

YÖRESEL ÇOCUK OYUNLARI

BU KİTAP T.C. İÇİŞLERİ BAKANLIĞI SİVİL TOPLUMLA İLİŞKİLER GENEL MÜDÜRLÜĞÜ TARAFINDAN FİNANSE EDİLEN “ TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞINA KARŞI YÖRESEL ÇOCUK OYUNLARI PROJESİ” KAPSAMINDA DERNEĞİMİZ TARAFINDAN OLUŞTURULMUŞTUR.

Muş Kültürü Derneği olarak yürütmüş olduğumuz “Teknoloji Bağımlılığına Karşı Yöresel Çocuk Oyunları” projemiz kapsamında Muş’ta oynanan yöresel çocuk oyunlarının bir kısmının yer aldığı bu kitabı siz kıymetli okuyucuların beğenisine sunuyoruz.

Önemli bir kültürel değerimiz olan çocuk oyunlarımızı oynayalım, oynatalım, unutmayalım, unutturmayalım.

DELLUR AĞAÇ



Dellur; oyunun gereçlerinden olan küçük sopaya verilen isimdir. İki ve daha fazla kişi ile oynanan bir oyundur. Toprak zeminde oynandığı gibi beton zeminlerde de oynanabilir. Oyun için önce büyük bir daire çizilir ve dairenin tam ortasına küçük bir çukur kazılır, oyuncu çukurun üzerine Dellur denilen küçük sopayı bırakır(oyun beton zeminde oynanırsa dellur aralıklı iki taşın üzerine koyulur) ve elindeki değneği çukurun içine(Dellurun altına) yerleştirerek destek aldıktan sonra uzağa fırlatmaya çalışır. Bu sırada rakip oyuncular Delluru havada yakalamak için bekler. Dellur havada yakalanırsa rakip oyuncu direk oyunu başlatmaya hak kazanır. Eğer yakalayamamışsa delluru düştüğü yerden alarak ötedeki büyük dairenin içine atıp denk getirmeye çalışır. Dairenin içerisindeki oyuncu da rakip tarafından atılan delluru dairenin içine sokmamak için değneğiyle hamle yapar bu oyun dellur daireye sokulana yada ebe delluru havada yakalayana kadar devam eder.

DOKUZ AYLIK OYUNU



Üç ve daha fazla kişinin oynayacağı bir oyundur. Oyun için top ve taş gereklidir. Önce taştan kale yapılır. Oyuncular kaleye geçecek kişiyi(Ebeyi) belirlemek için top sektirir. En az sektiren kişi kaleci olur. Temel kural kaleye havadan gol atmaktır. Atılan goller atılış şekillerine göre puanlandırılır. Ayakla atılan goller 1 puan(Gol) sayılır, kafa ile atılan goller 2 , omuz 3 , vole 5, röveşata 9 puan sayılır. Eğer kafa topu kalecinin bacağının arasından geçerek gol olursa kaleci direk oyundan çıkar. Yerden gol atılırsa, top auta giderse, elle temas olursa, kaleci topu havada yakalarsa ve 9 gol yenilirse kaleci değişir. Oyundan çıkan kaleci yerine istediği birini seçer ve seçtiği kişi kaleye geçer.

DUDUHAL OYUNU



Üçer yada dörderli oynanır. Her ekibin yaklaşık 10 metre uzunluğunda bir oyun çizgisi vardır. Her ekip kendi çizgisine üç taş diker. Oyuna başlayan ekibin oyuncuları karşı ekibin taşlarını yıkmak için ikişer taş atarlar. Dikilen taşların birini yıkan oyuncu bir taş daha atmaya hak kazanır. Atılan taşların yıkılan taşlara değmemesi bir kuraldır, atılan taş yerdeki taşla değerse o taş yeniden dikilir. Dikili taşların üçü de yıkılırsa, taşları yıkan tarafın oyuncuları diğerinin sırtına biner; karşı tarafın çizgisine kadar götürölme hakkını kazanır. Dikilen taşlar düşürölmezse taş atma sırası diğer ekibe geçer. Oyuncular her atış sırasında duduhel hel hel diye bağırlrlar.

HOLOÇ OYUNU



Beş ya da yedi kişilik takımlarla ve sopa ile oynanır. Önce oyun alanında bir çukur kazılır. Çukurun iki ya da üç metre uzağına bir taş konur. Buna “Moza” denir. Kurayla bir ebe seçilir. Ebe mozayı, sopa ile iterek çukura doğru sürükler. Diğer oyuncular buna engel olmaya çalışırlar. Sopalarıyla (değnek) mozaya hızla vurarak uzaklaştırmak isterler. Ebenin sopasıyla diğer oyunculara dokunmaması kuraldır. Ebenin sopası diğer oyunculardan birine değerse ‘holoç’ olur.

Moza (Cız)



Holoç oyunundaki moza (taş) burada oyunun konusudur. Üç ya da beş kişi ile oynanır. Lap denen ele sığacak kadar düz taşlarla oynanan bir çizgi oyunudur. 25-30 cm çapında bir daire çizilir. Ortasına 'moza' denilen yuvarlağa yakın taş bırakılır. Altı yedi metre uzaklığa bir metrelik çizgi çizilir. Her oyuncu sırayla çizgiden attıkları laplarla mozayı dairenin içerisinden çıkarmaya çalışırlar. Mozayı daireden çıkaran oyuncu her vuruşta yeniden oynamaya hak kazanır. Belirlenen oyu sahasının dışına çıkana kadar oyun devam eder. Oyun, puanlama sistemi ile oynanır. Bu durum sıradaki oyuncu bitinceye kadar yada sıkılıp pes edinceye kadar devam eder.

ELİM ELİM EPENEK OYUNU



En az üç kişinin oynadığı ve genellikle evde oynanan bir oyundur. Oyuncular arasından bir oyuncu seçilir. Diğer oyuncular ellerini açık şekilde yere koyarlar. Ebe şu tekerlemeyi söyler;

“Elim elim epenek
Elden çıkar kepenek
Kepeneğin suçu yok
Süleyman’ın suçu yok
Bindim de ve boyuna
Sürdüm Halep yoluna
Halep yolu şerpeze
İçinde bir ayı geze
Ayı beni korkuttu
Kulağımı kerpitti
Salle sulle
Çek buni... ”

Tekerleme bittiğinde ebenin parmağı kimin elinin üzerinde kalırsa o kişi oyundan çıkar. Son kişi kalana kadar oyun devam eder.

BEŞ TAŞ OYUNU



Oyun en az iki oyuncu ile oynanır. Bu oyun için gerekli olan beş küçük taşın hepsi bir avucun içine sığabilecek boyutta olmalıdır. Oyun alanı olarak iç veya dış mekânda uygun bir zemin yeterlidir. Beştaş oyunu oyuncuların oturarak oynadığı bir oyundur. Oyun sıra belirleme ile başlar. Oyuncu beş taşı avucuna alır ve hepsini birden havaya atar. Bu sırada avucunu açık bir şekilde aşağı doğru çevirir. Taşların elinin üstüne düşmesini sağlar. Beş taştan en çok taşın, elinin üst kısmına düşmesini sağlayan oyuncu oyuna ilk olarak başlar.

Oyun sırasında oyuncu taşı yerden alamaz, elindeki taşı düşürür, yerde bulunan hedefteki taşı alırken diğer taşa dokunur veya taşı havada yakalayamaz ise sıra diğer oyuncuya geçer. Sıra kendisine geldiğinde hangi etapta kalmış ise o etaptan başlar. Tüm etapları önce bitiren oyunun kazananı olur.

ivi OYUNU



İki ve drt arası kiřiyle ıslak veya nemli toprakta oynanır. Oyun zamanları genellikle İlk ve Sonbahar aylarıdır.

Oyuna kimin başlayacağını (sıralamayı) tespit etmek için ivi ile yere orta uzunlukta bir çizgi çizilir. Her iki oyuncu da ivisini bıçak gibi yere fırlatarak belirlenen çizgiye en yakın konumda yere tikleştirmeye (saplamak) çalışır. Çizgiye en yakın tikleştiren kiři oyuna önce başlar. Bu oyunda amaç rakibinin ivisini, etrafını çembere alarak hapsetmektir. Sıralama oyununu kaybeden kiři ivisini dik şekilde yere eliyle (atmadan) saplar ve bira-kır. Diğer oyuncu ivisini yere "atarak" yerdeki iviye yakın bir yere saplar. Daha sonra ivisini sökerek tekrar atar ve iki nokta arasını dik bir çizgiyle birleştirir. Bu şekilde tekrar tekrar yere tikleştirek rakibin ivisi etrafında dar, spiral labirentler oluşturmaya çalışır. ivi yere tikleşmediği ya da çizgiler kesiştiği zaman sıra diğer oyuncuya geçer. Çizgilerin kesişeceği anlaşıldığında oyun alanına zarar vermemek için hatalı çizgi (son çizgi) yere çizilmez. Sıra kendisine geçen oyuncu hapsedildiği konumdan kurtulmaya çalışır. Dar labirentlerden çizgilerini birleştirerek çıkmayı başardığında rakip oyuncunun en son ivisini tikleştirdiği nokta etrafında yeni bir labirent örmeye çalışır. Oyun bu şekilde taraflardan biri hareket edemeyecek hâle

gelene (pes edene) kadar devam eder. ivi oyununun passız, temiz bir ivi ile oynanması gerekir. Yaralanma riskine karşı küçük çocuklar tarafından oynanmaması ve ivi yere atılırken elden kaçmaması için çok dikkatli olunması gerekir. Sırası geçen oyuncu ve izleyiciler, ivi atan oyuncudan uzakta durmalıdır.

ELİM YANDI OYUNU



En az 5 kiři ile oynanan elim yandı oyununda tüm oyuncular ellerini üst üste koyarlar. Üst üste koyulan ellerden sonra aralarından birisi řu tekerlemeyi söylemeye başlar:

Çiv çiv çivane

Nene yoğurt getirdi

Pişik (kedi) burnuni batırdı

Pişik burnun kesile

Minareden asıle

Minare bıçak bıçak

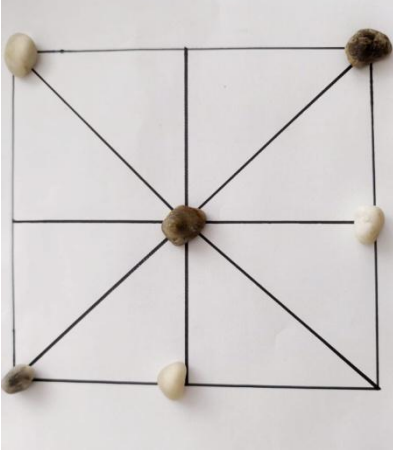
İçinde demir ocak

Baba beni ballandır

Al koynuna sallandır

Sonra her bir kiři alttaki eli çimdikleyerek onu oyundan çıkarmaya çalışır. Çimdiklemeye dayanamayan oyuncu elini çeker, acıya dayanamayıp elini çeken oyuncular oyundan çıkar.

RİZ OYUNU



İki kiři tarafından oynanır. Her oyuncunun üç tane küçük tařı vardır. Yere önce bir kare çizilir. Kare iđerisine artı yapılır. Her iki oyuncunun tařları çizgilerin keřiřtiđi yerlere karıřık olarak bırakılır. Oyuncular sırasıyla hamle yaparlar. Oyunda öncelikle üç tařını aynı hizaya getiren oyuncu oyunun galibidir. Esas olan üç tařı aynı hizaya rakibinden önce getirmek olduđundan öncelikle rakibin hamle yapması önlenmelidir.

TABUR OYUNU



Bir lider, bir ebe ve 4 oyuncudan oluşan oyun en az 6 kişi ile oynanır. Oyunun başında lider ve ebeyi seçmek için yazı tura atılır Lider ve ebe seçildikten sonra dışta kalan ebenin sağına ve soluna yerleşir. Burada ebe yüz üstü yere uzanır ve lider ebenin baş tarafına oturur. Ebenin üstü yorganla örtülür ve sağ ve soldaki oyuncular kemeri hazırlar. Lider oyunun başında ebenin sağındaki ve solundaki oyuncuları numaralandırılır. Numaralandırma şu şekilde ebenin sağındaki oyunculara sağ 1 ve sağ 2 solundaki oyunculara ise sol 1 ve sol 2 olarak numaralandırıldıktan sonra oyun başlar. Liderin verebileceği başlıca komutlar şunlardır. Sol bir vur sol 2 vur sol bir dur sol 2 dur ve "tabur vur tabur dur" seklindedir. Liderin verdiği komutların tersini yapan oyuncu ebe olur ve alta geçer alttan çıkan ebe ise lider olur ve oyuncular saat yönünde bir kademe yer değiştirerek oyuna devam ederler.

ÇÖMEL KURTUL OYUNU



Oyun, dört veya daha fazla oyuncu ile oynanabilir. Öncelikle oyuncular aralarında sayışma yapar ve bir ebe seçerler. Ebe seçiminden sonra diğer oyuncular oyun alanına serbestçe dağılır. Ebe, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Ebe kendisine yaklaştığı sırada çömelen oyuncu, ebe olmaktan kurtulur. Yakalanan oyuncu ise ebe olur. İstenirse tüm oyuncular ebe oluncaya kadar oyun devam eder.

DEVE CÜCE OYUNU



Grup hâlinde oynanan bir oyundur. Bir kişi ebe olur. Ebe olacak oyuncu sayışmaca ile belirlenir. Ebe “Deve!” diye bağırdığında diğer tüm oyuncular ayağa kalkar. Ebe “Cüce!” diye bağırınca bu kez oyuncular çömelerek oturur. Ebe art arda ve giderek hızlanan bir şekilde karışık olarak “deve” ve “cüce” sözcüklerini söyler. Tüm oyuncular ebenin yönergesine uymaya çalışır. Ebenin yönergesine uyamayan oyuncu oyundan çıkar. Yönergeye uyarak en sona kalan oyuncu oyunun kazananı olur.

DOKUZTAŞ OYUNU



Öncelikle oyuncular oyun alanını hazırlar. Oyunculardan biri tebeşir ile düz bir zemine iç içe olacak şekilde üç adet kare çizer. Karelerin kenarlarından ise dört adet çizgi ile kareler birleştirilir. Birleştirilen noktalar ise küçük daireler ile belirgin hâle getirilir. Böylece toplamda 24 adet nokta bulunur. Oyun tebeşir ile düz bir zemine çizilebileceği gibi kâğıt üzerine çizilerek de oynanabilir. Oyun için dokuzar adet, iki farklı renkte, toplamda 18 adet taşta ihtiyaç vardır. Taş yerine farklı malzemeler de kullanılabilir. Oyun, oyuncuların oyun alanına taş dizmesiyle başlar. Her bir oyuncu sırayla oyun alanındaki noktalara taşlarını yerleştirir. Oyuncular taşlarını dizerken yatay veya dikey olmak üzere üç taşı hizalamaya çalışır. Taşlar çapraz olarak hizalanamaz. Kendi taşlarını hizalarken rakip oyuncunun taşlarını hizalamasına engel olmalıdır. Üç taşı hizalayan oyuncu rakip oyuncunun bir taşı almaya hak kazanır. Sırası gelen oyuncu taşı yatay veya dikey olmak üzere bir yan noktaya taşır. Oyuncular üç taşı yatay veya dikey olarak hizaladığında rakip oyuncunun bir taşı alır. Aldığı taş rakip oyuncunun hizalı olan taşlarından biri olamaz. Oyun, bu şekilde devam ederken son üç taşı hizalı olan

oyuncu taşlarını istediği bir noktaya taşıyabilir. Oyunun sonunda iki taşı kalan oyuncu oyunu kaybeder.

EBELEME OYUNU



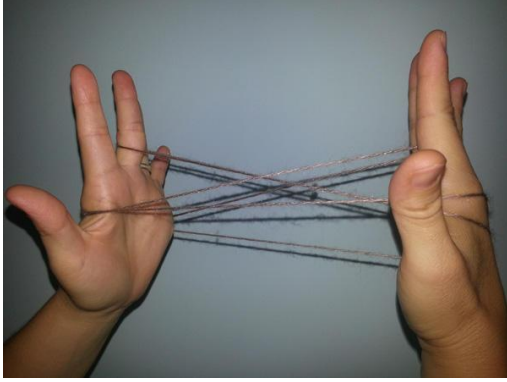
Oyuncular arasından sayışmacayla bir ebe belirlenir. Oyunun daha eğlenceli olmasını sağlamak için büyük bir çember çizilir. Oyun bu çemberin içinde oynanır. Ebe diğer oyuncuları kovalar. Kovalanan oyuncular oyun alanı olarak çizilen çemberin dışına çıkamaz. Eğer alan dışına çıkan oyuncu olursa o kişi yeni ebe olur. Ebe diğer oyuncuları kovalarken oyunculardan herhangi birine dokunursa “Ebe!” veya “Elim sende!” diye bağırrır. Böylece yeni ebe belirlenerek oyun bu döngü ile devam eder.

İP ATLAMA OYUNU



Tek İp Atlama İpi tutacak iki oyuncuyu belirlemek için sayışmaca yapılır. Diğer oyuncu veya oyuncular ipi tutan bir oyuncunun yanında sıraya geçer. İpi tutan iki oyuncu karşı karşıya geçip dairesel hareketler ile ipi çevirmeye başlarlar. Sıranın başındaki oyuncu, çevrilen ipin içinde ip kendine değmeden bir kere atlayıp çıkmaya çalışır. Bunu başaran oyuncu sıranın sonuna geçer ve sıranın tekrar kendine gelmesini bekler. Tüm sıra birer kere atlayarak turu tamamladığında her turda atlama sayısı bir arttırılarak atlamaya devam edilir. Eğer oyuncu ip atlarken ip kendisine değerse ya da o tur atlaması gereken sayıdan farklı sayıda atlarsa sayışmada ilk belirlenen oyuncu ile yer değiştirir ve ipi çevirerek oyuna devam eder.

İPİ ELE GEÇİRME OYUNU



Oyun iki oyuncu ile oynanır. Oyunculardan biri yaklaşık 1,5 metre pamuk ipi her iki ucundan birbirine bağlar. Daha sonra ipi şekildeki gibi eline alır ve ipi çapraz olarak orta parmaklarından geçirir. Küçük yaş gruplarında oyuncular, ipi oyuna hazırlama aşamasında öğretmenden yardım alabilir. Artık oyuna hazır olan ip, diğer oyuncunun ipteki çapraz veya merkez noktalardan tutup eline almasıyla oyun devam eder. Her oyuncu diğer oyuncunun elinden farklı merkez veya çapraz noktalardan tutarak ipi almaya çalışır. İp hangi oyuncunun elinde çözülür ise o oyuncu oyunu kaybeder. Eğer istenirse oyun birkaç tur daha devam edebilir.

İSTOP OYUNU



İstop oyunu renkli ve renksiz istop şeklinde oynanabilen bir oyundur. Öncelikle oyunu oynayacak çocuklar toplanır ve bir ebe seçimi için sayışmaca yaparlar: O piti piti, Karamela sepeti, Terazî lastik jimnastik, Son dersimiz matematik, Tik tik tik. Dolapta pekmez, yala yala bitmez, Ayşecik cik cik cik, Fatmacık cik cik cik, Sen bu oyundan çık! (Farklı sayışmacalar da kullanılabilir.) Çocuklar geniş bir çember oluşturacak şekilde ayakta durur. Ebe seçilen oyuncu eline topu alarak oyunculardan birinin ismini söyler ve topu havaya atar. İsmi söylenen oyuncu top yere düşmeden topu tutarsa başka oyuncunun adını söyleyerek topu tekrar havaya atar. Topu kimse tutamaz ve top yere düşerse aynı oyuncu ebe olarak topu yakalayıp “istop” diye bağıırır. “İstop” denilmeden önce

oyuncular, ebeden olabildiğince uzaklaşmaya çalışır. “İstop” denilince oyuncular yerlerinde hareket etmeden durur. Bu sırada ebe, oyunculardan birini topla vurmaya çalışır. Birini vurduğu takdirde o oyuncu yeni ebe olur. Kimseyi vuramazsa aynı oyuncu ebe olmaya devam eder. Renkli istop oyununda ise ismi söylenen oyuncu topu tutar tutmaz “İstop” diye bağırır ve arkasından bir renk söyler. Tüm oyuncular yakın çevrelerinden o rengi bulup tutmaya çalışır. Ebe olan oyuncu ise oyuncular rengi bulamadan onlardan birini vurmaya uğraşır. Tüm oyuncular rengi bulur ve bu arada vurulmamış olurlarsa aynı oyuncu tekrar ebe olur. Ebe olan oyuncu söylediği rengi bulamayan bir oyuncuyu vurursa ebe vurulan oyuncu olur.

KÖREBE OYUNU



Bu oyun için oyuncu sayısı en az üç kişi olmakla beraber üst sınır bulunmamaktadır. Oyun çok geniş bir alanda oynanıyorsa alanı sınırlamak için yere yeterli büyüklükte bir çember çizilerek alan sınırlandırılabilir. Oyuna başlamadan önce sayışma yolu ile bir ebe seçilir. Ebe olan kişinin gözleri mendil ile bağlanır. Diğer oyuncular çeşitli sesler çıkararak yerlerini ebeye belli etmeye çalışırlar, bu esnada ebeye dokunup kaçabilirler. Ebe olan kişi de oyunculardan birini yakalamaya çalışır. Ebe birini yakalamayı başarırsa yeni ebe o oyuncu olur. Oyun bu şekilde devam eder. Oyunda amaç ebeye yakalanmadan oyunu tamamlayabilmektir. Oyunun sonunda hiç yakalanmayan oyuncu oyunun kazananı olur

KUTU KUTU PENSE OYUNU



Oyun en az 3 kiři ile oynanabilir ama kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilir. Oyuncular el ele tutuřarak bir ember oluřturur ve birer adım atarak emberi saęa ya da sola doęru hareket ettirir. Bu sırada oyuncular hep bir aęızdan oyunun tekerlemesini syler: Kutu kutu pense, Elmamı yerse, Arkadařım(Burada oyunculardan birinin ismi sylenir.) Arkasını dnse. Tekerlemede hangi oyuncunun ismi sylenmiř ise o oyuncu arkasını dner ve emberle birlikte hareket etmeye devam eder. Bu řekilde her bir oyuncunun ismi tekerlemede sylenir ve tm oyuncular arkasını dnene kadar oyun devam eder. Tm oyuncular arkasını dndęnde ise bu tekerleme řu řekilde hep bir aęızdan sylenir: Kutu kutu pense, Elmamı yerse, Arkadařım(Burada oyunculardan birinin ismi sylenir.) nn dnse.

Tekerlemede hangi oyuncunun ismi söylenmiş ise o oyuncu önüne döner ve çemberle birlikte hareket eder. Bu şekilde her bir oyuncunun ismi tekerlemede söylenir ve tüm oyuncular önüne dönene kadar oyun devam eder. Oyun istenirse bir tur daha oynanabilir

MENDİL KAPMACA OYUN



Oyun kurucu oyun alanının sınırlarını belirle. Eşit sayıda iki takım oluşturur. Takımlar sayışmadan sonra saha seçimi yaparak yerlerini alırlar. Oyuncular dip çizginin gerisine doğru sıralanırlar. İlk sıradaki iki rakip oyuncu dip çizgilerinde çıkış pozisyonunu aldıktan sonra hakemin işaretiyle mendili alabilmek için harekete geçerler. Hakemin düdüğüyle oyun başlar. Oyuncular mendili almak için ortadaki çember çizili alana gelir. Bu alanda karşı rakibe temas yasaktır. Mendili alan oyuncu kendi dip çizgisinden çıkmak için hızla koşar. Dip çizgiye varmadan diğer oyuncu tarafından yakalanırsa mendili alan oyuncu elenir. Ebeleyen oyuncu tekrar oynamak için takımında sıranın en sonuna geçer. İki takımdan birinde oyuncu kalmayana kadar oyun devam eder.

TINGILA FİSTİK(TAHTARAVALLİ) OYUNU



İki kişinin oynadığı tingala fistik oyunu düz ve uzun bir tahtanın ayakların yere değmeyecek şekilde ve orta noktasının den-gede olduğu bir taş ya da kütük üzerine konur. Kişiler tahtaların üzerine oturarak tahterevalli gibi birbirlerini havaya kaldırırılar. Yere düşen kişi tingala fistik olmuş olur.

SAKLAMBAÇ OYUNU



Saklambaç oyunu en az iki kişi ile oynanabilen fakat kalabalık bir grup ile oynanması tavsiye edilen bir oyundur. İlk olarak oyuncular içinden sayışarak bir ebe belirlenir. Ebe olan kişi bir duvara ya da bir ağaca yaslanarak gözlerini kapatır. Bu süre içerisinde kesinlikle etrafına bakmaz. Ebe, arkadaşlarının saklanması için içinden en fazla 50'ye kadar sayar. Ebenin kaç kadar sayacağı oyunun başında oyuncularla ortak olarak belirlenir. Bu sürede de diğer oyuncuların saklanması beklenir. Saymayı bitiren ebe yüksek ses ile "Önüm, arkam, sağım, solum ebe! Saklanmayan sobe!" der. Burada amaç, saklanan oyuncuların ebenin hemen yanı başında bekleyip sobelemesine engel olmaktır. Aynı zamanda bu, ebenin saymayı bitirdiğini gösteren bir cümledir ve her ebe mutlaka saymayı bitirdikten sonra söylemelidir. Daha sonra gözlerini açarak saklanan kişileri bulmak için harekete geçer. Her bulduğu kişiyi sayı saydığı duvara ya da ağaca o kişiden önce dokunarak sobeler. Ancak herhangi bir oyuncu, ebeden önce gelip sobe yaparsa bir sonraki ebelik sayışmacasına

katılmaktan kurtulur. Ebe eğer gördüğü kişinin adını yanlış söyler ise diğer oyuncular yerlerinden çıkarak “Çanak, çömlek patladı!” der ve ebe olan kişi yeniden ebe olmak zorunda kalır. Oyun sırasında oyuncular ebeyi şaşırtmak için çabalarlar. Tüm oyuncular saklandıkları yerden bulundukları ya da kendileri çıkıp sobelendikleri zaman oyun son bulur. Sobelenenler arasından sayışmaca yolu ile yeni ebe belirlenir.

SEK SEK(LAP) OYUNU



Sek sek oyunu, bireysel veya grup olarak oynanabilir. Oyuna başlayacak oyuncu yazı tura ile belirlenir. Kurayı kazanan oyuncu, 1 numaralı alan içine enek taşını attıktan sonra; 2 numaralı alana sıçrar. Sonra numara sırasına göre diğer alanlara da sıçrar. 4-5 ve 7-8 numaralı alanlara iki ayağıyla basar. Oyuncu, tekrar sekerek geriye dönerken taşını alıp bir sonraki bölüme geçer. Bütün boşluklara sırasıyla taşı atarak oyunu bitirir. Enek taşı çizgiye geldiğinde veya oyuncu çizgiye bastığında oynama sırası diğer oyuncuya geçer. Oyun, bu şekilde 2, 3, 4 numaralı alanlara da enek taşı atılarak devam eder

GÜLLE(BİLYE, MİSKET) OYUNU



Gülle oyunu genellikle bahar ayında karın erimesiyle birlikte önceden toprak evlerin üzerinde veya toprak yolda en az 2 kişinin, en fazla 5 kişinin oynadığı bir oyundur. Oyun bireysel oynandığı gibi takım olarak da oynanabilmektedir. Fakat takım olarak oynanabilmesi için en az 4 kişinin olması gerekir. Oyuncular tekli sayıda ise bireysel, çiftli en az 4 takım olarak oynayabilir.

Oyuna başlamadan önce herhangi bir kişi ayakkabısının yan tarafıyla bir başlama çizgisi çizer. (Killi) Çizgi yaklaşık 1 metre civarındadır. Gülle oyununu oynayacak kişiler başlama çizgisine 1-1.5 metre uzaktan bir misketi en yakın olacak şekilde istedikleri gibi atış yaparlar. Buna tek denir. Oyuncular arasında çizgiye en yakın düşen bilye kimin ise o kişi oyuna ilk başlama hakkı elde etmiş olur Oyun başlamadan önce oyunculardan her biri rakip oyuncularından önce "kavanım" cümlesini kullanırsa oyuna başlama çizgisine yaklaşık bir metre uzaklıkta ve aynı hizaya gelecek son başlayarak avantaj elde eder Oyun başlarken her bir oyuncu misketi-selde art arda bırakır Her oyuncu en baştaki misketin hizasından başlama çizgisine oyunda sürekli kullandığı (Ellig) atar

Oyun başladığında ilk atacak oyuncu başlama çizgisinden eli yerde olacak şekilde atışını yapar ve "hesap çift yerim" der, eğer bu cümleyi söylemez ise misketi aynı anda iki veya daha fazla miskete isabet etse bile yeniden atış yapmak zorundadır. Oyuncu başlama vuruşunda "hesap" diyerek bilyesini rakip oyuncunun bilyesine isabet ettiğinde "o de san" der. Atış yapan oyuncular yerde vurduğu her misketi alır. En son tek misketi kazanan oyuncu misketini bulunduğu yerden kaldırmaz. Diğer oyuncular o miskete atış yapar, hangi oyuncu o miskete isabet ettirirse onun kazandığı bütün misketleri alır ve oyuna ilk başlar. Rakip oyuncuların misketleri bitinceye kadar devam eder. Rakip oyuncuların son misketi kaldığında oyunculardan biri iki misket yere bırakır. Eğer rakip oyuncuyu oyunda yenerse yere bıraktığı miskete karşı son misketini (elliğ) alır.

Oyundaki Terimler

Mondirek: misketler bazen çukara veya bir taşın arkasına geçtiğinde misketi vurmak isteyen oyuncu mondirek kelimesini kullanarak ellerini yere koymak suretiyle misketini havadan atma hakkını kazanır.

Her şey benden: Bu kelimeyi kullandığı vakit misketlerin önündeki taş çöp gibi kaldırılır ve temizlenir. (diğer oyunculardan önce söylemesi şarıyla bu kural geçerlidir.)

Üttüm: kazandım

Ütüzdi: kaybetti

Mılkotçı: bu oyunu en iyi oynayana denir

Elliğ: oyun boyunca değiştirmeden kullandığı baş bilye

Çılkotçı oyunda en fazla hile yapana denir

Hesap o de san: bu kelime atış yapan oyuncunun misketi diğer oyuncularından birine değdiğinde kullanılır Ve misketinin yerini gizli tutar

TOPAÇ OYUNU



Topaç çevirme oyunu tek başına veya grup hâlinde oynanabilen bir oyundur. Topaç çevirme oyununu oynayabilmek için öncelikle sert ve düz bir zemine ihtiyaç vardır. Bu düzgün zemine yaklaşık 1-1,5 metre çapında bir daire çizilir. Her oyuncunun kendi topacının olması gerekir. Topacın üzerinde bulunan 1,5-2 metre uzunluğundaki pamuk iplik topaca sarılır ve diğer ucunda parmağın geçebileceği bir boşluk bırakılarak düğüm atılır. Sırayla her oyuncu kendi topacının ipini parmağına geçirerek topacın sivri ucu yere gelecek şekilde topacını yerdeki çemberin içine doğru atar. Atılan topacın yerdeki çemberin içinden çıkmaması gerekir. Topacı yerdeki çemberden çıkan oyuncu yenilmiş sayılır. Bu oyunu çeşitlendirmek için yerdeki çemberin içine iç içe olacak şekilde çemberler çizilebilir ve boşluklarına puan yazılarak puan kazanılan bir oyun şeklinde de oynanabilir.

TÜNEL TOPU OYUNU



Öğrenci sayısına bağlı olarak en az iki grup oluşturulur. Öğrenciler bulundukları grupta arka arkaya dizilir ve bacaklarını kol mesafesinde açar. En öndeki öğrenciye bir top verilir ve öğretmen düdüğünü çaldığı anda öndeki öğrenci bacaklarının arasından arkadaki öğrenciye topu uzatır. Bu şekilde en arkadaki öğrenciye kadar top iletilir. En arkadaki öğrenci topu aldıktan sonra en öne geçer ve yine aynı şekilde oyuna devam edilir. Bu esnada topu başka bir yere kaçırdılarsa kaçırın öğrenci topu alıp tekrardan arkasındaki öğrenciye iletir. Bütün öğrenciler birer defa topla koşarak eski yerine gelinceye kadar oyuna devam edilir. Oyunu hangi grup önce tamamlarsa o grup oyunu kazanır.

YAKAN TOP OYUNU



Oyuncular, atış yapacak bir takım ve ortada olacak bir takım olmak üzere iki gruba ayrılır. Atış yapacak takımın oyuncuları karşılıklı olarak oyun alanının iki ucuna geçer. Ortada olacak takımın oyuncuları da tam ortada olacak şekilde dizilir. Atış yapan takımın amacı ortadaki oyuncuları vurarak oyundan çıkartmak ve ek can kazandırmamaya çalışmaktır. Ortadaki oyuncuların amacı ise atılan toptan kaçarak vurulmamak ve atılan topu havada yakalayarak ek can kazanmaktır. Oyun, atış yapan takım oyuncularından biri tarafından ortadaki oyunculara topun direkt veya yerden sektirilerek atılmasıyla başlar. Atış yapan takım oyuncuları kendi aralarında sıra

belirleyerek atışlarını yapmalıdır. Ortadaki oyunculardan birine topun değmesi durumunda o oyuncu yanmış olur ve oyundan çıkar. Ortadaki oyunculardan biri topu havadayken yakalarsa bir can kazanmış olur. Bu canı, oyunda yanan oyuncu arkadaşlarından birini tekrar oyuna dâhil ederek veya bu can hakkını kendisi için saklayarak kullanabilir. Oyunda ortadaki takımdan bir oyuncu kalması durumunda saydırma aşamasına geçilir. Bu aşamada kalan oyuncu 10 kez toptan kaçmayı başarırsa o takım puan kazanır ancak vurulursa puanı atış yapan takım kazanır. Takımlar yer değiştirir, oyun bu şekilde oynanmaya istendiği kadar veya belirlenen puan hedefine ulaşılan kadar devam edebilir.

YAĞ SATARIM BAL SATARIM OYUNU



Oyuncular toplanır ve ebe seçimi için sayışmaca yaparlar: Portakalı soydum, Başucuma koydum, Ben bir masal uydurdum, Duma duma dum, Kırmızı mum. Ayşecik cik cik cik, Fatmacık cik cik cik, Sen bu oyundan çık! Ebe seçilen oyuncu haricindeki oyuncular, bir çember oluşturacak şekilde yere otururlar. Ebe, bu çemberin etrafında aşağıdaki şarkıyı söyleyerek dönmeye başlar: Yağ satarım, bal satarım, Ustam ölmüş, ben satarım. Ustamın kürkü sarıdır, Satsam on beş liradır. Zambak zumbak, Dön arkana, iyi bak! Ebe, arkadaşlarını şaşırtmaya çalışarak birinin arkasına elindeki mendili bırakıp hızla çember olan arkadaşlarının etrafında koşmaya başlar. Ebe koşarken arkasına mendil bırakılan oyuncu mendili yerden alarak ebeyi yakalamaya çalışır. Bu esnada bütün oyuncular “Tavsan kaç, tazı tut!” diye tempo tutarak bağırlar. Kaçan ebe, tam bir tur atıp yakalanmadan boş yere oturursa diğer oyuncu ebe olur ve oyun devam eder.

Eğer ebe arkasına mendil koyduğu oyuncuya yakalanırsa ebe olmaya devam eder.

KAYIŞ SAKLAMA OYUNU

Kayış (Kemer) saklama oyununda belirlenen kişi kayışı saklar, diğerleri bulmaya çalışır. En az 4-5 kişiyle oynanan bu oyunda kayışa yaklaşıp uzaklaşıp rakip oyuncular sıcak uzaklaşıp soğuk denilerek kayışın bulunması kolaylaştırılır. Bulan kişi rakip oyuncuları dövmek için kovalar yakaladığını vurur ve rakip oyuncular bahçelik alanda kare (kişi sayısına göre kare boyutu belirlenir) alana kaçan kurtulur. Kayışı saklama sırası bulan gruba geçer ve oyun bu şekilde devam eder.

KÖPRÜ ALTI OYUNU

Köprü altı oyunu en az 8-10 kişi ile oynanmaktadır. Ebeyi belirlemek için öncesinde seçilen bir kişinin bir sayıyı söylemesi ile numarası söylenen kişi ebe olur, herkes birden kaçar ebe yakaladığı ilk kişiyi önceden belirlenen duvarın önüne getirir ve o kişi elini duvara yaslar ve arada boşluk kalır. Yakalanan kişinin başında biri durur. Kaçan oyunculardan biri diğer oyunculardan birisi elinin altından geçerse diğer kişi kaçar. Geçemezse her ikisi de duvarda elleriyle beklerler, ebe tüm oyuncuları yakalayana kadar oyun devam eder. En son yakalanan kişi de ebe olur.

KUKALİ OYUNU

En az 3-4 kişinin oynadığı kukali oyununda konserve kutusunun üstüne düz taşlar üst üste konur. Oyun öncesinde kura ile ebe belirlenir. Oyuncular ellerindeki düz taşlarla kutunun üzerindeki taşları devirmeye çalışırlar. Kutu devrildikten sonra ebe kutuyu ve taşları tekrar dizene kadar diğer oyuncular farklı noktalara saklanırlar. Ebe kutu tekrar devrilmeden oyuncuları yakalar ise ebelikten kurtulmuş olur. Yakalayamaz ve taşlar sürekli düşerse oyun bu şekilde devam eder.

UZUN EŐEK OYUNU



Uzun eőek oyunu en az 9 kiőinin oynadıđı ve 2 gruptan oluőan bir oyundur. Oyuncular iki eőit gruba ayrılır. Gruplar ayrıldıktan sonra hangi grubun yatacađına, hangi grubun atlayacađına karar verilir. Oyuncular arasından bir kiői minder olarak sečilir ve sırtını döz bir zemine yaslar Sečililen kura ile ebe olan oyunculardan ilki kafasını minderin bacakları arasında diđer takım arkadaşları ise arka arkaya sıralanarak birbirlerinin bacakları arasına kafalarını koyarlar. Ebe olan grup destek almak için elleriyle arkadaşlarının bacaklarını sıkıca kavrarlar. Sonra diđer gruptaki oyuncular sırayla bu ečililen kiőilerin üstüne atlarlar. Eőeğin üzerine bindikten sonra sürtünemez, ayaklarını dolayamazlar Eőek çökerse atlayan grup tekrar atlar, atlayanlardan biri yere deđerse yatan grup atlama hakkı kazanır. Eđer bütün herkes atladıđında ečililenler yere düşmezse atlayanlardan biri elini yumruk yapar veya elini dümdöz uzatır. Sonra ečililenlere "topuz mu?" "kılıç mı?" diye sorar. Eđer altta olan oyunculardan biri ne yaptıđını bilirse

gruplar yer deęiřtirir. Eęer bilemezse dięer grup rakip oyuncuların üzerinden inerek tekrar oyuna devam eder. Atlayan grup onların sırtından yere dūřene kadar veya kılıç-topuzu bilene kadar aynı grup dięerlerinin sırtına atlar. Yastık aynı zamanda oyunda hakem görevi görmektedir.

Yatacak takım yastığın önüne dizilir. İlk bařtaki oyuncu eğilerek kafasını yastięa dayar ve arkasındakiler de bir öncekinin bacaklarından tutarak eğilir. Atlayanlar atlarken uzuneřek gaba gaba dořřek diye baęırırlar ve eřeğin üzerine bindikten sonra sürtünemez ve ayaklarını dolayamazlar. Eřek çökerse atlayan grup tekrar atlar, atlayanlardan biri yere deęerse yatan grup atlama hakkı kazanır. Eęer tüm grup elemanları başarılı bir řekilde eřeęe binerse atlayanların en önündeki kiři tek mi çift mi deyip parmaklarıyla 1 veya 2 gösterir ve eřeğin en arkadaki oyuncusu tahmin eder. Bilirse atlama hakkı el deęiřtirir.

Kaynaklar:

Kullanılan görseller proje kapsamında yapılan “Mahalle Oyunları” etkinliklerine, bazı

görseller ise çeşitli internet sitelerine aittir.

Oyunlarla ilgili bilgiler “Muş Yöresine Ait Geleneksel Oyunlar” isimli kitaptan, Muş Valilik sitesinden ve çeşitli sosyal medya sayfalarından alınmıştır.
