

---

## Genç Tabu



---

### Summary

**"Genç Tabu", bir ok genç tarafından bilinen ve tercih edilen "Tabu" kelime oyununun gençlik çalışmalarına uyarlanması ile ortaya çıkan, uyarlama ve uygulama süreçlerinin tamamının gençler tarafından yürütüldüğü bir bilgilendirme aracıdır.**

---

### Created by

Mustafa Onur Kaygısız / Eskişehir Genç Bank

---

### Uploaded by

Mustafa Onur Kaygısız

---

### In the context of (background)

2016 yılının başlarında Eskişehir GençBank ekibi tarafından 15-25 yaş arasında olan, yaklaşık 800 gence uygulanan, ve gençlerin sosyo-politik hayata katılımlarının hangi yollar ile artırılabilceğine yönelik bir araştırma olan "Yerel İhtiyaç Anketi" sonuçlarında, Eskişehir'de yaşamakta olan gençlerin bir araya gelmelerini ve etkileşime geçmelerini sağlayabilecek sosyal, kültürel ve spor aktivitelerinin yeterli olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Ankete yanıt veren birçok genç, genç odaklı yapılan çalışmaların çoğunun örgün öğretim yöntemleri ile yapılan bilgilendirmeler ve eğitimler olduğunu belirtmiş, bu da yapılan gençlik bilgilendirmelerinde yaygın eğitim tekniklerinin yeterince kullanılmadığı sonucuna ulaşmamızı sağlamıştır.

Bu sonuç bizleri, gençlik bilgilendirmelerinde hem gençleri bir araya getirebilecek hem de bilgilendirme esnasında eğlenceli vakit geçirebilecekleri yeni metotlar araştırmaya yöneltmiştir. Yine gençler tarafından yapılan araştırmalarda gençlerin toplu olarak oynadıkları farklı oyunlar değerlendirilmiş, bu alanda gerek erkekler gerekse kadınlar tarafından en çok bilinen ve tercih edilen oyunlardan bir tanesinin "Tabu" kelime oyunu olduğu tespit edilmiştir.

Bunun üzerine gençlik alanında yapılacak olan "Gençlik Fırsatları Bilgilendirilmeleri"nde kullanılmak üzere Tabu oyununun gençlik bilgilendirmelerine yönelik bir uyarlamasının yapılmasına ve uygulanmasına karar verilmiştir.

---

### Type of tool

Etkinlik

---

### Topics addressed

Akran eğitimi

Avrupa programları

Katılım

---

### Duration

30-60 min

---

### Target group

Katılımcı grubunun yaş aralığı ve (var ise belirli) özellikleri. Katılımcıların (var ise) alternatifli ideal sayısı: ör. 20 veya 15'li 2 grup.

Uygulamada katılımcı grubun yaş aralığı 15-30 yaş olarak belirlenmiştir. Metot, dezavantajlı gençler dahil olmak üzere, belirtilen yaş aralığından olan her genç grup ile uygulanabilmektedir. Uygulama en az 3'er kişiden oluşan 2 grupta uygulanabileceken, uygulamanın turnuva şeklinde yapılması halinde ideal katılımcı sayısı 3'er kişilik 16 gruptan toplam 48 kişi olarak düşünülmektedir.

---

## **Aim**

Metot'un temel amacı hedef kitlesi gençler olan, gerek yerel gerek ulusal gerekse uluslararası gençlik fırsatları ve gençlik hakları ile ilgili bilgilendirmelerde gençlerin eğlenceli bir biçimde akran eğitiminden yararlanarak bilgi edinmesi ve bilinçlenmesidir.

---

## **Objectives**

Genç Tabu metodu sayesinde gençlerin aktivite anında, akran eğitimi ile birlikte yerel, ulusal ve uluslararası gençlik fırsatları konusunda bilgilenmeleri ile beraber gençlik hakları konusunda da bilinçlenmeleri hedeflenmektedir.

---

## **Methodology**

Metot, kapalı alanlarda rahatça uygulanabileceği gibi açık hava eğitimlerine de uygundur ve akran eğitimin bir parçası olarak kullanılabilir.

---

## **Materials and resources**

Uygulamaya katılacak grup sayısının yarısı kadar genç tabu seti;

3'er kişilik 2 gruptan oluşan katılımcı için 1 genç tabu seti

İdeal katılımcı sayısı olan 3'er kişilik 16 gruptan oluşan toplam 48 kişilik katılımcı için 4 adet genç tabu seti

NOT: Her tabu setinde 250 adet kelime kartı + 1 adet Çan + 1 adet ilerleme çizelgesi bulunmaktadır.

Oyun konuşarak anlatmaya dayalı olduğundan uygulama alanında muhakkak su ve / veya meşrubat bulundurulmalıdır.

Uygulamaya eşlik edecek müzikler uygulama başvurusu sırasında gençlere sorularak belirleneceğinden belirlenmiş bir müzik listesi bulunmamaktadır. Ancak müzik sesinin yüksekliği kişilerin birbirlerini duyabileceği seviyede ayarlanmalı, kişiler müzik nedeni ile konuşma seslerini yükseltmek zorunda kalmamalıdır.

---

## **Step by step process**

### **1) GENÇ TABU oyunu uyarlama aşaması:**

- Genç Tabu, gençler tarafından yaygın olarak bilinen ve oynanan "Tabu" kelime oyununun bir uyarlamasıdır. Bu oyununu uyarlanma sürecinde yine gençler yer almaktadır.

- Öncelikle Genç Tabu oyununu yaratacak gençlere Tabu kelime oyununu bilip bilmedikleri sorulur bilmiyorsa anlatılır (ancak araştırmamızda da bahsedildiği gibi çoğu genç tarafından bilinen bir oyundur) ve hatta grup dinamiği etkinliği olarak Tabu oynanır.
- Akabinde uyarılama yapacak gençlere oyunun amacı ve oyunu nasıl uyarlamaları gerektiği ve sonucunda ulaşılması istenen amaç anlatılır.
- Devamında gençlere gençlik çalışmaları ile alakalı yayınlar yapan kurumların kaynakları dağıtılır ve bu kaynaklara göz gezdirerek gençlikle alakalı gördükleri kelimeleri anahtar kelimeler, yani bilinmesi gereken kelimeler olarak belirlemeleri istenir. (Bizim uyguladığımız “Anahtar Kelime” belirleme aşamasında gençlik çalışmaları yapan STK ve derneklerin yayınladığı yıllık faaliyet raporları, Bilgi Üniversitesi şebeke yayınları, Tepebaşı Gençlik Merkezi ve Tepebaşı Gençlik Meclisi yıllık faaliyet raporu gibi kaynaklar yer almıştır.)
- Gençler okudukları kaynaklarda gençlik ile alakadar buldukları kelimeleri bir kenara not ederler ve ortaya daha sonra Genç Tabu’nun Anahtar kelimelerini oluşturacak bir liste çıkartılır.
- Belirlenen anahtar kelimeler küçük kağıtlara yazılarak bir sepet, kutu içine konulur. Artık kutu içerisinde bulunan her bir kelime anlatılması gereken anahtar kelimeler arasına girmiştir.
- Sonrasında uyarılama aşamasına katılan gençler 3’er kişilik gruplara bölünür. Üç kişilik gruplara bölünen gençlerden bir tanesi not edici, bir tanesi anlatıcı, bir tanesi ise tahmin edici, olarak belirlenir.
- Belirlenen anahtar kelimelerden bir tanesini seçen anlatıcı, seçtiği kelimeyi hiçbir tabu kelimesi olmadan karşısındaki tahmin edici katılımcıya anlatır, bu esnada anlatılmaya çalışılan kelimenin ne olduğunu bilen not edici, not tuttuğu kağıda anlatıcının seçtiği kelimeyi anlatırken, tahmin ediciye hangi belirleyici kelimeleri ya da cümleleri söyleyerek bu kelimeyi anlatmaya çalıştığını not eder.
- Tahmin eden genç kelimeyi bulduğunda anlatıcının kullandığı kelimeleri değerlendirir ve içlerinden 5 tanesi tabu kelimesi olarak belirlenir. Eğer anlatıcı 5 kelimedenden az kelime kullanarak Anahtar Kelimeyi anlattıysa 3 kişilik grup belirlenen kelimelere eklenecek kelimeleri beraberce belirler. Bu aşamada internette yardım da alınabilir (TDK gibi).
- En nihayetinde grup bir ipucu cümlesi belirler. İpucu cümlesinin gençlik fırsatları ya da gençlik hakları halinde bilgilendirici bir içeriği olması ve içerisinde tabu kelimesinin geçmesi zorunludur.
- İpucu cümlesini belirleyen ekip, ipucu cümlesinin içerisinde tabu kelimesi geçen yere noktalar koyar. Bu cümle tabu kelimesinin oyun sırasında 30 saniye içerisinde bulunamaması halinde okunabilecek olup, cümlede boşluk doldurma yönetemi ile bulunabilecektir.

## 2) Genç Tabu Uygulama aşaması

- Uyarılama aşamasında belirlenen anahtar kelimelerin, tabu kelimelerinin ve ipucu cümlelerinin tek bir kartta yer alabileceği katlardan toplam 250 adet farklı kelimeyi içerecek şekilde Genç Tabu Kartları bastırılır, oyuna uygun Genç Tabu ilerleme çizelgesi düzenlenir.
- Genç Tabu ilerleme çizelgesi ve çanı/zili masaya/yere yerleştirilir.
- 3 kişilik gruplar haline oyuna katılan gençlere grup ismi bulmaları söylendikten sonra, kendilerine grup isimlerinin yazdığı yaka kartları ya da boyunluklar verilir.

- Çekiliş ile hangi ekiple karşı karlıya geleceği belirlenen gruplar masalara yerleştirilir ve Genç Tabu oyununu maksimum yarım saat süresince oynarlar. Bu süre zarfında muhakkak proje uygulayıcı yani oyunu uyarlayan gençlerden biri kontrolcü olarak grup başında bulunur.
- Genç Tabu'da anahtar kelimeyi 30 saniyede tabu kelimelerin, anlatmaya çalışan kişi anlatmaya çalıştığı kelime bu 30 saniye içerisinde doğru tahmin edilemezse çan / zil ile bir uyarı alır. Bu uyarıdan sonra ipucu cümlesini okuyarak karşısındaki arkadaşların boş kalan yeri doldurmak sureti ile anahtar kelimeyi bilmelerini sağlamaya çalışır.
- İlk 30 saniyede anahtar kelimeyi bilen gruplar 2 adım ilerlerken, ipucu cümlesini kullanarak ilerleyen gruplar 1 adım ilerler.
- Eğer bu bir turnuva ise, en sonunda kazanan gruba kişi başına 1 adet olmak üzere toplam 3 adet orijinal tabu oyunu ya da orijinal gençlik tabu oyunu ve o hafta şehirde gerçekleştirilecek bir kültürel aktiviteye katılmaları için 3 adet bilet hediye edilir. İkinci grubu ise turnuvanın gerçekleştiği hafta şehirde gerçekleştirilecek bir kültürel aktiviteye katılmaları için 3 adet bilet hediye edilir.

#### GENÇ TABU KARTI ÖRNEK:

Anahtar Kelime	ÖZGÜRLÜK
TABU KELİMELERİ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hapishane</li> <li>• Kuş</li> <li>• Devrim</li> <li>• Kölelik</li> <li>• Bağımsızlık</li> </ul>
İPUCU CÜMLESİ	GençBank Düşüncelerini .....ifade edebileceğin bir platformdur.

#### Outcomes

Genç Tabu uygulaması sonucunda, gençlerin yerel, ulusal ve uluslararası gençlik fırsatları konusunda bilgilenmiş olmaları ve gençlik hakları konusunda farkındalıklarının artmış olması beklenmektedir.

Her uygulama sonucunda gençlerin bilgilendirildikleri en az bir konuda daha aktif bir araştırmacı ya da uygulayıcı olması öngörülmektedir.

#### Evaluation

Araç henüz herhangi bir grup üzerinde uygulanmamış olsa bile yukarıda bahsi geçen uyarılama aşamasında olup, uyarılama aşaması Eskişehir Genç Bank ve Tepebaşı Gençlik Meclisi'nde gönüllü olarak görev alan gençler tarafından geliştirilmektedir. 21 Mayıs 2016 tarihinde "Eskişehir Genç Tabu Turnuvası" adı ile Eskişehir Genç Bank ekibi tarafından Tepebaşı Gençlik Merkezinde uygulanması öngörülmektedir.

---

**Notes for further use**

N/A

---

**Creative commons**

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported

---