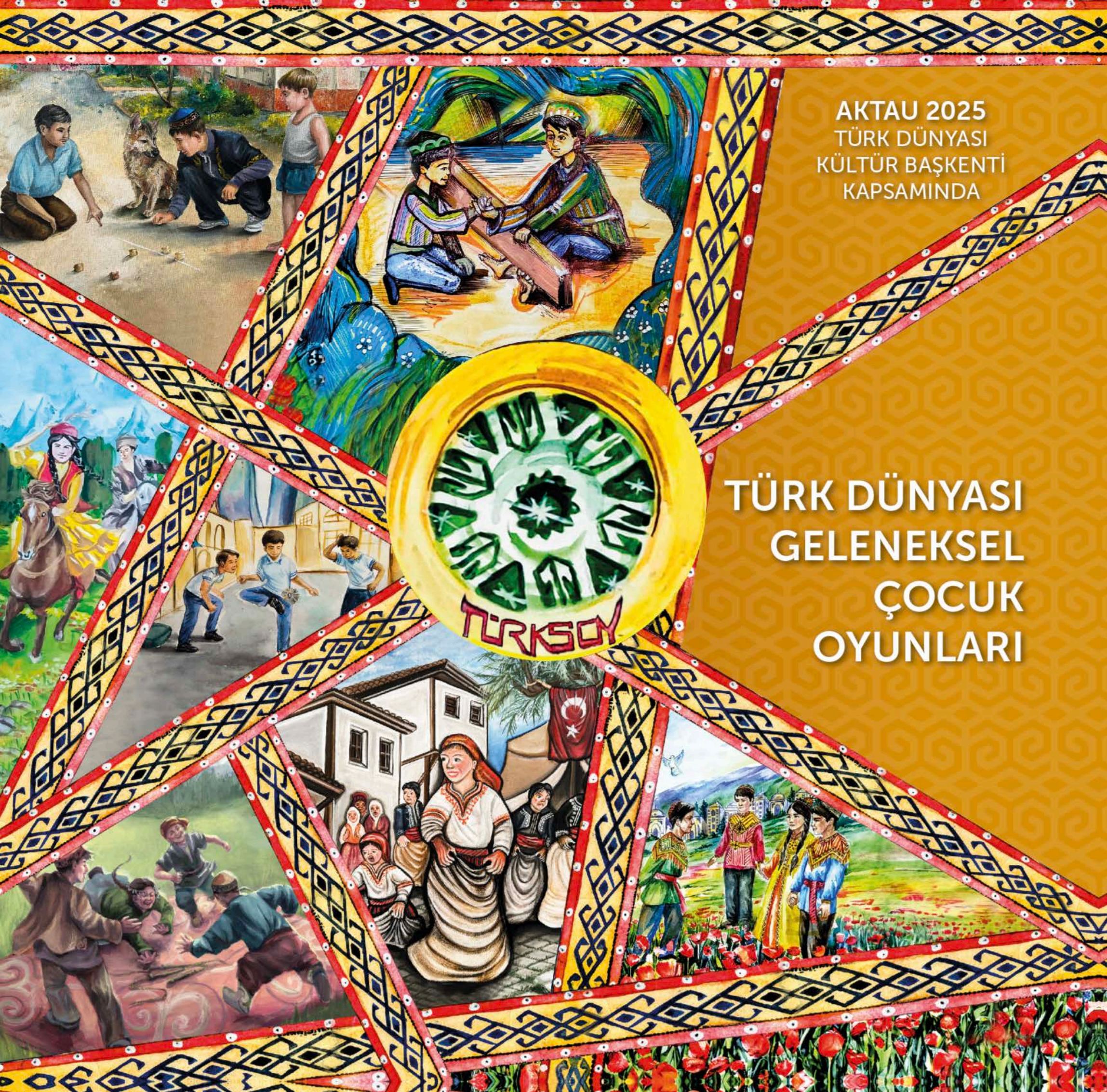


AKTAU 2025  
TÜRK DÜNYASI  
KÜLTÜR BAŞKENTİ  
KAPSAMINDA

# TÜRK DÜNYASI GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI







“AKTAU 2025 - TÜRK DÜNYASI  
KÜLTÜR BAŞKENTİ” KAPSAMINDA

# TÜRK DÜNYASI GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI



## Proje Koordinatörü

Sultan RAEV

## Yayına Hazırlayan

Dr. Arman NURMAKHAMATULY

## Organizasyon Komitesi

Sayit YUSUF

Elçin GAFARLI

Nişangül KARATAYEVA

Mar TOPOEV

Şevket ORTIKOV

Laçin OVEZGELDİYEVA

Dr. Arman NURMAKHAMATULY

Güler FEDAI

Şehnaz SONAT

Ezgi ZORLU

Talant OSMONOV

## Çeviri

Şehnaz SONAT

Sagınış NAZAROVA

## Paydaş Kurumlar

• Azerbaycan Cumhuriyeti Kültür Bakanlığı

• Kazakistan Cumhuriyeti  
Kültür ve Enformasyon Bakanlığı

• Kırgız Cumhuriyeti Kültür, Enformasyon ve  
Gençlik Politikası Bakanlığı

• Özbekistan Cumhuriyeti Kültür Bakanlığı

• Türkmenistan Kültür Bakanlığı

• T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı

• T.C. Milli Eğitim Bakanlığı

• Kazakistan UNESCO Kulüpleri Federasyonu

• Kırgızistan UNESCO Kulüpleri Birliği

• Özbekistan “Kolibri” Çocuk Resim Okulu

## Tasarım

Ezgi ZORLU

## İllüstrasyon

Moldir BAIGOJANOVA

## BASKI

Dijital Baskı Merkezi (Osman Sami Solak)  
İvedikköy Mh. 1492. Cd. No:39/8  
Yenimahalle /ANKARA

## ISBN

978-625-92677-3-9

Ekim 2025, Ankara

Bu eserin tüm hakları saklıdır. Yazılar ve görsel malzemeler yayımcıdan yazılı izin alınmadan tümüyle ya da kısmen yayımlanamaz. Elektronik, mekanik, fotokopi, kayıt vs. araç ve ortamlarda çoğaltılamaz ve iletilemez.

## YAYINCI

Uluslararası Türk Kültürü Teşkilatı (TÜRKSOY)  
OR-AN Ferit Recai Ertuğrul Caddesi No: 8  
06450 Çankaya - Ankara / Türkiye  
+90 (312) 491 01 00 (pbx)

# İÇİNDEKİLER

## Ön Söz / v

## Azerbaycan

Dereceye Girenler / 1

Finalistler / 5

Yumurta döyüşdürmə oyunu • Yumurta Dövüştürme Oyunu / 6

Çilingağac oyunu • Çilingağac Oyunu / 14

Çiləmə oyunu • Çiləmə Oyunu / 18

Cəviz oyunu • Cəviz Oyunu / 26

Çatı götürdü oyunu • Çatı Götürdü Oyunu / 32

## Kazakistan

Dereceye Girenler / 39

Finalistler / 43

Асық ойыны • Аşıқ Oyunu / 44

Аударыспақ ойыны • Aударıspak Oyunu/ 62

Алтыбақан ойыны • Altıbakan Oyunu / 70

Белбеу тастау ойыны • Kemer Bırakma Oyunu / 76

Соқыр теке ойыны • Körebe Oyunu / 84

## Kırgızistan

Dereceye Girenler / 91

Finalistler / 95

Аркан тартыш оюну • Halat Çekme Oyunu / 96

Тогуз коргоол оюну • Mangala Oyunu / 100

Ак терек – көк терек оюну • Ak Terek, Gök Terek Oyunu / 106

Беш таш оюну • Beş Taş Oyunu / 110

Ат чабыш • At Yarışı / 120

Кыз куумай оюну • Kız Kovalama Oyunu / 136

## Özbekistan

Dereceye Girenler / 147

Finalistler / 151

“Kim oladi-yo” o’yini • “Kim Alabilir?” Oyunu / 152

Yelkada kurash o’yini • Deve Güreşi Oyunu / 156

Ko’r momo o’yini • Körebe Oyunu / 164

Lapar o’yinii • Lapar Oyunu / 172

## Türkiye

Dereceye Girenler / 183

Finalistler / 187

Çuval Yarışı Oyunu / 188

Topaç Çevirme Oyunu / 202

Çelik Çomak Oyunu / 218

Baş Oyunu / 226

Körebe Oyunu / 240

Köşe Kapmaca Oyunu / 246

## Türkmenistan

Dereceye Girenler / 267

Finalistler / 271

Ogar-ogar oýny • Ogar-Ogar Oyunu / 272

Aýterek – günterek oýny • Ayterek – Günterek Oyunu / 280

Aşyk oýny • Aşıқ Oyunu / 288

Bukuldym oýny • Saklambaç Oyunu / 300

Ýaglyga towusmak oýny • Mendil Kapma Oyunu / 306



# Ön Söz

Uluslararası Türk Kültürü Teşkilatı TÜRKSOY tarafından “Aktau 2025-Türk Dünyası Kültür Başkenti”ne ithaf edilmek üzere “**Türk Dünyası Geleneksel Çocuk Oyunları**” Konulu **Türk Dünyası Genç Ressamlar Yarışması** düzenlenmiştir.

Türk Dünyası’nda Güzel Sanatların resim alanında çalışan yetenekli genç ressamlarını belirlemek, onları teşvik ederek mesleki becerilerini, sanatsal yeteneklerini geliştirmek, Türk kültürünü yansıtan kalıcı eserler yaratmalarını sağlamak, aralarında deneyim ve tecrübe alışverişine imkân tanımak amacıyla gerçekleştirilen bu etkinlik sanatçıların kendilerini ifade etme becerilerinin pekiştirilmesi amacıyla da gütmektedir.

Bu çalışmanın konusunu oluşturan Oyunun; çocuğu eğiten, hayata hazırlayan unsuru yanında, karakter oluşumunun vazgeçilmez bir parçası olduğu hepimizce bilinmektedir. Aynı zamanda toplumsal kültürü kuşaklar boyunca aktarmada başrol üstlenerek iş, çalışma hayatı ve toplumsal ilişkiler için ihtiyaç duyulan öz güveni sağladığı da alan uzmanları tarafından ifade edilmektedir.

Amacımız, çocukları sınıf ortamı dışında geleneksel oyunlarımızla buluşturmak, kardeş, dost ve akraba topluluklarında ve geniş bir coğrafyaya sahip ülkemizde yüzyıllardır oynanan oyunlarımızı yeniden hatırlatmak, sosyal gruplaşmanın temelini oluşturan oyun çeşitleri ile çocuktaki gelişimi en üst seviyeye taşımaktır.

Ayrıca Türk Dünyasının güzel sanatlar alanındaki değerlerini ve somut olan ve olmayan kültürel mirasını korumak ve gelecek nesillere aktarmak, Türk devletleri arasındaki kardeşlik bağlarını güçlendirmek, Türk Dünyası gençlerinin yaratıcılık potansiyeli aracılığıyla uluslararası toplumun dikkatini Kazakistan’a çekmek, Kazakistan’ı ve kadim Aktau şehrini tanıtmak da bu yarışmanın temel hedefleri arasındadır.

Yarışma sonucunda elde edilen bu albüm, TÜRKSOY’un kuruluşunun 32. yıl dönümünü onurlandırmayı, genç sanatçıların uluslararası arenada tanınmasını sağlamayı, Türk Dünyası’nın kültürel, tarihi ve manevi değerlerini korumayı ve bu değerleri sanat yoluyla geniş kitlelere tanıtmayı da amaçlamaktadır.

Edinilen tecrübeye göre yarışmanın sonuçları, çocukların ve gençlerin sanata olan ilgisini ve yeteneklerini olumlu yönde desteklemiş ve geliştirmiştir. Sanat yoluyla çocukların dünyayı geniş bir perspektiften görmeleri ve estetik duyarlılıklarını artırmaları sağlanmıştır. Bu çalışma, çocukların sanat hakkındaki düşüncelerini ifade etmelerine ve sanata yönelik farkındalıklarını artırmalarına olanak tanımaktadır.

Yarışma; TÜRKSOY ve paydaş kurumları olan TÜRKSOY üyesi ülkelerin Kültür Bakanlıkları, Kazakistan’daki UNESCO Kulüpleri Ulusal Federasyonu, Kırgızistan’daki UNESCO Kulüpleri Birliği, “Kolibri” Özbek Devlet Çocuk Resim Okulu, T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, Türkiye’deki Güzel Sanatlar Liseleri desteği ile düzenlenmiştir.

Bu yarışma Genel Sekreterliğimiz ile paydaş kurumlarımız iş birliğinde TÜRKSOY üyesi altı kurucu ülke olan Azerbaycan, Kazakistan, Kırgızistan, Özbekistan, Türkiye ve Türkmenistan’da düzenlenmiştir. Seçici kurul tarafından yapılan değerlendirmeler sonucunda her ülkenin dereceye giren ilk üç eserleri yanında finale kalan tüm eserlerden oluşan bu albüm Türk Coğrafyasında sanatseverlerin beğenisine sunulmuştur.

**Sultan RAEV**  
TÜRKSOY Genel Sekreteri





# Azerbaycan

*Dereceye Girenler*





1.

Fatima Resulzade, 13 yaş,  
"Biz Henüz Büyümedik",  
Karışık Teknik, Azerbaycan



2.

Aytaç Memmedzade, 12 yaş, "Uçurtma", Guaj Boya, Azerbaycan





# Finalistler

3.

Meryem Memmedli, 15 yaş, "Yumurta Tokuşturma", Karışık Teknik, Azerbaycan



# Yumurta döyüşdürmə oyunu

Azərbaycanda ən çox yazqabağı (bayramqabağı) günlərdə əsasən uşaq və gənclər arasında geniş şəkildə oynanılan qədim oyunlarından biridir.

Yumurta döyüşdürmə oyunu Novruz bayramının çərşənbələrindən başlamış oğlan uşaqları və cavanlar tərəfindən icra olunan oyun-əyləncələrdən biridir. Bəzi bölgələrdə hətta Böyük Çillənin gəlişi ilə bu oyun oynanılmağa başlar.

Yumurta döyüşdürmə oyununda həm çiy (bişməmiş), həm də bişmiş, rənglərlə ala-bəzək boyanmış yumurtalardan istifadə olunur. Döyüşdürmədən əvvəl tərəflərin razılığı ilə yumurtalar dəyişdirilərək dişə vurulub bərk-boşluğu yoxlanılır. Bu, “yumurtanı dadma” adlanır.

## Oyunun qaydaları:

Bilinəndə ki, döyüşdürülən yumurtalardan biri digərininkindən bərkdir, boş olan yumurtanın sahibi, ona:

— Əy, vurum, — deyir. “Əy, vurum” yumurtanın sivri tərəfindən azca aşağı nişan qoymaq deməkdir. Uşaqların daha çox sevdiyi, bu günlərdə yaşayan həmin adət əyləncəli bir səhnəyə çevrilir:

Daş, daş ...  
Baş yumurtam,  
Baş, baş ...  
Həci dayını  
Yandırdım.  
Bir səbətlik  
Yumurtasını sındırdım.  
Daş, yumurtam  
Daş, daş ...

Kimin oyun yumurtası çox sınırsa, o da sınıqları yır-yığış eləyir, qalib qəhrəmanlar kimi sevinir. Bu oyunda hiylə və məharət qalib gəlir: “Sən tut, mən vurum”, “Bunu mən tuturam, onu sən tut”, “Gəl yumurtaları dəyişib, vuraq”, “Gəl dadışaq”, “Yox, sənin yumurtan ziyilidir” və s.

# Yumurta Dövüştürme Oyunu

Azərbaycan'da en çok bahar öncesi (özellikle Nevruz bayramı öncesi) günlerde, çocuklar ve gençler arasında yaygın şekilde oynanan eski oyunlardan biridir.

Bu oyun, Nevruz Bayramı haftalarından itibaren özellikle erkek çocukları ve gençler tarafından oynanan eğlencelerden biridir. Bazı bölgelerde ise bu oyun, Büyük Çille'nin gelişiyi birlikte başlar.

Yumurta dövüştürme oyununda hem çiğ hem de haşlanmış, çeşitli renklerle boyanmış süslü yumurtalar kullanılır. Dövüşmeden önce taraflar karşılıklı anlaşarak yumurtaları değiştirip dişlerine vurarak sertliklerini test ederler. Bu işleme “yumurtayı tatma” denir.

## Oyunun Kuralları:

Eğer dövüştürülen yumurtalardan birinin daha sert olduğu anlaşılırsa, zayıf yumurtanın sahibi şöyle der:

— “Eğ, vurum!”

(Eğ, vurum demek; yumurtanın sivri ucunun biraz alt kısmına hedef almak anlamına gelir.)

Çocukların çok sevdiği bu gelenek, bayram günlerinde eğlenceli sahnelere dönüşür:

Taş, taş...  
Baş yumurtam,  
Baş, baş...  
Hacı amcayı  
Yaktım,  
Bir sepet  
Yumurtasını kırdım.  
Taş, yumurtam,  
Taş, taş...

Kim daha çok yumurta kırarsa, kırık yumurtaları toplar ve kazanan bir kahraman gibi sevinir. Bu oyunda hile ve beceri galibiyeti belirler. Oyuncular arasında şu tarz konuşmalar olur: “Sen tut, ben vurayım”, “Bunu ben tutayım, onu sen tut”, “Haydi yumurtaları değişip vuralım”, “Haydi tadına bakalım”



Hanım Kasımzade, 14 yaş, "Yumurta Savaşından Kaçış", Karışık Teknik, Azerbaycan



Döyüşdürmədə sındırılmış yumurtalarla oyun daha maraqlıdır. Döyüşdürmədə udurulmuş sınıq yumurtaları sıraya düzülər. Sonra buraya bir xoruz buraxırlar. Xoruz sıradaki hansı yumurtanı dimdikləyirsə, sahibi sıradaki bütün yumurtaları udmuş sayılır.

Bir oyun da bişmiş yumurtaları yoxuşdan üzüaşağı diyirlətməkdir. Hansı yumurta daha uzağa diyirlənirsə, sahibi qalib sayılır.

Yumurta döyüşdürmənin xüsusiyyətləri böyük Azərbaycan yazıçısı Cəlil Məmmədquluzadənin (1866–1932) bir felyetonunda da özünə yer almışdır. Felyetondakı həmin epizod belədir: “... məlumdur ki, uşaqlar yumurta döyüşdürəndə əvvəl bir dadırlar, yəni yumurtalarını dəyişdirib vururlar dişlərinə və sonra qaytarıb verirlər bir-birinə. Sonra başlayırlar oynamağa. Məsələn, Əli bunu qanır ki, yumurtası Vəlinin yumurtasından bərkdir. Əvvəl deyir:

— Tut!

Vəli deyir:

— Sən tut!

Vəli deyir:

Sən tut!

Axırda Əli tutur, çünki bilir ki, tutsa da, Vəlinin yumurtası sınacaq.

Vəli də işi duyub vurmur, çünki bilir ki, yumurtası boşdur, sınacaq. Əli deyir:

— Vur!

Vəli vurmur. Əli yumurtasını yan tutur və deyir.

— Vur!

Vəli vurmur, çünki bilir ki, yumurtası sınacaq.

Əli yumurtanın künəsini tutur və deyir:

— Vur!

Vəli vurmur, bilir ki, yumurtası sınacaq. Sonra Əli hər yerdə Vəlini görəndə yumurtasını açıq tutub Vəliyə deyir:

— Bax, tutmuşam, haradan vuracaqsansa vur!

Çünki Əli bilir ki, Vəlinin yumurtası boşdur”.

Dövüş sırasında kırılan yumurtalarla başqa oyunlar da oynanır. Örneğin: Kırılmış yumurtalar sıraya dizilir. Sonra oraya bir horoz salınır. Horoz, sıradaki yumurtalardan hangisini gəgalarsa, o yumurtanın sahibi sıradaki tüm yumurtaları kazanmış sayılır.

Bir digər oyun da haşlanmış yumurtaların yokuştan aşağı yuvarlanmasıdır. Hangi yumurta daha uzağa yuvarlanırsa, onun sahibi gəlip sayılır.

Yumurta dövüştürmənin özellikləri, böyük Azərbaycan yazarı Celil Memmedkuluzade'nin (1866–1932) bir fıkrasında da yer almışdır. O fıkra şöyle anlatır:

“... Bilinir ki çocuklar yumurta dövüştürürken önce bir tadına bakarlarsa, yani yumurtaları değiştirip dişlerine vururlar, sonra tekrar birbirlerine verirler. Sonra oyuna başlarlar.

Mesela, Ali anlar ki onun yumurtası Veli'ninkinden daha sert. Önce der ki:

— Tut!

Veli der:

— Sen tut!

Veli yine der:

— Sen tut!

Sonunda Ali tutar, çünkü bilir ki tutsak da Veli'nin yumurtası kırılacak.

Veli de işi anlar, vurmaz çünkü yumurtasının zayıf olduğunu bilir.

Ali der:

— Vur!

Veli vurmaz. Ali yumurtasını yana çevirip tekrar der:

— Vur!

Veli yine vurmaz. Ali yumurtanın köşesini tutar ve der:

— Vur!

Veli hâlâ vurmaz çünkü yumurtasının kırılacağını bilir.

Sonra Ali, Veli'yi her gördüğünde yumurtasını açıkça tutar ve şöyle der:

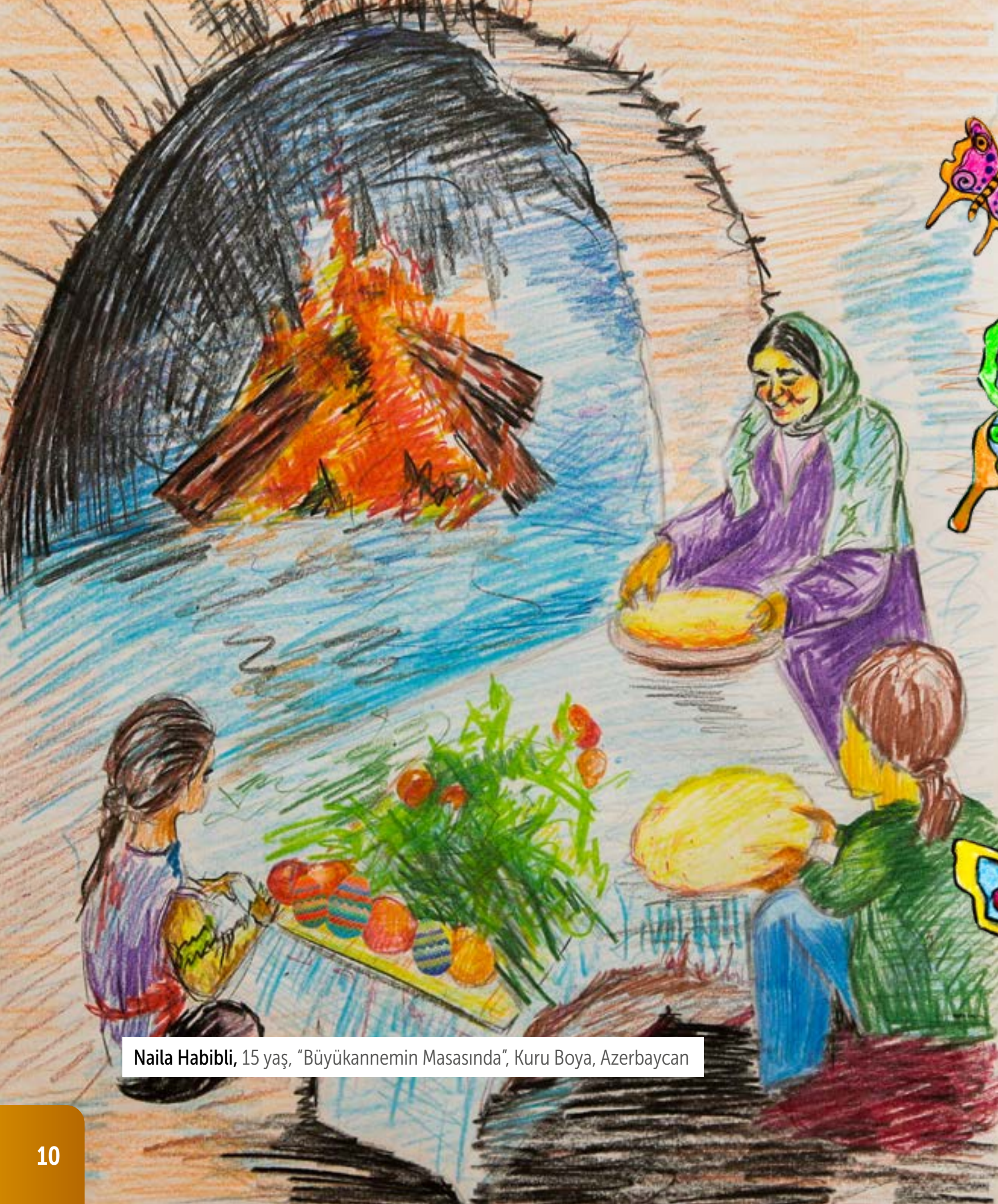
— Bak, tutmuşum! Nereden vuracaksan vur!

Çünkü Ali bilir ki Veli'nin yumurtası boşdur...”



Sabina Hasanlı, 14 yaş, “Yumurta Tokuşturan Çocuklar”, Guaj Boya, Azərbaycan





Naila Habibli, 15 yaş, "Büyükanneimin Masasında", Kuru Boya, Azerbaycan



Nergiz Memmedli, 14 yaş, "Yumurta Tokuşturmaya Hazır Mısınız?", Karışık Teknik, Azerbaycan





İrade Beymanlı, 13 yaş, "Yumurta Tokuşturma", Guaj Boya, Azərbaycan



Nuray Memmedova, 13 yaş, "Yumurta Tokuşturma", Karişik Teknik, Azərbaycan



# Çilingağac oyunu

Azərbaycanda əsasən yazqabağı, bayramqabağı günlərdə uşaq və gənclər arasında geniş şəkildə oynanılan ən qədim oyunlardan biri. Bu oyuna bəzi bölgələrdə “Pəldəstə” deyilir.

## Oyunun qaydaları:

Çilingağac oyunu əsas hallarda iki üsulla oynanılır:

### • Birinci üsul:

Oyunda iki-üç nəfər oğlan uşağı iştirak edir. Hər oyunçunun bir dəyənəyi və bir “pəli” olmalıdır. Pəl bir qarış uzunluğunda hər iki ucu düzünə kəsilmiş çubuqdan düzəldilir. Böyük dairəvi cızıq çəkilir. Pəli cızığın ortasında qoyurlar. Püşk yolu ilə oyunu başlayırlar. Oyunçular bir-bir dəyənəklə əvvəlcə pələ vurur, onu yerdən bir qədər aralayıb ikinci dəfə dəyənəklə vurub cızıqdan çıxarmağa çalışırlar. Göstərilən qaydada oyunçular bir-birilə yarışırırlar.

### • İkinci üsul:

Bu üsulda da oyun başlayana qədər birinci üsulda olan qaydalar yerinə yetirilir. Lakin pəl bir qədər uzun olur. Cızıq da uzun çəkilir. Oyunçular püşk ilə oyuna başlayaraq bir-bir cızığın üstündə durur, sol əllərində şaquli vəziyyətdə tutduqları pəli yuxarıdan aşağı atır, sağ əllərindəki dəyənəklə pəli bərkdən vurub uzaqlaşdırırlar. Kim pəli daha çox uzaqlaşdırsa, oyunu aparmış olur.

# Çilingağac Oyunu

Azərbaycan'da genellikle bahar öncesi, bayram öncesi günlerde çocuklar ve gençler arasında geniş şekilde oynanan en eski oyunlardan biridir. Bu oyuna bazı bölgelerde “Peldeste” (pəldəstə) denir.

## Oyunun Kuralları:

Çilingağac oyunu genellikle iki şekilde oynanır:

### • Birinci yöntem:

Oyunda iki-üç erkek çocuk yer alır. Her oyuncunun bir sopası (deyene) ve bir “pel”i olmalıdır. Pel, bir karış uzunluğunda, her iki ucu düz kesilmiş bir çubuktur. Büyük yuvarlak bir çizgi çizilir. Pel çizginin ortasına konur. Oyuna kura yoluyla başlanır. Oyuncular sırayla önce sopayla pel'e vurur, onu biraz yerden havalandırdıktan sonra ikinci kez sopayla vurarak çizginin dışına çıkarmaya çalışırlar. Belirtilen kurallara göre oyuncular birbiriyle yarışırırlar.

### • İkinci yöntem:

Bu yöntemde de oyuna başlanmadan önce birinci yöntemdeki kurallar uygulanır. Ancak pel biraz daha uzun olur. Çizgi de daha uzun çizilir. Oyuncular kura ile oyuna başlayarak sırayla çizginin üzerinde durur, sol ellerinde dikey pozisyonda tuttukları pel'i yukarıdan aşağıya bırakır, sağ ellerindeki sopayla pel'e sertçe vurup onu uzaklaştırırlar. Pel'i en uzağa gönderen oyunu kazanmış olur.



Esma Memmedli, 11 yaş, “Çilingağac”, Guaj Boya, Azərbaycan





Leyla Rufullayeva, 12 yaş,  
"Şarkılarla Oyunlar",  
Karışık Teknik, Azərbaycan



Rana Hasanlı, 13 yaş,  
"Çilingağac Oyunu",  
Guaj Boya, Azərbaycan



## Çiləmə oyunu

“Çiləmə” oyunu Qarabağda maraqlı uşaq oyunlarından sayılır. Bu oyun ən çox yazqabağı, eləcə də digər fəsillərdə, əsasən, uşaq və gənclər arasında geniş şəkildə oynanılan qədim uşaq oyunlarından biridir. Bu oyunu, əsasən, oyunçuların sayı çox olduğu hallarda uşaqlar dəstələrə bölünərək oynayırlar. Lakin oyunçular yetərsay olmadıqda uşaqlar bu oyunu dəstələrə bölünmədən, sanama üsulu ilə öz aralarında da keçirirlər. Hətta kiçik yaşlı uşaqlar bu oyunu iki uşaq arasında növbə ilə topu çiləməklə oynayırlar.

Hələ indiki müasir toplar istehsal olunmadığı bir dövrdə bu məqsədlə at və iri buynuzlu heyvanların xırda tükündən (yunundan) kos (top) hazırlayırdılar.

### Oyunun qaydaları:

Əvvəlcə dəstəbaşılar seçilir. Dəstəbaşı iki cür təyin olunur: ya onları oyunçular özləri seçirlər, ya da iştirakçıların ümumi razılığı ilə (oyunda və uşaqlar arasında müəyyən keyfiyyətləri ilə fərqlənənləri), çox hallarda isə (əgər oyunçular bir-birini tanımırırsa) püşk və ya sanama üsulu ilə seçirlər. Dəstələrə bölünərək oynanılan bu oyunu başlamaq üçün halay yolu ilə uşaqlar dəstələrə bölünürlər. Oyuna başlamazdan əvvəl dəstələr bir-birindən 3-4 metr aralı dayanır, sanama yolu ilə dəstələrdən biri oyuna başlayır. Oyuna başlayacaq dəstənin bir üzvü dəstələr arasında, tam ortada dayanır. Sağ əlində tutduğu topu azca yuxarı ataraq növbə ilə sağ və sol ayaqlarında top yerə düşənə qədər çiləyir. Əgər top yerə düşərsə, həmin dəstə estafeti digər dəstəyə verir. Oyun beləcə davam edir. Hansı dəstənin oyunçusu daha çox top çiləyirsə, o dəstə hesabda irəlidə olar.



## Çileme Oyunu

“Çileme” oyunu, Karabağ bölgəsində oynanan eğlenceli çocuk oyunlarından biri olarak bilinir. Bu oyun, en çok bahar öncesinde olmakla birlikte diğer mevsimlerde de çocuklar ve gençler arasında yaygın biçimde oynanan eski çocuk oyunlarından biridir. Genellikle oyuncu sayısının fazla olduğu durumlarda çocuklar takımlara ayrılarak oynarlar. Ancak oyuncu sayısı yetersiz olduğunda çocuklar bu oyunu takımlara bölünmeden, saya yöntemiyle aralarında da oynayabilirler. Hatta küçük yaşta çocuklar bu oyunu iki kişi sırayla topu sektirerek oynarlar.

Modern topların henüz üretilmediği dönemlerde bu oyun için at ve büyükbaş hayvanların ince tüyünden (yününden) top, yani “kos” hazırlanırdı.

### Oyunun Kuralları:

Öncelikle takım kaptanları (deştebaşılar) seçilir. Takım kaptanları iki şekilde belirlenir: ya oyuncular kendileri seçer, ya da tüm katılımcıların ortak kararıyla (oyunda ve çocuklar arasında belirli özellikleriyle öne çıkanlar) belirlenir. Eğer oyuncular birbirini tanımıyorsa, kura ya da saya yöntemiyle kaptanlar seçilir. Takımlara ayrılarak oynanan bu oyuna başlamak için çocuklar halka oluşturur ve buradan takımlara ayrılırlar. Oyuna başlamadan önce takımlar birbirinden 3-4 metre uzaklıkta durur, saya yöntemiyle hangi takımın başlayacağı belirlenir. Oyuna başlayacak takımın bir oyuncusu, takımların ortasında durur. Sağ elinde tuttuğu topu hafifçe yukarı atarak sırayla sağ ve sol ayağıyla yere düşene kadar sektirir. Eğer top yere düşerse, o takım sırasını diğer takıma verir. Oyun bu şekilde devam eder. Hangi takımın oyuncusu daha çok sektirme yaparsa, o takım skorda öne geçmiş olur.



Esma Nezerova, 12 yaş, “Okuldan Sonra” Çileme Oyunu, Sulu Boya, Azərbaycan





Feride Memmedzade, 14 yaş, "Menekşe Mendilin Düşe", Guaj Boya, Azərbaycan



Günay Mikayılova, 12 yaş, "Menekşe Mendilin Düşe", Guaj Boya, Azərbaycan

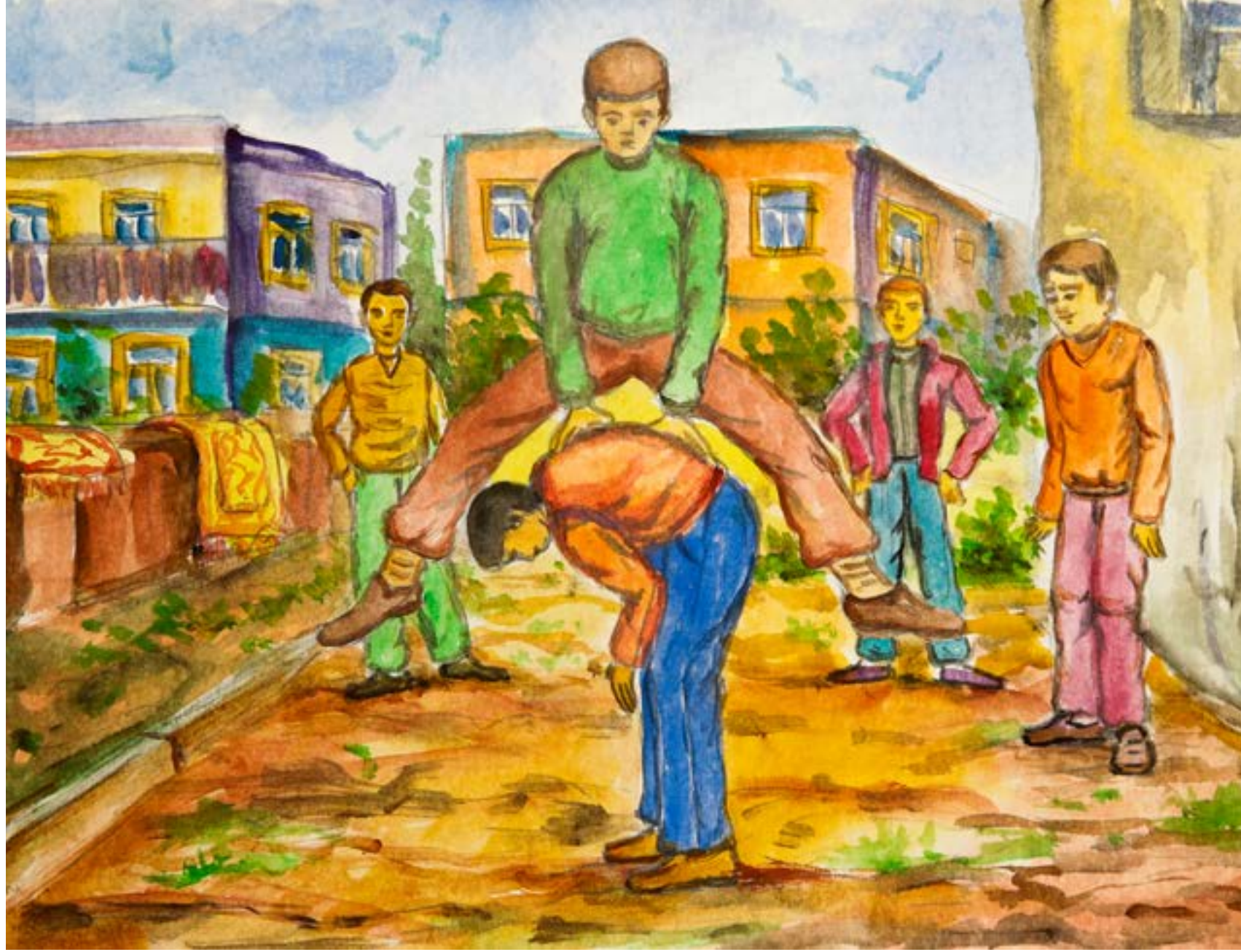


Fahreddin Heyderov, 16 yaş, "Eski Oyun Yedi Taş Oyunu", Guaj Boya, Azerbaycan

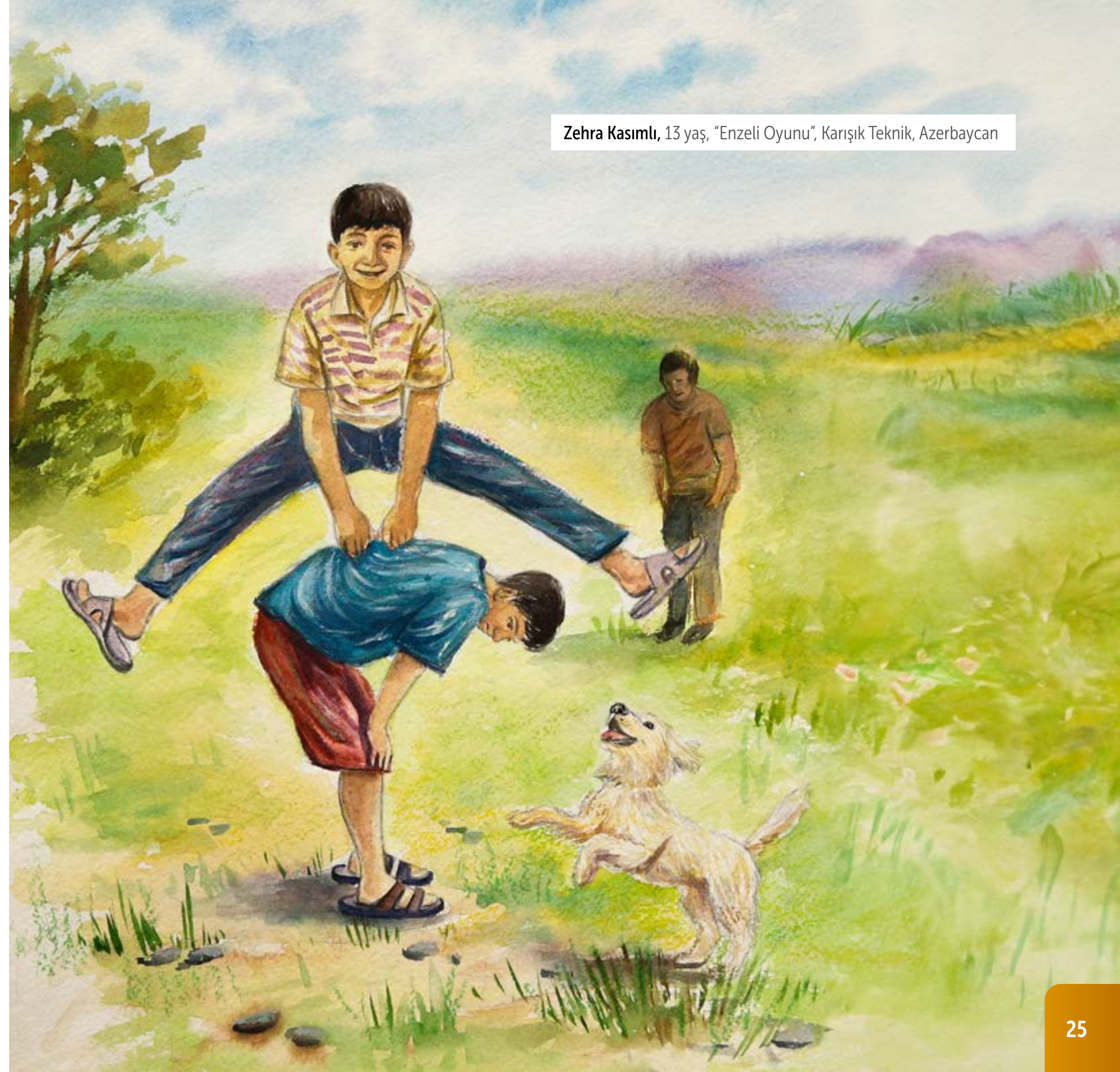


Gülşen Guliyeva, 12 yaş, "Yedi Taş Oyunu", Karışık Teknik, Azerbaycan





Sarı Hesenov, 15 yaş, "Enzeli Oyunu", Sulu Boya, Azerbaycan



Zehra Kasımlı, 13 yaş, "Enzeli Oyunu", Karışık Teknik, Azerbaycan



# Cəviz oyunu

## Oyunun qaydaları:

Cəviz oyununu Novruz bayramında oynayırdıq. Cəviz oyununda belə olurdu, hər kəsin bir baş cəvizi olurdu, ona təkəllə deyirdik. Yekənda baş cəvizə “tağala”, Urmiyədə “təkəllə” deyirlər. Ondan sonra, məsələn, iki cəviz bir nəfər, iki cəviz digəri qoyurdu. Bu dörd cəvizi sırayla düzürdük, uzaqdan sıra ilə hər kəs öz təkəlləsini yerə qoyub çırtma ilə vururdu, o digərənib gedib cəvizin birinə dəyirdi, kim hansı cəvizi vursa, o cəviz onun olurdu. Birincini vuranın ikinci atış haqqı olurdu, yəni dördünü ardıcıl vursa, dördünü də alır, amma birincini vurub ikinci atışı atanda vura bilməsə, onda sıra o biri oyunçuya keçir. Beş nəfədirsə, bu sıra ilə təkrar olur. Təkəllə da ən son harda durursa, orda qalır, sonrakı dəfə həmin şəxsə sıra gələndə ordan başlayıb atış edir.

Ortaya qoyulan cəviz sayını da hər oyundan əvvəl anlaşımayla müəyyənləşdirirlər. Məsələn, beş adam, hərə üç cəviz qoyurdu, elədi on beş cəviz. On beş cəvizi düzürlər, sonra ilk cəvizdən beş-on addım geridən bir cızıq çəkirlər və ya bir daş qoyurlar, hamı ordan başlayıb sıra ilə atır. Hərə yerdə təkəllanı istədiyi kimi vurub digərədir. Hər kim neçə cəviz vursa, o qədər cəviz onun olurdu. Bəzən deyərdilər ki, beş əl oynayacağıq, yəni beş dəfə düzəcəyik. Bu oyunu böyükələr də oynayırdılar. Bayram oyunu idi, badamla da oynayırdılar, amma əsas cəvizlə çox oynanardı.

# Ceviz Oyunu

## Oyunun Kuralları:

Ceviz oyunu, Nevruz Bayramı zamanı oynanırdı. Oyunda herkesin bir tane özel cevizi olurdu, biz ona “tekella” derdik. Yekan bölgesinde bu özel cevize “tağala”, Urmiye’de ise “tekella” denirdi. Sonra, örneğin iki ceviz bir kişi, iki ceviz bir başka kişi ortaya koyardı. Bu dört ceviz sırayla yan yana dizilirdi. Herkes, kendi tekellasını uzaktan yere koyar, parmağıyla çıtlatır (çırtma) ve cevizini yuvarlatırdı. Eğer o cevizlerden birine değerse, değdiği cevizi kazanmış olurdu. İlk vuran kişi, başarılı olursa bir kez daha atış hakkı kazanırdı. Yani eğer dört cevizi art arda vurabilirse, hepsini alırdı. Ama diyelim ki ilkini vurdu, sonra ikinciye atarken vuramadı — o zaman sıra diğer oyuncuya geçerdi. Beş kişi varsa, sıra bu şekilde dönüşümlü devam ederdi. Tekella hangi noktada durduysa, bir sonraki turda oyuncu oradan devam ederek atış yapardı.

Ortaya konacak ceviz sayısı oyundan önce anlaşımayla belirlenirdi. Örneğin, beş kişi oynuyorsa ve herkes üç ceviz koyuyorsa, ortaya 15 ceviz dizilirdi. Bu 15 ceviz düzgün şekilde sıralanır, sonra ilk cevizden 5–10 adım geride bir çizgi çizilir ya da taş konurdu. Herkes o çizgiden başlar, sırayla kendi tekellasını atardı. Herkes, tekellasını istediği gibi vurarak yuvarlatırdı. Kim kaç cevize vurursa, o kadar cevizi kazanırdı. Bazen “beş el oynayacağız” denilirdi, yani cevizler beş kez sıralanır, beş tur oynanırdı. Bu oyunu sadece çocuklar değil, büyükler de oynardı. Nevruz’un geleneksel bayram oyunlarından biriydi. Bazen “badem” ile de oynanırdı ama en çok ceviz oyunu tercih edilirdi.



Fatima Rasulzadeh, 13 yaş, “Ceviz Oyunu”, Karışık Teknik, Azərbaycan





Cavidan Kazimov, 14 yaş, "Göklere Doğru", Karışık Teknik, Azerbaycan



Fatima Atakişiyeva, 15 yaş, "Geleneksel Oyunlar", Akrilik Boya, Azerbaycan





**Zehra Ağayeva**, 17 yaş, "Küçük Kalplerin Büyük Dünyası", Kuru Boya, Azərbaycan



**Aytaç Memmedova**, 16 yaş, "Ortak Köklerin Gücü", Guaj Boya, Azərbaycan



# Çatı götürdü oyunu

Azərbaycan oyunlarından. Güney Azərbaycan da bu oyuna “Qayış götürdü” də deyilir. Azərbaycanın qədim oyunlarından. Kəndlərdə, obalarda cavanlar arasında xüsusən toylarda oynanılır. Kəndin xarman (xırman) yerində və ya meydanında oynanılır və kənd kişiləri bu oyunun nümayişinə yığışrlar.

## Oyunun qaydaları:

Böyük dairə çəkilir. Sonra Yallı gedib, beş-beş iki yerə bölünürlər. Yalaq düzəldib çatıları (qayışları) ora qoyurlar. Oynayanlardan beş nəfəri həmin çatıların (qayışların) olduğu dairənin içinə keçib onların üstündə dayanırlar. Beş nəfəri isə dairənin cızığından kanarda dayanır. Oyun şərti belədir ki, kanarda dayanan beş nəfər dairənin içəridəkilərin ayağının altından çatıları çəkməyə çalışırlar. Alınan çatılarla (qayışlarla) içəridəkiləri döyürlər. O zamana qədər ki, içəridəkilər çöldəkilərin birinin ayağını ayağıyla vursun. Vuranda bir ayağı dairənin içində olması vacibdir. Beləliklə içəridəkilər dairənin kanarına çıxıb, kanardakılar dairənin içərisinə girib çatıların (qayışların) üstündə dururlar və oyun təzədən başlanır.

# Çatı Götürdü Oyunu

Azərbaycan oyunlarından. Güney Azərbaycan'da bu oyuna Kayış Götürdü de denir. Azərbaycan'ın en eski oyunlarından biridir. Köylerde, obalarda özellikle gençler arasında düğünlerde oynanır. Oyunun oynandığı yer genellikle köyün harman yeridir veya köy meydanıdır. Köy halkı bu gösteriyi izlemek için toplanır.

## Oyunun Kuralları:

Büyük bir daire çizilir. Daha sonra oyuncular kura ile belirlenir ve beşerli iki gruba ayrılır. Yere bir yalak (uzun, sıg bir oluk) hazırlanır ve kayışlar (çatılar) oraya konur. Oyunculardan beş kişi bu kayışların olduğu dairenin içine geçip onların üstüne basarak durur. Diğer beş kişi ise dairenin dışında bekler. Oyunun kuralı şudur ki dışarıda duran beş kişi, içeridekilerin ayaklarının altındaki kayışları (çatılar) çekmeye çalışır. Ele geçirilen kayışlarla içeridekiler dövülür. Bu, içerideki oyunculardan biri dışarıdaki birinin ayağına ayağıyla vurana kadar devam eder. Ancak vururken en az bir ayağı dairenin içinde olmak zorundadır. Vuruş gerçekleştiğinde içeridekiler dışarı çıkar, dışarıdakiler içeri girip kayışların (çatıların) üzerine geçer. Böylece oyun yeniden başlar.



Yusif Alimanov, 15 yaş, “Çatı Götürdü Oyunu”, Kuru Boya, Azərbaycan





Leyla Ağashirnova, 14 yaş, "Çatı Götürdü Oyunu", Karışık Teknik, Azerbaycan



Gülây Sadıkova, 11 yaş, "Çatı Götürdü Oyunu", Kuru Boya, Azerbaycan



Melek Novruzova, 12 yaş, "Çatı Götürdü Oyunu", Karışık Teknik, Azerbaycan





Kovsar Gurban, 11 yaş, "Türk Dünyası Çocukları ile Oyun Oynamak", Guaj Boya, Azerbaycan



Zehra Hüseynova, 14 yaş, "Toplantı", Guaj Boya, Azerbaycan





# Kazakistan

*Dereceye Girenler*





1.

**Karina Bitner**, 18 yaş, "Kamçı Kapma Oyunu", Guaj Boya, Kazakistan

2.

**Milana Kubekova**,  
16 yaş, "Asırlar Boyunca  
Oynanan Oyunlar",  
Karışık Teknik, Kazakistan







3.

Alua Sagiyeva, 14 yaş, "Bozkırın Fısıltısı", Karışık Teknik, Kazakistan

# Finalistler



## Асық ойыны

Жануарсүйегін қолданып ойнайтын ойын түрі. Қазақ шаруашылығының негізі — мал. Оның ішінде дені қой болды. Халықтың кісе киімі, жесе азығы, ішсе сусыны, тіпті балалардың ермегі мен ойыны да осы қойға байланысты еді. Асық ойындарына кез келген жануардың асығы жарай бермейді. Мәселен қой, арқар, елік секілді жануарлардың асығын қолданады.

Осылардың ішінен үкендеу әрі салмақтысын «сақа» етіп алған. Ойын басталар алдында ойыншылардың бірі ойынға қатысушылардың сақаларын жинап алып, ойын кезегін белгілеу үшін, яғни кімнен кейін кім асық ату керек, соны анықтау үшін сақаларды иіреді. Иірген кезде кімнің сақасы алшы түссе, сол бірінші, тәйке түссе екінші, бүк түссе үшінші, шік түссе одан кейін асық ататын болады.

Асық атқан кезде, егер сақасы мен асығы бір жақ бетіне түссе, атқан асығын алып, әрі қарай ата береді. Егер сақасы алшы түссе, асық кез келген жағымен жатса да, оны алады да, тағы атады. Ал сақа мен асық екі түрлі түссе, алмайды.

Екінші ойыншы өз кезегінде сақасын иірген кезде тәйке түссе, онда өзінен кейінгі кезектегі ойыншы көмбеден тұрып тәйке түскен сақаны атады. Атқан асығы дөп тисе, сақа иесі ойыннан шығып қалады, тигізе алмаса, өзі ойыннан шығады. Кезек алу үшін сақаларын иірген кезде бүк, шік түссе, онда әр ойыншы өз кезегімен көнге тігілген асықты ата береді. Осылайша көндегі асық біткеннен кейін ойыншылар асықтарын қайтадан тігіп, ойындарын жалғастыра береді. Сондықтан бұл ойында табаны қайралған, басқа асықтардан ірілеу сақамен ойнағаны жөн.

### «Оңқа» ойыны

Асық ойындарының бірі — «оңқа». Оны көбіне асығы мол бозбалалар ойнайды. Ойыншылардың санына шек қойылмайды. Ойынның мақсаты — асық ұту. Ойнаушылар арасы 20 қадам екі көн сызады да дәл ортасындағы сызыққа әрбір ойыншы өз асықтарын тігеді. Тігілген асықтардың ортасына бір асықты оңқа тұрғызады. Ойыншылар бірінің артына бірі әркімнің өз кезегі бойынша қатарға тұрып, қолдарындағы сақаларымен оңқаны ата бастайды. Егер кімде-кім оңқаға дәл тигізсе, онда көндегі асықты түгел алады. Ал оңқаға тимей, жанындағы асықтарға тисе, онда сол атқан асығын ғана алады. Асықтар таусылған сайын, олар қайтадан көнге тігіліп отырады.

## Aşık Oyunu

Doğal malzemelerle oynanan bu oyunlar Kazak halkının hayvancılık kültürüyle doğrudan bağlantılıdır. Kazak halkının yaşam temelinі oluşturan hayvancılık, özellikle koyun yetiştiriciliği, halkın giyiminden yemeğine, hatta çocuk oyunlarına kadar da her alanda kendini göstermiştir. Aşık oyunu aslında aşık kemiğiyle oynanan bir oyundur. Öncelik her zaman koyun aşiğına verilir eğer bulunamazsa dağ keçisi veya geyik aşıkları kullanılır.

Oyunun temelinde “saka” adı verilen ana aşık kullanılır. Oyuna başlamadan önce, oyuncular sıralarını belirlemek için aşıklarını yere atarlar: Alşı (düz yüz) gelen oyuncu birinci, Tayke (çukur yüz) gelen ikinci, Bük (yan yüz) gelen üçüncü, Şik (diğer yan yüz) gelen sonraki sırayı alır.

Oyuncu atış yaparken, eğer saka ve atılan aşık aynı yüzde durursa oyuncu aşiğı alır ve tekrar atma hakkı kazanır. Farklı yüzlerde durursa hakkını kaybeder. Alşı geldiğinde ise aşık nerede olursa olsun alınır ve tekrar atma hakkı kazanılır. Ama hem saka hem de aşık farklı iki pozisyonda düşerse o zaman aşık alma hakkını kaybeder.

İkinci oyuncu sakasını çevirdiğinde tayke düşerse, ondan sonraki oyuncu ayağa kalkıp tayke üzerine düşen sakayı atmalıdır. Saka isabet ederse, sakanın sahibi oyun dışı kalır. Vurmayı başaramazsa, atan oyuncu oyun dışı kalır. Sakasını çevirirken bük veya şik düşerse, her oyuncu sıra sırasıyla dizilmiş aşıkları atmaya devam eder. Böylece oyuncular aşıkları vurup bittikten sonra kendi aşıklarını toplar ve oyunlarına devam ederler. Bu nedenle, bu oyunda diğer aşıklardan farklı ve daha büyük, sivri tabanlı bir saka ile oynamak üstünlük sağlayabilir.

### “Onka” Oyunu

Aşık sayısı fazla olan gençler oynadığı bu oyunu temiz ve daha geniş alanlarda da oynanabilirler. Oyuncuların sayısı aslında önemli değildir. Oyunun tek amacı vardır o da kazanmak! Oyuncular 20 adım aralıklı iki çizgi çizer ve tam ortaya aşıklarını dizerler. Ortadaki aşiğı “onka” dikine yerleştirirler. Oyuncular sırayla sakalarıyla bu onkayı devirmeye çalışırlar. Onkayı deviren oyuncu tüm aşıkları alırken, yanlışlıkla başka bir aşiğı vuran sadece o devirdiği aşiğı alabilir. Aşıklar bittikçe yeni aşıklar eklenir.



Siçina Aleksandra, 14 yaş, “Aşık Oyunu”, Guaj Boya, Kazakistan



#### «Хан» ойыны

Асықпен ойналатын «хан» ойыны да осы сияқты. Әр ойыншы ортаға бестен, болмаса оннан шығарады. Содан кейін көп асықтың ішінен белгілі бір асықты «хан» сайлайды. Барлық асықты иірген кезде «хан» көп асықтың арасында көрінбей қалуы мүмкін, мұндай жағдайда ойнаушылардың барлығы асықты иірушінің «ханды қара басты» деген даусын естігеннен кейін бас салып асықты талап алады. Екінші жағдайда иіргенде «хан» ашық жатса, онда «ханмен» асықты атады. Айталық, «хан» бүк түссе, онда «ханмен» бүк жатқан асықты ату керек, шік түссе, шік жатқан асықты ату керек, тағысын тағы жалғаса береді. Асық біткеннен кейін ойыншылар ортаға қайтадан асық шығарып, ойынды жалғастырады.

#### «Кетсін бір» ойыны

«Кетсін бір» ойынына қатысушылардың саны екіден аспауы керек. Екеуі сақаларын біріктіріп, кезек алу үшін иіреді. Бірінші кезек алған ойыншы өз қарсыласының сақасын шамасы келгенше алысқа ұшырып атуға тырысады. Сақаның алғашқы түскен жерінен ұшып барған орнына дейінгі арақашықтықты табан ұзындығымен өлшейді, қанша табанға ұшырса, яғни атушы өзінің қойған шарты бойынша сақаны ұшырған қашықтығына байланысты ұтқан асығын алады.

#### “Han” Oyunu

Асықла ойнанacak “Han” oyunu da “onka” oyunu ile benzerlikler taşır. Oyuncular kendi aralarında sıra oluşturarak ortaya beşer veya onar tane aşık koyarlar. Tüm aşıkları toplayıp karıştırdıktan sonra içlerinden birisini “han aşığı” seçerler. Eğer han aşığı diğer aşıkları altında kalırsa oyuncuları “hanı kara bastı” diye sesi duyar duymaz aşığa saldırır. Eğer han aşığı gözüdür bir şekilde yere düştü ise pozisyonuna göre şik düşerse şik aşıkla, бүк düşerse бүк aşıkla oyuncular sırasına göre vurmalıdır. Böylece aynı pozisyonda olan aşıklar bitene kadar oyun oynanmaya devam eder. Vuran kazanır ve aşığı alır. Oyunu oynamak büyük bir ustalığı gerektirir. Dolayısıyla oyunun olmazsa olmaz kuralı çok dikkatli olmaktır.

#### “Ketsin Bir” Oyunu

İki kişiyle oynanan bu oyunda oyuncular önce sakalarını atarak sıralarını belirlerler. İlk oyuncu, rakibinin sakasını mümkün olduğunca uzağa atmaya çalışır. Atılan mesafe, ayak tabanı uzunluğuyla ölçülür ve oyuncuların önceden belirledikleri kurallara göre kazanç sağlanır.

Oraz Nurbibi, 16 yaş, “Beş Aşık”, Guaj Boya, Kazakistan







Kamila Rimjan, 17 yaş, "Aşık Oyunu", Akrilik Boya, Kazakistan



Sabina Kussainova, 15 yaş, "Aşık Oyunu", Guaj Boya, Kazakistan





Sanjar Baktigali, 17 yař, "B y k Bozkır Oyunu", Grafik, Kazakistan



Ajar Kuralbay, 15 yař, "Ařık Oyunu", Guaj Boya, Kazakistan



Darina Ayniyazova, 19 yař, "Ařık Oyunu", Kuru Boya, Kazakistan



Alina Jenisova, 12 yař, "Ařık Oyunu", Kuru Boya, Kazakistan



Ayim Karařiyeva, 13 yař, "Mangala", Kuru Boya, Kazakistan





Kross Diana, 13 yaş, "Üstad", Akrilik Boya, Kazakistan



Serik Adilbek, 16 yaş, "Aşık Oyunu", Yağlı Boya, Kazakistan





Yasmina Levadnaya,  
18 yaş, "Aşık Atma",  
Guaj Boya, Kazakistan



Kim Anna, 17 yaş, "Aşık Oyunu", Yağlı Boya, Kazakistan





Veronika Kreçetova, 16 yaş, "Günümüzde Aşık Oyunu", Yağlı Boya, Kazakistan





Aylana Bikenova, 15 yaş, "Geleneksel Kazak Oyunları", Guaj Boya, Kazakistan

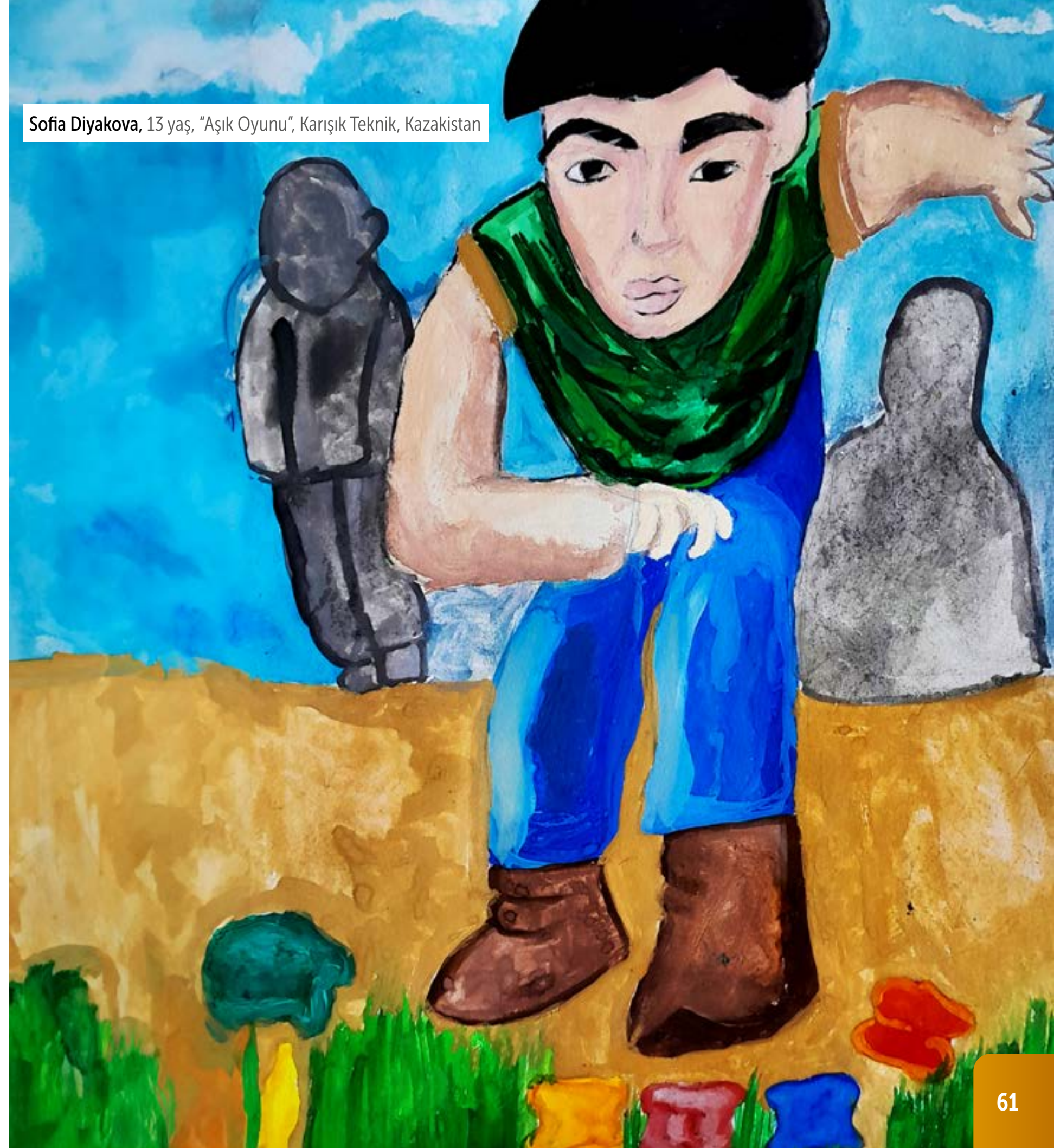


Yerkejan Tilektessova, 13 yaş, "Aşık Oyunu", Karışık Teknik, Kazakistan





Laysan Cumaşeva, "Aşık Oyunu", Karışık Teknik, Kazakistan

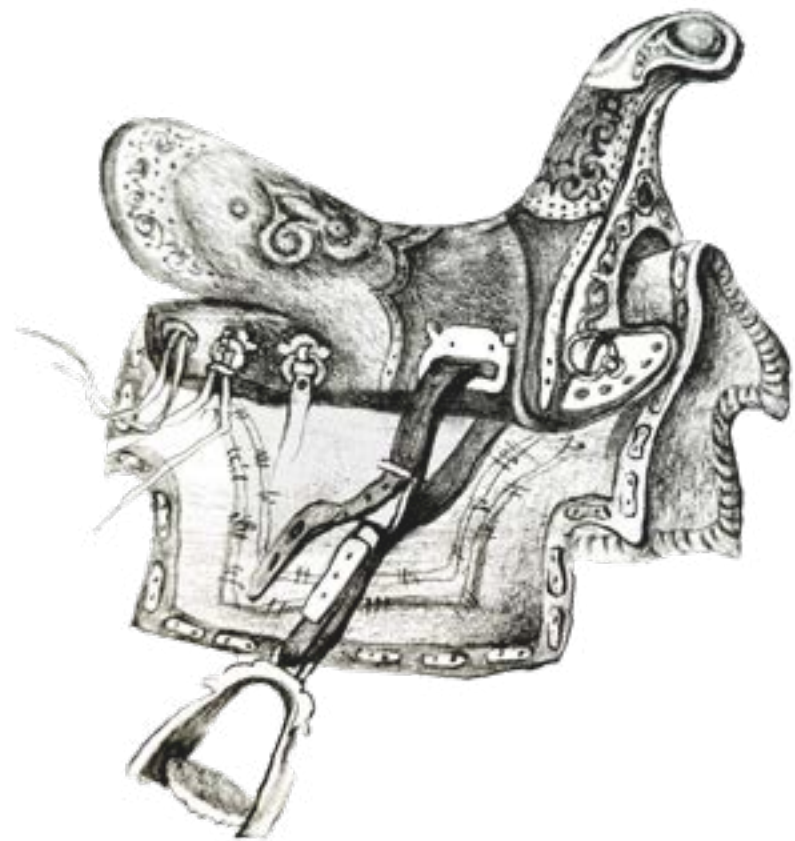


Sofia Diyakova, 13 yaş, "Aşık Oyunu", Karışık Teknik, Kazakistan



## Аударыспақ ойыны

Ежелгі заманда қазақ даласында «Найзагерлер айқасы» деп аталатын сайыс-ойын болған. Бұл ойын жауынгерлердің күшін арттырып, найза ұстау шеберлігін шыңдауға көмектескен. Дегенмен, ортағасырлық рыцарлық турнирлер сияқты, бұл ойын да қауіпсіз бола бермеген. Кейінірек оның ережелері сәл өзгеріп, жаңа элементтер қосылған. Мәселен, қазір шабандоз жігіттер бір-бірін аттан түсіру үшін күреседі. Батырларға арналған осы ойынға ұқсас тағы бір балалар ойыны – «Аударыспақ». Оның да ережесі ұқсас, бірақ қатысушылар мұнда ат үстінде емес. Салмағы жеңіл ойыншылар серіктерінің арқасына мініп, «жекпе-жекке» шығады!



## Audarspak Oyunu

Eskiden Kazak bozkırlarında “Mızrakçılar Düellosu” adıyla bilinen ve savaşçıların becerilerini geliştirmek için oynanan bu oyun, zamanla çocuklar arasında da popüler hale gelmiştir. Günümüzde bu oyun çocukların birbirlerini sırtlarında taşıyarak devirmeye çalıştıkları eğlenceli bir oyun şeklini almıştır. Ancak, tıpkı Orta çağ şövalye turnuvaları gibi, bu oyun da her zaman güvenli değildir. Daha sonra kuralları biraz değiştirildiği gibi yeni unsurlar da eklenmiştir. Burada at sırtındaki gençler birbirlerini atlarından düşürmek için güreşirler. Bu oyuna benzer bir başka çocuk oyunu ise “Audarspak”tır. Benzer kuralları vardır, ancak burada katılımcılar at sırtında değil, daha hafif oyuncular arkadaşlarının sırtına biner ve “mücadele” başlar!

Bibiayşa Muhambetjan, 18 yaş, “Geleneksel Kazak Oyunları”, Karışık Teknik, Kazakistan





Meray Mussiraliyeva, 14 yaş, "At Üstünde Güreş", Karışık Teknik, Kazakistan



Arujan Mukaşeva, 17 yaş, "At Üstünde Güreş", Karışık Teknik, Kazakistan





Danelya Abdukarim, 17 yaş, "Bozkır, Atlar ve Biz", Akrilik Boya, Kazakistan



Alua Bekbulatova, "At Yarışı", Kuru Boya, Kazakistan





Ramazan Abdreimov, 16 yaş, "Deve Güreşi", Pirografi, Kazakistan



Jansulu Ajmagiyeva, 15 yaş, "Kazak Güreşi", Guaj Boya, Kazakistan



## Алтыбақан ойыны

Алтыбақанды жаз айларында, күн жылы кезде тебеді. Алтыбақан құру үшін әрқайсысының ұзындығы 3-4 метр болатын жеті ағаш және үш мықты арқан қажет. Алты ағашты үш-үштен біріктіріп, бір жақ басынан байлап, екі жерге қадайды. Бір ағашты жоғарғы ашасына көлденең салып, бекітеді. Арқанның бір ұшын бел ағашқа аяқ тірейтіндей етіп байлайды. Қалған екі арқан отыру үшін қосарлана байланады.

Қыз бен жігіт қарама-қарсы тұрып, аяқтарын арқанға тіреп тербеледі. Алтыбақан тепкен екі ойыншының бастауымен жерде тұрған жастар да қосылып ән салады. Шалқайта тебілген алтыбақан мен шырқалған әннің ырғағы жиналғандарға айдын көл үстінде махаббаттың тербелгенін елестетеді. Жиналған ойыншылар алтыбақанға кезек-кезек отырып, ойынды жалғастыра береді. Әр кезекте алтыбақанға отырғандар өздері білетін әндерін бастайды, ал басқалары қосылып, оларды тербетіп отырады.

## Altıbakan Oyunu

Yaz aylarında oynanan bu geleneksel oyun için yedi adet 3-4 metre uzunluğunda ağaç gövdesi ve sağlam ipler gereklidir. Ağaç gövdeleri birbirine bağlanarak salıncak kurulur. Bir direk en üste yerleştirilerek sabitlenir. Diğer ipler ise oturma ve ayak desteği sağlayacak şekilde bağlanır.

Oyuna bir kız ve bir erkek karşılıklı oturarak başlar. Ayaklarını iplere dayayarak ritmik şekilde sallanırken, diğer oyuncular şarkılar söylerler. Sırayla herkes bu salıncığa biner ve bildikleri şarkıları söyler. Salıncakta sallanırken söylenen şarkılar ve yapılan hareketler, adeta bir aşk hikâyesinin ritmi gibi görünür. Bu oyunlar, Kazak halkının bozkır yaşamından doğan ve nesilden nesle aktarılan kültürel mirasın önemli parçalarıdır. Her biri sadece eğlence amaçlı değil, aynı zamanda çocukların fiziksel becerilerini ve sosyal ilişkilerini de geliştirmeye yönelik tasarlanmıştır.

Bibiayşa Muhambetjan, 18 yaş, "Geleneksel Kazak Oyunları", Karışık Teknik, Kazakistan





Danelya Darkenbayeva, 17 yaş, "Altıbakan Oyunu", Akrilik Boya, Kazakistan



Madina Dautkan, 18 yaş, "Kazak Bozkırının Güzellikleri", Dijital, Kazakistan





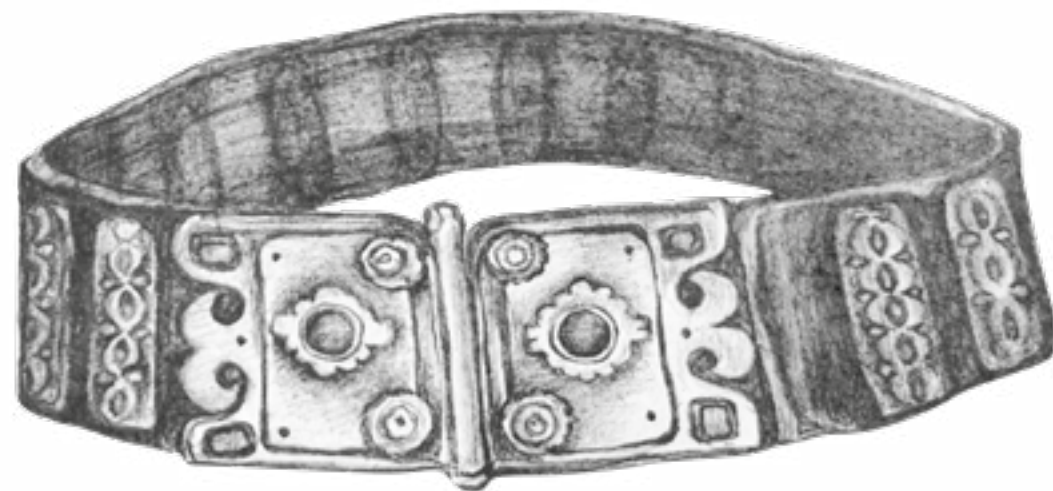
Araylın Batırgali, 15 yaş, "Geleneksel Oyunlar", Karışık Teknik, Kazakistan



## Белбеу тастау ойыны

«Белбеу тастау» ойынына қатысушылар дөңгелене, шеңбер бойына отырады. Жүргізуші шеңбердің сыртында белбеуді сүйретіп, жүгіре басып, көңілі түскен ойыншының артына білдірмей тастауға тырысады (егер ойыншы байқап қалса, белбеуді тастауға болмайды). Егер жүргізуші белбеуді білдірмей тастап кетсе, шеңберді айналып келіп, белбеуді алып, сол ойыншыны «орныңды тап» деп белбеумен сабайды. Сөйтіп, шеңбер бойымен қуалап, өзі орнына келгенше сабайды. Ал ойыншы белбеудің артына тасталғанын байқап қалса, белбеуді алып, шеңберді бір айналып жеткенше жүргізушіні қуып сабайды.

«Белбеу тастау» ойынының екінші түрінде ойыншылар екі топқа теңдей бөлініп, екі сызықтың бойына қатар тұрады. Жүргізуші бірінші топтағы ойыншылардың біріне қолындағы орамалды береді. Ол барып екінші топтың ойыншыларының ту сыртынан жүгіріп өтеді де, өзіне ұнаған бір ойыншының артына орамалын қалдырып, өзі орнына қарай қайта жүгіреді. Орамалды алған ойыншы қарсыласын қуып жетіп ұрса, оны өз тобына алып келеді, ал қуып жете алмаса, қарсы топта қалады. Кезек екінші топтың ойыншыларына беріледі.



## Kemer Bırakma Oyunu

“Kemer Atma” oyununda, katılımcılar bir daire şeklinde oturur. Lider, kemeri sürükleyerek dairenin dışında koşar ve istediği bir oyuncunun arkasına haber vermeden kemeri bırakmaya çalışır (eğer bırakacağını anlar gibi olursa kemeri bırakmamalıdır). Lider kemeri usulca bırakır ve dairenin etrafından dolaşır, bir daire çizdikten sonra kemeri alır ve o oyuncuya vurarak “yerini bul” der. Dairenin etrafında oyuncuyu kovalamaya devam eder ve yerine dönene kadar vurabilirse vurur. Eğer oyuncu kemeri arkasında bıraktığını fark ederse, hemen kemeri alır ve lideri bıraktığı yere ulaşana kadar kovalar.

“Kemer Atma” oyununun ikinci versiyonunda ise oyuncular eşit sayıda iki takıma ayrılır. Takımlar karşılıklı dizilir. Bir oyuncu, elindeki yazmayı diğer takımdaki bir oyuncunun arkasına bırakır. Yazma bırakılan oyuncu bunu fark edip yakalarsa, getiren oyuncuyu kendi takımına alır ve kazanan takım oyuna devam eder. Yakalayamazsa kendi takımında kalır ve karşı takıma sıra gelir.



Abdulgaziz Omirbekov, 15 yaş, “Kuşak Atma”, Pirografi, Kazakistan





Anel Şpanova, 15 yaş, Ok Atma, Guaj Boya, Kazakistan



Nazira Kairjankızı,  
16 yaş, "Ok Atma",  
Yağlı Boya, Kazakistan



Amankeldi Amanjoluly,  
19 yaş, "Ok Atma",  
Akrilik Boya, Kazakistan







Maksat Greis, 19 yaş, "Kız Kovalama", Kuru Boya, Kazakistan



Narmin Kalişeva, 12 yaş, "Kız Kovalama", Kuru Boya, Kazakistan



Adiya Kairjanova, 19 yaş, "Geleneksel Kazak Oyunları", Kuru Boya, Kazakistan



Araylın Bisembayeva, 18 yaş, "Kız Kovalama", Kuru Boya, Kazakistan



Elena Kasyanenko, 19 yaş, "Geleneksel Kazak Oyunları", Kuru Boya, Kazakistan



Nuray Bekbolat, 15 yaş, "Kız Kovalama", Guaj Boya, Kazakistan



Akbota Tolganbay, 13 yaş, "Kız Kovalama", Guaj Boya, Kazakistan



Sain Arujan, 16 yaş, "Kız Kovalama", Yağlı Boya, Kazakistan



## Соқыр теке ойыны

Бұл ойын алаңда, көгалда ойналады. Ойыншылардың санына шек қойылмайды. Жиналған ойыншылар дөңгелене отырады. Ойын жүргізушісінің айтуымен бәрі бірдей орындарынан тұрады. Орнынан ең соңғы боп тұрған ойыншының көзін байлап, оны ортаға шығарады. Ал қалған ойыншылар өздері отырған шеңберден шығып кетпеуі керек. «Соқыр теке» шеңбердің ішінде жүріп, басқаларын ұстауға тырысады, ал ойыншылар ұстатпай қашады. Егер «соқыр теке» ұстап алса, онда ұсталған ойыншының кім екенін болжауы керек. Дәл тапса, ұсталған ойыншы «соқыр текенің» рөліне енеді.

Ойынның екінші түрінде ойыншылар қол ұстасып, шеңбер бойымен айнала тұрады. «Соқыр текенің» көзі байланғаннан кейін, олар орындарын немесе үстілеріндегі киімдерін ауыстырады. Ойын жүргізушісі көзі байланған «соқыр текені» ортада бірнеше рет айналдырып, ойыншылардың біріне қарай жібереді. «Соқыр теке» ойыншының бетіне қарап болған соң, оның атын айтуы керек. Айта алмай, кім екенін білмей қалса, онда сол ортада тұрып, көптің ұйғаруымен өнер көрсетеді. Ал егер кім екенін біліп қойса, онда рөлдері ауысады. Ойынның бұл екінші түрін басқа ойындарды ойнап, әбден шаршаған балалар ойнайды. Өйткені мұнда түрегеп тұру шарт емес, ортаға «соқыр текені» шығарып қойып, дөңгелене отырып та ойнауға болады.



## Körebe Oyunu

Bu oyun geniş alanlarda ve tercihen de çimlerde oynanır. Oyuncu sayısında herhangi bir sınırlama olmaz. Oyuncular bir daire şeklinde toplanır ve sunucu işaret verdiği anda tüm oyuncuların hepsi aynı anda ayağa kalkmaya çalışır. Ayağa geç kalkan son oyuncunun gözleri bağlanarak ortaya getirilir. Kalan oyuncular da oturdukları dairenin dışına çıkmamalıdır. “Körebe” bu dairenin etrafında hareket eder ve diğer oyunculardan herhangi birini yakalamaya çalışır. “Körebe” birini yakalarsa, yakalanan oyuncunun kim olduğunu söylemelidir. Doğru tahmin ederse, yakalanan oyuncu “körebe” rolünü üstlenir.

Bu oyunun başka bir versiyonunda ise oyuncular el ele tutuşarak bir daire şeklinde toplanır ve “körebe”nin gözleri bağlandıktan sonra yer değiştirir veya kendi kıyafetlerini değiştirirler. Sunucu, gözleri bağlı “körebe”yi ortada olduğu yerde çevirir ve oyunculardan birinin önüne koyar. Oyuncuya bakan “körebe” gözleri bağlyken adını söylemelidir. Eğer söyleyemez ve kim olduğunu bilemezse, ortada durur ve çoğunluğun görüşüne göre hareket etmeye başlar. Eğer kim olduğunu bilirse roller değişir. Bu ikinci oyun, diğer oyunlardan sıkıldığınızda oynanır, çünkü burada ayakta durmaya gerek kalmaz. “Körebe”yi ortaya koyup daire şeklinde oturarak da oynanabilir.



Araylım Jaksılıkova, 16 yaş, “Halat Çekme ve Körebe”, Kuru Boya, Kazakistan





Baglan Tolganay, 12 yaş, "Geleneksel Oyun", Karışık Teknik, Kazakistan



Zlata Gribanova, 18 yaş, "Kız Kovalama", Karışık Teknik, Kazakistan



Evelina Retling, 16 yaş, "Geleneklerimiz", Guaj Boya, Kazakistan





Aysulu Yesimhan, 14 yaş, "Geleneksel Kazak Oyunları", Karışık Teknik, Kazakistan



Arina Didiçina, 15 yaş, "Halat Çekme", Guaj Boya, Kazakistan



Gulnaz Amantay, 16 yaş, "Halat Çekme", Akrilik Boya, Kazakistan





# Kyrgyzistan

*Dereceye Girenler*





1.

Reyna Dimitrenko, 14 yaş, "Geleneksel Kırgız Oyunları", Guaj Boya, Kırgızistan

2.

Asel Kurmanbekova, 15 yaş, "Kırgız Güreşi", Guaj Boya, Kırgızistan







# Finalistler

3.

Farida Canibayeva, 12 yaş, "Kız Kovalama", Plastilin, Kırgızistan



## Аркан тартыш оюну

Кыргыз элинин эң байыркы оюндарынын бири. Оюн тегиз жерде өткөрүлөт. Күндүз да, түнкү айдын жарыгында да ойнолот. Уландар, жигиттер күч сынашуу үчүн ойношот, оюнчулар эки жаатка бөлүнөт. Ар бир жаатка өзүнчө чек сызык чийилет. Анын аралыгы 2 метрдей болот. Ушул эки чек сызыктын тең ортосундагы бир сызык чийилет. Оюнга катышуучуларга чек сызыктын эки жагына бирдей санда чыгышып, бирин бири белинен кучактап турушат.

Эки жаатка бир гана 4-5 метр узундуктагы учу түйүлгөн аркан берилет. Оюнга катышуучу оюнчулардын күчү, жашы бирдей чамалуу болушу керек. Оюндун калысы эки жааттагы биринчи турган эки балага арканды карматып, өзү аркандын тең ортосун ортодогу сызыкка келтирип, таманы менен басып турат да, оюнду баштоого белги берет.

Белги берер замат аркандан бутун тартып алат. Оюнга катышуучулар оюндун жүрүшүндө өздөрүнүн катарын бузбай, туш тарапка кыйшайбай түз туруп, аркан аркылуу атаандаштарын өз жагына тартуу керек. Кайсы тараптын алдындагы оюнчусу чек сызыктан өтүп кетсе, ошол тарап утулат. Эгерде күч бирдей болуп, бири-бири чек сызыктан калыс белгилеген убакытта өткөрө алышпаса, оюн тең чыгат. Ар бир оюн эки упай менен белгиленет. Көп упай топтогон жаат утат.

Арканды кээ бир жерлерде жекеме-жеке да тартышат. Оюн көбүнчө майрамдарда, оюн-зоок кечелеринде өткөрүлөт.

## Halat Çekme Oyunu

Arkan tartış, Kırgız halkının en eski oyunlarından biridir. Oyun düz bir zeminde oynanır. Hem gündüzleri hem de ay ışığında, geceleri oynanabilir. Genellikle genç erkekler, delikanlılar kendi güçlerini denemek için bu oyunu oynarlar. Oyuncular iki takıma ayrılır. Her takım için ayrı bir sınır çizgisi çizilir. Bu iki çizgi arasındaki mesafe yaklaşık 2 metre olur. Bu iki sınır çizgisinin tam ortasına da bir orta çizgi çizilir. Oyuna katılan oyuncular sınır çizgilerinin iki tarafına eşit sayıda dizilir ve birbirlerini belinden kavrayarak sıralanırlar.

Her iki takıma, ucu düğümlenmiş yaklaşık 4–5 metre uzunluğunda tek bir halat verilir. Oyuncuların yaşları ve fiziksel güçleri birbirine denk olmalıdır. Oyunun hakemi, her takımın en önündeki iki çocuğa halatı tutturur ve halatın tam ortasını orta çizgiye denk getirip ayağıyla bastıktan sonra, oyunun başlaması için işaret verir.

İşareti verir vermez ayağını halattan çeker. Oyuncular oyun süresince kendi sıralarını bozmadan, yana eğilmeden dik durmalı ve halatı kullanarak rakiplerini kendi taraflarına çekmeye çalışmalıdırlar. Hangi takımın en önündeki oyuncusu kendi arkasındaki sınır çizgisini geçerse, o takım oyunu kaybeder. Eğer takımların gücü eşit olur ve hakem tarafından belirlenen süre içinde hiçbir takım rakibini sınır çizgisinden geçiremezse, oyun berabere biter. Her oyun iki puan üzerinden değerlendirilir. En fazla puanı toplayan takım oyunu kazanır.

Bazı yerlerde bu oyun bire bir (tek kişiyle) de oynanır. Arkan tartış genellikle bayramlarda, eğlence gecelerinde düzenlenir.

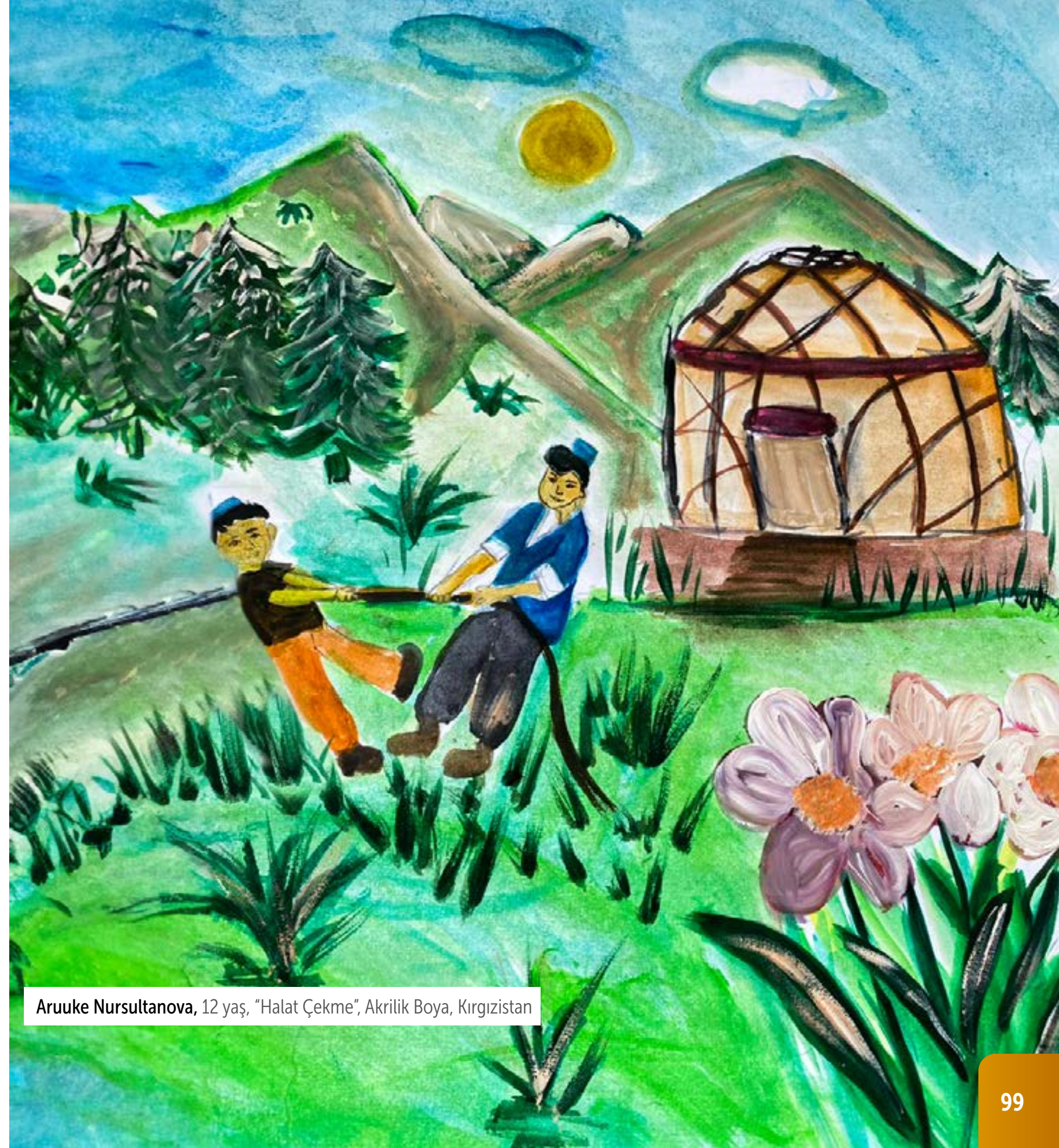


Ayana Abdugaparova, 14 yaş, "Halat Çekme", Akrilik Boya, Kırgızistan





Nurel Kuçubekov, 15 yaş, "Halat Çekme", Guaj Boya, Kırgızistan



Aruuke Nursultanova, 12 yaş, "Halat Çekme", Akrilik Boya, Kırgızistan



# Тогуз коргоол оюну

Тогуз коргоол байыркы кыргыздын оюну. Башка элдерде да тогуз коргоолго окшош оюндар кездешет. Илгери оюн тактада эмес, жерди оюп коюуп, коргоолдор менен ойнолгон. Оюн ой жүгүртүүнү өнүктүрүп, сандарды тез кошуп, алып, бөлүп, көбөйткөндү үйрөткөн.

Тогуз коргоол оюн тактасынан жана 162 таштан турат. Тактанын эки жагында тогуздан үй (коргоол салынган чуңкур) жана ортодо эки казан бар. Оюнду эки оюнчу ойноп, ар тараптагы тогуз үйдө тогуздан коргоол болот. Оюнчунун казаны атаандашына жакын болот. Казан оюн башталганда бош болот, оюнчу утуп алган коргоолдорду чогултуу үчүн керек. Тогуз коргоол тактасындагы ар бир үйдүн аты бар. Алар аймакка жараша ар кандай аталышы мүмкүн. Азыркы учурда ар бир үйдү сан менен да белгилеп коюшат. Үйлөрдүн аттары:

- 1 — куйрук

2 — ат өтпөс

3 — жаман үй

4 — далы

5 — бел
- 6 — ак колтук

7 — эки тишти

8 — көк моюн

9 — ооз

Оюндун максаты атаандашыңан өз казаныңа 82, же андан көп таш утуп алуу. 81 коргоол уткан болсо, оюн тең чыгуу менен аяктайт. Оюнду баштоо укугу тараптардын келишими, же чүчү кулак кармоосу менен аныкталат. Жүрүш жасаган оюнчу өз тарабындагы каалаган үйдөн таштарды алып, ошол эле үйдөн баштап оң жакка карай бирден салып жүрүп олтурат. Үйлөрдү секирип, же болбосо бир үйгө экиден таш салуу мүмкүн эмес. Жүрүш тогузунчу үйдөн кийин атаандаштын үйлөрүнө кетет. Эгер акыркы таш атаандаштын үйүнө түшүп, ал үйдөгү таштардын саны жуп болсо жүрүш натыйжалуу болуп эсептелет да, оюнчу ошол үйдөгү таштардын баарын өз казанына алат. Эгерде жүрүш жалгыз ташы бар үйдөн жасалса, таш кийинки үйгө конот да, жүрүш башталган үй бош калат.

# Mangala Oyunu

Mangala oyunu, kadim Kırgız halk oyunudur. Başka milletlerde de Mangala oyununa benzeyen oyunlar bulunur. Eskiden oyun bir tahta üzerinde değil, toprağa oyulmuş çukurlar ve taşlarla oynanırdı. Bu oyun, düşünme becerisini geliştirir; hızlı sayma, toplama, çıkarma, bölme ve çarpma gibi işlemleri öğretir.

Mangala oyunu, bir oyun tahtasından ve 162 taştan oluşur. Tahtanın iki tarafında, her oyuncuya ait dokuzar “ev” (taş konan çukur) ve ortada iki adet kazan vardır. Oyun iki kişi tarafından oynanır ve her oyuncunun kendi tarafında bulunan dokuz evin her birinde 9’ar taş olur. Kazanlar başlangıçta boştur ve oyuncular, kazandıkları taşları kendi kazanlarında biriktirir. Tahtadaki her evin bir adı vardır. Bu adlar bölgeye göre değişiklik gösterebilir, fakat günümüzde genellikle numaralarla belirtilir:

- 1- Kuyruk

2- At geçmez

3- Kötü ev

4- Omuz

5- Bel
- 6- Beyaz koltuk

7- İki dişli

8- Mavi boyun

9- Ağız

Oyunun amacı; rakibinizden 82 ya da daha fazla taş kazanarak kendi kazanınıza toplamaktır. Eğer her iki oyuncu 81’er taş almışsa, oyun beraberlik ile sonuçlanır. Oyuna başlama hakkı tarafların anlaşmasıyla ya da kura ile belirlenir. Oyunun oynanışı; Oyuncu, kendi tarafındaki istediği evden taşları alır ve aynı evden başlayarak sağa doğru birer birer taşları dağıtarak ilerler. Evler atlanamaz ve bir eve iki taş birden bırakılamaz. Dokuzuncu evden sonra taşlar rakibin tarafındaki evlere dağıtılır. Eğer son taş rakibin evine düşer ve o evdeki taş sayısı çift sayıya ulaşırsa, bu hamle geçerli hamle sayılır ve oyuncu o evdeki tüm taşları kendi kazanına alır. Eğer oyuncu sadece tek taş bulunan bir evden hamle yaparsa, o taş bir sonraki eve bırakılır ve ilk ev boş kalır.



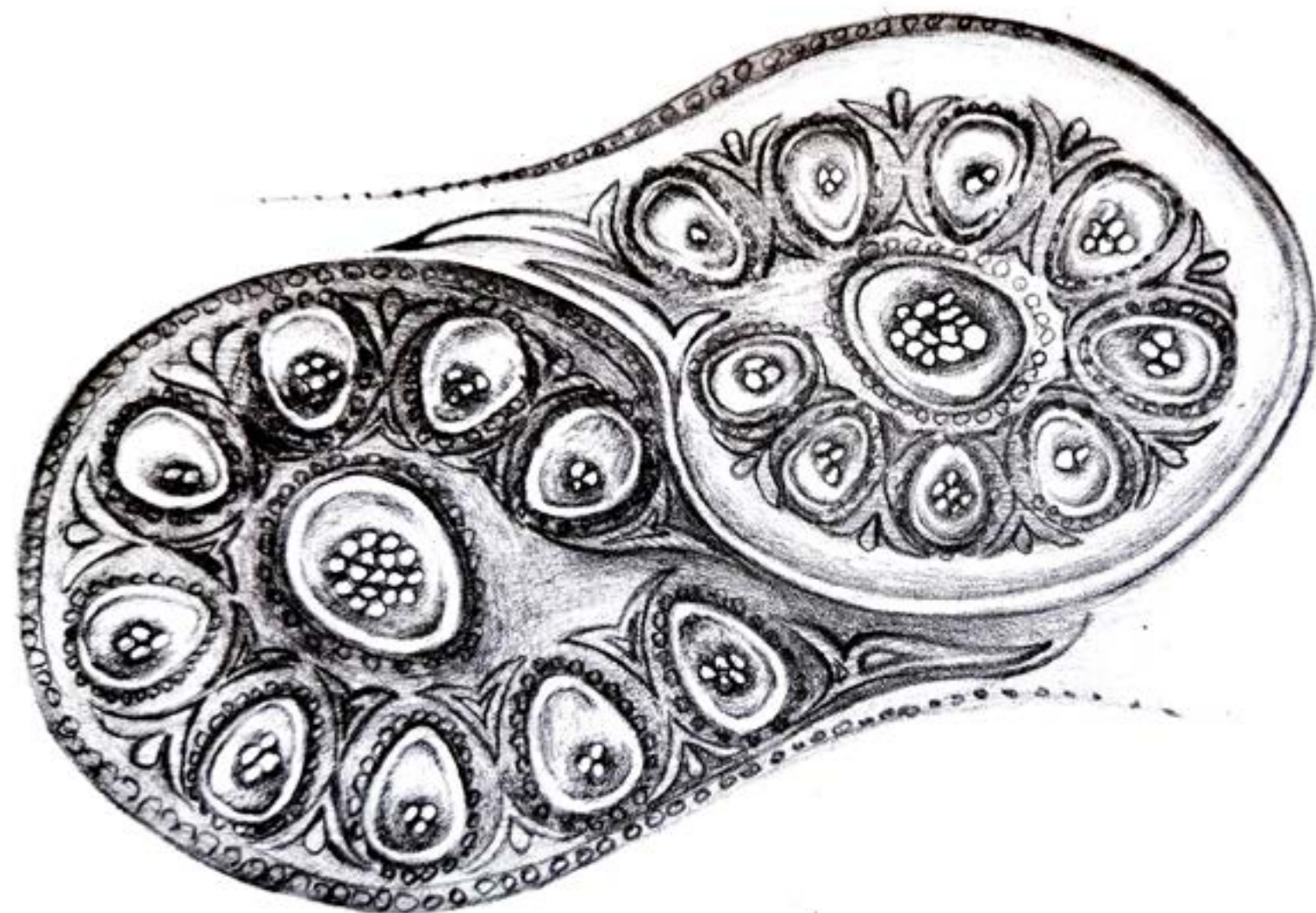
Amina Ermekova, 16 yaş, “Mangala”, Karışık Teknik, Kırgızistan



Оюнчуларга оюндун эрежеси боюнча бир жарым саат убакыт берилет. Берилген убакыттын ичинде отуз жүрүш жүрүлгөн болсо, кошумча катары жарым саат берилет. Атаандаштын үйүнө түшкөн акыркы коргоолдун саны үч болсо, ал үй «туз» деп аталып, сизге тиешелүү болуп калат, башкача айтканда, ал үйгө түшкөн коргоолдордун баары сиздин казаныңызга түшөт.

**Туз алуунун эки шарты бар:**

1. Бир оюнда бир гана туз алынат.
2. Эгер атаандашыңыз туз алган болсо, ал алган номерлуу үйдөн туз ала албайсыз. Мисалы, ал сиздин 5-номердеги үйүңүздөн туз алган болсо, сиз анын 5 номердеги үйүнөн туз ала албайсыз.



Ойunculara ойун кураллары gereği 1,5 saat süre verilir. Bu süre içinde 30 hamle yapılırsa, ilave olarak yarım saat süre tanınır. Rakibin evine düşen son taşla birlikte o evdeki taş sayısı üç olursa, bu ev artık “tuz” olarak adlandırılır ve size ait olur. Bu ne anlama gelir? O eve düşen taşlar doğrudan sizin kazanınıza gider.

**Tuz alma kuralları:**

1. Bir oyunda sadece bir tuz alınabilir.
2. Rakibiniz sizden bir tuz aldıysa, siz onun aynı numaralı evinden tuz alamazsınız. Örneğin: Rakibiniz sizin 5 numaralı evinizden tuz aldıysa, siz onun 5 numaralı evinden tuz alamazsınız.



Adelya Tolonbayeva, 13 yaş, Kırgız Geleneksel Oyunları, Guaj Boya, Kırgızistan





Begimay Azıkbayeva, 13 yaş, "Mangala", Karışık Teknik, Kırgızistan



Aytbu Abilova, 12 yaş, "Kırgız Mangala Oyunu", Guaj Boya, Kırgızistan



# Ак терек – көк терек оюну

Кыргыз элинин байыртадан элге кеңири таралган оюну. Оюнга 7-17 жаштагы 20-30 кыз-улан катышат. Оюнду оюнчулар жашына жараша бөлүнүп ойношот. Оюнчулар оюндун калысын шайлашат. Калыс оюнчуларды эки жаатка бөлөт. Ар бир жаат өз-өзүнчө кол кармашып катарга тизилип, 15 кадамдай аралыкта бетме-бет турушат. Калыс жаат башчыларын, же өкүлдөрүн чакырып «чүчү кулак» карматат, же чүкө калчатат. Оюнду баштоо укугуна ээ болгон жааттын ичинен бирөө, же бардыгы чогуу

«Ак терек, көк терек,

бизден сизге ким керек?» - дейт.

Анда атаандаш жааттын ичинен бирөө:

«Сизден бизге (бир оюнчунун атын атап) керек»,

же:

«Кетирекей Керимбек, келсин бизге тезирек!» - деп чакырат.

Андан кийин ошол аты аталган оюнчу катуу чуркап келип, чакырган жааттын катарынын бир жерин өтүүгө аракеттенет. Эгер чуркап келген оюнчу катарды бузуп өтө алса, бөлүнүп калган жагын өзү менен кошо ала кетет. Сапты үзүп өтө албай калса, анда өзү ошол жаатта калат. Оюнга катышуучулардын сөз тапкычтыгына, жамакчылыгына жараша чакыруу улам бир тараптан болуп, тамашалуу да, маданияттуу да айтылыш керек. Мисалы, биринчи тарап:

«Элден элден, эл чабар,

бизден сизге ким чабар?» - десе,

экинчи тарап:

«Шапылдаган шайыр кыз,

келсин бизге Айым кыз» - дейт.

Айтылуучу ыр ушул сыяктуу болуп, кезек менен улантылат. Оюндун акырында кайсы жаатка оюнчулар көп топтолсо ошол жааттын оюнчулары утат. Бул оюн Кыргызстандын түштүгүндө «Чартек», Алайда «Эл чабар» деп да аталат.

# Ak Terek, Gök Terek Oyunu

Ak Terek, Gök Terek (Ak kavak, Gök kavak) Oyunu, Kırgız halkının çok eski zamanlardan beri halk arasında yaygın olan bir oyunudur. Oyuna 7–17 yaş aralığındaki 20–30 kız ve erkek çocuk katılır. Oyuncular yaşlarına göre gruplara ayrılarak oynar. Oyuncular önce bir hakem seçer. Hakem, oyuncularını iki gruba ayırır. Her grup kendi arasında el ele tutuşup sıraya dizilir ve iki grup birbirine karşı 15 adım kadar mesafede karşılıklı dururlar.

Hakem, grup liderlerini veya temsilcilerini çağırarak kura çeker. Oyuna başlama hakkını kazanan grup içinden bir oyuncu ya da hepsi bir ağızdan şöyle seslenir:

“Ak kavak, Gök kavak,

bizden size kim gerek?”

Bunun üzerine karşı gruptan biri cevap verir:

“Sizden bize (bir oyuncunun adı) gerek,”

ya da:

“Minik Kerimbek, bize çabucak gelsin!” der.

Daha sonra ismi söylenen oyuncu hızla koşarak çağırان grubun sırasındaki bir noktadan geçmeye çalışır. Eğer gelen oyuncu sırayı bozup geçebilmeyi başarsa, oradan itibaren kopan kişileri de kendi grubuna götürür. Eğer sırayı geçemezse, çağırان grupta kalır.

Oyunun çağırıları oyuncuların kelime üretme becerisine, doğaçlama yeteneğine göre esprili ve seviyeli biçimde söylenmelidir. Örneğin ilk grup şöyle diyebilir:

“Halktan halka, halk geçer,

bizden size kim koşar?”

İkinci grup ise şöyle karşılık verir:

“Kahkaha atan güler yüzlü kız,

Ayım kız, bize gelsin!”

Bu şekilde şiirli çağrılar sırayla devam eder. Oyunun sonunda hangi grupta daha çok oyuncu toplanmışsa, o grup oyunu kazanmış olur. Bu oyun, Kırgızistan’ın güneyinde “Çartek”, Alay bölgesinde ise “El çabar” olarak da bilinir.



Fatima Kanibekova, 14 yaş, “Ak Terek, Gök Terek”, Guaj Boya, Kırgızistan





Nigina İbragimova, 14 yaş, "Ak Terek, Gök Terek", Guaj Boya, Kırgızistan



Aruuzat Saparbekova, 12 yaş, "Geleneksel Kırgız Oyunu", Sulu Boya, Kırgızistan



# Беш таш оюну

Беш таш (Топ таш) - кыргыз элинин эң байыркы оюндарынын бири. Оюн түз жерде, үйдө кийиздин үстүндө ойнолот. Оюнга 5-17 жаштагы 2-6 оюнчу (көбүнчө кыздар) катышат. Оюнчулар өздөрүнөн оюнга калыс шайлашат. Калыс оюнчуларды эки топко бөлөт. Аларды оюн ойнолуучу жерге жайгаштырат. Оюн 5 чакмак таш менен ойнолот. Ар бир топтон бирден оюнчу чыгып таяк кармашат, же таш жашырышат. Жеңгени оюнду баштоо укугун алат.

Оюнду биринчи баштаган оюнчу:

1. Беш ташты ыргытып колунун үстүнө токтотуп туруп бир гана ташты калтырып, калган төрт ташты жерге түшүрөт. Колдун үстүнө токтогон ташты кайра жогору ыргытып тосуп алат. Колундагы бир ташты жогору ыргытып, жердеги төрт таштын бирин кыдаттык менен алып жогору ыргыткан таш менен кошо тосуп алат. Жерден ташты алууда жердеги башка таштарга колун тийгизбеши керек. Ошентип, жердеги төрт ташты оюнчу бирден терип алат. Бул топ ташты «биреш» оюну деп аташат.
  2. Жогорудагыдай эле оюнду кайра кайталап баштап, жердеги төрт ташты экиден кошмок кылып терип алат. Бул «экеш» оюну делет.
  3. Үчүнчү оюнда, оюндун биринчи түрүн кайталап, жерге түшкөн төрт таштын үчөөнү чогуу бир, калган бир ташты өзүнчө терип алат. Бул «үчеш» оюну деп аталат.
  4. Мында да оюндун биринчи түрүн кайталоо менен жерге тушкон төрт ташты чогуу бир жолу алат. Бул оюн «үчештин тобу» деп аталат.
  5. Сол колдун сөөмөйү менен бармагынын учун жерге тийгизип «үй» сыяктуу кылып оң колду сол колдун астынан өткөрүп, оң колдогу беш ташты сол колдун үстүнөн ыргыта таштайт. Жерге түшкөн таштын бирин колуна алып, өзүнүн атаандашына «келин» тандатат. Атаандашы жерге түшкөн 4 таштын арасынан каалаган ташты «келин» деп атайт.
- Оюнчу болсо оюнду улантат. Бир ташты жогору ыргытып, жогору ыргыткан таш жерге жеткенче жердеги бир ташты шилеп «үйгө» киргизип жиберип, ыргытылган ташты тосуп алат. Эң акырында «келинди» киргизет. Чогулган ташты «үчештин тобундай» кылып жерден чогуу алуу керек. Бул «келин тандамай оюну» деп аталат.

# Beş Taş Oyunu

Beş Taş (Top Taş), Kırgız halkının en eski oyunlarından biridir. Oyun düz bir zeminde ya da evde kecenin üstünde oynanır. 5–17 yaş aralığındaki 2–6 oyuncu (çoğunlukla kızlar) katılır. Oyuncular, aralarından bir hakem seçer. Hakem oyuncuları iki gruba ayırır ve oyunun oynanacağı alana yerleştirir. Oyun, beş adet yuvarlak taşla oynanır. Her gruptan birer oyuncu çıkar ve ya değnek tutuşur ya da taş saklar. Kazanan oyuncu oyuna başlama hakkını alır.

Oyuna ilk başlayan oyuncu:

1. Beş taşı havaya atar ve avucunun üstünde bir tanesini tutup, kalan dört taşı yere düşürür. Elinde kalan taşı tekrar havaya fırlatıp tutar. Ardından bu taşı tekrar havaya atarak, yerdeki dört taşın birini diğerlerine dokunmadan alır ve havadaki taşı yakalar. Bunu dört taş için de yapar. Bu aşamaya “Bireş” (Birlik) oyunu denir.
  2. Aynı şekilde tekrarlayıp bu kez yerdeki dört taşı ikişerli gruplar hâlinde toplar. Bu “Ekeş” (İkilik) oyunudur.
  3. Sonraki aşamada yerdeki dört taşın üçünü birlikte, birini ayrı alır. Bu, “Üçeş” (Üçlük) oyunudur.
  4. Dördüncü aşamada dört taş bir seferde birlikte alınır. Bu da “Üçeş'in Topu” olarak adlandırılır.
  5. Sol elin işaret ve baş parmağı yere değecek şekilde “ev” şeklinde yapılır. Sağ el, sol elin altından geçirilerek sağ eldeki beş taş sol elin üstünden yere atılır. Taşlardan biri alınır ve rakibe “gelin” seçtirilir. Rakip, yerdeki dört taşın içinden dilediğini “gelin” olarak seçer.
- Oyuncu oyuna devam eder: Bir taşı havaya fırlatıp, yere değmeden önce bir taşı eliyle “eve” süreklr ve havadaki taşı yakalar. En son “gelin” taş da aynı şekilde eve sokulur. Bu, “Gelin Seçme Oyunu” olarak adlandırılır.

Aybike Kubaniçbekova, 14 yaş, “Beş Taş Oyunu”, Keçe, Kırgızistan





6. Таштарды жерге чачып таштап, бир ташты жогору ыргытып аны кайра тосуу менен жогоркудай эле калган таштарды бирден терет. Жерден алган таштарды оюнчу сол колуна жыйноого тийиш.

7. Оюнчу топ ташты жерге чача таштап, бир ташты жерден алып жогору ыргытып, жердеги таштан бир ташты экинчи ташка тийгизгенче алуу менен жогору ыргытылган ташты кошо тосуп алат.

8. Оюнчу топ ташты жерге чачып, жерден бир ташты алып жогору ыргытып ал таш жерге жеткенче, жерден бир ташты башка ташка тийгизбестен алып, ыргытылган ташка кошуп тосуп алат. Ошентип, төрт ташты бирден терет. Төрт ташты колуна топтоо керек.

Жогорудагы оюндар ойнолуп бүткөндө женилген оюнчу атаандашына «шап» берет.

Шап бергенде оюнду биринчи бүткөн оюнчу оң колдун алаканын арт жагына буруп, колундагы беш ташты жогору ыргытып кайра колун оң кыла коюп жогору ыргыткан таштарды тосуп алат. Бул учурда оюнчу канча ташты тосуп алса атаандашы билегинен ошончо шап бериши керек. Жеңилген оюнчу шаптын ордуна ырдап, бийлеп берсе да болот.

Оюндун жүрүшүндө оюнчу колундагы ташты жогору ыргытып, таш жерге түшкөнчө таш ала албай калса, же жерден таш алганда оюнчунун колу башка ташка тийсе, же ыргыткан ташын тосо албай калса оюнчу жыдыйт. Ойноо кезеги атаандашына берилет.



6. Taşlar yere saçılır, bir taş yukarı atılırken yerdeki taşlar birer birer toplanır. Toplanan taşlar sol elde biriktirilmelidir.

7. Oyuncu, bir taşı havaya atar ve yerdeki bir taşı diğerine değdirerek alır, sonra havadaki taşı yakalar.

8. Taşlar yere saçılır, oyuncu bir taşı alıp havaya atar ve diğer taşlardan birini diğerlerine dokundurmadan alıp, havadaki taşı yakalar. Böylece dört taş birer birer toplanır. Dört taş elde biriktirilmelidir.

Yukarıdaki oyunlar tamamlandığında, kaybeden oyuncu kazanana “şap” verir.

Şap verme: Kazanan oyuncu sağ avucunu ters çevirip beş taş havaya atar, sonra elini düz hâle getirip havadaki taşları yakalar. Kaç taş yakalayabilirse, rakibi bileğinden o kadar şaplak vurur. İsteyen kaybeden oyuncu şap yerine şarkı söyleyebilir ya da dans edebilir.

Oyun sırasında eğer oyuncu; havaya attığı taşı düşürürse, yerden taş alırken diğer taşlara dokunursa veya yakalayamazsa, sırası geçer ve oyun rakibine devredilir.



Malika Muhammedsaifurova, 13 yaş, “Top Taş Oyunu”, Akrilik Boya, Kırgızistan



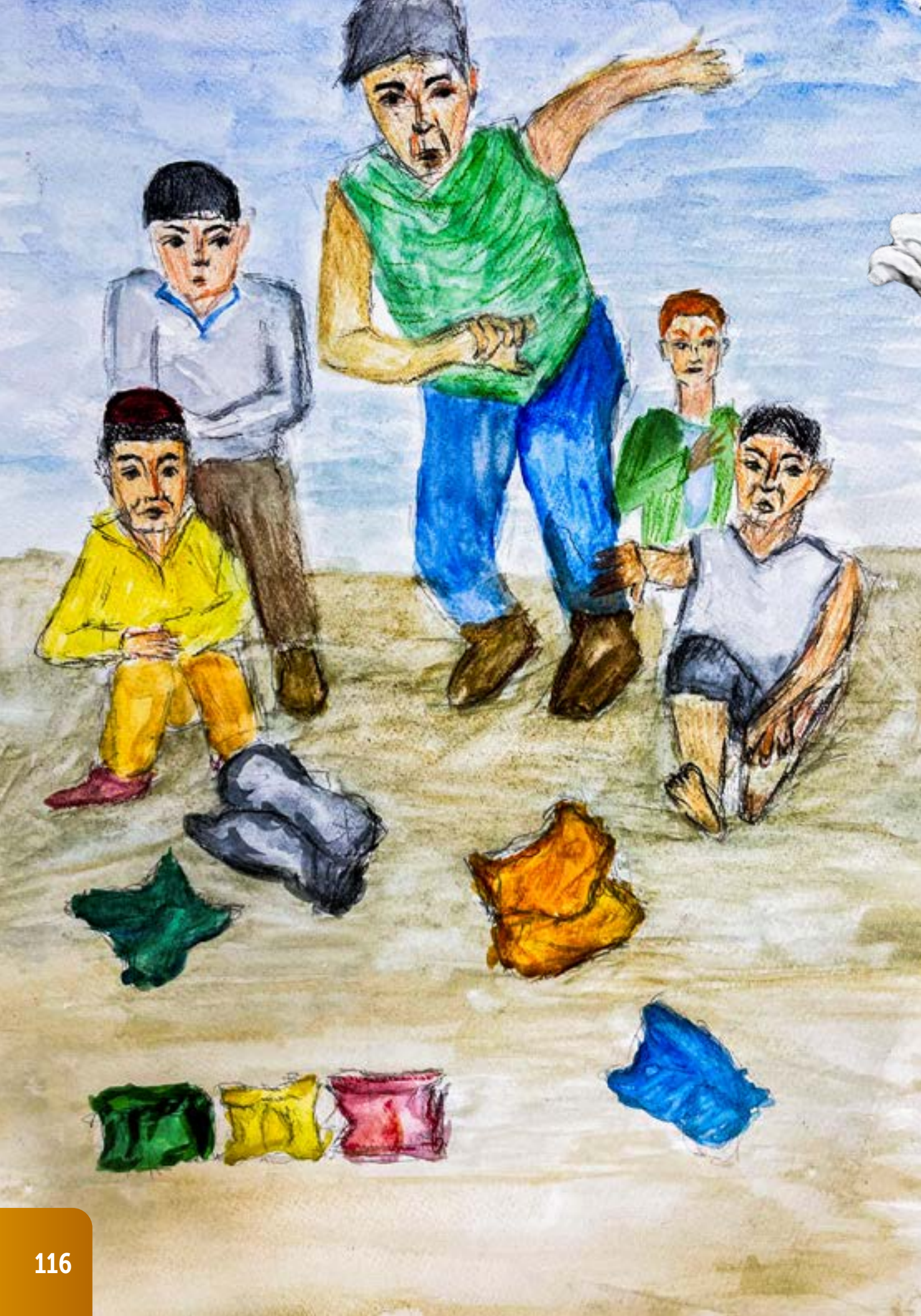


İsmigul Kurbanbayeva, 15 yaş, "Geleneksel Kırgız Oyunu", Karışık Teknik, Kırgızistan



Nurjamal Amalbekova, 12 yaş, "Top Taş", Guaj Boya, Kırgızistan

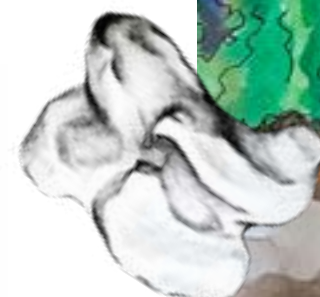




Alena Hromova, 13 yaş,  
"Aşık Oyunu", Guaj Boya,  
Kırgızistan



Daminika Penkina, 18 yaş, "Aşık Oyunu", Guaj Boya, Kırgızistan







Aliya Bektemirova, 12 yaş, "Aşık Oyunu", Akrilik Boya, Kırgızistan



Nazik Sıdıkbekova, 16 yaş, "Aşık Oyunu", Guaj Boya, Kırgızistan

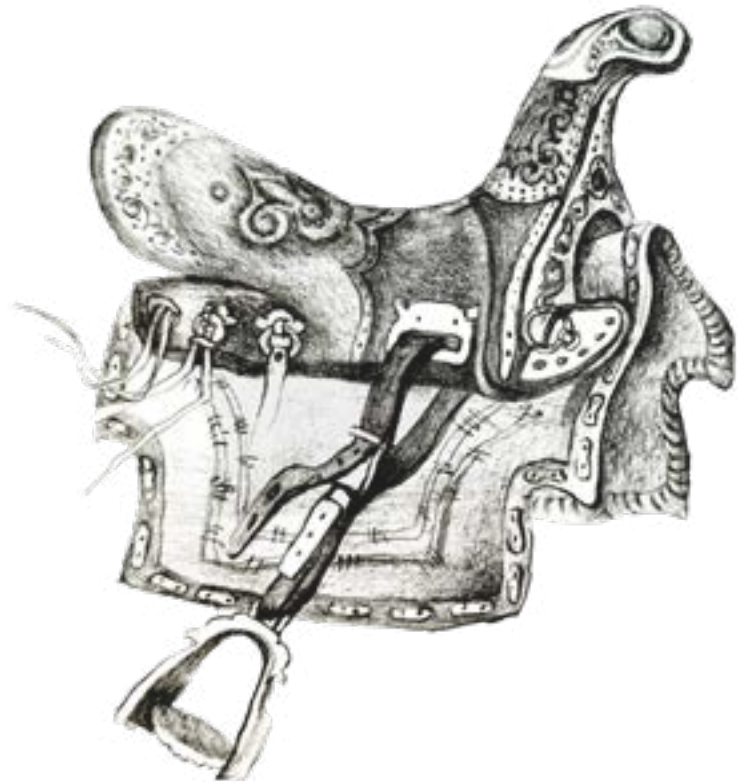


## Ат чабыш

Көчмөн калктын жашоо-турмуш шарттарына ылайык, аттар дайыма узак аралыктарга көчүп барууга даяр болушу керек болчу. Кыргыздар кичинекей чагынан бери жал үстүндө ойноп чоңойгон үчүн, мыкты атчандар болгон. Ошондуктан ат чабыш кыргыз элинде кеңири тарап, көптөгөн күйөрмандарды жыйнайт. Илгери ат чабыштар ар кандай той-аштарда уюштурулган, байгеге мал, жамбылар, асыл таш, алтын-күмүштөр сайылган. Ат чабышка атты даярдаган саяпкерлер негизги ролду ойношот. Ат чабышка күлүк жана чыдамкай, узак аралыкка чуркай ала турган аттар тандалып алышат. Илгери аттар 100 чакырым аралыкка чейин чабылган, азыр болсо аттын жашына жараша 4төн 50 чакырымга чейин чабылат.

Атты чапкан чабандестер жаш балдардан чыгат, ат чабышка катышуу алардын шамдагай, күчтүү, чыдамкай, жоопкерчиликтүү болушуна салым кошот.

«Жылкы кыргыз элинин көчмөн маданиятынын белгиси катары таанылып, көптөгөн уламыш, болумуш, дастандарда айтылат. Мисалы, Манас баатырдын Аккуласын баарыбыз билебиз. Аккула баатырга жоолордо канчалык маанилүү болгонун баарыбыз укканбыз. Кыргыздар жылкыларга жакын болгондугун элдик оюндарда көрсө болот. Ат үстүндө ойнолгон оюндарды көбүнчө эркектер ойноп, оюнчулардан күчтүү, шамдагай жана эр жүрөк болууну талап кылат. Азыркы учурда ат оюндары салттык спорт түрү катары да каралат».



## Ат Yarişı

Göçebe halkın yaşam koşullarına uygun olarak, atlar her zaman uzun mesafelere göç etmeye hazır olmalıydı. Kırgızlar, küçük yaşlardan itibaren at sırtında oyunlar oynayarak büyüdüklerinden, çok iyi biniciler olmuşlardır. Bu nedenle at yarışı, Kırgız halkı arasında çok yayılmış ve büyük bir hayran kitlesi toplamıştır. Eskiden at yarışları çeşitli düğün, şölen ve bayramlarda düzenlenirdi. Ödül olarak hayvanlar, altın-gümüş, değerli taşlar ve mücevherler konulurdu. Atı yarışa hazırlayan kişilere sayıpkер denir ve bu kişiler yarışta büyük rol oynarlar. Yarışa, hızlı ve dayanıklı, uzun mesafe koşabilecek atlar seçilir. Eskiden atlar 100 kilometreye kadar koşturulurdu. Günümüzde ise yarış mesafesi atın yaşına göre değişir ve 4 ile 50 kilometre arasında olur.

Yarışta ata binen jockeyler genellikle küçük yaşta çocuklardan seçilir. At yarışına katılmak, onların çevik, güçlü, dayanıklı ve sorumluluk sahibi bireyler olmalarına katkı sağlar.

At, Kırgız halkının göçebe kültürünün bir simgesi olarak tanınır ve pek çok efsane, söylenti ve destanda yer alır. Örneğin hepimiz Manas destanındaki Manas kahramanının Akkula adlı atını biliriz. Akkula'nın savaşlarda Manas için ne kadar önemli olduğunu duymuşuzdur. Kırgızların atlara olan yakınlığı halk oyunlarında da açıkça görülür. At üzerinde oynanan oyunlar genellikle erkekler tarafından oynanır ve bu oyunlar oyunculardan güçlü, çevik ve cesur olmalarını gerektirir. Günümüzde ise atlı oyunlar, geleneksel spor dallarından biri olarak da kabul edilmektedir.



Ademi Saginbaeva, 16 yaş, "At Yarışı", Guaj Boya, Kırgızistan





Sumaya Nuramamatova,  
14 yaş, "Kırgız Oyunları",  
Akrilik Boya, Kırgızistan



Milania Ştukkert, 10 yaş, "Kız Kovalama", Guaj Boya, Kırgızistan



Zeynep Turayeva, 15 yaş, "Oğlak Oyunu", Sulu Boya, Kırgızistan



Ayana Kozueva, 13 yaş, "Oğlak Oyunu", Akrilik Boya, Kırgızistan



Sezim Abakirova, 12 yaş, "At Yarışı", Akrilik Boya, Kırgızistan





Elina Stalbekova, 14 yaş, "At Üstünde Güreş", Karışık Teknik, Kırgızistan



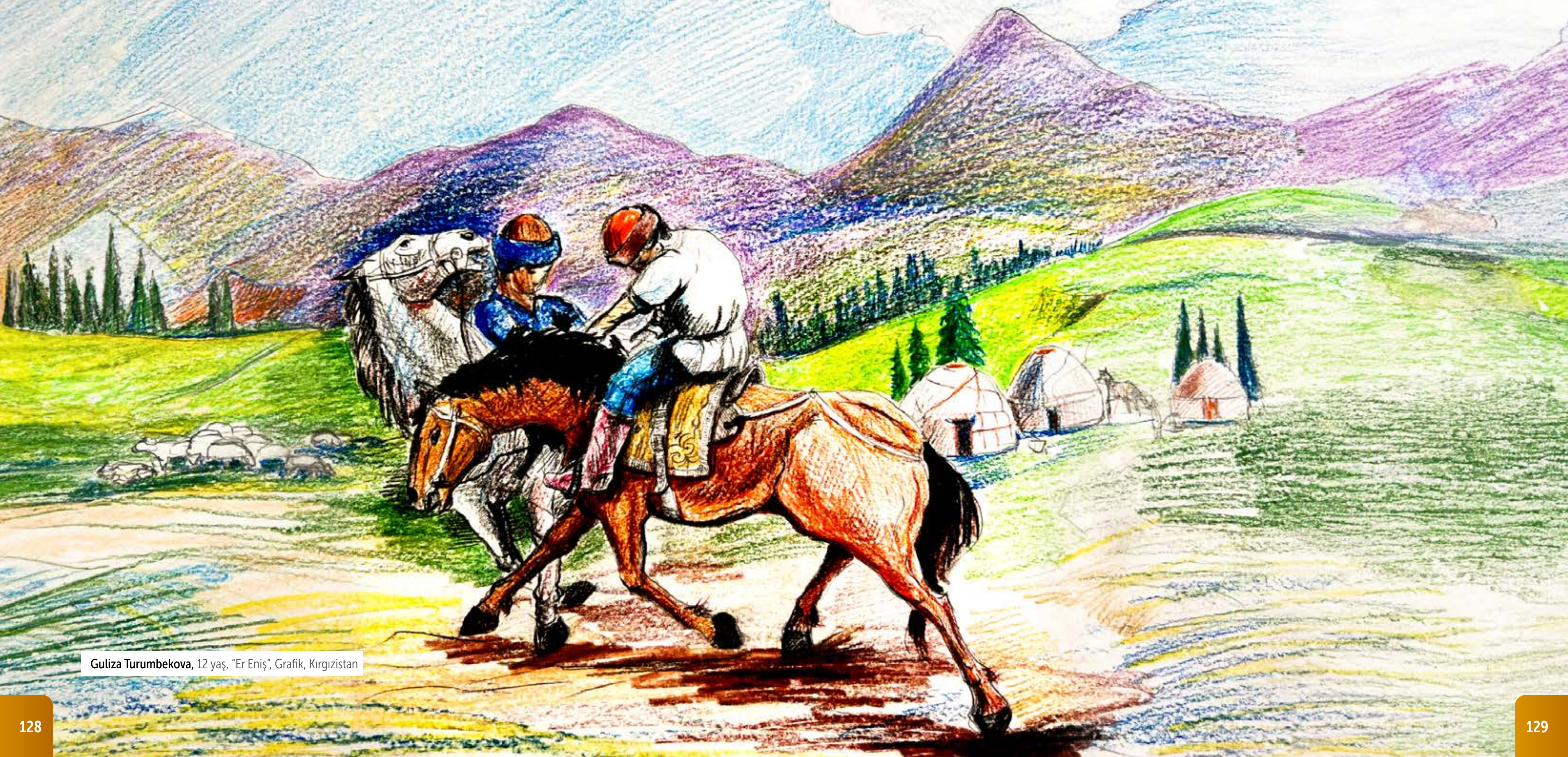


Sumayya Cekşenbekova, 14 yaş, "Oğlak Oyunu", Guaj Boya, Kırgızistan



Gulnara Talantbekova, 12 yaş, "Kök Börü", Guaj Boya, Kırgızistan





Guliza Turumbekova, 12 yaş, "Er Eniş", Grafik, Kırgızistan





Nagima Alieva, 15 yaş, "Oğlak Oyunu", Guaj Boya, Kırgızistan

Jamalay Mamateminova, 12 yaş, "Oğlak Oyunu", Karışık Teknik, Kırgızistan







Begimay Isirailova,  
12 yaş, "Ok Atma",  
Guaj Boya, Kirgizistan

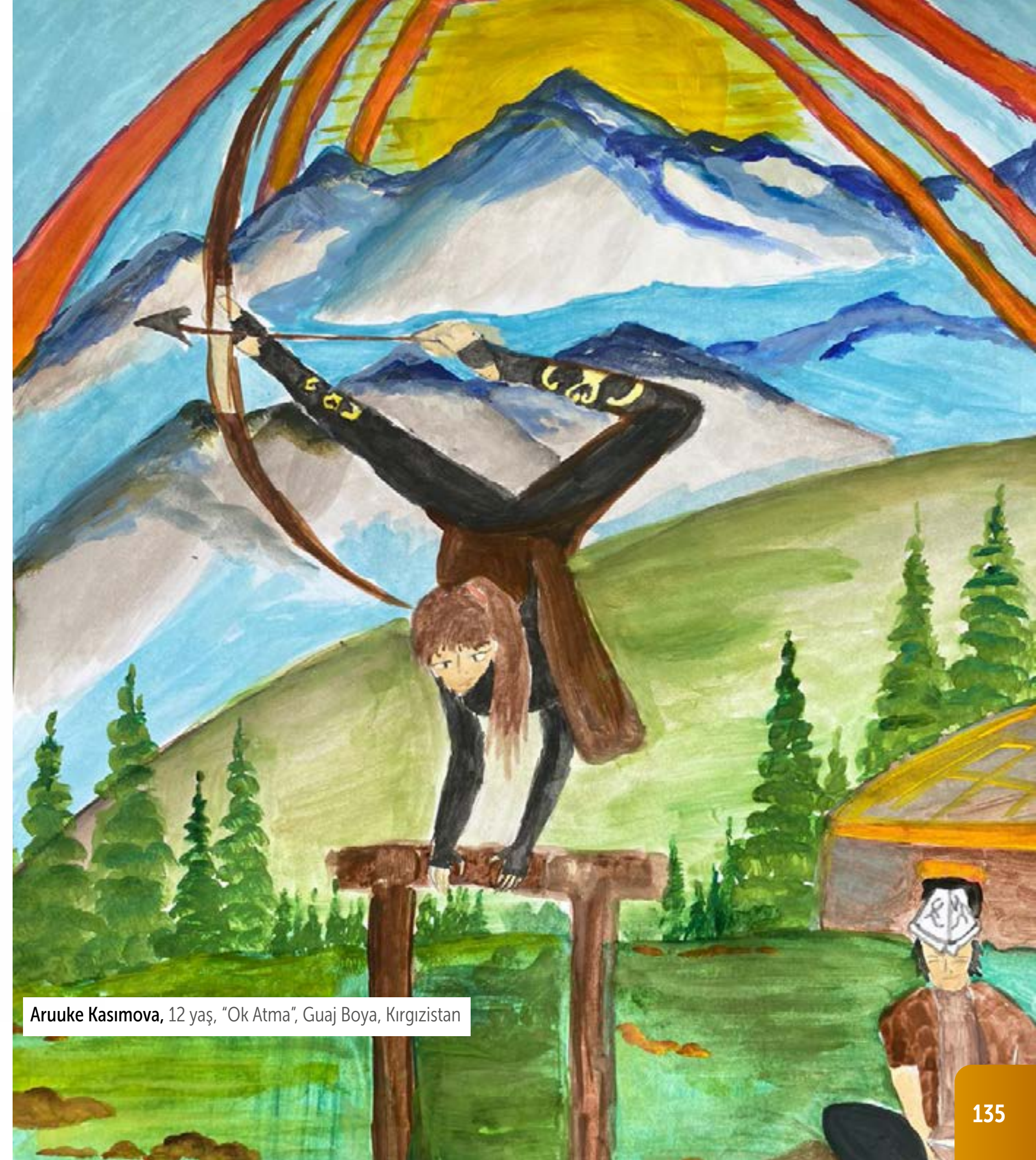


Aynazik Muhtarova, 11 yaş, "Ok Atma", Guaj Boya, Kirgizistan





Elnara Kasimova, 15 yaş, "Ok Atma", Karışık Teknik, Kırgızistan



Aruuke Kasimova, 12 yaş, "Ok Atma", Guaj Boya, Kırgızistan



## Кыз куумай оюну

Кыз куумай оюну - кыргыз элинин эң байыркы, эң кызыктуу оюндарынын бири. Кыргыз эли бул оюнду көбүнчө күйөө кызга күйөөлөп жүргөндө, аш-тойдо, майрамдарда ойноп, калың элге тамаша курушкан. Кыз тандаган атын минип, андан артканы гана жигитке тийген. Жигит кызга жетсе, артылып бетинен өпкөн, жетпей калса кыз атынын башын буруп, камчы менен жигитти кайра кубалап сабаган. Кыз куумай азыр да элдик тойлордо, майрамдарда кеңири ойнолууда.

Оюн 1-2 чакырымдай түз жерде, ат майданда (ипподромдо) ойнолот. Оюнга калыс дайындалат. Калыста ышкырык болушу керек. Кыз куумайга 15-17, же андан жогорку жаштагы курбалдаш кыз-жигит улуттук кийимчен катышат. Оюнга минилчү аттар алдын ала суутулуп, үртүктөлөт. Ат чабууну аштоочу жер, мара белгиленет. Кыздын минген аты жигиттин минген атына караганда күлүктүрөөк болот. Тагыраак айтканда, атты кыз өзү тандайт.

Калыс кыз-жигитти аттарына мингизип, ат чабууну баштоочу жерге алып келет. Кыз жигиттен 20-25 метрдей алдыда турат. Калыс баштоого ышкырык менен белги берет. Кыз качат. Жигит кызды кууп жөнөйт. Жигит кызга жетсе аны жандай чаап, кыздын бетинен аяр сүйүп коёт. Эгер марага чейин кыз жигитке жеткирбесе, кыз кайрылып туруп жигитти камчы менен сабайт. Бирок өтө чабууга болбойт. Оюнда жеңгендерге белгиленген байге ыйгарылат.



## Kız Kovalama Oyunu

Kız Kovalama Oyunu – Kırgız halkının en eski ve en eğlenceli oyunlarından biridir. Kırgız halkı bu oyunu genellikle damat adayının kıza talip olduğu zamanlarda, düğünlerde, şenliklerde oynayarak halk arasında eğlence düzenlemişlerdir. Kız bineceği atı kendisi seçerdi ve ancak ondan daha zayıf ata binen erkek kıza talip olabilirdi. Erkek kıza yetişirse, yanına yaklaşarak yanağından öperdi; yetişemezse, kız atının yönünü çevirerek erkeği kırbaçla kovalamaya başlardı. Kız Kovalama oyunu günümüzde de halk şenliklerinde ve bayramlarda yaygın şekilde oynanmaktadır.

Oyun, yaklaşık 1-2 kilometrelik düz bir alanda, genellikle hipodromda oynanır. Oyuna bir hakem atanır ve hakemin düdüğü olmalıdır. Kız Kovalama'ya 15-17 veya daha büyük yaşlardaki yaşıt kız ve erkekler geleneksel kıyafetlerle katılır. Oyunda kullanılacak atlar önceden dinlendirilir ve hazırlanır. Başlangıç ve bitiş noktaları belirlenir. Kızın bindiği at, erkeğin atına göre daha hızlı olur. Daha doğrusu, atı kız kendisi seçer.

Hakem, kız ve erkeği atlarına bindirip başlangıç noktasına getirir. Kız, erkekten yaklaşık 20-25 metre önde durur. Hakem, düdükle oyunun başlama işaretini verir. Kız kaçır, erkek ise onu kovalamaya başlar. Eğer erkek kıza yetişirse, onun yanına yaklaşarak yanağından hafifçe öper. Ancak eğer kız finişe kadar yakalanmazsa, atının yönünü çevirip erkeği kırbaçla kovalamaya başlar. Fakat çok sert vurmamak yasaktır. Oyunun kazananlarına belirlenen ödüller verilir.

Sezim Asanova, 14 yaş, "Kız Kovalama", Keçe, Kırgızistan







Rayana Zulumbayeva, 17 yaş, "Kız Kovalama", Guaj Boya, Kırgızistan

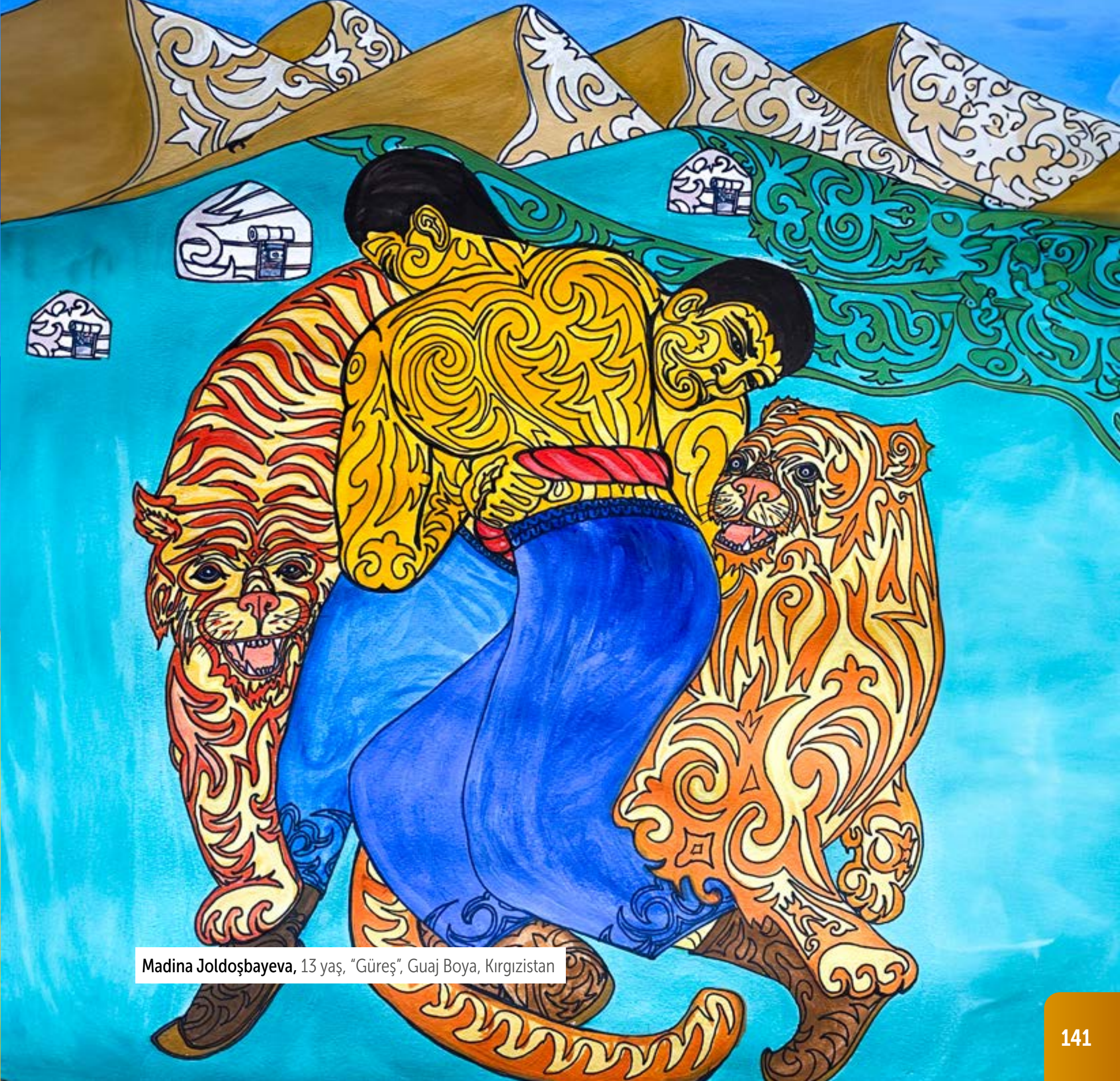


Diana İlyasova, 14 yaş, "Kız Kovalama", Guaj Boya, Kırgızistan





Saliha Junusalieva, 12 yaş, "Güreş", Guaj Boya, Kırgızistan



Madina Joldoşbayeva, 13 yaş, "Güreş", Guaj Boya, Kırgızistan





Sofiya Çerņışova, 12 yaş, "Geleneksel Kırgız Oyunu", Guaj Boya, Kırgızistan



Polina Kolpaşçıkova, 13 yaş, "Geleneksel Kırgız Oyunları", Guaj Boya, Kırgızistan



Aktilek İşenbekov, 18 yaş, "Nesilden Nesile", Akrilik Boya, Kırgızistan







# Özbekistan

*Dereceye Girenler*





1.

Daniyar Kurbanov,  
17 yaş,  
"Şans Atışı",  
Karışık Teknik, Özbekistan

2.

Mohinabonu Hojakbarova,  
15 yaş,  
"Geleneksel Oyunlar",  
Karışık Teknik, Özbekistan







# Finalistler

3.

Maria Ongarbaeva, 15 yaş, "Deve Güreşi", Karışık Teknik, Özbekistan



## “Kim oladi-yo” o’yini

O'zbek milliy madaniyati tarixida, milliy an'analar, qadriyatlar tizimida ming yillar davomida saqlanib, sayqallanib kelayotgan milliy o'yinlardan biri “Kim oladi-yo” o'yinidir. U o'ziga xos falsafaga ega bo'lib, ko'proq mamlakatning janubiy hududlarida keng tarqalgan.

Mazkur o'yinning eng muhim jihatlaridan biri – harakat. Bu o'yinda qo'l harakati, oyoqlar tuzilishi, ko'z-og'iz-lab harakatlari o'ziga xos tarzda namoyon bo'ladi. Ommaviylik ushbu o'yinda alohida ahamiyatga ega. Ko'pchilik ishtirok etadigan “Kim oladi-yo” o'yini odamlarni birlashtiradi.

O'yinning qisqacha mazmuni shunday: hamma davra shaklida turadi. O'rtaga ro'molcha tashlanadi. Davradagilar:

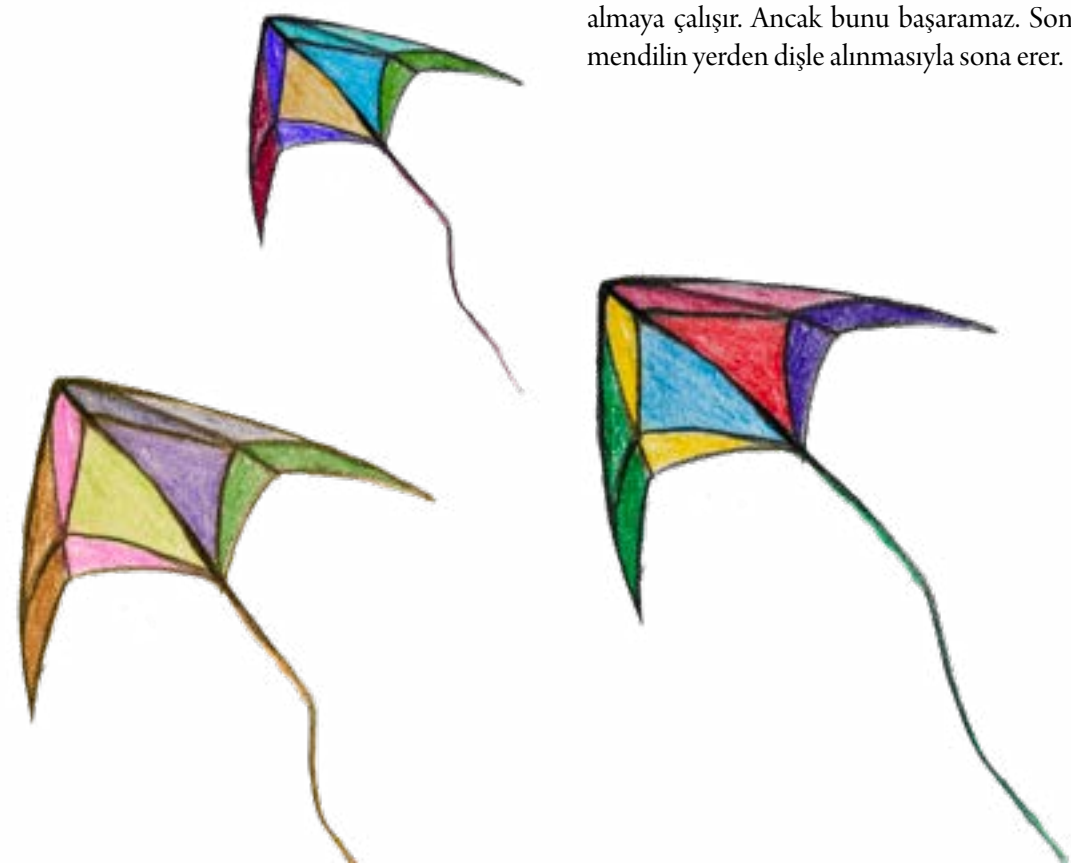
“Kim oladi-yo, shuginani-yo?”

“Ololmaysan-o, shuginani-yo”,

deb takrorlab turadi. Shunda ulardan biri:

“Men olaman-o, shuginani-yo”,

deb o'rtaga chiqadi va qo'llarini qanotday ikki yonga yozib, oldinga egilib, yerda yotgan ro'molchani olishga harakat qiladi. Ammo uddalay olmaydi. Boshqasi chiqadi. Tomosha ro'molcha yerdan tishlab ko'tarib olinishi bilan tugaydi.



## “Kim Alabilir?” Oyunu

Özbek kùltürü tarihinde, milli gelenek ve deęerleri binyıllar boyunca korumuş oyunlardan biri “Kim Alabilir - ?” oyunudur. Kendine özgü bir felsefeye sahip olan bu oyun, daha çok ülkenin güney bölgelerinde yaygın olarak oynanır.

Bu oyunun en önemli yönlerinden biri harekettir. Oyunda el hareketleri, ayak duruşları, göz–ağız–dudak mimikleri özgün biçimlerde sergilenir. Toplulukla oynanması bu oyunda ayrı bir önem taşır. Kalabalık katılımı ile oynanan “Kim Alabilir - ki?” oyunu insanları bir araya getirir, birleştirici bir işlev görür.

Oyunun Özeti:

Herkes daire şeklinde durur. Ortaya bir mendil bırakılır. Dairedeki oyuncular hep birlikte şu sözleri tekrar eder:

— “Kim alabilir - ki, şu mendili?”

— “Alamazsın-ki, şu mendili.”

Bu esnada içlerinden biri öne çıkar ve:

— “Ben alırım- ki, şu mendili,”

der ve kollarını kanat gibi iki yana açarak öne doğru eğilir, yerdeki mendili almaya çalışır. Ancak bunu başaramaz. Sonra bir başkası gelir. Gösteri, mendilin yerden dişle alınmasıyla sona erer.



Sofiya Pokidova, 13 yaş, “Kim Alabilir?”, Karışık Teknik, Özbekistan





Abdulahad Karimjanov, 14 yaş, "Kim Alabilir?", Guaj Boya, Özbekistan



# Yelkada kurash o'yini

Ma'lumki, o'zbek madaniyati milliy sport o'yinlari bilan doimo hamohang bo'lgan. Bu narsani "Yelkadagi kurash" o'yini misolida ko'rish mumkin. U milliy kurash negizida shakllangan, eng ommaviy kurash turlari sirasiga kiradi.

O'yin ishtirokchilari oltitadan teng ikki guruhga bo'linadi. O'yinning qoidasi shunday: har bir guruhdan bittadan ishtirokchi qo'lini beliga qo'yib, tik holatda turadi, ikkinchisi uning yelkasiga chiqib o'tirib oladi. Raqib tomondagilar ham xuddi shunday qiladi. Ular bir-birlariga yaqinlashadilar. Hakamning ishorasi bilan ikkinchi qavatdagilar o'zaro kurash tushadilar. Shunda kim muvozanatini yo'qotib yiqilsa, yutqazgan hisoblanadi. Yiqilgan polvon o'rniga guruhning boshqa ishtirokchisi chiqadi. O'yin bir tomonning to'liq mag'lubiyatga uchraguniga qadar davom etadi.

Ushbu o'yin ishtirokchilarda jamoaviylik hissini uyg'otadi, ekstremal holatlarda bir-birini qo'llash, o'zaro hamkorlik qilish, do'stlarni qo'llab-quvvatlash tushunchasini shakllantiradi.

# Deve Güreşi Oyunu

Bilindiği üzere, Özbek kültürü her zaman milli spor oyunları ile iç içe olmuştur. Bunu "Deve Güreşi (Omuzda Güreş)" oyunu örneğinde açıkça görmek mümkündür. Bu oyun, milli güreş temeli üzerine şekillenmiş olup, en yaygın güreş türlerinden biri sayılır.

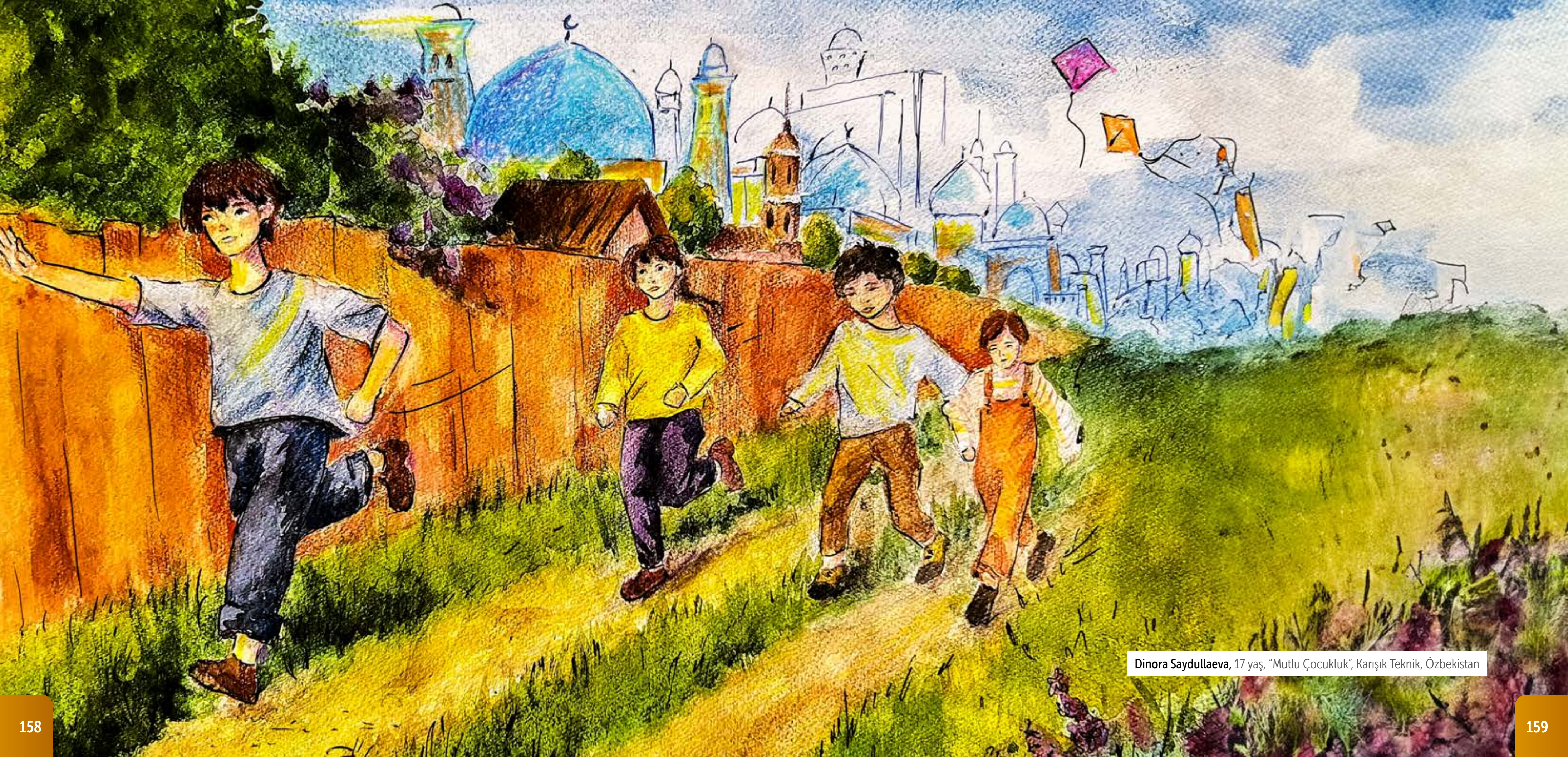
Oyuncular altışarlı eşit iki gruba ayrılır. Oyunun kuralı şöyledir: Her gruptan birer oyuncu ellerini beline koyarak dik şekilde ayakta durur, ikinci oyuncu ise onun omzuna çıkarak oturur. Karşı takım da aynı düzen uygulanır. Takımlar birbirlerine yaklaşırlar. Hakemin işaret ile omuzda oturan oyuncular birbirleriyle güreşe başlar. Bu sırada kim dengesini kaybedip düşerse, kaybetmiş sayılır. Düşen güreşçinin yerine grubun başka bir üyesi çıkar. Oyun, taraflardan biri tamamen yenilene kadar devam eder.

Bu oyun, katılımcılarda takım ruhunu, zorlu durumlarda birbirine destek olma, karşılıklı iş birliği yapma ve arkadaşlarını destekleme gibi duyguları geliştirir.



Samira İdrisova, 17 yaş, "Deve Güreşi", Guaj Boya, Özbekistan





Dinora Saydullaeva, 17 yaş, "Mutlu Çocukluk", Karışık Teknik, Özbekistan





Yasmina Joldasbekova, 9 yaş, "Benim Uçan Hayallerim", Guaj Boya, Özbekistan



Mariya Platonova,  
15 yaş, "Geleneksel  
Özbek Oyunları",  
Karışık Teknik, Özbekistan







Amaliya Yefremova, 13 yaş, "Özbekistan'da Çocukluk", Karışık Teknik, Özbekistan



## Ko'r momo o'yini

O'yinda qizlar ishtirok etadi va ularning soni cheklanmaydi. Hammalari bir joyga yig'ilib, oralaridan birining ko'zini bog'lashadi va uni "Ko'r momo" deb ataydilar. Keyin yerga kattaligi besh qadam bo'lgan doira chiziladi. O'yinchilarning barchasi doiraning ichiga kiradi. Ko'r momo ularni doira ichida izlay boshlaydi. Qizlar esa ko'zi bog'langan qizni baralla ovozdada "ko'r momo, ko'r momo" deya masxara qilib qochishadi. Ko'r momo doira ichidagilardan birortasini tutib olsa, o'yin to'xtatilib, ko'r momoning boshidagi ro'moli yechiladi. Keyin o'yin qaytadan boshlanadi. Navbatdagi o'yinda qo'lga tushgan qizning ko'zi bog'lanadi. O'yin xuddi shu tartibda davom ettirilaveradi.

Mazkur o'yinning tarbiyaviy ahamiyati katta. O'yin qizlarning o'zaro hamkorligini, yagona maqsad yo'lida birgalikda harakat qilish bo'yicha ko'nikmalarini shakllantiradi.

Qizlarning yagona doira atrofida harakat qilishlari ularda inson uchun juda muhim bo'lgan sifatni – intizomni tarbiyalashga yordam beradi.

## Körebe Oyunu

Bu oyuna qizlar katılır ve oyuncu sayısı sınırlı değildir. Hepsi bir araya gelir ve içlerinden birinin gözünü bağlarlar. Bu oyuncuya "Körebe" denir. Daha sonra yere beş adım genişliğinde bir daire çizilir. Tüm oyuncular bu dairenin içine girer. Körebe, dairenin içinde onları aramaya başlar. Kızlar ise gözleri bağlı olan oyuncuya yüksek sesle "Körebe, Körebe" diyerek alay edip ondan kaçarlar. Eğer Körebe daire içindekilerden birini yakalarsa, oyun durdurulur ve Körebe'nin gözündeki örtü çıkarılır. Ardından oyun yeniden başlatılır. Bir sonraki oyunda yakalanan kızın gözü bağlanır ve oyun bu şekilde devam eder.

Bu oyunun eğitici değeri oldukça büyüktür. Oyun, kızlar arasında iş birliği yapma ve ortak bir hedef doğrultusunda birlikte hareket etme becerisini geliştirir.

Kızların aynı daire içinde birlikte hareket etmeleri, onlarda insanlar için çok önemli bir özellik olan disiplini geliştirmeye yardımcı olur.

Diana Garapşina, 17 yaş, "Körebe Oyunu", Karışık Teknik, Özbekistan





Valeriya Kim, 13 yaş, "Körebe Oyunu", Karışık Teknik, Özbekistan

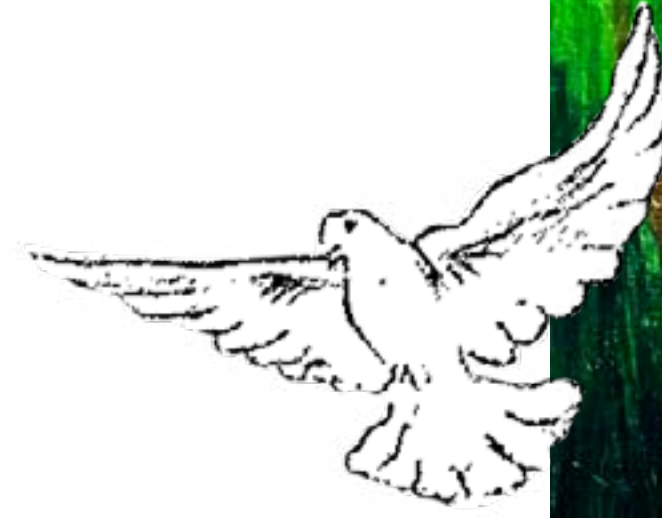


Alyona Saryçeva, 12 yaş, "Körebe Oyunu", Karışık Teknik, Özbekistan





Ziyoda Soatkulova, 13 yaş,  
"Körebe Oyunu",  
Karişik Teknik, Özbekistan



Alina Kurbanova, 15 yaş,  
"Körebe Oyunu",  
Kuru Boya, Özbekistan







Saidasil Yuldoşev, 15 yaş, "Körebe Oyunu", Guaj Boya, Özbekistan



Samira İdrisova, 17 yaş, "Körebe Oyunu", Guaj Boya, Özbekistan



# Lapar o'yini

Bolalarning tosh bilan bog'liq o'yinlari nihoyatda ko'p. Ulardan biri "Lapar o'yini" deb nomlanadi. O'yinda ikkita yoki uchta bola ishtirok etishi mumkin. Lapar ochiq maydonda tashkil etiladi. Ishtirokchilarning har birida uchtdan lapar-tosh bo'lishi shart. Birinchi ishtirokchi yerga o'zining uchala toshini ham tizib chiqadi. Yerdagi tizilgan toshlarning oralik masofasi taxminan yarim qadamcha bo'lishi mumkin. Tizilgan toshlar qatoridagi birinchi tosh turgan joydan orqaga qarab taxminan to'rt qadam uzoqlikdagi joyga bitta to'g'ri chiziqli chiziladi. Shuni alohida aytib o'tish lozimki, yerga faqat bitta bolaning toshi tiziladi. Qolgan ikki ishtirokchi o'yinni boshlaydi. Ulardan biri chiziqli ustiga kelib, o'zining uchala toshini olib, yerdagi toshlarga qarata otadi. Otilgan tosh yerdagi tik holatda turgan toshlarga tegib yiqitishi shart.

Tosh mo'ljalga aniq tegsa, u holda uni otgan qatnashchiga o'n besh ochko yoziladi. Har bir to'g'ri otilgan va mo'ljalga borib tekkan toshga besh ochko beriladi. Mabodo otilgan tosh raqibining bitta toshiga tegib boshqalariga tegmasa, bunday vaziyatda otilgan birinchi tosh o'ng qo'lining ikkinchi barmog'i yordamida chap qo'lining ikkinchi barmog'i bilan chertiladi. Urilgan tosh raqibining tik turgan toshiga tegishi kerak. Bunga erishilsa, unga yana bir ochko beriladi. Biroq ko'pincha buning aksi bo'ladi. Bunday holatda o'yin ikkinchi tosh bilan davom ettiriladi. Agar shunda ham omad unga kulib boqmasa, o'yin yana qaytadan boshlanadi.

Endigi o'yinda birinchi qatnashchi o'zining uchala toshini ham yerga tizib chiqadi. Raqibi esa toshlarni yuqoridagi tartibda bexato nishonga olishga harakatni boshlaydi. Shunday qilib bu safar ular o'zaro o'rin almashadi. O'yinda kim ko'p ochko jamg'arsa, u g'alabaga erishgan hisoblanadi. Ochkolar marrasi esa ishtirokchilar xohishiga binoan belgilanadi. Birinchi bo'lib marrani zabt etgan qatnashchi raqibiga har xil shartlarni qo'yishi mumkin. Aytaylik, dalada qo'y boqib yurgan bolalar ko'pincha podani qaytarib kelishni buyurishgan. Buyruq bajarilgach, o'yin yana qaytadan boshlanadi va xuddi yuqoridagi qoida asosida o'ynalaveradi.

Mazkur o'yinning katta ijtimoiy ahamiyati bor. Bunda, ishtirokchi bolalardan o'ta aniqlik, mo'ljalni to'g'ri ola bilish, qat'iyatlilik talab etiladi.

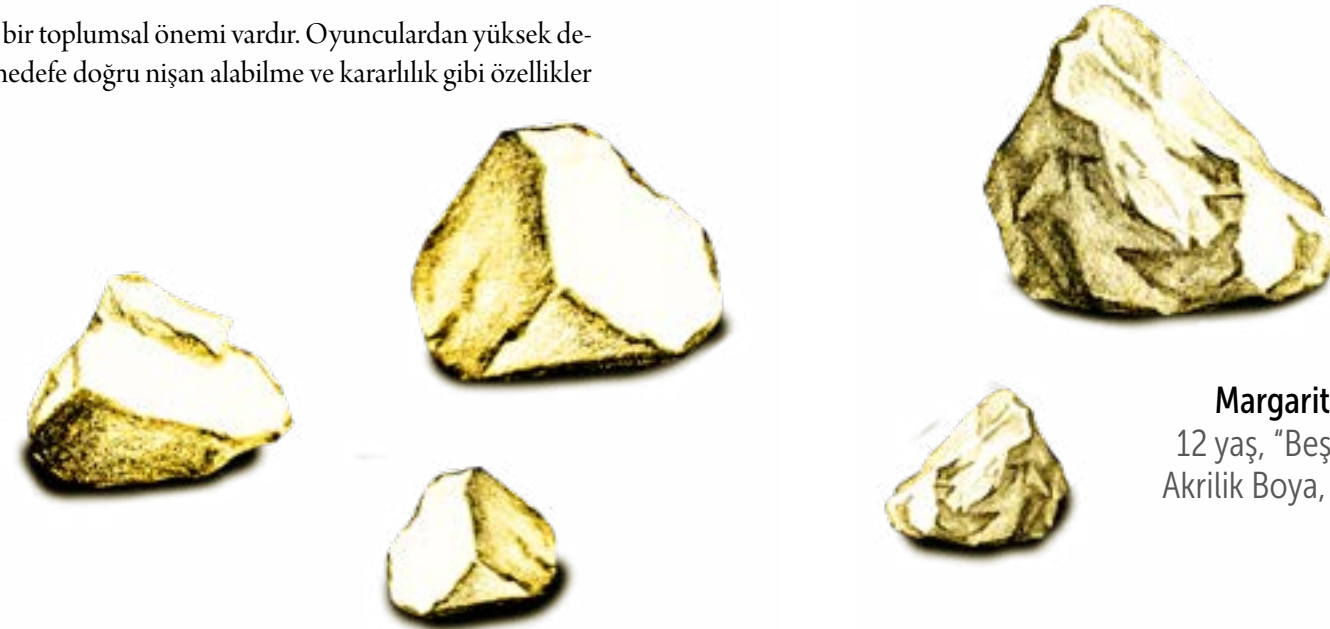
# Lapar Oyunu

Çocukların taşla oynadığı oyunlar oldukça fazladır. Bunlardan biri "Lapar oyunu" olarak adlandırılır. Oyuna iki veya üç çocuk katılabilir. Lapar açık bir alanda oynanır. Katılımcıların her birinde üçer tane lapar taşı bulunması zorunludur. İlk oyuncu, kendi üç taşını yere dizer. Dizilen taşların aralık mesafesi yaklaşık yarım adım kadar olabilir. Dizilen taşların bulunduğu sıradaki ilk taştan geriye doğru yaklaşık dört adım uzaklıktaki bir yere düz bir çizgi çizilir. Şunu özellikle belirtmek gerekir ki, yere sadece bir çocuğun taşları dizilir. Diğer iki katılımcı oyuna başlar. Bunlardan biri çizginin üzerine gelerek, üç taşını alır ve yerdeki taşlara doğru fırlatır. Atılan taşın, dik duran taşlara çarparak onları devirmesi gerekir.

Taş hedefi tam isabetle vurursa, taş atan oyuncuya on beş puan yazılır. Her isabetli atış için beş puan verilir. Diyelim ki atılan taş, rakibin sadece bir taşına değdi ama diğerlerine değmedi, böyle bir durumda atılan ilk taş sağ elin ikinci parmağı yardımıyla sol elin ikinci parmağıyla çitileme yöntemiyle atılır. Taşın yine rakibin dik duran taşına çarpması gerekir. Eğer bu başarlırsa, bir puan daha verilir. Ancak çoğu zaman bunun tersi olur. Böyle bir durumda oyun ikinci taşla devam eder. Eğer bu sefer de şans oyuncunun yüzüne gülmezse, oyun baştan başlatılır.

Sıradaki oyunda, bu kez diğer oyuncu kendi üç taşını yere dizer. Rakibi ise yukarıdaki kuralları çerçevesinde taşları isabet ettirmeye çalışır. Böylece oyuncular yer değiştirerek oyuna devam ederler. Oyunda en çok puanı toplayan oyuncu galip sayılır. Puan hedefi ise katılımcıların isteğine göre belirlenir. İlk önce hedef puana ulaşan oyuncu, rakibine çeşitli görevler verebilir. Mesela, tarlada koyun güden çocuklar, rakibinden sürüyü geri getirmesini isteyebilirler. Görev yerine getirildikten sonra oyun tekrar başlatılır ve yukarıdaki kuralları çerçevesinde oynanmaya devam edilir.

Bu oyunun büyük bir toplumsal önemi vardır. Oyunculardan yüksek derecede isabetlilik, hedefe doğru nişan alabilme ve kararlılık gibi özellikler beklenir.



Margarita Tsarenko,  
12 yaş, "Beştaş Oyunu",  
Akrilik Boya, Özbekistan







Aleksandra Kopilova, 15 yaş, "Çocukluk Oyunlarımız", Karışık Teknik, Özbekistan



Alina Satvaldieva, 15 yaş, "Halat Çekme", Sulu Boya, Özbekistan





Aziza Musurmonkulova, 13 yaş, "Kim Daha Güçlü?", Akrilik Boya, Özbekistan

Sitora Hayotjonova,  
11 yaş, "Darvoz",  
Guaj Boya, Özbekistan







Yakov Platonov, 11 yaş, "Horoz Dövüşü", Guaj Boya, Özbekistan



Abdulahad Karimjanov, 14 yaş, "Köpkari Oyunu", Guaj Boya, Özbekistan





Vera Bokina, 14 yaş, "Mangala", Karişik Teknik, Özbekistan





*Türkiye*

*Dereceye Girenler*





1.

Miyase Sena Özdemir, 16 yaş, "Alpagut Şehri", Karışık Teknik, Türkiye



2.

Maryam Fadaei Siahestalhi, 17 yaş, "Baş Oyunu", Akrilik Boya, Türkiye





# Finalistler

3.

Hayrunnisa Bölükbaşı, 17 yaş, "Oyunlarla Büyüyen Topraklar", Akrilik Boya, Türkiye



## Çuval Yarışı Oyunu

Çuval yarışı, açık alanlarda veya geniş kapalı salonlarda oynanabilen, eğlenceli ve rekabetçi bir çocuk oyunu olup, takım ruhunu ve fiziksel çevikliği geliştiren geleneksel oyunlarımızdan biridir. Bu oyunda oyuncular, iki eşit sayıda katılımcıdan oluşan takımlara ayrılır. Takımlar belirlendikten sonra, oyun alanına başlangıç ve varış çizgileri net bir şekilde işaretlenir. Bu çizgiler arasında genellikle 10-15 metre mesafe bırakılır; ancak oyun alanının büyüklüğüne göre bu mesafe değiştirilebilir. Oyun sırasında düzeni sağlamak ve tarafsızlığı gözetmek amacıyla iki kişi hakem olarak görevlendirilir. Bu hakemlerden biri başlangıç çizgisinde, diğeri ise varış çizgisinde yer alır. Takımlar, başlangıç çizgisi arkasında aralarında uygun mesafeler bırakacak şekilde ve oyuncular arka arkaya sıralanarak hazır bekler. Her takımın önündeki ilk oyuncu eline bir çuval alır ve hakemin başlama işaretini bekler.

Hakem işareti verdiği anda yarış başlar. İlk oyuncular çuvalın içine girerek zıplayarak ilerlemeye başlarlar. Amaç, çuvalın içinde varış noktasına ulaşmak ve ardından hızla geri dönerek aynı şekilde başlangıç noktasına geri zıpmaktır. Bu esnada oyuncuların düşmemeye çalışması, dengesini koruması ve hızını mümkün olduğunca artırması büyük önem taşır. Başlangıç noktasına dönen oyuncu, çuvalın içinden hızlıca çıkar, çuvalı sıradaki arkadaşına teslim eder ve takım sırasının sonuna geçer. Sıradaki oyuncu da aynı şekilde çuvala girerek yarışa devam eder. Bu döngü, takımın son oyuncusu da parkuru tamamlayana kadar sürer. Tüm oyuncuların parkuru başarıyla tamamlaması ve takımın son oyuncusunun ilk olarak geri dönmesi, o takımın galibiyeti anlamına gelir.

Çuval yarışı, yalnızca çocuklar arasında değil, bazen yetişkinlerin de katıldığı eğlenceli etkinliklerde, şenliklerde, okul kutlamalarında veya spor günlerinde oynanabilir. Hem fiziksel bir aktivite olması hem de eğlenceli yönüyle bu oyun, bireylerin dayanıklılığını, koordinasyonunu ve takım çalışmasına yatkınlığını geliştirici niteliktedir. Özellikle geleneksel çocuk oyunlarının yaşatılması açısından önemli bir yere sahiptir.

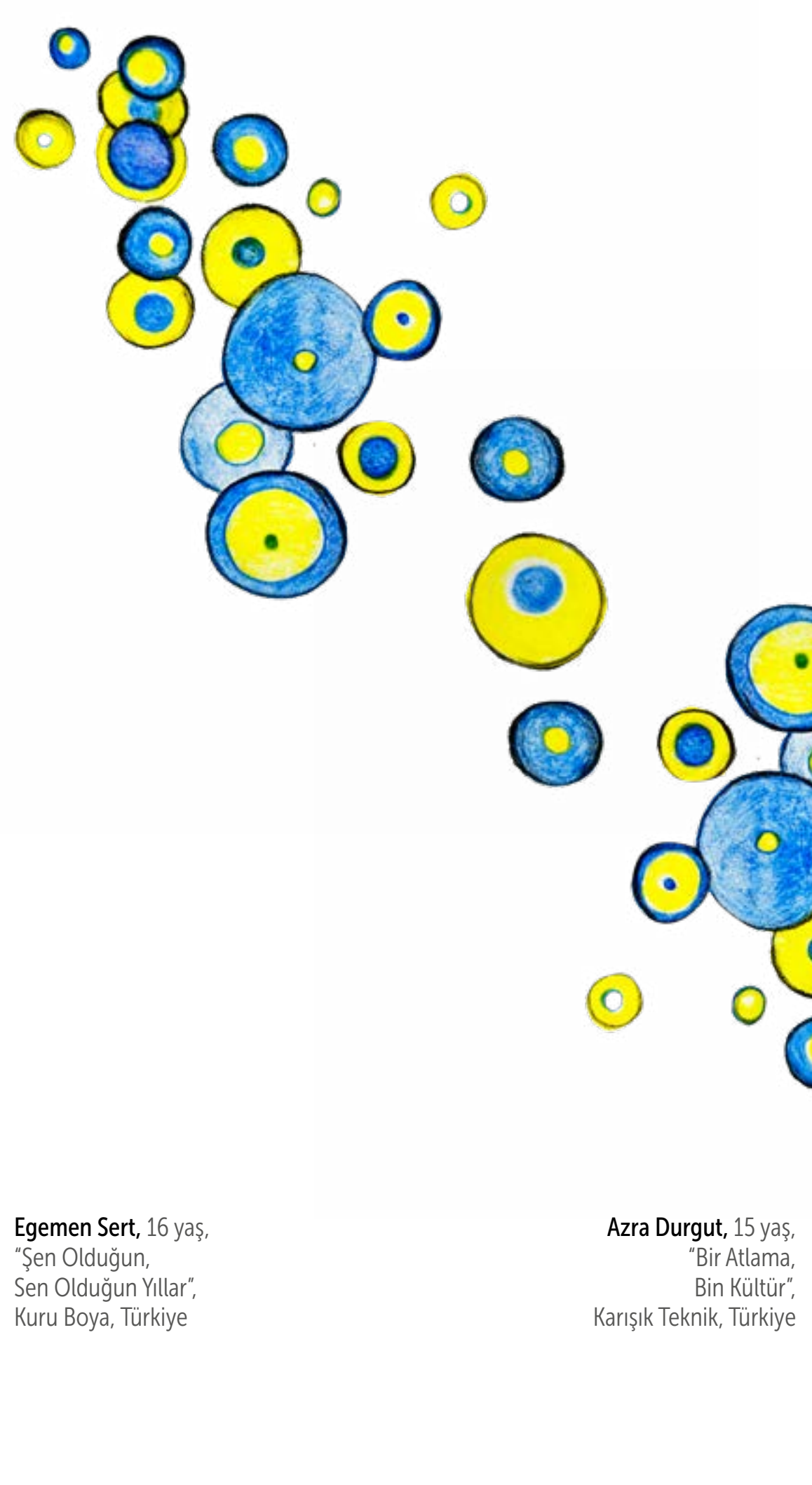


Ali Efe Asa, 16 yaş, "Çuval Yarışı", Kuru Boya, Türkiye





**Egemen Sert**, 16 yaş,  
"Şen Olduğun,  
Sen Olduğun Yıllar",  
Kuru Boya, Türkiye



**Azra Durgut**, 15 yaş,  
"Bir Atlama,  
Bin Kültür",  
Karışık Teknik, Türkiye







Rabia Kızıl, 16 yaş, "Çuval Yarışı", Karışık Teknik, Türkiye



Ceylin Yasa, 12 yaş, "Orta Asya'da Çuval Yarışı", Kuru Boya, Türkiye





Merve Küçük, 17 yaş, "Çuval Yarışı Oyunu", Karışık Teknik, Türkiye





Yağmur Daşkesen,  
16 yaş, "Geleceğe Doğru",  
Karışık Teknik, Türkiye

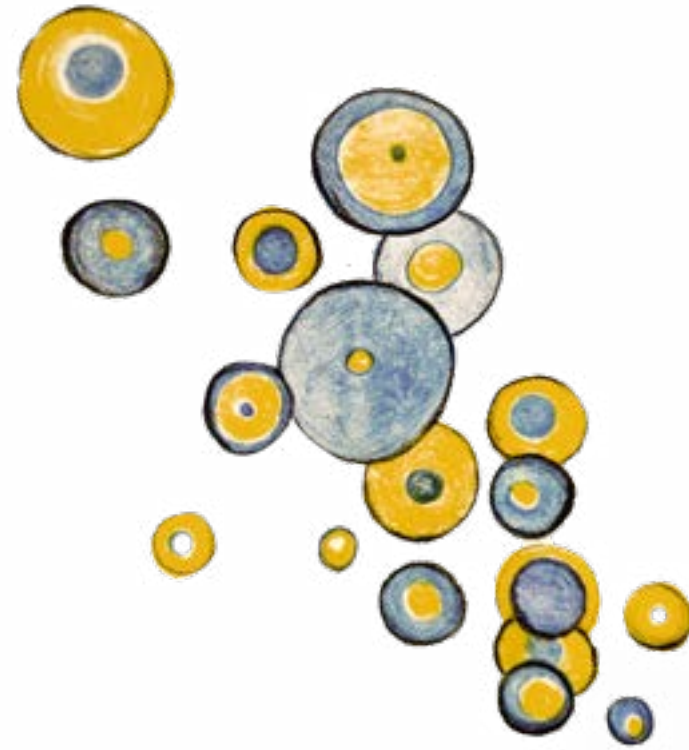


Begümsu İpek, 16 Yaş, "Mutluluğum", Pastel, Türkiye



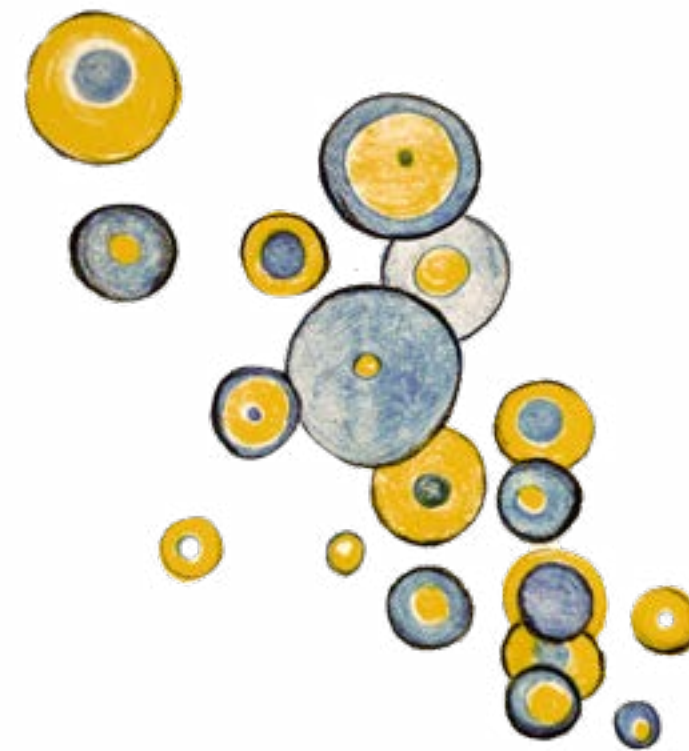


**Melike Ulusoy**, 16 yaş,  
"Uzungöl'de Çuval Yarışı",  
Karışık Teknik, Türkiye



**Zülal Sarıdağ**, 15 yaş,  
"Çuval Yarışı",  
Kuru Boya, Türkiye

**Amine Yurdanur Öğütcü**, 16 yaş,  
"Çuval Yarışı",  
Akrilik Boya, Türkiye



**Zehra Aytan**, 17 yaş,  
"Çuval Yarışı",  
Akrilik Boya, Türkiye







Polina Furmanova, 17 yaş, "Çuval Yarışı", Akrilik Boya, Türkiye



Ayşin Polat, 17 yaş, "İstanbul Sokaklarında Çuval Yarışı", Karışık Teknik, Türkiye



# Topaç Çevirme Oyunu

Topaç çevirme, geleneksel Türk çocuk oyunları arasında yer alan, el becerisi, denge ve dikkat gerektiren keyifli bir oyundur. Tarihi oldukça eskiye dayanan bu oyun, Anadolu'nun birçok köyünde ve şehrinde nesiller boyunca çocuklar arasında yaygın şekilde oynanmıştır. Ahşap, metal ya da plastik malzemeden yapılabilen topaclar, oyunun başrolünü oluşturur. Oyunun oynanabilmesi için öncelikle sert, düz ve mümkünse tozsuz bir zemin gereklidir. Oyuna başlamadan önce zemine yaklaşık 1-1,5 metre çapında bir daire çizilir. Bu daire, oyunun hedef alanını temsil eder. Bazı bölgelerde bu dairenin içine, birden fazla ve iç içe geçmiş halkalar da çizilerek her halkanın içine farklı puanlar yazılır.

Her oyuncunun kendi topacına sahip olması gerekir. Topaclar genellikle alt kısmı sivri, üst kısmı genişçe olan konik yapıda cisimlerdir. Oyunda kullanılan topacların üzerinde genellikle bir ip sarma çentiği bulunur. Bu çentiğe, yaklaşık 1,5 - 2 metre uzunluğunda pamuk veya naylon bir ip sıkıca sarılır. İpin diğer ucuna ise parmak geçecek büyüklükte bir düğüm atılarak halkacık oluşturulur. Bu halkacık sayesinde ip, oyuncunun işaret ya da orta parmağına geçirilir ve topaç yere bırakıldığında kontrol sağlanır.

Sırası gelen oyuncu, ipi topacın üzerine dikkatlice sarar. Sarma işlemi sırasında ipin çok sıkı veya gevşek olmamasına dikkat edilmelidir. Aksi takdirde topaç düzgün şekilde dönmez ya da yönünü şaşırır. Hazırlık tamamlandıktan sonra, oyuncu ipin ucundaki halkayı parmağına geçirir, topacın sivri ucu aşağı gelecek şekilde elinde tutar ve ani bir bilek hareketiyle ipi çekerek topacı çizilen çemberin içine fırlatır.

Amaç, topacı çemberin içerisine düzgün bir şekilde bırakmak ve mümkün olan en uzun süre dönmesini sağlamaktır. Eğer topaç çemberin dışına çıkarsa, oyuncu o turda oyunu kaybetmiş sayılır. Diğer oyuncular da aynı şekilde sırasıyla topaclarını fırlatırlar. En uzun süre dönen ya da çemberde kalan oyuncu kazanır.



Medine Küsek, 17 yaş, "Topaç Çevirme Oyunu", Karışık Teknik, Türkiye





Bilge Gül, 17 yaş,  
"Anadolu'dan Topaçlar",  
Yağlı Boya, Türkiye



Yağmur Rana Sarı, 16 yaş,  
"Ön Bahçede Topaçlar",  
Akrilik Boya, Türkiye







Eylül Nisa Öztamur,  
17 yaş, "Topaçla Neşe Var",  
Karışık Teknik, Türkiye



Sudenaz Dursun, 17 yaş, "Ege'de Topaç Oynayan Çocuklar", Karışık Teknik, Türkiye



Nevzat Yenal, 17 yaş, "Topaç Oynarken", Karışık Teknik, Türkiye



Güler Ahsen Özçelik,  
15 yaş, "Topaç",  
Kuru Boya, Türkiye







Elif Nur Demirtaş, 17 yaş,  
"Ali Dede'nin Topaçları",  
Karışık Teknik, Türkiye



Azra Şişik, 16 yaş,  
"Topaç Oyununun Ritmi",  
Kuru Boya, Türkiye





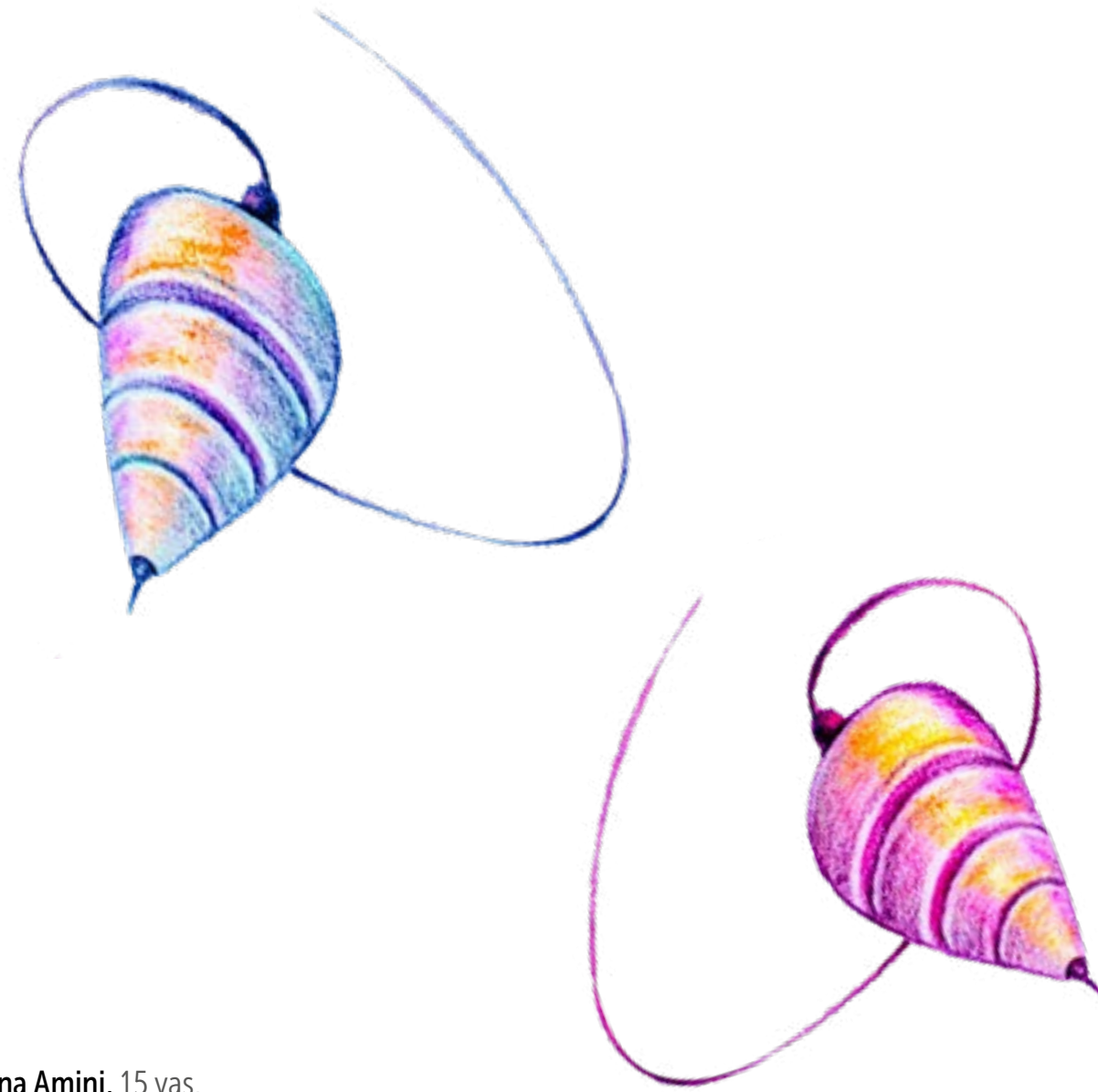


Emre Biricik, 18 yaş, "Topaç", Karışık Teknik, Türkiye





**Mina Amini**, 15 yaş,  
"Topağın Etekleri",  
Karışık Teknik, Türkiye



**Zeynep Daldiken, 17 yaş,**  
"Kültürümüz, Mirasımız",  
Karışık Teknik, Türkiye







Mehmet Sağlam Kök,  
16 yaş, "Topaç",  
Marker, Türkiye



Zeynep Emel Bayrak, 17 yaş, "Topaç Oyunu", Kuru Boya, Türkiye



# Çelik Çomak Oyunu

En az 2 kişiyle oynanan Çelik Çomak oyununa başlamadan önce eşleri belirlemek için sayışmacı yapılır. Ardından çeliğin konulacağı çukur kazılır. Daha sonra oyuncular kendi bölgelerini belirlemek için etraflarına sopayla daire çizerler. Çelik çukura konduktan sonra vuruşu yapacak olan oyuncu, çeliğin bulunduğu çukurun yanına gelir. Çeliği 1 metreye kadar yukarı fırlatan oyuncu, ardından elindeki sopayla çeliğe tüm gücüyle vurur.

Bu sırada diğer oyuncular, çelik onlara da isabet edebileceğinden, vuruş yapan oyuncunun arka taraftaki bölgelerinde daire şeklinde beklerler. Vuruşu yapacak olan oyuncu, başarılı olamadığı takdirde ebe olur. Eğer vuruşu başarılı bir şekilde gerçekleştirebilirse, ebe olan oyuncu, çeliği almak için onun gittiği yöne doğru koşar. Bu oyuncunun çeliği alıp gelmesine kadar geçen sürede diğer oyuncular ellerindeki sopanın sivri taraflarıyla onun bölgesini kazarlar. Bu nedenle ebe olan oyuncunun en kısa zamanda bölgesine dönmesi gerekmektedir.

Oyunun püf noktası, çukurun fazla kazılmaması için ebenin hızlı koşup çeliği en kısa zamanda oyun bölgesine getirmesidir. Çeliği getiren ebe, oyun bölgesine döndüğünde diğer oyunculardan herhangi biri kendi bölgesine dönmemişse ebe diğer oyuncu olur. Aynı durum, ebenin diğer oyunculardan önce kendi bölgesine girdiğinde de geçerlidir.

Oyunculardan birinin bölgesi yeteri kadar kazıldığı takdirde oyun, o çukurun sahibi olan oyuncunun mağlubiyetiyle sona erer. Oyunun sonunda ceza olarak yenilen oyuncuya helva, lokum gibi yiyecekler aldırılır.



Zeynep Alim, 15 yaş, "Çelik Çomak Oyunu", Kuru Boya, Türkiye





Adib Şayeste, 18 yaş, "Çelik Çomak Oyunu", Karışık Teknik, Türkiye



Nur Ebrar Nalbantoğlu, 17 yaş, "Nemrut'ta Çelik Çomak Oyunu", Yağlı Boya, Türkiye



Belinay Ayaydın, 17 yaş, "Peri Bacalarının Gölgesinde Çelik Çomak Oyunu", Pastel Boya, Türkiye





Erlin Gürbüz, 16 yaş, "Soyutlanmış Çelik Çomak Oyunu", Nakış, Türkiye



# Baş Oyunu

Baş (Misket) oyunu, çocukların açık alanlarda oynadığı, hem beceri hem de dikkat gerektiren geleneksel ve eğlenceli bir oyundur. Bu oyun, özellikle sokak kültürünün ve çocuklar arası etkileşimin güçlü olduğu dönemlerde oldukça popülerdi. Günümüzde nostaljik bir değer taşıyan bu oyun, hem fiziksel koordinasyonu geliştirir hem de stratejik düşünmeyi teşvik eder.

Oyun en az iki kişiyle oynanır; ancak dört-beş kişilik gruplarla oynandığında daha rekabetçi ve keyifli hale gelir. Oyunun başında her oyuncu eşit sayıda misket getirir. Bu sayı, oyuncuların karşılıklı anlaşmasına göre belirlenir. İki, üç, beş, on ya da daha fazla misket getirilebilir; önemli olan herkesin eşit katkı sağlamasıdır. Bu durum oyunun adaletli ilerlemesi açısından büyük önem taşır.

Her oyuncunun getirdiği misketler, düz bir zemine, mümkün olduğunca düzgün şekilde, uç uca yani “ip gibi” dizilir. Bu dizi, oyunun hedefi olacak ve oyuncuların vuruşlarına göre kazanabilecekleri misketleri oluşturur. Bu dizinin önemi, hedefin netliğini ve rekabetin adil olmasını sağlamaktır.

Her oyuncunun elinde ayrıca “başlık” adı verilen diğer misketlerden biraz daha büyük bir misketi bulunur. Oyuncular, başlıklarını alarak dizili misketlerin arkasına geçerler ve belirlenen bir çizginin gerisinden başlıklarını diziye doğru fırlatırlar. Başlığı dizili misketlere en yakın noktaya atan oyuncu “baş” olur. Baş olan kişi, dizili misketlerin başına geçer ve oyunun yönünü belirler.

Tüm oyuncular vuruşlarını yaptıktan sonra dizili misketlerin ortasında kalan ve hiçbir oyuncu tarafından vurulmamış misketler varsa, bu misketler “baş” olan oyuncuya kalır. Bu durum, baş olmanın avantajlarından biridir ve oyunda stratejik düşünmenin önemini ortaya koyar. Oyunun sonunda herkes kendi kazandığı misketleri toplar. Dileyen oyuncular yeni bir tur başlatabilir veya oyunu sonlandırabilir. Oyunda en fazla misketi toplayan oyuncu galip sayılır.



Ecem Gedik, 16 yaş, “Yörügün Mutlu Çocukları”, Akrilik Boya, Türkiye





Ayan Teymurzade, 16 yaş, "Umay'ın Hediyesi" (Oyunu Umay Başlattı), Karışık Teknik, Türkiye

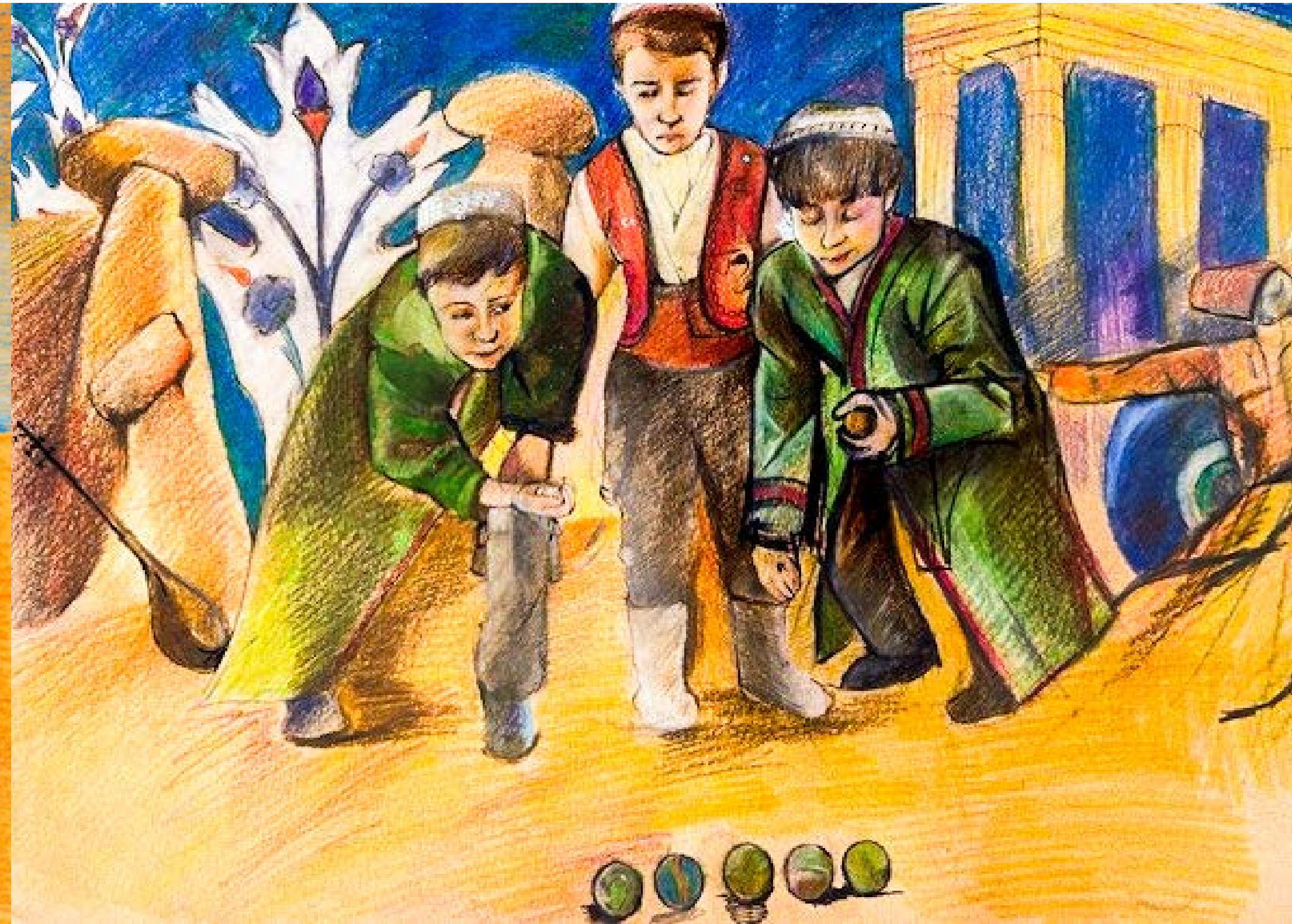


Beyza Biçici, 17 yaş,  
"Misket Oyunu",  
Kuru Boya, Türkiye





Mahmut Özkanalıcı, 15 yaş, "Cumhuriyet Çocukları", Kuru Boya, Türkiye



Sümeyye Çakıl, 17 yaş, "Oyunun Senfonisi", Kuru Boya, Türkiye





Medine Karaketir, 17 yaş,  
"Oyunda Kültür Birlikteliği",  
Karışık Teknik, Türkiye



Aslı Savcı, 18 yaş,  
"Oyunlarımızın Öyküsü",  
Karışık Teknik, Türkiye







Deniz Naz İnan, 16 yaş, "Efes'te Oyun Oynuyoruz", Karışık Teknik, Türkiye





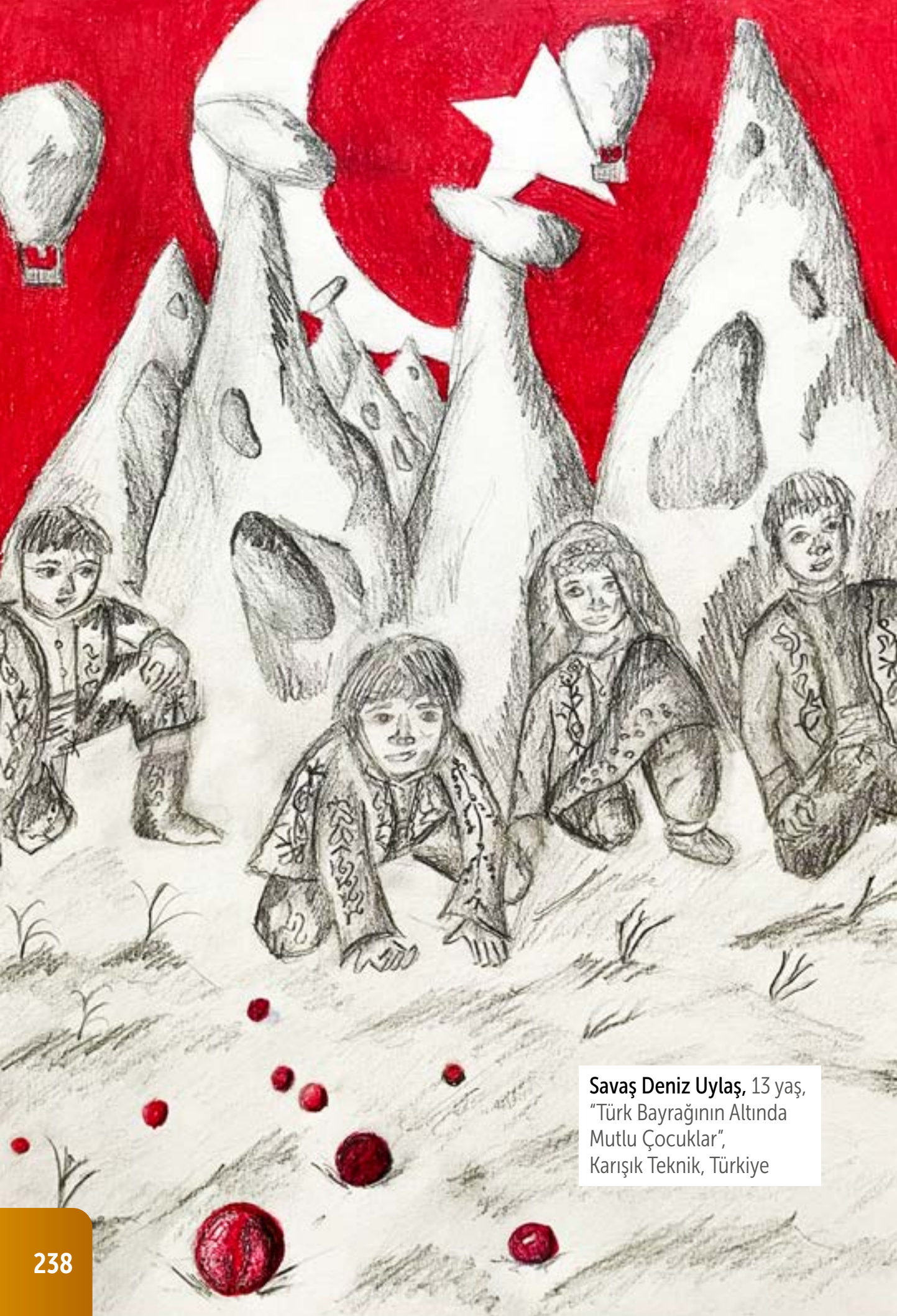
Hiranur Güç, 16 yaş,  
"Kapadokya'da Misket Oyunu",  
Yağlı Boya, Türkiye



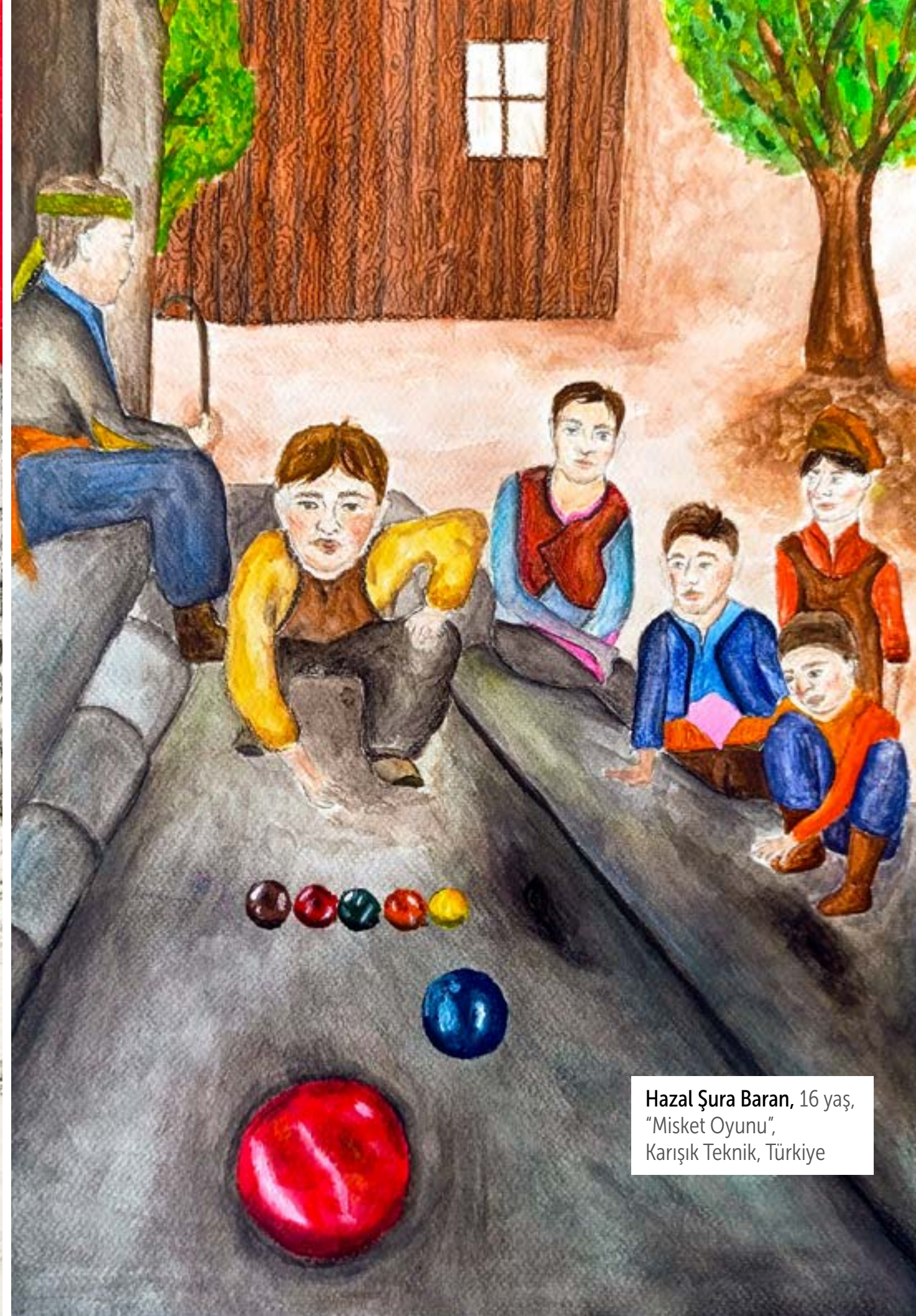
Shakiba Rafiyyi, 19 yaş,  
"Çocukluğun Renkli Topları",  
Sulu Boya, Türkiye



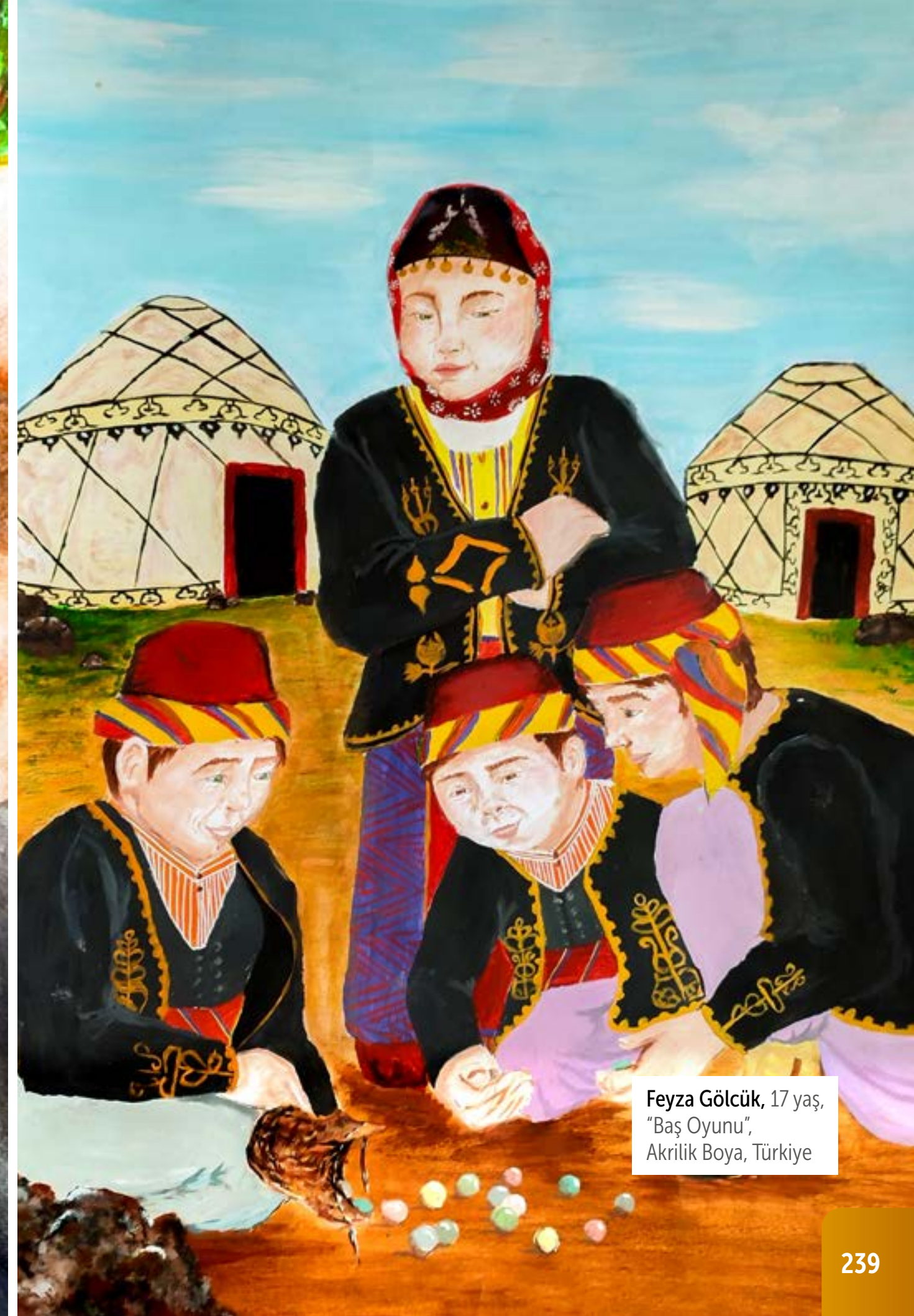




**Savaş Deniz Uylaş**, 13 yaş,  
"Türk Bayrağının Altında  
Mutlu Çocuklar",  
Karışık Teknik, Türkiye



**Hazal Şura Baran**, 16 yaş,  
"Misket Oyunu",  
Karışık Teknik, Türkiye



**Feyza Gölcük**, 17 yaş,  
"Baş Oyunu",  
Akrilik Boya, Türkiye



# Körebe Oyunu

Körebe oyununda ilk aşamada oyuncular arasından bir ebe seçilir. Ebeyi kura, sayı sayma ya da tekerleme heceleyerek belirleyebilirsiniz.

Ebenin gözleri bir göz bağı (şal, mendil veya bez) ile bağlanır. Daha sonra ebe, oyun alanının ortasına (ev, sınıf, bahçe) gözleri kapalı şekilde getirilir. Ebe, yön duygusunu kaybetsin diye kendi etrafında birkaç kez döndürülür. Bunun ardından diğer oyuncular ebeden uzaklaşır.

Oyuncular uzaklaştıktan sonra körebeyi tekerleme ile çağırır ve oyun başlar:“Körebe, körebe, gel sesime, gel sesime! Körebe, sesime gel!”

Ebe, oyuncuları yakalamaya çalışır. Bu sırada diğer oyuncular tekerlemeyi söyleyerek ebeyi üzerlerine çekmeye çalışırlar. Körebenin dokunduğu kişi ebe olur.

Ebeyi kura, sayı sayma ya da tekerleme ile seçebileceğiniz gibi, diğer oyunculara uzaklaşmak için zaman vermek üzere 20'ye kadar saymasını da isteyebilirsiniz. Bu kural isteğe bağlıdır ve oyun başlamadan önce kararlaştırılmalıdır.

Oyunun bir diğer türünde ise ebe, dokunduğu kişiyi karşısına alır. Saçına ve yüzüne dokunarak onun kim olduğunu anlamaya çalışır. Eğer doğru tahmin ederse ebe değişir. Yeni ebenin gözleri bağlanır ve oyun ilk aşamadan tekrar başlar.



Sudenaz Alp, 16 yaş, “Körebe”, Karışık Teknik, Türkiye





Furkan Keskinli, 16 yaş, "Körebe Oynayan Çocuklar", Sulu Boya, Türkiye

Zeynep Duru Çebiş, 18 yaş,  
"Ay Işığında Körebe Oyunu",  
Dijital, Türkiye







Ece Akdağ, 17 yaş,  
"Körebe", Karakalem, Türkiye



Doğa Evrim Serin, 17 yaş, "Saklambaç Oyunu", Kuru Boya, Türkiye



# Köşe Kapmaca Oyunu

Köşe kapmaca, çocukların açık havada en keyifle oynadığı geleneksel oyunlardan biridir. Özellikle okul bahçelerinde veya geniş oyun alanlarında tercih edilen bu oyun, hem fiziksel hareketi hem de dikkat ve stratejiyi bir araya getirir. Oyunun oynanabilmesi için yere çeşitli çokgen şekiller çizilir. Bu şekiller dörtgen, beşgen, altıgen ya da yedigen olabilir. Oyuncu sayısı ise çizilen şeklin köşe sayısına göre belirlenir. Örneğin kare bir alanda ebe ile birlikte beş oyuncu, beşgen şeklinde altı oyuncu, altıgen şeklinde yedi oyuncu, yedigen şeklinde ise sekiz oyuncu yer alır.

Oyuna başlamadan önce, çocuklar arasında geleneksel bir tekerleme ile ebe seçilir. Seçilen ebe oyun alanının tam ortasına geçerken, diğer oyuncular belirlenmiş köşelere yerleşir. Oyun, köşelere yerleşen oyuncuların birbirleriyle yer değiştirerek oynanır. Oyuncular, ebeye yakalanmadan sürekli hareket hâlinde olmalı, yerlerini değiştirmelidir. Ebe ise bu değişim anlarını dikkatle takip ederek boş kalan bir köşeyi kapmaya çalışır. Eğer ebe bir köşeyi başarıyla kaparsa ve bir oyuncuyu ortada bırakırsa, ortada kalan oyuncu yeni ebe olur ve oyun aynı şekilde devam eder. Oyuncuların köşede uzun süre beklemesi oyunun doğasına aykırıdır; bu nedenle sürekli hareket, dikkat ve hızlı karar verme becerisi ön plandadır.

Köşe kapmaca, farklı biçimlerde de oynanabilir. Oyuncular oyunu zorlaştırmak istediklerinde, köşeler arasında yer değiştirirken tek ayak üstünde sekerek ya da çift ayakla zıplayarak hareket etmeyi tercih edebilirler. Böylece oyun hem daha eğlenceli hem de fiziksel olarak daha zorlayıcı hâle gelir.



İzginur Kaya, 17 yaş, "Dört Köşe Dört Bucak Anadolu", Akrilik Boya, Türkiye



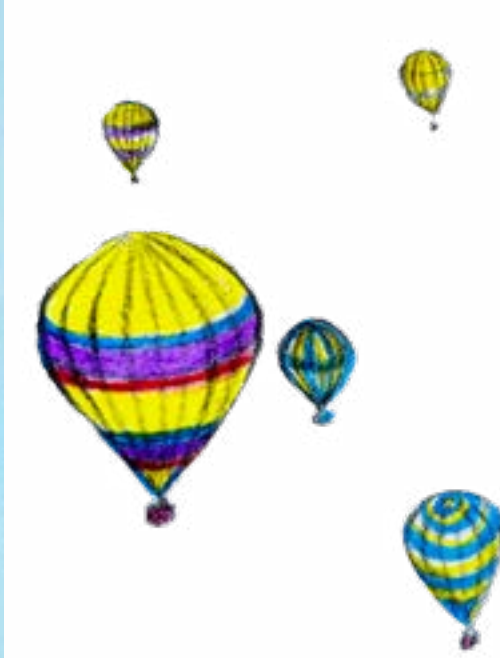


Sıla Çetin, 17 yaş, "Köşe Kapmaca", Karışık Teknik, Türkiye





Rukiye Dede, 18 yaş, "Güzel Yurdumun Mutlu Çocukları", Akrilik Boya, Türkiye



İsmihan Çakmak, 16 yaş, "Türkün Oyun Dünyası", Karışık Teknik, Türkiye







Ayşe Nur Ersöz, 17 yaş, "Hayalimdeki Oyunlar", Karışık Teknik, Türkiye



Duru Şengün, 15 yaş, "Mutlu Çocukluğum", Karışık Teknik, Türkiye





Fatma Sena Doğançay, 16 yaş,  
"Geçmişten Geleceğe Oyunlarımız",  
Karışık Teknik, Türkiye



Berfin Şahin, 16 yaş,  
"Çocuklarımızın Kültür Örgüsü",  
Karışık Teknik, Türkiye







Ada Arıcan, 12 yaş, "Türk Çocuklarının Miras Ruhu", Serbest Teknik, Türkiye



Ahmet Burak Güney, 17 yaş, "Ürgüp'te Oyun Oynayanlar", Pastel Boya, Türkiye



Oğuz Tuna Asiltürk, 11 yaş, "Dedemin Oyunları", Karışık Teknik, Türkiye



Nazende Tezcan, 16 yaş, "Bir Çocuğun Oyun Dünyası", Karışık Teknik, Türkiye



Simya Süzer, 16 yaş, "Çocukluk", Kuru Boya, Türkiye





İclal Demircioğlu, 17 yaş, "Yurdumun Geleneksel Oyunları", Akrilik Boya, Türkiye





Massa Ziliha, 17 yaş,  
"Sokakta Büyüyen Miras",  
Serbest Teknik, Türkiye



Hatice Ebrar Yavuz, 17 yaş,  
"Obada Dalya",  
Karışık Teknik, Türkiye



Elif Beyza Kadam, 16 yaş,  
"Köşe Kapmaca",  
Kuru Boya, Türkiye





Yağmur Ağırbaş, 17 yaş,  
"Çömçe Kadını",  
Akrilik Boya, Türkiye



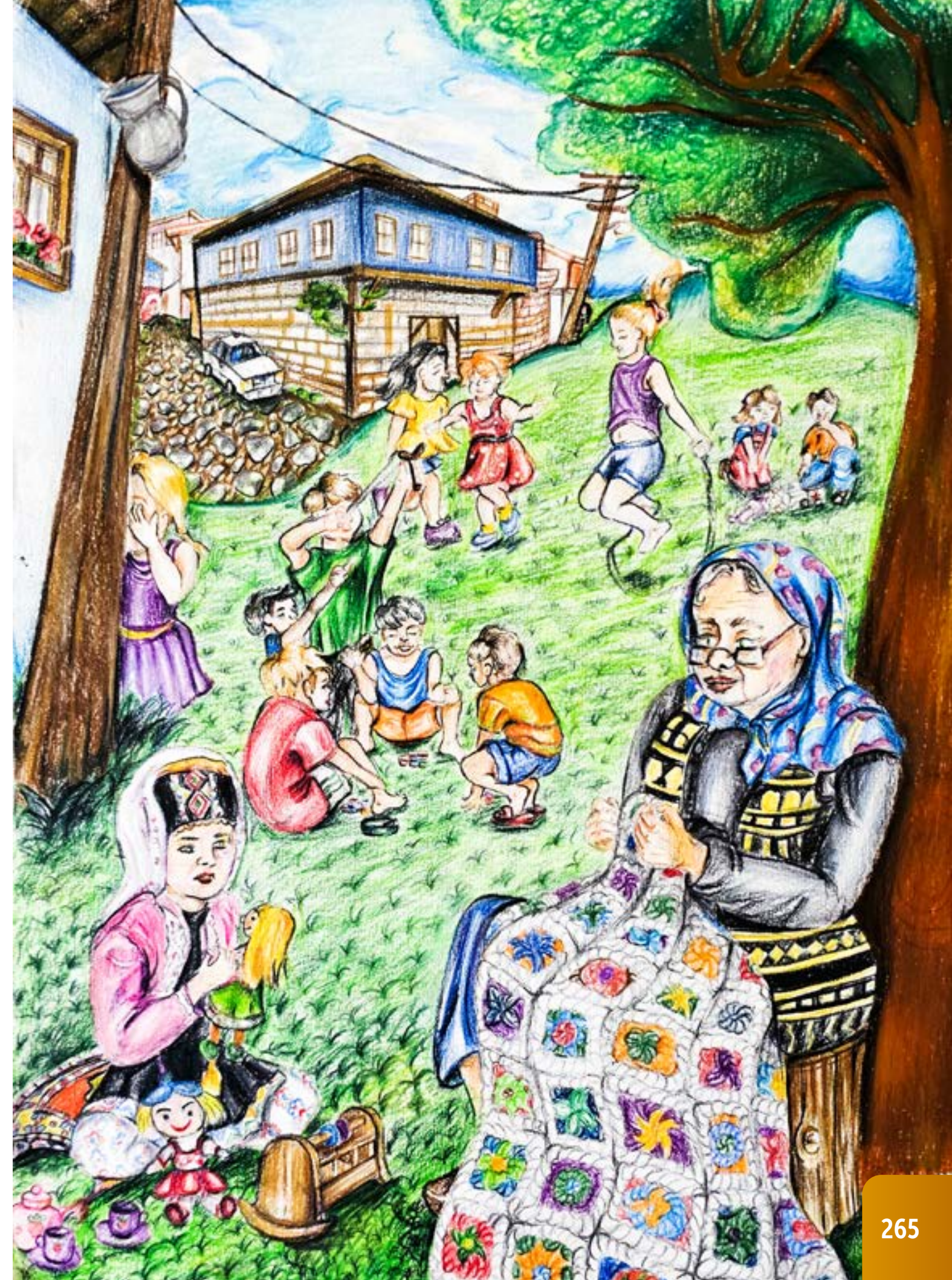
Hikmet Emin Demirci, 17 yaş, "Oba'da Halat Çekme" Akrilik Boya, Türkiye



**Derin Aydın**, 15 yaş, "Oyun Dolu Neşeli Sokaklar", Karışık Teknik, Türkiye



**Meralsu Demir**, 14 yaş,  
"Oyunlarda Çocuk Olmak",  
Karışık Teknik, Türkiye







# Türkmenistan

*Dereceye Girenler*





1.

**Bibinamat Aşırova,**  
15 yaş, "Saklambaç",  
Guaj Boya,  
Türkmenistan



2.

**Aysel Semenderova,** 15 yaş, "Körebe Oyunu", Sulu Boya, Türkmenistan





Vepa Geldimuhammetov, 17 yaş,  
"Körebe Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan

# Finalistler



# Ogar-ogar oýny

**Oýnuň oýnaljak ýeri:** Oýun giňiş oýun meýdançasyda ýa-da dürli oýunlar üçin niýetlenen giňiş ýapyk ýerde oýnalýar.

**Oýna taýýarlyk:** Oýna 10-dan 40-a çenli oýunçy gatnaşyp biler.

Oýunçylaryň islegleri boýunça ýa-da bije atysyp, sanawaç aýdysyp, möjek saýlanýar. Möjek saýlanlaryndan soň oýunçylar biri-birleriniň ellerinden tutup, tegelenip durýarlar, möjek bolsa tegelegiň ortasynda uklan bolup ýatýar.

**Oýnuň oýnalyşy:** Oýunçylar her hili hereketler edip, aýdym aýdysyp, tegelegi barha gysyp, möjege golaýlaşýarlar. Oňa ellerini degirmäge synanysýarlar. Oýunçylaryň elleri möjege degeninden soň, möjek çalt yerinden turup, oýunçylaryň yzyndan kowalap, tutmaga synanysýar.

Möjek oýunçylaryň birine elini degrip tutsa, onda tutulan oýunçy möjek bolýar. Eger-de tutup bilmese, onda oýun täzeden dowam edýär.

**Oýnuň düzgünleri:** Oýun ýolbaşçynyň rugsady bilen başlanýar. Möjek oýunçylary diňe çäklendirilen ýere çenli kowalap, tutup biler.

**Oýnuň başga görnüşlerinde aşakdaky ýaly hem bolup biler:**

1. Möjek birbada birnäçe oýunçyny kowalap, el degrip tutup biler. Tutulan oýunçylar oýundan çykarylýar. Haýsy möjek oýunçyny köp tutsa, şol möjege çalt, çalasyn we batyr möjek diýip baha berilýär.

2.Oýunçylaryň sany köp bolsa, onda oýny iki tegelekde geçirmek bolar.

# Ogar-Ogar Oyunu

**Oyun Alanı:** Oyun,geniş bir açık alanda ya da çeşitli oyunlar için ayrılmış büyük bir kapalı alanda oynanır.

**Oyuna Hazırlık:** Oyuna 10 ila 40 arasında oyuncu katılabilir. Oyuncuların isteğine göre ya da taş atarak, parmak sayarak “kurt” seçilir. Kurt belirlendikten sonra oyuncular el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. “Kurt” ise halkanın ortasında uyur pozisyonunda yere yatar.

**Oyunun Oynanışı:** Oyuncular çeşitli hareketler yaparak ve şarkılar söyleyerek halkayı yavaş yavaş daraltır, “kurt”a yaklaşır. Ellerini uzatarak “kurt”a dokunmaya çalışırlar. Oyunculardan biri “kurt”a dokunduğu anda, “kurt” aniden yerinden kalkar ve oyuncuların peşinden koşarak onları yakalamaya çalışır.

Eğer “kurt”,oyunculardan birine dokunarak yakalarsa, yakalanan kişi yeni “kurt” olur. Eğer kimseyi yakalayamazsa, oyun yeniden başlar.

**Oyunun Kuralları:** Oyun, oyun yöneticisinin izniyle başlar. “Kurt”, oyuncuları yalnızca belirlenen sınırlı alan içinde kovalayabilir ve bu alanda yakalamaya çalışabilir.

**Oyunun başka versiyonları şu şekildedir:**

1. “Kurt” aynı anda birkaç oyuncuyu kovalayıp dokunarak yakalayabilir. Yakalanan oyuncular oyundan çıkarılır. En çok oyuncuyu yakalayan “kurt”, en hızlı, çevik ve cesur “kurt” olarak değerlendirilir.

2. Oyuncu sayısı çok fazla olduğunda, oyun iki halka şeklinde de oynanabilir.



Mahri Orazsahedova, 16 yaş, "Ogar Ogar Oyunu", Karışık Teknik, Türkmenistan





Nurana Rustemova, 15 yaş, "Ogar Ogar Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan



Bagul Gurbanova, 15 yaş, "Ogar Ogar Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan





Mahim Rustemova, 17 yaş, "Geleneksel Türkmen Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan





Muhammet Amaniyazov, 15 yaş, "Çılık Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan



Merjan Maksadova, 15 yaş, "Çılık Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan



# Aýterek – günterek oýny

**Oýnuň oýnaljak ýeri:** Oýun giňiş oýun meýdançasyda ýa-da dürli oýunlar üçin niýetlenen giňiş ýapyk ýerde oýnalýar.

**Oýna taýýarlyk:** Oýunçylar deň sanda iki topara bölünip, olar biri-birinden 10-15 metr uzaklykda, biri-biriniň elinden tutup, ýüzbe-ýüz durýarlar.

Oýunçynyň sany 20-30-a çenli bolup biler. Bije atyşyp, haýsy toparyň oýny birinji başlamalydygyny belli edýärler.

**Oýnuň oýnalyşy:** Oýny birinji başlaýan toparyň oýunçylarynyň hemmesi bir ses bilen “Aýterek” diýşip, ikinji toparyň oýunçylaryna ýüzlenýärler. Ikinji toparyň oýunçylary “Günterek” diýşip, jogap berýärler. Soň birinji topar: “Bizden size kim gerek?” diýşip, olara ýüzlenýärler. Ikinji topar: “Saýrap duran dil gerek” diýşip jogap berýärler. Birinji topar: “Dilleriň haýsy gerek?” diýýär.

Ikinji topar birinji toparyň oýunçylarynyň biriniň adyny tutup: “Serdar gerek” diýşip çagyryýarlar. Serdar atly oýunçy bat bilen ylgaý gelip, ikinji toparyň oýunçylarynyň elleriniň arasyny üzüp geçmäge synanyşýar.

Eger-de oýunçylaryň elleriniň arasyny üzüp bilse, onda ol üzen oýunçylarynyň birini öz toparyna alyp gidýär. Eger Serdar oýunçylaryň elleriniň arasyny üzüp bilmeýse, onda ol oýny şol toparyň hatarynda dowam edýär. Oýny başlamak gezegi ikinji topara geçýär. Netijede, haýsy toparyň oýunçylarynyň sany az bolsa şol toparyň utuldygy bolýar.

**Oýnuň başga görnüşlerinde aşakdaky ýaly hem bolup biler:**

1. Aýdylyşýan sözleri her toparyň bir oýunçysy aýdyp biler.
2. Ady tutulyp çagyrylan oýunçy elleriniň arasyny üzüp bilmeýse, onda şol ýerde bir oýunçynyň arkasynda durup, “olja” bolup galýar.
3. Ady tutulyp, çagyrylan oýunçy elleriniň arasyny üzüp bilse, onda bir oýunçyny öz toparyna äkidip, arkasynda durup, “olja” edip alýar.
4. Her toparyň oýunçylary birbada “olja” alyp bilerler we öz “oljalaryny” boşadybam bilerler.

**Oýnuň düzgünleri:**

1. Ady tutulyp çagyrylan oýunçy garşydaş toparyň oýunçylarynyň elleriniň arasyny islän ýerinden üzüp biler.
2. Mümkün boldugyça toparlaryň oýunçylarynyň hemmesiniň ady tutulyp çagyrylmalydyr. Sebäbi munuň özi oýunçylaryň hemmesinde uly gyzyklanma döredýär, oýna işeňňir gatnaşýar, höwes oýarýar.

# Ayterek – Günterek Oyunu

**Oyun alانى:** Oyun, geniş bir oyun sahasında veya çeşitli oyunlar için ayrılmış geniş bir kapalı alanda oynanır.

**Oyuna hazırlık:** Oyuncular eşit sayıda iki takıma ayrılır ve birbirlerinden 10-15 metre uzaklıkta, ellerinden tutuşarak, yüz yüze dururlar.

Oyuncu sayısı 20-30'a kadar olabilir. Taş atarak hangi takımın oyuna önce başlayacağı belirlenir.

**Oyunun oynanış şekli:** Oyuna ilk başlayan takımın tüm oyuncuları hep birlikte “Ayterek” diye bağırarak ikinci takımın oyuncularına seslenirler. İkinci takımın oyuncuları “Günterek” diye karşılık verirler. Sonra birinci takım “Bizden size kim lazım?” diye sorar. İkinci takım “Dudakları açık dil lazım” diye cevap verir. Birinci takım “Hangi diller lazım?” diye sorar.

İkinci takım, birinci takımın oyuncularından birinin adını söyleyerek “Serdar lazım” diye çağırır. Serdar adlı oyuncu hızlıca koşarak ikinci takımın oyuncularının ellerinin arasını koparmaya çalışır.

Eğer oyuncu ellerin arasını koparabilirse, kopardığı oyuncuyu kendi takımına götürür. Eğer Serdar ellerin arasını koparamazsa, oyunu onun takımında devam eder. Oyunu başlatma sırası ikinci takıma geçer. Sonuçta, oyuncu sayısı azalan takım oyunu kaybetmiş sayılır.

**Oyunun başka versiyonları şu şekilde olabilir:**

1. Söylenen kelimeleri her takımın bir oyuncusu söyleyebilir.
2. Adı tutulan ve çağrılan oyuncu ellerin arasını koparamazsa, o oyuncunun arkasında durup “av” olur.
3. Adı tutulan oyuncu ellerin arasını koparabilirse, bir oyuncuyu kendi takımına alır ve onun arkasında durup “av” yapar.
4. Her takım oyuncuları aynı anda “av” alabilir veya aldıkları “av”ları serbest bırakabilirler.

**Oyun kuralları:**

1. Adı tutulan ve çağrılan oyuncu, rakip takımın ellerinin arasını istediği yerden koparabilir.
2. Mümkün olduğunca tüm oyuncuların adları çağrılarak oyun oynanmalıdır. Çünkü bu, tüm oyuncuların oyuna olan ilgisini artırır, oyuna daha aktif katılımlarını sağlar ve motivasyon yaratır.



Artur Bekçanov, 15 yaş, “Ayterek – Günterek Oyunu”, Asetat, Türkmenistan





Jeran Ezizova, 17 yaş, "Ayterek – Gunterek Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan



Ogulay Merdanova, 18 yaş, "Ayterek – Gunterek Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan





Selbi Rustemova, 16 yaş, "Ayterek – Günterek Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan





Melike Annamammedova, 15 yaş, "Ayterek – Günterek Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan



Şöhle Bayramova, 16 yaş, "Ayterek – Günterek Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan



Nurana Pirmetova, 15 yaş, "Ayterek – Günterek Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan



## Aşyk oýny

Hereketli oyun hasaplanýan türkmen milli aşyk oýny köplenç howanyň salkyn wagtlary, güýz ýa-da gys aýlary oýnalyar. Ony gündizine daşarda, gijesine bolsa bir öýe ýygnaýsyp oýnaýarlar. Bu oýny ýaş oglan-gyzlardan başlap, tä orta ýaşly adamlara çenli güýmenje oyun hökmünde oýnaýarlar. Oýna gatnaşjak oýunçylaryň ýanynda kenegi hem-de bir oýnamdan (4 aşyk) az bolmadyk aşygy bolmalydyr. Şol talap edilýän zatlar bolmasa, olary oýna goşmaýarlar. Şol sebäpli oýunçylara ýüzlenip, degişme äheňinde şeýle diýilýär:

Bir aşyk bilen bit oýnar,  
Iki aşyk bilen it oýnar,  
Üç aşyk bilen kim oýnar,  
Dört aşyk bilen biz oýnarys.

Beýle diýildigi oýnam (4 aşyk) aşygyň bolmasa, oýna goşamzok diýilidigidir.

Oýunçylaryň çep eli ýa-da sag eli bilen oýnaýşlary ýaly, aşyklaryň hem çepi, sagy bolýar. Aşyk bilen oýnalyan oyunlarda aşygyň dört tarapy göz önünde tutulýar:

**Onuň oýrak gapdaly:** alçy, beýleki gapdaly – ek, towha ýa da tagan, arka tarapyna – dükge, tükge ýa-da bükge, ýüzin tarapyna – jikge ýada çikge diýilýär.

Oýunçylar aşyklaryň arasyndan uluragyny, berkrägin, owadanyny saýlap, özüne kenek edinýärler. Saýlanyp alnan kenegiň hemme tarapyny kerpige ýada daşa sürtüp, tekizläp, onuň 2–3 yerinden biz bilen deşik deşip, oňa eredilen gürşun guýýarlar. Eger guýlan gürşun aşyk bilen bile guýlan bolsa, onda onuň gyralaryny ýiti zat bilen endigan ýonup, gyrdap, ýerde tekiz ýatar ýaly edip bejeryärler.

**Oýnuň oýnaljak ýeri we oňa taýýarlyk:** Oyun tekiz meýdançada oýnalyar. Oýna 5–6 oýunçy gatnaşyp biler. Oýna gatnaşýanlar meýdançada göni çyzyk çyzy, şerte görä, olaryň hersi 2–3 aşygy çyzykda hatara düzüp goýýarlar. Soňra olar bje atysyp, nobat belleşýärler we pellehananyň çyzygynam çyzyarlar.

**Oýnuň oýnalyşy:** Oýunçylar nobatma-nobat pellehanadan kenekleri bilen aşyklary atyp, urmaga başlaýarlar. Eger kimiň kenegi aşyga degip, ol aşyk kenek bilen bir görnüşde jikge ýa-da tükge ýatsa, onda ol aşygy özüne alýar we ol ýene kenegiň ýatan yerinden aşyklary atmaga hukuk gazanýar. Eger urlan aşyk kenek bilen bir görnüşde ýatmasa, onda nobat beýleki oýunça geçýär. Beýleki oýunçylar hem şu tertipde oýny dowam etdirýärler. Haýsy oýunçy köp aşyk alsa, şol hem utýar.

**Oýnuň düzgünleri:** Oýunda kenek aşyklar bilen birmeňzeş alçy ýa-da towha gopsa, onda ol hasap edilmeyär we aşyklar täzeden çyzykda dikilýär. Nobat beýleki oýunça geçýär.

## Aşık Oyunu

Hareketli bir oyun sayılan Türkmenlerin milli aşık oyunu, genellikle serin havalarda, sonbahar ya da kış aylarında oynanır. Bu oyun gündüz vakti açık alanda, gece ise bir evde toplanarak oynanır. Oyunu genç delikanlılardan başlayarak orta yaşlı erkeklerle kadar herkes eğlence amaçlı oynar. Oyuna katılmak isteyen oyuncuların yanında kenek (nişan aşığı) ve oyun için gerekli olan en az bir oynam (4 aşık) bulunmalıdır. Bu şartlar yerine getirilmezse, kişi oyuna alınmaz. Bu yüzden oyunculara esprili bir şekilde şöyle denilir:

Bir aşıkla bit oynar,  
İki aşıkla it oynar,  
Üç aşıkla kim oynar?  
Dört aşıkla biz oynarız!

Bu deyim, dört aşığın yoksa seni oyuna katmayız anlamına gelir.

Oyun sırasında oyuncular aşıkları sol elle ya da sağ elle atabilir. Aynı şekilde aşığın da sol ve sağ yüzleri olur. Aşıkla oynanan oyunlarda aşığın dört yüzü dikkate alınır:

**Oynanan yüzü:** Alçı; Diğer yan yüzü: Ek, Towha veya Tagan; Arka yüzü: Dükge, Tükge ya da Bükge; Ön yüzü: Jikge ya da Çikge

Oyuncular, aşıklardan en büyük, en sağlam ve en güzel olanı seçerek kendilerine kenek yaparlar. Seçilen bu kenek, tüm yüzeyleriyle düzgünleşene kadar taş ya da tuğla gibi sert bir zemine sürtülerek düzleştirilir. Ardından kenek, 2–3 yerinden ince bir sivri aletle delinip bu deliklere eritilmiş kurşun dökülür. Eğer kurşun doğrudan aşığın içine döküldüyse, bu kenek daha sonra keskin bir aletle iyice yontularak düzeltilir, böylece yere düzgün şekilde oturması sağlanır.

**Oyunun oynanacağı yer ve hazırlık:** Oyun düz bir alanda oynanır. Oyuna 5–6 oyuncu katılabilir. Oyuncular, alana düz bir çizgi çizer ve kurala göre her biri bu çizgi üzerine 2–3 aşık sıralı bir şekilde dizer. Daha sonra kura çekilerek sırayla oynama düzeni belirlenir ve bitiş çizgisi de çizilir.

**Oyunun oynanış şekli:** Oyuncular sırayla bitiş çizgisinden kenek (yuvarlak taş ya da düz nesne) ile aşıkları vurarak oyuna başlar. Eğer bir oyuncunun kenek'i aşığa çarpar ve aşık kenek ile aynı şekilde – yani “jikge” (yan) ya da “tük” (uç) – düşerse, o aşık oyuncuya ait olur ve aynı yerden aşıklara atış yapmaya devam etme hakkı kazanır. Eğer vurulan aşık kenek ile aynı şekilde düşmezse, sıra diğer oyuncuya geçer. Diğer oyuncular da aynı düzenle oyunu sürdürür. En fazla aşığı toplayan oyuncu oyunu kazanır.

**Oyunun kuralları:** Eğer kenek, aşıklarla aynı şekilde yani “alçı” ya da “tohma” düşerse (her iki yüz de yatay gelirse), bu geçerli sayılmaz ve aşıklar yeniden çizgiye dikilir. Sıra diğer oyuncuya geçer.



Meryem Annaeva, 15 yaş, “Geleneksel Türkmen Oyunları”, Akrilik Boya, Türkmenistan





Meryem Rustamova, 13 yaş, "Aşık Oyunu", Grafik, Türkmenistan



Aziza Azizova, 16 yaş, "Aşık Oyunu", Asetat, Türkmenistan

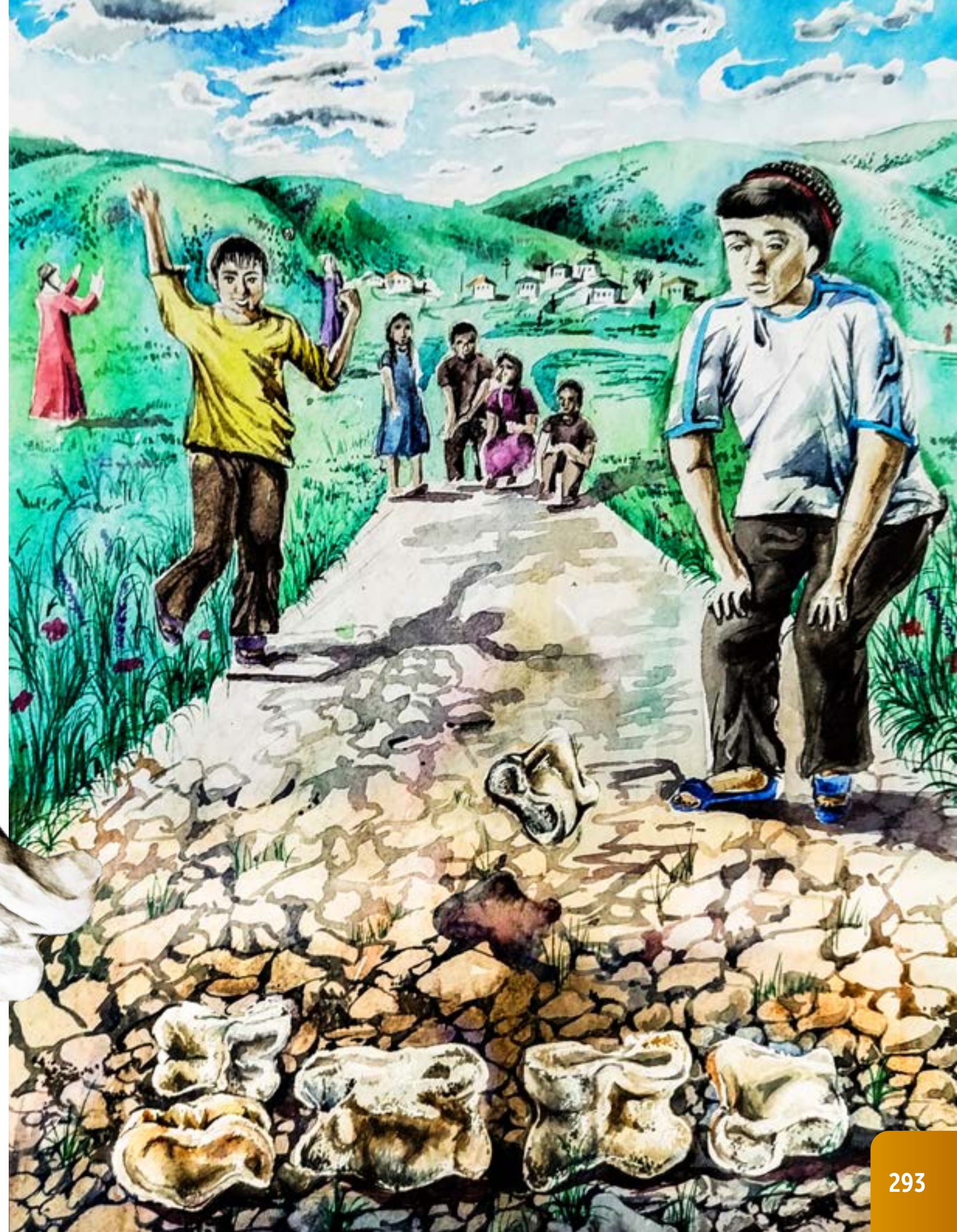




Eneş Hojayeva,  
18 yaş, "Aşık Oyunu",  
Akrilik Boya,  
Türkmenistan



Gövher Goşiliyeva,  
17 yaş, "Aşık Oyunu",  
Karışık Teknik,  
Türkmenistan







Ogulşat Pirnazarova, 18 yaş, "Aşık Oyunu", Karışık Teknik, Türkmenistan





Alipalvan Hudayberenov, 16 yaş,  
"En Sevdigim Oyun Aşık",  
Akrilik Boya, Türkmenistan



Amadursun Başımova, 17 yaş, "Aşık Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan





Umut Amanov, 16 yaş, "Oyun Oynayan Mutlu Çocuklar", Akrilik Boya, Türkmenistan



## Bukuldym oýny

**Oýnuň oýnaljak ýeri:** Oýun ýaşayş toplumlarynyň dynç alyş meýdançalarynda, beýikli-pesli ýerlerde, baglyklarda gündizlerine bukular ýaly ýeri bolan ýerlerde ýa-da agsamlaryna aý-aýdynda oýnalyar.

**Oýna taýýarlyk:** Oýunçylaryň sany jübüt bolmaly. Olar bije atyşyp, sanawaç sanaşyp, iki deň topara bölünip, özlerine önbaşçy saýlaýarlar. Şondan soň, ýerde oýunçylaryň sanyna görä, tegelek çyzyk çyzylp, oýnuň pellehanasy bellenilýär. Toparlaryň önbaşçylary öz aralarynda bije atyşyp, haýsy toparyň döwçi, haýsysynyň goraýjy bolmalydygyny kesgitleýärler.

**Oýnuň oýnalyşy:** Goraýjy toparyň oýunçylary tegelegiň içine girip, çommalyp, kellesini aşak egip, gözünü ýumup oturýarlar. Döwçi toparyň oýunçylary bolsa çar tarapa bukulmaga gidýärler. Gidenleriň hemmesi bukulanlaryndan soň, önbaşçy “Guk” diýip gygyryp, habar berýär. Şondan soň goraýjy toparyň oýunçylary gözlerini açyp, yerlerinden turýarlar. Olaryň birnäçesi döwçüleri gözlemäge gidýärler. Galanlary pellehanany goraýarlar. Eger goraýjy toparlaryň oýunçylarynyň biri döwçülerden birini tapýsa, onda ol derrew öz oýunçylaryna habar berýär. Şeýle habardan soň goraýjylar döwçüleri tegelege, ýagny pellehana girizmän, tutmaga synaňşýarlar. Pellehana ýetmän tutulan döwçüler olja edilip alynýar we tegelegiň içinde oturdylyar. Eger-de döwçülerden birini tutup bilmän, pellehana goýberseler, onda olar önki goraýjylygyna galýarlar.

**Oýnuň düzgünleri:** Döwçüler gaty uzaga gidip, goraýjylary heläklemes ýaly, bukulmagyň, kowup gaçmagyň çägi bellenilýär.

## Saklambaç Oyunu

**Oyun alany:** Oyun, ýaşam alanlarynyň dinlenme sahalarında, yüksek alçak arazilerde, bahçelerde gündüzleri gölgelenebilecek yerlerde ya da akşamları ay işığında oynanır.

**Oyuna hazırlık:** Oyuncu sayısı çift olmalıdır. Oyuna katılanlar taş atarak, parmak sayarak iki eşit takıma ayrılırlar ve kendilerine birer kaptan seçerler. Daha sonra, oyuncu sayısına göre yerde bir daire çizilir ve oyunun alanı belirlenir. Takım kaptanları aralarında taş atarak hangi takımın “dövücü” (kovalayan) hangi takımın “koruyucu” (saklanan) olacağını kararlaştırırlar.

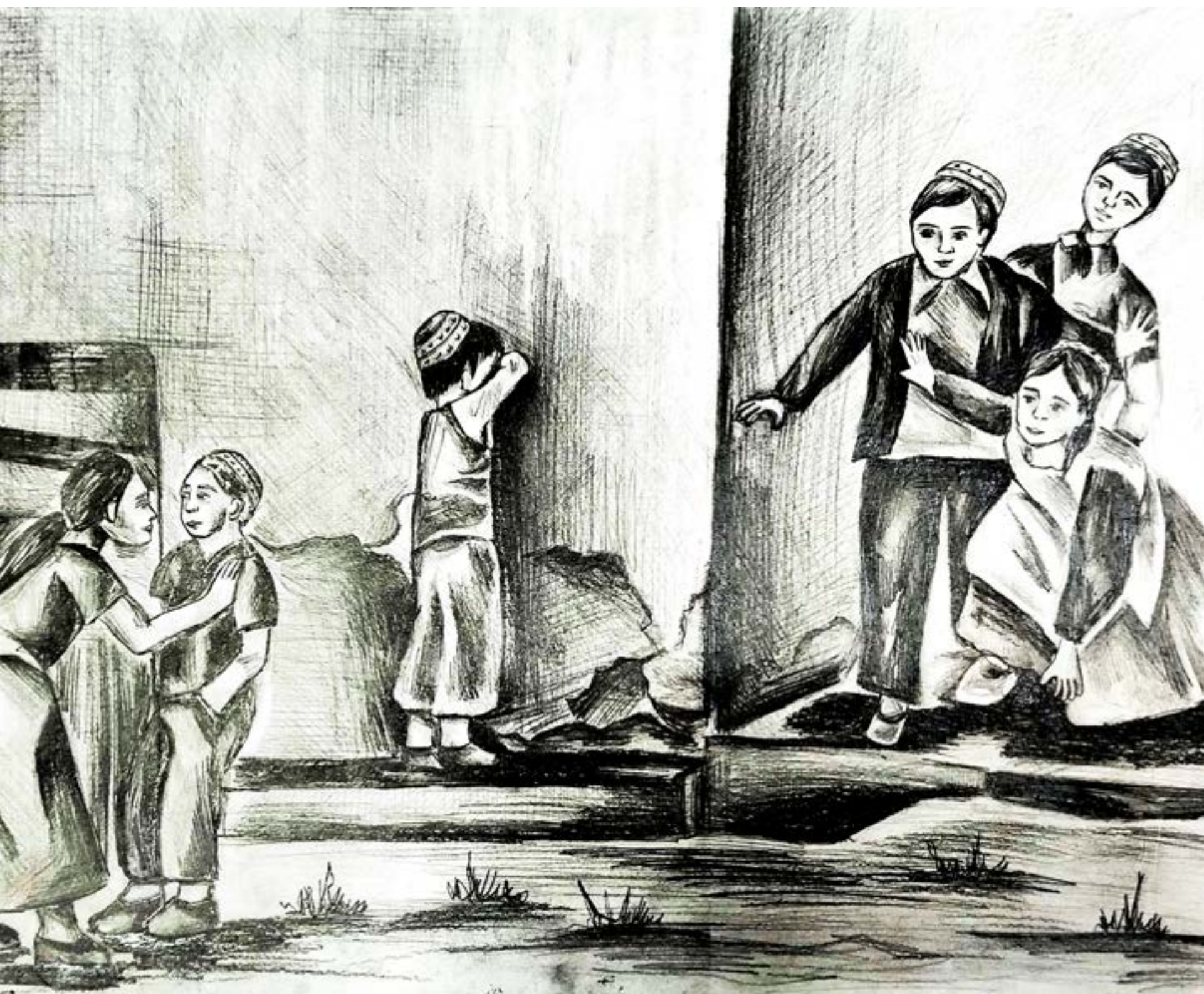
**Oyunun oynanış şekli:** Koruyucu takımın oyuncuları dairenin içine girer, çömelir, başlarını öne eğerek ve gözlerini kapatır. Dövücü takımın oyuncuları ise dört yöne dağılarak saklanmaya giderler. Herkes saklandıktan sonra kaptan “Guk” diye bağırarak haber verir. Ardından koruyucu takım oyuncuları gözlerini açar ve yerlerinden kalkar. Bazıları dövücüler aramaya çıkar, diğerleri daireyi korur. Eğer koruyucu takımdan biri dövücülerden birini bulursa hemen takımına haber verir. Bu haber üzerine koruyucular, dövücüler daireye yani oyun alanına girmeden yakalamaya çalışırlar. Daireye girmeden yakalanan dövücüler esir alınırlar ve dairenin içinde oturtulur. Eğer dövücülerden biri yakalanmaz ve daireye ulaşırsa, dövücü olarak kalmaya devam eder.

**Oyunun kuralları:** Dövücüler çok uzaklara gidip koruyucuları yormasın diye saklanma ve kaçmanın sınırı belirlenir.



Aynur Garaeva, 14 yaş, "Saklambaç Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan





Hanapiya Jumayeva, 16 yaş, "Saklambaç Oyunu", Grafik, Türkmenistan



Gulsona Orazgeldiyeva, 17 yaş, "Büküldüm Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan





Muhammetnur Yaranov, 15 yaş, "Büküldüm Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan



Elnara Saidova, 17 yaş, "Saklambaç Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan



# Ýaglyga towusmak oýny

Has ýokarlygyna bökmäge ukyplylaryň ýaryşyna kimiň tomaşa edesi gelenok? Ine, bu ýaryşa hem türkmenler ýaglyga towusmak diýip at beryärler.

**Oýnalýan ýeri, oňa gerek tükellemeler:** Giňiş oýun meýdançasý ýa-da dürli oýunlar üçin niýetlenen giňiş ýapyk ýer. Dürli reňkli ýaglyklar.

**Taýýarlyk:** Oýunçylar sany we güýji boýunça iki topara bölünýärler. Meýdançanyň ortasynda dürli beýiklikde birnäçe reňkli ýaglyklar asylýar. Oýunçylaryň esasy maksady has ýokarda ýerleşýän ýaglygy towsup almak bolup durýar. Oýunçy has ýokarda ýerleşýän ýaglygy alanda 3 ball, ortada ýerleşýän ýaglygy alanda 2 ball, aşakda ýerleşýän ýaglygy alanda bolsa 1 ball gazanýar.

**Oýnuň oýnalyşy:** Toparlar gezekli-gezegine towusmak bilen ýaglygy almaga çalyşýarlar. Has köp ball gazanan topar ýeňiji hasaplanylýar.

**Oýnuň düzgünleri:**

1. Her oýunçynyň bir synanyşyga hukugy bar.
2. Oýunçy böküp, ýaglygy alyp bilse, ol onuňky hasaplanylýar.

# Mendil Kapma Oyunu

Daha ýükseğe tırmanmaya yeteneklilerin yarışına kim seyirci olmak istemez ki? İşte Türkmenler bu yarışa “yağlığa tırmanmak (mendil kapma)” adını verirler.

**Oyun alanı ve gerekli malzemeler:** Geniş bir oyun sahası veya çeşitli oyunlar için ayrılmış geniş kapalı bir alan. Farklı renklerde büyük mendiller.

**Hazırlık:** Oyuncular sayıca ve güç bakımından iki takıma ayrılırlar. Oyun alanının ortasına farklı yüksekliklerde birkaç renkli mendil asılır. Oyuncuların temel amacı, daha yukarıda asılı olan mendili zıplayarak almak olur. Oyuncu en yukarıdaki mendili alırsa 3 puan, ortada bulunan mendili alırsa 2 puan, en alttaki mendili alırsa 1 puan kazanır.

**Oyunun oynanış şekli:** Takımlar sırayla tırmanarak mendili almaya çalışırlar. En çok puan toplayan takım galip sayılır.

**Oyunun kuralları:**

1. Her oyuncunun bir deneme hakkı vardır.
2. Oyuncu zıplayıp mendili alabilirse, bu mendil onun puanı olarak kabul edilir.



Begenç Hajaguliyev, 17 yaş, “Mendil Kapma Oyunu”, Heykel, Türkmenistan







Liya Sprina, 15 yaş, "Mendil Kapma Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan

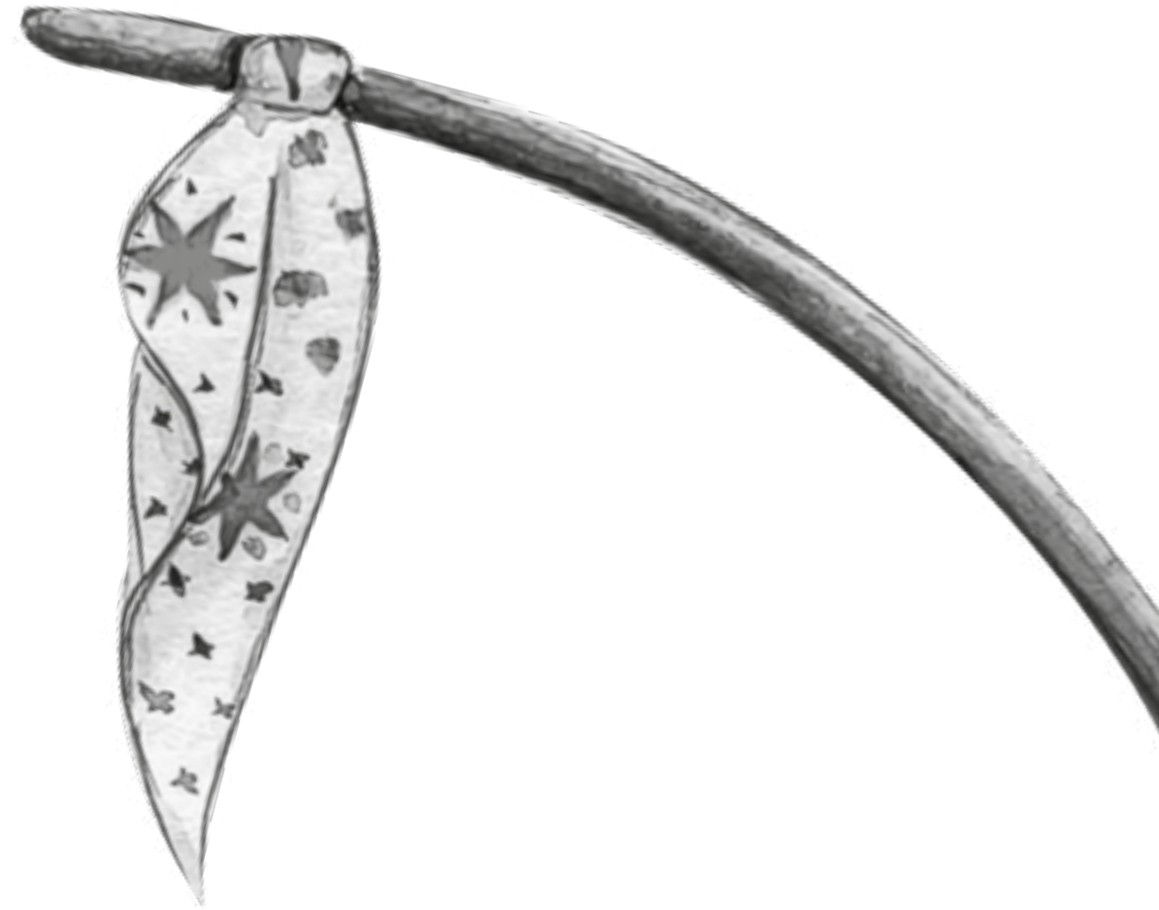


Laçin Yağmurova, 15 yaş, "Mendil Kapma Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan





Arslan Arturov, 17 yaş,  
"Mendil Kapma Oyunu",  
Akrilik Boya, Türkmenistan



Ayşohle Materova, 16 yaş,  
"Mendil Kapma Oyunu",  
Karışık Teknik, Türkmenistan







Şabibi Deryagulyeva, 14 yaş, "Beş Taş Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan



Uzujemal Azadova, 16 yaş, "Boncuk Atma Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan





Aziza Şakirjanova, 15 yaş, "Halat Çekme", Akrilik Boya, Türkmenistan



Arslan Guvanjoy, 14 yaş, "İp Atlama", Akrilik Boya, Türkmenistan





Aykabe Gurbanova, 15 yaş, "Geleneksel Türkmen Oyunları", Akrilik Boya, Türkmenistan

TURKSOY





Şemşat Berdiyeva, 17 yaş, "Oyunda Mutlu Çocuklar", Akrilik Boya, Türkmenistan



Diyar Nurmatjanov, 15 yaş, "Lenni Oyunu", Akrilik Boya, Türkmenistan





Zubeyda Tekayeva, 17 yaş, "Mendil Kapma Oyunu", Karışık Teknik, Türkmenistan



