

MENDİL KAPMACA

Eşit sayıda oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Takımlar, aralarında 20-25 metre aralık bırakacak biçimde, karşılıklı birer sıra halinde dizilir. İki sıranın ortasındaki alanın tam orta yerine bir çizgi çizilir ve oyunu yöneten bir hakem ya da kaptan seçilir. Bu hakem bu çizginin durarak mendili de elinde tutabilir. Hakem oyuncuların isimlerini karşılıklı olarak çağırır. Veya "3'ler çıksın" der ve her iki takımdan üçüncü oyuncular koşarak mendili kapıp kaçar. Mendili kaparı kovalayan öbür oyuncu onu yakalamaya çalışır. Mendili alan oyuncu yakalanmadan eski yerine dönebilirse, yakalayamayan oyuncu oyundan çıkar. Yakalanıp mendili kaptırırsa, kendisi çıkar. Mendili alan oyuncunun yakalanmadan yerine dönmesi üzerine, hakem yeniden her iki takıma seslenir ve oyun sürer. Oyunu elemanı daha fazla olan grup kazanır. Belirlene tur sayısında (3 veya 5) oyun biter

