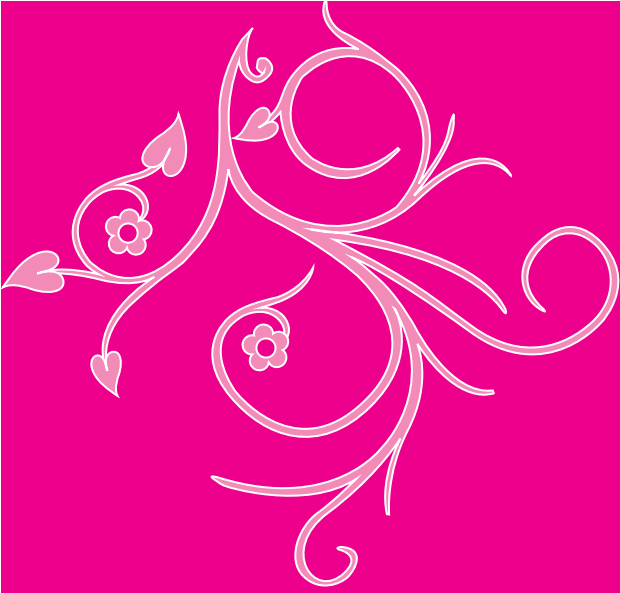


# Haydi Oynayalım!

**GAZİANTEP İLİNDE**

**Çocukların Oynadığı Oyunlar**





Bu yayın Avrupa Birliđi'nin mali katkısı ile hazırlanmıřtır. Bu yayının ieriđinden sadece **Uluslararası ocuk Merkezi** sorumludur ve bu ierik hibir řekilde Avrupa Birliđi'nin grř ve tutumunu yansıtmaz.

ISBN : 978-605-60398-2-9

**Basım Yeri**

Alpofset, Ankara/Trkiye  
Tel: +90 (312) 230 09 97

**Basım Tarihi**

Mayıs, 2009 Ankara

**İsteme Adresi**

Uluslararası ocuk Merkezi  
Bilkent niversitesi Merkez Kamps Ktphane Binası  
06800 Bilkent, Ankara/TRKİYE  
Tel: +90 (312) 290 2366  
Faks: +90 (312) 266 69 29  
E-posta: [icc@icc.org.tr](mailto:icc@icc.org.tr)



# Yürütücü Kuruluş



## Uluslararası Çocuk Merkezi

Uluslararası Çocuk Merkezi 1949 yılında Fransa'da, Fransız Hükümeti ve UNICEF'in girişimleriyle, gelişmekte olan ülkelerdeki sağlık personeline eğitim ve destek sağlamak, çocuk sağlığı ile ilgili önemli konularda öncülük yapmak amacıyla kurulmuştur. Çalışmalarını 1999 yılına kadar Paris'te sürdüren ve aynı yıl kapanan Merkez, Prof. Dr. İhsan Dođramacı'nın girişimi, Türkiye Hükümeti'nin desteđi ve Birleşmiş Milletler kuruluşlarının katkıları ile Bilkent Üniversitesi'nin Ankara'daki yerleşkesinde çalışmalarına başlamıştır. Merkez 2004 yılının Aralık ayından itibaren Dernek statüsünde çalışmalarını sürdürmektedir.



## Önsöz

Türkiye Cumhuriyeti Başbakanlık Hazine Müsteşarlığı, Merkezi Finans ve İhale Birimi ve Uluslararası Çocuk Merkezi arasında Kasım 2008 tarihinde imzalanan hibe sözleşmesi ile Avrupa Birliği'nin mali desteğini alan "Gaziantep Büyükşehir Belediyesi'nde Çocuk Hakları Birimi Kurulması Projesi", Gaziantep Büyükşehir Belediye'sinin desteğinde gerçekleştirilmiştir.

Gaziantep'li, Türkiye Cumhuriyeti Hükümeti-UNICEF 2006-2010 Ülke Eylem Planı çerçevesinde Çocuk Dostu Şehirler Projesinin hayata geçirilmesi kararlaştırılan 12 ilden biridir. Proje, çocuk hakları ve çocuk katılımı konularında yürütülen faaliyetlere kurumsal bir yaklaşım kazandırmak, çocuk dostu şehir kriterlerinden olan çocuk katılımının, Belediye çalışmalarında gözönünde bulundurulması ve yaygınlaştırılması amacını taşımaktadır.

Bu kitapçıkta, projenin faaliyetlerinden biri olan ve Gaziantep Büyükşehir Belediyesi binasında gerçekleştirilen "Çocuk Hakları Çalıştay"ına katılarak çocuk dostu şehir kavramı konusunda bilgilenen çocukların bizlere gönderdiği çocuk oyunlarını bulacaksınız. Sayfaları süsleyen güzel resimleri de projenin bir başka faaliyeti olan "Çocuk Dostu Şehir: Gaziantep" amblem yarışmasına gönderilen yüze yakın resim ve amblem arasından seçilmiştir.

Projenin faaliyetlerinin gerçekleştirilmesinde başta Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Başkanı Sayın Dr. Asım Güzelbey olmak üzere tüm Belediye personeline, çocuk hakları çalıştay ve amblem yarışmasına katılarak arkadaşlarıyla oynadıkları güzel oyunları, yaşamak istedikleri çocuk dostu şehir anlayışlarını bizlerle paylaşan tüm Gaziantep'li çocuklara teşekkürlerimizi sunuyoruz...

**Uluslararası Çocuk Merkezi**



## Giriş

Oyun; çocuk denilince ilk akları gelen kavramlardan biridir. Oyunlar, çocuğun akranları ile sosyal bir etkileşim içinde yaşadığı çevreyi, paylaşmayı, kuralları koymayı ve bu kurallara uymayı, kazanmak kadar kaybetmeyi de öğrendiği, bunları yaparken de fiziksel, motor ve sosyal becerilerini geliştirdiği, ama en önemlisi eğlendiği etkinliklerdir. Oyun; çocuğun yaşam hakkında pek çok şey öğrendiği, benlik bilincini geliştirdiği bir uygulamadır. Çocuklar ve genç insanlar için oyunlar, yaşadıkları toplumun sosyal, kültürel, ekonomik, siyasi ve medeni durumunun birer aynası olarak, tüm gelişimlerini etkileyen önemli öğrenme süreçleridir.

Çocuk Haklarına dair Sözleşme'nin özellikle 31. Maddesinde Taraf Devletlerin, çocukların barış ve insan haklarına saygılı gelişmeleri için gerekli oyun ortamları yaratılmasına dair yükümlülükleri olduğunun altı çizilmiştir.

Çocuk dostu bir yerleşim biriminin yöneticilerinin de bu yükümlüğü gözeterek çocuklarla çalışması, çocukların gelişimlerini destekleyecek, şiddet içermeyen, güvenli oyun ve eğlence ortamları yaratılmasına yardımcı olması, çocuk ve yetişkinlerin konu ile ilgili bilgiye erişimlerini sağlaması gerekmektedir.

Bu kitapçık, Gaziantep Büyükşehir Belediyesi'nde Çocuk Hakları Birimi Kurulması Projesi kapsamında gerçekleştirilen Çocuk Hakları Çalıştayı ve Çocuk Dostu Şehir: Gaziantep Amblem yarışmasına katılan çocukların Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Kültür Müdürlüğüne gönderdikleri çocuk oyunları, resim ve amblemlerden derlenmiştir.

### Katkı verenler:

*Kadir Tağ  
Kerem Gençkardeşler  
Elif Sevimli  
Dilara Gülyuva  
Fatma Ceren Eşkin  
Bahattin San  
Doğa Eser  
Saadet Eser  
Sueda Çiftçioğlu  
Mert Recep Tugen*

*Merve Aras  
Emine Zeynep Ulaş  
Büşra Açıkbaş  
Nida Tecirlioğlu  
Ahmet Çalışkan  
Fatma Nur Zor  
Umut Tütüncüler  
Hatice Doğan  
Arzu Çelik*

*Aliye Çalışkan  
Recep Mazioğlu  
Elif Sevimli  
Ayşe Yükseltan  
Yaren Ekinci  
Elif Sude Keret  
Dilara Gülyuva  
Rukiye Demirkaya  
Kazım Güler*



## Aç Kapıyı Bezirgan Başı

Bu oyun iki aşamada oynanır; şarkılı oyun ve çekişme. Önce oyuncular arasından iki “bezirgan” seçilir. Bezirganlar kendilerine birer isim seçerler (aslan–kaplan, kırmızı–yeşil, elma–armut gibi). Bezirganlar el ele tutuşur ve kollarını yukarı kaldırarak diğer oyuncular için bir kapı oluştururlar. Oyuncular tek sıra halinde dizilerek “kervan” olurlar. El ele tutuşan bezirganların yaptığı kapıdan yavaş yavaş geçerler ve şu şarkıyı söylerler: “Aç kapıyı bezirgan başı, bezirgan başı”. Buna karşılık bezirganlar: “Kapı hakkı ne verirsin? Ne verirsin?” diye sorarlar. Kervancılar hep bir ağızdan: “Arkamdaki yadigar olsun, yadigar olsun” derler. Bunun üzerine bezirganlar, “bir sıçan, iki sıçan, üçüncüsünde kapana kaçan” diyerek sıradaki bir oyuncuyu kolları ile “tutsak” alırlar. Kulağına usulca “kırmızı mı, yeşil mi?” ya da bezirganların isimleri ne ise, sorarlar. Tutsak alınan oyuncu, bezirganlara cevabını diğer oyuncular duymayacak şekilde verir ve yeşil derse, “yeşil” bezirganın, kırmızı derse “kırmızı” olan bezirganın arkasına geçerek belinden tutar.

Şarkılı kervan yeniden tek sıra halinde “kapı” dan geçmeye başlar ve geriye bir tek oyuncu kalıncaya kadar aynı kurallar devam eder. Bezirganlar son oyuncuyu da tutsak alırlar ve salıverip “bir sıçan” derler, oyuncu bir bezirganın çevresinde koşarak geri gelir, ve kapıda bezirganlara yine yakalanır. Bezirganlar bu kez “iki sıçan” derler; oyuncu diğer bezirganın çevresinde koşarak dolaşır ve gelip kapıdan girer, bezirganlar “üç sıçan” derler ve be sefer oyuncuyu salıvermezler. Herkese sordukları soruyu “kırmızı mı, yeşil mi?” diye ona da sorarlar. Oyuncu ne yanıt verdiyse o bezirganın arkasına geçer. Bezirganların ortasına bir çizgi çekilir. Bezirganlar el ele tutuşurlar. “kırmızı”nın arkasındaki oyuncular birbirlerini, “yeşil”in arkasındaki oyuncular da birbirlerini bellerinden sıkı sıkı tutarlar ve bir çekişme başlar. Hangi takım, diğer bezirgan ve oyuncuların çizgiyi geçmesini sağlarsa, çekişmeyi kazanmış olur ve diğer takımın oyuncularına “çürük elma, çürük elma” diye seslenirler. Oyun, bezirganlar ve isimleri değiştirilerek yeniden başlar.

## İstop

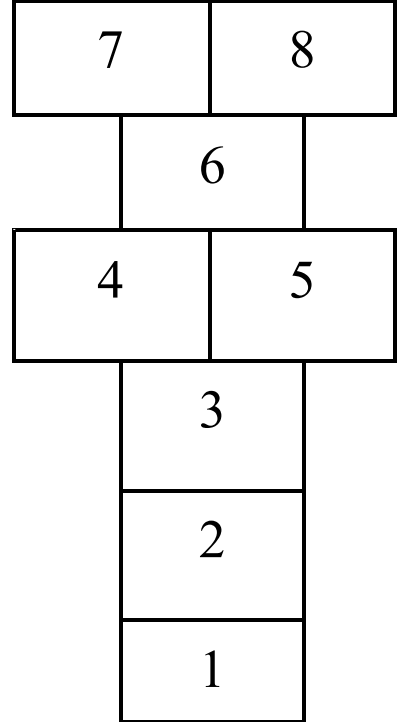
Açık havada oynanan heyecanlı bir oyundur. Oyunculardan biri ebe olur. Diğer oyuncular ebeğin etrafında daire olurlar. Ebe topu havaya atar ve bu sırada oyunculardan birinin ismini söyler. İsmi söylenen oyuncu, top yere düşmeden tutmaya çalışır. Topu yakaladığında bir başka oyuncunun ismini söyleyerek topu tekrar havaya fırlatır. İsmi söylenip de, topa yetişemeyen oyuncu, topu ele geçirince, “istop” diye bağırır. Bu sırada kaçışan diğer oyuncular istop dendiğini duyduklarında oldukları yerde dururlar. Ebe en yakınında bulunan bir oyuncuyu elindeki top ile vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu bir puan kaybeder ve ebe olur. Oyun sırasında toplam üç puan kaybeden oyundan çıkar. Eğer ebe topu ile kimseyi vuramaz ise, ebe yeniden kendisi olur.

## Yüzük

Yüzük oyunu 7 tane yazma ile oynanır. Oyunculardan biri sayışma sonunda ebe seçilir. Ebe yüzüğü yazmalardan birinin altına saklar. Sonra karşı taraf oyuncuları yüzüğü bulmaya çalışırlar. İlk kaldırdıkları yazmanın altında yüzüğü bulurlarsa, oyun karşı tarafın olur. Bulamazlarsa oyun devam eder.

## Sek Sek Oyunu

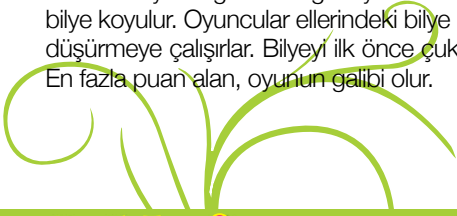
Genellikle kızların oynadığı bir oyundur. Yere tebeşir ile yandaki şekil çizilir. Elinde bir taş bulunan oyuncular sıra ile önce birinci kareye taşı atar, taşın bulunduğu kareye basmadan, tek ayak ile sekerek ilerlerler. Dört ve beş numaralı kutuya iki ayak birden basar, altıncı kutuda yeniden tek ayak sekillir ve en nihayetinde yedinci ve sekizinci kutuya çift ayak basılır ve geri dönülerek, aynı şekilde sekmeye devam edilir. Taş bulunduğu kareden alınır ve bir sonraki kutuya taşın atılması ile oyun devam eder. Oyuncular sıra ile bütün kutulara taşı isabet ettirmelidir. Eğer taş çizginin üzerine gelirse, ya da oyuncu yanlışlıkla dengesini kaybedip kutulara çift ayak ile basarsa, yanar ve sıra diğer oyuncuya geçer. Yanan oyuncu, sıra tekrar kendisine geldiğinde, taşı kaldığı kutuya atarak oyuna devam eder. Oyunun tamamlanmasını zorlaştırmak için, oyuncular ortak karar alarak, yandığında en başa, yani birinci kutuya dönme cezası verebilirler. Bu durumda oyun hem uzun sürer hem de hiç hata yapmadan, tüm kutulara taşı isabet ettirerek, eksiksiz seken oyuncu galip gelir.





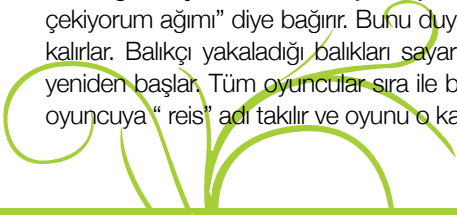
## Bilye Oyunu

Yere bir bilyenin girebileceği büyüklükte bir delik açılır. İki kişi eline birer bilye alır ve ortaya da bir bilye koyulur. Oyuncular ellerindeki bilye ile ortada duran bilyeye isabet ettirmeye ve deliğin içine düşürmeye çalışırlar. Bilyeyi ilk önce çukura düşüren oyuncu bir puan alır. Oyun yeniden başlar. En fazla puan alan, oyunun galibi olur.



## Balık Tutma Oyunu

Yere yaklaşık 1 metreye 2 metre boyutlarında bir dikdörtgen çizilir. Oynayanların sayısına göre dikdörtgen daha büyük de olabilir. Oyuncular arasından bir ebe seçilir ve o “balıkçı” olur. Diğer oyuncular da denizdeki “balıklar” olurlar. Yere çizilen dikdörtgen de “balık ağı”dır. Oyuncular, balıklar gibi, ağın çevresinde serbestçe dolaşır, “balıkçıya” yakalanmamaya gayret ederek, “balık ağına” diledikleri gibi girer, çıkarlar. Balıkçının amacı, ağın içinde olabildiğince çok balık yakalamaktır. Dikdörtgenin içinde en fazla sayıda oyuncunun bulunduğu bir anı kollar ve yüksek sesle “tuttum, çekiyorum ağıma” diye bağırır. Bunu duyan ve dikdörtgenin içinde bulunan oyuncular hareketsiz kalırlar. Balıkçı yakaladığı balıkları sayar ve tüm oyunculara duyurur. Oyun farklı bir balıkçı ile yeniden başlar. Tüm oyuncular sıra ile balıkçı olduktan sonra, en fazla sayıda balık tutmuş olan oyuncuya “reis” adı takılır ve oyunu o kazanmış olur.



## Körebe

Ne kadar çok oyuncu ile oynanırsa o derece eğlenceli olan bir oyundur. Oyuncular aralarında sayışma ile bir ebe seçerler. Çocuklar arasında kullanılan sayışma tekerlemelerinden biri şöyledir:

*“Alçık, balçık, sana geldim, sen çık, o mo kara do, sima sima sim do, şaka maka, Pervin do, ya bundadır, ya şunda, keçe külâh, ba-şın-da...”*

Ebenin gözleri bir başörtüsü ile sıkıca bağlanır. Diğer oyuncular ebenin etrafında “körebe, körebe” diyerek ve el çıparak dolaşırlar. Ebe, ellerini ileri doğru uzatarak, çevresinde dolaşan oyunculardan birini yakalamaya çalışır. Yakaladığı oyuncunun başını, yüzünü yoklayarak kim olduğunu tahmin etmeye çalışır. Eğer bilirse, yakaladığı oyuncu ebe olur. Bilemezse, ebe olmaya devam eder.





## Yağ Satarım Bal Satarım

Bu oyun bir çok kişinin katlımı ile oynanır. Oyuncular önce bir ebe belirleler ve yüzleri birbirine bakacak şekilde, bir daire oluşturarak yere çömelirler. Ebe olarak seçilen, elindeki mendil ile dairenin etrafında koşaradım dönmeye başlar. O dönerken diğerleri hep bir ağızdan “Yağ satarım, bal satarım, ustam ölmüş ben satarım, ustamın kürkü sarıdır, satsam onbeş liradır, yağda kaşık, suda balık, zambak, zumbak dön arkana iyi bak” diye şarkı söylerler. Ebe, belli etmeden mendilli bir oyuncunun arkasına bırakır. Arkasına mendil bırakılan oyuncu bunu farkedince, mendilli alır ve ebeyi kovalamaya başlar. Ebe yakalanmadan onun yerine oturursa, yeni ebe mendilli alan çocuk olur. Eğer mendilli arkasında bulan, ebeyi kendi yerine oturmaktan yakalayabilirse, ebe şansını bir kez daha dener.

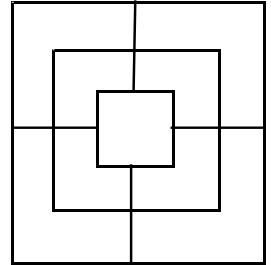


Yağ satarım bal satarım oyunu eskiden şöyle oynanırmış:

Kağıttan bir balık şekli kesilir. Bir ebe seçilir ve diğer oyuncular bir daire şeklinde yere otururlar. Ebe elindeki kağıttan balık ile dairenin dışında gezinir, farketmeden bir oyuncunun arkasına bu balık şeklini bırakır. Diğer oyuncularda hep bir ağızdan “bir balık kaçtı gördü mü?” diye bağırlar. Balığı arkasında bulan koşar ve ebe kendi yerine oturmaktan yakalamaya çalışır.

## Dokurcum (Dokuz Taş)

İki kişi ve 9'u siyah, 9'u beyaz olacak şekilde 18 tane taş ile oynanan bir oyundur. Oyuncular yere iç içe 3 tane kare çizerler. Şekilde gösterildiği gibi karelerin kenarlarının tam ortasından çizilen çizgiler ile birbirlerine birleştirirler. Böylece toplam 24 köşe meydana gelmiş olur.



Oyuncular sıra ile ellerindeki taşları köşelere yerleştirirler. Oyuncular tüm taşları köşelere yerleştirildikten sonra, oyuncular kendi taşlarını sıra ile dikey, yatay ya da çapraz şekilde köşeler üzerinde hareket ettirirler. Amaç, üç tane aynı renk taşı yatay, dikey ya da çapraz olarak dizilebilir. Taşları bu şekilde dizilebilen oyuncu, diğer oyuncunun bir taşı “kıрма” yani oyun dışı bırakma hakkına sahip olur. Oyun bu şekilde, bir oyuncunun sadece 2 taş kalıncaya kadar devam eder.



## Hacıyatmaz

En az 3 kişi ile oynanan bir oyundur. Her oyuncu bu oyun sırasında kullanacağı bir sayı seçer. Ebe eline bir sopa alır ve sopanın bir ucunu yere dayar, diğer ucunu bir parmağı ile, sopa dik olacak şekilde tutar. Diğer oyuncular da ebenin etrafında daire şeklinde yerlerini alırlar. Ebe bir sayı söyler ve sopayı bırakır. O sayı hangi oyuncuya ait ise, koşarak sopayı yere düşmeden tutmaya çalışır. Eğer sopayı yere düşmeden tutabilirse, eski ebe yeniden bir sayı söyler. Eğer sopayı yere düşürürse, ebe kendisi olur.



## Aşık Oyunu

Aşık; keçi, koyun gibi hayvanların ön dizlerinde bulunan bir eklem kemiğidir. Şekli dikdörtgen prizmaya benzer. Bu oyunu oynayan her çocuğun, farklı renklere boyanmış, orta kısmına kalın tel sarılarak ya da kemiğin ortası delinerek bir ağırlık bağlanmış "sağa" denilen özel bir aşığı vardır. İki ya da isteğe göre daha fazla oyuncu ile oynanan aşık oyununda, oyuna başlamadan önce yere içiçte iki daire çizilir. Her oyuncu kendi aşığını içerdeki dairenin ortasına, dik olacak şekilde diker. Ardından oyuna kimin başlayacağını belirlemek için yazı tura atılır, ya da sayışma yapılır. Oyuncular arasında yapılan sayışmalardan biri şöyledir: Oyunculardan ikisi, karşılıklı geçerek belirli bir mesafeden birbirlerine doğru adım adım yürüyerek yaklaşır ve şu tekerlemeyi söylerler: "Aldım, verdim, ben seni yendim, yenmeye geldim, dağları aştım, sana ulaştı." Tekerlemenin sonunda hangi oyuncunun ayağı, diğer oyuncunun ayağının üzerine basacak şekilde üstte kalırsa, sayışmanın galibi olur ve aynı şekilde diğer oyuncularla yapılan sayışmalarda galip gelen oyuncu oyuna ilk başlama hakkını kazanır. İç içe dairelere ve dikilen aşıklara bir kaç metre uzakta yere bir çizgi çizilir ve her oyuncu sıra ile "sağa" sını fırlatarak, dairenin içindeki aşıkları dairenin dışına çıkarmaya çalışır. Dairenin dışına çıkarılan her aşık, çıkaranın olur. Böylece daire içindeki aşıkların tamamı daire dışına çıkarılıncaya kadar oyun devam eder. Oyunun sonunda en fazla sayıda aşığı daire dışına çıkaran oyunun galibidir.

## Gazoz Kapağı

En az iki oyuncu ile oynanır. Oyuncular biriktirdikleri gazoz kapaklarını yanyana gelecek şekilde yere dizerler. Elleri aldıkları taşı, belirli bir mesafeden gazoz kapaklarına doğru fırlatırlar. Oyuncu isabet ettirdiği tüm gazoz kapaklarını alır. Oyunun sonunda en çok gazoz kapağı vuran oyunun galibi olur.



## El Üstünde Kimin Eli Var?

Bu oyun en az üç kişi ile oynanır. Oyunculardan biri ebe olur. Ebe, dizlerinin üzerinde yere doğru eğilir. Diğer oyuncular ebenin etrafında daire olurlar ve “el el üstünde kimin eli var?” diye seslenirler. Bu arada ebenin sırtına elleriyle vururlar. Tekerleme bitince ve ebenin sırtına ellerini üst üste koyarlar. Ebe sırtında üst üste dizili ellerden en altta olanı tahmin etmeye çalışır. Bir isim söyleme hakkı vardır. Eğer bilemez ise oyuncular yeniden “yat bilemedin, kalk bilemedin. El el üstünde kimin eli var?” diye yeniden tekerlemeyi söylerler ve ebe sırtındaki elin kime ait olduğunu bilinceye kadar oyun devam eder. Ebenin doğru tahmin ettiği elin sahibi yeni ebe olur.

## Dalya

Sekiz oyuncu, yedi tane büyük taş ve bir top ile oynanan bu oyunda, 4'er kişilik iki grup oluşturulur. İlk grup oyuncuları üst üste dizilmiş olan yedi taşı, belirli bir mesafeden taşlara doğru atılan top ile devirmeye çalışırlar. Taşlar devrildiğinde top diğer takımın oyuncularına geçer ve taşları deviren takımın oyuncularını toplu vurmaya yani “yakmaya” çalışırlar. Taşları deviren takım oyuncularının amacı, top ile “yanmadan” 7 taş da üst üste dizmektir. Tüm takım oyuncuları top ile yandığında, ya da 7 taş başarı ile üst üste dizildiğinde oyun sona erer. Kazanan takım sayı alır.





## Beş Taş

Beş taş genellikle iki oyuncu ile oynanır. Sokakta bulunan yuvarlak, parmak ucu büyüklüğündeki taşlardan 5 tane toplanır. Yere saçılır. Oyuncular yere otururlar. İlk oyuncu yerdeki taşlardan birini alır ve başının hizasına kadar havaya atar ve o taş yere düşmeden yerden bir taş alır ve yere düşmeden havadaki taşı da yakalamaya çalışır. Eğer havaya attığı taş yere düşerse, yanar ve sıra diğer oyuncuya geçer. Taşları bu şekilde birer birer toplayabilen oyuncu, bu sefer de havaya attığı taş yere düşmeden taşları ikişerli olarak yerden almaya ve havadakini tutmaya çalışır. Oyun, taşların üçerli ve dörderli olarak toplanması ile devam eder. Taş toplama bölümünü başarı ile bitiren oyuncu, sol elinin orta parmağını işaret parmağının üzerine koyar ve sadece işaret parmağı ve baş parmağının ucu yere değecek şekilde bir "köprü" kurar. Elinde bulunan 5 taştan birini havaya atar, diğer dört taş bu köprüye yakın bir yere bırakır, havaya attığı taşı yere düşmeden tutar. Taşı tekrar havaya attığında yerde duran taşlardan birini hızlı bir el hareketi ile köprü'nün altından geçirmeye çalışır ve havaya attığı taşı yakalar. Taşı atıp tutmayı, yerdeki taşların hepsi köprü'nün altından geçinceye kadar devam ettirir. Bu bölümü de başarı ile tamamlayan oyuncu, beş taş oyunun son bölümüne geçer. Beş taşı da sağ eli ile havaya atan oyuncu, ilk seferde bir, daha sonraki seferde iki, üç ve dört taş elinin tersi ile yakalamaya çalışır. Elinin üzerinde istenilen sayıda taşı tutamamışsa, ya da taşlar elinin üzerinden düşerse, oyuncu yanar ve sıra diğer oyuncuya geçer. Bu aşamaları eksiksiz olarak tamamlayan oyuncu, oyunun galibi olur.

## Bilye Oyunu

Yere bir bilyenin girebileceği büyüklükte bir delik kazılır. İki oyuncu eline birer bilye alır ve ortaya bir bilye konur. Oyuncular ellerindeki bilyeleri ile yerde duran bilyeye vurmaya ve deliğin içine düşürmeye çalışırlar. Oyuncular tek tek sıra ile atış yaparlar. Yerdeki bilyeyi deliğe en fazla kim sokabilirse, oyunu kazanmış olur. Bu oyun yere farklı renklerde bilyeler konarak daha da eğlenceli bir şekilde de oynanabilir. Oyuncular tarafından önceden belirlenen belirli bir renk bilyenin hareket ettirilmesi yasaklanır. Oyuncular farklı renklerdeki bilyeleri, oyunun en başında belirledikleri renk sırasına göre, deliğe sokmaya çalışırken, "dokunulmaz" olan bilyeyi yerinden hiç kıpırdatmamaya özen gösterirler. Deliğe yanlış renk bilyenin girmesi ya da dokunulmaz bilyenin hareket ettirilmesi durumlarında puan kaybedilir.



## Saklambaç

Oyunculardan biri diğerleri tarafından ebe olarak seçilir. Ebe gözlerini kapatarak sayma noktası denilen bir yerde (bir duvar, direk, ya da yerdeki büyük bir taş olabilir) önceden kararlaştırılan sayıya kadar saymaya başlar. Ebe bu sayıya gelinceye kadar diğer oyuncular saklanırlar. Ebe saymayı bitirince “önüm, arkam, sağım, solum sobe, saklanmayan ebe” diye bağıarak arkadaşlarını aramaya başladığını haber verir. Ebe diğer oyuncuları saklandıkları yerde buldukça, sayı saydığı noktaya koşarak onları “sobe”ler. Ebeye farketirmeden ve yakalanmadan sayma noktasına ulaşan oyuncular ebeyi “sobe”ler. Böylece bir sonraki oyunda ebe olmaktan kurtulmuş olurlar.

Ebe uzaktan gördüğü bir oyuncunun ismini yanlış söylerse, tüm oyuncular saklandıkları yerden çıkar ve “çanak çömlek patladı” diye bağırlar. Bu durumda ebe yeniden gözlerini kapatır ve herkesin saklanması ile aynı ebe ile oyuna yeniden başlanır.

## Yedi Bardak

Yedi bardak oyunu çok eskilerde çocuklar arasında sokakta oynanan bir oyundur. Sokakta bulunan 7 tane düz taş toplanır, üst üste konur başka bir taş ile belli bir mesafeden atılarak devrilmeye çalışılır. Taşları deviren takımın oyuncuları sayı alırdı.

## Nesi Var?

Ebe seçildikten sonra, diğer oyuncular ebenin bilmesi için bir nesne ya da bir kişi belirlerler. Ebenin kaç kez sorma hakkı olacağına karar verildikten sonra, Ebe her oyuncuya “nesi var?” diye sorar ve aldığı cevaplara göre oyuncuların tuttuğu nesneyi tahmin etmeye çalışır. Örneğin, oyuncuların radyo cihazını nesne olarak tuttuklarını varsayarak:

-Nesi var?

-Sesi var.

-Nesi var?

-Anteni var gibi karşılıklı soru ve cevaplar verilir.

Ebe hangi oyuncunun yanıtı üzerine tutulan nesneyi bilir ise, o oyuncu ebe olur. Eğer ebe, önceden kararlaştırılan sayıda soruyu sormasına karşın oyuncuların tuttuğu nesneyi ya da kişiyi bilemezse, yeniden ebe olur.





## Çelik Çomak

Bu oyun, çocukların çomak ismini verdikleri kalın ve uzun bir sopa ile, çelik ismini verdikleri ve iki yanına doğru gittikçe incelen kısa bir çubuğa vurarak oynadıkları oyundur. En az üçer kişiden oluşan iki takım arasında oynanır. Oyun, 30 cm. uzunluğunda bir çelik ve oyuncuların elinde bulunan 70 cm. uzunluğundaki çomaklar ile oynanır.



Oyuna hangi takımın önce başlayacağına sayışma ile karar verilir. Yere çizgi şeklinde küçük bir çukur açılır. Çukurun iki ucuna birer taş yerleştirilir ve çelik taşların üzerine konur. Oyuna ilk başlayan takım oyuncuları (A Takımı) çeliğin yanında yer alırlar. Rakip takım oyuncuları (B Takımı) sahaya yayılırlar. Oyuncu elindeki çomak ile, taşların üzerine yerleştirilen çeliği, B Takımı oyuncularına doğru hızla fırlatır ve çomağını yere bırakır. B Takımı oyuncuları kendilerine doğru atılan çeliği havada yakalayabilirlerse, hem sayı kazanırlar hem de çeliği kaptıran A Takımı oyuncusu oyun dışı kalır. Eğer çeliği yakalayamazlarsa, çeliğin düştüğü yere gidilir, ve B Takımı oyuncularından biri elindeki çomak ile, yerdeki çeliğin bir ucuna hızlı bir şekilde vurur ve havalanmasını sağlar ve havadayken elindeki çomak ile tüm gücü ile vurarak, çeliği A Takımı oyuncusunun yere bıraktığı çomağa isabet ettirmeye çalışır. Çomağı vurabilirse, çomağın sahibi olan A Takımı oyuncusu oyundan çıkar. Vuramaz ise, A takımı çelikle çomak arasındaki mesafeye bakarak, B Takımının bu mesafeyi kendi belirleyecekleri bir adımda almalarını isterler. Örneğin “5 adımda al, ya da 3 adımda al” gibi. B Takımı oyuncusu, çelikten çomağa kadar istenilen sayıda adım ya da zıplama ile ulaşamaz ise, A Takımı söyledikleri adım sayısı kadar puan alır. Burada dikkat edilmesi gereken, oyuncuların karşı takımdan imkansız olanı istemeleri değil (çok uzağa giden çelik için 2 adımda al demenez, çünkü imkansız istenmiş olur), makul olan ancak karşı tarafın başarması güç olan bir adım sayısı söylemektir. Zaten ne kadar yüksek bir adım sayısı söylenirse, karşı taraf bunu başaramaz ise, o kadar çok puan alınır. Oyun, takımlardan birinin, oyunun başında belirlenen puana ulaşması ya da, takımda sadece bir kişi kalması ile sona erer.



## Renkli Yumurtalar

Oyuna başlamadan önce, tüm oyuncular rollerini belirlerler. Bir oyuncu anne tavuk, bir oyuncu kurt, diğer oyuncular da civciv olurlar. Yere anne ve civcivlerin içine girebileceği büyüklükte bir kare çizilir. Burası anne tavuk ve civcivlerinin kümesi olur. Kurt ise kare çizginin dışında bekler. Anne tavuk her civcivin kulağına bir renk söyler. Sonra kurt gelir ve anne tavuk ve civcivlerin kümesinin kapısını çalar:

Kurt: Tak, tak..

Anne Tavuk: Kim o?

Kurt: Ben kapıcı Memo.

Anne Tavuk: Ne istersin?

Kurt: Yumurta

Anne Tavuk: Ne renk?

Kurt aklına gelen bir renk söyler. Kümesin içinde kurtun söylediği renkte bir civciv varsa, kare çizginin dışına çıkar ve diğer civcivler 10'a kadar sayıncaya kadar, kurta yakalanmadan, karenin etrafında koşmaya başlar. Yakalanmadan karenin içine girebilirse, anne tavuk civcive yeni bir renk söyler. Eğer civciv kurta yakalanırsa, kurt yeni bir renk söylemeye ve diğer civcivleri de aynı şekilde kovalamaya devam eder. Yakaladığı civcivler de kurta yardımcı olurlar. Oyun bu şekilde devam eder. Kümesin içinde en sona kalan civciv oyunun galibi olur.



## Yakar Top

Bu oyun geniş bir bahçede oynanır ve bir top gerekir. Birbirine yaklaşık 4 metre uzaklıkta iki çizgi çizilir. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Hangi takımın ortada olacağına karar verilir, bu oyuncular iki çizginin arasında dururlar. Diğer takım oyuncuları da, çizgilerin iki tarafına eşit olarak dağılırlar. Çizginin ötesinde duran oyuncuların amacı, ortada bulunan takım oyuncularını top ile teker teker vurmaktır. Top ile vurulan oyuncu oyundan çıkar. Ortada yer alan takımın oyuncuları, topu yere değmeden yakalayabilirse bir "can" kazanmış olurlar. Bu canı, topla vurularak oyun dışı kalmış herhangi bir oyuncunun yeniden oyuna girmesi ya da kendi vurulması durumunda kullanabilir. Tüm oyuncular top ile vurulduğunda, takımlar yer değiştirir.

## Topaç Çevirme

Topaç, torna makinasında 10-15 cm kalınlığında çam dalı kullanılarak yapılan bir oyuncaktır. Torna makinasında hızlı bir şekilde döndürülen çam dalının öncelikle ön kısmına, ardından arka kısmına ucu düz bir demir çubuk temas ettirilerek şekil verilir. Böylelikle iki taraf da yuvarlak biçimde şekillenmiş bir topaç elde edilir. Ardından topağın uç kısmına "kopuza" denilen bir demir parçası yerleştirilmek üzere bir delik açılır. Tekrar torna makinasına yerleştirilen topaç, el sabit tutularak değişik renklere boyanır. Kuruduktan sonra da topağın ucuna, dönmesini sağlayan kopuza yerleştirilerek, oyuncuğun yapımı tamamlanmış olur.

Tek veya grup halinde oynanan topaç oyunu için yere bir daire çizilir. Ardından pamuktan yapılmış 1,5 - 2 metre uzunluğunda ipin bir ucu parmağa düğümleir ve diğer ucu, topağın "kopuza" denilen kısmından yukarı doğru düzgünce sarılır. Hızlı bir hamle ile yere doğru atılan topaçlar, dairenin içinde hareket ettirilmeye çalışılır. Topaçı dairenin dışına çıkan oyuncu, oyunu kaybeder.

## Yerden Yüksek

Oyuncular açık bir alanda toplanır. Bir kişi ebe seçilir. Diğer oyuncular yerden yüksek herhangi bir nesnenin üzerine çıkarlar. Ebeye yakalanmadan yerden yüksek nesnelere arasında yer değiştirirler. Oyuncuların her iki ayağının da yerden yüksek olması gerekir. Ebe, ayağı yere basan bir oyuncuyu yakalayınca ebeliği biter, yakalanan oyuncu yeni ebe olur. Tek veya grup halinde oynanan topaç oyunu için yere bir daire çizilir. Ardından pamuktan yapılmış 1,5 - 2 metre uzunluğunda ipin bir ucu parmağa düğümleir ve diğer ucu, topağın "kopuza" denilen kısmından yukarı doğru düzgünce sarılır. Hızlı bir hamle ile yere doğru atılan topaçlar, dairenin içinde hareket ettirilmeye çalışılır. Topaçı dairenin dışına çıkan oyuncu, oyunu kaybeder.





## Ende Tura

Ne kadar çok oyuncu ile oynanırsa o kadar eğlenceli olan bir oyundur. Oyunculardan biri ebe olur ve bir duvara doğru yüzünü döner, diğer oyuncular da ebeden uzak bir mesafede dururlar. Ebe “ende tura, davul zurna, bir-iki-üç” diye bir tekerleme söylediğinde, tüm oyuncular büyük adımlarla ebeye doğru yaklaşırlar. Ancak tekerleme bittiğinde hiç hareket etmeden oldukları yerde donup kalırlar. Ebe arkasını dönüp, oyunculara dokunmadan, onları güldürmeye çalışır. Hareket eden oyuncu oyundan çıkar. Ebe tekrar duvara döner, aynı tekerlemeyi söyler. Oyunculardan hangisi ebe terkelemeyi bitirmeden ebeye yaklaşıp sırtına dokunur, ve ebe onu yakalamadan başlangıç çizgisine geri dönerse oyunun galibi olur.

## Eski Minder

Oyunculardan biri ebe seçilir. Yüzünü kapatarak yere oturur. Diğer oyuncular halka şeklinde ebenin etrafında dönerek şu şarkıyı söyler:

“Eski minder, yüzünü göster, göstermezsen bir şey söyle, güzellik mi? çirkinlik mi? havuz başında heykellik mi?” Ebe bu seçeneklerden birine karar verir bu seçime göre diğer oyuncular şekil alırlar. Ebenin en çok beğendiği kişi ortaya geçer ve ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.



## Topa! Karga

Bu oyun en az beş kişi ile oynanır. İlk önce ebe seçimi yapılır. Yere bir daire çizilir ve ebe seçilen oyuncu sadece bu dairenin içerisinde iki ayağını yere basabilir. Dairenin dışına çıktığında tek ayağının üzerinde sekerek, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. İlk yakalanan oyuncu ebe olur.



## Sekiz Kuyulu Taş Oyunu

İki oyuncu ve her oyuncu için 16'şar olmak üzere toplam 32 taşla oynan bir oyundur. Taşların rengi önemli değildir. Oyuncular önlerine karşılıklı gelecek şekilde 4'er küçük çukur kazar ve her çukurun içine ellerinde bulunan taşlardan 4'er tane koyarlar. Kura ile ilk olarak hangi oyuncunun başlayacağı belirlenir. Oyuncu önünde duran bir çukurdan 4 taşıda birden alır ve hemen sağındaki çukurdan başlayarak, saat yönünün tersine ilerleyerek, her çukura birer taş koyarak devam eder. Sıra diğer oyuncuya geçtiğinde, o da aynı şekilde kendi önündeki bir çukurdan aldığı tüm taşları, saat yönünün tersine doğru ilerleyerek, her çukura bir taş koyarak dağıtır. Bu taş yerleştirme sırasında kendi önündeki çukurların birinde bir tek taş bırakmayı başaran oyuncu, bu çukurun hemen karşısına denk gelen ve rakibine ait olan çukurdaki tüm taşları almaya hak kazanır. Oyun bu şekilde her oyuncunun kendi çukurundan taşları alıp diğer çukurlara sıra ile teker teker dağıtması ile devam eder. Oyuncuların kendi önlerindeki çukurlara sadece tek taş gelmesini sağlayacak şekilde, taş sayısını ve dağıtımını düşüncelerini gerektiren güzel bir strateji oyunudur. Oyunu rakibinin taşlarını toplamayı başaran oyuncu kazanır.





