

Belgenin Dijital Hali: <https://view.genial.ly/5e8464e83d9b5c0d95872fd3/presentation-oryantiring-eve-sigar>



Evde hayat var

Amaç

Bildiginiz gibi Dünya genelinde yaşanan ve ülkemizin de olumsuz etkilendiği COVID-19 virüsü dolayısıyla insanlar evde izöle bir şekilde yaşamaya başladı. Bu sıkıntılı süreçte çocuklarımız fiziksel olarak hareketsiz kalmıs ve öğrenme deneyimleri sekteye uğramıs durumdadır. Uzun süre evde geçirilecek bu zamanı verimli kullanmak adına sizlere oryantiring sporunu tanıtmaya, çeşitli fiziksel ve mental etkinliklerle bu sıkıntılı süreci daha aktif ve verimli geçirmenize destek olacağız.

'Oryantiring İle Evde Hayat Vardır!'



Oryantiring Nedir?



Oryantiring, koşarak hedef bulma sporudur. Hedefler harita

üzerinde verilen sıralama üzerinde bulunmalıdır. Hedeflerin en kısa sürede bulunulması gerekir.

Bir spor etkinliđi olarak oryantiring (koşarak-kayarak-bisiklet sürerek veya diđer şekillerde hedef bulma); katılımcıların / sporcuların bilinmeyen veya az bildikleri bir alanda, harita ve pusula yardımı ile yönlerini bulup önceden yerleřtirilmiř ve haritaya iřaretlenmiř hedefleri bulmaya çalıřtıkları bir spordur.

Daha basit tanımla oryantiring, harita yardımıyla bulunacak yer ve gidilecek yolun bulunmasıdır. Bireysel veya takım olarak yapılır



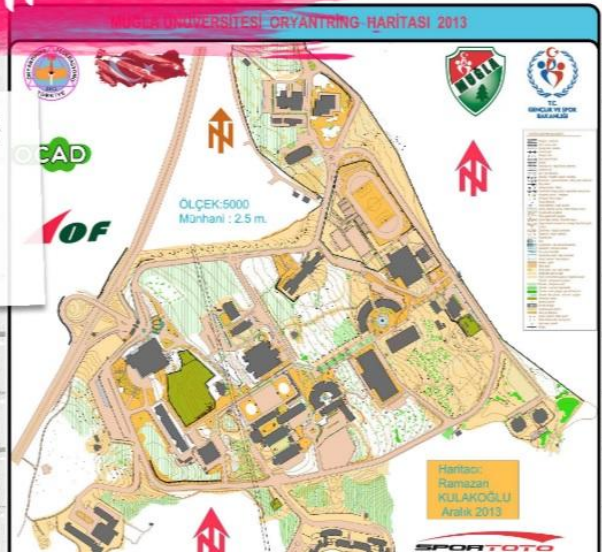
Evde Oryantiring

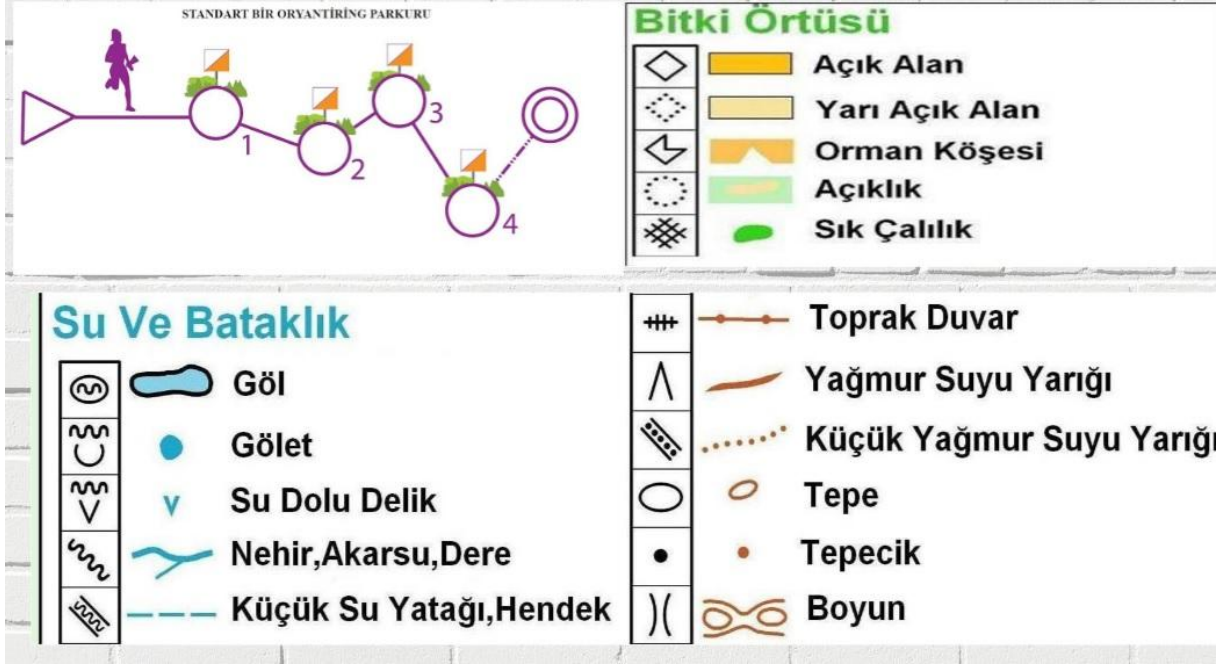
Çocuğunuza sabah uyandığı zaman tuvalet ihtiyacı, elini yüzünü yıkama, dişlerini fırçalama davranışı kazandırmadan çocuğı mutfağı almamanız. Bu davranışları kazanmasını beklemeniz. Bunları yaptıktan sonra yatağı toplaması, bir düzen içerisinde hareket edilmesinden bahsetmeniz. Sonra ailece kahvaltıya başlamanız. Bütün bu sürecin aslında biz yetişkinler için tamamen bir oryantiringe benzediğini çocuğumuza anlatmamız gerekir. Buradaki farkedilmesi gereken; oryantiringdeki başlangıç noktasını, lavabo olurken; diş fırçalama, ellerimizi yıkama, odamızı toplama, sıralı hedefleri ; kahvaltı ise bitiş noktasını ifade etmektedir.

Bunlardan hareketle bu süreci bir oyun şekline dönüştürme evde bir oryantiring oyunu oluşturmaya çalışabilirsiniz. İşte bu sunu sizlere bunun yollarını göstermek ve temel düzeyde oryantiringe başlangıç olarak bir yol haritası olacak şekilde düzenlenmiştir.

Harita Dili

Oryantiring sporunda, yarışmacılara her yaş grubuna özel haritalar verilir. Bu haritada çeşitli semboller kullanılır. Peki bu semboller ne anlama gelir?





Oryantiring Faydaları

Oryantiring bir öğrenci sporudur, çünkü öğrencilerin mantıklı düşünme ve problemleri bağımsız olarak analiz edip çözüme yeteneğini geliştirir.

Oryantiring bir aile sporudur. Ailenin bütün üyeleri hafta sonu boyunca zihni rahatlatmak ve eğlenmek için doğaya dönecekler ve aile ilişkilerini geliştirip iyi vakit geçireceklerdir.

İki boyutlu haritayı üç boyutlu görmeyi sağlar.

Karar verme ve özen gösterme çalışması yapar. Eğer yolunu kaybetmişse hayal kırıklıklarını bir tarafa atmayı (baş edebilmeyi) öğretir.

Hayvanların ve bitkilerin dünyasına saygı duymayı öğretir

Açık havada yapılan bu spor dalı sporunun genel bedensel ve yön bulma yeteneklerini artırırken bireyin kişisel özelliklerini geliştirir

Oryantiring sosyal bir spordur. Orada insanlar yaş, cinsiyet, etnik, kültürel köken ve sosyal statüden bağımsız olarak tanışır

Kendinizi doğaya nasıl uyduracağınızı, doğayı nasıl koruyacağınızı ve doğa kanunlarına nasıl bağlı olduğunuzu öğreten oryantiring, çevresel bir spordur.



Oyun-1

Oyunun Adı: Ayı Çıktı

Oyunun Yeri: Bahçe-Ev Salonu

Oyunun Araç ve Gereci: Yön kartları

Oyunun Süresi: 20 dk.

Oyunun Seviyesi: Okul öncesi ve ilkokul çocukları

Oyuncu Sayısı: en az 2 kişi

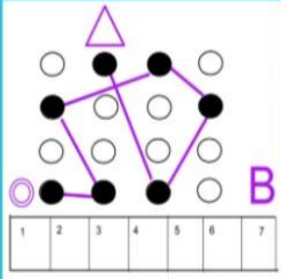
Oyunun Amacı: Yön kavramlarının kazandırılması

Eğitsel Değeri: Hızlı karar verebilme, koordinasyon becerisi kazandırma ve dikkat seviyesini artırma.

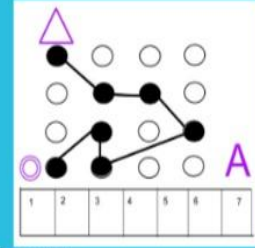
Oyunun Açıklaması: Yönlerin yazılı olduğu kartlar hazırlanır ve oyun alanına yerleştirilir. Ebeveyn çocukları ortaya toplar. Çocuklarla birlikte ana yönler tekrarlanır. Yönümüzü nasıl buluruz sorusunu sorar ve çocuklardan cevaplarını alır. Ayının doğada iyi göremediğini ve biz ayı gördüğümüzde sabit şekilde durursak bizi herhangi bir cisim olarak algılayabileceğinden dolayı, ayı çıktı komutundan sonra herkesin çömelerek olduğu yerde hareketsiz kalması gerektiğini söyler. Ebeveyn yönleri söylediğinde söylenen yöne doğru herkesin koşması gerektiğini belirtir. Herkes yönlere doğru koşarken ayı çıktı komutunu verir. Ebeveyn bir yön söyleyerek oyunu başlatır. Arada bir ayı çıktı diye komut verir. Bütün çocuklar oldukları yerde kalırlar. Oyun bu şekilde komutlarla devam eder. Yanlış yapanlar elenir ve son kalan çocuklar oyunu kazanır. Okul öncesi çocuklarıyla yönler yerine sağa-sola-öne -arkaya komutları ile oynanabilir.

Çeşitlendirme: İkinci oyunda ana yönlerle beraber ara yönlerde eklenerek oyunun çeşitlendirilmesi sağlanır.

Oyun-2



- OYUNUN ADI: HEDEF MATEMATİK
- OYUN YERİ: Evin Salonu veya Koridor-Bahçe
- ARAÇ GEREÇLER:
 - Yandaki resimlerin çıktısı veya çizilmiş hali
 - Hedefleri temsilen huni veya renkli kağıtlar
 - kalem



- EĞİTSEL DEĞERİ: Harita ve yön Bilgisi-Matematiksel İşlem Becerisi
- OYUNUN AÇIKLAMASI: Aynı yerde 2 düzen oluşturulur (4*4 'lük ideal). Her hedefe (boş hedefler dahil) çocuğun seviyesine uygun matematiksel işlemler yazılır. Haritalar çocuklara verilir. Süreli veya süresiz olarak tasarlanabilir. Kurallar önceden çocuklara anlatılır. Yarışmacı çocuklar tarafından haritaların altındaki kontrol kutucuklarına koyu renkle gösterilen hedeflerdeki işlemlerin cevapları (başlangıç ve bitiş noktaları dikkate alınarak) en sade haliyle yazılır. Her hedefin üzerinde ayrıca bir numara veya harf verilmesi gerekir. Çünkü harita alt kısmında bulunan kontrol kartları hedeflerin numara veya harfleri ile uyumlu olmalıdır. Ebeveyn kontrol ederken kontrol kartı numarası ve hedef numaralarının aynı olduğuna dikkat etmelidir. En hızlı veya en doğru cevaplar belirlenerek oyun sonlandırılır. İstendiği kadar tekrar yapılabilir.
- Başlığı tıklayarak dökümanlar kısmından oyun çıktısını alabilirsiniz.





Oyun-3

OYUNUN ADI: Süpriz Parkuru

OYUN YERİ: Evin Salonu- Koridor veya bahçe

ARAÇ GEREÇLER: Dökümanlar kısmından alınan çıktı veya elle çizilmiş hali. Hedefleri temsilen huni veya renkli kağıtlar, kalem

EĞİTSEL DEĞERİ: Harita ve yön Bilgisi

OYUN SEVİYESİ: 4-5-6-7-8. sınıf veya daha büyük yaş grubu

OYUNUN AÇIKLAMASI: Belirli bir düzende huniler veya kağıtlar dizilir.(kare veya dikörtgen). Her çocuğa hazırlanan bilgi kartı verilir. Bilgi kartındaki yönlerde belirtilen uzaklık(her huni arası 50 metre veya 100 metre belirlenebilir.) ve belirtilen yönlerde gidilerek oradaki harfler yazılır. Böylece çocuklar uzaklık hesabı ve yön belirleme becerilerini geliştirmiş olacaklar.

ALTERNATİF: Bilgi kartı verilmeden de sözel olarak yönlendirmelerle yönler söylenerek önceden belirlenen hedefe ulaşmaları saplanabilir. Ulaşılan hedefte sürpriz bir atıştırmalık bu parkuru daha eğlenceli hale getirecektir.

ÖNEMLİ NOT: Oyun başlangıcında çocuklara hangi yönün kuzey olduğu bilgisi verilmelidir.



Oyun-4

OYUNUN ADI: Hayvan Dedektif

OYUN YERİ: Evin Tüm Bölümleri

ARAÇ GEREÇLER: Zarflar(en az 5 adet)-çizilmiş veya çıktısı alınmış bir panda resmi-minik bir kutu

EĞİTSEL DEĞERİ: Harita ve yön Bilgisi-Empati kurma-Takım Çalışması

OYUNUN AÇIKLAMASI: Ebeveyn bulunmasını istediği zarfları önceden istediği hedeflere yerleştirir.Yönler çocuklara hatırlatılır.Oyun hikayeleştirilir.Çocuklara dedektif kostümü yapılabilir.(uzun ceket-şapka)
Örneğin, Nesli tükenmekte olan ve koruma altına alınan bir pandanın koruma alanından çalındığı bilgisi geldi.Sizler birer dedektifsiniz. Sizlerden bu hayvanları bulup kurtarmanız isteniyor.Hırsızların kaçarken gittikleri yerlerde izler bırakıyorlar. Bu izleri sizlerde takip ederek bulabilirsiniz.

İlk zarf verilir ve zarfların içerisinde çeşitli ipuçları, yönlerini bulmalarını sağlayacak bilmeceler veya çitmeleri gereken yönler önceden ebeveyn tarafından zarflardaki kağıtlara yazılacak.

Örnek ipucu: zarf1-doğu ne tarafta.Unutmayın önümüz kuzeye dönükse sağımız doğudur.Yemek yerken kullandığımız araçlar nerede olur gibi. Çeşitli ipuçları ile yönlerde belirtilerek zarfları sıra numaralarına göre bulmaları istenir.En son zarfın yönlendirdiği yerde kutunun içerisinde panda resmi ve yanında bir not:
"Yaşasın sonunda pandayı buldunuz. Aslında pandayı kaçırmak istemişler ve bir kutuya koymuşlar. Kaçıranlar sizleri görünce kutuyu bırakıp kaçmışlar" şeklinde yazılabilir.

ALTERNATİF: Pandaya bir isim verilebilir.(ufaklık -benekli vb.). Bu oyunu birden fazla grup şeklinde de hazırlayabilirsiniz.Ancak her grubun zarf rengi farklı olmalı ve oyuncular kendi renkleri dışında başka zarflara bakmamaları gerektiği bilgisi verilmelidir.



Oyun-5

OYUNUN ADI: Evde Oryantiring

OYUN YERİ: Evin Tüm Bölümleri

ARAÇ GEREÇLER: kalem-kağıt-evin krokisi

EGİTSEL DEĞERİ: Harita ve yön Bilgisi-Hız

OYUNUN AÇIKLAMASI: Diğer oyunları oynadıysanız asıl oyunumuza hazırsınız demektir çocuklar. Ebeveynler öncelikle çocuklardan evlerinin krokisini çizmelerini isterler. Kroki çizmede zorlanan çocuklara yardımcı olunabilir. Ebeveyn yarışma için asıl krokiyi kendisi hazırlamalı. Krokiye hedefler ve kontrol kutucukları çizilmeli.

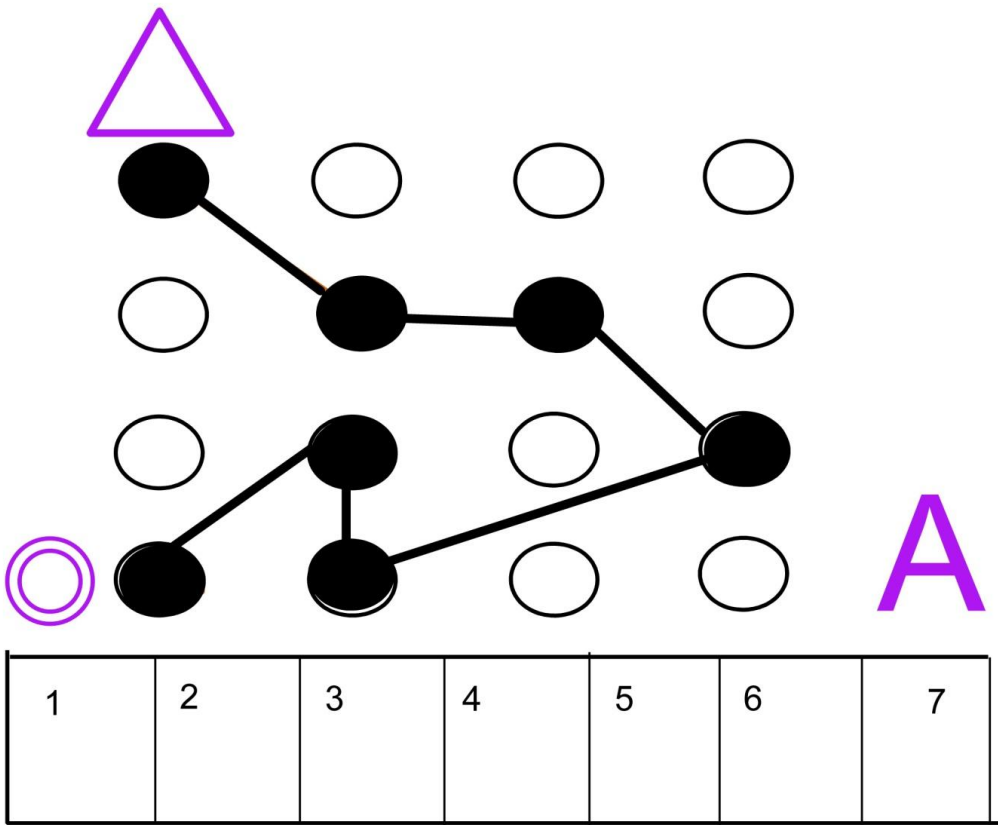
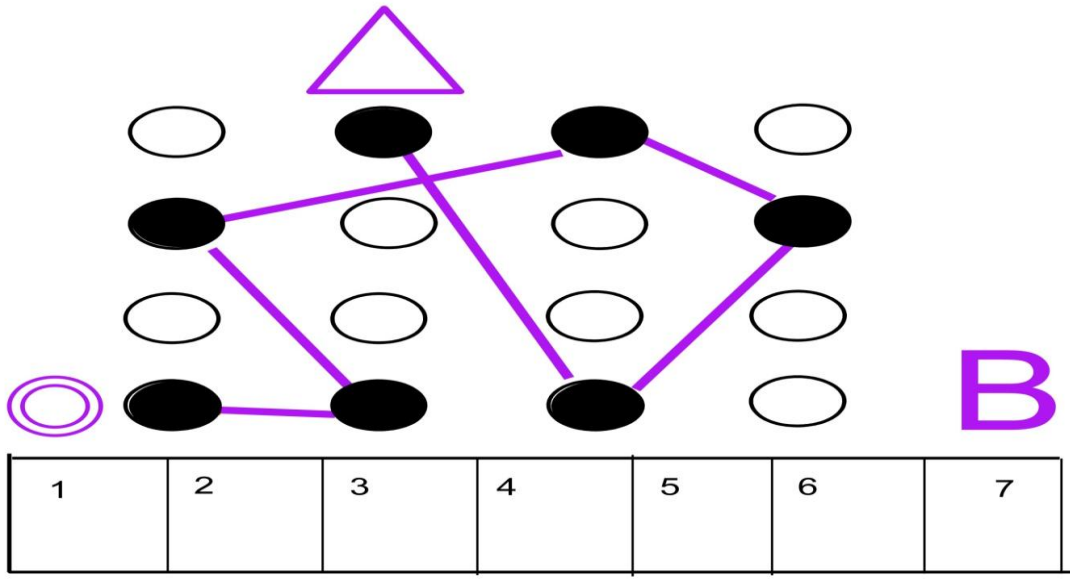


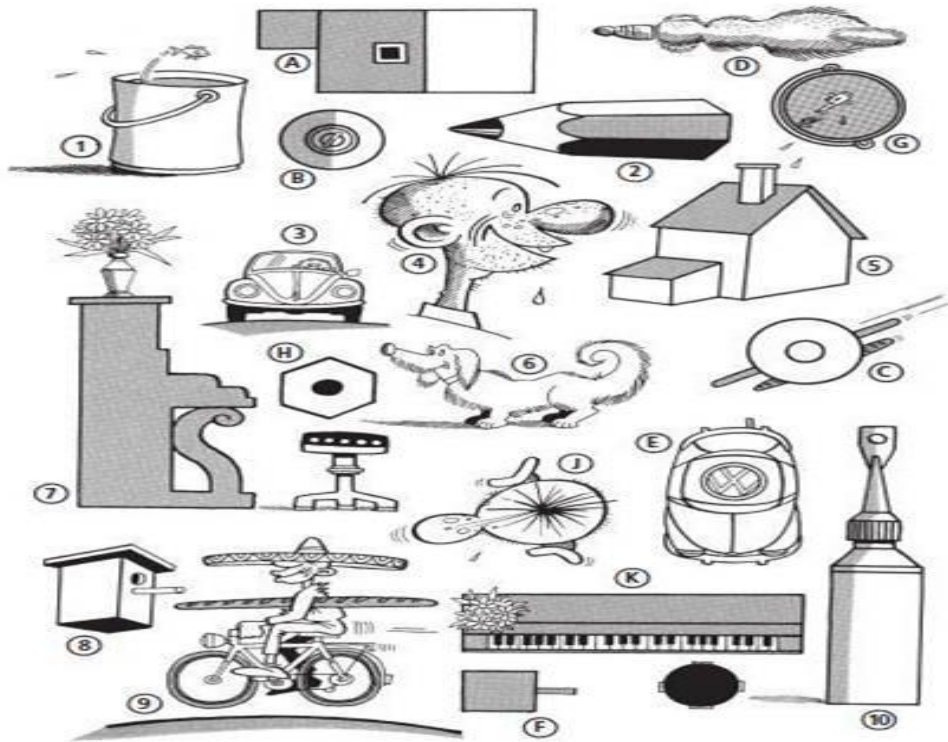
Resimdeki gibi her hedefe numaralar verilmeli ve başlangıç-bitiş yerleri ve hedefler krokide ayarlanmalı. Her oyuncu için hedef yerleri farklı olmalı ve hedef numaralarında farklı olmalı ki karışmasın. Çocuklar ellerindeki haritada bulunan kontrol bölgesindeki kutucuklara hedeflerinin numaralarını yazmalı. Bu şekilde oyuncular en doğru ve en hızlı şekilde bitirmeye çalışmalı. **ALTERNATİF:** Hedeflere çeşitli sorularda koyulabilir (dört işlem-eş anlam zıt anlam vb.) Soruların cevapları kontrol kutucuklarına yazılmalıdır.

NOT: Oyun öncesinde çocukların kroki çizebilmelerine destek olması için dökümanlar kısmına bir iki tane kağıt üzerinden oynanabilecek oyunlar ekledim. inceleyebilirsiniz.

OYUN VE VİDEO BAĞLANTILARI

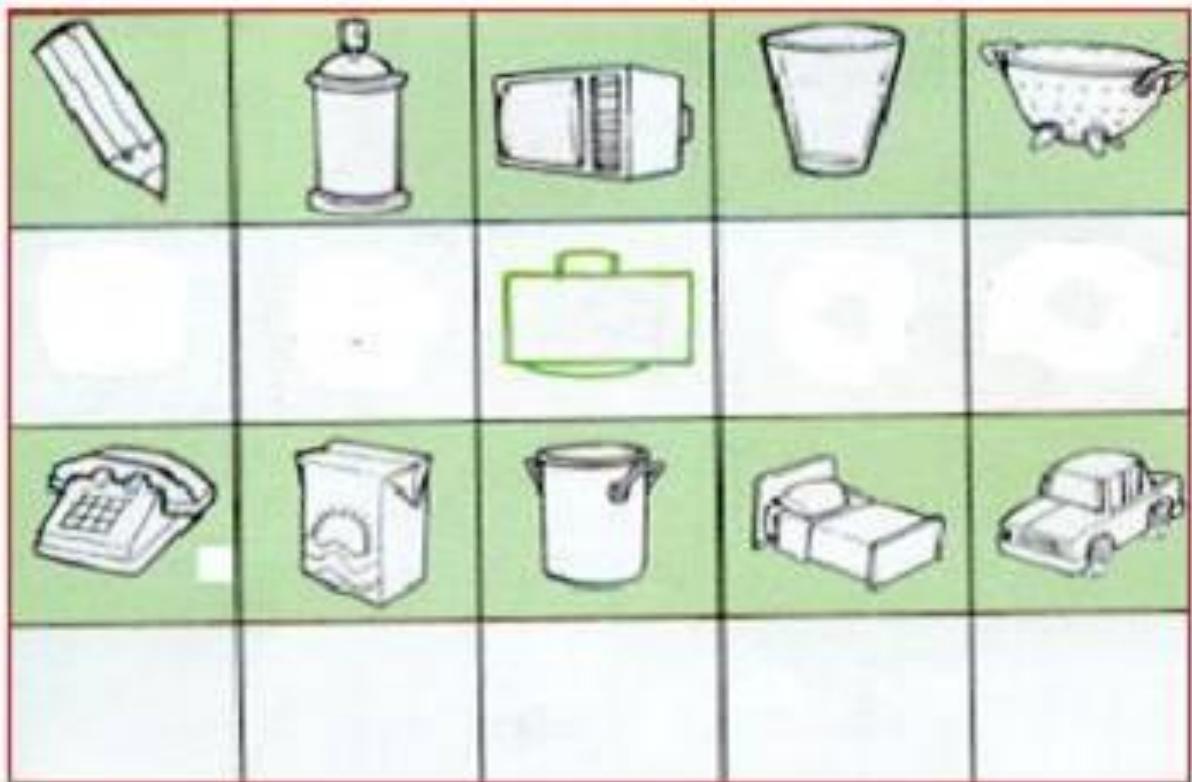
Sağlık Bakanlığının HisApp uygulaması	http://www.his.gov.tr/hisapp-projesi
Evde Kal Hareketsiz Kalma	https://www.youtube.com/watch?v=PnzplKL_HsE
Oryantiring Nedir?	https://www.youtube.com/watch?v=7TZo4LnuV0g
Oryantiring Federasyonu	http://oryantiring.org.tr/index.aspx
Batman MEM Hayatı Eve Sığdırdık Oyun-1	https://www.youtube.com/watch?v=XyI1KnKP80Q&feature=youtu.be
Oyun-2 -1. Kısım	https://www.youtube.com/watch?v=sX2_mnWla0k&list=PLE-vteszldUMXoH5IjWmJEa6AevnE0VT2&index=3&t=0s
Oyun-2 -2. Kısım	https://www.youtube.com/watch?v=FXj_f3mIOZo&list=PLE-vteszldUMXoH5IjWmJEa6AevnE0VT2&index=4&t=0s
Oyun-3	https://www.youtube.com/playlist?list=PLE-vteszldUMXoH5IjWmJEa6AevnE0VT2
Oyun-4	https://www.youtube.com/playlist?list=PLE-vteszldUMXoH5IjWmJEa6AevnE0VT2
Oyun-5	https://www.youtube.com/watch?v=RJcoZ2Cit8k&feature=youtu.be





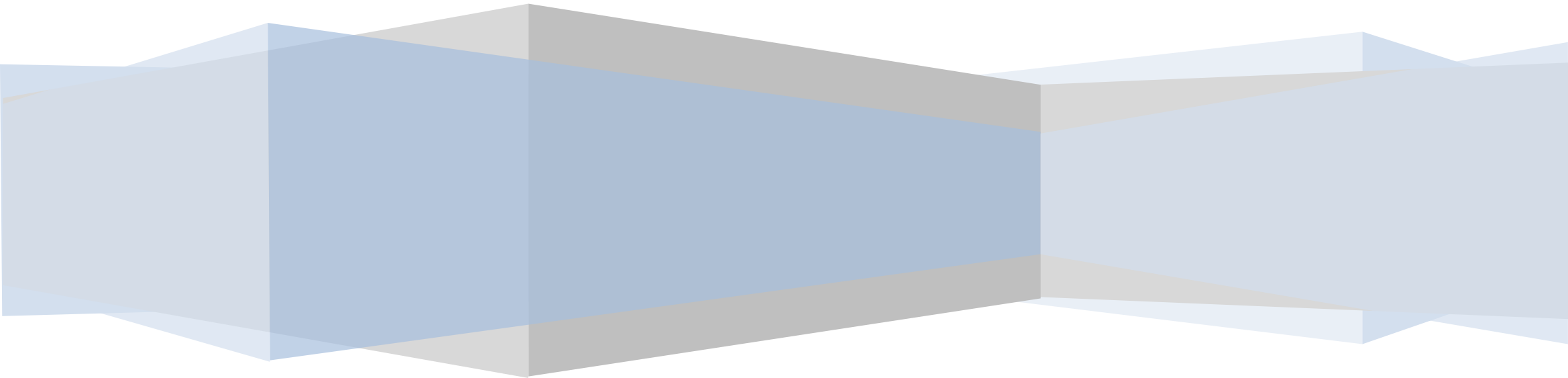
Name: _____

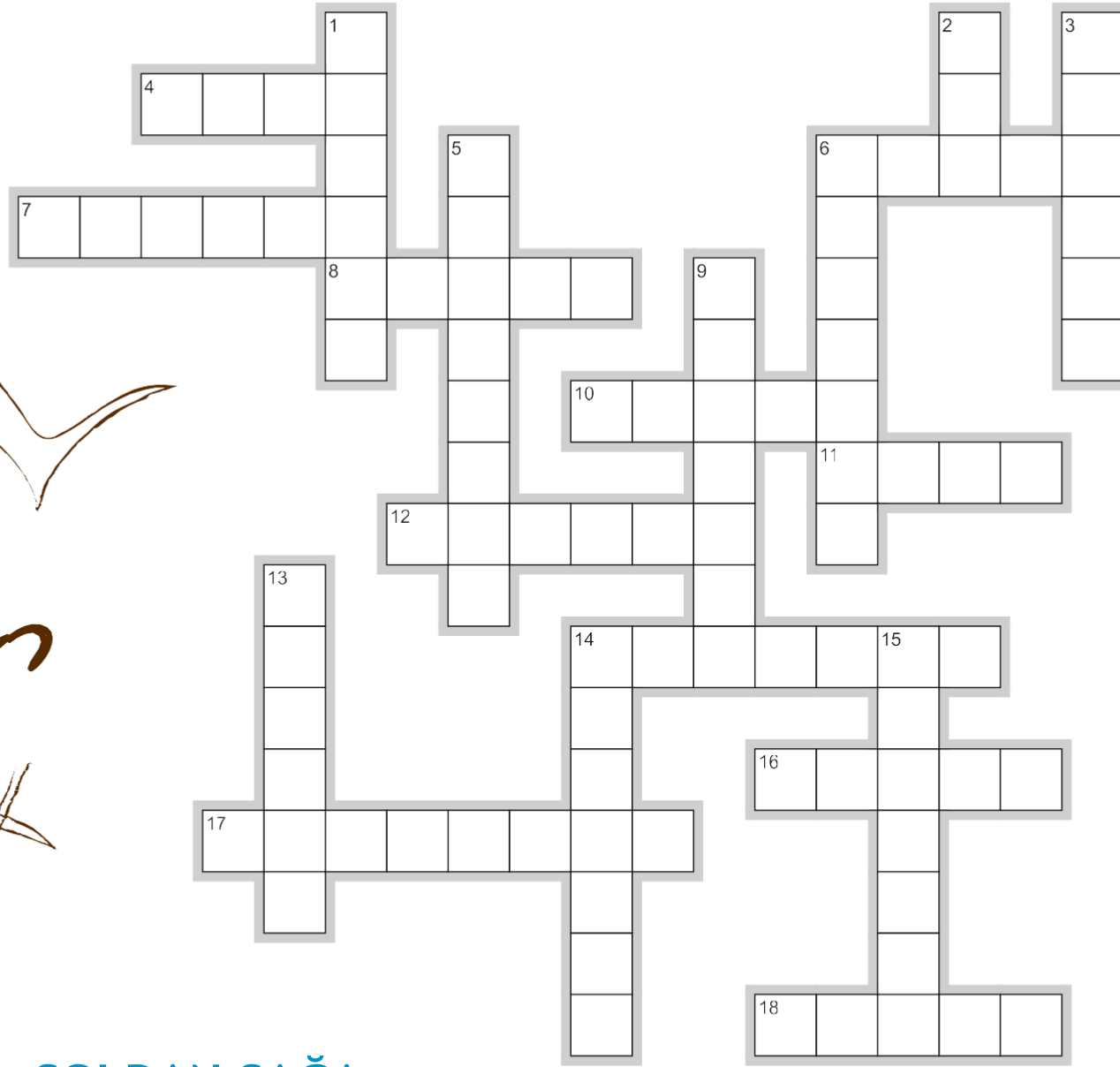
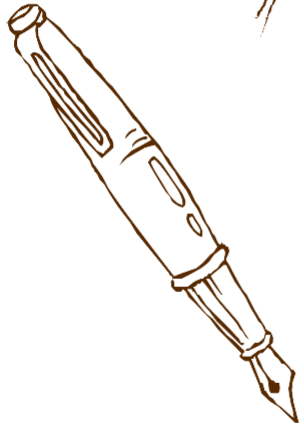
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



DÖKÜMANLAR

Bu belgede çeşitli oyunlar bulmacalar sizi bekliyor. Ayrıca anlatılan oyunların oyunda kullanılacak çıktıları da mevcuttur.





YUKARIDAN
AŞAĞIYA

1	
2	
3	
5	
6	
9	
13	
14	
15	

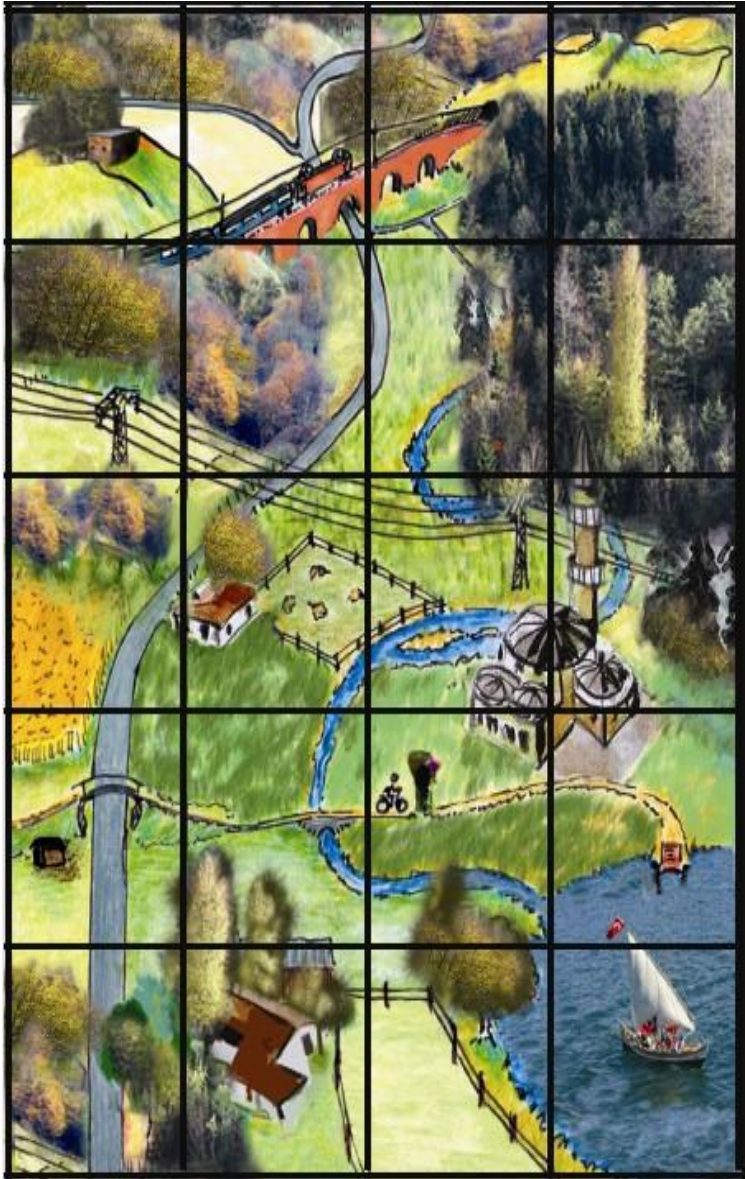


SOLDAN SAĞA

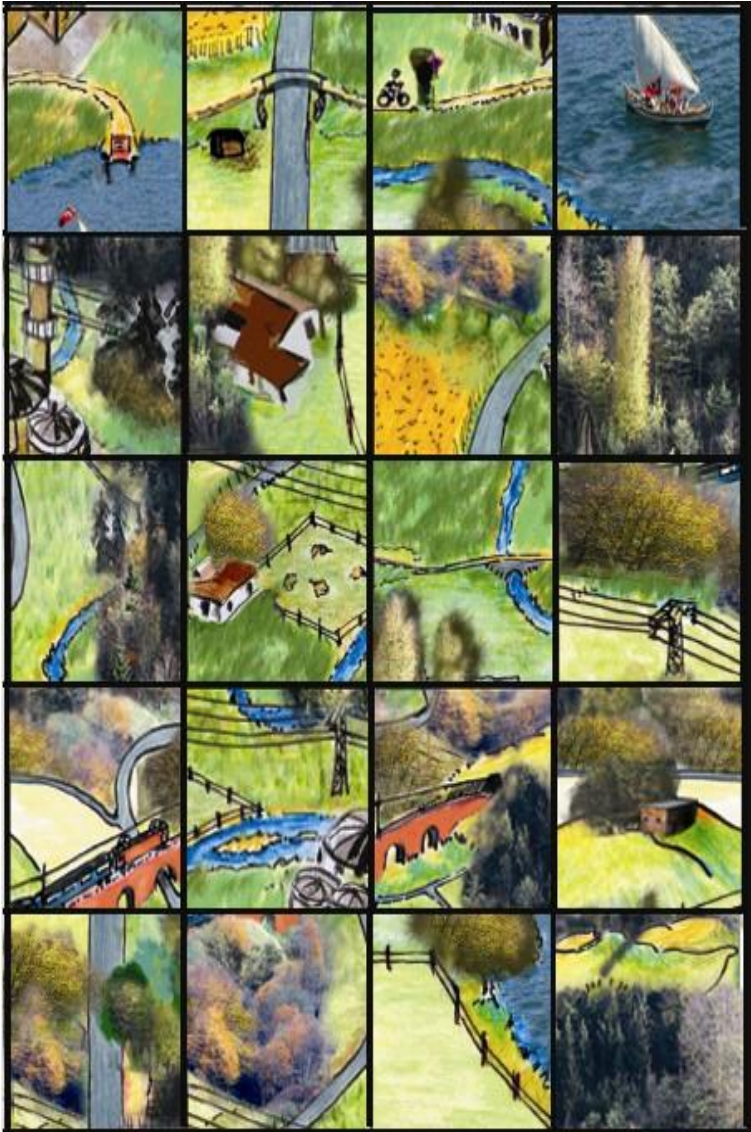
4	6	7	8	10	1	12	14	16	17	18



Resim 7



Resim 8



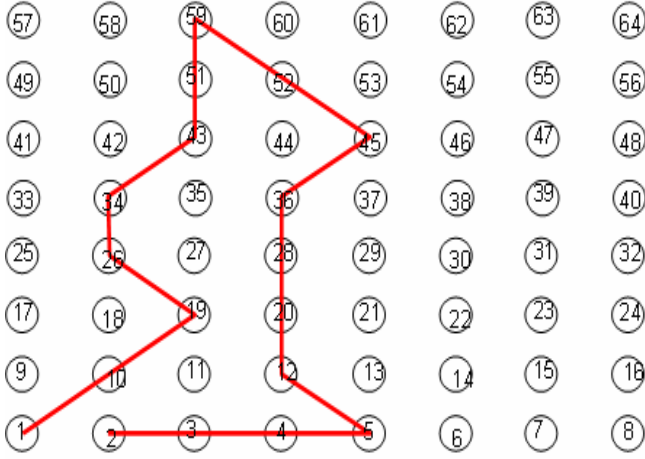
Şekil 12

SPORCUNUN		1-2-3-4
ADI SOYADI	:	
PUANI	:	<u>KOD</u>
	BAŞLANGIÇ NOKTASI	()
1	200 M KUZEYDOĞU	()
2	100 M KUZEYBATI	()
3	50 M KUZEY	()
4	100 M KUZEYDOĞU	()
5	100 M KUZEY	()
6	200 M GÜNEYDOĞU	()
7	100 M GÜNEYBATI	()
8	150 M GÜNEY	()
9	100 M GÜNEYDOĞU	()
10	150 M BATI	()

Grid Oryantiringi:

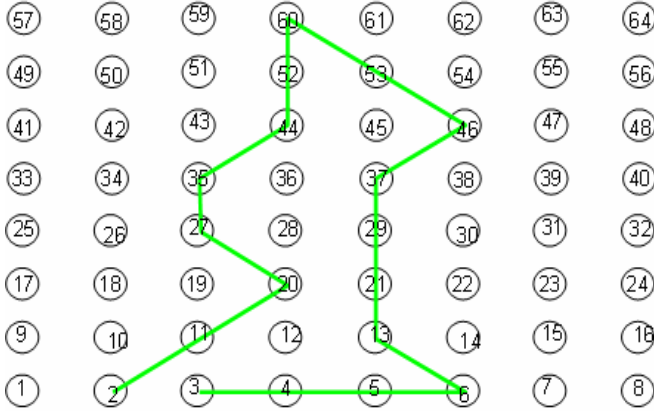
Ana yön istikametinde (KUZEY-GÜNEY veya doğu-batı) iki kazık arası 50 metre, ara yönler istikametinde (kuzeydoğu güneybatı veya kuzeybatı güneydoğu) iki kazık arası 100 metre olduğu kabul edilir*. Sonraki sayfalardakilere benzer parkurları oluşturulur

Şekil 14

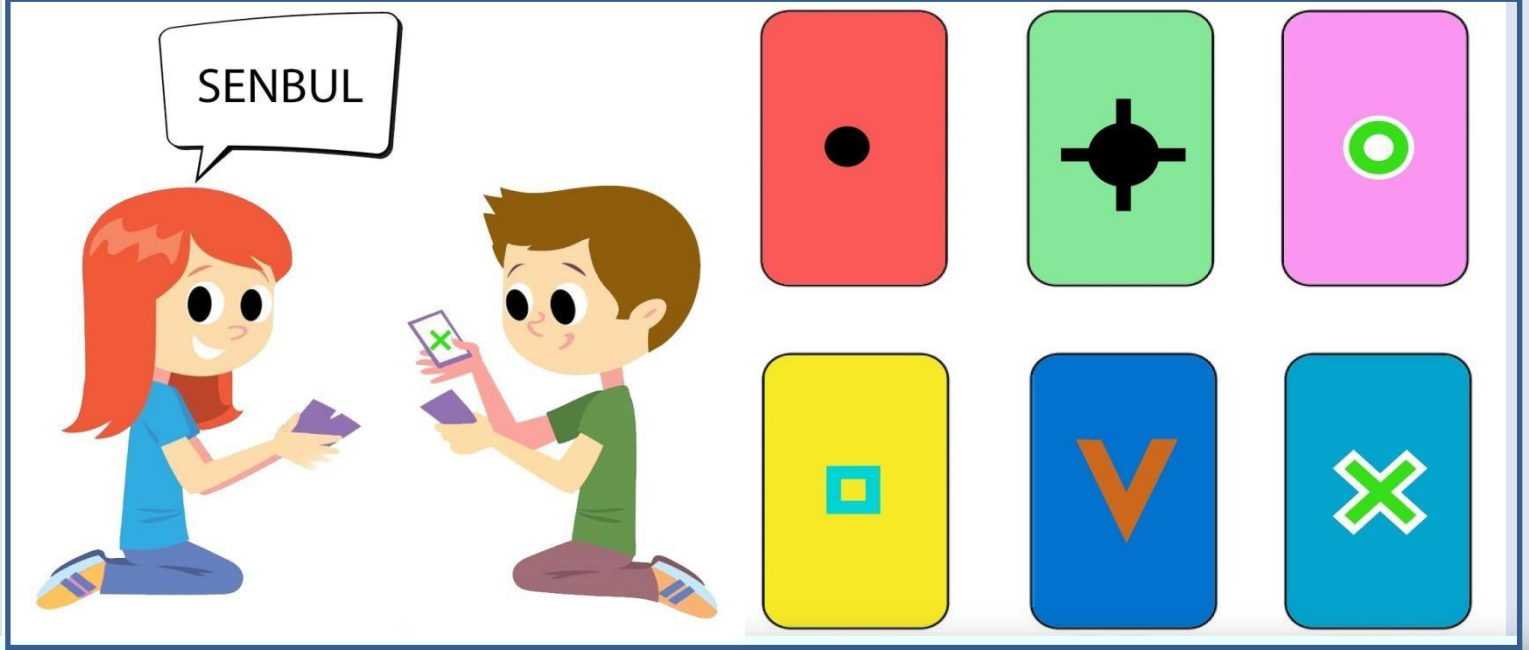


KIRMIZI PARKUR

Şekil 15



YEŞİL PARKUR



AKTİVİTE: SENBUL OYUNU

Aynı sembollerden oluşan kart destelerini en kısa sürede tamamlama oyunu.

HAZIRLIK

- Kartlara semboller çizilir.
- Uygulayıcı katılımcılara oyunu anlatır.

HEDEF

- Oryantiring sembollerini oyun ile öğrenme
- Koordinasyonu geliştirme

MALZEMELER

- Oyun kartları
- Kalem
- Skor kağıdı

UYGULANIŞI:

- Katılımcılara üzerinde oryantiring sembollerinin olduğu oyun kartları dağıtılır.
- Toplamda 6 farklı sembol vardır her sembolden oyun destesinde 10'ar adet kart bulunmaktadır.
- Toplamda 60 adet kart vardır.
- Kişi sayısına göre aynı sembolden kart sayısı artırılır ya da azaltılır.
- Oyunda bir uygulayıcı seçilir ve oryantiring sembollerinden bir tane söyler ve tüm katılımcılar o sembolden 4 tane yan yana getirip en erken şekilde bitirmeye çalışır.
- 6 katılımcı ile oynandığında uygulayıcı her bir katılımcıya 10'ar adet kart dağıtır ve oyuna ilk başlayan, sağ tarafındaki kişiye bir kart çektirerek ona verir ve kendisi de kart verdiği kişinin elindeki desteden bir kart çeker ve oyun herkesin sağ taraftaki katılımcıdan karşılıklı kart çekip vermesiyle devam eder. Her alış veriş sonrası söylenen sembole ait 4 sembol kartını bir araya getiren oyunu kazanır.
- Oyun yan yana istenilen sembolden 4 tane bulana kadar devam eder.
- Kural: Uygulayıcı biriktirilmesi gereken kartın kaya olduğunu söylediğinde kaya sembolünün karşılığı olan siyah üçgenler toplamak zorundadır ve uygulayıcı sembolün karşılığı olan siyah üçgenin nasıl bir sembol olduğunun ipucunu veremez.
- Uygulayıcı oyun sırasında sadece oyun kartlarında dahil olan bir sembolü söyleyebilir.
- Bir oyun sonrasında uygulayıcı kişi değişir yeni bir kişi uygulayıcı olur ve tekrar oyun kartlarına dahil olan bir sembolü söyleyerek devam eder.
- İstenilen sembol kartlarından elindeki 10 deste içinden 4 tane istenilen sembolü yan yana getiren kişi oyunu kazanır.
- Her oyunu bitiren kişi 10 puan alır ve 100 puana ulaşan katılımcı oyunu kazanır.



@tr_or_fed

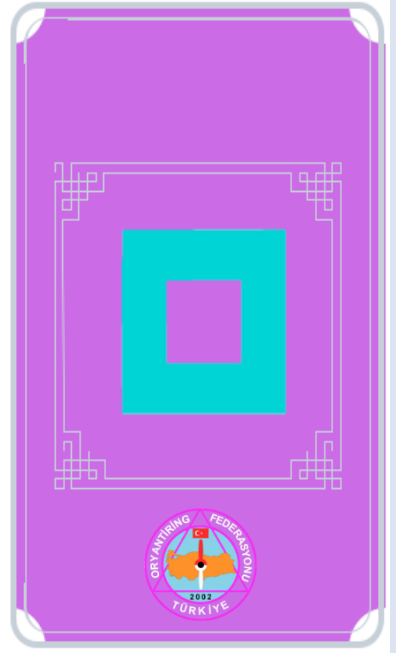
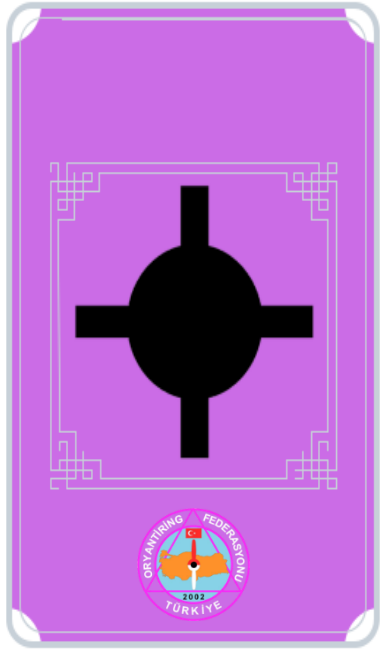
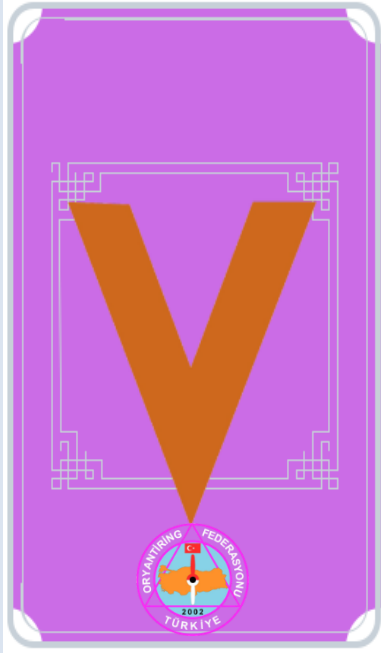
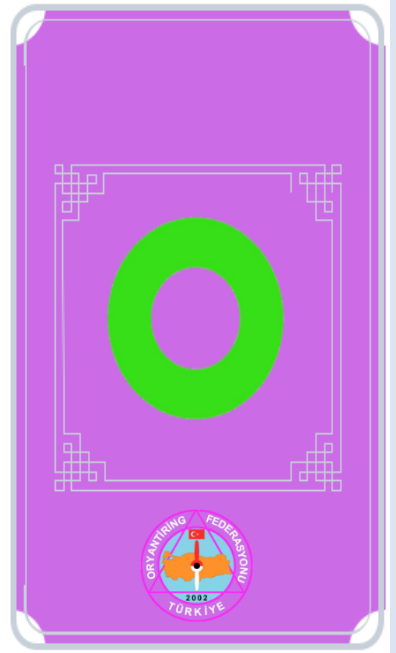
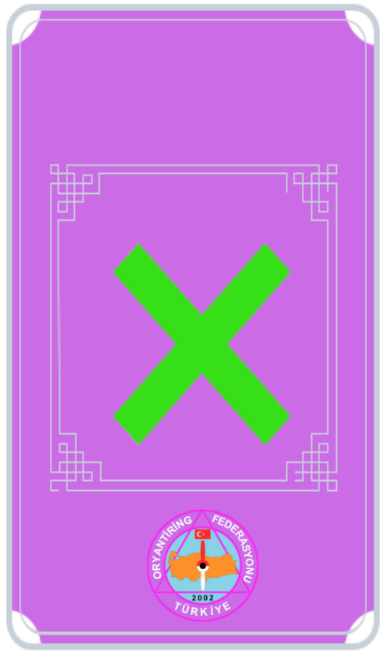
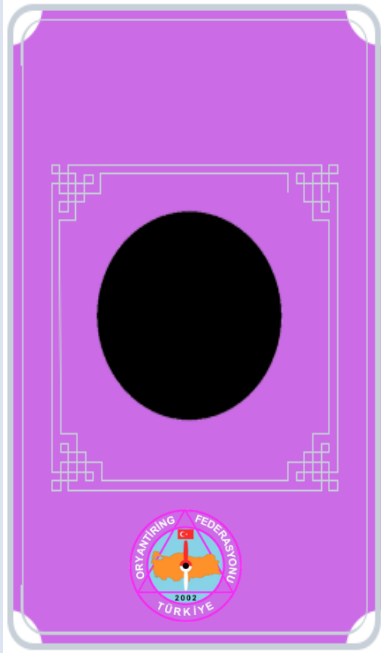


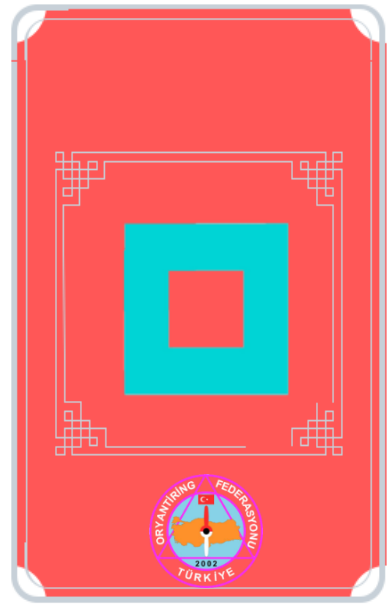
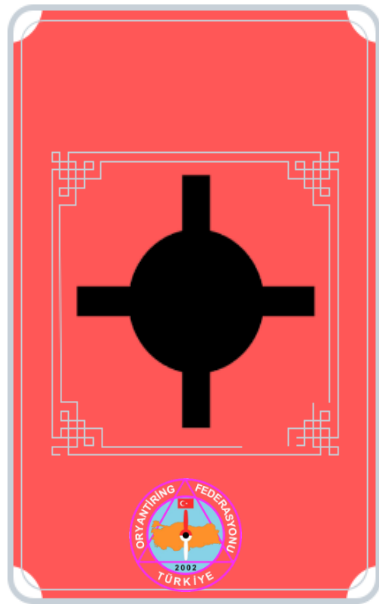
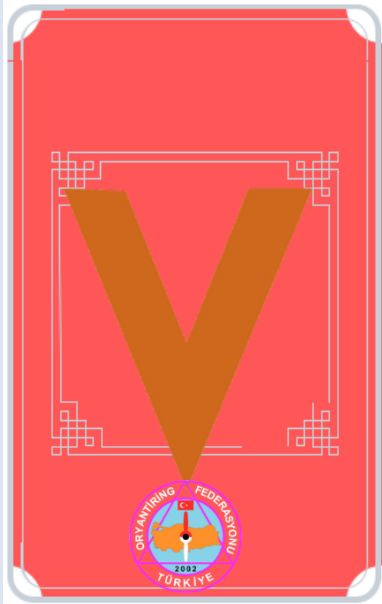
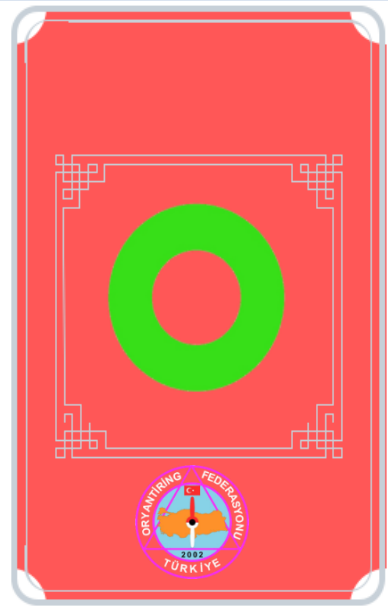
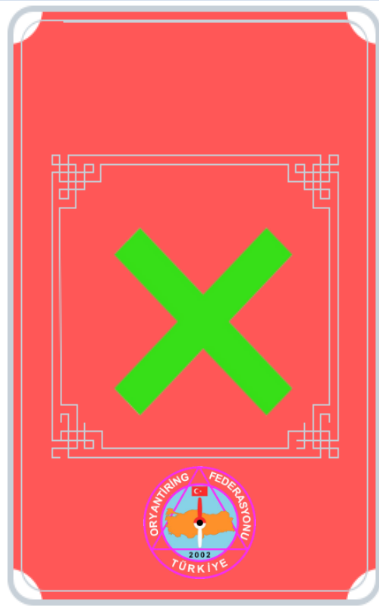
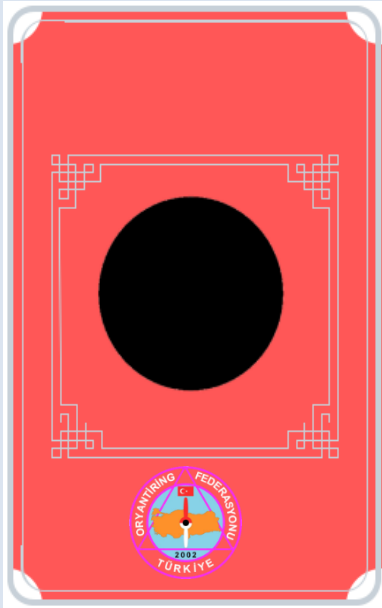
oryantiringtof

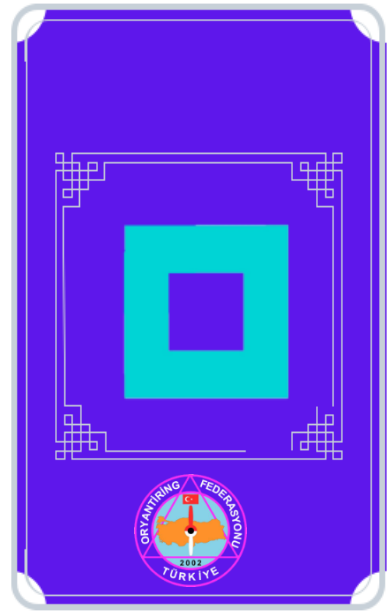
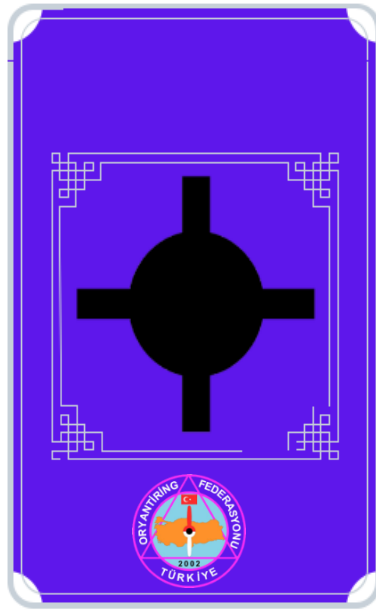
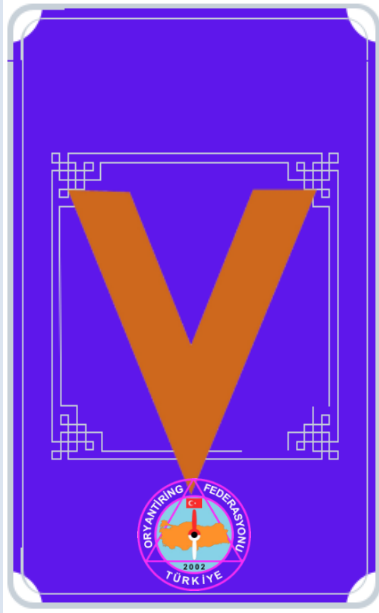
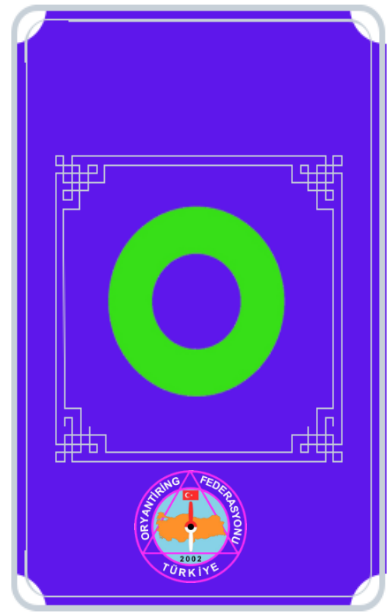
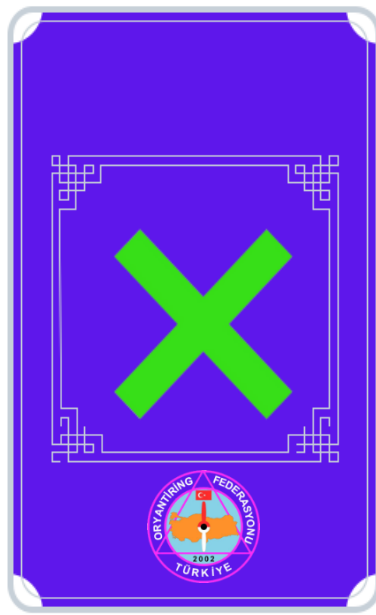
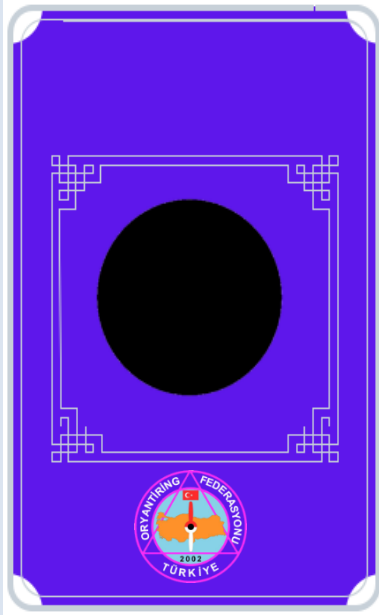
www.oryantiring.org.tr

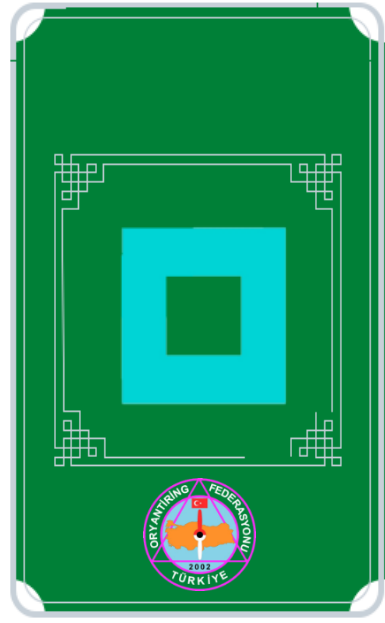
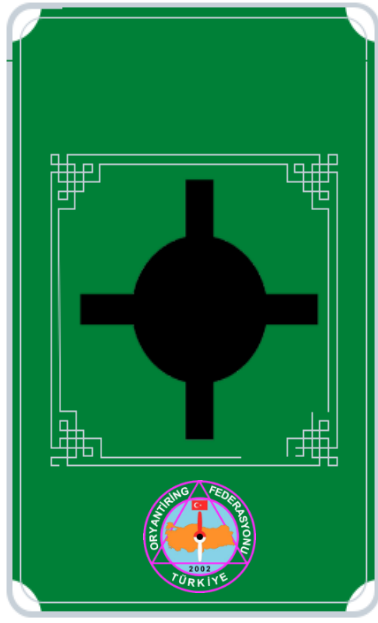
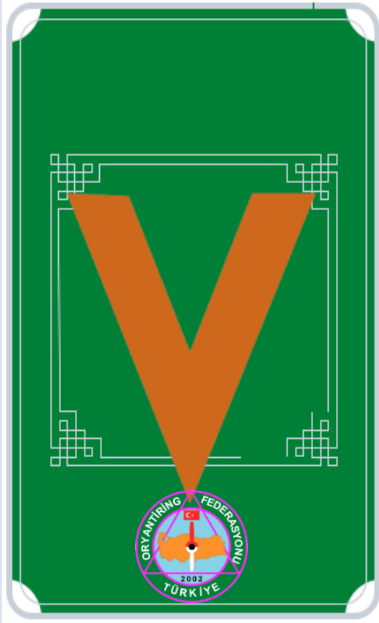
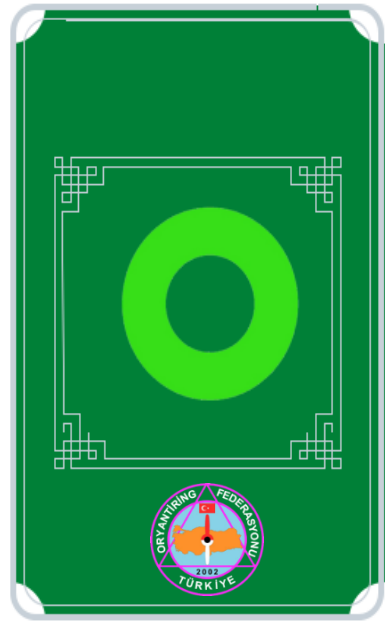
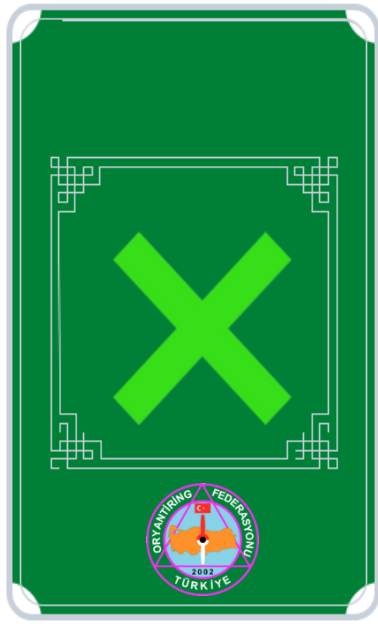
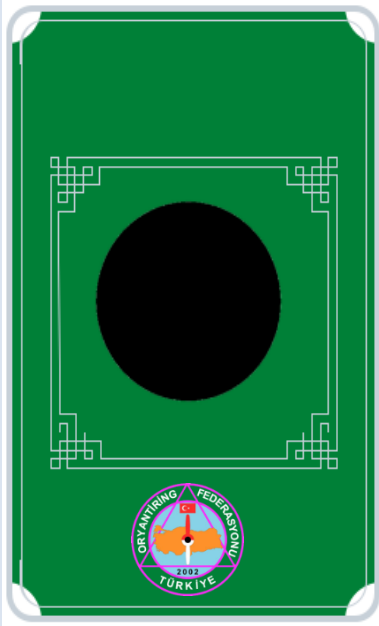


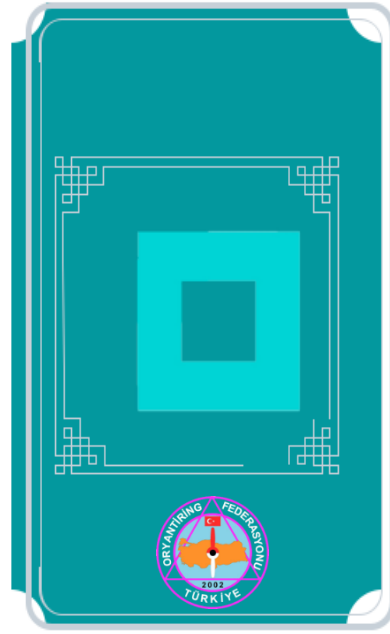
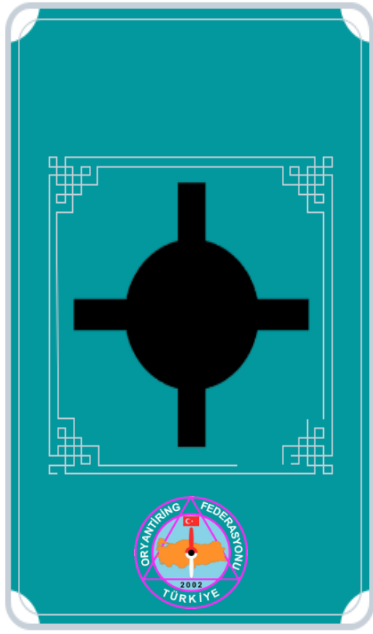
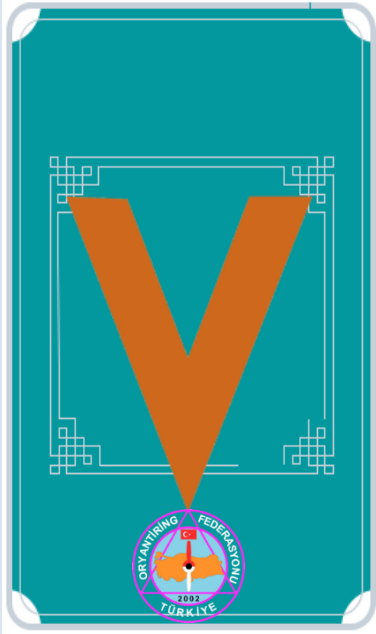
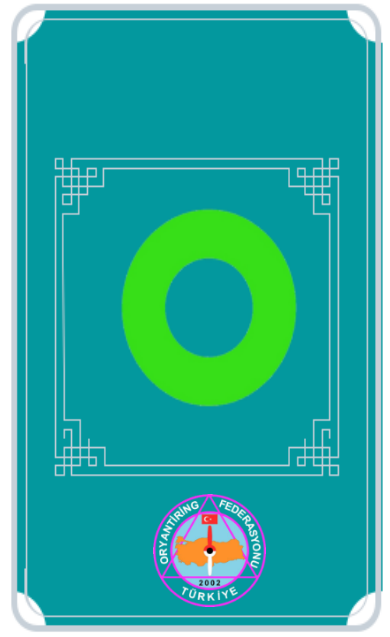
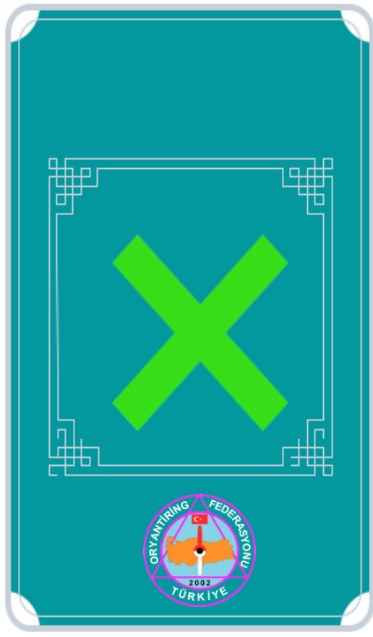
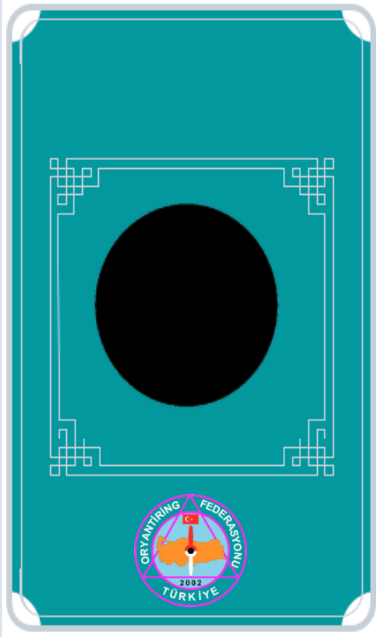
#evdeoryantiringvar

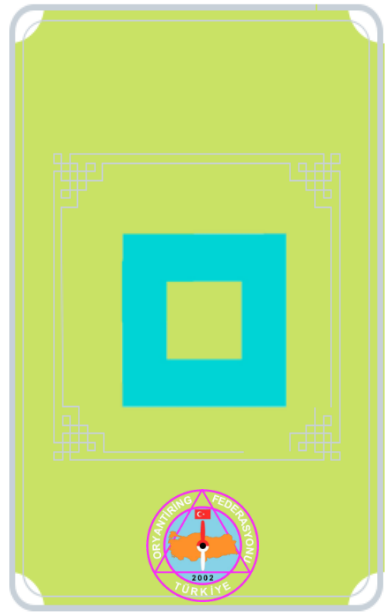
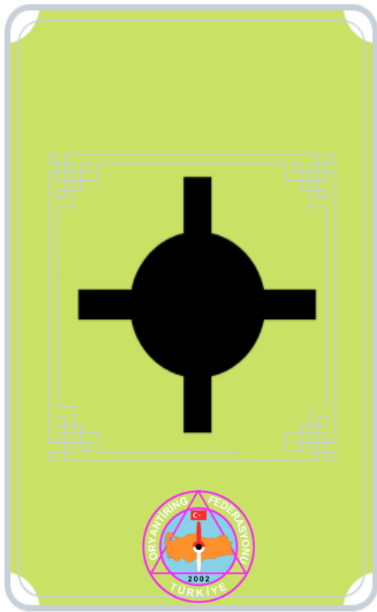
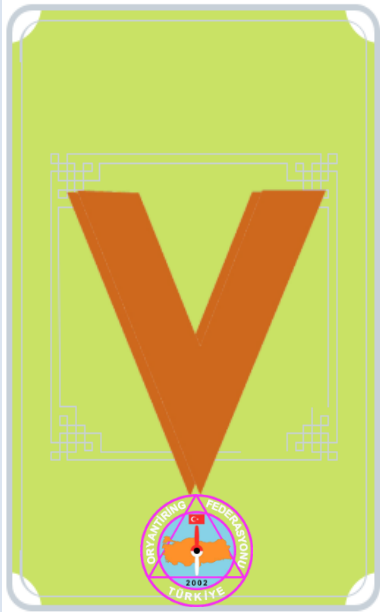
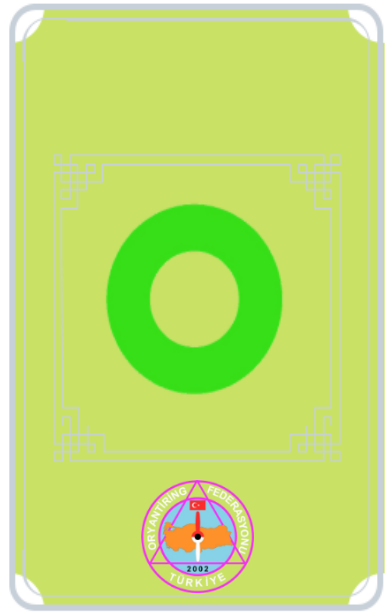
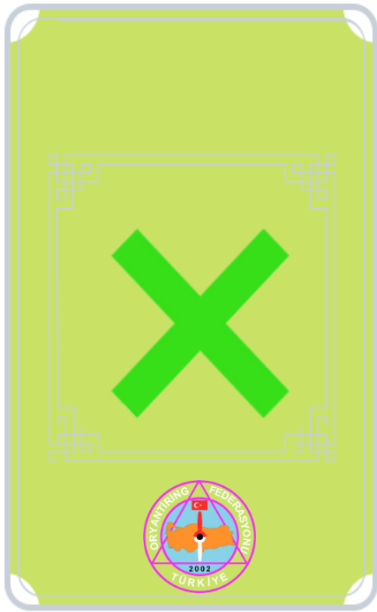
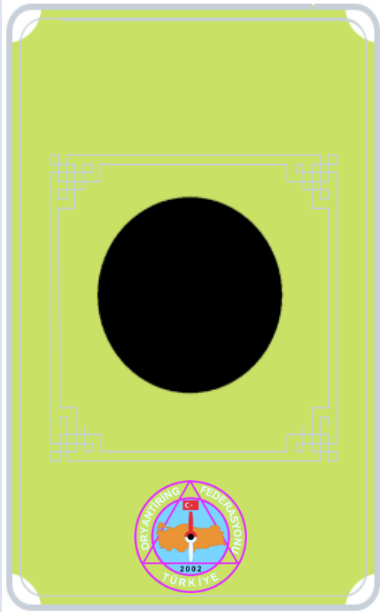


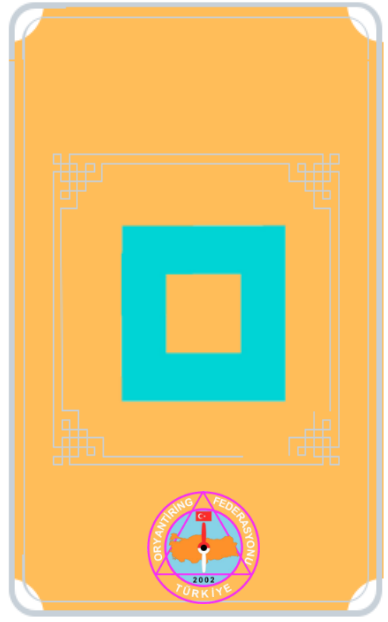
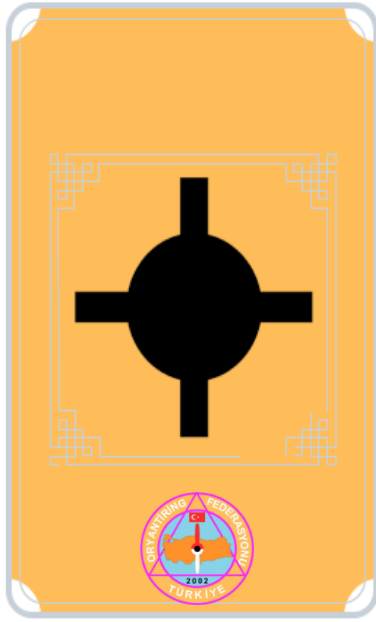
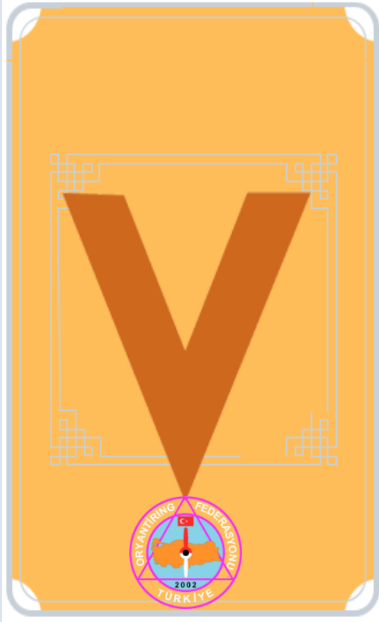
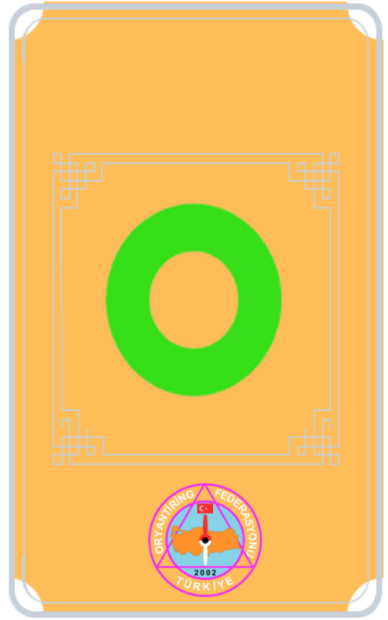
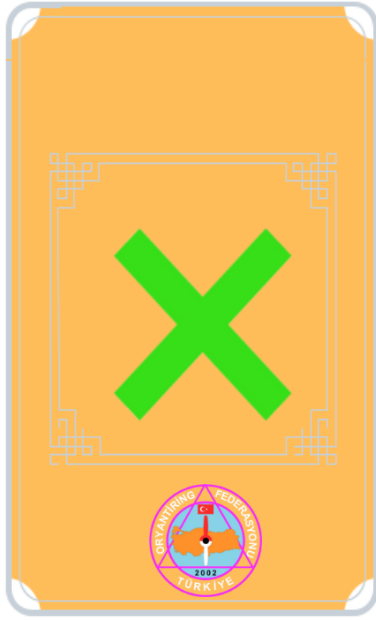
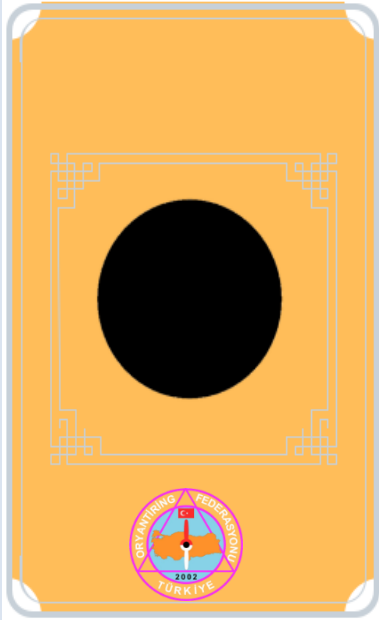


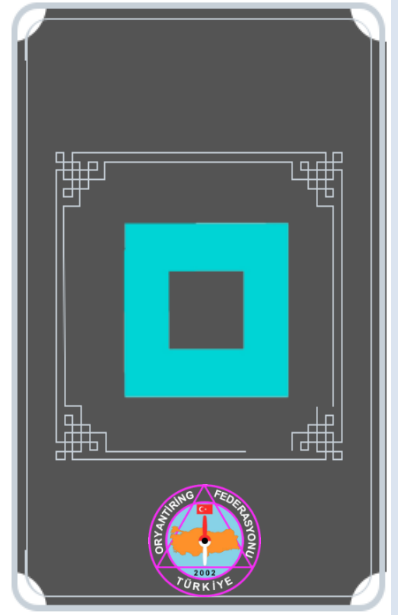
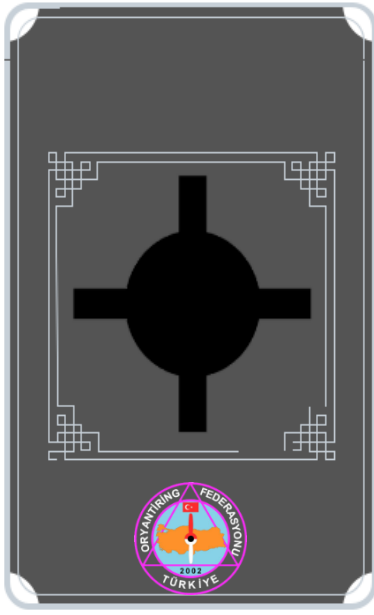
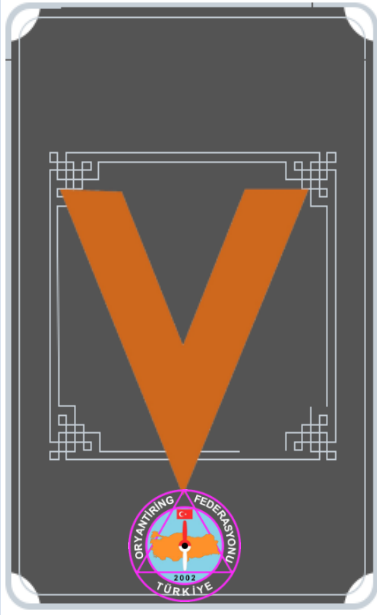
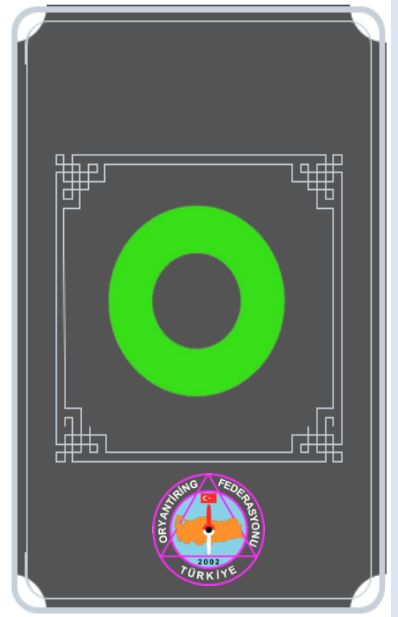
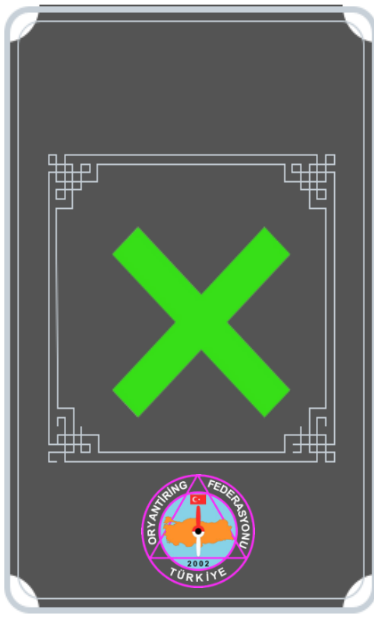
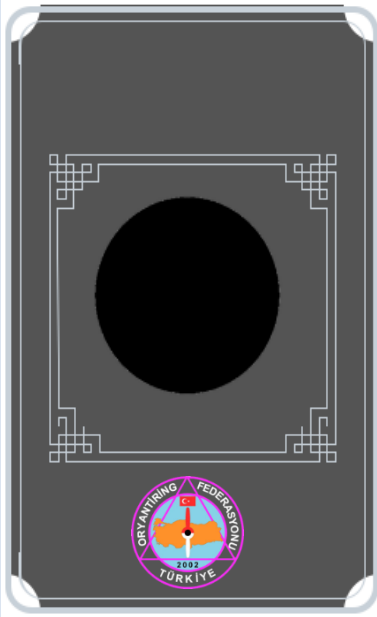


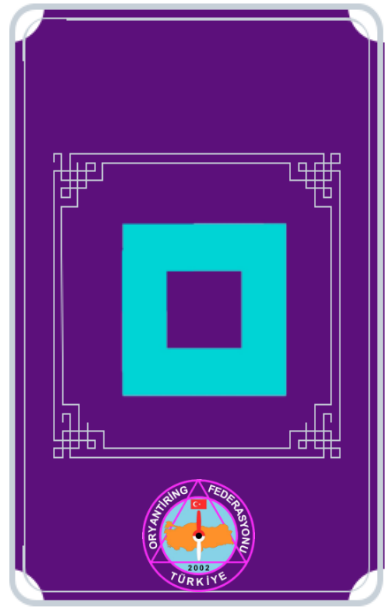
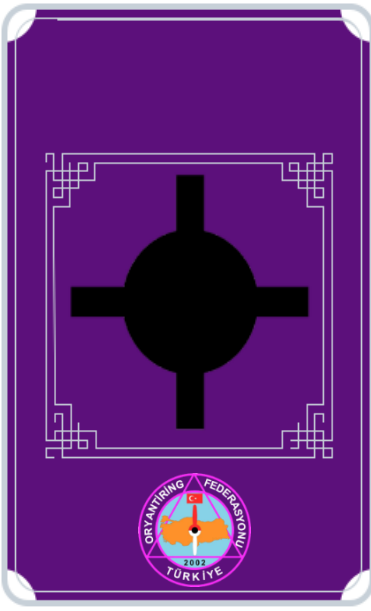
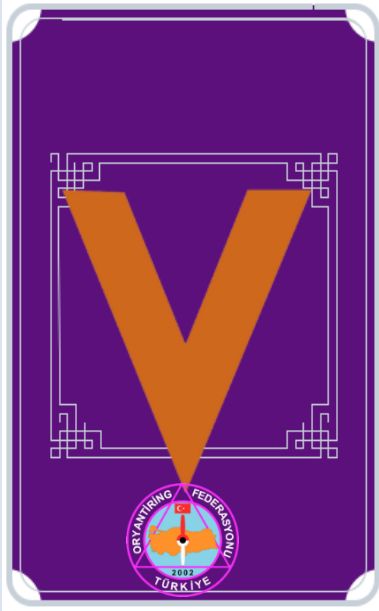
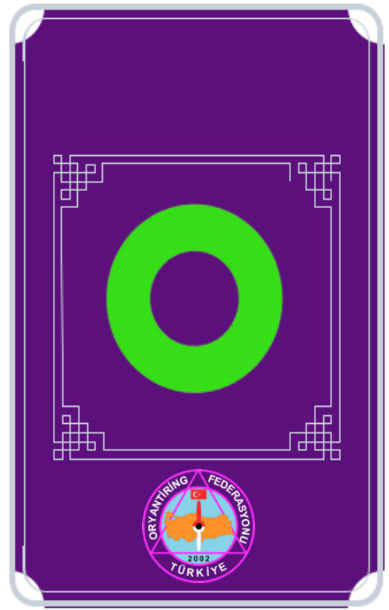
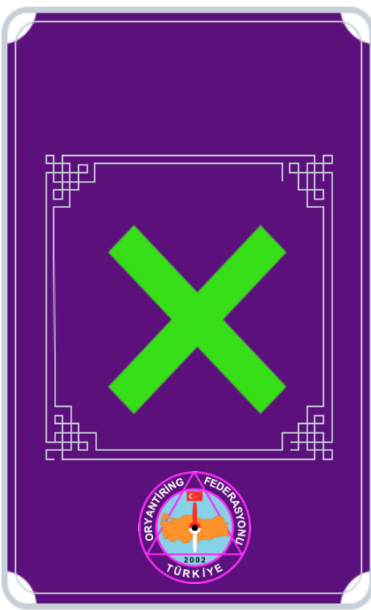
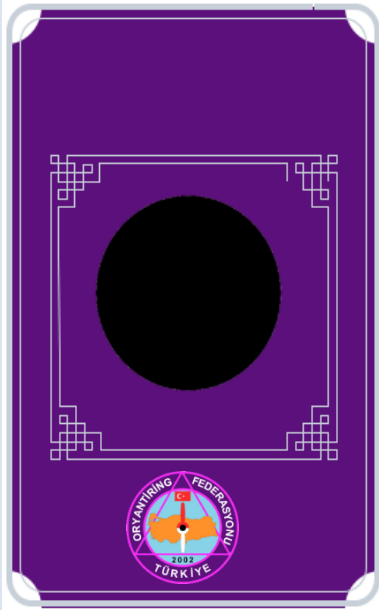


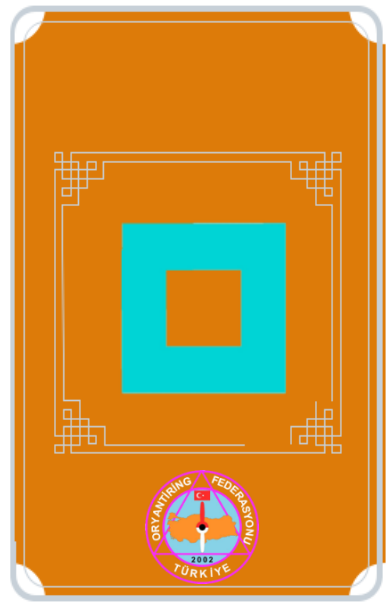
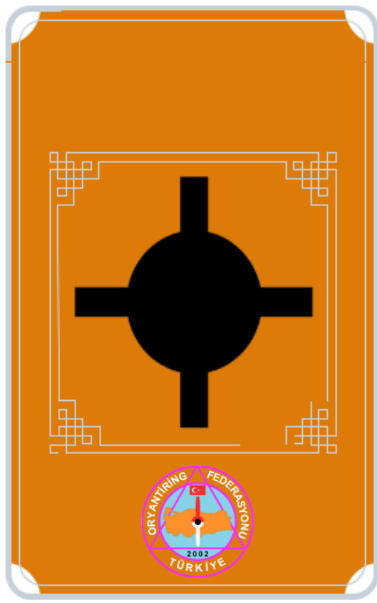
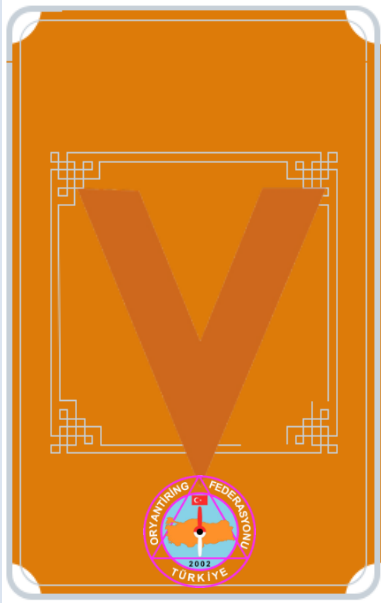
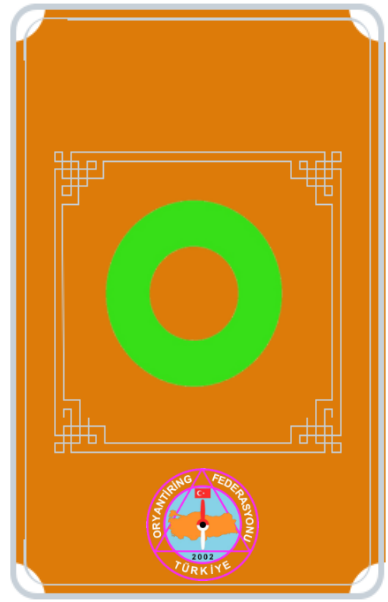
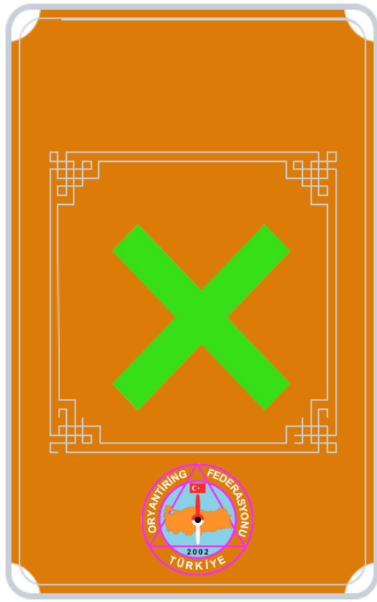
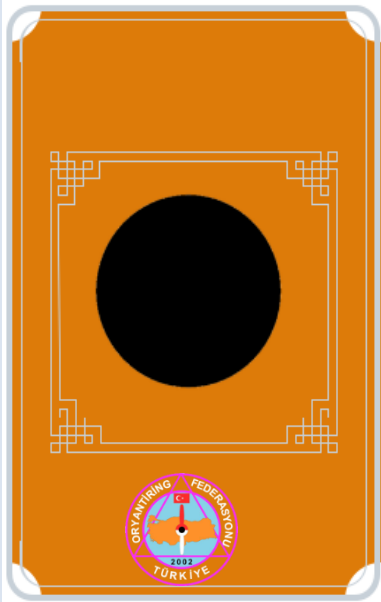








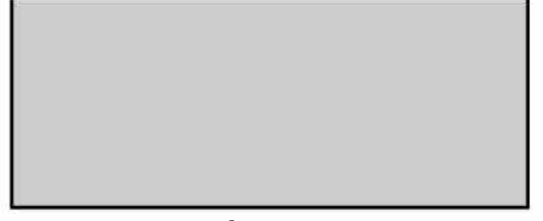




Alan Sembolleri



Bina



Çardak/İçinden-Altından
Geçilebilir Bina



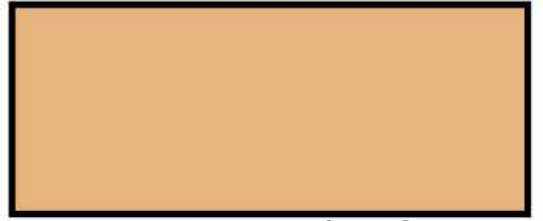
Açık Alan



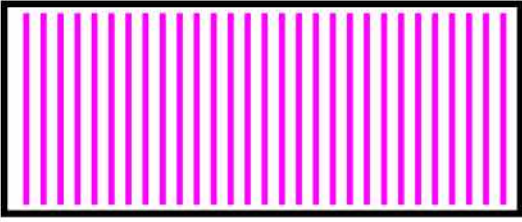
Seyrek Ağaçlı Açık Alan



Engebeli Ağaçsız
Alan



Araç Yolu /Asfalt



Yarışma Alanı Dışı



Su İçme Alanı

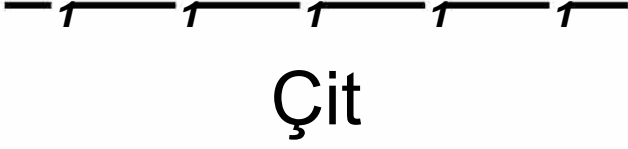


Yürünebilir Orman



Rahat Koşulabilir Alan

Çizgi/Hat Sembolleri



Çit



Yüksek Duvar



Yüksek Çit



Akarsu



Bitki Çiti/Peyzaj



Ana Hat



Toprak Set/Yar



Yol

Patika



kaya set/yar



Nokta Sembolleri



İşaret



Belirgin Kaya



Geçiş



Kontrol Noktası



Tek Ağaç



Çöküntü



Kolon/Direk



Oturak/Bank

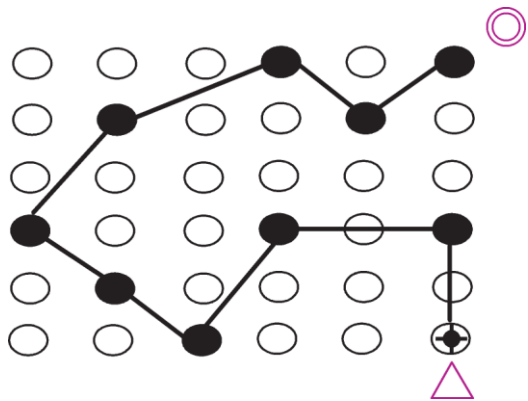


Merdiven



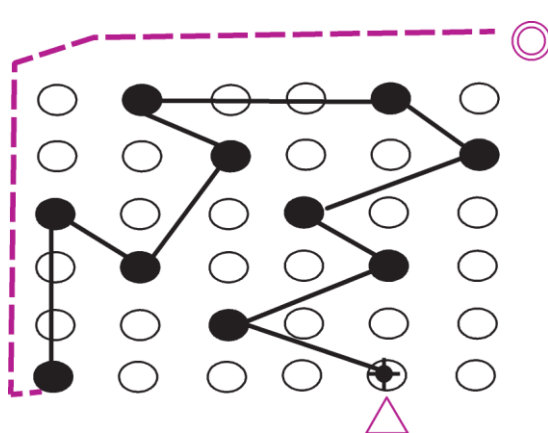
Çalı/Küçük Ağaç

1



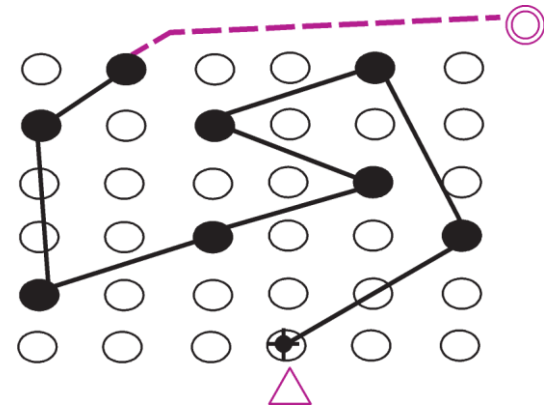
	2	3	4	s	6	7	8
9	10						

2

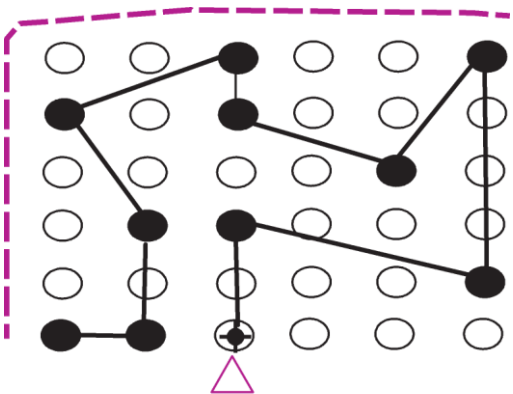


1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	10	11						

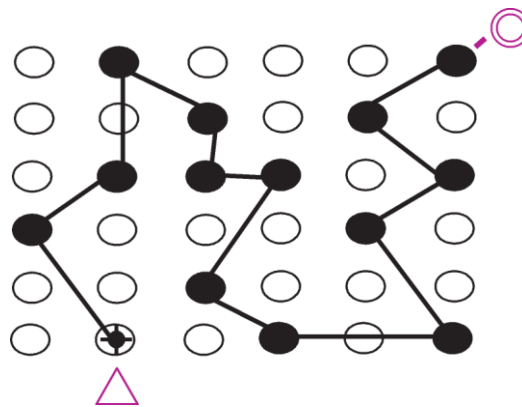
3



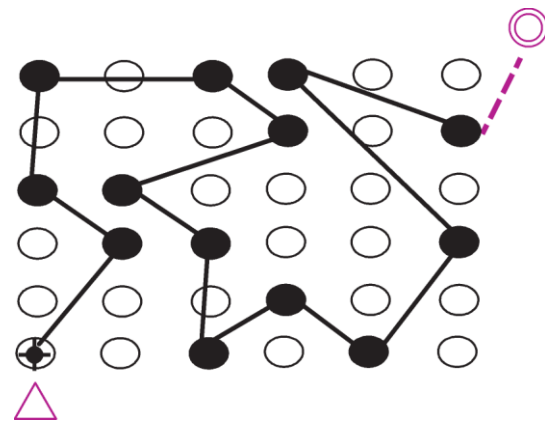
1	2	3	4	s	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11			



1	2	3	4	s	6	7	8	9
10	11	12	13	14				



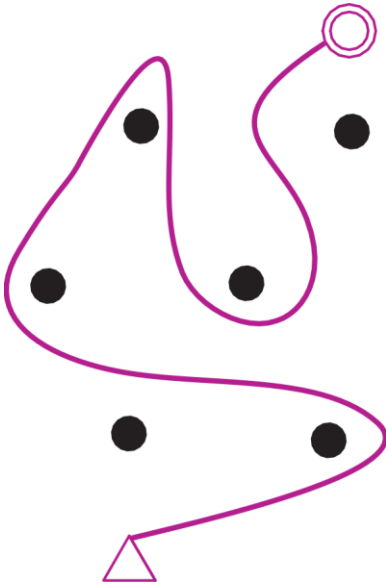
	2	3	4		6	7
8	9	10	11	12	13	14

6

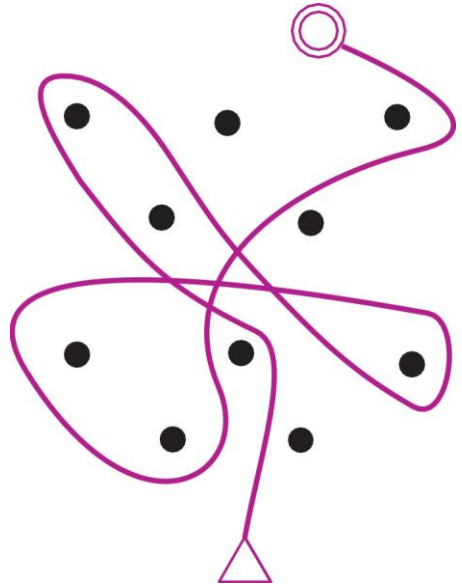
4

5

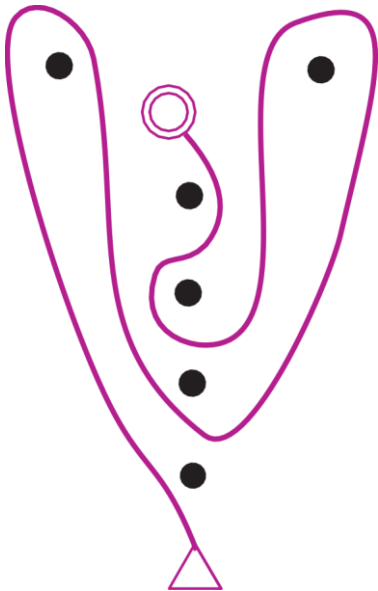
A



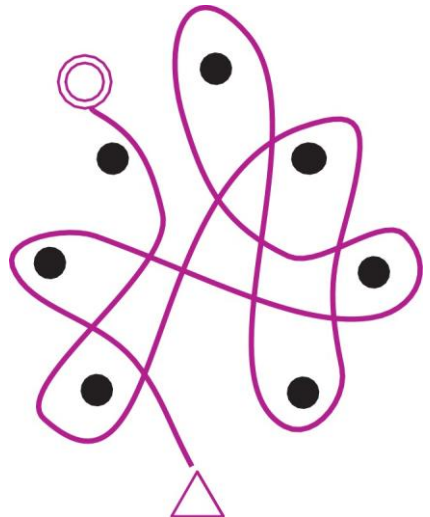
B

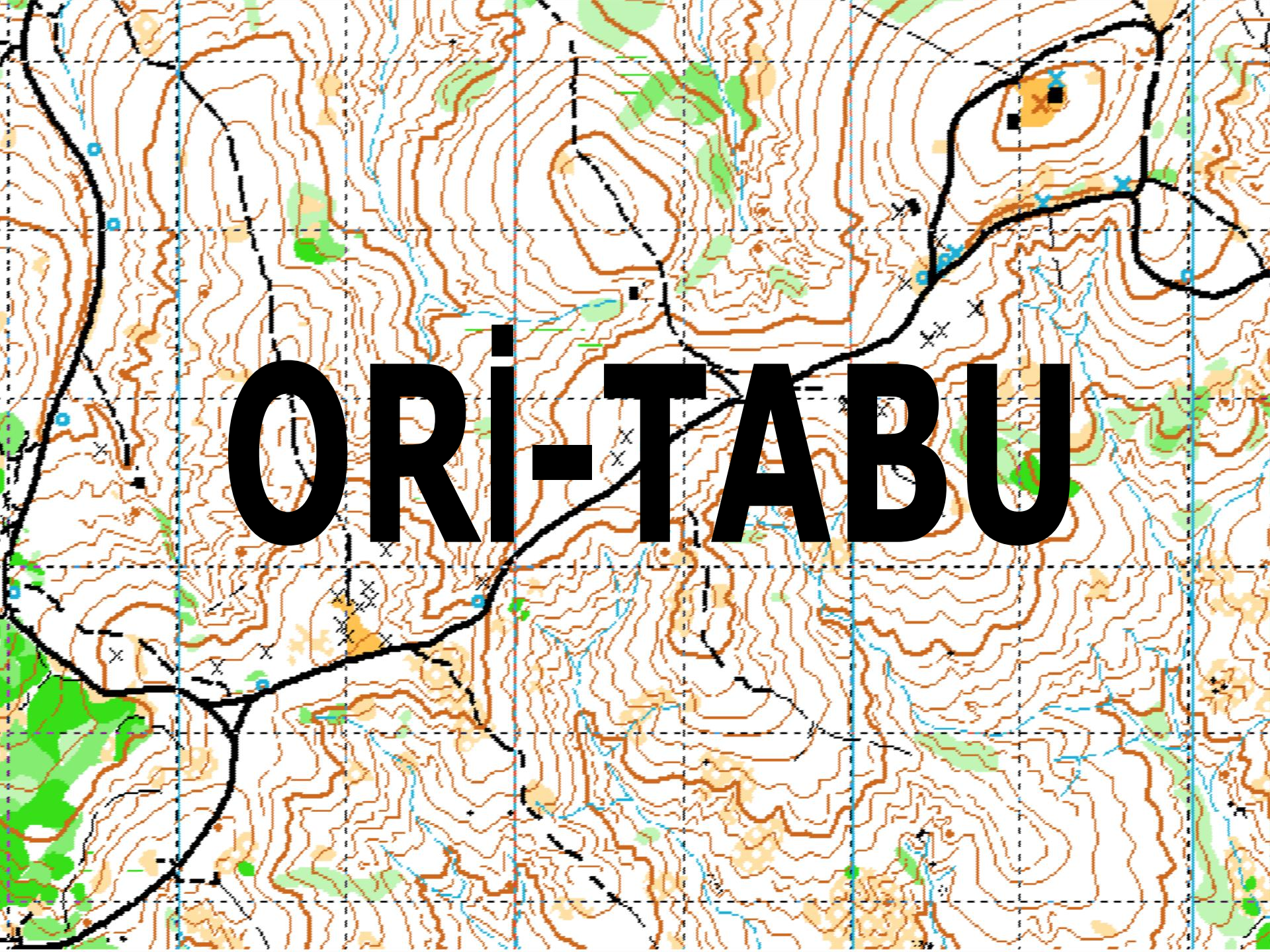


C



D



A topographic map showing contour lines, rivers, and a grid. The map is oriented with North at the top. The text "ORI-TABU" is overlaid in the center.

ORI-TABU

PATİKA



Küçük
Yol
Kestirme
Keçi yolu
Toprak

BİNA



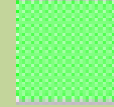
Ev
İçinde yaşanır
Kare
Dikdörtgen
Siyah

AÇIK ALAN



Sarı
Geçilir
Kolay
Koşulabilir
Zemin

ORMAN



Beyaz
Yeşil
Zor
Koşulabilir
Bitki örtüsü

ROTA

Seçim
Yön
Parkur
Ben
Taraf

SU YARIĞI



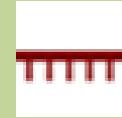
Dere
Küçük
Nehir
Kış
Çukur

ÇİT



Tel
Çizgi
Sıra
Atlamak
Yüksek

TOPRAK SET



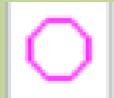
Kahverengi
Tarak
Çizgi
Yüksek
Çıkmak

AĞAÇ



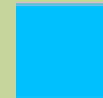
Yeşil
Yuvarlak
Bitki
Dal
Yaprak

KONTROL NOKTASI



Hedef
Yuvarlak
Daire
Pembe
Fener

GÖL

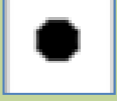


Su
Mavi
Derin
Yüzmek
Islak

HARİTA

Kuş bakışı
Kroki
Yeryüzü
Küçültme
Ölçek

KAY



Büyük
Sert
Taş
Siyah
Gri

YO



Uzun
Çizgi
Pembe
Toprak
Asfalt

KUZ



Yıldız
Yön Kutup
Manyetik
Pusulâ

GÜNE



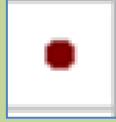
Kuzey
Yön
Batı
Pusulâ
Doğu

İNSAN
YAPIMI



Siyah
Çarpı
X
Bank
Direk

TEP



Münhani
Yuvarlak
Kahverengi
Zirve
Yokuş

MAĞAR



V Şekli
İn
Ayı
Karanlık
Hayvan

HARA



İnsan
Ev
Eski
Yıkılmış
Dökük

S



Basılır
Elektronik
EI
Çip
EKS

HAKEM

Düdük
Çıkış
Varış
Bilgisayar
Parkur

ÇÖKÜN



Çukur
Depresyo
n İniş
Yarık
Yarım

GEÇİLMEZ TAŞ



Uçurum
Çukur
Düşme
Çıkılmaz
Kaya

TAŞ



Kaya
Sert
Gri
Siyah

GEÇİLMEZ



Su
Gölet
Girilmez
Tehlike
Mavi

KURU



Su
Mevsim
Akar
Mavi
Kesik

EKİLİ



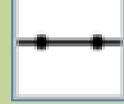
Tarla
Ürün
Buğday
Bitki
Tarım

ELEKTİRK



Gerilim
Yüksek
Enerji
Çizgi
Direk

TAŞ



Kaya
Sert
Geçilmez
Siyah
Çizgisel

GEÇİŞ



Geçit
Yol
Aralık
Zorunlu
Köprü

ÖZEL



Girilmez
Koyu
Yeşil
Bahçe
Ev

BAŞLANGIÇ



Start
Üçgen
Giriş
Fener
Zaman

YASAK



Geçilmez
Tehlike
Kırmızı
Çizgi
Özel

SU



Mavi
Çeşme
Pınar
Islak
Kuyu

KUL



Yüksek
Direk
Anten
Televizyon
Verici

ANIT



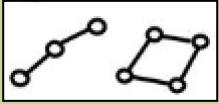
Heykel
Taş
Mermer
Sütun
Eski

KUM



Zemin
Yumuşak
Deniz
Koşulur
Açık

OYUN



Oyuncak
Çocuk
Salıncak
Koşu bandı
Jimnastik

TARTAN



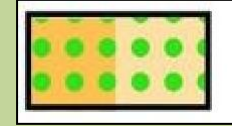
Spor
Koşu
Interval
100 Metre
Stadyum

YANGIN



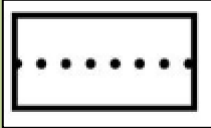
İtfaye
Ateş
Su
Mavi
Hortum

MEYVE



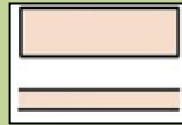
Bitki
Tarla
Dikmek
Yemek
Ürün

BİTKİ ÖRTÜSÜ



Tarla
Çizgi
Çiftçi
Orman
Nokta

KAPLANMIŞ



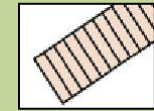
Asfalt
Yol
Park alanı
Araba
Özel alan

ORMAN ALTI



Çalı
Maki
Zor koşulur
Yeşil
Çizgi

MERDİV



Geçilmez
Tehlike
Kırmızı
Çizgi
Özel

Tabu Nasıl Oynanır?

Önce 2 takıma ayrılın. Oyun tahtasını önünüzdeki düz bir zemine koyun ve renklerine göre kartları üzerine yerleştirin. Her takım için bir piyon seçip başlangıç noktasına koyun. Daha sonra tabu kuklası, kağıt, kalem ve kum saatini yanınıza alın.

Kum saati yoksa anlattığınız kağıdın rengine göre 1 veya 2 dakikalık süreleri kendiniz de tutabilirsiniz. Oyuna başlayacak takımı belirledikten sonra artık oyunu oynamaya hazırsınız.

Oyunda bir takımın sırası geldiğinde bir kişi anlatıcı olur ve takımın geri kalanı bu kelimeyi bulmaya çalışır. Anlatıcıyı kontrol etmek için yanında karşı takımdan bir oyuncu bulunmalıdır. Takımdaki tüm oyuncular bu şekilde sırayla anlatıcı olmak zorundadır. Piyonun bulunduğu hanenin rengine göre kart seçilir ve yine karşı takımdan birisi 1 veya 2 dakikalık gerekli olan süreyi tutar.

Kartları kesin ve sporcularınızla oynamaya başlayın.