



# asal oyun

## ASAL OCUK OYUNLARI KİTAPÇIĐI



## İÇİNDEKİLER

<i>Yedikule</i>	<i>Yerden Yüksek</i>
<i>Balonu Vurma</i>	<i>Çubuk Oyunu</i>
<i>Sıçratan Top</i>	<i>Uzuneşek</i>
<i>Bezirgânbaşı</i>	<i>Çizgi Oyunları</i>
<i>Dokun Ve Kurtar</i>	<i>Riz</i>
<i>Yakan Top</i>	<i>Cüz</i>
<i>Kıskanç Tavuklar</i>	<i>İstop</i>
<i>Yüzük Kaçırma</i>	<i>Ebe Beni Kurda Verme</i>
<i>Yüzük Kimde?</i>	<i>Topaç</i>
<i>Yedi Kiremit</i>	<i>Çivili Futbol (Tik Tak)</i>
<i>Hımbıl</i>	<i>Birdirbir</i>
<i>Çember Çevirme</i>	<i>Ayakkabı Saklama</i>
<i>El Sık, Selam Ver Koş</i>	<i>Tornet (Bilye Teker)</i>
<i>Kurt Baba</i>	<i>Üçtaş-Cakcuk</i>
<i>Kız Kaçırma</i>	<i>Cırtcak-Dokuztaş</i>
<i>Harmanbiş</i>	<i>Beş Taş</i>
<i>Çelik Çomak</i>	



## 1. BALONU VURMA

**Oyunun mekânı:** Sokaklar

**Oyuncak:** Balonlar, top ve ip

*Balonu Vurma oyununa geçmeden önce oyuncular oyun mekânını hazırlarlar:*

*Öncelikle ellerindeki bütün balonları şişirirler. Ardından, hepsini bir ipin üzerine bağlarlar. En son olarak da birbirine uygun mesafede olan iki ağacın arasına bunları asarlar. Oyunu- oynamaya başlamadan önce tüm oyuncular balonlardan uzak olan bir yere sıraya geçer. Ardından da topla balonlara atış yapmaya başlarlar. Her oyuncunun 5 atış yapma hakkının olduğu oyunda, en çok balonu vuran oyuncu galip gelir.*

## 2. YEDİ KULE

**Oyunun mekânı:** Geniş bir alan

**Oyuncak:** Yedi adet yassı taş. Bir adet el yapımı ya da- plâstik top.

**Oyuncağın malzemesi:** Top

*8 kişiyle oynanan YediKule oyununa başlamadan önce grup liderleri kendi oyuncularını belirlemek için yazı tura atarlar ve kazanan kişi, ilk oyuncuyu seçme hakkını elde eder. Ardından yedi adet yassı taş dikilir. Eleman seçmede birinci olan grup, taşların karşısına arka- arkaya dizilerek geçer ve taşlara belli bir mesafe uzaklıkta durur. Diğer grup da taşların arkasında bekler. Atıcı olan grubun elemanları başta lider olmak üzere toplarıyla birer el atış yapmaya başlarlar. Yapılan atışlar sonucunda eğer taşlar yıkılırsa, atıcı grup kaçmaya başlar. Ebe olan diğer grup se topla onların arkasından koşarak onları vurmaya çalışır. Ebe olan grup birisinin arkasından koşarken, kaçan grubun diğer elemanları yıkılan taşları üst üste koyup, eski haline getirmeye çalışırlar. Eğer taşları dizebilirlerse galip olurlar ve atıcılık yeniden onlara geçer. Eğer vurulurlarsa, diğer grup onların yerini alır ve onlar yeni ebe olur.*

## 3. BEZİRGANBAŞI

**Yer:** Genişçe bir mekan

**Oyuncuların Sayısı:** 10 kişi veya daha fazla

*Önce sayışma yapılır, iki çocuk seçilir, bunlar "Bezirgân" olurlar. Bezirgânlar, arkadaşlarına duyurmadan kendilerine birer ad takarlar. (Aslan-kaplan, elma-armut vb. birbirine yakın başka adlar da takılabilir)*

*Alana bir çizgi çizilir. Bezirgânlar, çizginin iki yanında olmak üzere,*

karşılıklı geçerler, el ele tutuşurlar; ellerini yukarı kaldırarak "kapı" yaparlar. Öteki çocuklar tek sıra biçiminde dizilirler; bunlar "kervan" olurlar.

Kervancılar, "aç kapıyı bezirgan başı" şarkısını söyleyerek "kapı"dan geçmeye başlarlar. Şarkının son dizesi, "arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun" söylendikten sonra, hangi çocuk "kapı" içinde kalmışsa o çocuk bezirgânlar tarafından (kollar arasında tutularak) tutsak alınır

Bezirgânlar, "tutsak"ın kulağına seçtikleri iki kelimeyi sorar. Hangi kelime söylendiyse o çocuğun arkasına geçer; belinden tutar, bekler.Şarkı devam eder ve bir çocuk kalıncaya kadar aynı kurallarla sürer.

Oyunun sonunda iki gurup ortaya çizgi çeker ve birbirlerini kendi çizgilerinin tarafına doğru çekip oyunu kazanmaya çalışırlar.

Kazanan kümedeki çocuklar ellerini tempo ile çırparak "çürük elma, çürük elma" diye bağışırlar.

**Kervancılar:** Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı

**Bezirgânlar:** Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin

**Kervancılar:** Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun

#### 4. DOKUN KURTAR

**Oynanacak Yer:** Sınırlandırılmış bir mekan

**Oyuncu Sayısı:** 5 kişi

Sınırlandırılmış bir alan içerisinde oyunculardan 3-4 ebe seçilir. Diğerleri dağınık düzende bekler. Ebeler kovalama sırasında kime dokunurlar ise vurulanlar oldukları yerde kalmak zorundadırlar. Bu sırada diğer öğrenciler bağlı öğrencileri dokunarak kurtarabilirler. Ebeler bütün öğrencileri vurup, etkisiz hale getirirlerse başarılı sayılırlar. Ebe tarafından vurulan öğrenciler diğer öğrenciler tarafından kurtarılmadıkça yerlerinden kımıldayamazlar.

*Kımıldayanlar oyun dışı bırakılır.*

#### 5. YAKAN TOP

**Oynanacak Yer:** Genişçe bir mekan

**Oyuncu Sayısı:** 7 veya 8 kişi

**Oyuncak/Malzeme:** Top

Öğrenciler iki gruba ayrılır. Kura ile bir grup ebe seçilir. Ebe seçile grubun ikiye bölünerek 15'er metre mesafede karşılıklı dururlar. Diğer grup ortaya geçerek topun olduğu taraf karşısında dizilirler. Ebe olanlar topla karşıdaki öğrencileri vurmaya çalışırlar. Ortadaki öğrencilerin en sonuncusu vurulunca ebeler ortaya geçer. Ortadakiler ebe olur. Ortadakilerce tutulan her top bir can sayılır. Ayrıca en son kalan öğrenci vurulmazsa, oyun en baştan yenilenir.





## 6. KISKANÇ TAVUKLAR

Oynanacak Yer: *Genişçe bir mekan*

Oyuncu Sayısı: *10-12 kişi*

Kullanılacak Oyuncak/Malzeme: *Tavuk kostümü giymiş çocuklar*

*Çocuklar eşit sayıda iki gruba ayrılır. Her grup 5-6 geçmemelidir. Bunlar birbirlerinin belinde sıkıca tutar. Grupların en öndeki oyuncularına anaç tavuk, denir. Oyuna başlama:*

*Öndeki anaç tavuklar karşı gurubun arkasındaki civcivleri kapmaya ( elini deđdirmeye ) uğraşırken, kendi grubunun kendi arasındaki civcivleri de yakalatmamaya çalışır. Kaçma kovalama arasındaki civcivlerden birisi koparsa o oyuncular başarısız sayılır.*

## 7.KATIRKAZIĞI

Oyunun mekânı: *Geniş bir alan*

Oyuncak: *20-30cm.uzunluğunda ucu sivriltilmiş bir adet tahta parçası, birkaç yemeni ve topuz*

Oyuncağın hazırlanışı: *Birkaç yemeni yuvarlanarak dikilir ve topuz meydana getirilir.*

*5-6 veya 7-8 kişiyle oynanan Katırkazığı oyununa başlamadan önce sayışma yoluyla ebe seçimi yapılır. Ardından yere bir kazık çakılır ve birkaç yemeni uç uca,ip şeklinde bağlanarak kazığa geçirilir.Seçilen ebenin elinde bir de topuzu olur.Ebe bir taraftan topuzunu elinde tutar,bir taraftan da yemenilerin ucundan tutup kazığın etrafında dönmeye başlar.Diğer oyuncular da kazığın dibine üstlerinden çıkardıkları giysileri (kazak, şapka,ayakkabı,vb.) bırakırlar.Ebeyle beraber dönerek ona vurulmadan kazığın dibinden herkes kendine ait olan giysiyi almaya çalışır. Bu sırada ebeye yakalanan yani onun topuzunun isabet ettiği oyuncu, yeni ebe olur. Oyunun sonunda herhangi bir ceza ya da ödül yoktur.*

## 8.YÜZÜK KAÇIRMA

Oyunun Mekanı: *Genişçe Bir Yer*

Oyuncak veya Malzeme: *Yüzük ve İp*

Oyuncuların Cinsiyeti: *Kız ve erkek*



**Oyuncu Sayısı:** 5 kişi veya daha fazla

Uzunca bir sicime yüzük geçirilir, iki ucu düğümlenir. Oyuncular bu sicimi tutar bir halka yapar. Ebe ortada bekler. Yüzük herhangi bir oyuncunun avucunda saklanır. Oyuna başlama:

Çocuklar bir şarkı ile aşağıdaki dizleri söylerken halka etrafında yürümeye başlarlar:

**Yüzük yüzük neredesin? Acaba hangi eldesin?  
Eğer bulamaz isen Ebesin, ebesin.**

Bu arada oyuncuklar ebeye sezdirmeden yüzüğü avuçları içinde birbirine iterek aktarırlar. Şarkı bitince ebe:

-**Kollar yukarı!** der. Oyuncular sicimle beraber kollarını yukarı kaldırır. Ebe şüphelendiği bir arkadaşının avucunu açtırır, yüzüğü bulamazsa başka bir ebe seçilerek oyun sürdürülür

## 9. YÜZÜK KİMDE

**Oynanacak Yer:** Halka oluşturabilecek bir yer

**Oyuncuların Cinsiyeti:** Kızlar ve erkekler

**Oyuncu Sayısı:** 7 veya 8 kişi

**Kullanılacak Oyuncak/Malzeme:** Yüzük, Mendil

*Oyuncular bir halka şeklinde dizilirler. Oyun yöneticisi elindeki yüzüğü saklayacağını belirterek oyunculardan avuçlarını açmalarını ister. Elindeki yüzüğü oyuncuların avucuna bırakmış gibi yapar ve aslında sadece birine bırakır. Oyun yöneticisi yüzüğü kendi cebine de koyabilir. Yüzüğü ilk sakladığı kişinin avucuna mendilden yapılmış bir kayış ile vurarak, “Yüzük Kimde?” diye sorar.*

*Eline vurulan oyuncu, diğer oyunculardan birinin adını söyler. Yüzüğü bulursa oyun yöneticiliği kendisine geçer, bilemezse oyun yöneticisi ismi söylenen oyuncuya gider ve eline vurarak yüzüğün kimde olduğunu sorar. Oyun yüzüğün bulunması ile sona erer.*

## 10. YEDİ KİREMİT

**Oyunun mekanı:** Geniş bir alan

**Oyuncak:** Yedi adet yassı taş. Bir adet el yapımı ya da plastik top.

**Oyuncak malzemesi:** Top elle yapılıncaya pamuk ve bez parçaları kullanılır.





**Oyuncağın hazırlanışı:** Top elle yapılıncı bezin içine pamuk koyulur.Ardından yuvarlanarak dikilir.

**Oyuncuları cinsiyeti:** Erkek

8 kişiyle oynanan Yedi Kule oyununa başlamadan önce grup liderleri kendi oyuncularını belirlemek için yazı tura atarlar ve kazanan kişi, ilk oyuncuyu seçme hakkını elde eder.Ardından yedi adet yassı taş dikilir.Eleman seçmede birinci grup, taşların karşısına arka arkaya dizilerek geçer ve taşlara belli bir mesafe uzakta durur. Diğer grupta taşların arkasında bekler. Atıcı olan grubun elemanları başta lider olmak üzere toplarıyla birer el atış yapmaya başlar.Yapılan atışlar sonucunda eğer taşlar yıkılırsa, atıcı grup kaçmaya başlar.Ebe olan diğer grup ise topla onların arkasından koşarak onları vurmaya çalışır.Ebe olan grup birisinin arkasından koşarken, kaçan grubun diğer elemanları yıkılan taşları üst üste koyup, eski haline getirmeye çalışırlar.Eğer taşları dizebilirlerse galip olurlar ve atıcılık yeniden onlara geçer. Eğer vururlarsa, diğer grup onların yerini alır ve onlar yeni ebe olur.

## 11. HİMBİL

**Oyunun mekanı:** Geniş bir alan

**Oyuncak:**”Hımbıl tahtası” olarak adlandırılan boş tahta parçaları

**Oyuncuların cinsiyetleri:** Bu oyun, kız ve erkeklerin beraber oynadıkları bir oyundur.

Oyuncu sayısı kadar hımbıl tahtası kesilir ve ebenin sahip olduğu hımbıl tahtası dışındaki tüm tahtalara oyuncuların isimleri yazılır. Ardından sayışma yoluyla hakem seçilir. Bu sayışmalara örnek olarak şunlar verilebilir:

**İğne battı - Canımı yaktı - Tombul kuş Arabaya koş - Arabanın tekeri  
İstanbul’un şekeri - Hop hop altın top - Bundan başka oyun yok**

**Dolapta pekmez - Yala yala bitmez - Ayşecik cik cik - Fatmacık cık cık - Sen bu oyundan çık**

Ardından tüm tahtalar hakem tarafından saklanır ve bu işlem bittikten sonra hakem “Kim hımbıl olacak?” der. Bunun üzerine diğer oyuncular tahtaları aramaya başlar. Oyunda önemli olan nokta, üzerinde isim yazılı olan tahtaları bulabilmektir. Boş yani isimsiz tahtayı bulan oyuncu “Hımbıl” olur ve oyuncular arasında cezalandırılır. Bu cezalar genellikle hayvan taklidi yapmasını isteme ve koşturmadan ibarettir.

## 12. ÇEMBER OYUNU

**Oyunun mekânı:** Köy, sokak

**Oyuncak:** Çember ve bir adet demir sopa.

Çember oyunu, hem tek kişilik, hem de grupla oynanan bir oyundur. Sopa yardımıyla çemberi düşürmeden çevirme mantığına dayanan oyun, grup halinde oynandığıın dayarılışma mesafesi 250-500 mt. olarak belirlenir. Bitiş noktasına en erken varan oyuncu birinci olur. Oyun tek kişilik oynandığında önemli olan nokta, çemberin en uzun sürede düşürülmeden çevrilmesidir.

## 13. EL SIK SELAM VER KOŞ

**Oynanacak Yer:** Üzerine Çerçeve çizilebilecek düz bir yer

**Oyuncu Sayısı:** 5 veya daha fazla oyuncu

Öğrenciler oyun alanına çizilen büyük bir halkanın etrafına dizilirler içlerinden bir ebe seçilir. Ebe olan halkanın dışında dolaşırken istediği bir arkadaşının sırtına dokunur ve aynı yönde koşmaya başlar sırtına dokunulan öğrenci aksi yönde koşarak ebeyle yüz yüze geldikleri noktada el sıkışıp selamlaşırlar. Ebe sırtına dokunduğu arkadaşının yerini kapmak, sırtına dokunulan öğrencide ebe olmamak için kendi yerini almaya çalışır, şayet ebe kaparsa ebelikten kurtulur, diğer öğrenci ebe olur. Tersisi olursa ebe ebeliğe devam eder.

**Not:** Koşu sırasında arkadaşı ile el sıkışmayan, "Günaydın" demeyen oyuncular olursa, oyun durdurulur ve başka çocuklar seçilir.

## 14. KURT BABA OYUNU

**Oynanacak Yer:** Geniş bir alan

**Oyuncu Sayısı:** 8 kişi veya Fazlası

Öncelikle bir kurt baba ve anne seçilir. Kalan oyuncular da annenin çocukları olur.

Seçim bittikten sonra kurt baba, anne ve çocukların yanından uzaklaşır. Daha sonra anne, kurt babaya duyurmadan çocuklarına birer renk adı verir. Sonra uzaklaşan kurt baba, anne ve çocukların yanına geri döner. Hayali olarak annenin kapısını çalar ve aralarında aşağıdaki konuşmalar geçer:

**Kurt Baba - Tık tık**

**Anne - Kim o?**





**Kurt Baba - Kurt baba.**  
**Anne - Ne istiyorsun?**  
**Kurt Baba - Yumurta.**  
**Anne - Hangi renk?**

*Kurt babanın söylediği renk hangi oyuncunun rengi ise o oyuncu kaçmaya başlar. Kaçan oyuncu yakalanmadan kendi yerine gelirse kurt babadan kurtulur. Eğer kurt babaya yakalanırsa kurt baba görevini o üstlenir. Oyun böylece sürer gider.*

*Ebeye verilen ceza, kurdu sırtına alıp biraz dolaştırmak veya diğer oyuncularca saklanan kendi pabucunu bulmaya çalışmaktır.*

## 15. KIZ KAÇIRMA OYUNU

**Oyunun mekanı:** Geniş bir arazi

**Oyuncak:** Üzerinde at kafası kuklası olan bir tahta sopa. (At), Cadı maskesi. kurdeleyle

*10 kişiden oluşan iki grup tarafından oynanan Kız Kaçırma oyununa başlamadan önce ata binecek ve cadı maskesini giyecek olan oyuncuları belirlemek için sayışmaca yöntemiyle seçim yapılır. Burada söylenen bazı tekerlemeler şöyledir.*

**Portakalı soydum - Başucuma koydum - Ben bir yalan uydurdum - Duma duma dum - Kırmızı mum**

**Çıktım erik dalına - Baktım tren yoluna - Üç gemi geliyor - Biri ağa, biri paşa - Ortancası Kemal Paşa - Kemal Paşa hasta - Çorbası tasta**

*Ata binecek ve cadı olacak oyuncular belirlendikten sonra, bu iki oyuncu kendi gruplarını oluşturmak için sayışmaca yöntemiyle oyuncu seçerler. Belirli bir mesafede duran oyuncular, birbirlerine adım atarak yaklaşırlar. Kimin ayağı diğerinin üzerine gelirse cadı olan oyuncu erkeklerden, ata binecek olan oyuncuysa kızlardan birer oyuncu seçer. Bu sayışmacalara örnek olarak şu verilebilir:*

**Aldım verdim Ben seni yendim Bir geldim  
İki geldim Üçte durdum**

*Gruplaşma sona erdikten sonra ata binecek oyuncu, arkasında dizilen kızların babası olur. Cadının arkasındaki erkekler de ata binen oyuncunun kızlarını kaçıran cadının oğulları olurlar. Öncelikle gruplar karşı karşıya gelirler ve birbirlerini kovalamaya başlarlar. Ardından cadı ve arkasındaki erkekler kızları kaçırmaya çalışırlar. Babaları da kızlarını korumak için atıyla cadının üstüne yürür. Cadı, bütün kızları ve babalarını kaçırp, bir yerde alıkoyar ve babanın ellerini bağlar. Cadı ve oğulları bir köşede uyuyakalırlar. Bu sırada oğullarından biri kızlardan birine yardım eder. Kurtulan kız öncelikle diğer kardeşlerini, ardından da*

hepsi plan yaparak babalarını kurtarırlar. Babanın kızlarını arkasına alarak oradan kaçmasıyla oyun sona erer.

## 16. HARMANBIŞ

Oyunun mekanı: Sokak

Oyuncak: Toprak

Bir grup oyunu olan HARMANBIŞ'te öncelikle gruplara ayrılır ve her grubun kendine ait kuru topraktan yarım kubbe şeklinde meydana getirdiği bir yığıntısı olur. Bu kubbenin üzerine yavaş yavaş su dökülür ve katı bir çamur haline getirilir. Ardından, bu ıslatılan yerler üzerine hafifçe kuru toprak koyularak kurutulur. Bu işi yapmak epey bir süre aldığından, bu süre içerisinde oyunun tekerlemesi olan:

"Harmanbiş - Harmanbiş - Keloğlan'ın başı şiş" sözleri söylenir.

Harmanbiş kuruduktan sonra toprak yığının yanlarına pencereler, üstüne de delik (baca) açılır. Bu noktadan sonra oyun iki şekilde oynanabilir.

İlk şekli: Harmanbişin delik yerlerinden çalı çırpı doldurulur ve ateş yakılır. Hatta patates patlıcan bile közlenebilir.

İkinci şekli: Açılan pencere yerleri taş, tuğla ya da kiremit parçalarıyla kapatılır. Yukarıya açılan delikten (bacadan) su dökülür. Eğer delikler iyi bir şekilde kapatılmışsa, buralardan hiçbir şekilde su çıkmaz. Kimin harmanbişinden su sızarsa, oyunu kaybetmiş olur.

## 17. ÇELİK ÇOMAK

Oynanacak Yer: Genişçe bir mekan

Oyuncu Sayısı: Üçer kişilik 2 gurup

Kullanılacak Oyuncak/Malzeme: Çelik isimli 10-15cm uzunluğunda bir tahta ve 50-60 cm uzunluğunda bir çomak, iki adet eşit yükseklikte taş

Daha çok açık alanlarda oynanan bir oyundur. Oyuna bazen büyüklerin de katıldığı olur. Dar bir çukur açılır veya iki adet eşit yükseklikte taş yere konur.

Oyun oynayacak olanlar iki gruba ayrılırlar. Her iki taraftan birer kişi seçilir ve bu seçilen kişiler çeliklerini uzağa fırlatırlar. Hangi oyuncu çeliği daha fazla uzağa atabilmişse o taraf oyuna başlar (A takımı diyelim) Oyun başlarken yere küçük bir çukur açılır veya iki taş çeliğin boyu kadar aralıklı olarak yan yana konur. B takımı oyuncularını karşı tarafa geçer. Böylece oyun başlamış olur.

Oyuncu elindeki sopayla çukurun veya taşların üzerine yerleştirdiği çeliği karşı B taraf oyuncularına doğru hızla atar ve sopayı yere bırakır. Eğer B taraf oyuncuları atılan çeliği havada yakalarsa hem sayı kazanırlar hem de çeliği



kaptıran A takımı oyuncusu oyundan çıkmış olur. B takımı çeliği yakalayamadıysa, çeliği düştüğü yerden tekrar yerdeki sopaya doğru atarlar.

Sopayı vurabilirlerse karşı A takımının oyuncusu yine oyundan çıkar. Vuramazlarsa A takımı çelikle sopanın arasındaki mesafeye bakarak B takımının bu mesafeyi kendi belirledikleri bir adımda almasını ister. Örneğin '3 adımda al, 5 adımda al' gibi. B takımında adımını büyük atabilen ve kendine güvenen bir oyuncu bulunmazsa, ya da bu adım sayısında çomaktan çeliğe ulaşamazsa A takımı adım sayısı kadar sayı alır. Eğer bu adımda yetişebilirlerse sayıyı B takımı alır. Oyunun başında kararlaştırılan sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır. Bir sonraki oyuna kazanan taraf başlar. hangi tarafın oyuncularının tamamı ölürse bu defa diğer taraf oyuna başlar. Bir takım kararlaştırılan sayıya hiç puan kaybetmeden ulaşırsa oyundan çıkmış bir arkadaşlarını tekrar oyuna sokarlar.

## 18. TOPAÇ ÇEVİRME

Oyunun mekanı: Düz bir zemin

Oyuncak: Topaç

Oyuncağın malzemesi: Çam ağacı dalı

Oyuncağın hazırlanışı: Topaç, torna makinesinde 10-15 cm çam dalı kullanılarak yapılan bir oyuncaktır.

Torna makinesinde hızlı bir şekilde döndürülen çam dalının öncelikle ön kısmına, ardından da arka kısmına ucu düz demir çubuk temas ettirilerek şekil verilmeye çalışılır. (F: 95) Böylelikle iki tarafta da

Yuvarlak bir biçimde şekillendirilmiş olur. (F: 96) Ardından topacın uç kısmına "kopuza" (Topacın ucundaki demire verilen isimdir.) yerleştirmek için delik açılır. Ardından tekrar torna makinesine yerleştirilen topaç, el sabit tutularak boyanır. Son olarak boyası kuruyan topacın ucuna dönmesini sağlayan kopuza yerleştirilerek oyuncak yapımı tamamlanmış olur.

Tek veya grup halinde oynanan Topaç oyunu için ilk olarak yere bir daire çizilir. Ardından, pamuktan yapılmış 1,5-2 metrelik ipin bir ucu parmağa düğümlenir ve diğer ucu da topacın "kopuza" denilen kısmından yukarı doğru sarılır. Atılan topaçlar dairenin içinde dönmek zorundadır. Topacı daireden çıkan oyuncu yenilmiş sayılır ve oyun sona erer.



## 19. ÇİVİLİ FUTBOL (TİK TAK)

**Oynanacak Yer:** Karşılıklı oturulabilecek bir sehpa veya masa

**Oyuncu Sayısı:** 2 kişi

**Kullanılacak Oyuncak/Malzeme:** Çivili futbol tahtası, bozuk para, düğme veya gazoz kapağı

Çivili tahta üzerine belirli aralıklarla ve sırayla dizilen çivilerin arasında sırayla madeni parayı iterek, aralardan zoraki geçirerek karşı kaleye ulaşıp gol atmaktır hedef. Para geçmek bilmez çivilerin arasından, geçince de zaten biraz ilerleyip başka bir çiviye çarpıp kalır. Paraya hızla vurmaya da çözüm değildir; ters tepebilir, o hızla geri dönüp bir anda kendi kalenin önünde bitirir oyun. Bazen tahta dışına da çıkar doğal olarak madeni para. Böyle durumlarda ise paranın yarısının dışarıda bırakılarak baş parmağın veya işaret parmağının ucuyla havalandırıp rakip tarafa en kısa yoldan gidilmeye çalışılır. Tahta üzerine saha çizgileri, korner, penaltı atışı noktası çizmek zaten elzemdir. Ama kalenin arkasına ağ yapmaya çalışmak en büyük meşgaleydi bu oyunda. Kah bir naylon parçası, kah bir yerlerden edinilmiş delikli kumaşlar müthiş kale ağları olurlardı. Böylelikle gol olduğunda madeni para dışarı kaçmaz ve oynanan oyundan duyulan haz artardı.

## 20. SİÇRATAN TOP

**Oyunun mekanı:** Düz bir zemin

**Oyuncak:** Üzeri kurdeleyle süslenmiş bir adet plastik top

**Oyuncağın malzemeleri:** 1 mt. Uzunluğundaki çamaşır ipi plastik topa bağlanır. Oyuncak güzel görünsün diye kurdele de yapıştırıcı ile topun üzerine yapıştırılır.

Sıçratan top oyunu 3, 4, 5 veya daha fazla kişiyle gurup olarak oynanır. Oyuna başlamadan önce tekerleme yoluyla bir kişi ebe seçilir. Bu tekerleme şöyledir.

**İğne battı - Canımı yaktı - Tombul kuş - Arabaya koş - Arabanın tekeri - İstanbul'un şekeri - Ya şundadır Ya bunda - Helvacının kızında**

Ebe seçiminin ardından ebe ortaya geçer ve ipin ucundan tutarak etrafında yuvarlak oluşturacak şekilde toplanmış arkadaşlarının arasında çevirmeye başlar. Ebe topu çevirirken etrafındaki arkadaşları da topun üzerinden atlar.

Ayağına top çarpan ve böylelikle topun üzerinden atlayamayan kişi yine ebe olur. Yakalayamazsa yeniden ebe olur.





## 21. BİRDİR BİR OYUNU

Oynanacak Yer: Genişçe Bir alan

Oyuncu Sayısı: 10 kişi

*Birdirbir, daha çok çocuk veya gençlerin oynadıkları bir oyundur. Oyun, en az 10 kişi ile oynanır. Oyuna başlamadan önce çocuklar veya gençler aralarında birini "ebe" seçerler. Önce, oyunda eбенin duracağı yer belirlenir, sonra, eбенin haricindeki 9 kişi, ebeden en az 20-25 adım ötede duracakları yer belirlenir ve hepsi 3-4 adım aralıklarla dizilerek bir hat teşkil ederler. Ebe eğilip belini kamburlaştırır, atlama yapacak 9 çocuk veya genç tekerlemenin kendi numarasına ait kısmını tam eбенin üzerinden atlarken söyler, devam ederek diğerlerinin üzerinden de atlar, en sona geldiğinde kendisi de eğilir. Tekerleme şöyledir: Birinci sıradaki eбенin üzerinden "birdirbir" deyip atlar ve 3-4 adım ileride o da eğilerek sırtını kamburlaştırır.*

*Ardından ikinci sıradaki koşarak eбенin üzerinden "ikidir iki, atlamayan olur tilki" deyip atladıktan sonra devam edip diğerin üzerinden de atlar ve en sona geldiğinde o da eğilir. Devamında sırayla Üçüncüsü "üçtürüç, atlaması güç", "dörttdört, kuş gibi öt" "beştir beş, aldım bir eş" "altıdıraltı, yaptım kahvaltı" "yedidiryedi, el sırtıma değidi" "sekizim seksek, yere düşen eşşek" "dokuzum durak, nerde oturak?"*

*diyerek eбенin üzerinden arkasından da diğerlerinin üzerinden atlar. Bu durum birisinin atlayamamasına kadar devam eder. Atlayamayıp düşen ebe seçilir. Ebe, ebelikten kurtulmaya çalışır. Bunun için yüksek eğilerek ve arkadaşları üzerinden atlarken biraz daha yükselip onlardan birinin atlayamamasını bekler.*

## 22. AYAKKABI SAKLAMA OYUNU

Oyunun Mekanı: Sokak

Oyuncak: Tahtadan ev

Oyuncağın malzemesi: Eşit boy ve ebatta 8 adet tahta parçası. Her oyuncağa ait bir adet ayakkabı.

Oyuncağın hazırlanışı: Ev oluşturulurken 4 adet tahta, dikdörtgen şeklinde konduktan sonra, bu düzlemin üzerine geriye kalan tahtalar konur. Böyle bir görünümün verilmesindeki amaç, üste konulan tahtalar sayesinde dikdörtgenin içinde kalan boş alana konulan ayakkabıların görünmemesinin sağlanabileceği oluşudur.



En az 5 kişiyle oynanan ayakkabı saklama oyununa başlamadan önce ebe seçimi yapılır.Oyuncuların kendi aralarında anlaşarak seçtikleri ebe, tekerleme yolu ile de seçilebilir. Bu tekerleme şöyledir:

**Portakalı soydum - Baş ucuma koydum - Ben bir yalan uydurdum - Duma duma dum.**

Ardından tüm oyuncular, kendilerine ait birer adet ayakkabıyı, derme çatma tahtalardan oluşturulan küçük eve koyarlar. Ardından ebe, evdeki ayakkabıları alarak çeşitli yerlere saklar. Bu sırada diğer oyuncular ebeye bakmazlar.Ebe, bütün ayakkabıları sakladıktan sonra oyuncular ayakkabılarını tek ayak üstünde bulmaya çalışırlar.Oyun böyle devam ederken, ayakkabısını ilk bulan ve eve ilk getiren oyuncu, oyunu kazanır ve bir sonraki oyun için ebe olma hakkına sahip olur.

### 23. TORNET

**Oyunun mekanı:** Yokuş veya geniş bir yer

**Oyuncak:** Bilyeli araba

**Oyuncağın malzemesi:** Akçam ağacından elde edilen tahtalar ve dört adet rulman

**Oyuncağın hazırlanışı:** Biri,araca yön verme amacıyla tek noktadan hareketli ön aks, diğeri ise iki noktadan bağlı, sabit arka aks olmak üzere toplam iki adet aks yapılır.Bu aksların iki başına tekerlek yerine geçecek olan rulmanlar sıkıca geçirilir, hatta kullanım sırasında yerinden çıkmaması için dıştan ve içten çakılacak birer çivi ile sabitlenir.

Daha sonra bu iki aks, oyuncunun binmesi için ihtiyaç duyulan genişçe bir düzleme çivi ile monte edilir. Oyuncağın gideceği yönü tayin eden en önde oturan oyuncunun dengesini koruyabilmesi için elleriyle kavradığı, önaksın bir ucundan diğer ucuna bağlanan ip vardır. Bilyeli arabalar üç, dört veya daha fazla tekerlekli olabilir.

Yarışma şeklinde oynanan Bilyeli Araba oyununda amaç, yokuş aşağı olan herhangi bir yerden hızlıca inmektir. Oyuncular fren yapmak için ayaklarını kullanırlar.

### 24. ÜÇTAŞ OYUNU

**Oynanacak Yer:** Uygun bir yer

**Oyuncuların Oyuncu Sayısı:** 2 kişi

**Kullanılacak Oyuncak/Malzeme:** Her oyuncunun üçer taşı vardır





*En basit ve en eski tablalı oyunlardan biridir. Oyuncuların amacı, kesişme noktalarına yerleştirilen taşlarla yatay, dikey ya da çapraz yönde bir sıra oluşturmaktır. Oyuncular taşlarını sırayla ve teker teker boş kesişme noktalarına yerleştirerek oyunun başlangıç konumunu oluştururlar. Sonra her oyuncu sırayla bir taşı komşu bir boş noktaya geçirir ve üçlü bir sıra oluşturmaya çalışır. Taşlarıyla ilk sırayı oluşturan oyuncu kazanır.*

## 25. CIRTCAK (9 TAŞ):

*Oynanacak Yer: Üzerine çerçeve çizilebilecek düz bir yer*

*Oyuncu Sayısı: 2 kişi*

*Kullanılacak Oyuncak/Malzeme: Tebeşir veya boya kalemleri, çakıl taşı*

*2 kişilik bir oyundur. Tebeşirle yere içi içe 3 kare, ve karelerin orta noktasından üst dış kare yüzeyine degecek 4 adet çizgi eklenir. Çizgilerin kesiştiği noktalara çakıl taşları yerleştirilir. Taşlar birbirlerini damada olduğu gibi yemeye çalışır. Oyun 2 taş kalana kadar devam eder.*

## 26. BEŞ TAŞ

*Oynanacak Yer: Uygun bir yer*

*Oyuncu Sayısı: 2 kişi*

*Kullanılacak Oyuncak/Malzeme: 5 adet yuvarlak taş*

*Oyunun aşamaları şöyledir.*

1. **Birler:** Taşlar serbest yere bırakılır. Ebe yerdeki taşlardan uygun olanını seçer. Seçtiği taşı havaya atar. Her attığında yerden bir taş alıp havaya attığı taşı yakalar. Yerdeki taş bitinceye kadar işlem devam eder. Eğer havaya attığı taşı kapamaz veya yerden almak istediği taştan başka taş dokunursa oynama hakkını arkadaşı kazanır.

2. **İkiler:** Taşlar yere bırakılır. Taşların içinden uygun olanı ele alınır. Yerdeki taşlar ikişerli olarak alınmaya çalışılır.

3. **Üçler:** Taşlar yere atılır taşın biri tekli olarak ele alınır. Diğer üçü tek seferde alınmaya çalışılır.

4. **Dörtler:** Taşlardan uygun olan bir tanesi havaya atılır. Yerde kalan dört taş bir seferde alınmaya çalışılır.

5. **TOMBAH:** Taşlardan bir tanesi sağ elin işaret parmağı ile başparmağın arasına sıkıştırılır. Dört taş aynı elin avuç içine yerleştirilir. Parmakların arasındaki taş havaya atılır. Avuç içerisindeki taşlar topluca yere konur. Havaya atılan taş sağ el ile yakalanır. Havaya atılan taş yakalanmaz ise sıra diğer oyuncuya geçer.

6. **Dedeler:** Taşlar yere atılır. Başparmak ve şahadet parmağının arası açılarak bir kale görüntüsü verilmeye çalışılır. Oyuncu yerden bir tane uygun taşı

eline alır. Rakip oyuncu en son parmağın arasından geçecek taşı seçer. Bu taş diğer taşların parmaklar arasından geçirilmesine engel olacak taştır. Oyuncu eline aldığı taşı havaya atar. Havaya attığı esnada yerdeki taşı kaleden geçirmeye çalışır. Bunun için iki hakkı vardır. Birinci seferde taşı düzeltir. İkinci seferde taşı parmakları arasından geçirir. Eğer bu esnada taşı başka bir taşa çarptırır veya havaya attığı taşı kapamazsa hakkını rakip oyuncuya verir. Tüm bunlardan sonra oyunun final bölümüne geçilir. Taşların tamamı avucunun içinde hafifçe yukarı doğru atılır ve avucun tersiyle taşlar tutulmaya çalışılır. Avucunun tersinde en çok taş kalan oyuncu oyunu kazanır.

## 27. EBE BENİ KURDA VERME

**Oyunun Mekanı:** Açık alanlar, harman yeri, bağ, bahçe

**Oyuncak:** Bir adet kurt maskesi

**Oyuncağın Malzemesi:** Herhangi bir bez parçası

**Oyuncağın Hazırlanışı:** Herhangi bir bez parçasına göz için iki tane delik açılır ve kulak yapılır.

Bu oyunda bir ebe (anne, koruyucu) bir kurt ve ebenin ardına dizilmiş olan yedi - sekiz kişi bulunmaktadır. Öncelikle çocuklar kendi aralarında bir kurt seçimi yaparlar. Bunun için çocukların hepsi bir hizaya dizilerek önceden belirledikleri bir hedefe doğru koşmaya başlarlar. Bu hedefe en son varan çocuk kurt olur. Diğerlerinden birisi de ebe olarak çocukları arkasına dizer ve oyun başlar. Çocuklar” Ebe beni kurda verme” “Ebe beni kurda verme” diye hep bir ağızdan bağırır. Başlarlar.

Kurt da bu sırada etrafta kaçışan bu çocukları yakalamaya çalışır ve yakaladığı bu çocukları kendi arkasına dizerek güçlenmeye başlar. Ebenin ardında çocuk bitene kadar oyun böyle devam eder. Çocukların hepsi kurdun arkasına dizilince hep birlikte “Ebe sen bizi kurda verdin, biz de sana ceza vereceğiz” diye bağırırlar.

Ebeye verilen ceza, kurdu sırtına alıp biraz dolaştırmak veya diğer oyuncularca saklanan kendi pabucunu bulmaya çalışmaktır.

## 28. UZUN EŞEK OYUNU

**Oynanacak Yer:** Genişçe Bir alan

**Oyuncuların Cinsiyeti:** Erkekler

**Oyuncu Sayısı:** 9 kişi





Genellikle bu da bir hakem ile dörder kişilik iki takım arasında oynanır. Hakem olan kişi bir duvara ya da dayanabilecek bir yere sırtını verir bacağını açar.

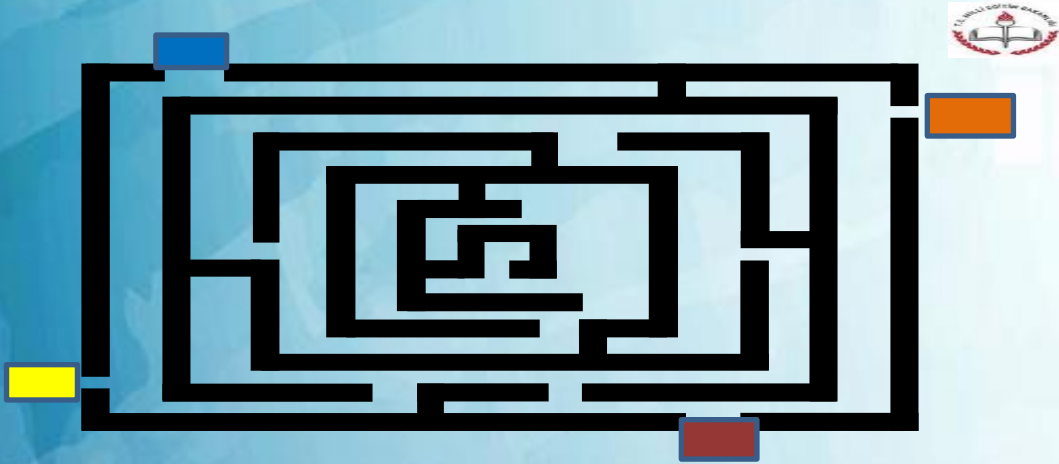
Oyuncunun biri kafasını hakemin bacaklarının arasına koyar ve belini düz bir şekilde tutar. Takımın diğer oyuncuları da onun arkasına aynı biçimde dizilirler. Diğer takımın oyuncuları sırası ile bunların sırtlarına atlarlar.

Eğer tüm grup elemanları başarılı bir şekilde eşeğe binerse, atlayanların en önündeki kişi "tek mi çift mi" deyip parmaklarıyla 1 veya 2 gösterir ve eşeğin en arkadaki oyuncusu tahmin eder. Bilirse atlama hakkı el değiştirir. Eğer doğru tahmin edemez ise diğer takım yine atlayış yapar. Tahmini doğru yaparlar ise, yani sayıyı bilirler ise, atlama yapan oyunculardan biri yere düşerse ya da ayağı yere değerse, takımlar yer değiştirir. Atlayış yapma sırası diğer takıma geçer.

## ÇİZGİ OYUNLARI (SEK SEK )

### 1. LABİRENT OYUN ALANI

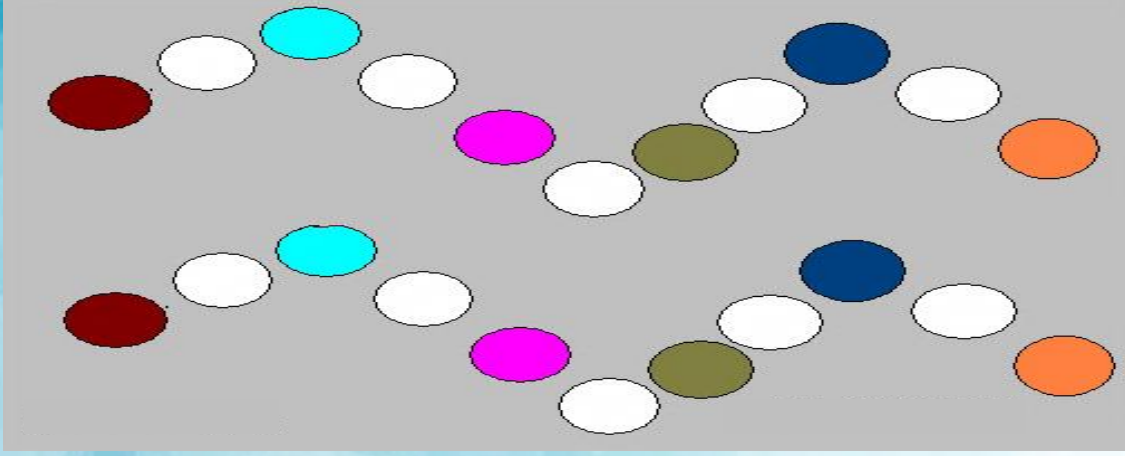
Oyun alanı oluşturan karenin kenar uzunlukları 6m dir.  
Oyun alanındaki tüm çizgiler 10cm kalınlığında olacaktır.  
Oyuncuların merkezi bulmak için yürüyecekleri koridorlar 40cm dir.



### 2. ZİG ZAG

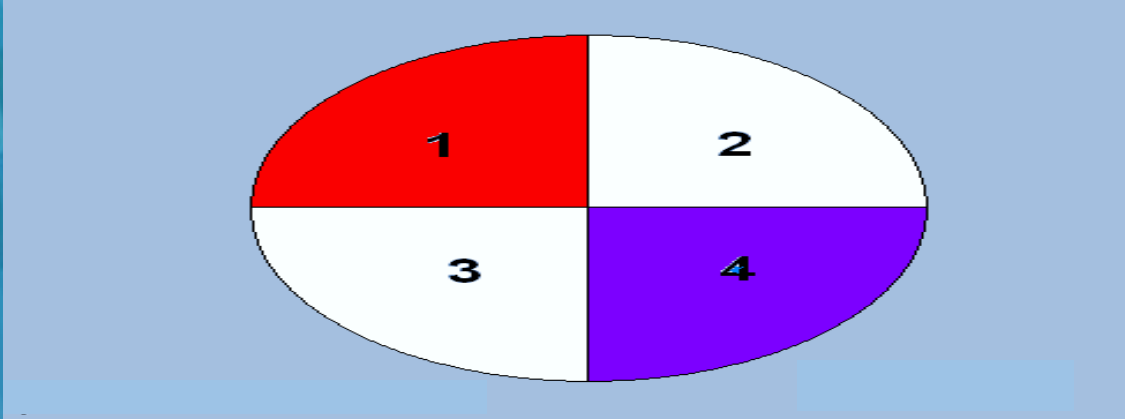
Koordinasyon, sürat, çabukluk geliştirici çeşitli sıçramalar, koşular, top sürme, ip atlama, stafet yarışları yaptırılabilir.

Aşağıdaki şekiller; koordinasyon, sürat, çabukluk geliştirici çeşitli sıçramalar, koşular, top sürme, ip atlama, stafet yarışları yapılabilecek şekilde tasarlanmıştır.



### 3. O DALI DAİRE

Çeşitli şekillerde sıçramalar, köşe kapmaca ve seksek oynanabilir.



### 4. TALUKAN 8

Çizim üzerinde yapılabilecek örnek koordinasyon, dikkat, sürat, çabukluk çalışmaları:

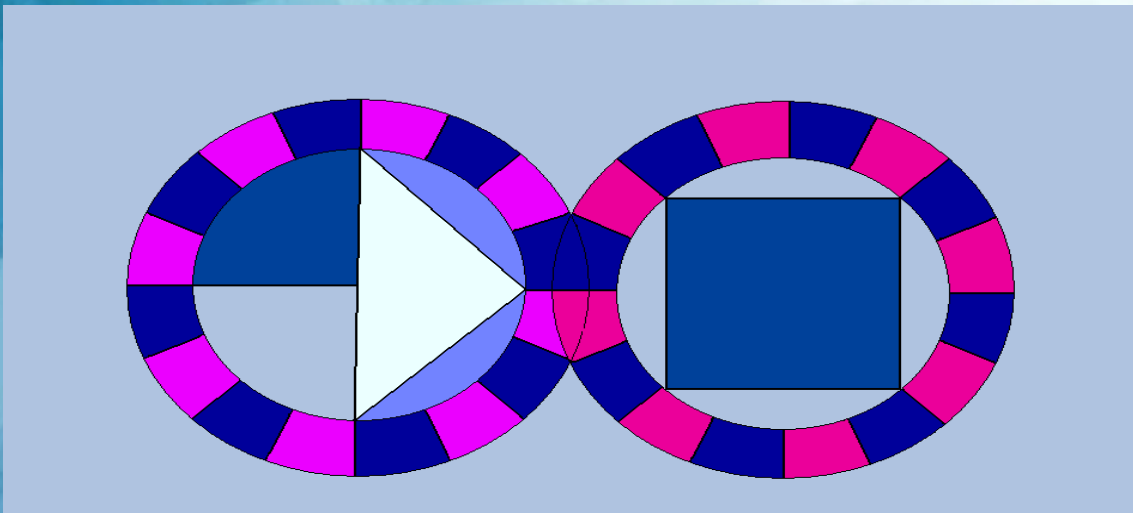
1. Dairesel kulvarlarda yakalamaç, ip atlama, top sürme, paslaşma
2. Daireler içindeki çizgilerde seksek oyunu, çeşitli sıçramalar”kanguru sıçraması, tek ayak, çift ayak vb.”
3. Kare ve üçgen şekiller üzerinde köşe kapmaca oyunu, horoz dövüşü vb.
4. Daire içindeki belirlenen çizgiye koşu yarışı



5. *Dairesel kulvarlarda belirlenen zaman içinde sekiz çizerek koşulur ve yapılan tur hesaplanır. Örn:1 dk. içinde en fazla turu yapan oyunu kazanır.*
6. *Daire içindeki çizgilere engeller konur (top, çanta vb.)üzerinden çeşitli şekillerde atlamalar yapılır. Zaman karşı veya stafet yarış, şeklinde çeşitlendirilebilir.*
7. *İki daire arasındaki kulvarda öğrenciler birbirlerini bellerinden tutup sekiz çizerek koşarlar.*
8. *Beden eğitimi derslerinde ısınmalarda kullanılabilir.*
9. *Viraj koşularına ön hazırlık çalışmaları.*

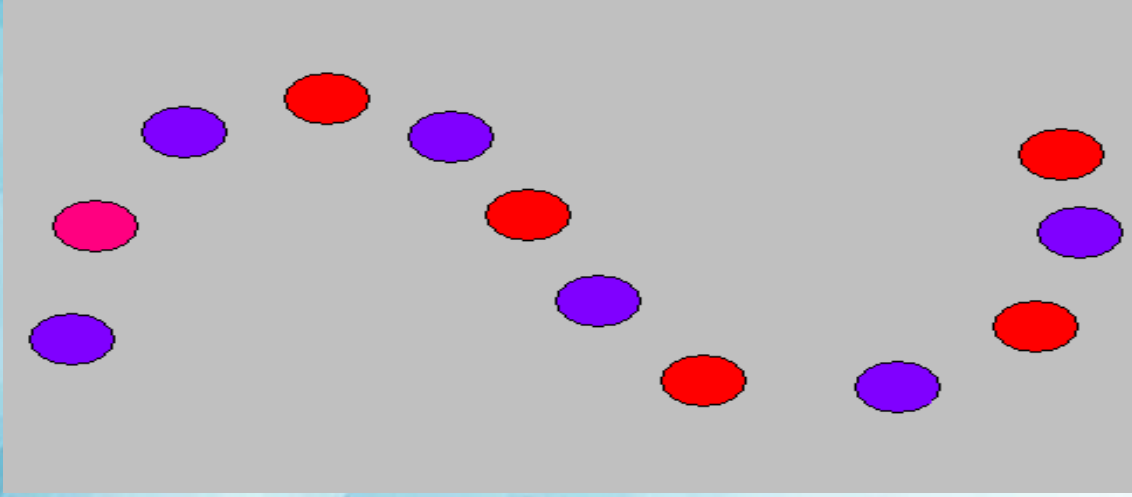
#### .OYUN ÖRNEKLERİ:

1. **Dağ, Ova, Deniz:** Daire içi deniz, daireler arası kulvar ovaadır. Dairenin dışı dağ olarak adlandırılır. Komutla öğrenciler yer değiştirir.
2. **Top Kapmaca:** Dış daireler sınır kabul edilir. Her iki dairede 3 er oyuncu bulunur, iki oyuncu birbirine top atar 3. oyuncu topu kapmaya çalışır.
3. **Top Gezdirmece:** Her iki dış daire çizgisine eşit sayıdaki iki takım dizilir. Belli bir yönde tespit edilen dönüş sayısına göre top bir oyuncudan diğerine gezer. İlk bitiren takım kazanır.
4. **Halka Yakalama:** Öğrenci sayısına göre dış veya iç dairede el ele tutuşarak halka oluşturulur. Küçük halkada bir, büyük halkada ise karşılıklı iki oyuncu koşucu olarak belirlenir. Tek bir oyuncu da halkanın dışında durur ve koşucu olur.Yakalayıcı halkanın etrafından bir koşucuyu yakalamaya çalışır. Halkadaki oyuncular devamlı yakalayıcının yönünde koşarak onu engellemeye çalışırlar.



## 5. HALKALI - SEK SEK

*Seksek ve sıçramalar uygulanabilir.*



*Beş altı oyuncuyla açık alanda kabuklu bademle oynanır. Oyuncular yere şekilde görüldüğü gibi beş gözlü dikdörtgen çizerek her göze bir numara verirler. Daha sonra aralarında bir ebe seçerler. Ebe şeklin yanında beklemeye başlar şeklin iki üç metre uzağına bir çizgi çizilir .Oyuncular birer birer sıra ile bu çizgiye gelerek üç beş ya da bir avuç dolusu taşı yerdeki şekle atarlar.Taşlar şeklin hangi dilimine düşerse,oyuncu o dilimlerin sayısı kadar badem kazanır.Bu oyuncuya bademi ebe verir.Çizgilerin üzerine gelen veya dışarıya çıkan taşı ebenin olur.Bütün oyuncular atışlarını yaptıktan sonra yeni bir ebe seçilerek oyuna devam edilir.*

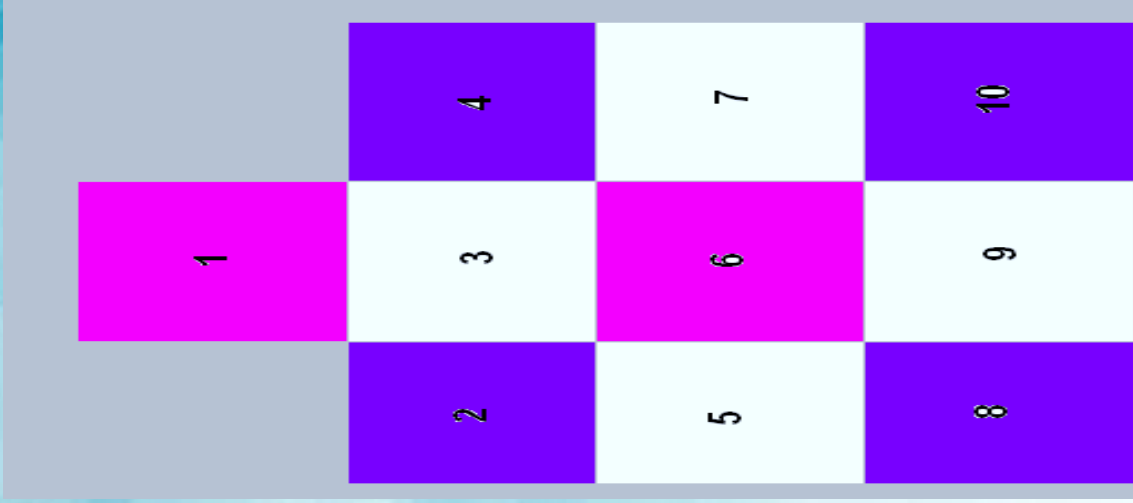
*İki veya daha çok oyuncuyla oynanır. Oyuncular yere 10 kare seçerler. Kur'a ile oyuna başlama sırasını alan oyuncu çizgilere basmadan, taşı çizgiye getirmeden, karelerin sırasını atlamadan onuncu kareye kadar götürüp yine sıra ile getirir. Sonra ikinci kareden başlayarak devam eder. Üçüncü, dördüncü ve diğer karelerden başlayarak aynı şekilde götürüp getirdikten sonra taşı bırakır ve gözünü kapatarak çizgilere basmadan sıra ile onuncu kareye kadar gider ve gelir. Geldikten sonra taşını eline alıp birinci karenin baş tarafına gelir, karelere arkasını dönerek elindeki taşı atar. Taş hangi kareye girmişse orası o oyuncunun evi olur. Oyun aynı şekilde yeniden başlanarak oynanır. Hangi oyuncu çok ev almışsa o oyuncu yenmiş sayılır. Evi olan oyuncu diğer oyuncu oynarken taşın evinden geçmesine izin vermeyebilir. O takdirde oyuncu taşını o karede durdurmadan, bir sonraki kareye geçirmek zorundadır.*

*Oyun sırasında oyuncuların dikkat edecekleri konular şunlardır.*

1. Çizgiye basmamak
2. Taşı atmak zorunda olduğu kareye getirmek.



Bu kurallardan birinde hata yapan oyuncu sırasını diğer oyuncuya vermek zorundadır.

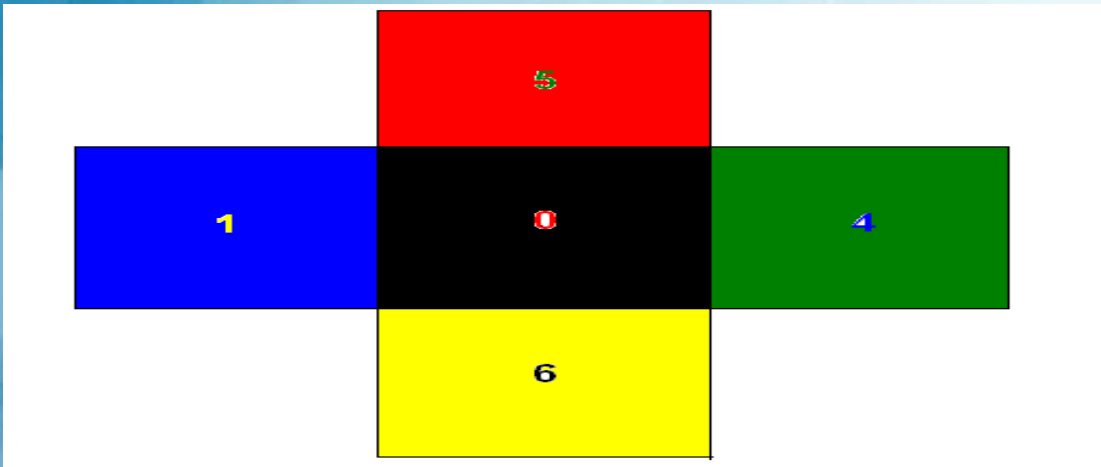


## 6. ARTI

### OYUN ÖRNEĞİ:

#### Çekirge (atlama alıştırması) (8-13 YAŞ)

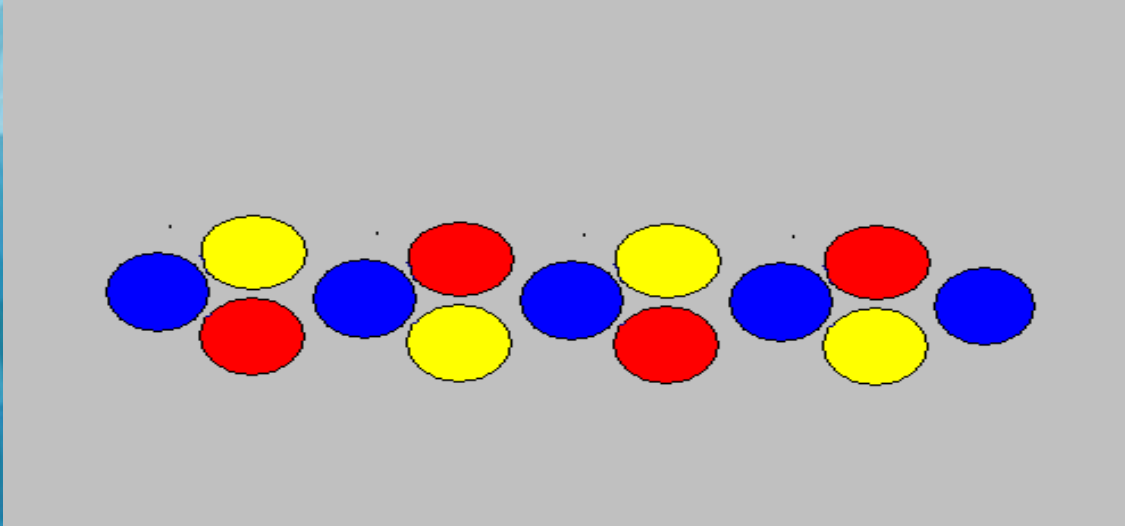
Siyah kare üzerinde ayaklar kapalı olarak durulur. Komutla öne, arkaya, sağa, sola sıçranır. Her seferinde siyah kareye dönülür. Yarışma şeklinde yapılırsa 2' şer deneme hakkı verilir. Her deneme 15 sn.dir. Bu süre içinde siyah kareye dönerek en çok sayıda sıçrama yapılmaya çalışılacaktır. Her karedeki sıçrama (ön, orta, arka, orta, sağ, orta, sol, orta) 1puan değerindedir. Her tur 8 puan kazandırır. En iyi deneme puanı değerlendirmeye alınır.



## 7. RENKLİ HALKA

**Koordinasyon, sürat, çabukluk çalışmaları:**

1. Top sürme, yarışma formunda yapılabilir.
2. Mavi halkalar üzerinde tek ayakla, kırmızı ve sarı halkalar üzerine aynı anda iki ayakla basılarak koşulur.
3. Çeşitli sıçramalar."kanguru, tek ayak, çift ayak vb."
4. Çeşitli koşular."diz çekerek, topuk vurarak vb."
5. Sadece kırmızı ve sarı halkalara; aynı anda, sırayla sağ -sol ayak basılarak koşulur,
6. Sadece kırmızı veya sarı halkaları kullanarak zigzag koşular.
7. Yukarıda belirtilen çalışmalar zamana karşı yarışma formunda yapılabilir.
8. Stafet yarışları uygulanabilir.
9. Tek ve çift zamanlı stop çalışmaları



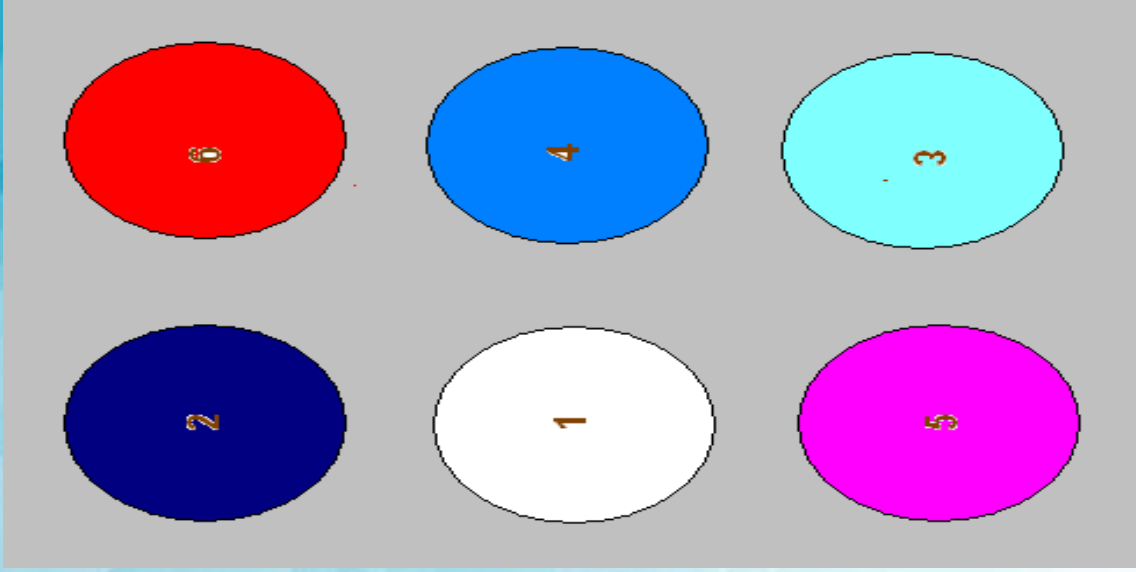
## 8. ALTI HALKA

### OYUN ÖRNEĞİ

**Halka Kapmaca:**

Sınıf iki gruba ayrılır. İstenilen iki halka içine gruplar yerleşir. Çiftli rakamla komut verilir. Söylenilen ilk sayıya birinci grup, ikinci sayıya ikinci grup yerleşir.(örn:56 sayısı söylenince 3 nolu halkaya 1.grup,6.nolu halkaya 2.grup yerleşir.) Halkalara son giren 3 öğrenci oyun dışı kalarak hakem olur. En az kayıp veren takım oyunu kazanır. Sayı yerine renk söylenerek çeşitlendirme yapılabilir.





## 9. GÖKKUŞAĞI (DÖRTGENLER)

*Çeşitli sıçrama ve seksek oyunları uygulanabilir.*

### OYUN ÖRNEĞİ

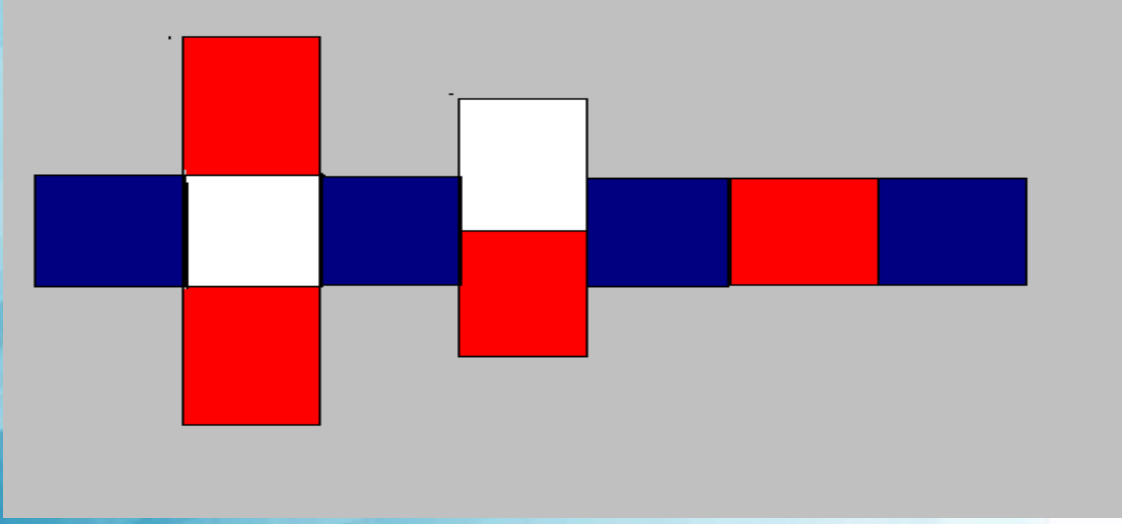
*Seçilen bir harfle başlamak koşuluyla dörtgenler; isim, hayvan, bitki, şehir, ülke olarak adlandırılır. Bir dörtgen zehir olarak bırakılır. Oyuncular çift ayakla zıplamak koşuluyla her dörtgene basmak zorundadır. Her basış anında dörtgene verilen adı söylemek durumundadır, zehire gelindiğinde ZEHİR söylenmelidir. Kurallara uymayan oyuncu yanar.*

**NOT:** İstenildiğinde dikdörtgenler numaralandırılabilir veya harflendirilebilir.



## 10. ALTERNATİF SEKSEK

*Klasik seksek gibi oynanır. Gidişte üçlü kareye geldiğinde ayaklar kırmızı karelere basar; sondaki lacivert kareden çift ayakla dönülür, beyaz kareye tek ayak basılarak oyun sürdürülür.*





## KAYNAKLAR

1. *Hasan GÜNEŞ, Çocuk Oyunları, Anı Yayıncılık, Ankara, Eylül 2003.*
2. *Bilal ÇOBAN-Eyüp NACAR, Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar, Nobel. Basımevi, Ankara, Mart 2006*
3. *M.Öcal OĞUZ- Petek ERSOY, Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları, Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları, Ankara, 2005.*
4. *Ruhi SEL, Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar-Rondlar, Ya-Pa Yayınları.*
5. *Mehmet VURAL, Ev ve Sınıf Etkinlikleri Antolojisi, Yakutiye Yayıncılık, Erzurum, 2002.*
6. *Öğr. Gör. Müşerref Gök , TC Selçuk Üniv. Eğt. Fak. İlköğretim Ana Bilim Dalı, Okul Öncesi Öğretmenliği, Çocukta Oyun Gelişimi Dersi Oyun Kitabı, Konya, 2000.*
7. *Aziz Sivaslıoğlu, Okul Öncesi Eğitiminde Üniteler-Özel Hafta ve Günler, Yapa Yayınları, Eylül 2000.*



