



OĞUZ HOCA’NIN KÜTÜPHANESİ
DİLİMİZİN ZENGİNLİKLERİ PROJESİ
ANLAMINI BUL OYUNU REHBERİ

Dilimizin Zenginlikleri Projesi Okul Eylem Planı’na göre Kasım 2024 etkinliklerinin merkezinde **Divanu Lugati’t Türk** yer almaktadır.

A. KELİME LİSTESİ ¹

No.	Kelime	Anlamı	Ek Bilgi
01	Ajun	Dünya anlamına gelir.	
02	Alp	Kahraman anlamına gelir.	
03	Kam***	Eski Türklerde dini kişilik.	Şaman ile eş anlamlıdır.
04	Kut****	Saadet, baht anlamına gelir.	Terim anlamı “ hükümdar yönetme yetkisinin Tanrı tarafından verildiği inancı”dır.
05	Yuğ****	Cenaze törenidir.	
06	Sagu****	Yuğlarda söylenen ağıt.	
07	Sav****	Atasözüdür.	
08	Toy*****	Şenlik, toplantı anlamında.	Eski Türklerde zaferlerin, bayramların kutlandığı tören ve önemli kararların alındığı devlet toplantısı
09	Bengü	Sonsuz anlamına gelir.	
10	Oğuş	Aile anlamına gelir.	
11	Taşra	Dış anlamına gelir.	Ülke yönetiminde merkez, büyük yerler dışında kalan yerlere taşra denilmiştir.
12	Uçmak	Cennet anlamına gelir.	Uçmak kavramının eski metinlerde yer alması eski Türklerde İslamiyet öncesinde de “ölümden sonra yaşam” inancı olduğunu gösterir.
13	Ordu	Eski Türklerde hakanın oturduğu şehir.	Başkent anlamındadır.
14	Umay	Eski Türklerde çocuğu koruduğuna inanılan ruhtur.	

¹ Kelimeler Divanu Lugati’t Türk’ten seçilmiştir. Kelime seçiminde **edebiyat, tarih dersleri ve paragraf soru dünyası** dikkate alınmıştır. Kelimelerin öğrenilmesi öğrencilerin orta vadede edebiyat ve tarih derslerine katkı sağlayacağı gibi YKS ve KPSS gibi eğitim hayatının en büyük virajlarında da işlerine yarayacak.



15	Ongun***	Eski Türklerde kutsal sayılan varlıktır.	Kurt, kartal ongundur.
----	----------	--	------------------------

B. OYUNUN OYNANMASI VE DİĞER KURALLAR

4 kişilik 4 grup oluşturulur. Gruplardaki her öğrencinin sırası belirtilir.

İlk tur: Her gruptaki 1.öğrenci, kutudan bir kelime seçer ve grubundaki 2 no.lu arkadaşına anlatmaya çalışır. Belirtilen süre ve şartlarda öğrenci kelimeyi anlatıp arkadaşları kelimeyi bilirse grup 1 puan alır.

İkinci tur: Her gruptaki 2.öğrenci kutudan bir kelime seçer ve grubundaki 2 no.lu arkadaşına anlatmaya çalışır.

Üçüncü tur: Her gruptaki 3.öğrenci kutudan bir kelime seçer ve grubundaki 4 no.lu arkadaşına anlatmaya çalışır.

Dördüncü tur: Her gruptaki 4.öğrenci kutudan bir kelime seçer ve grubundaki 1 no.lu arkadaşına anlatmaya çalışır.

Böylece bütün gruplardaki öğrenciler anlatan ve kelimeyi bilmeye çalışan rollerini yerine getirir. En yüksek puanı alan grup 1 olur. 4 turun sonunda eşitlik olması hâlinde eşitlik bozuluncaya kadar aynı şart ve kurallar doğrultusunda yarışır.

Yarışma sessiz sinema ve tabu mantığındandır.

1. Öğrenci kutudan seçtiği kelimeyi kâğıtta yer alan yasaklı kelimeyi kullanmadan anlatır.
2. “5 harfli.”, “Kelime a ile başlıyor.”, “Kelime a ile bitiyor.” tarzı şeyler söylemek yasaktır.
3. Kurallara uyulmadığı zaman o turda ilgili grup puan alamaz.