

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
Milli 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

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 yararım	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).
Çögmek	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	Aşığı 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 aşığı 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. Ondan 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 Etkinliđi	
Oyun Adı	Gülle Oyunu
Uyarlayan	Hatice Turan Dallı
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi Bütünleştirilmiş oyun ve hareket, matematik etkinliđi
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.▶ Elleri 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, yartıl, 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 Etkinliđi	
Oyun Adı	Molgidi Oyunu
Uyarlayan	Medine Ertuđrul
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi (3-6 yaş) Bütünleştirilmiş oyun ve hareket, matematik ve sanat etkinliđi
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 olduđu 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 diklendiđi yere kadar bir ayađını, öbür ayađının ucuna değdirerek attıđı adımlarla sayar.▶ Buraya kadar sayılan sayı o oyuncunun sayısı olur.▶ Buradan sonra oyuncu aynı adımlarla molinin sürüklendiđi 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 olduđu sayı silinir.▶ Moliye atış yapıp vuramayan oyuncu ise çizgiden başlayarak taşın düştüđu yere kadar "arnıç, gurnuç, 1,2,3...20" diyerek adım saymaya devam eder.▶ Taşının yanına kadar almış olduđu sayı onun sayısı olur.▶ Sayan çocuk, adını duvardaki kâğıttan bularak saydıđı 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 Etkinliđi	
Oyun Adı	Peçiç Oyunu
Uyarlayan	Medine Ertuđrul
Ders-Sınıf Düzeyi	Okul Öncesi (5-6 yař)
Konu	Farklı Malzemelerle Resim Çalışması
Araç-Gereç	6 adet peçiç boncuk (deniz kabuđu), Antep fıstıđı kabuđu ya da düğme, her oyuncu için 1 adet makara (İp makarası da olur.), artı řeklinde oyun kiti
Süre	40 dk.
Oynaniř Şekli	<ul style="list-style-type: none">▶ Her oyuncunun 1 adet makarası ve ortada oynayabilecekleri 6 tane deniz boncuđu ya da düğme olur.▶ Oyuna bařlayabilmek için oyuncunun ya 12 ya da 25 atması gerekmektedir.▶ Oyunda amaç, makaraları bařlangıç noktasından bařlayıp yine aynı noktaya gelinceye kadar zemin üzerinde dolandırmaktır.▶ Dört adet makarayı bařlangıç noktasına en çabuk hangi oyuncu getirirse oyunu o kazanır.▶ Peçiç (petiç) oyununda belli sayılar vardır. Bunlar řu řekilde sıralanabilir: 6 boncuđu 5'i kapalı, 1'i ağık ise = 25 6 boncuđu 5'i ağık, 1'i kapalı ise = 12 6 boncuđu 6'sı da kapalıysa = 10 6 boncuđu 6'sı da ağıksa = 8 6 boncuđu 2'si ağık, 4'ü kapalıysa = 4 6 boncuđu 3'ü ağık, 3'ü kapalıysa = 3 6 boncuđu 2'si kapalı, 4'ü ağıksa = 2▶ Deniz kabuklarıyla ya da Antep fıstıđı kabuklarıyla resim yapmaları istenir.▶ Öğrenciler bu bilgileri kullanarak ay, gün problemleri oluřturur ve problemin çözümlünde 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 faraşla 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 yapıştıramazsa 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 Etkinliđi	
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 Etkinliđi	
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 Atılğan
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 Etkinliđi	
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 kabuđu, kenarlarından delinerek tel ya da ip bağlanır, kabuđun 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. Şaşırın 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 Etkinliđi	
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 söylese 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	<p>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).</p>



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>Sayışmaca 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 çalışmaları 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 Etkinliđi	
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 tuttuđu 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 ebe'nin isimlerini söylediđi 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 Etkinliđi	
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 bulduğu 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 yaş) 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 aşırılan 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

