ŞERİFE TORTOP

EĞİTİCİ VE EĞLENDİRİCİ

99 Çocuk Oyunu ve Bilmeceler



KAMPANYA KİTAPLARI

بسم الله الرحمن الرحيم

İstanbul / 1439 - 2018

© Fikir ve Sanat Eserleri Yasası gereğince bu eserin yayın hakkı anlaşmalı olarak **Erkam Yayın San. ve Tic. A.Ş.**'ne aittir. İzinsiz, kısmen ya da tamamen çoğaltılıp yayınlanamaz.

99 Çocuk Oyunu ve Bilmeceler

Şerife Tortop

Kampanya Kitapları Yayın No : 117
Yayın Yönetmeni : Salih Zeki Meriç
Tashih : Mustafa Uslu
İç Tasarım : altınolukgrafik / Mustafa Erguvan
Kapak Tasarım : altınolukgrafik / Muzaffer Çalışkan
Resimleyen : G. Somuncu
ISBN No : 978-605-302-445-3
Matbaa ve Yayıncı Sertifika No : 19891
Baskı - Cilt : Altınoluk Yayın ve San. Tic. A.Ş.
İkitelli Organize San. Bölg. Mah.
Atatürk Bulvarı Haseyad 1. Kısım
No: 60/3 Başakşehir / İstanbul
Tel : (0212) 671 07 00
Faks : (0212) 671 07 48
Baskı Tarihi : İstanbul / 2018

Kampanya Kitapları Bir **Erkam Yayınları** Kuruluşudur.

KAMPANYA KİTAPLARI

Adres: İkitelli Org. San. Bölgesi Mah. Atatürk Bulvarı Haseyad 1. Kısım No: 60/3-C
Başakşehir / İstanbul Tel: (0212) 671 07 00 - Faks: (0212) 671 07 48
www.kampanyakitaplari.com

Eğitici ve Eğlendirici

99 ÇOCUK OYUNU VE BİLMECELER

Şerife TORTOP

KAMPANYA KİTAPLARI

TEŞEKKÜR



"Çocuk Oyunları" üzerine derleme yapıp kitap hâline getirmem fikri ve teşvikiyle, ayrıca sık sık dile getirdiği çocukluk hatıralarındaki oyun türleriyle esere katkıda bulunan muhterem eşim ***Birol Tortop***'a çok teşekkür ediyorum.

İÇİNDEKİLER



Takdim 11
Uzman Gözüyle 13
Önsöz 17
Giriş 21
Oyunun Önemi 23
Oyunun Çocuğa Kazandırdıkları 25
Melekler Oyuna Katılır mı? 27

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUNA BAŞLAMA USULLERİ

Oyuna Başlama Usulleri 31
Sayışma Tekerlemeleri 32
Oyuna Başlama Usullerinden Örnekler 35
1- Sayışma Tekerlemeleri ile 35
2- Taş Saklamak ile 35
3- Kırık Çöp Çekmek 35
4- Aldım Verdim 36

İKİNCİ BÖLÜM

GRUP OYUNLARI / EVDE GRUP OYUNLARI

1- Beyin Fırtınası 39
2- Çağrışım 40
3- Tonton Nene 41
4- Ben Kimim 42
5- Kelime Araştırma 43
6- Pinokyo 44
7- Kim Kiminle 44
8- Lastikli Körebe 46
9- Çin Çan Çömlek 46
10- Aç Kapıyı Bezirgan Başı 47
11- "Bom" Oyunu 48
12- "Yıldız" Oyunu 49
13- "Mumya" Oyunu 49
14- "Aşık Atma" Oyunu 50
15- Fincanda Yüzük Saklama 51
16- Armut ve Yoğurt Yeme Yarışı 52
17- "Ceviz" Oyunu 53
18- "Mum" Oyunu 54
19- "Karpuzum Çok" 55
20- "Yattım Kalktım" 57
21- Tarifle Bulma 57
22- Kulaktan Kulağa 59
23- Hitabet Oyunu 59
24- "Hop, Hımbıl" Oyunu 60
25- Kovaya Top Atma 60
26- Çiftlik Oyunu 61

27- Ebe Beni Kurda Verme 61
28- Penguen Yarışı 62
29- "Sesle Tanıma" 62
30- "Uçtu Uçtu" 63
31- "Ezberleme" Oyunu 63
32- "Türkiye" Oyunu 64
33- Yürüyen Yüzük 65
34- Kule Dikme 66
35- "Değmeden Geç" 66
36- Kral Aslan Nerdesin 67
37- Çemberden Geçme 67
38- "Sekerek Yarışma" 67
39- "Güldürmece" 68
40- Deve Cüce Oyunu 68
41- Ali Vapura Bindi İstanbul'da İndi 69
42- Yağ Satarım Bal Satarım 70
43- Eşli Ebe 71
44- Köşe Kapmaca 71
45- Tavşan Kaç, Tazı Tut 71
46- Para Kimde 72
47- Simitçi 73
48- Şöyle Böyle 73
49- Benim Bir Atım Var 74
50- Don-Ateş 74
51- Eski Minder 75
52- Şehir Adı Yazmak 75
53- Varlıkların Adları 76
54- Sessiz Sinema 77
55- Yerden Yüksek 77

56- Evde Körebe 78
57- Tersini Yap 78
58- Kaşıkla Top Taşıma 78
59- Kara Büyü 79
60- Hırsız-Polis-Hakim-Tokmakçı 79
61- Deli Doktoru 80
62- Papatyalar Açarken 81
63- Kabak Oyunu 82
64- Prenses 83

BAHÇEDE GRUP OYUNLARI

65- Yakar Top 84
66- Sobe (Çanak da Çömlek Patladı) 86
67- İpli Voleybol 87
68- Nişan Alma 87
69- İstop 87
70- Geç Kurtul 89
71- Kara Kedi 89
72- Klasik Körebe 91
73- Yedi Kiremit 91
74- Birik 92
75- Yağ Yağ Yağmur 93
76- Birdirbir 94
77- On Bir Taş 94
78- Grupla İp Atlama 95
79- Misket (Bilye) 96
80- Çiftçi Çukura Daldı (Tekerlemeli Oyun) 97
81- Üçgen Lastik 99

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

İKİ KİŞİLİK OYUNLAR

82- Kola Yalancı Ameliyat 103
83- Hırsız - Polis 104
84- Taş, Kağıt - Makas 104
85- Trencilik 105
86- Çelik Çomak (Bahçe Oyunudur) 106
87- Halıda Güreş 107
88- İsim Bulma 108
89- Olumlu ve Olumsuz Kavramlar 109
90- Sıcak - Soğuk 110
91- Üç Taş 110
92- Ellem - Büllem 111
93- Seksek 113
94- İp Atlama Yarışı 115
95- Sekiz Kuyulu Taş 116
96- Çöp Çekme (Mikado) 117
97- Adam Asmaca 118
98- Noktalarla Üçgen 119
99- Dil Gelişimini Destekleyen Oyunlar 119
Karışık Harfli Cümle 120
Karışık Harfli Kelime 121
Telgraf Çekme 123
Kelime Türetme 123
Seyyah'ın Masalları 123
Çarşıya Gittim 124
Babam Çin'den Geldi 124
Aynı Harflerle Başlayan Cümleler Kurma 125
Kelimeyi Tahmin Et 126

Tanımlama ile Kelimeyi Bulma 126
Tuz - Buz / Kitap - Mitap 126
Zıt Anlamını Bulma 127
Eş Anlamlıyı Bulma 127
Hazır Cevap Sorular 127
Dil Alıştırması Tekerlemeleri 133
Oyunda Dikkat Edilecek Hususlar 136
Oyun Sonunda Ceza 137
Oyunda Ceza Çeşitleri 137

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BİLMECELER

Bilmece 141
İlginç Bilmeceler 143
Okuyuculardan Gelenler 186

TAKDİM



Manevi değerlerin neredeyse yok olma noktasına geldiği bir internet dünyasında, çocukların duygusal gelişiminde sevgi ve saygıyı ön planda tutan **"Eğitici ve Eğlendirici 99 Çocuk Oyunu"** kitabında, ecdat yadigârı çocuk oyunlarıyla, sevgiyi, hoşgörüyü, özveri ve paylaşımı, pozitif iletişimi yakalayacaksınız…

Kitabın daha ismini okur okumaz kendimi, hayata umut ve sevinçle baktığım o unutulmaz çocukluk oyun yıllarında buluverdim…

Çocuklarına, çocukluğunu kazandırmak hayata dolu dolu bakmayı yaşatmak isteyen her ebeveyn Şerife Tortop kardeşimin kaleme aldığı bu eğitim kitabını mutlaka okumalı…

Fatma TEMİR
Eğitimci



İTHAF



Oyunlarıyla bana yardımcı olan biricik ilham kaynağım, kızım: ***Kâmile Tortop***'a…

Sevgili yeğenim: ***Şerife Sena Yılanlıoğlu***'na, ***Tuba Kıvanç***, ***Zehra Kalkan***, ***Hanife, Hatice*** ve ***Fatma Zehra Temir***, ***Ahmed Enes*** ve ***Ayşe Zülal Karabudak***, ***M. Selim Güneş***, ***Ahmed ve Mahmut İpek***, ***Ayşe Betül*** ve ***M. Beraat Orhan***, ***M. Ali Bayram***, ***Meryem*** ve ***Mustafa Yılanlıoğlu***, ***Rânâ*** ve ***Zehra Akyürek,***

Ve bütün çocuklara…

UZMAN GÖZÜYLE



Oyun, çocuğun bedeni ve ruhi gelişmesi için şarttır. Oyun çocuk için en önemli "iş", oyuncakları da en önemli aletlerdir. Oyun, çocuğa kimsenin öğretmediği şeyleri öğretir.

Çocuğa oyun yeri ve serbestliğinin sağlanması önemlidir. Ebeveynler çocuklarına oyun oynayabilmeleri için ortam ve fırsat oluşturmalı, onları teşvik etmelidirler. Çocuk, oyun ile öğrenme yollarını öğrenir. Çocuğun zihinsel, konuşma, bir iş ortaya çıkarma yeteneklerini oyun geliştirir. Uyum içinde insanlarla ilişki kurmayı, yardımlaşmayı kazanır. Saldırganlık gibi önemli problemlerini ve yalnızlığını yener. İnsanları, hayvanları, tabiatı, güzel şeyleri sevme duygusu gelişir. Kendini güvenli hisseder ve sorumluluklarını kavrar. Sevinç ve mutluluk yolu olan oyunla yeni tecrübeler kazanır.

Oyunun faydaları

* Çocuk, oyunda bedenini çalıştırır, kaslarını çeşitli şekillerde kullanarak geliştirir. Birçok araç-gereç ve eşyayı kullanarak, adım adım bir beceriyi elde eder; daha zor şeyleri yapmaya heveslenir ve kendine güveni artar.

* Zekasını kullanmayı geliştirir. Dünyayı ve çevresini keşfeder, sürekli bilgiler edinir. Merak duygusunu tatmin eder, mantık yürütmeyi, seçim yapmayı, sebep-sonuç ilişkileri kurmayı öğrenir. Dikkatini toplamayı, kendini bir

amaca yöneltmeyi, oyunda ortaya çıkan sorunları görmeyi, bunlara çözümler bulmayı öğrenir.

* Karar verme yeteneği artar, aklını ve becerilerini kullanmayı öğrenir. Araç-gereç ve malzemeleri kullanırken bunların özelliklerini keşfeder, çevresini istediği şekilde kontrol etmeyi ve çevreye uyum sağlamayı başarır.

* Oyun, çocuğun enerji birikimini sarfetmesini, duygularını ifade etmesini sağlar. Yetişkinlerin koyduğu kısıtlama ve kaidelerin sıkıntısından kurtulmasına yardımcı olur. Çocuk, oyunda serbest olma, kendi kendini idare etme ve çevresiyle uyumlu ilişkiler kurma ihtiyacını giderir.

* Canlı bir oyun ortamında, çocuğun dili gelişir, konuşma becerileri artar, sözlü olarak anlaşmayı, problemlerini çözmeyi öğrenir. Yetişkinlerle veya yaşıtlarıyla oynarken, görerek ve uygulayarak iyi huylar edinir. Toplum kaideleri ve gerçekleri en kolay ve en zararsız şekilde oyun sırasında öğrenilir. Sırasını beklemek, paylaşmak, başkalarının haklarına saygı duymak, hakkına ve eşyasına sahip çıkmak, kaidelere ve sınırlamalara saygı göstermek, düzen ve temizlik alışkanlıkları edinmek, söylenenleri dinlemek, kendini ifade edebilmek hep oyun sırasında öğrenilir.

* Çocuk, doğru, yanlış, güzel, iyi, kötü, haklı, haksız gibi ahlaki kavramları ve alışkanlıkları oyun sırasında görür, öğrenir, dener ve benimser. Kendine uygun gelenleri tekrar ede ede pekiştirir, benliğinin bir parçası yapar.

* Ana-babalar çocuk oyunlarını gözleyerek ve dinleyerek, çocuklarını daha iyi tanırlar. Çocuğun huyları, davranışları, istekleri, düşünceleri, duyguları, mizacı, kuvvetli ve zayıf yönleri en açık şekilde oyun oynarken ortaya çıkar. Onun için çocuğun oyunu önemsenmeli ve çocuğa faydalı olacak oyun ortamı ve malzemelerini sağlayarak, çocuğun rahatça oynamasına imkan tanımalıdır.

* Bir çocuk ne kadar değişik oyun oynarsa, gelişiminin hangi aşamasında olursa olsun öğrenme becerisi o kadar zenginleşir. Oyun, temelde seyretmekten ziyade bir şeyleri yapmaktır ve çocukların işitme, hissetme, görme gibi melekelerini harekete geçirir. Oyun değişik seçenekler, imkanlar ve problem çözme becerisi kazandırır. Çocuklar gerçek dünyada olamayacak şeyleri oyunlarında gerçeğe dönüştürebilirler. Bu onlar için bir çeşit güç kaynağıdır.

Oyunlarına katılmalı

Akıllı ebevynler çocuklarına bebekliklerinden gençliklerine kadar beraber oynamak için zaman ayırırlar. Çünkü bu, zaman kaybı gibi görülemeyecek kadar çok önemlidir. Bunu yaparak çocukla aramızdaki bağı güçlendirebilir, nasıl daha iyi bir ebeveyn olacağımızı öğreniriz. Çocuğumuza, onu ve onun dünyasını dikkate aldığımızı göstermiş oluruz. Bu da onun yeterlilik ve kendine güven duygularının gelişine katkıda bulunan unsurlardır. Böylelikle de yaşamayı ve hayattan zevk almamızı da bu bize sağlar.

Ayrıca şunu söyleyelim: Bütün bunların dışında ve bütün bunlardan önemlisi, çocuğumuzu en çok seveceği ve en çok benimseyeceği bir tek oyuncağı olduğunu unutmamamızdır. Bu oyuncak da çocuğun anne ve babasıdır. Üstelik daha sonraki hayatımızda çocuklarımızla oynadığımız oyunları hep tatlı hatıralar olarak anarız.

İşte Şerife Tortop Hanımefendi elinizdeki eserle geçmişin rengarenk ve çok çeşitli çocuk oyunlarını tekrar canlandırmak ve bugüne taşımak gayesini taşıyor. Maalesef artık evlatlarımız bilgisayar oyunlarının ve televizyonun esiri olmuş durumda. Beden ve ruh sağlığını koruyan geleneğimizdeki bu müthiş oyun zenginliğini bırakıp Batının fantastik ve çoğu saçma sapan çizgi

filmlerine ve bilgisayar oyunlarına yönelmiş olan çocuklarımızı korumak isteyen bu kitabı anne-babalara hararetle tavsiye ediyorum. Bir yanda insan beynini dumura uğratan, bağımlılık oluşturan, hareketsizliğe ve giderek hiperaktiflik, dikkat eksikliği, şişmanlık, uyku bozukluğu gibi rahatsızlıklara zemin hazırlayan bilgisayar ve televizyon; diğer yanda ise çocukların insan sıcaklığını hissedeceği, akranlarını tanıyarak gerçek hayata hazırlanacağı, taşan enerjilerini deşarj edecekleri, zekâlarına işleklik kazandıran zevkli oyunlar...

Bu güzel eserinden dolayı Şerife Tortop Hanımefendiyi kutluyor, ebeveynler ve geleceğimiz olan çocuklarımız adına ona teşekkür ediyorum.

Prof. Dr. Sefa Saygılı
Psikiyatri Uzmanı

ÖNSÖZ



Çocuk ve oyun, ayrılmaz ikili...

Dünyayı çocuksuz, çocuğu oyunsuz düşünmek mümkün mü?

Oyunsuz büyüyen çocuğa **"yarımdır"** diyor uzmanlar…

Oyun çocuğun eşi, arkadaşı, iletişim dili… Çocuğun beden gelişimi, sosyal gelişimi, hayata hazırlık stajı…

Yazık ki tarih boyunca çocuğun yetişmesinde (ve nice dahilerin yetiştirilmesinde perde gerisinde) en etkin fonksiyon olan oyun, bugün unutulmaya yüz tuttu.

Teknolojinin ve refahın son demine ulaşmış çocuklarımız, çocukluklarının en gözde sevgilisini yitirdi. Belki ellerinde cep telefonları, kucaklarında lap topları, ama hepsi, hepsi oyun fakiri.

Günümüz çocuğunun en büyük yitiğidir oyun. Taşlaşmış binalar ve robotlaşmış duygular arasında kısılıp kalmış yetişkinlerin de en büyük yitiği… Çocuklar oyunu yitirdiğinden beri büyükler de sevgiyi, gülmeyi kaybetti.

Çünkü eskiden yetişkinler çocuklarıyla çocuk olurlar; eksik kalmış çocukluklarını tamamlarlardı. Oyun aile arası en büyük iletişim aracıydı.

Uzun kış gecelerinde dede, nenenin de katıldığı aile içi oyunlar çocukluğumuzun en güzel rüyaları değil midir? Hele oyunlar eşliğinde sobalarda pişirilen kestaneler, patlatılan mısırlar; bayram edası içinde haşhaş ve pekmezle yapılan helvalar…

Yazık ki hepsi nostalji oldu. Şimdilerde ailenin aynı anda toplanabilmesi pek mümkün olamıyor. Olsa bile herkes odasında kendi bilgisayarına, kendi televizyon kanalına kapanmış…

Oyunu unutan çocuklarımız bilgisayar mahkumu oldu. Teknoloji harikası olarak icad edilen bu kutu yazık ki çocuğa çocukluğunu yaşatmayan, mânen öldüren bir virüs kutusu olup çıktı.

İşte bizi **"Çocuk Oyunları"** üzerinde çalışma yapmaya teşvik eden asıl sebep budur. Çocukluğun, belki de insanlığın kaybolmaya yüz tutmuş bu yitiğini çıkarmak, tekrar kazandırmak.

Kitapta karşılaşacağınız oyunlar memleketimizin değişik yörelerinden hassasiyetle derlenmiştir.

Kendi kültürümüzün, geleneklerimizin mahsulü olan eski oyunlarımızı, (bir kısmının günümüz şartlarında oynanma imkanı olmamasına rağmen) mazideki çocukluk sayfalarımızdan süzüp çıkararak, kitap sayfalarına döktük.

Dolayısıyla bu eseri bir aile kitabı olarak tasarladık. Çocuk, anne, babanın; hatta dede, nenenin beraber okuyacağı ve beraber uygulayacağı bir el kitabı.

Yetişkinler kitabı okurken, yer yer çocukluklarına dönecek, o günleri tekrar yaşayacaklar.

Sevgili anne ve babalar! Eğitimciler! El ele, gönül gönüle…

Var mısınız, günlük programınıza bir de oyun saati eklemeye…

"Eğitici ve Eğlendirici 99 Çocuk Oyunu" ile nice oyun saatlerinde buluşmak üzere…

Gayret bizden.

Muvaffakiyet Âlemlerin Rabbinden.

Şerife Tortop

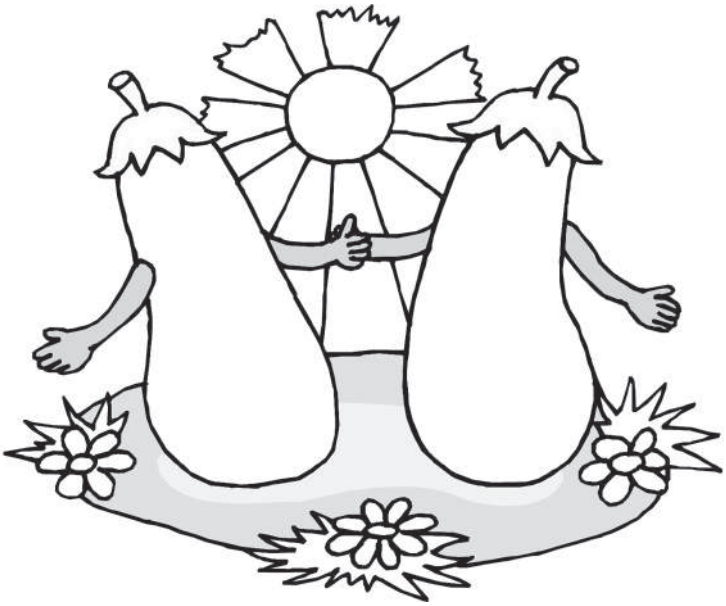


"

Oyun, çocukla anne arasında en etkin iletişim vesilesi; ve Peygamber Efendimiz (s.a.v.)'in bizlere altını çizerek gösterdiği bir sünnetidir.

"

GİRİŞ



OYUNUN ÖNEMİ



"Çocuğu olan onunla çocuklaşsın" (Hadis-i Şerif)

"Oyun, çocuğu büyümeye ve olgunlaşmaya doğru çeken bir iç güçtür. Onu belli bir seviyeden daha olgun, daha akıllı bir seviyeye doğru çeker, götürür. Birçok şey oyun heyecanı ile öğrenilir. Bedenin gelişmesi de oyun sayesinde normal seyrini izler."

Hz. Mevlânâ (k.s)

Oyun çocuğun işi, çalışması, hayata hazırlık tatbikatıdır. Çocuğun gerek bedeni, gerekse ruhî gelişiminde en az gıda kadar elzem ihtiyacıdır.

Uzmanlar oyunsuz büyüyen çocuğun zeka ve şahsiyetinin tam gelişemeyeceği fikrini savunmaktadırlar.

Çocuk tam bir enerji deposudur. Gelişmeye ve büyümeye harcanandan arta kalan yoğun enerjiyi çocuk, oyun etkinliği içinde kullanarak bunun oluşturduğu baskıdan kurtulur.

Bu enerji dağınık, bir amaca yönlendirilemeyen ve düzensiz olduğu için çocuk bununla ancak oyun etkinliği içinde başarı sağlayabilir. Böylece bu düzensiz enerjisini oyun faaliyeti içinde kullanmayı öğrenerek ileride alacağı rol ve vazifelerine hazırlanmış olur.

Peygamber Efendimiz (s.a.v.)'in "Toprak çocukların ilk baharıdır." Hadis-i Şerifini âlimler; "Baharda her çeşit hayvanatın yayılıp eğlendiği gibi, çocukların da toprak üstünde dağılıp oynayacakları oyuna izin verme ve teşvik etme şeklinde izah etmişlerdir."

Ayrıca "Çocuğu olan onunla çocuklaşsın." Hadis-i Şerifinde de müthiş incelikler mevcut. Anne-babayı hem oyuna teşvik ediyor, hem de nasıl oynaması gerektiğini öğretiyor.

Bugün uzmanların ortak ifadelerine göre anne-babanın çocukla iyi bir oyun etkinliği gerçekleştirebilmesi ancak içlerindeki çocukluğu ortaya çıkarabilmeleriyle mümkün. Çünkü ortaya çıkan çocukluğumuz, çocuğumuzla olan yaş, kuşak, görüş farkını kapatacak böylece çocuğumuzla aynı dili konuşmuş, yani çocuklaşmış olacağız.

Bilhassa annenin çocuğuyla çocuklaşarak oyunlar oynaması, aralarında duygusal beraberlik sağlayacak; ilerideki yaşlarda ergenlik problemlerini aşmada ve anne-çocuk iletişiminde bunun çok faydası görülecektir.



OYUNUN ÇOCUĞA KAZANDIRDIKLARI



- Oyun, çocuğun beden terbiyesini sağlayan en etkili araçtır. Oyun sayesinde âzâlar bol bol egzersiz yapar; yeni beceri kazanır, vücud daha sıhhatli gelişir, kan dolaşımı hızlanarak beyni besler ve sinir sisteminin daha iyi çalışmasını sağlar.
- Çocuk biriken enerjisini oyun faaliyeti içinde değerlendirir.
- Oyun disiplindir, ahlak eğitimidir. Zira çocuk oyun vasıtasıyla düzeni, kurallara uymayı, itaatı, sabrı, değişik cemiyetlerde davranış şekillerini öğrenir.
- Oyun, çocuğun eğitiminde, şahsiyet gelişiminde sevgiden sonra gelen en temel besindir.
- Oyun, çocuğun sıkıntılardan, gerilimlerden sıyrılma, boşalma; sorunlarını ifade etme ve çözme vasıtasıdır.
- Oyun çocuğa planlı hareket etmeyi, organize etmeyi öğretir.
- Oyun vasıtasıyla çocuk duygu ve ihtiyaçlarını, kendini ifade eder.

- Oyun, çocuğa başkalarıyla işbirliği yapmayı; almayı vermeyi, paylaşmayı ve empatiyi öğretir.
- Oyun çocuğun kelime hazinesini arttırır; güzel konuşma ve dil zenginliği kazandırır.
- Oyun çocuktaki saldırganlık meyilini zararsız bir şekilde boşaltmaya yardımcı olur.
- Oyun, çocuğun toplum ve ahlak kurallarına uyum göstermesinde en büyük destekçidir.
- Oyun, çocuk için en büyük öğrenme mekanizmasıdır. Zihinsel gelişme oyunla tamamlanır.
- Oyun, çocuğa pratik düşünme ve pratik davranma kabiliyeti kazandırır.
- Oyun, özgüveni geliştirir.
- Çocukla oyun oynamak, âlemlere rahmet olarak gönderilen Peygamber Efendimiz (s.a.v.)'in bizlere, altını çizerek gösterdiği bir sünnetidir.



MELEKLER OYUNA KATILIR MI?



Hz. Hasan ve **Hz. Hüseyin** oynamaktaydılar.

Peygamber Efendimiz (s.a.v.) de katıldı torunlarının oyununa…

Küçük çocukların oyunlarına katılırdı sık sık…

Torunlar kovalamaca oynuyorlardı.

O günkü oyunda Peygamberimiz bir tarafı tutuyordu. Hz. Hasan'a yakınlık gösteriyordu.

Onu, Hz. Hüseyin'i yakalamaya teşvik ediyordu.

Peygamberimizin her zamanki hâlinden farklı bir tutumdu bu… Oyunu izlemekte olan baba Hz. Ali'nin gözünden kaçmadı bu durum…

Küçük oğlunu yalnız hissetti.

Niçin dede büyük oğlu Hasan'ı tutmaktaydı?

Sormadan edemedi.

– "Ey Allah'ın Resulü!" dedi. **"Niçin Hasan'ı tutuyorsun? Halbuki Hüseyin daha küçüktür?"**

Peygamberimiz, bu davranışının nedenini anlayamayan babayı, verdiği inanılmaz güzellikteki cevabıyla rahatlattı.

"Hüseyin'i de Cebrail (a.s.) tutuyor!"

Çocukların oyunlarına katılmakta nasıl bir güzellik var ki, Allah'ın rahmet nazarını kendine çekiyor.

Allah, öyle bir rahmet nazarıyla ve hoşnutlukla bakıyor ki, o oyunda Allah'ın Resulü ve Cebrail (a.s.), çocukların kovalamaca heyecanında yer alıyor ve onlara eşlik ediyorlar…

Allah'ın çocukları sevme ve değer verme derecesine bakın ki, Habibini ve en büyük meleğini onlara oyun arkadaşı ediyor.

Evet, şu bir gerçek ki; **çocukların oyunlarına melekler katılıyor. Bize de, o daireye girebilmek için, çocuklarla oynamak kalıyor…**[1]



1. Abdurrahman Camî Şevahidün – Nübüvve Peygamberimiz Çocuklara Nasıl Davranırdı / Nuriye Çeleğen.

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUNA BAŞLAMA USULLERİ

"Çocuğa oynamayı men edip devamlı ders çalışmaya zorlamak onun kalbini öldürür, zekasını iptal eder ve hayatının neşesini kaçırır. Sonunda çocuk dersten kurtulmak için hile düşünmeye başlar."

İmam-ı Gazali

OYUNA BAŞLAMA USULLERİ



Oyunlarda ilk başlayacak oyuncunun veya ebenin seçilmesinde tartışmaya veya haksızlığa meydan vermemek için eskiden beri çeşitli oyuna başlama usulleri geliştirilmiştir.

Bir çeşit kura çekme sayılır. Ancak daha eğlenceli, daha zevkli hale getirmek için bu **"kura çekme işlemi"** şekillendirilmiş, çeşitlendirilmiştir.

Kültürel zenginliğimizin güzel bir ifadesi olan tekerlemeleri oyun başlangıcındaki sayışmalarda çok görüyoruz.

SAYIŞMA TEKERLEMELERİ

Besmeleyle başlayalım
Şeytanları taşlayalım
Hayat dediğin bir oyun
Mızıkçılık yapmayalım!

Ooo iğne miğne ucu düğme
Fil filince, kuş dilince
Horoz öttü, tavuk tepti
Bülbül kızı selam etti
Selamına dua etti
Al çık, bal çık
Sana dedim, sen çık.

Ooo piti piti
Karamela sepeti
Terazi lastik jimnastik
Biz size geldik bitlendik
Hamama gittik temizlendik.
Son dersimiz matematik
Öğretmenimiz otomatik
Tik tik tik…

Ooo portakalı soydum
Başucuma koydum
Ben bir oyun uydurdum
Dum dum dum…
Duma duma dum.
Ayşe'cik Fatma'cık
Sen bu oyundan çık,
Çık çık çık…

Bir kedi varmış
Ona kadar sayarmış
Bir, iki, üç, dört, beş, altı
yedi, sekiz, dokuz, on…

Bir, iki, üç, ebelik güç.
Sonra dört, beş; altıya geç!
Yediye gel, ip ne güzel!
Bul sekizi, eş al bizi,
Dokuz ile on, oyuna kon.

Arabanın tekeri
İstanbul'un şekeri
Bu oyunun ebesi
Fındık faresi…

Biricik, ikicik, üççük,
dörtcük, beşcik, altıcık, yedicik,
sekizcik, dokuzcuk, oncuk, boncuk!
Kara kedi sen çık…

Leylek leylek havada
Yumurtası tavada,
Çağırın gelsin, et yesin,
Et yemezse, ot yesin.

Ebe ebe! Gel bize
Uzaktan vur elimize
Eğer vuramazsan,
Ebesin ebe!

Fış fış kayıkçı
Kayıkçının küreği
Hop hop eder yüreği,
Akşama fincan böreği.

Karga karga gak dedi,
Çık şu dala bak dedi,
Çıktım baktım o dala,
Bu karga ne budala.

Karga seni tutarım,
Kanadını yolarım,
Yelpazeler yaparım,
Mini, mini kızlara satarım.

Ya şundadır, ya bunda
Helvacının kızında
Ya şundadır, ya bunda
Keçe külah başında.

OYUNA BAŞLAMA USULLERİNDEN ÖRNEKLER



1– SAYIŞMA TEKERLEMELERİ İLE

Tekerlemeyi iyi bilen bir oyuncu, oyuncuların birisinden başlayarak her oyuncuya bir kelime gelecek şekilde tekerlemeyi söyler. Tekerlemenin en son kelimesi kime rastlarsa o oyuncu ebe olur.

Veya tekerlemenin son kelimesi kime rastlarsa o çıkar, tekrar okunur. Derken en sona kalan ebe olur.

2– TAŞ SAKLAMAK İLE

Bir oyuncu nohut büyüklüğünde bir taş, ya da nohut, yüzük vb... alır; elinde gösterir. Sonra ellerini arkaya götürür. Elinin birine taşı alır ve ellerini yumruk yaparak öne uzatır.

Karşıdaki takım veya oyuncu taşın hangi elde olduğunu bilirse oyunda önceliği kazanır.

3– KIRIK ÇÖP ÇEKMEK

Bir kişi oyuncuların sayısı kadar kibrit çöpü bulur. Sonra da birinin ucunu kırarak kısaltır; diğer çöplerin arasında ucunu onlarla aynı seviyede tutarak gösterir. Kısa çöpü çeken ebe olur.

4- ALDIM VERDİM

İki kişi karşı karşıya geçerler. (Oyun takımlar arasında ise, takımlardan geçici iki başkan seçilir)

Aralarında en az üç dört metre mesafe bulunan başkanlar, sırayla birbirlerine ayak atmaya (adım değil) başlarlar. Bu arada da şu tekerlemeyi söylerler;

"Aldım, verdim, ben seni yendim." Aralarındaki mesafe bitene kadar tekerleme söylenir. Yarım ve yan ayak atma olmaz. En son bir ayaklık mesafeyi kapatan, ebe olur.

İKİNCİ BÖLÜM

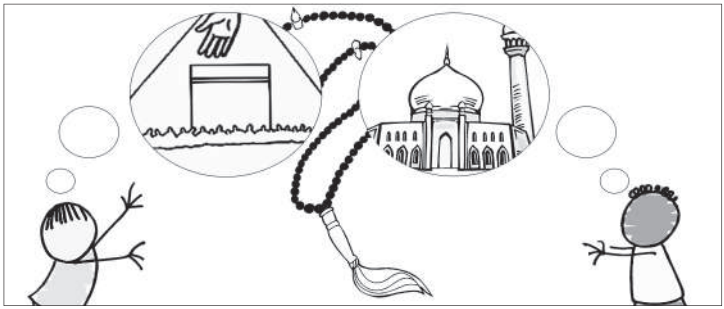
GRUP OYUNLARI

"Oyun çocuğu lidere (oyun kurucusuna) bağlayan bir zincirdir.

Kim ki, çocuklarla oynamayı bilmiyor; ve bu eğlencenin kendi haysiyetinin aşağısında olduğuna inanıyor o zat eğitimci olmamalıdır.

Salzman"

EVDE GRUP OYUNLARI



1- BEYİN FIRTINASI

Bir konu veya sözcük seçilir. Oyuncular onunla ilgili akıllarına gelen her şeyi yazarlar. En çok fikir üreten oyunu kazanır.

Mesela: "Namaz" kelimesi size neyi çağrıştırıyor diye sorulabilir. Herkes düşünmeden ilk aklına geleni söyler.

Huzur - Kabe - Seccade - Miraç - Aşk - Camii

Ya da cevabı cümlelerde verilecek sorular hazırlanabilir.

Mesela: "Şu ayakkabı kutusunu nerelerde kullanabilirsiniz?" şeklinde bir soru sorulabilir. Çocukların hayal dünyalarına, bakış açılarına göre değişik, ilginç cevaplar gelecektir.

– Kirli çorapları koyarım

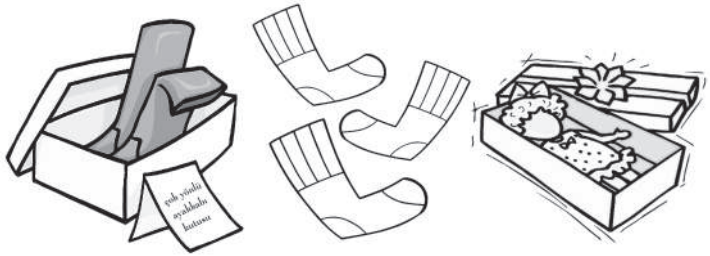
– Dışını kaplar, hikayelerimi koyarım.

– Bebeğime yatak yaparım

– Pencere ve kapı delikleri açarak ev yaparım.

– Oyuncak kutusu yaparım.

– Üzerini boyar, faaliyet kutusu yaparım, vb…



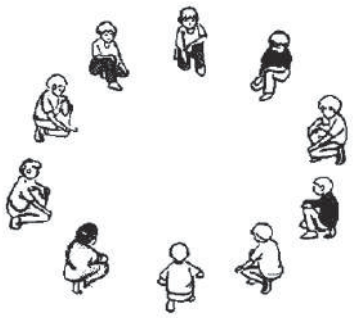
Çocuk böylece pratik düşünme, soruna alternatif çözümler üretme yeteneği kazanır.

2- ÇAĞRIŞIM

İki kişi ile oynanabildiği gibi sayı arttıkça grup hâlinde daha zevkli oynanabilen bir oyundur.

Çocuklar halka hâlinde oturur. Birisi bir kelime söyler.

Mesela; "çiçek" der. Yanındaki oyuncu hemen çiçek isminin kendisinde çağrıştırdığı başka bir kelimeyi söyler. Bu şekilde oyun ara vermeden devam eder.



Dikkat edilecek nokta fazla düşünme payı vermeden ilk akla gelen kelimeyi hemen söylemektir. İlerledikçe kelimeler çok farklı konulara doğru kayar ve oyun daha güzelleşir.

Çocukta pratik düşünme ve telaffuz kabiliyetini geliştirmesinin yanı sıra; deşarj etme, duyguları açığa çıkartma niteliği olan bir oyundur.

3– TONTON NENE

Çocuklar yan yana dizilerek otururlar. 5-10 metre uzaklarına bir sehpa ve sehpanın üzerine de bir baston konulur. (baston yerine değnek, oklava da olabilir.)



Çocuklardan birisi tombul nene olur ve bastonu eline alır. Belini kambur yapıp, bastonuna dayana dayana oturan çocukların yanına gelir. Çocuklar tonton nenenin torunlarıdır. Tonton nene çocuklardan birine bastonuyla dokunur ve kaçar. Kaçarken de bastonunu sehpaya koymak zorundadır.

Dokunulan çocuk peşi sıra onu kovalar yakalamaya çalışır. Çocuklar da koro hâlinde şu tekerlemeyi söylerler.

“Tonton nene kaçıyor, bastonunu tutuyor

Kaç tombul nene kaç, torunun yakalayacak kaç.”

Torun, tombul neneyi yakalarsa oyuna aynı tombul nene ile yeniden başlanır. Şayet tombul nene kaçarken yakalanmadan torununun yerine oturabilirse, torun tombul nene olur ve oyun yeniden başlar.

4- BEN KİMİM

İki kişi arasında da oynanabilen ama grup hâlinde daha güzel oynanan bir oyundur.

Oyuncular halka hâlinde otururlar. Herkes küçük kağıda bir eşya ismi yazar; ve yanındaki arkadaşının alnına yapıştırır. Sonra da kendisine kağıdı yapıştıran arkadaşına sorular sorarak alnındaki yazılı ismi bulmaya çalışır.

Mesela; birinci oyuncuda akvaryum, ikinci oyuncuda seccade, üçüncü oyuncuda ise güneş yazılı olsun.

Herkesin her defasında bir soru sorma ve cevap olarak bir tahminde bulunma hakkı vardır.

Birinci oyuncu alnına kağıdı yapıştıran arkadaşına "Nesi var ?" diye sorabilir. Verilen cevap doğru ama çok ipucu vermeyen genel bir cevap olmalıdır.

Mesela; ikinci oyuncu **"suyu var"** diye cevap verebilir.

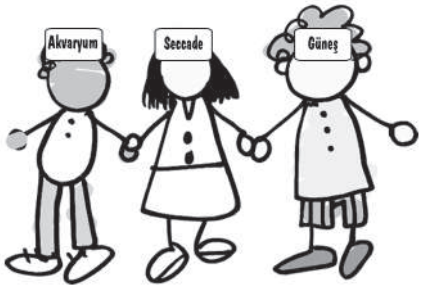
Herkes aynı soruyu birer defa sorabilir; iki defa soramaz.

İkinci oyuncuya sıra gelince **"Ne işe yarar?"** diye sorabilir. İkinci oyuncun alnına kağıdı yapıştıran cevap verir.

Mesela; "Allah ile buluşturmaya yarar" diyebilir.

Bu şekilde hep birer soru sorulur. Cevabı bulmak için de birer tahminde bulunulur. Tahminde doğruyu bulan oyundan çıkar.

Herkes doğruyu bulana kadar oyun devam eder.



5– KELİME ARAŞTIRMA

Grup oyunudur. Ama iki kişi arasında da oynanabilir.

Oyuncular halka hâlinde otururlar. Birinci oyuncu bir kelime söyler. İkinci oyuncu o kelimeye bir kelime daha ilave eder. Üçüncü oyuncu arkadaşının söylediği iki kelimeye bir tane daha ilave eder.

Mesela; Beş kişilik bir oyun düşünelim.



1. oyuncu: Armut

2. oyuncu: Armut - Elma

3 oyuncu: Armut - Elma - Kiraz

4. oyuncu: Armut - Elma - Kiraz - Yaz

5. oyuncu: Armut - Elma - Kiraz - Yaz - Sene

1. oyuncu: Armut - Elma - Kiraz - Yaz - Sene - Mekke

2. oyuncu: Armut - Elma - Kiraz - Yaz - Sene - Mekke - Kabe

Böylece her oyuncu bir kelime daha ilave ederek oyun devam eder. Yanılan oyundan çıkar. En sona kalan oyunun galibi olur.

6– PİNOKYO



Oyuncular el ele tutuşur. Koro hâlinde heceleyerek **Pİ-NOK-YO** denilirken herkes birbirinden uzağa kaçar. Son hece okunurken herkes olduğu yerde kalır. İçlerinden birisi sırayla herkesi (kendi de dahil olmak üzere) sayar ve her kelime birine tekabül etmek üzere **"Ooo, Pinokyo, Pinokyo, olduğun, yerde, kal"** der.

Kal kelimesi kime denk gelirse, o kişi ebedir. Ebe en yakınından birini seçer ve ona doğru iki ayağını birden kaldırarak zıplar. O zıplayınca, seçtiği oyuncu da zıplayarak kaçar.

Ebe üç zıplayış içinde arkadaşının ayağına, ayağı ile dokunabilirse ebelikten çıkar; diğeri ebe olur. Ancak ebe de kaçan oyuncular da üç kez zıplayabilirler. Olmazsa başa dönülür.

7– KİM KİMİNLE

Bir A4 kağıdı alınır. Uzun kenarına aralıklı olarak **"Kim, Kiminle, Nerede, Ne zaman, Ne yapıyordu, Kim gördü, Ne dedi"** soruları yazılır.

Çocuklar geniş bir sehpanın etrafında halka olarak otururlar. Birinci çocuk "Kim" sorusunun altına bir isim yazar ve yazdığı bölümü kıvırarak kapatır; arkadaşına verir. İkinci çocuk **"Kiminle"** sorusunun altına bir kelime yazar; ve yazdığı bölümü kapatarak arkadaşına verir. Böylece herkes başkasının ne yazdığını görmeden soruya cevap verir. Soruların hepsi bitince kağıdın kıvrılan bölümleri açılır ve yazılanların hepsi okunur.



Oyun böylece devam eder.

KİM	KİMİNLE	NEREDE	NE ZAMAN	NE YAPIYORDU	KİM GÖRDÜ	NE DEDİ
Zeynep	Kediyle	Pastanede	Şubatın Otuzunda	Oynuyordu	Annesi	Aferin dedi
Annem	Seninle	Parkta	Sabah	Gülüyordu	Ayşe	Komik dedi
Tuba	Aslanla	Lokantada	9.9.1999 da	Oynuyordu	Fare	Çok kıskandım dedi
Zehra	Telefonuyla	Alışveriş Merkezinde	Sene 1. 1. 1200 de	Traş oluyordu	Abisi	Akıllı kız dedi

8- LASTİKLİ KÖREBE



10 m, kadar bir lastik alınır. İki ucu bağlanarak daire yapılır. Herkes bu lastik dairenin içine girer. Ebenin gözleri bağlanır. Lastik daire çocukların bel kısımlarına kadar kaldırıldığı için ebe kovaladıkça çocuklar lastiğin dışına çıkmamak şartıyla lastikle beraber kaçarlar. Yakalanan ebe olur.

9- ÇİN ÇAN ÇÖMLEK

5-6 metrelik lastik alınır; iki ucu bağlanır. Sayışma ile iki çocuk ebe seçilir ve karşı karşıya durarak elleriyle bu lastiği tutarlar.

Oluşan dörtgen lastiğin ikişer köşesini elleriyle tutan çocuklar, kollarının konumunu değiştirerek değişik şekiller ortaya çıkarırlar.



Çocuklardan bazan biri ayakta, biri yerde veya ikisi de ayakta durarak lastikten şekilleri zorlaştırırlar.

Yalnız bu lastik şekilleri yapma için verilen süre **"ÇİN ÇAN ÇÖMLEK"** diyene kadardır.

Yani iki ebe koro ile **"ÇİN-ÇAN-ÇÖMLEK"** diye bağırırlar. Bu arada el çabukluğu ile lastikten şekiller yaparlar. Çömlek kelimesinin bitimiyle beraber sabit dururlar. Bundan sonra oyuncuların lastiğin üstünden, altından veya arasından lastiğe hiç değmeden geçmeleri beklenir. Lastiğe değenler ebe ile yer değiştirirler. Oyun bu şekilde devam eder.

10– AÇ KAPIYI BEZİRGAN BAŞI

İki kişi kimseye duyurmadan kendilerine iki meyve ismi seçerler. Sonra karşılıklı dikilerek birbirlerinin ellerini tutarlar. Bunlar bezirgân başıdır.

Köprü gibi yaparak kollarını yukarıya kaldırırlar ve altlarından sırayla yavaş yavaş diğer oyuncular geçer. Bu arada koro olarak şu şarkıyı söylerler.



"Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı

Kapı hakkı ne verirsin, ne alırsın?

Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun.

Bir sıçan, iki sıçan, üçüncüsü deliğe kapan."

Üçüncü derken kim köprüye gelmişse bezirgân başı olan iki kişi, onu kollarının arasına kilitleyip uzaklaştırırlar. Sonra da iki meyveden hangisini sevdiğini sorarlar. Oyuncu hangi bezirgân başının meyvesini seçmişse onun arkasına geçer ve beline sarılır.

Böylece bütün oyuncular seçilir ve bezirgân başlarının arkalarına geçerler. Ortaya bir çizgi çekilir ve iki bezirgân başı sağ ellerini uzatarak el ele tutuşur. Sonra birbirlerini çekerler. Arkadakiler de bellerinden asılarak yardım ederler. Çizgiden karşı tarafa çekilen oyuncu, geçtiği tarafa yardım eder.

Bir taraf tamamen karşı tarafa geçince oyun bitmiş olur.

11- "BOM" OYUNU

Oyuncu sayısına göre ayarlanan bir grup oyunudur.

Mesela; dört kişilik bir oyun grubuna göre dört çeşit isim seçilir. Çiçek, meyve, şehir vb. isimler olabilir.

Meyve isimlerinden muz, elma, kiraz ve karpuzu seçtiğimizi düşünelim. 4x4 =16 olduğu için 16 adet küçük, eşit ebatta kağıt kesilir. Her kağıda bir isim olmak üzere dört tane muz, dört tane elma, dört tane kiraz ve dört tane karpuz yazılır. Kağıtlar yazılar görünmeyecek şekilde katlanır ve karıştırılır.



Dört oyuncunun her biri dörder kağıt alır ve diğerlerine göstermeden açar.

Oyunun amacı dört meyve ismini toplayabilmektir. Oyuncular sırayla yanındaki arkadaşına birer kağıt verir. Böylece her oyuncu bir kağıt vermiş, bir kağıt almış olur. Bu arada dört meyve ismini toplayan oyuncu **"BOM"** diyerek elini yere koyar.

"Bom" yapan oyuncu 100 puan alır. Hemen arkasından elini onun eli üzerine koyan 75 puan alır. Üçüncü olarak elini koyan da 50 puan alır. Burada hızlı davranabilmek önemlidir.

Kağıtlar tekrar katlanır ve oyuna yeniden başlanır. Bu şekilde herkesin kazandığı puan ayrı ayrı yazılır. Beş seanstan sonra puanlar toplanır.

Puanı en çok olan birinci seçilir.

12- "YILDIZ" OYUNU

En az dört kişi ile oynanabilen bir oyundur. Sayı artarsa ve alan geniş olursa daha zevkli olur.

Sayışma ile ebe seçilir. Ebe oyuncuları kovalar ve yakalamaya çalışır. Oyuncu yakalanmadan **"yıldız"** der, kollarını açarsa yakalanmaktan kurtulur.



Başka bir oyuncu ebeye yakalanmadan, **"yıldız"** yapan oyuncunun etrafında dönerek onu kurtarabilir. Yoksa yıldız olan, kollarını indirmeden sabit kalmak zorundadır.

Bu şekilde ebe oyuncuları yakalamaya çalışır. Yakalanan ebe olur; oyun hiç bozulmadan devam eder. Herkesin yıldız olma hakkı vardır. Ama bütün oyuncular aynı anda yıldız olamaz.

Mesela; dört kişilik oyunda biri ebe olunca kalan oyuncuların üçü aynı anda yıldız olamaz. Sonuncusu ya yıldızları dönerek kurtarır ya da yakalanana kadar kaçar. Oyun bu şekilde devam eder. Fiziksel aktivite ve pratik olabilme yönünden çocuklar için oldukça eğlendirici ve eğitici bir oyundur.

13- "MUMYA" OYUNU

Bir kişi başka bir odaya götürülerek tülbentle gözleri kapatılır.



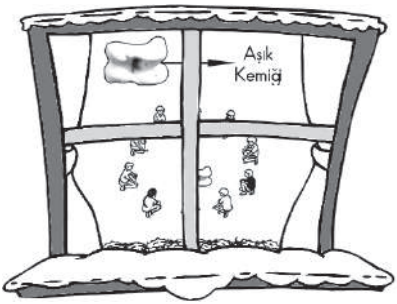
Diğer odaya da iki kişi (veya bir kişi) yatırılır. Sonra gözü kapatılan kişinin elinden tutularak buraya getirilir.

İşaret parmağından tutup yerde yatan kişilerin bazı uzuvlarına dokundurulur. Bir taraftan da şu izahatlar yapılır.

"Şimdi sana mumyaları gezdiriyoruz. Şu mumyanın ayağı, şu mumyanın eli, şu mumyanın parmağı, şu mumyanın saçı, şu mumyanın kaşı, şu da mumyanın gözü..." derken gözü kapatılmış olan kişinin eli krem kutusuna batırılır. Tabii mumyanın gözüne elini batırdığı hissine kapılan oyuncu çığlığı basar.

14– "AŞIK ATMA" OYUNU

Malzeme olarak kuzu kolundaki aşık kemiği gerekir. (Eskiden Anadolu'da küçük baş hayvanların aşık kemiği çıkarılır; yıkanarak kurutulur ve çocuklar bunu oyun için saklarlardı.) Aşık kemiği bulunmazsa kibrit kutusu ile de oynanabilir.



Grup halka olarak oturur. Sıra ile aşık kemiğini atarlar.

Dikdörtgen yüzeyli olan aşık kemiğinin dört yüzeyinin ayrı ayrı anlamı vardır.

Aşık kemiği atılır; hangi yüzeyi üstte kalmışsa atan ona göre isimlendirilir.

Kemiğin büyük dikdörtgen yüzeyinin çukur olanı **"cezayı"** temsil eder.

Bunun arka kısmı olan aynı ebattaki düz dikdörtgen yüzey, **"pas geç"**i temsil eder. Aşığın enindeki ikinci büyük dikdörtgenler **"askeri"** temsil eder.

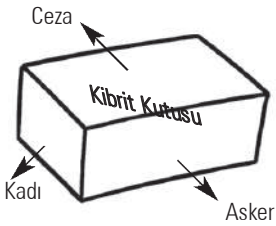
Aşığın boyundaki en küçük iki dikdörtgen yüzey de **"kadıyı"** temsil eder.

İlk atışlarda "ceza" gelirse işlem görülmez. Ancak "asker ve kadının" seçilmesinden sonra, atışında cezaya tekabül edene, kadı cezanın miktarını söyler, asker de uygular.

Bir pamuklu başörtünün ucuna düğüm atılır. Kadı Mesela; ceza olarak "beş sopa" der. Asker de bu düğümlenmiş örtüyle beş defa vurur. Oyun bu şekilde devam eder.

Ancak atışlarda "pas geç" yüzeyine isabet ettirene hiçbir işlem yapılmaz.

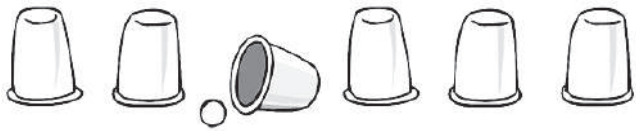
Kibrit kutusu ile de aynı şekilde oynanabilir.



Kibrit kutusunun resimli ön yüzü "ceza", resimsiz arka yüzü "pas geç", enindeki iki uzun dikdörtgen "asker", boyundaki kısa dikdörtgenler "kadı" olarak isimlendirilir.

15– FİNCANDA YÜZÜK SAKLAMA

Oyuncular bir masanın başında iki grup olarak karşılıklı otururlar. Ortaya altı adet fincan bir de yüzük konulur.



İki gruptan da birer sözcü seçilir. Sayışma ile oyuna önce hangi grubun başlayacağı tespit edilir.

Grubun sözcüsü karşı grubun bakışları altında el çabukluğu ile yüzüğü fincanın birinin altına gizler. Tayin edilen süre içinde karşı grubun sözcüsü arkadaşlarının yardımıyla tahminlerde bulunur.

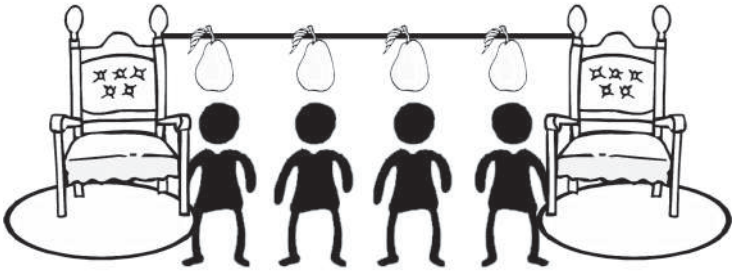
İlk tahmininde yüzüğü bulursa 100 puan, ikinci tahmininde bulursa 50 puan alır. İki tahmininde de bilemezse puan alamaz.

Yüzük saklama hakkı karşı gruba geçer. Bu şekilde beş seans oyun oynanır. Sonra da puanlar toplanır. Kazanan grub diğerine ceza verir.

Cezalar çeşitli şekillerde olabilir. Mesela; kedi gibi miyavlama, kurbağa gibi zıplama vb. hayvan taklitleri istenebilir. Veya mutfaktan meyve getirme, çay-kahve pişirme gibi… değişik taleplerde bulunabilir.

16– ARMUT VE YOĞURT YEME YARIŞI

Odanın içine çocukların boyları yetişecek şekilde bir ip gerilir. Çocukların sayısınca ipe aralıklı olarak armut veya elma bağlanır. Yalnız meyvelerin aynı cins ve aynı ebat olması gerekir.



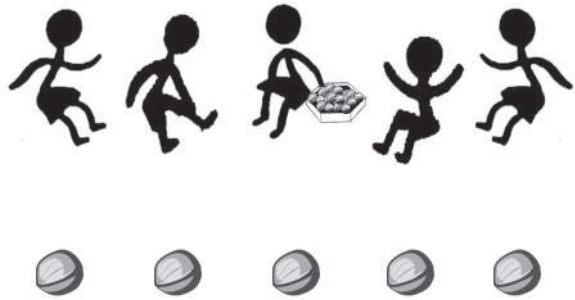
Başla işaretiyle beraber oyuncular hiç ellerini kullanmadan meyvelerini yemeye başlarlar. İlk bitiren birinci olur.

Yoğurt yeme yarışında ise; oyuncuların önüne, aynı büyüklükteki kaplara, aynı miktar yoğurt konur. Herkes elini arkada bağlı tutar. Başlama işaretiyle beraber oyuncular önlerine eğilerek ağızlarıyla yoğurt yemeye başlarlar. Yoğurdu en önce bitiren oyunun galibi olur.

17– "CEVİZ" OYUNU

(Grupla olduğu gibi iki kişi arasında da oynanabilen; geçmiş kuşağın uzun kış gecelerinde severek oynadığı aile oyunlarındandır.)

Oyuncular birer poşete veya kutuya kendilerine sermaye olarak belirli sayıda ceviz alırlar.



Mesela: 15'er tane ceviz aldıklarını kabul edelim. Haricen 10 tane cevizi de birbirinden aralıklı olacak şekilde yan yana dizerler. Bu dizilmiş cevizlerden 5-6 adım ötesinde bir başlama çizgisi tespit edilir.

Oyuncular ellerine ceviz poşetlerini alarak bu başlama çizgisinin gerisene yan yana otururlar.

Sayışma ile cevizi atma sırası ayarlanır. Bu sıraya göre herkes dizili cevizleri nişan alarak kendi cevizinden birer tane atar.

Attığı cevizle, dizili cevizlerden birine veya bir kaçına vurabilen, attığı ve vurduğu cevizleri alır; kendi poşetine koyar. Sonra tekrar bir ceviz daha atar. Vuramazsa ceviz atma sırası diğer oyuncuya geçer. Dizili cevizlere vuramayan oyuncunun attığı ceviz nerede durursa orada kalır. Yani o da nişan alınan cevizler arasına dahil olur. Böylece oyun ortada ceviz kalmayıncaya kadar devam eder.

Nişan alınan cevizler bitince herkes poşetindeki cevizi sayar. En çok cevizi olan oyuncu oyunun galibi olur.

Arkasından bir çay demlenir, mısır patlatılır. Oyunda oynanan cevizler de kırılarak beraber afiyet içinde yenir.

Tabi oyunun galibi o gün evin misafiri olur. Ceviz kırma, mısır patlatma ve servis zahmetlerinden kurtulur.

18- "MUM" OYUNU

Çocuklar el ele tutuşup daire olur. İçlerinden birisi mum olur ve dairenin ortasında durur.

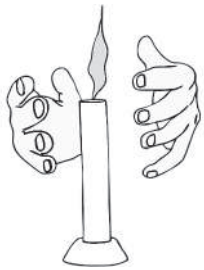
Mum olan çocuk, ritimli bir şekilde şu tekerlemeleri söyler:

"Ben kim-se-siz bir mu-mum
Böy-le ya-nar du-ru-rum.
So-kul-ma-yın pek ba-na
Ya-nar-sı-nız son-ra ha



Et-ra-fım-da de-li-ce
Dö-ner-si-niz a ku-zum
Gör-dü-nüz-mü ben si-ze
Son-ra püf der ka-ça-rım."

Bu arada daire olan çocuklar da sağa sola yaylanmaktadırlar. Mum olan çocuk sözlerini bitirince, el ele tutuşmuş oldukları halde hızlıca dönmeye başlarlar.



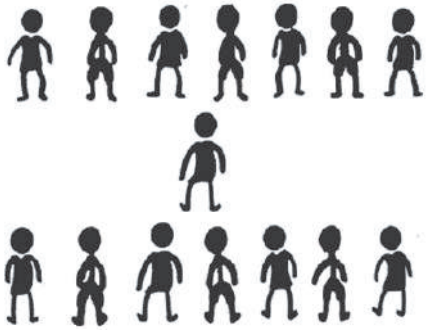
Bir taraftan da şu tekerlemeyi söylerler.

"Per-va-ne-yiz dö-ne-riz
Sen i-şi-ne bak-sa-na
I-şı-ğın az ge-li-yor
Da-ha faz-la yak-sa-na."

Daha sonra, ortadaki çocuk başka bir arkadaşını mum olarak seçer ve arkasından dönen halkaya katılır. Oyun böylece devam eder. El ele tutuşmuş olarak hızla dönmek çocuklar için hayli eğlendiricidir.

19– "KARPUZUM ÇOK"

İki grup oluşturulur. Gruplar başkanlarını seçer, takım oluştururlar ve arada 10-20 m. mesafe bırakarak tek sıra hâlinde karşılıklı olarak dizilirler. Başkanların isteğiyle oyuncular çömelirler.



Başkanlar, karşı takıma duyurmadan kendi takımlarındaki her oyuncuya bir ad takarlar.

Ad takma işlemini önce bitiren takım oyunda öncelik kazanır. Ve bu takımın başkanı tek ayak üzerinde sekerek, karşı takımın başkanına gider; **"Seke seke ben geldim, bir avuç tuza geldim."** der

Karşı tarafın başkanı da;

"Tuzum yok ama karpuzum çok, buyur al." der.

Gelen başkan, çömelerek oturmuş oyuncuların başlarını karpuz gibi iki eliyle yoklayarak dolaşır. **"Bu karpuz ham; bu karpuz küçük..."** derken birini seçer ve iki eliyle gözlerini kapatır. Kendi takımına dönerek birini takma ismiyle çağırır. Çağrılan kişi koşarak gelir, gözü kapalı oyuncunun sırtına hafifçe vurup yerine döner. Bu arada başkan gözünü kapattığı oyuncunun gözlerini açar.





Gözü açılan kişi, karşı takımın yanına gider ve kendisine vuranı tanımaya çalışır. Benzettiğinin sırtına hafifçe vurur. Eğer doğru bilmişse o oyuncuyu da alarak takımına döner. Yanılmışsa kendisi bu takımda kalır.

Sonra da diğer takımın başkanı oyuna başlar. Oyun bu şekilde sürüp gider. Oyun süresinin bitiminde oyuncu sayısı fazla olan takım galib olur.

20- "YATTIM KALKTIM"

Sayı arttıkça zevkle oynanan bir oyundur. Oyuncular halka hâlinde yere otururlar. Herkes kendine bir takma isim seçer ve bunu sesli söyler.

Oyunculardan biri secde eder gibi alnını yere koyar ve hızlı bir şekilde önce kendi ismini sonra diğer oyunculardan birinin ismini söyler.

Mesela; "yattım kaktım, gül, nergis" der Nergis takma adlı oyuncu hemen başını yere koyar ve "yattım kalktım, nergis, lavanta" der.

Şaşıranlar oyundan çıkarılır. En arkaya kalan oyunun galibi olur.

21- TARİFLE BULMA

İki kişi ile de oynanabilen ama grupla olursa daha zevkli olan eğitici bir zeka oyunudur. Çocuğun kelime hazinesini arttırır, ifade kabiliyetini geliştirir.

Oyuncular ellerine kağıt ve kalem alırlar. Herkes odanın içinde (veya hariçte) olan bir nesneyi seçer ve bu nesneyi tanıtan dört cümle yazar.



Her oyuncu sıra ile bu tanım cümlelerini okur. Tanımlar okundukça oyuncular tahminlerde bulunarak nesneyi bilmeye çalışırlar. Ve cevapları kağıtlarına yazarlar.

1. tanım cümlesinin okunmasıyla doğru tahmin yapan oyuncuya 4 puan verilir.

2. tanım cümlesinin okunmasıyla doğru tahmin yapan oyuncuya 3 puan verilir.

3. tanım cümlesinin okunmasıyla doğru tahmin yapan oyuncuya 2 puan verilir.

4. tanım cümlesinin okunmasıyla doğru tahmin yapan oyuncuya 1 puan verilir.

Kimse bilemezse tanım cümlelerini okuyan kişiye 4 puan eksi verilir. Çünkü tarif edilen nesneyi kimse bulamazsa bu tanım cümlelerinin güzel seçilmediğini gösterir.

Herkes cümlelerini okuduktan sonra puanlar toplanır. Birinci, ikinci ve üçüncüler tespit edilir. Birinci gelen oyunun galibi olur.

ÖRNEK:

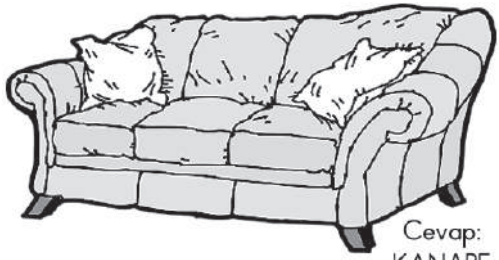
Seçilen tanım cümleleri;

1- Oturmaya yarar.

2- Değişik renkleri olabilir.

3- Odanın dekorunu tamamlar.

4- Yatak olarak da kullanılabilir.



Cevap:
KANAPE

22– KULAKTAN KULAĞA



Bütün oyuncular yan yana otururlar. En uçta oturan oyuncu yanındaki arkadaşının kulağına bir kelime fısıldar. O da kimseye duyurmadan aynı kelimeyi yanındakine tekrar eder. Derken, sıranın sonuna kadar kulaktan kulağa fısıldaşma devam eder. Son oyuncu duyduğunu yüksek sesle tekrar eder. Bunun üzerine ilk oyuncu, oyunun başında söylediği kelimeyi yüksek sesle söyler. Aradaki fark herkesi güldürür.

Sonra da sondan öne doğru herkes, az önce kulaktan kulağa fısıldadığı kelimeyi yüksek sesle tekrar eder. Yanlışları yapanlar ortaya çıkmış olur.

23– HİTABET OYUNU



Çocuklarda güzel konuşma kabiliyetini geliştiren güzel bir oyundur.

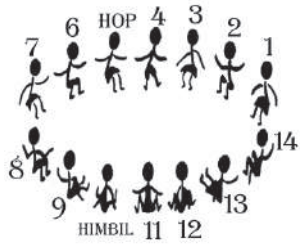
Oyuncular bir karta kendi adlarını, bir başka karta da anlatılmasını istedikleri konunun ismini yazarlar. Bunlar bir kutuya konur.

Bir başkan seçilir ve kartları karıştırarak oyunculara çektirir. Kime, hangi konu çıkarsa belirlenen süre içinde (10 dk olabilir) çabuk ve güzel bir konuşma yapması gerekir. Konuşmalar konuyla ilgili fıkra ve esprilerle süslenirse çok eğlenceli olur.

Bu arada kendi yazdığı konu kendi ismine çıkan oyuncu daha şanslı olur; hazırındaki konuyu anlatır.

Puanlamayı başkan yapar.

24- "HOP, HIMBIL" OYUNU



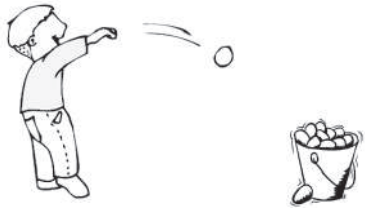
Oyuncular halka hâlinde otururlar. Birer birer sayı saymaya başlarlar. Beş ve beşin katları hangi oyuncuya rastlarsa **"HOP"** ya da **"HIMBIL"** der.

"Hop" veya "Hımbıl" yerine sayıyı söyleyenler, gecikenler oyundan çıkarılır.

Sayma işlemi ikinci turda ikişer, üçüncü turda üçer, dördüncü turda dörder, beşinci turda beşer beşer olarak devam eder.

Oyun üç kişi kalana dek sürer.

25- KOVAYA TOP ATMA



Boş bir plastik kova alınarak oyun alanının ortasına yerleştirilir. (Tahta döşeme ya da parke kaplı bir salon oyun için çok elverişlidir.)

Masa tenisi topu veya bu ebatlarda küçük toplar alınır. Oyuncular 4-5 metre uzaklıkta ellerindeki topları kovaya doğru atarlar.

Her oyuncuya 3 hak tanınır. Topu kovanın içine düşüren puan alır. Top kovanın içine girip fırlarsa puan verilmez.

Bu oyun, ping pong raketleriyle ve toplarıyla daha zevkli oynanır. Raketlerde yere çarptırılan top, daha sonra kovaya sokulursa puan alınır.

Bunun için de zeminin tahta döşeme ya da parke kaplı olması gerekir.

Beceri isteyen bir oyundur. Önce kısa mesafelerle başlayıp, sonra arttırılır.

26- ÇİFTLİK OYUNU

Bir paket kuru fasulye alınır. Oyun alanı olarak salon seçilir.

Oyuncuların cepli giysi giymeleri kolaylık sağlar.

Bir kişi salona girer ve fasulyeleri her tarafa dağıtır. Oyuncuların her birine kuzu, civciv, horoz, keçi, ördek gibi çiftlik hayvanlarının isimleri verilir.

Oyuncular dört ayak üzerinde isimlerini aldıkları hayvanların taklitlerini yaparak salonun içinde dolaşır ve fasulye toplarlar.

Bu arada düzgün bir şekilde konuşmak yasaktır.

Mesela; bir kuzu ile keçinin karşılaşmasındaki sataşmalar **"mee, meee!"** gibi hayvan diliyle olmalıdır.

Süre tutulur. Mesela beş dakikanın sonunda en çok fasulye toplayan oyunun galibi olur.

27- EBE BENİ KURDA VERME

Önce sayışma ile oyunun ebe ve kurdu seçilir. Diğer çocuklar ebenin arkasına kuyruk olarak dizilirler.

Ebenin arkasındaki çocuklar; "Ebe beni kurda verme, sarığımı sele verme." diye tempo tutarak bağırırlar.

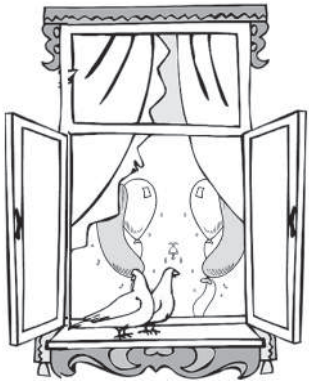
Kurt olan çocuk ise ebenin arkasında dizili olan çocukları koparmaya çalışır.

Ebenin elinde ucu düğümlü bir havlu vardır; bu havluyla kurda vurmaya çalışır. Kurt her vuruluşunda aldığı bir oyuncuyu geri verir.

Oyun ebenin arkasında dizili olan çocuklar bitene kadar devam eder.

Geniş mekanlarda çok zevkle oynanan bir oyundur.

28– PENGUEN YARIŞI



Oyuncular iki takım hâlinde yan yana dizilir. Bir başlangıç bir de bitiş çizgisi tespit edilir. Her takımın bir balonu vardır.

Aynı anda iki takımdan birer oyuncu dizlerinin arasına balonu alarak başlangıç çizgisinden bitiş çizgisine kadar penguen yürüyüşüyle gider ve döner. Balonu düşüren patlatan veya eliyle dokunmak zorunda kalan tekrar başlangıç çizgisine döner ve yarışa tekrar başlar. Başlangıç çizgisine dönen oyuncu balonu bırakır; takımından başka bir arkadaşı yere diz çökerek balonu dizlerinin arasına alır ve yarışa devam eder.

Yarışı önce bitiren takım, oyunu kazanmış olur.

29– "SESLE TANIMA"

Oyunculardan birisi ebe, birisi de başkan seçilir. Ebenin gözü bağlanır. Başkan, çocuklardan birisini ebenin yanına getirir ve ebeye seslenir;

"Ebe ebe bak bize, kimiz biz bilsene."

Ebe bir hayvan ismi tercih ederek seslendirmesini ister.

Mesela; **"miyavla kedim, miyavla"** der. Ebenin önündeki çocuk kedi gibi miyavlar. Ebe çocuğu tanırsa, ebelikten kurtulur, tanınan çocuk ebe olur. Tanıyamazsa başka çocuk getirilir.

Bu sefer ebe başka bir hayvan ismi seçer.

Mesela; **"öt kuşum, öt"** der. Çocuk kuş taklidi yaparak öter.

Oyun böylece sürer.

30- "UÇTU UÇTU"

Birisi başkan seçilir. Başkan gayet seri olarak;

"Uçtu uçtu kuş uçtu"

"Uçtu uçtu kedi uçtu"

"Uçtu uçtu horoz uçtu"

"Uçtu uçtu deve kuşu uçtu"

şeklinde cümleler kurar.



Zikrettiği canlılar uçabilen sınıftan ise oyuncuların kol hareketi ile uçma taklidi, uçamayan cinstense hareketsiz durmaları istenir.

Şaşıran çocuklar oyundan çıkarılır. En sona kalan oyunun galibi olur; ikinci oyunda başkanlık hakkını kazanır.

31- "EZBERLEME" OYUNU

Büyük bir kağıda 10 tane isim yazılır. Çocuklar tam bir dakika kağıda bakarlar. Sonra kağıt katlanır. Herkes bu 10 ismi elindeki kağıda yazmaya çalışır. En çok yazan birinci olur.

İkinci turda isimlerin sayısı artırılır.

Mesela; 15 isim yazılır. Bu arada isimleri hafızaya yerleştirmeye çalışırken aralarında ilişki kurma hafıza tekniği de öğrenilmiş olur.

Ezber gücünü geliştiren güzel bir oyundur.



32- "TÜRKİYE" OYUNU

Çocuklar halka olurlar. Bir kişi de ebe seçilerek tam ortada durur. Her çocuk bir şehir ismi alır.



Oyun başlayınca ebe iki şehir ismi söyler. Adları söylenen çocuklar, ebeye kaptırmadan birbirleriyle yerlerini değiştirmeye çalışırlar. Ebe bütün çocukların yer değiştirmesini isterse **"TÜRKİYE"** diye bağırır. Bu sefer bütün çocuklar yer değiştirirler.

Bu arada ebe de yer kapmaya çalışır. Kimin yerini kaparsa ebelik ona geçer.

Oyun bu şekilde devam eder.



33- YÜRÜYEN YÜZÜK

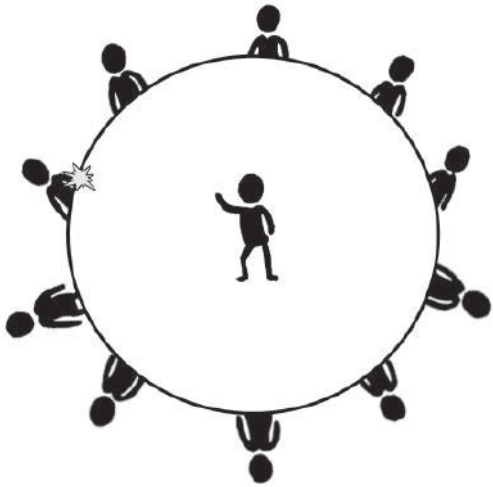
Uzun bir ipe bir yüzük geçirilerek ipin iki ucu bağlanır. Çocuklar elleriyle ipi dışarıdan tutarak bir halka oluştururlar.

Çocuklardan biri ebe seçilerek halkanın içine girer. Bu arada çocuklardan biri ipe geçirilmiş olan yüzüğü elinde saklar. Sonra da ebeye göstermeden yüzüğü birbirlerine aktarmaya çalışırlar.

Bu arada tempo ile şu dizeleri söylerler;

"Yüzük, yüzük nerdesin?

Acep hangi eldesin?"



Ebe yüzüğün kimde olduğunu bulmaya çalışır. Bulduğunda "durun" der. Çocuklar aktarmayı keserek dururlar. Ebe bir çocuğa eline açmasını söyler. Yüzüğü bulursa ebelikten kurtulur ve yüzük elinde bulunan çocuk ebe olur.

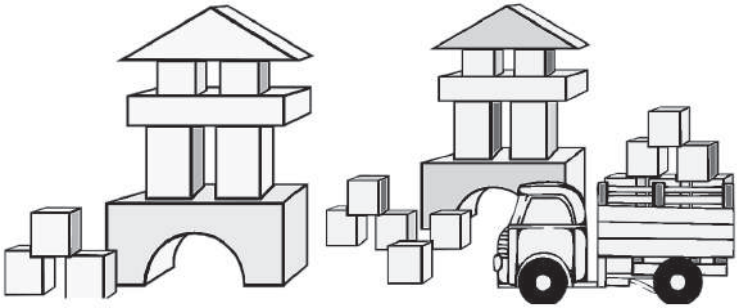
Oyun böylece devam eder.

34- KULE DİKME

Çocuklar iki eşit gruba ayrılır ve aynı hizada otururlar. 5-6 m. ötelerine iki grubun da tam karşısına gelmek üzere 20'şer adet kibrit kutusu konulur.

Üçe kadar sayılır ve oyuna başlanır. İki gruptan birer oyuncu koşarak kutuların yanına gelir ve kibritten kule dikme yarışını başlatırlar. Her defada ancak bir kibrit kutusu koyma hakkı vardır.

Kipritini dizen oyuncu koşarak döner ve sıradaki arkadaşının eline vurur. Eline vurulan oyuncu koşarak kuleye bir kibrit daha ilave eder. Bu arada kulesi yıkılan olursa, yeniden başlamak zorunluluğu vardır.



Kibrit kutularının tamamını bitirip kuleyi önce tamamlayan grup birinci olur.

35- "DEĞMEDEN GEÇ"

Bir kişi ebe seçilir ve arkasını döner. Ebenin arkasındaki çocuklar iki sıra hâlinde dizilirler.

Oyun başlayınca ebe kollarını aşağı yukarı indirip kaldırır. Sıradaki çocuklar değmeden ebenin kolları altından geçmeye çalışırlar. Ebenin koluna değen çocuk ebeyle yer değiştirir ve oyun yeniden başlar.

36- KRAL ASLAN NERDESİN

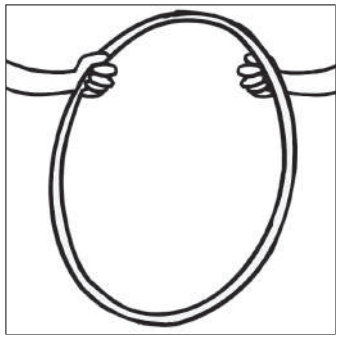
Çocukların sayısınca küçük kağıt parçaları hazırlanır. Birine **"aslan"** yazılır; diğerleri de boş bırakılır. Sonra da kağıtların hepsi kapatılır. Herkes birer kağıt açar ve yüksek sesle bağırırlar; **"Kral aslan çıksana, bir pençe atsana"**

Bu arada çocuklar birbirinden biraz uzaklaşırlar. Birkaç kez sorulduktan sonra aslan seçilen çocuk, **"Kral aslan benim"** diye bağırır; ve bir arkadaşını yakalamak üzere koşmaya başlar. Aynı zamanda aslan gibi kükreme taklidi yapmaya çalışır. Yakalanan çocuk, oyundan çıkar. En sona kalan oyunun galibi olur.

37- ÇEMBERDEN GEÇME

Bir çember alınır. (Veya telden bir çember yapılır.)

İki çocuk çemberin iki tarafından yere dik duracak şekilde tutarlar.



Diğer çocuklar sıra hâlinde dizilirler ve birer birer çemberin içinden değmeden geçerler. Çembere değen, çemberi tutan çocuklarla yer değişir.

Oyunun diğer merhalelerinde çember biraz yükseğe kaldırılır. Oyun böyle devam eder.

38- "SEKEREK YARIŞMA"

Çocuklar ikişer olarak kol kola girerler. Bir başlangıç, bir de bitiş çizgisi tespit edilir. Üçe kadar sayılır ve yarışma başlar. Bu ikili grupların hangisi seke seke bitiş çizgisine önce ulaşırsa o birinci olur. Konulan ödülü almaya hak kazanır.

39- "GÜLDÜRMECE"

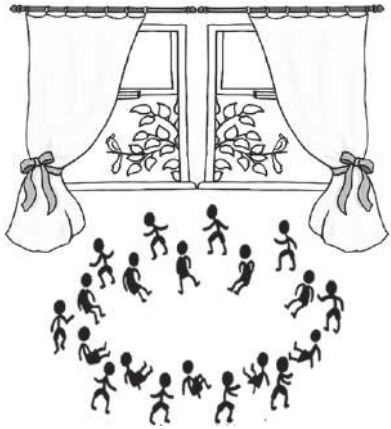
Bir kişi ebe seçilir. Ebe **"Aslan geliyor, kaplan geliyor tıp."** der. Sonra da gülünç fıkralar anlatarak ya da komik hareketler yaparak çocukları güldürmeye çalışır. Hareket eden veya gülen oyundan çıkarılır. En sona kalan oyunun galibi olur.

40∑- DEVE CÜCE OYUNU

Bir kişi sayışarak başkan seçilir. Diğerleri başkanın karşısına yan yana dizilir.

Başkan **"deve"** deyince çocuklar topluca ayağa kalkarken, **"cüce"** deyince de hemen otururlar.

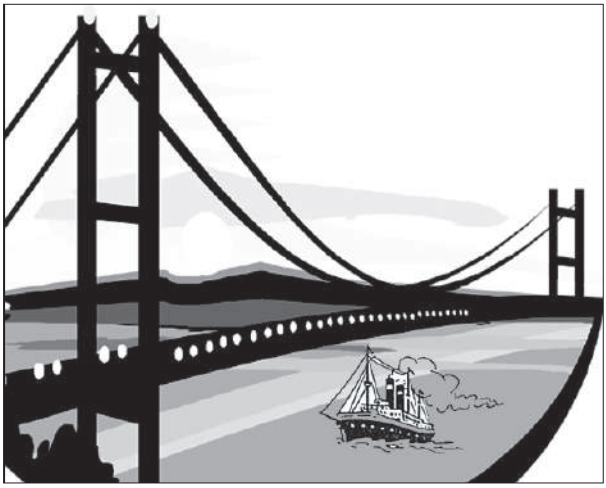
Başkan bu kelimeleri hızlı hızlı söyleyemeye başlar. Bazen birkaç defa deve, bazen de cüce der. Bu arada oturup kalkarken yanılan veya geciken çocuklar oyundan çıkarılır.



Oyunun kuralı "deve" denilince hemen kalkmak; "cüce" denilince ise hemen oturmaktır. Yani şaşıranlar ve geç hareket edenler oyundan çıkmak zorundadır.

En sona kalan birinci olur. İkinci oyunda başkanlık hakkı ona verilir.

41- ALİ VAPURA BİNDİ İSTANBUL'DA İNDİ



Sayışma ile bir kişi ebe seçilir. Ebe arkadaşlarına arkasını dönerek yüzünü duvara kapatır. Hızlı olarak **"Ali vapura bindi; İstanbul'da indi."** der ve hemen arkasına döner.

Ebenin arkasındaki çocuklar tespit edilen başlangıç çizgisinden ebeye doğru ilerlemeye çalışırlar. Ancak ebe onlara döndüğünde hareketsiz olmaları gerekir.

Yani ebe **"Ali vapura bindi; İstanbul'da indi."** deyip arkasına döndüğünde kımıldayan birisini görürse ismini söyleyerek oyundan çıkarır.

Oyun bu şekilde devam ederken ebenin yanına yaklaşmayı başarabilen bir çocuk ebeye vurur ve kaçar. Oyundan çıkan çocuklar da kaçarlar. Ebe de onları kovalar. Başlangıç çizgisine varmadan ebe birine değmeyi başarırsa ebelikten kurtulur. Yakalanan çocuk ebe olur.

Kimse yakalanmazsa aynı ebeyle oyuna yeniden başlanır.

42- YAĞ SATARIM BAL SATARIM

Çocuklar halka oluşturarak yere çömelirler. Sayışma ile birisi ebe seçilir.

Ebe eline bir mendil alarak halka şeklindeki arkadaşlarının arkasından hızlı hızlı dolaşır.

Bir yandan da tempolu bir şekilde şu tekerlemeyi söyler.

"Yağ satarım, bal satarım.
Ustam ölmüş ben satarım.
Ustamın kürkü sarıdır.
Satsam on beş liradır.
Zambak, zumbak;
Dön arkana iyi bak."



Bu esnada da ebe mendili fark ettirmeden bir arkadaşının arkasına koyar. Arkasına mendil koyulan çocuk bunu fark ederse mendili alıp ebeyi kovalamaya başlar. Ebeyi yakalarsa mendille ona vurur, sonra da kendi yerine geçer. Ama ebe yakalanmazsa kendisini kovalayan çocuğun yerine oturur. Elinde mendille kovalayan ebe olur ve oyun devem eder.

Ebe yine tekerlemeyle birinin arkasına mendili koyar. Arkasına mendil konan oyuncu, ebe halkanın etrafında bir kere dolanıp gelene kadar bunu fark etmezse ebe mendili alarak ona vurmaya başlar. O da kalkarak kaçar. (Ancak bu kaçma ve kovalamalar hep halkanın etrafında olmak zorundadır.) Ebe kaçan oyuncuyu kovalarken mendili bir başkasının arkasına koyar.

Oyun bu şekilde devam edip gider.

43- EŞLİ EBE

Oyuncular ikişerli olarak eşlenirler. Oyunun kuralı eşlerin hep el ele tutuşması, ellerini bırakmamalarıdır.

Sayışma ile bu ikişerli eşlerden biri ebe seçilir. Ebe olan çift, diğer çiftleri kovalar. Yakalanan veya ellerini bırakan çift ebe olur.

44- KÖŞE KAPMACA



Beş kişilik bir oyundur. Odanın dört köşesine birer kişi durur. Seçilen ebe de ortaya geçer ve ona kadar sayar. Bu esnada oyuncular köşelerini değiştirmek zorundadır.

Ebe açık bulduğu köşeyi kapar; ortada kalan oyuncu ebe olur. Oyun böylece devam eder.

45- TAVŞAN KAÇ, TAZI TUT

Oyuncular ayakta el ele tutuşarak halka oluştururlar. Bir kişi tavşan bir kişi de tazı olur.



Halkanın içinden ve dışından olmak üzere önden tavşan kaçar, arkadan da tazı kovalar. Halkadaki oyuncular ellerini bırakmadan, yakalanmaması için tavşana yardım etmeye çalışırlar.

Bir yandan da tempoyla şu tekerlemeyi söylerler.

"Şu tarlada bir tavşan uyuyor, uyuyor;
Tavşan bana baksana,
Yakışmıyor bu sana
Tavşan kaç, tazı tut,
Tavşan kaç, tazı tut..."

Tazı tavşanı yakalarsa, bu iki oyuncu yerine geçer; başka ikili, tazı-tavşan olarak seçilir.

Böylece oyun devam eder.

46- PARA KİMDE

En az altı kişiyle oynanan bir ev oyunudur.

Çocuklar yan yana otururlar. Birisi ebe olur eline demir para alır. (Düğme, yüzük vb. de olabilir.)

Ebe oturdukları yerde avuçlarını açarak ellerini uzatan arkadaşlarının tek tek, sağ ellerine parayı koyuyor gibi yapar. Ebenin para koyuyor gibi yaptığı oyuncu hemen avucunu kapatır; ebe diğer oyuncuya geçer.

Bu arada ebe birinin avcuna parayı koyar ama bu gizlidir. Oyuncular sağ elleri kapalı, sol elleri ise açık olarak ellerini uzatırken, ebe eline aldığı ucu düğümlü havluyu ilk sıradaki oyuncunun sol eline vurur ve **"para kimde?"** diye sorar.

Eline vurulan çocuk tahmin yaparak oyunculardan birinin ismini söyler. Eğer tahmini doğru çıkarsa, parayı alır ve kendisi ebe olur; oyun başa döner.

Şayet tahmin doğru çıkmazsa oyun devam eder. Aynı ebe bu sefer ilk oyuncunun adını söylediği çocuğun avucuna vurarak **"para kimde?"** der. O da bir başkasının adını söyler; böylece oyun devam edip gider.

47- SİMİTÇİ

Sekerek yapılan bir kovalamaca oyunudur.



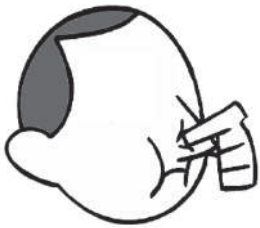
Sayışma ile bir oyuncu ebe seçilir. Ebe nefesinin yettiği kadar uzatarak **"simitçiii..."** der. Bu arada oyuncular seke seke tek ayak üzerinde kaçarlar. Ebe de tek ayakla sekerek onları yakalamaya çalışır. Bir nefeste **"simitçiii..."** diyene kadar birini yakalayabilirse o ebe olur; yakalayamazsa tekrar **"simitçiii..."** diyerek arkadaşlarını kovalar, yakalamaya çalışır.

Oyun bu şekilde sürer.

48- ŞÖYLE BÖYLE

Oyunculardan biri başkan seçilir. Diğerleri başkanın karşısına geçer.

Başkan **"şöyle"** der ve eliyle değişik bir hareket yapar.



Mesela; gözünü gösterir, burnunu tutar vb.. Sonra da **"böyle"** der; yine değişik bir hareket yapar; (kollarını indirip kaldırma, bir şey kaldırır gibi yapma; bacaklarını indirip kaldırma vb.)

Başkanın **"şöyle"** dediğinde yaptığı hareketi oyuncular aynen yaparlar. Ancak **"böyle"** dediğinde hiçbir şey yapmadan dururlar. Yanılan oyundan çıkar. En sona kalan en dikkatli oyuncu seçilir.

49- BENİM BİR ATIM VAR

Çocuklar halka oluştururlar. Birisi ebe seçilerek ortaya dikilir ve şu tekerlemeyi söyler;

"Benim bir atım var;

Otur dersem oturur; (Halkadaki çocuklar çömelir)

Kalk dersem kalkar; (Halkadaki çocuklar kalkar)

Büzül dersem büzülür; (Halka daralır)

Süzül dersem süzülür; (Süzülme taklidi yapılır)

Eller şap şap (Eller çırpılır)

Ayaklar rap rap. (Ayaklar vurulur)

Aslan geliyor, kaplan geliyor; kaç...

Bu arada halka dağılır; çocuklar kaçar. Ebe de onları kovalayıp yakalamaya çalışır. Yakalanan yeni oyunda ebe olur.

50- DON-ATEŞ

Kovalamaca oyununun değişik bir versiyonudur. Geniş alanlarda zevkli oynanır.

Saymaca ile bir kişi ebe seçilir. Oyun başlayınca oyuncular kaçar; ebe de yakalamaya çalışır. Ancak birini tam yakalarken o kişi **"DON"** deyip çömelirse, ebe ona dokunamaz, başkasını kovalamaya başlar. Bu arada başka bir oyuncu ebeye yakalanmadan donan arkadaşına **"ATEŞ"** diyerek dokunursa onu kurtarmış olur. Aynı anda bütün oyuncuların "don" olma şansları yoktur.

Ebe birine değmeyi başarırsa, ebelikten kurtulur. Kendisine ebenin dokunduğu çocuk ebe olur ve oyun kaldığı yerden devam eder.

51- ESKİ MİNDER

Çocuklar el ele tutuşarak halka olurlar ve yavaş yavaş dönerler. Bir kişi ebe seçilir ve ortaya dikilir.

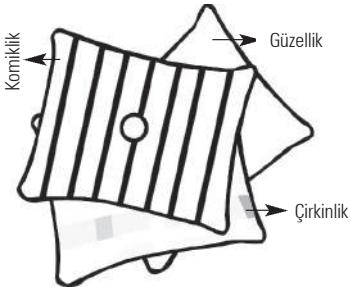
Ortadaki ebe şu tekerlemeyi söylemeye başlar;

"Eski minder; yüzünü göster;

Göstermezsen bir poz ver.

Güzellik mi, çirkinlik mi

Havuz başında komiklik mi?"



Halkadaki çocuklar birini seçerler ve poz vererek dururlar.

Mesela; **"güzellik"** derlerse pozlarında güzel olmaya çalışırlar; tebessüm ederler.

"Çirkinliği" seçerlerse çirkin olmaya çalışır; kaşlarını çatar, yüzlerini buruştururlar.

"Komikliği" seçerlerse, komik el ve yüz hareketleriyle poz verirler.

Ebe oyunculardan birini seçerek yerine geçirir; kendisi de halkaya katılır.

52- ŞEHİR ADI YAZMAK

Bir kişi başkan seçilir. Oyuncuların eline boş kağıt ve kalem verilir.



Başkan bir harf seçerek **"Bu harfle başlayan şehirlerimizin ismini yazın der."**

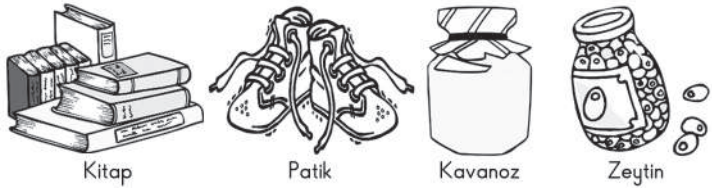
Mesela; A harfiyle başlayan şehirler: Adana, Ankara, Aydın, Amasya, Artvin...

Her isim için 10 puan alınır. Sonra ikinci oyuncu başkan olarak bir harf vererek şehir ismi ister.

Böylelikle herkes birer defa başkan olarak soru sorar. En sonunda puanlar toplanır. Birinci, ikinci ve üçüncü seçilir.

53- VARLIKLARIN ADLARI

İki kişi arasında oynanabilirse de, kalabalıkla daha zevkli oynanan, kelime hazinesini arttıran bir oyundur.



Önce bir kişi bir isim söyler.

Mesela; **"Kitap"** der. İkinci oyuncu "P" harfiyle başlayan bir isim bulmak zorundadır.

Mesela; **"Patik"** diyebilir. Üçüncü oyuncu da "K" harfiyle başlayan bir isim bulur.

Oyun böylece devam eder. Herkes kendinden önce söylenen ismin son harfiyle başlayan yeni bir isim bulmak zorundadır. Ayrıca duraksamamak, çabuk olmak da oyunun kurallarındandır. 10'a kadar sayma sırasında isim bulamayan oyundan çıkarılır.

En sona kalan oyunun birincisi olur.

Bu oyun, sözcüğün son hecesiyle de yapılabilir.

Mesela; Adana - Namaz - Mazlum….

Oyunu zorlaştırmak için sadece insan adı, bitki adları, hayvan adları şeklinde de oynanabilir.

54- SESSİZ SİNEMA

En az dört kişiyle oynanabilen bir grup oyunudur.



Oyuncular iki gruba ayrılır.

Birinci grup kendi arasında, soracağı nesnenin ismini kararlaştırır. İkinci gruptan bir sözcü isterler. Diğerleri duymadan ya yazarak, ya da kulağına fısıldayarak seçtikleri kelimeyi söylerler.

Sözcü hiç konuşmadan sadece hareketleriyle bu kelimeyi arkadaşlarına anlatmaya çalışır. 5 dk. süre tutulur. Sözcünün eliyle nesneleri işaret etmesi ve konuşması yasaktır. Arkadaşları tahminlerde bulunur. Verilen süre içinde kelimeyi bilirlerse 10 puan alırlar.

Sonra diğer takım soru sorar. Oyun, bu şekilde devam eder.

En çok puan toplayan grup oyunun galibi olur.

55- YERDEN YÜKSEK

Sayışma ile çocuklardan biri ebe seçilir.

Ebeden başka herkes minder, sedir, koltuk gibi yüksek bir yere çıkar. Ebe ona kadar sayar. Sayım bitmeden oyuncuların yerlerini değiştirmesi gerekir.



Ebe bir çocuğun başındayken ötedeki yerini değiştirir. Bu yer değiştirme esnasında ebe eliyle birine vurabilirse ebelikten kurtulur. Kendisine vurulan çocuk ebe olur.

Oyun bu şekilde sürer.

56- EVDE KÖREBE

Çocuklar halka olurlar. Birisi ebe seçilerek halkanın ortasına girer.

Halka olan çocuklar ebenin etrafında sessiz sessiz dönerler. Ebe yakaladığı arkadaşının yüzünde ellerini gezdirerek onu tanımaya çalışır. Bilirse ebelik ona geçer, bilemezse tekrar başkasını yakalayıp tanımaya çalışır. Oyun devam eder.

57- TERSİNİ YAP

Grupta yaşı en büyük olan hakem olur. Sayışma ile ebe seçilir. Ebe bir takım hareketler yapar veya yapın der. Diğer oyuncular da bunun tersini yaparlar.

Mesela; Ebe **"Sağ elinizi uzatın."** der; oyuncular hemen sol ellerini uzatırlar. Ebe oturun der veya oturur; oyuncular dikelirler. Ebenin dediğinin veya yaptığının tersini yapmayan oyuncu, hakem tarafından oyundan çıkarılır. En sona kalan birinci seçilir.

58- KAŞIKLA TOP TAŞIMA

Çocuklar eşit iki gruba ayrılır. Tespit edilen başlama çizgisinde yan yana dizilirler.

Alanın genişliğine göre 5-10 m. uzaklarına bir tabure konur. İki gruba da birer tane kaşık ve tenis topu verilir.

İki taraftan birer çocuk elinde kaşık, kaşığın içinde tenis topu olmak üzere koşarak tabureyi dolanır gelir ve kaşığı arkadaşına verir. Sonra arkadaşı koşarak tabureyi dolanır.

Bu arada topu düşüren başlama çizgisine dönerek koşuya yeniden başlamak zorundadır.

Ellerinde tenis toplu kaşıkla tabureyi dolanma işlemini önce bitiren grup oyunun galibi olur.

59- KARA BÜYÜ



Oyunu iki kişi kurar. Diğerlerinin oyun hakkında bilgilerinin olmaması gerekir.

Kuruculardan biri odadan dışarı çıkar. İkincisi odadaki arkadaşlarına odanın içerisinden bir eşya seçmelerini ister. (Misal olarak duvardaki saati seçerler.)

Dışarıdaki oyuncu odaya girer. İçerideki oyun kurucu eli ile değişik eşyaları göstererek **"Bu mu?"** diye sorar. En son saati gösterdiğinde **"evet"** cevabı gelir. Çocuklar bu işin sırrını çözene kadar kurucular oyunu tekrarlarlar.

Oyunun sırrı şudur: İçerideki oyun kurucusu, diğerine **"Bu mu?"** diye değişik eşyaları gösterirken en son siyah renkli bir eşyayı göstererek **"Bu mu?"** diye sorar. Onun arkasından sorduğu eşya doğru cevaptır.

Yani, odanın dışından gelen oyun kurucusu bilir ki siyah renk ona cevabı gösteren ipucudur.

Onun için de oyunun adı **Kara Büyü**'dür.

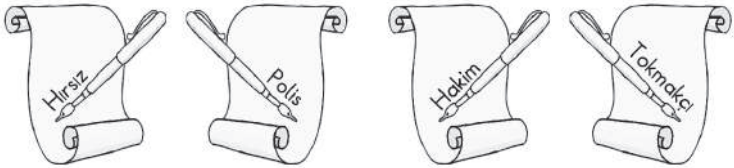
60- HIRSIZ-POLİS-HAKİM-TOKMAKÇI

Kalabalık sayıyla çok zevkli oynanan bir oyundur. Oyuncular sayısınca küçük kağıt kesilir. Birine hırsız, birine polis, birine hakim, birine tokmakçı yazılır. Diğerleri de boş bırakılır. Kağıtlar yazılar görünmeyecek şekilde katlanır, karıştırılır.

Oyuncular halka olarak otururlar. Herkes birer kağıt alır. Kendisine hırsız çıkan polise yakalanmadan bir oyuncuya iki defa üst üste göz kırpar. Şayet o polis değilse **"öldüm"** der.

Hırsız yine kendini belli etmeden başka bir oyuncuya göz kırpar; o da **"öldüm"** der. Bu arada göz kırptığı polisse veya göz kırparken polis onu fark ederse hırsıza **"Ben polis, seni yakaladım."** der. Kendisine **"hakim"** yazısı çıkan cezayı verir.

Mesela; **"Beş sopa"** der. Kendisine tokmakçı yazısı çıkan da önceden hazırlanmış ucu düğümlü bir havluyla hırsıza beş defa vurur. Arzu edilirse oyuna tekrar aynı şekilde başlanır.



61– DELİ DOKTORU

Oyun kurucuları bir kişinin dışında bütün oyunculardır. Ancak bir kişi oyun hakkında hiçbir bilgiye sahip olmamalıdır. O doktor, diğerleri de akıl hastasıdır. Doktora, hastalara sorular sorarak hastalıklarını teşhis etmesi istenir. Herkese sıra ile birer soru sormak zorundadır.

Misal;

Doktor : Kaç yaşındasın?
1. Hasta : On bir
Doktor : Günde kaç elma yersin?
2. Hasta : On
Doktor : Hangi rengi seversin?
3. Hasta : Bir
Doktor : Aç mısın?
4. Hasta : Yeşil



Doktor cevaplardan oyunun inceliğini keşfedene kadar oyun devam eder. Oyunun inceliği ise şudur: Herkes kendisinden öncekinin sorusuna cevap vermektedir. Yani hastalık kendisini arkadaşı zannetmesidir.

62- PAPATYALAR AÇARKEN



Oyuncular halka olurlar; bunlar papatyadır. Kolları yaprakları, bacaklarıysa kökleri simgeler.

Bir oyuncu da bahçıvan rolünü üstlenir. Papatyalara aşağıdaki talimatlardan birini söyler.

Talimatı duyan papatyalar, buna uygun hareketi yaparlar. Hareketi doğru yapamayan, ya da en son yapan oyuncu oyun dışında kalır. Ancak oyunun sonuna kadar bulunduğu yerde bekler. Yanılmadan en sona kalan oyuncu, oyunu kazanmış olur.

Yalnız oyuna başlamadan önce bulunulan mekanda kuzey, güney, doğu ve batının neresi olduğu konuşulmalıdır.

Talimatlar ve Hareketler:

* Güneş batıda! Işığa dönün! Kollarınızla batıyı gösterin.
* Güneş doğuda! Işığa dönün! Kollarınızla doğuyu gösterin.
* Su kuzeyde! Suya yönelin! Sağ ayağınızla kuzeyi gösterin.
* Su güneyde! Suya yönelin! Sol ayağınızla güneyi gösterin.
* Destek gerekiyor! Desteğe yönelin. Bir eş bulun; koluna girin. (İkişer kişi kol kola girerler)
* Yerçekimi etkiliyor. Yere çömelin.

63– KABAK OYUNU



Çocuklar otururlar. Bir kişi hakem seçilir. Hakem herkese numara verir.

Mesela; sekiz oyuncu varsa 10-11-12-13-14-15-16-17 numaraları verilir.

Hakem:

– Ektim biçtim, bizim tarlada 10 kabak oldu, diye bağırır.

10 numaralı çocuk:

– 10 kabak olmaz, diye karşılık verir.

Hakem:

– Ya kaç kabak olur? diye sorar.

10 numaralı çocuk, bir başkasının numarasını söyler:

– 15 kabak olur

15 numaralı çocuk cevap verir:

– 15 kabak olmaz

Hakem yine sorar:

– Ya kaç kabak olur

– 17 kabak olur.

Oyun hızlı bir şekilde böylece devam eder. Şaşıranlar oyundan çıkar. Son kalan kişi oyunu kazanır.

64- PRENSES

Oyunun kurucusu iki kişidir. Diğerleri oyun hakkında bir şey bilmemelidir. Oyun kuruculardan biri hakem, diğeri de prenses olur. Oyuncular odanın içinde beraber otururken, hakem seslenir.

– "Prenses, Prenses! Seslere ve sözlere dikkat et. Git dediğim zaman git, gel dediğim zaman gel..."

Sonra hakem "git" der ve prenses odadan çıkar. Hakem oyunculardan birini eliyle seçer. Sonra da "gel" diye bağırır. Prenses odaya girer.

Hakem:

– "Bil bakalım kimi seçtim." der

Prenses de hakemin az önce işaretle seçtiği oyuncuyu gösterir.

Oyuncular işin sırrını anlayana kadar hakemle prenses oyunu tekrarlar.

Oyunun sırrı şudur:

Hakem **"- Prenses seslere ve sözlere dikkat et, git dediğim zaman git."** dediği için, Prensesin sese ve söze dikkat etmesi gerekir. Çünkü hakemin "git" demeden önce en son konuşan veya ses çıkaran kişi hakemin seçeceği kişidir.

Oyun kızlar arasında oynanırsa "Prenses", erkek çocuklar arasında oynanırsa "Prens" olarak uyarlanır.

BAHÇEDE GRUP OYUNLARI

65- YAKAR TOP

A) Klasik Yakar Top

En az on, en fazla otuz kişiyle oynanan bir oyundur.

Oyun sahasına otuz metrekare civarında bir dikdörtgen çizilir.

Oyuncular iki eşit takıma ayrılırlar. Sayışarak birinci ve ikinci takımı seçerler.

Birinci takımın oyuncuları ikiye ayrılarak yarısı sahanın bir tarafına, yarısı da sahanın diğer tarafına (yani dikdörtgen çizgisinin dışına çıkarlar)

İkinci takımın oyuncuları da sahanın içine girerler.



Birinci takım oyuncularından biri topu eline alarak, sahadaki ikinci takımın oyuncularını vurmak için topu atar. Top yuvarlanarak, sekerek veya havadan birine veya birkaç kişiye dokunursa onlar oyundan çıkar. Sahadaki oyuncu kendisine vurmak için atılan topu havadan kaparsa kendisi için bir **"can"** daha kazanır. Kaç defa kaparsa o kadar canı olur. Oyundan çıkması için bu kadar can sayısınca vurulması gerekir. Bu can kazanan oyuncu, vurularak oyundan çıkarılan bir arkadaşını, canının birini vererek oyuna katabilir.

Sahanın içindekiler vurulup bitirilince oyun başa döner. Sahanın dışındakiler puan alırlar, yine sahanın dışında kalarak aynı şekilde yeniden oyuna başlarlar.

Ancak ortadakiler vurulup bitmezse, son kalan oyuncu, karşı takımın dokuz defa attığı toplarla vurulmazsa, sahadakiler oyunu kazanmış olur.

Puan alırlar; tercihlerine göre ya ortada kalır; ya da sahanın dışına çıkarlar

B) Dokuz Taşlı Yakar Top



Oyun aynen yakar top oyununda olduğu gibi dizayn edilir.

Ancak ortaya dokuz tane düzgün ebatta taş konulur.

Sahanın içinde kalan takım vurulmadan bu dokuz taşı üst üste istif etmeye çalışır. Bunu başarırlarsa "Kama" diye bağırırlar; oyunu kazanmış olurlar. Puan alarak oyuna yeniden başlarlar.

Şayet taşları istif etmeden vurulurlarsa puanı sahanın dışındakiler alır.

66- SOBE (Çanak Çömlek Patladı)

Ağaç, duvar köşesi, direk gibi sabit bir yer sobe yeri olarak seçilir.

Sayışarak ebe seçilir. Ebe sobe yerine başını koyar ve gözlerini kapatır. Bu arada diğer oyuncular onun arkasına geçerler.

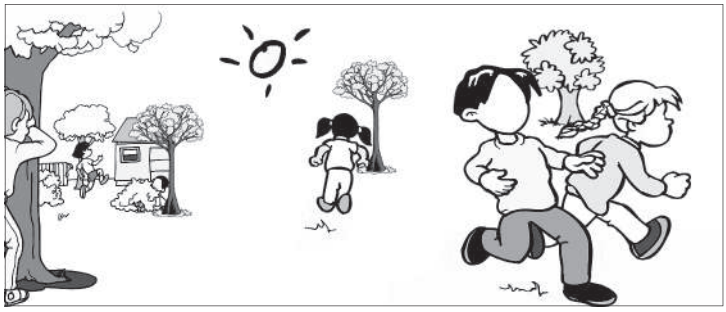
Ebe en az elliye kadar sayı saymaya başlar. Oyuncular da koşuşarak yakın çevrede bulunan engellerin arkasına saklanırlar.

Sayma işini bitiren ebe **"Önüm, arkam; sağım, solum sobe"** diyerek gözlerini açar. Arkadaşlarını aramaya başlar. Kimi görürse ismini söyleyerek sobe yerine koşar ve elini oraya koyarak **"Sobe"** diye bağırır.

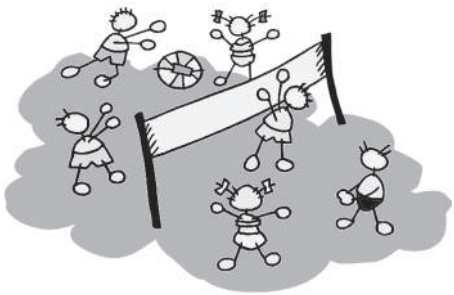
Herkes sobelenirse ilk sobelenen ebe olur ve oyun devam eder. Ancak ebe oyuncuları ararken onlardan birisi ebeden önce gelerek sobe yaparsa, kendisinden önce ebenin sobelediği diğer arkadaşlarını da kurtarmış olur.

Saklanan oyuncular birbirleriyle ceket, başörtü vb değişimi yaparlar da saklandıkları yerden kısmen görünmeleri dolayısıyla ebeyi yanıltırlarsa, yani ebe yanlış isimle sobe yaparsa herkes yerinden çıkar.

"Çanak da çömlek patladı" diye koro hâlinde bağırırlar. Oyun aynı ebeyle tekrar başlar.



67- İPLİ VOLEYBOL



Oyuncular iki takım hâlinde ayrılırlar. 20 m. civarında bir dikdörtgen çizilir. Tam ortasına bir ip gerilir. İp biraz boylardan yüksek tutulur.

Takımlar ipin iki tarafına karşılıklı geçerler. Birbirlerine ipin üstünden topu atmak suretiyle voleybol oynarlar. Topu kendi tarafında düşüren puan kaybeder; karşı takıma puan kazandırmış olur.

68- NİŞAN ALMA



Yere bir takoz veya büyükçe bir top konur. Onbeş-yirmi metre bir mesafe tayin edilir. Oyuncular ellerine top alarak bu nişanı vurmaya çalışırlar. Vuran puan alır.

69- İSTOP

Oyunculardan biri ebe seçilir ve voleybol topu ebatında bir topu arkadaşlarından birinin adını söyleyerek havaya atar. Adı söylenen oyuncu topu yere düşmeden kapabilirse, o da bir başkasının adını söyleyerek topu atar.

Şayet topu havadan yakalayamazsa, diğer oyuncular kaçışırlar. O da yere düşen topu eline alınca **"İstop"** diye bağırır. Herkes olduğu yerde sabit kalır. Elinde top olan oyuncu arkadaşlarından birini nişan alır ve topla vurmaya çalışır.

En fazla üç atışlık hakkı vardır. Vurabilirse ebelik, vurulan oyuncuya geçer; bu üç atışta da vuramazsa ebelik kendisinde kalır. Bir arkadaşının ismini söyleyerek topu havaya atar ve oyun devam eder.

RENKLİ İSTOP

Yukarıdaki **"İstop"** oyununun ilaveli hâlidir.

Ebe bir oyuncunun ismini söyleyerek topu atar. İsmi söylenen kişi topu yakalarken **"İstop"** der ve arkasından bir renk söyler.

Mesela; **"yeşil"** derse, oyuncuların yeşili bulana kadar kaçmaları gerekir. Gerek kendi giysisinde, gerekse başkasında veya çevrede yeşil renkli bir nesneye dokunan koşmayı bırakır. Vurulmaktan kurtulur. Bu arada elinde top olan oyuncu topuyla onları vurmaya çalışır.

İlk topla vurulan çocuk ebe olur. Ancak herkesin en fazla üç defa vurulma hakkı vardır. Yani ilk vurulan oyuncu **"Bir oldum (Ç) yim"** der. Yani üç haktan birini kaybetmiştir. Oyundan çık anlamına gelen **"çık"** kelimesinin ilk harfini almıştır.

Vurulan oyuncu arkadaşlarından birinin ismini söyleyerek topu havaya atar. İsmi söylenen oyuncu yine **"İstop"** der, ve bir renk söyler. Oyun yukarıdaki gibi devam eder.

Az önce vurulan çocuk yine vurulursa **"İki oldum (İ) yim"** diye bağırır.

Oyunun devamında aynı çocuk tekrar vurulursa **"üç'üm ve çık oldum"** diyerek oyundan çıkar. Oyun bu şekilde sürer.

En sona kalan oyuncu, oyunun galibi olur.



70- GEÇ KURTUL

Oyuncular iki takım oluşturur. Sayışma ile ebe olan takım seçilir.



Ebe olan takım diğer takımı kovalar. Yakaladıklarını önceden seçtikleri bir duvarın yanına getirirler. Yakalananlar kollarından birini gergin uzatarak elleriyle duvara dayanırlar. Yani kollarını duvarla aralarında köprü yaparlar. Ebe takımın henüz yakalayamadığı oyunculardan biri, duvara dayanmış arkadaşının kolunun altından geçerse, can vermiş olur. O da kurtularak kaçmaya başlar.

Takımın bütün oyuncuları yakalanırsa, ebelik bu sefer onlara geçer.

71- KARA KEDİ

Kalabalık sayıyla zevkle oynanan eski bir oyundur.

Çocuklar kollar gergin bir şekilde el ele tutuşarak geniş bir daire oluştururlar. Bir kişi ebe seçilerek dairenin ortasına dikelir. Başka bir kişi de kara kedi adını alarak halkanın dışında kalır.

Ebe halkayı oluşturan her iki kişinin arasına gelerek, eliyle bir şey koyar gibi yapar ve; **"Buraya börek koydum"** der. Sonra diğer iki kişinin derken, bütün halkayı dolanır. Her defasında farklı cümleler kullanır.

"Buraya kaymak koydum"

"Buraya baklava koydum"

"Buraya tavuk koydum"

"Buraya balık koydum"



Ebe halkayı içten dolanırken kara kedi de dıştan dolanır. Ebenin yaptığı hareketleri ve söylediği cümleleri aynen tekrar eder.

Daha sonra ebe ortaya gelerek yeri kazar gibi yapar. **"Buraya hamur gömdüm."** der ve eliyle hamuru gömüyormuş hareketi yapar. **"Buraya da ciğer astım."** deyip asma hareketi yapar.

En sonunda ebe halkadan dışarı çıkar ve çıktığı yere dönerek, **"Kapan kapım kapan, kilidin asam."** der. Bunun üzerine çocuklar ellerini bırakmadan büzülür, daireyi küçültürler.

Bu arada kara kedi gelerek **"Açıl kapım açıl, sökül kilit sökül."** der.

Bunun üzerine halka tekrar genişler ve kapı açılır. Kara kedi hoplaya zıplaya girer; ebenin koyduğu yiyeceklerin isimlerini hem sayar, hem de yiyormuş gibi yapar. Yiyeceklerin isimlerini şaşırırsa halkadaki çocuklar ellerini bırakmadan ona vurarak doğrusunu hatırlatmaya çalışırlar.

En sonra hamuru ve ciğeri de yiyerek "karnım doydu" diyerek kapıdan çıkar. "Kapan kapım kapan; kilidin de tamam" der.

Halka yine eskisi gibi büzülür. Kara kedi gidince ebe gelerek **"Açıl kapım açıl."** der. Kapı açılınca içeri girer; bir bir koyduğu yemekleri arar. Ebe bağırarak **"Balığı kim yedi? Tavuğu kim yedi?... Ciğeri kim yedi?"** diye sorar.

Çocuklar hep bir ağızdan **"Kara Kedi"** diye bağırırlar. Bu arada kara kedi de ebenin taklidini yaparak dışarıda dolanmaktadır. Ebe öfkeyle;

"Çabuk getirin bana şu kara kediyi." diye bağırır bağırmaz, halkadaki oyuncular dağılıp kara kediyi kovalamaya başlarlar. Kara kedi yakalanınca oyun biter.

72- KLASİK KÖREBE



Yere genişçe bir dikdörtgen çizilir.

Sayışma ile ebe seçilir; ve gözleri bağlanır. Diğer çocuklar ellerine ikişer taş alarak dikdörtgenin içinde koşuşurlar. Taşları birbirine vurarak veya ellerini çırparak ebeye yerlerini belli ederler. Ebe çocuklardan birine dokunmaya çalışır. Dokunduğu çocuk ebe olur.

73- YEDİ KİREMİT

Yedi tane dizilmeye elverişli kiremit veya taş bulunur. Bir de voleybol topu alınır.

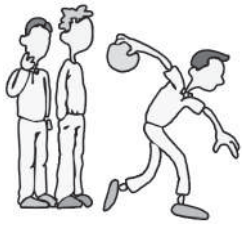
Bu taşlar üst üste dizilir. 8-10 m. ötesine bir çizgi çizilir. Herkes buraya sıralanır.

İçlerinden birisi sayışma ile ebe seçilir. Ebe dizilmiş taşların yanında dikelir.

Bu arada oyuncular sıra ile topu yere yuvarlayarak dizili taşlara doğru atarlar. Taşlar yıkılırsa herkes bir tarafa kaçar. Ebe de topu eline alarak kaçan oyuncuları vurmaya çalışır. Vurulan oyundan çıkar.

Bu arada oyunculardan biri ebeye vurulmadan taşları tekrara üst üste dizebilirse çıkan çocuklar tekrar oyuna girebilirler.

Ebe bütün çocukları topla vururs a, ilk vurulan ebe olur ve oyun devam eder.





74- BİRİK

(Anadolu köylerinde erkek çocukları tarafından sevilerek oynanan eski bir oyundur. Özellikle düğün, nişan gibi cemiyetler için evlerde yapılan gece toplantılarında, çocuklar fırsatı değerlendirerek sokakta bu oyunu oynarlardı. Sekiz yaş üzeri oğlanlar sırf bu oyun için düğün cemiyetlerini iple çekerlerdi.)

Çocuklar iki eşit takıma ayrılır. Sayışma ile ebe olan takım seçilir.

Ebe olanlar gözlerini kapatıp sayarken diğerleri saklanır. Ancak oyun alanı **"saklambaç"**taki gibi dar değil oldukça geniş tutulur. Bazen mahallenin, bazen de köyün tamamı oyun sahası seçilir. Çocuklar ücra köşeler bulup saklanırlar.

Ebe olan çocuklar kaçanların içinden birini bulduklarında **"Birik"** diye bağırırlar. Bu ses gecenin boşluğunda yankı yapa yapa her tarafa yayılır. Bütün çocuklar bunu duyar ve toplanırlar. Çünkü bir çocuğun bulunmasıyla oyun biter.

Diğer grubun ebe olmasıyla da tekrar başlar.



75- YAĞ YAĞ YAĞMUR

(Eski Anadolu - köy oyunlarındandır)

Kuraklık olup, yağmura çok ihtiyaç duyulduğu zamanlarda yağmur çiselemeye başlayınca çocuklar sevinçle dışarı fırlarlar. Yağmur tekerlemesini söyleyerek komşulardan bulgur pilavı için malzeme isterler.

"Yağ yağ yağmur
Teknede hamur,
Tarlada çamur
Ver, Allah'ım ver!
Sicim gibi yağmur."



Bu arada kimi bulgur, kimi tereyağı, kimi de kavurma verir. Çocuklar yine tekerlemeyi söyleye söyleye güzel pilav pişirdiklerine inandıkları bir büyüklerinin kapısını çalarlar. O da kendinden salça, soğan vb. ilave ederek pilavı pişirir.

Sonra da mahallenin misafir evinde, ya da bir türbenin içinde toplanılır. Herkes evinden getirdiği kaşıkla pilavı yer. Bu pilavın tadı hiçbir pilavın tadına benzemez; çok lezzetlidir.

Bu arada pilavı pişiren teyze veya nene, yemekten sonra çocuklarla yağmurların bereketi için dualar yapar.

76- BİRDİRBİR



Sayışma ile ebe seçilir. Ebe olan çocuk iki elini dizlerine dayayarak (rükuya varır gibi) eğilir.

Diğerleri sıra ile ellerini ebenin sırtına koyarak ebenin üstünden atlarlar. Bu arada ellerinden başka hiçbir azalarını ebeye değdirmemek zorundadırlar. Birinci çocuk atlarken **"birdirbir"** diye bağırır. İkincisi **"ikidir iki"** üçüncüsü **"üçtür üç"** diye bağırır.

Bu arada atlarken ebeye değen çocuk, ebenin az ilerisine aynen ebe gibi ellerini dizlerine dayayarak eğilir. Diğer çocuklar şimdi ikisinden de atlamak zorundadır. Oyun bu şekilde devam eder.

En sona kalan çocuk birinci seçilir.



77- ON BİR TAŞ

Önce on bir tane üst üste dizilmeye elverişli taş bulunur.

Sayışma ile bir kişi ebe seçilir. Sonra da oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılırlar.

Ebe on bir taşı üst üste dizer ve yanına dikelir.

Ebeden on metre kadar uzağa bir çizgi çizilir ve burası kale kabul edilir. İki grup yan yana kaleye dizilirler. Sayışma ile önce hangi grubun oyuna başlayacağı tespit edilir. Önce başlayacak gruba A grubu, diğerine B grubu denir.

A grubundan bir oyuncu eline top alır ve dizili taşlara doğru yuvarlar.





(Eskiden Anadolu'da çocuklar top bulamadıkları zaman, eski bir çorabın içine yeşil ot doldurarak yuvarlak şekil verir ve bu oyunu onunla oynarlarmış.)

Top hedefi vuramazsa, grubun diğer elemanları sıra ile topu atarlar. A grubunun topu atmasıyla dizili taşlar yıkılırsa ebe topu alıp B grubuna fırlatır. B grubu topu kapana kadar, A grubu koşup taşları üst üste dizmeye çalışır. B grubu topu yakalamadan dizme işi biterse A grubu bir kama kazanır. Topu alarak oyuna yeniden başlarlar.

Şayet top B grubuna gelene kadar A grubu taşları dizmeyi başaramazsa top yuvarlama hakkı B grubuna geçer.

Oyun bu şekilde devam eder.

78– GRUPLA İP ATLAMA

Uzun bir sicim alınır. Sayışma ile iki kişi seçilir. Bunlar sicimin iki ucundan tutarak yüksek ve geniş daireler çizecek şekilde ipi sallarlar. İp atlama oyununun değişik versiyonları vardır.



a) Oyuncular sırayla ip atlarlar. İpi çevirenler ilk on çevirmeyi yavaş, gerisini hızlı yaparlar. İp atlarken ayağı ipe takılan oyuncu ip sallayanla yer değiştirir. Her oyuncu ipten kaç defa atladığını sayar. En çok sayı yapan birinci olur.

b) Oyuncular arka arkaya dizilirler. Önce herkes ipten birer defa atlayıp çıkar; arkasındaki ara vermeden devam eder. Böylece peş peşe birer kez atlayarak ipin altından geçmiş olurlar.

İkinci dönüşte ikişer defa; üçüncü dönüşte üçer defa atlarlar. Bu arada ayağı ipe takılan ip sallayanlarla yer değiştirir.

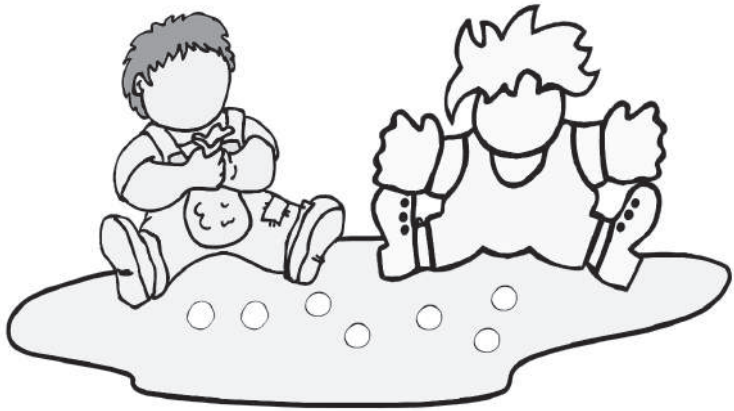
c) İki kişi ipi sallar. Oyuncular sıra ile atlama yapmaksızın koşarak ipin altından geçerler.

Elbisesine veya vücuduna ip değen oyundan çıkar veya ip sallayanla yer değiştirir.

79- MİSKET (BİLYE)

Daha çok erkek çocukları tarafından tercih edilen bir oyundur.

Misket, diğer adıyla bilye, fındık büyüklüğünde, küre şeklinde plastik veya camdan yapılmış bir cisimdir.



Oyunda bir oyuncunun en az dört beş bilyesi olur. Oyun sahasının ortasına sekiz - on santimetre derinliğinde misketlerin girebileceği ebatta bir çukur kazılır. Çukurun beş altı metre ilerisine bir çizgi çizilir.

Oyuncular önce çukurdan çizgiye doğru misketlerini atarlar. Sonra çizginin yanına varırlar. Çizgiye en yakın düşen misketten en uzak düşen miskete kadar atış sırası alırlar.

Oyuncular bu sıralamaya göre misketlerini çukura doğru fiskeyle (işaret parmağın desteğiyle baş parmakla fırlatma işlemi) atarlar.

Çukura en yakın misketin sahibi misketini alıp en yakın misketi hedef olarak yine fiskeyle atar. Amaç yakınındaki miskete vurmak ve onu çukura düşürmektir.



Şayet o miskete vurarak çukura düşürebilirse misket onun olur. Sonra ikinci en yakın misketi çukura girdirmeye çalışır.

Ancak her atışta misketi vurması gerekir. Vuramazsa, misket atma hakkı, vurmak isteyip de vuramadığı misket sahibine geçer.

80- ÇİFTÇİ ÇUKURA DALDI (Tekerlemeli oyun)

(Bahçede olduğu gibi evde de oynanabilir.)

En az sekiz kişiyle oynanabilen bir oyundur. Çocuklar elele tutuşup bir halka oluştururlar. İçlerinden biri "çiftçi" olarak seçilir. Çiftçi halkanın ortasında durur. Çocuklar bir yandan, aşağıda gösterilen sözlerle oyunun tekerlemesini söylerler, bir yandan da sağa yada sola doğru yan yan yürüyerek dönmeye çalışırlar.

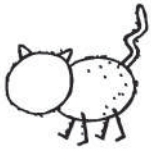
Oyun sırasında **"Çiftçi hanımını aldı."** sözleri söylenirken çiftçi olan çocuk halka içinden bir çocuğu seçer, yanına alır. Sözlerin öteki dizelerine göre, hanım çocuğunu, çocuk dadısını, dadı köpeğini, köpek kedisini, kedi sıçanını, sıçan da peynirini seçer. Bunlar, ilk halkanın içinde ikinci bir halka oluştururlar. Peynir seçilince çocuklar ellerini çırparak tekerlemesinin **"Peynir ortada kaldı"** dizesini söylerler ve oyun böylece biter.



Oyunun yinelenmesinde **"peynir"** bu kez **"çiftçi"** yapılarak ödüllendirilir.



Çiftçi çukura daldı. Haydi peri kızı.
Çiftçi çukura daldı.
Çiftçi hanımını aldı. Haydi peri kızı.
Çiftçi hanımını aldı.
Hanım çocuğunu aldı. Haydi peri kızı.
Hanım çocuğunu aldı.
Çocuk dadısını aldı. Haydi peri kızı.
Çocuk dadısını aldı.
Dadı köpeğini aldı. Haydi peri kızı.
Dadı köpeğini aldı.
Köpek kedisini aldı. Haydi peri kızı.
Köpek kedisini aldı.
Kedi sıçanını aldı. Haydi peri kızı.
Kedi sıçanını aldı.
Sıçan peynirini aldı. Haydi peri kızı.
Sıçan peynirini aldı.
Peynir ortada kaldı. Haydi peri kızı.
Peynir ortada kaldı.
(Oyun bitinceye dek bu dize yinelenir.)







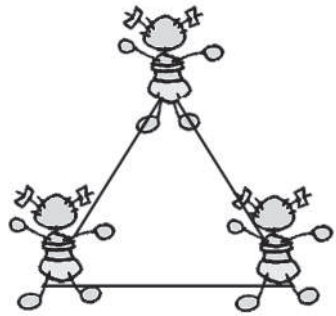
Aslında çiftçi hanım; hanım çocuk; çocuk dadı; dadı köpek; köpek kedi; kedi sıçan; sıçan peynir ikililerini birbirleriyle ilişkilendirerek ezberlemek hafıza tekniklerindendir. Tekerlemeleri okurken sırayı karıştırmamaya dikkat edilir.

81– ÜÇGEN LASTİK

(Bahçede olduğu gibi evde de oynanabilir.)

Altı oyuncu ile üçer kişilik iki grupla oynanır.

6-7 metrelik bir lastik ip alınır ve iki ucu bağlanır. Sayışma ile ebe olan üç kişi seçilir. Bu üç kişi ipin ortasına girerek ayak bileklerine ipi gererek taktırırlar, ortada lastikten bir eşkenar üçgen oluştururlar. İp yere paralel ve ortalama 10 cm yüksekliktedir.



OYUNUN BİRİNCİ KISMI

1. Aşama:

Üç oyuncunun oyuna başlayış sırası sayışma ile tespit edilir.

Birinci Hareket: İlk oyuncu **"bir"** diyerek iki ayağı ile üçgenin bir kenarına basar. Sonra diğer ikisi aynı hareketi diğer kenarlara yaparlar.

İkinci Hareket: Birinci oyuncu ipin üstünde sağa döner. (İp iki ayağının arasında kalmalıdır.) Diğer iki oyuncu da aynını taklit eder.

Üçüncü Hareket: Birinci oyuncu bu sefer ipin üstünde sola döner. Diğerleri de sola dönerler. Bu arada sağa sola dönüşlerde yanılan olursa oyun bozulur, oyuncular ebelerle yer değiştirirler.

Dördüncü Hareket: Üç oyuncu **"başlıyorum"** diye bağırarak lastiğin üstünde seri bir şekilde dönmeye başlarlar. Ancak üçgenin içine ve dışına çıkmamaları, bir kenardan diğerine ayaklarını atarak atlamamaları gerekir. Bu arada her dönüş için **"bir, iki, üç**" diye sayarlar. Üçüncü dönüşe geçmeden **"herkes yerini bulsun"** derler. Tekrar **"bir, iki, üç"** diyerek üçüncü dönüşü yaparlar. Üç oyuncu da başladığı kenarın üzerinde duruş yapmalıdır. Kendi yerini bulamama, az veya çok dönme, lastiğin içine veya dışına çıkma olursa oyuncu grup yanmış olur; diğer grupla yer değiştirir.

2. Aşama:

Ebe olan grup üçgen lastiğin seviyesinin diz kapaklarının altına kadar çıkarır.

3. Aşama:

Üçgen lastiğin seviyesi diz kapağına çıkarılır.

4. Aşama:

Lastik kalça seviyesine çıkarılır.

OYUNUN İKİNCİ KISMI

Bu sefer oyuncular ve ebeler yukarıda saydığımız dört aşamayı ayakları bitişik olarak yaparlar.

OYUNUN ÜÇÜNCÜ KISMI

Her iki grup bu dört aşama boyunca ayaklarını çapraz tutarlar.

OYUNUN DÖRDÜNCÜ KISMI

Bu bölümde lastiği tutan ebeler ayaklarından birini üçgenin dışında tutarlar. İpte oynayan oyuncular ise dört aşamalık hareketleri hep tek ayakla yaparlar.

Kısımların tamamını bitirebilen veya en fazla kısım katedebilen taraf oyunun galibi sayılır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

İKİ KİŞİLİK OYUNLAR





82- KOLA YALANCI AMELİYAT

Çocuk bir sandalyeye oturtulur. Gözleri bağlanır. Kollarını göğsünün üzerine bağlaması ve sol elini yumruk yapması istenir. Anne doktor rolünü üstlenerek gelir;

"Şimdi size yalancı ameliyat yapacağım, yumruğunuzu sakın açmayın, önce damarları bulmam lazım." der. Sonra elinde bir kalemle damar arıyormuş gibi yaparak yumruk yapılan elin üzerine göz-kaş, burun-ağız çizer.

Sonra da **"Ameliyat bitmiştir; şimdi de kolunuzu saralım."** diyerek beyaz bir tülbentle şekil verilmiş yumruğu başörtü gibi sarar. Sarılmış kolunu öbür eliyle sıkı sıkı kavratır.



Çocuğun gözü açılınca kucağında mini mini bir bebek görür, kahkahayı basar.

Çocuk bu oyunu anne babasına veya dede-nene gibi ailenin başka büyüklerine kendisi yapabilir. Çocuk kadar büyükleri de eğlendiren bir yönü olduğu için hoş sohbet aile ortamlarına daha hoşluk ve güzellik katar.

83– HIRSIZ – POLİS



Bir kişi polis, diğeri de hırsız olur. Polis elliye kadar sayarken hırsız evin içinde bir yere saklanır.

(Dolabın içi, masaların altı da saklanma mahalli olabilir.)

Polis, hırsızı aramaya başlar. Polisin de hırsızın da elinde oyuncak tabanca vardır. Su sıkan tabanca olursa daha iyi olur. Polis, hırsızı bulunca ilk önce silahı sıkan diğerini öldürür.

"Saklambaç" oyununun bir nevi olan bu oyun hele anne-çocukla oynanırsa çok zevk ve heyecan verir.

84– TAŞ, KAĞIT – MAKAS

İki kişi karşı karşıya oturur ve sağ ellerini uzatırlar. Sağ ellerini öne doğru sallayarak koro hâlinde hızlı bir şekilde **"Taş, kağıt, makas"** derler. Makas sözüyle beraber ellerini önde bu üç isimden birine işaret ederek sabit tutarlar.

Yani ya yumruk yapar, ya dümdüz açar, ya da orta ve işaret parmağı makas gibi açarlar.



TAŞ



KAĞIT



MAKAS

Taşın işareti: Eli yumruk yapmaktır.

Kağıdın işareti: Eli dümdüz açmaktır.

Makasın işareti: İşaret ve orta parmağı makas gibi açmaktır.

Oyuncular istediklerini tercih ederler. Ama elleri aynı anda uzatmak ve pratik olmak önemlidir.

Yalnız taşın makası ezme, kağıdın taşı kaplama; makasın da kağıdı kesme özelliği vardır.

İki oyuncu farkında olmadan aynı ismi seçmişlerse **"merhaba-merhaba"** der hemen tekrar oyuna dönerler.

Elini taş gibi yumruk yapan, karşısındaki makas olmuşsa ezer. (Yani taşı seçen makasa vurmaya çalışır.)

Elini kağıt gibi yapan, karşısındaki taş olmuşsa kaplar. (Yani eliyle, taşı örter.)

Elini makas gibi yapan karşısındaki kağıt olmuşsa keser. (Kesme işareti yapar.)

Oyun bu şekilde devam eder. Pratik düşünme ve uygulamayı geliştirici güzel bir oyundur grup oyunu olarak da uyarlanabilir.

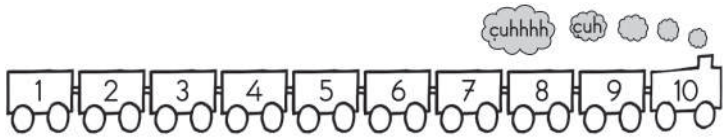
85- TRENCİLİK

Oyuncular birer defter yaprağı alıp, aralıklı olarak ona kadar olan sayıları rakam olarak yan yana yazarlar.

Birinci oyuncu elindeki kağıdın alt köşesine bu rakamlardan birini yazar. Diğer eliyle de yazdığını gizler. İkinci oyuncu onun kalem hareketine bakarak, yazdığı sayıyı tahmin etmeye çalışır.

Mesela; birinci oyuncu **"3"** yazmış olsun. İkinci oyuncu bilemezse, birinci oyuncu sırayla yazdığı sayılardan 3'ün altına (sonradan kareye tamamlanacak şekilde) bir çizgi çizer.

İkinci oyuncu, birincinin yazdığı sayıyı doğru tahmin edebilirse yazma sırası ona geçer.



Oyun bu şekilde devam eder. Asıl olan bütün sayıları kare içine alabilmektir. Sayıların hepsini kare içine almayı başaran oyuncu oyunu kazanır. Karelerin arasını çizgiyle birleştirir; altlarına teker üstlerine de baca şekli çizerek **"çuhhh -çuhhhhh- çuhhhh"** diyerek trenini yürütür.

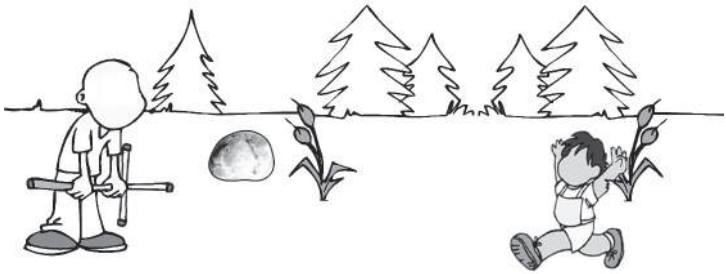
86- ÇELİK ÇOMAK (Bahçe oyunudur)

İki kişi ile oynanan bir oyundur.

Ağaçtan altmış-yetmiş santimetre uzunluğunda, parmak kalınlığında bir dal kesilir. Bunun adı **Çomak**'tır.

Bir de yine parmak kalınlığında, yirmi santimetre uzunluğunda bir dal daha kesilir. Bunun adı da **Çelik**'tir.

Büyükçe bir taş dikilir. Sayışma ile seçilen ebe eline çelik-çomağı alarak taşın yanına dikelir. Diğer oyuncu da on metre kadar uzakta durur.



Ebe bir eline çomağı alır; diğer eliyle de çomağın üzerine çeliği koyar ve çeliği arkadaşına fırlatır.

Arkadaşı çeliği havadan kapabilirse, ebelik ona geçer; yer değiştirirler. Ebenin attığı çeliği kapamayan oyuncu onu yerden alır ve eliyle dikilen taşı vurma için fırlatır. Bu arada ebe elindeki çomakla çeliği karşılamaya çalışır. Yani becerebilirse çomakla çeliğe vurup uzaklaştırır. Sonra da çeliği düştüğü yerden alarak, taşa doğru çeliği adım yaparak sayar. Kaç adım gelirse ebenin o kadar puanı olur. Ebe yeniden çomakla çelik atar.

Ebenin kendisine çelik attığı oyuncu, çeliği yerden alıp taşa doğru fırlattığında, isabet ettirebilirse, ebelik ona geçer.

87- HALIDA GÜREŞ

Erkek çocuklara daha çok hitap eden bir oyundur. Oyun için bir paspas yeterlidir. Halı paspaslarda daha güzel oynanır.



Oyunculardan biri paspasın üzerinde, diğeri dışında kalır. Dışında olan, içinde olanı paspastan dışarı çıkarmaya, içinde olan da dışarıdakini içeriye sokmamaya çalışır. Böylece oyun güreşe dönüşür. Fiziksel aktivite sağlar.

88– İSİM BULMA

İki kişiyle oynanabildiği gibi daha çok kişiyle, daha zevkli oynanan bir oyundur.

Önce bir varlık cinsi seçilir.

Mesela; meyve, çiçek, ülke, şehir, cami, kitap isimleri olabilir.

Sonra da bir harf seçerek o harfin olmadığı isimler bulunur.

Mesela; varlık olarak **"şehir"** harf olarak da **"e"**yi seçelim. İçinde **"e"** harfi olmayan şehirleri sayalım.

"Isparta-İstanbul-İzmir-Konya-Kütahya-Bursa…"

Sırayla karşılıklı birer isim söylenir. Kalabalık oyuncuyla oynanıyorsa yanılan veya aynı ismi söyleyen oyundan çıkar. En sona kalan kazanır.

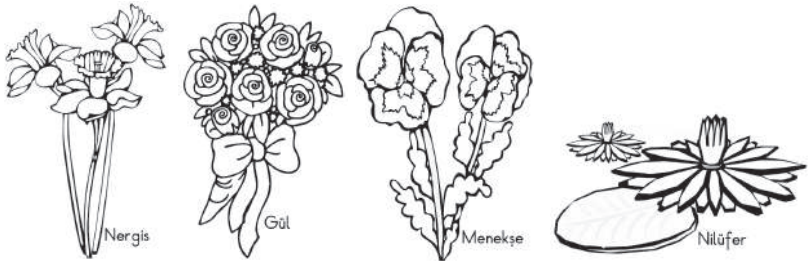
İki kişi ile oynanıyorsa yanılan veya aynı ismi söyleyen ya da bir dakikadan fazla düşünen eksi puan alır.

Eksisi daha az olan oyunu kazanır.

İçinde a harfi olmayan çiçek isimleri ile ikinci tura devam edebilir.

Birisi **"gül"**, diğeri **"nergis"** birisi **"nilüfer"** diğeri **"menekşe"** diyebilir…

Hem zihin jimnastiği yaptıran hem de kelime hazinesini geliştiren güzel bir oyundur.



89- OLUMLU VE OLUMSUZ KAVRAMLAR

İki kişi ile oynanabildiği gibi grupla da oynanabilir.

Birinci oyuncu **"olumlu"** ya da **"olumsuz"** diye sorar. İkinci oyuncu soruya uygun bir misal verir. Sonra ikinci oyuncu sorar, diğeri cevap verir.





Mesela;

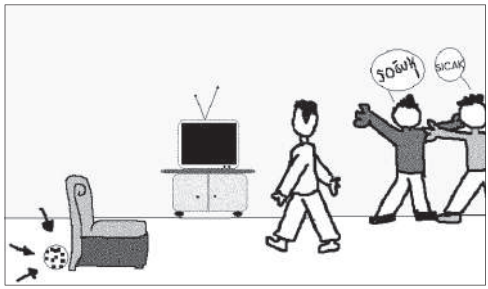
1. Oyuncu sorar	=	Olumlu
2. Oyuncu cevap verir	=	Dürüstlük
2. Oyuncu sorar	=	Olumsuz
1. Oyuncu cevap verir	=	Yalancılık
1. Oyuncu sorar	=	Olumsuz
2. Oyuncu cevap verir	=	Kibir
1. Oyuncu sorar	=	Olumlu
2. Oyuncu cevap verir	=	Saygı

Yanılan, daha önce söylenilmiş kelimeyi söyleyen veya bir dakikadan fazla düşünen eksi puan alır. Oyun sonunda eksisi çok olan kaybeder.

90– SICAK – SOĞUK

Grupla daha zevkli olmakla beraber iki kişiyle de oynanabilen bir oyundur.

Saklamak için (ayna, silgi, top gibi) bir materyal tespit edilir.

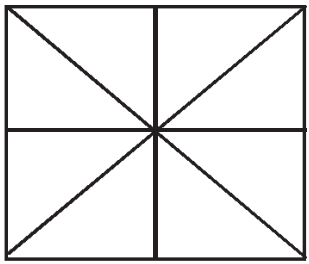


Bir kişi ebe seçilir ve odadan çıkar. Diğeri o materyalı odada bir yere saklar ve ebeyi çağırır.

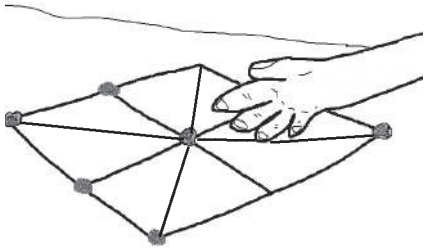
Ebe saklanan materyale yaklaşırsa diğer oyuncunun "soğuk" diye, uzaklaşırsa "sıcak" diye bağırması gerekir. Ebe saklananı bulunca, diğer oyuncu ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

91– ÜÇ TAŞ

Bir kartona cetvelle büyük bir kare çizilir. Önce köşegenler, sonra da orta noktaları birleştirilir. (Resimde olduğu gibi)



İki oyuncu da kendileri için üçer taş veya düğme seçerler. Bir oyuncunun her üç taşı birbirinin aynısı, diğer oyuncunun taşlarından da farklı olmalıdır.



Birinci oyuncu taşının birini çizelgede çizilmiş olan dört karedeki köşelerden herhangi birine koyar. İkinci oyuncu da taşının birini boş bir köşeye koyar.

Sonra sırasıyla ikinci ve üçüncü taşlar konulur ve oyun başlar. Oyuncuların amacı, kesişme noktalarına yerleştirilen bu taşlarla yatay, dikey ve çapraz yönde üç taştan oluşan bir sıra oluşturmaktır. Her oyuncu sırayla bir taşını komşu boş noktaya geçirir ve üçlü sıra oluşturmaya çalışır. Taşlarıyla üçlü sırayı ilk oluşturan oyuncu oyunu kazanır.

92- ELLEM - BÜLLEM

(Anadolu'nun eski oyunlarındandır. Özellikle uzun kış gecelerinde aile içinde zevkle oynanabilen bir oyun çeşitidir.)

İki kişi karşılıklı ayaklarını uzatır. Birincisi ellerini ayaklar üzerinde gezdirerek hece hece şu tekerlemeyi söyler;

"Elem büllem,

Badi dillem

Epelek, sepelek

Sarı kızın sarması,

Kara koyunun dolması,

Al bunu, çek bunu."

Son hece kimin ayağında biterse, o ebe olur. Ebe diğer oyuncunun ayağını tutarak, hem yavaş yavaş yere vurur; hem de sorguya çeker.

Ebe ile sorguya çekilen arasında şu konuşma olur:

– Hamam önüne vardın mı?

– Vardım.

– Benim devemi gördün mü?

– Gördüm.

– Çullu mu idi, çulsuz mu?

– Çullu.

– Bilemedin, benim devem çulsuzdu.

– Yolda tavuk gördün mü?

– Gördüm.

– Ak mı idi, kara mı?

– Kara.

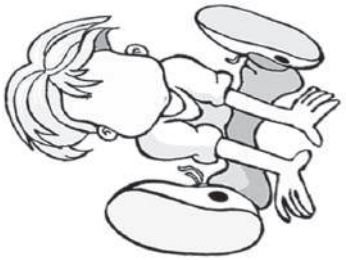
– Benim tavuğum ak idi bilemedin.

– Develerime tuzlu su mu içirdin, tuzsuz mu?

– Tuzlu su.

– Vah! Vah! Benim develerimin ciğerlerini yakmışsın ha…

Ebe bu son sözüyle beraber tuttuğu ayağı hafifçe kaldırır. Bunun üzerine ayağını kurtaran çocuk kaçmaya başlar. Ebe de kovalar; yakalanınca o ebe olur.





93- SEKSEK

Tek Ayaklı Seksek

(Eski kız oyunlarındandır.)

Yere topraksa çiviyle betonsa tebeşirle şekildeki gibi 6 kare çizilir. Yassı ve kaygan olan küçük bir taş veya mermer parçası alınır.

Sayışma ile oyuna başlayacak kişi seçilir. Oyuncu önce 1. kareye taşını koyar ve tek ayağıyla zıplayarak, ayak burnu ile bu taşı karelerin içine sıra ile sürükler. 6. kareye gelince hiç dışarı çıkmadan aynı yoldan taşı sürükleyerek döner. Sonra sıra ikilere gelir. Taşını eliyle ikinci kareye koyar ve yeniden aynı şekilde oynar.



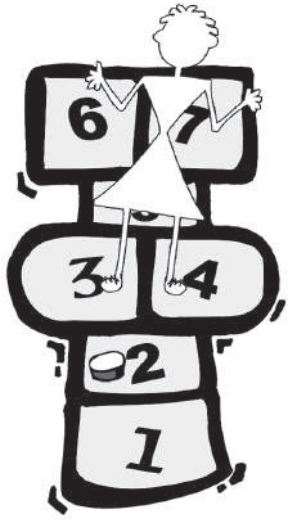
Ancak dikkat edilecek kural, taşı bir kareden diğerine geçirirken en fazla 3 vuruş yapmak ve taşı ayağıyla sürüklerken çizgilerin üzerinde bırakmamaktır.

Oyuncu üçten fazla vuruş yaparsa veya taşı çizgilerin üzerinde kalırsa yanar; sıra diğer arkadaşına geçer. Hiç yanmadan beşleri bitiren bir kama alır ve oyuna yeniden başlar.

Oyuna ayrılan saat dolunca en çok kaması olan oyuncu birinci olur.

İki Ayaklı Seksek

(Bahçe oyunudur. Ancak ahşap veya taş üzerine çizilerek evde de oynanabilir. Kız oyunudur.)



Yere şekildeki gibi 7 kare çizilir. Küçük yatsı bir taş bulunur.

Sayışma ile seçilen oyuncu önce 1. kareye taşı atar. Sonra taş attığı kareyi atlayarak, tek ayakla 2. kareye zıplar.

Sonra 3. ve 4. kareye iki ayağıyla (ayağının biri 3. kareye diğeri 4. kareye gelecek şekilde) zıplar.

Sonra tekrar 5. kareye tek ayağıyla zıplar. Son olarak da 6. ve 7. kareye iki ayağıyla zıplar.

Çizgilere basmadan yine zıplayarak tek hareketle dönüş yapar. Yani sağ ayağı 6. karede, sol ayağı 7. karede iken, yaptığı zıplama ile şimdi sağ ayağı 7. karede sol ayağı da 6. karededir.

Aynı şekilde 5. kareye tek ayakla, 4. ve 3. kareye iki ayağıyla, 2. kareye tek ayağı ile zıplar. 1. kareyi de atlayarak oyunu bitirir.

Sonra taşı 2. kareye atar ve oyunu tekrarlar. Böylelikle bütün karelere taşı atar ve taş olan kareleri de zıplamadan atlar.

Ancak bu arada gerek ayakları, gerekse taşı çizgilerin üzerine hiç gelmemelidir. Gelirse yanar, sıra diğer arkadaşına geçer.

Yanmadan ve yanılmadan oyunu bitiren bir kama alır, oyuna yeniden başlar.

94- İP ATLAMA YARIŞI

Bahçede olduğu gibi evde de rahatlıkla oynanabilen bir çeşit spordur.

Oyuncu iki metre uzunluğunda sicimden yapılmış bir ip alır. İpi iki ucundan iki eliyle tutarak, başının üstünden ve sekme (ya da zıplama) suretiyle ayaklarının altından dolandırır. İp hareketi hızlandıkça sanki bir çember görüntüsü verir.

Tek kişi sıkılmadan oynayabildiği gibi, iki veya daha çok kişi arasında yarış yapma suretiyle de oynanabilir.

Yarışmacılar başla işaretiyle ip atlamaya başlarlar. İpe hiç takılmadan ve durmadan en sona kalan birinci olur.



95– SEKİZ KUYULU TAŞ

(İki kişilik bahçe oyunudur.)

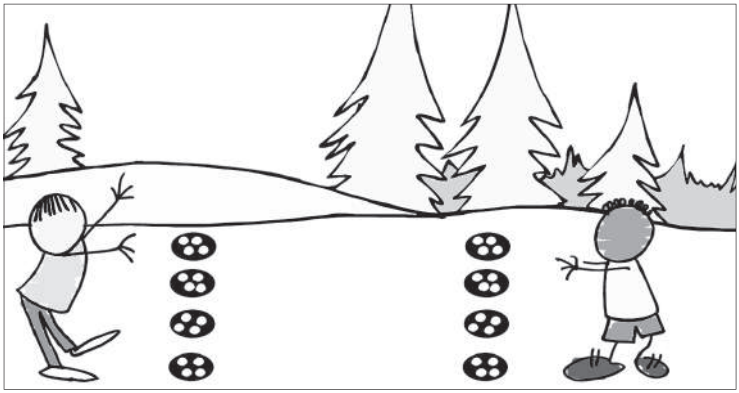
Otuz iki tane küçük ebatta düzgün yüzeyli taş bulunur. On altı taş birinci oyuncu, on altı taş da ikinci oyuncu alır. Arada beş altı metre mesafe bırakarak karşılıklı dururlar. Önlerine dörder tane çukur kazar ve her çukura dört taş yerleştirirler. Sayışma ile ilk oyuna başlayacak oyuncu seçilir.

Birinci oyuncu kendine ait çukurlardan dört taş alır ve rakibinin çukurlarına sıra ile birer taş atar. Taş çukura girerse kalır. Çukura girmeyen taşları oyuncu geri getirir kendi çukuruna koyar.

Oyuncuların amacı kendi çukurlarındaki taş sayısını bire indirmektir.

Birinci oyuncu dört tane taş attıktan sonra sıra ikinci oyuncuya gelir. O da aynı şekilde kendi çukurlarından dört tane taş alır ve rakibinin çukurlarına atmaya çalışır.

Bu arada kimin çukurunda bir taş kalmışsa bu oyuncu rakibinin çukurlarındaki bütün taşları almaya hak kazanır ve oyunun galibi olur.



96- ÇÖP ÇEKME (MİKADO)

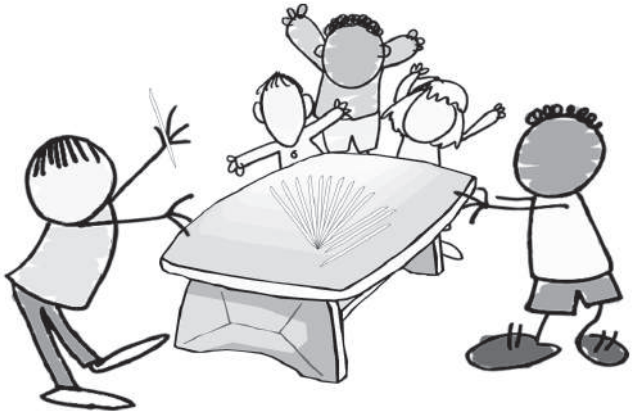
(Oyun daha çok Mikado ismiyle bilinir. Japonca bir kelimedir ve İmparator anlamına gelmektedir.)

Kırk bir adet çöp alınır. İnce, ahşap şiş çöpleri bu oyun için çok idealdir. Çöpler, sulu boya ile rengarenk boyanırsa uzun süre zevkle kullanılabilecek güzel bir oyuncak elde edilmiş olur.

Sayışma ile oyuna önce başlayacak kişi tespit edilir. İlk seçilen oyuncu çöpleri elinde demet hâlinde dik tutar ve yere ya da masaya serbestçe bırakır.

Sonra çöpleri kıpırdatmadan, yavaşça birini alır. Bu aldığı çöpün de yardımıyla, çöpleri hiç hareket ettirmeden birer birer almaya çalışır. (Arzu etmezse çöp alma işlemini sadece parmaklarıyla yapar.) Çöplerde en ufak bir hareket görülürse oyun sırası diğer oyuncuya geçer. O da oyuna kaldığı yerden aynen devam eder. Yani kıpırdatmadan çöpleri almaya çalışır. Oyun, yerde çöp bitene kadar sürer. Sonunda çöpler sayılır. En çok çöpü alan oyuncu galip olur.

İnce, hassas, el becerisi ve sabır isteyen bir oyundur. Ayrıca göz ve el koordinasyonunu da geliştiricidir.

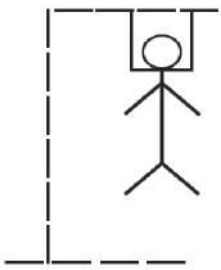


97- ADAM ASMACA

Oyunu başlatacak kişi seçilir. Seçilen birinci oyuncu aklından bir kelime geçirir. (Bu tek kelime olduğu gibi iki kelimeli bir isim de olabilir. Oyundan önce hangi tür kelimelerin kullanılacağı veya kullanılmayacağı konusunda anlaşma yapılır.)

Sonra bu seçtiği kelimenin her harfine karşılık bir yatay çizgi çizer.

Mesela; birinci oyuncunun **"Osmanlı"** kelimesini seçtiğini düşünelim. Yan yana yedi tane yatay çizgi çizer. Diğer oyuncunun bu kelimeyi bulmasını ister. İkinci oyuncu önce bir harf söyler. Bu harf birinci oyuncunun seçtiği kelimede varsa kendi içindeki yerine göre çizgilerden birinin üzerine yazar. İkinci oyuncunun **"a"** dediğini düşünelim. Birinci oyuncu, dördüncü çizginin üstüne **"a"** harfini yazar. İkinci oyuncunun kelimenin haricinde bir harf, mesela; **"b"** dediğini düşünelim.





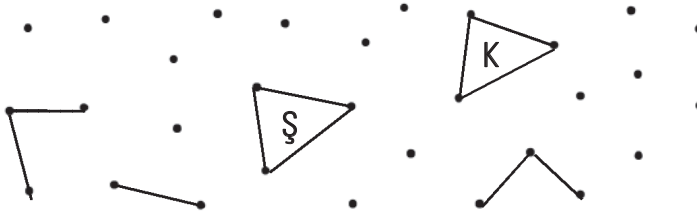
O zaman birinci oyuncu darağacının yatay çizgisini çizer. Böylece ikinci oyuncunun tahmininde yanıldığı her harf için önce darağacının, sonra da asılan adamın bir uzvu çizilir. Darağacı bir yatay ve iki dikey çizgiyle, asılan adam da yuvarlak bir baş, çizgiden gövde, yine çizgiden iki kol ve

iki bacakla gösterilir. Seçilen kelimeyi bulamadan "asılan adam" tamamlanırsa, ikinci oyuncu oyunu kaybetmiş olur. Ama genelde birkaç harften sonra gizli olan kelime çözülür.

Bu oyunda başarılı olmak için izlenecek taktiklerden birisi Türkçede sık kullanılan harflere başvurmaktır. Bunlar da "a, e, i, k, m, l, t, r" harfleridir.

98- NOKTALARLA ÜÇGEN

Bir kağıda biraz aralıklı (10-15 cm mesafelerde) noktalar konur. İki oyuncu ellerine birer kalem alır; sıra ile bu noktaları birleştirirler.



Her oyuncunun ancak bir doğru çizme (yani iki noktayı birleştirme) hakkı vardır. Ancak asıl gaye bir üçgen oluşturabilmektir. Üçgen oluşturan oyuncu bu üçgenin içine kendi isminin baş harfini yazar ve tekrar doğru çizme hakkını kazanır.

Noktalar bitince en çok üçgeni olan oyuncu oyunu kazanmış olur.

99- DİL GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNLAR

Kelime ve cümlelerle, yazılı veya anlatımlı olarak yapılabilen pek çok oyun çeşiti vardır. Üstelik bu oyunlar uzun zaman ve özel mekanlar da istemezler.

Aile içi sohbet ortamlarımızda, çocuklarımızla yolda yürürken ya da araba ile yolculuk yaparken rahatlıkla başvurabileceğimiz oynaması kolay ve getirisi çok olan oyunlardır.

Bu oyunlar çocukların öncelikle kelime hazinesini zenginleştirir. Konuşma, ifade kabiliyetlerini geliştirir. Çocuk bilmediği kelimeleri öğrenirken, bildiği kelimeleri de hareketlendirip aktif kullanıma sokar. Böylece beyin daha pratik ve daha etkili çalışmayı öğrenir, dikkat gelişir. Düşünce ufku açılır.

ÖRNEKLER:

Karışık Harfli Cümle

İki kişi ayrı ayrı cümle seçerler. Kelimelerin ilk ve son harfleri bırakılır; diğerlerinin yerleri karıştırılır. Herkes birbirinin yazdığı harfleri karışık cümleyi okumaya çalışır.

Mesela;

"Sziin en hyaırılınz knruaı örğneen ve örğtneeidr."

"Sizin en hayırlınız Kur'an-ı öğrenen ve öğretendir."

Seni Seviyorum

Oyuncular "Seni seviyorum çünkü" sözleriyle başlayan cümleler kurar ve sırayla söylerler. Bu arada birbirlerinin güzel özelliklerini ortaya çıkarmaya çalışırlar.

Mesela;

"Seni seviyorum; çünkü sen çok iyi kalplisin."

"Seni seviyorum; çünkü sen çok yardımsever birisin."

Bu "..... seviyorum; çünkü....." şeklinde de yapılabilir.

Mesela;

"Annemi seviyorum; çünkü o beni dünyaya getirdi, büyüttü."

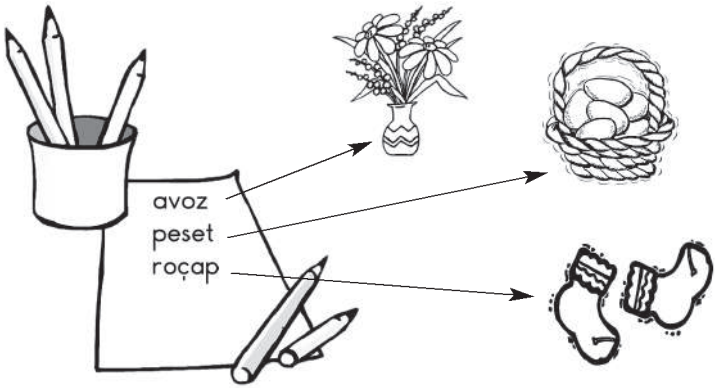
"Namaz kılmayı seviyorum, çünkü namaz; bana, beni yaratan Allah'ın emridir."

"Evimi seviyorum, çünkü bana huzur veriyor."

Yalnız cümleleri kurarken seri olmak, duraksamamak gerekir.

Karışık Harfli Kelime

Bir metin okunur. Herkes önündeki kağıda karşısındakine göstermeden beş kelime yazar. Sonra da kelimelerin harflerini karıştırarak diğer oyuncunun okumasını ister. Her kelime bir puandır.



Misal:

znaam	Namaz
beak	Kabe
daehm	Ahmed
kekem	Mekke
zeölemk	Özlemek

Evet – Hayır

Bu oyunda bir kişi sürekli soru sorar, karşısındaki oyuncu da cevap verir. Cevaplarda evet - hayır kelimelerini kullanan yenilmiş olur.

Ayrıca cevaplar baş ve el hareketleriyle değil, sözle olmak zorundadır.

Sorulara Örnek:

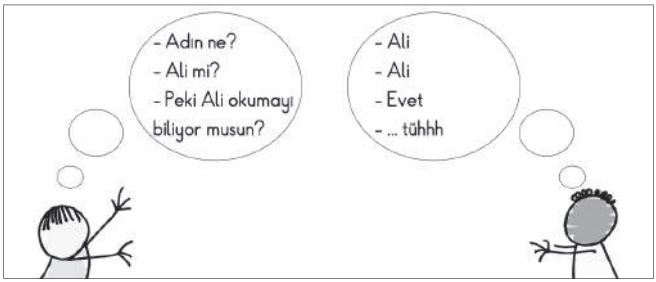
– Adın ne?

– Ayşe mi, Ayşe mi adın?

– Okula gidiyor musun?

– Gitmiyorsun ha?

– ……



Telgraf Çekme



Önce bir kelime seçilir. Her oyuncu seçilen kelimenin harfleriyle başlayan kelimelerden oluşan bir telgraf yazmak zorundadır.

Mesela; Selam kelimesinin seçildiğini düşünelim. "Sevde, elindeki, lalesiyle, ağlayarak, mahvoldu" gibi bir telgraf oluşturulabilir.

Telgrafı yazmak için beş dakikalık bir süre verilir ve en komik cümleyi yazana ödül verilir.

Kelime Türetme



Önce bir kelime seçilir. Sonra belli bir süre içinde seçilen bu kelimenin harfleri ile değişik kelimeler üretilir. En çok kelime bulan oyuncu başarılı olur.

Mesela; "Rabia" kelimesiyle "Riba-Ar-Arab-Arabi-Abi-Ara" olabilir. "Sefanur kelimesiyle" "Sefa-Fes-Fare-Nar-Nur-Nursefa-Rus-Raf-Far"

Seyyah'ın Masalları

İlk oyuncu bir harf seçerek (mesela "a" harfi) karşısındaki oyuncuya sorar;

– İşittiğime göre Adana'ya gezmeye gidiyormuşsun, orada ne yapacaksın?

İkinci oyuncunun "a" harfi ile başlayan bir cevap vermesi gerekir.

Mesela; "Adana Kebabı yiyeceğim" vb.

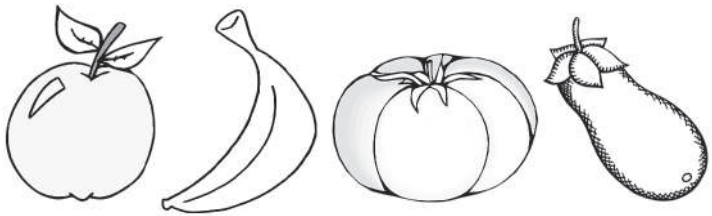
Sonra da ikinci oyuncu başka bir harfle aynı soruyu sorar.

Çarşıya Gittim

Birinci oyuncu çarşıya gittim diyerek neler satın aldığını söyler. Diğeri de aynı cümleye başka bir kelime ekler.

Mesela;

– Çarşıya gittim; elma, muz aldım.



– Çarşıya gittim, elma, muz, patlıcan, pırasa aldım.

– Çarşıya gittim; elma, muz, patlıcan, pırasa, ıspanak, domates aldım.

Babam Çin'den Geldi

Birinci oyuncu "Babam Çin'den geldi;..... getirdi." der. İkinci oyuncu da bu eşyanın hareketini yapar.

Mesela; birinci oyuncu "Babam Çin'den geldi, bisiklet getirdi." der. İkinci oyuncu hemen pedal çeviriyor gibi yapar.

İkinci oyuncu "Babam Çin'den geldi yeşil çay getirdi." der. Birinci oyuncu da çay içme taklidi yapar.

Oyun bu şekilde devam eder.



AYNA

Tersten Okuma

Birinci oyuncu bir kelime söyler. İkinci oyuncu bunu tersinden okur.

Mesela; "ELİF'İN tersi FİLE" olarak okunur.

Aynı şekilde ikinci oyuncu bir kelime söyler, diğeri tersine çevirir.

Aynı Harflerle Başlayan Cümleler Kurma

Birinci oyuncu bir harf seçer.

Mesela; "i" der. Diğer oyuncu "i" harfi ile başlayan cümleler kurarak bir kompozisyon yazmaya veya sözlü anlatmaya çalışır. Sonra sıra diğer oyuncuya geçer.

Örnek; "İstanbul... İllerin güzeli; dünyanın göz bebeği... İçimdeki aşkın adıdır İstanbul. İncecik uzayıp giden minareleri, çağlara damgasını vuran külliyeleri ile adeta bir semâvi şehir...."



Kelimeyi Tahmin Et

Oyuncular sıra ile sözlükten bir kelime seçip manalarını okur; karşısındakinin kelimeyi bilmesini ister.

Mesela; bitkileri inceleyen bilim dalı

Cevap: Botanik

Veya kelime sorulur manası istenir.

Tanımlama ile Kelimeyi Bulma

Oyuncular birer isim seçerler. Bu ismin geçmediği üç cümle ile ismi anlatmaya çalışırlar. Her cümle için bir tahmin yürütme hakkı vardır. Doğruyu bulan puan alır.



Mesela tanım cümleleri:

1- Çok güzel ısıtır.

2- Mükemmel bir aydınlatıcıdır.

3- Onsuz hayat olmaz.

Tuz – Buz / Kitap – Mitap

Oyunculardan biri tuz-buz, diğeri buz-tuz der. Veya biri kitap-mitap, diğeri mitap-kitap der. Bu şekilde hızlı hızlı söylerler. Yanılan oyundan çıkar.

Zıt Anlamını Bulma

Karşılıklı kelime sorup zıt anlamlarını bulurlar.

Mesela;



Üretici	Tüketici
Aç	Tok
Akşam	Sabah
Yaz	Kış
Zarar	Fayda



Eş Anlamlıyı Bulma

Karşılıklı kelime sorar eş anlamlarını bulurlar.

Mesela;

Çaba	Gayret
Yıkıntı	Enkaz
Sanki	Güya
Sonbahar	Güz
Cins	Tür
Asır	Yüzyıl
Ulaştırmak	İletmek
Vatan	Yurt

Hazır Cevap Sorular

Aşağıdakiler benzer soru ve cevaplar üretmek cevapları tek yapmaktan ziyade geniş tutmak hem eğlendirici hem de düşünce ufkunu açıcıdır.

– Benim annemden olan benim kardeşim olmayan kişi kim?

– Ben.

– Hangi tene krem sürülmez?

– Antene.



– Temel yeni bir ayakkabı almış. Ayakkabıcı "İlk bir hafta sıkabilir." demiş. Temel bunun üzerine ne yapmış?

– İlk bir hafta giymemiş.



– Adamın biri saçını ıslatmadan şampuanlarmış, neden?

– Çünkü şampuan üzerinde kuru saçlar için yazıyormuş.



– Fil ağacın arkasına geçince ne olur?

– Durur.



– Hangi piller patlar?

– Torpiller.



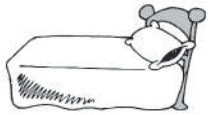
– Soba buzdolabına ne demiş?

– İçim yanıyor.



– Adamın biri gece yarısı yatağın etrafında koşuşturuyormuş, niçin?

– Uykusu kaçmış, onu yakalıyormuş.



– Memurlar niçin kravat takarlar?

– İki yakası başka türlü bir araya gelmediği için.



– En eski şehir hangi şehir?

– Eskişehir.



– Bize ait olduğu halde başkalarının kullandığı şey nedir?

– Adımız.

Ayşe

Fatma

Nuran

Sevde

– En huzursuz çiçek hangisidir?

– Gül, çünkü hep diken üstündedir.



– En çok ilaç nerede satılır?

– Ağrı.



– Güneş niçin tutulur?

– Ayın güzelliğine aşık olduğu için.



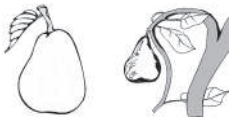
– Servis yapıldığı halde yenilmeyen şey nedir?

– Tenis topu



– Ayılar en çok nereyi sever?

– Armutlu.



– Sürahi bardağa ne demiş?

– Sen olmasaydın içimi nereye dökerdim.



– En son hangi dişler çıkar?

– Takma dişler.



– En çok dayak yiyen ilimiz hangisidir?

– Küt-ah-ya



– Tavuklar en çok nereyi sever?

– Mısır.



– Denizlerin bekçisi kimdir?

– Köpekbalığı.



– Birinci olan ilimiz hangisidir?

– Van.



– Ayakları su içer, üstünden gelen geçer?

– Köprü.



– Büyük baca küçük bacaya ne demiş?

– Benim yanımda sigara içmeye utanmıyor musun demiş.



– İnsanların en çok bakakaldığı yer neresidir?

– Bakkal.



– Limon ne zaman sıkılır?

– Yalnız kalınca.



– Hangi eve giren çabuk çıkamaz?

– Cezaevi.

– Hangi bağda üzüm yetişmez?

– Ayakkabı bağında.



– Kimsenin okuyamadığı yazı hangisidir?

– Alın yazısı.

DİL ALIŞTIRMASI TEKERLEMELERİ

Diksiyon tekerlemeleri olarak bilinen bu mısralar sıra ile hızlı hızlı tekrarlanır. Yanılan kaybeder.

Örnekler:

1. Bir berber bir berbere bre berber beri gel diye bar bar bağırmış.

2. Pireli peyniri perhizli pireler tepelerse pireli peynirler de pır pır pervaz ederler.

3. Ocak kıvılcımlandırıcılardan mısın, kapı gıcırdatıcılardan mısın?

Ne ocak kıvılcımlandırıcılardanım, ne kapı gıcırdatıcılardanım.

4. Çatalca'da topal çoban çatal yapıp çatal satar,
Nesi için Çatalca'da topal çoban çatal yapıp çatal satar?
Kârı için Çatalca'da topal çoban çatal yapıp çatal satar.

5. Paşa tası ile beş has tas kayısı hoşafı.
Zaman saman satar, saman zaman satar.

6. Kırk kırık küp, kırkının da kulpu kırık kara küp.

7. Sen seni bil, sen seni, bil sen seni, bil sen seni,
sen seni bilmezsen patlatırlar enseni.

8. Bu yoğurdu mayalamalı da mı saklamalı,
mayalamamalı da mı saklamalı?

9. Getirince el getirir, yel getirir, sel getirir;
götürünce el götürür, yel götürür, sel götürür.

10. Bu mum, umumumuzun mumu.



11. Eller pekmezlenmiş de biz pekmezlenmemişiz.

12. Şemsi paşa pasajında sesi büzüşesiciler.

13. Al şu takatukaları, takatukacıya götür.
Takatukacı takatukaları takatukalamazsa,
takatukaları takatukalatmadan geri getir.

14. Üç tunç tas saf has hoşaf.

15. Şu köşe yaz köşesi, şu köşe kış köşesi, 0rtadaki soğuk su su şişesi.

16. Bu yoğurdu sarmısaklasak da mı saklasak, sarmısaklamasak da mı saklasak.

17. İşlek işlemeci, işlemeli işleri işlikte işleyerek işletmeciye işyerinde izletti.

18. Değirmene girdi köpek değirmenci çaldı kötek, hem kepek yedi köpek hem kötek yedi köpek.

19. İbiş'le memiş mahkemeye gitmiş, mahkemeleşmiş mi, mahkemeleşmemiş mi?

20. Gül dibi bülbül dili gibi,
Gül dibi bülbül dili.

21. İşlek işletmeci, işlemeli işleri.
İşlikte işleyerek işletmeciye işyerinde izletti.

22. Az kaz, uz kaz, boyunca kaz.

23. Hakkı Hakkı'nın hakkını yemiş.
Hakkı Hakkı'dan hakkını istemiş.

Hakkı Hakkı'ya hakkını vermeyince
Hakkı da Hakkı'nın hakkından gelmiş.

24. Âdem mâdene inmiş,
Âdem mâdende badem yemiş.
Madem Âdem mâdende badem yemiş,
Bize niye getirmemiş.

25. Evvel zaman içinde,
Kalbur saman içinde,
Eski harman içinde,
Ben deyim bu ağaçtan,
Siz deyin şu yamaçtan,
Uçtu uçtu bir kuş uçtu,
Kuş uçmadı gümüş uçtu,
Gümüş uçmadı memiş uçtu,
Uçar mı uçmaz mı demeye kalmadı,
Anam düştü beşikten,
Babam düştü eşikten,
Biri kaptı maşayı,
Biri aldı kaşağıyı,
Dolandım durdum dört köşeyi,
Vay ne köşe bu köşe,
Dil dolanmadan ağız varmaz bu işe.

26. Lütfen beni dinleyin,
Sakın olmaz demeyin.
Size bir tek sözüm var,
Lütfen onu iyi öğrenin.
Yumuşacık söylenir,
Duyanları sevindirir,
Bir şeyler isterken,
Lütfen demeden istemeyin.

OYUNDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR

1- Oynatılacak oyun önceden seçilmelidir.

2- Oynatılacak oyun, çocuğun yaş durumuna uygun olmalı, ona ağır gelmemelidir. Çocuk her zaman tatbiki kolay, basit kurallı ama cazip oyunları sever.

3- Çocuk oyunu bırakmadan oyunun lideri (kurucusu) oyunu bıraktırmalıdır. Yani çocuk oyundan bıkkın çıkmamalıdır. Gerekirse hemen hareketli, kaynaştırıcı bir oyunla değişim yapılmalıdır.

4- Oyunda disiplin olmalıdır.

5- Oyunda hile olmamalıdır.

6- Oyunlar kazanma hırsı ile oynatılmamalıdır. Yani kazanma ve kaybetmenin altı çok çizilmemelidir.

7- Oyun kuranın oyun dağarcığı zengin olmalıdır.

8- Oyun eğlendirici olmalıdır.

9- Oyun yarıda bırakılmamalı, netice alınmalıdır.

10- Oynanacak mekan oyuna uygun seçilmelidir.



OYUN SONUNDA CEZA

Çocuk oyunlarında kaybedenlere çoğunlukla ceza verilir. Ancak bu hiçbir zaman amaç olmamalıdır. Ceza, oyuna heyecan vermek, disiplini sağlamak, çocuğa başarı galibiyet hazzını arttırmak için ortaklaşa kararlaştırılıp kullanılacak sembollerden ibarettir.

Cezayı uygulamadaki beklenti oyunun sonunda gülmek, neşelenmek olmalı; ceza verilenin şahsiyetinin zedelenmemesine özen gösterilmelidir. Ayrıca ceza adil olmalı, çocukların yaş seviyelerine uygun seçilmeli; kişiye, bedene, çevreye zararı olmamalıdır.

Bazen de kaybedene ceza vermek yerine, kazanana ödül vermek tercih edilebilir. Veya kaybedenler affedilerek cezadan muaf tutulur.

OYUNDA CEZA ÇEŞİTLERİ

1- Kasedeki sütü kaşıksız ellerini arkaya bağlayarak içmek.

2- Tek elle bir paketi sarmak.

3- Odanın bir köşesinde gülüp, diğer köşesinde ağlamak.

4- Tekerleme söylemek.

5- Elmanın kabuğunu koparmadan soymak.

6- Dört ayakla yürümek.

7- Odadan iki bacakla çıkıp altı bacakla geri gelmek. (Bir sandalye taşıyarak)

8- Kollarını kavuşturup yere boylu boyunca uzanmak ve kollarını açmadan ayağa kalkmak.

9- Sekerek odada gezmek.

10- Bakkaldan bir ihtiyacı almak.

11- Takla atmak.

12- Amuda kalkmak.

13- Alfabeyi tersten okumak.

14- Çay demlemek, servis yapmak.

15- Sehpanın, aynanın tozunu almak.

16- Hayvan sesleri çıkarmak. (Kuş gibi ötmek, kuzu gibi melemek vb.)

17- Odada dağınık eşyaları düzeltmek, oyuncakları toplamak.

18- Tek ayaklı iken ayakkabı giymek çıkarmak.

19- Fıkra masal anlatmak, şiir okumak.

20- Ayna olmak: oyunu kazanan değişik hareketler yapar; cezalı olan da ona ayna olur yani onu taklit eder.

21- El öpmek.

22- İçecek su getirmek.

23- Bahçeyi temizlemek, çiçekleri sulamak.

Oyuna başlamadan önce bir ceza listesi hazırlanabilir. Ve cezalılar gözleri kapalıyken kalemle listeye dokunarak kendi cezalarını belirleyebilirler.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BİLMECELER

"

Çocuğun bedenini daima işletiniz. Onu akıllı, muhakemeli yapmak istiyorsanız, bedenen güçlü ve salim yapmak lazımdır. Çocuk çalışsın, koşsun, bağırsın, daima harekette bulunsun, **vücutça dinç bir insan olsun, sonra fikren de dinç olur.**

J.J Rousseau

"

BİLMECE

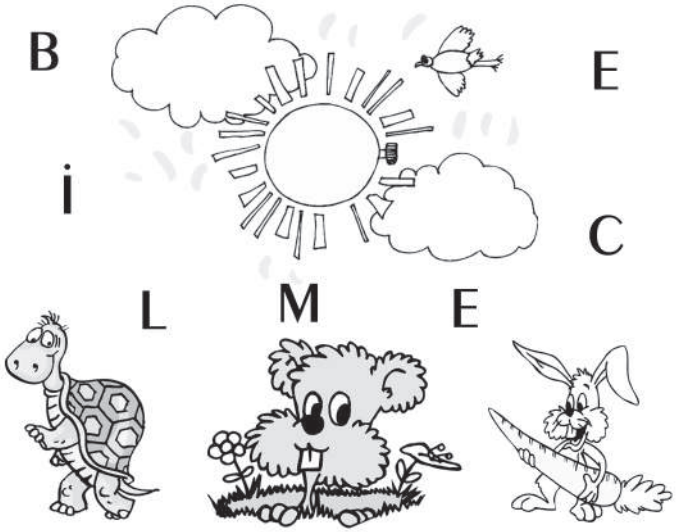


Bilmeceler eşya, insan, hayvan, bitki, doğa ve inanışla ilgili bilgilerin üstü kapalı olarak anlatılması ve onun ne olduğunun düşünülerek bulunmasını hedefleyen sözlerdir.

Bilmeceler bir halkın zeka seviyesini gösterir. Türk bilmeceleri bu yönden yüksek zekaya, dile ve anlatım gücüne işaret etmektedir. Bilmeceler, atasözleri ve deyimler gibi kalıplaşmış, anonim olmuş sözcük gruplarıdır.

Bilmeceler daha çok eğlendirme amaçlı görünmekle beraber; dikkat, çabuk anlama ve kavrama yeteneğini geliştirme; yani bir çeşit zihin sporu yapma esas amacıdır. Dil gelişiminde de çok faydalar sağlar.

Çocukların dünyasında bilmecelerin vazgeçilmez bir yeri vardır. Sayısız eğlence araçlarına ve oyuncaklara sahip günümüz çocukları için de durum böyledir.



Ayrıca yetişkinleri de çok eğlendirebilmesi dolayısıyle sıcak aile ortamlarının vazgeçilmez oyunları arasındadır.

Çok eski çağlardan beri yaşayagelen bilmece sorma geleneği günümüzde de sürmektedir.

İLGİNÇ BİLMECELER



1- Gökten bir elma düştü, on iki parçaya ayrıldı. On birini yediler, birine hayır dediler.

(Ramazan Ayı)

2- İki güzel melek vardır, yaptıklarımızı yazar;
Sağdaki iyilikleri,
Soldaki kötülükleri.

(Kiramen Kâtibin)

3- Onlar sorular sorar
İnsanlar kabre girdiğinde
Rabbin kim, dinin ne?
Bilemezsen vay haline.

(Münker-Nekir)

4- Sanki elimizden tutar
Tam düşeceğimiz zaman;
Çoğunlukla korur bizi
Ufak tefek kazalardan.

(Hafaza Melekleri)

5- Ne güzel bir yer cennet
Orada meleklerin başı
İnşaâllah bize olacak
O da cennet arkadaşı.

(Rıdvan)

6- Rabbim korusun bizleri
Azabından gazabından
Sığınırız o Rahime
Cehennemin başkanından.

(Malik)

7- Çocukların sevmediği il hangisi?

(Tokat)

8- Hangi şişelere su konulmaz?

(Dolu şişelere)

9- Sesi var canı yok
Konuşur ağzı yok.

(Radyo)

10- En temiz böcek hangisidir?

(Hamam böceği)

11- O her gün yeniden doğar
Dünyaya haber yayar.

(Gazete)

12- Hangi kalemle yazı yazılmaz?

(Kontrol kalemi)

13- Arşın ayaklı, burma bıyıklı?

(Tavşan)

14- Trenler ne zaman üşürler?

(Haydutlar soyduğu zaman)

15- En büyük kuş hangi kuş?

(Deve kuşu)

16- El kadar kumbara, zahire taşır ambara

(Kaşık, ağız)

17- Bir küçücük mil taşı
İçinde beyler aşı
Pişirirsen aş olur
Pişirmezsen kuş olur.

(Yumurta)

18- Bir sihirli fenerim
Kibritsiz de yanarım.

(Elektrik)

19- Bizim evde deli var
Tepesinde gülü var.

(Horoz)

20- Ortaya bir gümüş top koydum
Ay geldi alamadı
Güneş geldi aldı.

(Buz)

21- Sıcak evin direği
Pat pat eder yüreği.

(Baba)

22- Dokuz ay zindanda yatar
Altı ayda zil çalar oynar.

(Bebek)

23- Özü tatlı, sözü tatlı,
Candan daha değerli.

(Anne)

24- Askerden küçük
Paşadan büyük.

(Çocuk)

25- Gece içindeyiz,
Gündüz dışında
Pencereli, kapılı
Şirin bir yuva.

(Ev)

26- Mantarlar neden şemsiye şeklindedir?

(Yağmurlu yerde yetiştikleri için)

27- Suda durur bir gemi,
Bunu sen de bil emi!

(Ördek)

28- Ütü bizi ne zaman sever?

(Kızmadığı zaman)

29- Hangi düğme dikilmez?

(Elektrik düğmesi)

30- Yük gördü mü kaçar; yem gördü mü coşar.

(Eşek)

31- Şişmanlar neden güneş yağı kullanmazlar?
(Kendi yağlarıyla kavrulduklarından)

32- İki dil bilen biri bu dilleri nasıl konuşur?
(Ağzıyla)

33- Çay ile kahve arasında ne fark vardır?
(Çayda yüzülür, kahvede yüzülmez)

34- İskoçlar neden buzdolabı kullanmazlar?
(Kapağını kapatınca içindeki ışığın sönüp
sönmediğinden emin olmadıklarından)

35- Kirli paslı kaplar,
Bulursa durmaz yalar
Sevip okşarken onu,
Hırçınlaşır, tırmalar.
(Kedi)

36- Hiç ağırlığı olmadığı halde beş dakikadan fazla tutamadığımız şey nedir?
(Nefes)

37- En kibar kuş hangisidir?
(Baykuş)

38- Küçücük fıçıcık, içi dolu turşucuk?
(Limon)

39- Boynuzundan gümüş akar,
Geçtiğimiz yollara iz yapar.
(Sümüklü böcek)

40- Upuzun kulaklı, arşın ayaklı,
Avcıyı görünce karışır aklı.

(Tavşan)

41- Daldan dala, kırmızı pala.

(Sincap)

42- Yarım kaşık, duvara yapışık.

(Kulak)

43- Tuzun kokmaması için ne yapılır?

(Tuzlanır)

44- Yırtıcı bir hayvana nasıl bakılır?

(Uzaktan)

45- Tatlı dil yılanı deliğinden çıkarır derler.
Tatlı dilli olmanın kötü tarafı nedir?

(Delikten çıkan yılan tarafından sokulmak)

46- Ay doğar bedir bedir
Padişaha giden nedir?
Yedi senede bir doğar,
Bu hayvanın adı nedir?

(Fil)

47- Aslanların kafası niçin büyüktür?

(Kafalarını demir parmaklıklardan çıkarmasınlar diye)

48- Futbolcunun gözleri aşırı derecede miyop olursa ne olur?

(Hakem)

49- Diz boyunda bir kuyuyum,
Ne kovam var ne de suyum?

(Çizme)

50- Ateşe girer yanmaz,
Suya girer ıslanmaz?

(Güneş)

51- Dağdan gelir dağ gibi,
Boynuzları budak gibi,
Eğilir su içmeye,
Bağırır oğlak gibi.

(Geyik)

52- Karada bayılır, suda ayılır.

(Balık)

53- Yeraltında yağlı kayış.

(Yılan)

54- Adamın birinin başına bir kağıt düşmüş. Kağıdı almış,
okumuş ve hemen ölmüş. Neden?

(Kağıdın üzerinde beş ton yazıyormuş)

55- Kuyruğu kadar burnu var.

(Fil)

56- Uçuştukça göklerde
Bembeyaz kelebekler
Yere düşer mahvolur,
Yazık olur emekler.

(Kar)

57- Yaştır kurutamazsın
Tuzunu bulamazsın
Çiçeklerden toplanır
Tadına doyamazsın.

(Bal)

58- Çıktım dağın tepesine,
Baktım ayın sarısına,
Kuşlardan kuş var mıdır ki,
Meme verir yavrusuna.

(Yarasa)

59- Attım beyaz yumağı, tuttum siyah yumağı.

(Gündüz-Gece)

60- Kabuğu var içi yok
Dayağı var suçu yok.

(Davul)

61- Bir küçük bakkal, dünyayı yutar.

(Ağız)

62- Yemiş tatlı, güneş suratlı.

(Kayısı)

63-Altı mermer, üstü mermer
Üstünde herkes terler.

(Hamam)

64- İstanbul'da bir tane
İzmir'de iki tane
Sivrihisar'da pek çok
Ankara'da hiç yok.

(İ harfi)

65- Köpek nece konuşur?
Hav hav havca
Ördek nece konuşur?
Vak vak vakca
Kedi nece konuşur?
Miyav miyavca
Balık nece konuşur?
.....

(Susmaca)

66- Köy içinde, ağzı yukarı.

(Kuyu)

67- Kim evini kiraya vermez?

(Kaplumbağa)

68- Ben ne idim ne idim
Yemenli bir bey idim
Felek beni şaşırttı
Ak fincana düşürdü.

(Kahve)

69- Ot yedim etlendim,
Su içtim sütlendim,
Aç kapıyı Fatma
Dört ayaklı ben geldim.

(Koyun)

70- Duruşu ömür,
Gözleri kömür,
Soğuk dondurur
Sıcak öldürür.

(Kardan adam)

71- İnci gibi dişlerim
Odunları dişlerim.

(Bıçkı)

72- Yere kızar, göğe çıkar
Gökte durmaz, yere iner.

(Yağmur)

73- Denizler niçin tuzludur?

(Balıklar kokmasın diye)

74- İnsan ne kırınca sevinir?

(Rekor)

75- Pijama giyen tavşana ne denir?

(İyi geceler denir)

76- Kesme şeker toz şekere ne demiş?

(Kendini amma dağıtmışsın)

77- Tren hangi istasyonda durmaz?

(Benzin istasyonunda)

78- Yaprağı iğne gibi,
Dalları çatı gibi
Kış gelse de kedersiz,
Dağlar olamaz sensiz.

(Çam ağacı)

79- Çivi gibi başı var,
Bir güzelce aşı var,
Amasya vatanıdır,
Kurusu var yaşı var.

(Bamya)

80- Uzadıkça kısalan nedir?

(Hayat)

81- Meyvelerin şefi kimdir?

(Şeftali)

82- Kral ölünce oğlu ne yapar?

(Kral olur)

83- Uzadıkça sivrilir,
Ağızları kavurur.

(Biber)

84- Hangi havada yağmur yağmaz?

(Oyun havasında)

85- Kırıldığında kullanılan şey nedir?

(Yumurta)

86- İnsanda bir tane, Türkiye'de iki tane.

(Boğaz)

87- Hangi macunla diş fırçalanmaz?

(Lahmacunla)

88- Yankesiciler neden modayı takip eder?

(Ceplerin yerini öğrenmek için)

89- Bir İngiliz ne zaman "Hoşça kal" diyebilir?

(Türkçeyi öğrendiği zaman)

90- Süt ile su karışınca ne olur?

(Sulu süt)

91- Benzer bir minareye
Deniz girmiş araya
Altı buz, üstü yıldız;
Bir padişah, bir o kız

(Kız kulesi)

92- Hangi ilimizde yokuş yoktur?

(Düzce)

93- Beş kere beş ne zaman yirmi sekiz eder?

(Hiçbir zaman)

94- Denizaltının bir küçüğüne ne denir?

(Denizbeş denir)

95- Kanatları yok ama havaya çıkar
Kazması yok ama toprağı kazar.

(Ağaç)

96- Isırılarak yenen bir elmadan çıkan bir kurttan daha kötü ne olabilir?

(Yarım bir kurt)

97- Küçük sandık içinde
Odunla unu bastık
Sonra boynundan tutup,
Dalın ucuna astık.

(İğde)

98- Ey bulutlar bulutlar!
Yusuf'u yiyen kurtlar,
O hangi kuş ola ki,
Tepesinden yumurtlar?

(Buğday)

99- Dal üstünde balım var,
Al yanaklı kızım var,
Öpersen yanağımdan!
Görülmemiş tadı var.

(Elma)

100- Sıcak suyun üzerine soğuk su koyarsak ne olur?

(Sıcak su ezilir)

101- Limonun yarısını keserlerse kalan yarısı ne olur?

(Limbeş olur)

102- On tonluk bir tırı tek eliyle kim durdurabilir?

(Trafik polisi)

103- Denizin ortasında ne vardır?

(N harfi)

104- Balık yakalanınca ne olur?

(Balıkesir)

105- Tatlı su balığı hangi gölde yaşamaz?

(Acıgöl)

106- En duygulu köfte hangisidir?

(İçli köfte)

107- Çocuk abisine sorar;
- Beni ne kadar seviyorsun?
Abisi cevap verir;
- Dünyalar kadar
Çocuk üzülerek suratını asar, niçin?

(Çünkü babasından dünyanın beş para etmediğini duymuştur)

108- Bakması güzel, alması üzer.

(Gül)

109- Adem Peygamberin sahip olmadığı ama çocuklarının sahip olduğu şey nedir?

(Anne-baba)

110- Bir kamyon, bir peygamber bir şehir hangi kelimedir?

Manisa

111- Şıp benim alnıma, şıp senin alnına.

(Yağmur)

112- Çalmak fiilinin gelecek zamanı nedir?

(Hapse girmek)

113- Hangi karnede sıfır bulunmaz?

(Sağlık karnesinde)

114- Bisiklet ne zaman uçak kadar hızlı gider?

(Uçağa bindiğinde)

115- Taştandır, demirdendir; yediği hamurdandır.
Bütün dünyayı doyurur; kendi doymaz, nedir.

(Fırın)

116- Kat kat açılır
Kokusundan kaçılır.

(Soğan)

117- İncecik beli, elimin eli.

(Çatal)

118- Anne kırkayağın en çok yorulduğu gün hangisidir?

(Çocukların ayaklarını yıkadığı gün)

119- İki camlı pencere, bakar durur her yere.

(Gözlük)

120- Yürür yürür iz etmez,
Hızlı gitse toz etmez.

(Gemi)

121- Beyaz duvar içinde
Sarı kanarya yatar.

(Yumurta)

122- Yarım elma neye benzer?

(Diğer yarısına)

123- Doksan dokuz cemaat
İki müezzin bir imam.

(Tespih)

124- Yapan satar, alan kullanmaz, kullanan hiç bilmez.

(Tabut)

125- Hasretleri kavuşturur
Dargınları barıştırır?.

(Bayram)

126- Kaş ile gözden yakın,
Söylenen sözden yakın.

(Ecel)

127- Sıralanmış durmuşlar
Sararmışlar solmuşlar
Vakitleri gelince
Başlarını vermişler.

(Buğday)

128- Ateşten yaratılmış
İnsanları şaşırtırmış.

(Şeytan)

129- Dokunmadan tutulan şey nedir?

(Oruç)

130- Ankara neden soğuktur?

(Başkent olduğundan)

131- Belgeli su baskınına ne denir?

(Belgesel)

132- Ben giderim o kalır.

(Ayak izi)

133- Alçacık adamcık,
Başında tabakcık.

(Mantar)

134- Ne şekerdir ne nane
Alınır tane tane
Bir tane kırılınca
Dökülür tane tane.

(Nar)

135- Aslım Hintli ihtiyarım,
Kızlar beni koyar rafa
En sevdiğim ülkelerdir,
Beyrut, İzmir, Girit, Yafa.

(Portakal)

136- Mavi atlas, suya batmaz,
Göz görür, el değmez.
Gece uyur, gündüz çıkar,
Akşam solar, sabah açar.
Yazın insan ondan kaçar,
Kışın ise onu arar.

(Güneş)

137- Ben iki hasretlinin arasında dururum, onları konuştururum.

(Telefon)

138- Dişim var, ağzım yok.

(Tarak)

139- Bozulduğu halde tamir edilemeyen şey nedir?

(Hava)

140- Kat kat yapraklar
Kışın dışarda yatar.

(Lahana)

141- Ne ağzı var ne dili
Konuşur, insan gibi

(Mektup)

142- Ne kanı var ne canı
Beş tanedir parmağı

(Eldiven)

143- Dalda sandık asılı
İçi mercan basılı.

(Nar)

144- Sarıdır ayva gibi,
Suludur elma gibi.

(Portakal)

145- Sigaranın faydaları nelerdir?
1- Sürekli öksürdüğü için eve hırsız girmez.
2- Erken ihtiyarlayıp baston taşıdığı için, köpek yaklaşamaz.
3- Genç yaşta öldüğü için yaşlılık çekmez.

146- Mavi atlas üstünde altın tas.

(Güneş)

147- Çıt der ateş çıkar.

(Kibrit)

148- Kulağını büktükçe ağzı sulanır.

(Musluk)

149- Dört ayağı var canı yok
Ayağını kessen kanı yok.

(Masa)

150- Bakınca görünürsün, kaçınca silinirsin.

(Ayna)

151- Dışı var içi yok; dayak yer suçu yok.

(Top)

152- Konuş deyince konuşur,
Sus deyince susar.

(Radyo)

153- Al yastık içine un bastık.

(İğde)

154- Alçacık dallı, yemesi ballı.

(Çilek)

155- Allah yapar yapısını, bıçak açar kapısını.

(Karpuz)

156- Altı adam bir şemsiyenin altında nasıl ıslanmadan durabilir?

(Yağmur yağmazsa)

157- Arılar hangi kovana bal yapmazlar?

(Ermi kovanına)

158- Ayakta yetişen bitki nedir?

(Mantar)

159- Başımda saç yok
İçimde tat yok.

(Kabak)

160- Ben giderim o gider
Arkamda tin tin eder.

(Göğe)

161- Ben varmadan o varır
Herşeyden çok o yol alır.

(Işık)

162- Bir arı ile eşek arasında ne ilgi vardır?

(Arının eşeği vardır ancak, eşeğin arısı yoktur)

163- Buzdolabına giren sineğe ne olur?

(Yazık olur)

164- Buzdolabından çıksa bile yakan şey nedir?

(Acı biber)

165- Yer altında püsküllü derviş.

(Pırasa)

166- Karşıdan gelir fil fil,
Başında kırmızı gül,
Canlıdan cansız doğar,
Cansızdan canlı doğar,
Haydi bunu bil?

(Tavuk-civciv)

167- Denizler gerçekte mavi boya olsaydı ne olurdu?

(Mavi boya sudan ucuz olurdu)

168- Dünyanın en küçük bebeği kimdir?

(Göztebeği)

169- Elsiz ayaksız kapı açar.

(Anahtar)

170- Demir, mıknatısa ne demiş?

(Pek çekicisin)

171- Eve bitişik odada
Yemek pişer orada.

(Mutfak)

172- Geceleri fener, gündüzleri söner.

(Yıldız)

173- Geldi mi gelir, gitti mi gelmez.

(Gençlik)

174- Gökte gördüm köprü, rengi yedi türlü.

(Gökkuşağı)

175- Hangi adam hamama girmez?

(Kardan adam)

176- Hangi atanın sözüne inanılmaz?

(Salatanın)

177- Karşıdan geliyor yolcular,
Sırtlarında beyaz mantolar,
Şakır şakır konuşurlar,
Tıkır tıkır uçuşurlar.

(Leylek)

178- Avuç avuç inciler,
Işık verir geceler.

(Yıldızlar)

179- Dalda durur, elde durmaz.

(Kuş)

180- Hangi bacalardan duman tütmez?

(Peri bacalarından)

181- Elemeden yoğurur,
Günaşırı doğurur.

(Tavuk)

182- Hangi devlet dairesinde "işi olmayan giremez" diye yazı yoktur?

(İş ve işçi bulma kurumunda)

183- Hangi köy kılavuz istemez?

(Görünen köy)

184- Hangi on tatlıdır?

(Balon)

185- Hangi saatte çay içilmez.

(Duvar saatinde)

186- Hanım içerde, saçı dışarda.

(Mısır)

187- Hem açar, hem de kapar.

(Anahtar)

188- İçimde akrep var, zarar vermeden turlar.

(Saat)

189- İçini boşaltınca büyüyen şey nedir?

(Çukur)

190- İnsan ne yerse orucu bozulmaz?

(Dayak)

191- Kaplumbağanın en çok nefret ettiği şey nedir?

(Sırtının kaşınması)

192- Kediler niçin dört ayakları üzerine düşerler?

(Beş ayakları olmadığı için)

193- Akşam baktım çoktu,
Sabah kalktım yoktu.

(Yıldızlar)

194- Gökte açık pencere, kalaylı bir tencere.

(Ay)

195- Dal üstünde küçük müezzin.

(Horoz)

196- Ufacık kuşlar,
Bağlarsa işler,
Kendisi yapar,
Ele bağışlar.

(Arı)

197- Kekemeler ne zaman kekelemez?

(Konuşmadıkları zaman)

198- Renkli renkli gömleği var,
Tepesinde yelesi var.

(Tavus kuşu)

199- Kıştan korkmaz, yaprağını uçurmaz.

(Çam)

200- Mavi atlas, makas kesmez.

(Deniz)

201- Kral tacına ne demiş?

(Başımın üstünde yerin var)

202- Kolu var, eli yok;
Karnı yarık, kanı yok.

(Çekeç)

203- Mini mini kuşlar
Her yeri taşlar.

(Dolu)

204- Nerede cuma, perşembeden önce gelir?

(Sözlükte)

205- Saat niçin tehlikelidir?

(Akrebi olduğu için)

206- Su yutmuş toprağa ne denir?

(Çamur)

207- Şehirden şehire koşarım; köyden köye giderim,
fakat hiç hareket etmem.

(Yol)

208- Tarlada biter, makine büker;
Sabah akşam yüzümü öper.

(Havlu)

209- Temel her şimşek çaktığında saçını, başını düzeltiyormuş. Niçin?

(Fotoğraf çekildiğini sanıyormuş)

210- Termometrenin düşmesi neyi gösterir?

(Asker sağlam olmadığını)

211- Uzaktan baktım bir kara taş, yanına vardım
dört ayak bir baş.

(Kaplumbağa)

212- Uzaktan baktım hiç yok, yakından baktım pek çok.

(Karınca)

213- Yazın giyinir, kışın soyunur.

(Ağaç)

214- Yer altında kırmızı minare.

(Havuç)

215- Yeşil mantolu, kırmızı entarili, siyah düğmeli.

(Karpuz)

216- Yol üstünde durur; gelene geçene buyurur.

(Trafik polisi)

217- Yuvarlağız, altındanız, bir kolda toplanırız.

(Bilezik)

218- Zilim var, kapım yok.

(Telefon)

219- Dalında yeşil,
Çarşıda siyah,
Evde kırmızı olan şey nedir?

(Çay)

220- En dik kuş hangisidir?

(Yokuş)

221- Hangi yolda yürünmez?

(Deniz yolunda)

222- İçinden çıkılamayan fil nedir?

(Çetrefil)

223- Elek ile su nasıl taşınır?

(Donduralarak)

224- Dişleriyle yemek yemeyen hayvan hangisidir?

(Fil)

225- Mavi tarla üstünde, beyaz güvercin yürür?

(Yelkenli)

226- On ay yatar, iki ay kalkar;
Feneri yakar, etrafa bakar.

(Ateş böceği)

227- Dağdan gelir taştan gelir,
Bir kükremiş aslan gelir.

(Sel)

228- Sıra sıra odalar, birbirini kovalar.

(Tren)

229- Sevimlidir sarıdır,
Yemeklerin canıdır,
Şekli fıçıya benzer,
Ayılmanın sırrıdır.

(Limon)

230- Dereler, tepeler,
Dallardaki küpeler.

(Kiraz)

231- Ara beni bul beni
Uğraştırmam ben seni,
Düşerim ağacımdan,
Tırık tırak, tırık tırak,
Çekici al eline
Ne tatlıdır içim bak.

(Ceviz)

232- Kanı var, canı yok.

(Karadut)

233- Mavi atlas, arşın yetmez
Makas kesmez, terzi biçmez.

(Göküzü)

234- Evvelden vardı yiyorduk
Şimdi var yemiyoruz
Yine de ölmüyoruz.

(Anne sütü)

235- Önce dört ayaklı, sonra iki ayaklı, sonra üç ayaklı.
(İnsan: Bebeklik, yetişkinlik ve yaşlılık hali)

236- Karşılıksız sevginin adı.
(Annelik)

237- Üstü çayır biçilir, altı çeşme içilir.
(Koyun)

238- Canlı kaçar, cansız kovalar.
(At, araba)

239- Eğri çınar yerden alır, gökte yer.
(Deve)

240- Uzun uzun uz gider;
Oğlu kızı düz gider.
(Kavak)

241- Kesilen kelle değil, kesen kasap ağlar.
(Soğan)

242- Ağaç üstünde kilitli sandık.
(Ceviz)

243- Karşıdan baktım bir yeşil türbe,
İçine girdim bin kere tövbe.
(Isırgan otu)

244- Minareden attım yayıldı;
Suya düştü bayıldı.
(Pamuk)

245- Yeşil atlas suya batmaz.

(Zeytinyağı)

246- Yer altında civcivli tavuk.

(Patates)

247- Yeni gelinin fesi
Acı gelir nefesi.

(Biber)

248- Elsiz ayaksız kapıyı açar.

(Rüzgar)

249- Yağmurlu havada göz kırpar.

(Şimşek)

250- Ninemin etekleri
Süpürür sokakları.

(Rüzgâr)

251- Parasını el alır
Dumanını yel alır
Sağlığa zararlıdır.

(Sigara)

252- İnim inim inler,
Cümle âlem dinler.

(Davul)

53- Zenginin elinde
Fakirin dilinde.

(Para)

254- Nar tanesi nur tanesi
Bu dünyanın bir tanesi.

(Kabe)

255- Üç, üç, üç daha kaç eder?

(333)

256- Hakim ile hakem arasında ne fark vardır?

(Hakim içeri, hakem dışarı atar)

257- İneğin içtiği süt ne renktir?

(İnek süt içmez)

258- Horoz nerede öter?

(Kendi çöplüğünde)

259- Hangi top zıplamaz?

(Kar topu)

260- En güzel kokan fil hangisi?

(Karanfil)

261- Yer altında evleri var,
Eğri büğrü yolları var,
Pek incecik belleri var.

(Karınca)

262- Baharı haber verir,
Bülbüle neşe verir,
Her renk entari giyer,
Bahçelere şan verir.

(Gül)

263- Baldan tatlı, zehirden acı
İyilik yapana duacı.

(Dil)

264- Çarşıdan alınmaz,
Mendile konulmaz,
Ondan daha tatlı,
Hiçbir şey olmaz.

(Uyku)

265- İlk Türk bayrağını kim dikmiştir?

(Terzi)

266- Gözlemeyi en çok kim sever?

(Nöbetçi)

267- Beş yıllık okulu otuz yılda bitirene ne denir?

(Öğretmen)

268- Hangi ağrı en güzel ağrıdır?

(İlk göz ağrısı)

269- Hangi kale tarihi değildir?

(Futbol kalesi)

270- Kızdığını en çok kim belli eder?

(Ütü)

271- Eve gelen hırsız neyi çalmaz?

(Zili)

272- Damlaya damlaya ne olur?

(Su faturası kabarır)

273- Hiç ceza alınmadan öldürülen şey nedir?

(Vakit)

274- İnsan en çok hangi zilden etkilenir?

(Karnında çalan zilden)

275- En neşeli çiçek hangisi?

(Gül)

276- Hangi lastik otomobile takılmaz?

(Bel lastiği)

277- Sürekli döküldüğü halde tükenmeyen şey nedir?

(Diş)

278- Hangi barajda su olmaz?

(Futbolcuların kurduğu barajda)

279- İpsiz ve mandalsız ne asılır?

(Surat asılır)

280- En hızlı yenilen şey nedir?

(Maaş)

281- Yazın en çok kim hava atar?

(Vantilatör)

282- Hangi yapraklar sonbaharda dökülmez?

(Kitap yaprakları)

283- Adamın biri durmadan uluyormuş, neden?

(İçine kurt düşmüş de ondan)

284- En uzun hikaye nedir?

(Yılan hikayesi)

285- Hangi kuşağı belinize bağlıyamazsınız?

(Göğkuşağı)

286- Hangi kaba su konmaz?

(Ayakkabıya)

287- Hangi gül kokmaz?

(Virgül)

288- En kestirme yol hangisidir?

(Bilinen yol)

289- Avukatlar niçin kadın gibi uzun elbise giyerler?

(Çok konuştukları için)

290- Tüfek, makinalı tüfeğe ne demiş?

(Amma gevezesin be kardeşim)

291- Hiç hareket etmeden neyimizi değiştirebiliriz?

(Düşüncelerimizi)

292- Hangi kanun insanları yargılamaz?

(Yer çekimi kanunu)

293- Bir politikacının ölüp ölmediğini nasıl anlarız?
(Ağzına bakarız, kapalıysa ölmüştür)

294- Kimler profesyonel atıcıdırlar?
(Politikacılar)

295- Dal üstünde tüylü oğlan.
(Şeftali)

296- Hakem ile trafik polisi arasında ne benzerlik vardır?
(İkisi de kocaman adam olduklarını halde düdük çalar)

297- En gürültülü maç hangi takımlar arasında oynanır?
(Bando takımı ile mehter takımı)

298- Akılsız başın cezasını kimler çeker?
(Onu kendilerine baş seçenler)

299- İçinde günlük süt bulunan şey nedir?
(İnek)

300- Memur maaşı ile bulgur pilavı arasındaki benzerlik nedir?
(İkisi de hemen suyunu çeker)

301- Güneş girmeyen eve ne girer?
(Soluk yüzlü ev sahibi)

302- Milletvekillerinin en çok yediği salata hangisidir?
(Laf salatası)

303- Türkiye'de acil hastalara ameliyattan önce ne verilir?
(Ün verilir)

304- Kitap deftere ne demiş?
(Amma da boş adamsın)

305- Benzin ile insan arasında ne benzerlik vardır?
(İkisinin de sulusu çekilmez)

306- Nasreddin Hoca eşeğine neden ters biner?
(Eşeğin dikiz aynaları olmadığı için)

307- Hangi meslektekiler bir gün bile çalışmazlar?
(Gece bekçileri)

308- Bir duvar bir duvara ne demiş?
(Köşede buluşalım)

309- Türkiye'nin en efendi ilçesi hangisidir?
(Beyşehir)

310- Türkiye'nin en şerefli ilçesi hangisidir?
(Şereflikoçhisar)

311- Üstüne yazı yazılmayan satır hangisidir?
(Kasap satırı)

312- Her tarafı sayılarla dolu olan adama ne denir?
(Numaracı)

313- Ayağını yorganına göre uzatmayan ne olur?
(Üşütüp romatizma olur)

314- Sarı ile başlarım,
Beyaz ile işlerim,
Yeşil ile bitirir,
Toprağa şişlerim.

(Patates)

315- Altın tabak, sini göbek.

(Ayçiçeği)

316- İki delikten bakar,
Dünya içine akar.

(Göz)

317- Allah'tan korkmaz, cennetten çıkmaz.

(Çocuk)

318- Sarığımı sara sara,
Çıktım kara hisara.

(Sarmaşık)

319- Hiç yorulmadan dünya yolculuğu yapan şey nedir?

(Posta pulu)

320- En çok acı çeken dağ hangisidir?

(Ağrı)

321- Biz idik, biz idik,
Otuz iki kız idik,
Ezildik büzüldük,
Bir duvara dizildik.

(Dişler)

322- Bindir iğnesi bindir
İğnesin bilen bilir,
Bu meseli bilmeyen,
Otuz iki köy verir.

(Çam ağacı)

323- Bir aile üç ay boyunca hergün patates yemiş. Birgün kapı çalmış. Kim gelmiş?

(Gına)

324- Kibar bir yanardağ yanındaki yanardağa ne demiş?

(Dumanım sizi rahatsız ediyor mu?)

325- Firavun misalidir
Öldürmeye asa gerek
Yetmiş zincir zaptedemez
Kızıl deniz, Musa (a.s.) gerek.
Hiç nasihat dinlemez
Hatır gönül nedir bilmez.
Yetmiş gürzüyle ölmez.
Onun boynuna basmak gerek
Eğer alırsan ayaklar altına
O zaman çıkarsın sultan tahtına
Bil bakalım ne derler adına?

(Nefs- i Emmare)

326- Bir duvarın üzerinde beş adet kuş duruyor. O sırada oradan geçmekte olan bir avcı, tüfeğini ateşleyip ikisini vuruyor. Geriye kaç kuş kalır?

(Vurulan iki kuş kalır, geriși kaçar)

327- Ali, Veli'nin tam karşısında duruyor. Ancak Veli, Ali'nin tam karşısında değil, neden?

(Ali, başka bir yöne dönük)

328- 2+2+2=244 Bir işaret değiştirerek eşitlik nasıl sağlanır?

(+ olanlardan birini 4 yaparız)

329- Bir çocuk 7 elmanın ikisi hariç hepsini yerse kaç elma kalır?

(İki elma)

330- Temel hamile karısının çok su içmesine izin vermiyormuş. Neden?

(Çocuğu boğulmasın diye)

331- Yaşlanan temel ne yapar?

(Kurulanır)

332- 10 Tilki, 5 Kedi, 20 Tavuk ne yapar?

(Gürültü)

333- Kahramanmaraş'a niçin kahraman ünvanı verilmiştir?

(Şanlıurfa'yı kıskandığı için)

334- Yattım yumuşak, uyudum sıcak sıcak.

(Yatak)

335- Uzun yoldan kuş gelir
Ne söylese hoş gelir.

(Mektup)

336- Bir top gibi kırmızı
Meyvelerin şen kızı.

(Elma)

337- O odanın içinde, oda onun içinde.

(Ayna)

338- Yerde biter, üstüme yatar.

(Pamuk)

339- Bahçelerin tacı
Yemeyenin gözü kalıcı,
Çiçeksiz meyve verir,
O neyin ağacı?

(İncir)

340- İstanbul'da pişer
Kokusu buraya düşer.

(Mektup)

341- Bir zencinin koluna düşen karınca ne der?

(Eyvah! Yine karakola düştüm)

342- Bir fil elektrik direğinden daha yükseğe zıplayabilir mi?

(Elektrik direği zıplayamaz ki)

343- Elektrik sandalyesinde oturan idam mahkumu
gardiyana ne demiş?

(Çok korkuyorum elimi tutar mısın?)

344- Tem yoluna muz düşerse ne olur?

(Temmuz)

345- Yıkanan ton'a ne denir?

(Washington)

346- Havada uçan yeşil zeytine ne denir?
Havada uçan yeşil zeytin
Peki yerde gezinen siyah zeytine ne denir?

(Havada uçan yeşil zeytinin gölgesi)

347- Yeter çektiğim
Bil bakalım kimim?

(Fotoğraf makinesi)

348- Ağır gider yol alır, yükü üstüne bol alır.

(Deve)

349- Ağzı vardır konuşmaz
Yatağı vardır fakat hiç uyumaz.

(Akarsu)

350- Gece gündüz yufka açar.

(Deniz)

351- Bazı aylar 30, bazı aylar 31 çeker.
Kaç ayda 28 gün vardır?

(Hepsinde, tüm aylarda 28 gün vardır)

352- Doktorunuz size 3 hap verir ve bunları yarımşar saat arayla almanızı tavsiye ederse, ilaçların tamamını bitirmeniz ne kadar sürer?

(Bir saat)

353- Gece saat dokuzda yatıyorum. Yatarken guguklu saatimi sabah on'a kuruyorum. Kaç saat uyurum?

(Guguklu saatler gece gündüz ayrımı yapmadığı için bir saat)

354- Dağdan gelir sekerek,
Kara üzüm dökerek.

(Keçi)

355- Dağ başında tonton dayı.

(Ayı)

356- Bir çiftçinin 17 koyunu vardı. Sürüde salgın hastalık oldu. Dokuzu ağır hastalandı, diğerleri öldü. Çiftçinin kaç koyunu var?

(Dokuz)

357- Sadece bir tek kibritiniz var. İçinde bir gaz lambası, bir gaz sobası, bir de mum bulunan karanlık ve soğuk bir odaya girdiniz. Önce hangisini yakarsınız?

(Kibriti)

358- Yedi tane kapısı var,
Ne de sağlam yapısı var.

(Baş)

359- Adamın biri dikdörtgen biçiminde ve her cephesi güney manzaralı bir ev inşa ediyor. Evi kocaman bir ayı ziyaret ederse bu ayı ne renk olur?

(Ayı beyaz olur. Çünkü evin her cephesi güneye baktığına göre bina kuzey kutbundadır. Kuzey kutbunda da beyaz ayı yaşar.)

360- Özü bohçada, sesi bahçede.

(Bebek)

361- Kıvrım kıvrım içinde, ne söylesen içinde.

(Kulak)

362- 5 elma vardı. Üçünü aldım. Kaç elmam kaldı?

(3 elma)

363- Musa (a.s.) gemisine her hayvandan kaçar adet aldı?

(Sıfır. Çünkü gemisine hayvan alan peygamber Nuh (a.s.) idi.)

364- Ben giderim o gider, önümde tin tin eder.

(Baston)

365- Bir ip ne kadar uzun olabilir?

(Diğer ucuna kadar)

366- İçi kara dışı kara,
Bunu bilmeyen maskara.

(Zeytin)

367- Babası tembel, annesi çalışkan,
Altmış da çocukları var.

(Saat)

368- Başkalarına verdiğimiz halde bizim tuttuğumuz şey nedir?

(Verdiğimiz söz)

369- Bir sapı var, bin topu var.

(Üzüm)

370- İstanbul'dan hareket eden 40 yolculu bir otobüs kullanıyorsunuz. Harem'de 7 yolcu binip, 1 yolcu indi. Gebze'de 2 yolcu indi, 6 yolcu tuvalete gidip geldi. Bursa'da 10 yolcu indi, 2 yolcu bindi. 10 saat sonra Isparta'ya vardınız. Şöförün adı nedir?

(Şoför sizsiniz)

371- Önümüzde olduğu halde göremediğimiz şey nedir?
(Geleceğimiz)

372- 40'ı yarıma bölüp 10 eklediniz. Kaç eder?
(90 eder. Yarıma bölmek iki ile çarpmak demektir.)

373- Çukura düşen adam gülmeye başlamış, neden?
(Kendi düşen ağlamaz da ondan)

374- Bir saniyede bir, bir dakikada iki, fakat yüzbin senede hiç geçmeyen şey nedir?
(A harfi)

375- Dudağa değer ucu, ne getirdin a bacı!
Kuruyan ağızların, hepsi sana duacı.
(Su bardağı)

376- Yaprağı var ağaç değil, dikilidir urba değil, konuşur insan değil.
(Kitap)

377- Salyangozun nezlesinden, kaplumbağanın sırt, zürafanın da boyun ağrısından daha kötü bir hayvan hastalığı var mıdır?
(Kırkayağın romatizması)

378- Bir kızım var, kat kat çeyizi var.
(Lahana)

379- İki tatar, biri kalkar biri yatar.
(Terazi)

380- Allah dizer, insan çözer.
(Üzüm)

OKUYUCULARDAN GELENLER

Çok harika bir kitap… Hem eğitici hem de eğlendirici. Bütün çocukların, hatta bütün annelerin okumasını isterim.

Çeşit çeşit oyunlar, bilmeceler hepsi muhteşem. Elime geçer geçmez bir çırpıda okudum. Kitabın güzelliği içimde yazarlığa karşı inanılmaz bir istek uyandırdı. Özellikle çocuk kitapları yazarak onları sevindirmek çok mutluluk verici bir olay…

Şayet bir gün yazar olursam, ilk kitabımı, oyun kitabıyla beni yazarlığa özendiren Şerife Tortop ablaya ithaf edeceğim.

Berra Nur Yaman
Talebe

Biz çocukları düşünerek bir oyun kitabı yazdığınız için Allah sizden razı olsun. Bizim için çok önemli olan oyuna bu kadar değer vermeniz aslında çocuğa verdiğiniz değerin ifadesidir.

Daha önce böyle bir kitapla karşılaşmamıştım. "99 Çocuk Oyunu" evimize de neşe getirdi. Televizyonumuz olmadığı için oyuna çok vaktimiz oluyor. Her akşam kitaptan bir oyun seçiyor ve ailece oynuyoruz. Bu da beni çok mutlu ediyor. Bütün çocukların bu mutluluğu yaşamasını temenni eder size tekrar tekrar teşekkür ederim.

Zeynep Daban
Talebe

Kitabın her sayfasında çocukluğumun pür neşe senelerine döndüm. Sanki o güzel yılları tekrar yaşadım.

Yazık ki günümüz çocukları bu güzelliklerden mahrum.

Unutulmaya yüz tutmuş, beyinlerde hayal meyal hatıralar olarak kalmış bu oyunları derleyip, kitap haline getirmenin büyük bir hizmet olduğunu düşünüyorum. Ayrıca kitabın hem çocuğa hem de ebeveyne hitap edişi ve anne- babayı çocuğuyla oyuna yönlendirmesi de çok güzel.

Kreşimdeki 25 çiçeğim (çocuğum) ile beraber, teknoloji virüslerinden uzak; hem bedenen hem de beynen tadına doyulmaz dakikalar yaşamamıza vesile olan bu güzel eserden tüm eğitimci ve ebeveynlerin haberdar olmasını temenni ediyorum.

Zehra Örs
Eğitimci

Oyun, annenin çocuğuyla en güzel iletişim aracı… Dolayısıyla bir anne için en büyük fırsat. Bu anlamda kitabınızın değeri çok büyük.

Geç kalmış bir anne olarak, Alice Chase'nin duygularıma tercümanlık yapan bir şiirini gönderiyorum ki; anneler benim gibi geç kalmasınlar…

Geç kalmış bir anne

GEÇ KALMIŞ BİR ANNENİN ŞİİRİ

Sürekli meşguldüm o kadar sene,
Seninle doyasıya oynayamadım,
Sen beni çağırdın "Gel, oyna" diye.
Ben bir türlü zaman ayıramadım.

Giydirdim, doyurdum, seni kolladım,
Sadece bunları yeterli sandım.
Bana oyuncağını getirdiğinde,
Ben seni çoğu kez, başımdan savdım.

Yatağa yatırır seni okşardım.
Sen uyur uyumaz hemen çıkardım
Şimdi o günleri çok özlüyorum,
Keşke bir dakika fazla kalsaydım.

Hayat ne kadar kısa, yıllar ne çabuk!
Ne zaman büyüdü bu küçük çocuk?
Ona dokunmak için uzandığımda
Ellerim boş kalır yüreğim buruk.

Artık ne resimler, ne de oyunlar
Ne "iyi geceler", ne sarılmalar,
Hepsi çok geride, ulaşmak zor,
Yaşanmadı sanki o güzel yıllar.

Artık hiç işim yok, yapayalnızım.
Günlerim çok uzun üstelik bomboş,
Keşke istediklerini bir bir yapsaydım…
Küçük arzuların şimdi çok şirin, çok hoş!

Şerife Tortop Hanım'ın Kaleminden

EĞİTİM SERİSİ

199 GÜNDE
ÇOCUĞUM VE BEN



Bir genç kızımız! "Annemi sevmiyorum; onu sevebilmek için ne yapmalıyım?" soruyorsa ...

Nice Anneler, hep evlatlarının hayırsızlığından, vefasızlığından dem vuruyorsa... Bir şeyler ters gidiyor; bir yerlerde yanlışlıklar yapıyor demektir.

Ne dersiniz? Allahü Teala'nın fıtratta koyduğu annelik cezbesini annelik sevdasını bir takım yanlışlarımıza kurban mı götürüyoruz yoksa?

Gayemiz, yapılması gerekenlerle yaptıklarımızı kıyaslamak... Kendimizi muhasebe etmek; önce kendimizi sonra çocuğumuzu tanımak , keşfetmek. Yani içe dönmek...

Ümit ediyoruz ki bakışlarımız içe dönerse , orada fıtratta verilen annelik cezbesini , annelik sevdasını bulacağız. İşte o sevda, o cezbe bize, nasıl annelik yapacağımızı öğretecek.

ERKAM YAYINLARI
İkitelli Org. San. Bölgesi Mah. Atatürk Bulvarı Haseyad 1. Kısım No: 60/3-C
Başakşehir / İstanbul Tel: 0212 671 07 00 - Faks: 0212 671 07 48
www.erkamyayinlari.com • www.kampanyakitaplari.com

Şerife Tortop Hanım'ın Kaleminden

EĞİTİM SERİSİ

ANNE-BABA VE EĞİTİMCİLERE
9 ANAHTAR



Çocuk, Allah'ın insana en büyük hediyesi ve emanetidir. Bu ilahi emaneti bozmadan, örselemeden; potansiyel olarak taşıdığı üstünlüklere, güzelliklere ulaştırmak anne baba ve eğitimcilerin vazifesidir.

Bu ulvi vazifeyi yerine getirebilmek için bir takım bilgi, beceri donanımı ve pedagojik formasyon gereklidir.

Kitabımızın çocuk eğitminde ufkumuza geniş bir pencere açacağını düşünüyoruz. Asıl olan bu pencerede önce kendimizi sonra çocuğumuzu seyretmektir.

İşte; çocuğu tanıyıp çözmede, yetişkinliğe hazırlamada anne baba ve eğitimcilere 9 anahtar....

ERKAM YAYINLARI
İkitelli Org. San. Bölgesi Mah. Atatürk Bulvarı Haseyad 1. Kısım No: 60/3-C
Başakşehir / İstanbul Tel: 0212 671 07 00 - Faks: 0212 671 07 48
www.erkamyayinlari.com • www.kampanyakitaplari.com

Şerife Tortop Hanım'ın Kaleminden

EĞİTİM SERİSİ

İÇİMİZDEKİ ÇOCUK DA BÜYÜSÜN



"Çocuğunuzun gözlerinin içine bakın ve orada kendi içinizdeki çocuğu görmeye çalışın. İçinizdeki çocuk da sizden sevgi, ilgi ve eğitim bekliyor."

Dışımızdaki çoçuklar kadar "İçimizdeki büyümemiş, gelişmemiş çocuklar" da eğitime muhtaç. Dahası, içimizde ki çocuğu büyütmeden, dünyaya gelmelerine vesile olduğumuz çoçuklarımızı yetiştirme, eğitme şansımız hiç yok.

Onun için, artık **"İçimizdeki Çocuk da Büyüsün"** diyor; "Çocuğumuzla beraber kendimizi eğitme" yolculuğunda hepimize hayırlı, neşeli seyirler temenni ediyorum.

ERKAM YAYINLARI
İkitelli Org. San. Bölgesi Mah. Atatürk Bulvarı Haseyad 1. Kısım No: 60/3-C
Başakşehir / İstanbul Tel: 0212 671 07 00 - Faks: 0212 671 07 48
www.erkamyayinlari.com • www.kampanyakitaplari.com

Şerife Tortop Hanım'ın Kaleminden

EĞİTİM SERİSİ

ÇİÇEKLERİMİZ SOLMASIN

0-7 YAŞ EĞİTİMİ



Bu küçük eser onbeş yıllık bir hasretin mahsûlüdür. On beş yıllık sönmeyen ümitlerin, acı dolu bekleyişlerin mahsulü... Eskiler "Annenin kıymetini bilmek için anne olmak gerek" derler. Doğruluğunu anne olunca anladım. Ancak biz de diyoruz ki; anne olmanın kıymetini de anne olamamanın acısıyla yananlar, hasreti gerçek manada yaşayanlar daha iyi bilir. Bir çocuk büyüyene kadar günde belki yüzlerce defa "Anne" diye seslenir. Dolayısıyla bu annelerin yeryüzünde en çok duydukları bir kelimedir. Ama, acaba dünyada kaç anne çocuğunun "Anne, anneciğim" deyişindeki tılsımı duymuş, tâ kalbinin derinliklerinde titreme hissetmiştir? Kitabın yazılışındaki birinci gaye; annelere ve anne adaylarına hayatın en büyük mutluluğu olarak anne olmanın, evrensel boyutunu hatırlatmaktır. İkinci gayemiz ise; yeryüzünde en değerli varlıklarımız olan çocuklarımızı kendisiyle barışık, Rabbiyle barışık ve Rabbi'nin çizdiği sınırlar dahilinde çevresiyle barışık birer ferd olarak topluma kazandırmaktır. Daha Öz bir ifadeyle niyetimiz, "Yakıtı insanlar ve taşlar olan cehennem ateşinden nefsinizi ve ailenizi koruyun" emr-i ilâhisine ittiba etmektir.

ERKAM YAYINLARI

İkitelli Org. San. Bölgesi Mah. Atatürk Bulvarı Haseyad 1. Kısım No: 60/3-C
Başakşehir / İstanbul Tel: 0212 671 07 00 - Faks: 0212 671 07 48
www.erkamyayinlari.com • www.kampanyakitaplari.com

99 Çocuk Oyunu ve Bilmeceler

Çocuk ve oyun, ayrılmaz ikili...
Dünyayı çocuksuz, çocuğu oyunsuz
düşünmek mümkün mü?
Oyunsuz büyüyen çocuğa "yarımdır"
diyor uzmanlar...
Oyun çocuğun eşi, arkadaşı, gelişimi, iletişim dili...
Yazık ki bugün teknolojinin ve refahın son demine
ulaşmış çocuklarımız, çocukluklarının en gözde
sevgilisini yitirdi. Belki ellerinde cep telefonları,
kucaklarında laptopları, ama hepsi,
hepsi oyun fakiri.
Oyunu unutan çocuklarımız bilgisayar mahkumu
oldu. Teknoloji harikası olarak icad edilen bu kutu
yazık ki çocuğa çocukluğunu yaşatmayan, mânen
öldüren bir virüs kutusu olup çıktı.
İşte bizi "Çocuk Oyunları" üzerinde çalışma
yapmaya teşvik eden asıl sebep budur. Çocukluğun,
belki de insanlığın kaybolmaya yüz tutmuş bu
yitiğini çıkarmak, tekrar kazandırmak.
Sevgili anne ve babalar! Eğitimciler! El ele,
gönül gönüle...
Çocuklarımıza oyunu, çocukluğunu
kazandıracak nice oyun saatlerinde
buluşmak üzere...

www.kampanyakitaplari.com
9 786053 024453