YARIN
Çözüm
Araştırmaları
Vakfı

HATAY OYUN PARKLARI PROJESİ - II. FAZ

Oyun, Öğrenme ve Sosyal Etkileşim Odaklı Peyzaj Tasarımı

YARIN VAKFI x **PHI** LANDSCAPE



“Çocuklarımızın gözlerindeki ışıltı,
yarının aydınlık Türkiye’sinin habercisidir.”

Gazi M. Kemal

YARIN VAKFI HAKKINDA

Yarın Çözüm Araştırmaları Vakfı, sorunlara çözümler geliştirmek için 2023 yılında kurulmuş toplum yararına çalışan bağımsız bir araştırma ve uygulama kuruluşudur.

Yarın Vakfı yöneticileri ve üyeleri tamamen gönüllülük esasına göre çalışırlar ve çalışmaları karşılığında herhangi bir ad altında maddi fayda sağlamazlar.

Yarın Vakfı idari giderleri için aidat, bağış vb. adlar altında kaynak toplamaz. Toplanan kaynaklar doğrudan araştırma ve uygulama projelerine aktarılarak toplumsal faydaya dönüştürülür.

PROJE HAKKINDA

2023 depremlerinin ardından Yarın Vakfı, Hatay'da yaşayan çocukların güvenli oyun alanlarına erişimini yeniden sağlamak amacıyla Hatay Valiliği’nin izni ve koordinasyonunda **Hatay Oyun Parkları Projesini** hayata geçirmiştir.

Bu kapsamda 2025 yılında 3 oyun parkı tamamlanmış ve Mayıs 2026’da Bozhöyük köyünde 5 bölge okulundan yaklaşık 500 çocuğun katıldığı bir çocuk şenliği düzenlenmiştir. Çocukların ihtiyaçları doğrultusunda 20 oyun parkı daha yapmak üzere projenin II. fazı başlatılmıştır.

II. faz çalışmaları kapsamında:

- Park yapılacak okul ve mahalleler tespit edilmiştir.
- Park konseptleri geliştirilmiş ve güncellenmiştir.
- Ortalama bütçe park başına KDV dahil 1,5 milyon TL olarak belirlenmiştir.

KAYNAKLAR:	
Yarın Vakfı:	https://youtu.be/wS9-Jcg6Vyk?si=9rHOpT8UsOus7HuV
Oyun Parkları:	https://youtu.be/HrqDNmo-CQI?si=-fr77JlVhiKqFDT7
Şenlik:	https://youtu.be/beJ2kabDfyU?si=UlGXRh3K_qmgiN
Proje Sonuç Raporu:	https://yarin.org.tr/wp-content/uploads/2026/09/hcpp-rapor-v2.pdf

Okul Adı	Öğrenci Sayısı	Proje Alanı (m²)
• Abdurrahman Çetiner İlkokulu	157	750 m²
• Avsuyu Anaokulu	608	140 m²
• Karayılan Saraç ilkokulu	176	800 m²
• Kurt Mezrası İlkokulu	20	375 m²
• Mansurlu İlkokulu	156	750 m²
• Şehit Cuma Bilek İlkokulu	225	200 m²
• Şehit Emin Yıldırım İlkokulu	93	273 m²
• Şehit İlker Uylaş İlkokulu	1374	118 m²
• Gökçegöz İlkokulu	105	72 m²
• Şehit Nizam Akdeniz İlkokulu	223	126 m²
• Tanışma İlkokulu	289	112 m²
		TOPLAM: 3.426 ÖĞRENCİ

Mahalleler	Alan (m²)
• Büyükdalyan Mahallesi	300 m2
• Fevzi Çakmak Mahallesi	300 m2
• Derince Mahallesi	300 m2
• Güzelburç Mahallesi	300 m2
• Karlısu Mahallesi	300 m2
• Maraşboğazı Mahallesi	300 m2
• Odabaşı Mahallesi	300 m2
• Akasya Mahallesi	300 m2
• Antakya Merkez	600 m2

1.0 | Tasarım Geliştirilen Okullar

1.1 Şehit İlker Uylaş İlkokulu
1.2 Avsuyu İlkokulu
1.3 Şehit Emin Yıldırım ilkokulu

1.0 Proje Yaklaşımı & Tasarım Kriterleri

01



Projenin Amacı

Çocuk odaklı tasarım
Oyun ve öğrenme
Güven ve aidiyet
Sosyal etkileşim
Doğayla temas

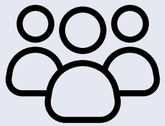
02



Çocukların Temel İhtiyaçları

Güven hissi
Hareket ve oyun
Sosyalleşme
Keşif ve yaratıcılık
Dinlenme ve sakinleşme

03



Tasarım Gereksinimleri

Güvenlik
Dayanıklılık
Esnek kullanım
Ekonomik çözüm
Kolay bakım

04

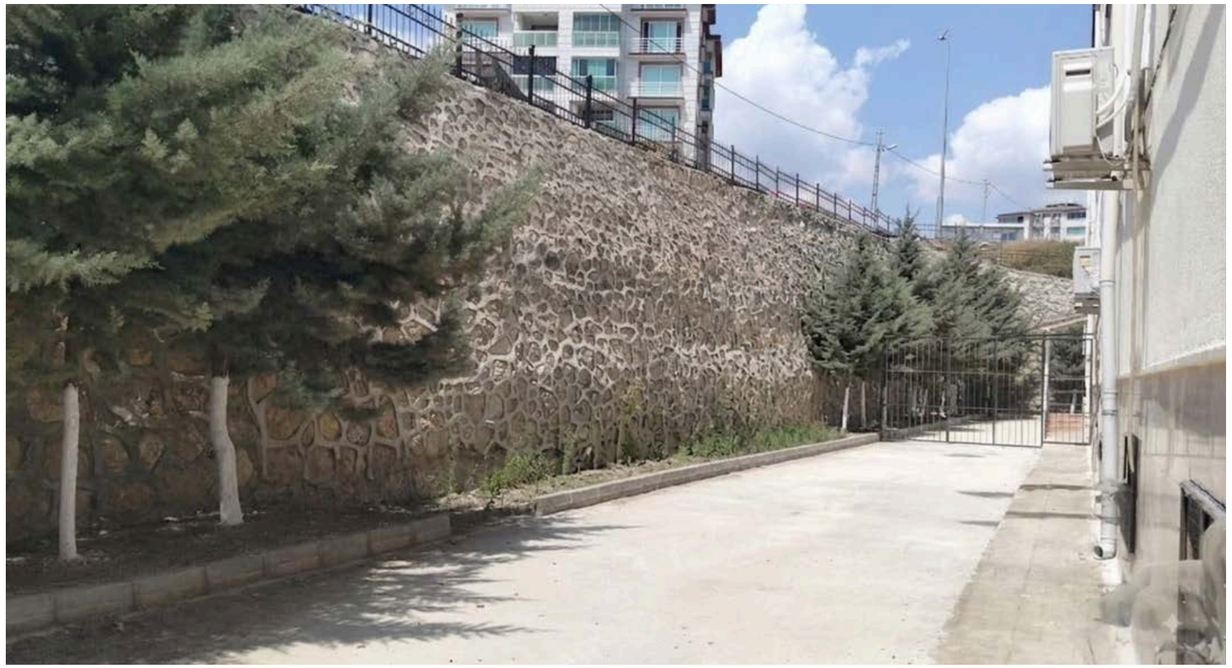


Tasarım Yaklaşımı

Çok işlevli tasarım
Oyun + öğrenme
Modüler çözümler
Aktif + sakin alanlar
Maksimum alan kullanımı

1.1 Şehit İlker Uylaş İlkokulu - Hatay / Antakya

Lokasyon ve Proje Alanı





Proje Alanı: 118 m²

ŞEHİT İLKER UYLAŞ İLKOKULU
AKASYA MAH. 78 SK.
İLKOKUL SİTESİ
A BLOK NO: 29 ANTAKYA / HATAY

Derslik Sayısı: 5

Öğretmen Sayısı: 62

Öğrenci Sayısı: 1374

7-12 Yaş

40–45 Eş Zamanlı Kullanıcı

60–70 Dönüşümlü Kullanıcı

Düşme Yüksekliği: Maks. ~2.00 m

**Kesin değer uygulama projesinde ekipman ölçülerine göre kontrol edilmelidir.*

1.1 Şehit İlker Uylaş İlkokulu- Hatay / Antakya

Konsept / Renklerin İzinde

RENKLERİN İZİNDE

Bir Avludan Daha Fazlası

Bazen bir çocuğun dünyasını değiştirmek için büyük müdahalelere değil, doğru dokunuşlara ihtiyaç vardır. Renklerin İzinde, depremden etkilenen çocukların her gün kullandığı sıradan bir okul avlusunu; oyun oynayabilecekleri, hareket edebilecekleri, arkadaşlarıyla buluşabilecekleri ve yeniden çocuk olabilecekleri canlı bir yaşam alanına dönüştürme düşüncesiyle tasarlandı.

Projenin temel yaklaşımı basit: Var olanı yıkmak yerine, ona yeni bir hayat vermek.

Mevcut zeminler, duvarlar ve ağaçlar mümkün olduğunca korunurken; renk, grafik, hareket ve yalın oyun elemanları tasarımın ana araçlarına dönüşüyor. Duvarlar tırmanma ve hedef oyunlarıyla aktif yüzeylere, zeminler ise seksek, denge, sayı ve hareket oyunlarıyla oyunun bir parçasına dönüşüyor. Tüm avluyu birbirine bağlayan gökkuşağı renklerindeki iz, duvardan zemine akarak alan boyunca devam ediyor ve farklı aktiviteleri ortak bir hikâyede buluşturuyor. Çocuklar bu izi takip ederken bazen koşuyor, zıplıyor ve tırmanıyor; bazen basket atıyor, bazen de bir ağacın gölgesinde arkadaşlarıyla buluşuyor.

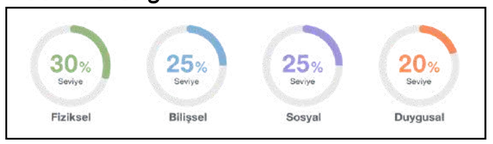
Standart ve maliyetli oyun grupları yerine; halatlar, tırmanma tutamakları, ahşap elemanlar, boyanmış yüzeyler ve mevcut yapıya entegre edilen çok işlevli çözümler kullanılıyor. Böylece daha az müdahaleyle daha fazla oyun ve daha fazla kullanım olanağı yaratılıyor. Eski bir duvar oyun alanına, sıradan bir zemin macera rotasına, kullanılmayan bir köşe küçük bir buluşma ve okuma alanına dönüşüyor.

Çünkü burada yalnızca bir çocuk oyun alanı tasarlamıyoruz.
Çocukların hareket edebileceği, keşfedebileceği, birlikte oynayabileceği ve yeni anılar biriktirebileceği küçük bir dünya yaratıyoruz.

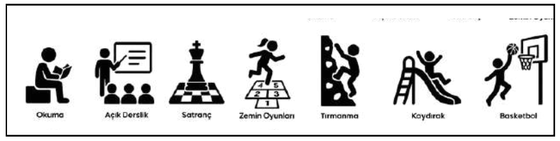
Az müdahale. Akıllı bütçe. Çok oyun. Çok renk. Çok çocuk.



Beceri Grafiği:



Aktiviteler:




1
2 3
4
5 5
7
9
NEPTUNE


OKU, ÖĞREN, PAYLAŞ
DOĞA VE ÇEVREMİZ
AĞAÇ
GÜNEŞ
ÇİÇEK
EV
ARKADAŞLIK




OKU, ÖĞREN, PAYLAŞ


100
1
2 3
4
5 6 8
7
2
1 2
3 4
5 6
7 8
9
1 9
0
7
1


100
2
1
3
2
4
8
7
9
8
8
2
3


100
50
30
20
10
1
2
3
1
2
3
5
6
7
8
8
9
9
2


100
2
1




2
2 2
3 3
4 8
2 6
7 8


1
4 5 6 7 8 9 0

1.1 Şehit İlker Uylaş İlkokulu- Hatay / Antakya

Malzeme Yaklaşımı

MALZEME YAKLAŞIMI

Az müdahale, dayanıklı malzeme, maksimum etki

Projenin malzeme seçimlerinde temel hedef; çocukların yoğun kullanımına dayanabilecek, bakım ihtiyacı düşük, gerektiğinde kolayca yenilenebilecek ve bütçeyi doğru kullanacak çözümler oluşturmaktır.

Zemin ve Renkler: Mevcut beton zemin korunarak, dış mekâna uygun kaymaz ve yüksek aşınma dayanımlı zemin boyaları ile renklendirilecektir. Böylece yeni bir zemin kaplaması maliyeti oluşturmadan; seksek, sayı oyunları, yönlendirmeler ve hareket parkurları doğrudan zeminin bir parçasına dönüşecektir. Renkler zeminden başlayarak karşı duvarda yaklaşık 1 m yüksekliğe kadar devam edecek, avlunun tamamında güçlü bir görsel bütünlük sağlayacaktır.

Oyun ve Tırmanma Elemanları: Tırmanma yüzeylerinde dış mekâna uygun tutamaklar; oyun gruplarında ise emprenyeli ahşap, galvanizli/elektrostatik boyalı metal ve dış mekâna dayanıklı halat-ağ sistemleri kullanılacaktır. Modüler seçimler sayesinde hasar gören parçalar tüm sistemi değiştirmeden yenilenebilecektir.

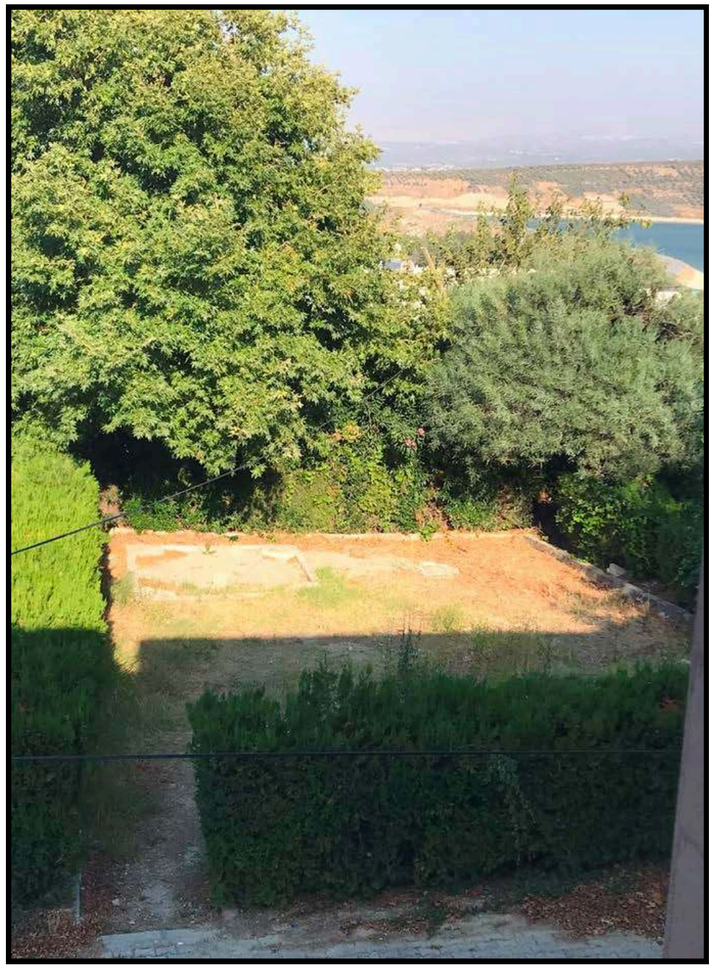
Duvarlar: Mevcut duvarlar mümkün olduğunca korunacak; boya, grafikler, tırmanma elemanları ve basketbol hedefleriyle duvarın kendisi oyun ekipmanına dönüştürülecektir. Bu yaklaşım hem alan kazandıracak hem de ilave konstrüksiyon ihtiyacını azaltacaktır.

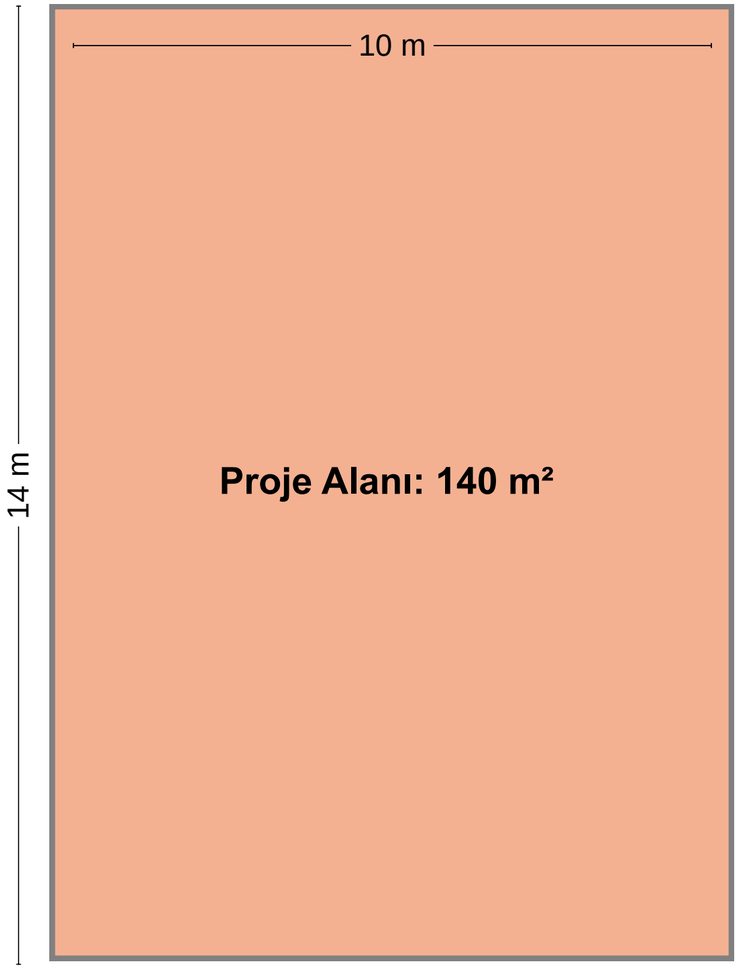
Ağaçlar ve Oturma Alanları: Mevcut ağaçlar korunarak çevrelerinde basit ahşap oturma elemanları ve gerektiği noktalarda ağaç ızgaraları kullanılacaktır. Mini kütüphane ve oturma elemanlarında da mümkün olduğunca yerel üretim, standart ölçü ve kolay temin edilebilir malzemeler tercih edilecektir.



1.2 Avsuyu İlkokulu - Hatay / Antakya

Lokasyon ve Proje Alanı





AVSUYU İLKOKULU
AVSUYU MAH. CUMHURİYET YENİ
AVSUYU 30 SK. AVSUYU ILKOKULU
BLOK NO 1 ANTAKYA / HATAY

Derslik Sayısı: 26

Öğretmen Sayısı: 26

Öğrenci Sayısı: 608

7-12 Yaş

33–40 Eş Zamanlı Kullanıcı

40–45 Dönüşümlü Kullanıcı

Düşme Yüksekliği: Maks. ~2.00 m

**Kesin değer uygulama projesinde ekipman ölçülerine göre kontrol edilmelidir.*

1.2 Avsuyu İlkokulu - Hatay / Antakya

Konsept / Dönüştür, Oyna, Keşfet

Dönüştür, Oyna, Keşfet

Bu alanın hikâyesi, çocuklara çok basit ama güçlü bir fikir anlatıyor: Her şey yeniden değerlendirilebilir.

Kullanılmış lastikler, ahşap kütükler, halatlar, doğal malzemeler ve basit oyun elemanları bir araya gelerek yeni bir oyun dünyasına dönüşüyor. Çocuklar burada sadece koşup tırmanmıyor; aynı zamanda bir malzemenin ikinci bir hayata nasıl kavuşabileceğini de deneyimleyerek öğreniyor.

Alan, mümkün olduğunca az yapısal müdahale ile kurgulanıyor. Zemin tamamen doğal ağaç kabuğu ile kaplanarak hem ekonomik hem de sıcak, doğayla uyumlu bir atmosfer oluşturuluyor.

Lastikler tırmanma, geçiş, denge ve tünel oyunlarına dönüşürken; ahşap elemanlar oturma, denge ve keşif alanları yaratıyor.

Küçük atölye masaları ve doğa köşeleri ise çocukların üretmesini, incelemesini,yaratıcılığını ve paylaşmasını destekliyor.

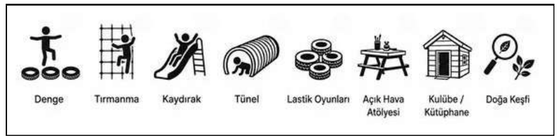
Bu alternatifte amaç, pahalı ve standart oyun gruplarını çoğaltmak yerine; yaratıcılığı, geri dönüşümü ve doğayla teması oyunun merkezine almak.



Beceri Grafiği:



Aktiviteler:



1.2 Avsuyu İlkokulu - Hatay / Antakya

Malzeme Yaklaşımı

MALZEME YAKLAŞIMI

Zeminde darbe emici özelliği olan, doğal görünümlü ve ekonomik **ağaç kabuğu malç** kullanılması öneriliyor. Oyun elemanlarında dış mekâna uygun **emprenyeli ahşap, galvanizli veya elektrostatik boyalı metal**, **UV dayanımlı halat ve ağ sistemleri** tercih ediliyor.

Geri dönüştürülmüş lastikler, tırmanma, denge, geçiş ve tünel oyunlarında yeniden kullanılıyor. Hasar gören elemanların kolayca değiştirilebilmesi için sistemler mümkün olduğunca modüler tutuluyor. Oturma ve atölye elemanlarında yerel üretim ve standart ölçüler tercih edilerek maliyet kontrol altında tutuluyor. Bitkisel alanlarda mevcut yeşil doku korunuyor; gerektiğinde az bakım isteyen, iklime uyumlu türlerle destekleniyor. Böylece hem ilk yatırım maliyeti hem de uzun dönem bakım gideri azaltılıyor.






AÇIK KÜTÜPHANE




AÇIK KÜTÜPHANE



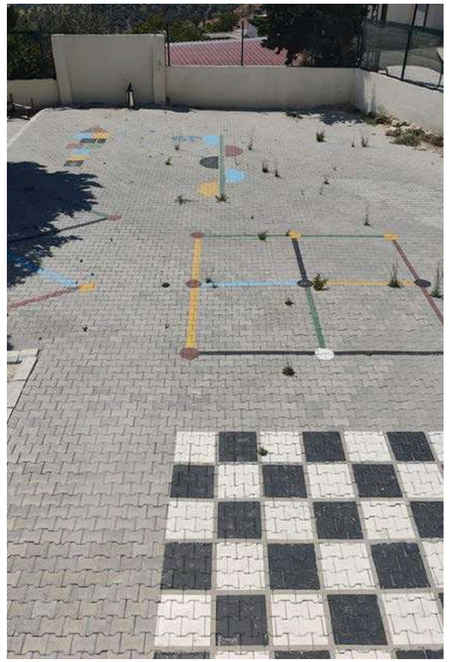


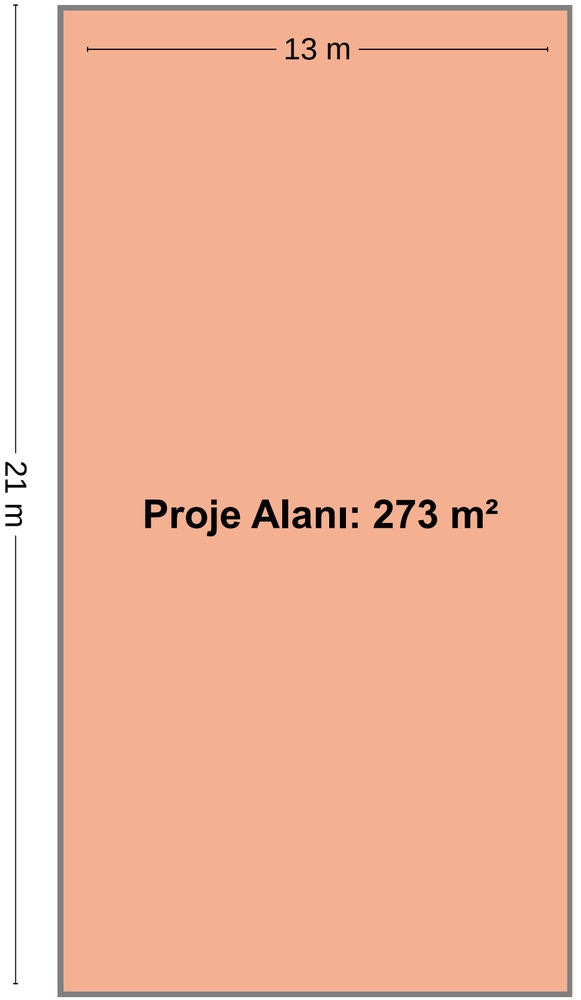


1.3 Şehit Emin Yıldırım ilkokulu - Hatay / Antakya

Lokasyon ve Proje Alanı







ŞEHİT EMİN YILDIRIM İLKOKULU
AKCURUN MAHALLESİ
NO 30 ANTAKYA HATAY

Derslik Sayısı: 6

Öğretmen Sayısı: 5

Öğrenci Sayısı: 93

7-12 Yaş

60-70 Eş Zamanlı Kullanıcı

80-90 Dönüşümlü Kullanıcı

Düşme Yüksekliği: Maks. ~2.00 m

**Kesin değer uygulama projesinde ekipman ölçülerine göre kontrol edilmelidir.*

1.3 Şehit Emin Yıldırım ilkokulu - Hatay / Antakya

Konsept / Ağacın İzinde...

Ağacın İzinde...

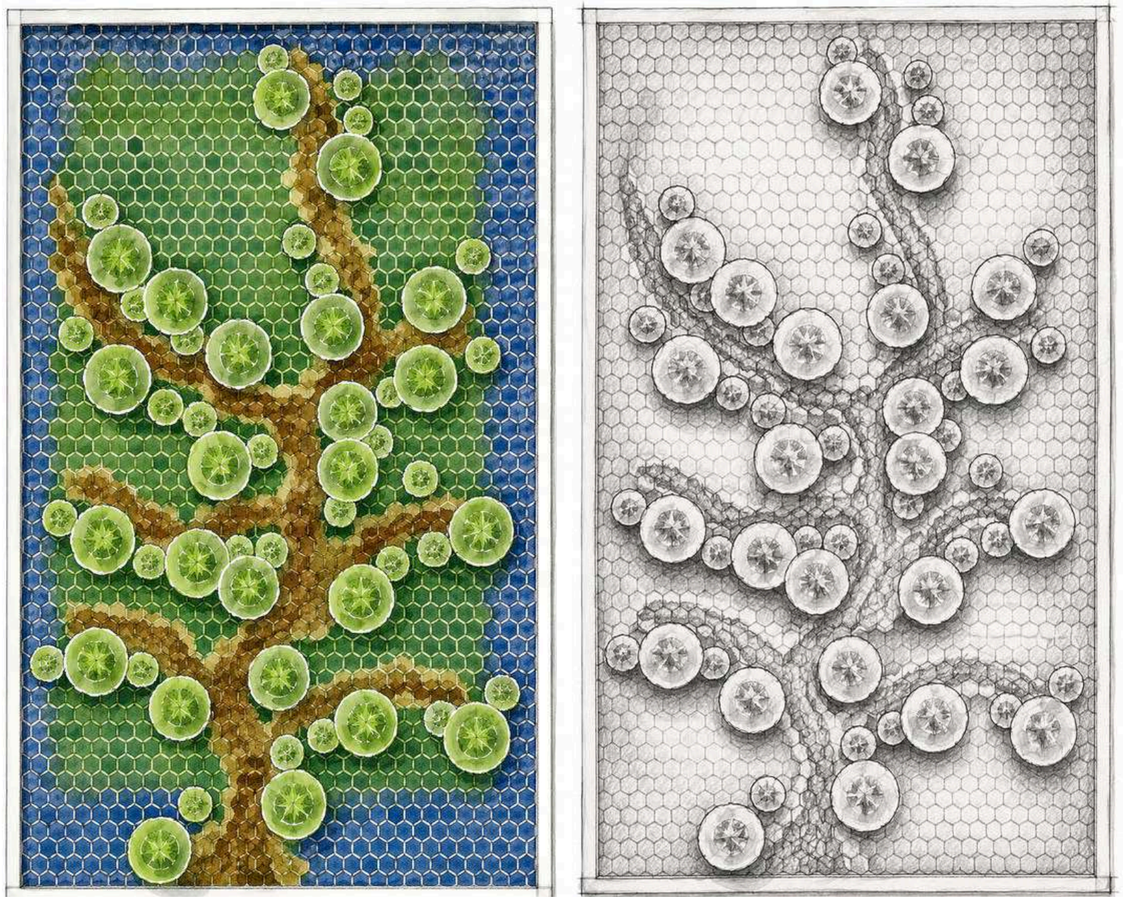
Bu tasarımın çıkış noktası tek bir imge: Ağaç.

Zemindeki çizgisel kurgu bir ağacın gövdesi ve dalları gibi alana yayılıyor. Çocuklar bu ağacın dalları üzerinde ilerliyor; bazen tırmanıyor, bazen zıplıyor, bazen dengede kalıyor, bazen de dinlenmek için bir “dalın” üzerinde duruyor.

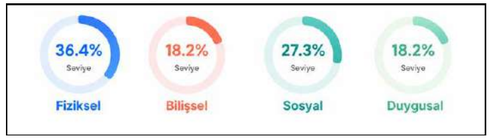
Altıgen EPDM modüller, yaprak ve hücre dokusunu çağrıştıracak şekilde yeşilin farklı tonlarında kurgulanıyor. Kahverengi ve toprak tonundaki çizgiler ise ağacın gövdesini ve dallarını oluşturuyor. Böylece zemin yalnızca kaplama olmaktan çıkıp, alanın ana hikâyesini taşıyan bir grafik peyzaj elemanına dönüşüyor.

Oyun elemanları bu çizgisel yapıyı kesmek yerine onunla birlikte çalışıyor. Tırmanma kuleleri, halat geçişleri, denge elemanları, döner platformlar, zıplama noktaları ve küçük keşif alanları ağacın dallarına yerleşmiş “oyun durakları” gibi okunuyor.

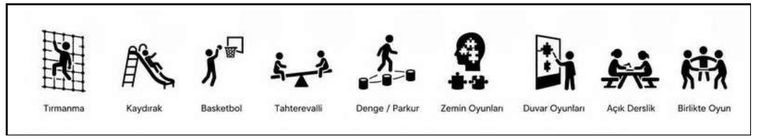
Bu alternatifte amaç; çocukların tek bir oyun grubuna bağlı kalmadan, alanın tamamını keşfederek kullanabilecekleri akışkan ve bütüncül bir oyun dünyası yaratmak.



Beceri Grafiği:



Aktiviteler:








A B
C D




A
B
C
D


RECYCLE

1.3 Şehit Emin Yıldırım ilkokulu - Hatay / Antakya

Malzeme Yaklaşımı

MALZEME YAKLAŞIMI

Zemin, dış mekâna uygun altıgen EPDM kauçuk modüller ile oluşturuluyor. Yeşilin farklı tonları yaprak ve doğa etkisini güçlendirirken, kahverengi tonlar ağaç gövdesi ve dallarını tanımlıyor. EPDM yüzey kaymaz, darbe emici, dayanıklı ve kolay bakım yapılabilir olması nedeniyle yoğun çocuk kullanımına uygun bir çözüm sağlıyor.

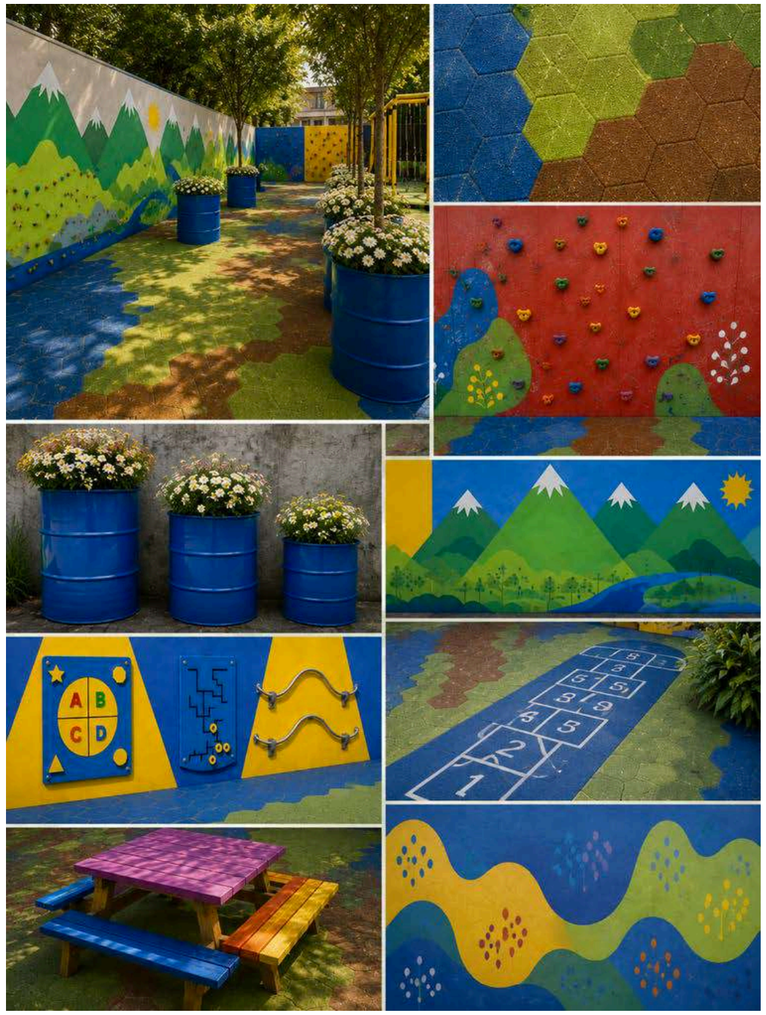
Oyun elemanlarında emprenyeli ahşap, galvanizli veya elektrostatik boyalı metal, dış mekâna dayanıklı halat ve ağ sistemleri kullanılıyor. Denge kütükleri ve doğal ahşap elemanlar tasarımın organik karakterini destekliyor.

Geri dönüştürülmüş lastikler, metal elemanlar ve ahşap parçalar uygun noktalarda oyuna dahil edilerek sürdürülebilirlik yaklaşımı güçlendiriliyor. Tüm elemanların mümkün olduğunca modüler seçilmesi, ileride bakım veya yenileme gerektiğinde yalnızca ilgili parçanın değiştirilebilmesine olanak veriyor.

Mevcut ağaçlar ve yeşil doku korunarak tasarımla bütünleştiriliyor; böylece hem gölge ve mikroklima avantajı sürdürülüyor hem de alanın doğal karakteri güçlendiriliyor. lzeme metini yazılacak







2.0 | Oyun & Hareket Alanları

Doğal Oyun Grupları
Denge & Adım Parkurları
Macera & Tırmanma Alanları
Sportif & Grup Oyunları

2.1 Oyun & Hareket Alanları

Doğal Oyun Grupları



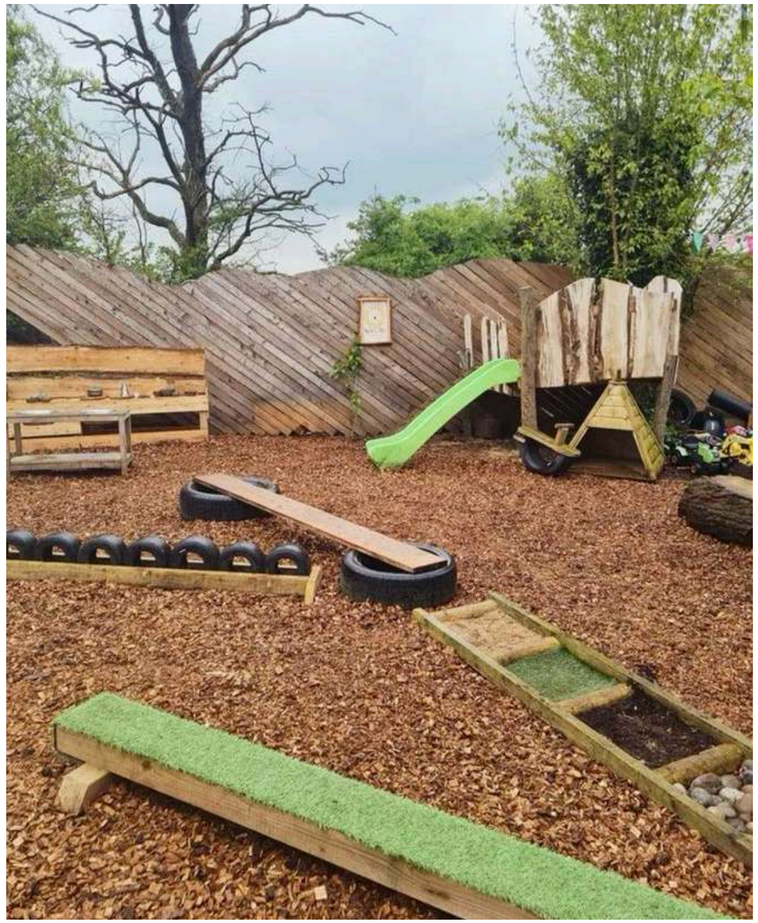




2.2 Oyun & Hareket Alanları

Denge & Adım Parkurları







2.2 Oyun & Hareket Alanları

Denge & Adım Parkurları





Denge ve adım parkurları
Kullanılan materyalden bağımsız olarak ekonomik ve çok işlevli bir oyun sistemi oluşturma imkânı sunar. Farklı yükseklik ve genişliklerde kurgulanabilen bu elemanlar; çocukların denge, koordinasyon, çeviklik ve motor becerilerini geliştirirken aynı zamanda birlikte oyun kurma, yeni kurallar üretme, sıra bekleme ve grup içinde hareket etme gibi sosyal becerilerini de destekler.

Çocuklar parkuru yalnızca tanımlı bir rota olarak değil; "yere basan elenir", yakalamaca sırasında güvenli bölge oluşturma veya kendi kurallarını geliştirme gibi farklı oyun senaryolarıyla yeniden yorumlayabilir. Aynı elemanlar alanları birbirinden ayıran bir bordür, belirli noktalarda oturma ve dinlenme elemanı olarak da kullanılabilir.

Doğal ahşap ve taşın yanı sıra geri dönüştürülmüş veya farklı dayanıklı malzemelerle üretilebilmesi, sistemi farklı bütçe ve alan koşullarına kolayca uyarlanabilir hale getirir.





2.2 Oyun & Hareket Alanları

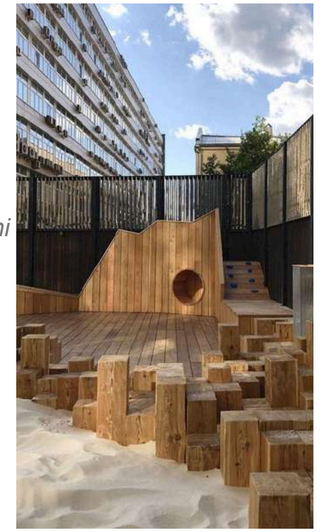
Denge & Adım Parkurları







Bir küme, birçok olasılık.
Denge ve adım elemanlarının farklı yükseklik ve genişliklerde kümelenmesi, bahçe içinde güçlü bir alan tanımı oluştururken aynı zamanda çok yönlü bir oyun ve kullanım alanı yaratır. Çocukların denge, koordinasyon ve fiziksel becerilerini destekleyen bu kurgu; kum, ağaç kabuğu, veya kauçuk gibi yumuşak zeminlerle birlikte kullanıldığında daha güvenli hale gelir. Kümeleşen elemanlar aynı zamanda oturma, dinlenme, grup etkinliği ve açık derslik düzenine dönüşerek tek bir alanda hem oyun hem öğrenme hem de sosyalleşme imkânı sunar.



2.3 Oyun & Hareket Alanları

Macera & Tırmanma Alanları



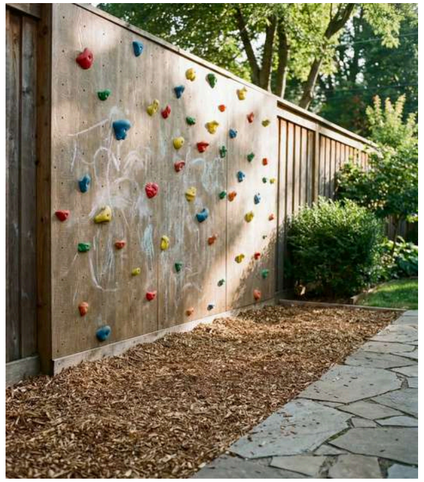












2.3 Oyun & Hareket Alanları

Macera & Tırmanma Alanları











2.4 Oyun & Hareket Alanları

Sportif & Grup Oyunları







Oyunla öğren

Geri dönüşüm kutularının basket potasıyla birleştirilmesi, çocuklar için atık ayrıştırmayı oyunlaştıran eğitici bir sistem oluşturur. Bu kurgu, çocukların atıkları doğru kutuya atmayı deneyimleyerek öğrenmesini sağlarken, geri dönüşüm bilincini de günlük okul hayatının doğal bir parçası haline getirir. Aynı zamanda bireysel veya grup halinde kullanılabilen bu uygulama, çocukları bahçede aktif olmaya teşvik eden, eğlenceli ve öğretici bir çevre farkındalığı elemanına dönüşür.





Tek duvar, çok seviyeli oyun

Farklı yüksekliklerde konumlandırılan duvar tipi basketbol potaları, minimum alan kullanımıyla çok işlevli ve erişilebilir bir oyun sistemi oluşturur. Bu kurgu, farklı yaş gruplarındaki çocukların aynı alanda eş zamanlı oyun oynamasına olanak tanırken, hem bireysel hem de grup halinde kullanım senaryolarını destekler. Çocukların kendilerini farklı seviyelerde denemesi; koordinasyon, atış becerisi, rekabet duygusu ve özgüven gelişimini teşvik eder. Duvara monte edilebilen bu kompakt sistem, standart bir saha kurulumuna ihtiyaç duymadan ekonomik, uygulanabilir ve sosyal etkileşimi artıran bir çözüm sunar.

2.4 Oyun & Hareket Alanları

Sportif & Grup Oyunları

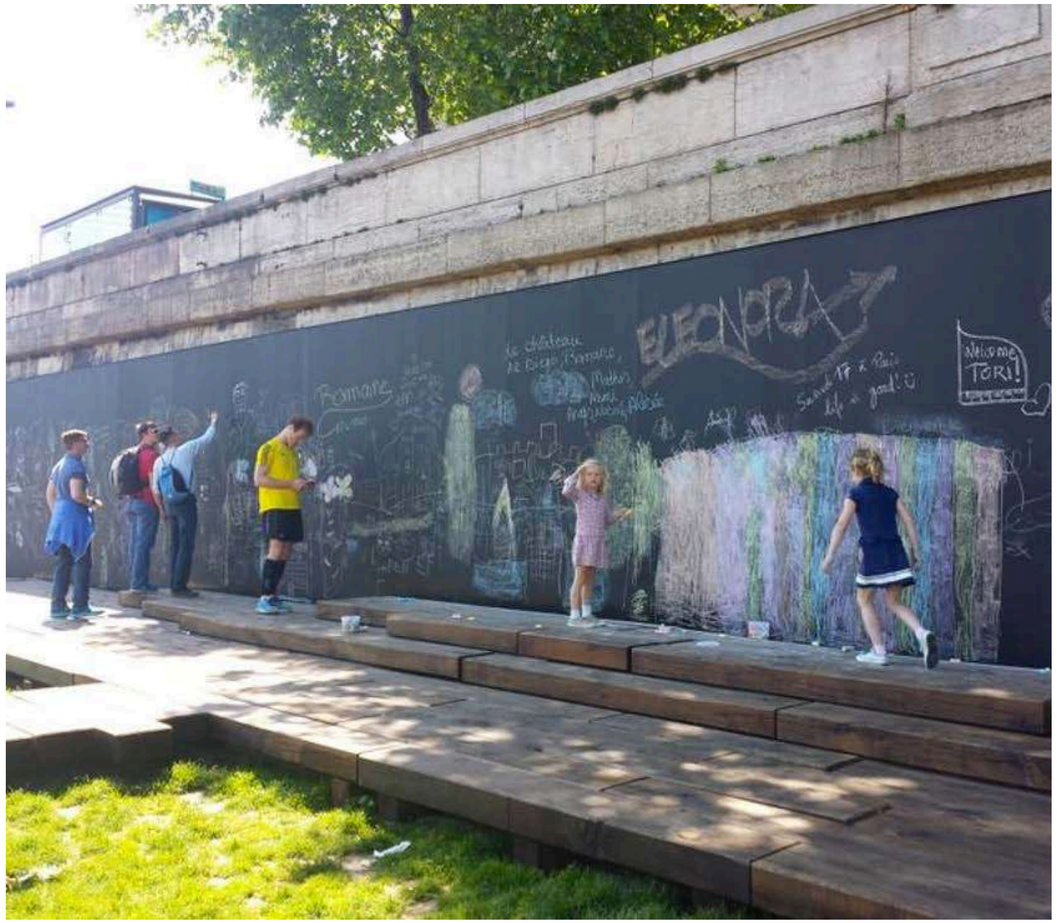


3.0 | Öğrenme & Yaratıcılık Alanları

Yaratıcı Duvarlar
Open-Class Açık Derslik ve Etkinlik Alanları
Eğitsel Zemin & Duvar Grafikleri
Bilgilendirici Doğa Panoları

3.1 Öğrenme & Yaratıcılık Alanları

Yaratıcı Duvarlar







3.1 Öğrenme & Yaratıcılık Alanları

Yaratıcı Duvarlar









3.2 Öğrenme & Yaratıcılık Alanları

Open-Class Açık Derslik ve Etkinlik Alanları







3.2 Öğrenme & Yaratıcılık Alanları

Open-Class Açık Derslik ve Etkinlik Alanları





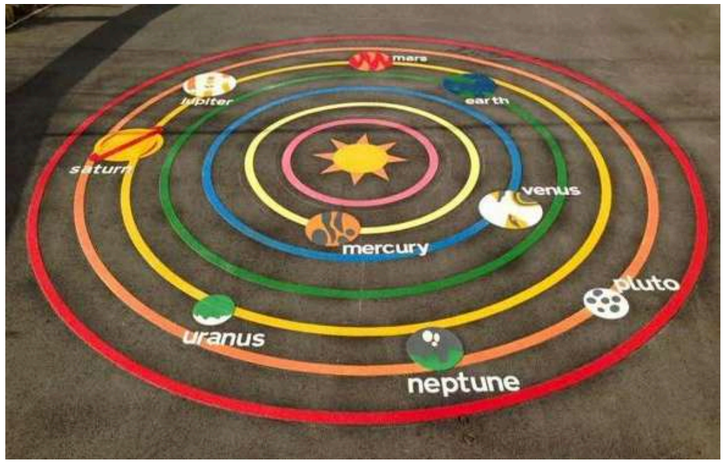


3.3 Öğrenme & Yaratıcılık Alanları

Eğitsel Zemin & Duvar Grafikleri













3.4 Öğrenme & Yaratıcılık Alanları

Bilgilendirici Doğa Panoları







4.0 | Sosyal Alanlar & Açık Kullanım

Piknik & Ortak Masalar
Modüler Oturma Alanları
Çok İşlevli Ahşap Bordürler
Açık Hava Etkinlik Alanları

4.1 Sosyal Alanlar & Açık Kullanım

Piknik & Ortak Masalar



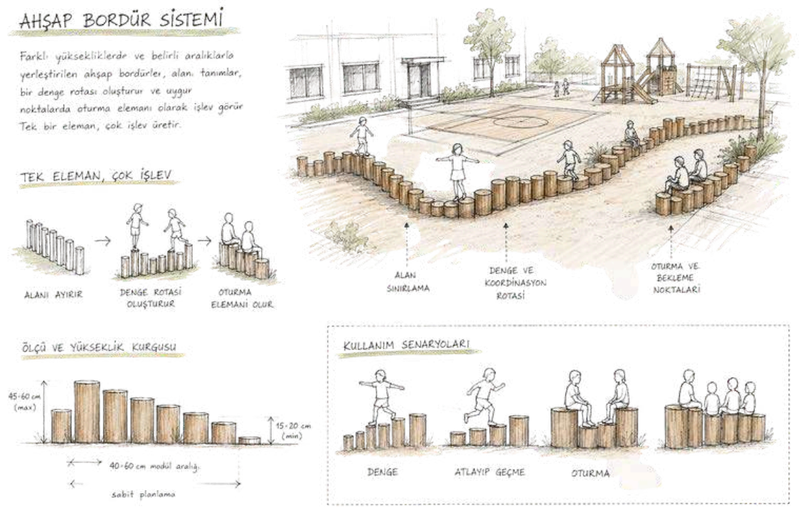




4.2 Sosyal Alanlar & Açık Kullanım

Çok İşlevli Bordürler (Ahşap ve Lastikler)









5.0 | Doğa, Peyzaj & Geri Dönüşüm

Bitkilendirme
Doğal Malzeme Kullanımı
Geri Dönüştürülmüş Saksılar
Geri Dönüştürülmüş Lastik Kullanımı

5.1 Doğa, Peyzaj & Geri Dönüşüm

Geri Dönüştürülmüş Malzeme Kullanımı











5.1 Doğa, Peyzaj & Geri Dönüşüm

Geri Dönüştürülmüş Lastik Kullanımı









5.1 Doğa, Peyzaj & Geri Dönüşüm

Geri Dönüştürülmüş Lastik Kullanımı, Adım Taşları, Doğal Malzeme Kullanımı







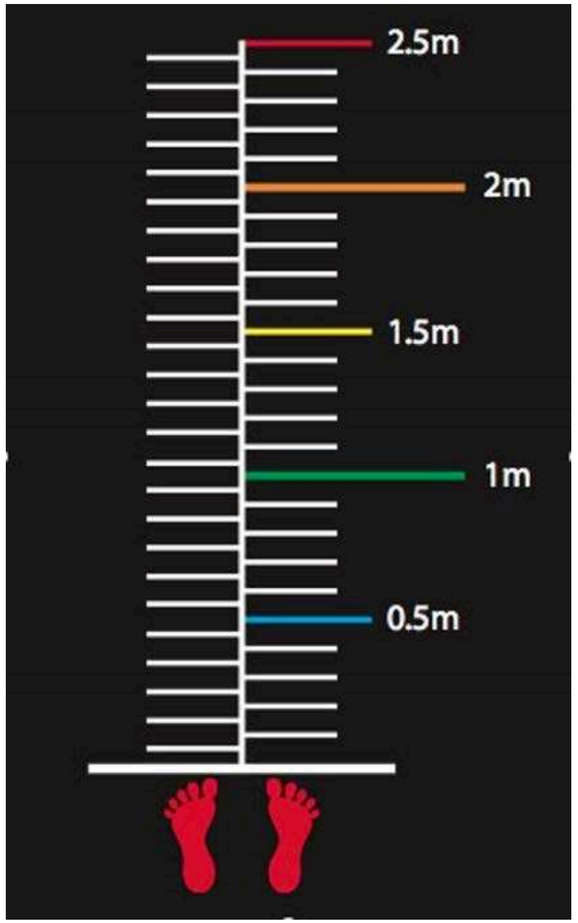


6.0 | Zemin, Dolaşım & Güvenlik

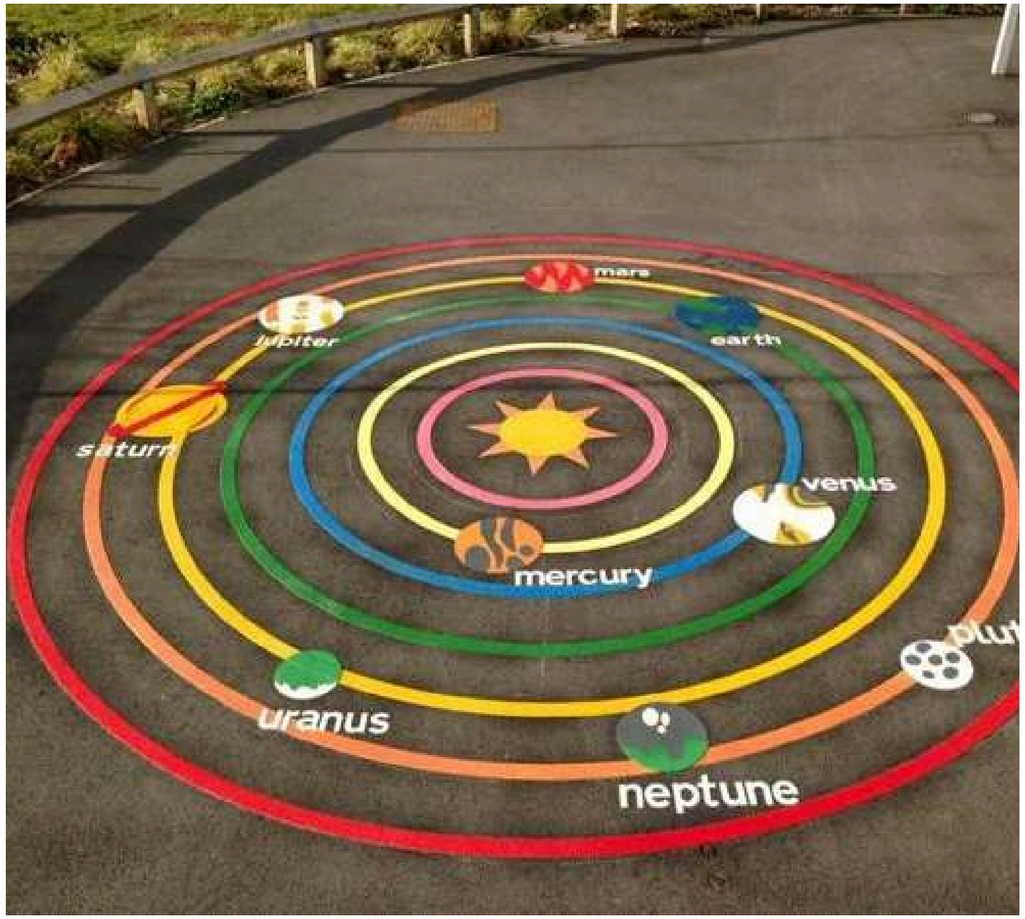
Yürüme Rotaları
Renkli & Eğitsel Kaldırımlar
Güvenli Oyun Zeminleri
Doğal & Modüler Zemin Alternatifleri

6.1 Zemin, Dolaşım & Güvenlik

Kaldırım & Yürüme Rotası

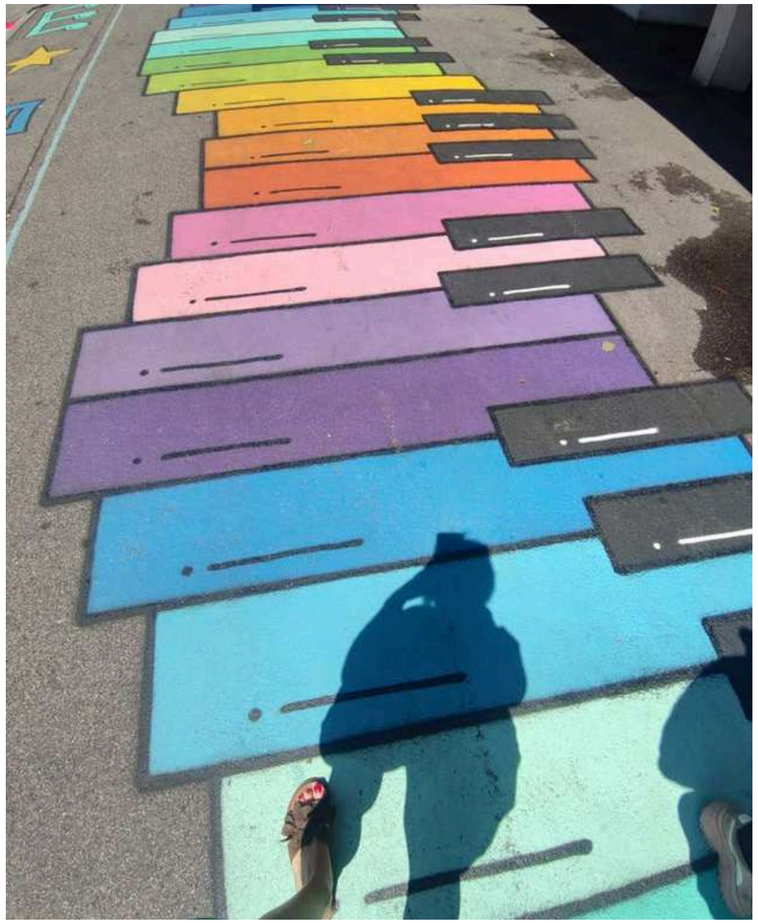


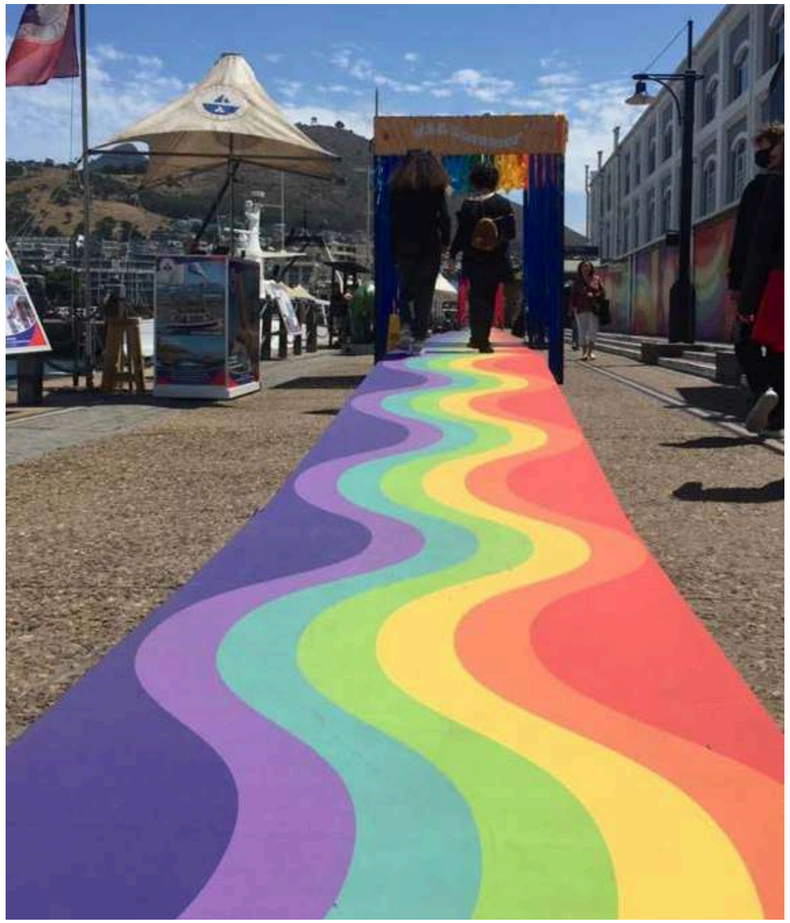


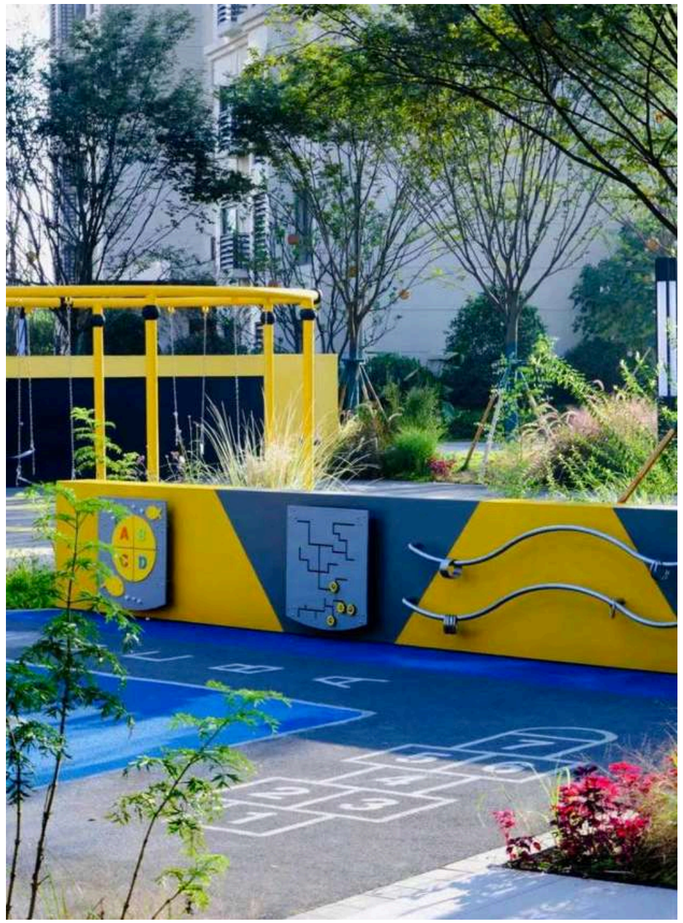


6.1 Zemin, Dolaşım & Güvenlik

Kaldırım & Yürüme Rotası



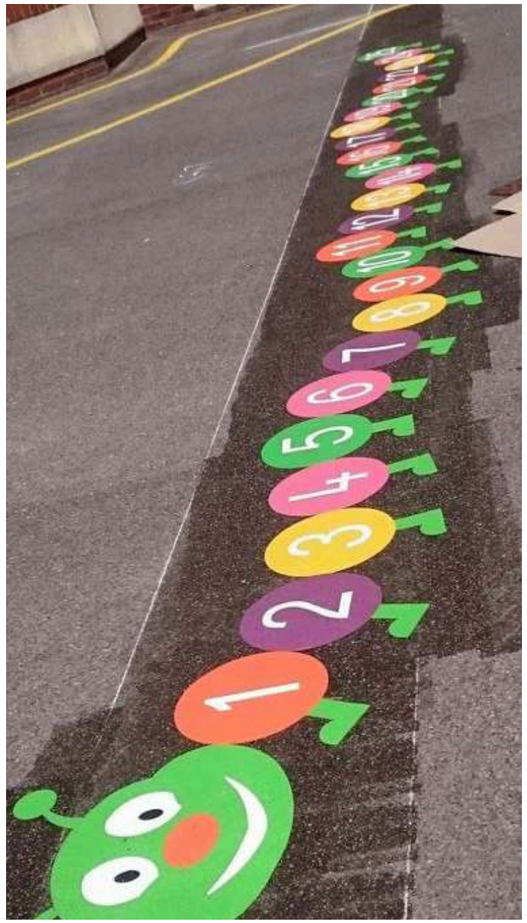




6.1 Zemin, Dolaşım & Güvenlik

Kaldırım & Yürüme Rotası









7.0 | Tamamlayıcı Oyun Elemanları

Hazır Oyun Grupları
Doğal & Hazır Sistemlerin Birlikte Kullanımı
Tek Eleman – Çok İşlev Yaklaşımı

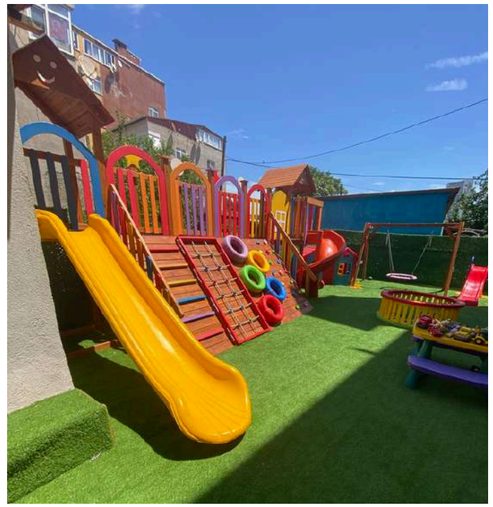
7.1 Tamamlayıcı Oyun Elemanları

Hazır Oyun Grupları













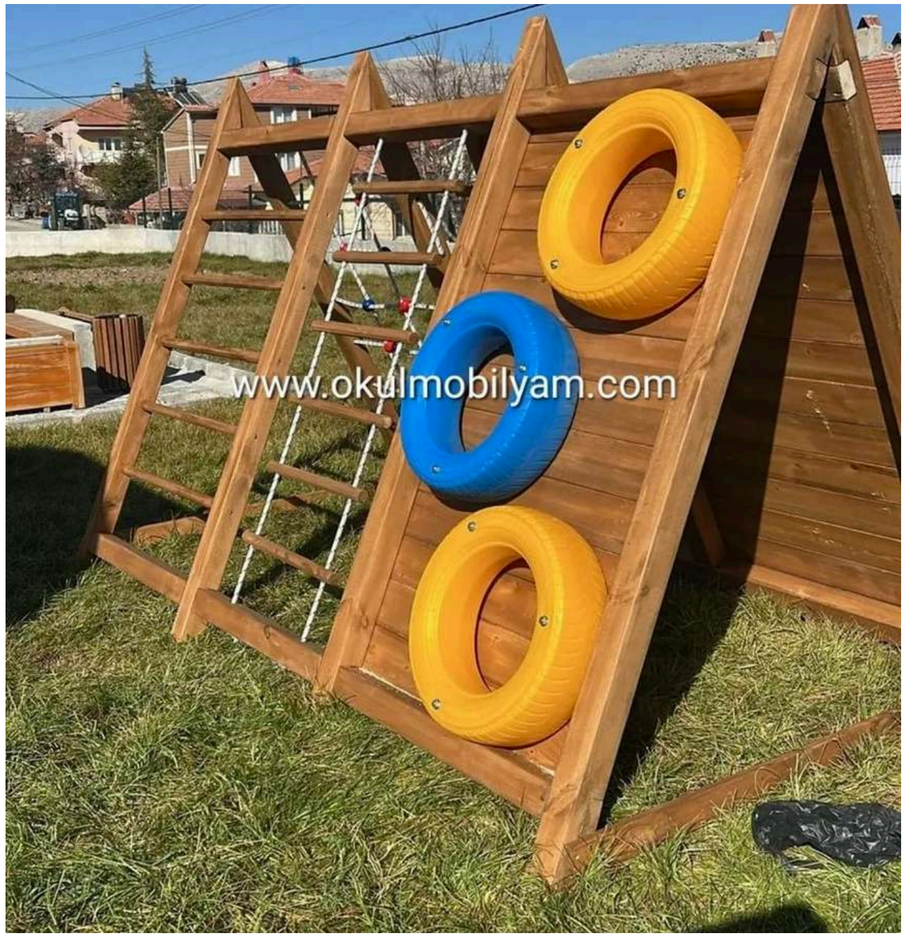




7.1 Tamamlayıcı Oyun Elemanları

Hazır Oyun Grupları





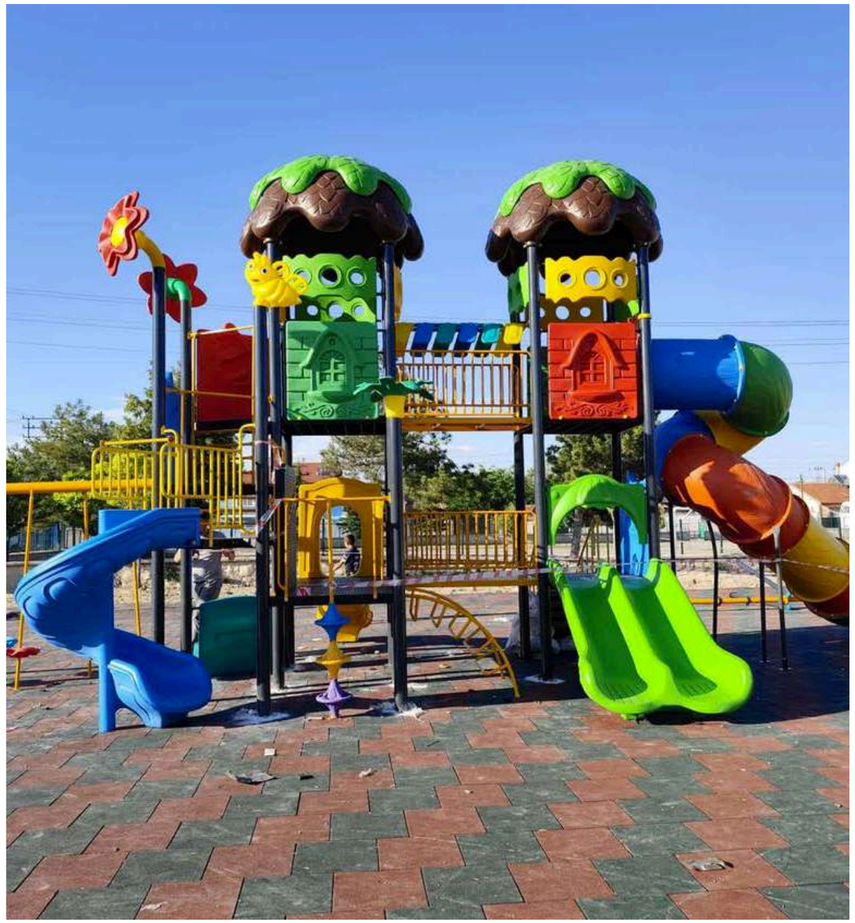
7.1 Tamamlayıcı Oyun Elemanları

Hazır Oyun Grupları









TEŞEKKÜRLER

YARIN VAKFI x **PHI** LANDSCAPE