

“Remote remembrances to foster the future: Traditional Sport and Games potential”

REMIND

“Geleneksel Spor ve Oyun Oynama Raporu” D2.2

Arayın: ERASMUS-SPOR-2023

Konu başlığı: ERASMUS-SPORT-2023-SCP

Proje Kodu: 101134177

Teklif kısaltması: HATIRLAT

Model Hibe Sözleşmesi Türü: ERASMUS Götürü Bedel Hibe

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

İçindekiler Tablosu

1. ABOUT THE REMIND PROJECT	5
1.1. PROJECT'S PARTNERS	6
1.2. INSIGHTS FROM THE REMIND PROJECT'S WORK PACKAGE 2	7
2. GELENEKSEL SPOR OYUNLARI (TSG): KÜLTÜREL, EĞİTSEL VE EKONOMİK ÖNEMLERİ ÜZERİNE KISA BİR İNCELEME	
2.1. TARİHSEL BAĞLAM VE EVRİM	
2.2. KÜLTÜREL ÖNEM VE TOPLUMSAL KATILIM	
2.3. EĞİTİM ENTEGRASYONU VE YAŞAM BOYU FAYDALAR	
2.4. GELENEKSEL SPOR VE OYUNLAR ARACILIĞIYLA KAPSAYICILIĞIN TEŞVİK EDİLMESİ	10
2.5. EKONOMİK ETKİ	11
3. GELENEKSEL SPOR VE OYUNLARIN YAZIYA DÖKÜLMESİ VE KODLANMASI İÇİN KILAVUZ	11
4. TAKİP EDİLMEYEN GELENEKSEL SPOR VE OYUNLARIN KODLANMASI	14
4.1. TSG'NİN OYUN TÜRÜNE GÖRE SINIFLANDIRILMASI	14
4.2. TSG'NİN OYUNUN KARAKTERİNE GÖRE SINIFLANDIRILMASI	17
4.3. TSG'NİN OYUN ALANINA GÖRE SINIFLANDIRILMASI	19
4.4. TSG'NİN ÜLKELERE GÖRE GENEL SINIFLANDIRMASI (ALFABETİK SIRAYLA)	20
5. ÇIKARILMAMIŞ GELENEKSEL SPOR VE OYUNLARIN TRANSKRİPSİYONU	22
5.1. BELÇİKA'DAN REMIND SET	22
5.1.1. Krulbol	22
5.1.2. Trabol	22
5.1.3. Pierbol	23
5.1.4. Paapgooien	24
5.1.5. Paggooien	25
5.2. REMIND SET FORMU FRANSA	27
5.2.1. Gaskon Pakı (Le Palet Gascon)	27
5.2.2.8 Skittles (Quilles de 8)	27
5.2.3. Mère Garuche	28
5.2.4. Le Chambot	29
5.2.5. Le Strac ("Disk")	30
5.3. İTALYA'DAN REMIND SET	32
5.3.1. Trottola (Topaç)	32
5.3.2. Lancio del Ferro di Cavallo (At Nalı Atma)	32
5.3.3. Morra	33
5.3.4. Pallone col Bracciale (Bilezik Topu Oyunu)	34
5.3.5. Lancio della Forma di Formaggio (Peynir Fırlatma)	35
5.4. POLONYA'DAN REMIND SET	36
5.4.1. Polonyalı Ringo	36
5.4.2. Zośka (Ayak Çantası)	36
5.4.3. Bierki (Spillikins, Pick up Sticks)	37
5.4.4. Palant (Sopa ve Top Oyunu, Beyzbol)	38
5.4.5. Kapela (Şapel)	39
5.5. İSPANYA'DAN REMIND SET	40
5.5.1. Les Bitlles de 6 (Bowling Altı)	40
5.5.2. Carrera de Piedras (Taş Yarışı)	40
5.5.3. 7 ½ (Yedi Buçuk)	41
5.5.4. Robar Piedras (Taş Çalmak)	42
5.5.5. El Marro (Marro)	43
5.6. TÜRKİYE'DEN HATIRLATMA SETİ	45
	3

5.6.1.Kaptan tutma (Kulp Kaptanı)	45
5.6.2.Yakan top (Yakan Top)	45
5.6.3.İp çekme (Halat Çekme	46
5.6.4.Deve Cüce (Camel Dwarf)	47
5.6.5.Dokuztaş (Skittles)	48
5.6.6.Sek sek (Seksek)	49
ÖZET	50

1. REMIND Projesi Hakkında

Erasmus+ 2023 Spor girişiminin bir parçası olan REMIND Projesi, Avrupa'daki bölgelerin sosyo-ekonomik kalkınmasını desteklemek için Geleneksel Spor ve Oyunlardan (TSG) yararlanmayı amaçlamaktadır. Bu proje, TSG'nin korunmasını ve sağlayabilecekleri potansiyel sosyo-ekonomik faydaları tehdit eden kodlama ve düzenleme eksikliğini ele almaktadır. REMIND, TSG'yi teşvik ederek AB öncelikleri doğrultusunda kültürel mirası, sosyal uyumu ve ekonomik büyümeyi güçlendirmeyi amaçlamaktadır.

Projenin ana hedeflerinden biri, takip edilmeyen TSG'yi belirlemek için karşılaştırmalı araştırma yapmak ve bunları bölgesel kalkınma için bir araç olarak kullanmayı amaçlayan kodlama için kılavuzlar geliştirmektir. Bu oyunların düzgün bir şekilde transkripsiyonunun yapılmaması, dağılımlarına ve sonunda terk edilmelerine yol açabileceğinden tehlikelidir ve tüm toplum için kültürel, tarihi ve sportif perspektiflerden bir kayıpla sonuçlanabilir.

Proje, spor ve sosyo-kültürel derneklerin üyelerine TSG'yi sosyo-ekonomik kalkınma ve fiziksel aktivite aracı olarak teşvik eden yenilikçi eğitim materyalleri sağlamayı planlamaktadır. Proje kapsamında, TSG'nin bölgesel düzeyde sosyo-ekonomik kalkınma için itici bir güç olarak teşvik edilmesine yönelik yetkinliklerin kazanılmasını destekleyen faaliyetleri içeren bir eğitim formatı oluşturulacaktır.

Proje, TSG'yi teşvik edecek ve bölgesel kalkınmayı destekleyen ilkelere bağlı kalacak Avrupa düzeyinde bir spor ve sosyo-kültürel kuruluşlar ağı kurmayı amaçlamaktadır. Proje, AB düzeyinde çeşitli kuruluşlar arasındaki bağlantıları kolaylaştırmak için özel bir araç olarak hizmet verecek olan REMIND uygulamasının oluşturulmasını içermektedir.

REMIND, TSG'nin kültürel ve sosyo-ekonomik potansiyeline odaklanan önceki Erasmus+ girişimleri üzerine inşa edilmiştir. Proje, gönüllüleri ve profesyonel olmayan kişileri hedefleyerek ve onları TSG'nin yerel kalkınma için kodlanması ve kullanılması konusunda eğiterek mevcut girişimleri tamamlıyor. Kültürel korumayı sosyo-ekonomik stratejilerle birleştiren bütüncül bir yaklaşım getirmektedir ki bu daha önceki girişimlerde geniş çapta ele alınmamış bir alandır.

REMIND'in rolü, spor kuruluşları arasında ulus ötesi işbirliği yaratmak ve proje sonuçlarının Avrupa çapında uygulanabilmesini sağlamaktır. REMIND uygulaması bağlantıları kolaylaştıracak ve AB düzeyinde bölgesel kalkınmayı teşvik edecektir. Proje, TSG'yi korumak ve sosyo-ekonomik faydalarını teşvik etmek için kodifikasyon ihtiyacını vurgulayarak oyunlar ve sporlar arasında ayırım yapma zorluğunu ele almaktadır. REMIND, kültürel ve eğitsel rollere odaklanarak TSG'yi çağdaş sosyal ihtiyaçlara uyarlamayı, kapsayıcılığı desteklemeyi ve kültürel köprüler kurmayı amaçlamaktadır.

REMIND, bölgesel kalkınmayı sadece ulusal düzeyde değil, aynı zamanda AB düzeyinde de teşvik ederek Avrupa düzeyinde uzun vadeli bir etki yaratmayı amaçlamaktadır. Uluslararası işbirliği yoluyla proje, sonuçlarının daha geniş bir ölçekte elde edilebilmesini sağlamayı amaçlamaktadır.

REMIND projesi, Geleneksel Spor ve Oyunların Avrupa'da sosyo-ekonomik kalkınma aracı olarak kullanılmasına yönelik yenilikçi bir yaklaşımı temsil etmektedir. Araştırma, eğitim ve ağ oluşturma yoluyla proje, bölgesel kalkınmayı ve sosyal uyumu desteklerken TSG'yi korumayı ve teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Proje, çeşitli kuruluşlarla işbirliği yaparak ve REMIND uygulaması gibi modern araçları kullanarak Avrupa düzeyinde kalıcı bir etki yaratmayı amaçlamaktadır.

1.1. Proje ortakları

REMIND projesinde yer alan kilit kuruluşlar şunlardır:



Association Européenne Des Jeux Et Sports Traditionnels (AEJeST), 18 Avrupa bölgesinden doksan üye dernekten oluşan uluslararası bir sivil toplum kuruluşudur (STK). Bu kolektif, birkaç yüz bin düzenli katılımcıyı ve çok sayıda geleneksel spor kulübünün yanı sıra kültürel organizasyonları temsil etmektedir. AEJeST, ulusal veya bölgesel TSG derneklerinin kurulmasını ve büyümesini desteklemeye odaklanarak, bu faaliyetlerin görünürlüğünü sağlamak ve artırmak için Geleneksel Sporları ve Oyunları (TSG) aktif olarak teşvik etmektedir. Ayrıca AEJeST, TSG konularıyla ilgili bilgilendirme, araştırma ve eğitim girişimlerinde bulunmaktadır. Sonuç olarak, REMIND projesi AEJeST'in devam eden

faaliyetlerini ve daha önce ortak olarak katıldığı çeşitli AB proje faaliyetlerini tamamlayacaktır.



MV International (MVI), Avrupa Birliği genelinde ve ötesinde 37 STK'dan oluşan bir Avrupa STK'sıdır. Kâr amacı gütmeyen bir "dernekler birliği" olarak MVI, üyeleri ve üçüncü taraf paydaşları için sosyal katılımı ve toplum oluşturma çabalarını teşvik etmeye kendini adanmıştır. Yerel, bölgesel, Avrupa ve küresel düzeylerde çeşitli hedef grupların katılımını teşvik etmektedir. Bir eğitim sağlayıcısı olarak hizmet veren MVI, daha önce dernek ve kuruluşlarda iletişim stratejileri, pazarlama ve yönetim becerilerini geliştirmeyi amaçlayan çeşitli Erasmus + projelerinde yer almıştır. Bu bağlamda,

REMIND projesi, öğrencileriyle birlikte kullanılmak üzere yenilikçi materyallerin geliştirilmesine değerli bir katkı sağlayacaktır.



Spor ve Eğitimi Geliştirme Enstitüsü (IRSIE) 2011 yılından bu yana faaliyet göstermekte olup öncelikli olarak eğitim, fiziksel kültür ve kültürel girişimlere odaklanmaktadır. Enstitünün faaliyetleri sivil toplum kuruluşları, yüksek öğretim kurumları, dernekler, kulüpler, okullar ve üniversitelerle işbirliği temeline dayanmaktadır. Avrupa Geleneksel Sporlar ve Oyunlar Birliği (ETSGA), Association Européenne des Jeux et Sports Traditionnels (AEJeST), Uluslararası Spor ve Kültür Birliği (ISCA) ve Dünya Etno Spor Konfederasyonu (WEC) üyesi olan IRSIE, TSG'yi eğitmek, turizmi geliştirmek ve kalkınmayı teşvik etmek için desteklemektedir. REMIND projesi, hem düzenli faaliyetlerini hem de Geleneksel

Yerleşimler, Kültürel Miras ve Sürdürülebilir Kalkınma ve MAGICs-Medieval Activities Grow International Cooperation in Sports gibi daha önce tamamlanmış Erasmus+ projelerinin girişimlerini tamamlayacaktır.

inefc

**Institut Nacional
d'Educació Física
de Catalunya**



**Generalitat
de Catalunya**

Katalonya Ulusal Beden Eğitimi Enstitüsü (INEFC), Katalonya Hükümeti tarafından kurulmuş bir yükseköğretim kurumudur. Misyonu, beden eğitimi ve spor alanındaki profesyoneller için eğitim, uzmanlaşma ve beceri geliştirme sağlamanın yanı sıra bilimsel araştırmalar yapmak ve bulgularını yaymaktır. INEFC, Motor Eylem ve Geleneksel Oyunlar Araştırma Grubu (GIAM 2021 SGR 847) aracılığıyla çeşitli girişimlere katılmış ve Geleneksel Spor ve Oyunların (TSG) kültürel, ilişkisel ve duygusal yönlerine odaklanan kırkın üzerinde rekabetçi araştırma projesi yürütmüştür.



Trakya Doğa Sporları İhtisas Kulübü Derneği (TRAKDOSK), 25 Ocak 2013 tarihinde Edirne'de kurulmuş bir spor kulübü organizasyonudur. TRAKDOSK, etkinlikler düzenleyerek ve geleneksel ve niş sporları savunarak yerel düzeyde bölgesel kalkınmanın teşvik edilmesine aktif olarak katılmaktadır. Bu nedenle, REMIND projesi bu girişimleri tamamlayacaktır.



Infinitivity Design Lab (IDL), Fransa'nın kırsal Auvergne bölgesinde bulunan küçük ve orta ölçekli bir işletmedir (KOBİ). Stüdyo sürdürülebilir, anlamlı ve içsel olarak motive edici öğrenme deneyimleri yaratma konusunda uzmanlaşmıştır ve misyonunun

ön saflarında eğitim ve öğretim yer almaktadır. REMIND projesi, öğrenme deneyimleri ve uygulamalarının geliştirilmesi yoluyla farklı grupları birbirine bağlamak için yenilikçi araçlar kullanarak düzenli faaliyetlerini geliştirecektir.



Flaman Geleneksel Sporları (VLAS), Flaman geleneksel sporları için bir şemsiye kuruluşu olarak hizmet vermektedir. Kurulduğu 1988 yılından bu yana Vlas, çeşitli geleneksel Flaman sporlarını bir araya getirmiş ve bunları hem ulusal hem de uluslararası düzeyde tanıtmıştır. Kuruluş, bu geleneksel sporlara değer vermeyi, onları korumayı ve muhafaza etmeyi amaçlarken, bu sporların içerdiği değerlerin tanınmasını ve yaygınlaştırılmasını da teşvik etmektedir.

1.2. REMIND Projesi'nin 2. Çalışma Paketinden Çıkan Bilgiler

REMIND projesinin bir parçası olarak, İş Paketi 2 (WP2) araştırma aşamasına ve bir eğitim formatının geliştirilmesine odaklanmıştır. Ana hedefi, Geleneksel Spor ve Oyunların (TSG) yerel ve bölgesel düzeyde kültürel ve sosyo-ekonomik kalkınmayı teşvik etmek için bir araç

olarak kullanılmasına ilişkin hedef grubun eğitim ihtiyaçlarını belirlemek ve araştırmaktır. Bu paket kapsamında bir anket şablonu geliştirilmiş ve spor ve sosyo-kültürel derneklerin çalışanlarına dağıtılmıştır. Bu anket, TSG'yi kullanmak için gerekli olan sosyal becerilere odaklanarak hedef grubun eğitim ihtiyaçlarını keşfetmeyi amaçlamıştır.

Bir sonraki adım, anket aşamasına katılan aynı kuruluşlara gönderilen bir anketin oluşturulmasını içeriyordu. Anketin amacı, geleneksel spor ve oyunların ulusal, bölgesel ve yerel düzeylerdeki varlığını ve kapsamını belirlemektir. Analiz edilen sonuçlar, hedef grubun edinmesi gereken belirli sosyal becerileri vurgulayan Rapor 2.1]'de derlenmiştir.

Aşağıdaki rapor, bir önceki araştırma aşamasında toplanan geleneksel spor ve oyunların yazıya dökülmesi ve kodlanması için kılavuz ilkelerin geliştirilmesinin bir sonucudur. Bu aşamanın amacı, ortak ülkelerin her birinde geleneksel olarak uygulanan keşfedilmemiş oyun ve sporların bir kataloğunu oluşturmaktır.

2. Geleneksel Spor Oyunları (TSG): Kültürel, Eğitsel ve Ekonomik Önemleri Üzerine Kısa Bir İnceleme

Geleneksel Spor Oyunları (TSG), çeşitli toplumlarda önemli tarihi ve kültürel öneme sahip zengin ve çeşitli bir spor alanını temsil etmektedir. Bu oyunlar sadece fiziksel aktiviteler değildir; toplumların mirasını, değerlerini ve kolektif kimliğini somutlaştırırlar. TSG genellikle nesilleri birbirine bağlayan bir köprü görevi görerek, bireylerin fiziksel aktivite ve sosyal etkileşimi teşvik ederken kültürel kökleriyle bağ kurmalarını sağlar. TSG, tarihi öneme sahip ve genellikle belirli kültürel veya bölgesel bağlamlara özgü sporlar olarak tanımlanabilir. Bu oyunlar geleneksel kuralları, yerel adetleri ve toplumun uygulama ve kutlamalarına aktif katılımıyla karakterize edilir. TSG, yerli uygulamalardan zaman içinde gelişen halk sporlarına kadar çok çeşitli faaliyetleri içerebilir. Genellikle oynandıkları toplulukların değerlerini, inançlarını ve sosyal yapılarını yansıtır (Bronikowska vd., 2015; TAFISA, 2023).

Geleneksel Spor ve Oyunların (TSG) geliştirilmesine odaklanan ortak bir istişare toplantısı 2009 yılında Tahran'da gerçekleştirilmiştir. Bu etkinlik sırasında uzmanlar özellikle aşağıdaki tanımsal çerçeveyi oluşturmuşlardır: Geleneksel Spor ve Oyunlar, ritüel bir karaktere sahip olabilen boş zaman ve rekreasyon faaliyetleridir. Evrensel miras çeşitliliğinin bir parçasıdır. Bölgesel veya yerel kimlikten kaynaklanan bireysel veya kolektif bir şekilde uygulanırlar; rekabetçi veya rekabetçi olmayan faaliyetler düzenleyen bir grup tarafından kabul edilen kurallara dayanırlar. Geleneksel Spor ve Oyunlar, uygulamalarında ve gelecekteki organizasyonlar için meydan okumalarında popüler bir karaktere sahiptir, ancak spora dönüştürüldüklerinde tek tip ve kurumsallaşma eğilimindedirler. Geleneksel spor ve oyunların uygulanması küresel sağlığı teşvik eder (UNESCO, 2017).

2.1. Tarihsel Bağlam ve Evrim

TSG'nin kökenleri, fiziksel yarışmaların genellikle dini törenler, topluluk toplantıları ve mevsimsel kutlamalarla iç içe geçtiği eski uygarlıklara kadar uzanmaktadır. Örneğin, Antik Yunan Olimpiyat Oyunları sadece atletik becerilerin sergilenmesine değil, aynı zamanda

tanrılara bir övgü olarak da hizmet etmiştir. Benzer şekilde, birçok yerli kültürün kendine özgü tarihlerini ve sosyal yapılarını yansıtan kendi geleneksel oyunları vardır. Bu oyunlar genellikle avlanma, savaş veya zorlu ortamlarda hayatta kalmak için gerekli becerilerin geliştirilmesi gibi pratik amaçlara hizmet etmiştir.

Birçok kültürde TSG, sosyal etkileşim ve uyum için bir araç sağlayarak topluluk yaşamının ayrılmaz bir parçası olmuştur. Genellikle festivallerde, tarım takvimindeki önemli olayların işaretlenmesinde ya da toplumdaki önemli dönüm noktalarının kutlanmasında oynanırdı. Topluluklar geliştikçe, TSG'nin rolü de değişmiş, kültürel önemini korurken değişen sosyal dinamiklere uyum sağlamıştır (Boro ve ark., 2015).

Modernizasyona ek olarak, birçok Geleneksel Spor Oyunu artık hakemlerin varlığını ve yapılandırılmış bir puanlama sistemini içeren belirli kurallara ve düzenlemelere bağlıdır. Bu gelişme, oyunların resmi gözetim veya standartlaştırılmış kurallar olmaksızın oynandığı geçmişle keskin bir tezat oluşturmaktadır. Küreselleşme, kültürel uygulamaların değişimini kolaylaştırmada önemli bir rol oynamış ve diğer kültürlerden unsurların TSG'ye dahil edilmesine yol açmıştır. Bu kültürel alışveriş, geleneksel uygulamaların modern sporlarla harmanlanmasıyla sonuçlanmıştır ve bu da bazen bu oyunların orijinal kültürel önemini sulandırabilir. Yeni unsurların entegrasyonu oyun deneyimini zenginleştirebilirken, geleneksel oyunların temsil ettiği benzersiz kültürel kimliklerin korunmasına ilişkin endişeleri de beraberinde getirmektedir (Boro vd., 2015).

TSG'nin korunmasına yönelik çabalar, kültürel mirasın sürdürülmesi için elzemdir. UNESCO gibi kuruluşlar geleneksel sporları belgelemek ve tanıtmak için çalışarak bu sporların gelecek nesillere aktarılmasını sağlamaktadır (UNESCO, 2020). Bu koruma, eğitim programları, topluluk etkinlikleri ve geleneksel oyunların tanıtımını ve düzenlenmesini denetlemek için yönetim organlarının kurulması dahil olmak üzere çeşitli şekillerde olabilir.

2.2. Kültürel Önem ve Toplum Katılımı

Geleneksel Spor Oyunları kültürel kimlik, beden eğitimi ve ekonomik kalkınmanın ayrılmaz bir parçasıdır. Topluluklar bu oyunların önemini farkına vararak ve uygulamalarını teşvik ederek sosyal uyumu güçlendirebilir, beden eğitimini geliştirebilir ve yerel ekonomileri canlandırabilir. Modernleşme ve küreselleşmenin getirdiği zorluklarla mücadele ederken, kültürel mirasın bu eşsiz ifadelerini korumak ve kutlamak hayati önem taşımaktadır. TSG'nin geleceği, bu oyunların köklerine sadık kalarak gelişmeye ve evrilmeye devam etmesini sağlamak için toplulukların, eğitimcilerin ve politika yapımcıların ortak çabalarına bağlıdır (Saura & Zimmermann, 2021).

Birçok TSG yerel festivaller sırasında kutlanır ve bu da ziyaretçilerin ilgisini çekerek kültürel alışverişi kolaylaştırabilir. Örneğin, İskoçya'daki Highland Oyunları sadece kaber atma gibi geleneksel sporları sergilemekle kalmaz, aynı zamanda müzik, dans ve mutfak gelenekleri aracılığıyla İskoç kültürünü de kutlar. Bu festivaller genellikle büyük kalabalıkları çekerek kültürel ifade ve toplum gururu için bir alan sağlar. Ayrıca genç nesillerin mirasları hakkında bilgi edinmeleri ve geleneksel uygulamalara katılmaları için de bir fırsat teşkil ederler (scotland.org).

2.3. Eğitim Entegrasyonu ve Yaşam Boyu Faydalar

TSG'ye katılım yaşam boyu fiziksel aktiviteyi teşvik edebilir. Birçok geleneksel oyun erişilebilirdir ve çeşitli beceri seviyelerinde oynanabilir, bu da bireyleri yaşamları boyunca aktif kalmaya motive eder. Bu, hareketsiz yaşam tarzlarının ele alınması ve genel sağlığın desteklenmesi açısından özellikle önemlidir (WHO, 2021). TSG, hareket ve oyun sevgisini teşvik ederek ömür boyu sürecek sağlıklı alışkanlıkların geliştirilmesine katkıda bulunabilir.

Araştırmalar, TSG'nin beden eğitimine entegre edilmesinin öğrencilerin fiziksel uygunluğunu, sosyal becerilerini ve kültürel farkındalıklarını artırabileceğini göstermektedir (Hartanto ve ark., 2021). Bu oyunlar genellikle takım çalışması, strateji ve iletişim gerektirir ve bu da onları temel yaşam becerilerini geliştirmek için ideal kılar. Ayrıca, TSG çeşitli yaş gruplarına ve beceri seviyelerine uyacak şekilde uyarlanabilir, böylece tüm öğrencilerin bu deneyime katılması ve deneyimden faydalanması sağlanabilir.

Genel olarak spor, hem istihdamda hem de yaşamda başarı için gerekli olan kişisel niteliklerin geliştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Spora katılım, dayanıklılık, umut, iyimserlik ve öz yeterlilik gibi nitelikleri içeren pozitif psikolojik sermayenin geliştirilmesiyle ilişkilendirilmiştir (Haydn ve ark. 2019).

TSG'ye katılım, çeşitli yaşam koşullarında ve profesyonel ortamlarda değerli olan ekip çalışması, empati ve dakiklik gibi "daha yumuşak becerilerin" geliştirilmesini teşvik edebilir. Örneğin, spor programlarına katılanlar genellikle öz disiplinin ve içinde bulundukları koşullara ilişkin rasyonel değerlendirmeler yapabilme becerilerinin geliştiğini ve bunun da hayata daha iyimser bir bakış açısıyla bakmalarına katkıda bulunduğunu belirtmektedir. Dahası, Geleneksel Spor Oyunları her yaşta insanın aidiyet ve öz yeterlilik duygularını geliştirebilecek sosyal ağlar ve arkadaşlıklar kurmaları için bir platform görevi görmektedir. Bu sosyal katılım sadece kişisel gelişime yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda bireyler hedeflerinin peşinden gitmek için gereken eylemliliği ve azmi geliştirdikçe istihdam fırsatlarına giden yolları da sağlar (Haydn et al. 2019).

2.4. Geleneksel Spor ve Oyunlar Aracılığıyla Kapsayıcılığın Teşvik Edilmesi

Geleneksel spor oyunlarının kapsayıcılığı teşvik etmedeki faydası, fiziksel aktivite ve toplumsal katılımı çevreleyen çağdaş söylemde giderek daha fazla kabul görmektedir. Kökleri genellikle kültürel mirasa dayanan geleneksel sporlar, özellikle marjinal gruplar arasında sosyal içermeyi teşvik etmek için hayati bir araç olarak hizmet etmektedir.

TSG, katılım için erişilebilir platformlar sağlayarak sosyal içermeye önemli ölçüde katkıda bulunabilir. Örneğin Budiman, ergenler arasında farkındalığı ve katılımı artırmak için geleneksel sporların teşvik edilmesinin gerekliliğini vurgulamakta ve hükümet girişimlerinin bu faaliyetlere olan ilgiyi ve katılımı teşvik edebileceğini öne sürmektedir (Budiman, 2023). Bu durum, sporun özellikle yeterince temsil edilmeyen gruplar için mahallelerin yenilenmesinde ve sosyal içermeye önemli bir rol oynayabileceğini vurgulayan Liu'nun bulgularıyla da örtüşmektedir (Liu, 2008). Kuruluşlar, geleneksel sporları toplum

programlarına entegre ederek, engelli veya farklı kültürel geçmişlerden gelenler de dahil olmak üzere çeşitli demografik grupların katılımını teşvik eden kapsayıcı ortamlar yaratabilir (Rich vd., 2015).

Dahası, geleneksel spor ve oyunların uyarlanabilirliği, kapsayıcı çerçevelere entegrasyonlarını kolaylaştırmaktadır. Sharpe ve arkadaşları, özel eğitim ihtiyaçları ve engelleri olan bireylere hitap eden ve böylece kapsayıcı bir atmosferi teşvik eden geleneksel sporların uyarlanmış versiyonları gibi yenilikleri tartışmaktadır. Bu uyarlanabilirlik, sporun daha geniş sosyal içerme için bir araç görevi gördüğünü savunan ve kapsayıcı spor faaliyetleri yoluyla marjinalleştirilmiş gençlere ulaşmanın önemini vurgulayan Ekholm ve arkadaşları tarafından da yinelenmektedir (Ekholm ve ark., 2019). Corazza ve Dyer tarafından incelenen Karma Yetenek Modeli, geleneksel sporların engelli ve engelli olmayan katılımcılar arasındaki etkileşimi teşvik edecek ve sosyal uyumu artıracak şekilde nasıl yeniden yapılandırılabilirliğini göstermektedir (Corazza & Dyer, 2017).

Sonuç olarak, geleneksel sporlar ve oyunlar çeşitli toplumsal kesimler arasında kapsayıcılığı teşvik etmek için benzersiz ve etkili bir araç sunmaktadır. Uyarlanabilirlikleri, kültürel önemleri ve toplumsal katılım potansiyelleri, onları farklı nüfuslar arasında sosyal uyumu ve katılımı teşvik etme çabalarında değerli varlıklar olarak konumlandırmaktadır. Geleneksel sporların kapsayıcı çerçevelere entegrasyonu sadece katılımı artırmakla kalmaz, aynı zamanda topluluk bağlarını ve kültürel kimliği de zenginleştirir.

2.5. Ekonomik Etki

Geleneksel Spor Oyunlarının en önemli ekonomik etkilerinden biri istihdam yaratmasıdır. Antrenörlerden hakemlere, etkinlik organizatörlerinden satıcılara kadar, TSG yerel topluluklarda çeşitli istihdam olanakları yaratır. Örneğin, geleneksel bir spor festivali düzenlemek, etkinlik planlayıcıları, güvenlik personeli ve ağırlama personeli içeren bir işgücü gerektirir, böylece istihdam yaratır ve yerel ekonomiyi canlandırır (Hans, Westerbeek 2010). Geleneksel Spor Oyunları etkinlikleri, yerel topluluklar için önemli bir ekonomik canlandırıcı olarak hizmet edebilir. Bu etkinlikler genellikle büyük kalabalıkları çekerek konaklama, yemek ve yerel cazibe merkezlerine yapılan harcamaların artmasına neden olur.

Turizm, Geleneksel Spor Oyunlarının ekonomik etkisinin bir diğer kritik yönüdür. TSG festivalleri veya yarışmaları gibi etkinlikler bölge dışından ziyaretçi çekerek konaklama, yemek ve yerel cazibe merkezlerine yapılan harcamaların artmasına neden olur. Turistlerin bu gelişti yerel işletmelerin ayakta kalmasına ve canlı bir ekonomik ortam yaratılmasına yardımcı olabilir (cbi.eu 2023). Montpellier Şehrini resmi Turizm Bilgi web sayfasında (montpellier-france.com 2023) veya San Sebastian örneğinde (sansebastianturismoa.eus 2023) Geleneksel Spor Oyunu "Balle au Tambourin" in tanıtılması harika bir örnektir.

Dahası, Geleneksel Spor Oyunları tanınırlık kazanabilir, genellikle çeşitli kuruluşlardan sponsorluk ve yatırım çekerler. Bu mali destek sporun tanıtılmasına, tesislerin iyileştirilmesine ve eğitim ve gelişim için kaynak sağlanmasına yardımcı olabilir. Artan

finansman aynı zamanda bazı geleneksel sporların profesyonelleşmesine yol açarak ekonomik etkilerini daha da artırabilir (traditionalsports.org).

Sonuç olarak, Geleneksel Spor Oyunları kültürel kimlik, toplum katılımı ve ekonomik kalkınma için hayati önem taşımaktadır. Topluluklar, bu oyunların uygulanmasını teşvik ederek ve benzersiz özelliklerini koruyarak sosyal uyumu teşvik edebilir ve üyelerinin refahını artırabilir. Modernleşme ve küreselleşmenin getirdiği süregelen zorluklar, bu paha biçilmez kültürel ifadeleri kutlamak ve sürdürmek için ortak bir çaba gerektirmektedir.

3. Geleneksel Spor ve Oyunların Yazıya Dökülmesi ve Kodlanması için Kılavuz İlkeler

Geleneksel Sporlar ve Oyunlar, toplulukların değerlerini, tarihini ve sosyal uygulamalarını yansıtan kültürel mirasın hayati bileşenlerini temsil etmektedir. Ancak, bu etkinliklerin yazıya dökülmesi ve kodlanması için standart yöntemlerin olmaması, belgelenmeleri ve korunmalarında tutarsızlıklara yol açmıştır. Bu rapor, geleneksel sporların ve oyunların yazıya dökülmesi ve kodlanması için kapsamlı kılavuzlar geliştirerek, gelecek nesiller için doğru temsil edilmelerini ve erişilebilir olmalarını sağlamayı amaçlamıştır.

Bu kılavuz, araştırmacılara, uygulayıcılara ve kültürel kuruluşlara geleneksel spor ve oyunların etkili bir şekilde yazıya dökülmesi ve kodlanması konusunda yardımcı olmak üzere tasarlanmıştır. Bireyler bu adımları izleyerek dokümantasyonun kapsamlı, doğru ve kültürel açıdan anlamlı olmasını sağlayabilirler.

Adım 1: Araştırma ve Tarihsel Bağlamı Toplama

- Spor/Oyunu Tanımlayın: Belgelenecek geleneksel sporu veya oyunu seçin.
- Arka Plan Araştırması Yapın: Sporun veya oyunun tarihsel kökenleri, gelişimi ve kültürel önemi hakkında bilgi toplayın. Bu şunları içerebilir:
 - Uygulayıcılar ve topluluk üyeleriyle yapılan görüşmeler.
 - Tarihi metinlerin, makalelerin ve mevcut belgelerin gözden geçirilmesi.
 - Spor veya oyunla ilgili yerel folklor ve geleneklerin araştırılması.

Adım 2: Kuralları Belgeleyin

- Resmi Kuralları Toplayın: Spor veya oyunu yöneten tüm resmi kuralları elde edin. Bu şunları içerebilir:
 - Kural kitaplarına veya kılavuzlara başvurmak.
 - Deneyimli oyuncular veya hakemlerle görüşme.
- Varyasyonları Kaydedin: Kurallardaki bölgesel veya kültürel farklılıkları not edin, çünkü bunlar sporun veya oyunun çeşitliliği hakkında fikir verebilir.

Adım 3: Teknikleri ve Becerileri Tanımlayın

- Temel Teknikleri Tanımlayın: Spor veya oyunu oynamak için gerekli temel beceri ve teknikleri belgeleyin. Bu şunları içerebilir:
 - Fiziksel hareketler (örn. fırlatma, tekmeleme, koşma).
 - Oyuncular tarafından kullanılan stratejiler ve taktikler.

- Görsel Yardımlar Oluşturun: Teknikleri ve becerileri göstermek için diyagramlar, fotoğraflar veya videolar kullanarak anlayışı ve erişilebilirliği artırın.

Adım 4: Kültürel Önemi Yakalayın

- Kültürel Bağlamı Keşfedin: Sporun veya oyunun toplum içindeki rolünü araştırın. Dikkate alın:
 - Sosyal toplantılar, festivaller veya ritüellerdeki önemi.
 - İçerdiği değerler ve inançlar.
- Kişisel Hikayeleri Belgeleyin: Oyunculardan ve topluluk üyelerinden spor veya oyunla duygusal ve kültürel bağlantıları vurgulayan anekdotlar ve anlatılar toplayın.

Adım 5: Belgeleri Düzenleyin

- Yapılandırılmış Bir Format Oluşturun: Bilgileri sunmak için standartlaştırılmış bir format geliştirin. Bu şunları içerebilir:
 - Tarihsel bağlam, kurallar, teknikler ve kültürel öneme ilişkin bölümler.
 - Spora veya oyuna özgü terimler sözlüğü.
- Açıklık ve Erişilebilirlik Sağlayın: Belgelerin daha geniş bir kitle tarafından erişilebilir olması için açık bir dil kullanın ve jargondan kaçının.

Adım 6: Gözden Geçirin ve Doğrulayın

- Geri Bildirim Alın: Taslak dokümantasyonu uzmanlar, uygulayıcılar ve topluluk üyeleriyle paylaşarak görüş ve onaylarını alın.
- Revizyonları Dahil Edin: Doğruluk ve kapsamlılığını sağlamak için geri bildirimle dayalı olarak gerekli ayarlamaları yapın.

Adım 7: Yayınlayın ve Yaygınlaştırın

- Bir Ortam Seçin: Yayın için en iyi formata karar verin (örneğin, basılı kitap, çevrimiçi kaynak, video).
- Kılavuz İlkelerin Yaygınlaştırılması: Nihai dokümantasyonu eğitim kurumları, kültür kuruluşları ve toplum grupları dahil olmak üzere ilgili paydaşlarla paylaşın.

4. Takip edilmeyen Geleneksel Spor ve Oyunların kodlanması

Bu bölüm, proje ortakları tarafından hazırlanan ulusal raporlardan (bkz. *Bölüm 1.1*) türetilmiştir ve bu raporlar, rehber ilkelere göre hazırlanan izlenmemiş geleneksel spor ve oyunların kodifikasyonunu içermektedir (bkz. *Bölüm 3*).

REMIND TSG seti altı ülkeden 31 farklı oyunu kapsamaktadır. Bu oyunlar uzmanlar tarafından seçilmiş ve ortak kuruluşlar tarafından şablonlarda sunulmuştur: AEJEST, IRSIE, TRAKDOSK, MVI, INEF, VLAS.

Raporun temel amacı, bu oyun yelpazesi hakkında genel bir görüş vermek ve uygulayıcıların gerekli rehberliği hızlı ve etkili bir şekilde bulmalarına yardımcı olmaktır. Bu Geleneksel Spor Oyunları, yeni nesillerle birlikte uygulanarak kültürel kimliğin korunması açısından önemlidir. Ayrıca, toplum katılımının sağlanması ve yerel kalkınmanın geliştirilmesi üzerinde de etkileri vardır. Ayrıca önemli bir husus daha vardır. Bu oyunlar vatandaşları, özellikle de çocukları ve aileleri harekete geçirmek için eşsiz bir fırsat yaratmaktadır. Farklı oyunlar oynayarak birlikte daha fazla zaman geçirebilirler.

Seçilen oyunların çoğu açık havada oynanabilir ve insanların sağlığı ve refahı üzerinde olumlu etkiye sahiptir. Birçok oyun nesiller arası takımlar halinde oynamayı mümkün kılmaktadır: çocuklar ebeveynleri ve yaşlılar ile birlikte. Çoğu durumda, herhangi bir ekipmana sahip olmaya gerek yoktur.

REMIND TSG seti çeşitli becerilerin geliştirilmesini sağlar: motor, sosyal ve bilişsel.

4.1. TSG'nin oyun türüne göre sınıflandırılması

İlk sınıflandırma, oyunun yerel adı ve oyunun tanındığı ülke gibi çeşitli faktörler göz önünde bulundurularak oyunun türüne göre geliştirilmiştir.

Tablo 1. TSG'nin oyun türüne göre sınıflandırılması

	TSG Türü	Oyunun yerel adı	Oyunun oynandığı ülke
1	Fırlatma oyunları	Le strac	Fransa
		Polskie ringo	Polonya
		Kapela	Polonya
		Skittles	Türkiye
		Hopschotch	Türkiye
		Lancio del ferro di cavallo	İtalya
		Lancio della forma di formaggio	İtalya
		Les bitlies de 6	İspanya
		7 ½	İspanya

		Krulbol Trabol Paapgooien Paggooien	Belçika Belçika Belçika Belçika
2	Top oyunu	Le chambot Zoška Yakartop Skittles	Fransa Polonya Türkiye Türkiye
3	Hassas oyun	Gaskon pakı 8 skittles Le chambot Le strac Zoška Bierki 7 ½ Krulbol Pierbol Paapgooien Paggooien	Fransa Fransa Fransa Fransa Polonya Polonya İspanya Belçika Belçika Belçika Belçika
4	Sopa ve top oyunu	Palant Skittles Pallone col bracciale	Polonya Türkiye İtalya
5	Lokomosyon oyunu	Gaskon pakı Mère garuche Kapela Mendil Kapma Yakan üst İp çekme Deve Cüce Dokuztaş Sek sek Carrera de piedras	Fransa Fransa Polonya Türkiye Türkiye Türkiye Türkiye Türkiye Türkiye İspanya
6		Mère garuche Kaptanı idare et	Fransa Türkiye

	Etiketleme ve yakalama oyunu	Robar piedras El Marro	İspanya İspanya
7	Güç oyunu	Halat çekme	Türkiye
8	Çeviklik oyunu	Trottola	İtalya
9	El oyunu	Morra	İtalya
10	Pin oyunu	Pierbol	Belçika

Tablo 2, Remind TSG seti içindeki farklı türdeki geleneksel spor oyunlarının (TSG) dağılımını göstermektedir. Fırlatma oyunları %40 ile ilk sırada yer alırken, bunu her biri %33,3 olan hassasiyet ve hareket oyunları takip etmektedir. Top oyunları ile ebeleme ve yakalama oyunlarının her ikisi de %13,3'lük bir paya sahiptir. Sopa ve top oyunları %10, güç, çeviklik, el ve iğne oyunlarının her biri ise %3,3'lük bir paya sahiptir. Bu, fırlatma ve hassas oyunlara önemli bir vurgu yapıldığını göstermekte ve bunların set içinde en yaygın veya en değerli oyunlar olduğunu düşündürmektedir.

Tablo 2. Her bir oyun türünün REMIND TSG içindeki yüzdesi

Lp.	TSG Türü	Hatırlat TSG setinin %'si
1	Fırlatma oyunu (13)	40
2	Top oyunu (4)	13,3
3	Hassas oyun (11)	33,3
4	Sopa ve top oyunu (3)	10
5	Lokomosyon oyunu (10)	33,3
6	Ebe ve yakalama oyunu (4)	13,3
7	Güç oyunu (1)	3,3
8	Çeviklik oyunu (1)	3,3
9	El oyunu (1)	3,3

10	Pin oyunu (1)	3,3
----	---------------	-----

4.2. TSG'nin oyunun karakterine göre sınıflandırılması

Bu grafik, rekabetçi ve rekabetçi olmayan formatlar olarak kategorize edilen Geleneksel Spor Oyunlarının (TSG) karşılaştırmalı bir analizini sunmaktadır. Her oyun, kültürel çeşitliliği ve bu etkinliklerin küresel erişimini vurgulayacak şekilde yerel ve İngilizce isimleriyle listelenmiştir.

REMIND TSG seti oyunun karakterine göre analiz edilmiştir. Çalışma sırasında, oyunların çoğunluğu 20 (%64,5) rekabetçi oyun olarak tanımlanmıştır. Rekabetçi olmayan oyunlar olarak sadece 4 tanesi (%12,9) belirtilmiştir. Ayrıca, rekabetçi veya rekabetçi olmayan oyunlar olarak her iki seçenekte de oynanabilen bazı oyunların 7 (%22,5) olduğunu vurgulamak önemlidir.

Tablo 3. Biçime göre sınıflandırma

REKABETÇİ		REKABETÇİ OLMAYAN	
TSG'nin yerel adı	TSG'nin İngilizce adı	TSG'nin yerel adı	TSG'nin İngilizce adı
Le palet gascon	Gaskon pakı	Le palet gascon	Gaskon pakı
Quilles de 8	8 skittles	Quilles de 8	8 skittles
Le strac	Disk	Mere garuche	
Polskie ringo	Polonyalı Ringo	Le chambot	
Zośka	Ayak çantası	Le strac	Disk
Bierki	Spillikins	Polskie ringo	Polonyalı Ringo
Palant	Sopa ve top oyunu	Zośka	Ayak çantası
Kaptanı idare et	Kaptan tutma	Kapela	Şapel
Yakartop	Yakan üst	Carrera de piedras	Taş yarışı
Halat çekme	İp çekme	7 ½	7 ½
Deve Cücesi	Deve Cüce	Paapgooien	Paapgooien
Skittles	Dokuztaş		
Hopscotch	Sek sek		
Trottola	Dönen topağ		
Lancio del ferro dei cavallo	At nalı atma		

Morra	Morra		
Pallone col bracciale	Bilezik oyunu		
Lancio della forma di formaggio	Peynir fırlatma		
Le bitlies de 6	Bowling altı		
7 ½	7 ½		
Robar piedras	Taşları Çalmak		
El Marro	Marro		
Krulbol	Krulbol		
Trabol	Trabol		
Pierbol	Pierbol		
Paapgooien	Paapgooien		
Paggooien	Paggooien		

Rekabetçi kategoride, "Le palet gascon" (Gaskon diski), "Quilles de 8" (8'li skittles) ve "Polskie ringo" (Polonya ringosu) gibi oyunlar, yapılandırılmış doğalarını ve organize rekabet potansiyellerini gösterir. Bu oyunların genellikle belirlenmiş kuralları vardır ve rekabetçi sporların tipik özelliği olan kazanma amacıyla oynanır.

Buna karşılık, rekabetçi olmayan kategoride "Le chambot" ve "Paapgooien" gibi rekabetten ziyade katılım ve eğlenceye odaklanan oyunlar yer almaktadır. Bu kategori aynı zamanda "Mere garuche" ve "Kapela" (Şapel) gibi oyunları da içermekte olup, kazanmaktan ziyade sosyal etkileşim ve kültürel ifadenin ön planda olduğu daha rahat bir yaklaşıma işaret etmektedir.

Tabloda ayrıca "Le strac" (Disk) gibi bazı oyunların her iki kategoride de yer alması, bu oyunların nasıl oynanabileceğine dair esnekliği ortaya koymaktadır. Bu ikili liste, bazı TSG'lerin bağlama veya katılımcıların tercihlerine bağlı olarak rekabetçi veya rekabetçi olmayan ortamlara uyarlanabileceğini göstermektedir.

4.3 TSG'nin oyun alanına göre sınıflandırılması

Tablo, iç ve dış mekan aktiviteleri olarak kategorize edilmiş Geleneksel Spor ve Oyunların (TSG) bir koleksiyonunu sunmaktadır. Her kategoride bu oyunların yerel ve İngilizce isimleri listelenmektedir.

Tablo 4. Oyun alanına göre belirlenen REMIND TSG

KAPALI ALAN		DIŞ MEKAN	
TSG'nin yerel adı	TSG'nin İngilizce adı	TSG'nin yerel adı	TSG'nin İngilizce adı
Le palet gascon	Gaskon pakı	Le palet gascon	Gaskon pakı
Quilles de 8	8 skittles	Quilles de 8	8 skittles
Mere garuche		Mere garuche	
Le strac	Disk	Le chambot	
Polskie ringo	Polonyalı Ringo	Le strac	Disk
Zoška	Ayak çantası	Polskie ringo	Polonyalı Ringo
Bierki	Spillikins	Zoška	Ayak çantası
Kapela	Şapel	Palant	Sopa ve top oyunu
Kaptan tutma	Kaptanı idare et	Kapela	Şapel
Yakan üst	Yakartop	Kaptan tutma	Kaptanı idare et
İp çekme	Halat çekme	Yakan üst	Yakartop
Deve Cüce	Deve Cücesi	İp çekme	Halat çekme
Dokuztaş	Skittles	Deve Cüce	Deve Cücesi
Sek sek	Hopscotch	Dokuztaş	Skittles
Trottola	Dönen topaç	Sek sek	Hopscotch
Morra	Morra	Trottola	Dönen topaç
Pallone col bracciale	Bilezik oyunu	Lancio del ferro dei cavallo	At nalı atma
Le bitlies de 6	Bowling altı	Morra	Morra
Carrera de piedras	Taş yarışı	Pallone col bracciale	Bilezik oyunu
7 ½	7 ½	Lancio della forma di formaggio	Peynir fırlatma
Robar piedras	Taşları Çalmak	Le bitlies de 6	Bowling altı
El Marro	Marro	Carrera de piedras	Taş yarışı
Krulbol	Krulbol	7 ½	7 ½
Trabol	Trabol	Robar piedras	Taşları Çalmak
Pierbol	Pierbol	El Marro	Marro
-	-	Krulbol	Krulbol
-	-	Paapgooien	Paapgooien

-	-	Paggooien	Paggooien
---	---	-----------	-----------

Geleneksel spor ve oyunların (TSG) iç mekan ve dış mekan kategorilerine ayrılma şekli temel olarak ihtiyaç duydukları alanla ilgilidir. İç mekan oyunları genellikle daha az alana ihtiyaç duyar ve kapalı alanlar için tasarlanırken, dış mekan oyunları genellikle hareket ve aktivite için daha fazla alan gerektirir.

İlginç bir şekilde, 22 oyun hem iç hem de dış mekanlarda oynanabilir. Bu da farklı ortamlara uyum sağlayabildikleri için esnekliklerini ve geniş çekiciliklerini göstermektedir. Örneğin, "Le palet gascon" (Gaskon pakı) ve "Quilles de 8" (8 skittles) gibi oyunlar her iki ortamda da iyi çalışarak kolayca adapte olabildiklerini göstermektedir.

Öte yandan, altı oyun sadece açık havada oynanmaktadır. Bunlar muhtemelen daha büyük alanlara veya fiziksel aktiviteye ve doğal bir ortamda bulunmaya odaklanan özel açık hava koşullarına ihtiyaç duymaktadır.

Ayrıca sadece iç mekanlarda oynanan üç oyun daha vardır. Bunlar, kapalı alanlar için en uygun olan, etkileşimi ve katılımı vurgulayan strateji veya kurulumları içerebilir. "Bierki" (Spillikins) ve "Kapela" (Chapel) gibi oyunlar, kontrollü bir ortamda stratejik oyun ve sosyal etkileşime odaklandıkları için genellikle bu kategoriye uymaktadır.

4.4. TSG'nin ülkelere göre genel sınıflandırması (alfabetik sırayla)

Bu çizelge, geleneksel oyunları ülkelere göre düzenlemekte ve mevcut olan yerlerde hem yerel hem de İngilizce adlarını vermektedir.

Tablo 5. TSG'nin proje ortağı ülkeye göre sınıflandırılması

Oyunun oynandığı ülke	TSG'nin yerel adı	TSG'nin İngilizce adı
Belçika	Krulbol	Krulbol
	Trabol	Trabol
	Pierbol	Pierbol
	Paapgooien	Paapgooien
	Paggooien	Paggooien
Fransa	Le palet gascon	Gaskon pakı
	Quilles de 8	8 skittles
	Mere garuche	-
	Le chambot	-
	Le strac	Disk

İtalya	Trottola	Dönen topaç
	Lancio del ferro dei cavallo	At nalı atma
	Morra	Morra
	Pallone col bracciale	Bilezik oyunu
	Lancio della forma di formaggio	Peynir fırlatma
Polonya	Polskie ringo	Polonyalı Ringo
	Zośka	Ayak çantası
	Bierki	Spillikins
	Palant	Sopa ve top oyunu
	Kapela	Şapel
İspanya	Le bitlies de 6	Bowling altı
	Carrera de piedras	Taş yarışı
	7 ½	7 ½
	Robar piedras	Taşları Çalmak
	El Marro	Marro
Türkiye	Kaptan tutma	Kaptanı idare et
	Yakan üst	Yakan Top
	İp çekme	Halat çekme
	Deve Cüce	Deve Cücesi
	Dokuztaş	Skittles
	Sek sek	Hopscotch

5. Çıkarılmamış geleneksel spor ve oyunların transkripsiyonu

5.1. Belçika'dan REMIND SET

5.1.1. Krulbol

- Tür: Bowlinge benzer fırlatma ve hassasiyet oyunu.
- Karakter: Rekabetçi.
- Oyun Alanı: İç ve Dış Mekan.
- Ekipman: 6 krulbol kasesi, 2 ahşap kazık, düz kumlu arazi (12 x 3 m).
- Oyuncular: 2 - 8, 10 - 90 yaş arası.
- Geliştirilen Beceriler:
 - o Motor: doğruluk, güç
 - o Sosyal: işbirliği
 - o Bilişsel: taktikler, konsantrasyon.
- Temel Kurallar: Kazığa rakip(ler)den daha yakın yuvarlak bir koza atın; kozalar 3 ila 4 kg ağırlığındadır.
- Kapsayıcı Seçenekler: Engelliler de dahil olmak üzere her yaş ve cinsiyet için erişilebilir.

Şekil 1. Krulbol



Kaynak: VLAS, Krulbol açık hava oyunu

5.1.2. Trabol

- Tür: Bowlinge benzer bir fırlatma oyunu.
- Karakter: Rekabetçi.
- Oyun Alanı: İç Mekan.
- Ekipman: Tahta kozalar, Tra adı verilen 18 metrelik içi boş şerit.
- Oyuncular: 2 - 6, 10 - 90 yaş arası.
- Geliştirilen Beceriler:

- o Motor: isabet, güç, atış tekniği
 - o Sosyal: işbirliği
 - o Bilişsel: taktikler, konsantrasyon.
- Temel Kurallar: İçi boş bir kulvarın sonuna yakın bir noktaya en yakın tahta kozaları yuvarlayın; engelleri aşmak için slalom benzeri bowling.
 - Kapsayıcı Seçenekler: Engelli kişiler de dahil olmak üzere her yaş ve cinsiyet için erişilebilir.

Şekil 2. Trabol*Fotoğrafçı Dany Ophals (Trabolclub 'De Krabbers' üyesi)*

5.1.3. Pierbol

- Tür: Hassas ve pinli oyun, bowlinge benzer.
- Karakter: Rekabetçi.
- Oyun Alanı: İç Mekan.
- Ekipman: Düz yüzey (2/2m), skittles, yarım kase/hemisfer.
- Oyuncular: 2 - 10, 8 - 80 yaş arası.
- Geliştirilen Beceriler:
 - o Motor: isabetlilik, atış tekniği
 - o Sosyal: birlikte oynamak
 - o Bilişsel: taktikler.
- Temel Kurallar: Yuvarlanan bir yarım küre ile mümkün olduğunca çok sayıda kukayı devirmek; ilk koniyi devirmeden önce 'aptalı' geçmelidir.

- Kapsayıcı Seçenekler: Engelliler de dahil olmak üzere her yaş ve cinsiyet için erişilebilir.

Şekil 3. Pierbol



Kaynak: VLAS, Pierpol iç mekan oyunu

5.1.4. Paapgooien

- Tür: Fırlatma oyunu.
- Karakter: Rekabetçi ve rekabetçi olmayan.
- Oyun Alanı: Dış mekan.
- Ekipman: 8 metal fırlatma diski, 12 metre çim, madeni paralar, 10 cm tahta sopa.
- Oyuncular: 2 - 8, 8 - 80 yaş arası.
- Geliştirilen Beceriler:
 - o Motor: isabetlilik, atış tekniği
 - o Sosyal: işbirliği
 - o Bilişsel: taktikler.
- Temel Kurallar: Metal diskleri bir 'paap' üzerindeki madeni paraların yanına atın; tüm madeni paralar kazanılana kadar devam edin.
- Kapsayıcı Seçenekler: Engelli kişiler de dahil olmak üzere her yaş ve cinsiyet için erişilebilir.

Şekil 4. Paapgooien



Kaynak: VLAS, Paapgooien açık hava oyunu

5.1.5. Paapgooien

- Tür: fırlatma oyunu ve hassas oyun
- Karakter: Rekabetçi
- Oyun Alanı: Dış mekan.
- Ekipman: 8 ahşap fırlatma sopası (sopa - kazık - topuz), 15 metre çim (düz, 4 m genişliğinde - çim veya çakıl), mesafe şablonlu ahşap tripod (2 m yüksekliğinde)
- Oyuncular: 2 - 8, 12 - 80 yaş arası.
- Geliştirilen Beceriler:
 - o Motor: doğruluk, güç, teknik
 - o Sosyal: işbirliği
 - o Bilişsel: taktikler.
- Temel Kurallar: Tahta bir sopayı, kalın ucuyla 15 metre ileride duran ahşap üçayağın direkleri arasına sıkışacak şekilde fırlatmak. Hiçbir takım başarılı olamazsa, üç kazığın ortasına en yakın sopayı atan takıma puan verilir.
- Kapsayıcı Seçenekler: Engelli kişiler de dahil olmak üzere her yaş ve cinsiyet için erişilebilir.

Şekil 5. Paggooien



Kaynak: VLAS, Paggooien açık hava turnuvası 25 Ağustos 2024

5.2. HATIRLATMA AYARI formu Fransa

5.2.1. Gaskon Puck (Le Palet Gascon)

- Tip: Hassas oyun
- Karakter: Rekabetçi ve rekabetçi olmayan
- Alan: İç ve dış mekan
- Ekipman: Bolo, metal disk (palet)
- Oyuncular: 2
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: el-göz koordinasyonu, hassasiyet, denge, el becerisi
 - Sosyal: kurallara saygı, duygu yönetimi, sosyal etkileşim
 - Bilişsel: strateji, konsantrasyon.
- Temel Kurallar: Oyuncular, üzerinde bozuk para bulunan bir bolo'yu devirmek için palet fırlatır ve bozuk para konumlarına göre puan kazanır.
- Kapsayıcı Seçenekler: Atış mesafelerini ayarlayın, ekipman boyutunu ve ağırlığını değiştirin, bonus puanlar ekleyin ve takım oyununa izin verin.

Şekil 6. Palet Gascon



Fotoğrafçı Biel Pubill

5.2.2. 8 Skittles (Quilles de 8)

- Tip: Skittle oyunu
- Karakter: Rekabetçi ve rekabetçi olmayan
- Alan: İç ve dış mekan

- Ekipman: Skittles, top
- Oyuncular: 2, 10+ yaş
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: koordinasyon, hassasiyet, denge
 - Sosyal: takım çalışması, iletişim, sportmenlik
 - Bilişsel: strateji, problem çözme, konsantrasyon.
- Temel Kurallar: Oyuncular üçgen şeklinde dizilmiş kukaları devirmek için bir top fırlatır, devrilen kukaların sayısına göre puanlama yapılır.
- Kapsayıcı Seçenekler: Hafif ekipman kullanın, mesafeleri ayarlayın ve teknik yardım sağlayın.

Şekil 7. Quilles du 8*Fotoğrafçı Pere Lavega*

5.2.3. Mère Garuche

- Tip Etiketleme ve yakalama oyunu
- Karakter: Rekabetçi ve rekabetçi olmayan
- Alan: İç ve dış mekan
- Ekipman: Sarılmış eşarp (garuche)
- Oyuncular: 10-20 yetişkin
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: koordinasyon, çeviklik, denge
 - Sosyal: ekip çalışması, iletişim, kurallara saygı
 - Bilişsel: strateji.
- Temel Kurallar: Oyuncular "anne" tarafından etiketlenmekten kaçınırlar ve etiketlenirlerse "onun çocuğu" olabilirler.
- Kapsayıcı Seçenekler: Oyun alanını uyarlayın, dengeli takımlar oluşturun ve dinlenme bölgeleri sağlayın.

Şekil 8. Mere Gruche



Fotoğrafçı Pere Lavega

5.2.4. Le Chambot

- Tip Top oyunu
- Karakter: Rekabetçi ve rekabetçi olmayan
- Alan: İç ve dış mekan
- Ekipman: Tokmak, top (la choule)
- Oyuncular: 4-6, 10+ yaş
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: koordinasyon, denge, çeviklik
 - Sosyal: ekip çalışması, iletişim, saygı
 - Bilişsel: strateji, karar verme, öngörü.
- Temel Kurallar: Takımlar, tokmakları kullanarak topu bir hedefe en yakın noktaya getirmek için yarışır.
- Kapsayıcı Seçenekler: Çeşitli ekipmanlar, esnek kurallar kullanın ve teknik yardım sağlayın.

Şekil 9. Chambot

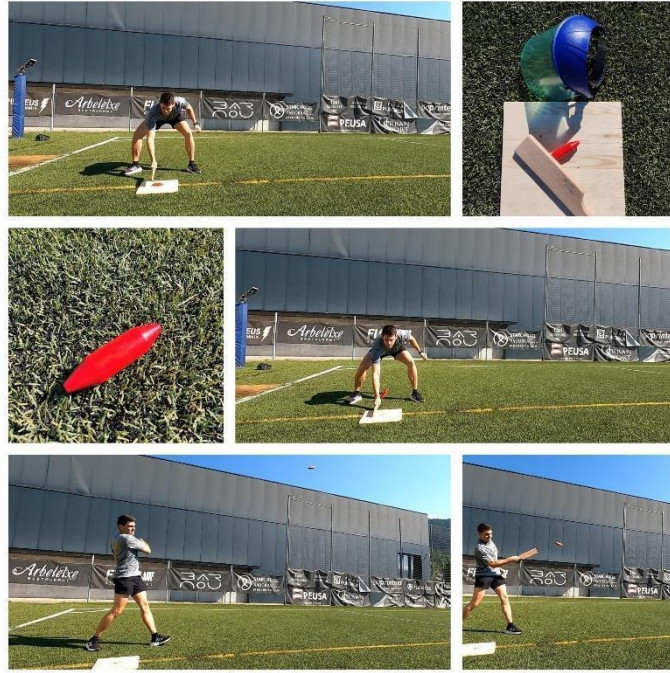


Fotoğrafçı Pere Lavega

5.2.5. Le Strac ("Disk")

- Tür: Fırlatma oyunu
- Karakter: Rekabetçi ve rekabetçi olmayan
- Alan: İç ve dış mekan
- Ekipman: Çubuklar (bâtonnet ve quinet)
- Oyuncular: 4-6, 10+ yaş
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: koordinasyon, denge, hassasiyet
 - Sosyal: ekip çalışması, etkileşim, saygı
 - Bilişsel: strateji, karar verme, öngörü.
- Temel Kurallar: Takımlar bir hedefi sopayla vurarak puan kazanır.
- Kapsayıcı Seçenekler: Hafif sopalar, görünür hedefler kullanın ve teknik yardım sağlayın.

Şekil 10. Le strac



Fotoğrafçı Aaron Rillo

5.3. İtalya'dan REMIND SET

5.3.1. Trottola (Topaç)

- Tip: Yetenek oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Alan: İç ve dış mekan
- Ekipman: Kordon, ip, düz yüzey
- Oyuncular: Bireysel veya takımlar (3-5 oyuncu)
- Yaş: 6+
- Geliştirilen Beceriler:
 - o Motor: kas kontrolü, hassasiyet
 - o Sosyal: ekip çalışması
 - o Bilişsel: strateji.
- Temel Kurallar: Dönen bir topacın etrafına bir ip sarılır ve bu ip dönme hareketi vermek için fırlatılır. Varyasyonlar arasında bir yüzey üzerinde, avuç içinde veya bir ayar noktasına en yakın şekilde döndürme yer alır.
- Kapsayıcı Seçenekler: Farklı fiziksel özelliklere sahip kişiler için uygundur; ayarlanabilir oyun yüzeyi yüksekliği.

Şekil 11.Trottola



AI.webp tarafından oluşturuldu

5.3.2. Lancio del Ferro di Cavallo (At Nalı Atma)

- Tür: Fırlatma oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Alan: Dış mekan
- Ekipman: At nalı, sopa ("piantone"), kare alan
- Oyuncular: İki veya iki kişilik takımlar
- Yaş: 6+

- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: doğruluk
 - Sosyal: iletişim
 - Bilişsel: stratejik düşünme.
- Temel Kurallar: Oyuncular 6 metre uzaklıktan bir çubuğa doğru nal atarlar. Alanın içine düştüğünde veya sopayı çatalladığında puan kazanılır.
- Kapsayıcı Seçenekler: Her yaşa ve fiziksel yeteneğe açık; ayarlanabilir ekipman ve mesafeler.

Şekil 12. Lancio del Ferro di Cavallo



AI.webp tarafından oluşturuldu

5.3.3. Morra

- Tip El oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Alan: İç ve dış mekan
- Ekipman: Hiçbiri
- Oyuncular: 2-4
- Yaş: 10+
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: refleksler
 - Sosyal: sözsüz iletişim
 - Bilişsel: hızlı karar verme.
- Temel Kurallar: Oyuncular aynı anda parmaklarıyla bir sayı göstererek toplamı tahmin etmeye çalışırlar.
- Kapsayıcı Seçenekler: Eşit katılımımla tüm cinsiyetlere açıktır.

Şekil 13. Morra



AI.webp tarafından oluşturuldu

5.3.4. Pallone col Bracciale (Bilezik Topu Oyunu)

- Tip: Sopa ve top oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Alan: Açık ve kapalı alan
- Ekipman: Deri top, ahşap kol bandı, saha
- Oyuncular: Üçer kişilik iki takım
- Yaş: 8+
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: güç
 - Sosyal: işbirliği
 - Bilişsel: strateji.
- Temel Kurallar: Oyuncular bileklikle topa rakibin sahasına vururlar. Topun kenarın üzerinden gönderilmesi veya rakibin birden fazla sekmeden sonra topa vurması durumunda puan kazanılır.
- Kapsayıcı Seçenekler: Kurallar resmi olmayan ligler için ayarlanabilir; çeşitli yaş gruplarına ve kültürel geçmişlere açıktır.

Şekil 14. Pallone col Bracciale



AI.webp tarafından oluşturuldu

5.3.5 Lancio della Forma di Formaggio (Peynir Fırlatma)

- Tür: Fırlatma oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Alan: Dış mekan
- Ekipman: Peynir tekerlekleri, boyunluklar
- Oyuncular: 2 veya 2-4 kişilik takımlar
- Yaş: 15+
- Geliştirilen Beceriler:
 - o Motor: güç
 - o Sosyal: gelenek geliştirme
 - o Bilişsel: strateji.
- Temel Kurallar: Oyuncular mümkün olduğunca uzağa yuvarlamak için bir peynir tekerleği atarlar. Kazanan, belirli sayıda atıştan sonra en uzağa yuvarlayan kişidir.
- Kapsayıcı Seçenekler: Tüm cinsiyetlere ve yaşlara açıktır; yerel kültürel çeşitliliği artırır.

Şekil 15. Lancio della Forma di Formaggio



Al.webp tarafından oluşturuldu

5.4. Polonya'dan REMIND SET

5.4.1. Polonyalı Ringo

- Tür: Fırlatma oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Oyun Alanı: Kapalı ve açık, 18m x 9m ölçülerinde, ayarlanabilir saha.
- Ekipman: Lastik halka(lar), ağ.
- Oyuncular: 2 ila 6, 9+ yaş.
- Geliştirilen Beceriler:
 - o Motor: koordinasyon, hassasiyet, hız, esneklik
 - o Sosyal: işbirliği, ekip oluşturma, rekabet
 - o Bilişsel: stratejik düşünme, karar verme.
- Temel Kurallar: Ringoyu bitiş çizgisinin gerisinden servis edin; set başına 15 sayı atmayı hedefleyin; oyun 2 veya 3 set sürer; hatalar arasında iki elle yakalama, ringoyu çok uzun süre tutma veya aşırı adım atma yer alır.
- Dahil Seçenekler: Alt file, ses/ışık sinyalli ringo, ayarlanabilir kort.

Şekil 16. Polonyalı ringo



Kaynak: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:K%C3%B3%C5%82ko_ringo.jpg

5.4.2. Zośka (Ayak Çantası)

- Tip Top ve hassas oyun
- Karakter: Rekabetçi ve rekabetçi olmayan.
- Oyun Alanı: İç ve dış mekan.
- Ekipman: Arpa veya kumla doldurulmuş ayak torbası.
- Oyuncular: 2 ila 6, 7+ yaş.
- Geliştirilen Beceriler:
 - o Motor: koordinasyon, hassasiyet, denge, esneklik
 - o Sosyal: etkileşim, iletişim, rekabet
 - o Bilişsel: karar verme, dikkat.

- Temel Kurallar: Oyuncular bir daire şeklinde durur ve eller hariç herhangi bir vücut parçasını kullanarak ayak torbasını fırlatır; hatalar arasında topu dairenin içine düşürmek veya başka bir oyuncunun dairesine geçmek yer alır.
- Kapsayıcı Seçenekler: Çember yok, daha küçük mesafeler, rekabetçi olmayan oyun.

Şekil 17. Zoška



Kaynak: <https://www.istockphoto.com/pl/portfolio/Ezekiel11>

5.4.3. Bierki (Spillikins, Pick up Sticks)

- Tip: Hassas oyun
- Karakterli: Rekabetçi.
- Oyun Alanı: İç Mekan.
- Ekipman: Geleneksel spillikin seti.
- Oyuncular: 2 ila 6, tavsiye edilen 4, 8+ yaş.
- Geliştirilen Beceriler:
 - o Motor: koordinasyon, hassasiyet
 - o Sosyal: sosyalleşme, sabır, rekabet
 - o Bilişsel: konsantrasyon, stratejik düşünme, karar verme.
- Temel Kurallar: Oyuncular spillikinleri fırlatır ve yakalar, en yüksek puanlı olanları toplamayı hedefler; kazanan en çok puana sahip olur.
- Kapsayıcı Seçenekler: İki elle yakalama, daha büyük spillikinler, rekabetçi olmayan oyun.

Şekil 18. Bierki



Kaynak:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bierki_w_Poznaniu_-_sierpie%C5%84_2021.jpg

5.4.4. Palant (Sopa ve Top Oyunu, Beyzbol)

- Tip: Sopa ve top oyunu
- Karakter: Rekabetçi.
- Oyun Alanı: Dış mekan.
- Ekipman: Top, sopa.
- Oyuncular: Her biri yaklaşık 10 oyuncudan oluşan iki takım, 7+ yaş.
- Geliştirilen Beceriler:
 - o Motor: koordinasyon, doğruluk, hız, güç
 - o Sosyal: ekip oluşturma, etkileşim, iletişim, rekabet
 - o Bilişsel: karar verme, dikkat, taktikler.
- Temel Kurallar: Dikdörtgen bir sahada oynanır; oyuncular topa vurur ve puan kazanmak için koşar; takımlar üç başarısız vuruş veya yakalamadan sonra yer değiştirir.
- Kapsayıcı Seçenekler: Oyuncuların yeteneklerine göre uyarlanmış değiştirilmiş kurallar.

Şekil 19. Palant



Kaynak:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jasi%C5%84ski,_Jan_\(1901-1939\)_-_Palant_teknika,_taktyka,_przepisy_gra_sportowa_dla_szk%C3%B3%C5%82,_klub%C3%B3w_i_organizacyj_-_ok%C5%82adka.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jasi%C5%84ski,_Jan_(1901-1939)_-_Palant_teknika,_taktyka,_przepisy_gra_sportowa_dla_szk%C3%B3%C5%82,_klub%C3%B3w_i_organizacyj_-_ok%C5%82adka.png)

5.4.5. Kapela (Şapel)

- Tip Fırlatma ve hareket oyunu
- Karakter: Rekabetçi değil.
- Oyun Alanı: İç ve dış mekan.
- Ekipman: 5 blok, 10 top/yüzük, şapka/kapak.
- Oyuncular: 4 ila 10, 3+ yaş.
- Geliştirilen Beceriler:
 - o Motor: koordinasyon, doğruluk, hız, hassasiyet
 - o Sosyal: iletişim, etkileşim, rekabet
 - o Bilişsel: karar verme, taktikler.
- Temel Kurallar: Oyuncular bir yapıyı yıkmayı ve "koruyucu" tarafından etiketlenmekten kaçınırken toplarını geri almayı hedefler.
- Kapsayıcı Seçenekler: Oyuncuların yeteneklerine göre uyarlanmış değiştirilmiş kurallar.

5.5. İspanya'dan REMIND SET

5.5.1. Les Bitlles de 6 (Bowling Altı)

- Tür: Fırlatma oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Alan: İç ve dış mekan
- Ekipman: 6 ahşap kase ve 3 alışveriş merkezi
- Oyuncular: 2-6, 8+ yaş
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: isabetli atış, el-göz koordinasyonu, denge
 - Sosyal: ekip çalışması, kurallara saygı, çatışma çözümü
 - Bilişsel: karar verme, planlama, problem çözme.
- Amaç: 1 ila 3 atış kullanarak 6 içneden 5'ini düşürün.
- Puanlama: Puanlar 0 ile 10 arasında değişir ve farklı sayıda lobut devirmek için belirli puanlar verilir.
- Kapsayıcı Seçenekler: Oyunun zorluğunu azaltmak için malzemelerde (boyut ve ağırlık), atış mesafelerinde veya puanlama sisteminde değişiklikler yapılabilir.

Şekil 20. Bittles



Fotoğrafçı Pere Lavega

5.5.2. Carrera de Piedras (Taş Yarışı)

- Tip: İrk
- Karakter: Rekabetçi olmayan
- Alan: İç ve dış mekan

- Ekipman: Katılımcı başına 5 parça ahşap
- Oyuncular 3-6, 9+ yaş
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: koşma, çeviklik, koordinasyon
 - Sosyal: sıra alma, işbirliği, iletişim
 - Bilişsel: stratejik düşünme, hafıza, odaklanma.
- Amaç: Tüm parçaları mümkün olan en kısa sürede toplayın.
- Kapsayıcı Seçenekler: Oyuncular arasındaki etkileşim türünde değişiklikler yapılabilir (örneğin, çiftler halinde oynama)

Şekil 21. Carrera de Piedras



Fotoğrafçı Verónica Muñoz Arroyave

5.5.3. 7 ½ (Yedi Buçuk)

- Tip: Fırlatma ve hassas oyun
- Karakter: Rekabetçi ve rekabetçi olmayan
- Alan: İç ve dış mekan
- Ekipman: Tahta ve tahta parçaları veya ayakkabı tabanları
- Oyuncular 3-6, 9+ yaş
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: hassasiyet, el-göz koordinasyonu, kuvvet kontrolü
 - Sosyal: sıra alma, cesaretlendirme, adil oyun
 - Bilişsel: stratejik karar verme, matematiksel beceriler, konsantrasyon.
- Hedef: Aşmadan 7,5 puana en yakın puanı almak.

- Kapsayıcı Seçenekler: Atış mesafesi ve puanlama sistemi oyunu basitleştirmek için değiştirilebilir.

Şekil 22. 7 1/2



Fotoğrafçı Verónica Muñoz Arroyave

5.5.4. Robar Piedras (Taş Çalmak)

- Tip Etiketleme ve yakalama oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Alan: İç ve dış mekan
- Ekipman: Takım başına 10 adet olmak üzere 20 top
- Oyuncular: Takım başına 8, 12+ yaş
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: koşu hızı, çeviklik, dayanıklılık
 - Sosyal: ekip çalışması, iletişim, sorumluluk
 - Bilişsel: stratejik düşünme, problem çözme, durumsal farkındalık.
- Amaç Takımınızın tüm toplarını rakibin sahasından alın.
- Kapsayıcı Seçenekler: Oyuncular arasındaki etkileşim türünde (örneğin, çiftler halinde oynama), malzemelerde (oyuncuların ihtiyaçlarına göre uyarlanmış toplar) ve anlamayı geliştirmek için puanlama sisteminin basitleştirilmesinde değişiklikler yapılabilir.

Şekil 23. Robar piedras



Fotoğrafçı Verónica Muñoz Arroyave

5.5.5. El Marro (Marro)

- Tip Etiketleme ve yakalama oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Alan: İç ve dış mekan
- Ekipman: Belirli bir ekipman yok, ancak önlükler tavsiye edilir
- Oyuncular: Takım başına 8, 9+ yaş
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: koşu hızı, çeviklik, dayanıklılık
 - Sosyal: ekip çalışması, iletişim, sorumluluk
 - Bilişsel: stratejik düşünme, problem çözme, durumsal farkındalık.
- Amaç: Üssü terk ederek ve "marro" diyerek tüm rakipleri yakalayın.
Kapsayıcı Seçenekler: Oyuncular arasındaki etkileşim türünde değişiklikler yapılabilir (örneğin, çiftler halinde oynamak) ve anlamayı geliştirmek için puanlama sistemi basitleştirilebilir.

Şekil 24. Marro



Fotoęrafçı Pere Lavega

5.6. Türkiye'den HATIRLATMA SETİ

5.6.1. Mendil Kapma (Kulp Kaptanı)

- Tip Etiketleme ve yakalama oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Oyun Alanı: İç ve Dış Mekan
- Ekipman: Mendil, Takım Forması
- Oyuncular: 13 (10 asil, 3 yedek)
- Yaş: 6+
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: kas kontrolü ve çeviklik, el-göz koordinasyonu.
 - Sosyal: öz disiplin, ekip çalışması, çatışma yönetimi, ekip motivasyonu
 - Bilişsel: konsantrasyon, strateji, stres yönetimi.
- Temel Kurallar: Oyuncular bir mendil almalı ve sayı kazanmak için 30 saniye içinde bitiş çizgilerini geçmelidir. Eğer etiketlenirlerse set dışı kalırlar.
- Kapsayıcı Seçenekler: Her yaş ve cinsiyet için erişilebilir. Engelli insanlar için de mümkündür (engel türüne göre)

Şekil 25. Mendil Kapma



Kaynak:

<https://www.bayburtrehberi.com/bayburt-rehberi/bayburt-kulturu/cocuk-oyunlari/mendil-kapmaca>

5.6.2. Yakan top (Yakan Top)

- Tip Fırlatma ve hareket oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Oyun Alanı: İç ve Dış Mekan
- Ekipman: Top, Takım Forması
- Oyuncular: 10 (8 asil, 2 yedek)

- Yaş: 8+
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: çabukluk, doğruluk ve esneklik
 - Sosyal: sportmenlik, çatışma yönetimi, takım motivasyonu
 - Bilişsel: strateji, stres yönetimi.
- Temel Kurallar: Ortadaki oyuncular, kalelerdeki oyuncular tarafından atılan toplara çarpmamaya çalışırlar. Bir topu yakalamak ekstra bir can kazandırır.
- Kapsayıcı Seçenekler: Kadınlar ve erkekler ayırımı yapılmaksızın aynı yarışmalara katılabilir ve iki cinsiyet arasında mutlak bir eşitlik söz konusudur.

Şekil 26. Yakan üst



Kaynak: <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/yakan-top/>

5.6.3. İp çekme (Halat Çekme)

- Tip: Güç ve hareket oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Oyun Alanı: İç ve Dış Mekan
- Ekipman: Halat
- Oyuncular: 10 (5+5)
- Yaş: 10+
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: el-kol-vücut koordinasyonu, kas kontrolü, doğruluk
 - Sosyal: grup motivasyonu, çatışma yönetimi, ekip çalışması
 - Bilişsel: odaklanma, planlama, konsantrasyon.
- Temel Kurallar: Takımlar bir orta çizgiyi geçmek için birbirlerine karşı çekerler. Üç çekişten ikisini kazanan takım kazanır.

- Kapsayıcı Seçenekler: Kadınlar ve erkekler birlikte oynayabilir. Engelli insanlar için uygun bir zemin varsa.

5.6.4. Deve Cüce (Camel Dwarf)

- Tip Hareket oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Oyun Alanı: İç ve Dış Mekan
- Ekipman: Hiçbiri
- Oyuncular: En az 6
- Yaş: 4+
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: kas kontrolü, hız
 - Sosyal: etkileşim, adaptasyon
 - Bilişsel: odaklanma, bilişsel esneklik.
- Temel Kurallar: Oyuncular ayakta durma veya çömelme komutlarını takip ederler. Yanlış hareketler elenmeye neden olur.
- Kapsayıcı Seçenekler: Küçük yaş grubu için eğlenceli bir kız ve erkek oyunudur. Engelli bireyler için de basit bir oyun olarak deneyimlenebilir.

Şekil 27. Deve Cüce



Source:

https://www.facebook.com/photo/?fbid=1424915630892389&set=a.370161259701170&locale=cx_PH

5.6.5. Dokuztaş (Skittles)

- Tip Top, sopa ve top ve fırlatma oyunu
- Karakter: Rekabetçi
- Oyun Alanı: İç ve Dış Mekan
- Ekipman: İki sopa (30 cm ve 70-80 cm)
- Oyuncular: 2 Grup
- Yaş: 8+
- Geliştirilen Beceriler:
 - Motor: Hızlı, doğru olmak
 - Sosyal: İşbirliği, ekip uyumu
 - Bilişsel: Nesneleri ölçer, geometrik şekilleri tanır.
- Temel Kurallar: Oyuncular küçük bir sopayı havaya vurur ve onu yakalamaya veya başka bir sopayla vurmaya çalışır. Oyun stratejik vuruş ve yakalamayı içerir.
- Kapsayıcı Seçenekler: Genelde erkek oyunu olarak bilinse de cinsiyet gözetmeksizin oynanabilir. Oyunu engelli bireyler için de organize etmek mümkündür.

Şekil 28. Dokuz



Kaynak: <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/yakan-top/>

5.6.6. Sek sek (Seksek)

- Tip: Fırlatma, hareket ve zıplama oyunu

- Karakter: Rekabetçi
- Oyun Alanı: İç ve Dış Mekan
- Ekipman: Tebeşir, Taş
- Oyuncular: En az 2
- Yaş: 6+
- Geliştirilen Beceriler:
 - o Motor: zıplama, denge
 - o Sosyal: izleme ve motivasyon
 - o Bilişsel: geometrik algı, matematik.
- Temel Kurallar: Oyuncular çizilmiş karelere bir taş atar ve çizgilerin üzerine basmadan veya dengelerini kaybetmeden zıplarlar.
- Kapsayıcı Seçenekler: Genellikle kızlar tarafından oynanır. Ancak daha küçük yaş grubundaki erkekler de oynamaktan keyif alır. Engelliler için de mümkündür.

Şekil 29. Sek sek



Kaynak: <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/yakan-top/>

Özet

Geleceği beslemek için uzaktan hatırlar: Geleneksel Spor ve Oyun potansiyeli" **REMIND "Play Traditional Sport and Games Report"**, projenin Geleneksel Spor ve Oyunları (TSG) Avrupa çapında sosyo-ekonomik kalkınma aracı olarak kullanma çabalarına kapsamlı bir genel bakış sunmaktadır. Rapor, takip edilmeyen TSG'yi belirlemek için karşılaştırmalı araştırma yapmak ve bunların kodlanması için kılavuzlar geliştirmek de dahil olmak üzere projenin ana hedeflerini vurgulayarak başlıyor. Bu çok önemlidir, zira uygun bir transkripsiyonun olmaması bu oyunların dağılmasına ve nihayetinde terk edilmesine yol açabilir, bu da toplum için kültürel, tarihi ve sportif bir kayıpla sonuçlanabilir.

REMIND projesinin İş Paketi 2 (WP2), hedef grubun TSG kullanımına ilişkin eğitim ihtiyaçlarını belirlemeye ve araştırmaya odaklanmıştır. Bu ihtiyaçları, özellikle de TSG kullanımı için gerekli olan sosyal becerileri araştırmak üzere spor ve sosyo-kültürel derneklerin personeline bir anket şablonu dağıtılmıştır. Sonuçlar, hedef grubun edinmesi gereken belirli sosyal becerileri vurgulayan Rapor 2.1'de derlenmiştir.

Raporda ayrıca geleneksel spor ve oyunların yazıya dökülmesi ve kodlanmasına yönelik kılavuz ilkelerin geliştirilmesi de özetlenmektedir. Bu kılavuz ilkeler, TSG'nin gelecek nesiller için doğru bir şekilde temsil edilmesini ve erişilebilirliğini sağlamayı amaçlamaktadır. Süreç, kuralların belgelenmesini, tekniklerin ve becerilerin tanımlanmasını içermektedir.

Altı ülkeden 31 oyun içeren REMIND TSG seti 5. bölümde sunulmuştur. Bu oyunlar uzmanlar tarafından seçilmiştir ve kültürel kimliğin korunması ve toplumsal katılımın sağlanması açısından önem taşımaktadır. Set içerisinde en yaygın olan oyunların fırlatma ve hassas oyunlar olduğu ve oyunların çoğunun rekabetçi olduğu belirtilmektedir. Ancak bazı oyunlar hem rekabetçi hem de rekabetçi olmayan formatlarda oynanabilmekte ve TSG'nin çeşitliliğini ve uyarlanabilirliğini ortaya koymaktadır.

Referanslar:

Boro, J., Daimary, R., & Narzaree, B. (2015). Impact of globalization on traditional games and recreation of the Bodos. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 20(3), 87-91.

Bronikowska, M., Petrovic, L., Horvath, R., Hazelton, L., Ojaniemi, A., Alexandre, J., & Silva, C. (2015). History and cultural context of traditional sports and games in selected European countries. *TAFISA Recall Games from the Past - Sports for Today*. https://www.researchgate.net/publication/281784480_History_and_Cultural_Context_of_Traditional_Sports_and_Games_in_Selected_European_Countries

Budiman, A. (2023). Sundanese traditional sports: level of knowledge among 21st century adolescents. *Retos*, 51, 449-454. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.100567>

Corazza, M. and Dyer, J. (2017). A new model for inclusive sports? an evaluation of participants' experiences of mixed ability rugby. *Social Inclusion*, 5(2), 130-140. <https://doi.org/10.17645/si.v5i2.908>

Ekholm, D., Dahlstedt, M., & Rönnbäck, J. (2019). Problematizing the absent girl: sport as a means of emancipation and social inclusion. *Sport in Society*, 22(6), 1043-1061. <http://dx.doi.org/10.4324/9781003274025-10>

European Commission. (2021). The economic impact of traditional sports in Europe. Retrieved from European Traditional Sports And Games State Of Play. https://www.sportanddev.org/sites/default/files/downloads/eptsg_state_of_play.pdf

Hartanto, D., Kusmaedi, N., Ma'mun, A., Abduljabar, B., & Foster, N. (2021). Integrating social skills in traditional games with physical education interventions. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9, 921-928.

Hans, Westerbeek. (2010). Commercial sport and local communities: a market niche for social sport business?. *Sport in Society*, 13(9), 1411-1415. Available from: 10.1080/17430437.2010.510678

Haydn, Morgan., Andrew, Parker., William, M, Roberts. (2019). Community Sport Programmes and Social Inclusion: What Role for Positive Psychological Capital?. *Sport in Society*, 22(6):1100-1114. doi: 10.1080/17430437.2019.1565397

Higueras, J. M., Llanes, J. M., Prat, Q., Muñoz Arroyave, V., & Lavega Burgués, P. (2023). Traditional sporting games as an emotional induction procedure. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 1082646. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1082646>

Liu, Y. (2008). Sport and social inclusion: evidence from the performance of public leisure facilities. *Social Indicators Research*, 90(2), 325-337. <https://doi.org/10.1007/s11205-008-9261-4>

Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). Traditional games as cultural heritage: The case of Canary

Islands (Spain) from an ethnomotor perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 586238. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.586238>

Martinková, I., & Parry, J. (2011). An introduction to the phenomenological study of sport. *Sport Ethics and Philosophy*, 5(2), 185-201.

Rich, K., Misener, L., & Dubeau, D. (2015). "Community cup, we are a big family": examining social inclusion and acculturation of newcomers to Canada through a participatory sport event. *Social Inclusion*, 3(3), 129-141. <https://doi.org/10.17645/si.v3i3.141>

Saura, S. C., & Zimmermann, A. C. (2021). Traditional sports and games: Intercultural dialog, sustainability, and empowerment. *Frontiers in Psychology*, 11.

Scotland.org. (n.d.). Highland games. <https://www.scotland.org/events/highland-games/about-highland-games>

TAFISA. (n.d.). Traditional sports and games. TAFISA. <http://www.tafisa.org/traditional-sports-and-games>

The European market potential for sports tourism. (2023) <https://www.cbi.eu/market-information/tourism/sport-tourism/market-potential>

UNESCO. (2005). Preliminary report on the desirability and scope of an international charter on traditional games and sports. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140342.locale=en>

UNESCO. (2017). Traditional sports and games, challenge for the future: Concept note on traditional sports and games. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252837.locale=en>

www.montpellier-france.com/discover/sporting-thrills/traditional-sport-balle-au-tambourin/

www.sansebastianturismoa.eus/en/to-do/plans-in-san-sebastian/sport-city-basque-sports/local-and-traditional-sports

www.traditionalsportsgames.org, www.traditionalsports.org

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.