Uyarlayan	Selda Topal
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilimleri-3. Sınıf
Konu	Çevremizdeki Varlıkları Tanıyalım
Araç-Gereç	Yere çizim yapmak için tebeşir veya boya
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Boş bir arazide iki daire çizilir.▶ Bu dairelerden birine "canlı", diđerine "cansız" adı verilir.▶ Sınıftan bir kişi ebe seçilir.▶ Her öğrenci istediđi bir canlı ya da cansız adını kâğıda büyük harflerle yazarak elinde görünecek şekilde tutar. Ebe, hareket hâlindeki arkadaşlarını yakalayıp canlı örneđini "canlı dairesi"ne, cansız örneđini "cansız dairesi"ne koyar. Ebe, yerleştirenken hata yaparsa hatalı yerleştiren öğrenci istediđi bir arkadaşını ebe seçer ve oyun aynı şekilde devam eder.▶ Tüm öğrenciler yakalanıp yerleştiren yeni ebe seçimiyle oyun tekrar oynanabilir. Sınıfa getirilen nohut, mercimek ve fasulyeler öğrencilere gösterilip canlı mı, cansız mı oldukları sorulur.▶ Bu konuda tartışıldıktan sonra tohumların çimlendirilmesi sağlanır ve öğrenciler gözlemlerini not eder. Tohumların canlı ve uykuda oldukları ve uygun şartları sağlayınca (su, sıcaklık ve oksijen) uyandıklarını uygulama yaparak öğrenirler.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.2. Çelmeli Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Bez top
Derleme Tarihi	1995
Derleme Yeri	Çorum
Derleyen	Nebi Özdemir
Kaynak	Reyhan Alan
Oynanış Şekli	<p>Oyun, altı ile yirmi yaşları arasındakiler tarafından, ilkbahar ve yaz mevsimlerinde ve genellikle kırdaki, geniş meydanlarda oynanır. Yazar, makalenin yazıldığı tarihten kırk yıl öncesinde, Çorum'da lastik topun bulunmadığını ve bunun yerine farklı renklerdeki sekiz deri parçasının birbirine dikilmesi ve içine de bez, çuha kırpıntıları veya talaş doldurulmasıyla elde edilen topların kullanıldığını belirtmiştir. Bez parçalarıyla doldurulan topların iyi sıçramaları yüzünden daha çok tutulduğu; parlak sim ipeklerle dikilmiş, üzerine kuşgözü işlenmiş topların ise diğerlerine göre daha pahalı olduğu -beş veya yirmi para- kaydedilmiştir. Oyun en az altı, en çok yirmi oyuncu tarafından oynanabilir. Oyunun başında, oyunun hangi sayıya ulaşılınca biteceği belirlenir. Yaş olarak daha büyük ve oyunu iyi bilen iki çocuk, karşı karşıya geçerler ve aşağıdaki şekilde konuşarak kendi takımlarını oluştururlar:</p> <ul style="list-style-type: none">-Aldım yeri.-Aldım göğü.-Bana bir eş.-Al beğendiğini. <p>Oyun sahasına bir "kale" çizilir. Bu kaleye taş veya tahtadan bir hedef dikilir. Kura veya anlaşma ile kalede duran takım diğer takıma belirli bir sayılık (beş, on) avans verir. Takımlardan biri kaleye geçerken diğer takım da rakibin topu "çeleceği" veya atacağı yöne doğru dağılır. Kaledeki oyuncuların biri, elindeki topu başının üzerine doğru atar ve topu yere düşürmeden elinin ayasıyla vurarak ileri doğru fırlatır. Attığı top rakibi tarafından havadayken yakalanan oyuncu "ölür" ve oyundan çıkar. Atılan topun yakalanamaması hâlinde, rakip oyuncu topu bulunduğu yerden alır ve kaledeki hedefe doğru yuvarlar. Hedefin vurulması durumunda topu çelen oyuncu yine oyundan çıkar. Hedefin vurulamaması hâlinde ise kaledeki takım bir sayı kazanır. Aynı oyuncu, topu yeniden çelerek oyuna devam eder.</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oynanış Şekli

Kaledeki hedefe yapılan atışlarda topun yukarıdan atılmamasına özen gösterilir. Zira kaledeki oyuncu, rakibin attığı topu havadayken yakalayabilir. Böyle bir durumda, daha önce ölmüş veya oyundan çıkmış bir oyuncu "sağalmış olur" ve yeniden oynamaya hak kazanır. Ölen oyuncunun yerini, bir sonraki takım arkadaşı alır. Kaledeki oyuncuların tümünün "ölerek" oyundan çıkması veya belirlenen sayıya ulaşılmasıyla birlikte oyun biter. Kaledeki takım önceden belirlenen sayıya ulaşabilirse ölen oyuncuların sağalmaları için bir fırsat daha verilir. Ölen oyuncu elindeki topu üç kez çeler. Bu üç atış sırasında topun havada yakalanması veya topla hedefin vurulması durumunda yapılan sayıların üç katı rakip takımın hanesine yazılır. Aksi hâlde ölen oyuncu, sağalmış olur. Oyunu kaybedenler, kazananları kalelerine kadar sırtlarında taşırlar. Yeni oyunda takımlar yer değiştirir (Özdemir, 1997: 582-583).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Çelmeli Oyunu
Uyarlayan	Cennet Aksu
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- 3 ve 4. Sınıf
Konu	Doğal Sayılarla Çarpma İşlemi
Araç-Gereç	Top, su şişesi, karton, yapıştırıcı, boya
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna katılan çocuklar sayışarak iki takıma ayrılır.▶ Oyun sahasına tebeşirle kale çizilir.▶ Kaleye üzerine cevabı yazılmamış çarpma işlemleri yapıştırılan su şişeleri yerleştirilir.▶ Takımlardan biri kaleye geçerken diğer takım da topu atacağı yöne doğru dağılır. Kaledeki oyunculardan biri, elindeki topu başının üzerine doğru atar ve topu yere düşürmeden elinin ayasıyla vurarak ileri doğru fırlatır.▶ Fırlatırken çarpım tablosundan bir tane çarpma işlemi sorar, karşı takım top düşmeden tutarsa çarpım tablosunu cevaplayabilir.▶ Eğer top yere düşerse çarpım tablosunu soran grup cevaplar ve puan kazanır.▶ Aynı oyuncu topu kaledeki hedeflere atar ve hangi şişe devrilirse üzerindeki çarpma işlemi yapılır.▶ Oyun bu şekilde devam eder. Daha sonra sınıfa çıkarak artık malzemelerden çarkifelek yapılır ve üzerine çarpma işlemleri yazılır.▶ Materyal hazırlandıktan sonra çark çevrilir ve hangi işlem geldiyse çeviren kişi tarafından cevaplanır.▶ Sonra sırayla devam eder.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.3. Tura Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Büyük bir taş, bez parçası
Derleme Yeri	Elazığ-Keban
Oynanış Şekli	<p>Oyuna katılan çocuklar iki takıma ayrılır. Oyun sahasında büyük bir taş "kale" olarak kabul edilir. Takımlar karşılıklı olarak ve aralarında belirli bir mesafe bırakacak şekilde ayakta dururlar. Kale, iki takıma da eşit uzaklıktadır. Her iki takımdan da birer oyuncu, bu taşın yanına gelir. Oyunculardan birinin elinde ucu düğümlemiş bir bez olan "tura" bulunur. Oyuncu, elindeki turayı kaleye vurarak bırakır ve arkadaşlarına doğru kaçmaya başlar. Diğer çocuk da turayı alarak kaçan oyuncuyu kovalar ve yakaladığı anda elindeki turayı bu çocuğun sırtına vurur. Yakalanmayan ya da rakibinin sırtına tura vuran çocuk, takımına bir sayı kazandırır. Arkadaşlarına ulaşan oyuncuya, diğeri turayı vuramaz. Belirlenen sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır (Özdemir, 1997: 949).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Tura Oyunu
Uyarlayan	Cennet Aksu
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- 3 ve 4. Sınıf
Konu	Uzunluk Ölçme
Araç-Gereç	Dikdörtgen tahta, pastel boya, tel, farklı renklerde ip yumakları
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna katılan çocuklar iki takıma ayrılırlar.▶ Oyun sahasında büyük bir taş "kale" olarak kabul edilir.▶ Takımlar karşılıklı olarak ve aralarında belirli bir mesafe bırakacak şekilde ayakta dururlar.▶ Kale, iki takıma da eşit uzaklıktadır.▶ Her iki takımdan da birer oyuncu, bu taşın yanına gelir.▶ Oyunculardan biri kaleye konulan farklı renklerdeki ip yumaklarından birinin ucunu tutarak diğer oyuncuyu kovalamaya başlar.▶ Yakaladığı anda elindeki ipi bırakmadan arkadaşını yakaladığı yere kadar uzanan ipi keser.▶ Oyun bu şekilde devam eder. Ellerindeki ipleri sınıfa götürürler ve öncelikle standart olmayan uzunluk ölçüleri hatırlatılır.▶ Öğrenciler önce adım, ayak, karış ve parmak ölçüleri ile daha sonra kendi hazırladıkları farklı boyutlardaki şeritlerle sınıfta ölçümler yapar ve sonuçlarını not eder.▶ Buldukları ölçüm sonuçlarını karşılaştırarak neden farklı sonuçlar elde ettiklerini sorgularlar.▶ Etkinliklerin sonunda öğrenciler standart uzunluk ölçülerine neden ihtiyacımız olduğunu fark ederler. Metre ve santimetreyi cetvel ve sayı doğrusu üzerinde tanıdıktan sonra günlük hayatımızdan metre ve santimetreyle ilgili örnekler verirler. Neleri metre, neleri santimetre ile ölçebileceğimizi tartışır ve ölçüm yapmanın önemini kavrayarak hayatımızdaki birçok mesleğin ölçüm yaptığını fark ederler.▶ Daha sonra öğrenciler onar cm'lik şeritler hazırlayarak kendi metrelerini yaparlar ve metrelerini süslerler. Daha sonra okulun farklı yerlerinde ölçümler yaparak metre ile santimetre arasındaki ilişkiyi deneyimleyerek öğrenirler.▶ Öğrencilerin kendi yaptıkları cetvelleri de kullanarak artık malzemelerden futbol sahası tasarımları istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.4. Kemik Oyun

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Derleme Tarihi	2013
Derleme Yeri	Isparta
Derleyen	Fatih Mehmet Yılmaz
Kaynak	Emine Bilgiç, Hacer Ateş
Oynanış Şekli	Oyuncular sayışarak ebeği belirler. Ebe olan çocuk, öteki oyuncuları kovalamaya başlar. Ebenin yakalamak üzere olduğu oyuncu "Kemik!" diye bağırır ve hiç hareket etmeden bekler. Hareketsiz kalan oyuncuyu, ebe artık yakalayamaz. Başka bir oyuncu kemik olan arkadaşına dokunarak "Ateş!" der ve onu hareketsizlikten kurtarır. Oyunun sona ermesi için ebenin tüm oyuncuları yakalaması ya da "Kemik!" dedirtip hareketsiz hâle getirmesi gerekir (Yılmaz, 2013:237).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Kemik Oyunu
Uyarlayan	Cennet AKSU
Ders-Sınıf Düzeyi	Tüm Dersler- 1 ve 2. Sınıf
Konu	Mevsimler
Araç-Gereç	Üç boyutlu meyveler, artık malzemeler
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuncular kendilerinin yazdıkları mevsimler konulu tekerlemeyle sayışarak ebeyi belirler. <p>LİMON AĞACI Ayşe'nin küçük bir limon ağacı vardı; Sonbaharda yapraklarını döktü, Ayşe çok üzüldü. Kış geldi üstüne karlar yağdı. İlkbahar geldi çiçek açtı. Ayşe mutluluktan havalara zıpladı.</p> <ul style="list-style-type: none">▶ Ebe olan çocuk, diğerlerini kovalamaya başlar.▶ Ebenin yakalamak üzere olduğu oyuncu "Kış!" diye bağırır ve hiç hareket etmeden bekler.▶ Hareketsiz kalan oyuncuyu, ebe artık yakalayamaz.▶ Başka bir oyuncu kış olan arkadaşına dokunarak "Yaz!" der ve onu hareketsizlikten kurtarır.▶ Oyunun sona ermesi için ebenin tüm oyuncuları yakalaması ya da "Kış!" dedirtip hareketiz hâle getirmesi gerekir.▶ Oyun, istenirse yeniden başlatılır. Daha sonra çocukların içinde bulunulan mevsimin özellikleri, çevrede nelerin değiştiği yönünde gözlemler yapılmasına fırsat verilir.▶ Okul bahçesinde ya da okulun yakın çevresinde orman varsa doğa gezisi yapılır. Yapılan gözlemler esnasında çocukların duygu ve düşünceleri öğretmen tarafından not edilir. Geziden sonra sınıfa geçilir.▶ Mevsimlere göre değişiklik gösteren orman resimleri gösterilir ve resimler arasındaki benzerlik ve farklılıklar üzerine sohbet edilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Mevsimlere göre değişiklik gösteren orman modelleri yapılmak üzere öğrenciler dört gruba ayrılır.▶ Orman modelleri için çocukların getirdikleri ahşap, plastik ya da kendi yaptıkları üç boyutlu meyveler eşit olarak masalara dağıtılır.▶ Birinci masanın ilkbahar ormanı, ikinci masanın yaz ormanı, üçüncü masanın sonbahar ormanı, dördüncü masanın kış ormanı tasarlayacağı açıklanır.▶ Her masaya o mevsime ait materyaller konulur. Öncelikle kutuların içi toprak ile doldurulur. Sınıfta biriktirilen artık malzemelerden ağaçlar yapılabileceği, hayvan maketlerinin ormana yerleştirilebileceği vb. örnekler verilerek yönlendirme yapılır.▶ Orman çalışmaları tamamlandıktan sonra her grubun yaptığı çalışmayı anlatması için fırsat verilir.▶ Çocuklara, daha sonra da orman modelleri üzerinde değişiklikler yapabilecekleri, çeşitli materyaller getirip ormanlarına ekleyebilecekleri söylenir.▶ Ders sonunda, mevsimlerle ilgili parmak oyunu oynanır: Bir yılda dört mevsim var. (Dört parmak gösterilir.) İlkinin adı ilkbahar. (Bir parmak gösterilir.) Her yer yeşil olacak. (Eller iki yana açılır.) İkincisi yaz. (İkinci parmak gösterilir.) Denize girelim biraz. (Kollarla yüzme hareketi yapılır.) Üçüncüsü sonbahar. (Üçüncü parmak gösterilir.) Yapraklar düşüyor bak. (İki elin parmakları sallanır.) Dördüncü mevsim kış. (Dördüncü parmak gösterilir.) İşte, üşüdük biz. (Üşüme hareketi yapılır.)
----------------------	--

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.5. Sıcak Soğuk Oyunu

Oyunun Mekânı	Kapalı mekân
Araç-Gereç	Saklamak için herhangi bir nesne
Derleme Tarihi	2019
Derleme Yeri	Yozgat
Derleyen	Aslıhan Birok
Kaynak	Senanur Birok
Oynanış Şekli	Oyun, gruplar hâlinde oynanır. Oyunculardan biri nesneyi saklar. Saklayan kişi arkadaşını "sıcak-soğuk-ılık" diyerek yönlendirir. Arayan kişi çok uzaktaysa "Soğuk!", yaklaştıysa "Ilık!", çok yakınsa "Sıcak!" denilir. Nesne bulunduktan sonra sıra diğer gruba geçer. Nesnelerin ne kadar sürede bulunduğu hesaplanır ve kısa sürede bulan grup puan alır (THBMER Arşiv).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Sıcak Soğuk Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Sosyal Bilgiler-4. Sınıf
Konu	Küresel Bağlantılar
Araç-Gereç	Ahşap bloklar ve akrilik boya
Süre	40 dk.
	<ul style="list-style-type: none">▶ Türk Cumhuriyetleri'nin bayrakları öğrenciler tarafından ahşap bloklara çizilir.▶ Oyun gruplar hâlinde oynanır. Oyunculardan biri ahşap bloklardan birini saklar. Saklayan kişi arkadaşını "sıcak-soğuk-ılık" diyerek yönlendirir.▶ Arayan kişi çok uzaktaysa "Soğuk!", birazcık yaklaştıysa "Ilık!" denir.▶ Nesneyi sakladığı yere çok yakınsa "Sıcak!" diyerek onu yönlendirir.▶ Nesne bulunduktan sonra ahşap bloktaki bayrağın hangi Türk Cumhuriyeti'ne ait olduğu tahmin edilmeye çalışılır. Doğru tahmin eden arkadaşlarını kovalar. İlk kim yakalanırsa o kişi ebe olur. Öğrenciler grupça bir Türk Cumhuriyeti seçip özelliklerini diorama ile ifade eder .

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

- ▶ Grupça seçtikleri Türk Cumhuriyeti ile (örneğin Türkmenistan vb.) Türkiye arasındaki ilişkiyi güçlendirmek için öneri düşünülür, tasarıma yansıtılır.
- ▶ Diorama örneği⁶

Oynanış Şekli

Değil | theinspiredclassroom.blogspot.com/2011/10/ecosystem-dioramas.html

Ecosystem Dioramas



Kaynak: <http://theinspiredclassroom.blogspot.com/2011/10/ecosystem-dioramas.html> sayfasından erişilmiştir.

⁶Diorama; küçük alanlara büyük projeler sığdırma sanatıdır.

⁶<http://theinspiredclassroom.blogspot.com/2011/10/ecosystem-dioramas.html>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.6. Köşe Kapmaca Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Oynanış Şekli	Köşe sayısı oyuncu sayısından bir eksik olmak zorundadır. Ebe olan kişi oyun alanının ortasında bekler. Diğer oyuncular da kendilerine bir köşe seçer. Oyuncular, ebeye yakalanmadan birbirleriyle yer değiştirmeye çalışır. Ebeye yakalanan, yeni ebe olur. Oyuncular yer değiştiriyormuş gibi yaparak ebeyi yanıtabilirler. Ancak oyuncular köşelerinde uzun süre bekleyemez. Oyuncular köşelerinde uzun süre beklerse yine ebe olurlar (Çolak, 2015:187).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Köşe Kapmaca Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Sosyal Bilgiler- 4. Sınıf
Konu	İnsanlar, Yerler ve Çevreler
Araç-Gereç	Artık malzemeler, yapıştırıcı
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna başlamadan önce öğrenciler beyin fırtınası yoluyla doğal unsurlara örnek olan ve olmayan durumları, beşerî unsurlara örnek olan ve olmayan durumları ifade eder.▶ Her öğrenci kendine doğal ya da beşerî bir unsur seçer.▶ Köşe sayısı, oyuncu sayısından bir eksik olur.▶ Ebe olan kişi oyun alanının ortasında bekler. Diğer oyuncular da kendilerine bir köşe seçerler.▶ Oyuncular ebeye yakalanmadan birbirleriyle yer değiştirmeye çalışırlar. Yer değişirken doğal unsurlar doğal unsurlarla, yapay unsurlar yapay unsurlarla yer değiştirir.▶ Ebeye yakalanan, yeni ebe olur. Oyuncular yer değiştiriyormuş gibi yaparak ebeyi yanıtırlar. Ancak oyuncular köşelerinde uzun süre bekleyemez.▶ Tasarım aşamasında öğrenciler birer biyomimikri uzmanı olurlar ve doğadan ilham alarak insanların ihtiyaçlarına yönelik yaşamı kolaylaştırıcı bir tasarım yaparlar.▶ Tasarımı önce iki boyutlu çizerler sonra artık malzemelerle üç boyutlu model oluştururlar.▶ Bu yolla doğal unsurdan esinlenerek beşerî bir unsur oluşturmuş olurlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.7. Eski Minder Oyunu	
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Tülay Gül
Oynanış Şekli	<p>Bir kişi ebe seçilir ve gözleri kapatılır. Diğer oyuncular, seçilen oyuncunun etrafında daire oluşturup ortadaki kişinin etrafında dönerek şu tekerlemeyi söyler:</p> <p>“Eski minder, yüzünü göster. Göstermezsen bir poz ver. Güzellik mi, çirkinlik mi? Havuz başında heykelcik mi? Hangisi?”</p> <p>Sonra ebe gözlerini açar ve bir poz seçer. Örneğin “çirkinlik” pozu seçilmiş ise diğer oyuncular en çirkin pozu vermeye çalışır. En çirkin poz veren kişi seçilir. Seçilen kişi ortadaki kişi ile yer değiştirir (Çolak, 2015:213).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Eski Minder Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Sosyal Bilgiler-4. Sınıf
Konu	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
Araç-Gereç	Artık malzemeler, yapıştırıcı
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">► Bir kişi ebe seçilir ve seçilen kişi gözlerini kapatır. Diğer oyuncular, seçilen oyuncunun etrafında daire oluşturur. Ortadaki kişinin etrafında dönerek şu tekerlemeyi söyler: "Eski minder, yüzünü göster. Göstermezsen bir poz ver. Hâkim mi, öğretmen mi? Tarla başında çiftçi mi? Hangisi?"► Sonra ortadaki gözlerini açar ve bir poz seçer. Mesela "çiftçi", diğer oyuncular çiftçinin yaptığı işleri pantomimle yapmaya çalışır.► En çok iş yapan kişi seçilir. Seçilen kişi ortadaki kişi ile yer değiştirir. Bir sonraki şarkıda başka meslekler söylenir. Sınıfa geçilir.► Öğrenciler dörderli gruba ayrılır.► Öğretmenin elindeki geleceğin meslekleri kartlarından bir tanesini çeker (yol denetleyicisi, uzay mühendisi, dijital terzi gibi).► O mesleđi kolaylaştırıcı bir drone tasarlanır. Drone modeli önce iki boyutlu sonra üç boyutlu yapılır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.8. Çatlak Patlak Oyunu

Oyunun Mekânı	Kapalı mekân
Derleme Yeri	1992
Derleyen	Elaziğ-Harput
Kaynak	Arzu Şibil
Oynanış Şekli	<p>Oyuna katılan çocuklar bir daire oluşturup iki elini de dairenin içine doğru uzatır. Çocuklardan biri aşağıdaki sayısmacayı söyler. Sayısmacanın her kelimesinde oyuncu, yanındaki oyuncunun eline eliyle vurur. Sayısmacanın son kelimesini söyleyen çocuk, yanındaki eline vurduğu takdirde, eline vurulan çocuk oyundan çıkar. Oyunun sonuna kadar, eline vurulmayan çocuk oyunun birincisi kabul edilir. "Çatlak patlak, yusuvarlak, kremalı börek, sütlü çörek, çek yavrum çek, amanın dostlar, elini çekmeden çek, çek çek amca, burnu gonca, benden sana bir tabanca." tekerlemesi söylenir (Özdemir, 1997: 564-565).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Çatlak Patlak Oyunu
Uyarlayan	Safiye Aygen
Ders-Sınıf Düzeyi	Sosyal Bilgiler- Matematik- 4. Sınıf
Konu	Kültür ve Miras Çevre Ölçme
Araç-Gereç	Yapı blokları
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna katılan çocuklar bir daire oluşturup iki elini de dairenin içine doğru uzatır.▶ Çocuklardan biri “Çatlak patlak, yusuvarlak, kremalı börek, sütlü çörek, çek yavrum çek, amanın dostlar, elini çekmeden çek, çek çek amca, burnu gonca, benden sana bir tabanca.” sayışmacasını söyler.▶ Sayışmacanın her kelimesinde oyuncu, yanındaki oyuncunun eline eliyle vurur.▶ Sayışmacanın son kelimesini söyleyen çocuk, yanındakinin eline vurduğu anda millî kültüre ait bir soru sorar.▶ Örneğin “Aspendos Antik Kenti nerededir?” Eline vurulan çocuk, sorunun cevabını bilirse oyundan çıkmaz ama bilemezse oyundan çıkar.▶ Oyunun sonuna kadar eline vurulmayan çocuk oyunun birincisi kabul edilir.▶ Oyunun tasarım aşaması sınıf ortamında devam eder.▶ Öğrencilerden ülkemizdeki tarihî eserlerde hangi geometrik şekillerin kullanıldığına dair bir araştırma yapmaları istenir.▶ Öğrencilerden geçmişte yaşayan bir mimar olsalardı eserlerini yaparken hangi geometrik şekilleri kullanacakları düşünmeleri istenir.▶ Bu sorular doğrultusunda kendi tasarımlarını yaparak bir yapı oluşturmaları ve bu yapıda istedikleri geometrik şekli kullanmaları istenir.▶ Yaptıkları bu yapının da çevresini hesaplamaları istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.9. Bilmece Oyunu

Oyunun Mekânı	Kapalı mekân
Derleme Yeri	Bartın-Tabanözü
Oynanış Şekli	<p>Çocuklar eşit sayıda iki takıma ayrılır. Oyun, takımların birbirlerine karşılıklı bilmece sormalarından ibarettir. Kura ile ilk bilmeceyi soracak olan takım belirlenir. Oyuna başlayan takımın bir oyuncusu arkadaşlarıyla kararlaştırdıkları bilmeceyi diğer takıma sorar. Karşı takım sorulan bilmeceyi doğru olarak cevaplırsa bir sayı kazanır. Yanlış cevap verilmesi durumunda bilmeceyi soran takım bir sayı kazanır. Bilmece sorma sırasının yanlış cevap veren takıma geçebilmesi için istenen şehrin bilmeceyi soran takıma bağışlanması gerekmektedir. "Kırşehir'i size verdik." diyen takım karşı takıma bu kenti bağışlamış olur. Oyun sonunda takımların aldıkları sayılar ve şehirler toplanır. En fazla sayıya ve şehre sahip olan takım, oyunu kazanır (Özdemir, 1997: 533).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Bilmece Oyunu
Uyarlayan	Safiye Aygen
Ders-Sınıf Düzeyi	Türkçe- Hayat Bilgisi-1. Sınıf
Konu	Doğada Hayat Doğa ve Evren
Araç-Gereç	Yapı blokları
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Çocuklar eşit sayıda iki takıma ayrılır.▶ Oyun, takımların birbirlerine karşılıklı bilmece sormalarından ibarettir.▶ Kura ile ilk bilmeceyi soracak olan takım belirlenir.▶ Oyuna başlayan takımın bir oyuncusu arkadaşlarıyla kararlaştırdıkları hayvanlarla ilgili olan bilmeceyi diğer takıma sorar.▶ Karşı takım sorulan bilmeceyi doğru olarak cevaplırsa bir sayı kazanır.▶ Yanlış cevap durumunda bilmeceyi soran takım bir sayı kazanır.▶ Bilmece sorma sırasının yanlış cevap veren takıma geçebilmesi için istenen hayvanın bilmeceyi soran takıma bağışlanması gerekmektedir.▶ "Kaplumbağayı size verdik." diyen takım karşı takıma bu hayvanı bağışlamış olur.▶ Oyun sonunda takımların aldıkları sayılar ve hayvanlar toplanır.▶ En fazla sayıya ve hayvana sahip olan takım, oyunu kazanır.▶ Oyun sonunda çocuklara hangi hayvanların söylendiğini ve hayvanların hangi yuvalarda yaşadığı hakkında sorular sorulur.▶ Hayvanlar ve yaşadıkları yerler eşleştirilir.▶ Sonra öğrencilerden istedikleri bir hayvan için kilden bir yuva tasarımları, bu tasarladıkları yuvayı da sınıfta sunmaları istenir. <p>Örnek: Toprağın altında yaşar, bahçede delik açar. (Köstebek) Dalda durur, elde durmaz. (Kuş) Daldan dala atlarım, kuyruğumdan sarkarım. (Maymun)</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.10. Ben Seni Gördüm Oyunu

Oyunun Mekânı	Kapalı mekân
Derleme Yeri	Ağrı-Eleşkirt
Oynanış Şekli	<p>Çocuklardan biri oyunu yönetir. Diğer çocuklar ebenin karşısında yer alırlar. Oyunu yöneten çocuk "Ben bir kuş gördüm." diyerek arkadaşlarından birini işaret eder. Bu çocuk da "Kuşun gagası, kanatları, tüyleri vardır." diyerek kuşu tarif etmeye çalışır. Oyunu yöneten çocuk bu defa bir başka oyuncuyu göstererek "Ben bir balık gördüm." der. O çocuk da "Balık denizde, gölde bulunur; yüzgeçleri vardır." diyerek balığı tanımlar. Aynı işlem diğer çocukların at, eşek, horoz ve benzerlerini tarif etmeleriyle tekrarlanır. Oyunu yöneten çocuk, oyunun sonunda "Ben seni gördüm." diye arkadaşlarına seslenir. Bunun üzerine diğer çocuklar buldukları yerde şekil değiştirirler. Ayakta ise otururlar, oturuyorsa ayağa kalkarlar ya da çömelirler. Gerekli tanımlamayı yapamayan ve anında şekil değiştiremeyen çocuk oyunu kaybeder (Özdemir, 1997: 525).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Ben Seni Gördüm Oyunu
Uyarlayan	Safiye Aygen
Ders-Sınıf Düzeyi	Türkçe- Matematik-1. Sınıf
Konu	Millî Kültürümüz Geometrik Cisimler ve Şekiller
Araç-Gereç	Çubuk, yün ve ceviz
Süre	30 dk
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Çocuklardan biri oyunu yönetir.▶ Diğer çocuklar ebenin karşısında yer alırlar.▶ Oyunu yöneten çocuk "Ben bir ördek gördüm." diyerek arkadaşlarından birini işaret eder.▶ Bu çocuk da "Ördeğin gagası, kanatları, tüyleri vardır." diyerek ördeği tarif etmeye çalışır.▶ Oyunu yöneten çocuk bu defa bir başka oyuncuyu göstererek "Ben bir kömür gördüm." der.▶ O çocuk da "Kömür kara olur, yeraltında bulunur, sobada yakarız." diyerek kömürü tanımlar.▶ Aynı işlem diğer çocukların içinde "ö" sesi bulunan kelimeleri söylemeleriyle tekrarlanır.▶ Oyunu yöneten çocuk, oyunun sonunda "Ben seni gördüm." diye arkadaşlarına seslenir. Bunun üzerine diğer çocuklar buldukları yerde şekil değiştirirler.▶ Ayakta ise otururlar, oturuyorlarsa ayağa kalkarlar ya da çömelirler.▶ "Ö" sesini hissettirme çalışmalarından sonra, oyunun içinde söylenen "ö" sesi bulunan kelimeler tekrar ettirilir.▶ Daha sonra çocuklara "örümcek" hakkında ne bildikleri sorulur.▶ Örümcek ağı çalışması için çocuklardan sınıfa üç tane tahta çubuk ve artık yün getirmeleri istenir.▶ Çocuklar bu malzemelerle sınıf ortamında istedikleri bir örüntü kuralına göre ağ örme etkinliği yapar.▶ Ceviz kabuğundan öğrencilerden örümcek yapmaları ve biten ağın üstüne koymaları istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.11. Körebe Oyunu	
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Göz bandı, tülbent
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Gülşen Çelik
Oynanış Şekli	<p>Körebe oyunu en az 5-6 oyuncuyla oynanır. Sayışarak ebe belirlenir. Ebenin gözleri bir bezle bağlanır. Ebe ortada kalacak şekilde bir halka oluşturulur. Oyuncular ebenin etrafında el çırpıp dönerler ve aşağıdaki tekerlemeyi ezgili bir şekilde söylerler:</p> <p>Türkü söyler döneriz Bil bakalım biz kimiz Elindeki değnekle Göster bizi körebe</p> <p>Ebe kollarını öne doğru uzatarak diğer oyunculardan birine dokunmaya çalışır. Dokunduğu oyuncunun saçını, yüzünü, ellerini, elbisesini inceleyerek kim olduğunu tahmin eder. Tahmini doğru çıkarsa dokunulan çocuk ebe olur. Sıkılıncaya kadar çocuklar bu oyunu oynamaya devam ederler (Çolak, 2015:133).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Körebe Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik-4. Sınıf
Konu	Geometrik Cisimler ve Şekiller
Araç-Gereç	Kâğıt, yapıştırıcı, kâğıt bardak, ahşap çubuk, keçeli kalem, eşarp, geometrik cisimler
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Sayışarak ebe belirlenir. Ebenin gözleri bir bezle bağlanır.▶ Ebe ortada kalacak şekilde bir halka oluşturulur.▶ Oyuncular ebenin etrafında el çırpıp dönerler ve aşağıdaki tekerlemeyi ezgili bir şekilde söylerler: Türkü söyler döneriz Bil bakalım biz kimiz Elindeki değnekle Göster bizi körebe▶ Ebe, kollarını öne doğru uzatarak diğer oyunculardan birine dokunmaya çalışır.▶ Öğrencilerin her birinde bir geometrik cisim olur.▶ Ebe dokunduğu oyuncunun saçını, yüzünü, ellerini, elbisesini inceleyerek kim olduğunu tahmin eder. Tahmini doğru çıkarsa dokunulan öğrenci elindeki geometrik cisim ebenin eline verir.▶ Ebe ayırtlarına, yüzüne, yüzeyine, köşesine dokunarak hangi geometrik cisim olduğunu bilmeye çalışır. Bilirse dokunulan çocuk ebe olur.▶ Sıkılıncaya kadar çocuklar bu oyunu oynamaya devam eder. Oyun bitince sınıfa geçilir. Oyunda kullanılan geometrik şekilleri kullanarak teknolojik bir ürünün 50 yıl sonraki hâlini hayal ederek yaparlar.▶ Teknolojik aletin prototipinde ek olarak sadece kâğıt, güçlü yapıştırıcı, kâğıt bardak, ahşap çubuk, keçeli kalem kullanabilirler.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.12. Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Mendil
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Makbule Çolak
Oynanış Şekli	<p>Oyuncular daire oluşturacak şekilde dizilip oturur. Tekerlemeyle sayışarak biri ebe seçilir. Ebenin elinde bir mendil vardır. Mendilin ucuna düğüm atılır. Yerde oturan oyuncular: "Yağ satarım, bal satarım, ustam ölmüş, ben satarım." tekerlemesini alkış eşliğinde söyler. Bu arada ebe mendili arkasında gizleyerek ve bir sağ ayağını bir sol ayağını yerde sektirerek oturan arkadaşlarının arkasında dolaşır. Ebe bazen oyunculardan birinin arkasına mendili bırakacakmış gibi yapar ve oyuncuları şaşırtır. Şaşırtıp ayağa kalkan oyuncu olursa yeni ebe olur. Oturan oyuncular arkalarına dönüp mendil bırakılıp bırakılmadığına bakamazlar ancak elleriyle yoklayabilirler. Ebe nihayetinde mendili bir oyuncunun arkasına bırakır. Mendil bırakılan oyuncu ebeyi yakalayıp mendille ebeye vurmaya çalışır. Bu arada diğer oyuncular "Tavşan kaç, tazi tut." diye tempo tutarlar. Ebe yakalanmadan diğer oyuncunun yerine oturabilirse ebe diğer oyuncu olur. Ebe bir oyuncunun arkasına mendili bırakır ve oturan oyuncu bunu fark etmezse ebe daire etrafında bir tur attıktan sonra mendili alıp oturan oyuncuya vurur. Artık yeni ebe oturan oyuncu olur (Çolak, 2015:133-134).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu
Uyarlayan	Seval Orak
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilimleri-4. Sınıf
Konu	Dünya'mızın Hareketleri
Araç-Gereç	Kâğıt, güçlü yapıştırıcı, kâğıt bardak, ahşap çubuk, keçeli kalem, eşarp, geometrik cisimler
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuncular daire oluşturacak şekilde dizilip otururlar.▶ Tekerlemeyle sayışarak biri ebe seçilir. Ebenin elinde bir mendil vardır.▶ Mendilin ucuna düğüm atılır.▶ Yerde oturan oyuncular: "Ben Merkür'üm, ben Merkür'üm, Güneş'e en yakın gezegenim, nerde benim Venüs'üm, hani benim Venüs'üm?" tekerlemesini alkış eşliğinde söyler. Bu arada ebe mendili arkasında gizleyerek ve bir sağ ayağını bir sol ayağını yerde sektirerek oturan arkadaşlarının arkasında dolaşır.▶ Ebe bazen oyunculardan birinin arkasına mendili bırakacakmış gibi yapar ve oyuncuları şaşırır. Şaşırıp ayağa kalkan oyuncu olursa yeni ebe olur. Oturan oyuncular arkalarına dönüp mendil bırakılıp bırakılmadığına bakamazlar ancak elleriyle yoklayabilirler.▶ Ebe nihayetinde mendili bir oyuncunun arkasına bırakır.▶ Mendil bırakılan oyuncu ebeyi yakalayıp mendille ebeye vurmaya çalışır. Bu arada diğer oyuncular "Merkür kaç, Venüs tut." diye tempo tutarlar.▶ Ebe yakalanmadan diğer oyuncunun yerine oturabilirse ebe diğer oyuncu olur. Ebe bir oyuncunun arkasına mendili bırakır ve oturan oyuncu bunu fark etmezse ebe daire etrafında bir tur attıktan sonra mendili alıp oturan oyuncuya vurur.▶ Artık, yeni ebe oturan oyuncu olur. Yeni turda diğer gezegenler sırasıyla söylenir.▶ Sınıfa geçilir. Öğrencilerden sadece kâğıt, kalem ve bant kullanarak yeni bir gezegen tasarımları istenir. Öğrenciler gezegenini Güneş'e yakın yaparlarsa sıcağa, Neptün'e yakın yaparlarsa soğuğa önlem düşünürler. Öğrenciler yeni gezegenini Güneş sisteminde nereye koyacağına karar verir ve nedenlerini açıklar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.13. Kedi - Fare Oyunu

Oyunun Mekânı

Açık mekân

Oynanış Şekli

Oyunculardan biri “kedi”, başka biri de “fare” olarak belirlenir. Diğer oyuncular farenin etrafında el ele tutuşup çember yaparlar, kedi çemberin dışında kalır ve fareyi yakalamaya çalışır. Zaman zaman çemberin bir noktasındaki iki kişi ellerini bırakarak bir kapı açar. Fare yakalanmamak için bu kapıdan uzak durur, kedi ise içeri girmek için hamle yapar. Çemberdekiler hemen yeniden el ele tutuşup kapıyı kapar. Bu esnada bir başka noktadan kapı açılır. Kedi, açılıp kapanan kapılar arasında koşuştururken kapanmadan bir açık kapıdan içeri girip fareyi yakalamaya çalışır. Kedinin içeri girmesi üzerine çemberin başka bir noktasından kapı açılıp farenin kaçmasına imkân verilebilir. Bu durumda kedi fareyi kovalayarak yakalamaya çalışır. Kedi fareyi yakalarsa fareyi yer, fare oyun dışı kalır ve oyun biter. Kedi oyuncular arasından yeni bir fare seçer. Kedi fareyi belirli bir süre içinde yakalayamazsa bu defa kedi fare olur ve oyuncular içinden başka birini kedi olarak seçer. Fare diğer oyunculara katılır. Kedi tarafından yakalanarak oyun dışı kalan oyuncuların ayrılması ile en sonda kedi ve fare dışında iki kişi kalınca son oyun oynanır. Kedi fareyi yakalarsa kalan iki kişiden birini fare olarak seçer ve oyun tamamen biter. Kedi ve fare dışında son kalan oyuncu oyunu kazanır (Elbas, 2014).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Kedi-Fare Oyunu
Uyarlayan	Safiye Aygen
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- Müzik- 3. Sınıf
Konu	Doğal Sayılarla Çarpma İşlemi Dinleme-Söyleme
Araç-Gereç	Kâğıt, yapıştırıcı, kâğıt bardak, ahşap çubuk, keçeli kalem, eşarp, geometrik cisimler
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyunculardan biri "kedi" başka birisi de "fare" olarak belirlenir.▶ Diğer oyuncular farenin etrafında el ele tutuşup çember yaparak dururlar kedi çemberin dışında kalır ve fareyi yakalamaya çalışır.▶ Zaman zaman kedi çemberin bir noktasındaki iki kişinin ellerini açmak için yanlarına gider ve "Sor bana." der.▶ Çocuklarda çarpım tablosundan bir soru sorarlar.▶ Kedi cevabı doğru bilirse kapı ona açılır.▶ Böylece kedi içeri girme hakkı kazanır.▶ Eğer cevabı bilemezse bu sefer başka kapıya yönelir.▶ Oradaki kapıya "Sor bana." der. Açık kapı bulana kadar şansını dener.▶ Fare yakalanmamak için bu kapıdan uzak durur, kedi ise içeri girmek için hamlelerine devam eder.▶ Kedinin içeri girmesi üzerine çemberin başka bir noktasından kapı açılıp farenin kaçmasına imkân verilebilir.▶ Bu durumda kedi fareyi kovalayarak yakalamaya çalışır.▶ Kedi fareyi yakalarsa fareyi yer, fare oyun dışı kalır ve oyun biter.▶ Kedi oyuncular arasından yeni bir fare seçer.▶ Kedi fareyi belirli bir süre içinde yakalayamazsa bu defa kedi fare olur ve oyuncular içinden başka birini kedi olarak seçer.▶ Fare diğer oyunculara katılır.▶ Kedi tarafından yakalanarak oyun dışı kalan oyuncuların ayrılması ile en sonda kedi ve fare dışında kalan iki kişi kalınca son oyun oynanır.▶ Kedi fareyi yakalarsa kalan iki kişiden birini fare olarak seçer ve oyun tamamen biter.▶ Kedi ve fare dışında son kalan oyuncu oyunu kazanır.▶ Tasarım aşaması sınıf ortamında devam eder.▶ Çocuklardan kendi tasarladıkları bir ritim aletiyle, çarpım tablosunu anlatan bir müzik bestelemeleri istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.14. Kap Kaç Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Tebeşir, mendil
Derleme Yeri	İstanbul
Oynanış Şekli	<p>Oyun sahasına belirli bir aralıkla, birbirine paralel iki çizgi çizilir. İki takıma ayrılan çocuklar, bu çizgilerin üzerindeki yerlerini alır. Mendil, iki takıma eşit uzaklıkta bulunan bir iskemlenin üzerine bırakılır. Oyunun başlamasıyla birlikte, her iki takımdan birer oyuncu, iskemlenin yanına koşarak gelir. Rakibinin dalgınlığından yararlanan çocuk, mendili iskemlenin üzerinden kapıp arkadaşlarına doğru koşmaya başlar. Diğer çocuk da onu yakalamak için peşinden koşar. Arkadaşlarına vurulmadan ulaşan veya rakibini yakalayan çocuk, takımına bir sayı kazandırır. Oyunun sonunda sayısı fazla olan takım, oyunun galibi olur (Özdemir, 1997: 763).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Kap Kaç Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Aksoy
Ders-Sınıf Düzeyi	İngilizce- 3. Sınıf
Konu	Oyuncaklar (Toys)
Araç-Gereç	Peluş oyuncaklar, tebeşir, sandalye
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun sahasına belirli bir aralıkla birbirine paralel iki çizgi çizilir.▶ İki takıma ayrılan öğrenciler, bu çizgilerin üzerindeki yerlerini alırlar.▶ Oyuncaklardan biri iki takıma eşit uzaklıkta bulunan bir sandalyenin üzerine bırakılır.▶ Oyunun başlamasıyla birlikte her iki takımdan birer oyuncu sandalyenin yanına koşarak gelir ve sandalyedeki oyuncuğa eline ilk alan oyuncuğun İngilizcesini söyler.▶ Rakip oyuncu oyuncuğa alan oyuncuya sorular sorar.▶ Örneğin: "Have you got a teddy bear?" sorusunu sorar ve rakibinin: "Yes, I have." ya da "No, I haven't." cevaplarından birini vermesini bekler.▶ Sonra oyuncu takımına doğru koşmaya başlar.▶ Rakip oyuncu da onu yakalamak için peşinden koşar.▶ Yakalanmadan takımına ulaşan ya da rakibini yakalayan çocuk; oyuncuğu takımına kazandırır.▶ Oyunun sonunda oyuncak sayısı fazla olan takım, oyunun galibi olur.▶ Bahçe oyunu olan bu oyunun tasarım aşaması sınıf ortamında uygulanır.▶ Öğrenciler geçmiş ile günümüz arasındaki köprüyü kurmak için "have got/has got" yapısını kullanarak İngilizce bir anket hazırlar.▶ Büyükanne, büyükbaba ve ebeveynlerine çocukken oynadıkları oyuncaklar hakkında sorular sorarak veri toplarlar.▶ Anket sonuçlarına göre geçmişteki oyuncaklar ile günümüzdeki oyuncakları karşılaştırırlar.▶ Öğrenciler gerçek veya kurgusal bir oyuncak için televizyon reklamı tasarlayıp sunar.▶ İsteğe bağlı olarak yerel bir oyuncak müzesi ziyaret edilebilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.6.15. Balık Ağı Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Derleme Tarihi	2013
Derleme Yeri	Isparta/Eğirdir
Kaynak	Arife Erdoğan, Dudu Demir
Oynanış Şekli	<p>Çocuklar oyun alanında halka oluşturur. Ebeyi belirlemek için sayısmaca yapılır. Oyun alanı, bir çizgiyle yarım basketbol sahası büyüklüğünde sınırlandırılır. Ebe ona kadar sayar ve oyun başlar. Bu esnada diğer oyuncular sahanın içerisinde sağa sola kaçırlar. Ebe saymayı tamamlayınca oyuncuları yakalayıp ebelemek için oyuncuları kovalar. Oyun çizgisinin dışına çıkan oyuncu, ebelenmiş sayılacağından tüm oyuncular sahanın içinde hareket eder. Ebe bir oyuncuyu tutar ve 10'a kadar sayar. Bu arada oyuncu ebeden tekrar kaçabilirse ebelikten kurtulur, kaçamazsa ebelenmiş olur. Ebelenen oyuncular ebe ile el ele tutuşur ve ellerini bırakmadan diğer kişileri ebelemeye çalışır. Ebelenen oyuncu ne kadar çoğalırca kaçan oyuncuları yakalama şansı o kadar artar. El ele tutuşan çocuklar yakalayacakları oyuncunun etrafını balık ağı gibi sarar ve ağlarına oyuncuları tek tek düşürür. Onlar birilerini ebelerken ebenin elinden ayrılan oyuncu olursa o da ebelikten kurtulur. En sona kalan kişi de ebelenince tüm oyuncular bu kişiyi hep birlikte alkışlar. İlk ebelenen oyuncu bir sonraki oyunun yeni ebesi olur (Yılmaz, 2013:235-236).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Balık Ağı Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Aksoy
Ders-Sınıf Düzeyi	İngilizce- 3. Sınıf
Konu	Zıt Anımlı Kelimeler (Opposites)
Araç-Gereç	Artık malzemeler, tebeşir
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyunu oynayacak çocuklar oyun alanında halka oluşturur.▶ Oyuncular arasından İngilizce bir tekerleme ile ebe seçilir.▶ Oyun alanı bir çizgiyle yarım basketbol sahası büyüklüğünde sınırlanılır.▶ Oyun esnasında alanın dışına çıkan oyuncu ebelenmiş sayılacağından tüm oyuncular sahanın içinde hareket eder.▶ Ebe 10'a kadar sayar ve oyun başlar.▶ Oyuncular belirlenen saha içerisinde koşuşturmaya başlar.▶ Ebe saymayı tamamlayınca oyuncuları ebelemek için yakaladığı oyuncuya İngilizce bir kelime söyler ve ondan da o kelimenin zıt anlamlısını söylemesini bekler. Örneğin: "BigXSmall", "TallXShort", "StrongXWeak", "FatXSlim"▶ Eğer doğru cevabı söylese ebe yakaladığı oyuncuyu serbest bırakır.▶ Doğru cevabı bilemeyen ebeye katılır ve el ele tutuşarak hiç bırakmadan diğer oyuncuları ebelemeye çalışırlar.▶ Her yakalanan oyuncuya bir kelime söylenir ve kelimenin zıt anlamını söylemesi beklenir.▶ Doğru cevabı veremeyen oyuncular ebeye katıldıkça oyun balık ağı şeklini almaya başlar.▶ Oyun bir kişi kalana kadar bu şekilde devam eder.▶ Bahçe oyunu olan bu oyunun tasarım aşaması sınıfta uygulanır. "Zıtlık atölyesi" temalı bir çalışma yapılır.▶ Öğrenciler takımlara ayrılır ve her takım, üzerinde çalışacakları zıt anlamlı kelimelere karar vererek hem biyomimikriyi (doğadan esinlenme) hem de dünyadaki tasarım örneklerini araştırırlar.▶ Artık malzemelerle tasarımlarını ve sunumlarını yaparlar.▶ Cram web 2.0 aracı ile zıt anlamlı kelimelerle İngilizce eşleştirme çalışması oluşturulur.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.7. Kâğıtla Oynanan Oyunlar

3.2.7.1. Tuzlu Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık ve kapalı mekân
Araç-Gereç	Orta büyüklükte kâğıt
Derleme Tarihi	2019
Derleme Yeri	Çankırı-İlgaz ilçesi
Derleyen	Mehmet Oğuz Tunçer
Kaynak	Nuriye Tunçer
Oynanış Şekli	Bir kâğıdı katlayarak üçgen şeklinde dört ayrı bölme oluşturulur. Bu bölmeler iki elin parmaklarına geçirilir. Her ayrımda bir tane harf olur. İstenen sayıda ve gösterilen bölmeden sayılmaya başlanır. Mesela “k” harfi gelirse bu harf ile ilgili “Bir tane hayvan söyle.” denir. Bilemeyen kişi yanar (THBMER Arşiv).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Tuzlu Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Aksoy
Ders-Sınıf Düzeyi	İngilizce-3 ve 4. Sınıf
Konu	Evin Bölümleri (The Parts of the House) Geometrik Şekiller (Shapes)
Araç-Gereç	Artık malzemeler, ayakkabı kutuları, oyun hamuru, dört tane resim kartonu ve bir kâğıt
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Bir kâğıt katlanarak üçgen şeklinde dört ayrı bölme oluşturulur.▶ Bu bölmeler iki elin parmaklarına geçirilir.▶ Her bölme evin dört bölümüne (kitchen, bedroom, bathroom, livingroom vb.) ait eşyaların İngilizce karşılıkları yazılır.▶ İstenilen sayıda ve gösterilen bölmeden sayılmaya başlanır.▶ Mesela "table" kelimesi gelirse kâğıdı tutan kişi "Where is the table?" sorusunu sorar ve oyuncunun "It's in the kitchen." cevabını vermesini bekler.▶ Bilemezse sıra diğer oyuncuya geçer.▶ Tasarım aşamasında, öğrenciler dört gruba ayrılır ve her gruba birer tane büyük boy resim kartonu verilir.▶ Verilen kartonlara evin bir odasının tasarlanarak posterinin yapılması görevi verilir ve mühendislik dizayn süreci başlar.▶ Kartonların üzerinde oda isimlerinin İngilizce anlamları yazar. *livingroom * bedroom *kitchen *bathroom▶ Gruplarda evin bölümlerinin çizimleri yapılırken odaların içindeki eşyaların çizimi esnasında geometrik şekillerin kullanılması istenir ve yaklaşık 3 dk. sonra öğretmen, gruplardan kendi kartonunu diğer gruba vermelerini ister.▶ Her grup önüne gelen kartondaki çizime devam eder.▶ Çizimler tamamlanıncaya kadar istasyon tekniği ile tasarım devam eder.▶ Sonunda bütün gruplar birbirlerinin tasarımlarına kendi yaratıcılıklarını kullanarak katkıda bulunur ve iş birlikçi çalışmalar ortaya çıkar.▶ Daha sonra her grup kendi posterine göre bir ayakkabı kutusunun içinde oyun hamurlarını kullanarak tasarımını gerçekleştirir.▶ Yapılan eşyaların ergonomik olmasına dikkat çekilir.▶ Tasarımlar bittikten sonra kutular birbirine yapıştırılarak ev şekli verilir.▶ Her grup ev tasarımı üzerinde kendi sunumunu yapar.▶ Örneğin: The sofa is in the livingroom/The fridge is in the kitchen.▶ Teknoloji aşamasında her gruba jigsaw planet web aracı ile evin bölümlerini puzzle (yapboz) yapma görevi verilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.7.2. Hafıza Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık, kapalı mekân
Araç-Gereç	Kişi sayısının 7-8 katı kadar nesne, nesnelerin üzerini kapamak için tepsi
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Hatice Doğan
Oynanış Şekli	Bu oyunda çeşitli nesnelere herkese bir dakika süreyle gösterilir. Seçilen nesnelerin kolay akılda kalacak türden olmamasına dikkat edilir. Tepsi ortadan kaldırıldıktan sonra, her oyuncu aklında kalan nesnelerin adlarını yazar. Nesnelerin çoğunu hatırlayan kişi oyunu kazanır (Özdemir, 2013: 20; Çolak, 2015:158).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Hafıza Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Erciyas Toz
Ders-Sınıf Düzeyi	Sosyal Bilgiler-4. Sınıf
Konu	Kültür ve Miras
Araç-Gereç	Karton, kâğıt, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri, bant, cetvel
Süre	90 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">► Birkaç Millî Mücadele kahramanının adının ve görselinin olduğu kartlar herkese bir dakika süreyle gösterilir.► Seçilen kartların kolay akılda kalacak türden olmamasına dikkat edilir.► Örtü veya karton kapak ortadan kaldırıldıktan sonra, her oyuncu aklında kalan millî mücadele kahramanlarının adını yazar. Kahramanların çoğunu hatırlayan kişi oyunu kazanır.► Oyun bitince öğrencilerden Millî Mücadele kahramanlarının olduğu masaüstü bir kutu oyunu (lâbirent, zarlı oyunlar, kodlamalı oyunlar, kartlı oyunlar vb.) hazırlamaları sağlanır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.7.3. Bom Oyunu

Oyun Adı	Bom Oyunu
Oyunun Mekânı	Kapalı mekân
Araç-Gereç	Tebeşir
Derleme Yeri	Çanakkale-Bayramiç
Oynanış Şekli	<p>Oyun, kız ve erkek çocuklar tarafından gündüz saatlerinde ve geniş bir alanda oynanır. Oyun sahasının ortasına büyük bir papatya resmi çizilir. Her oyuncunun bir yaprağı vardır. Papatyanın her yaprağı ortadan ikiye bölünür. Oyuncu, yaprağının bir yarısını ayakta durmak için ayırırken diğer yarısını da yine ikiye bölüp bir bölümüne bir renk adı ve diğer bölümüne de puanlarını yazar. "Sayışılarak" bir ebe seçilir. Ebe, papatya çiziminin ortasındaki dairenin içine girerken diğer çocuklar da papatya yapraklarındaki yerlerini alırlar. Ebe, bir renk adı söyleyerek çizimden uzaklaşır. Rengi söylenen oyuncu papatyanın ortasındaki daireye girer ve "bom!" diye bağırır. Bu sırada kaçmakta olan çocuklar bom sesini duyunca oldukları yerde dururlar. Papatyanın ortasındaki ebe, kendisine en yakın olan oyuncuya üç adımda dokunmaya çalışır. Dokunduğu takdirde dokunulan oyuncunun, aksi hâlde ise ebenin puan hanesine on puan yazılır. Ebe rakibine dokunabilirse ebelik, dokunulan oyuncuya geçer. Rakibine dokunamayan ebenin ebeliği devam eder. Oyunun başında her oyuncunun on puanı vardır. Oyunun sonunda da puanında hiç eksilme olmayan çocuğa "horoz" denir. Horoz, oyunu kaybedenlere şarkı söyletebilir, hayvan taklitleri yaptırabilir veya onlara sakladığı eşyaları arattırabilir. Önceden belirlenen puana ilk ulaşan çocuk oyunu kaybeder. (Özdemir, 1997: 553).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Bom Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Erciyas Toz
Ders-Sınıf Düzeyi	Görsel Sanatlar-2. Sınıf
Konu	Kültürel Miras
Araç-Gereç	Türk mimari elemanları ve geleneksel Türk sanatlarının olduğu kartlar
Süre	40 dk. + 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun, kız ve erkek çocuklar tarafından, gündüz ve geniş bir alanda oynanır. Oyun sahasının ortasına büyük bir papatya resmi çizilir. Her oyuncunun bir yaprağı vardır.▶ Papatyanın her yaprağı ortasından ikiye bölünür. Oyuncu, yaprağının bir yarısını ayakta durmak için ayırırken diğer yarısını da yine ikiye bölüp bir bölümüne cumba, kerpiç, avlu gibi Türk kültürüne ait bir mimari eleman ve ebru, minyatür, çintemani geleneksel Türk sanatlarından birini ve diğer bölümüne de puanlarını yazar.▶ "Sayışılarak" bir ebe seçilir. Ebe, papatya çiziminin ortasındaki dairenin içine girerken diğer çocuklar da papatya yapraklarındaki yerlerini alırlar. Ebe cumba, kerpiç, avlu gibi Türk kültürüne ait bir mimari eleman ve ebru, minyatür, çintemani geleneksel Türk sanatlarından birini söyleyerek çizimden uzaklaşır.▶ Söylenen Türk sanatlarından ve Türk mimari eserlerinden biri olan çocuklar "bom" sesini duyunca oldukları yerde dururlar. Papatyanın ortasındaki ebe, kendisine en yakın olan oyuncuya üç adımda dokunmaya çalışır.▶ Dokunduğu takdirde dokunulan oyuncunun, aksi hâlde ebenin puan hanesine on puan yazılır. Ebe rakibine dokunabilirse ebelik, dokunulan oyuncuya geçer. Rakibine dokunamayan ebenin ebeliği devam eder.▶ Oyunun başında her oyuncunun on puanı vardır. Oyunun sonunda da puanında hiç eksilme olmayan çocuğa "horoz" denir. Horoz, oyunu kaybedenlere içinde daha önce sakladığı Türk mimari elemanları ve geleneksel Türk sanatlarının görsellerinin olduğu kartları arattırabilir.▶ Daha sonra aralarına kendisi de katılarak bulunan her kartla ilgili bir kartona mini müze hazırlanarak mbot ile görsellere ait bilgilerin açıklamasının yapıldığı kodlama çalışmaları yapılır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.7.4. Horozum Cık Cık Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Tebeşir
Derleme Yeri	Zonguldak-Ereğli
Derleyen	Serpil Aygün Cengiz
Oynanış Şekli	En az iki kişiden oluşan iki takım kurulur. Bir daire çizilir. Takımlardan biri daire içine girer. Öbür takımın oyuncuları kaçarken daire içindekiler dairenin dışına tek ayaküstünde sekerek çıkıp kaçan çocukları yakalamaya çalışırlar. Bu sırada iki ayağının üstüne basanlar oyunu kaybetmiş sayılır ve oyun dışına çıkarılır. Hangi takımın oyuncusu kaldıysa oyunu o takım kazanır. Oyunda bir kişi kalana kadar oynamaya devam edilir. (Aygün, 1996: 92).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Horozum Cık Cık Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Erciyas Toz
Ders-Sınıf Düzeyi	Müzik-2. Sınıf
Konu	Müzik Kültürü
Araç-Gereç	Karton, kâğıt, makas, yapıştırıcı, boya kalemleri, bant, cetvel
Süre	40 dk. + 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ En az iki kişiden oluşan iki takım kurulur.▶ Bir daire çizilir. Takımlardan biri daire içine girer.▶ Öbür takımın oyuncuları kaçarken daire içindekiler dairenin dışına tek ayaküstünde sekerek çıkıp kaçan çocukları yakalamaya çalışırlar.▶ Bu sırada iki ayaklarının üstüne basarlarsa kaçan çocuklar onlara geleneksel müzik kültürümüzle ilgili telli, vurmali, üflemeli çalgılar (bağlama, ut, kanun, santur, ksilofon, def, davul vb.) ile Türk halk müziği, Türk sanat müziği sanatçıları ve şarkılarıyla ilgili sorular sorar. Bilenler kurtulurken bilemeyenler daireye geri kovalanır.▶ Oyun sonunda öğrenciler gruplara ayrılır. Belirledikleri bir enstrümanı tasarlamaları ve seçtikleri bir Türk halk müziğini bu enstrümanla çalmaları sağlanır.▶ Daha sonra aralarına kendisi de katılarak bulunan her kartla ilgili bir kartona mini müze hazırlanarak mbot ile görsellere ait bilgilerin açıklamasının yapıldığı kodlama çalışmaları yapılır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.7.5. Kabaklar Pişti Mi Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Göz bandı ya da tülbent
Derleme Yeri	Zonguldak-Ereğli
Derleyen	Serpil Aygün Cengiz
Oynanış Şekli	<p>Eşit sayıda oyuncudan oluşan iki takım kurulur. Her takımın başındaki oyuncu kendi takımının oyuncularına birer hayvan, sebze ya da çiçek adı verir. Daha sonra takımların başındaki oyuncular arasında şu konuşma geçer:</p> <p>"Seke seke ben geldim" Oyuncu tek ayağı üstünde sekerek karşı takımın yanına gider.</p> <p>"Hoş geldin."</p> <p>"Kuyu var."</p> <p>"Atla da gel." Oyuncu bir kere sıçrar.</p> <p>"Köpek var."</p> <p>"Havla da gel."</p> <p>"Hav."</p> <p>"Kedi var."</p> <p>"Miyavla da gel."</p> <p>"Miyav. Kabaklar pişti mi?"</p> <p>"Pişti."</p> <p>Karşı tarafa gelen oyuncu yerde oturan çocukların sırayla kafasına dokunur. Seçtiği birinin gözlerini kapatarak kendi grubundan birini o oyuncuya verdiği adla çağırır. Çağırılan çocuk gelerek gözleri kapalı olan çocuğun dokunup koşu koşu yerine döner ve kendi grubundaki çocuklarla birlikte diğer gruba sırtını döner. Hepsi birlikte ellerini çırparak "Dedemin şapkası kaybolmuş, dedemin şapkası kaybolmuş." derler. Kafasına dokunulan çocuk kimin dokunduğunu bilirse onu alıp kendi tarafına götürür, bilemezse kendisi o grupta kalır. Bir takımın oyuncuları bitene dek oyun bu biçimde sürer (Aygün, 1996: 92-93).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Kabaklar Pişti Mi Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Aksoy
Ders-Sınıf Düzeyi	İngilizce-4. Sınıf
Konu	Meslekler (Jobs)
Araç-Gereç	Göz bandı ya da tülbent
Süre	40 dk. + 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Eşit sayıda oyunculardan oluşan iki takım kurulur.▶ Her takımın başındaki oyuncu kendi takımının oyuncularına birer meslek adı verir.▶ Daha sonra takımların başındaki oyuncular arasında bu şekilde bir diyalog gerçekleşir: *Welcome, Where do you work? — Hello, here I am. I work at a school/ I work at an airport *What do you do? What do you like ? — I am a teacher/I am a pilot. I like teaching children/I like flying a plane▶ Diyalogda meslekler ile ilgili sorular ve cevaplar yer alır.▶ Karşı tarafa gelen oyuncu yerde oturan çocukların sırayla kafasına dokunur.▶ Seçtiği birinin gözlerini kapatarak kendi grubundan birini o oyuncuya verdiği isimle çağırır.▶ Çağrılan çocuk gelerek gözleri kapalı olan çocuğun başına dokunup koşarak yerine döner ve kendi grubundaki çocuklarla birlikte arkalarını dönerek birlikte ellerini çırparak mesleklerle ilgili İngilizce bir şarkının nakaratını söylerler.▶ Kafasına dokunulan çocuk kimin dokunduğunu bilirse onu alıp kendi tarafına götürür, bilemezse kendisi o grupta kalır.▶ Bir takımın oyuncuları bitene dek oyun bu şekilde sürer.▶ Bahçe oyunu olan bu oyunun tasarım aşaması bilişim sınıfı ortamında uygulanır.▶ Okulun fiziki şartları göz önünde bulundurulur.▶ Öğrenciler günümüzde yaşanan en önemli sorunlardan birini seçer ve o sorunu çözebileceğine inandıkları bir mesleğin kahramanını tasarlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.8. Seksek Oyunları

3.2.8.1. Postacı Oyunu

Oyunun Diğer Adları	Ali Cambaz, Ayak Yere Basmaz, Kale Kapmaca, Tuttum Direk, Zıbbak, Ağaç Kapmaca, Zambak Oyunu
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Tebeşir
Derleme Yeri	Kocaeli
Oynanış Şekli	Yere ikişer, üçer metre arayla yaklaşık bir metre çapında beş daire çizilir. Bu dairelere birer il adı verilir. Oyuncular birer birer bu dairelerde durur. Ebe de ortada durur. Oyuncular ebeye "Ebe bugün postada ne var?" diye sorar. Ebe de yerdeki dairelere verilen illerden ikisinin adını söyler. Adı söylenen dairelerde duran oyuncular hızla birbirleriyle yer değiştirir. Ebe iki oyuncudan daha çabuk davranıp birinin dairesini almaya çalışır. Alırsa ebelikten kurtulur, ortada duran ebe olur (Özhan, 1997: 82-83).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Postacı Oyunu
Uyarlayan	Ahu Baytok
Ders-Sınıf Düzeyi	Tüm Dersler-4. Sınıf
Konu	Şifre (Parola) Güvenliği Kişisel Bilgilerin Güvenliği Mahremiyet
Araç-Gereç	Renkli zarflar, tebeşir ya da daire şekli verilebilecek bir başka materyal, teknolojiyi güvenli kullanmayla ilgi bilgi kartları, artık materyaller
Süre	40 dk. + 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Yere ikişer, üçer metre arayla yaklaşık bir metre çapında beş daire çizilir.▶ Bu dairelere teknolojiyi güvenli kullanma ile ilgili yaş seviyesine uygun kısa cümlelerin yazılı olduğu kâğıtlar farklı renklerdeki zarflar içerisine konularak oyunculara verilir.▶ Oyuncuların hepsi dijital güvenlik uzmanı robotlarıdır. Oyuncular role girerek dairelerine geçerler ve bir robot gibi zarfların içerisinde yazılı olan kuralları okurlar.▶ Aralarından bir kişi postacı robot olur. Oyuncular "Postacı robot. Bugün postada ne var?" diye robot gibi konuşarak sorarlar. Postacı robot dairelerde bulunan iki zarfın rengini söyler ve bu renkteki daireler yer değiştirir. Burada önemli nokta bir robot gibi hareket ederek yer değiştirilmesidir. Postacı robot önce geçerse ebe bir başkası olur. Oyun bu şekilde bir süre oynadıktan sonra tasarım boyutuna geçilir.▶ Tasarım boyutunu yapmak için çocuklar sınıflarına geçerler ve artık materyaller ile dijital güvenlik uzmanı robotu tasarlarlar ve tasarımlarını bitirdikten sonra öz güven içerisinde arkadaşlarına sunarlar.▶ kırmızı zarf: Bilişim araçlarını ailemizle birlikte olduğumuz alanlarda kullanalım.▶ sarı zarf: Dijital dünyada neler yaptığımızı ailemizle paylaşalım.▶ mavi zarf: Dijital ortamda özel bilgilerimizi paylaşmayalım.▶ yeşil zarf: Tanımadığımız kişilerden gelen mesajları açmayalım.▶ turuncu zarf: Dijital ortamda bizi rahatsız eden durumları mutlaka ailemize söyleyelim.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.8.2. Kız Kız Çık Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Oynanış Şekli	<p>Toprak zemin üzerinde oynanır. Yere bir dikdörtgen şekli çizilir. Bu şekil altı eşit parçaya bölünür. Birinci kareye kız, ikinciye erkek, üçüncüye hayvan, dördüncüye ay, beşinciye renk, altıncıya şehir gibi isimler verilir. İlk oyuncu, kız bölümünün önünde durur ve bir ileriye bir geriye zıplayarak “Kız kız çık.” der. Bunu üç defa tekrarlar. Her bir kareye zıplayarak kız isimleri söylenir. Daha sonra erkek yazan bölümün üzerine gelinerek “Erkek erkek çık.” diye söylerken bir ileriye bir geriye zıplar. Her kareyi gezerek erkek isimleri sayılır. Sonra üçüncü bölüme gelir ve “Hayvan hayvan çık.” der kareleri gezerken hayvan isimleri söylenir. Daha sonra dördüncü bölüme gelir ve “Ay ay çık.” der her karede bir ay isimi söylenir, beşinci bölüme gelir ve “Renk renk çık.” der yine aynı şekilde her kareyi gezerek renk isimleri söyler. En sonunda altıncı bölüme gelip “Şehir şehir çık.” denir ve bütün kareleri gezerek şehir isimleri söylenir. Daha sonra tek ayak üzerinde aynı işlem devam eder, kim önce bitirirse o galip olur. Oyun böyle devam eder (Demir, 2015: 97).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Kız Kız Çık Oyunu
Uyarlayan	Ahu Baytok
Ders-Sınıf Düzeyi	Tüm Dersler-4. Sınıf
Konu	Grup Çalışması Kuralları
Araç-Gereç	Resim kâğıtları ve boyama kalemleri, klasik müzik, (toprak zemin üzerine şekil çizmek için) boya veya bir başka materyal
Süre	40 dk. + 40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Toprak zemin üzerinde oynanır.▶ Yere bir dikdörtgen şekli çizilir. Bu şekil altı eşit parçaya bölünür.▶ Her bir kareye benlik saygımızı olumlu etkileyecek bir davranış ismi verilir.▶ Birinci kare saygı, ikinci kare yardımseverlik, üçüncü kare nezaket, dördüncü kare dostluk, beşinci kare doğruluk, altıncı kare empati. İlk oyuncu nezaket bölümünün önünde durur ve bir ileriye bir geriye zıplayarak "Saygı saygı çık." der. Bunu üç defa tekrarlar. O gruptaki öğrenciler bir saygı heykeli olurlar. Oyuncu heykellere dokunarak canlandırır ve "hangi saygı heykeli olduğunu söyler."▶ Daha sonra yardımseverlik yazan bölümün üzerine gelinerek "Yardımseverlik yardımseverlik çık." diye söylerken bir ileriye bir geriye zıplar. O gruptaki öğrenciler yardımseverlik ile ilgili bir heykel olurlar. Oyuncu heykellere dokunarak canlandırır ve "hangi yardımseverlik heykeli olduğunu söyler."▶ Sonra üçüncü bölüme gelir ve "Nezaket nezaket çık." der ve nezaket heykellerini canlandırır.▶ Daha sonra dördüncü bölüme gelir ve "Dostluk dostluk çık." der ve dostluk heykelleri canlanır.▶ Beşinci bölüme gelir ve "Doğruluk doğruluk çık." der ve yine aynı şekilde doğruluk heykellerini canlandırarak hangi doğruluk heykeli olduğunu söyler.▶ En sonunda altıncı bölüme gelip "Empati empati çık." denir ve bütün kareler gezilerek heykeller canlanır ve ne heykelleri olduklarını söylerler. Oyun bu şekilde oyuncuların yerleri değiştirilerek devam eder.▶ Oyunun tasarım boyutunu gerçekleştirmek için öğrenciler sınıfa geçer ve benlik saygımızı olumlu etkileyecek bu davranışlarla ilgili resimler yaparak bir resim sergisi oluştururlar. Öğretmen ve öğrenciler role girerek "Sihirli Duygular Resim Sergisi"ni klasik bir müzik eşliğinde gezerek resimler hakkında sohbet eder.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.8.3. Seke Seke Ben Geldim Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Derleme Tarihi	2013
Derleme Yeri	Isparta-Eğirdir
Kaynak	Şenay Demirağ
Oynanış Şekli	<p>Öncelikle iki takım oluşturulur. Her takım, kendine bir oyun temsilcisi belirleyerek karşılıklı dizilir ve yere çömelir. Oyun sırası "Yaş mı kuru mu?" atılarak belirlendikten sonra kazanan takımdan bir oyuncu takım başkanının izniyle seke seke karşı takıma gider:</p> <p>"Seke seke ben geldim."</p> <p>Takım başkanı:</p> <p>"Hoş geldin safa geldin, söyle bakalım ne istiyorsun?"</p> <p>"Annem hamamdan geldi, yüreği yanıyormuş, soğuk bir karpuz istiyorum." diye yanıtlar. Karşı takımın oyuncusu seken oyuncuyu yormak ve yere ayağını bastırtmak için:</p> <p>"Anlamadım, ne dedin? Bir de kulağıma söyle." diyerek seken rakip oyuncuyu gezdirir. Oyuncu istediğini tekrar söyleyince başkan:</p> <p>"Seç, seçebildiğini." der. Oyuncu sekerek bir oyuncunun yanına gelir ve kolundan tutup onu kaldırmaya çalışır. Kaldıramazsa:</p> <p>"Bu karpuz ham, daha olmamış." diyerek başka bir oyuncuya gider. Eğer yerinden kaldırabildiği oyuncu olursa alıp onu götürür, kaldıramazsa o oyuncu takımında kalır. Takımlardan birinin oyuncusu bitene kadar oyun devam eder. (Yılmaz, 2013:168-169).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Seke Seke Ben Geldim
Uyarlayan	Ahu Baytok
Ders-Sınıf Düzeyi	Türkçe-4. Sınıf
Konu	Sanat
Araç-Gereç	Kâğıt, kalem, kese veya içerisine koyabileceğimiz başka bir materyal
Süre	40 dk. + 40 dk.
Oynanış Şekli	<p>► Öncelikle 2 takım oluşturulur. Her takım, kendine bir oyun temsilcisi belirleyerek karşılıklı dizilir ve yere çömelir. Oyun sırası "yaş mı kuru mu" atılarak belirlendikten sonra kazanan takımdan bir oyuncu takım başkanının izniyle seke seke karşı takıma gider:</p> <p>"Seke seke ben geldim."</p> <p>Takım Başkanı:</p> <p>"Hoş geldin safa geldin, söyle bakalım ne istiyorsun?"</p> <p>"Annem hamamdan geldi, yüreği yanıyormuş, soğuk bir karpuz istiyorum." diye yanıtlar. Karşı takımın oyuncusu seken oyuncuyu yormak ve yere ayağını bastırtmak için:</p> <p>"Anlamadım, ne dedin, bir de kulağıma söyle." diyerek seken rakip oyuncuyu gezdirir. Oyuncu istediğini tekrar söyleyince başkan:</p> <p>"Seç, seçebildiğini." der. Oyuncu sekerek bir oyuncunun yanına gelir ve kolundan tutup onu kaldırmaya çalışır. Kaldıramazsa:</p> <p>"Bu karpuz ham, daha olmamış." diyerek başka bir oyuncuya gider. Eğer yerinden kaldırabildiği oyuncu olursa alıp onu kendi takımına götürür ve kendi kesesine öykü için bir kelime yazıp atar. Kaldıramazsa o oyuncu takımında kalır ve onlar kendi keselerine bir kelime yazıp atarlar. Takımlardan birinin oyuncusu bitene kadar oyun bu şekilde devam eder. Oyun bittikten sonra takımlar keselerini açar ve keselerinin içerisinden çıkan kelimelerle anlamlı bir öykü oluştururlar. Öykülerini tamamladıktan sonra canlandırırlar.</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.9. İple Oynanan Oyunlar

3.2.9.1. İp Çekme Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık Mekân
Araç-Gereç	Atlamalık ip, halat
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Oynanış Şekli	İki takımla oynanan bir oyundur. Uzunca ve kalın bir ip (halat) bulunur. Ortaya bir kişi geçer ve ortadaki kişinin beline ip bağlanır. İpin iki ucuna eşit sayıda oyuncu geçer. İki takım da ortadaki oyuncuyu kendine doğru çekmeye başlar. Ortadaki oyuncuyu kendine çekmeyi başaran takım kazanır (Çolak, 2015:162).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	İp Çekme Oyunu
Uyarlayan	Cennet Aksu
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilimleri-3 ve 4. Sınıf
Konu	Kuvvetin Cisimler Üzerindeki Etkisi
Araç-Gereç	Sihirli kule oyunu malzemeleri, artık malzemeler, renkli zarflar
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun en az 12 kişi, en fazla 24 kişiyle oynanır.▶ Kutudan çıkan 8 parça ip eşit uzunlukta olacak şekilde ikiye katlanır, kancalı halkadaki ahşap dairede yer alan deliklerden iki uç çıkacak şekilde geçirilir. Bu şekilde her delikten iki ip ucu çıkmış olur.▶ İplerin uç kısmına tutanın elinden kaymaması için boncuklar bağlanır.▶ Kuleler farklı renklere boyanır, kulelerin renginde zarfların içerisine günlük yaşamımızdan faydalanarak çekme kuvveti uyguladığımız örnekler yazılır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.9.2. Sicim Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Uzunca bir ip
Oynanış Şekli	<p>Oyuncular, çamaşır ipi ya da benzer kalınlıktaki ipleri birbirine bağlayarak uzun bir ip elde ederler. İp ne kadar uzun olursa o kadar iyidir. Uzun iple daha çok ve değişik şekil oluşturulur. İp önce kıvrımlı, sonra değişik şekillerde birbirinin üzerinden geçmemek şartıyla yere konular. Çocuklar sıra hâlinde bu ipin üzerinde ipin dışına çıkmadan yürür. Oluşturulan bütün şekillerin üzerinde ipin dışında başka yere basmadan ve düşmeden yürüdükten sonra birinci aşama tamamlanır. Oyunun ikinci aşamasında ise aynı şekillerin üzerinden bu kez tek ayakla sıçrayarak yürünür. Sıçrarken ipin dışında başka yere basan ya da düşen çocuk oyundan çıkar, diğer oyunu bekler ve kazananlar alkışlanır (Demir, 2015: 99).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Sicim Oyunu
Uyarlayan	Cennet Aksu
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilimleri-4. Sınıf
Konu	Basit Elektrik Devreleri
Araç-Gereç	Tahta plaket, pil, pil yatađı, lamba, duy, iletken tel
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<p>1.Aşama:</p> <ul style="list-style-type: none">▶ Sınıf iki gruba ayrılır, çamaşır ipi ya da benzer kalınlıktaki ipleri, birbirine bağlayarak uzun bir ip elde ederler.▶ 1. grubun yaptıđı kıvrımlı şeklin simetriđini 2. grup yapar.▶ Oyunun birinci turunda; gruplar aynı anda başlayarak hızlı bir şekilde kendilerinin oluşturduđu şekillerin üzerinde, ipin dışına çıkmadan yürürler.▶ Aynı şekillerin üzerinden çift ayakla zıplayarak ipin dışında başka yere basmadan ve düşmeden yürüdükten sonra ikinci tur tamamlanır.▶ Oyunun üçüncü turunda, aynı şekillerin üzerinden bu kez tek ayakla sıçrayarak yürürler. <p>2.Aşama:</p> <ul style="list-style-type: none">▶ İkiye ayrılan gruplar ellerindeki malzemelerle materyali hazırlamaya başlar.▶ Tahta plaket üzerine öğretmenlerinin gösterdiđi şekilde duy ve pil yatađı monte edilir. İletken telin üzerinde yalıtkan varsa yalıtkanı soyulur, telin bir parçası halka şeklinde kesilir.▶ İstenilen uzunlukta iletken tel, oyunun zorluđunu artırmak için farklı şekiller verilerek birbirine değmemek şartıyla tahta plakete monte edilir.▶ Pil yatađından çıkan iki kablonun biri duya diđer iletken telin bir ucuna bağlanır.▶ Ucu halka şeklinde olan iletken tel duyun diđer ucuna bağlanır.▶ Duya lamba takılır. Pil yatađına piller yerleştirilir. Halka, telin bir ucundan diđer ucuna değdirilmeden geçirilmeye çalışılır.▶ Halka tele değerse lamba yanar, sıra diđer oyuncuya geçer.▶ Halka ile iletken telin bir tarafından diđer tarafına yüzüğü lamba yanmadan geçirmek yani anahtarı aktif hâle getirmeden devreyi tamamlamak gerekir. Halka iletken tele temas edince sistem aktif hâle geçer ve lamba yanar sonucuna varılır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.9.3. İplikçi Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	2 adet yumuşak ip
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Nefise Okyay
Oynanış Şekli	Parmakları acıtmayacak kalınlıkta ve iki ucu birbirine bağlanmış iki iple oynanan bir oyundur. Oyuncular karşılıklı olarak oturur ve iplikleri baş ve işaret parmaklarından başlamak üzere iki el parmaklarına dolar. Her defasında değişik şekiller ortaya çıkarılmaya çalışır. Oyuncular birbirlerinin yaptıkları şekilleri sırayla yapmaya çalışırlar. Yapamayan kaybeder (Çolak, 2015:162-163).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	İplikçi Oyunu
Uyarlayan	Cennet Aksu
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik-4. Sınıf
Konu	Geometrik Şekiller
Araç-Gereç	Makey makey seti, karton, alüminyum folyo
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun kız veya erkek tüm çocuklarla oynanır, öğrenciler iki gruba ayrılır.▶ 1. aşama: Oyuncular karşılıklı olarak oturur ve iki ucu birbirine bağlanmış iplikleri baş ve işaret parmaklarından başlamak üzere iki el parmaklarına dolar. Her defasında değişik geometrik şekiller (kare, dikdörtgen, üçgen, beşgen, altıgen...) ortaya çıkarılmaya çalışılır. Oyuncular birbirlerinin yaptıkları geometrik şekilleri sırayla yapmaya çalışır.▶ Daha sonra gruplar iplerden hiç var olmayan bir şekil yapar. İplerin de desteğiyle karar verdikleri şekli kâğıda çizerler. Sonra o şekli karikatüre dönüştürürler.▶ 2. aşama: 1. aşamada geometrik şekillerden dikdörtgen şeklinin yapımını hatırlayan öğrenciler; makey makey setinin yapımına geçer. Dikdörtgen şeklinde kesilen 5 karton, alüminyum folyo ile sarılır. Akımın iletilebilmesi için kablolar yerleştirilir, daha sonra kart bilgisayara USB girişinden bağlanır. Krokodil kabloların uçları, alüminyum folyo ile sarılan dikdörtgen şeklindeki kartonların altlarına yerleştirilir (ground elde tutmak için boş bırakılır). Kartonlar sabit zemin üzerine bırakılır. 5 kartonun her birine nota ismi verilir (Nota sayısı oyun ilerledikçe ya da yaş grubuna göre artırılabilir). İki gruptan sırayla birer kişi gelir. Yazı turayla belirlenen kişi yerdeki notalar üzerinde ayağıyla basit bir parça çalar ve diğer gruptaki arkadaşı onun yaptıklarını tekrarlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.10. Farklı Nesnelere Oynanan Oyunlar

3.2.10.1. Biliç Oyunu

Oyunun Diğer Adları	Asal Sorma Oyunu (Burdur), Bilmeli Matal Oyunu (Kayseri)
Oyunun Mekânı	Kapalı mekân
Araç-Gereç	Çöp çubuklar
Derleme Tarihi	1968
Derleme Yeri	Çankırı-Kurşunlu-Çavundur
Derleyen	Şükrü Elçin
Kaynak	Hâlîl Çal
Oynanış Şekli	<p>Oyun, kız ve erkek çocuklar tarafından, kış mevsiminde ve ocak başında oynanır. Oyunu iyi bilen oyuncu, arkasında tuttuğu ellerinden birine çöp saklar. Çöpü saklayan oyuncu daha önce tespit edilen sıraya göre çocuklardan birine çöpün hangi elinde olduğunu sorar. Bu oyuncu da "Ya şunda ya bunda/Keçe kulak başında." diyerek tahmin eder. Çöpün bulunduğu eli, doğru tahmin eden oyuncu "Bir biliç" diyerek çöpü yüzüne yavaşça sürer ve çöpü saklamaya hak kazanır. Yanlış tahmin durumunda ise çöpü saklayan oyuncu "bir biliç" yapmış olur. Oyun, diğer oyunculara tahminlerinin sorulmasıyla devam eder. On biliç sayısına ilk ulaşan oyuncu, oyunu kazanır ve arkadaşlarına çeşitli görevler verir (Özdemir, 1997: 532-533).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Biliç Oyunu
Uyarlayan	Melin Getizmen Yeşil
Ders-Sınıf Düzeyi	Türkçe (İlk Okuma Yazma)- 1. Sınıf
Konu	Yazma
Araç-Gereç	5x5'lik karton veya kâğıt, yapıştırıcı ve kelimeler
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna başlamadan önce öğrenciler 5X5'lik kartlara çeşitli hayvan, meyve ve sebze görselleri yaparlar.▶ Oyun, kız ve erkek çocuklar tarafından, kış mevsiminde ve sınıf içinde oynanır.▶ Sayışma ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir.▶ Oyuna başlayan öğrenci çeşitli hayvan, meyve, sebze (Oyunu bir üst seviyeye çıkarmak için, her mevsim için meyve ve sebzeler ayrı ayrı tasarlanabilir.) vb. nesnelere bulduğu kartlardan ikisini seçer.▶ Öğrenci seçtiği görsel kartlardan birinin adını bir kâğıda yazar ve kâğıdı diğer oyuncunun önüne koyar.▶ Elinde kart olan oyuncu daha önce tespit edilen sıraya göre çocuklardan birine kelimenin hangi görsele ait olduğunu sorar.▶ Bu oyuncu da "Ya şunundur ya bunun/Okuyarak bulurum." diyerek tahmin eder.▶ Kart ile kelimeyi doğru eşleştiren oyuncu "Bir biliç" diyerek kartı yüzüne yavaşça sürer ve kartı saklamaya hak kazanır.▶ Yanlış eşleştirme durumunda ise eşleştirmeyi soran oyuncu "bir biliç yapmış" olur.▶ Oyun diğer oyunculara tahminlerinin sorulmasıyla devam eder.▶ On biliç sayısına ilk ulaşan oyuncu, oyunu kazanır.▶ Oyun sonunda kazanan oyuncudan elindeki kartlarda olan görsellere ait kelimelerin içinde bulunduğu bir öykü anlatması veya şarkı söylemesi istenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.10.2. On İki Çöp Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	30 cm uzunluğunda on iki tane çöp, 1 m uzunluğunda sopa, 15 cm çapında yuvarlak bir taş
Derleme Yeri	Isparta, Yalvaç Bağkonak kasabası
Kaynak	Ali Berber
Oynanış Şekli	Uzun sopa, taşın üzerine bir ucu 15-20 cm dışa gelecek, bir ucu da yere değecek şekilde yerleştirilir. Sopanın yere değen ucuna on iki çubuk dizilir. Oyuna ebe ve sopaya vuracak oyuncunun seçilmesiyle başlanır. Sopaya vuracak oyuncu, ayağıyla sopanın yukarıda kalan ucuna hızlıca basar ve çöpleri etrafa dağıtır. Ebe, çubuklardan birini havada yakalamayı başarır ise sopaya vuran oyuncu ebe olur. Çöpleri yakalayamazsa yerdeki çöpleri sopanın üstüne tekrar hızlıca dizmesi gerekir. Ebe, çöpleri dizerken diğer oyuncular kaçışarak değişik yerlere saklanırlar Ebe, çöpleri dizince saklanan oyuncuları aramaya başlar. Gördüğü arkadaşını taşa elini vurarak sobeler. Sobelenen oyuncu oyundan çıkar. Ebe, diğer oyuncuları bulmaya çalışırken sobelenmeyen bir oyuncu gizlice sopaya vurup çöpleri dağıtırsa sobelenen oyuncular tekrar oyuna döner. Oyun, ebenin herkesi sobelemesine kadar sürer. Oyuncuların hepsi sobelendiğinde ilk sobelenen ebe olur (Yılmaz, 2013:253-256).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	On İki Çöp Oyunu
Uyarlayan	Melin Getizmen Yeşil
Ders-Sınıf Düzeyi	Hayat Bilgisi- 2. Sınıf
Konu	Güvenli Hayat
Araç-Gereç	Lego parçaları
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyuna sayışma yöntemi ile ebe seçilerek başlanır.▶ Ebe karışık hâlde bulunan lego parçalarından ulaşım türlerine uygun ulaşım araçlarından birini yapar.▶ Ebe tasarımı yaparken diğer oyuncular kaçışarak değişik yerlere saklanır.▶ Ebe tasarımı bitince saklanan oyuncuları aramaya başlar.▶ Gördüğü arkadaşını yaptığı tasarıma dokunarak sobeler.▶ Sobelenen oyuncu oyundan çıkar.▶ Ebe diğer oyuncuları bulmaya çalışırken sobelenmeyen bir oyuncu gizlice ebenin tasarımının parçalarını dağıtırsa sobelenen oyuncular tekrar oyuna döner.▶ Oyun ebenin herkesi sobelemesine kadar sürer.▶ Oyuncuların hepsi sobelendiğinde ilk sobelenen ebe olur.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.10.3. Zezeze Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Orta boyda sopa, lastik ayakkabı
Derleme Tarihi	2019
Derleme Yeri	Kars
Derleyen	Sinem Güllizar Demirkol
Kaynak	Netice Demirkol
Oynanış Şekli	Ortaya bir sopa dikilir. Sopa'nın üstüne lastik ayakkabı konulur. Kim sopa atıp ayakkabıyı düşürürse o kazanır. Sopa'nın yanında duran ebe "zezeze" diye bağırır. "Zezeze" diye koşarken hiç nefes almadan bunu söyler. O sırada ayakkabıyı düşüreni yakalayamadan nefesi kesilirse tekrar ebe olur (THBMER Arşiv).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Zezeze Oyunu
Uyarlayan	Melin Getizmen Yeşil
Ders-Sınıf Düzeyi	Müzik- 3. Sınıf
Konu	Dineme-Söyleme
Araç-Gereç	Mum, makas, pipet, yumuşak hortum, huni, yapıştırıcı, plastik renkli elektrik bantları, hortumun içine yerleştirilebilecek düdük
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Bir ebe seçilir.▶ Ebe masanın yanında durur.▶ Öğrenciler sırayla masanın üstündeki mumu 1 m ile 1,5 m'lik mesafeden söndürmeye çalışır. (Tealight mum kullanılarak güvenlik sağlanabilir.)▶ Mumu söndüren kişi kazanmış olur.▶ Masanın yanında duran ebe "zezeze" diye bağırır.▶ "Zezeze" diye koşarken hiç nefes almadan bunu söyler.▶ O sırada mumu söndüreni yakalayamadan nefesi kesilirse tekrar ebe olur.▶ Oyun sonunda öğrenciler getirdikleri malzemelerle nefesli çalgılardan tuba veya pan flüt gibi müzik aletleri yaparlar.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.10.4. Çabıt Yüzük Oyunu

Oyunun Mekânı	Kapalı mekân
Araç-Gereç	Yemeni (mendil, peşkir, bez), yüzük
Derleme Yeri	Ankara
Oynanış Şekli	Oyun, altışar kişiden oluşan iki takım arasında oynanır. Herkes yemeni, mendil, peşkir ve benzeri eşyalarını ortaya koyar. Yüzük bunlardan birinin içine saklanmış olur. Yüzüğü ilk ya da son mendilde bulan, ikinci oyunda yüzüğü saklar. Diğer kaldırışlarda mendil bulunursa yerdeki mendil sayısı kadar sayı, yüzüğü saklayan takımın olur. Elli sayısına ilk ulaşan takım oyunu kazanır. Yenilen takım, helva veya çerez ikram eder. (Özdemir, 1997: 980).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Çabıt Yüzük Oyunu
Uyarlayan	Meryem Tanrıöver
Ders-Sınıf Düzeyi	Görsel Sanatlar- 3. Sınıf
Konu	Kültürel Miras
Araç-Gereç	6 adet yöresel eşya
Süre	30 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun, altışar kişiden oluşan iki takım arasında oynanır.▶ İki takıma da üçer görev verilir. Minyatür, ebru, çini, keçe, seramik, hat gibi altı sanat ismi söylenerek her takımın üç tanesini araştırıp bunları bir bezin veya mendilin üzerine baskı yapmaları istenir.▶ Burada elde imkânlar varsa 3D yazıcıdan da Tinkercad Programı ile bu baskılar çıkarılabilir.▶ Ardından kurutulan mendillerin içine veya şekildeki gibi kutuların (kutuların üstüne mendiller örtülerek) içine yüzük saklanarak oyun oynamaya devam edilir.▶ Bu kutuların üstüne sarılan el sanatları sarılmış bezler oyunun eğitsel boyutunu ifade eder. Rakip ilk ya da son seçtiğinde yüzüğü bulursa ikinci oyunda da yüzüğü saklar.▶ Diğer kaldırışlarda mendili bulursa yerdeki mendil sayısı kadar puan alır.▶ İlk 50 puan alan galip gelerek oyunu bitirir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.10.5. Tura Kimde Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık veya kapalı alan
Araç-Gereç	1 adet bozuk para
Oynanış Şekli	<p>Oyuncular içinden bir ebe belirlenir. Diğer oyuncuların hepsi daire oluşturacak biçimde yan yana yere oturlar/çömelir. Ebe dışındaki tüm oyuncuların elleri arkalarında avuç içleri yukarı bakacak şekilde açık vaziyette durur. Ebe, çemberin dışında dolaşırken diğer oyunculara belli etmeden elindeki bozuk parayı oyunculardan birinin açık avucunun içine bırakır. Yeri belli olmaması için bir süre daha çemberin dışında dönerek bir oyuncunun arkasında durur.</p> <p>Ebe "Tura kimde?" diye bağıarak sorar. Arkasında durduğu oyuncu, tahmin ederek bozuk paranın kimde olduğunu "Tura Ali'de." demek suretiyle bilmeye çalışır. Cevap vermesi beklenen oyuncu turanın kimde olduğunu bilirse turanın elinde olduğu oyuncu ebe olur. Cevap veren oyuncu, turanın kimde olduğunu bilemezse kendisi ebe olur. Oyun yeni ebe ile tekrar aynı şekilde oynanır. Kazanma şartı: En çok ebe olan oyuncu kaybeden olarak diğer oyuncular tarafından görevlendirilir (Elbas, 2014).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Tura Kimde Oyunu
Uyarlayan	Meryem Tanrıöver
Ders-Sınıf Düzeyi	Sosyal Bilgiler- 4. Sınıf
Konu	Bilim, Teknoloji ve Toplum
Araç-Gereç	Bilgisayar, yazıcı ve rokokey seti
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ İlk önce bilişim teknolojileri kullanılarak teknolojik ürünlerin mucitlerini ve bu ürünlerin zaman içerisindeki gelişimini araştırmaları sağlanır.▶ Bu bilim insanlarının resimleri ve isimleri örnekte olduğu gibi bir zeminde birleştirilir.▶ Oyunun zemini için "block poster" aracıyla resim büyütülerek gereken resim çıktısı alınır ve bir köpük üzerine yapıştırılır.▶ Ardından her ismin olduğu yere buldukları icatların da resimleri oyun hamurlarıyla tutturulur.▶ Hazırlanan zeminde bilim insanlarının icatlarına krokodil kablolar tutturulur.▶ Bilgisayarda Scratch Programı açılarak öğrencilere gereken kodlar yazdırılır.▶ Kukla tıklanınca bilim insanının adı ve buluşunun adını öğrenci kendi sesi ile ya da hazır ses kodu ile kaydeder.▶ Bilgisayarın başında bir öğrenci oturur. Bu oyundaki ebedir.▶ Bilgisayar ekranını görmeyen öğrenci ise oyunda yerde oturan ve soru sorulan öğrenciyi temsil etmektedir. Ebe "Tura kimde?" sorusu yerine "Kod kimde?" der.▶ Oyundaki diğer öğrenci bir tahmin yapar.▶ Bilirse ebe yeniden sorar, bilemezse kendi ebe olur.▶ En çok tahmini doğru yapan oyunu kazanır.▶ Burada araştırdığı ve oyunda kullandığı teknolojik ürünleri nirengi olarak kendisine ve doğaya zarar vermeden kullanmasıyla ilgili sonuç çıkarması sağlanır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.11. Kaçma Kovalama Kapma Oyunları

3.2.11.1. Yerden Yüksek Oyunu	
Oyunun Mekânı	Açık mekân
Derleme Tarihi	2013
Derleme Yeri	Isparta
Oynanış Şekli	Genellikle sokak araları, taşların üzeri, merdiven basamakları, sandalye üstü, duvar üstü veya karşılıklı kaldırımın olduğu yerler oyun sahası olarak seçilir. Oyuncular arasından sayışmacayla bir ebe belirlenir. Oyuncuların amacı, ebeye yüksek olmayan yerde yakalanmamaktır. Ebe, oyuncuyu ebelemeye geldiğinde oyuncu yerden yüksek bir yere kaçar. Oyun, sokak aralarında karşılıklı iki kaldırım arasında oynandığında ebe, yolun ortasında durup kaldırımdan inip karşıya geçmek isteyen oyuncuları kovalar, onlara değerek onları ebelemeye çalışır. Kaldırımda olan oyuncuya ebe dokunamaz. Kaldırım -yüksek yer- güvenli alandır. Ebenin dokunduğu oyuncu yeni ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder (Yılmaz, 2013:229).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Yerden Yüksek Oyunu
Uyarlayan	Meryem Tanrıöver
Ders-Sınıf Düzeyi	Sosyal Bilgiler- 4. Sınıf
Konu	Küresel Bağlantılar
Araç-Gereç	Ülke bayrakları, ülkelerde konuşulan diller, tebeşir
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Her kıtadan bir ülke seçilir, o ülkenin bayrağı, dili, en önemli kültürel miras şehirleri ve yemekleri araştırılır.▶ Öğrencilerden bunlarla ilgili tasarım geliştirmeleri istenir. (Örneğin; ülke bayrağı boyanabilir, yemeğin resmi çizilip bir tabağa yapıştırılabilir.)▶ Bahçeye yeteri kadar bir alana 7 kıtanın yerleri tebeşirle ya da kalıcı boyayla çizilir.▶ Ardından “Yerden yüksek” demek yerine örneğin “İspanya’ya” denildiğinde 7 kıtaya ait verilen tüm materyallerin arasından doğru tasarımları alıp Avrupa Kıtası’nın olduğu yere giden çocuklar oyuna devam eder.▶ Yanlış yapanlar bir sonraki tur için dikkatle izlemeye devam eder.▶ Her ülkeye ait materyal sayısı oyuncu sayısına eşit yapılmalıdır.



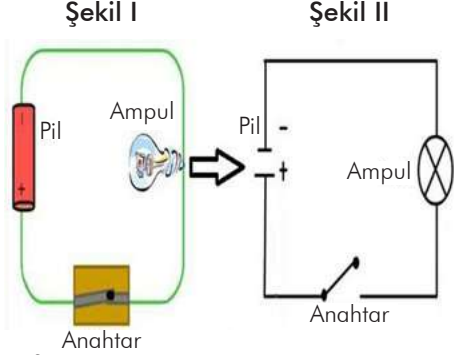
ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.11.2. Kol Çekmece Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Elektrik direği
Derleme Tarihi	2013
Derleme Yeri	Isparta
Kaynak	Mustafa Bilgiç
Oynanış Şekli	<p>Oyuncular, iki ebe belirlerler. Ebe, el hareketi yapma yöntemiyle belirlenir. Bu yöntem şöyle uygulanır: Bütün oyuncular bir daire oluşturur. Oyuncular ellerinden birini daire içine uzatırlar. "Ben çıktım." cümlesinin her bir hecesinde ellerini bir kez avuç içi, bir kez üst kısmı yukarı gelecek şekilde çevirirler. Daha sonra oyuncuların ellerine bakılır. Ellerin açık veya kapalı olanlarından hangisi çoğunluktaysa o oyuncu kenara çekilir. İki kişi kalana kadar bu hareket sürer. Sona kalan oyuncular ebe olur. Ebelerden belirlenmesinin ardından bütün oyuncular kaçmaya, ebeler de onları kovalamaya başlar. Ebeler yakaladıkları oyuncuları direğin yanına götürürler. Böylece onları esir almış olurlar. Yakalanan ilk oyuncu bir elini direğe koyar. Ebelerden biri esirlerin başında bekler. Çünkü diğer oyuncular arkadaşlarına dokunursa o oyuncu artık serbesttir. Yakalanan ilk oyuncu direk ile temasını kesmez. Diğer çocuklar, yakalananlardan başlayarak el ele tutuşarak bir zincir oluştururlar. Yakalananların kurtarılabilmesi için direk ile temas hâlindeki oyuncunun elini oradan çekmemesi gerekir. Direk ile temas yoksa yakalananlar kurtarılamaz. Yakalanmayan oyuncu, el ele tutuşup zincir olmuş oyunculardan birine dokununca bütün çocuklar kurtulur. Ama zincirin bir yerinde kopukluk varsa oyuncular kurtulamaz. Yani yakalananların kurtulması için eli direğe değen oyuncuyla birlikte herkesin el ele tutuşmuş olma şartı vardır. Oyun, tüm oyuncular yakalanıncaya kadar devam eder. İlk yakalanan iki oyuncu bir sonraki oyunda ebe olur (Yılmaz, 2013:230-232).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Kol Çekmece Oyunu
Uyarlayan	Meryem Tanrıöver
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilimleri- 4. Sınıf
Konu	Basit Elektrik Devreleri
Araç-Gereç	Elektrik tornavidası ya da rokokey seti
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Oyun aşaması bahçede, bilgisayarda oluşturma aşaması sınıfta yapılır.▶ Ebeler "el hareketi" yöntemiyle belirlenir.▶ Ebeler bahçede diğer oyuncuları yakalar.▶ Yakalanan ilk oyuncu devrenin anahtar düğmesi gibidir. Belirlenen bir noktaya elini koyar. Ardından yakalanan tüm oyuncular sırasıyla bu ilk yakalanan çocuğa tutuşturulur.▶ 4. yakalananın adı "ampül" ya da "zil", 7. yakalananın adı "güç kaynağı", diğerleri ise "bağlantı kablosu" olur. Bu arada 1. çocuğa ya da diğer çocuklara değen devre elemanları oradan bağlantıyı koparır.▶ Değemezlerse ve ebeler tüm oyuncuları yakalarsa devre ışık (ses) verir.▶ Bunu daha iyi anlamak için ikinci aşamada sınıfta tüm çocuklar el ele tutuşturularak insan bedeninin çok iyi bir iletken olduğu kanıtlanır.▶ Üçüncü aşamada ise basit bir elektrik devresi resmi üzerine kodlar yüklenerek rokokey setiyle tasarım yapmaları istenir.▶ Soyut kavramlar meyveler, sebzeler ve tüm iletkenler sayesinde somutlaştırılır. <div style="text-align: center;"><p>Kaynak: https://vukuflu.weebly.com/basit-elektrik-devresi.html# sayfasından erişilmiştir.</p></div>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.11.3. Terlik Saklamaç Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Kişi sayısı kadar terlik
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Gizer Gizir
Oynanış Şekli	4-5 kişiyle oynanan bir oyundur. Oyuncular, terliklerini çıkararak 75-100 cm aralıklarla ardi ardına dizer. Her oyuncu sırayla tek ayaküstünde terliklerin arasından atlayarak parkuru tamamlar. Parkuru tamamlayan çocuk istediği bir terliği parkurun içinden çıkarabilir. Çıkarılan terlik kimin ise çıkan terliği giyer. Terlikler oyundan çıktıkça yerde kalan terlikler arasında mesafe artar ve oyun zorlaşır. Oyuncular duruma göre uzayan mesafe için ek adım hakkı verir. En son kalan terlik kazananlar tarafından saklanır. Terliğin sahibi terliğini ararken diğer oyuncular "sıcak-soğuk" diyerek yönlendirme yaparlar. Terlik bulununca yeni oyuna geçilir (Çolak, 2015:165).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Terlik Saklamaç Oyunu
Uyarlayan	Meryem Tanrıöver
Ders-Sınıf Düzeyi	Türkçe- 4. Sınıf
Konu	Okuma Kültürü
Araç-Gereç	Kartlar, silinen harfler bulmacaları
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Önce çocuklarla beraber biraz kelime bulmacaları çözülür. Özellikle silinen harfler bulmacaları bu oyuna en yakın bulmacalardır.▶ Daha sonra her takıma kendi silinen harfler bulmacaları yaptırılır. Birazdan birbirlerine soru olarak soracakları söylenir.▶ Tasarım bölümüne geçilir. İki takım hâlinde oyun oynanır. Her turda yarışmayan takımdan bir kişi ebe olur.▶ Bir takımda oynayan kişi sayısı kadar harfli kelimeleri yazacak kart bulunur.▶ Ebe (örneğin bir takımda 7 kişi oynuyorsa) 7 kartın üstüne 7 harflik bir kelime yazar.▶ Kimseye göstermeden eşit aralıklarla bu kartların terslerini çevirerek koyar.▶ Oyuncular hepsinin üstünden kartlara değmeden tek ayakla sıçrar.▶ Sonuna kadar düşmeden giderse en son bastığı yerdeki bir harfi açar.▶ Diğer oyuncu en son açılan kartın olduğu yeri zıplayıp geçmek zorundadır.▶ Eğer o da başarır o haneyi de açarlar.▶ Eğer başaramazlarsa kaybetmiş olurlar oyuna diğer takım devam eder.▶ Oyun sonunda en çok puan alan takım kazanır. <p>ATMOSFER</p> <p>Örneğin bu harfleri kapalı olarak ebe yere ters koyar. Diğer takım oyuncusunun ilki düşmeden ve yere iki ayakla basmadan geçerse sondaki "R" harfi açılır.</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.11.4. Beş Adım Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Tebeşir
Derleme Tarihi	2013
Derleme Yeri	Isparta - Yalvaç
Kaynak	Alper Hakan Ulualp
Oynanış Şekli	<p>Önce bir tebeşirle oyun alanının sınırları çizilerek belirlenir. Bazen evler, ağaçlar sınır kabul edilebilir. Oyuncular, belirlenmiş bu alanın dışına çıkamazlar. Daha sonra sayışmacayla bir ebe seçilir. Ebe, diğer oyuncuları kovalamaya başlar. Çocuklar ebeye yakalanmamak için kaçırlar. Ebe, bir ya da birkaç oyuncuya yaklaşıncı "Beş adım!" diye bağırır. Ebenin bu sözü söylemesiyle tüm oyuncular olduğu yerde kalır. Ebe sayarak beş adım atar. Oyunculardan birini beş adımda yakalarsa yakaladığı kişi ebe olur. Yakalayamazsa oyuncular tekrar kaçar, ebe de onları yakalamaya çalışır. Ebe, oyunculara yaklaştığında aralarındaki mesafe beş adımdan azsa "Bir, iki, üç, dört adım" da diyebilir. Yani adım sayısını tespit ederken bir, iki, üç, dört, beş sayılarından birini seçmelidir. Seçtiği adım sayısı ile oyunculardan birini yakalayamazsa ebe olarak kalmaya devam eder. Ebenin önünde bir cisim varsa ya da oyuncu duvara çıkmışsa ebe adım sayısı söyleyemez. Ebe de oyuncular da hep aynı yerde duramaz. Aynı yerde iki oyun müddetince duran oyuncu ebe olur. Ebe bir kereye mahsus zıplayarak adım atabilir. Oyun bu şekilde sürer (Yılmaz, 2013:230-232).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Beş Adım Oyunu
Uyarlayan	Mehmet Şerif Ayaz
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik-2. Sınıf
Konu	Uzunluk Ölçme
Araç-Gereç	Tebeşir
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Önce bir tebeşirle (veya boyayla) oyun alanının sınırları çizilerek alan belirlenir.▶ Oyuncular, belirlenmiş bu alanın dışına çıkamazlar.▶ Daha sonra sayışmacayla bir ebe seçilir. Ebe, diğer oyuncuları kovalamaya başlar. Çocuklar ebeye yakalanmamak için kaçırlar. Ebe, bir ya da birkaç oyuncuya yaklaşınca "Beş adım!" veya "Bir metre!" diye bağırır.▶ Ebenin bu sözü söylemesiyle tüm oyuncular olduğu yerde kalır. Ebe sayarak beş adım atar veya metre ile aradaki mesafeyi ölçer.▶ Oyunculardan birini beş adımda (veya bir metrede) yakalarsa yakaladığı kişi ebe olur. Yakalayamazsa oyuncular tekrar kaçar, ebe de onları yakalamaya çalışır. Ebe, oyunculara yaklaştığında aralarındaki mesafe beş adımdan azsa "Bir, iki, üç, dört adım, yarım metre" de diyebilir.▶ Yani adım sayısını tespit ederken bir, iki, üç, dört, beş sayılarından birini seçmelidir veya metre cinsinden söylemelidir.▶ Seçtiği uzunlukla oyunculardan birini yakalayamazsa ebe olarak kalmaya devam eder. Ebe, bir kereye mahsus zıplayarak adım atabilir. Oyun bu şekilde sürer.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.11.5. Çuval Yarışı Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Kişi sayısı kadar çuval
Derleme Yeri	Adana
Derleyen	Mehmet Çolak
Kaynak	Veli Tuncer Çolak
Oynanış Şekli	Çuval yarışı oyununda oyuncular boş çuvaları ayaklarından bellerine kadar giyerler ve yan yana sıralı bir şekilde dizilirler. İşaret verilmesiyle birlikte daha önce belirlenen varış çizgisine ulaşmak için oyuncular çuvalarla birlikte zıplayarak veya çuvalın içinde yürüyerek giderler. Belirlenen varış noktasına ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır ve ödüllendirilir (Çolak, 2015:183).

Oyun Etkinliği

Oyun Adı	Çuval Yarışı Oyunu
Uyarlayan	Mehmet Şerif Ayaz
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik-1. Sınıf
Konu	Geometrik Örüntüler
Araç-Gereç	Çuval
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Çuval yarışı oyununda oyuncular boş çuvaları ayaklarından bellerine kadar giyerler ve yan yana sıralı bir şekilde dizilirler.▶ Her oyuncudan, geometrik şekillerden oluşan üç adımlı bir örüntü tasarlaması istenir (Örneğin; bir üçgen, iki kare, bir çember veya bir daire, iki halka, iki dikdörtgen gibi).▶ İşaret verilmesiyle birlikte daha önce belirlenen varış çizgisine ulaşmak için oyuncular çuvalarla birlikte zıplayarak veya çuvalın içinde yürüyerek tasarlamış oldukları örüntüye uygun bir şekilde, zeminde yer alan geometrik şekilleri takip ederek (üzerine zıplayarak) gider. Belirlenen varış noktasına ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır ve tabelada sıralama yapılır.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.12. Oyuncaklı Oyunlar

3.2.12.1. Kömbeç Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Çamur, su
Derleme Yeri	Antalya
Kaynak	Ayşegül Öztürk
Oynanış Şekli	Yere çamurdan yüksekçe bir kubbe yapılır. Herkes kubbenin etrafından kapıya benzeyen bir delik açar. Kubbeyi deldikten sonra, kubbenin ortasından bir delik daha açılır. Ortadan açılan delikten yavaş yavaş su dökülür. Kimin açtığı delikten su gelmezse o çocuk oyundan çıkar. Oyundan çıkmadan kalan çocuk oyunun birincisi kabul edilir (Başal, 2007: 243).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Kömbeç Oyunu
Uyarlayan	Halit Kesici
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik - 4. Sınıf
Konu	Tartma
Araç-Gereç	Toprak, su, soru kartları ve soru kutuları, plastik bardak rokokey kartı (rokokey.com)
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Yerde çamurdan yüksekçe bir kubbe yapılır.▶ Herkes kubbenin etrafından kapıya benzeyen bir delik açar.▶ Herkes kubbeyi deldikten sonra, kubbenin ortasından bir delik daha açılır.▶ Ortadan açılan delikten yavaş yavaş su dökülür.▶ Kimin açtığı delikten su gelmezse o çocuğa kilogram, gram, miligram arasındaki farklar sorulur.▶ Soruyu yanıt verdiğinde tekrar delik açması istenir ve oyuna tekrar dâhil edilir.▶ Herkesin kapısından su geldiğinde bir plastik bardağa o ıslak topraktan doldurulması istenir. Her öğrenci doldurduğu çamurun gram, miligram cinsinden ölçümünü yapar.▶ Ölçümünü tamamlayan öğrenci sıklık tablosu yaparak tablodaki verileri arkadaşları ile karşılaştırır ve tasarım aşamasına geçer. Rokokey kartı ve bilgisayar üzerinden Scratch kullanarak basit düzeyde çamurun kaç miligram geldiğini yazan bir oyun tasarımları istenir.▶ İletkenlik konusunda ise rokokey kartının "+" "-" uçlarının bir araya geldiğinde devreyi tamamladığından kartın etkin çalışması sağlanır. Rokokey kartı tüm iletkenlerle çalıştığı için çamuru buton gibi kullanabileceklerdir.▶ Oyun tasarımı bittikten sonra rokokey bilgisayara bağlanır çamur artık bir buton görevi görmektedir.▶ Çamura dokunulduğunda Scratch üzerinde yaptıkları tasarım canlanır.▶ Scratch üzerinden Basit Oyun Tasarımı https://scratch.mit.edu/ adresine girilir. Üst menüde "oluştur" seçeneğine tıklanır. Gelen pencerede sol alt menüde "ekle" menüsüne tıklanır. Açılan pencereden "rokokey" seçeneği seçilir. Kukla menüsünden istenilen hazır kukla seçilir. Rokokey bölümünden boşluk tuşu basılınca bloğuna tıklanır. Görünüm blok kategorisinden 2 saniye boyunca "merhaba de" bloğu seçilir ve merhaba kısmına çamurun kaç miligram geldiği yazılır. Rokokey bilgisayara bağlanır. Çamur rokokeye bağlanır ve devre tamamlandığında çamura dokunulduğunda dijital hikâyemiz bize miligramı gösterecektir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.12.2. Kağnı Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	30-40 cm boyutlarında çam, kavak, ceviz ağaçları, 4 küçük tekerlek, çivi, tahtaları bağlamak için küçük ip, oyuncacı çekmek için orta uzunlukta ip
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Çorum/İskilip
Derleyen	Mehmet Coşkun
Kaynak	Ömer Sardonat
Oynanış Şekli	<p>Önce, 30'a 40 cm boyutlarında tahta bir plâka bulunur. Bu tahta plakanın üzerine 40 cm'lik boyuna paralel, tekerleğin yarıçapından biraz yüksek iki tahta parçası sabitlenir. Ardından iki dingile, ikişerli olarak dört tekerlek takılır ve dingiller plaka üzerindeki sabit olan tahtaların üzerine 90 derecelik dik açıyla çakılır. Ön ucundan da bir delik delinerek bir ip bağlanır. En az 2 kişiyle oynanan kağnı oyunu, isteğe bağlı olarak daha fazla kişiyle de oynanabilir. Oyunun oynanacağı yerde başlangıç ve bitiş noktaları belirlenir ve yarışmacılar başlangıç noktasında sıralanırlar. Kağnıların üzerine birbirine hemen hemen eşit ağırlıklara sahip cisimler konulur. Bu cisim, taş veya tahta parçası gibi kolay bulunabilir bir nesnedir. Her oyuncu, kağnısının iplerini tutarak bitiş noktasına doğru çekmeye başlar. Yarışmacılardan hangisi kağnı üzerindeki cismi düşürmeden ilk önce bitiş noktasına ulaştırırsa yarışmanın galibi olur. (Oğuz vd., 2007: 128-143).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Kağnı Oyunu
Uyarlayan	Mehmet Şerif Ayaz
Ders-Sınıf Düzeyi	Fen bilimleri- 4. Sınıf
Konu	Kuvvetin Cisimler Üzerindeki Etkileri
Araç-Gereç	Lego robotik materyalleri (4 küçük tekerlek ve alt zemin oluşturmak için) dinamo ve çark dişli seti, kablo, kalem piller ve kumanda kontrol seti, farklı türlerde ve ağırlıkta kayaçlar (demir, bakır, mermer, alüminyum gibi)
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Sınıf öğretmeni eşliğinde, lego robotik malzemeleri ve dinamo çark dişlisi yardımıyla elektrik enerjisini, hareket enerjisine dönüştüren alt zemin ve tekerleklerden oluşan basit bir “mini kağnı” düzeneği hazırlanır.▶ Bu düzenek, kablolu kumanda ile tek yönlü (ileri) veya isteğe bağlı olarak iki yönlü (ileri-geri) hazırlanır.▶ En az 2 kişiyle oynanan kağnı oyunu, isteğe bağlı olarak daha fazla kişiyle de oynanabilir.▶ Oyunun oynanacağı yerde başlangıç ve bitiş noktaları belirlenir ve yarışmacılar, düzeneklerini başlangıç noktasında sıralarlar.▶ Kağnıların üzerine birbirine hemen hemen eşit ağırlıklara sahip kayaçlar konulur.▶ Her oyuncu, kağnısını kumanda ile kontrol ederek bitiş noktasına doğru sürmeye başlar.▶ Yarışmacılardan hangisi kağnı üzerindeki cismi düşürmeden ilk önce bitiş noktasına ulaştırırsa yarışmanın galibi olur.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.12.3. Dememe Oyunu

Oyunun Mekânı	Topaç Oyunu (Tokat), Topaç Çevirme (Gaziantep), Topaç Çıkarma (Aydın)
Araç-Gereç	Harman yeri
Derleme Tarihi	Topaç ve değnek
Derleme Yeri	2004
Derleyen	Hacer Yalçın
Kaynak	Faruk Okyay
Oynanış Şekli	Tekerleme söylenerek ebe seçimi yapılır. Ardından ortaya daire çizilir ve ebe, elindeki topacı değneğin ucundaki bezle sararak dairenin içine bırakıp çeker. Bu sırada diğer oyuncu/oyuncular da dairenin içinde dönen ebenin topacını durdurmak veya daireden dışarı çıkarmak için teker teker kendi topaçlarını dairenin içine atarlar. Hangi oyuncunun topacı ebenin topacını durdurur veya dairenin içinden çıkarırsa o oyuncu birinci olur ve ebe tarafından verilen bir hediye topaçla ödüllendirilir (Oğuz vd., 2007: 158).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Dememe Oyunu
Uyarlayan	Fatma Tuğçe Kansu
Ders-Sınıf Düzeyi	Türkçe- 3. Sınıf
Konu	Bilim ve Teknoloji
Araç-Gereç	Kâğıt, 4 adet beyaz t-shirt, kumaş boyası, fırça
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Her çocuğa aynı tekerlemelerin yazılı olduğu bir kâğıt dolaştırılır. Bu tekerlemeleri, çocukların oyuna başlamadan önce okumaları sağlanır.▶ Tekerlemelerin yazılı olduğu kâğıtlar toplanır. Sınıf dörde bölünür. Her gruba bir tasarım görevi verilir.▶ Her gruba bir adet beyaz t-shirt ve kumaş boyası verilir.▶ A Grubu: Tekerlemedeki tüm kelimeleri doğru ve hızlı okuyacaktır.▶ B Grubu: Tekerlemeleri ses tonlamasına dikkat ederek doğru bir şekilde okuyacaktır.▶ C Grubu: Tekerlemeleri ses tonlamasına dikkat etmeden, düz bir şekilde okuyacaktır.▶ D Grubu: Tekerlemedeki tüm kelimeleri doğru ama birer kelime atlayarak okuyacaktır.▶ Her grup, verilen görevlere uygun bir şekilde okuma işlemini tamamladıktan sonra t-shirt tasarlama işlemine geçecektir.▶ Her grup okudukları tekerlemelere uygun bir figürü t-shirtlere kumaş boyası ve fırça yardımıyla çizer. Tasarımlarını öncelikle boş bir kâğıda çizip daha sonra t-shirte aktarmaları istenir.▶ Tasarım örnekleri okul panosunda da sergilenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.12.4. Çıkrıncak (Gıçırdak) Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	İp, kömür tozu, yağ, dibek şeklindeki büyük bir taş, kalın ve dört-beş metrelik bir direk
Derleme Yeri	Zonguldak-Safranbolu
Oynanış Şekli	<p>Dibek şeklindeki büyük bir taş, çukura yerleştirilir ve çevresi taş, toprakla pekiştirilir. Bu taşın çukuruna bolca zeytinyağı ve kömür tozu dökülür. Daha sonra çukurun içine kalın ve dört-beş metrelik bir direk yerleştirilir. Direğin taşın içine giren ucuna katran sürülür. Bu direğin yıkılmasını engellemek için alt kısmına destekler yerleştirilir. Tam ortasında küçük bir yuva bulunan dört-beş metrelik bir diğer direk, yere dik olarak yerleştirilmiş direğin üzerine yatay şekilde yerleştirilir. İkinci direğin birinci direk ile birleşen yuvasına kömür ve yağ sürülür. Yatay durumdaki direğin her iki ucuna da ipten ya da ağaçtan tutunma yerleri yapılır. Böylece çıkrıncak kurulmuş olur. Oyun esnasında her iki direk de kendi eksenleri etrafında döner. Üstteki direk dönüş sırasında aşağı yukarı da hareket edebilir. Çıkrıncak dönerken hem zemindeki hem de her iki direğin birleştiği bölümünden gıçırdama sesleri çıkar. Oyuncular, çıkrıncağa binmek için topraktan tümsekler yaparlar. Bu tümseklere çıkılarak çıkrıncağa binilir. Çıkrıncağa aynı anda, ağırlıkları eşit olmak üzere, karşılıklı birden fazla kişi binebilir. Çıkrıncağı en hızlı şekilde döndüren takım oyunu kazanır (Özdemir, 1997: 665).</p>



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyun Adı	Çıkrıncak (Gıcırdađ) Oyunu
Uyarlayan	Fatma Tuđçe Kansu
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik-2. Sınıf
Konu	Geometrik Örüntüler Dođal Sayılar
Araç-Gereç	Renkli kâğıtlar, kalemler, bant, 8 paket renkli dil çubuđu, iki adet silikon tabancası
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ On veya yirmi arasında deđişen sayıda öğrenciler iki gruba ayrılır.▶ Her grubun içinden birer lider seçilir. Grup liderine, öğrenci sayısı kadar kâğıt verilir. Bu kâğıtlara, istedikleri geometrik şekilleri kullanarak örüntü çizmeleri istenir.▶ Her gruptan sırasıyla birer öğrenci, grup liderinin çizdiđi örüntüleri devam ettirir. Tüm öğrenciler örüntüleri tamamlayana kadar işleme devam edilir.▶ Öğrencilerin tamamı örüntüleri çizmeyi bitince liderler çizimleri kontrol eder. Örüntüler tamamlanınca tasarım aşamasına geçilir.▶ İki ayrı gruptan, renkli dil çubukları kullanarak dayanıklı bir köprü yapmaları istenir. Her gruba dörder paket renkli dil çubuklarından verilir.▶ Silikonlu tabancı yardımıyla da yapıştırma işlemini gerçekleştirilir. Köprünün dengeli olması sağlanır. Köprünün alt, orta ve üst kısımlarının tasarımı ayrı ayrı yapılır. Daha sonra tamamı birleştirilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.12.5. Gıç Gıç Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Gıç ağacından her oyuncunun boyuna göre dallar kesilir. Kesilen dallar budanır ve elle rahat tutulacak hâle getirilir. Ardından sopanın yerden yarım metre yukarisına ayak yeri yapilir.
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Osmaniye
Derleyen	Serbay Yiğit
Kaynak	İsmet İpek, Asım Erkoçlar
Oynanış Şekli	Bir yarışma şeklinde oynanan gıç gıç oyununa başlamadan önce hedef çizgisi belirlenir. Oyuncular ayaklarını sopaların ayak konulacak yerine koyarlar ve elleriyle de sopaların üst taraflarını tutar. Bu şekilde hedef çizgisine varmaya çalışırlar. Oyunda önemli olan nokta sopaların üzerinde dengeyi sağlayabilmektir. Hedefe düşmeden ilk varan oyuncu oyunu kazanır (Oğuz vd., 2007: 58).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyun Adı	Gıç Gıç Oyunu
Uyarlayan	Fatma Tuğçe Kansu
Ders-Sınıf Düzeyi	Hayat Bilgisi-2. Sınıf
Konu	Sağlıklı Hayat
Araç-Gereç	Düdük, besin maddeleri, kronometre, oyun hamuru, ip, artık malzemeler
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ On veya yirmi arasında değişen sayıda öğrenciler iki gruba ayrılır ve bir masa etrafında toplanmaları sağlanır.▶ Her grubun içinden birer hakem seçilir. Hakemlere birer düdük verilir. Masa üstünde çeşitli besin maddelerinden bulundurulur.▶ Bu besin maddeleri meyve, sebze, hazır gıdalar, paketli gıdalar, şeker içeren gıdalar olur. Burada yazılı olmayan besin maddelerinden de ilave edilebilir.▶ Öğrencilerin, bu besin maddelerini, sağlıklı ve sağlıksız olarak gruplandırılmaları istenir. Bu gruplandırma sırasında kronometre tutulur.▶ Gruplandırmayı en hızlı ve doğru şekilde yapan grup oyunu kazanır. Ödül olarak da meyvelerden yemesine izin verilir.▶ Oyunun sonunda tasarım aşamasına geçilir. Sınıf iki gruba ayrılır.<ol style="list-style-type: none">1. grup, sağlıklı besinleri tüketen insan bedenini, oyun hamurları ile modeller. Modelleme tamamlanınca öğrendikleri ile ilgili afiş çalışması yapılır.2. grup, sağlıksız besinleri tüketen insan bedenini oyun hamuru ile modeller. Modelleme tamamlanınca öğrendikleri ile ilgili afiş çalışması yapılır.Tasarım yapılırken oyun hamuru haricinde ip, artık malzeme gibi materyallerle de çalışma zenginleştirilir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.12.6. Çember Çevirme Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	50-60 cm uzunluğunda demir çubuk, 50 cm uzunluğunda demir çubuk (Çubuk yuvarlak hâle getirilip kaynak yapılır. Uzun bir çubuk da ucu bükülerek kanca gibi çemberi kavrayacak şekilde hazırlanır.)
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Kırşehir
Derleyen	Saliha Şal
Kaynak	Hasan Şal
Oynanış Şekli	Çember oyunu hem tek kişilik hem de grupta oynanan bir oyundur. Sopa yardımıyla çemberi düşürmeden çevirme mantığına dayanan oyun, grup hâlinde oynandığında yarışma mesafesi 250-500 m olarak belirlenir. Bitiş noktasına en erken varan oyuncu birinci olur. Oyun, tek kişilik oynandığında önemli olan nokta, çemberin en uzun sürede düşürülmeden çevrilmesidir. Ucu bükülmüş sopa, çembere geçirilir ve iterek çember döndürülür. Çemberi sopadan çıkarmayarak en uzun süre iten oyunu kazanır (Oğuz vd., 2007: 36).



ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliği	
Oyunun Adı	Çember Çevirme Oyunu
Uyarlayan	Zeynep Aksoy
Ders-Sınıf Düzeyi	İngilizce-4. Sınıf
Konu	Ülkeler ve Milletler (Countries and Nationalities)
Araç-Gereç	Hulahop ya da 50-60 cm uzunluğunda demir çubuk, 50 cm uzunluğunda demir çubuk (Çubuk yuvarlak hâle getirilip kaynak yapılır Uzun bir çubuk da ucu bükülerek kanca gibi çemberi kavrayacak şekilde hazırlanır.), büyük boy kartonlar, ülke bayrak etiketleri, ülkelere ait kostümler
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Çember oyunu hem tek kişilik hem de grupta oynanan bir oyundur.▶ Sopa yardımıyla çemberi düşürmeden çevirme mantığına dayanan oyun, grup hâlinde oynandığında yarışma mesafesi 250-500m olarak belirlenir.▶ Demir çember ya da hulahopun üzerine ülkelerin bayraklarının etiketleri yapıştırılır.▶ Oyuncular yarışmaya çemberi çevirerek başlar.▶ Öğretmenin “stop” uyarısı ile oyuncular durur.▶ Öğretmen : “Where are you from?” ve “What nationality are you?” sorularını sorar.▶ Oyuncular durduğunda demir çubuk çemberin veya hulahopun üzerindeki ülke bayraklarından hangisinin üzerindeyse oyuncu o ülke ve uyuğa göre cevaplar verir.▶ Doğru cevabı veremeyen öğrenci bir tur bekler.▶ Öğretmen her “stop” dediğinde oyun durur ve oyuncular sorulara cevaplar verir.▶ Bitiş noktasına en erken varan oyuncu alkışlanır.▶ Bahçe oyunu olan bu oyunun tasarım aşaması sınıf ortamında uygulanır.▶ “International Peaceful Pathway” tasarım görevi verilir.▶ Her ülke ve milletten çocukların oluşturacağı bir yol tasarımları istenir.▶ Sınıfın zeminine büyük boy kartonlar konular ve birbirlerine bant yardımıyla yapıştırılarak kıvrımlı bir yol şekli verilir.▶ Her çocuk, bir ülke seçer ve o ülkeye ait bayrak veya bir kostüm ile kendi ana dillerinde “barış” kelimesini, oluşturacakları yola yazarlar.▶ Yolun sonunda da bütün dünya çocukları bir barış sembolü oluşturarak barışçıl bir dünya için İngilizce sloganlar söylerler.▶ Daha sonra oluşturulan tasarım okul duvarında sergilenir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

3.2.12.7. Çemberbaz Oyunu

Oyunun Mekânı	Açık mekân
Araç-Gereç	Halkalar, düz tahtanın ortasında uzun bir çubuk
Derleme Tarihi	2004
Derleme Yeri	Samsun/Sinop
Derleyen	Esra Yazdıç
Kaynak	Onur Şaylan
Oynanış Şekli	<p>Oyuncağın Hazırlanışı:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tahta bir zemin.2. Uzunluğu bir karıştan az olmamak üzere bir sopa veya sazlık.3. Beş adet uzunlukları farklı tel (Uzunluklarının farklı olma nedeni, oyunun kuralı olarak çember hâline getirilecek tellerin çaplarının daraltılarak atıştaki isabet oranının ölçülmesidir.)4. Tellerin tutuşunu kolaylaştırmak için tellerin içinden geçeceği beş adet hortum parçası. Tahta zeminin ortasına bir delik açılır. Bu deliğe bir tahta çubuk ya da bir saz dikilir. Daha sonra bakırdan veya kalın tellerden büyükten küçüğe doğru olmak üzere çemberler yapılır ve isteğe göre oyuncağın ve oyuncunun zarar görmemesi için çember olmuş tellere hortum geçirilir ve hortumlar ateşle eritilerek birbirine bağlanır. En az 6 kişi sayışma yöntemiyle üçerli gruplara ayrılır. Belirli bir mesafe belirlenir. Bu işlemin sonrasında da atışlar yapılmaya başlanır. Amaç, çemberi deliğe sokmak olduğundan oyuna şu tekerleme ile başlanır: <p>Çemberi attım Girer mi bilmem Gir çember Gir çember Tutar mı bilmem</p> <p>Oyunu kazanan, en fazla çemberi deliğe sokandır. Oyunun sonunda çeşitli ceza ve ödüller verilir. Kaybedenlerin evden meyve getirmeleri gibi. Çemberbaz oyunun Sinop'ta oynanışı, Samsun'dakinden sadece kullanılan araç açısından farklılıklar içerir. Burada çocuklar tahta zemine sopa çakmak yerine sopayı toprak bir zemine dikerler. Bu yörede çemberleri, çam ağaçlarından kopardıkları esnek dallarla oluştururlar. Bu yörede de çemberlerin küçülmesi oyunun kuralıdır. Yine aynı şekilde sayışmacayla çocuklar gruplara ayrılır (Oğuz vd., 2007: 37).</p>

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

Oyun Etkinliđi	
Oyunun Adı	Çemberbaz Oyunu
Uyarlayan	Halit Kesici
Ders-Sınıf Düzeyi	Matematik- 4. Sınıf
Konu	Alan Ölçme
Araç-Gereç	Halkalar, düz tahtanın ortasında uzun bir çubuk, bükülebilir tel
Süre	40 dk.
Oynanış Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Birim karelerden oluşan bir kâğıdın tam orta noktasına bir çubuk dikilir.▶ 5 tele farklı şekiller verilerek dikdörtgen ve kareler elde edilir.▶ En az 6 kişi sayışma yöntemiyle üçerli gruplara ayrılır.▶ Belirli bir mesafe belirlenir. Bu işlemin sonrasında da atışlar yapılmaya başlanır.▶ Amaç, şekilleri deliğe sokmak olduğundan oyuna şu tekerleme ile başlanır: Şekilleri attım Girer mi bilmem Gir şeklim Gir şeklim Tutar mı bilmem▶ Şekiller çubuktan içeri girdikten sonra sırasıyla gruplar alan tahmininde bulunur. 5 şeklin ortalama kapladığı alanı birim cinsinden ifade eder ve gruplar birim kareleri sayarlar.▶ Birim kareler üzerinden alan hesaplaması ve çizelge yapılır.▶ Çizelge ile alan hesaplamaları tablolararak karşılaştırılır.



KAYNAKLAR

KAYNAKLAR

- Açıkgöz, K. Ü. (2006). *Aktif Öğrenme*. İzmir: Biliş Yayınları.
- Akyüz, E. (2001). Çocuk Hakları Sözleşmesinin Temel İlkeleri Işığında Çocuğun Eğitim Hakkı. *Millî Eğitim Dergisi*. Ankara: Millî Eğitim Basımevi, S. 151, 3-24.
- American Association of School Librarians (AASL) (2017). <http://www.ala.org/aasl/standards> sayfasından erişilmiştir.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., (Eds.) Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2010). *Öğrenme Öğretim ve Değerlendirme İle İlgili Bir Sınıflama (A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing)*. (Çev: D. A. Özçelik). Ankara: Pegem Akademi.
- Artzt, A. F. and Armour-Thomas, E. (1992). Development of a Cognitive Metacognitive Framework for Protocol Analysis of Mathematical Problem Solving In Small Groups. *Cognition and Instruction*. S. 9, 137-175.
- Ausubel, D. P (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Aygün, S. C. (1996). *Karadeniz Ereğlisi Örneğinde Çocuk Oyunlarının Halk Bilimsel Açısından İncelenmesi*. Ankara: Ankara Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Aykutlu, I. ve Şen, A.İ. (2004). Oyun Tabanlı Hazırlanmış Ders Planları İle Fizik Öğretimi. *XII. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiriler Kitabı*. Ankara: Gazi Üniversitesi, C. 3.
- Başal, H. A. (2007) "Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları". *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. C. 20, S. 2, 243-266.
- Bayırtepe, E. & Tüzün, H. (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. S. 33, 41-54.
- Bloom, S. B. (1998). *İnsan Nitelikleri ve Okulda Öğrenme* (Çev. D. Ali Özçelik). İstanbul: Millî Eğitim Yayınları.
- Bozbay, H. (2013). Geçmişten Günümüze Aşık Oyunları. *Folklor/Edebiyat*. C. 19. S.73, 147-161.
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*. C. 6. S. 86, 84-92.
- Burns, M., Dimock, V. & Martinez, D. (2000). Action + Reflection = Learning. *Technology Assistance Program Newsletter: TAP into Learning*, C. 3. S. 2, 1-4.
- Cantürk Gürhan, B. (2006). *İlköğretim II. Kademedeki Matematik Dersinde Probleme Dayalı Öğrenmenin Uygulanabilirliği Üzerine Bir Araştırma*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Çolak, M. (2015). *Adana Geleneksel Çocuk Oyunları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Niğde.

KAYNAKLAR

- Demir, İ. (2015). *Niğde Geleneksel Çocuk Oyunları ve Halk Bilimsel İncelemesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Niğde.
- Erdem, M. (2002). Proje Tabanlı Öğrenme. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, S. 22, 172-179.
- Erden, M. (2001). *Öğretmenlik Mesleğine Giriş*. İstanbul: Alkım Yayınları.
- Ergin, M. (2014). *Dede Korkut Kitabı*. C.1. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Flavell, J. H. (1979). Metacognition and Cognitive Monitoring: A New Area of Cognitive-Developmental Inquiry. *American Psychologist*, S. 34, 906-911.
- Girmen, P. (2012). Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü. *Millî Folklor Dergisi*, S.95, 263-273.
- Gökçe, E. (2004). İlköğretimde Aktif Öğrenme Sürecine İlişkin Öğrenci ve Öğretmen Görüşleri. *Akdeniz Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, C.1. S. 1, 53-64.
- Gürbüz D. Ö. (2016). Geleneksel Çocuk Oyunları ve Eğitimsel İşlevleri: Emirdağ Örneği. *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume*, C. 11. S. 14.
- Halıcı, E. (2019). *Zekâ Oyunları Eğitimi Çalışma Kitabı*. Ankara: Öğretmen Yetiştirme Genel Müdürlüğü
- Hesapçioğlu, M. (1994). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. İstanbul: Beta Basım.
- Huitt, W. (2009). Bloom et al.'s Taxonomy of the Cognitive Domain. *Educational Psychology Interactive*, GA: Valdosta State University. <http://www.edpsycinteractive.org/topics/cogsys/bloom.html> sayfasından erişilmiştir.
- KAFA Çocuk ve Bilim Dergisi. <https://twitter.com/kafacocukbilim/status/1218801356787658752> sayfasından erişilmiştir.
- Learningapps. Besinlerimiz. <https://learningapps.org/watch?v=p1sw7okoa20> sayfasından erişilmiştir.
- National Research Council (2012). Education For Life and Work: Developing Transferable Knowledge and Skills In The 21st Century, *Committee on Defining Deeper Learning and 21st Century Skills*, James W. Pellegrino and Margaret L. Hilton, Editors. Board on Testing and Assessment and Board on Science Education, Division of Behavioral and Social Sciences and Education. Washington, DC: The National Academies Press.
- Oğuz, M. Ö. & İnci Ersoy, P. (2007). *Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*. Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları.
- Öncü, Ç. E., & Özbay, E. (2006). *Okul Öncesi Çocuklar İçin Oyun*. 3. Baskı, Ankara: Kök Yayıncılık.

KAYNAKLAR

- Önen, F., Demir, S., & Şahin, F. (2012). Fen Öğretmen Adaylarının Oyunlara İlişkin Görüşleri ve Hazırladıkları Oyunların Değerlendirilmesi, *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, C. 13. S. 3, 299-318.
- Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu Ebe. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi-The Journal of International Social Research*, C. 2. S. 6, 75-86.
- Özdemir, N. (1997). *Türk Çocuk Oyunları*. C. 2. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdoğan, B. (2004). *Çocuk ve Oyun*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özhan, M. (1997). *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- Öztürk, A. (2005). Endüstriyel Tasarım Eğitiminde Disiplinlerarası Oluşumlar. 2. *Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyum ve Çalıştayı (Disiplinlerarası Tasarım) Bildiri Kitabı* İçinde. Ankara: Başkent Üniversitesi.
- Partnership for 21st Century Skills. (2008). 21 st. Century Skills, Education And Competitiveness. Tucson, Az: Author.
- Piaget, J. (1992). *Eğitim Nereye Gidiyor “Anlamak Keşfetmektir”* (Çev: A. Kadir Aslan ve İbrahim Dönmezler). İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.
- Poggenpohl, S. H. (2009). Practicing Collaborative Action in Design. InS. Poggenpohl. K. Sato (Eds.), *Design Integrations: Research and Collaboration*. ABD: Intellect.
- Poyraz, V. (2013). Yusuf Bal ile Şiir ve Gözkuşağı Üzerine Söyleşi. <http://vildanpoyraz.blogspot.com/2013/09/yusuf-bal-ile-siir-ve-gozkusag-uzerine.html> sayfasından erişilmiştir.
- Restarting Britain Report (2013). “Design Education and Growth. Retrieved” http://www.policyconnect.org.uk/apdig/sites/site_apdig/files/report/284/fieldreportdownload /design-commission-restarting-britain-design-education-and-growth.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Senemoğlu, N. (2012). *Gelişim Öğrenme ve Öğretim, Kuramdan Uygulamaya*. Ankara: Pegem Akademi.
- The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. New York, NY: John Wiley & Sons
- Sharan, S. Ada S. (1980) *Cooperative Learning, Motivation to Learn and Academic Achievement*. *Cooperative Learning, Theory and Research*, Ed. Shlomo Sharan, Praeger, USA, 173-203.
- Somut Olmayan Kültürel Miras: Bursa ve Köylerinde Çocuk Oyunları ve Oyuncakları-I*. Ed. Aziz Elbas, Bursa: Bursa Büyükşehir Belediyesi Yayınları, 2014.
- THBMER Arşiv (2019). Aslıhan Birok. “Sıcak Soğuk Oyunu”. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisans Öğrencisi.

KAYNAKLAR

- THBMER Arşiv (2019). Ayşe Rana Aşar. "Çizgi Oyunu". Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisans Öğrencisi.
- THBMER Arşiv. (2019). Ayşenur Atçeken. "Yağmur, Rüzgar, Kar Oyunu". Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisans Öğrencisi.
- THBMER Arşiv. (2019). Mehmet Oğuz Tuncer. "Tuzlu Oyunu". Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisans Öğrencisi.
- THBMER Arşiv. (2019). Sinem Güllizar Demirkol. "Zezeze Oyunu". Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisans Öğrencisi.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st century skills: Learning for life in our times. Francisco: Jossey-Bass, Web: PARCC Prototyping Project, http://www.ccsstoolbox.com/parcc/PARCCPrototype_main.html sayfasından erişilmiştir.
- Türktaş, M. (1999). Divanü Lügati't- Türk'de Yer Alan ve 11. Yüzyılda Türkler Arasında Oynanan Oyunlar. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. S. 5, 1-6.
- Yılmaz, I. (2016). Bingöl Geleneksel Çocuk Oyunları. *Bingöl Araştırmaları Dergisi*, S. 3., 67-86.
- Yörükoğlu, A. (1998). *Çocuk Ruh Sağlığı*. 23. Baskı, İstanbul: Özgür Yayınları.
- <http://www.sakaryaizcigrubu.org/component/content/article/32-yon-bulma/163-pusula-yapmak.html?directory=5> sayfasından erişilmiştir.
- <https://www.cekulvakfi.org.tr/haber/sokak-oyunlarini-yasatmak-icin-bir-araya-geldiler300-kultur-elcisi-istanbulda-bulustu> sayfasından erişilmiştir.
- <http://ermenek.bel.tr/kente-bakis/yoresel-oyunlarimiz/bestas-oyunu/> sayfasından erişilmiştir.
- <http://gercekoyunlar.blogspot.com/2007/10/bes-tas-oyunu-tanitimi.html> sayfasından erişilmiştir.
- Learningapps. Besinlerimiz. <https://learningapps.org/watch?v=p1sw7okoa20> sayfasından erişilmiştir.
- <http://theinspiredclassroom.blogspot.com/2011/10/ecosystem-dioramas.html> sayfasından erişilmiştir.
- <https://vukufly.weebly.com/basit-elektrik-devresi.html#> sayfasından erişilmiştir.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI

