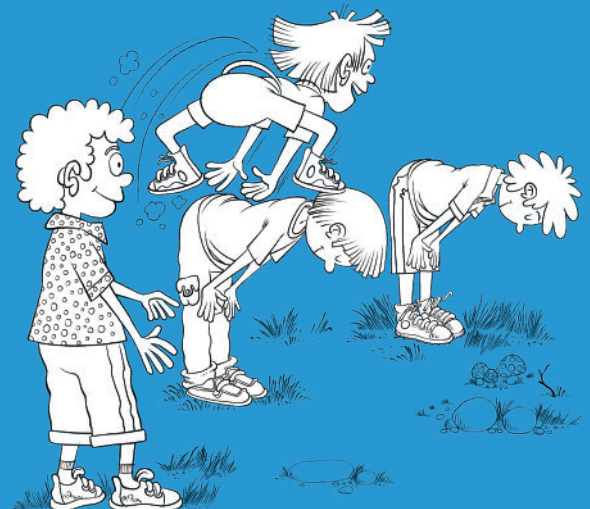
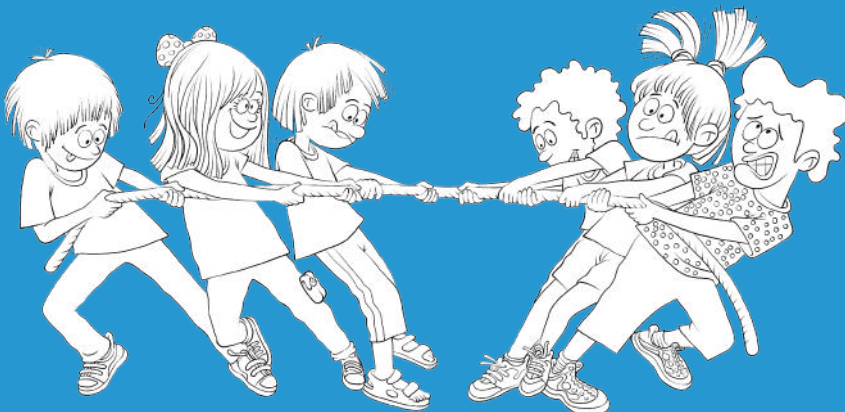
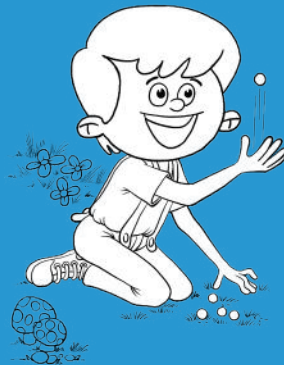
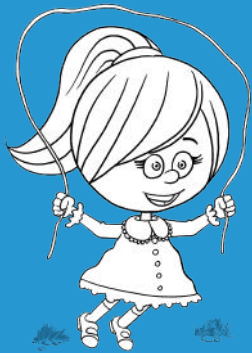


Aliağa

ve Çevresinde Oynanan Geçmişten Günümüze

Çocuk Oyunları





Aliağa

ve Çevresinde Oynanan Geçmişten Günümüze

Çocuk Oyunları



Aliağa

ve Çevresinde Oynanan Geçmişten Günümüze

Çocuk Oyunları

ISBN: 978-605-68267-4-0

Aralık 2018/Ankara

Tasarım, Baskı

AKARE Araştırma Propaganda Reklam Ltd. Şti.
Prof. Dr. Aziz Sancar Caddesi No:26/7 Çankaya-Ankara
www.akareajans.com
Tel: 0 (312) 442 61 26
E-Posta: info@akareajans.com

Aliağa Belediyesi

Kültür Mah. Lozan Cad. No:47 Aliağa-İzmir
www.aliaga.bel.tr
Tel: 0 (232) 616 19 80
E-Posta: aliagatarihi@aliaga.bel.tr

Bu eser, Aliağa Belediyesi'nin çocuklara armağanı ve bir kültür hizmetidir.

Copyright © Akare Araştırma Propaganda Reklam Ltd. Şti. 2018

Tüm hakları saklıdır. Bu kitaptaki metin ve resimlerin, tamamı ya da bir kısmı, kitabı yayınlayan şirketin önceden yazılı izni alınmaksızın fotokopi veya kayıt sistemi, herhangi bir bilgi depolama veya çekme sistemi gibi bilinen veya bundan sonra icat edilen herhangi bir elektronik veya mekanik veya diğer araçlar yoluyla yeniden basılamaz, çoğaltılamaz veya kullanılamaz.

Aliağa

ve Çevresinde Oynanan Geçmişten Günümüze

Çocuk Oyunları



“Küçük hanımlar, küçük beyler!
Sizler hepiniz geleceğin bir gülü, yıldızı,
geleceğin ışığısınız.
Memleketi asıl ışığa boğacak sizsiniz.
Kendinizin ne kadar önemli, değerli
olduğunuzu düşünerek ona göre çalışınız.
Sizlerden çok şeyler bekliyoruz; kızlar,
çocuklar!”

Mustafa Kemal Atatürk







Sevgili Çocuklar,

Ben de bir zamanlar sizler gibi, oyun oynamayı çok seven bir çocuktum. Ancak benim çocukluğumda internet, cep telefonu, bilgisayar ve diğer teknolojik araçlar şimdiki gibi her yeri kuşatmamıştı. Bizler arkadaşlarımızla birlikte evlerimizin önünde, sokakta oyun oynardık. Bu oyunlar, belki sizin anne ve babalarınızın da oynadığı eski; ama oldukça eğlenceli oyunlardı. Oyuncaklarımız ise çoğu zaman çevrede bulduğumuz sopa, taş, ip ya da şişe kapaklarıydı. Şimdi çok sıradan ve değersiz görülen bu oyuncaklarla bizler o kadar eğlenirdik ki... Sizlerin bu oyuncaklardan ve onlarla oynadığımız türlü oyunlardan habersiz olduğunuzu, bir çok oyunu öğrenme fırsatı bulamadığınızı gözlemledim. Sizler için ne yapabilirim diye düşündüm ve eski oyunlarımızı sizlere tanıtmaya karar verdim.

Oyun oynamanın sizler için ne kadar önemli olduğunu biliyorum. Oyunlar sayesinde becerilerinizi geliştiriyor, paylaşmayı öğreniyor, hem fiziksel hem de ruhsal açıdan olgunlaşıyor, çevrenizi tanıyor ve sosyalleşıyorsunuz. Fakat bütün bunlar, bilgisayar başında oynanan oyunlarla değil; size sözünü ettiğim sokak oyunları ile mümkün olabilir. Bu nedenle biz büyüklerin eskiden oynadığı oyunları ve bu oyunları nasıl oynadığımızı sizlere hatırlatmak istedim. **"Aliğa ve Çevresinde Oynanan Geçmişten Günümüze Çocuk Oyunları"** adlı bu kitabımız, geleceğimizin teminatı olan siz çocuklara Belediyemizin hediyesidir.

Aliğa Belediyesi olarak bütün etkinliklerimizde öncelikle siz çocukların gelişimini ve eğitimini düşünerek hareket ediyoruz. Cumhuriyetimizin kurucusu büyük önderimiz Mustafa Kemal Atatürk'ün dediği gibi, sizler bizim geleceğimiz ve umut ışığımızıdır. Her şey sizin mutlu olmanız için...

Kitabımızdaki oyunları oynarken yüzünüzün hep gülmesi dileğiyle...

Hepinize kucak dolusu sevgiler...



Serkan Acar
Aliğa Belediye Başkanı





Sevgili Çocuklar,

Bir toplumun yaşattığı, paylaştığı ve geliştirdiği gelenek ve görenekler, o toplumun kültürünü oluşturur. Kültürel değerlerin yeni kuşaklara aktarılmasında en etkili yöntemlerden birisi de oyunlardır. Oyunlar, her dönem insanların hayatında olan ve gelişmelerine katkıda bulunan etkinliklerdir. Ancak, nesilden nesile aktarılan çocuk oyunlarımızın bir kısmı maalesef günümüzde tamamen unutulmuş, bazıları da kentleşme nedeniyle değişimlere uğrayarak bugüne kadar gelmiştir.

Günümüzde, siz çocukların çoğunlukla zaman geçirdikleri bilgisayarlar ve sanal ortamlar, sağladıkları oyunlar ve çeşitli eğitim siteleri ile sizlerin hem öğrenmenizi hem de eğlenmenizi sağlamaktadır. Fakat yeni gelişen bu teknolojiler, sizlerin becerilerinizin gelişmesine ve aranızdaki iletişimin sağlanmasına engel olmaktadır. Bu becerileri kazanmanızı sağlayan geleneksel oyunlarımızın öğretilmesini engelleyen bu teknolojiler, aynı zamanda oyunlarımızın gün geçtikçe unutulmasına da neden olmaktadır.

Oysa arkadaşlarınızla birlikte oynadığınız oyunlar; kendinizi daha iyi tanımanıza yardımcı olur. Sosyal gelişiminize önemli katkılar sağlar. Birlikte oynarken diğer arkadaşlarınızla iletişim kurmayı, paylaşmayı, işbirliği yapmayı ve yardımlaşmayı, birlikte problem çözmeyi öğrenirsiniz.



Örneğin; oyun sırasını bekleme, başkalarının haklarına saygı gösterme, sorumluluk alma, yardımlaşma, haklı-haksız, doğru-yanlış gibi değer ve kuralları öğrenirsiniz. Deneyimlerinizi geliştirip, öğrendiklerinizi pekiştirirsiniz. Ayrıca, oyunlar ile yapılan etkinlikler beyin ve kas gelişiminizi de sağlar. Özellikle fizik gücü gerektiren oyunlar (koşma, atlama, zıplama, tırmanma vb.) vücut sisteminizi çalıştırarak büyümenize ve güçlü olmanıza yardımcı olur.

Kısacası arkadaşlarınızla birlikte oynadığınız oyunlar;

-  İçinde yaşadığınız dünyayı ve çevrenizi tanımanızı,
-  Analitik düşünme yeteneği ve deneyim kazanmanızı,
-  Kendi gücünüzün sınırlarını keşfetmenizi,
-  İnsan ilişkilerini öğrenmenizi,
-  Çeşitli fikirler geliştirmenizi ve bunları ifade edebilmenizi,
-  Farklı fikirlere saygı duymanızı,
-  Paylaşmayı, arkadaşlarınızın isteklerini kabul etmenizi veya onlara kendi isteklerinizi nasıl kabul ettirebileceğinizi,
-  Duygularınızı ifade edebilmenizi,
-  Korku ve endişelerinizden kurtulmanızı,
-  Deneyimlerinizi geliştirmenizi ve öğrendiklerinizi pekiştirmenizi,
-  Arkadaşlarınızla oynamanın zevkini tadarken, onlarla geçinmenin yollarını da keşfetmenizi sağlar.







Bu amaçla hazırlanan “Aliğa ve Çevresinde Oynanan Geçmişten Günümüze Çocuk Oyunları” kitabıyla, siz çocuklarımıza bu oyunları tanıtmak ve hatırlatmak istedik.

Sevgili çocuklar, teknolojiyi, bilimde ve yaşantımızdaki yenilikleri takip edin. Çünkü bilimde ve teknolojide yenilikleri takip etmezsek geri kalırız. Ama sokağınızda, parkınızda, mahallenizde arkadaşlarınızla oyun oynamayı unutmayın. Bildiğiniz ve bu kitaptan yenilerini öğreneceğiniz oyunları evde, mahallenizde, parklarda, bahçelerde ve deniz kenarlarında bol bol oynayabilirsiniz. Arkadaşlarınızla keyifle oynayacağınız bu oyunları sizler de gelecekte yetişkin bireyler olduğunuzda, sizden küçüklere öğretebilirsiniz. Böylelikle milli kültürümüze ait oyun ve oyuncakların, sonraki kuşaklara aktarılmasına yardımcı olursunuz.

Hepinize sağlıklı, başarılı ve mutlu gelecek dileklerimizle...

Haydi çocuklar oyuna!



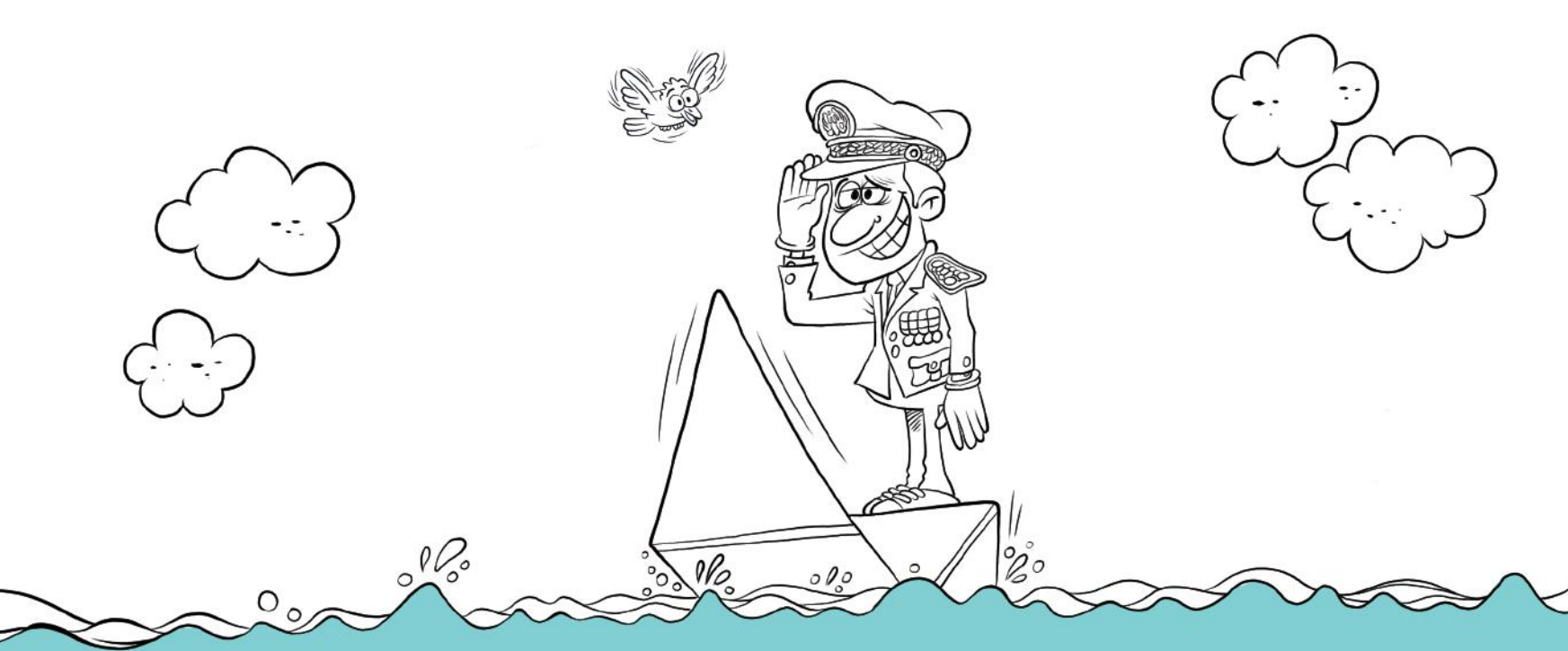
İÇİNDEKİLER

Amiral Battı.....	17
Beştaş.....	19
Bezirgânbaşı.....	21
Birdirbir.....	23
Çelik Çomak.....	25
Dokuz Taş.....	27
El Kızartmaca.....	29
Gölge Oyunu.....	31
Halat Çekme.....	33
Hulahop.....	35
İp Atlama.....	37
İp Oyunu.....	39
İsim Şehir Hayvan.....	41
İstop.....	43
Kaç Kurtul.....	45
Kağıt Uçak.....	47





Körebe	49
Köşe Kapmaca	51
Kutu Kutu	53
Mikado	55
Misket	57
Nuh'un Gemisi	59
Saklambaç	61
Sek Sek	63
Sos Oyunu	65
Topaç	67
Tren Oyunu	69
Tuzluk	71
Uzun Eşek	73
Üç Taş	75
Yağ Satarım	77
Yerden Yüksek	79



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	X									
2	X								X	
3					X					
4			X						X	
5									X	
6										
7					X	X				
8										
9										X
10	X					X				

AMİRAL BATTIL

Oyuncu sayısı:
En az iki oyuncu
Malzemeler:
Kalem, kağıt

Her oyuncuya bir kalem ve kâğıt verilir.

Oyuncular kâğıtlara 10x10 karelerden oluşan tablo çizer. Çizilen tablonun sütunlarına “A, B, C, D...” diye harfler; satırlarına ise “1, 2, 3, 4...” diye sayılar yazılır. Oyuncular kâğıtlarını birbirlerine göstermeden gemilerini çarpı işareti koyarak yerleştirir. Gemiler yalnızca yan yana veya alt alta gelecek şekilde yerleştirilebilir, çapraz şekilde yerleştirilemez.

Oyuncular, 1 adet Amiral Gemisi (xxxx) için 4 kutu, 2 adet Kruvazör (xxx) için 3 kutu, 3 adet Muhrip (xx) için 2 kutu, 4 adet Denizaltı (x) için 1 kutu işaretleyebilir.

Oyuncular, işaretleme işlemi bitince rakiplerinin işaretlediği gemileri bulmak için A7, B5, J1 gibi koordinatlar vererek tahminde bulunurlar. Eğer tahmin doğru ise rakibi “BOM” der. Tekrar boş atıncaya kadar tahminde bulunulur. Eğer boş atış yapıldıysa “KARAVANA” denir. Rakibinin gemilerini ilk batıran oyuncu oyunu kazanır.



BESTAS

Oyuncu sayısı:
En az iki oyuncu
Malzemeler:
5 adet yuvarlak taş

Taşlar yere serbest bırakılır. Ebe yerdeki taşlardan uygun olanını seçer. Seçtiği taşı havaya atar. Her attığında yerden bir taş alıp havaya attığı taşı yakalar. Yerdeki taş bitinceye kadar işlem devam eder. Eğer havaya attığı taşı yakalayamazsa veya yerden almak istediği taştan başka taş dokunursa oynama hakkını diğer oyuncu kazanır.



BEZİRGÂNBAŞI

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması
yok.

Malzemeler:
Malzeme yok.

İki oyuncu ebe (bezirgânbaşı) olur ve aralarında kendilerine birer takma isim seçerler, bunu diğer oyuncular bilmez. Karşılıklı geçerek ellerini köprü gibi tutarlar. Bezirgânbaşı önde olmak üzere kuyruk olurlar. Geçmek için “Aç kapıyı Bezirgânbaşı!” derler. Ebeler “Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin?” diye sorarlar. Bezirgânbaşı, “Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun!” diye yanıtlar. Ebelerin kolları yukarı kalkar, oyuncular sırayla altından geçerler. Ebeler sona kalanı kolları arasına alır ve oyuncunun kulağına sessizce aldıkları takma isimlerden birini seçmesini söyler. Oyuncu, ebelerden hangisinin adını söylerse onun arkasına geçer. Oyun bu şekilde kuyruktaki oyuncuların hepsi seçilene kadar devam eder. Sonunda ortaya bir çizgi çekilir. İki grup birbirlerinin bellerinden tutarak karşılıklı çekişirler. Çizgiyi geçen grup oyunu kaybeder.





BİRDİR BİR

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması
yok.
Malzemeler:
Malzeme yok.

Oyunun başında bir ebe seçilir. Ebe öne eğilerek ellerini dizlerine dayar. Diğerleri birkaç metre arayla sıra oluşturur. Oyuncular sırayla koşarak eğilmiş duran ebeğin üzerinden ellerini sırtına bastırıp, bacaklarını açarak atlar. Dengesini kaybeden ya da düşen oyuncu “yanmış” sayılır ve yeni ebe olur.





ÇELİK ÇOMAK

Oyuncu sayısı:
İki veya daha fazla
oyuncu

Malzemeler:
2 adet taş, birer
adet uzun ve kısa
çubuk

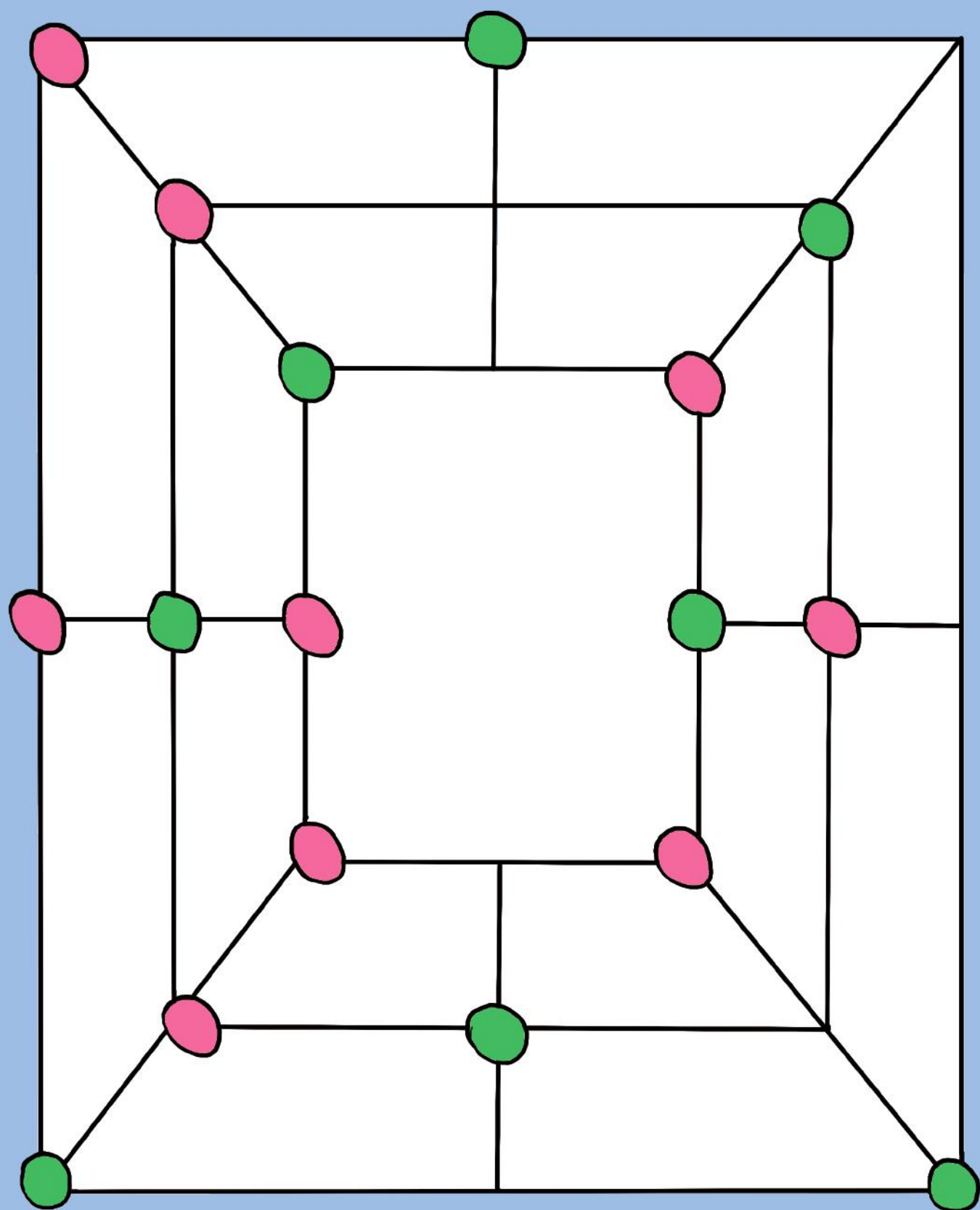
Bu oyunda “çelik” denilen kısa bir çubuk ile “çomak” adı verilen uzun bir çubuk kullanılır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Her iki gruptan birer oyuncu seçilir ve bu seçilen oyuncular çeliklerini uzağa fırlatır. Hangi oyuncu çeliği en uzağa atabilmişse o grup oyuna başlar (1. takım diyelim). Oyun başlarken yere küçük bir çukur açılır ya da iki taş, çeliğin boyu kadar aralıklı olarak yan yana konur.

2. takımın oyuncuları karşı tarafa geçer.

Oyuncu elindeki sopayla çukurun üzerine yerleştirdiği çeliği, 2. takımın oyuncularına

doğru hızla atar ve çomağı yere bırakır. Eğer 2. takım oyuncuları atılan çeliği havada yakalarsa hem sayı kazanır hem de çeliği kaptıran 1. takımın oyuncusu oyundan çıkmış olur. 2. takım çeliği yakalayamazsa, çeliği düştüğü yerden tekrar yerdeki çomağa doğru atar. Çomağı vurabilirlerse 1. takımın oyuncusu yine oyundan çıkar. Vuramazlarsa 1. takım çelikle çomağın arasındaki mesafeye bakarak, 2. takımın bu mesafeyi kendi belirledikleri bir adımda almasını ister. Oyunun başında kararlaştırılan sayıya ilk ulaşan takım oyunu kazanır.





DOKUZ TAŞ

Oyuncu sayısı:

İki oyuncu

Malzemeler:

Kâğıt, kalem,
9 adet taş

İç içe dizilmiş 3 kare üzerinde, 12 köşe ve 12 kenar olmak üzere 24 noktada oynanır. Oyuncular birbirinden farklı taş renkleri seçer. Oyuncular oyunun başında sırayla, taşlarını noktalara yerleştirir. Taşlar yerleştirilirken sıralı dizilmelidir. Rakibin taşlarını yerleştirirken sıralı dizmesi

engellenmelidir. Dokuzar taş yerleştirildikten sonra sırayla hamle yapmaya başlanır. Yatay, dikey veya çapraz bir üçlü dizebilen oyuncu, rakibinin bir taşını dışarı atma; yani “kıрма” hakkı kazanır. Üçlü dizi içindeki taşlar kırılmaz. Taşların hepsi üçlülerin bir parçasıysa herhangi biri kırılabilir. İki taşı kalan oyuncu, oyunu kaybeder.





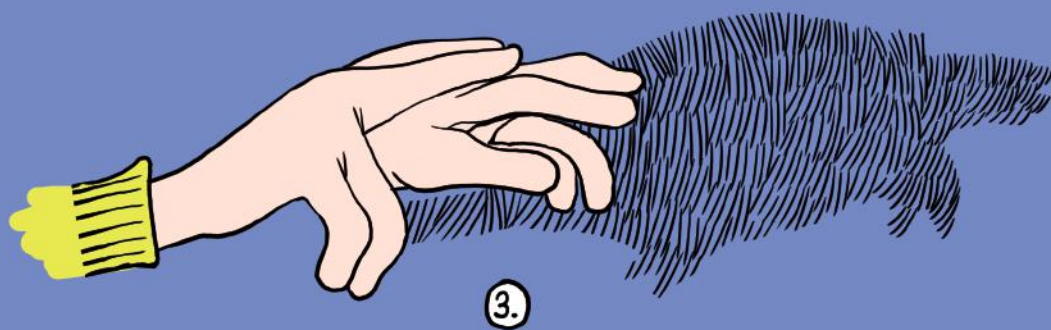
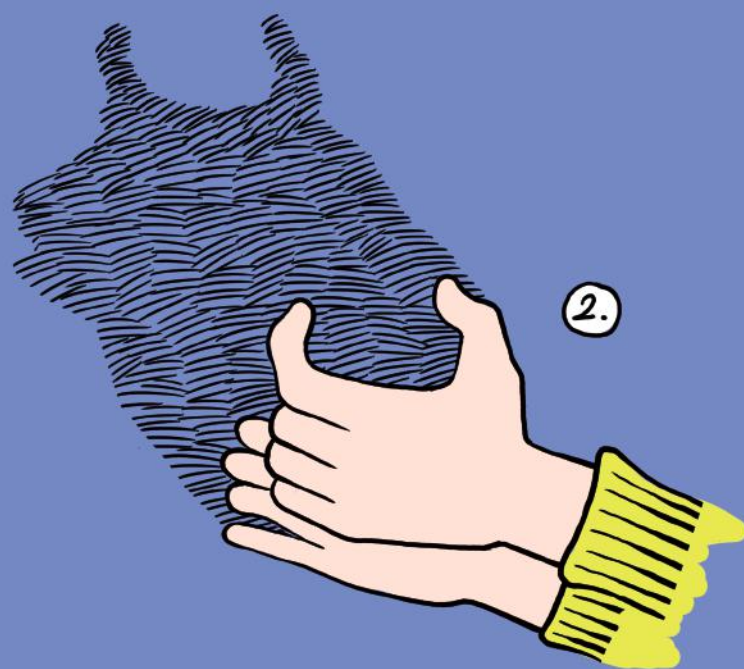
EL KIZARTMACA

Oyuncu sayısı:
İki oyuncu
Malzemeler:
Malzeme yok.

Oyuncular karşılıklı yerlerini aldıktan sonra biri ellerini avuç içleri yukarı gelecek şekilde öne doğru uzatır. Diğeriyse ellerini avuçları aşağı gelecek şekilde arkadaşının elleri üzerine koyar.

Elleri altta olan oyuncu sağ, sol ya da her iki elini aniden çekerek arkadaşının elinin üzerine vurmaya çalışır. Vurabilirse, oyuna aynı şekilde devam edilir. Iskalarsa, ellerini üste koyar ve vurma sırası diğer oyuncuya geçer.





GÖLGE OYUNU

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması
yok.

Malzemeler:
Beyaz perde, ışık,
kukla

Gölge oyunu, arkadan ışıkla aydınlatılan bir perde ve kuklalar ile oynanır. Tüm ışıklar kapatılır. Ortam karanlık hale getirilir. Sadece perdenin arkasında ışık yakılır. Arkadan gelen ışıkla aydınlatılan perdenin önünde kukla veya eller hareket ettirilerek oyun oynatılır. Perde yoksa resimde olduğu gibi ellere ışık tutarak da duvarda gölge yaratılabilir ve gölgeler konuşturulabilir.





HALAT ÇEKME

Oyuncu sayısı:
Eşit sayıda gruplar,
oyuncu sınırlaması
yok.

Malzemeler:
Halat, renkli bant

Oyunda kullanılacak halatın tam ortasına renkli bant ile işaret konur. Daha sonra halatın ortasına koyulan işaretin her iki yanına, işarete tam 2 metre uzaklıkta olacak şekilde işaretler koyulur. Oyunun oynanacağı zemin, ipteki işaretlerle aynı yere gelecek şekilde renkli bantlarla işaretlenir. Oyunun amacı, takımların işaretlenmiş halatın karşı tarafında bulunan 2 metrelik bölümü kendi taraflarına çekmeleridir. Oyun takım liderlerinin komutu ile başlar. İlk komut “Halatı al!”, ikinci komut “Halatı ger!” üçüncü komut da “Çek!”tir. “Başla” komutu ile takımlar halata asılarak, karşı takımı kendilerine doğru çekmeye çalışırlar. Takımların halatı çekmesi sırasında takım lideri takımı yönlendirir. Takım liderinin komutuna uyarak birlikte hareket edilir. Halat çekme oyunu sırasında oyuncuların ayakları haricinde yerden destek almaları ve yere oturmaları yasaktır. Halat çekme oyunu, bir takımın halatın karşı tarafında bulunan 2 metrelik bölümü kendi tarafına çekmesiyle ya da herhangi bir takımın oyuncularının yere düşmesi ile son bulur.





HULAHOP

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması
yok
Malzemeler:
Hulahop

Hulahop bel hizasına getirilir. Hulahopu çevirmeye başlamadan önce el ile tutup çevrilecek yöne doğru itilir. Hulahopun düşmemesi için vücudun ritmik olarak kıvrılması gerekir.

Hulohopu tüm oyuncular aynı anda çevirmeye başlar. Hulohopu düşüren oyuncu oyundan çıkar.





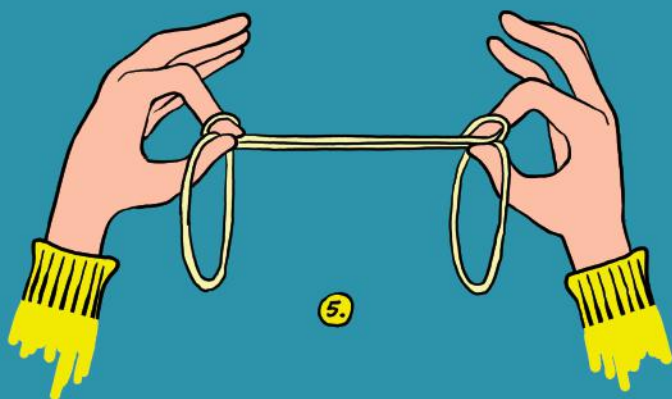
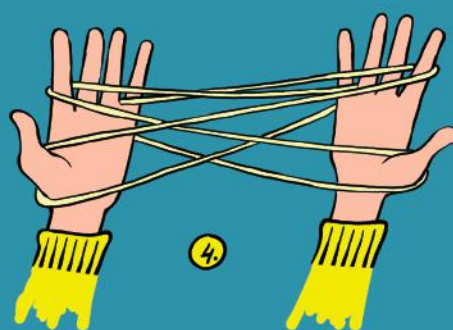
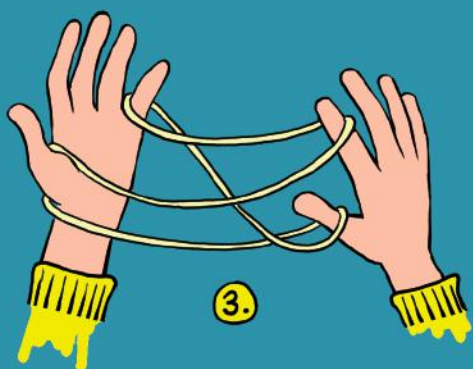
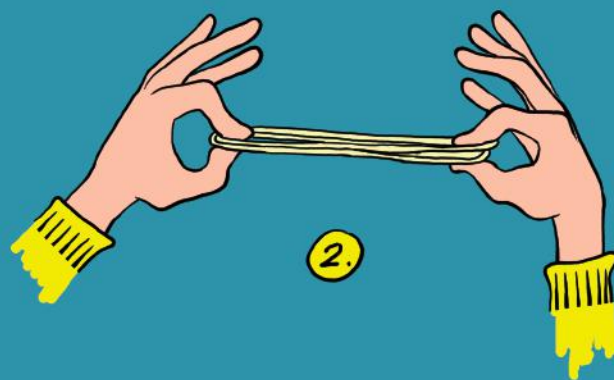
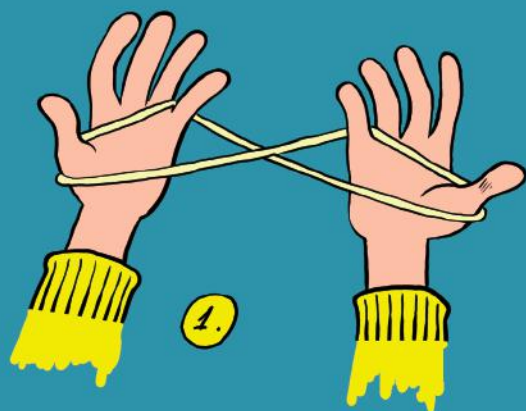
İP ATLAMA

Oyuncu sayısı:
Tek veya birden
fazla oyuncu
Malzemeler:
İp

Uzun bir ip iki ucundan tutulduktan sonra dirsekler kırılarak eller omuz hizasında kaldırılır. Uzun bir ip, iki ucundan iki elle tutulur. Sonra havaya doğru çevrilir. Oluşan halkanın içinden baş ve vücudun hiçbir yeri değiştirilmeden zıplayarak geçilmelidir.

Birden fazla oyuncu ile de oynandığında ise, iki kişi ipin uçlarından tutar ve çevirmeye başlar. İp çevrilirken diğer oyuncular sırayla ya da yan yana ipin içine girerek atlarlar. Atlarken ip kimin ayağına takılırsa, ip tutma sırası o oyuncuya geçer.





İP OYUNU

Oyuncu sayısı:
İki oyuncu
Malzemeler:
İp

İp, önce şekil 1'deki gibi parmaklar arasından, sonra çapraz olarak orta parmaklardan geçirilir. Daha sonra ipte meydana gelen çaprazlıklar karşı oyuncu tarafından diğer yerlerden geçirilerek çeşitli şekiller ortaya çıkarılır. İp kimin elinde çözülürse o oyunu kaybeder.



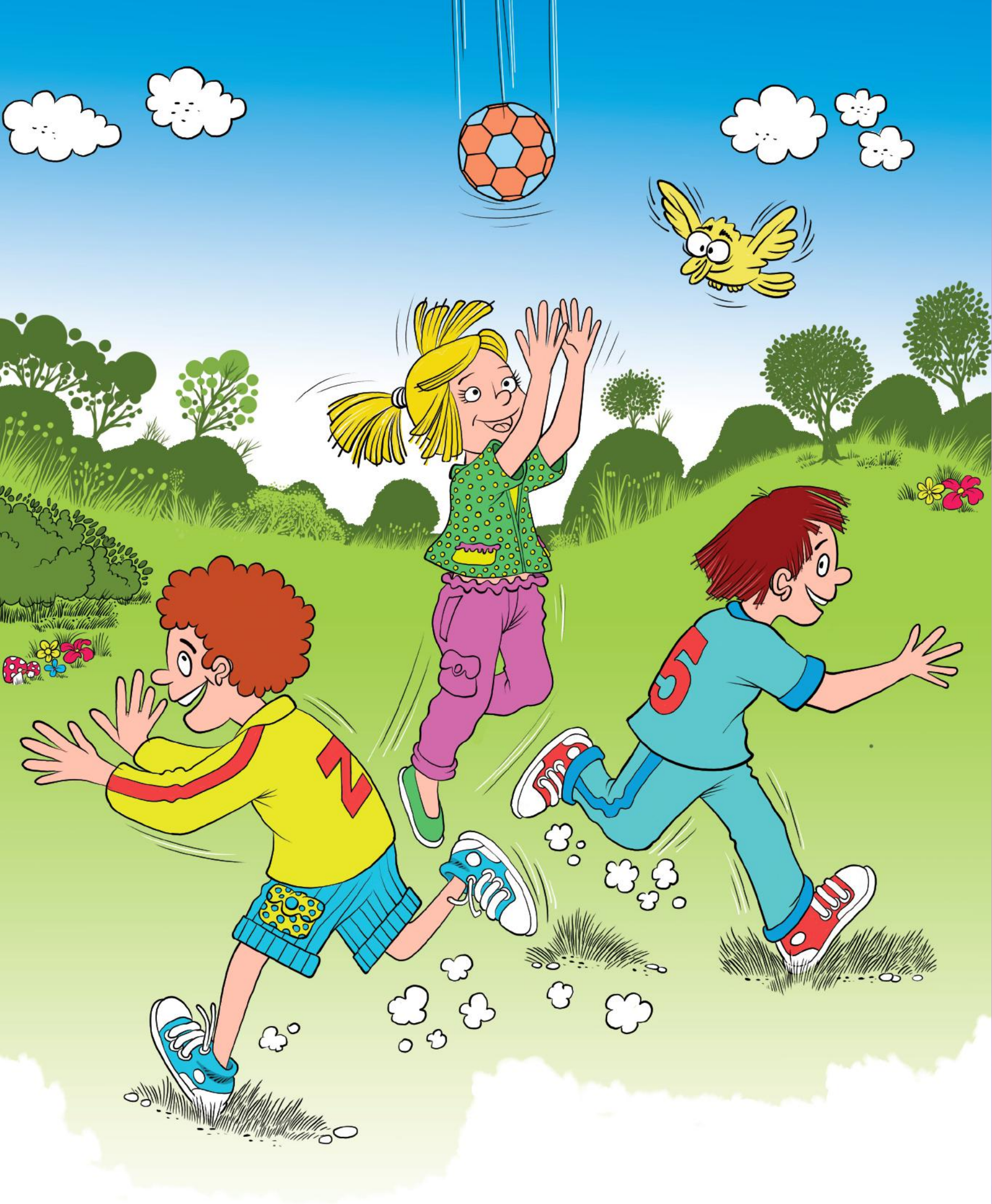


İSİM ŞEHİR HAYVAN

Oyuncu sayısı:
En az iki oyuncu
Malzemeler:
Kağıt, kalem

Her oyuncu elindeki kâğıda altı sütun çizer. Oyuncular sütunlara başlık olarak isim, şehir, bitki, hayvan, ülke, eşya isimleri yazar. Bir oyuncu içinden alfabeyi sayar. Alfabeyi sayarken yanındaki oyuncunun komutuyla durur ve durduğu son harfi söyler. Her oyuncu söylenen harfle başlayan kelimeler (isim, şehir, bitki, hayvan, eşya, ülke) bulup, bunları kâğıttaki sütunlara yazar. Oyuncular belirledikleri süre içerisinde tüm sütunlara uygun kelimeleri yazmalıdır. Süre bitiminde oyuncular, buldukları kelimeleri sıra ile söylerler. Doğru söylenen her kelime için on puan, ortak söylenen kelimeler için beşer puan kazanılır. Oyunun sonunda en çok puan toplayan oyuncu oyunu kazanır.





İSTOP

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması
yok.
Malzemeler:
Top

Bir ebe seçilir. Ebe topu havaya fırlatır ve oyuncularından birinin ismini söyler. İsmi söylenen oyuncu, topu yere düşmeden yakalamaya çalışırken, diğer oyuncular toptan uzaklaşmaya çalışır. Oyuncu topu yere düşmeden yakalamayı başarırsa "İSTOP" diye bağırır. O anda bütün oyuncular oldukları yerde durmak zorundadır. Topu yakalayan

oyuncu, topu havaya fırlatır ve tekrar oyuncularından birinin ismini söyler. İsmi söylenen oyuncu, topu yere düşmeden yakalamayı başaramazsa, topu yakaladığı noktada "İSTOP" diye bağırır ve toptan uzaklaşan bütün oyuncular oldukları yerde durur. Ebe diğer bir oyuncuyu toplama çalışır. Oyuncu vurulmamak için yerinde sıçrayabilir, eğilebilir ama yerini değiştiremez. Bu oyuncu isterse topu tutmayı da deneyebilir. Topu tutabilirse, bu kez de ona top atan oyuncuyu vurmaya çalışır. Oyuncu topu tutamaz ve vurulursa yeni ebe olur. Top oyuncuya isabet etmezse, topu atan oyuncuya ceza verilir.



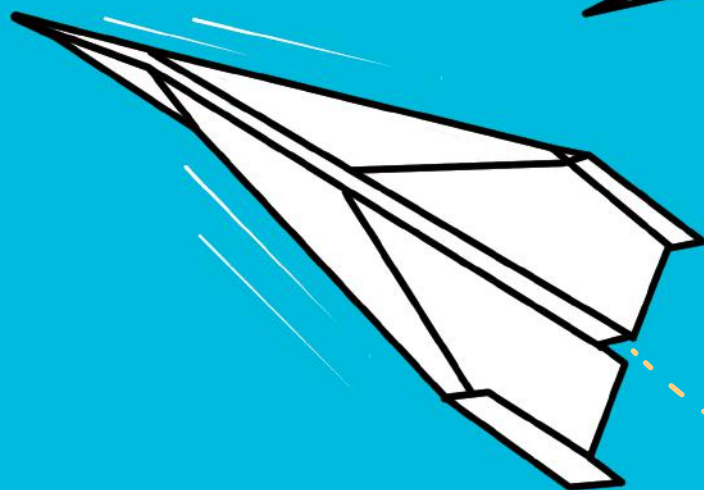
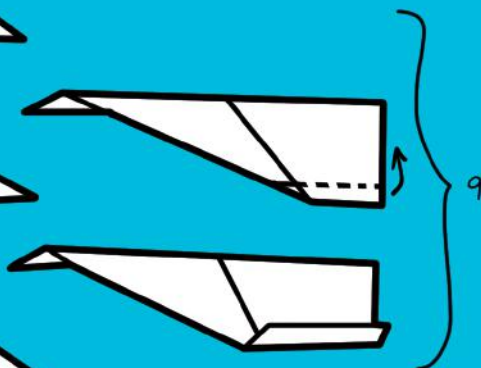
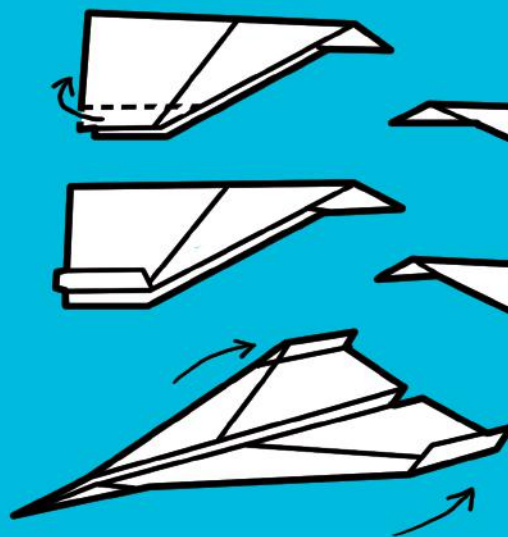
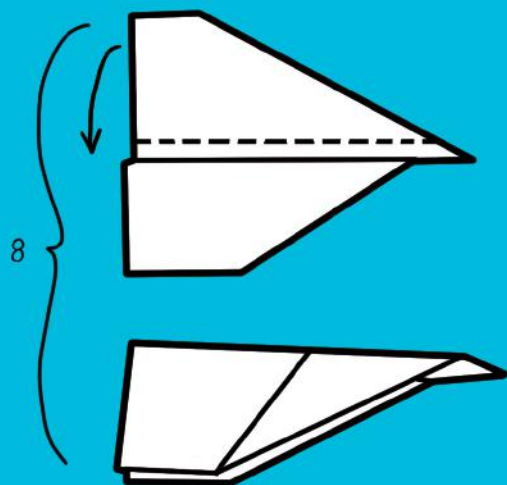
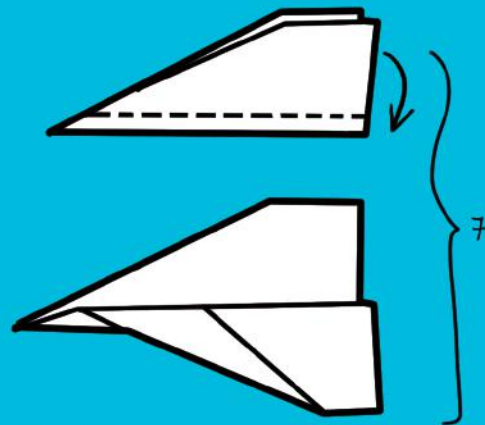
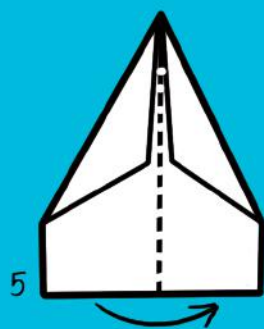
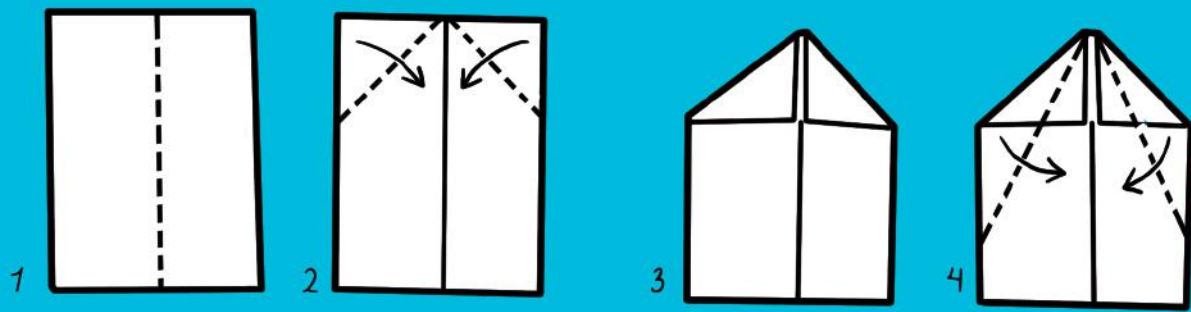


KAC KURTUL

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması
yok.
Malzemeler:
Malzeme yok.

Ebe, sayışma yolu ile belirlenir. Oyuncular tek sıra halinde yan yana dizilir. Sıranın başındaki oyuncu, karşıda duran ebe fark etmeden yerinden ayrılarak koşmaya başlar. Ebe onu gördüğü anda kovalamaya başlar. Koşan oyuncu ebeye yakalanırsa kendisi ebe olur. Yakalanmadan diğer oyuncuların yanına dönerek onlardan birinin önünde durursa, sırasını atlatmış olur ve ebe olmaktan da kurtulur. Bundan sonra, önünde durduğu oyuncu koşmaya başlar. Ebe oyunculardan hiçbirini yakalayamazsa, oyun aynı ebeyle yeniden başlar.





KAĞIT UÇAK

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması
yok.
Malzemeler:
Kağıt

A4 kâğıt, şekil 1'deki gibi ortadan ikiye katlanır ve açılır. Kat izi oluşturulur. Ardından şekil 2'deki gibi iki kenarından üçgen olacak şekilde katlanır. Üçgen şeklinde katlanan kısım, şekil 3'teki gibi içe doğru katlanır.

Katlanan kısım tekrar uçlarından üçgen şeklinde içe katlanır ve alttan çıkan küçük üçgen dışa doğru şekil 4'teki gibi katlanır. Ardından kâğıt ortadan ikiye katlanır. Uçağın kanatları şekil 6'daki gibi iki yana katlanarak şekil tamamlanır. Kağıt uçaklar uçarılır.



KÖREBE

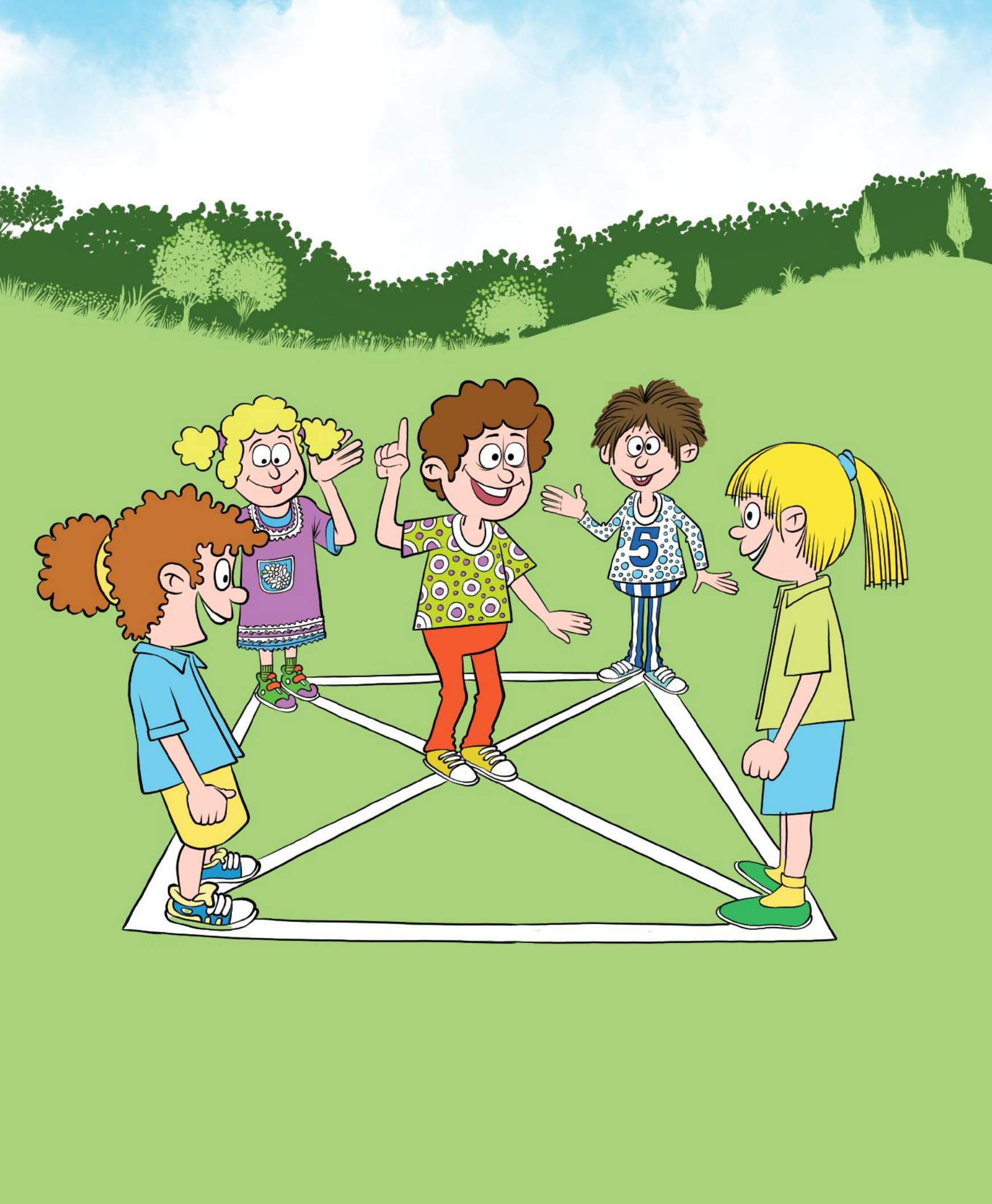
Oyuncu sayısı:
İstenilen sayıda
oyuncu
Malzemeler:
Göz bandı

Oyuncular arasında sayışarak bir ebe belirlenir. Ebenin gözleri bir bezle bağlanır. Oyuncular ebe ortada olacak şekilde bir halka oluşturur. Ebenin çevresinde el çırparak halkayı bozmadan dönen oyuncular, aşağıdaki tekerlemeyi tekrarlar:

Türkü söyler döneriz,
Bil bakalım biz kimiz,
Elindeki değnekle,
Göster bizi körebe.

Ebe, kollarını öne uzatarak oyunculardan birine dokunarak, onun kim olduğunu anlamaya çalışır. Eğer onun kim olduğunu anlayıp adını söylerse, dokunduğu oyuncu ebe olur. Eğer yanlış kişiyi söylerse, oyun aynı ebeyle devam eder.



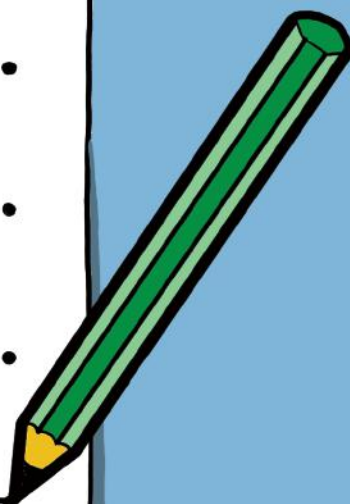
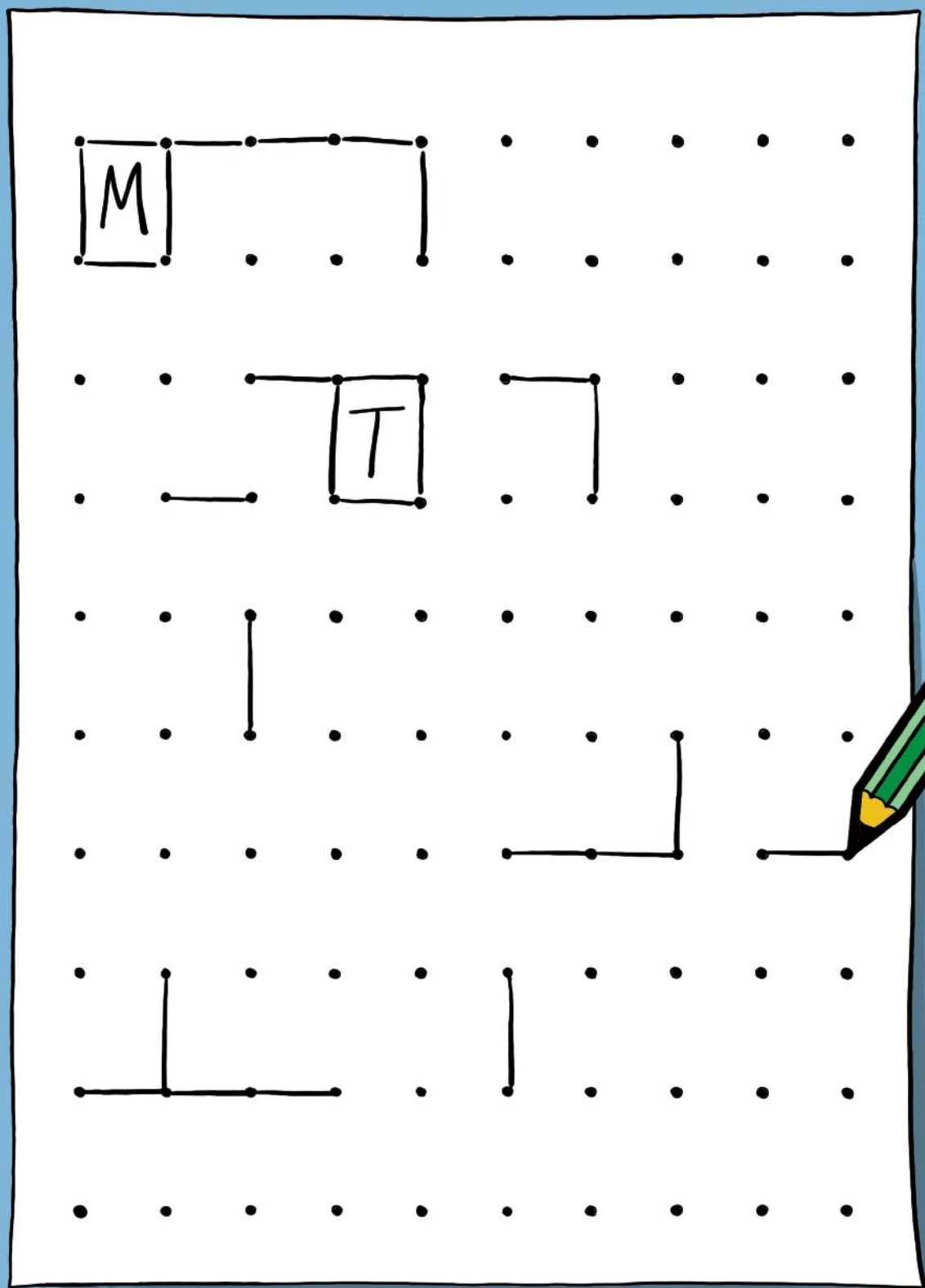


KÖŞE KAPMACA

Oyuncu sayısı:
Beş-altı oyuncu
Malzemeler:
Malzeme yok.

Sayışma yolu ile bir ebe seçilir. Oyuncuların belirlediği köşeler işaretlenir. Ebe oyuncuların ortasında bir yerde durur. Oyuncular ebeye yakalanmadan, birbirleriyle durdukları köşelerini değiştirmeye çalışır. Oyuncular ebeyi şaşırtmak için köşelerini değiştiriyormuş gibi yaparak ebeyi şaşırtabilir. Köşe değiştirme sırasında oyunculardan biri ebeye yakalanırsa, o kişi yeni ebe olur.





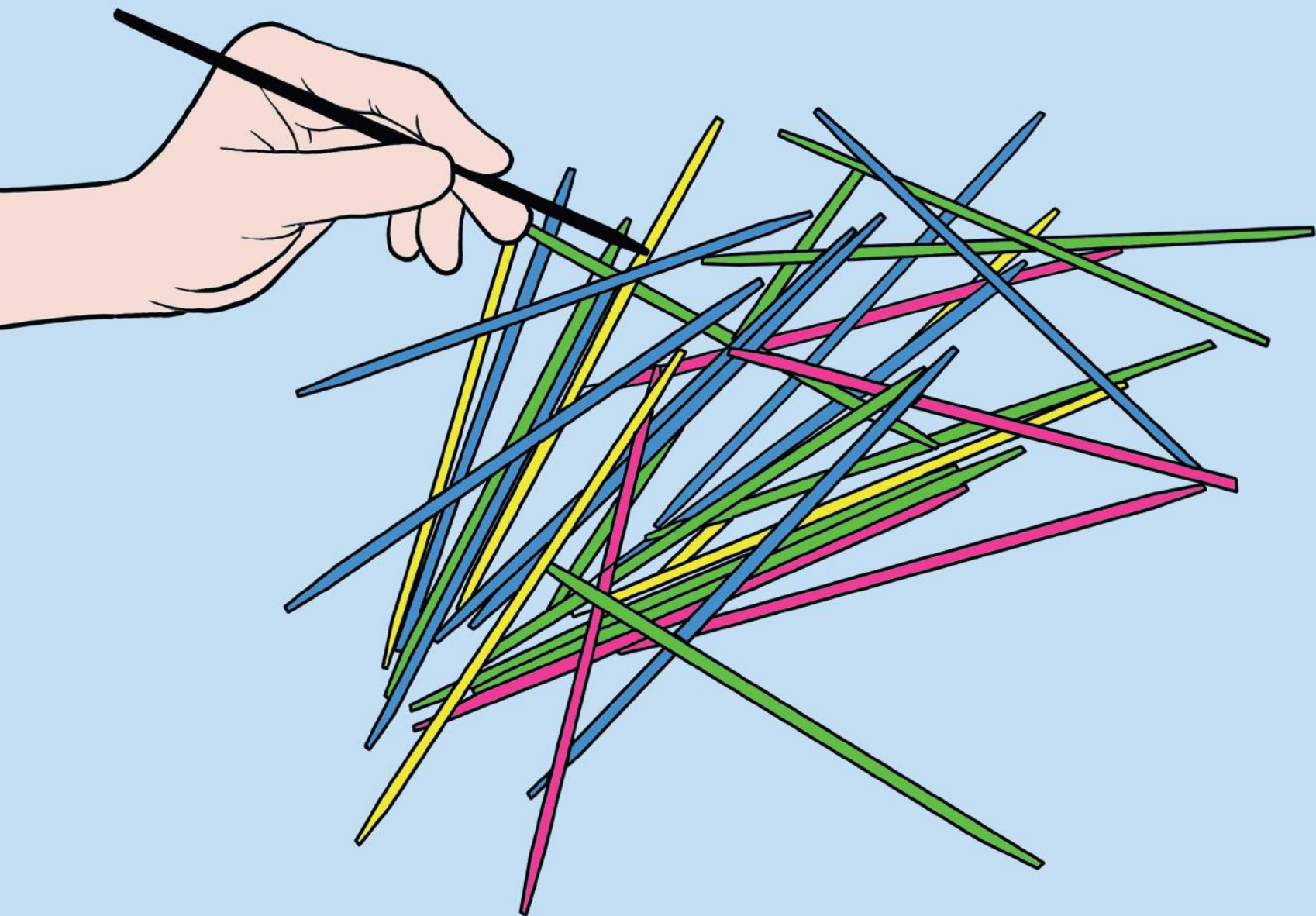
KUTU KUTU

Oyuncu sayısı:
İki-dört oyuncu
Malzemeler:
Kağıt, renkli boya
kalemleri

Düz beyaz kâğıt üzerine istenildiği kadar eşit mesafede noktalar çizilir (kareli kâğıt da kullanılabilir). Oyunun amacı, çizilen çizgilerden kutu oluşturmaktır. Her bir oyuncu sırası geldiğinde kendine ait renkli kalemle iki noktayı çapraz olmamak

şartıyla birleştirir. Kutuyu oluşturan son oyuncu, o kutunun içine kendi isminin baş harfini yazar. Kutu oluşturan oyuncu oyuna tekrar kendisi başlar. Eğer oyuncunun arka arkaya kutu yapma şansı varsa, bunu yapabilir. Eğer yok ise sıra diğer oyuncuya geçer. Tüm noktalar bittiğinde, isminin baş harfi en çok olan oyuncu, o oyunu kazanmış olur.





MİKADO

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması
yok.
Malzemeler:
Mikado çubukları

Çubuklar bir demet olarak dik tutulup yere bırakılır. Böylece çubuklar masa üzerine gelişigüzel şekilde yayılır. Amaç; diğer çubukları kıpırdatmadan bütün çubukları teker teker toplamaktır. Oyuncu, bir çubuğu alırken diğer bir çubuğu oynatırsa, sıra bir sonraki oyuncuya geçer; aksi takdirde oyun

aynı oyuncuyla devam eder. Önceden toplanmış olan bir çubuk yardımcı olarak kullanılabilir. Oyun sonunda puanlama, çubukların üstündeki renkli şeritlere göre yapılır. Çubuklardan genelde mavi çizgili olanı mikadodur ve en yüksek değere sahiptir. Yerdeki çubukların hepsi toplandığında oyun sona erer ve en yüksek puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır.





Misket

Oyuncu sayısı:
İki oyuncu
Malzemeler:
Misket

Bu oyunu oynamak için her oyuncunun eşit sayıda misketinin olması gerekir. Oyuna hangi oyuncunun başlayacağı misket atılarak belirlenir. Bunun için bir çizgi çizilir. Çizgiye en yakın misketi atan oyuncu ilk olarak oyuna başlar. Atılan misketlerin çizgiye uzaklığı, oyuna başlayacak olanların sırasını belirler. Amaç; yana dizilmiş misketleri vurmaktır. Oyuncu, kaç misket vurursa o kadar misket alır. Baştaki misketi vuran oyuncu tüm misketleri kazanır.



MUH'UN GEMİSİ

Oyuncu sayısı:
Eşit sayıda oyuncu
Malzemeler:
Kağıt, kalem

Oyuna başlamadan önce oyuncu sayısı kadar kâğıt hazırlanır. Bunun yarısı kadar da hayvan cinsi seçilir. Her cinsin ismi ikişer kâğıdın üzerine yazılır ve kâğıtlar karıştırılır. Oyuncular bu kâğıtlardan birer tane seçerler, seçtikleri kâğıtları kimseye göstermezler. Her oyuncu, kâğıdında

yazılı hayvanın taklidini yaparak eşini arar. Örneğin; kâğıdında tavuk yazan oyuncu gıdaklayarak herhangi bir şekilde tavuk taklidi yapan diğer oyuncuyu arar. Tavuk, köpek gibi sesleri kolay taklit edilebilen hayvanların birbirini bulması kolaydır. Kâğıdında yılan ya da çekirge gibi hayvanların ismini yazan oyuncuların işi daha zordur. Birbirini bulmakta en sona kalan çift oyunu kaybeder.





SAKLAMBAÇ



Sayışma yoluyla bir ebe seçilir. Ebe duvara önünü döner. Ön kolu üzerine yüzünü ve gözünü kapatır. Önceden belirlenen bir rakama kadar yüksek

sesle sayar. Bu sırada diğer oyuncular belirlenen alan içerisindeki yerlere saklanır. Ebe,

saymayı bitirdikten sonra "Önüm, arkam, sağım, solum sobe, saklanmayan ebe!" der ve oyuncuları

aramaya başlar. Diğer oyuncular ise ebenin korunaksız bıraktığı ebe duvarına "Sobe!" diye bağırarak dokunmaya çalışırlar. Dokunabilen oyuncular ebe olmaktan kurtulur. Ebe saklandığı yerde bir oyuncuyu bulursa oyuncudan önce gelip sobelemesi gerekir. Oyuncu ebeden önce gelip sobelerse ebe, ebelikten kurtulamaz. Ebe, bir oyuncuyu başka bir oyuncu sanıp adını yanlış söyleyerek sobelerse, tüm oyuncular saklandığı yerden çıkarak "Çanak çömlek patladı!" diye bağırır. Ebe yeniden ebe olur. Eğer ebe, birden fazla kişiyi saklandıkları yerde bulur ve sobelerse, yakalananlar kendi aralarında sayışırlar ve kalan oyuncu ebe olur.

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması yok.

Malzemeler:
Malzeme yok.





SEK SEK

Oyuncu sayısı:
İki oyuncu
Malzemeler:
Taş, tebeşir

Yere 1'den 8'e kadar numaralandırılmış dörtgenler çizilir. İlk oyuncu, taşını 1 numaralı dörtgenin içine atar. Taşın olduğu dörtgenin üzerinden atlayarak diğer dörtgenlere tek ayak üzerinde zıplayarak gider. Tek dörtgen olanlara tek ayakla, yan yana olan dörtgenlere iki ayakla basar 8 numaralı dörtgene gelince geri döner. 2

numaralı dörtgene gelince tek ayağının üzerindeyken 1 numaralı dörtgendeki taşı alır ve bu dörtgenin üzerinden atlayarak çizginin dışına çıkar. Daha sonra 2 numaralı dörtgene taşını atar. Aynı şekilde sekerek gider. Dönüşte 2 numaradan taşı alır ve üzerinden atlayarak çizgiden çıkar. Bu şekilde 8'e kadar devam eder. Attığı taş bir çizginin üzerine gelirse, çizgiye basarsa veya iki ayağı birden yere değerse oyuncu yanar. Sıra diğer oyuncuya geçer. Tekrar sırası gelince kaldığı yerden devam eder. Dörtgen sayısı arttırılarak, oyun zorlaştırılabilir.



S	S	O
S	O	O
O		N

SOS

Oyuncu sayısı:
İki oyuncu
Malzemeler:
Kalem, kağıt

Resimde görüldüğü gibi karelere bölünmüş kâğıt kullanılır. Oyuncular kendine “S” ya da “O” harflerinden birini seçer. İlk oyuncu karelerden birine kendine ait olan harfi yazar. Diğer oyuncu da sıra kendine geldiğinde kendi harfini yazar. Oyunun amacı, oyuncuların “SOS” kelimesini dikey, yatay ya da çapraz bir şekilde elde etmeye çalışmalarıdır. İlk “SOS” yazan oyuncu, oyunu kazanır.

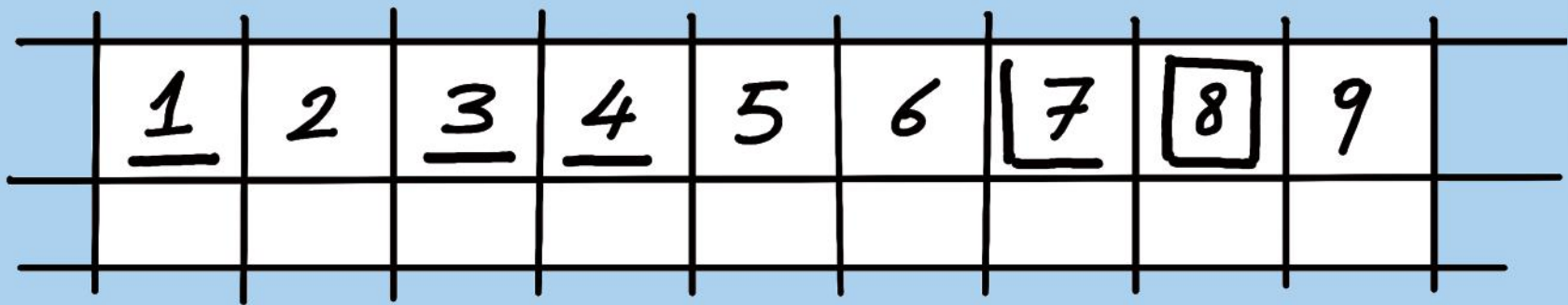




TOPAC

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması
yok.
Malzemeler:
Topa

Topacın ucuna, “kaytan”
adı verilen ip sıkıca
sarılır. Daha sonra ip,
ucundan hızla geriye
doğru ekilirken,
topacın sivri ucu yere
doğru olmak üzere ileri
fırlatılır. Oyuncular
topalarını aynı anda evirmeye
başlar. Kimin topacı daha uzun
süre dönerse, o oyuncu oyunu
kazanır.

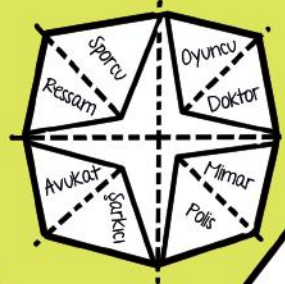
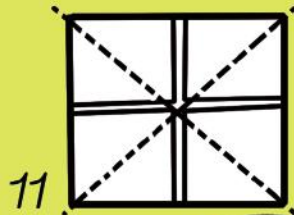
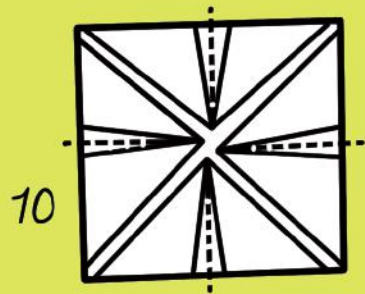
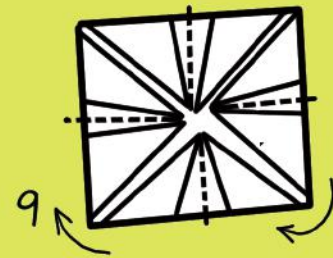
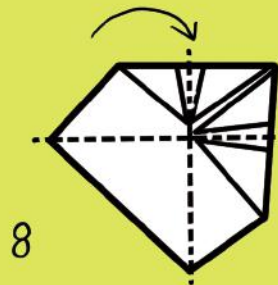
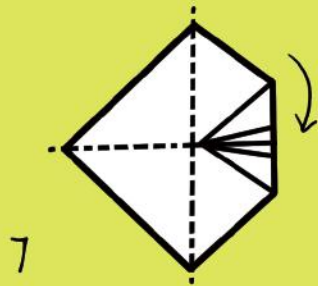
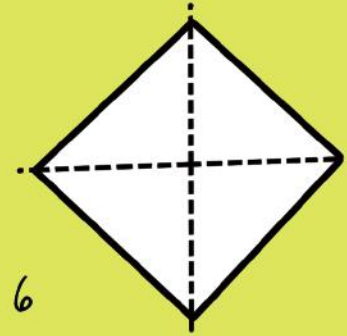
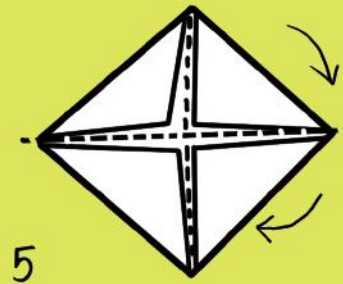
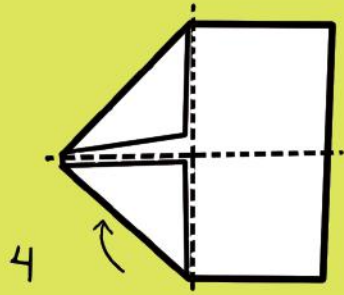
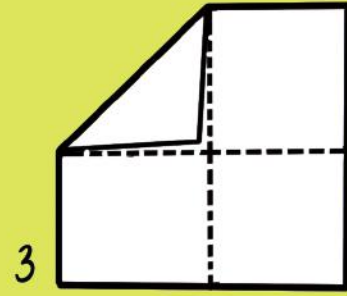
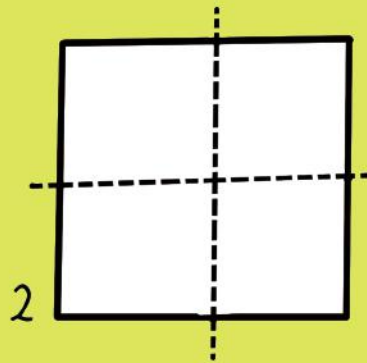
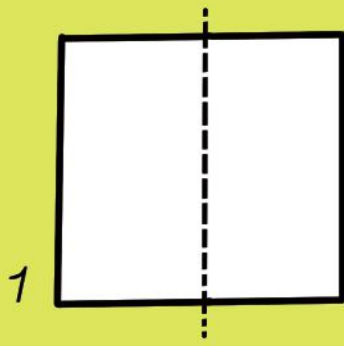


TREN OYUNU

Oyuncu sayısı:
İki oyuncu
Malzemeler:
Kalem, kağıt

Oyuna kimin başlayacağı sayışma yolu ile belirlenir. Oyuncular elindeki kağıda 1'den 9'a kadar olan rakamları yan yana yazar. İlk oyuncu, başka bir kâğıda diğer oyuncuya göstermeden bir rakam yazar. Rakip oyuncu, hangi rakamın yazıldığını kalem hareketlerinden tahmin etmeye çalışır. Eğer bilirse yazma sırası rakip oyuncuya geçer. Bilemezse ilk oyuncu, 1'den 9'a kadar yazdığı rakamların olduğu kağıda sorduğu rakamın bir kenarına çizgi çeker. Hangi oyuncu 1'den 9'a kadar her rakamın dört kenarına çizgi çekip, karelerden vagon oluşturursa, o oyuncu oyunu kazanır.





TUZLUK

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması yok.
Malzemeler:
Kağıt

Tuzluk yapabilmek için kare bir kâğıda ihtiyaç vardır. Kâğıt, şekilde görüldüğü gibi ikiye katlanır. Katladıktan sonra ilk şekline geri getirilir (Şekil 1). Sonra katlanmayan kenarlar tekrar katlanır ve tekrar eski haline getirilir. Bunun nedeni orta kat

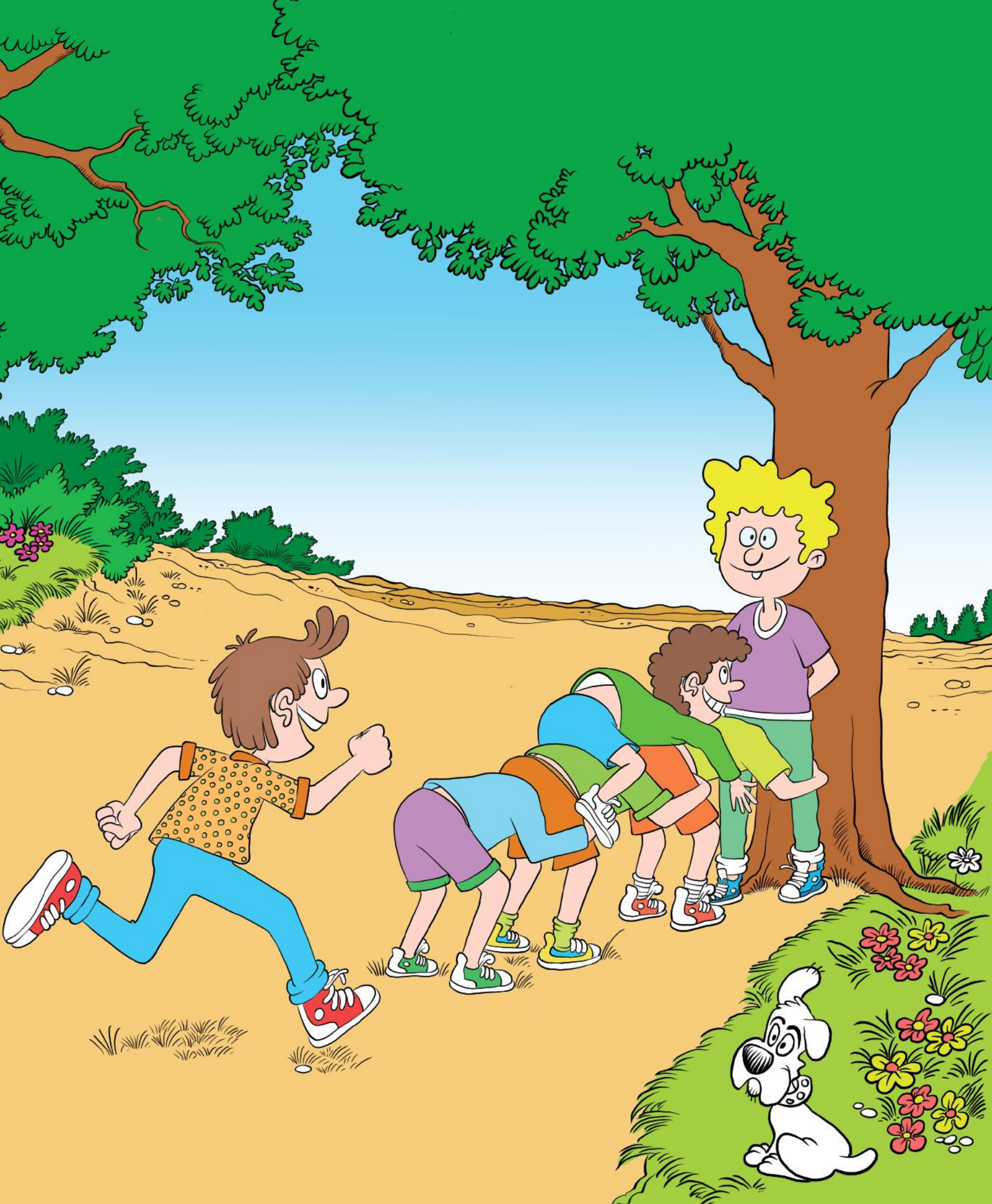
izlerini oluşturmaktır (Şekil 2). Daha

sonra kâğıdın her bir köşesi orta noktaya doğru katlanır (Şekil 3-4-5).

Tüm köşeler bitince kâğıt ters çevrilir (Şekil 6).

Tersten tüm köşeler orta noktaya teker teker katlanır (Şekil 7-8-9). Oluşturulan parça (Şekil 10), ters çevrilir ve şekil 11'deki gibi bir görüntü elde edilir. Bu parça elde tutulup, geriye doğru ikiye katlandığında tuzluk hazır hale gelir.

Katlı haldeyken, boşluk olan karelerin içinden 4 parmağa geçirilir. Bir sayı söylenir ve o sayı kadar parmaklar oynatılır.



UZUN EŞEK

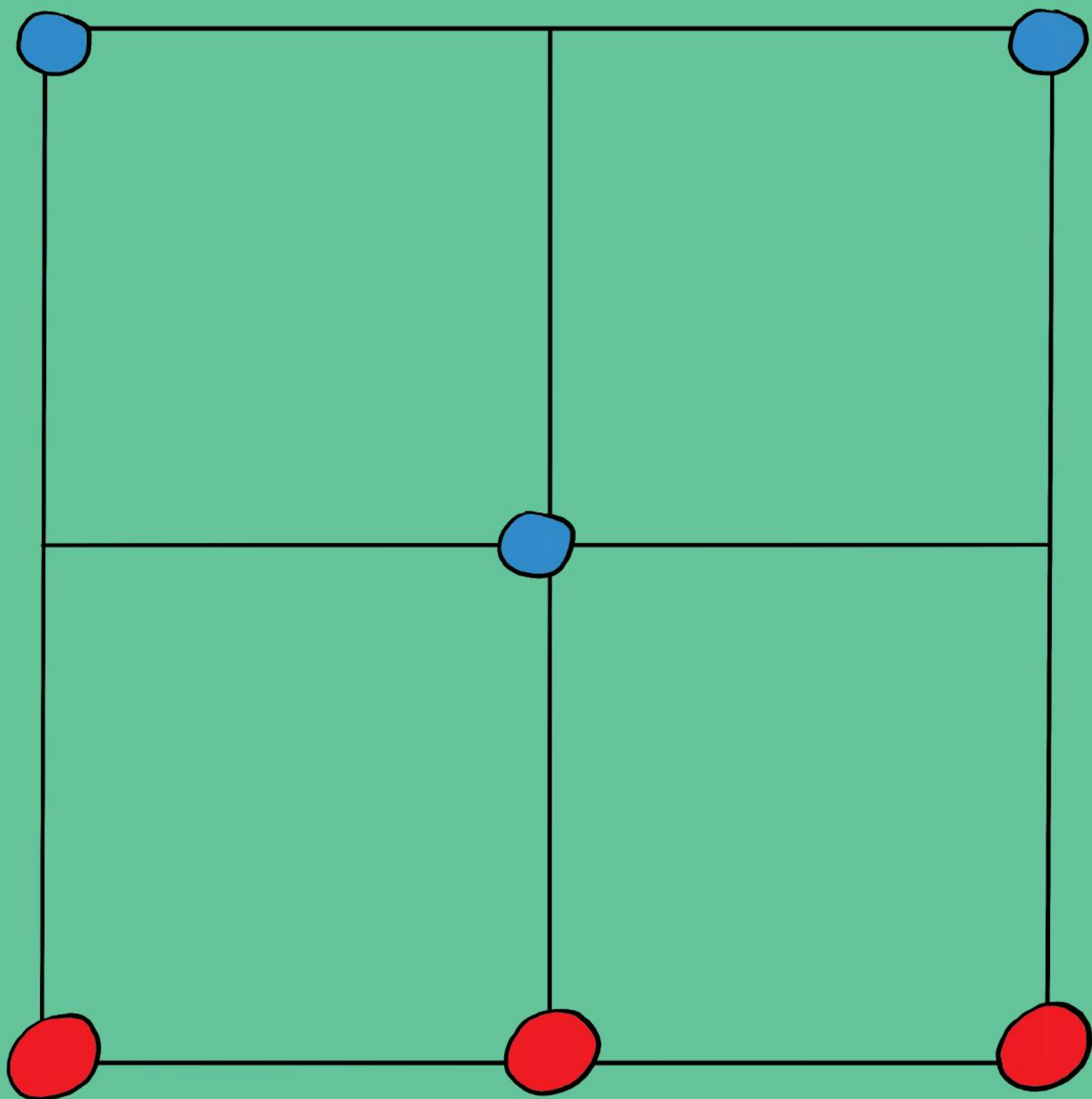
Oyuncular iki eşit sayıda grup oluştururlar. Bir hakem seçilir. Hakem olan kişiye yastık da denir. Sayışma veya kura çekerek eğilecek grup belirlenir. Hakem olan kişi sırtını sağlam bir yere yaslar ve bacaklarını açar. Eğilen takımın ilk oyuncusu kafasını yastığın bacakları arasına sokarak omuzlarını yastığın bacaklarına dayar. Takımın geri kalan oyuncuları da o oyuncunun arkasına aynı şekilde dizilirler. Karşı takımın oyuncuları sıra ile eğilen takımın sırtlarına atlayıp, dengede kalmaya çalışırlar. Eğilen takım devrilmemişse ve atlayan takım oyuncularından hiçbirinin ayağı yere değmemişse aşağıdaki tekerleme söylenir:

Bizim köyün imamı,
Altın verir samanı,
Üstten çıkar dumanı.
Çattı da pattı kaç attı?

Tekerleme bittiginde, atlayan takımın ilk baştaki oyuncusu yastığa parmaklarıyla 1 veya 2 işareti yapar. Eğilen takımın en başta bulunan oyuncusu da “çift” ya da “tek” diye bağırır. Yanlış tahmin ederse eğilen takım uzun eşek olmaya devam eder. Doğru tahmin ederse gruplar yer değiştirir.

Oyuncu sayısı:
Eşit sayıda oyuncu
Malzemeler:
Malzeme yok.





ÜÇ TAS

Oyuncu sayısı:
İki oyuncu
Malzemeler:
Kağıt, kalem,
üç küçük taş

Bir kâğıda resimdeki gibi bir şekil çizilir. Her bir oyuncunun üç tane taşı olması gerekir.

Oyuna kimin başlayacağı sayışma yolu ile belirlenir. Oyuncular ellerindeki taşları sırayla kesişim noktalarına koyarlar. Oyuncuların amacı, kesişim noktalarına yerleştirilen taşlarla yatay, dikey ya da çapraz yönde bir sıra oluşturmaktır. Oyuncular taşlarını sırayla ve teker teker boş kesişme noktalarına yerleştirerek oyunun başlangıç konumunu oluşturur. Daha sonra her oyuncu sırayla bir taşı komşu bir boş noktaya geçirir ve üçlü bir sıra oluşturmaya ve bu sırada da rakibinin sıra oluşturmalarını engellemeye çalışır. Taşlarıyla ilk sırayı oluşturan oyuncu kazanır.





YAĞ SATARIM

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması
yok.
Malzemeler:
Mendil

Oyuncular halka şeklinde dizilip çömelir. Oyuncular arasında sayışma yoluyla ebe seçilir. Ebinin elinde bir mendil olur. Elindeki mendili gizleyerek halka şeklinde dizilen oyuncuların çevresinde dolandır. Bazen mendili bir oyuncunun arkasına bırakıyormuş gibi yaparak oyuncuları şaşırtmaya çalışır. Oturan oyuncular arkalarına bakamaz. Ancak elleriyle yeri yoklayabilir. Ebe olan oyuncu arkadaşlarının etrafında dönerken, bir taraftan da tekerleme söyler:

Yağ satarım, bal satarım,
Ustam ölmüş ben satarım.
Ustamın kürkü sarıdır,
Satsam on beş liradır.
Zam-bak, zum-bak,
Dön arkana iyi bak.

Birkaç kez bu şekilde dolandıktan sonra elindeki mendili bir oyuncunun arkasına bırakır. Bunu fark eden oyuncu mendili yerden alarak ebeyi kovalamaya başlar. Ebe sırtına mendille dokunulmadan oyuncunun yerine oturursa ebelikten kurtulmuş olur. Eğer oyuncu ebeyi yakalarsa, tekrar ebe olur.





YERDEN YÜKSEK

Oyuncu sayısı:
Oyuncu sınırlaması
yok.
Malzemeler:
Malzeme yok.

Oyun en az 3 oyuncu ile oynanır. Oyunculardan biri 3'e kadar sayar, oyuncular yerden yüksek bir yere çıkar. Yüksek bir yere çıkamayan veya yerden yükseğe en son çıkan oyuncu ebe olur. Oyuncular arasından biri ebe olmak için istekli de olabilir.

Oyuncular yere iner, yüksek bir yere çıkar veya diğer oyuncu arkadaşıyla yer değiştirir. Ebe olan oyuncu arkadaşlarını yere indiği anda ebelemeye çalışır. Oyuncular ebelenmemek için iki ayağının da yerden yüksekte olmasına dikkat etmelidir.





ALIAĞA KENT KİTAPLIĞI

Kültür yayınlarımızla Aliğa'yı geçmişten geleceğe taşıyoruz.
Aliğa'yı tanımak ve tanıtmak için
“**Aliğa Kent Kitaplığı**” yayınlarımızı edinerek
Aliğa'nın “**Kültür Belleği**”ne sahip olun.



Kültür Mahallesi Lozan Caddesi No:47 35800 Aliğa-İZMİR
Tel: 0232 399 00 00 aliagatarihi@aliaga.bel.tr



www.aliaga.bel.tr



/aliagabl



