

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

MENDİL KAPMACA

Oyuncular iki eşit gruba ayrılır ve karşılıklı olarak sıra halinde dizilirler. İki sıranın ortasına çizgi çekilir ve kaptan seçilir. Kaptan bu çizginin üzerinde mendili elinde tutarak oyuncuların isimlerini veya sıra numaralarını söyler. İki gruptan da oyuncular koşar ve mendili kapmaya çalışır. Mendili kapamayan oyuncu mendili kapan oyuncuyu kovalar. Mendili kapan oyuncu yakalanmadan eski yerine dönerse, kovalayan oyuncu oyundan çıkar. Eğer yakalanır ve mendili kaptırırsa oyundan kendisi çıkar. Oyun belirlenen tur sayısında biter ve oyuncu sayısı daha fazla olan grup oyunu kazanır.

YEDİ KİREMİT

Oyuncular iki eşit gruba ayrılır ve ortaya yedi adet kiremit üst üste dizilir. Oyuna ilk başlayacak grup seçilir. Seçilen gruptaki oyuncu kiremitleri topla devirmeye çalışır. Eğer devirirse, oyuncu diğer grubu topla vurma hakkını kazanmış olur. Bu gruptaki oyuncular topla vurulmamaya çalışırlar ve oyunun sonunda en çok kişi vurmuş olan grup oyunu kazanmış olur. Eskiden beri oynanan ve özellikle erkek çocuklarının sevdiği geleneksel çocuk oyunlarından biridir.

KUTU KUTU PENSE

Özellikle okul öncesi çocukların rahatlıkla oynayabileceği oyunlardan biridir. Oyuncular halka şeklini alarak el ele tutuşurlar. Daha sonra oyunun şarkısını söyleyerek sağa ya da sola dönmeye başlarlar: “Kutu kutu pense, Elmayı yense, Arkadaşım (isim), Arkasını dönse”. İsmi söylenen oyuncu arkasını döner ve yine el ele tutuşarak oyuna arkası dönük devam eder. Bütün oyuncular arkasını döndükten sonra şarkı “Bütün çocuklar önüne dönse” şeklinde söylenir ve oyuncular önlerine dönerler. Bu oyunda kazanan/kaybeden olmaz.

YERDEN YÜKSEK

Bu oyun koşma ve kovalamaca içerdiğinden oldukça hareketlidir. Önce oyun için bir ebe seçilir. Ebe kendisiyle aynı yükseklikte olanları ebelemeye çalışır. Kendinden yüksekte olanları ise ebeleyemez. Oyuncular sürekli yer değiştirip ebelenmeden yerden yüksek bir yere kaçmaya çalışırlar. Eğer ebe, oyunculardan birini yakalarsa, yeni ebe yakalanan oyuncu olur. Bu oyun, oyun parkı gibi farklı zemin yükseklikleri olan alanlarda rahatlıkla oynanabilir.

MİSKET

Misket geleneksel oyunların en sevilenlerinden biridir. Özellikle de erkek çocuklar cam veya mermerden yapılan misketlerle oynamayı severler. Bu oyunda oyuncu sınırı yoktur. Misket iki şekilde oynanabilir; yan yana dizmece veya kuyu. Dizmece türünde amaç arka arkaya dizilmiş misketleri bir

adet misketle vurmaya çalışmaktır. Çoğunlukla sıranın en başındaki misketi vuran oyuncu, o sıradaki bütün misketleri kazanır. Kuyu türünde ise, toprağa ufak bir kuyu kazılır ve misketler içine yerleştirilir. Oyuncular bir adet misketle kuyunun içindeki misketleri vurarak dışarı çıkarmaya çalışır. Oyuncu dışarıya çıkarabildiği misketleri kazanır.

SAKLAMBAÇ

Çocukluğumuzun en popüler oyunlarından biridir saklambaç. Farklı yaş gruplarındaki çocukların severek oynadığı bu geleneksel oyunun, okul öncesi çocuklar için de oldukça eğlenceli olacağı kuşkusuzdur. Bol kovalamaca içeren bu oyun sayesinde çocuklarınız fazla enerjilerinden kurtulacaktır. Burada tek ihtiyacınız olan, çocukların rahat hareket edebileceği geniş ve güvenli bir alan ve saklanabilecekleri yerler.

HALAT ÇEKME

Halat çekme, sekizer kişilik iki takımla oynanır. Her takım kendi kaptanının arkasında sıralanır ve oyuncular için uçlarını tutarlar. İpin ortasına siyah bantla bir işaret konur. Bu işaretin iki yanına 2 m. uzaklıkta iki işaret daha konur.

İpteki işaretlerin tam altına gelmek üzere yere çizgiler çizilir. Başlama işaretiyle birlikte halat çekme başlar. Her takım, karşı tarafta kalan 2 metrelik işaretli bölümü, kendi taraflarında yere çizilmiş 2 metrelik bölüme çekmeye çalışır.

Kore’de, halatsız oynanan ve çocuklar arasında yaygın olan bir halat çekme yarışı vardır.

Bu oyunda, her takımdaki altı kişi, kollarını birbirlerinin beline dolarlar. Takım kaptanları da birbirlerinin elini kavrar. Üçe kadar sayılınca, her takım, karşı takımı orta çizginin ötesine çekmeye çalışır.

Eskimolar da arsaaraq adı verilen iki kişilik bir oyun oynar. İki oyuncu, ayakları birbirine degecek biçimde karşı karşıya oturur. Oyuncular kısa ipe bağlı tahta sapları tutarlar. Karşıdaki oyuncuyu kendisine doğru çeken oyunu kazanır.

Halat çekme oyununda, kasların aşırı zorlanmaması için, oyuncuların eşit güçte ve benzer yapıda olmaları gerekir.

AÇ KAPIYI BEZİRGAN BAŞI

Bir zamanların en gözde çocuk oyunları arasında yer alır.

Oyuncular tekerleme aracılığıyla aralarından iki kişiyi seçerler. Bunlar bezirgânbaşı olur ve kendilerine bir isim verirler (kırmızı-yeşil, elma-armut, balık-kelebek vb.) Karşılıklı olarak el ele tutuşarak bir kapı oluştururlar.

Daha sonra diğer oyuncular bir kervan misali ardı ardına sıralanırlar ve bu kapının içinden geçerler.

Bu sırada oyunun şarkısı söylenir:

“Aç kapıyı bezirgânbaşı, bezirgânbaşı...

Kapı hakkı ne alırsın, ne verirsin, arkamdaki yadigâr olsun,

yadigâr olsun. 1 sıçan, 2 sıçan,
3'üncü de kapana kaçan.”

Bezirgânlar kapının içine aldığı oyuncuya sorarlar, “Balık mı, kelebek mi?” Kapının içindeki çocuk hangi bezirgânın adını söylerse onun arkasına geçer ve bu durum kervanın son oyuncusuna kadar devam eder.

Oyunun ikinci aşamasında bir halatı tutarak ya da birbirlerine kenetlenerek çekişmeye başlarlar. İlk hangi grup halatı bırakırsa, o grup oyunu kaybeder.

iSTOP

Oyuncular bir daire oluşturur. Oyunu başlatmak için çocuklardan biri ebe olur. Ebe, oyunculardan birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Top yere düşerken, adı söylenen oyuncu topu havada yakalarsa, başka birinin adını söyleyerek topu yeniden havaya atar. Topu havada tutamayan çocuk, topu yerden eline aldığı anda “istop” diye bağıırır. Kaçışan oyuncular “istop” denildiği anda oldukları yerde durmak zorundadır. Bu durumda ebe, duran oyunculardan birini topla vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu 1 puan kaybeder ve ebe olur. Üç kere vurulmuş olana bir ad takılır ve oyun o isimle devam eder.

ÇATLAK-PATLAK

Oyuncular ellerini, biri üstte, diğeri altta kalacak şekilde birbirlerinin avuçlarına koyarlar. Her kelimedede bir oyuncu yanındaki arkadaşının avucuna

vurur ve Őu Őarkı sylenir:“Çatlak patlak,yusyuarlak,kremalı brek,stl çrek,çek dostum çek,arabanı yoldan çek,çek amca çek,burnun kanca,al sana bir bulmaca,bulmaca kaç parça,veriyorum 5 parça,1, 2, 3, 4, 5”

BLBL KAFESTE

Oyuncular el ele tutuŐarak bir halka oluŐturur. Bu halka blbl kafesi olur. Oyuncular arasından iki-ç ‘blbl’ seilir. Blbller kafes iinde dolaŐır. Oyun sırasında halkadaki oyuncular ellerini bırakarak, “blbl kafeste” der. Bu sırada blbller halkanın dıŐına ıkmaya alıŐır. Halkadaki ocuklar, blblleri dıŐarı ıkarmamak iin hemen birbirlerinin ellerini tutar ve kafesin aık yerini kapatır. Kafesten kaabilen oyuncular, oyunu kazanmıŐ olur.

KUKALI SAKLAMBAÇ

Tm oyuncular oyun alanında toplanır. Aralarından bir ebe seilir. Oyunculardan biri ortaya konan topa ya da teneke kutuya vurarak oyun alanından uzak bir noktaya atar. Tm oyuncular ebe topu tekrar oyun alanına getirene kadar saklanır. Ebe, kukayı getirdikten sonra saklananları ararken, baŐka oyuncular yeniden kukayı uzaĐa atabilir. Ebe kimi grrse kukaya basar ve “kukaladım” der. Oyun bu Őekilde devam eder.

ARAPSAÇI

Oyuna başlamadan önce oyuncular bir daire oluşturacak şekilde yere oturur. Bir oyuncu, elindeki ip yumağını, ipin ucunu bırakmadan bir diğer oyuncuya atar. Yumağı yakalayan kişi ipi tutar ve yumağı başka birine atar. Böylece giderek büyüyen bir ağ oluşur. Oyunun ikinci bölümünde oyuncular düğümü çözmeye çalışır.

UZUN EŞŞEK

Oyuncular iki gruba ayrıldıktan sonra hangi grubun yatacağına, hangi grubun atlayacağına karar verilir. Yatacak takım yastığın önüne dizilir. İlk baştaki oyuncu eğilerek kafasını yastığa dayar ve arkasındakiler de bir öncekinin bacaklarından tutarak eğilir ve kafalarını öndeki oyuncunun kaba etine dayar veya bacak arasına koyar. Atlayan oyuncular eşeğin üzerine bindikten sonra yıkmak amacıyla sürtünemez, ayaklarını dolayamaz. Eşek çökerse atlayan grup tekrar atlar, atlayanlardan birinin herhangi birinin vücudu yerle temas ederse yatan grup atlama hakkı kazanır. Eğer tüm grup elemanları başarılı bir şekilde eşeğe binerse, atlayanların en önündeki kişi “tek mi çift mi” deyip parmaklarıyla 1 veya 2 gösterir ve eşeğin en arkadaki oyuncusu tahmin eder. Bilirse atlama hakkı el değiştirir. Kızılı erkekli oyunlarda genellikle erkekler eşeği oluşturur.

TOPAÇ ÇEVİRME

Topacın bir de ipi (kaytan) olduğunu hemen herkes biliyor. İşte bu kaytan kabaralı uçtan başlamak üzere topaca sıkıca sarılıyor. Kaytanın bir ucu ise sağ elin orta parmağına sıkıca bağlanmış durumda. Bu olmadığı takdirde ipin elden fırlaması, topacın da fırlamasına neden oluyor. Topacın eğer kaytan sarılacak bölümü varsa buraya sarılıyor. Sonra topaç sivri ucu yere doğru olmak üzere hızla yere fırlatılıyor ve bu arada kaytan geriye doğru çekiliyor. Bu çekme sırasında topaç dönme kazanıyor ve bunu yere çarpar çarpmaz sürdürüyor.

BİRDİRBİR

Birdirbir oyununun çok çeşitli varyantları olmakla birlikte yaygın olarak şöyle oynanır: Oyuna başlamadan önce bir ebe seçilir. Ebeyi belirlemek için çeşitli mini oyunlar oynanabilir. Daha sonra ebenin duracağı (eğileceği) yer belirlenir. Bu yer düzgün ve mümkünse yumuşak zeminli ve genişçe bir alanın ortasında olmalıdır. Ebenin haricindeki oyuncular, ebeden (hızlanabilecekleri kadar) ileride bir kuyruk oluştururlar. Oyuna başlamadan önce bir ebe seçilir. Diğer 9 kişinin, ebeden 20-25 adım ötede duracakları yer belirlenir ve hepsi 3-4 adım aralıklarla dizilir. Ebe eğilip belini kamburlaştırır, atlama yapacak 9 çocuk tekerlemenin kendi numaralarına ait kısmını tam ebenin üzerinden atarken söyler. Çocuk diğerlerinin üzerinden de atlar, en sona gelindiğinde kendisi de eğilir. Birinci

sıradaki, ebenin üzerinden “birdir bir” deyip atlar ve 3-4 adım ileride o da eğilerek sırtını kamburlaştırır. Ardından ikinci sıradaki koşarak ebenin ve diğerinin üzerinden atlar ve en sona geldiğinde o da eğilir. Devamında sırayla diğerleri de çocukların üzerinden atlar. Bu durum bir çocuğun atlamayı başaramamasına kadar devam eder. Atlayamayıp düşen, ebe seçilir. Ebe öne doğru eğilip belini kamburlaştırır. Diğer oyuncular sırayla, birbirbir tekerlemesinden kendi sıralarındaki dizeyi söyleyerek ebenin üzerinden atlar. Nasıl Oynanır? Oyunun bir varyantında atlayan oyuncu en sona geldiğinde kendisi de eğilir. Birinci oyuncu sadece ebe üzerinden, ikinci oyuncu ebe ve birinci oyuncu üzerinden atlar. Bu şekilde atlamaya devam edilir ve son oyuncu tüm oyuncuların üzerinden atlar. Bu türde herkes kendi sırasındaki dizeyi söyler. Örneğin birinci oyuncu "birdir bir", ikinci oyuncu "ikidir iki, ormandaki tilki" der. Oyunun diğer bir varyantında atlayan kişi eğilmez ancak atlarken tekerleme dizesini bağırmasının yanı sıra çeşitli görevleri icra eder. Bu görevleri doğru icra edemezse yanar ve sonraki elde ebe olur. Bu türde tüm dizeleri herkes söyler. Yani tüm oyuncular "birdir bir" diyerek ebenin üzerinden atladıktan sonra "ikidir iki"ye geçilir.

KÖREBE

Körebe" oyunu, 10-12 çocukla oynanır. Önce ebe belirlenir ve ebenin gözleri bir mendil ile

bağlanır.oyun adını, ebenin gözlerinin bağlanmasından alır. Ebe ortada kalacak biçimde oyuncular bir halka oluştururlar. Türkü söyler döneriz. Bil bakalım biz kimiz. Elindeki değnekle göster bizi körebe sözlerini yinelerken halkayı bozmadan el çırparak ebenin çevresinde dönerler. Ebe bu sırada kollarını öne doğru uzatarak dokunduğu kişinin başını, yüzünü ve üstünü elleriyle yoklar. Kim olduğunu anlayabilirse adını söyler. Eğer tanırrsa, dokunduğu oyuncu ebe olur. Tanıyamazsa, oyun aynı ebeyle sürer. Körebe evin içinde oynandığı gibi dışarıda da oynanır. Oyuncular arasından bir ebe belirlenir ve gözleri bağlanır. Oyun, adını ebenin gözlerinin bağlanmasından alır. Oyuncular ebe ortada kalacak biçimde bir halka oluşturur. “Türkü söyler döneriz, Bil bakalım biz kimiz, Göster bizi körebe” sözlerini söyleyerek ve el çırparak ebenin çevresinde dönerler. Ebe bu sırada kollarını öne doğru uzatarak dokunduğu oyuncunun başını, yüzünü ve üstünü elleriyle yoklar. Kim olduğunu anlayabilirse adını söyler. Eğer tanırrsa, dokunduğu oyuncu ebe olur. Tanıyamazsa, oyun aynı ebeyle sürer.

ÇELİK ÇOMAK

Bu oyun iki grup arasında oynanır. Gruplar en az ikişer kişiden oluşur. Oyunda biri 30 cm. diğeri ise 70 cm.lik iki sopa bulunur. Düz bir yere çizgi biçiminde küçük bir çukur açılır. Çukurdan 20 adım geride bir çizgi çizilir. Oyunda ebe yoktur. Oyuna ilk

önce hangi grubun başlayacağını belirlemek için seçim yapılır. Seçimi kazanan grup oyuna başlamak için hazırdır. Karşı gruptan bir kişi elindeki uzun sopayı önceden açılan çukurun üzerine yatay olarak koyar. Oyuna ilk başlayan kişi önceden çizilen çizgiden elindeki küçük sopayı çukur üzerindeki sopaya atar. Vurur ise oyuna başlar. Elindeki büyük sopa ile küçük sopayı havaya kaldırır ve vurur. Küçük sopanın düştüğü yere kadar oyunu kaybeden grubun oyuncuları sekerek gider. Oyun bu şekilde devam eder. Biri uzun diğeri kısa iki sopa kullanılarak oynanır. Kısa olan ve sürekli yerde kalan sopa, uzun sopayla uç kısmına vurularak havalandırıldıktan sonra, en uzak noktaya ulaştırılmaya çalışılır. Kısa sopaya, üç kez havalandırıp vuramayan oyuncu, sırasını rakibine verir. Sopayı en uzak noktaya atan oyuncu, oyunu kazanmış olur.

YAKAR TOP

Sayıları eşit iki grup ile oynanır (en az dört kişi iki kişi bir gruba iki kişi de bir gruba). Sonra ikiye bölünen bir uzunluğu kapsayan iki çizgi çizilir bu çizgiler eşit aralıkta olmak üzere ortadan bir çizgi ile ayrılır. oyun sahası çizildi... Sıra oynamakta. İlk önce yazı tura atılarak topun hangi gruptan başlayacağı seçilir. Sonra herkes istediği sahaya geçer (tabi herkes kendi grubunun sahasına geçer). Her grubun bir kalecisi olur. Kaleciler orta çizginin ayırdığı iki çizgiden birine geçer ama grubunu

vurmamak için grubunun olmadığı tarafa geçer. Bu oyunda en önemlisi kimse can veremez vurulan kaleye geçer topu havadan kapan can tutmuş olmaz yere değdikten sonra top size değerse vurulmuş sayılmazsınız vuruldunuzda herhangi bir kişi yere değmeden o topu kaparsa vurulmuş olmazsınız ve kaleciniz topu size yollarken topu tuttuktan sonra yere düşürmüş veya bir yerinize değip topun yere düşmesi sizin oyundan çıkmanızı sağlamaz çünkü kendi kaleciniz. Ve bazı oyunların kuralları farklı oyuna başlarken kurallara belirlemelisiniz sonrakurallar hic değışmez.

İP ATLAMA

Eğlenceli bir oyun olan ip atlama aynı zamanda pek çok sporcunun kullandığı bir antrenman yöntemidir. Uzunca bir ipi iki ucundan tuttuktan sonra dirseklerinizi kırarak ellerinizi omuz hizasında kaldırın. Daha sonra ipi öne doğru çevirin ve ip yere değdiği anda üzerinden zıplayın. Oyunu daha zevkli hale getirmek için bir sağ bir sol ayakla, geriye doğru veya dirsekleri çapraz yaparak atlayabilirsiniz. İki çocuk karşılıklı olarak ipin ucundan turarak çevirir. Çocuklar sırayla ipten atlamaya çalışırlar. İp atlarken şu tekerlemeleri söylerler: “Laleli belkız, İçeriye gir kız, İpten çık kız, Dışarıya çık kız. Denizde dalga, hoş geldin abla, Eteğini topla, rahat otur abla, Etek bluz, İngiliz turist, Nereden çıktı bu iki kız.”

DOKUZ TAŞ

Oyun en az 6 kişiyle oynanıyor. Oyun için neler mi lazım? 9 tane orta büyüklükte ve yassı taş. Yani taşlar üst üste koyulabilir olmalı. Bir de top lazım.Önce iki gruba ayrılıyor. Gruptaki kişi sayısı eşit olmalı ki haksızlık olmasın.Sonra sayılıyor. Çıkan grup ebe oluyor.Ebe olan grup dokuztaşı üst üste dizip taşların on adım gerisine gidiyor. Oraya bir çizgi çekiyor.Her iki grup çizginin olduğu yere geliyorlar.Ebe grubundakiler sırayla topu taşların üzerine atarak taşları yıkmaya çalışırlar. Eğer ebe olan grubun üç üyesi de taşları yıkamazsa sıra diğer gruba geçiyor. Eğer taşları yıkarlarsa oyun başlıyor. Taşları yıkan grup hemen kaçarken, diğer grup hemen topu alıp ellerindeki topla taşları deviren grubun üyelerini vurmaya çalışıyorlar.Taşları deviren grubun hedefi vurulmadan taşları tekrar üst üste dizmek. Topla vurulan kişi oyundan çıkıyor. Kalanlar taşları yine vurulmadan dizmeye çalışıyorlar. Eğer dokuz taşı üst üste dizerlerse oyunu kazanıyorlar ve 1-0 öne geçiyorlar. Bu skor kalemle herhangi bir yere yazılıyor. Eğer taşlar dizilmeden grubun tüm üyeleri vurulursa oyun yeniden başlıyor.

Kaynak: İnternet