

# TEKİRDAĞ YÖRESİNDE OYNANAN *Geleneksel* ÇOCUK OYUNLARI





Yeniden baskıya hazırlanan bu kitaptaki resimler:  
Tekirdağ Tuğlacılar Anadolu Lisesi Öğretmenleri gözetiminde,  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi öğrencileri tarafından resimlenmiş ve renklendirilmiştir.

T.C.  
MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI  
HAYAT BOYU ÖĞRENME GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



TEKİRDAĞ VALİLİĞİ  
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ  
2019 - 2020 YILI YAYINI



YAYINA HAZIRLAYANLAR:

Fuat Asım ARVAS  
Tekirdağ  
İL Millî Eğitim Müdürlüğü  
Müdür Yardımcısı

Mediha AKYURT  
Geleneksel Çocuk Oyunları ve  
Fiziksel Etkinlikler İL Koordinatörü

OYUNLARIN DERLENMESİ:  
Birsen KUNTER  
Tekirdağ BİLSEM Emekli Öğretmen



DİZGİ & TASARIM:

Orhan Veli SOLCAN  
İL Millî Eğitim Ar-Ge Birimi

İLETİŞİM:

100. Yıl Mahallesi  
İnci Sokak No:15 PK:59100  
Süleymanpaşa / TEKİRDAĞ  
Tel: 0 282 261 21 20 / 261 20 77  
Fax: 0 282 261 87 22  
<https://tekirdag.meb.gov.tr>



© Bu yayının tüm hakları Tekirdağ İL Millî Eğitim Müdürlüğüne aittir.  
Tekirdağ İL Millî Eğitim Müdürlüğü'nün izni olmaksızın yayının tümünün veya bir kısmının  
elektronik veya mekanik yollarla basımı, yayını, çoğaltılması veya dağıtımı yapılamaz.  
Kaynak göstermek suretiyle alıntı yapılabilir.



*Bir milletin ilerlemesindeki temel taş çocuklardır!*

*Çocuklara gereken değeri verirseniz,  
ilgiyi, şefkati gösterirseniz,  
onlar da bir gökkuşağı edasıyla  
geleceği renklendireceklerdir.*

*K. Atatürk*



## İÇİNDEKİLER



### YAKAN TOP

Kaynak Kişi : Anonim

1

Resimleyen : Nursu KARBUZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### SEKSEK OYUNU

Kaynak Kişi : Anonim

2

Resimleyen : Nursu KARBUZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### HALAT ÇEKME

Kaynak Kişi : Anonim

3

Resimleyen : Nur Selin ERCAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### MENDİL KAPMACA

Kaynak Kişi : Anonim

4

Resimleyen : Nur Selin ERCAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### TOMBİK OYUNU

Kaynak Kişi : Anonim

5

Resimleyen : Şura YILDIZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### ÇUVAL YARIŞI

Kaynak Kişi : Anonim

6

Resimleyen : Melike BERBER  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### DIZDIRAN

Kaynak Kişi : Öznur ERUS CAN

8

Resimleyen : Şura YILDIZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### DELİK TOP

Kaynak Kişi : Ayşe KAHRAMAN

9

Resimleyen : Melike BERBER  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### ÖLÜ

Kaynak Kişi : Salih KAHRAMAN

10

Resimleyen : Dilan YILDIZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### KIZGIN TAŞ

Kaynak Kişi : Güzel KOÇKAYA

11

Resimleyen : Mushab KAYA  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### YILAN

Kaynak Kişi : Şevket ÖZTÜRK

12

Resimleyen : Dilan YILDIZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### ESİR ALMACA

Kaynak Kişi : Hüseyin TEMİZEL

13

Resimleyen : Dilan ŞEKER  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### BOM

Kaynak Kişi : Birsen KUNTER

14

Resimleyen : Elif BİTİGEN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### HAYALET

Kaynak Kişi : Hatice GILBAZ

15

Resimleyen : Elif BİTİGEN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### BEŞTAŞ (AŞIK) OYUNU

Kaynak Kişi : Birsen KUNTER

16

Resimleyen : Asude HATAY  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### CUR

Kaynak Kişi : Mümine TOPAL

17

Resimleyen : Elanur ALKAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### ÇILDIRDI

Kaynak Kişi : Vildan ERUS CAN

18

Resimleyen : Elanur ALKAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### ÇUBUKLU SAKLAMBAÇ

Kaynak Kişi : Emine TÜRÜDÜ

19

Resimleyen : Elanur ALKAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



## İÇİNDEKİLER



### GAZUZ KAPAĞI

Kaynak Kişi : Servet TOPGÜL

20

Resimleyen : Hilal TURAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### AYAK AYAK ÜSTÜNE

Kaynak Kişi : Mevlüde ALTIOK

21

Resimleyen : Barış ERGEN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### SİĞİL

Kaynak Kişi : Salih KAHRAMAN

22

Resimleyen : Ceren BAHADIR  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### CİMTRİK

Kaynak Kişi : Necati MORALAR

23

Resimleyen : Tuana GÜNGÖR  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### AŞIR

Kaynak Kişi : Seyit KOCACENK

24

Resimleyen : Ender YILMAZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### UÇTU UÇTU KİM UÇTU

Kaynak Kişi : Ayten ÇELİKER

25

Resimleyen : Erhan PAS  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### CİMCİM KALE

Kaynak Kişi : Kerime KURTULMUŞ

26

Resimleyen : Fatma Nur COŞDU  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### UZUN EŞEK

Kaynak Kişi : Kemal GÜRBÜZ

27

Resimleyen : Sude DURMAZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### CIVATALI KEKLİK

Kaynak Kişi : Fahrettin KAYMAZ

28

Resimleyen : Elif PEKCAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### CEVİZ

Kaynak Kişi : Mustafa ELİTAŞ

29

Resimleyen : Hacer ORHAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### CİLALİ

Kaynak Kişi : Hüseyin BALCI

30

Resimleyen : Tuana GÜNGÖR  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### YÜKSÜK SAKLAMA

Kaynak Kişi : Öznur ERUS CAN

31

Resimleyen : Nergis SILDİR  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### ŞİŞTİ PİŞTİ

Kaynak Kişi : Şerif KAYMAZ

32

Resimleyen : Erhan PAS  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### UÇURTMA YARIŞMASI

Kaynak Kişi : Kemal GÜRBÜZ

33

Resimleyen : Betül ASLAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### İSTOP

Kaynak Kişi : Birsen KUNTER

34

Resimleyen : Ender YILMAZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### ÇITME

Kaynak Kişi : Fahrettin KAYMAZ

35

Resimleyen : Gizem ÇINAR  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### KAZIK ATMACA

Kaynak Kişi : Turgut ÇÖREKOĞLU

36

Resimleyen : Hasan CANGAYRET  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



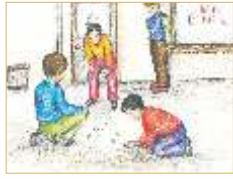
### KALE KAPMACA

Kaynak Kişi : Birsen KUNTER

37

Resimleyen : Ceren BAHADIR  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## İÇİNDEKİLER



### ZIPZIP

Kaynak Kişi : Emine TOPGÜL 38

Resimleyen : Nursu KARBUZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### KUMDA ÇELİK

Kaynak Kişi : Cavide KIVANÇ 39

Resimleyen : Dilan YILDIZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### SAKLAMBAÇ

Kaynak Kişi : Birsen KUNTER 40

Resimleyen : Zeynep DURAK  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### ÇELİK ÇOMAK

Kaynak Kişi : Ercan ALTINKAYA 41

Resimleyen : Hilal TURAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### GECE KEMİĞİ

Kaynak Kişi : Sami YAVUZ 42

Resimleyen : Zeynep SAKIZCIOĞLU  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### DOKUZTAŞ (TOMBİLİ)

Kaynak Kişi : Setiye GÖNÜL 43

Resimleyen : Şura YILDIZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### ZİFİR

Kaynak Kişi : Mümine TOPAL 44

Resimleyen : Şura YILDIZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### ALAYDAN BULAYDAN

Kaynak Kişi : Hüsniye NOGAYLAR 45

Resimleyen : Melike BERBER  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### KADİFECİ GÜZELİ

Kaynak Kişi : Mürvet CAMBAZ 46

Resimleyen : Gökay ŞEN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### KUKİRE

Kaynak Kişi : Mümine TOPAL 47

Resimleyen : Gökay ŞEN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### BEN KİMİM

Kaynak Kişi : Hüseyin CAMBAZ 48

Resimleyen : Dilan ŞEKER  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### SAYI

Kaynak Kişi : Salih KAHRAMAN 49

Resimleyen : Gökçe GÜMÜŞ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### CONGUR

Kaynak Kişi : Mümine TOPAL 50

Resimleyen : Ali Emre KAYAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### OLDU BİTTİ

Kaynak Kişi : Hüseyin TEMİZEL 51

Resimleyen : Elanur ALKAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### EŞEK-TOKMAK

Kaynak Kişi : Seyit KOCACENK 52

Resimleyen : Nursu KARBUZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### PUS

Kaynak Kişi : Saniye ALCAN 53

Resimleyen : Sude DURMAZ  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### HAMAM KIZDI

Kaynak Kişi : Seyit KOCACENK 54

Resimleyen : Dilan ŞEKER  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi



### ÇAPAR

Kaynak Kişi : Hüseyin CAMBAZ 55

Resimleyen : Hacer ORHAN  
Tuğlacılar Anadolu Lisesi









Fuat Asım ARVAS  
İl Millî Eğitim Müdür Yardımcısı



## TAKDİM

*Her yetişkin insanın hayatında çok önemli dönemler vardır. Bunların arasında belki de en önemli dönem "Çocukluk Dönemi" dir.*

*Hatıraların en güzeli veya en hazini; hayallerin en derini, en pembelisi; enerjisinin en yükseği, en tükenmezi; hareketliliğinin en canlısı, en kıvrığı, samimiyetin en temiz, en munisi; hülâsa hayatımızın birçok "en"leri hep çocukluk yıllarımıza aittir. Sevdiklerimiz, çekindiklerimiz; korktuklarımız, güvendiklerimiz; doyamadıklarımız, bıktıklarımız daha çok bu dönemin izlenimleri olarak hayatımızda yer alır. Fakat şüphesiz ki çocukluk yıllarımıza ait hiç unutamadıklarımız ise OYUNLARIMIZdır.*

*Yetişkinlerin unutamadıkları fakat teknoloji çağının çocuklarının ise tanyamadıkları OYUNLARIMIZ.*

*Oyunlar yoluyla çocuklar iyi ile kötü; iri ile küçük; yakın ile uzak; güvenilir ile tehlikeli olanını mukayese ederek doğal ortamları içinde öğrenir. Bir şeyi başarmak için zorlanır; bir şeyden kurtulmak için koşar veya saklanır; elde etmek için bir şeylerin peşinden gider; arar; bazen direnir, bazen teslim olmak zorunda kalır, grup arkadaşlarıyla birlikte hareket edince kazandığını, gruptan ayrılınca kaybettiğini görür. Yukarıya zıplar, yere siner; üst üste olanı devirip yere serer, devrik olanını kaldırıp düzenler. Ve bütün bunları hayatın en doğal ortamı içinde uygular. Doğrudan doğruya hayatı yaşar. Hayattan ders alır. Becerilerini geliştirir. Deneyimlerini artırır. Bir insan*

*için hayatı boyunca ne lazım olacaksa, onu neşeyle, paylaşarak, birleştirerek ve oynayarak öğrenir. Bu Oyunlar çocuğa adeta "İşte hayat bu" der.*

*Okul, sınıf, akıllı tahta, tablet, bilgisayar ve Google olmadan da meğer ne kadar çok şey öğretirmiş oyunlarımız.*

*Bunun içindir ki ilk baskısı Aralık 2004 yılında Tekirdağ Bilim ve Sanat Merkez müdürlüğü tarafından yapılan ve o tarihteki söz konusu kurumda görevli bulunan yöneticilerin gayreti, özellikle öğretmen Birsen KUNTER' in çabaları, sevgili öğrencilerinin hevesli çalışmalarıyla ortaya çıkan TEKİRDAĞ'DA UNUTULMAYA YÜZ TUTMUŞ "ÇOCUK OYUNLARI" kitabının, 2. Baskısını, bazı düzenlemelerle birlikte "TEKİRDAĞ YÖRESİNDE OYNANAN GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI" adıyla yayına hazırlamış bulunmaktayız.*

*Bu baskısının hazırlanmasında ilgi ve duyarlılığını sürekli gösteren başta İl Millî Eğitim Müdürümüz Sayın Ersan ULUSAN'a , emek katan Geleneksel Çocuk Oyunları İl Koordinatörü Mediha AKYURT'a ve kitapta geçen oyunları resimleyen Tekirdağ Tuğlacılar Anadolu Lisesinin öğretmen ve öğrencilerine, kitabı baskıya hazırlayan Kurumumuz ARGE Birimi öğretmeni Orhan Veli Solcan'a ve kitaba emek ve değer katan herkese teşekkür ederiz.*







Ersan Ulusan  
İl Millî Eğitim Müdürü



## ÇOCUKLARIN MUTLULUK DÜNYASI OYUNLAR

*Güçlü ve sağlıklı bir toplumun inşası ancak sağlıklı ve güçlü bireylerin yetiştirilmesiyle mümkündür. Bu da bireyi, çocukluk döneminden itibaren ruhen ve bedenen güçlü tutmakla ilgilidir. Bugün çocuklarımızı teknolojinin sunduğu imkânlarla geleceğe hazırlarken, onları oyunla ruhen ve bedenen güçlü tutmak, geçmişin değerlerinden mahrum bırakmamak önemli görevlerimizden biridir.*

*Oyun; çocuğun kendini tanımasına ve kendini başkalarından ayıran özelliklerinin bilincine varmasına yardımcı olur. Çocuk, oynarken diğer insanlarla iletişim kurmayı, paylaşmayı, iş birliği ve yardımlaşmayı, birlikte problemleri çözmeyi öğrenir. Sosyal kuralları ve etik değerleri oyun yoluyla daha kolay kazanır. Denebilir ki çocukların esas dünyası oyunlarda saklıdır. Çocuk Oyunları, onları sadece mutlu etmekle kalmayıp onlara hayatta ihtiyaç duyacakları temel becerileri ve ruhsal gelişim imkânları kazandırır. Çocuk, oyunları vasıtasıyla mutlu olur, oyun içinde heyecanlanır, coşar, merak eder; oyun yoluyla sosyalleşir sosyal sorumluluk kazanır, toplumsal*

*konuları kavrar; oyun sayesinde plan yapmayı, dikkatli olmayı, tedbirli davranmayı öğrenir.*

*Çocukların dünyasını paylaşmanın bir yolu olan oyun, onlarla iletişim kurma yollarının en doğal, en çok kullanılan, en güzel sonuç vereni ve değerlisidir. Bu değerler, her zaman okullarda, sınıflarda, tahta başında öğretilmediğinden çoğu zaman ailede, toplumda ve sokaklarda kazanılır. Özellikle çocukların sokaklarda edindiği beceri ve değerlerin esas kaynağı ise “Çocuk Oyunları”dır.*

*Bu çerçevede hemen hemen her yetişkinin çocukluk yılları içinde en çok hatırladığı ve özlediği şeyin Çocuk Oyunları olduğu gerçeğinden hareketle, hazırladığımız “Tekirdağ Yöresinde Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunları” kitabının bu alandaki çabalara katkı sağlayacağına inanıyor, hayat boyu öğrenme konusunda farkındalık oluşturmak ve unutulmaya yüz tutmuş geleneksel çocuk oyunlarımızı yeniden ortaya çıkarmak amacıyla kitabın hazırlanmasında emeği geçen bütün arkadaşlarıma teşekkür ediyorum.*

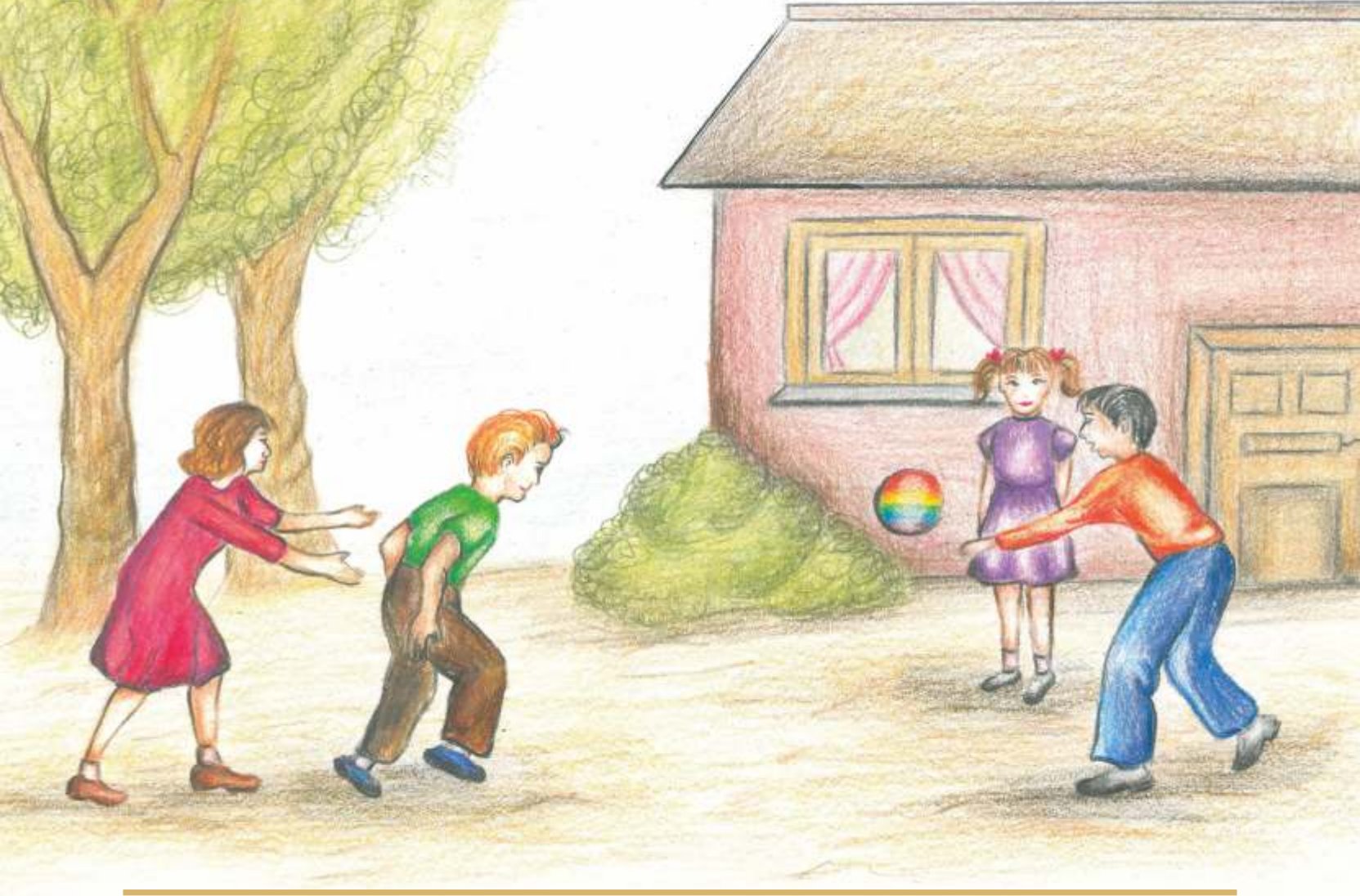


## YAKAN TOP

Kaynak kişi: Anonim  
Resimleyen : Nursu KARBUZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

*Yakan Top ülkemizde değişik şekillerde oynanan bir oyundur. Yer yer farklı adlarla, bazı yerlerde yakar top, bazı yerlerde oynanışı biraz daha farklı bir şekilde can alma oyunu olarak adlandırılmaktadır. Ayrıca ülkemiz dışında da oynandığı bilinmekle birlikte bizde yakan top oyununun sokakta, okulda, piknikte eğitim kurumlarında da farklı şekillerde oynandığı bir gerçektir. Bu oyun özü itibarı ile anonimdir. Bu oyun çabukluk, hız, isabet ve esneklik ister. Kızlı-erkekli gruplarla oynandığında ve gruplar gücü dengeli bir şekilde oluşturulduğunda dünyanın en zevkli oyunlarından biri haline gelir. Yakan top oynanırken*

*dikkat, hız, çeviklik, yanmamak gibi dikkati üzerinde toplayan seyri zevkli, hızlı ve bir o kadarda mücadele gerektiren bir çocuk oyunudur. Küçük yaş grubunda kızlı erkekli, oynanabilmektedir. Grupların dengeli olması önemlidir. İlimizde sportif yarışma formatına göre oluşturulmuş ve buna göre de kuralları belirlenmiştir. Burada önemli olan yanmamaktır. Yandıkça elenme başlar ve elenen oyuncunun set dışı kalacağından takımının oyuncusu eksilmiş olur. Takımlar yakan top oyununda yanmamak için anlık strateji geliştirir ve taktiksel hareketler yapar, bu da oyunun görselliğini zenginleştirdiği gibi heyecanı da doruğa çıkarır.*





Kaynak Kişi : Anonim  
Resimleyen : Nursu KARBUZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## SEKSEK OYUNU

*Seksek oyununda dikkat, denge, algı ve koordinasyon önde gelir. Çocukların yaşam ve oyun alanlarında bolca oynanan SEKSEK özünde anonim bir oyundur. Bu oyunun yarışma formatında olması amacı ile bazı kurallar konmuş ve oyun düzeninin bu şekilde oynanması hedef alınmıştır. Fare seksek, T seksek ve dikdörtgen seksek (onlu) çocuklarca oynanan oyunlardır.*

*Seksek oyunu esnasında en çok karşılaşılan durumlarla ilgili kuralları ve oyuncuların uygulayacağı seçenekleri bulunmaktadır. Oyunun alanları ise daire şeklinde, oval şekilde veya kareler şeklinde olmaktadır. Sokakta ve diğer alanlarda bu çizimleri yapan çocuklar oyunu bu alana göre oynarlar. Belirlenmiş format ise oynanmakta olan oyunların kısa ve öz bir değerlendirmesidir.*



## HALAT ÇEKME

Kaynak kişi : Anonim  
Resimleyen : Nur Selin ERCAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

*Halat çekme yarışları tespit edilebilen en eski tarih olarak Osmanlı İmparatorluk' u döneminde askerlerin kuvvet kazanması, adeta kuvvet ölçüm testi gibi dayanıklılık ile kol kuvveti amaçlı olarak yapılmış sonraları yine aynı şekilde askerlerce, yetişkin, genç ve sonraları da çocuklarca oyun haline yani yarışma haline dönüştürülmüş ve günümüzde de yarışmaları yapılmaktadır. Ancak her oyunda olduğu gibi bu oyun da maalesef unutulur konuma gelmiştir.*

*Bu oyun, okullarda, derslerde, sokakta veya her türlü festivalde de çokça oynanır. İlimiz yaptığı derleme çalışmaları sonucu bu özel kuvvet ve yetenek ayrıca taktik isteyen yarışmayı tekrar gündeme taşıyarak özünü değiştirmeden yarışma kuralları ile düzenlemiş ve bu oyunu yaşanır ve yaşatılır hâle getirmiştir.*





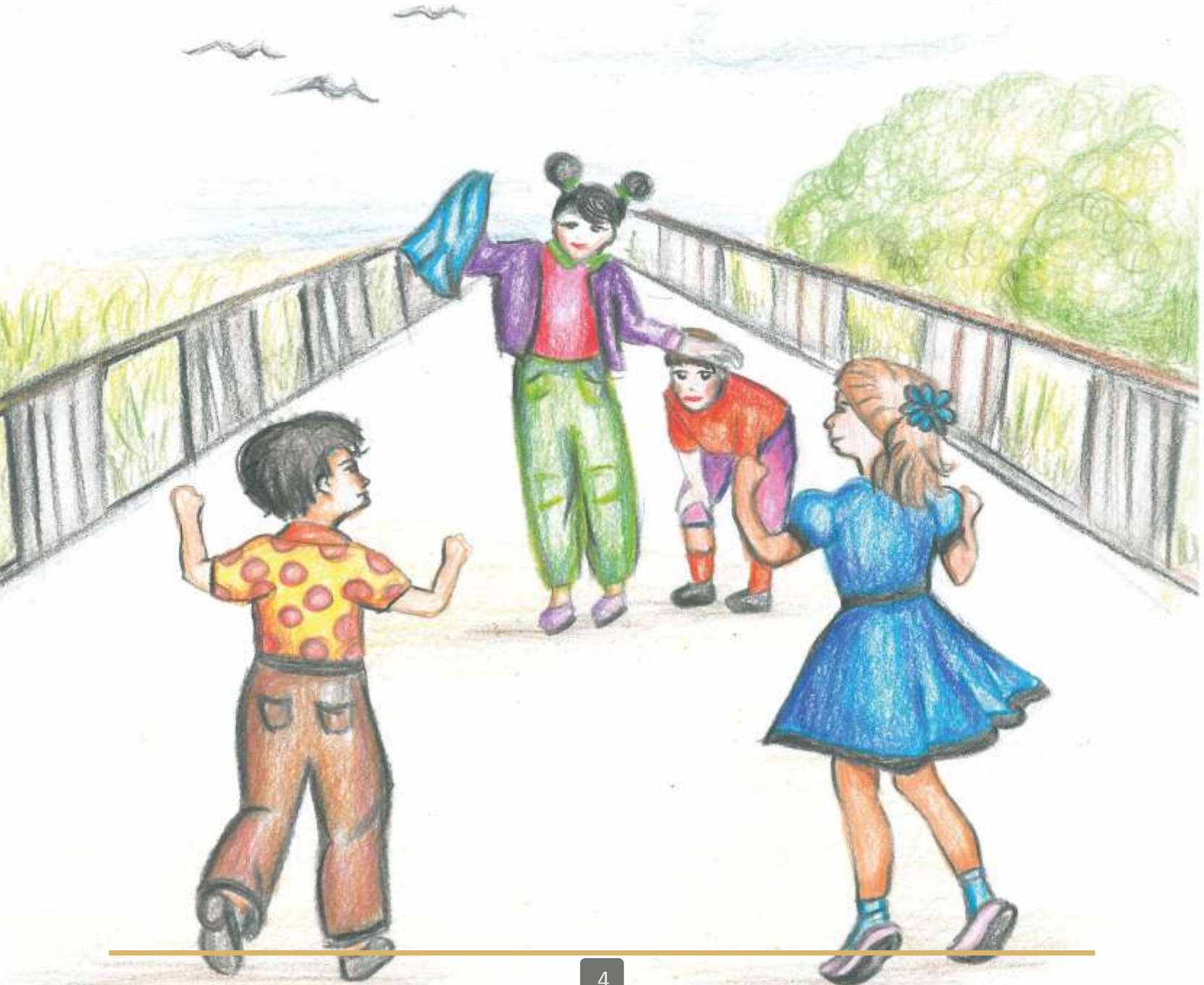
Kaynak Kişi : Anonim  
Resimleyen : Nur Selin ERCAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## MENDİL KAPMACA

Ülke genelinde çocukların en çok oynadığı, oynarken de en çok zevk aldığı bir çocuk oyunudur. Mendil Kapmaca köyde, kentte, okulda ve eğlence amaçlı düzenlenen etkinliklerde çokça oynanmaktadır. Anonim bir oyunumuz olup kültür mirasımız olarak değerlendirilmeli ve oyuna sahip çıkılmalıdır.

Yapılan araştırmalarda çocuk oyunlarının tarihi çok eski çağlara dayanmaktadır.

Değişik bölgelerde oynanan mendil kapmaca oyununun bu çalışmada belirlenmiş formatı ise bu bölgelerde oynanmakta olanların birleştirilmesi, burada yapılan ise bu formatın biraz da yarışma ve müsabaka düzenine göre uyarlanması şeklinde oluşturulmuştur.



## TOMBİK OYUNU:

Kaynak kişi: Anonim  
Resimleyen: Şura YILDIZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Ülke genelinde yer yer farklılık gösterse de çocukların severek ve neşe ile oynadığı bir çocuk ve genç oyunu olarak görülmektedir. Oyunun Akdeniz ve Ege bölgesinde ağırlıklı yedi kule, tombik, dalya olarak diğer Bölgelerde 9 taş oyunu olarak oynanmakta olduğu görülmektedir. Hepsinin ortak özelliği ise taşların üst üste dizilmiş olmasıdır.

Taşların bazı yerlerde kiremit, bazı bölgelerde de tombik, oval ve düz olması dikkat çekmektedir. Oyunda bir ebe ve ebenin yanında da oyun oynayanlarca belirlenen sayı kadar kişi vardır.

Bu takımla oynayacak oyuncular da aynı sayıdadır. Sokakta veya açıkta bir alan belirlenir bu alan içinde de taşların dizileceği yer ve onu çevreleyen bir daire bulunur. Genelde sayışma ile ebe ve atış takımı belirlenir. Burada amaç belli mesafede üst üste konmuş olan taşları devirmektir. Yani isabet ettirme önemlidir. Öte yandan devrilen bu taşların yine aynı takım tarafından üst üste dizilmesi önemlidir. Ebe olan takımında devrilen taşların dizilmemesi için atış yapan takım oyuncularını topla vurması şeklinde devam eder.





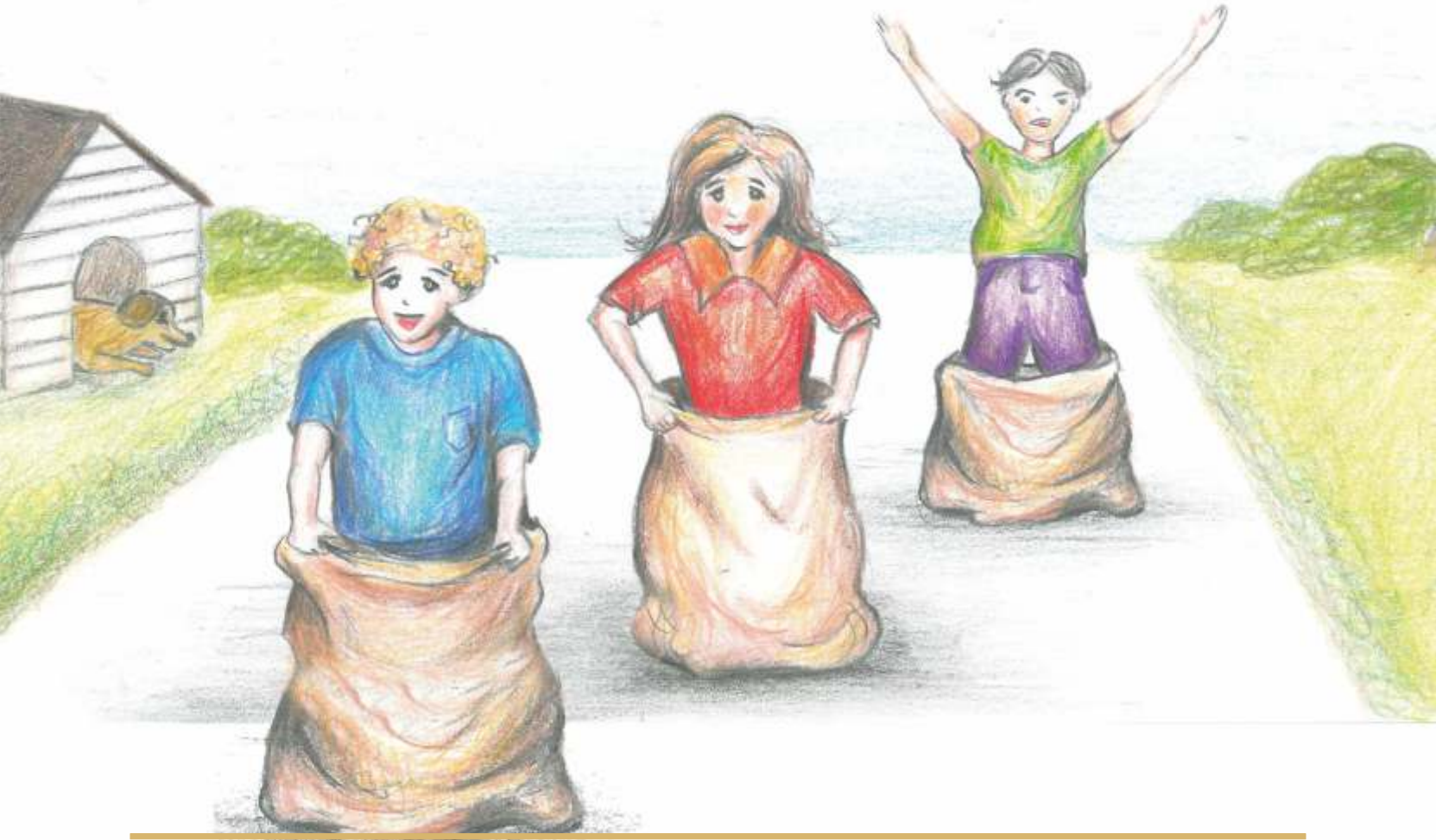
Kaynak Kişi: Anonim  
Resimleyen: Melike BERBER / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## ÇUVAL YARIŞI

Çuval yarışı ülkemizde yüzyıllardır oynanan ve kuşaktan kuşağa aktarılan, köylerde ve kırsal kesimlerde akşam eğlencesi şeklinde gençler arasında, düğünlerde, eğlence amaçlı etkinliklerde ve okullarda öğrenciler arasında oynanan anonim bir çocuk oyunumuzdur. Oyun hedefe varma, zamanla yarışma, düşmeme, çuvalın düşmemesi, sıçrama, dayanıklılık ve dengeyi hedeflemektedir. Heyecanlı, temposu yüksek ve seyir açısından keyifli bir oyundur.

Son zamanlarda bu oyunumuz da diğer oyunlar gibi unutulmaktadır. Oysa kültür mirasımız için bu oyunların unutulmaması adına onları gündemde tutmak ve çocuklarımızın oynaması için tekrar sahaya getirmek gereklidir.

Bu amaçla ilimiz bu oyunun özünü koruyarak yarışmalarda bazı kuralları koymuş ve yarışma formatına sokarak spor altyapısının oluşmasına katkı sağlamıştır.



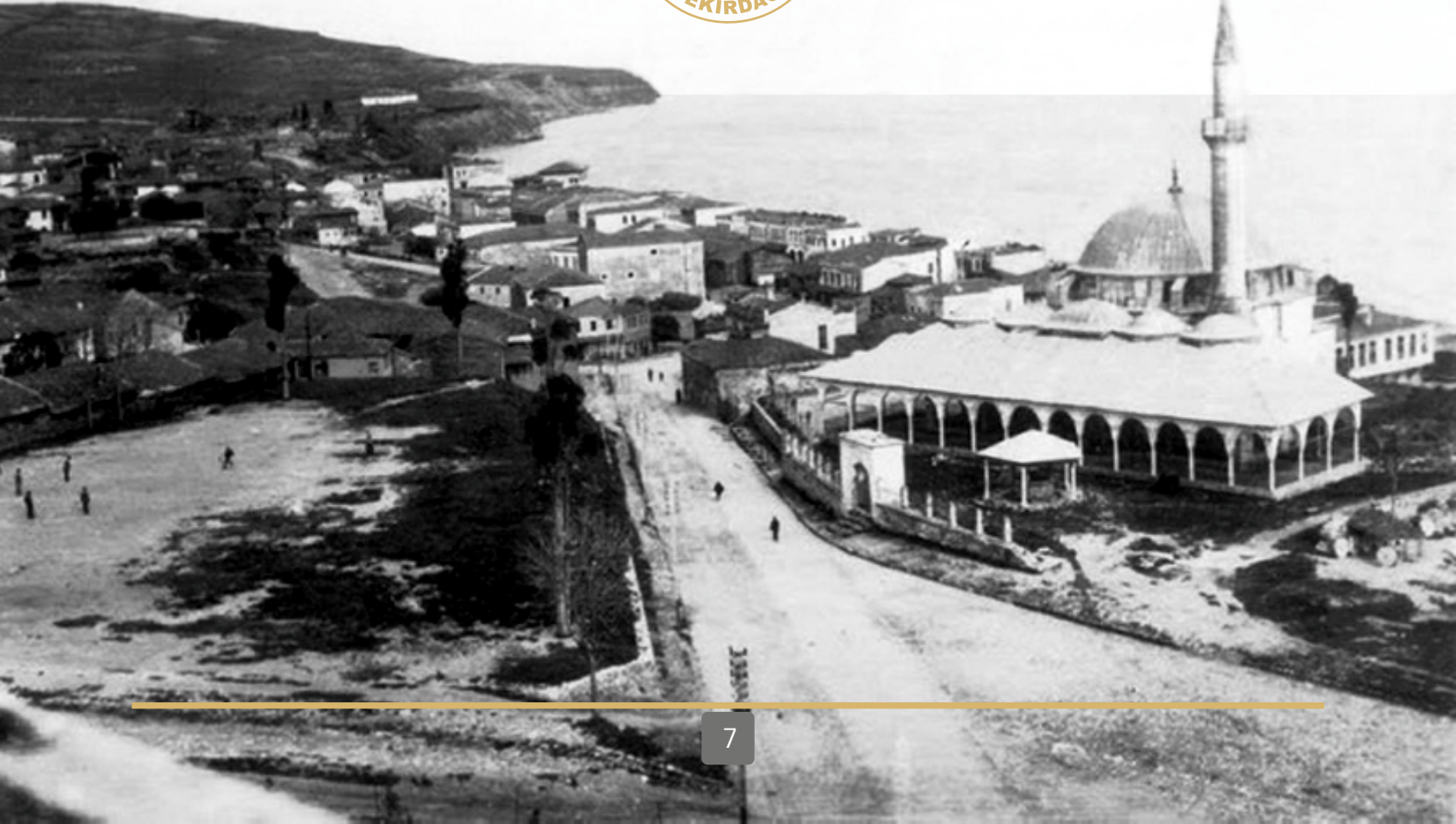


# TEKİRDAĞ

## YÖRESİNDE OYNANAN

### *Geleneksel*

## ÇOCUK OYUNLARI





Kaynak Kişi: Öznur Erus CAN / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Şura YILDIZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## DIZDIRAN

*Dızdıran oyunu, açık havada oynanan bir grup oyunudur. Oyunun oynanabilmesi için kesin bir oyuncu sayısı olmamakla birlikte oyunda mümkün olduğu kadar çok oyuncu olmalıdır. Oyuna başlamadan önce sayışmayla bir ebe seçilir. Oyunu oynayabilmek için sert olmayan plastik bir topa ihtiyaç vardır. Ebe dışındaki oyuncular, aralarında mesafe bırakarak bir duvara dizilirler. Oyunculardan 5-6 metre uzağa bir çizgi çizilir.*

*Ebe olan oyuncu, bu çizginin arkasına geçerek topu arkasına saklar. Daha sonra ebe: "Dız dız dızdıran, kimdir beni kızdıran?" diyerek bir oyuncuya doğru topu atar. Bu arada oyuncular vurulmamak için sağa sola doğru kaçır, eğilip zıplarlar. Eğer ebe, ilk atışta hiçbir oyuncuyu vuramazsa yine ebe olarak kalır. Aynı tekerlemeyle ikinci atışını yapar. Bu arada vurulan oyuncu olursa ebe ile yer değiştirir.*



## DELİK TOP

Kaynak kişi: Ayşe KAHRAMAN / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Melike BERBER / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

*Deliktop oyunu en az üç kişiyle oynanan bir grup oyunudur. Oyunculardan biri, sayışmayla ebe seçilir. Oyunda bir lastik top, oyun aracı olarak kullanılır. Oyunda kullanılan toptan biraz büyükçe bir çukur açılır. Çukurun yaklaşık bir buçuk metre gerisine, oyuna başlama çizgisi çizilir. Ebe dahil tüm oyuncular, başlama çizgisinin gerisinde durur.*

*Oyunculardan biri elindeki lastik topu deliğe atar. Top deliğe girer ise ebe koşarak delikten topu alır. Bu arada oyuncular kaçırlar. Topu alan ebe, oyuncuları vurmak üzere topu oyunculardan birine doğru atar. Ebe, eğer oyuncuyu vurabilirse vurulan oyuncu ebe olur. Vuramazsa ebe yeni başlayacak atışta yeniden ebe olarak kalır.*



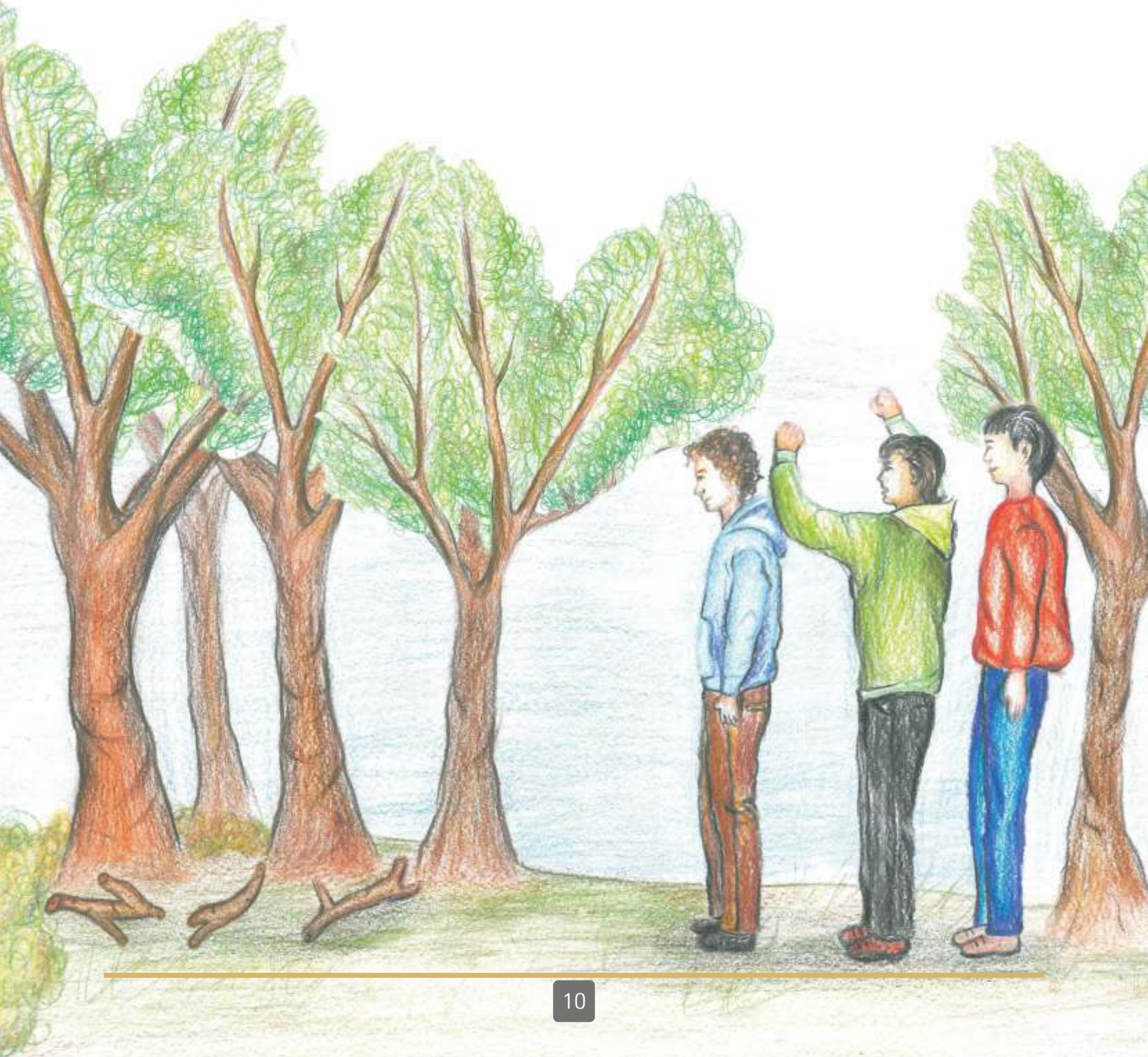


Kaynak Kişi: Salih KAHRAMAN / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Dilan YILDIZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## ÖLÜ

*En az üç kişiyle açık havada oynanan bir grup oyunudur. Oyun, yaklaşık 75 santimetre boyunda ince sopalarla oynanır. Oyuna başlamadan önce sayışma ile bir ebe seçilir. Oyuncular, arka arkaya sıraya geçip ellerindeki sopaları dik biçimde*

*ileri doğru atarlar. Oyuncuların attığı sopalar sekerek ileri doğru giderken, oyunun başında seçilen ebe, sopaları gözler. Sopayı en uzak noktaya atan oyuncu oyunun galibi sayılır. En sonda kalan sopanın sahibi oyuncu, oyuna döner.*





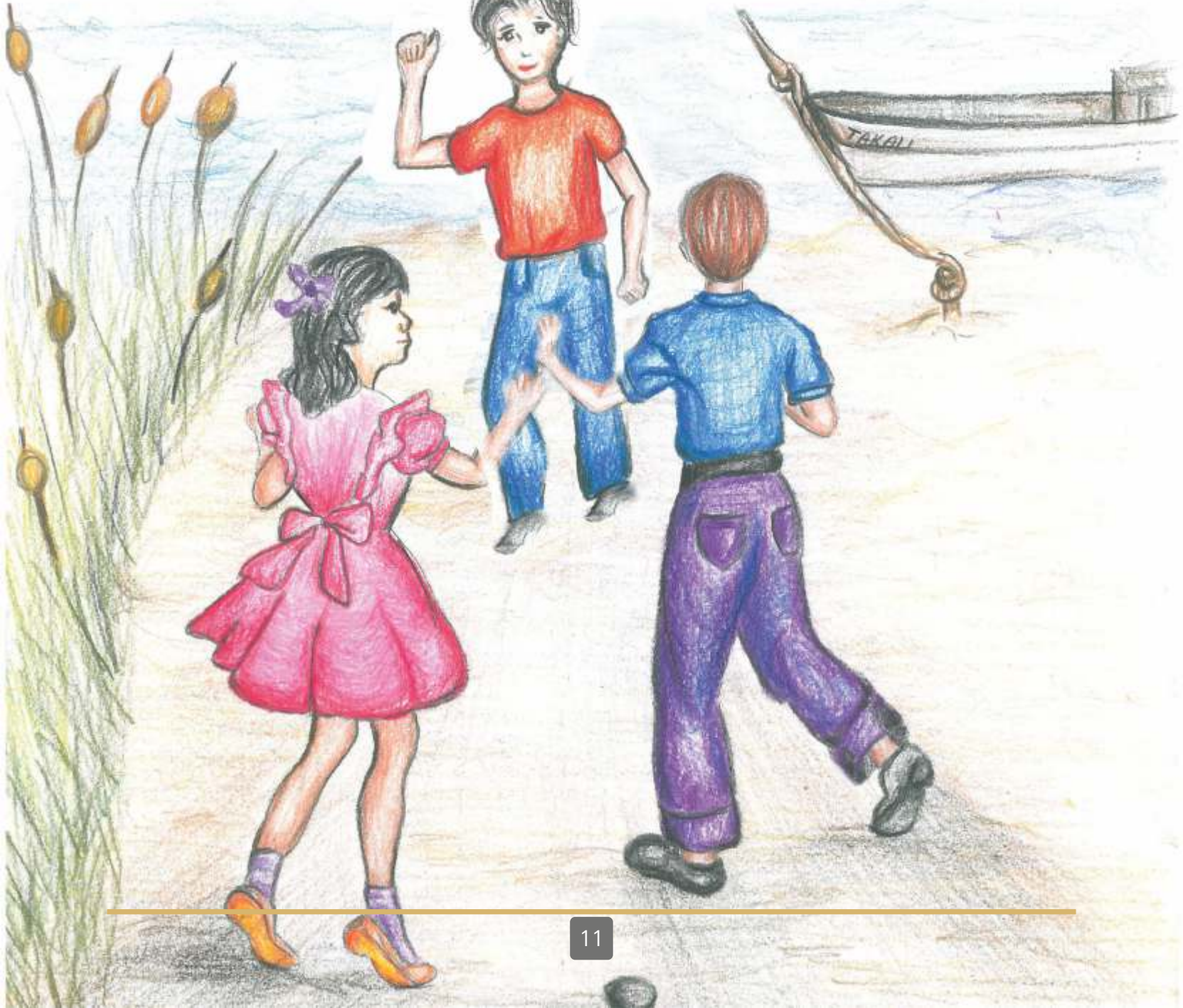
## KIZGIN TAŞ

Kaynak kişi:Güzel KOÇKAYA / Muratlı  
Resimleyen: Muhab KAYA / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

*Kızgın Taş, açık havada oynanan bir grup oyunudur. En az 4-5 kişiyle oynanır. Oyuncu sayısı arttığında oyun daha da hareketlenir. Oyunda avuç içi büyüklüğünde bir taş kullanılır. Oyunculardan biri sayışma ile ebe seçilir. Ebenin görevi, oyunda gözlemcilik yapmaktır. Oyunda önce bir başlama çizgisi çizilir. Tüm oyuncular başlama çizgisine göre sıralanırlar. Ayaklarının arka uçları çizgide olacak şekilde çizgiye ters dönerler. Ebe, oyunda kullanılacak taşı çizginin arkasına doğru atar.*

*Ebenin verdiği başlama komutuyla herkes gözlerini kapatır ve geri geri yürümeye başlar. Bu yürüme sırasında, oyuncuların taşa değmemesi gerekmektedir. Oyuncular taşa değmeden taşın bulunduğu noktayı aşabilirlerse tüm oyuncular başlama çizgisine geri dönerek oyuna yeniden başlarlar. Eğer taşa değen oyuncu olursa o oyuncu, oyunu kaybeden oyuncu olur. Arkadaşlarının ortak olarak vereceği ceza ile cezalandırılır.*

*Cezalandırılan kişi oyunun yeni ebesi olur.*



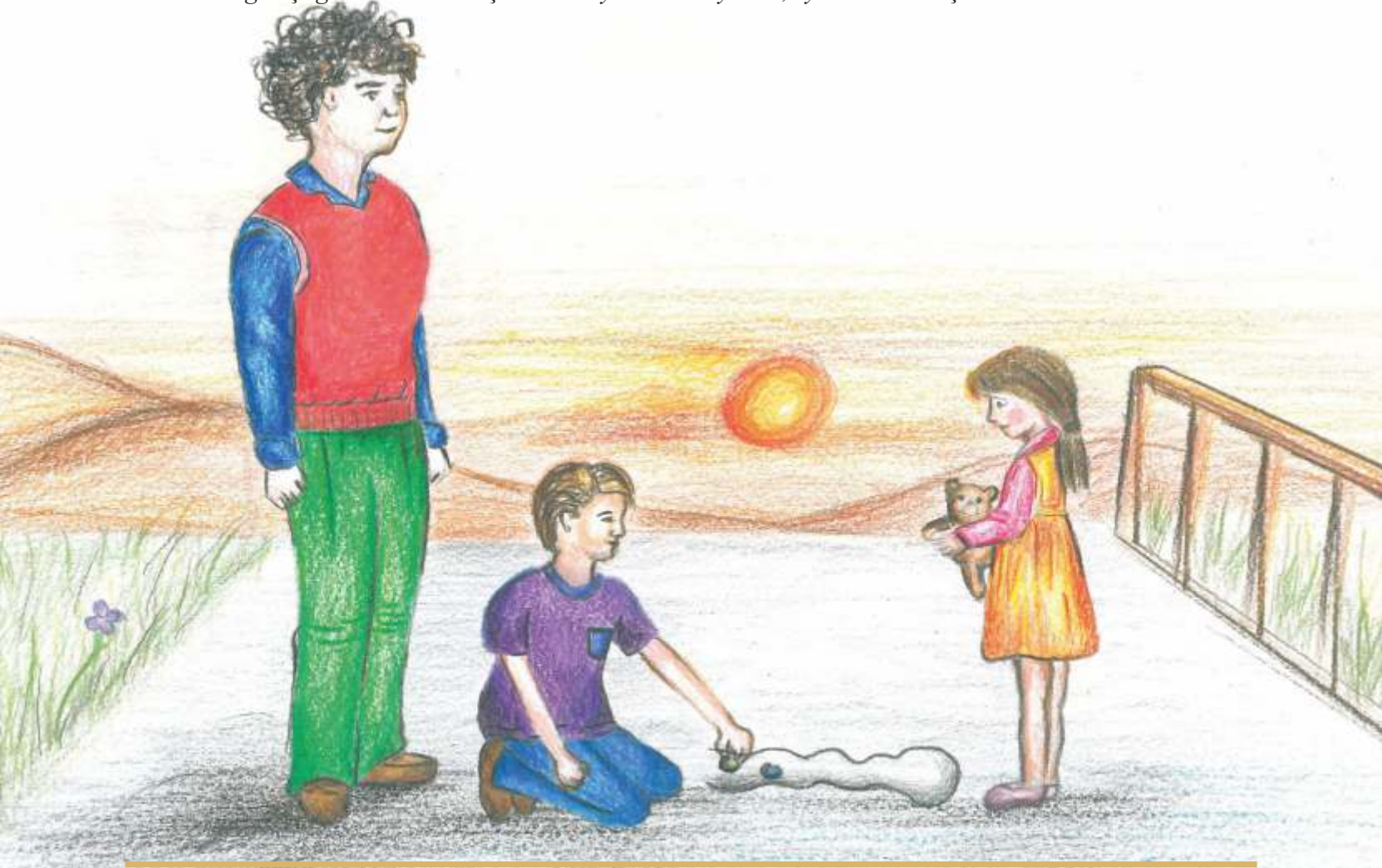


Kaynak Kişi: Şevket ÖZTÜRK / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Dilan YILDIZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## YILAN

Yılan, en az iki kişiyle oynanan bir grup oyunudur. Oyunda bulunan oyuncu sayısı arttıkça oyunun heyecanı da artar. Oyun oynama aracı olarak, büyüklüğü gazoz kapağı boyutlarında olan yüzeyi parlak taşlar kullanılabilirdiği gibi, gazoz kapakları da kullanılır. Yalnız, gazoz kapağının yerde istenilen şekilde kayması için, içine kilden yapılan çamurlar doldurulur. Yere, boyu en az 5-6 metre uzunluğunda bir yılan çizilir. Bu yılanın boyu, bazen oyuncuların isteğine göre daha da uzatılabilir. Yılanın gövdesi yaklaşık on santimetre genişliğinde olur. Yere metrelerce uzunlukta çizilen yılan kıvrımlıdır ve son tarafına doğru da incelen bir kuyruğu bulunur. Baş kısmına, çapı yaklaşık 25-30 santimetre genişliğinde bir daire çizilir. Bu yılanın

kafasıdır. Bu dairenin içerisine de çapı yaklaşık 10 santimetre olan ikinci bir daire yapılır. Bu daire, oyunun bitiş noktası olarak kabul edilir. Oyuna yılanın kuyruğundan başlanır. Tüm oyuncular, ellerindeki taşları başlama çizgisine koyarlar. Oyuncular sırasıyla ellerinin iki parmağı yardımıyla taşları ileri doğru iterler. Her oyuncunun bir seferde bir hamle hakkı vardır. Hamle yaparken amaç, hem taşı mümkün olduğu kadar ileriye fırlatmak hem de başka oyuncuların taşlarına vurarak onları yılanın gövdesinden dışarıya çıkarmaktır. Taşı gövdeden dışarı çıkan oyuncu, oyuna yeniden başlamak üzere yılanın kuyruğuna geri döner. Yılanın başına en önce ulaşan ve ikinci dairenin içine girmeyi başaran oyuncu, oyunu kazanmış olur.





## ESİR ALMACA:

Kaynak kişi: Hüseyin TEMİZEL / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Dilan ŞEKER / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Oyun, açık havada oynanan bir grup oyunudur. Genellikle tüm mahalle çocukları bir araya gelerek oynanır. Çocuklar toplu haldeyken, iki tane grup lideri tespit edilir. Grup liderleri, birbirinden yaklaşık 30-40 metre uzaklaşarak yüzlerini birbirlerine dönerler. Liderlerden biri adım adım diğer lidere doğru gelirken, aynı zamanda “Aldım- verdim” diyerek adımlarını adlandırır. Aldım-verdim adımlarıyla diğer lidere yaklaşarak ulaştığında, eğer “Aldım” adımı atmış ise ilk oyuncuyu alma şansını yakalamış olur. Ve şu cümleyi söyleyerek bir oyuncuyu seçer. “Aldım aldım .....'yı aldım”

Adı söylenen oyuncunun itiraz etme hakkı yoktur ve o liderin grubunda oynamak zorundadır. Daha sonra diğer lider aynı sözleri tekrar ederek bir oyuncu alır ve oyuncular bitene kadar oyuncu tespit etme işlemi böylece devam eder. Oyuncuların seçimi bittiğinde, oyunun grupları oluşmuş olur. Bundan sonra oyunda esiri ilk kimin vereceğini tespit edilir.

Yerden bir taş alınır. Taşın bir tarafı islatılır

ki bu işlem tükürük ile yapılmaktadır.

Yaş olan tarafı bir grup seçerken kuru olan taraf da diğer grubun olur. Taş havaya atılır. Yere düşene kadar taşın yaş olan tarafını seçen grup “yaş, yaş, yaş” diye bağırırken, diğer gruptaki oyuncular da 'Kuru, kuru, kuru' diye bağırır. Taş yere düştüğünde hangi taraf üstte kalmışsa o tarafı seçen grup kurayı kazanmış olur. Kurayı kaybeden grup, ilk esiri vermek zorundadır. Gruplar kendilerine karşılıklı yer seçerler. Seçilen bu yer, o grubun kalesidir. İki grup arasındaki uzaklık 40-50 metre civarındadır. Esir de bu uzaklığın tam orta noktasında durur. Oyun başladığı zaman, gruplar esiri alabilmek için yarışır. Koşarak esirin yanına giderler. Esire ilk dokunan oyuncu hangi gruptan ise o grup esirin sahibi olur ve esir artık o grubun bir oyuncusu konumuna geçer. Eğer esiri kendi grubu kurtarmış ise diğer grup ortaya yeni bir esir koymak zorundadır. Gruplardan birinin verecek esiri kalmayınca kadar oyun devam eder. Oyuncusu kalmayan grup oyunu kaybetmiş sayılır.



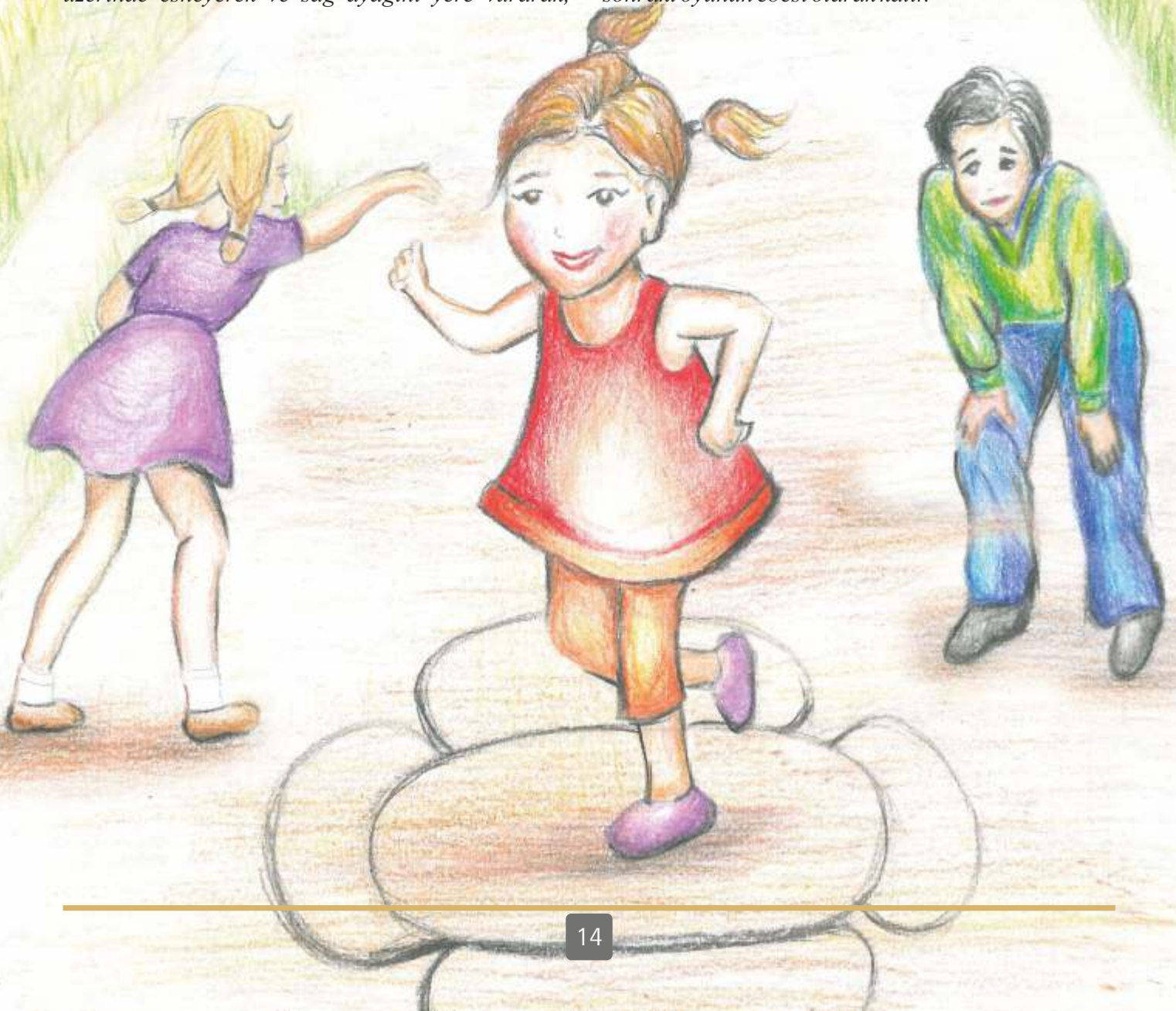


Kaynak Kişi: Birsen KUNTER / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Elif BİTİGEN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## BOM

*Bom, açık alanda oynanan bir grup oyunudur. En az 4-5 oyuncuyla oynanır. Ortaya, çapı yaklaşık 45-50 santimetre büyüklüğünde bir daire çizilir. Dairenin etrafına, oyuncu sayısı kadar kulak yapılı. Sayışma ile bir ebe seçilir. Ebe dahil olmak üzere herkes, kendine bir renk adı verir. Oyunda oyunculara adı ile değil de seçtikleri renk ile hitap edileceğinden, herkes tüm renkleri ezberlemek zorundadır. Oyuncular sağ ayaklarını kulağın içine, sol ayaklarını da kulağın dışına koyarak beklerler. Ebe olan oyuncu sol ayağının üzerinde esneyerek ve sağ ayağını yere vurarak,*

*“BOM BOM BOM” diyerek oyuncuların dikkatini dağıtır. Ebe, oyuncuların dikkatinin dağıldığı bir sırada bir renk adı söyler. Rengi söylenen oyuncu dairenin içine atlarken diğer oyuncular kaçırlar. Dairenin içine atlayan oyuncu “BOM” dediğinde, herkes olduğu yerde kalmak zorundadır. Ebe, seçtiği bir oyuncunun yanına-ki bu oyuncu en yakındaki oyuncudur- üç adım atlayarak gelebilir ve oyuncuya dokunabilirse ebelikten kurtulur ve ebelenen oyuncu, oyunun yeni ebesi olur. Eğer üç adımda arkadaşına dokunamazsa ebelikten kurtulamaz. Bir sonraki oyunun ebesi olarak kalır.*



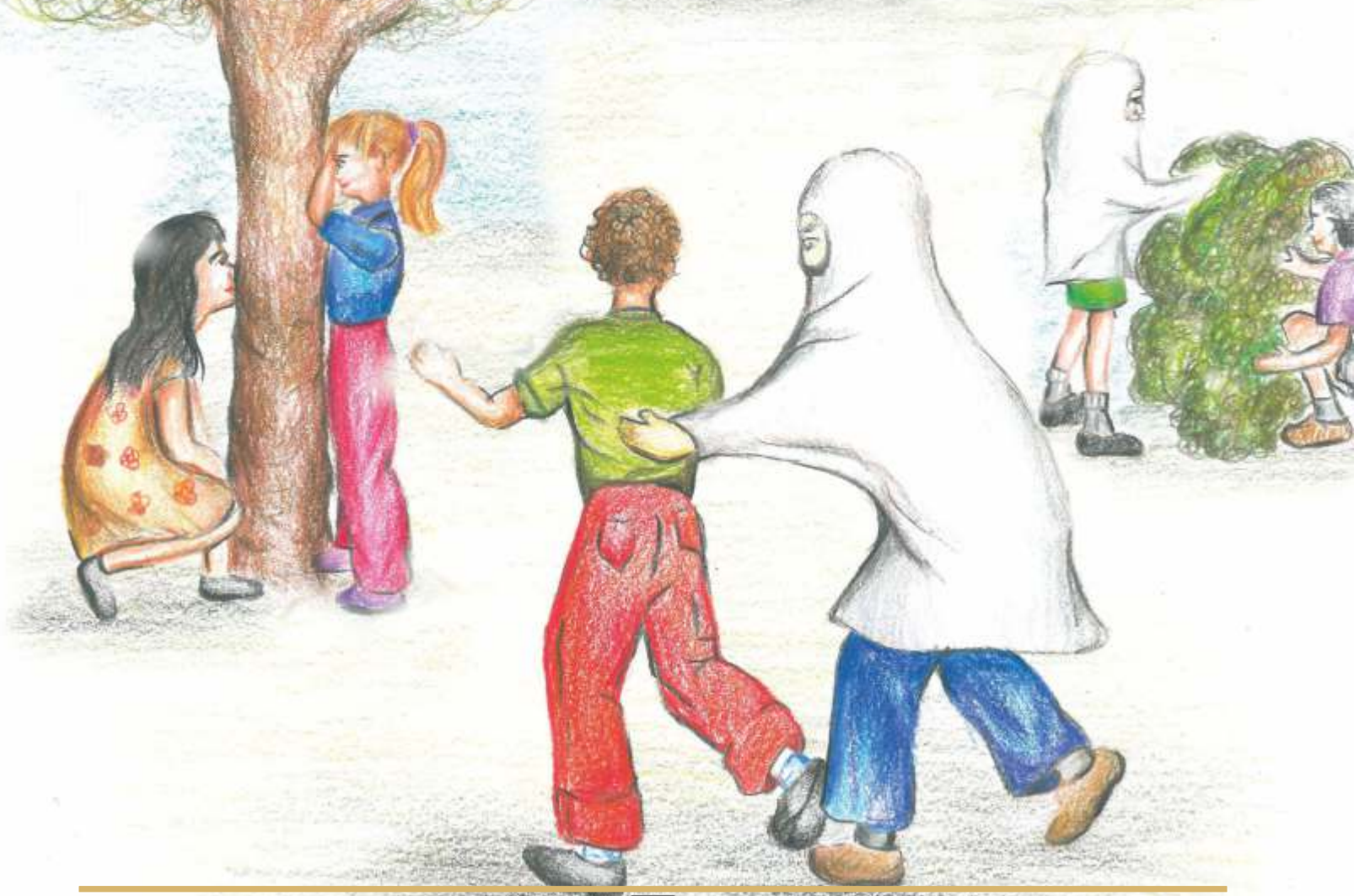


## HAYALET

Kaynak kişi: Hatice GILBAZ / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Elif BİTİGEN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Bugün, Tekirdağ Yavuz Mahallesi'nde Gülbahçe Sokak olarak anılan sokakta, eskiden tüm evler bahçeli idi. Her evin bahçesinde rengarenk güller bulunurdu. Sokağımız adını, bu gül bahçelerinden almıştır. Bahçesinde gül olan evlerden birinde de büyükçe bir bağ bulunmaktaydı. Bu komşumuz, bahçesinde yetiştirdiği üzümlerden her sene Bulama tatlısı yapardı. Bulama, uzun süren işlemler gerektiren bir tatlıydı ve bunun için tüm mahalleli bu komşumuza yardım etmeyi kendilerine görev bilmişlerdi. Bulama zamanı gelip de tüm mahalle bu komşunun evine toplanınca mahalledeki diğer evler boşalırdı. Mahalle adeta hayalet bir kasabaya dönüşürdü. Mahallenin bu sessizliğini, çocuklar özgürlük olarak değerlendirip bu oyunu yaratmışlardı.

Hayalet oyunu, en az 8 kişiyle oynanan bir oyundur. Oyuna başlamadan önce yapılan sayışma ile oyuncuların biri ebe olur. Ebe belirlendikten sonra, sıra hayalet olacak oyunculara gelir. Hayalet oyuncular, sayışma ile belirlenen üç kişiden oluşur. Geri kalanlar da kaçacak olan oyunculardır. Hayalet oyuncular, evlerinden aldıkları çarşafları üzerlerine örterler. Ebe olan oyuncunun görevi, bu oyunda sadece sayma işini yapmaktır. Bu oyuncu elliyeye kadar sayar. Bu arada kaçacak olan oyuncular ve hayaletler, etrafa dağılırlar. Sayma işlemi bittiğinde oyun başlamış olur. Tüm oyuncular korkutulduğunda oyun sona erer. Oyunda en çok oyuncu korkutan hayalet, oyunu kazanır. Yeni oyuna yeni bir sayışma ile başlanır.





Kaynak Kişi: Birsen KUNTER / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Asude HATAY / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

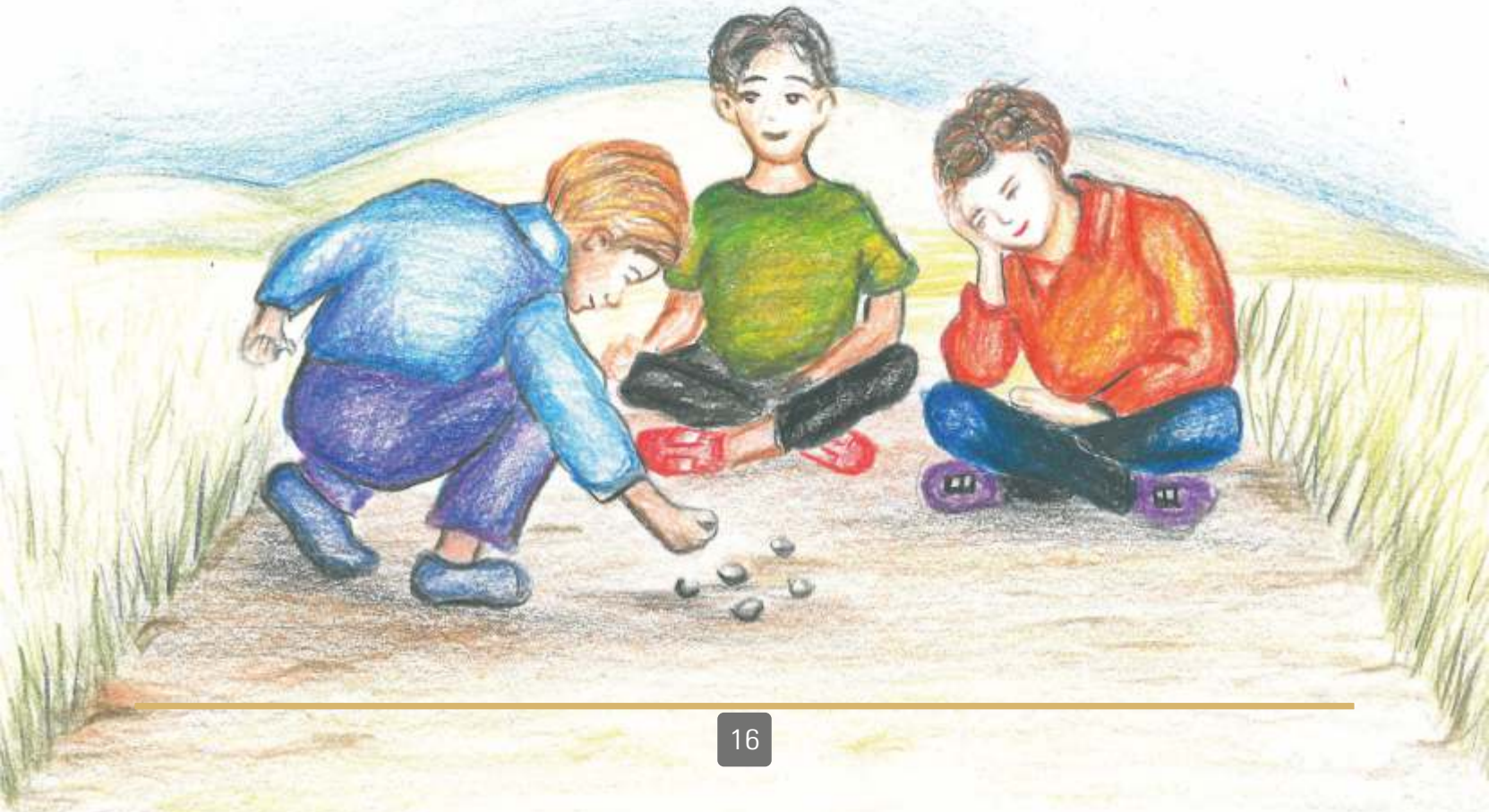
## BEŞTAŞ (AŞIK) OYUNU

*Sayışmayı kazanan oyuncu avucundaki beş taşı on beş yirmi cm kadar yüksekten yere bırakır. Yere saçılan taşlardan birini alarak havaya atar. Hemen ardından yerden bir taş daha alarak havaya attığı taşı yere düşmeden yakalamaya çalışır. Aynı işlemleri yerdeki diğer taşları toplayana kadar sürdürür. Sonra taşları ikişer ikişer ardından üç taşı ve tek kalan taşı en sonunda da dört taşı birden toplar. Oyun sırasında bu hareketleri yapamayan yanar, sıra diğer oyuncuya geçer.*

*Yanan oyuncu sıra tekrar kendisine geldiğinde kaldığı yerden oyuna devam eder. Oyunun ilk dört aşaması böyle tamamlanır. Beşinci aşamada işaret parmağı orta parmağın üzerine konur, orta parmak ve başparmak yere bastırılarak bir köprü oluşturulur. Yere atılan taşlardan bir tanesi ele alınır, kalan dört taştan bir tanesi ebe seçilir. Ebe seçilen taş köprüden en son geçirilecek taştır. Diğer taşlar en çok üç hamleyle köprüden geçirilmek zorundadır. Oyuncu, ebe seçilen taşı köprüden geçirmek için bir hakka sahiptir. Taşların tamamı köprüden geçince köprü kaldırılır.*

*Taşların tamamı ilk iki hamlede birbirine yaklaştırılarak üçüncü hamlede avuç içinde toplanır.*

*Oyunun altıncı aşamasında işaret parmağı ve orta parmak ile; yedinci aşamasında orta parmakla yüzük parmağından, sekizinci aşamasında yüzük parmağı ile serçe parmağından bir köprü oluşturulur ve beşinci aşamadaki kurallar ile taşlar köprüden geçirilerek toplanır. Dokuzuncu aşamada başparmak ile işaret parmağı bir daire yapacak şekilde el yere konur. Yere saçılan dört taş birer birer bu dairenin içine atılır. Atış sırasında başparmakla işaret parmağı hafifçe açılır, taşlar bu aralıktan geçirilir. Taşların tamamı atıldığında beşinci aşamadaki gibi avuç içinde toplanır. Onuncu aşama dokuzuncu aşamanın tekrarıdır. Aradaki tek fark atış sırasında başparmakla işaret parmağı arasında aralık bırakılmamasıdır. Onbirinci aşamada parmaklar açılarak ellerden biri yere konur. Taşlar parmak arasında oluşan dört aralığa yerleştirilir ve bundan önceki aşamalarda olduğu şekilde toplanır. Sıra puan almaya gelmiştir. Bunun için beş taş avuç içine alınır ve havaya fırlatılır. Fırlatılan taşlar elin üzerinde yakalanmaya çalışılır. Yakalanan taşlar, bu pozisyonda havaya bir kez daha fırlatılır. Bu sefer avuç içiyle yakalanır. Oyuncu, avucundaki taş sayısı kadar puan kazanır. Her puan bir sayıdır.*



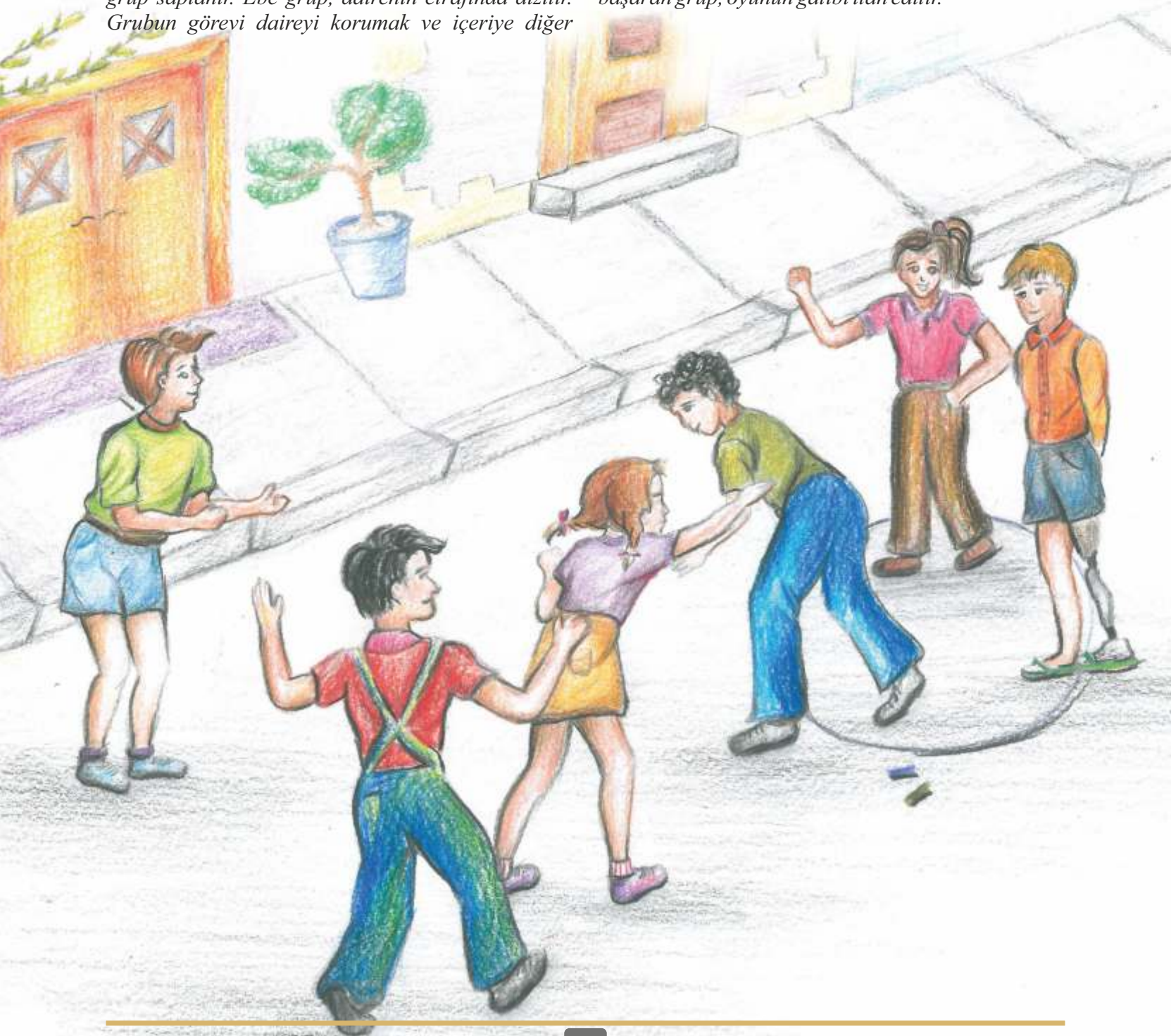


## CUR

Kaynak kişi: Mümine TOPAL / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Eanur ALKAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

*Oyun, açık havada iki grup oyuncuyla oynanır. Oyuncular oyuna başlamadan önce sayışma ile iki gruba ayrılırlar. Oyun alanına bir gruptaki oyuncu sayısı ile orantılı bir daire çizilir. Oyuna başlamadan önce çekilen kura ile ebe olan grup saptanır. Ebe grup, dairenin etrafında dizilir. Grubun görevi daireyi korumak ve içeriye diğer*

*grubun oyuncularını sokmamaktır. Diğer grubun oyuncularından dairenin içine giren olursa daire kaptırılmış olur. Bu da ebe grubun oyunu kaybettiği anlamına gelir. Bu kez daireyi korumak görevi diğer gruba geçer. Oyun sonunda daireye en çok girmeyi başaran grup, oyunun galibi ilan edilir.*



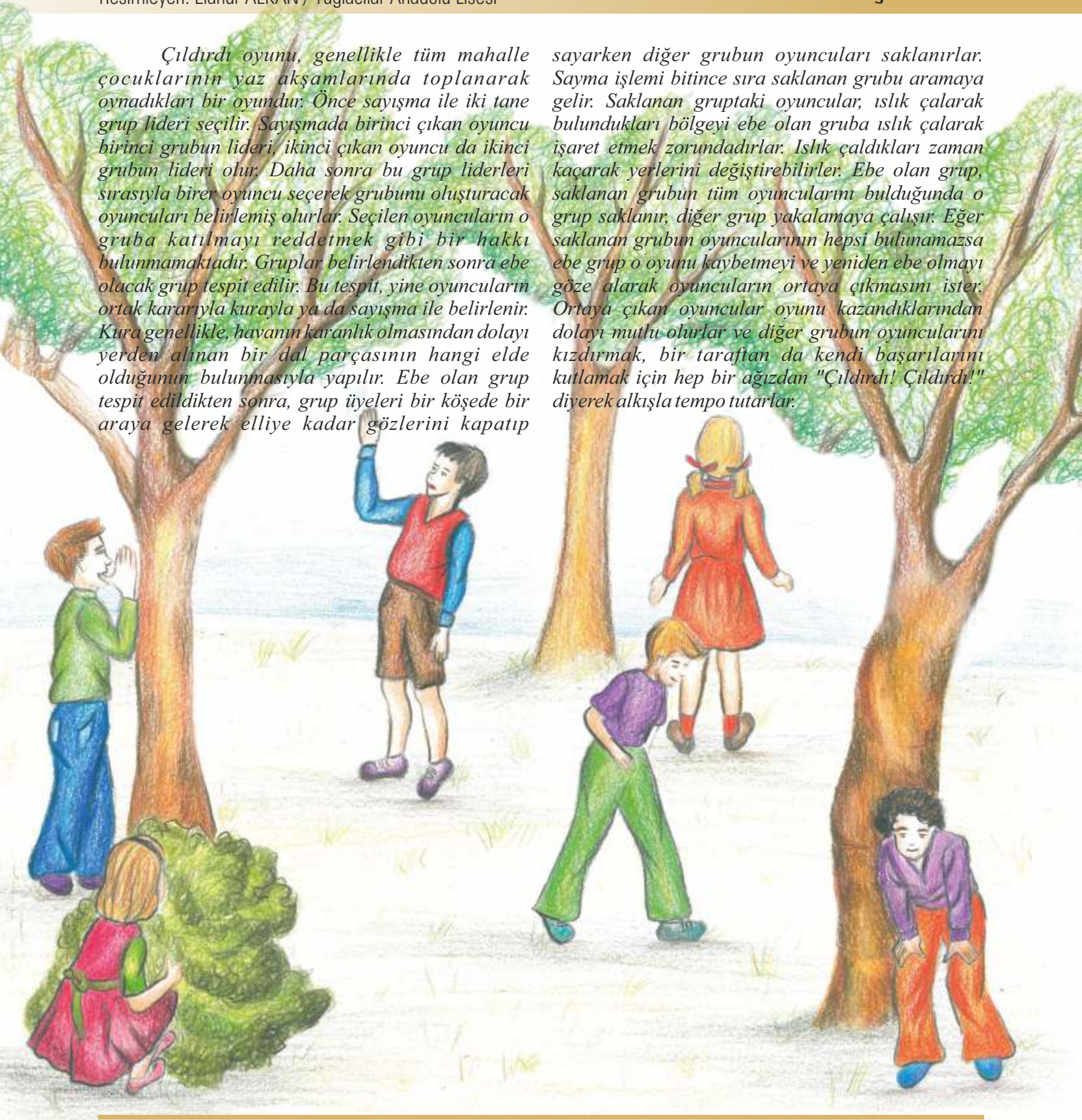


Kaynak Kişi: Vildan ERUS CAN / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Elanur ALKAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## ÇILDIRDI

Çıldırđı oyunu, genellikle tüm mahalle çocuklarının yaz akşamlarında toplanarak oynadıkları bir oyundur. Önce sayışma ile iki tane grup lideri seçilir. Sayışmada birinci çıkan oyuncu birinci grubun lideri, ikinci çıkan oyuncu da ikinci grubun lideri olur. Daha sonra bu grup liderleri sırasıyla birer oyuncu seçerek grubunu oluşturacak oyuncuları belirlemiş olurlar. Seçilen oyuncuların o gruba katılmayı reddetmek gibi bir hakkı bulunmamaktadır. Gruplar belirlendikten sonra ebe olacak grup tespit edilir. Bu tespit, yine oyuncuların ortak kararıyla kurayla ya da sayışma ile belirlenir. Kura genellikle, havanın karanlık olmasından dolayı yerden alınan bir dal parçasının hangi elde olduğunun bulunmasıyla yapılır. Ebe olan grup tespit edildikten sonra, grup üyeleri bir köşede bir araya gelerek elliye kadar gözlerini kapatıp

sayarken diğer grubun oyuncuları saklanırlar. Sayma işlemi bitince sıra saklanan grubu aramaya gelir. Saklanan gruptaki oyuncular, ıslık çalarak buldukları bölgeyi ebe olan gruba ıslık çalarak işaret etmek zorundadırlar. Islık çaldıkları zaman kaçarak yerlerini değiştirebilirler. Ebe olan grup, saklanan grubun tüm oyuncularını bulduğunda o grup saklanır, diğer grup yakalamaya çalışır. Eğer saklanan grubun oyuncularının hepsi bulunamazsa ebe grup o oyunu kaybetmeyi ve yeniden ebe olmayı göze alarak oyuncuların ortaya çıkmasını ister. Ortaya çıkan oyuncular oyunu kazandıklarından dolayı mutlu olurlar ve diğer grubun oyuncularını kızdırmak, bir taraftan da kendi başarılarını kutlamak için hep bir ağızdan "Çıldırđı! Çıldırđı!" diyerek alkışla tempo tutarlar.





## ÇUBUKLU SAKLAMBAÇ

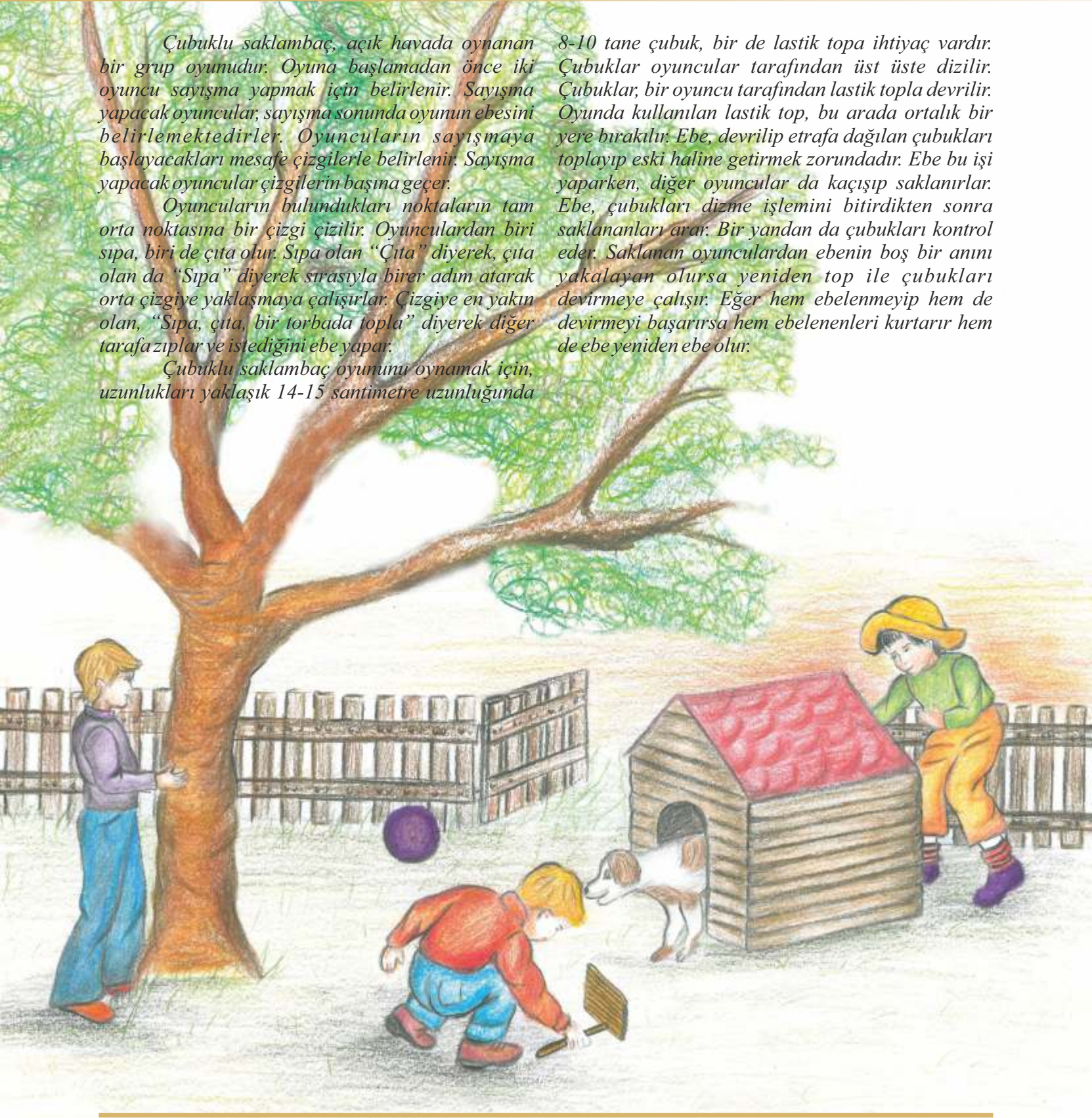
Kaynak kişi: Emine TÜRÜDÜ / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Elanur ALKAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Çubuklu saklambaç, açık havada oynanan bir grup oyunudur. Oyuna başlamadan önce iki oyuncu sayışma yapmak için belirlenir. Sayışma yapacak oyuncular; sayışma sonunda oyunun ebesini belirlemektedirler. Oyuncuların sayışmaya başlayacakları mesafe çizgilerle belirlenir. Sayışma yapacak oyuncular çizgilerin başına geçer.

Oyuncuların buldukları noktaların tam orta noktasına bir çizgi çizilir. Oyunculardan biri sipa, biri de çita olur. Sipa olan "Çita" diyerek, çita olan da "Sipa" diyerek sırasıyla birer adım atarak orta çizgiye yaklaşmaya çalışırlar. Çizgiye en yakın olan, "Sipa, çita, bir torbada topla" diyerek diğer tarafa zıplar ve istediğini ebe yapar.

Çubuklu saklambaç oyununu oynamak için, uzunlukları yaklaşık 14-15 santimetre uzunluğunda

8-10 tane çubuk, bir de lastik topa ihtiyaç vardır. Çubuklar oyuncular tarafından üst üste dizilir. Çubuklar, bir oyuncu tarafından lastik topla devrilir. Oyunda kullanılan lastik top, bu arada ortalık bir yere bırakılır. Ebe, devrilip etrafa dağılan çubukları toplayıp eski haline getirmek zorundadır. Ebe bu işi yaparken, diğer oyuncular da kaçışıp saklanırlar. Ebe, çubukları dizme işlemini bitirdikten sonra saklananları arar. Bir yandan da çubukları kontrol eder. Saklanan oyunculardan ebenin boş bir anını yakalayan olursa yeniden top ile çubukları devirmeye çalışır. Eğer hem ebelenmeyip hem de devirmeyi başarır ise hem ebelenenleri kurtarır hem de ebe yeniden ebe olur.





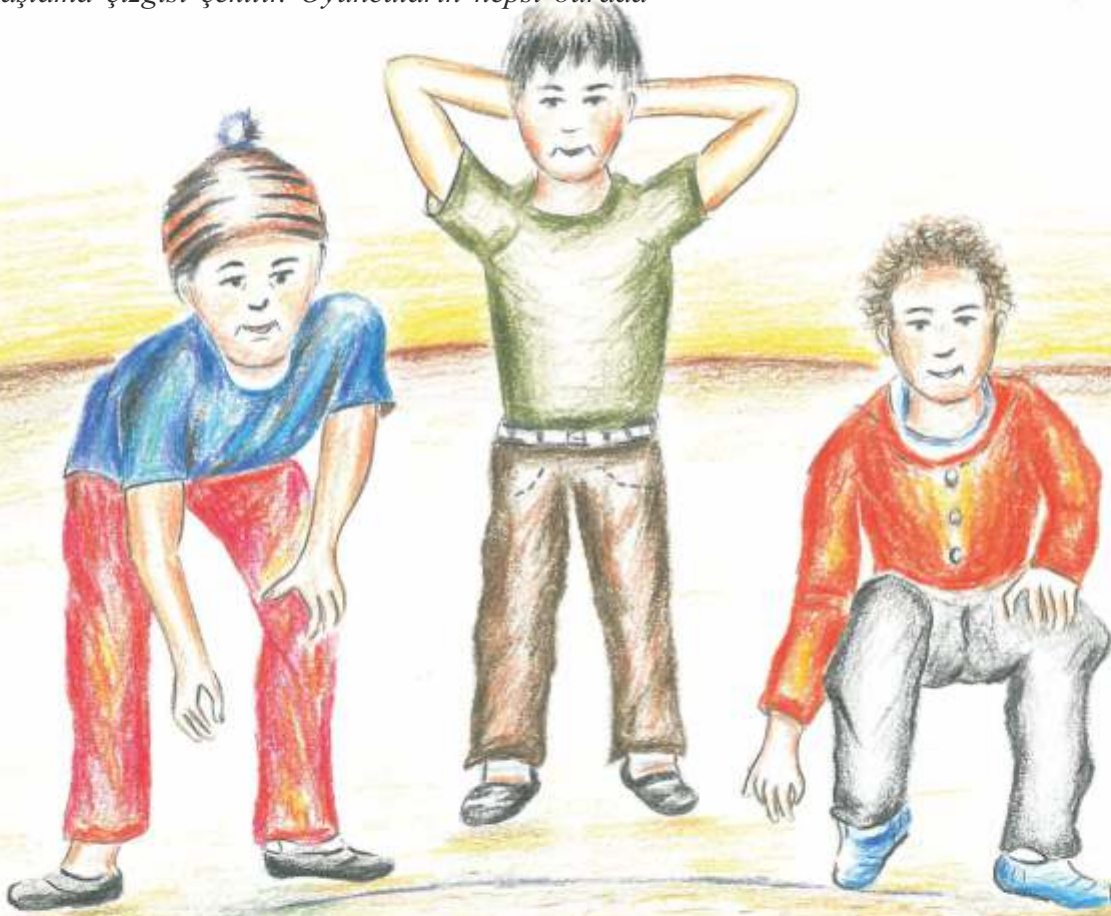
Kaynak Kişi: Servet TOPGÜL / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Hilal TURAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## GAZUZ KAPAĞI

*Oyun, iki grup arasında oynanan yarışmalı bir oyundur. Oyuna başlamadan önce sayışma ile önce grup liderleri belirlenir sonra da liderlerin seçimi ile grubu oluşturacak oyuncular tespit edilir. Her oyuncunun oyunda kullanacağı bir mermer parçasına ihtiyacı vardır. Ortaya bir daire çizilir. Dairenin büyüklüğü, gazoz kapaklarının sayısına göre değişebilir. Gazoz kapakları dairenin içine dizilince dairenin yaklaşık 5-6 metre ilerisine bir başlama çizgisi çekilir. Oyuncuların hepsi burada*

*sıralanır. Kura yöntemi ile oyuna ilk önce başlayacak olan grup belirlenir. Gruplar, sırasıyla atış hakkını kullanırlar. Oyunda amaç dairenin içindeki gazoz kapaklarını dairenin dışına çıkarmaktır.*

*Her grup dışarı çıkardığı gazoz kapağının sahibi olur. Dairenin içindeki tüm gazoz kapakları dışarı çıkarıldığında kapaklar sayılır. En çok gazoz kapağı toplayan grup, oyunun galibi sayılır.*





## AYAK AYAK ÜSTÜNE

Kaynak kişi: Mevlüde ALTIÖK / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Barış ERGEN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

*Ayak ayak üstüne oyunu, açık havada oynanır. Oyun, en az üç kişi ile oynanır. Oyuncu sayısı fazla olursa oyunu oynayan çocuklar oyundan daha fazla zevk alırlar. Oyuna başlamadan önce, sayışma ile iki tane ebe seçilir. Ebeler, yere oturarak ayaklarını uzatırlar.*

*Ebe oyuncuların ayak tabanları birbirine değmek zorundadır. Diğer oyuncular sırasıyla ebe oyuncuların ayaklarının üzerinden atlayarak karşıya geçerler. Atlarken oyunculara temas etmemek gerekir. Oyunculara temas eden kişi, ebenin biri ile yer değiştirir. İkinci olarak ebelere dokunan oyuncu da diğer ebenin yerini alacaktır.*

*İlk turda ayakların üzerinden atlandıktan sonra ikinci turda ebeler bir ayağının üzerine diğer ayağını koyarak engelin yüksekliğini arttıırırlar. Üçüncü turda, iki ayağın üzerine bir yumruk konur. Dördüncü turda, İki ayağın üzerinde iki yumruk vardır. Bu yükseklik de aşıldığında yumruklar kaldırılarak iki ayağın üzerine önce bir karış daha sonraki turda da iki karış konur. Turdan sonra iki ebe, ellerini birleştirerek engelin yüksekliğini yavaş yavaş artırırırlar. Bu artış, oturdukları yerden ellerini ulaştırabildikleri en yüksek mesafeye kadar devam eder. Daha sonra oyuna yine ilk turdaki adım yüksekliğinden başlanır.*





Kaynak Kişi: Salih KAHRAMAN / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Ceren BAHADIR / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## siĞİL

*Oyun, açık havada oynanan yarışmalı bir oyundur. En az iki kişiyle oynanır. Oyun oynanacak zemin beton ise kireç taşı ya da tebeşir yardımıyla, toprak bir zeminse bir çubukla yere düz bir çizgi çizilir. Çizginin sağ ucu, sol ucuna yarım daire şeklinde birleştirilir. Bu dairenin içerisine boyutları giderek küçülen birbirinin içinde kalan yarım daireler çizilir. Yarım dairelerin sayısı oyuncuların isteğine göre artırılır. Oyunu oynayabilmek için oyuncuların avuç içinde saklayabilecekleri büyüklükte bir taşa ihtiyaçları vardır. Taşın*

*yüzeyinin düz olması, oyuncunun oyundaki başarısını da artırır. Sayışma ile oyuna ilk önce hangi oyuncunun başlayacağı, oyuncu sayısı ikiden fazla ise oyuncuların oyun sırası belirlenir. Oyuna birinci sırada başlayacak oyuncu, elindeki taşı en küçük daireye koyar. Taşa, baş ve işaret parmağını birbirine sürtüp hız vererek taşı ikinci daireye taşır. Oyunu, son daireye kadar yanmadan gelebilen oyuncu kazanır. Yanan oyuncu, oyun hakkını kendinden sonraki oyuncuya verir. Tekrar sırası geldiğinde de oyuna en baştan başlamak zorundadır.*





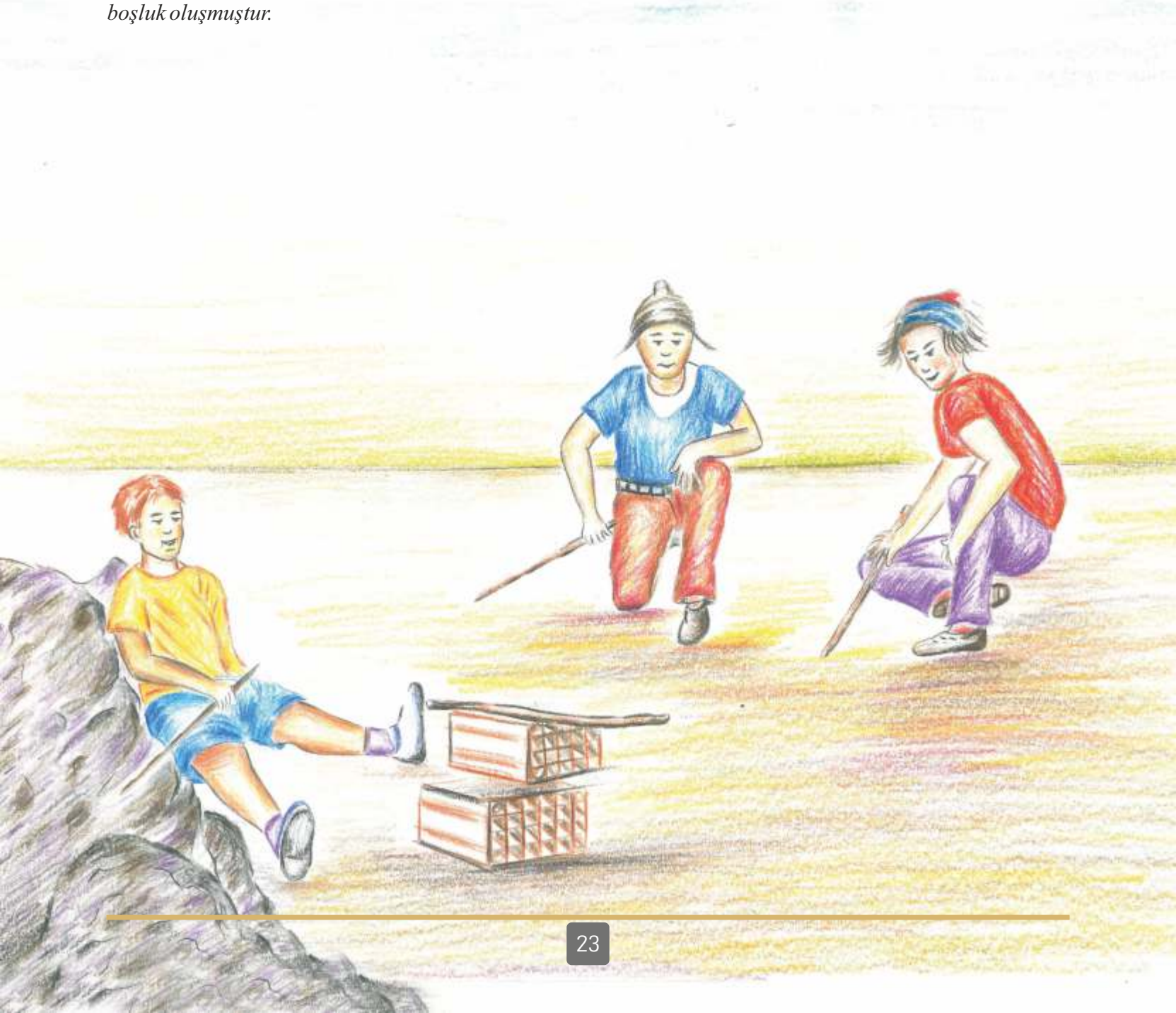
## CİMTRİK

Kaynak kişi: Necati MORALAR / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Tuana GÜNGÖR / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Oyun, açık havada oynanan yarışmalı bir oyundur. Oyunda kullanılmak üzere her oyuncunun yaklaşık 20-25 santimetre uzunluğunda esnek bir sopaya sahip olması gerekir. Sopaların, genellikle kızılıcak ağacından yapılmasına dikkat edilir. Çünkü kızılıcak ağacının dalları oldukça esnektir. Oyuna başlamadan önce sayışma ile bir ebe belirlenir. Ebenin sopası, yüksekçe bir yere konur. Bunun için tuğla, briket gibi yükseltileler kullanılabilir. Sopa, bu yükseltilelerin üzerine konduğunda zemin arasında boşluk oluşmuştur.

Birkaç metre uzağa oyunun başlama çizgisi çizilir. Ebe haricindeki oyuncular, başlama çizgisinin başına çömelip kendi sopalarını ayak tabanlarına vurarak sektirirler. Oyuncuların sopasının, ebenin sopasını aşması gerekir.

Eğer oyuncular sopalarını ebenin sopasının üstünden geçirirlerse iki puan, altından geçirirlerse üç puan kazanırlar. İki puan alan oyuncular arasında yapılacak seçimle bir sonraki oyunun ebesi belirlenir.





Kaynak Kişi: Seyit KOCACENK / Çorlu  
Resimleyen: Ender YILMAZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## AŞIR

*Oyun, genellikle kız çocukları arasında oynanan bir oyundur. Oyunun oynanabilmesi için bir mendile gereksinim duyulur. Oyuna başlamadan önce, oyuncular arasında şu sayışma yapılır; “İğne, miğne, dosi, safran bosi. Safran bos, safran bos, Fransız tus.”*

*Sayışma kimde bittiyse ilk çıkan oyuncu, oyunun ebesi olur. Çocuklar bir daire oluşturacak şekilde dizilir ve çömelirler. Ebe ortaya geçer.*

*Dairenin içinde dolaşmaya başlar. Bu arada mendil, oyunculardan birinde bulunmaktadır. Çocuklar mendili aşırma yöntemiyle, ebeye göstermeden bacaklarının arasından geçirerek diğer oyuncuya ulaştırırlar. Mendili eline geçiren bir oyuncu, ebe görmeden ebeye vurur. Ebe, mendilin kimde olduğunu görüp alabilirse mendili kaptıran oyuncu ebe olur.*



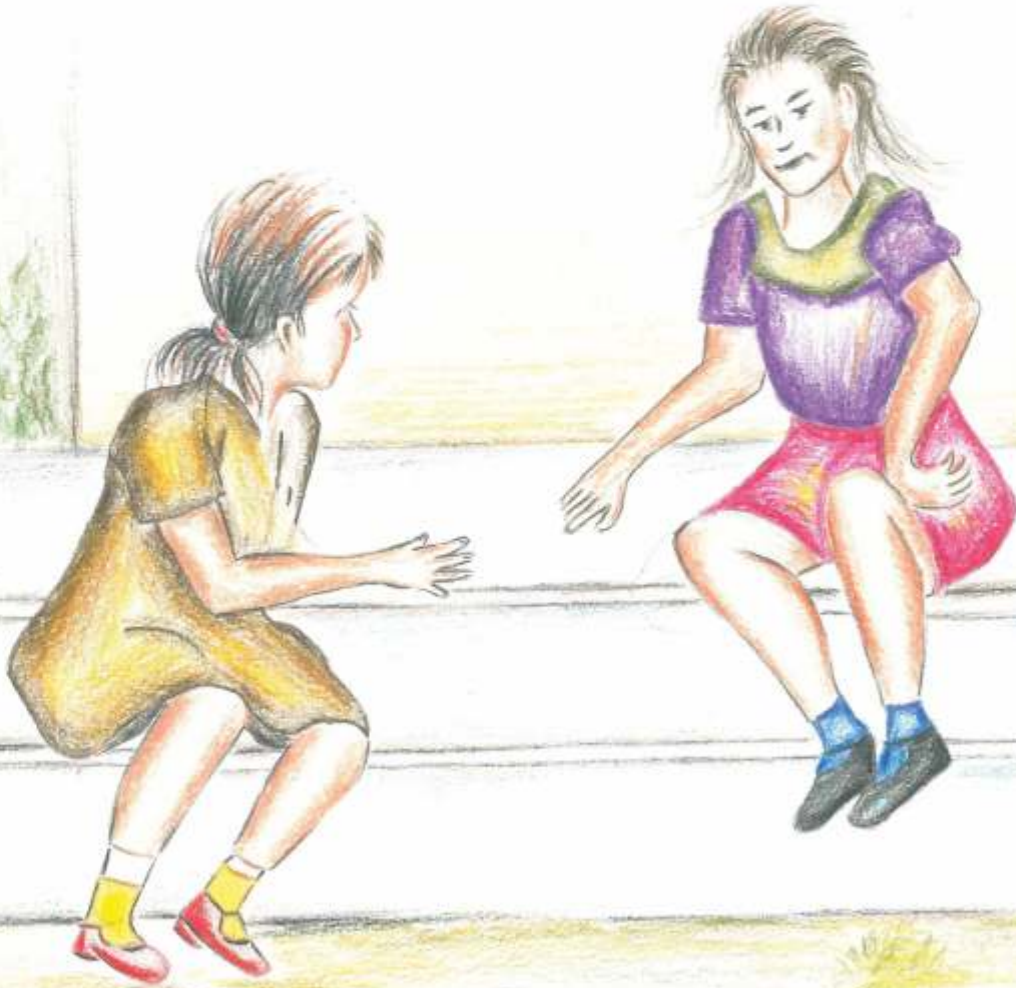


## UÇTU UÇTU KİM UÇTU

Kaynak kişi: Ayten ÇELİKER / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Erhan PAS / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Genellikle kapalı alanlarda oynanır. İki kişi ile oynanan bu oyunda kullanılmak üzere küçük kâğıt parçalarına gereksinim duyulur. Sayışma ile oyundaki ebe oyuncu belirlenir. Diğer oyuncu, her iki elinin parmaklarından birer tanesine, tükürükle kâğıt yapıştırır. Ebeye ellerini göstermeden “Uçtu

uçtu, kim uçtu?” diye sorar. Ebe bir tahminde bulunur: “sağ elinin yüzük parmağı” Eller ortaya konulur. Ebenin yaptığı tahmin doğru çıkarsa, bir sonraki turda ebe olan oyuncu, diğer oyuncuyla yer değiştirir. Doğru çıkmazsa ebe bir sonraki turda da oyuna ebe olarak devam eder.





Kaynak Kişi: Kerime KURTULUŞ / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Fatma Nur COŞDU / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## CİMCİM KALE

Oyun, genellikle kız çocukları arasında oynanan sayışmalı bir oyundur. Oyuncular ellerini düz bir zemine koyarak parmaklarını açarlar. Sırasıyla parmakların her birine dokunarak şu tekerleme söylenir: “Elleni, belletti, cimcim kalem.

Yatma, yutma, dingil dermen. Tas tus kıran, karpus pus.” Tekerleme hangi parmakta biterse o parmak kıvrılarak kapatılır. Parmakları önce biten oyuncu oyunu kaybeder.





## UZUN EŞEK

Kaynak kişi: Kemal GÜRBÜZ / Çorlu  
Resimleyen: Sude DURMAZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

*Bu oyun, en az beş kişiyle oynanır. Önce bir kişi, iki elini dizlerine dayar. Bu arada yere bakarak sırtının düz olmasını sağlar. Diğer oyuncular sıraya dizilirler. Birinci sıradaki oyuncu koşarak gelir, ellerini yere eğilmiş olan arkadaşının sırtına koyarak vücuduna yükseklik kazandırır ve bacaklarını havada iki yana açarak arkadaşına değmeden üzerinden atlar.*

*Atlayan oyuncu, arkadaşıyla arasında birkaç metre mesafe bırakır ve eğilerek aynı pozisyonu alır. Üçüncü, iki arkadaşının da üzerinden atlayarak aynı pozisyonu alır. Tüm oyuncular atlamayı bitirdiğinde ilk eğilen oyuncu kalkar, tüm arkadaşlarının üzerinden atlar. Oyun böyle sürer. Oyuncuların isteğine göre oyuna son verilir.*





Kaynak Kişi: Fahrettin KAYMAZ / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Elif PEKCAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## CIVATALI KEKLİK

*Oyun, açık havada oynanan bir grup oyunudur. Oyunda en az iki oyuncu olur. Oyuncular için bir üst sınırlama yoktur. Oyun, civatalarla oynanır. Civatalı keklük denmesinin nedeni de civataların oyunda bir keklük gibi sekmesinden kaynaklanır. Bu oyunu oynayacak her oyuncunun bir*

*civataya ihtiyacı vardır. Civataları ellerine alan oyuncular tek kolda sıralanırlar. Sırayla herkes civatasını yerde sektirir. Her sektirme oyuncuya puan olarak geri döner. Bir atışta civatasını en çok sektiren oyuncu, oyunun galibi olur.*





## CEVİZ

Kaynak kişi: Mustafa ELİTAŞ / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Hacer ORHAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

*Oyunu oynamak için her oyuncunun avuç içine sığacak büyüklükte bir taşa ve bir cevize ihtiyacı vardır. Cevizler yere dizilir. Cevizlerin yaklaşık 5-6 metre gerisine bir çizgi çekilir. Oyuncular, bu çizginin önüne sıralanırlar.*

*Sırayla herkes cevizlere doğru atışını yapar. Atışlar bittiği zaman kimin cevizin daha uzağa gittiği kontrol edilir. En uzaktaki cevizin sahibi, oyunun galibi ilan edilir.*



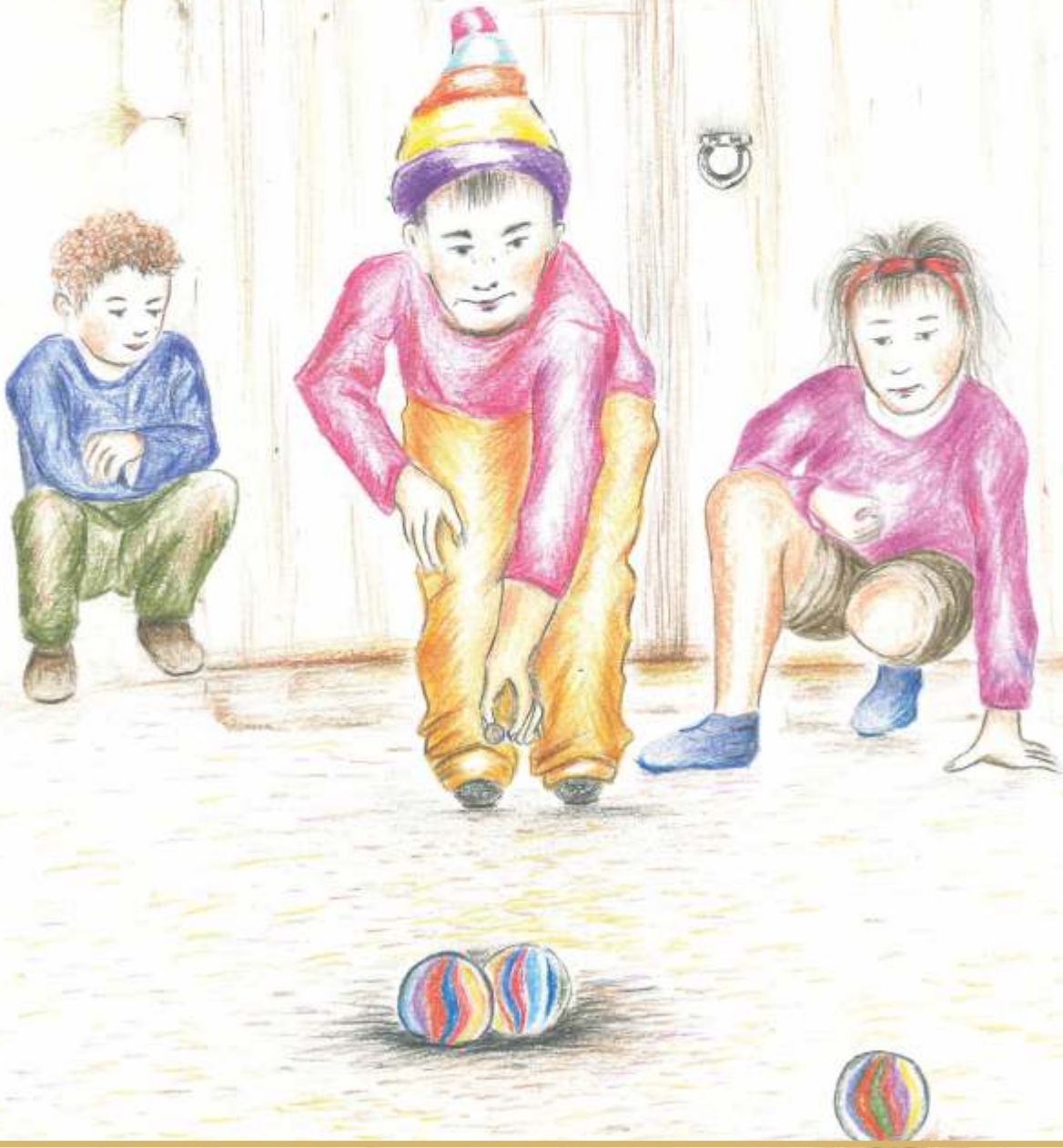


Kaynak Kişi : Hüseyin BALCI / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Tuana GÜNGÖR / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## CİLALİ

*Bu oyun, erkek çocukları arasında oynanan bir oyundur. Oyun en az iki kişi ile oynanır. Yere bir çukur açılır. Oyuncular ellerindeki misketlerden birkaç tanesini bu çukura bırakır. Her oyuncunun çukura bıraktığı misket sayısı aynıdır. Oyuncular*

*ellerine birer misket alır ve ellerindeki misketi belli bir yükseklikten çukurdaki misketlerin üzerine atıp çukurdaki misketleri dışarı çıkarmaya çalışır. Dışarıya en çok misket çıkaran oyuncu, oyunun gâlibi ilân edilir ve misketlerin tümünün sahibi olur.*





## YÜKSÜK SAKLAMA

Kaynak kişi : Öznur ERUS CAN / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Nergis SILDİR / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

*Yüksük saklama oyunu, beş kişi ile oynanır. Oyunu oynamak için bir yüksüğe ve oyuncu sayısı kadar çoraba ihtiyaç vardır. Oyuna başlamadan önce sayışma ile bir ebe seçilir. Oyuncular, çorapları yere koyarlar. Yüksük, çorapların altındadır. Oyuncular yüksüğü ebeye göstermeden bir çoraptan diğerinin altına geçirirler. Bu işlem bir iki tur devam eder. Bu arada bir oyuncu, yüksüğü kendi çorabının altında bırakır. Fakat ebe anlamasın diye yüksüğü*

*arkadaşının çorabının altına geçirmiş gibi davranır. Ebeye “Yüksük kimde?” diye sorulur. Ebe yüksüğün hangi oyuncuda olduğunu tahmin eder. Tahmini doğru ise ebelikten kurtulur. Diğer oyuncu ebe olur. Tahmininde yanılmış ise bir sonraki turda da oyuna ebe olarak devam eder. (Yüksük saklama oyununda çorap yerine küçük havlular ya da el bezleri de kullanılabilir.)*





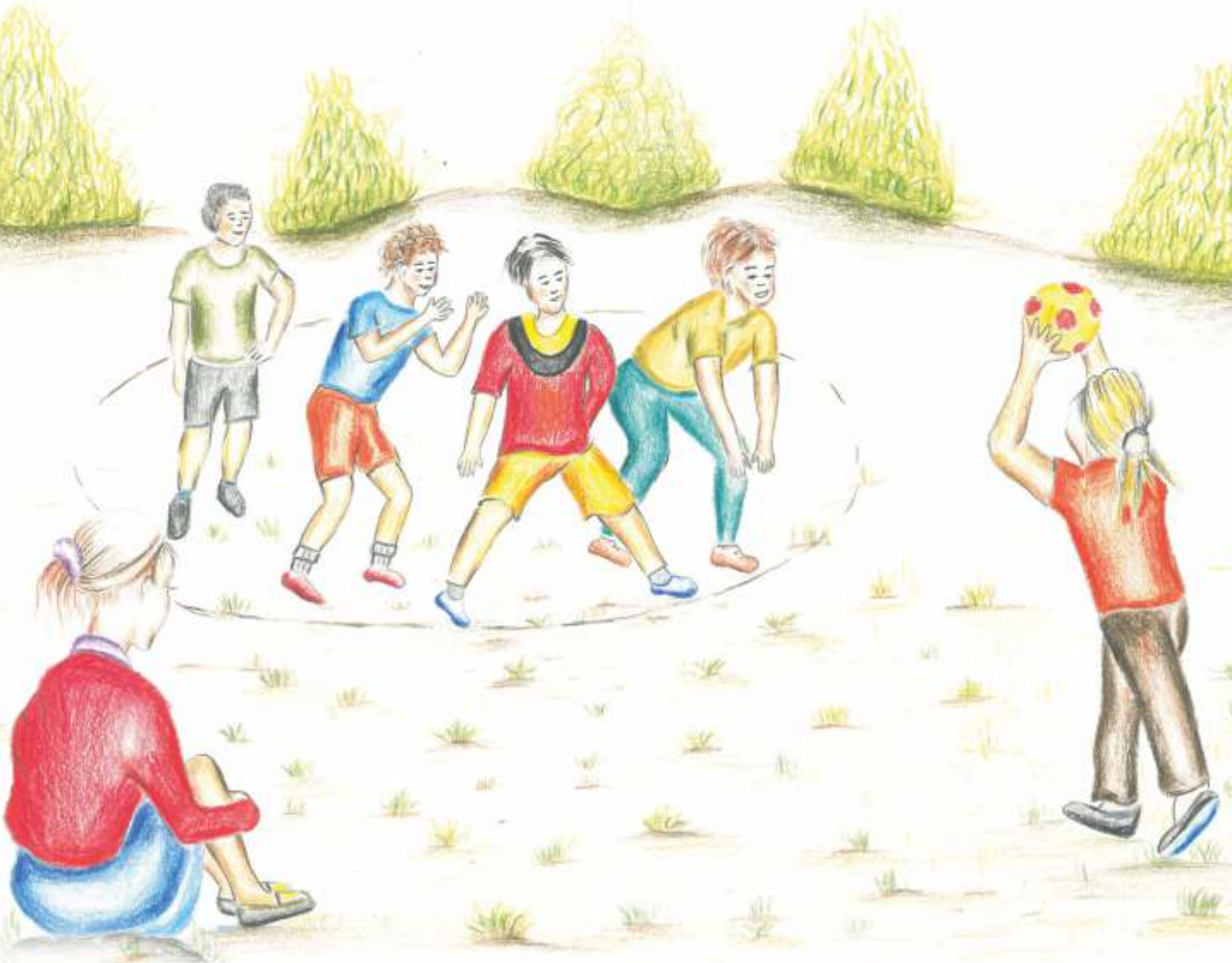
Kaynak Kişi : Şerif KAYMAZ / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Erhan PAS / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## ŞİŞTİ PİŞTİ

*Oyun, açık havada 8-10 kişi ile oynanan bir grup oyunudur. Oyunu oynayabilmek için bir topa ihtiyaç vardır. Ortaya büyükçe bir daire çizilir. Sayışma ile oyuncularından biri ebe seçilir. Ebe dairenin dışında kalır.*

*Diğer oyuncular dairenin içine geçerler.*

*Ebe: “Şişti, pişti.” diyerek topu oyunculara doğru atar. Amaç, oyuncuları topla vurmaktır. Vurulan oyuncu, dairenin dışına alınır. Dairedeki oyuncular bitene kadar oyun devam eder.*



## UÇURTMA YARIŞMASI

Kaynak kişi : Kemal GÜRBÜZ / Çorlu  
Resimleyen: Betül ASLAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

*Nisan ayının sonuna doğru uçurtma mevsimi başlar. Mahalledeki çocuklar önce en güzel uçurtmayı yapmak için tatlı bir telaş içine girerler. Uçurtma yapımı bitince uçurtmalar yan yana getirilir ve en güzel uçurtma seçilir.*

*Uçurtmayı en güzel yapan çocuğa, küçük hediyeler verilir. Daha sonra da uçurtmaları en yükseğe uçurma yarışması yapılır. Uçurtması en yükseğe uçan çocuğa da küçük hediyelerden takdim edilir.*



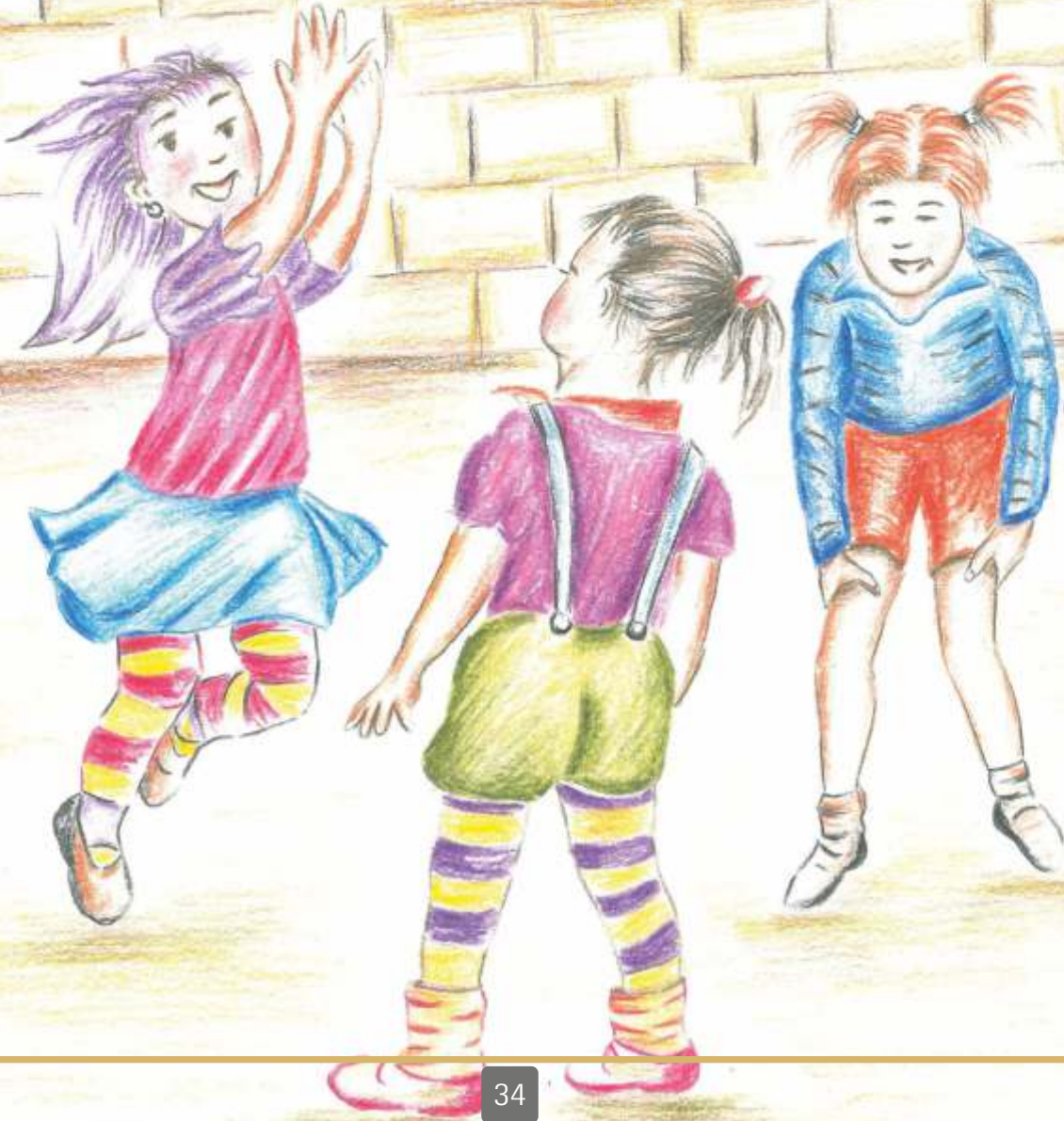


Kaynak Kişi : Birsen KUNTER / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Ender YILMAZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## İSTOP

*Oyun, genellikle kız çocukları arasında oynanır. Oyunun oynanabilmesi için lastik, dolma bir topa ihtiyaç vardır. Oyuncular bir araya gelerek sayışırlar. Bu şekilde oyunun ebesini belirlemiş olurlar. Ebe olan oyuncu, topu eline alır ve bir arkadaşının adını söyleyerek topu atabildiği kadar yükseğe atar. Top havaya dik olarak atılmak zorundadır. Adı söylenen oyuncu, topu yere düşmeden yakalamalıdır. Topu yakalayabilirse o da başka bir arkadaşının adını söyleyerek topu aynı şekilde havaya atar. Yakalayamazsa diğer oyuncular topun düştüğü yönün uzağına doğru kaçırlar.*

*Topu yakalaması gereken oyuncu da topun arkasından giderek topu yakalar ve eline alır. Topu eline aldığıında “İstop” diye bağırır. İstop dendiğinde tüm oyuncular oldukları yerde kalırlar. Ebe, etrafına bakıp bir arkadaşını belirler. Elindeki topu o arkadaşına doğru atar. Eğer top arkadaşına değerse vurulan oyuncunun bir ceza puanı olur. Vurulan oyuncu bir sonraki oyunda topu atacak ilk oyuncudur. Top, atılan kişiye değmemişse ceza puanı kendisine verilir. Yeni oyunda ilk atışı yapacak oyuncu olur. Oyunun sonunda en az ceza puanı almış oyuncu ya da oyuncular, oyunun kazananı olur.*





## ÇİTME

Kaynak kişi : Fahrettin KAYMAZ / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Gizem ÇINAR / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Oyun, erkek çocukları arasında hayvan otlatırken oynanan bir oyundur. Çocukların ellerinde hayvan otlatırken kullandıkları kızılık ağacından yapılmış boyu yaklaşık 85-90 santimetre uzunluğunda kızılık sopaları bulunur. Sopaların ucuna yay takılır.

Oyuncular bir başlama çizgisi çizerler ve tüm oyuncular bu çizginin başına geçer. Sırayla sopalar başlama çizgisine vurdurularak ileri doğru sektirilir. Sopası en uzağa giden oyuncu, oyunun galibi olur





Kaynak Kişi : Turgut ÇÖREKOĞLU / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Hasan CANGAYRET / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## KAZIK ATMACA

*Bu oyun, en az iki kişi ile oynanır. Oyunun oynanabilmesi için zeminin toprak ve ıslak olması gerekir. Bu yüzden oyun, genellikle ilkbahar ve sonbahar aylarında yağmurun bolca yağdığı zamanlarda oynanır. Oyuncular, oyunda kullanmak üzere kendilerine ağaçtan ucu sivriltilmiş kazıklar yaparlar. Bir oyuncu elindeki bir kazığı, çamur olan zemine atar.*

*Kazığın dik gelmesi ve çamura saplanması gerekir. Oyuncunun kazığı çamura batmışsa ikinci oyuncunun hedefi kazığı yere atıp çamura saplarken aynı anda arkadaşının kazığını düşürmektir. Arkadaşının kazığı devrildiği hâlde kendi kazığı çamura saplanabilen oyuncu, yere devirdiği kazığın sahibi olur. En çok kazık sahibi olan oyuncu, oyunu kazanır.*



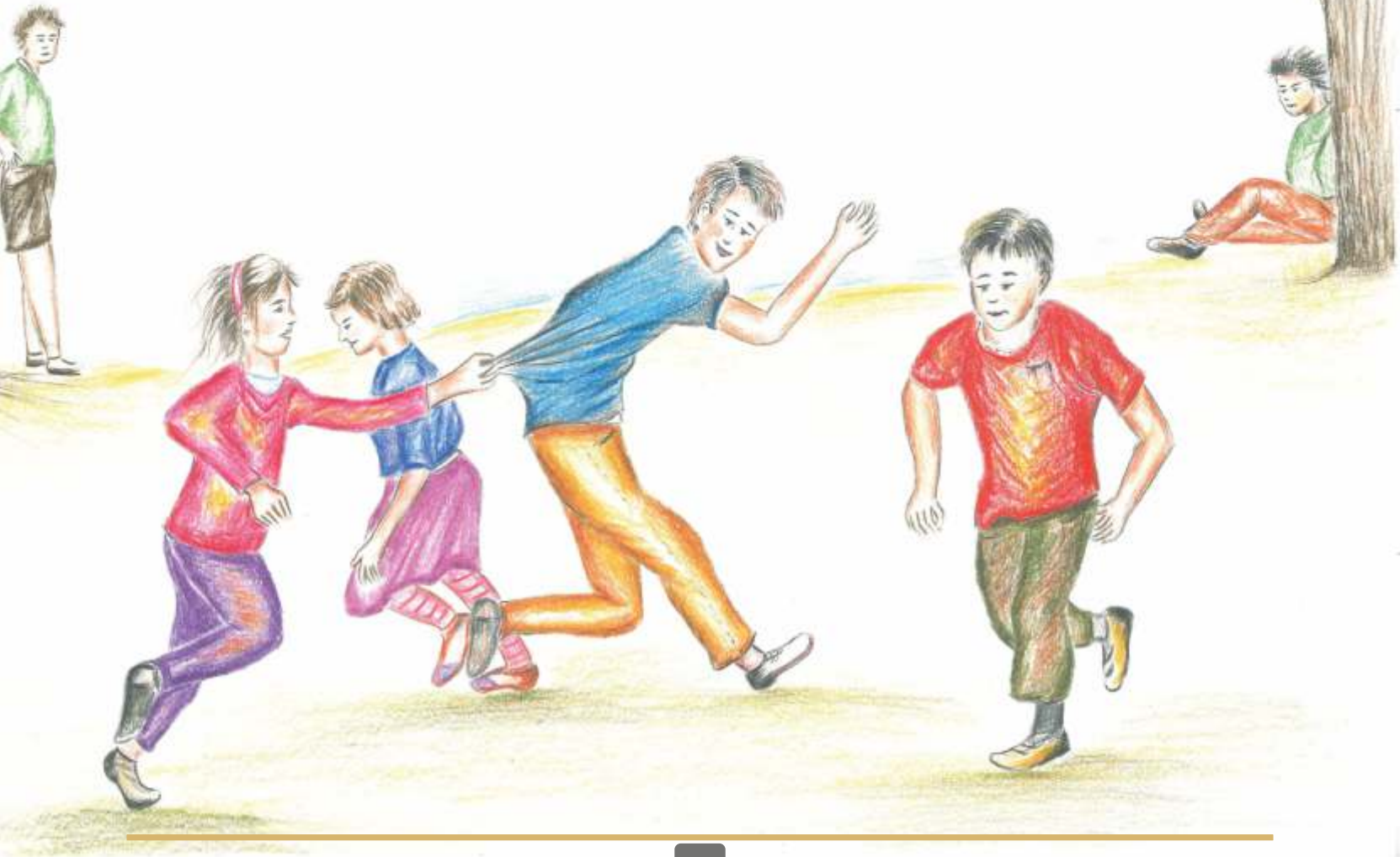


## KALE KAPMACA

Kaynak kişi : Birsen KUNTER / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Ceren BAHADIR / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Oyun, açık alanda iki grup arasında oynanır. Oyuncular bir araya gelerek grupları oluşturacak grup liderlerini belirlerler. İki grup lideri, aralarında yaklaşık 20-30 metrelik bir mesafe bırakırlar. Liderlerden biri arkadaşına doğru "Aldım, verdim." diyerek bir adımını diğer adımına değdirecek şekilde ilerler. Arkadaşının ayağına kendi ayağıyla ulaşabildiği zaman "Aldım" demişse ilk oyuncuyu alma hakkına sahip olur. "Verdim" demişse ilk oyuncuyu alma hakkını karşı taraf kazanır. Grubun oyuncuları, liderlerin teker teker oyuncu seçmesiyle belirlenmiş olur. Bundan sonra gruplar kendilerine kale belirlerler. Kaleler, 30-40 metre aralıklarla belirlenir. Kaleler, genellikle evlerin duvar köşeleri, mahalledeki elektrik direkleri

ya da ağaç gövdeleri olabilir. Kaleler belirlendikten sonra, gruplar kendi kalelerinin başına geçerler. Bir kişi, oyunun başlama komutunu verir. Gruplar, kaleyi savunan eleman bırakarak iki kalenin arasında gezmeye başlarlar. Bu arada, karşı takımın oyuncularını yakalayıp kendi kalelerine getirmeye çalışırlar. Karşı takıma yakalan ve kurtulamayan, alınmış oyuncu olur ve bu oyuncu karşı takımın kalesinin yanında bekletilir. Oyunda amaç; karşı takımın oyuncularını teker teker almak, en sonunda da kalelerine sahip olmaktır. Oyun sırasında gruplardan birisi kalesini boş bırakırsa ve bu arada karşı takımdan bir oyuncu kaleye kadar gelip kaleye dokunabilirse kale alınmış olur ve kaleyi alan grup oyunun galibi sayılır.



Kaynak Kişi : Emine TOPGÜL / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Nursu KARBUZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## ZIPZIP

Oyun, 4-5 oyuncu ile oynanır. Her çocuk bilyeleri arasından en çok beğendiği, renkleriyle ve boyutlarıyla diğerlerinden farklı bulduğu bilyeyi seçer. Bu özel bilyelere "Gökmeşe" adı verilir. Çocuklar ellerindeki Gökmeşeleri, belli bir uzaklığa çizilmiş olan kaçış çizgisine atarlar. Kimin bilyesi kaçış çizgisine en yakın düşmüşse o çocuk birinci olur. Oyunun ikincisi, üçüncüsü ve diğerleri de bu atışla belirlenir. Kaçış çizgisinin iki üç metre ötesine, her oyuncu ikişer zipzip koyar.

Çocuklardan biri, bunların başında durur.

Zipzipların başında duran çocuğun bir şey almaya hakkı yoktur. Birinci olan çocuk, Gökmeşeyi kaçış çizgisinden yuvarlar. Gökmeşe, zipzipları neresinden vurursa sağdan itibaren dizili zipzipları olarak oyundan çıkar. Sonra Gökmeşeyi öteki çocuklar da atarlar. Vurabildikleri zipzipları alırlar. Eğer çocukların hepsi atışını yaptığı hâlde yerde vurulmamış zipzip kalırsa kalan zipziplar da zipzipların başında bekleyen çocuğa kalır.





## KUMDA ÇELİK

Kaynak kişi : Cavide KIVANÇ / Çorlu  
Resimleyen: Dilan YILDIZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Oyunu oynamak için önce kumdan kule yapmak gerekir. Kum, yaklaşık 50 santimetre bir alanı kaplayacak kadar olup dağ gibi şekillendirilir. Kumun tepesinde elin girebileceği kadar bir boşluk bırakılır. Boşluğun etrafında yığılmış kumlar bulunmaktadır. Kumların arasına; oyunculardan biri, bir çubuk saklar.

Bu arada diğer oyuncunun çubuk saklanırken bakmaması gerekir. Çubuk saklanınca diğer oyuncu çubuğu arar. Çubuğu arayan oyuncunun kuma bir defa dokunma hakkı vardır. Eğer ilk dokunuşta çubuğu bulursa çubuğu saklama sırası ona geçer. Bulamazsa oyuncu bir sonraki oyunda da oyuna devam eder.





Kaynak Kişi : Birsen KUNTER / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Zeynep DURAK / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## SAKLAMBAÇ

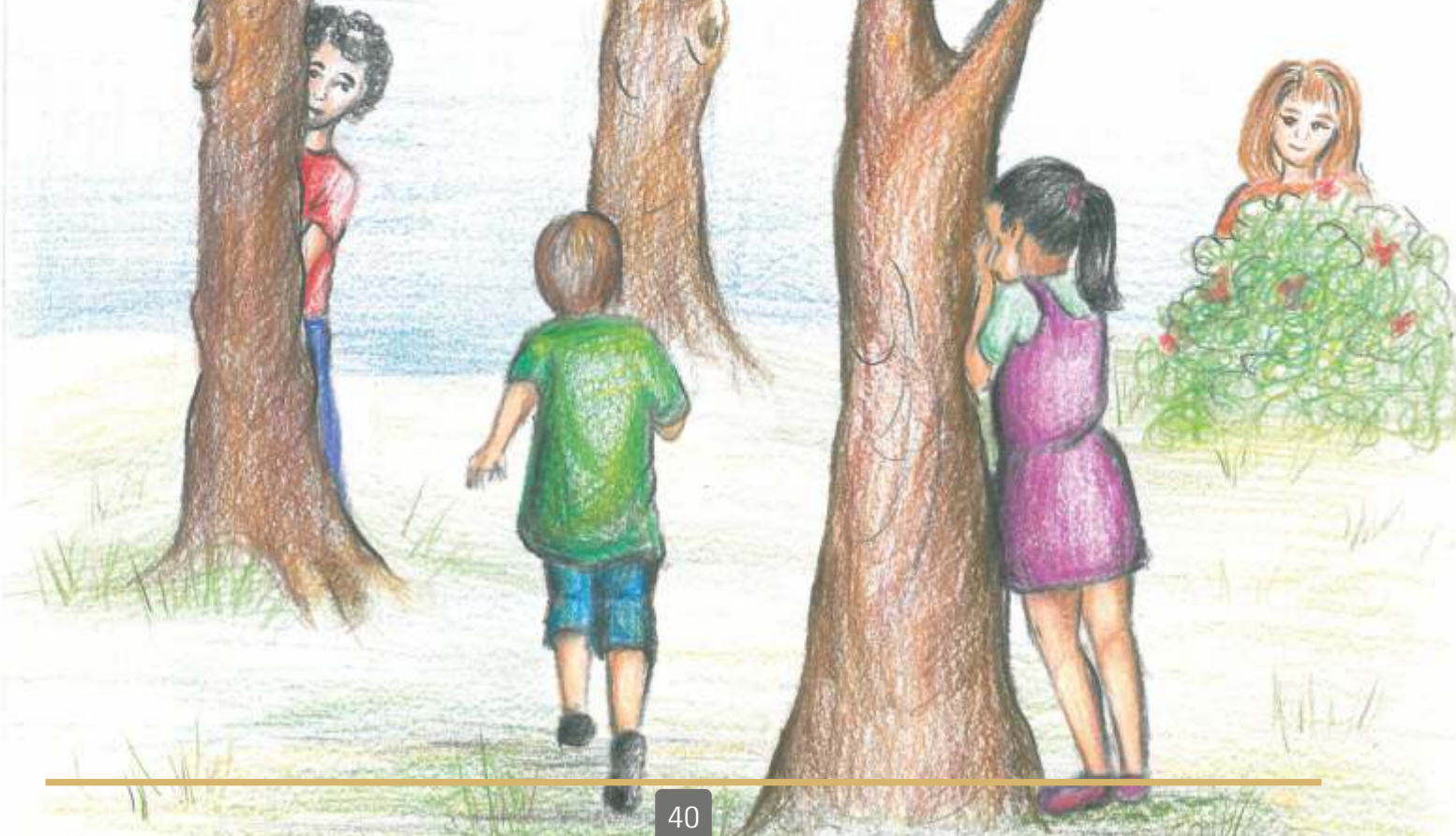
Ebe olup gözlerini yuman oyuncu, diğer oyuncuların da duyabileceği bir biçimde elliye ya da yüze kadar sayar. Bu sayı da saklanan oyuncular tarafından belirlenir. Ebe, sayma işlemini bitirdiğinde “Önüme, arkama, sağıma, soluma saklanan ebedir. SOBE! SOBE! SOBE!” diyerek gözlerini açar.

Ebe gözlerini açtığı anda diğer oyuncuları aramaya başlar. Gördüğü oyuncunun adını söyleyerek saydığı yere dokunup “Sobe” der. Sobelenen oyuncu, oyunun dışına alınır. Bu arada ebe, diğer oyuncuları aramak için yumduğu yerden ayrıldığında saklanan oyuncular yumulan alana gelip sobelense o oyuncu bir sonraki oyunda da saklanma hakkını kazanmış olur. Bazen aynı yerde saklanan oyuncular üzerlerindeki giysileri değiştirerek ebeyi yanıltmaya çalışırlar.

Örneğin; Ayşe'nin yeleşini Fatma giyerek yüzünü göstermeden sırtını ebeye gösterir. Ebe de oyunun heyecanı ile oyuncunun yüzünü görmeden, kıyafetinden tanıdığını düşünerek, yanılıp, yanlış

oyuncuyu ebelediğini söyler. Böyle bir durum oyunda, “Çömlek Patlaması” olarak adlandırılır. Tüm oyuncular bir ağızdan “Çömlek patladı.” diye bağrışırken henüz sobelenmeyen oyuncular da saklandıkları yerden çıkarlar. Çünkü oyunda çömleğin patlaması, ebinin yeniden ebe olacağı anlamına gelir.

Saklanan arkadaşlarının duyabileceği şekilde “Elma dersem çık, armut dersem çıkma.” derler. Ebe, sobe alanından uzaklaştığı sırada “Elma” yaklaştığı sırada da “Armut” diyerek arkadaşlarına yardımda bulunabilirler. Tüm oyuncular sobelendiğinde ebinin sobelediği oyuncular kendi aralarında bir kura ekerler. Bu kurada meyve adları, şehir adları, renkler vb. olabilir. Bazen de oyuncular, parmak tutarak kuraya katılırlar. Sobelenen oyuncular bir oyuncunun parmaklarından birini seçerek ebinin yanına gelirler. Ebe kendisine gösterilen parmaklardan birini gösterir. O parmağı tutan oyuncu yeni oynanacak oyunun ebesi olur.





## ÇELİK ÇOMAK

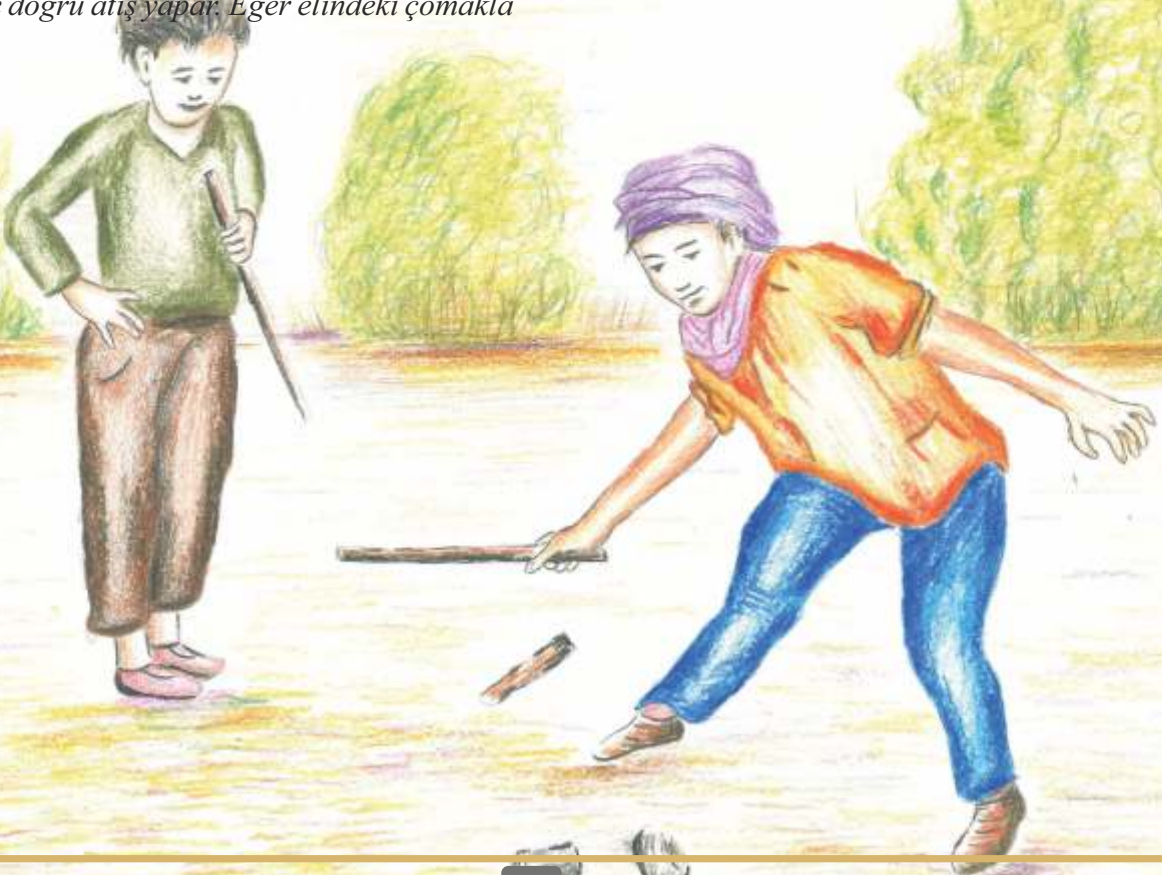
Kaynak kişi : Ercan ALTINKAYA / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Hilal TURAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Oyun, açık havada oynanan bir oyundur. Oyunun oynanabilmesi için, esnek olmayan ağaç dallarından yapılan yaklaşık 80-90 santimetre uzunluğunda bir sapa ile 15-20 santimetre uzunluğunda ikinci bir sopaya ihtiyaç vardır. Uzun sopaya çelik, kısa olana da çomak adı verilir. Çelik ve çomağın çapı 2-3 santimetre kadardır. Oyuna başlamadan önce, yere 4-5 santimetre genişliğinde 10-15 santimetre uzunluğunda ve yine 4-5 santimetre derinliğinde bir çukur açılır. Çelik-Çomak oyunu, bireysel bir oyundur. Oyuna başlamadan önce yapılan sayışma ile oyuna kimin başlayacağı belirlenir. Oyuna başlayacak olan oyuncu, açılan çukurun üzerine yatay bir şekilde çomağı koyar. Çeliği de çomağın altına, çukurun içine yerleştirir. Bu arada diğer oyuncular ileri doğru gitmişler ve yüzlerini atışı yapacak olan oyuncuya dönmüşlerdir. Oyuncu atışını yaptığında diğer oyuncular çomağı havada yakalamaya çalışırlar. Atışı yapan oyuncu, bu kez çukurun üzerine çeliğini yatay bir şekilde koyar.

Çomağı yakalayan oyuncu, çeliğe vurmak üzere çeliğe doğru atış yapar. Eğer elindeki çomakla

çeliğe vurabilirse atış hakkını kendisi kazanır. Çeliğe vurmaya başaramazsa bu kez çukurun başındaki, yani ilk atışı yapan oyuncu çomağı çukurun içerisine koyar.

Çomağın bir ucu biraz havada kalır. Oyuncu; elindeki çelik ile çomağın baş tarafına vurur, havaya kalkan çomağın bir de gövde kısmına vurarak çomağın ileriye gitmesini sağlar. Diğer oyuncular bu esnada oyuna müdahale edemezler. İlk atıştan sonra çomağın başına giden oyuncu; bu kez çeliğini çomağın gövdesinde yuvarlayarak, çeliği çomağın altına sokmak suretiyle çomağı havaya kaldırıp, havadayken çomağa bir kez daha vurarak çomağın ilerlemesini sağlar. Aynı işlemi bir kez daha yapar. Üçüncü vuruştan sonra oyuncu çomağın yanına giderek çomağı eline alır. Çukura doğru adımlarını sayarak geri gelir. Her elli adımı tamamlandığında, diğer oyunculara bir kama yapmış olur. Eğer adımlar elliye bulamamış ise bir sonraki adımda oyuncular kaldıkları sayıdan saymaya devam ederler. Oyunun sonunda en çok kama yapmayı başarmış olan oyuncu, oyunun galibi sayılır.



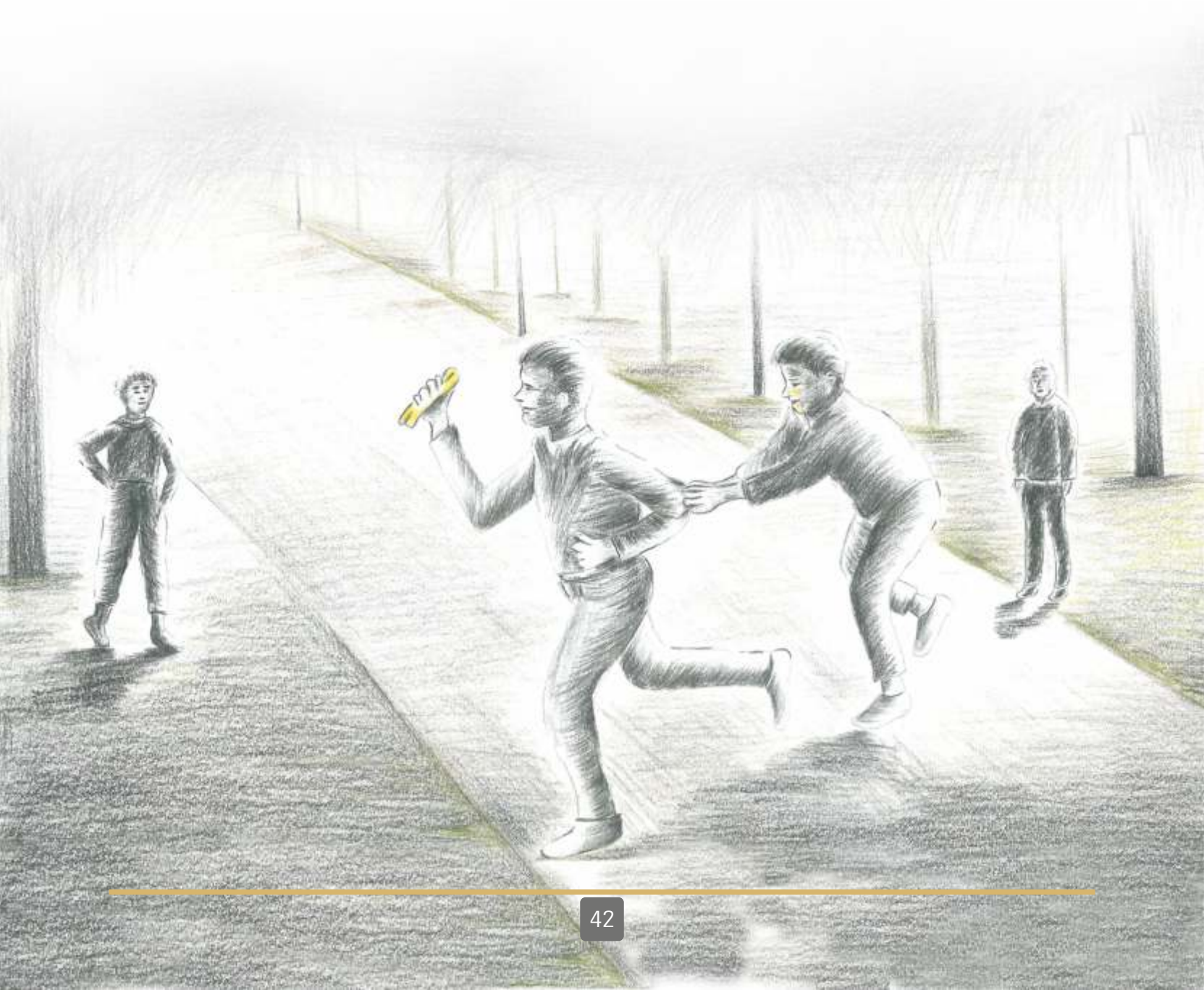


Kaynak Kişi : Sami YAVUZ / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Zeynep SAKIZCIOĞLU / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## GECE KEMİĞİ

*Bu oyunun en önemli özelliği gece oynanmasıdır. Oyun temizlenmiş, parlak bir kemikle oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Oyunda kale olarak kullanılacak bir yer tespit edilir. Oyun, gece oynandığı için kale olarak genellikle sokak lambalarının direkleri seçilir. Oyunculardan biri, kemiği atabildiği kadar uzağa ve karanlık bir bölgeye fırlatır.*

*Oyuncular, etrafa dağılıp kemiği aramaya başlarlar. Kemiği bulan oyuncu, kemikle birlikte kaleye ulaşmak zorundadır. Bu arada elindeki kemiği de diğer grubun oyuncularına kaptırmaması gerekir. Kemiği bulan oyuncu, eğer bu şartlar altında kaleye ulaşabilirse o oyuncunun grubu oyunu kazanmış olur.*





## DOKUZTAŞ (TOMBİLİ)

Kaynak kişi : Setiye GÖNÜL / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Şura YILDIZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Oyun, açık alanda oynanır. Oyunun oynanabilmesi için birbirinin üzerinde durabilecek kadar düzgün, dokuz tane taşa ve lastik bir dolma topa gereksinim vardır. Oyuna başlamadan önce sayışma yapılır. Bu sayışma ile oyuncular iki gruba ayrılır. Oyuncular, kendi aralarında çekekleri kura ile ebe olacak grubu tespit ederler.

Oyuncular hep beraber taşları üst üste dizerler. Ebe olan grubun oyuncularından biri, taşların arkasına geçer.

Taşların yaklaşık 5-6 metre ilerisine bir atış çizgisi çizilir. Diğer grubun oyuncuları, çizginin önünde tek sıra olur. Sırayla taşları devirmek için

taşlara doğru topu atarlar. Taşlar devrildiği zaman oyuncular etrafa kaçırlar. Bu arada ebe, topu alarak kaçıran oyuncuları vurmaya çalışır. Oyuncular vurulmamaya çalışırken buldukları her fırsatta da etrafa dağılan taşları yerine dizmeye çalışırlar. Taşlar yerine eksiksiz olarak dizildiği zaman, oyuncular hep bir ağızdan "Tombili" diye bağırlar.

Bu, grubun oyunu kazandığı anlamına gelir. Diğer grup yeniden ebe olur. Taşları dizmeden oyuncuların hepsi ebe tarafından vurulabilirse (Vurulan oyuncu oyundan çıkar.) oyunda vurulan grup ebe olur.



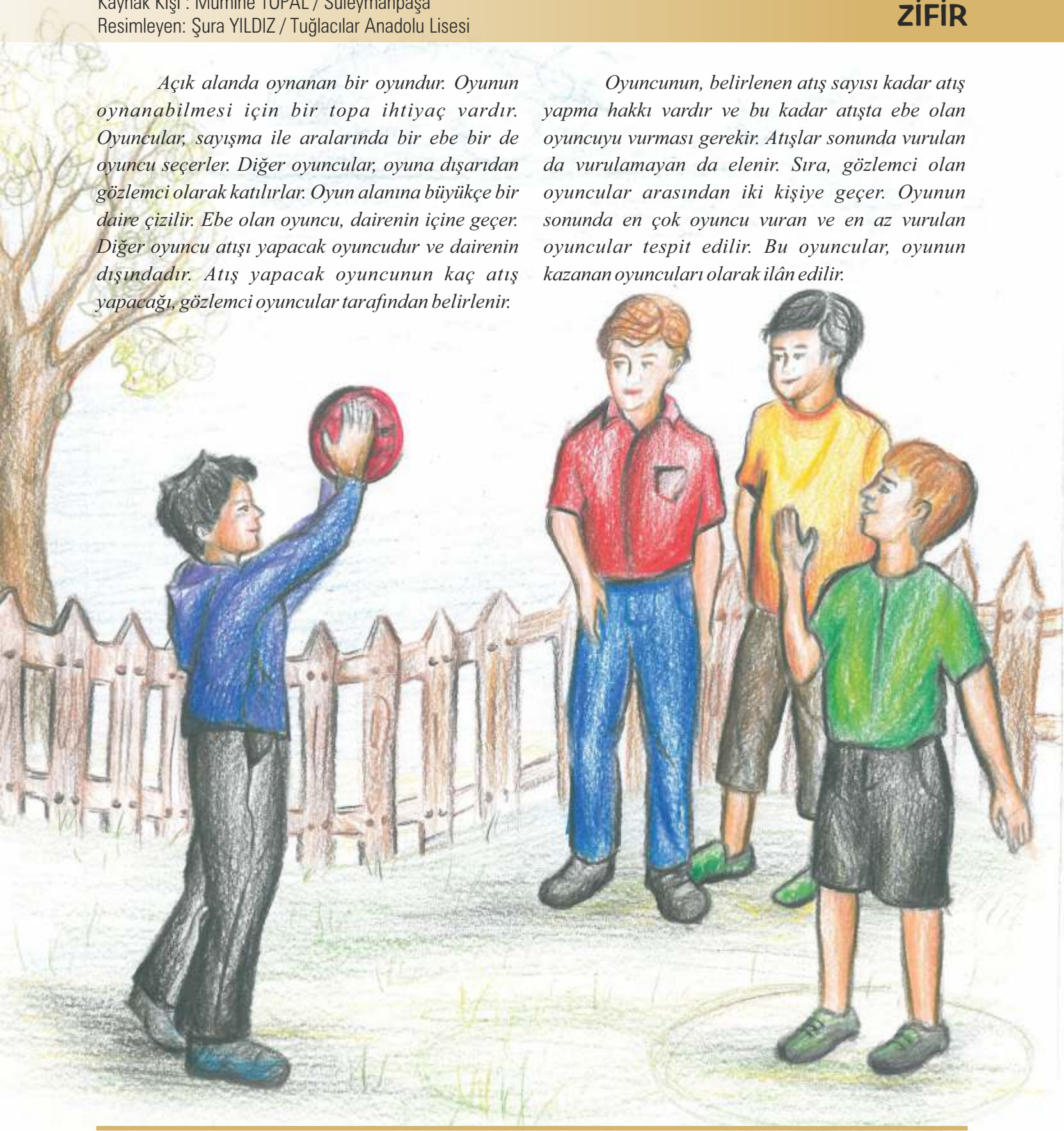


Kaynak Kişi : Mümine TOPAL / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Şura YILDIZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## ZİFİR

*Açık alanda oynanan bir oyundur. Oyunun oynanabilmesi için bir topa ihtiyaç vardır. Oyuncular, sayışma ile aralarında bir ebe bir de oyuncu seçerler. Diğer oyuncular, oyuna dışarıdan gözlemci olarak katılırlar. Oyun alanına büyükçe bir daire çizilir. Ebe olan oyuncu, dairenin içine geçer. Diğer oyuncu atışı yapacak oyuncudur ve dairenin dışındadır. Atış yapacak oyuncunun kaç atış yapacağı, gözlemci oyuncular tarafından belirlenir.*

*Oyuncunun, belirlenen atış sayısı kadar atış yapma hakkı vardır ve bu kadar atışta ebe olan oyuncuyu vurması gerekir. Atışlar sonunda vurulan da vurulamayan da elenir. Sıra, gözlemci olan oyuncular arasından iki kişiye geçer. Oyunun sonunda en çok oyuncu vuran ve en az vurulan oyuncular tespit edilir. Bu oyuncular, oyunun kazanan oyuncularını olarak ilân edilir.*





## ALAYDAN BULAYDAN

Kaynak kişi : Hüsniye NOGAYLAR / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Melike BERBER / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Açık alanda, kız çocukları tarafından oynanan bir grup oyunudur. Oyuncular oyuna başlamadan önce eşit iki gruba ayrılırlar. Gruplar tek sıra olarak karşı karşıya geçerler. Grupların aralarında belli bir mesafe bulunmaktadır. Gruplar birbirlerine doğru ilerlerken şu sözleri söylerler:

1. Grup:

- Ne istersin bizim alaydan?

2. Grup:

- İçinizde bir güzel, bir şirin var. Onu isteriz.

1. Grup:

- O güzelin adı nedir?

2. Grup:

- O güzelin adı .....'dır.

(Bu arada karşı gruptan bir oyuncunun adı söylenir.)

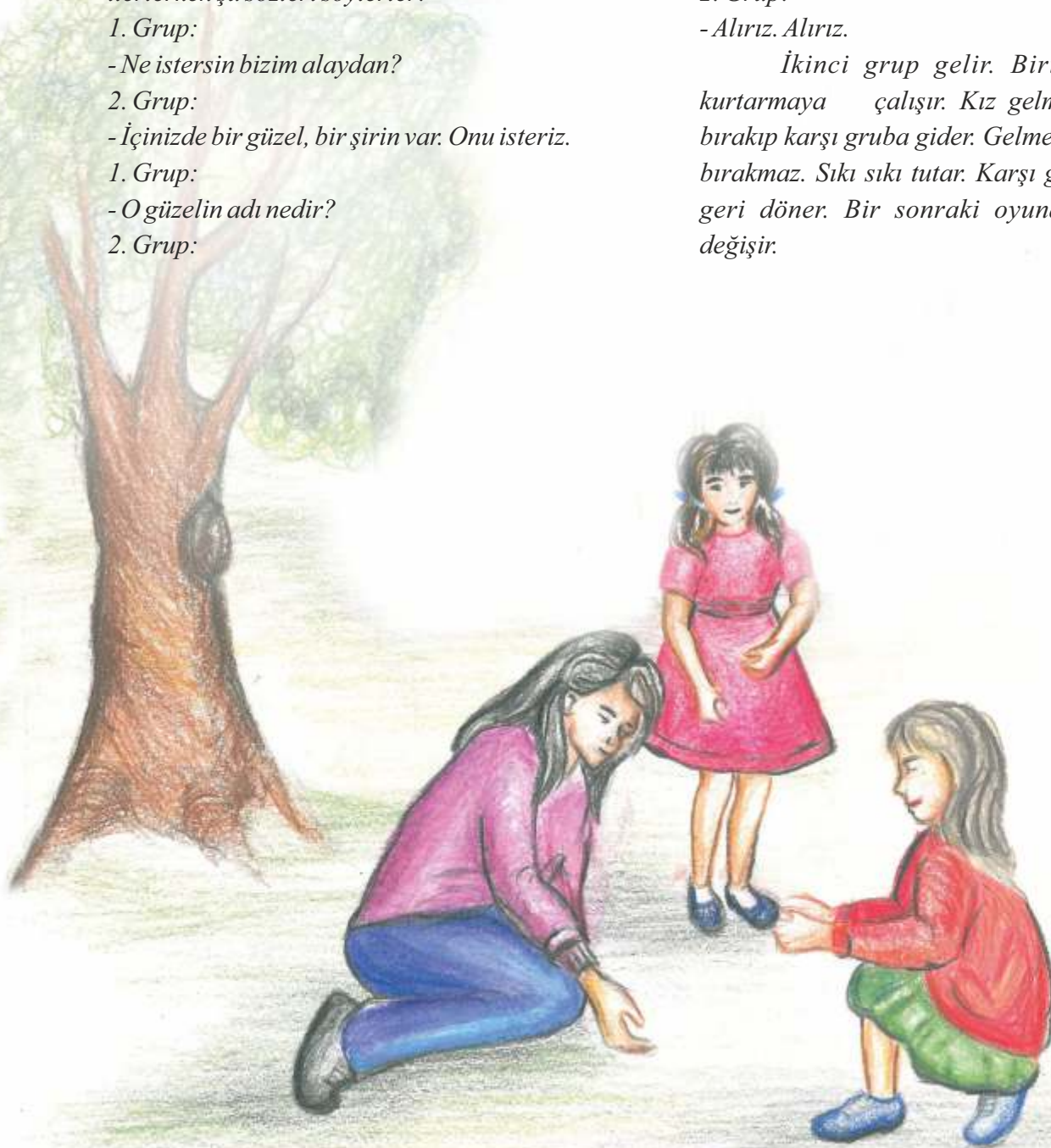
1. Grup:

- Vermeyiz. Vermeyiz.

2. Grup:

- Alırız. Alırız.

İkinci grup gelir. Birinci gruptan kızı kurtarmaya çalışır. Kız gelmek isterse ellerini bırakıp karşı gruba gider. Gelmek istemezse ellerini bırakmaz. Sıkı sıkı tutar. Karşı grup kızı alamadan geri döner. Bir sonraki oyunda grupların yeri değişir.





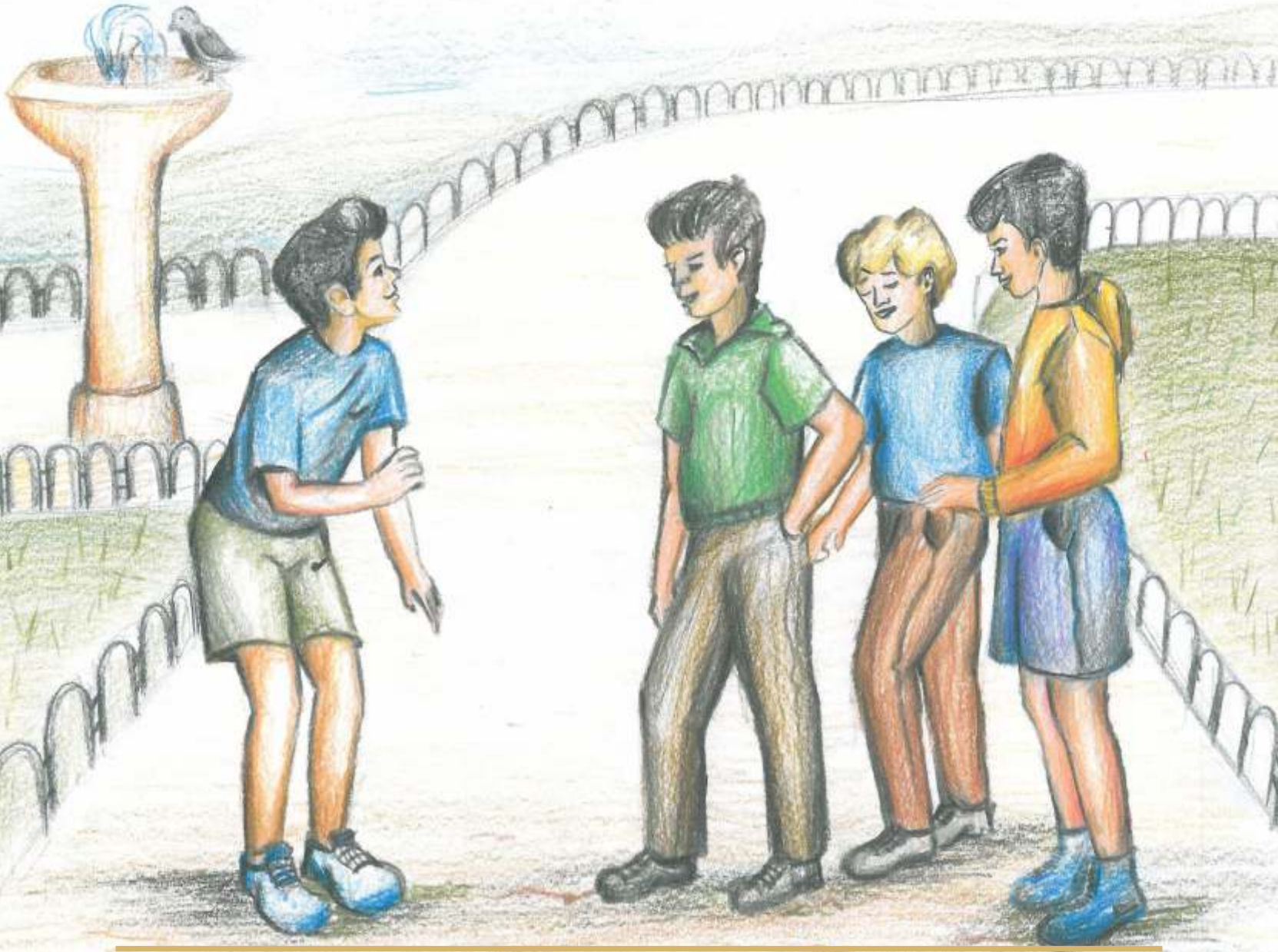
Kaynak Kişi : Mürvet CAMBAZ / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Gökay ŞEN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## KADİFECİ GÜZELİ

*Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Gruplar karşılıklı geçerler ve aynı gruptaki oyuncular yan yana dizilirler. Grubun başındaki oyuncu, gruptaki diğer oyunculara birer isim verir. Bu isimler çiçek, veya renk isimleri olabilir. İsimlerin çiçek, renk gibi gruplardan hangisinden verildiği daha önceden tüm oyuncularla paylaşılır. Yalnızca isimlerin neler olduğunu diğer grup bilmez. Gruplar karşılıklı olarak birbirlerine şöyle derler:*

*1. Grup: - Kadifeci güzeli handadır handa. Tahtakale kurbünde, biz size geldik on günde.*

*2. Grup: - Geldinizse geldiniz. Bizi memnun ettiniz. Kutu kutu içinde, beğendiğinizi seçtiniz. Birinci gruptaki oyuncular bir isim söylerler. İkinci grupta bu isimli bir oyuncu varsa o oyuncu birinci gruba geçer. Oyuna diğer grubun önce başlamasıyla devam edilir. Oyun bir grubun oyuncusu kalmayana kadar sürer.*



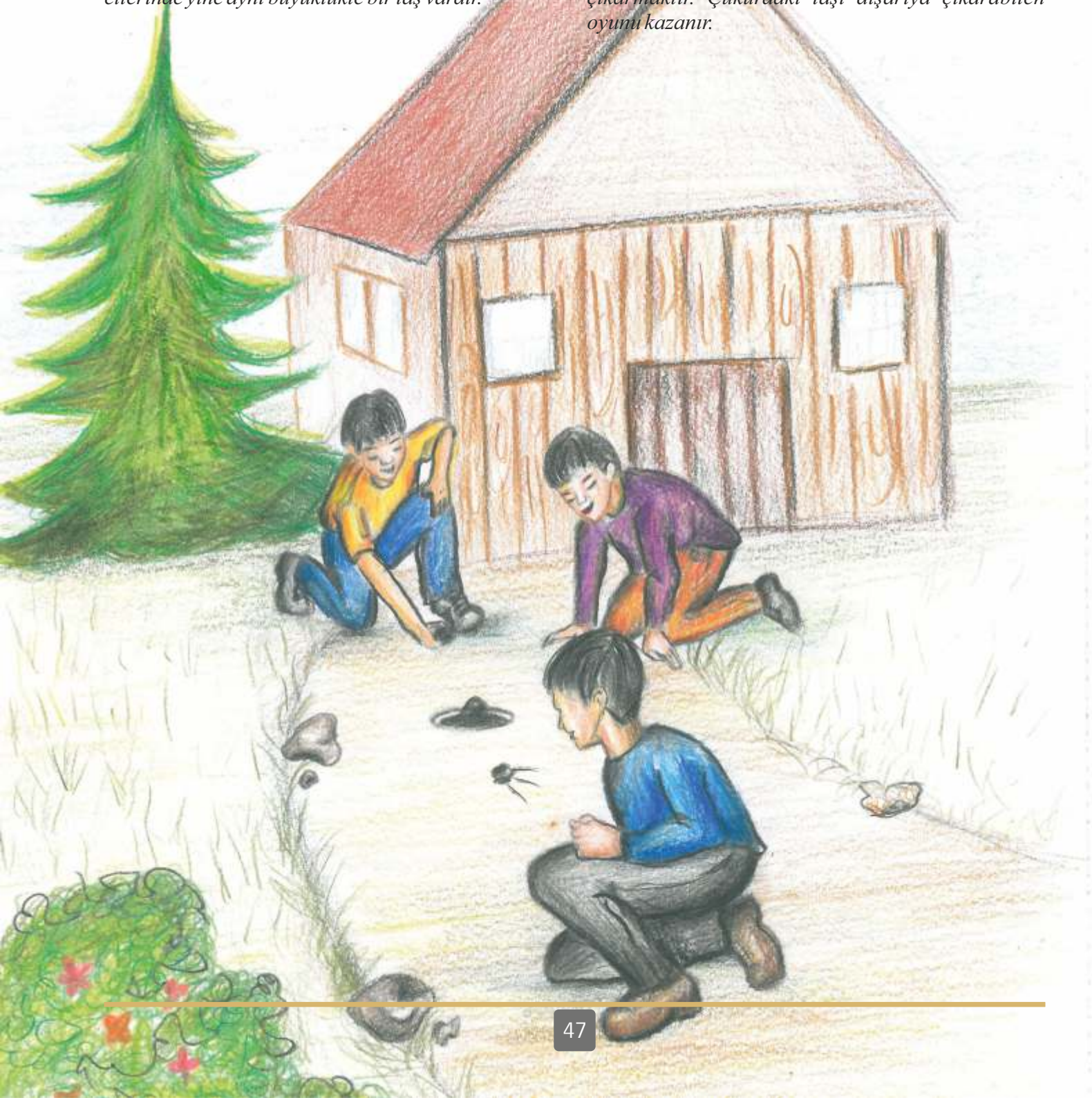


## KUKİRE

Kaynak kişi : Mümine TIOPAL / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Gökay ŞEN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Açık havada oynanan bir oyundur. Oyuna başlamadan önce ortaya çapı 10-15 santimetre büyüklüğünde bir çukur açılır. Çukurun derinliği yaklaşık 4-5 santimetredir. Çukurun içine fındık ya da ceviz büyüklüğünde bir taş konur. Oyuncuların da ellerinde yine aynı büyüklükte bir taş vardır.

Oyuncular, oyuna başlamadan önce sayışma ile oyun sıralarını belirlerler. Bundan sonra, sırayla çukurun içindeki taşın üzerine ellerindeki taşları atarlar. Amaç, ellerindeki taşlarla çukurdaki taşı birbirine çarpıtırarak çukurdaki taşı dışarıya çıkarmaktır. Çukurdaki taşı dışarıya çıkarabilen oyunu kazanır.



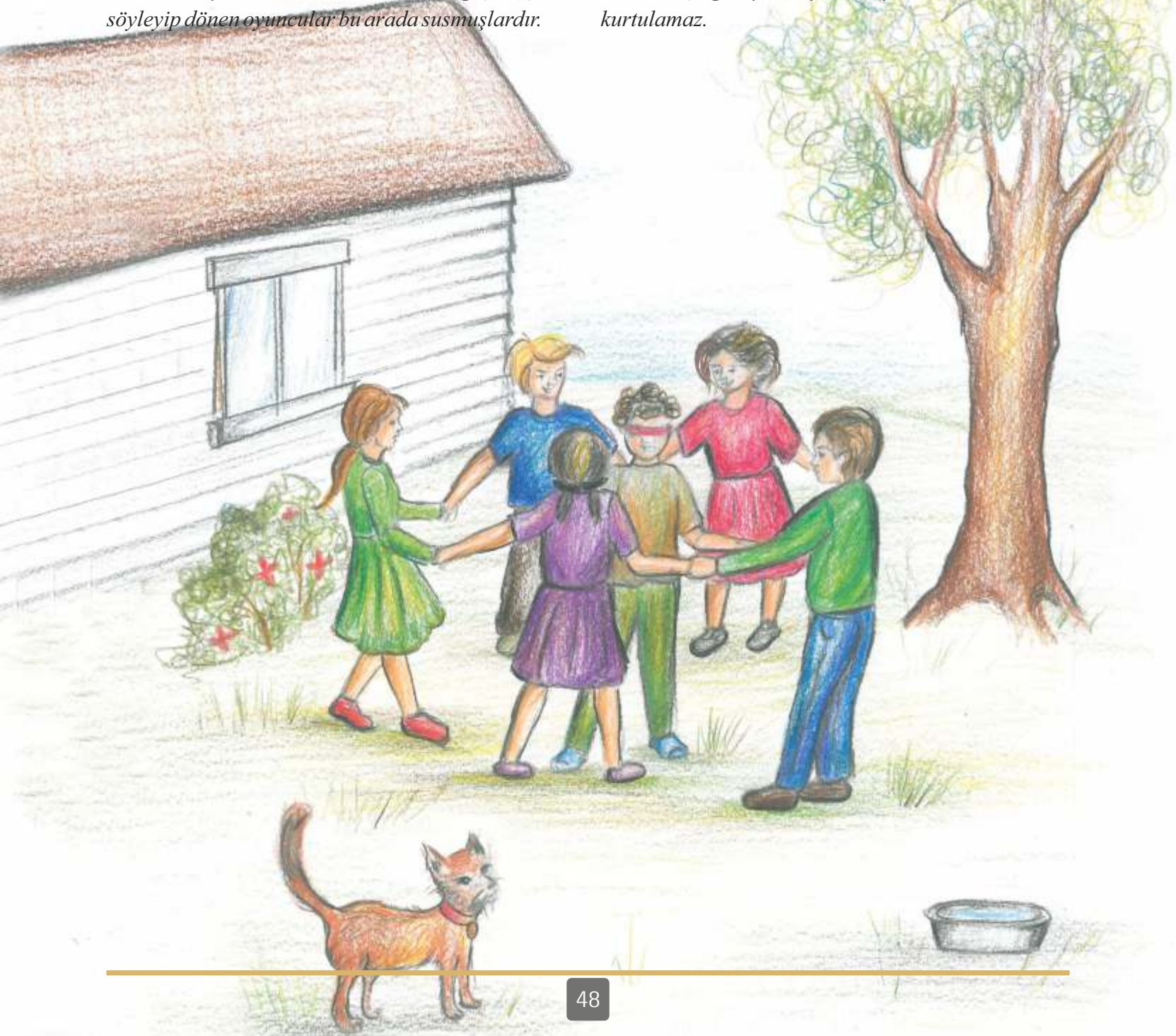


Kaynak Kişi : Hüseyin CAMBAZ / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Dilan ŞEKER / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## BEN KİMİM

*Oyuna başlamadan önce, sayışma ile oyunun ebesi tespit edilir. Ebenin gözleri bir bez yardımıyla bağlanır. Oyuncular, el ele tutuşarak ebenin etrafında halka oluştururlar. El ele tutuşan çocuklar, seçtikleri bir şarkıyı bir ağızdan söyleyerek dönerler. Bu arada ebe, bir oyuncuyu işaret eder. Bu oyuncu, halkadan ayrılarak ebenin karşısına geçer. Şarkı söyleyip dönen oyuncular bu arada susmuşlardır.*

*Ebe, seçtiği oyuncunun kim olduğunu anlamak için bir hayvan gibi ses çıkarmasını ister. Ebe, seçtiği oyuncunun sesinden kim olduğunu doğru tahmin edebilirse ebelikten kurtulur. Tanınan oyuncu ebe olur. Ebe, seçtiği oyuncuyu tanımak için üç hakka sahiptir. Üç tahmin hakkını kullandığı hâlde seçtiği oyuncuyu tanıyamazsa ebelikten kurtulamaz.*





## SAYI

Kaynak kişi : Salih KAHRAMAN / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Gökçe GÜMÜŞ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Sayı oyunu, açık alanda oynandığı gibi kapalı alanlarda da oynanan bir grup oyunudur. Oyuna katılan oyuncu sayısı kadar sayıyı, oyuncular ellerine yazarlar. Örneğin oyuncu sayısı on ise oyuncular birden ona kadar olan sayılar içinden birini seçerek ellerine yazarlar. Oyunculara sırayla söz hakkı verilir. Birinci oyuncu, eline yazdığı rakamı söyler. Eğer bu rakamı yazan başka oyuncu ya da oyuncular var ise aynı rakamı yazan tüm

oyuncular oyundan çıkar. Oyun kalan oyuncularla devam eder. İkinci oyuncu rakamını söyler. Aynı rakamı kullanan oyuncular varsa yine oyundan çıkarılır. Yoksa sıra bir sonraki oyuncuya geçer. Geri kalanlar, farklı sayıları yazmışlarsa oyun yeniden başlar. Sona bir kişi kalana kadar oyun devam eder. Sona kalan oyuncu cezalandırılır. Ceza tüm grup tarafından ortaklaşa kararlaştırılır.



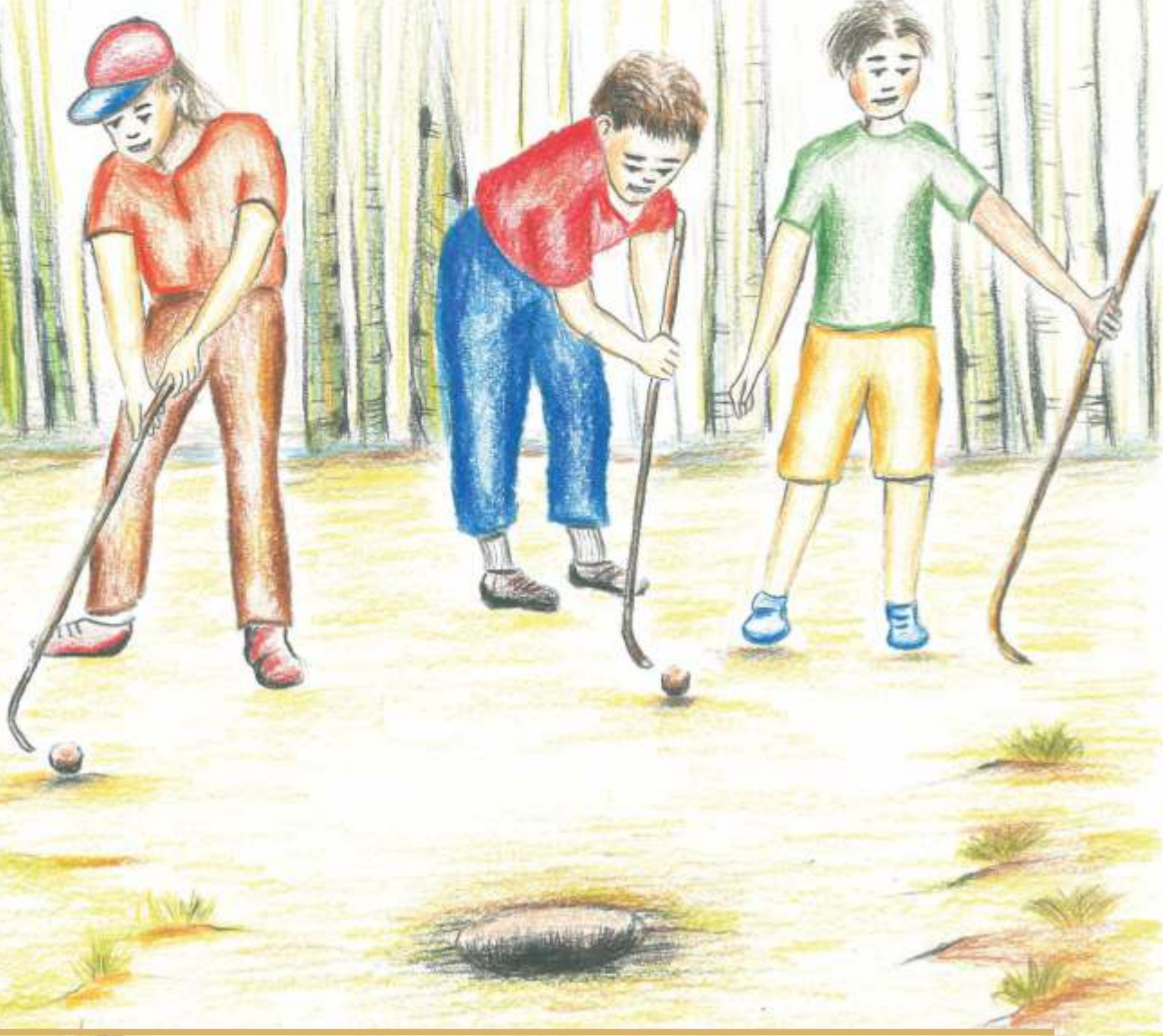


Kaynak Kişi : Mümine TOPAL  
Resimleyen: Ali Emre KAYAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## CONGUR

*Oyun, açık havada oynanan bir grup oyunudur. Oyunun oynanabilmesi için oyuncu sayısı kadar taşa ihtiyaç vardır. Ayrıca her oyuncu, ucu kıvrık bir sopaya sahip olmalıdır. Oyun alanının ortasına, büyükçe bir çukur açılır. Oyuncular sayışma ile oyuna hangi sırayla başlayacaklarını belirlerler.*

*Taşlar 7-8 metre uzağa konur. Oyuncular ellerindeki ucu kıvrık sopayla taşlarını deliğe sokmaya çalışırlar. Her oyuncunun bir turda, bir vuruş hakkı vardır. Bu vuruşları, sayışma sırasında belirlenen sıraya göre gerçekleştirirler. Taşını çukura ilk sokan oyuncu "CONGUUUR" der ve oyunu kazanır*





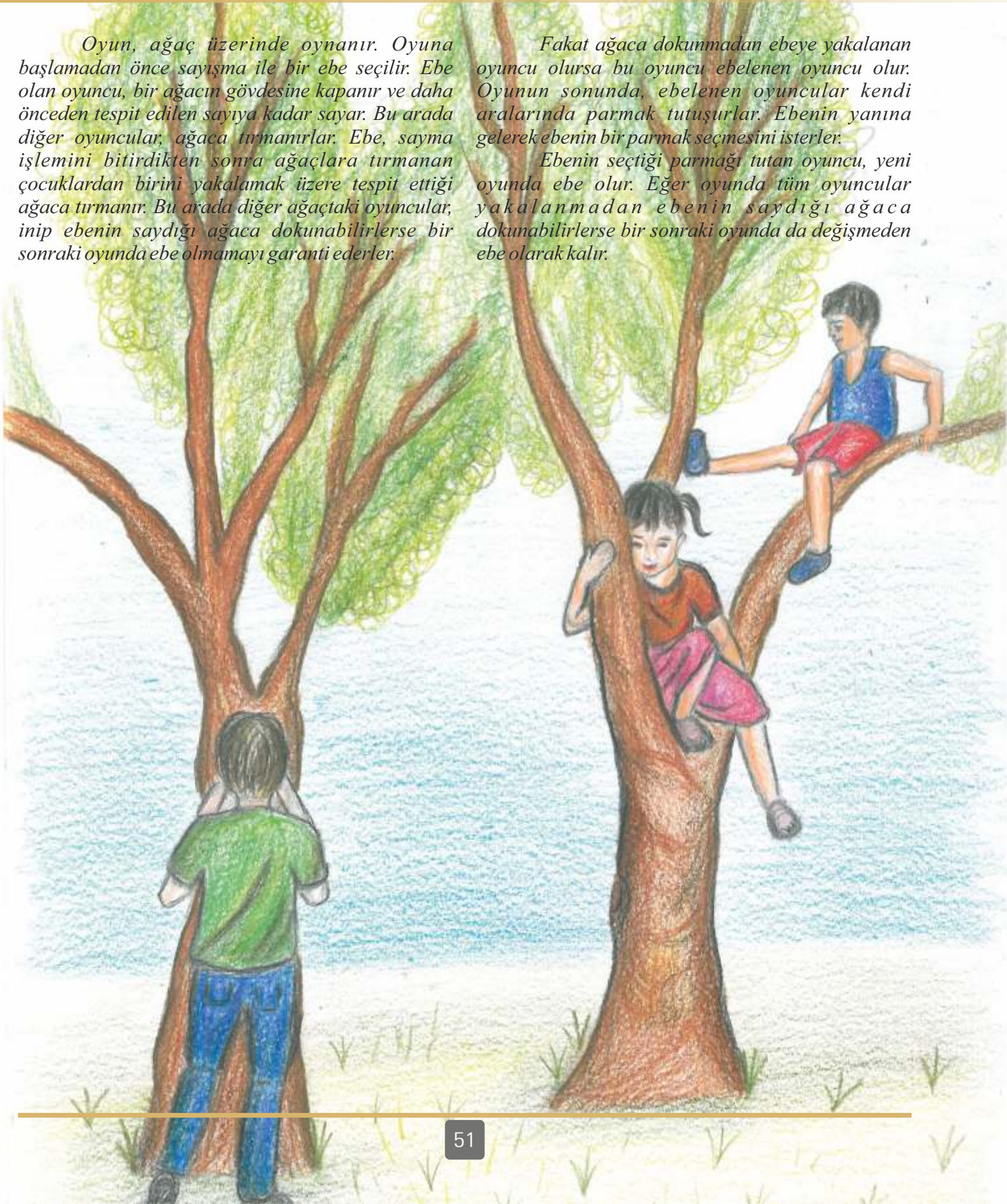
## OLDU BİTTİ

Kaynak kişi : Hüseyin TEMİZEL / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Elanur ALKAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

*Oyun, ağaç üzerinde oynanır. Oyuna başlamadan önce sayışma ile bir ebe seçilir. Ebe olan oyuncu, bir ağacın gövdesine kapanır ve daha önceden tespit edilen sayıya kadar sayar. Bu arada diğer oyuncular, ağaca tırmanırlar. Ebe, sayma işlemini bitirdikten sonra ağaçlara tırmanan çocuklardan birini yakalamak üzere tespit ettiği ağaca tırmanır. Bu arada diğer ağaçtaki oyuncular, inip ebenin saydığı ağaca dokunabilirlerse bir sonraki oyunda ebe olmamayı garanti ederler.*

*Fakat ağaca dokunmadan ebeye yakalanan oyuncu olursa bu oyuncu ebelenen oyuncu olur. Oyunun sonunda, ebelenen oyuncular kendi aralarında parmak tutuşurlar. Ebenin yanına gelerek ebenin bir parmak seçmesini isterler.*

*Ebenin seçtiği parmağı tutan oyuncu, yeni oyunda ebe olur. Eğer oyunda tüm oyuncular yakalanmadan ebenin saydığı ağaca dokunabilirlerse bir sonraki oyunda da değişmeden ebe olarak kalır.*





Kaynak Kişi : Seyit KOCACENK / Çorlu  
Resimleyen: Nursu KARBUS / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## EŞEK-TOKMAK

Oyun, beş kişiyle oynanır. Oyunculardan biri eşek(hırsız), biri tokmak, biri davacı, biri savcı, bir diğeri de hakim olur. Beş tane küçük kâğıt parçası alınarak eşek, tokmak, davacı, hakim ve savcı yazılır. Kâğıtlar kıvrılır. Bir kesenin içine konularak çalkalanır. Bu çalkalama avuç içinde de yapılabilir. Her oyuncu, bir kâğıt çeker. Eşeği çeken oyuncu, davacının eşeğini çalmış olur. Tokmağı çeken kişi tarafından cezalandırılır. Davacı olan oyuncu, savcıdan eşeğini çalan hırsızın cezalandırılmasını

ister. Savcı bir ceza verir. Bu ceza eşeğin avuçlarına vurularak verilir. Davacı, cezayı beğenmezse hakimden cezanın değiştirilmesini isteyebilir. Hâkim cezanın şeklini değiştirebilir. Ceza, eğer hakim acı derse sert, tatlı derse yavaş olarak uygulanır. Hâkimin verdiği ceza uygulanmaz zorundadır.

Cezayı uygulayacak olan da tokmaktır. Tokmak, cezayı uygularken bir, iki, üç diye sayarak oyunda hile yapılmamasını sağlar.



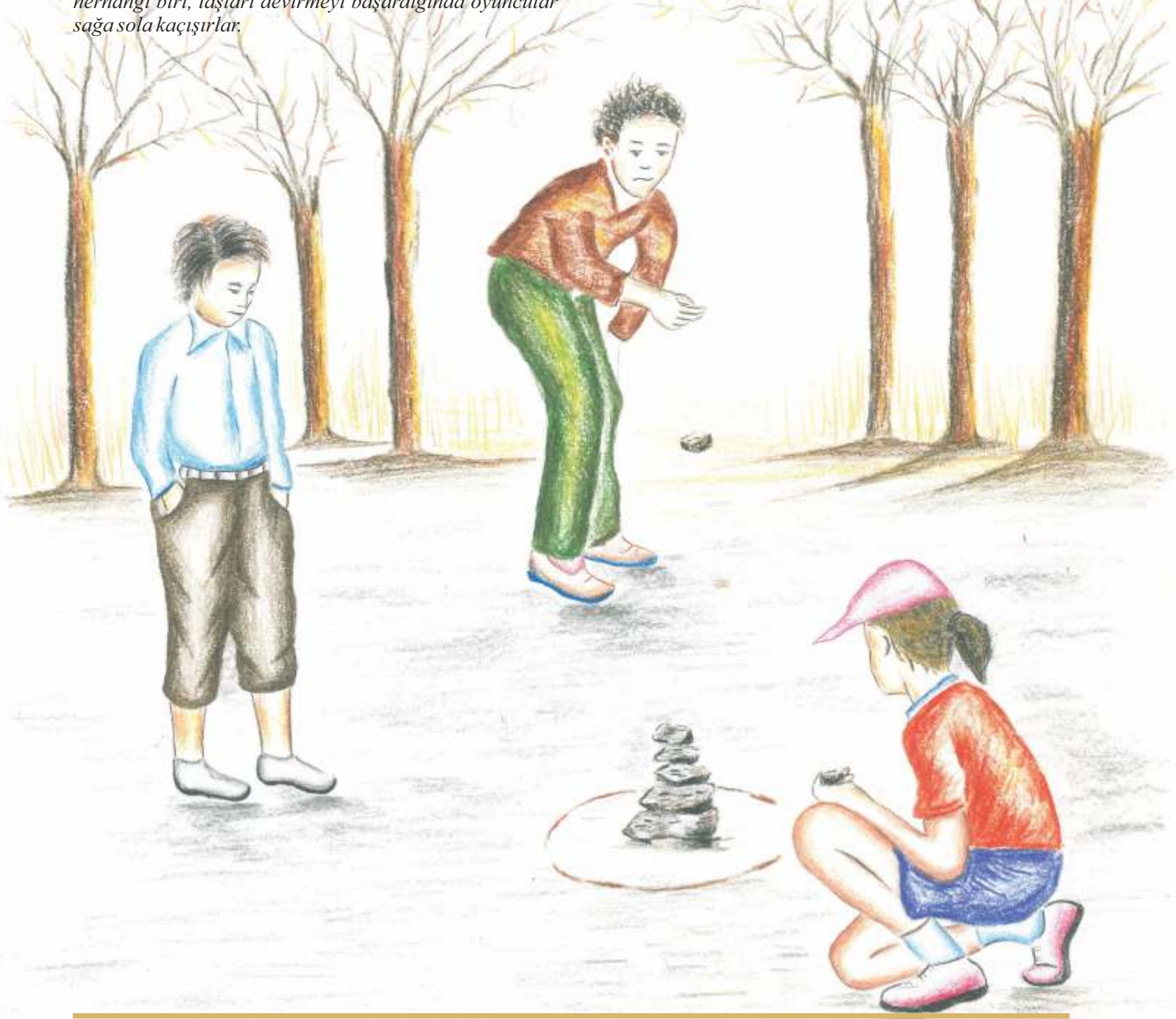


## PUS

Kaynak kişi : Saniye ALCAN / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Sude DURMAZ / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

*Oyun, açık havada oynanır. Oyunun oynanabilmesi için birbirinin üzerinde durabilecek yapıda 5-6 tane taşa ihtiyaç vardır. Yere yarıçapı yaklaşık 30 santimetre büyüklüğünde bir daire çizilir. Dairenin ortasına taşlar üst üste dizilir. Oyunda ebe olacak oyuncu, sayışma ile tespit edilir. Diğer oyuncular, dairenin dışında arka arkaya geçerek sıra olurlar. Dairenin içindeki taşları devirmek için bir taşla atış yaparlar. İçlerinden herhangi biri, taşları devirmeyi başardığında oyuncular sağa sola kaçırlar.*

*Taşların başındaki ebe 10'a kadar sayar. Daha sonra kaçan oyuncuları yakalamaya çalışır. Oyuncular bir taraftan yakalanmamaya çalışırken diğer taraftan da yakalanmadan taşları dizmeye uğraşırlar. Taşları dizebilen oyuncu, oyunu yeniden başlatır. Bu durumda ebe, yeni oyunda yine ebe olur. Taşlar dizilmeden ebe bir kişiyi yakalarsa diğerlerinin yakalanması beklenmeden yakalanan ebe olur.*





Kaynak Kişi : Seyit KOCACENK / Çorlu  
Resimleyen: Dilan ŞEKER / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

## HAMAM KIZDI

Oyun, üç kişi ile oynanır. Oyunculardan biri yastık olur. İkinci oyuncu ebe, üçüncü oyuncu da ceza uygulayıcı olur. Oyuncular kendi aralarında görev dağılımı yapabilirse görevlerini kendileri belirlerler. Yapamazlarsa sayışma yöntemine başvururlar. Sayışma sonunda birinci çıkan oyuncu yastık, ikinci çıkan oyuncu ebe, üçüncü çıkan oyuncu da ceza uygulayıcısı olur. Yastık olan oyuncu, duvara sırtını dayar.

Bacaklarını iki yana doğru açar. Ebe, yastığın bacaklarının arasına başını sokar ve bu arada yastığın

bacaklarını elleriyle kavrar. Ebe, bu oyunda hamam olarak düşünülür. Ceza uygulayıcısı ebenin sırtını açıp içine üfler. Böylece hamam kızmış olur. Ceza uygulayıcısı, ebenin üzerine biner ve şu soruyu sorar:

“Çatal, matal kaç atar?”

Sonra elini kaldırıp bir sayı gösterir. Ebe, ceza uygulayıcısının tuttuğu sayıyı doğru tahmin edebilirse ebelikten kurtulur. Bir sonraki oyunda ceza uygulayıcısı ebe olur. Bilemezse bir sonraki oyunun da ebesi olarak kalır.





## ÇAPAR

Kaynak kişi : Hüseyin CAMBAZ / Süleymanpaşa  
Resimleyen: Hacer ORHAN / Tuğlacılar Anadolu Lisesi

Oyun, açık havada en az 4-5 kişi ile oynanır. Oyunun oynanabilmesi için iki tane Y şeklinde dal parçası gerekir. Bunun haricinde, her oyuncunun boyu yaklaşık 10-15 santimetre uzunluğunda sopalara ihtiyacı vardır. Y şeklindeki sopalardan biri yere dikilir. Bu sopalara ÇAPAR denir. Yere dikilen çaparin üstüne bir çapar daha konur. Oyuncular, sayısına ile bir ebe belirlerler. Ebe, çaparların başında durur. Çaparların 5-6 metre uzağına bir çizgi çizilir.

Oyuncular, bu çizginin başında sıralanırlar. Elleriindeki sopaları çaparlara doğru atarak ikinci çaparı devirmeye çalışırlar.

Çaparların başındaki ebenin görevi, yıkılan çaparı yerine koymak ve sopalarını almaya gelen oyuncuları yakalayabilmektir. Oyuncular ebeye yakalanmadan sopalarını alabilirlerse yeniden atış yapabilirler. Yakalanırlarsa ebe ile yer değiştirirler. Oyunun yeni ebesi olurlar.











10.671 Öğretmen, 186.374 Öğrencimiz ile  
Biz Büyük Bir Aileyiz...



0 282  
261 20 11



0 282  
261 87 22



tekirdagmem  
@meb.gov.tr



@tekirdagmem59



@Tekirdag\_Mem