

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARIMIZ



unutulmaya yüz tutmuş çocuk
oyunlarımızı sizler için
derledik...

KATKI SUNANLAR:

BETÜL KARAVELİOĞLU - FATİH BÜYÜKREŞİTPAŞA ORTAOKULU

JALE KURTTEKİN - FATİH BÜYÜKREŞİTPAŞA ORTAOKULU

MURAT KÜÇÜK - BAHÇELİEVLER KUMPORT ORTAOKULU

YUNUS EMRE KÜÇÜK - GÜNGÖREN ALİ FUAT CEBESoy KIZ
ANADOLU İMAM HATİP LİSESİ

AYŞENUR CAMCI - YALOVA SUGÖREN İSMET KOÇHAN
ORTAOKULU

SEZEN TAYİP - OU "Bratstvo Edinstvo"-Ohrid



BETÜL KARAVELİOĞLU - FATİH BÜYÜK REŞİTPAŞA ORTAOKULU

TOPAÇ OYUNU

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

YAKARTOP

Yakartop ülkemize değişik şekillerde oynanan bir oyundur. Yer yer farklı adlarla, bazı yerlerde yakar top, bazı yerlerde oynanışı biraz daha farklı bir şekilde can alma oyunu olarak adlandırılmaktadır. Ayrıca ülkemiz dışında da oynandığı bilinmekle birlikte bizde yakan top oyununun sokakta, okulda, piknikte eğitim kurumlarında da farklı şekillerde oynandığı bir gerçektir. Bu oyun özü itibarı ile anonimdir. Bu oyun çabukluk, hız, isabet ve esneklik ister. Kızlı-erkekli gruplarla oynandığında ve gruplar gücü dengeli bir şekilde oluşturulduğunda dünyanın en zevkli oyunlarından biri haline gelir. Yakan top oynanırken dikkat, hız, çeviklik, yanmama gibi dikkati üzerinde toplayan seyir zevkli hızlı ve bir o kadarda mücadele gerektiren bir çocuk oyunudur. Küçük yaş grubunda kızlı erkekli, oynanabilmektedir. Grupların dengeli olması önemlidir. Burada önemli olan yanmamadır. Yandıkça elenme başlar ve elenen oyuncunun set dışı kalacağından takımının oyuncusu eksilmiş olur. Takımlar yakan top oyununda yanmama için anlık strateji geliştirir ve taktiksel hareketler yapar, bu da oyunun görselliğini zenginleştirdiği gibi heyecanı da doruk noktaya çıkarır.

KEÇİ KEÇİ YERİNDE KAL

Bu oyunda bir çocuk ikinci bir çocuğun başını tutar. Ardından bir bakça çocuk ikinci çocuğun sırtına biner. Üçüncü bir kişi, ikinci kişiye sorar: “Keçi keçi yerinde kal, kaç boynuzunun olduğunu bil” Eğer çocuk kaç boynuzunun olduğunu bilirse üçüncü kişi ile ikinci kişi yer değiştirir. Bilemez ise bilene kadar oyun bu şekilde devam eder.

Katkıda bulunan öğrenciler:

Bengü Brp1

Can Brp1

Ernas Brp1

İpek Brp1

Mirmalik Brp1

Yusuf Brp1

JALE KURTTEKİN - FATİH BÜYÜK REŞİTPAŞA ORTAOKULU

BEŞTAŞ OYUNU

Beştaş, en az iki kişi ve beş küçük taşla oynanan bir çocuk oyunudur. Taşlar, bir avucun içine hepsinin sığabileceği kadar küçük olmalıdır. Oyun esnasında, oyuncu taşı düşürürse veya yerdeki taşı alamazsa oyundan çıkar ve oyun oynama sırası diğer oyuncuya geçer.

Oyuncular yere oturarak oynarlar.Kurayla belirlenen birinci kişi oynamaya başlar. Taşlardan birini eline alır, havaya doğru atar, o havada iken diğer taşlardan birini eline alıp havadaki taşı tutması gerekir, tabi bunu yaparken seri olması gerekmektedir.Taşları önce birer birer, sonra ikişer, üçer ve dörderli gruplar halinde toplar ve bir sonraki aşamaya geçer.Bir sonraki aşamada, oyuncu işaret parmağını orta parmağın üzerine koyarak elini köprü yapar. Öteki oyuncunun seçtiği taşla değdirmeden tüm taşları bu köprüden geçirir. Bu şekilde de taşları toplarsa bir sonraki aşamaya geçer.Son aşamada ise taşların tümünü havaya atıp elinin tersiyle tutar ve bunları da fırlatılıp bu kez avuçla yakalar. Avucunda ne kadar taş varsa o kadar sayı kazanır.

YAKANTOP

Karşılıklı iki alana çizgi çekerek alan belirleyebilirsiniz. Oyuncuların bu çizgiden dışarıya çıkmaması önem taşıyor. 2 gruba ayrıldıktan sonra oyuna başlayabilirsiniz.

Oyun içerisinde bir grup atıcı olurken; diğer grup ise kaçan taraf olur. Atıcı olan grup, çizginin dışında durur. Diğer taraf ise çizginin içerisinde kalır. Oyun yerleşimi doğru şekilde yapıldıktan sonra dışta kalan taraf, top yardımı ile içerdeki oyuncuları vurmaya çalışır. Vurulan her bir oyuncu, oyun dışı kalır. Eğer içerdeki oyuncu, top hiç yere değmeden havadan yakalar ise +1 can kazanır. Her havada tutuş yeni bir can kazandırır.

Kişi eğer isterse elde ettiği canlar ile vurulmuş oyuncuları, tekrar oyuna dahil edebilir. Ortada tek oyuncu kaldığında atıcı grup, ortadaki oyuncuyu 12 atışta vurmaya çalışır. Eğer 12 atışta oyuncu vurulmazsa, ortadaki grup oyunu kazanır. Bu sonuçta ortadaki grup tekrar ortada oyuna başlar. Eğer 12 atışta ortadaki oyuncu vurulursa, atıcı grup kazanarak ortaya geçer.

YAĞ SATARIM BAL SATARIM

Yağ satarım bal satarım oyunu en az sekiz, en fazla ise 10 kişi ile oynanır. Oyun için gerekli sayıya ulaşıldıktan sonra çocuklar oturarak bir çember oluşturur. Çocuklardan biri ebe olarak seçilir. Ebe, oluşturulan çemberin etrafında "yağ satarım bal satarım" tekerlemesini söyleyerek tur atar, çocuklar da bu tekerlemeye eşlik eder. Bu esnada ebenin elinde bir mendil olur ve tekerleme söylenirken ebe fark ettirmeden bir oyuncunun arkasına mendil bırakır. Arkasına mendil bırakılan oyuncu, mendili fark ettikten sonra kalkarak ebeyi kovalamaya başlar. Bu kovalamacada esnasında çemberi oluşturan diğer oyuncular hep bir ağızdan "tavşan kaç, tazi tut" diye bağırır. Eğer ebe, kaçan oyuncu tarafından yakalanırsa ebe olmaya devam eder. Eğer kaçan oyuncu ebeyi yakalayamazsa, o kişi ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

Katkıda bulunan öğrenciler:

Abdullah BRP2

Emir BRP2

Mahmut BRP2

Kayra BRP2

Ali BRP2

MURAT KÜÇÜK - BAHÇELİEVLER KUMPORT ORTAOKULU

SEKSEK OYUNU

Oyuncular düzgün ve bir kişinin sıgacağı şekilde 8 veya 10 adet kareyi yere tebeşirle çizer. Oyunda 1-2-3 yazılı kareler tek çizilir ve üst üstedir. 4-5 yan yana çizilir. 6 numaralı kare de tek çizildikten sonra 7-8 yan yana çizilir ve oyun parkuru tamamlanır. Eğer 10 kareden oluşan parkur yapılacaksa 6 ve 7 üst üste çizilir. 8 ve 9 yan yana çizildikten sonra 10. kare 8-9 numaralı karelerin üzerinden yarım daire şeklinde bir çizginin içerisine yapılır. Parkur çizilince her bir oyuncu kendine oyunu oynamak için bir taş bulur. Daha sonra sayışmacayla veya ortaklaşa seçilen bir yöntemle oyuna önce kimin başlayacağına karar verilir. Oyuncular oyunun en başında 1. kareye çizgilere değdirmeden taşlarını atmaya çalışır. Daha sonra 2. kareden başlayarak seksek parkurunda ilerlemeye başlar. Tek karelere tek ayakla basılır. Yan yana olan karelerde ise bir ayak birinde diğer ayak diğerinde olacak şekilde ilerlenir. Son basamağa gelince oyuncu geri döner ve parkuru tamamlamaya çalışır. 2 numaralı kareye gelince yere eğilir ve 1 numaralı karedeki taşı alır. Daha sonra oyun alanının dışına zıplayarak birinci bölümü geçer. Oyuncular bu şekilde son kareye kadar ilerlemeye çalışır. Tüm bölümleri tamamlayan oyuncu bu sefer geriden başlayarak oyunu 1. bölüme kadar bitirir. Eğer oyunculardan biri taşı çizgiye değdirirse veya çizginin dışına atarsa sıra diğer oyuncuya geçer. Oyunu ilk bitiren kişi de galip gelir.

YEDİ KİREMİT

Yedi adet kiremit veya yassı taş, bir tane de top gerektiren bu oyunu oynamak için öncelikle oyuncular iki takıma ayrılır. Yere yedi adet taş veya kiremit üst üste koyulur. Topu atan grup, kiremitlerden belli bir mesafe uzağa geçer ve topu kiremitlere doğru yuvarlayarak atar – bu sırada diğer grup da kiremitlerin yanında durur. Kiremitler devrildiğinde atıcı grup kaçmaya başlar, diğer grup ise topla atıcı gruptakileri vurmaya çalışır. Atıcı grup, bu esnada kiremitleri vurulmadan yeniden dizmeye çalışır. Başarırlarsa tekrar atarlar, başaramazlarsa diğer gruba geçerler

TRİBOM

En az dört kişiyle oynanır. Önce sayışarak ebe belirlenir. Ebe gözlerini kapatarak oyunculara sırtını dönerek saymaya başlar. Diğer oyuncular da ebeye yaklaştırmaya çalışır. Ebe oyunculara döndüğü anda tüm oyuncular hareket etmeden beklerler, eğer hareket eden olursa ebe olur. Ebe tekrar saymaya başladığında oyuncular ebenin sırtına vurarak kaçmaya alışır eğer ebe herhangi bir oyuncuya dokunursa o arkadaşımız ebe olur ve oyun böylece sürer.

Katkıda bulunan öğrenciler:

Emir Kmprt

Hilal Kmprt

Meryem Kmprt

Yusuf Kmprt

Nurdem Kmprt

YUNUS EMRE KÜÇÜK - GÜNGÖREN ALİ FUAT CEBESoy KIZ ANADOLU İMAM HATİP LİSESİ İPATLAMA OYUNU

Bu oyun daha çok kızlar tarafından oynanan bir oyundur. Öncelikle bahçeye ya da geniş bir alana çıkılır. Oynayacak öğrenciler arasından ipi sallamak için iki öğrenci seçilir. Daha sonra uzun bir ip alınarak seçilen öğrenciler ipin uçlarına geçerler. Diğer öğrenciler ise ipin karşısında sıraya geçip sıralarını beklerler. Dairesel hareketlerle ip sallanmaya başlayınca diğer oyuncular sırayla Aşğıdaki sözleri söyleyerek ipin üzerinden atlarlar.

Laleli bir içeriye gir,Laleli iki ormandaki tilki,Laleli üç atlaması güç,Laleli dört eteğini ört,Laleli beş kalbimiz eş,Laleli altı altınlarımı çaldı,Laleli yedi yemeğimi yedi,Laleli sekiz sekseğimi sildi,Laleli dokuz biz evde yokuz,Laleli on kırmızı boom.....

MENDİL KAPMACA OYUNU

Mendil kapmaca, çoğunlukla çocukların oynadığı, iki gruba ayrılan ve belirli kurallar çerçevesinde oynanan bir oyundur. Oyun başlamadan önce bir ebe ve bir hakem seçilir. Hakem, seçilen ebeyi belirler ve etrafına 1,5-2 metre yarıçapında bir daire çizer. Her iki gruptan da oyuncular sıraya dizilir. Oyunun merkezinde yer alan kişi 'mendilci' olarak adlandırılır. Mendilci, belirlenen yerde elini serbest bir şekilde aşağıya doğru sarktır. Hakemin düdüğü veya komutuyla her gruptan bir oyuncu, mendilci tarafından belirlenen mendili rakibinden ebelenmeden grubuna getirmek için hızlıca koşar. İlk gelen mendili alıp grubuna götüremeyen oyuncular arasında bir kapişma başlar. Bu kapişmada, oyuncular birbirlerinin dikkatini dağıtmak için çeşitli taktikler kullanabilirler. Rakip yanıltıldığında, sınırı geçerek oyuncu grubuna 1 puan kazanır.Eğer bir oyuncu mendili kapıp grubuna doğru koşarsa, diğer oyuncu onu ebelenmeye çalışır. Mendili rakip oyuncudan ebelenmeden grubuna getiren oyuncu, grubuna 1 puan kazandırır. Mendili kaptıktan sonra ebelenirse, karşı grup 1 puan kazanır. Oyun sırasında, mendili alma esnasında ve kapişma sırasında ebenin etrafına çizilen sınırı aşmak yasaktır. Oyuncular, mendili alıyor gibi yaparak rakibi yanıltmaya çalışabilirler. Bu durumda, rakip oyuncu yanıltıldığında sınırı geçer ve puan kazanır

İSTOP OYUNU

Oyuncular bir daire oluşturur. Oyunu başlatmak için çocuklardan biri ebe olur. Ebe, oyunculardan birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Top yere düşerken adı söylenen oyuncu topu havada yakalarsa, başka birinin adını söyleyerek topu yeniden havaya atar. Topu havada tutamayan çocuk, topu yerden eline aldığında “istop” diye bağırrır. Kaçışan oyuncular “istop” denildiği anda oldukları yerde durmak zorundadır. Bu durumda ebe, duran oyunculardan birini topla vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu 1 puan kaybeder ve ebe olur. Üç kere vurulmuş olana bir ad takılır ve oyun o isimle devam eder.

Katkıda bulunan öğrenciler:

EslemBerra AFC

FatmaEbrar AFC

HiraNur AFC

Zehra AFC

Hiranur AFC

AYŞENUR CAMCI - SUGÖREN İSMET KOÇHAN ORTAOKULU

BOM(HIMBİL) OYUNU

Grup halinde oynanır. Kaç kişi oynayacaksa o sayıda meyve grubu oluşturup isimlerini küçük kağıtlara kişi sayısı kadar yazılır. sonra bu kağıtlar karıştırılıp oyunculara dağıtılır. Oyuncular ellerinde aynı meyve grubunu biriktirmeye çalışırlar. Sıra ile her seferinde bir meyve değiştirilir. Aynı meyve grubunu elinde ilk tamamlayan kişim Himbıl diyerek elini ortaya koyar. Eli en üstte kalan hiç puan alamaz. En çok puan toplayan oyunu kazanır.

KÖŞE KAPMACA OYUNU

Dört köşeli bir yerde beş kişi tarafından oynanır. Ebe ortada, dört kişi de köşelerde yerini aldıktan sonra oyun başlar. Oyuncular koşarak köşe değiştirmeye, ebe de bu köşelerden birini oyunculardan önce kaparak ebelikten kurtulmaya çalışır. Köşesini kaptıran ebe olur.

MİSKET OYUNU

Çok sayıda farklı misket oyunu vardır: Dizmecede amaç yan yana (bir çizgi oluşturacak şekilde) dizilmiş misketleri vurmaktır. Genellikle seçilen baştaki misketi (başı) vuran oyuncu tüm misketleri kazanır. Kuyu türü oyunlarda yere küçük bir kuyu kazılır. Oyunun amacı genellikle bu kuyunun içindeki misketleri eldeki misketle vurarak kuyudan çıkartmaktır. Zehirli Kuyu: Rakip oyuncuların misketlerine vurularak belli puan toplanır toplanan puandan sonra kuyuya misket sokulur ve zehir özelliği kazanılır ardından rakip bilyelere vurularak oyundan çıkartılır.

- 1- BAŞ OYUNU:**Misketler yan yana sıra ile dizilir tabi önceden yere kaç misket dizileceği konuşulur ve herkes yere o kadar misket koyar ve dizer. Herkes dizili olan misketlerden açılır ve en uzağa açılmış olan ilk atışı yapma hakkına sahip olur. Herkes yerdeki misketlerden uzaklığına göre atma sırası belirlenir. En yakında olan,misketlerin başında kalır ve ilk atacak kişi ona şunu sorar: Hangi baş? Sağ baş veya sol baş denir, o taraftan vuran vurduğu kadar misketi alırdı. En başta ve o baş söylenmişse o başı vuran yerdeki misketlerin tamamını alır. Tabi kimse vuramamışsa veya baştan itibaren kalan misketlerde,misketlerin başında durana kalır.
- 2- ÜÇGEN OYUNU:** Yere bir üçgen çizilir ve üçgenin içine herkes eşit sayıda misket koyar. Sonra belirlenen mesafeden bu misketler vurularak üçgen dışına çıkartılmaya çalışılır. Eğer üçgenin içindeki misketleri vurmak için attığınız misket üçgen içinde kalırsa vurduğunuz tüm misketleri geri üçgenin içine koyarsınız. Kim daha çok misketi üçgen dışına çıkartırsa oyunu o kazanmış olur.

Katkıda bulunan öğrenciler:

Berrak SuGRN

Ebrar SuGRN

Esmanur SuGRN

İpek SuGRN

Tuba SuGRN

SEZEN TAYİP - OU "Bratstvo Edinstvo"-OHRİD

TANGRAM OYUNU

Tarihi eski çağlara dayanan tangram bir zeka oyunudur. Tangram için bir çeşit bulmaca denilebilir. Oyun taş, kemik, tahta gibi farklı materyallerden oluşturulabilir. Oyun 7 geometrik parçadan oluşur. Parçalar 1 paralel kenar, 1 kare ve 5 adet farklı ölçülere sahip üçgenden oluşur. Çin kökenli oyunda 7 ayrı parçanın 7 ayrı gök cismini temsil ettiği söylenmektedir..Tek kişiliktir. 5 yaş ve üstü herkes için uygun, eğlenceli bir oyundur. Oyunun amacı ise bu parçaları kullanarak farklı formlara ait şekiller oluşturmaktır. Oyunun başında oyuncu için bir form belirlenir ve oyuncu şekilleri kullanarak bu formu oluşturmaya çalışır. Hedefin belirlenmesinde üç aşama vardır. Tangram kolay, orta ve zor seviyeden oluşur. Belirlenen hedef bir hayvan, geometrik bir şekil, bir harf ya da yürüyen bir insan vb. olabilir. Oyuncu 7 parçayı da kullanarak belirlenen hedefi oluşturmaya çalışır.

ADAM ASMACA OYUNU

Adam asmaca, iki veya daha fazla oyuncu ile oynanabilen bir kâğıt kalem tahmin oyunudur. Bir oyuncu bir kelime, ifade ya da cümleyi sırayla harf veya rakam önererek tahmin etmeye çalışır. Oyuncunun her bilmediği harf veya rakam için ise darağacının bir parçası çizilir. Oyuncu tüm harfleri veya rakamları bilirse oyunu kazanır, bilemeyip darağacının çizimi tamamlanırsa kaybeder.

SEKSEK(POSTACI) OYUNU

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

Katkıda bulunan öğrenciler:

Arda Ardaohri

Didem Didemohri

Elif Ohri

Elmedina Ohri

Enes Ohri

Gamze Ohri

Sinem Sinemohri

Zara Zaraohri

**Bizim bu projedeki amacımız
bilgisayar,tablet,telefon vb
elektronik eşyaların ekranlarına
hapsolmuş çocuklarımızı bu
durumdan kurtarmak ve gerçek
anlamda sosyalleşmelerini
sağlamak, aynı zamanda da
geleneklerimizin bir parçası olan
oyunlarımızın nesillerden
nesillere aktarılmasını
sağlamaktır.**

**GELENEKSEL OYUNLARLA
BÜYÜYEN ÇOCUKLAR OLMASI
DİLEĞİYLE!...**