



Sivas Gençlik Spor ve İzcilik Kulübü

İZCİ OYUNLARI

“Gençliği anlamadığınız zaman bu dünyada işiniz bitmiş demektir.(Hz.Ali)”

OYUN

“Oyun, insan hayatının her evresinde var olan bir etkinliktir.”

İbn-i Sina da çocukken oyun oynamayı çok severmiş. Bir gün onun üstün yeteneklerini sezen bir ihtiyar, sokakta oynayan İbn-i Sina'ya, “*Sen çok akıllı bir çocuksun, ilerde büyük bir bilgin olacaksın. Sana oyun yakışmaz. Git de dersine çalış*” deyince, küçük İbn-i Sina şöyle cevap vermiş:

“Her yaşın bir hali vardır, çocukluk çağına uygun düşen de oyundur!”

Oyun, çocukta doğuştan gelen bir tabiat ve Allah'ın onda yarattığı bir içgüdüdür. Oyun, çocuğun ilerideki yaşamında yapacağı işlerin, yaşamında basit bir misalidir. Yazılı kaynaklardan öğrenilmiştir ki, Hz. Süleyman (as.) çocukken, mahkeme kurup hükümler vermiş. Fatih Sultan Mehmet'te bahçe havuzunun iki yanına oyuncak gemiler yerleştirip bunları top ve mermi atışıyla savaştırmış. Oyun, çocuğun duygularını, özlemlerini, korkularını, kısaca iç dünyasını yansıttığı bir tiyatro sahnesidir.

- Oyun, çocuğun dünya hakkındaki bilgisini geliştiren başlıca araçtır.
- Oyun, çocuğun en ciddi işidir.
- Oyun, çocuğun dili ve etkin bir anlatma aracıdır.
- Oyun, çocuğun gerçek dünyayla, hayal dünyası arasındaki köprüsüdür.
- Oyun, çocuğun öğrenme sürecini attığı ilk adımdır.

Oyunlarla Çocuklar;

- Karakter sahibi olurlar.
- Kendi kendilerini idare etme yeteneği kazanırlar.
- Çabuk karar verme yeteneğine sahip olurlar.
- Toplum içinde iyi vatandaş olmayı öğrenirler.
- Liderinin, büyüklerinin isteklerine uymayı öğrenirler.
- Kararlı olmayı, disiplini ve başkalarına yardım etmeyi öğrenirler.

Oyunun Amaçları

Bedensel ve ruhsal gelişim	Hak tanıma ve takdir duygularını geliştirme
Deşarj (Boşalma)	Lider vasfı geliştirme, kazandırma
Kanalize etme	Arkadaş kazandırma
Sabır ve iradeyi geliştirme	Kurallara uymayı öğretme
Güven duygusu verme	Oyunbozanlığı ve kırılcılığı giderme

Oyun Sonlarında Verilecek Eğitsel Cezalara Örnekler

- İnsan veya hayvan taklitleri yapmak.
- Şiir, masal, fıkra, ilahi, marş, türkü söylemek.
- Kısa mesafeli yürüyüş ve koşu yapmak.
- Çadırı, çevreyi temizlemek, sulamak.
- Çevredeki çiçekleri, fidanları sulamak.
- Okuduğu bir hikâyeye kitabını anlatmak, eğitsel sonuç çıkarmak.
- İçecek su getirtmek.
- Tek ayakta durma ayakkabı çıkarmak, giymek.
- Ayna olmak: Cezalı, istenilen-komiklere gönderilir- üç arkadaşının önlerine gider, onlar ne

yaparlarsa, aynısını tekrar eder.

Tavsiyeler

- Liderim her şeyinizle, doğal bir insan olun.
- (Kendisiyle kolayca iletişim kurulabilen ve kendini onun yanında gergin hissetmediğin insan doğal insandır.)
- Hareketlerinizde ritim araçlarından (ses-hareket işbirliğinden) yararlanınız.
- Açıklamaları kısa ve basit yapınız.
- Hareketi mümkün olduğu kadar çabuk başlatınız.
- Çocukları cesaretlendirmek için teşvik edici olunuz.
- Değişik çocukları seçerek onları kendilerine güvenir yapınız.
- Gurup kalabalık ise 2 veya 3 gruba ayırarak, birden fazla oyun gösteriniz.
- Bir oyunda başarı sağlamıyorsanız durdurup başkasına geçiniz.
- Bilinen oyunları tekrarlayınız.
- Oyunun kurallarını iyi bilmeli ve uygulamalısınız.
- Oyunu iyi izlemeli, heyecanını iyi yaşatmalısınız.
- Kırıcılığa meydan vermemeli, özendirmeli, ödüllendirme yapmalısınız.
- Değerlendirme yapmalısınız.

“İnsan beyni değirmen taşına benzer. İçine bir şey atmazsanız kendi kendini öğütür. (İbni Haldun) ”

DUYU GELİŞTİRME OYUNLARI

1) SARGI YARIŞI:

Obalar derin kolda dizilirler. Obabaşı obanın önünde obaya karşı durur. Başlama işaretiyle ilk izci kendi fuları ile obabaşının başına, eline ayağına, dirseğiyle vb. yerlerden birine sargı yapar. Hemen yerine koşar. İkinci izci aynı şeyi yapar böylece hangi oba evvel bitirirse o kazanır.

2) DENGE YARIŞI:

Malzeme: Metal bir tabak içi su dolu.

Oba belli bir mesafede sıralanır. Başlama ve bitiş yerleri çizgi ile belli edilir. Yarışa başlayacak ilk izcinin önünde metal bir tabak içi su dolu vaziyette yerde durur. Başlama işaretiyle izci tabağın içindeki suyu dökmeden yarışı bitirirse o kazanır.

3) TİLKİNİN KUYRUĞU

Sınıfın tahtasına kabataslak bir tilki resmi çizilir, kuyruğu çizilmez. Ebe, işaret edilen yerden gözü bağlı olarak (4-5 adım uzaktan) tahtaya gider ve kuyruğu çizer. İstenen biçimde çizen izci alkışlanır. Çizemeyen izci de yalnız işaret parmağı vurularak, sınıfça sessizce alkışlanır.

4) DİLEKLER:

Kuyruğu çizen izci, üzerine adını yazarsa, en yaklaşık çizebilen de ayrılmış, mukayese edilmiş olur.

5) BİR DAKİKALIK HATİP

Ebeye bir konu verilir ve bir dakikada bunun hakkında sınıfa bilgi vermesi, tanıtması istenir. En güzel konuşan, anlatan ünitece seçilir.

6) AŞURE OYUNU

Her obaya veya (her bir şahsa) aşure malzemelerinin ismini veriyoruz.

Aşure denince her oba (ya da herkes) ayağa kalkar şeker denince şeker obası ayağa kalkar.

Aşure bir tatlı türüdür derken aşure sözü ile ayağa kalkılır. Türüdür sözü ile oturulur.

7) BOM OYUNU

Oyun oynayacak 10 öğrenci çıkarılır. 7 ve 7'nin katlarında, sonu 7 ile biten sayılarda BOM deneceği açıklanır ve 1'den başlayarak sıra ile saydırılır. Yanılan, hata yapan oyundan çıkar. Oyun yeniden 1'den başlar. En son kalan yanılmayan öğrenci birinci ilan edilir.

8) DİKKAT OYUNU

Ayrı bir yere (öğrencilerin göremeyeceği bir yere) değişik eşyalar konur. Bıçak, çatal, rozet, tebeşir, ayna, toplu iğne, bant, aspirin, kilit, anahtarlık vb. gibi. Bunların sayısı öğrencilerin yaşına göre değişebilir. Öğrenciler gruplara ayrılarak, gruplar sıra ile eşyaların olduğu bölüme gelirler. Eşyaların neler olduğunu dikkatlice incelerler. Gördüklerini belirli bir sürede (1-2 dakikada) yazmaları söylenir. Süre bitiminde değerlendirme yapılır.

9) HOROZ OYUNU

Lider iki kişiyi çağırır. Biri beyaz, diğeri başka bir renk olan iki mendili, çağrılan kişilerin görmeleri engellenerek arkalarına iğnelenir. Birbirlerinin arkasında hangi renk mendil olduğu buldurulmaya çalıştırılır. Kendi arkasındaki mendili arkadaşına göstertmemeye çalışır. İlk bilen oyunda kalır, bilemeyen oyundan çıkar ve yerine yeni oyuncu alınır. Oyun aynı şekilde devam eder.

10) DOKUN SÖYLE

Çocukların her zaman kullandığı eşyalardan birkaçı masanın üzerine konur.İstekli olanlardan bir oyuncu çağrılır. Ona:

-Senin gözlerini bağlayacağım, masanın üzerinde duran bu eşyalara elinle dokunarak adlarını yüksek sesle söyleyeceksin, denir.

Oyuncu kaç eşyanın adını söylemişse o kadar puan alır.

Not: Masaya eşya yerine meyve, sebzelerde konabilir.

11) KİM YOK

Öğretmen çocukların haberi olmadan oyunculardan birinin dışarı çıkarır ve :

-İçinizden birinin dışarı çıkardım, acaba bu arkadaşınızın kim olduğunu bulabilir misiniz, der. Çocuklar bütün dikkatleri ile kimin eksik olduğunu araştırmaya başlarlar. Saklanan oyuncuyu bulan adını söyleyen çocuk başarılı sayılır.

12) ARKADA KALMA :

Lider sürekli yer değiştirir. Düdükle izciler liderin arkasında sıra olacaktır. En sona kalan yada hiç sıraya giremeyen oyunu kaybeder.

13) HALAT ÇEKME :

Yere paralel iki çizgi çekilir. İzciler iki eşit guruba ayrılır. Çizgiler arasında, halat üzerine bir fular bağlanır. Halatı çekerek fuları kendi tarafına geçiren grup kazanır.

14) EŞİNİ BUL OYUNU :

İzciler dağınık şekilde dururlar. Lider düdükle birlikte parmaklarıyla bir sayı işaret eder. İzciler gösterilen sayı kadar eşleşerek otururlar. Dışarıda kalanlar oyundan çıkar. İki izci kalana kadar oyun devam eder

15) ORKESTRA ŞEFİ KİM?

Ebe dışarı çıkar. Sınıftaki bir öğrenci şef olur. Şef ne yaparsa herkes onu yapar. Ebe içeri alınır. Ona şefin kim olduğu sorulur. Bulursa alkışlanır.

16) DENİZE-KARAYA:

İzciler yere çizilen çizginin arkasında dururlar. Çizginin ön tarafı deniz, arka tarafı karadır. Lider, denize dediğinde bütün izciler çizginin ön tarafına geçer, karaya dediğinde çizginin arka tarafına geçerler. Lider arada bir şaşırtmak için üst üste denize yada karaya diyebilir. Şaşıran oyun dışı kalır.

17) KELİME TEKRARI

İzcilerden biri diğer izcilerden uzaklaştırılır. Kalan izciler 8-10 çeşit eşya veya insan ismi yazarlar. Uzaklaşan izci çağırılır. Yazılan kelimeler sıra ile okunur. İzci , okunanların 6 tanesini doğru tekrarlayabilirse oyunu kazanır.

18) KİM ÖTTÜRDÜ

İki izci gözleri bağlanarak 2-3 metre aralıklarla yanyana bırakılır. Bu izcilerin 15-20 metre ilerisine diğer izciler bir sıra dizilirler. Bunların hepsinde düdük vardır. İzcilerden biri bir düdük öttürür, gözleri bağlı izciler düdük sesine doğru yürürler. Öttüreni bulabilirse gözleri açılır ve diğeri ebe olur. Düdük öttürdükten sonra yerinden kimıldamak yasaktır.

19) SES VER

İzcilerden birinin gözleri bağlanır. Diğer izciler onun etrafında halka olup otururlar. Gözleri bağlı izci elindeki şapka ile oturan izcilerden hangisine dokunursa o bir ses çıkarır. Gözü bağlı izci bu ses çıkarmanın kim olduğunu bilirse ebelikten kurtulur, ses veren ebe olur.

20) ZIP ZILDIR OYUNU

“Zıp” deyince baş aşağı eğilir, “Zıldır” deyince kaldırılır. Ancak Lider bazen “Zıp” dediğinde başını eğmez ya da “Zıldır” dediğinde başını eğerek izcileri şaşırtmaya çalışır. Yanlış yapanlar oyundan çıkarılır.

21) TUT – BIRAK OYUNU

Üç ayrı ip bir yere asılır veya üç izciye ipin bir ucu aşağıya sarkacak şekilde tutturulur. Üç yarışmacı izci iplerin önüne gelirler. Lider “Tut” dediğinde ip bırakılır, bırak dediğinde tutulur. Aksini yapan oyunu kaybeder.

22) GECE EŞYA TANIMAK

Bir masa üzerine çeşitli eşya konur. Daha evvel gözleri bağlanmış olan bir izci bu eşyaları yoklayarak adlarını söyler. Eğer doğru söylerse oyunu idare eden tasdik eder. Üç tane bilemezse oyunu kaybeder. Diğer bir izcinin aynı oyunu oynaması için eşyaların cins ve yerleri değiştirilir.

23) ARKADAŞ TANIMA

İzcilerden birinin gözleri bağlanır Diğer izciler bunun etrafında halka olup otururlar . Gözleri bağlı izci arkadaşlarını elleriyle yoklayarak kim olduğunu söyler. Beş isimden üçünü bilirse kazanır.(Oturan çocuklar vücutlarının belirli yerlerini yoklatmamak için kapatırlarsa oyun daha eğlenceli olur.)

24) NERDESİN KARDEŞ

Ortaya bir masa , sıra gibi bir eşya konur. İki izcinin gözleri bağlanır. Birine düdük , diğerine mendilden yapılmış topuz verilir. İzciler birer ellerini masadan ayırmazlar. Elinde topuz olan diye seslenir. Diğeri düdüğü çalar ve oradan hemen uzaklaşır. Elinde topuz olan izci gelen sese doğru gider ve topuzu vurmaya çalışır. Üç defa vuramazsa rolleri değişirler.

25) KARAKTERİZE ETMEK

İzciler iki sıra karşılıklı oturur. Her izci karşısındaki arkadaşının karakteristik bir özelliğini bulur ve adı ile beraber bir kağıda yazar. Oyunu idare eden adları okumadan karakteristik özellikleri okur. Okunan şeyin kendine ait olduğunu anlayan izci ayağa kalkar.

26) YALNIZ ÜÇ KELİME

Üç izci arkadaşlarının karşısında yan yana dururlar. Oyunu idare eden bilinen bir şarkıyı arkadaşlarına hatırlatır. Oyuna katılanlar şarkıyı şu şekilde söyleyecekler. Bir izcinin söylediği üç kelimeyi geçmeyecektir. Örnek: Birinci izci, ikinci, üçüncü vs. arada duraklama , yapılmaması gerekir. Bunlardan biri duraklar, şaşırırsa diğer dinleyici izci izcilerle değiştirilir.

27) ESİR ALMACA

İzciler halka olup otururlar. Grup başı bir şehir adı söyleyerek elindeki şapka veya mendili bir arkadaşına atar. Mendil kime geldi ise o, söylenen şehir adının son harfiyle başlayan bir şehir adı söyler. Eğer gecikirse veya yanlış söylerse mendili atan izcinin arkasına geçer esir olur, önündeki hata yapınca oradan kurtulur. Oyun böylece devam eder. Esirlerin kurtuluşu geliş sırasına göre olur.

28) ZAMAN ÖLÇÜSÜ

İzciler iki denk gruba ayrılarak karşılıklı iki sıra halinde otururlar. Her grubun başındaki izcide bir eşya (taş, kalem, şapka...) bulunur. Her izci bu eşyayı elinde 10 veya 20 sn. tutmak suretiyle elden ele verir.

Grupların hatalarını tesbit etmek için saatli iki izci kontrol eder. Hangi grup zamanı daha doğru tahmin ederse kazanır. Birinin yaptığı hatayı yanındaki izci düzeltebilir. Örneğin az tuttu ise kendisi fazla tutabilir.(her hangi bir işaret vermek veya saymak yasaktır.)

29) DİKKAT OYUNU

İzciler üç, dört kişilik guruplara ayrılır. Her gruba aynı tarihli gazeteden bir tane verilir. Gruplar oyunu idare edenden 20 m. Kadar uzağa bir sıra halinde dizilirler. Oyunu idare eden gazeteden bir başlık, bir resim, bir ilan adı söyler gruplardan hangisi daha evvel gösterirse bir sayı kazanır.

30) ULUSLAR OYUNU

Birkaç izci halka olur, otururlar, birer ellerini ortaya çizilmiş küçük bir dairenin içine koyarlar. Her biri bir ulus adı alır.

Grup başı bu alınan adlardan hangisini söylerse diğerleri ellerini daireden çabuk çekmeğe, adı söylenen ise her hangi birinin eline vurmaya çalışır. Vurabilirse vurulanın adı bir tarafa yazılır, adı beş defa yazılan oyuncu bir sayı alır. Adı söylenen oyuncu diğer oyuncular gibi elini çabuk çekerse oda bir sayı alır. Sayılar birkaç tane olunca ceza verilir.

BECERİKLİLİK OYUNLARI

31) PARÇALANMIŞ MEKTUP

İzciler 4-6 kişilik gruplara ayrılır. Her birine iki tarafı yazılı ve sekiz parça edilmiş birer mektup verilir. Mektupta önemli haberler vardır. Hangi grup parçaları daha evvel birleştirir ve içindeki yazıya göre hareket ederse oyunu kazanır. Örnek:

Liderinizden bir ip alınız, kendi çadırınızın önüne bir kazık çakınız, bu ipi kazık bağı ile kazığa bağlayınız ve bir de kısaltma düğümü atınız.

Bir kağıda da, buradan hareket ettik, beni takip et, dur ve sap, içilecek su var gibi teknik iz ve işaretlerini çiziniz.

Ayağından yaralanmış bir arkadaşınızı lider çadırının önüne getiriniz. v.b. gibi.

32) DÜĞÜMLEMEK

İzciler iki denk gruba ayrılır. Her grubun uzun bir ipi vardır. Gruplar bir sıra geniş kol durumunda karşılıklı dururlar. Verilen işaret üzerine her izci sırası geldikçe kör düğüm veya kısaltma düğümü

yapar ve arkadaşına verir. Hangi grup doğru olarak önce bitirirse oyunu kazanır.

33) BAĞLANMAK

İzciler iki denk gruba ayrılır. Her grubun baş tarafında duran izcilerde birer ip vardır. İşaret verilince her izci kendi ayağına bir kazık bağı atar ve ipi yanındaki arkadaşına verir. Hangi grup evvel bitirirse oyunu kazanır. (Bağlı durumdan tekrar komut ile çözülerek çözüme yarış da yapılabilir.

34) AYAKLA DEVİRMEK

İki izci karşılıklı otururlar. Dizlerinin altına birer izci sopası geçirirler. Kollarını bacalarının dışından, sopaların altından geçirecek sopayı güzelce sıkıştırırlar. Ayaklarıyla karşısındaki izciyi iterek devirmeye çalışırlar.

35) KELİMEDEN TELGRAF

İzciler halka olur otururlar. Lider bir kelime söyler. İzciler bu kelimeyi teşkil eden her harfi kullanarak anlamlı bir telgraf yazarlar. Her harf yeni oluşacak kelimenin baş harfi olacaktır. Örnek:

- (İzci) ; İzmir izcileri cumaya Zonguldak'tadır.
- (Kitap); İzci kamplarındaki pilavların tuzu azdır.
- (Kuyu); Uğur, kamp yemeklerini unutamıyor.

36) TELGRAF YAZMAK

Belirli bir zaman içinde, Örneğin 10 dakikada her izci bütün kelimeleri aynı harfle başlayan bir telgraf yazar. Neticede bütün telgraflar okunur. Telgraf şu şekilde değerlendirilir. En uzun yazan 10 sayı, kısa zamanda yazılan 20 sayı, komik olan 30 sayı kazanır.

37) RESİM ÇİZMEK

İzciler iki veya daha fazla gruba ayrılırlar. Gruplar derin kolda dizilirler . En baştakilere her hangi bir resim (örneğin, bir öküz başı, bir evin damı, bir insanın bacakları...) yarısı çizilerek verilir. İşaret verilerek kağıt elden ele dolaşır ve her izci resmin bir parçasını çizerek tamamlar. İyi benzeten grup birinciliği kazanır.

38) YERDEKİ ELMAYI ISIRMAK

İzci diz kapakları arkasına bir izci sopası sıkıştırarak iki dizinin üstüne çöker. Kollarını bacalarının arasından , sopanın arkasına geçirir ve ellerini yere koyar. Bu durumda önüne konan elmayı ağzı ile ısırma çalışır.

(Sopa bacaklar ve kollar arasına sıkıştırılmış olmalıdır.)

39) AĞAÇTAN MEYVE KOPARMAK

İki ağaç veya iki izci sopası arasına bir ip gerilir. İpe elma, armut, üzüm gibi meyveler asılır. Meyvelerin yüksekliği sıçranınca ağza erişebilecek yükseklikte olmalıdır. Aynı boydaki izciler kolları arkadan bağlanmış halde meyvelerin altında dururlar. Verilen işaret üzerine sıçrayarak ağızlarıyla meyveleri koparmaya çalışırlar. Hangisi evvel koparırsa birinci olur.

Meyve yerine yoğurda bulanmış ekmek asılacak olursa çok daha gülünç olur.

40) SIRIK ÜZERİNDE DÜDÜK ÇALMAK

İki izci karşılıklı sandalye, sandık, ağaç kütüğü veya yüksekçe bir yere çıkarak izci sopasının birer uçlarını omuzlarında sıkıca tutarlar. Sopanın ortasına bir düdük bağlanmıştır. Başka bir izci sopanın üzerine bir izci ipini katlayarak atar. İpin ortasını ensesine koyar, elleri ile ipin iki tarafından ve sopaya yakın bir yerden tutarak kendini yukarıya çeker, sopa üzerine asılmış düdüğü öttürür.

41) İTİŞME

İki izci karşılıklı dururlar. Bacaklarını yana açarlar. Aralarında bir kol uzunluğunda açıklık vardır. Verilen işaret üzerine elleriyle karşılıklı birbirlerinin avuçlarına vurarak dengeleri bozmaya ve ayaklarının yerini değiştirmeye çalışırlar. Kuvvetli vuracak gibi yaparak geri çekilmek ve karşısındakini aldatarak öne düşürmek sayılır. Ellerin yere değmemesi ve ayakların yerinden kımıldamaması gerekir.

EĞLENCELİ GRUP OYUNLARI

42) ARI SOKTU

İzcilerden biri ebe olarak önde durur, biri elini arkadan kalçası üzerine koyar. Diğer beş altı izci bunun gerisinde dururlar. İzcilerden biri ebenin eline vurur. Ebe ,hemen geriye dönerek kim vurduğunu bulmaya çalışır. İzcilerin hepsi kendisi vurmuş gibi bir poz alarak bulmasını güçleştirirler. Ebe kimin vurduğunu bulursa onunla yer değiştirir .Her vuruştan sonra izciler arı gibi ses çıkarırlar.

43) AYRAN YARIŞI

İzci tabakları içine ayran konur .İki izci bir izci sopasını kalçaları yüksekliğinde tutarlar. Yarışa katılacak izciler ayaklarını bu sopaya koyarlar ve cephe vaziyeti alırlar. Verilecek işaret üzerine tabaktaki ayranları içmeğe başlarlar. Kim evvel bitirirse kazanır.

44) ÇUVAL YARIŞI

Bütün koşucular çuval içine girerler kollar ya çuval içine sokulur ve çuval kollar üzerinden bağlanır veya kollar dışarıda bırakılır. Koşuya (ayakta,diz üstü,sırt üstü,karın üstü ...) vaziyetlerinde başlatılabilir, koşu yolu üzerine engeller konulabilir. Çuval bulunmadığı zaman izcilerin ayakları bağlanarak aynı oyun oynatılabilir.

45) TIRTIL YARIŞI

Dört beş izci birbiri arkasında cephe vaziyetinde durular ve ayaklarını arkadakilerin omuzlarına koyarlar ve başlarını sıkıştırırlar. Bu şekilde bir çok tirtillar yan yana getirilerek aralarında bir yarış yaptırılır. Eller daima ritim ile atılmalıdır, aksi taktirde tirtil kopar. Tirtil uzadıkça oyun zorlaşır.

46) İĞNEYE İPLİK GEÇİRMEK

Yarışa girenlere birer iğne ve birer sap iplik verilir. 50 m. Kadar uzaklığa iğneye iplik geçirerek kim evvel koşarsa yarışı kazanır. Durarak ipliği iğneye geçiren oyun dışı kalır.

47) YUMURTA YARIŞI

Bu yarışa katılan izcilere birer kaşık ve birer yumurta verilir. İzciler kaşığın sapını ağızları ile tutarak yumurtayı kaşığın içine koyarlar . Verilen işaret üzerine 50 m. Kadar uzakta olan varış yerine koşarlar. Yumurtayı düşürmeden kim evvel gelirse yarışı kazanır.

48) GARSON YARIŞI

Bardaklara renkli su doldurulur. Bir tabak içine konur. 50 m. Kadar uzaklığa kim dökmeden götürürse yarışı kazanır.

49) BAĞLI KOŞU

İki izci yan yana durur. Birinin sağ ayağı diğerinin sol ayağına bağlanır. Bu şekilde üç ayak olmuş izciler bir sırada dururlar. Verilen işaret üzerine koşmaya başlarlar. Varış yerine kim evvel gelirse yarışı kazanır.

50) SIÇRAYAN HALKA

İzciler halka olurlar. Halkanın ortasında bir izci bulunur. Bu izcinin elinde bir ucuna ağırlık bağlanmış bir ip bulunur. İzci ipi çevirmeğe başlar ve yavaş yavaş uzatarak arkadaşlarının ayaklarına çarptırmaya çalışır. Halkadaki izciler ip üzerinden atlayarak kurtulmaya çalışırlar. İpe değen oyunda çıkarılır.

51) TREN

İzciler 8-10 kişilik gruplara ayrılır. Gruplar tek sıra derin kol vaziyetinde dururlar. Her grubun önüne 15-20m kadar uzağa bir taş, sopa veya herhangi bir şey dikilir. İşaret verilince grupların birinci izcileri koşarlar , öne konmuş olan işaretin arkasından dolaşır, kendi grubunun arkasından dolaşır ve ikinci izcinin omzuna veya kalçasına tutunur. Bu defa ikisi birden aynı şekilde koşarlar ve üçüncü izciye bağlanırlar. Bu şekilde devam edip son izci de dolaştıktan sonra yerlerine gelirler ve esas vaziyete beklerler. Hangi grup evvel bitirirse oyunu kazanır.

52) ÜÇ TAŞLA DERE AŞMAI

İzciler 8-10 kişilik gruplara ayrılır. Her grup başı önünde 3 yassı taş vardır. İşaret verilince izci iki taşı yere koyar ve onların üzerine basar. Üçüncü taşı öne koyar ona basar, arkadaki taşı alır öne koyar, bu suretle hiç yere basmadan yarış yerine kadar gider. Karşıda kendi grubunun yarısı bulunur, bunlardan biri aynı şekilde geri gelir ve oyun böylece devam eder .Hangi grup evvel bitirirse oyunu kazanır. (Yere basan oyuncu başladığı yerden tekrar başlar.)

53) AYAKKABI YAKALAMAK

10- 15 İzci halka olur, otururlar. Dizlerini karınlarına çekerek bacaklarının altında bir tünel meydana getirirler. Halkadakiler bacaklarının altında elden ele bir ayakkabı dolaştırırlar. Halkanın dışında bir izci bu ayakkabıyı yakalamaya çalışır. İzcilerin elleri daima bacaklarının altında ve hareketlidir. Ayakkabı elden ele verilir ve gidiş istikameti istenildiği gibi değiştirilir. Ebe ayakkabıyı bulursa halkaya geçer , yakalattıran ebe olur.

54) ŞEKERE YETİŞMEK

Sağlam bir sandalye ön ayakları üzerine yere yatırılır. Sandalye arkalığının ön kenarına bir şeker konur. İzci sandalyenin arka ayakları üzerine oturur ve elleriyle arkalığın tutar. İzci öne eğilerek ağız ile şekere yetişecektir.

HALKA OYUNLARI

55) * Oyuncular halka olurlar, ebe ortada gözleri bağlıdır. Ebenin elinde sopa vardır. İzciler ebenin etrafında dönmeye başlarlar, ebe sopa ile birisini işaret eder. İşaret edilen izci sopanın ucundan tutar. Ebe kendisine bir hayvan sesini taklit etmesini ister ve sesinden tanımaya çalışır. Tanırsa yer değiştirilir. Tanımazsa oyun devam eder.

56) * Oyuncular halka olur otururlar. Ebe ortada durur. Herkes bir hayvan ismi alır. Ebe iki hayvan ismi söyler. İsimleri söylenenler yer değiştirmeye çalışacaklardır. Bu sırada açıkta kalan yerlere ebe oturur. Açıkta kalan ebe olur.

57) * Ebenin gözleri bağlanır. Üç defa kendi etrafında döndükten sonra (Bu esnada halka olmuş oyuncular yer değiştirebilir.) Halkanın kenarına getirilir. Ebe sıra ile oyunculara “sen kimsin ?” diye sorar. Kendisine sorulan da “Benim” diye cevap verir. Böyle en çok üç kişiye sorar ve sesinden kim olduğunu anlamaya çalışır.

58) * İzciler halka olur. Lider ortada kendisinin bir yere bıraktığı elmanın birisinin tarafından alındığını söyler. Birisini işaret ederek “Bunun çaldığını tahmin ediyorum .“ der. İşaret edilen , ağzını açmadan ve gülmeden ,gülümsemeden ,işaretlerle kendinin çalmadığını ifade eder. Başkasını gösterir. Gösterilen de aynı şeyi tekrarlar. Gülenler oyun dışı kalır.

59) * Daire şeklinde durulur. İki kişinin birisi kurt, birisi kuzu olur. Her ikisinin de gözleri bağlanır ve daire içinde birbirinden uzaklaştırılırlar. Kurt “hav !” diye bağırınca, kuzu “Mee” diye yanıt vermek zorundadır. Kurt kuzuyu bulmaya çalışırken kuzu da kurdun elinden kurtulmaya çalışır. Kuzu yakalandığında oyuncular değiştirilerek oyuna devam edilir.

60) * Halka şeklinde durulur. Birisi elinde tavşanı temsil eden bir eşya ile, karşısında duran birisinin elinde de köpeği temsil eden bir eşya bulunur. Başla deyince, oyuncular tavşan ve köpeği yanındakilere vermeye çalışırlar. Tavşanı tutanlar onu köpekten kaçırmaya, köpeği tutanlar da onu tavşana yakınlaştırmaya çalışırlar. Köpek tavşana kimin elindeyken yetişirse o oyun dışı kalır.

61) * Oyuncular oturarak bir daire olurlar. Yalnız bunlardan biri zavallı kedidir. Oyun başlayınca kedi arkadaşlarından birinin önünde diz çökerek miyavlamaya başlar. Önünde duran oyuncu hiç gülümsemeden “zavallı pisi” diye sürekli tekrarlar. Bunu söylerken gülerse kediyle yer değiştirir, oyun başka biri ile devam eder. Miyavlayan sesini istediği tonda değiştirebilir.

62) * Ebe halkanın ortasına geçer. Hakem de halkanın içindedir. Hakem ebeye, halkadaki oyuncularından birinde düdük olduğunu söyler. Düdüğü kimin çaldığını bulup , düdüğü de bulmasını ister. Oysa düdük hakemin arkasındadır. Hakemin arkasındaki düdüğü halkadakilerden biri çalar . Ebe oraya doğru yönelir .Hakem oradan başka bir yere geçer. Ebe düdüğü bulmaya çalışırken hakemin bulunduğu yerden düdük sesi gelir ve böylece aldatmaca devam eder. (Hakem düdüğü arkadan beline bağlamalı ve belli etmemelidir.)

63) * Bütün izciler bir daire şeklinde dizilirler. Önlerine keplerini ya da fularlarını yere koyarlar. Yalnız bunlardan birisinin kepi ortaya konur. Kepin içinde kampçılığa ait sorular bulunur. Başla deyince herkes keplerin dışında bir daire şeklinde koşmaya başlarlar. Dur komutu verilince herkes olduğu yerde ki kepin veya fuların önünde durur. Açıkta kalan kimse ortaya geçer ve kepin içinden bir kağıt alır, kağıttaki soruyu yanıtlamaya çalışır. Yanıt veremezse oyundan çıkarılır. Kepin içinde ceza yerine geçecek bazı hareketler de soru yerine konabilir.

64) * İzciler daire şeklinde dizilirler, ortada ebe vardır. Ebe izcilerden birinin önüne geçerek komşularını sever misin der. Öteki de evet diye cevap verir. Ebe en çok kimi seversin der. İzci de arkadaşlarının ikisinin adını söyler. İzcilerden kimlerin adları söylendiyse yer değiştirirler. Bu arada ebede onlardan birisinin yerini almaya çalışır. Açıkta kalan ebe olur. Ebenin sorduğu soruya bazen

hiçbirini sevmem tanışmak üzereyim diyebilir. Bu taktirde bütün izciler yer değiştirmek zorundadır. Ebede bu esnada yer bulur. Açıkta kalan ebe olur.

65) * Daire şekline giren izcilerin ortasında ebe vardır. Ebe yüzünü yıkıyor deyince ,herkes yüzünü yıkar gibi yapacaktır. Bu arada ebe söylediği kelimelere bağlı kalmayıp istediği hareketi yapacaktır. İzciler yalnız söylenen hareketi yapacaktır.

DİKKAT OYUNLARI

66) * Lider “Yeşil görüyorum” diye başlar. İzciler o şeyi bulmaya çalışır. Bulan aynı şekilde devam eder.” Tahtadan bir şey”, ”bakırdan bir şey “veya “a ile başlayan bir şey görüyorum “ diye de oynanabilir. Bu oyun izcilerin çeşitli renk algılama, çeşitli maddeleri tanıma yeteneklerini artırır.

67) * Ebe gözlerini kapar. İzcilerden biri odadan çıkar. Ebe gözlerini açınca kimin dışarıya çıktığını bulmaya çalışır. Dışarı çıkanı bilirse ,çıkan ebe olur. (Kalabalık ortamlarda oynanabilir.)

68) * Bir izci (ekip,oba,öbek de olabilir)dışarı çıkar. Odadakiler bir eşyanın ismini seçerler. Dışarıdaki(ler) içeriye alınır. Yirmi soru sorarak o eşyayı bulmaya çalışır. Arada iki tahminde bulunulabilir ancak üçüncü de bilinmesi gerekir.

69) * İzciler iki sıra halinde sıralanırlar. Her sıradan birer kişi ortaya gelir. Lider bir harf söyler ve o harfle başlayan bir kelimeyi daha önce söylemeye çalışırlar. Hızlı davranamayan çıkar,yerine sırasından başka izci gelir. Grupta tek izci kalıncaya dek oyuna devam edilir.

70) * Yerde iç içe beş daire çizilir. Küçüğün çapı bir ayak, büyüğün ise dört ayak olmalıdır. Dairelerden beş metre uzakta duran izciler ,bir taşı veya bir tahta parçasını sıra ile dairelere fırlatırlar. Taşı en içteki daireye atan dört,büyüğüne atan üç,daha büyüğüne atan iki,en dıştakine atan bir puan alır. Bir süre sonra alınan puanlar sayılır. En çok puan alan kazanır.

71) TEMBEL KURT

Kurdun ini olacak bir daire çizilir. Bundan onbeş metre uzaklıkta çocukların evini temsil eden bir kare çizilir. Ebe tembel kurt olur ve ininde oturur. İzciler evlerinden çıkarak ve kurdun ini önüne gelerek kurdu,”Tembel kurt,bizi yakalayamaz.” diye kızdırırlar. Kurt kızınca inden çıkar ve izcilerin arkasından koşmaya başlar. İzciler evlerine doğru kaçırlar. Evlerine girmeden,kurt kaç kişiyi tutarsa ininde hapseder. Bir izci kalasıya kadar oyun devam eder.

72) YAKUP NERDESİN

Bütün oyuncular daire olur. İki kişinin gözleri bağlanır. Birisi sorar “Yakup nerdesin” diye. Öbürüde 3 defa elini birbirine vurur. Bu şekilde onu bulmaya çalışır.

-Yakup Söyledi: Yakup söyledi kelimesi söylenmedikçe hiçbir hareket yapılmaz. Hareketi yapan oyundan çıkarılır. Örnek:

-“Yakup söyledi kollar yana kalkar” , denince kollar kalkar.

-“Kollar kalkar” deyince kalkmaz.


AÇIK HAVA OYUNLARI

73) Eşli Kovalamaca:

Oyuncular arasından gönüllü iki çocuk seçilir. Bunlar elele tutuşarak arkadaşlarını kovalamaya başlar. İki kişiyi vurursa bunlarda elele tutuşarak diğerlerini kovalamaya başlar. En son kalan üç kişi başarılı sayılır.

74) Çömel Kurtul: Oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe arkadaşlarını kovalarken ayakta vurabilirse ebelikten kurtulur. Kovalanan kendini kurtarmak ve vurulmamak için hemen çömelirse ebe onu vuramaz. Veya ebe ayakta gördüğünü vurunca onuda ebe yapar vurucular çoğalmış olur. En son vurulmayan üç oyuncu başarılı sayılır.

75) Beni Takip Et

İki veya üç lider (yanlarına başka izci de seçebilirler) ellerine birer düdük alırlar. İzciiler dağınık şekilde durular. Liderler göz temasıyla anlaşarak ikisi de düdük çalıyormuş gibi yaparlar. Düdük sesinin duyan izciler sese doğru giderler ve liderin arkasına tek sıra olurlar, yanlış (düdük çalmayan) liderin arkasında olan izciler, araya girmeye çalışan dışarda kalan ve son sıradaki izci elenir. Bu şekilde devam eder tek kalan izci birinci olur. (Mustafa Cevahir & Teyfik Yılmaz patentli )

www.sivasizcilik.org

www.sivasgenclik.com

www.facebook.com/sizder