ANKARA ÜNİVERSİTESİ
ÇOCUK KÜLTÜRÜ ARAŞTIRMA VE UYGULAMA MERKEZİ YAYINLARI

TÜRKİYE'DE ÇOCUK OYUNLARI: DERLEMELER

Hazırlayanlar
Prof. Dr. Bekir ONUR
Uzm. Neslihan GÜNEY



ANKARA • 2002

Ankara Üniversitesi
Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No: 10

TÜRKİYE'DE ÇOCUK OYUNLARI: DERLEMELER

Yayına Hazırlayanlar
Prof. Dr. Bekir Onur
Uzm. Neslihan Güney

Bu Eser Türkiye Cumhuriyeti Kültür Bakanlığı'nın Katkılarıyla Basılmıştır
ANKARA 2002

Ankara Üniversitesi
Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları: 10

Türkiye'de Çocuk Oyunları: Derlemeler

Yayına hazırlayanlar: Prof.Dr. Bekir Onur, Uzm. Neslihan Güney
Dizgi: Hülya Ateş, Banu Arslan
Sayfa düzeni: Menekşe Örme
Kapak tasarımı: Hakan Büyükçaylı
Kapak fotoğrafı: F.J. Shields, suluboya, 1855
Baskı: Ankara Üniversitesi Basımevi

ISBN: 975-482-582-3

Ankara Üniversitesi Basımevi – 2002
www.ankara.edu.tr

İÇİNDEKİLER

Sunuş	5
Önsöz	7
Oyun derlemeleri	13
Yazar dizini	558

SUNUŞ

İletişim teknolojisi son yıllarda inanılmaz bir hızla gelişmiştir. Artık haberleşme, uzaya yerleştirilen uydular aracılığı ile yapılmaktadır.

Bu gelişmenin, sağladığı pek çok kolaylık yanında, bazı sakıncaları olduğu da bir gerçektir. Teknolojik bakımdan güçlü olan ülkelerin kültürleri, diğer ülkeleri etki altına almaktadır. Teknolojisi gelişmiş ülkeler bile, bu durumdan daha az etkilenmek için tedbirler almaktadırlar.

Ülkemiz, teknolojik kültür yayılmacılığının etkisini en fazla hissettirdiği yerlerden birisidir. Çok zengin tarihi birikim, tek başına yeterli olmamaktadır. Örtülü duran kültür zamanla önemini ve etkisini kaybediyor. Artık milli kültürlerin yerini, tarihi köklerden yoksun bir teknoloji kültürünün alması söz konusudur.

Teknoloji kültürü konusunda sinema, görüntülü basın ve bilgisayar en önemli rolü oynuyorlar. Sinemalarda gösterilen filmler, TV'lerde yayınlanan programlar, filmler, belgeseller; bilgisayarda internet aracılığı ile masanızın üzerine gelen çeşitli dokümanlar, hep bu teknoloji kültürünün hakimiyetini göstermektedir.

Görünüşte rengarenk, sihirli bir alem izlenimi veren bu harikalar dünyasının temelinde, yine kitabın yattığını düşünmek ve bilmek zorundayız. Sinema, TV ve bilgisayar programlarının hepsi kitaba ve sonuçta o kitaplarda kullanılan dilin mükemmel oluşuna dayanıyorlar.

Bizim yapmamız gereken teknolojiyi reddetmek değil, ondan faydalanmaktır. Kültürel zenginliklerimizi teknoloji yoluyla hem yaşatmak, hem de bu yolla evrensel kültüre katkıda bulunmak zorundayız.

Çağdaş dünya ülkeleri arasında şahsiyetli bir yer alabilmek, "önce kendimiz kalabilmeyi başarmakla" mümkündür Milletimizin tarihi boyunca oluşturduğu zengin ve renkli bir kültürü vardır. Bu kültürden, yani gelenekten faydalanmayan sanatçılar ortaya orijinal eserler koyamazlar. Dolayısıyla sanat ve edebiyatta geleneği ortaya çıkarmak, ondan faydalanmayı, yeni ve orijinal eserler üretmeyi kolaylaştıracaktır.

Türk kültürünün zenginlikleriyle beslenmiş, Türkçe'nin geniş ifade gücüyle yazılmış yeni yeni eserler, bizim teknoloji kültürümüzün temelini oluşturabilirler. Biz de dünya sinema ve TV'lerinde, kendi ürettiğimiz film ve belgesellerimizi gösterime sokabiliriz. Uzaya yerleştirdiğimiz uydular, dünyanın her tarafına Türk kültürünü tanıtabilir. İnternet yoluyla Türk kültürü, dünyada bilgisayar bulunan bütün evlere taşınabilir... Bütün bunlar mümkündür.

Ama, önce kitap... Bütün bu çalışmaların temelinde bizim dilimizle yazılmış, bizim kültürümüzü taşıyan kitaplar olacaktır. Biz kitaba ağırlık verirsek, milli kültürümüzü ve edebiyatımızı önemsersek mutlaka başarıya ulaşırız.

Yunus Emre, yedi yüzyıl önce "Her dem yeni doğarız, bizden kim usanası" demişti. Kullandığı güzel Türkçe, Yunus'u bugün bütün canlılığı ile yaşatıyor. Dilimize sahip çıkar ve güzel eserler ortaya koyarsak yarın bizi de yaşatacaktır. O zaman her dem doğacağız ve bizden kimse usanmayacaktır.

M. İstemihan TALAY
Kültür Bakanı

ÖNSÖZ

Türkiye'de çocuk oyunlarının çok zengin bir kültür birikimi oluşturduğu birçok yazar tarafından söylenegelmiştir. Gerçekten de çocuk oyunlarını derleyen hemen herkes bu görüşe katılmaktadır. Ancak bu genel gözlemin, izlenimin ya da yargının doğruluğu kimse tarafından sınanmamıştır. Çünkü kimsenin elinde Türk çocuk oyunlarının toplu bir koleksiyonu yoktur. İşte bu kitap bu eksikliği gidermeyi amaçlayan bir araştırma ve yayım projesinin ürünüdür.

Türk çocuk oyunları derlemeleri topluca incelendiğinde ortaya ilginç sonuçlar çıkmaktadır. Önce, derlemecilerin, geleneksel çocuk oyunlarının zaman içinde ortadan kalktığını ya da değiştiğini ileri sürdükleri halde bu değişimi gösteren hiçbir inceleme yapmadıkları dikkati çekmektedir. Aynı yörede değişik zamanlarda yapılan derlemelerin karşılaştırılması ya da bölgeler arasında karşılaştırmalar yapılması yoluna gidilmediği de görülmektedir. Oyun adları üzerinde etimolojik çözümleme yapılmadığı, aynı oyuna değişik adlar verilmesinin nedenlerinin araştırılmadığı da ortaya çıkmaktadır. Bütün bu eksiklikler yüzünden çocuk oyunlarının tarihsel gelişimini görme şansı da ortadan kalkmaktadır. Böylece artık uluslararası karşılaştırmalardan söz etmeye de olanak kalmamaktadır. Kuşkusuz burada yanlış olan derlemelerin yapılması değil, yapılan işin derlemeyle sınırlı kalmasıdır. Mübeccel Kıray'ın (1999), Türkiye'de sosyal bilim araştırmalarının genellikle betimsel olduğu, sorun çözmeye yönelmeyen bir veri toplama işleminin ise bilimsel değeri olmayacağı değerlendirmesi burada da geçerlidir. Metin And da (1974) folklor araştırmalarının derleme, sınıflama, sonuç çıkarma aşamalarından oluşması gerektiğini belirterek, "Türk folklorunda daha çok birinci aşamayı buluyoruz" demektedir. Aslında, Schwartzman'ın (1977) belirttiği gibi, dünyada da oyun araştırmaları 19. yüzyılın sonlarında önce derleme ve sınıflama çalışmalarıyla başlamış, 20. yüzyılın ortalarına kadar böyle gelmiştir. Örneğin İngiltere'de A.B. Gomme'un (*Geleneksel İngiliz ve İskoç Oyunları*, 1894-1898), Amerika Birleşik Devletleri'nde W W Newell'in (*Amerikan Çocuklarının Oyunları ve Şarkıları*, 1883) bu türdendir. Brewster'in 1945'teki, Howard'ın 1958'deki, Opie'lerin 1959 ve 1969'daki çalışmaları da geleneksel yaklaşımı izleyen örneklerdir. Sutton-Smith'e (1974) göre bu yaklaşım oyunun bağlamını (yani sosyal, psikolojik, çevresel etkenleri) çözümlemek yerine, oyun metinlerini (yani betimlemeleri) derlemeyi vurgulamaktadır. Buna karşılık 60'lı yıllardan itibaren çocuk oyunları üzerinde yapısal, kültürel, toplumsal çözümlemelerin arttığı, istatistiksel teknikler aracılığıyla yaşa, cinsiyete, eğitime bağlı farklılıkların incelenmesinin öne çıktığı görülmektedir.

Bununla birlikte, derlemelerin de kendi başına bir değeri olduğu açıktır. Özellikle derlemeler bir araya getirilince ortaya çok anlamlı ve verimli bir bütün çıkmaktadır. Bu bütüne bakarak, Türk toplumunda çocuk oyunlarına olumlu bakıldığı, önemli bir yer verildiği söylenebilir. Bunu saptamak son derece önemlidir; çünkü, Hughes'in (1995) belirttiği gibi, Batı uygarlığında oyunu olumlu bulan akımlar kadar olumsuz gören yaklaşımlar da olagelmiştir. Gerçi Türk toplumunda da oyuna ilişkin yasaklardan ya da yasaklanan oyunlardan (Özhan 1997) söz edilebilir; ancak bu, genel yaklaşımın olumlu olduğu gerçeğini değiştirmez. Derleme koleksiyonunun bir yararı da, hangi yıllarda, hangi yörelerde, ne kadar oyun derlendiğini görmemizi sağlamasıdır. Bütün oyun derlemelerini bir araya getiren böyle bir koleksiyonda oyun açıklamalarını (adlar, kurallar, oyuncu sayıları, ödül ve cezalar, oyun araç gereçleri, oyun yerleri, vb.) birbiriyle karşılaştırmak da olanaklı olabilecektir.

Bu kitapta 99 oyun ve tekerleme derlemesi bir araya getirilmiştir. Bu sayının Türkiye'de yapılan ve yayımlanan bütün derlemeleri içerdiğini söyleyebiliriz (bazı yayınlar inceleme niteliğinde olduğu için -derleme de içerse- ikinci kitaba bırakılmıştır). Tablo 1 ve 2 incelendiğinde oyun derlemelerinin 1930 ile 2001, tekerleme derlemelerinin de 1931 ile 2000 yılları arasında yer aldığı görülmektedir. Yıllara göre bakıldığında, ilginç bir biçimde oyun derlemelerinin yakın yıllara doğru arttığı, en çok da 90'lı yıllarda kümelendiği ortaya çıkmaktadır (30'larda 8 derleme, 90'larda 25 derleme). Tekerleme derlemeleri ise genellikle aynı düzeyde kalmaktadır (30'larda 1 derleme, 90'larda 3 derleme). Derleme çabalarının yakın yıllara doğru artması geleneksel oyunların gitgide kaybolmasından duyulan kaygıya bağlanabilir. Yörelere göre dağılım incelendiğinde, derleme çalışmalarının hemen hemen Türkiye'nin her yerine yayıldığı, ama en çok İstanbul'da derleme yapıldığı, bunu Orta Anadolu kentlerinin (Ankara, Çorum, Sivas, vb.) izlediği söylenebilir. Bazı derlemelerde yöre adı verilmeyişi sayısal bir değerlendirme yapılmasını zorlaştırmaktadır. Sayıca en çok oyunun nereden derlendiğini söylemek de hemen hemen olanaksızdır; çünkü bazı yayınlar yazarın sadece kendi derlemesini değil başka derlemeleri de içermektedir. Çocuk oyunlarını Türkiye çapında alınacak bir örneklemle sistematik bir biçimde yeniden derlemedikçe bu tür soruların büyük ölçüde yanıtsız kalacağı açıktır.

Tablo 1
OYUN DERLEMELERİNİN YILLARA VE YÖRELERE GÖRE DAĞILIMI

Sıra no	Yazarı	Yayım yılı	Yöresi	Sayısı
1	Müşfika, A.	1930	Maraş	5
2	Ataman, S. Y.	1933	Safranbolu	3
3	Demircioğlu, Y.Z.	1934	Muğla	60
4	Muallim, V.	1934 I,II	Bolu	2
5	Koşay, H.	1935	Ankara	20
6	Ayral, M.V.	1936	İstanbul	1
7	Bayrı, M.	1936	İstanbul	5
8	Tombuş, N.	1938 I,II	Çorum	3
9	Aşkun, V. C.	1942	Sivas	30
10	Ünsal,L.	1944 I,II,III,IV	Çorum	4
11	Can, S.	1945	Ordu	50
12	Özyedekçi, K.	1947 I, II, III	Kayseri	50
13	Çaylı, F	1949	Ilgın/Konya	1
14	Beşe, E.M.	1950	Safranbolu	9
15	Çaylı, F.	1950/1950 I, II	Ilgın/Konya	2
16	Çaylı, F.	1951	Ilgın/Konya	1
17	Atakurt, M.	1951	Urfa	9
18	Çaylı, F.	1952	Ilgın/Konya	1
19	Sınayuç, O.	1953	Erzurum	1
20	Arsunar, F.	1955	Kütahya+Çorum	25
21	Erdentuğ	1956	Hal/Elazığ	10
22	Ünlüer, A.	1961 I	İstanbul	10
23	Ünlüer, A.	1964 II	İstanbul	10
24	İşçiler, S.S.	1964 I	Tekirdağ	17
25	Orta, N.	1967	İzmir	2
26	Özergin, M.K.	1967	Halep/İstanbul	1
27	Elçin, Ş.	1968	Adana	1
28	Elçin,Ş.	1968 I,II	Sivas	8
29	Elçin, Ş.	1969	Çorum	3
30	İşçiler, S.S.	1969 II, III	Tekirdağ	32
31	Ertekin, F.	1970	(Anadolu)	11
32	Aras, G.	1970	(Anadolu)	10
33	Cengiz. H.	1971	İstanbul	13
34	Günyüz, S.	1971	(Anadolu)	13
35	Elçin, Ş.	1971	Erzincan	5
36	Aydın, A.	1972	Doğu Karadeniz	3
37	Bayrı, M.A.	1972	İstanbul	58
38	Aydın, A.	1973	Doğu Karadeniz	2
39	Acar, İ.H.	1973 I,II	Zara/Sivas	10
40	Oğuzer, Ş.	1974	Ankara	1
41	And. M.	1974	(Anadolu)	11

Tablo 1 (devam)
OYUN DERLEMELERİNİN YILLARA VE YÖRELERE GÖRE DAĞILIMI

42	Elçin, Ş.	1976	Mardin	2
43	Özen, K.	1976 I,II,III,IV,V, VI,VII	Sivas	2
44	Özen, K.	1977,VIII.IX,X.XI,XII	Sivas	20
45	Acıpayamlı, O.	1977-78	Acıpayam/Denizli	16
46	Taylan, E.	1978	Çolaklı/Uşak	4
47	Tuğrul, M.	1978 I,II	Mahmutgazi/Denizli	22
48	Karpuz, H.	1979	Akçaabat/Trabzon	5
49	Koz, M.S.	1979	Ekinözü/K.Maraş	45
50	Ceylan, M.	1979	Mustafakemalpaşa	12
51	Örnek, S.V.	1979	(Anadolu)	16
52	Tan, N.	1981	(Anadolu)	8
53	Üçer, M.	1983	Eskişehir	26
54	Akün, E.	1987 I,II	(Anadolu)	9
55	Özhan, M.	1990	(Anadolu)	76
56	Elçin, Ş.	1990	Altıntaş/Kütahya	22
57	Tan, N.	1990	Kastamonu	4
58	İvgin, H.	1991	Vezirköprü/Samsun	1
59	Artun, E.	1992	Tekirdağ	103
60	Arıkan, Ç.	1992 I, II	Anamur/İçel	69
61	Saatçi, S.	1992	Kerkük	8
62	Sakaoğlu, S.	1992	Konya	3
63	Alişar, F.	1993 I, II, III, IV	Kuzey Kıbrıs	75
64	Baran, M.	1993	İzmir	210
65	Başaran, H.	1993	Elazığ	58
66	Düşmez, H.	1994	Şanlıurfa	108
67	Beysanoğlu, Ş.	1995	Diyarbakır	22
68	Şahin, H.	1995	Malatya	38
69	Yüzbaşıoğlu, M.E.	1995	Silifke/İçel	2
70	Bozyiğit, A.E.	1997	Ankara	14
71	Özhan, M., Muradoğlu, M.	1997	(Anadolu)	38
72	Özhan, M.	1997	(Anadolu)	76
73	Demiriz, S.	1997	Ayaş/Ankara	38
74	Savran, G.	1997	Aladağ/Adana	17
75	Şençiçek, B.	1997	(Anadolu)	52
76	Turan, M.	1997	Kağızman/Kars	32
77	Uysal, Ş.	1997	(Anadolu)	18
78	Cengiz, S.	1998	Karadeniz Ereğlisi	101
79	Yüksel, H. A.	1998	Akdağmadeni/Yozgat	1
80	Kaplanoğlu, R.	2001	Orhangazi/Bursa	8

Tablo 2
SAYIŞMACA VE TEKERLEME DERLEMELERİNİN YILLARA VE YÖRELERE GÖRE DAĞILIMI

Sıra no	Yazarı	Yayım yılı	Yöresi	Sayısı
1	Mümtaz, T.	1931	Kastamonu	15
2	Uyguner, M.	1957	Kandıra/İzmit	4
3	Öztelli, C.	1958 I, II	Mersin	21
4	Demiray, G.	1960	(Anadolu)	11
5	Toygar, K.	1960	Ankara	4
6	Öztürk, C.	1961	Çankırı	8
7	Gençtürk, C.İ.	1962	Ankara	5
8	Türkiçin, B.	1970	İstanbul	6
9	Koz, M.S.	1971 I, II	Ekinözü/K.Maraş	47
10	Sarı, E.	1972	(Anadolu)	8
11	Varlık, B.	1973	Ermenek/Karaman	5
12	Dumluca, H.	1976	Divriği/Sivas	4
13	Koz, M.S.	1979	Ekinözü/K.Maraş	45
14	Ünsal, İ.	1987	Suşehri/Sivas	35
15	Şahin, H.	1989	Morhamam/Malatya	26
16	Özhan, M.	1990	(Anadolu)	44
17	Arıkan, Ç.	1992	Anamur/İçel	25
18	Şençiçek,B.	1997	(Anadolu)	22
19	Göçmez, H.	2000	Adıyaman	10

Bu kitabı oluşturan oyun derlemeleri -ikinci kitaba bıraktığımız az sayıdaki oyun incelemeleriyle birlikte- geleneksel Türk çocuk oyunlarını tam anlamıyla yansıtmaktadır. Kitabın hacmini sınırlı tutmamız zorunluydu; bu nedenle derlemeler üzerinde bazı işlemler yapmayı gerekli gördük: Şekilleri, resimleri çıkardık; bazı paragrafları birleştirdik (birleştirme yerlerine § işareti koyduk); dipnotları sayfa altından en arkaya alarak topluca verdik; yalnızca oyunları almak için bazı yazıların giriş bölümünü 'editörün notu' ile özetledik. Geçmişte yapılmış oyun derlemelerinin ve sınıflamalarının bilimsel nitelikte olup olmadığına bakmadan hepsini bu kitaba koyduk. Derlemeleri yayım tarihine göre sıraladık (yayım tarihinin derleme tarihinden sonra olduğunu, dolayısıyla derlemenin daha eski olduğunu anımsatmakta yarar var). Böylece Türkiye'nin ilk çocuk oyunları koleksiyonu tarihsel gelişimi de gösterecek biçimde ortaya çıkmış oldu.

Çocuk oyunları çocuk kültürünün en önemli ve en geniş bölümüdür Çocuk kültürü gelişmiş ülkelerde üniversitelerin ilgili merkezlerinde son yirmi yıldır araştırılan konuların başında gelmektedir. **Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi** de oyun kültürünün bugünkü durumunu ortaya koyan birçok araştırma ve yayın

gerçekleştirmiştir. Ülkemizdeki oyun derlemelerinin hepsini bir arada bulmak araştırmacılara büyük bir kolaylık getireceği gibi, bu kitabın kendisi bile birtakım bilimsel çözümlemelere olanak sağlayabilecek niteliktedir. Oyun araştırması yapan ya da yapacak olan bütün araştırmacılar için bu koleksiyonun çok değerli bir kaynak olacağı açıktır.

Bu kitaba pek çok kişinin emeği geçti. Oyun derlemelerini kütüphanelerde arayıp bulan, bir araya getiren, eksikleri yeniden araştıran Neslihan Güney oldu. Hülya Ateş ve Banu Arslan dizgiyi, Menekşe ÖRME sayfa düzenini başarıyla gerçekleştirdi. Hepsine emeklerinden dolayı teşekkür ediyoruz. Derlemelerin çoğunu bulduğumuz Milli Kütüphane ve Boratav Kütüphanesi elemanlarına da yardım ve desteklerinden dolayı teşekkürlerimizi bildiriyoruz. Ayrıca, 1930'lardan bu yana oyun derleyen ve yayımlayan -çalışmalarını bu kitaba almaktan onur duyduğumuz- herkese de minnet duyuyoruz; onların emek ve çabaları olmasaydı bu kültür hazinesi bugünlere ulaşamazdı. Bu projenin gerçekleşmesine maddi yönden önemli bir destek sağlayan Kültür Bakanlığı yetkililerine de teşekkür borçluyuz.

Prof. Dr. Bekir Onur

Kaynaklar

And, M. (1974) Oyun ve bügü. Türk kültüründe oyun kavramı. *Türk Dili*, 30 (278), 915-917.

Hughes, F.P. (1995). *Children, play and development*. Boston: Allyn and Bacon.

Kıray, M. (1999). *Toplumsal yapı ve toplumsal değişme*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

Özhan, M. (1997).*Türkiye'de çocuk oyunları kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.

Schwartzman, H.B. (1977). Stevens, Ph. (ed.), *Studies in the anthropology of play*, içinde. West Point, N.Y.: Leisure Press.

Sutton-Smith, B. (1974). Toward an anthropology of play *The Association for the Anthropological Study of Play Newsletter*, 1, 8-15.

Müşfika, Abdülkadir (1930). Maraş'ta çocuk oyunları. *Halk Bilgisi Haberleri*, 1(111), 173-175.

MARAŞ'TA ÇOCUK OYUNLARI

Elli yaşlarında Elif Bacı isminde bir hanımdan gençliğinde ne gibi oyunlar olduğunu sordum; cevaben: - Biz, sölek (kaydırak), top, çelik çuluk oynardık, dedi. - Bebek oynamaz midiniz, dedim. - Hayır, bebek oyunlarını biz kendimiz yapardık, evde yalnız başına bebek oyunu olur mu hiç, biz kendimiz, erkek ve kız çocukları hep beraber oynardık, mesela birimiz bebek olur, birimiz ana, bir erkek çocuğu da baba olur, aile oynar, gelin olurduk. Öyle paçavralardan, çapıttan bebek bilmeyiz. Kaydırak oynarız, bunun ismine Sölek deriz. Top oyunumuz ise birimiz karşıda ayakta durur, birisi de yere eğilip arkasını duvara yapıştırır, bu eğilen çocuğun sırtına birisi biner, duvara yaslanır, ayakta yalnız duranla karşılıklı top atıp tutarlar. Kim tutamazsa yere yatar, arkasına bineriz. Bu oyun, bizim en tatlı oyunumuz idi. Şimdiki oyunlar bir şey mi sanki? dedi.

1. Tura kazık oyunu: Bir ağaca kendir (ip) bağlarlar, ebe olan çocuk bu ipin ucundan tutup durur, diğer taraftan-kalın bir bezi büküp ucunu defalarca düğümlerler, bunu da ebenin yanına bırakırlar. Aynı zamanda her çocuk bir bezin ucunu aynı tarzda düğümliyerek kezalik ebenin yanına bırakır. Bu iş bitince herkes kendi turasını almak için ebenin yanına yaklaşmağa başlar. Ebe ayakta bir elinde ağaca bağlanmış ipin ucu, diğer elinde tura olduğu halde çocukları kovalar. (Ağaca bağlanan ipi tutmaktan maksat hudut haricine çıkmamağı temindir.) Ebe, eğer birisine elindeki turayı temas ettirebilirse o ebe olur, bu tura ile de bir çok yumruk yer ve ebe yerini işgal eder (On iki yaşında Şaziye H.).

2. Körebe: Tek başına yere çömelen bir çocuğun gözlerini bağlarlar, diğer çocuklar ise birbirinin arkasında bir sıra teşkil ederler, kendi tabirleri veçhile "lungur lungur" dolaşırlar. Sıra başı ebeden sorar: -Ebe ne istiyon? Ebe de: -Su istiyon, der. Sıra başı gene -Kel oğlan bardağı kırdı, der. Bu sual, cevap üç defa tekerrür ettikten sonra sıra başı tekrar: -Ebe dilini çıkar bakam der. Ebe de: Kurt almış, cevabını verir. Sonra hep çocuklar "ebe beni kurda verme" diye ebenin etrafında dönerler, fakat uzaklaşmak yoktur. Eğer içlerinden birisinin eteğini ebe tutarsa, tutulan: -Ebe bana aş getir, yağlı döş getir, der. Sonra bu çocuğun gözlerini bağlarlar, o ebe olur, diğer arkadaşlarını tutmağa çalışır. Bu oyunu yalnız kızlar oynarlar (On iki yaşında Şaziye H.).

3. Çellik çulluk oyunu: Yere bir taş koyarak bunun üzerine Çellik dedikleri kısa bir çubuk parçası koyarlar, Çulluk dedikleri diğer uzun bir değnekle Çelliğe çarparak uçururlar. Karşıda diğer bir çocuk elindeki çalı ile Çelliği karşılar. Eğer Çellik bu çalıya dokunup yere düşerse çalıyı tutan çocuk kazanır ve kaleyi işgal eder. Kaleyi işgal eden çocuk elindeki değnekle bu Çelliği dalaklar, birinci aşıma, ikinci kalama (Kaleme), üçüncü götüme, der, eğer Çellik çalıya isabet etmezse muttasıl Çelliğe vurup uçurur, adım, adım sayar. Eskiden bu oyunu kız ve erkek çocuklar hep bir arada oynarlarmış, şimdi ise yalnız erkek çocuklara kalmıştır (İshak Ali Oğlu Ahmet, Dönkele köyünden, on dört yaşında).

4. Aşık oyunu: Aşığın bir tarafı kızbaşı, diğer tarafı oğlan ittihaz edilir. İki çocuk oynadıkları zaman biri: -Kız isterim, der. Diğer çocuk aşığı atar, aşık şayet oğlan gelirse o oyunu kaybeder. Bu oyun kumar gibi muhakkak para ile oynanır. Oyunu kaybeden, kaç kuruş için oynadılarsa o parayı vermeğe mecburdur. Oyun tam otuz sayıda biter. Kız üç, oğlan iki sayı itibar edilir. Bu oyuna başlamadan evvel bir mendilin içinde bağlı kül getirirler. Bunu tekrar tekrar oyunu kaybeden ve parayı vermiyen çocuğun yüzüne üfliyerek yüzünü, gözünü kül ederler (İshak Ali Oğlu Ahmet, Dönkele köyünden, on dört yaşında).

5. Gülle oyunu: Erkek çocukların başlıca oyunlarından biri de gülle dedikleri Zipzıptır. Bu oyunu beş yaşından itibaren çocuklarla, 25-30 yaşına kadar delikanlılar oynarlar. Bütün gençlik bu oyunun müptelâsı imiş. Çocuklar kendi ceplerindeki paraya göre, büyükler ise çok para ile oynarlarmış. Oyunun tarzına gelince; kaç kişi oynayacaklarsa ikişer arşın ara ile paraları dikine hafifçe toprağa saplarlar. On, on beş adım uzaktan kale yaparak gülleleri atıp parya isabet ettirmeğe çalışırlar, isabet ettiren boşa gidinceye kadar gülle atar, kazandığını alır. Oyundan evvel oyunculardan birisi "Evelim" der, diğeri "Evel arkasıyım" der, üçüncü ise "Kavalım" dördüncü "Kaval arkasıyım", beşinci çocuk olursa "Heşliyim", altıncı çocuk "Heşli ardıyım" derler. Bu oyun pek tatlıdır (Maraş'lı on dört yaşında Ukâş).

Mümtaz, Talat (1931). Kastamonu çocuk oyunlarında sayılan sayılar. *Halk Bilgisi Haberleri*, 2 (19), 157-159.

KASTAMONU ÇOCUK OYUNLARINDA SAYILAN SAYILAR

Çocukların oyuna başlamadan evvel aralarında bir ebe bulmaları âdettir. Bu ebe hemen her yerde ve alelekser kura usulü ile bulunur. Kura doğrudan doğruya kurulmuş bir âdet veçhile sayı saymak suretile yapılır. Her vilâyetin saydığı sayılar birbirinden pek farklı olmazlar. Bunun da sebebi Çankırı'dan Kastamonu'ya gelen bir çocuğun beraberinde sayı da getirmiş olması ve Kastamonu'daki çocukların yeni gelen çocuğun sayılarını çabukça bellemeleri ve hatta ekseriya oyunları yeni sayılarla saymış olmalarıdır.

Kastamonunda tesbit ettiğim sayıları aşağıya kaydediyorum: 1 Bir iki/ Bülbül teki/ Camdan bakar/ Başına takar/ Hap hup/ Altın top/ Kimsede yok/ Bizde çok/ Ben bir gün/ Sümbüle geldim/ Sümbül açmış/ Zer zefil olmuş[1] / Dıngır dıngırdak. 2. Karga karga gak dedi/ Çık tepeye bak dedi/ Hacı nine kına döver/ Altın paşayı sever/ Altın paşa çardakta[2]/ Gümüş yüzük parmakta/ Getir kızı göreyim/ Atlara bindireyim/ Saraydan geçireyim/ Sarayda kap ne kaynar/ İçinde Bülbül oynar/ Has ekmek, pus ekmek/ Bir boza, çık. 3. Bahçelerde tahta/ Biz gidiyoruz bu hafta/ İneğimiz doğurdu/ Adı olsun Fatma/ Aaman taralellim/ Kuzum taralellim/ Ebabi ünbül/ Saçları sümbül. 4. Karga karga gak dedi/ Çık tepeye bak dedi/ Çıktım erik dalına/ Baktım seher yoluna/ Seher yolu kamıştan/ İbrikleri gümüşten/ Engile mengile/ Kara çuval dengile/ Kulpuna köşesine/ Evliyalar paşasına/ Paşam nereye gitti/ Devlete gitti/ Ne zaman gelir/ Yazın gelir/ Yazılası çizilesi/ İp boynundan üzülesi. 5. Bir iki dingilden/ Bastım erik dalına/ Baktım seher yoluna/ On deve geliyor/ Birisine bindim/ Ablama gittim/ Ablam pilav pişirmiş/ İçine Fare kaçırmış/ Fare on beş yaşında/ Kızıl külah başında/ Ben onu yiyemem/ Ben onu yiyemem/ Şu dolaptan kim çıkar/ Altın saçlı kız çıkar/ Kızın adı Habbe/ Babasının adı Kahbe/ Kahbe kuşu pırrr. 6. Dini enver/ Sarayını sen ver/ Çanak kızı/ Çok sonu. 7. Bir cam, iki cam, üç cam, dört cam/ beş çam, altı cam, yedi cam/ sekiz cam, dokuz cam, on cam/ mor cam, bu da benim amcam. 8. Bir meşe iki meşe üç meşe/ dört meşe beş meşe altı meşe yedi/ meşe sekiz meşe dokuz/ meşe on meşe com meşe/ Mehmet paşa, karıyı boşa. 9. Bir ben do solla silla do/ Fikredelim o. 10. Teke teke ton paşa/ Hoş geldin pervan paşa/ Pervan paşanın atları/ Kiyir kiyir kişniyor/ Ne için kişniyor/ Arpa için kişniyor/ Arpayı kimden almalı/ Hangi tayı vermeli/ Küçük tayı vermeli/ Küçük tayın üstünde/ İki bülbül döğüşüyor/ Kandıdı

kandıdı/ Getir kanı içeyim/ Aksaraya geçeyim/ Akşam gelen kimidi/ Emmin oğlu Mustafacık/ Kolu budu kısacık/ Hastan hustan/ On parmağı gümüşten. 11 Elife lülbül/ Saçı sümbül/ Deniz derya/ Hoca kızı/ Bir elmayı/ Nakışlamış/ Edirneyi gümüşlemiş/ Edirnenin yiğitleri/ Belindedir divitleri/ Yazı yazar kalem tutar/ Ben olayım kâtipleri. 12. O, ma iğne battı/ Canımı yaktı/ Tombul kuş/ Arabayı koş/ Tramvaydan düş. 13. Ene mene pabucumu giyme/ Çarşıya gitme, leblebi alma/ Kıtır kıtır yeme bana da verme. 14. Birlim, ikilim, üçlüm, dörtlüm/ beşlim, altılım alma, yedilim yelme/ sekizim seyrek, dokuzum doğru/ onun yağlı börek, salta tahta içinde zambak/ ben yiyim sen bak, ak kaşık kara kaşık/ yıkadım yıkadım yine bulaşık/ şu deve durmaz, eve girmez/ vur kamçıyı girsin eve. 15. Eveleme develeme/ Deve kuşu kovalama/ Çengi çember, miskü anber/ Sazı tuzu berber kızı/ Ne gün geldin yazın geldim/ Yazılalım, bir tahtaya dizilelim/ Encik, mencik, gök boncuk.

Notlar: 1. Çürümüş, batmış. ; 2. Sofa

x x x

Ataman, Sadi Yaver (1933). Çıkrıncak. *Halk Bilgisi Haberleri*, 2(21-22). sayfa 211-212.

ÇIKRINCAK

Güreş, cirit gibi oyunlarımız arasında mühim bir yer alması icabeden milli bir oyunumuz da, bugün Anadoluda adı ve izi tamamile unutulmağa yüz tutmuş olan "Çıkrıncak" oyunudur. § Safranbolu köylerinde, yedisinden yetmişine kadar güreşmemiş, cirit oynamamış insan halk nazarında garip bir tesir bırakmaktan kendini kurtaramaz, ancak son yıllar içinde, bu oyunlar gençler tarafından ihmal edilmiş bir haldedir. § Düğün dernek gibi eski ananelerin maruf şekil ve kayıtları ortadan kalkınca; düğünlerde gençler tarafından temsil suretile yapılan Seymen teşkilâtının belli başlı maharetleri olan cirit, güreş oyunları da tarihe karışmak meylini göstermiştir. § Çıkrıncak oyunlarının Safranbolu köylerinde izlerine ancak on beş yıl evvel rastlamak mümkün olabiliyordu. Son yıllar içinde bu oyun da yeni yetişen gençler tarafından hemen hiç hatırlanmamaktadır. § "Çıkrıncak"lar İstanbul'da çocukların oynadığı meşhur "Tahtaravalli"nin benzeridir. Tahataravalli malüm olduğu üzere üç dört metre uzunluğunda bir kalasın tam ortası bir metre yüksekliğinde bir kayaya konmak suretile teşkil olunur. § Çocuklar tahtaravallinin her iki ucuna biner ve vücutlarının ağırlı nispetinde bir aşağı bir yukarı inip çıkarlarken hep bir ağızdan: "Tahtaravalli yavalli" diye haykırışırlardı. Çıkrıncakları tahtaravalliden ayıran hususiyet

gerek kurulma ve gerek oynatma şekillerindedir. Tahtaravalliyi İstanbul'da çocuklar, çıkrıncağı ise Safranbolu'da yetişkin kızlarla kadınlar ve delikanlılar oynarlar. § İlk önce yerde bir, bir buçuk metre derinliğinde bir çukur kazılır. Bu çukurun orta yerine şekilde görüldüğü gibi muhaddep bir taş (B) oturulur. Taşın etrafı toprak ve çakıllarla iyice sıkıştırılır. Bu suretle taş her hangi bir zorlama halinde yerinden kımıldamayacak bir vaziyette tespit edilmiş olur. § Taşın ortası çukurdur. Bu çukurun dibine bolca zeytin yağı ve kömür tozu konduktan sonra dört, beş (C) metre uzunluğunda kalın ve üstüvani bir direk konmak lâzım konulur. (C) direğinin herhangi bir zorlama halinde sağa ve sola doğru igilmemesini temin için de dört küçük mesnet (D) toprakla (C) gelir. Bu direğin (B) muhaddep taşına giren ucu taşın çukuruna uygun gelebilecek bir tarzda bulunur ve katranla bu kısım iyice katranlanırç Bu iş bittikten sonra (C) direği (B) taşı içine kolaylıkla direğine verevli bir şekilde kakılır. Mesnetler direğe çivi ile iliştirilemez: Mesnetlerin direkle birleşen kısımlarına da zeytin yağı dökülür. § (C) direğinin üzerine yine dört metre uzunluğunda gayrı muntazam üstüvani bir direk (H) serbest olarak konulur. Bu direğin tam orta yerinde bir oyukluk (N) açılır. Bu oyuk arasına (C) direği geçirilir. Oyuk arasına kömür ve yağ konulur. (H) direğinin her iki uçlarında birer elle tutulabilecek ağaç ve ipler de bulunur. Bu ipler ve ağaçlar oyuncuların yere yuvarlanmamasını temin eder. § Bu suretle "Çıkrıncak" kurulmuş olur. (C) direği oyun esnasında gerek sağa ve gerek sola doğru kaidesi etrafında döndüğü gibi, (H) direği de sağa ve sola doğru süratli devirler yapabilecek bir hassasiyet alır; aynı zamanda bu direk oyuncuların ağırlığına göre "Tahataravalli" de olduğu gibi bir aşağı bir yukarı hızlı inme ve yükselmelere de müsaittir. (H) direği sadece orta noktasındaki oylukla (C) direğine ilişikli olduğundan çıkma ve fırlama tehlikeleri de her dakika için vardır. § Direklerin hareketlerinde gerek (B) taşı haznesinde ve gerek (N) çukurunda bulunan kömürler gıgışdamağa ve gıcırdamağa başlar. Oyuncular çıkrıncağın (H) direğinin iki üç tarafının yere bakan kısımlarında topraktan tümsekcikler yaparlar ve bu tümseklerden karşılıklı olmak üzere (H) direğinin her iki ucuna birden sıçrar ve direğin uçlarından elleriyle tutarlar. Oyuncular çıkrıncağın büyüklüğüne göre adet itibariyle birden altıya kadar artabilir. (H) direğinin her iki ucuna asılan oyuncular gövdelerinin ağırlığı nisbetinde (H) direğini toprağa doğru bir aşağı bir yukarı indirirlerken ayakları yere temas eden oyuncu kümesi gövdelerinin istikametine doğru toprağı hızla iter, çıkrıncağı da bu suretle süratle döndürmeğe başlar. Oyuncular öyle süratli devirler yaparlarki oyunu hariçten seyredenler devirler esnasında adeta oyuncuları seçemez. Oyunda mukavemet esastır. En fazla devre tahammül gösteren küme oyunun galibi sayılır. Oyun esnasında ayaklar gövde ve akıl daima harekettedir. Oyunda en küçük bir kusur ve ihmal en büyük tehlikeyi doğurabilir (A. Baha).

Ataman, Sadi Yaver (1933). Eğir ve güdü oyunları. *Halk Bilgisi Haberleri*, 2 (5), 6-8.

EĞİR VE GÜDÜ OYUNLARI

Safranbolu yürükleri arasında oynanan "Çıkrıncak" oyunu hakkında bir parça malumat vermiştim. Bu yazımda da yine aynı havalide delikanlıların oynadıkları bir spor oyunu olan "Eğir" ile "Güdü" oyunlarından bahsedeceğim. Güdü kelimesinin mana geliminden de anlaşılacağı veçhile "gütmek" mastarından, arttan sürme, kovalama, yarıştırma ve takip etmenin ve "yetmek" mastarının da tam karşılığı bir kelimedir. Acemcedeki "güdek" kelimesi ile münasebeti olmadığı oyunda geçen "güdek" ıstılahından aşikâr bir surette anlaşılmaktadır ki bu da "yeden, süren, sevk eden" manasına tekabül etmektedir. "Güdü" oyununu oynıyan delikanlıların oyundaki vaziyetleri de "sürme" halinden başka bir şey değildir. Bugünün oyunları arasında mühim bir mevkii alan "hokey" ve "çinkbol" oyunlarının benzeri olan güdü oyununa sade Safranbolu'da değil, Anadolu'nun hemen her köşesinde, Karahisarışarkî, Koyulhisar, Suşehrinde Güdü adile Malatya ve havalisinde, bu oyunun biraz daha ibtidaî şekline "Eğir" adile rastlamaktayız. Aşağıda vereceğimiz tafsilattan da anlaşılacağı vechile Eğir oyunu "çinkbol" ve "Güdü" oyunu ise ehemmiyetsiz farklarla "hokey" oyunlarının benzeridir. Spor tarihimiz bakımından futbol, hokey ve çinkbol oyunlarının yabancı milletler tarfından icat edildiğine dair olan kanaatları güdü ve eğir oyunlarının aramızda ibtidaî şeklile yaşamış olması cerhe kâfi bir oluştur. Binaenaleyh bu oyunların menşelerini garp kültür müesseselerinde aramktan ziyade hars tarihimizde araştırmak, en müsbet neticeyi vereceğinden ve hokey ve çinkbol oyunlarının mucidi olduğumuzdan da asla şüphe etmemekteyim. Şu kısa başlangıçtan sonra, Eğir ve Güdü oyunları hakkındaki izahatımıza geçebiliriz.

1. Eğir oyunu: Malatya ve havalisinde çocuklar tarafından oynanan bu oyuna ilk önce düz bir arazide [50 ve 100] santim genişliğinde bir çukur açılır, bu çukurun genişliği oyuncuların tayin ettikleri mesafe nisbetinde çok veya az olabilir. Kazılan çukura "Tandur" adı verilir. Tandurun kazılması bitince sıra yün bir topağın yapılmasına gelir. Miktarı kâfi keçi ve koyun yünü alınır. Bu yün sıkıştırıla, sıkıştırıla bir top haline getirilince bunu yine yün iplerle sıkıca sararlar. Neticede topak bir portakal büyüklüğü ve şekli alır. Topağın içine evvelce konulmuş olan yünler topağa zıplama kabiliyetini verir. Oyun malzemesinin tekmili için bir de değneğe ihtiyaç vardır. Bu değneğe dört santim nısfı kutrunda ve 80-90 santim uzunluğunda kızılcık

(kiren) ağaçlarından kesilir. Değneğin topağa dokunacak olan ucunu ateşe tutmak suretile eğirirler. Değnek bu suretle "hokey" bastonu halini alır. Oyun malzemesi bu suretle tamamlanmış olur. Oyuncular mehartlerine göre [2-3] metre uzaklıktan başlamak üzere on metre uzaklıktan yün topağı "topu" değneğe bir hamlede vurma suretile "Tandur"a sokmağa çalışır. Bunda muvaffak olan oyuncu ütmüş yani yutmuş olur. Eğir oyununu ekseriyet itibarile üç oyuncu oynar. Bu oyun daha ziyade ferdi mahiyette bir oyundur ve çinkbol oyununun hemen hemen benzeridir.

2. Güdü oyunu: Bu oyun "hokey" gibi toplu bir oyundur. Oyuncular ne kadar kalabalık olursa, oyun da o nisbette çekici ve eğlenceli olur. Eğir oyunlarında yün topak burada da aynen yapılır. "Cop" tabir edilen değneklerle "Tandur" çukuru burada da aynen yapılır ve kazılır ki Eğir oyunlarının malzemesi Güdü oyunlarının da esas malzemesi cümlesindendir. Güdü oyununa; evvelâ bir Güdek yani ebe seçimi ile başlanır. Bu seçim laalettayin bir tuğlanın bir tarafı ıslatılarak, oyuncular tarafından evvelce "yaşmı, kurumu" taşını tutmağa memur edilen bir genç tarafından oyun oynayan bütün delikanlılara sıra ile bu taş tutulur ve oyuncu taşın yaş veya kuru tarafını beğendikten sonra tuğlayı havaya atarlar. Beğenilen tarafı çıkarsa oyuncu "kurt" adını alır ve güdeklikten kurtulur. Eğer oyuncuların hepsine tesadüf eseri olarak beğendikleri taraf çıkarsa taşı atan "güdek" olur. Güdük çukur başından kurtların kaçırdıkları topu çukura sokmağa gayret eder. Kurtlar da güdeğin topağı çukura sokmamasına ve güdeklikten kurtulmamasına çalışırlar. Güdeğin bir hususiyeti daha vardır. Oda kurtlardan her bir yerde durmadan "güdük" kurdu kovalayıp cobiyle bir yerine dokundurmağa muvaffak olursa güdelikten kurtulur ve birini "kurt" bırakır. Kurtlardan her hangi birisi topa vurduğu takdirde topak durmadığı güdeğin kurdu kovaladığı sıralarda başka bir kurdun cobu topağa değerse evvelki kovalanan kurda cobun değneği dokunmuş bile olsa güdek olmaz. ikinci kurdu yani son defa topağa vuran kurdu kovalamağa başlar. Kurtlar topağa vururken güdeği gafil avlayıp vururlar ki bu da bugünkü "hokey oyunlarının etbol halinin iptidai şeklidir. Güdü oyunu esnasında hariçten başka bir oyuncu da oyuna iştirak arzusunu gösterirse ilk emirde güdek mevkiine geçmek oyun kavaidinden maduttur ve bu kabil oyuna iştirak edenlere yeniden taş tutulmaz. Oyun bu suretle kızışır, kızıştıkça çok cazip ve eğlenceli bir halde cereyan eder.

Muallim Vâhit (1934). Bolu'da çocuk oyunları I. *Halk Bilgisi Haberleri*, (34), 293-296.

BOLU'DA ÇOCUK OYUNLARI I

Çocukluğumda oynadığım ve şimdi topladığım bu oyunları yazmadan evvel şunu anlatmak isterim: "Bolu'da çocuk oyunları" başlığı bize bu oyunların Bolu'ya mahsus olduğu fikrini vermemelidir. Oyunlar, yazdığım şekillere az çok benzer veya onlardan farklı bir tarzda Anadolu'nun ve hatta İstanbul'un birçok yerlerinde çocuklar arasında görülür. Meselâ: "Topaç döndürme" oyunu İstanbul mahallelerinde çocuklar arasında oynanır. "Saklambaç" ve "Kovalama" Safranbolu çocukları arasında da görülür. Çelik çomak oyununu İstanbul'un iç mahalleleri çocukları arasında yine şu sıralarda görebiliriz. Oyunlarda Yelci (ebe) ayırmak için sayılan bir sayı şekli vardır ki bunu nihayet, hecelerdeki ufak farklar hariç olarak Kastamonu çocuk oyunları arasında da görürüz. Ben burada Bolu'da gördüğüm oyunları anlattıktan sonra onların hangi membalardan geldiklerini de yazacağım. § Esas büyük çocuk oyunlarını anlatmazdan evvel yedi yaşından küçük çocukların meşgul oldukları oyunları yazıyorum. Eski telakkilerin her yerde olduğu gibi Bolu yerlilerine de verdiği kanaata göre eskiden çocuğun ailede mevki alamayışı oyundan men edilmesini mucip olmuştur. Bu sebeple de çok oyun oynayan çocuklar fena muamelelere maruz kalmışlardır. Fakat ne olursa olsun çocuğun tabiî enerjisi, onun evde annesinin başını ağrıtmasına sebep olduğundan sokağa ve oyun başına saldırılmasını veya gizlice kaçmasını temin etmiştir.

Bebeklerin oyunları: Bebek olduğu andan itibaren yeni bir oyuncağa sahip olur. Bu, annesinin iş görürken, çocuk ağlamasın diye, bir tülbende sararak verdiği lokum şekeridir ki adına (Emecan) denir. Çocuk bunu bir hayli emdikten sonra eline alarak oynar. Bunun yanında (Emzük) denilen lastik memeler de gelir. Biraz büyüyen ve beşiğe yatırılan çocuğun beşiğinin koluna hem nazarlık ve hem de eğlence için asılmış, mavi boncuklar ve kabuklu hayvan kabuklarının dizilmesile meydana gelen dizi, çocuğun oyuncağını teşkil eder. Elleri kundaktan serbest bırakılan bebek bu diziyi ileriye geriye hareket ettirerek oynar. Biraz sonra (Şıngırdak) denilen tenekeden yapılmış oyuncak onun eline verilmiştir. Bu, çarşıdan hazır olarak alınmış bir uzun düdüklü üstüvane ile içine sert şeyler konmuş diğer bir küçük üstüvaneden ibarettir. Bu, oyuncaklar son zamanlarda yerlerini mika oyuncaklara bırakmıştır. Eğer ailece bu oyuncaklar tedarik edilemiyorsa o zaman çocuğa, kendisine zarar vermiyecek her türlü eşya verilir. Bir tahta

parçası, kâğıt, ekmek kırıntısı, v.s. gibi. Oturabilecek hale gelen çocukların önlerine yine böyle bir çok eşya konulur. Bebek yastıklara dayanarak oturduğu yerde bunlarla oynar. Bu zamanda evde bulunan daha büyük çocuklar onu avutur ve eğlendirirler. Yürüme çağına gelen çocukla bizzat anne veya baba, yahut yaşlı ablalar meşgul olurlar. Onu yürüme ve ayakta durmaya alıştırmak için eğlenceler tertip ederler. Henüz ayakta duramayıp ellerinin yardımı ile yürüyebilen çocuğa şekilde yürüme, kardeşleri tarafından gösterilir. Buna (Abuldama) denir. Ayakta durmağı annesi veya büyük ablası veya komşu hanımlar öğretir. Bu suretle bir yere dayanarak veya dayanmıyarak ayakta durmaya (durucuk durma) denir ve bunu gösteren öğretici çocuğu bir tarafa yaslandırarak veya ayakları üstünde durdurtarak: Durucuk durucuk durrucuk, diye seslenirler. Yavaş yavaş yürümeğe başlayan çocuk da yürümeği (kucak kucak)la öğrenir. Bu da çocuğun duvara yaslandırıp kendisinin birkaç adım ötesinde kucağı açılmış birisine doğru düşmeden gitmesidir. Çocuk bu suretle gelirken karşısında duran: Kucak kucak, diye seslenir. Çocuk iyice büyüyüp atlıyacak, zıplıyacak ve koşacak derecede kemikleri sertleştikten sonra, evde annesini üzmesin diye bahçeye veya kapı önüne salıverilir. Bunu gizli olarak anne yaparken, ekseriye baba muarız kalır. O çocuğun ahlâkının bozulacağı mulâhazasile evden dışarı çıkmasını istemez. Henüz büyük çocukların oyunlarına karışmıyan küçük, bir takım oyunlar icat ederki bunların bir kısmı taklidi (atlık, kuş olmak v.s. gibi) bir kısmı terkibi oyunlardır. Küçük tahta parçalarının murabbalar, mik'aplar, mütevaziyül-mustatilâtlar teşkil etmek üzere üst üste yığılmasından husule gelen (evcük)ler bunlar arasındadır. Yine büyükleri taklit ederek oynanan askerlik, ana babalık, atlık oyunlarile, büyüklerin yaptıkları ağaç düdükler, çubuk atlar bu devre oyunlarıdır. Komşu kadınların masalları, bilmeceleri de bu yaştan itibaren başlar. Bu yaşa kadar kız ve erkek çocukların beraber olan oyunları bundan sonra ayrılır. Ailede anne ve babanın terbiyedeki inzıbat şiddetine göre bu oyunlara kız çocuklar iştirak edebilir. Fakat bundan sonra, eskiden kız çocuklarının değil oyun oynamaları sokağa çıkmaları bile ayıptı. Yaşı ne olursa olsun sokakta yakalanan kız çocuklarına müthiş dayak atılırdı. Bu şiddet karşısında evde annesinin dizi dibinde kalan kız çocuğu küçük kardeşi varsa ona bakar, onu eğlendirirdi ve boş zaman bulursa kendi kendisine bir takım oyunlar bulurdu. Bunlar arasında bilhassa: Bebek (böbek) oyunu gelir ki bunu çocuk ya kendisi yapar, yahut babası bebeğini (taş bebek) hariçten alır, elbise ve çamaşırlarını o yapardı. Bebek yapıldıktan veya alındıktan sonra çocuk ona zıbın, gömlek, kundak takımları, alt ve pislik bezleri, gelin urbaları, ev takımları, hırka ve donlar yapar, salıncak ve salıncak takımları düzer, beşikler ve beşik takımları tedarik ettirir. Mukavvalardan gelin odaları, yatak odası filan yapar ve yaptırır. Bilhassa bebeğin elbise ve çamaşırlarını yaparken çocuk

annesinden yardım görür. Annesi boş zamanlarında ona küçük modeller verir, elbise ve çamaşır biçer ve onları diktirtir. Çocuk bebeğini salıncağa yatırır, öğrendiği ninnilerden söyler, arada meme verir, uyutur. Öğrendiği masalları söyler. Bir erkek bir kız bebeği olursa ona düğün yapar, evlendirir Anne baba yapar. Bu oyunlar da dahi kız çocukların yanında erkek çocuklar ekseriya bulundurulmaz. Bilhassa yabancı erkek çocuklar, aynı zamanda küçük çocuklar büyüklerin oyunlarına katiyen iştirak etmezler. Bunu çocukların ana babası da menederler. Bunun sebebi çocukların ahlaklarının bozulması ihtimalidir. Bundan dolayı da ve büyük çocuklar küçükleri yanlarına almazlar ve bir küçük çocuk yanlarına gelirse "Haydi akranınla oyna" derler. Bir küçük çocuk büyükle oynamak isterse büyük ona şu cevabı verir. "Ben senin dengin değilim" Bir küçük çocukla büyük bir çocuk yaramazlık yaparsa ve bir şikâyetçi evlerine giderse küçüğün anne ve babası ona "benim çocuğum daha böyle şeylerden anlamaz. Onu öteki çocuk ayartmıştır" der.

x x x

Muallim Vâhit (1934). Bolu'da çocuk oyunları II. *Halk Bilgisi Haberleri*, 3(36), 336-339.

BOLU'DA ÇOCUK OYUNLARI II

Halk Bilgisi Haberlerinin mart nüshasında çıkan ilk makalemizde yedi yaşından küçük çocukların oyunlarından bahsetmiştim. Bu defa da yedi yaşından yukarı çocukların oyunlarını anlatmağa çalışacağım. Bu oyunlar arasında, ilk önce hatıra geleneler, ramazan, bayram ve kandil eğlenceleridir. Bolu'da Ramazan günleri öğleden evvel her yer ıssızdır, sokaklardan kimse geçmez, çarşıda dükkânlar açılmaz, hatta mektepler bile tatil edilirdi. Öğleden sonra ise herkes sokağa çıkar, dükkânlar açılır, kahveciler, mahallebiciler, dondurmacılar, aktarlar gece hazırlığına başlarlardı. Anasından yahut babasından beş on para koparabilen her çocuk sokağa fırlar, artık gece yarısına kadar evine dönmezdi. Bu çocukların en çok dadandığı yerler de mahallebiciler, dondurmacılar, aktarlar, çocuk kahveleri idi. Mahallebicilerde, mahallebi, dondurma, şıra, limonata bulunurdu. Mahallebici dükkânlarında mahallebi, büyükçe bir kahve fincanı içinde yüz paraya, büyükçe bir çay tabağı içinde beş kuruşa, daha büyük tabaklarda da on, on beş kuruşa satılırdı. Çocukları celp için mahallebilerin üzerine renkli şekerden süsler yapılırdı. Mahallebiciler yalnız ramazan içinde iş yapan ve sonra diğer zamanlarda görünmiyen kimselerdi. Dondurmacılar ise, havalar ısınmağa başlayınca meydana çıkar, ramazan geceleri hararetle çalışır ve kış başlarken kaybolurlardı. Dondurmacı dükkânlarında kaymaklı, vişneli,

çilekli, limonlu dondurma bulunur, bunlara ilave olarak şıra ve limonata da satılırdı. Dondurmanın bir tabağı beş kuruş, yarım tabağı yüz para idi. Şıra ve limonatanın da beş kuruşluk ve yüz paralık bardakları vardı. Aktarlar da, ramazan gecelerinde mantar tabancası ve mantar, şaklak tabancası ve şaklak, maytap, çarkı felek ve muhtelif şekilde patapat satarlardı. Çocuk kahvehanelerine gelince: Buralarda yalnız çocuklar oturur, kâğıt oyunları oynarlar, kahve, çay, mahallebi alırlardı. Buraları çocukların hem oyun, hem yiyip içme yerleri, hem de gezip dolaşmakdan yorulan çocukların dinlenme yerleriydi. Çocuk kahvelerinde mahallebi para ile yendiği gibi, oyunda kazananlarca, parası yenilen taraftan alınmak üzere bedava da yenilir, aynı zamanda yalnız ramazan gecelerinde açılan çocuk kahvehanelerini açanların "Çevirge" namile ortaya koydukları bir aletle de kazanılıp yenilirdi. Çevirge, etrafına muhtelif eşya konmuş müdevver bir tepsinin ortasında mevcut bir mil üzerine ufkî bir demir konmak suretile yapılmış bir alettir. Bir mahallebi tabağının kıymetinin yarısı kahveciye verilir, çocuk mil üzerindeki ufkî demiri çevirir. Demir evvelce kararlaştırılan çizgi üzerinde durursa demiri çeviren çocuk oyunu kazanmış olur ve verdiği yarı fiat mukabilinde bir mahallebi yer. Ufkî demir muayyen çizgi üzerinde durmazsa oyun kaybedilmiş olur. Bunlardan başka çocuk kahvelerinde tombala da vardır. Öğleden sonra sokağa çıkan çocuklar, iftar vaktini bildiren top atılırken evlerine dönerler. Yemekten sonra tekrar sokağa çıkan çocuklar gece yarısına kadar yukarıda yazılan yerlerde vakit geçirirler, eğlence mahiyetinde oyunlar oynarlar. Çocuklar arasında imsak vaktini bildiren topa, hatta niyet vaktinin hitamını bildiren son topa kadar dışarda kalanlar vardır. Bunlar, topun atılışını görmek için Hisar tepesine çıkarlar. Çocuklar gece dışarıya grup halinde çıkar, bir mahalle veya semtin çocukları hep beraber dolaşırlar. Bu beraberlik dolayısile çocuk kahvelerinin her biri bir semt kahvesi halini alır, oraya yalnız bir mahalle veya semtin çocukları gider. Bütün bir ramazan Bolu çocukları, gece ve gündüz bu suretle oynar ve eğlenirler. Bu eğlence ve oyunlar o kadar caziptir ki otuz günün nasıl geçtiği farkolunmaz. Ramazan ayının en eğlenceli demleri on beşinden sonra başlar, bu sebeple ilk günlerde o kadar kalabalık olmadığı halde son günlerde çarşı ve sokaklar çocukla dolar. § Bayram gelirken, çocuk, baba ve anneleri hazırlık yaparlar. Her çocuk sahibi, sokakta gezebilecek yaşa gelmiş evlâdı için kendi hal ve vaziyetine göre elbiseler hazırlarlar. Bayram günleri yeni ve temiz bir elbise ile çocuğunu sokağa bırakan aile büyük bir bahtiyarlık içindedir. Diğer günlerde sokağa çıkması ve oyun oynaması istenmiyen çocuklar bile, bayram günlerinde serbesttirler, istedikleri gibi gezer, oynar, eğlenirler. Çocuklar bayram için yapılan yeni elbiselerini ilk bayram gününe kadar giymezler. Şayet, büyükleri kandırarak erefe günü yeni elbiselerini giyip sokağa çıkan çocuk olursa, onunla arkadaşları alay eder, arkasından el

çırparak hep bir ağızdan hususi bir ahenkle şöyle haykırırlar: Erele çiçeği/ Bayram köçeği. Bu alay bazı defa o kadar şiddetli olur ki yeni elbiselerini giymiş olan çocuk ağlıyarak evine dönmeğe mecbur olur. Bu sebeple erefe günü elbiselerini giyen çocuk olursa bunlar, şöyle bir gösteriş yaptıktan sonra hemen elbiselerini değiştirirler ve çocukların çoğu bayram gelmeden elbiselerini giyinmek istemezler. Bolu'da bayram eğlencelerini hazırlıyan esnaf şunlardır: Arabacılar, dönmedolap ve atlı karınca sahipleri, patlayıcı maddeler satanlar, meyvacılar, şekerciler, şerbetçiler v.s.... Bütün bunlar bayram sabahına kadar hazırlıklarını bitirirler ve bayramın ilk günü sabahleyin erkenden Bolu'nun tabaklar mahallesinde şimdi küçük bir bahçe haline konulmuş olan ve "bayram yeri" denilen meydanlıkta toplanırlar. Arabacılar, yaylı ve landon denilen arabalarla meydanın kenarında dururlar. Bunlar bayram yapmak üzere orada toplanan çocukları gezdirirler. Arabacılar Bolu'nun etrafını dolaşmak, Büyüksuya gidip gelmek için on kuruş, şehrin birkaç semtini dolaşmak, yahut Paşaköyüne gidip gelmek için beş kuruş, Borazanlar köyüne gidip gelmek için, yahut şehrin yalnız bir semtini dolaşmak için iki buçuk kuruş alırlar. Eskiden arabalarla yapılan bu dolaşmalar ve gezmeler şimdi otomobillerle yapılmaktadır. Dönme dolaplar ve atlı karıncalar, İstanbul bayram yerlerinde kullanılanların aynıdır. Bunların sahipleri İstanbuldaki gibi iş görürler. Patlayıcı maddelere gelince, bunlar bayramda daha ziyade satılır. Bunlardan başka bir de "kader çekme" eğlencesi vardır ki, bu İstanbulun "niyet çekmesi"ne tekabül eder. Bayramın birinci günü öğleden evvel çocuklar hısım, akraba ve komşuları ziyaret ederler. Bir aileye mensup çocuklar evvela kendi akrabalarına yalnız olarak giderler. Sonra komşuları, mahalle çocukları kısım kısım toplanarak ziyaret eder. Bu ziyaretlerde büyüklerin elleri öpülür ve büyükler tarafından küçüklere para, şeker, fındık, üzüm, mendil, çorap gibi şeyler hediye olunur. Bu hediyelerin arasında çocukların en ziyade hoşuna giden paradır. Ziyaretler öğleden evvel biterse çocuk öğleden sonra serbest kalır. Eğer ziyaretler öğleden evvel bitirilmemiş ise birinci gün öğleden sonra ve hatta ikinci günü de ziyaretlere devam edilir. Mamafi Bolu'da bayramın birinci günü yapılan ziyaretler makbul ve diğerlerine müreccahtır. § Her yerde olduğu gibi Bolu'da da eğlence günlerinden biri de Hıdırellez günüdür. Bugün, akşamdan yiyeceğini, içeceğini hazırlıyan her aile, hısım ve akrabası ve yakın komşularile kırla çıkar ve akşama kadar açık havada vakit geçirir. Bugün çocuklar kırlarda serbest bırakılır, onlar da istedikleri oyunu oynarlar. Hıdırellezde çocuklar için en iyi eğlence, annelerinin bir hafta evvel hazırladıkları manileri çekip dinlemektir.

Ataman, Sadi Yaver (1934). Gode gode ve albayrak. *Halk Bilgisi Haberleri*. 4(38), 27-29.

GODE GODE VE ALBAYRAK

1. Gode Gode: Gode-gode Safranbolu'da yağmuru davet maksadile çocuklar tarafından ev ev dolaşılarak söylenen deyişlemedir ki buna gode-gode çağırış denir. Gode-gode çağırıcılar, en irisi on üçten yukarı, en ufağı sekizden aşağı yaşta olmamak şartile 8-10 kişilik çocuk kafilesinden ibarettir. "Kabalak yaprağı" denilen, duvar diplerinde, viraneliklerde yetişen kabak yağrağı benzeri enli yapraklı nebatı uzunca sırıkların üstüne iplerle bağlayarak ellerine alan mahalle çocukları kendi mahallerinin haricine çıkmamak şartile her evin kapısı önünde hep bir ağızdan bu türküleri söyliyerek para, dut kurusu, ceviz, elma veya armut kurusu [tavşut], erik kurusu [üryanî] gibi yemişler toplarlar. En önde bulunan çocuk en büyük cinsten kabalık yaprağı takılı uzun sırığı yukarıya dikerek kafileye yol göstemekle mükellef olur. Bunun boynunda bir de torba asılıdır ki alınan bahşiş bu torbaya konulur. Gode godeciler evin önüne gelince bir halka olurlar. Öncü halkanın ortasına geçerek elindeki sırığı en yakın pencereye uzatır. Deyişin başlaması için de bir işaret yapar, hep birden başlarlar:

* Gode-gode göl olsun [1]/ Evin önü sel olsun/ Arpa buğday çok olsun/ Gökten rahmet yerden bereket/ Bi değim un bi değim su [2] * Yağ yağ yağmur/ Bit bit buğday/ Tarlada çamur/ Teknede hamur/ Ver Allahım yağmur. * Değmende oluk taşacak/ Gurbalar içeriye gaçacak/ Godecuğum bahşiş verüse/ Rahmet gökten yağacak/ Ver Allahım rahmet.

Biraz durulur. Pencerelerden biri açılıp kabalak yapraklarının üzerine bir maşrapa su döküldükten sonra yavaşça kapı açılarak aralığından bir kısım [avuç] dut kurusu, yahut erik, her ne ise öncünün eline verilir. Çocuklar yine hep bir ağızdan ve teşekkür kabilinden: Gode gode göl olsun/ Gade bahşişin bol olsun/ Evinde derlik yol olsun/ Gökten rahmet yerden bereket/ Bi değim un bi değim su. diye çağırırlar. Her evin kapısı önünde aynı hal tekrar edildikten sonra toplanan yemişi pay etmek üzere tenha bir yere giderek bir sana bir bana diye öleşirler ve herkes evine dağılır. Bazı bahşiş vermiyen evlere karşı çocuklar sitem ve serzenişlerde de bulunurlar. Gode gode göl olsun/ Evin önü sel olsun/ Veren şöyle olsun vermiyen böyle olsun [3] Yahut: Bugün rahmet günüdür/ Yüküm buğday yüküdür/ Bize de bahşiş vermiyen/ Sansar ile tilkidür. derler. Çok zaman evi taşladıkları vakidir ki, bu hal çocukların başlarına fazla su döküldüğü vakit olur. Su dökme rahmetin de

böylece yağmasını temenni etmek demekse de bazıları çocukların fazla bağırma ve çağırmalarından rahatsız olarak suyu bir kova ile boca etmelerinden taşlanırlar.

2. Albayrak çağırış: Ramazana birkaç gün kala mahalle çocukları semtlerindeki evleri dolaşarak yine bahşiş koparmak maksadile şu sözleri besteli bir şekilde ve ilâhi tarzında yüksek sesle hep bir ağızdan söylerler. Her kıtanın ayrı bir makamı ve usulü vardır. Nakaratlar her hece uzatılmak suretile okunur. Evine yan geldük sö-lö-lö-möl-möl/ Albayrak ırmazan/ Hoş bayrak ırmazan/ Dün gece yattuk bir duş idi/ Hak bana yoldaş idi/ Sö-lö-lö-möl-möl. Aşağı çarşı çamur olmuş/ Paklavılar[6] hamur olmuş/ Paklavının içi şeker/ Davulcunun gözü şişer/ Sö-lö-lö-möl-möl. Minarede gandil yanar/ Çok söyleme başın döner/ Bir konaktan bahşiş ener/ Almadım, görmedim/ Sö-lö-lö-möl-möl/ Bahşışı hak ettikten sonra yine hep bir ağızdan:Aşağıda atım kişneyor/ Yokarda gergel işleyor Allah da seni bağışlasın, derler ve başka kapıya giderler. Şayet bahşiş verilmez ve ev sahibi de zengin olursa şu suretle sitem ve alay ederler: At başına at başına/ Bakmaz koca donuz yaşına/ Zengin diyem öğünür/ Akşam yatar tek başına. Yahut: Dama bulgur seriye/ Dön geriye geriye/ Çürük yumurta gabından/ Çıkmış gobın beğenmeye, derler ve sopa yememek için de kaçarlar.

Safranbolu'da çocuk oyun âdetleri hakkında fırsat buldukça maddeler neşretmeği düşünmekle beraber Anadolumuzun muhtelif yerlerinde yağmur duası, bereket duası gibi halk âdet ve ananelerinden de bahsetmeği ayrıca faydalı addetmekteyiz.

Notlar: 1. Bu ne "go" ve ne de "go" diye okunacaktır. İkilisinin ortası goöl gibi okunması lâzım. "Ne" lar kâfi nunî olarak okunmalıdır. 2. "Bir dengim un bir dengim su" olacak. Denk diye semerin iki tarafına gelen yüke derler. 3. Gade teyze, yahut yenge manasına gelir. Bahşiş veren erkekse dayıcuğum kullanılır. 4. Veren böyle derken avuç düz açılır. Vermiyen şöyle derken avucu eli döndürmek suretile ters açarlar. 5. Bu deyişleri tek sesle, birbirine uygun söyledikleri gibi çift ve muhtelif seslerle [armoni] de yine koro halinde söyledikleri vakıdır. 6. Bakalava.

Demircioğlu, Yusuf Ziya (1934). *Anadolu'da Eski Çocuk Oyunları*. İstanbul: Milli Mecmua Matbaası. 102 s.

ANADOLU'DA ESKİ ÇOCUK OYUNLARI

[Yazar, derlediği çocuk oyunlarının hepsini Muğla'ya bağlı Ula'dan aldığını, küçük bir köyde bu kadar oyun bulunabilmesinin Türk oyun folklorunun zenginliğini gösterdiğini belirtmektedir. Kitapta 60 oyun açıklanmakta, oyuncak yapımına da yer verilmektedir. ***ed.notu****]*

1. Üç dede: Karşılıklı oynanan bu oyunda her iki taraf kendi yakasına[1] üçer taş diktiği için taşlar dedeye benzetilerek bu oyuna üç dede oyunu denilmiştir. § Önce iki kişi "başarı"[2] olur. Bundan sonra oyuna girecek olanlar "adaşırlar"[3], bu adaşmak iki kişi arasında olur. Meselâ oyuna girecek on kişi varsa beş çift ayrı ayrı bir yere çekilerek aralarında birbirlerine ad koyarlar. Bu adlar muhakkak bir kahramanlık ve bir kuvvet ifade etmelidir. Meselâ biri dağdelen, biri zincirkıran, yahut biri arslan, biri kaplan olur. § Sonra bunlar başarıların yanına vararak kendi adlarını söylerler. Ve bunlardan hangilerini aldıklarını sorarlar. Başarılar kendi yanlarına kahramanları, kuvvetlileri beğenirler alırlar ve iki taraf beşer kişi olmak üzere iki başarının kumandasına geçer. Şimdi oyun başlayacaktır. Mesafeler ölçülür. Hudutlar çizilir. Her iki taraf kendi yakasına üçer "dede" taş diker. Evvelâ hangi tarafın oyuna başlayacağını tayin için bir tarafı ıslak, bir tarafı kuru, havaya bir taş atılacaktır. Başarılara: Kuruyu mu aldın? yaşı mı? diye sorarlar. Hangi başarının aldığı taraf üste gelirse onun tarafı ilk oyuna başlar. Onun maiyetindekiler basımlarının diktikleri taşları yıkmak için herbiri dikkatle, gözetleye gözetleye üçer taş atarlar. Hangi taraf taşları daha evvel yıkarsa o taraf oyunu kazanmış olur. Eğer taş atanlardan biri dikilen taşları vururda yıkamazsa buna "sınak"[4] oldu derler. O adamın tekrar bir taş daha atmak hakkı olur[5] Oyunu kazanan taraf evvelce oyuna girerken adaştıkları arkadaşlarının sırtına binerler. Mağlûplar, kendi taş diktikleri huduttan onların yakasına kadar galipleri arkalarında götürürler. Bundan sonra oyun tekrar başlar. Şimdi ilk oyuna başlamak, taş atmak hakkı mağlûplara verilir. Oyun böylece uzar gider. Bu oyun şehirlerden ziyade kırlarda oynanır.

2. İmam kunduz: Bahar ve güz oyunudur. Kışın havalar açık gittiği zamanda da oynanabilir. § Oyuna gireceklerin hepsinin "çellik" deyneği gibi birer deyneği olur. Bunlar ellerindeki değnekleri içlerinden birinin eline teslim ederler. Bu adam değnekleri toplu olarak iki yanından ellerile tutup

başı üstünden arkasına atar. Sonra yere düşen değneklere bakılır. Her kimin deyneği üste gelmişse onun sahibi güdekten kurtulur. Böyle atıla atıla en sona en altta kalan değnek kimin ise o güdekçi olur. § Güdekçi belli olunca oyuncular evvelâ topladıkları kiremiti ve tuğla kırıntılarını üstüste koyarak bir kubbe yaparlar. Bir çizgi ile oyuncuların deyneğini atacağı yer belli edilir. Sonra güdekçi kıyıya çekilir. Herkes deyneği kubbeye atar. Eğer değnek atanlar kubbeyi vurur dağıtırsa güdekçi yığdıktan sonra attığı deyneği almak için koşan oyuncuyu veyahut oyuncuları, elindeki limon kabuğu ile vurmağa çalışır. Bu oyunda çok çevik, çok dikkatli olmak lâzımdır. Güdekçi çok süratle dağılan kubbeyi yerine getirip güdeği satamazsa hali haraptır. Eğer atılan değnekle kubbeden bir iki parça düşmezse deyneği atan onu koşup almağa cesaret edemez. Hududunda kalır. Başka oyuncunun kiremitlerin hepsini yıkmasını, uzaklara dağıtmasını bekler. Güdekçi kubbeyi yerine koyuncaya kadar deyneğini alıp yerlerine çekilemeyen oyuncuya güdekçi elindeki limon kabuğunu atar. Eğer tutturabilirse güdek vurulan kimseye geçer. Eğer oyunculardan hiçbiri kubbeyi vuramazsa o zaman bütün oyuncular bir ayak üstünde seke seke, deyneğin gittiği yere kadar gidip oradan değneklerini alıp gelmek mecburiyetindedirler. Bunlardan yürüyen veya ayağını yere basan olursa güdekçi derhal elindeki limon kabuğunu ona atar. Eğer vuramazsa uzak yere giden limon kabuğunu alıp gelinceye kadar oyuncular fırsattan istifade ile koşuşarak değneklerini yerlerini dönerler. Bu sekme işinde çok aldatmalar olur. Dikkatsiz güdekçiyi bütün bütün şaşırtırlar. Oyuncu bir ayağının üstünde dinlenebilir. Güdekçi oyuncuyu ayağını yere basmış halde vurursa sayılır. Böylece oyun devam eder. Bu oyun çok tatlı ve eğlenceli bir oyundur.

3. Aşık oyunu: "Aşık" hayvanların dizkapaklarındaki kemiktir. Bunun çukur tarafına "çil", şiş tarafına "tök" derler. Yan kısımlarındaki çukur yere "kallek", şiş yere de "dappan" denir. § Aşık oyunu çok eski bir oyundur. Hattâ bunun bir çok fıkraları ata sözleri bile vardır. § Onunla aşık atılmaz, al aşıklarını ben oynayamam (oynamıyorum) gibi misalleri vardır. § Bu oyunu oynayacak olanlar aşıklardan epeyce edinirler[6] Bunların içinde asıl vurmağa ve atmağa yarayacak olan "kuru" derler. Bu aşığın yanlarına ve çukur yerine "pirebolu"[7] konularak yassıdılmış, kayrak haline getirilmiştir. Eğer kurunun içi oyularak oraya kurşun akıtılmış ise o zaman kurunun adı kurşunlu olur. Kurşunsuz ve yassı ise ona "kaygınlı" denir. § Bazan dana, öküz gibi sığır hayvanatının kemikleri de kuru olarak kullanılır ki bunlar "danalı" namını alır. Bu oyunda oyuncu sayısı kestimkeş belli değildir. İki üç, beş ilh. olabilir. § Oyun şöyle olur. Evvelâ oyuncular yere kaçar aşık dikeceklerini kararlaştırırlar. Bunların ortaya koyacakları aşıklara da "dikke"

denir. Dikkeler dikildikten sonra herkes kendi istediği uzaklıkta yakınlıkta bir yeri işaret eder ve orada kalır. Bunda kendine, nişancılığına güvenenler ilk atmak için en üst yani en uzak yerde kalırlar. Oyunculardan dibe kalan da olur. Evvelâ en üste kalan yani en uzaktan atacak olan kurusunu atar. Vuramazsa ondan daha aşağıdaki, o da vuramazsa daha aşağıdaki nihayet dibe kadar iner. Eğer atanlardan dikkeleri vuran olursa yıkılan aşıkların ve kurunun vaziyetlerine bakılır. Eğer oyuncunun attığı kuru dappan gelirse aşıkların hepsini alır. § Eğer aşıklar çilli, töklü kuru tök gelirse yine alır. Şayet aşıklar hep çil kuru da tök veya aksine gelirse alamaz. Şımarı verdi derler. O zaman ondan sonra aşıklara atmak sırası olan oyuncu kurusunu havaya atarak aşıklar vaziyetinde getirmeğe çalışır. O da getiremezse öteki bu suretle getirinceye kadar oyuna devam ederler. Kim getirebilirse ortadaki aşıkları o alır. § İkinci sefer kalışta miras yiyen evvelâ sonra da şımarı veren yani aşıkları vurup ta vaziyetleri uygun gelmediği için alamayan oyuncu sonra da sıra ile diğerleri kendilerine yer tayin ederek kalırlar. Bu suretle oyun devam eder. Eğer oyun oynanırken oyuculardan birinin dikkesi tükenirse ona "kımri" kaldı derler.[8]

4. Ellem büllem: Bu oyun kış gecelerinde oynanır. Çocuk oyunudur. Oyuna giren çocukların hepsi iki ayaklarını uzatarak otururlar. Sonra oyunculardan biri şu tekerleme ile oyuna başlar: (1) Ellem büllem epelek sepelek/ Sarı kızın sarması/ Kara koyunun dolması/ Al bunu çek bunu. Bu şekilde söylendiği yerlerde vardır: (2) "Ellem büllem yapma yapma/ Ingıl mıngıl deşir" diye elini çocukların ayakları üzerinde gezdirir. Ve her kelimede bir ayağı işaret eder. En son kelime hangi ayağa rasgelirse o ayak çekilir. En sona kalan ayak kaldırılır tabanı yere vurularak: Ham Pazar ekmeği ekmeği/ Hamam tokmağı tokmağı diye söylenilir. Ondan sonra akılsızın ayağı yine elde tutularak sorguya çekilir: -Hamam önüne vardın mı? –Vardım. –Benim devemi gördün mü? –Gördüm. –Çullu muydu çulsuz muydu? –Çullu. –Benim devem çulsuzdu ya! Diye ayağını yine kuvvetle yere vurur ve devam eder: -Yolda tavuk gördün mü? –Gördüm. –Ak midi, kara midi? –Kara. –Benim tavuğum aktı ya: diye yine vurur. Yine de sualine döner: -Develerime tuzlu mu su içirdin tuzsuz mu? –Tuzlu su. –Benim develerimin ciğerleri yanmıştır ya! Diye yine vurur. –Develerimi iğneli kapıdan mı geçirdin, iğnesizden mi? –İğneli kapıdan... –Benim develerimin bedenlerine iğne kaçmıştır ya... Kaçmıştır ya... Daha başka hoca çocuklarına[9] yumurta verdin mi vermedin mi? yollu sorgular sorulur. Sonra onu arkasına iterek değirmene var gel! Der. Doğrulunca yine sorar. Değirmen tenha mı? kalabalık mı? –Kalabalık. –Git şimdi tenhalaşmıştır diye tekrar ittikten sonra ununu öğüt, ekmeğini yap, ondan sonra kalk der.

5. Bodda: Bu; kışın oynanan sokak oyunudur. Oyuncular 3'den ziyadedir. İlkin yuvarlak bir çukur, sonra bir adım kadar ilerisine de bir uzun çukur açarlar. Ellerinde bulunan değnekleri –ki bu değneklerin uçları topuzdur- boy sırasiyle hangisi uzun kısa olduğu belli olur. Boddayı[10] uzun çukura koyarlar. İlkin en kısa değnekli onu iter ve arkasından değneğini kaydırır. Eğer boddayı vurabilirse güdek ondan geçmiştir. § Bunun arkasından değnek kısalığı sırasiyle diğer oyuncular kaydırırlar. Boddayı kim vuramazsa güdek onda kalır. Güdek böylece belli olduktan sonra oyunculardan biri hızlıca boddaya ilkin vurur. Güdekçiden başka diğer oyuncular değnekleriyle boddayı uzaklara kaçırmağa çalışırlar. Yalnız burada birinci vuruştan sonra boddanın durması lâzımdır. Şayet durmadan kim vurursa bu sefer güdek ona geçer. Güdekçi boddayı değneğiyle yuvarlak çukura koymağa çalışır; çukura bir karış yakınlıklarda aynı zamanda ayağını da kullanabilir. Güdekçi boddayı çukura korsa güdeğini savar ve oyun yeniden başlar. İkinci başlayışta ilk vuruşu bundan evvel güdek vurur.

6. Çellik[11]**:** İki türlüdür: 1) İstanbul çelliği: Bunda oyunculardan biri taş başında, diğeri karşıdadır. Taş başındaki çelliği elile atarak çeler. Öteki kaparsa beriki karşıya geçer. Kapamazsa çelliği elile taşa doğru atar. Gayesi çelliği, taşa bir değnek mesafeden aşağı düşürtmekti. Taş başındaki deyneğile taşı müdafaa eder; yani çelliği taşa yakın düşürtmemek için deyneğile çellik havadan gelirken çeler. Çelliğin düştüğü yerle taş arasındaki kısmı deyneğin boyu ile ölçerek bir, iki, üç... Dokuz dıkız diye sayar. Her dıkızda bir gıcır olur. Oyun bu suretle devam eder... 2) Adi çellik: Bu iki kişiden daha fazla insanlarla oynanabilir. Oyuncular ikiye ayrılır. Yassı bir taş parçasının bir tarafına tükürülerek iki guruptan birisinden olan bir şahıs mukabil tarafa yaş mı, kuru mu?... diye sorarak taşı havaya atar. Eğer, dedikleri taraf çıkarsa havaya atan taraf karşıya geçer. Bundan başka bu karşıya geçme meselesi yazı mı, tura mı? diye para atmak suretile de belli olur. § Bu oyunda bir çellik, bir de deynek vardır. Münasip bir yere uzunca çukur kazarlar. Evvelâ çukur başındakilerden biri çelliği uzun çukura amudi kor. Sonra deyneğin ucuyla onu ileri iter. Karşıdakiler onu yere düşmeden kapmağa çalışırlar. Kaparlarsa çelliği atan çıkar, o guruptan bir diğeri atar. Kapamazlarsa çelliği atan deyneği çukurun başına yatırır. Karşıdakiler çelliğin düştüğü yerden deyneği vurmak üzere atar vurursa oynayan çıkar; vuramazlarsa çelliği uzun çukura koyar. Ucu biraz kalkıktır. Kalkık ucuna değnekle vurunca çellik sıçrar ve sıçramasile beraber deynekle onu çeler. Düştükten sonra çelliğin vardığı yerden bir daha çeler. Böylece üç defa çeldikten sonra çelliğin en nihayet vardığı yerden çukura kadar adımla sayar. Ondan sonra yine aynı çocuk devam eder. O da çıkarsa o guruptan başka biri atar. Bu gurubun hepsi çıktıktan sonra karşıdakiler bu sefer çukur başına

öbürleri de karşıya geçerler. İki gurup arasında evvelce bir sayı kararlaştırmışlardır. Bu sayıyı ilk yapan taraftan birisi çelliği çeler. Bu taraf çelliğin düştüğü yerden çukura kadar mukabil tarafın sırtlarına binerler. Tekrar çukur başına gelerek oyuna devam ederler. Oyunda vuran üç çelmede çelliği çukurdan atlatacak kadar uzaklaştıramazsa çıkar. Böyle iki taraflı gurup halinde olan oyunlarda bir tarafta fazla bir kişi olursa diğer taraftan bir kişi iki elli olabilir. Yani iki defa çıkar.

7. Uzun eşek: Bu oyunda çocuklar adaşarak iki takıma ayrılırlar. Yaş mı, kuru mu ile yatacak olanlar belli olur. Gödeğe düşenler birbirinin arkasını tutarak eğilirler ve başlarını önündekilerin yanlarına saklarlar. Diğer takım birer birer bunların üstüne atlar. (En iyi atlayan önden atlar.) En son oyuncu atlar atlamaz usta saymaya başlar. Yirmiye varınca elini havaya kaldırarak sorar; çatal matal kaç beş çatal?... § Elinin bir, iki, üç... ilk parmaklarını açmış veya elini yumruk, delik yapmıştır. Yerdekilerin ustası bir şey söyler. Meselâ: Üç çatal! der. Eğer üç parmağını açmış idiyse üstündekiler güdeği alırlar. Yani yatarlar. § Bir de usta sayıp söyleyinceye kadar üstekilerden birinin ayağı yere değerse güdeği üstündekiler alır.

8. Üstten atlamaca: Bu oyun kış bahçe oyunudur. § Herkes fesinin veyahut mendilinin içine bir taş koyar[12] ve yere eğilerek sallanır sallanır ve ağzındaki fesi ileriye fırlatır. En geride kalan fesin sahibi güdekçi olur. Güdekçi ellerini dizine dayayarak eğilir. Oyunda bir usta vardır. Bu en önde atlar. Her atladıkça; bir yerin dibine gir... filân gibi hem sayar, hem de bu sayıya bir kafiye uydurarak söyler. Arkasından atlayanlar onun söylediğini aynen tekrar etmek mecburiyetindedir. Tekrarlayamayan güdek alır. Beşinci atlayışta; beş silmeden geç... der. Bu sayıda herkes yatana bir yerini değdirmeden atlamaya mecburdur. Değdiren yatar. Usta saymaya devam eder, eğer yatanı kurtarmak isterse "beş kumru" yapar; atlar ve atladığı yerde kalır, ondan sonraki ustaya değmeden atlamalıdır. O da yerini tutar. Diğerleri de sıra ile kendinden evvelki atlamış olanlara değmeden atlar. Ekseriya usta yatanın yakınına atlayacağından oyunculardan biri ustaya değer ve güdeği alır. Bu da geçerse usta oyuncuları yormak için seksek yapar. Birinci seksek; bir ayağını yere basmadan böylece ikinci, üçüncü seksek yapılır. Basan olmazsa ceviz kırmaca, bezirme[13], iki bezirme... Bir yumruk, iki yumruk filân diyerek yatanın belini çimdirir, şamarla ve yumruklayarak atlarlar. § Eğer usta güdekçiye kızıyor ise belli bazı tekerlemelerle uzun zaman yatırır. Meselâ "çarşıya limon gelmiş" der atlar, herkes de bunu tekrar ederek atlar "alalım" tekrar atlarlar. "Çorbaya sıkalım" yine atlarlar. İlh... ilh... § En sonda tekrar fes atmaca yapılarak güdekçi kurtulur. Oyun uzar.

9. Evcik: Bunu bahçelerde yol kıyılarında oynarlar. Küçük çocukların sayı oyunu gibidir. § İki kişi arasında oynanır. Bu iki kişi karşılıklı beşer küçük çukur kazarak her birinin içine fındık büyüklüğünde düzgün taşlardan beşer tane koyarlar. Ve kendi çukurlarının başlarına otururlar. İlk oyuna başlayacak olan kendi evinden (çukurundan) birinin beş taşını eline alır. Bunu aldığı yerden itibaren sıra ile birer birer çukurlara dağıtır. Elindeki taş hangi çukurda (evde) tükenirse o evin taşlarını alır. Böylece devam eder. Elindeki taş ne zaman boşalan evde tükenirse o evin karşısında bulunan hasım evinin bütün taşlarını alır. Onları kazanmış olur. Sonra karşısındaki oyuncu oyuna başlar, o da ilk oyuncunun yaptığı gibi evlerdeki taşları birer birer çukurlara dağıtmaya başlar. Eğer elindeki taş boş çukurda tükenirse o çukurun karşı tarafındaki taşları kazanır ve toplar. Bundan sonra oyun ötekine geçer, o da onun taşlarını böylece almaya çalışır ve oyun uzar. Hangisinin evi daha evvel boşalır (kör) olursa o oyuncu başka evlerinden oraya taş vererek o çukurları doldurmaya çalışır. Diğer oyuncu da çok taş almak, kazanmak suretile onun evlerini köretmeye uğraşır. En son hangi oyuncunun evleri körelirde oynayamayacak hale gelirse o zaman o yenilir. Oyun tekrar başlar.

10. Ad komaca: Kışın ocak başlarında oynanan eğlenceli bir oyundur. Ocak başına toplananlardan biri eline maşa yahut "ısran"[14] ile ocak içindeki kömürsüz külleri bir araya getirerek güzelce düzeltir, külün bir kâğıt yüzü kadar beyaz ve düz olunca maşanın dik "kısılak"[15] yanile külün üstüne ince elif gibi çizgiler çizer. Bu çizgilerden her biri memleketin güzel şehirlerinden, anılı adamlarından biri olabildiği gibi bunların aksi ve büsbütün zıddı olanlar da bulunur. § Bazan da bulundukları köyün güzel, çirkin kızları ve gençleri de bu çizgilerde dahildir. Külün üstüne çizgileri yapan kimse zihninde her bir çizginin neyin, kimin adı, işareti olduğunu aklında tutar, kimseye söylemez. § Nihayet ocak başında toplananlara bu çizgilerden hangisini aldıklarını sorar. Onlar, çizgilerden birer tane alırlar, sonra bunların adlarını söyler. İyi, güzel bir şey alanlar çok sevindikleri gibi fena bir şey alanlar da mahzun olurlar. Bu, iyi kötü bazan uzun münakaşalara sebep olur. Bir çok defalar da oyunda çizgi beğenen güzel kızlara çirkin adamlar düşünce hep gülüşürler, eğlenirler. § Bu oyunlarda çocuklara bir çok memleketleri ve onun iyi kötü adamlarını tanıtmak ve anlatmak kabil olur. Oyun böylece saatlerce devam eder. Her çocuk yeni bir heyecanla oyunun tekrarlanmasını bekler.

11. Esir almaca: Bu, herkesçe az çok malûm olan bir oyundur. Asker oyunudur. Çok çeviklik ve idman ister. § Oyun oynayacaklar ikiye ayrılır, karşı karşıya geçerler. Oyunun, hudutları çizilmiş, belli edilmiştir. § Bir taraftan oyuncunun biri karşı tarafın taşına dokunmak üzere ayrılır. Taşa

dokununca kendi yakasına kaçar. Karşı taraftan ona karşı çıkan oyuncu onu kovalar. Kaçan hududa varmadan yakayı ele verirse esir olur. Şimdi bir taraftan biri esir edilince o esir oyundan hariç kalır. Eğer taşa dokunanı karşı taraftan çıkan tutamazsa o da onların taşına dokunur. Kaçmağa başlar. Bunu tutmak için beri taraftan biri çıkar. Böylece oyun devam eder. Hangi tarafın oyuncuları ne zaman ötekinden daha evvel esir edilirse o taraf mağlûp olur, oyunu kaybeder.

12. Eşim-eşim: Bu oyun gece evlerin bahçelerinde, bazen de kırlarda oynanır. Oyuna gireceklerin de her birinin birer eşi vardır. Evvelâ bu eş tayin edilir. Ondan sonra oyun başlar. İlk kişi güdekçi olur. Başka oyuncular bunlardan kaçarlar, saklanırlar. Fakat bir işaretle oldukları yeri onlara bildirirler. Bu işaret, ya bir ses, bir öksürük, ya bir ıslık, ya bir türküdür. § Güdekçiler sesin geldiği yeri, onun sahibini bilmek, bulmak mecburiyetindedirler. İşaret üzerine her hangi bir semte, bir adama koşan güdekçiler, bir an evvel onları yakalayamazlarsa oyuncular evvelce güdekten kurtulmak için tayin ettikleri bir ağaca doğru kaçarlar. Ağaca sarılanı, elile ona temas eden güdekçi yakalayamaz. Bu oyunda sürat ve çeviklik gösteremeyenler güdeğe tutulur. Muhtelif, seslerle, hareketlerle güdekçiye de çok defa şaşırtırlar. Dikkati ve sezişi, çevikliği olmayanlar güdekten kurtulamaz, bunalır durur. Oyun böylece devam eder.

13. Ahçı oyunu[16]**:** Kızların oyunudur. Düğünlerde oynanılır. Şimdi bu oyun ortadan kalkmış, bu oyunu yazdığım Ula nahiyesinde bile hiç kalmamıştır. Bunda bir kadın ahçı olur. Önüne kızlardan birini alır, onun yüzünü örter. Diğer kızlar da birbirlerinin saçlarından tutarak arka arkaya sıra olurlar. En önde de bir çalgı, (tefçi) vardır. Bütün kızlar seslerini çalgıya uydurarak türkü söyleye söyleye evin içinde dolaşırlar. Sonra ahçının önüne gelirler. Orada durup hep bir ağızdan: (Düveni) Dükkânı aç bakalım./ İçinde ne var bakalım./ İçinde ne var bakalım. "tekrar"/ Biyonda (bir yol da) tadını tadalım. § Bu türküden sonra ahçı kızın yüzünü açar. Oyuncular bunu beğenmezler. Şarkı söyleyerek odada tekrar dolaşmaya başlarlar. Ve: Endeki yemek pişmemiş./ Haydi kızlar gezelim./ Kiremidi ezelim. § Böylece dönüp dolaştıktan sonra gelip bir kere daha bakarlar. Bu sefer beğenirlerse çalgıcı ile ahçı kimse duymadan yemek olan kıza bir ad koyarlar. Kızlar yine aynı türküyü söyleyerek gezerler. Daha başka maniler söyleşirler. Giderlerken ahçı en gerideki kızı tutup alıkoyarlar. Dönen kızlar yine ahçıya gelirler: Andaki yemek pişmemiş,/ Haydi kızlar dağlara,/ Gelmeyelim buralara derler. § Böylece sıra ile dönerlerken ahçı kadın bütün kızlara ad takar. Sonra çalgıcı: Memlekette gülünç bir adamın adı olup kızlardan birine koyduğu adı türkü ile söyleyerek: Çıkıversin de sillicilerin Ömer oyuna/ Kumaşlar dolansın boynuna/ Kurbanlar keseyim yoluna diye tefini vurmağa

başlayınca bu adın sahibi olan kız alaydan ayrılıp oyuna çıkar. Buna bütün kızlar gülüşür. Sonra sıra ile çalgıcı kimin adını, türküsünü söylerse o kız oyuna çıkar. Gece sabahlara kadar eğlenirler, zevkederler.

14. Biccil: Bu oyuna biccil derler. Bu kelimenin aslı beşcildir. Bu beşcil oyunu iki kişi arasında oynanır. Bunların düzgünce ve fındık büyüklüğünde beş tane taşları vardır. İki kişi karşı karşıya oturur. İlk oyuna başlayacak olan, bu taşları avucuna alarak yirmi otuz santim yükseklikten yere atar. Bittabi taşlar dağılacaktır. Bu taşlardan birini alıp yirmi otuz santim irtifaa kadar havaya atar. O taş havadan ininceye kadar bir el ile yerdeki taşlardan birini alıp havadan düşmekte olan taşı yine aynı el ile kapmak lâzımdır. Birdenbire taşları alırken birbirine değirmemek, dokundurmamak da şarttır. Bu iki şekilde oyuncu oyununu kaybeder, oyun karşısındakine geçer. Onun için oyuncu ilk başlayacağı zaman beş taşı havadan yere atarken onların birbirlerine pek yakın ve bitişik düşmemesine dikkat edecektir. § Eğer oyuncu, bu hatalardan hiç birini yapmadan ve taşı yere düşürmeden yerdeki beş taşı toplarsa oyunun birinci kısmı bitmiş olur. Şu şartla ki oyuncunun işi kolaylıktan güçlüğe doğru gider. Çünkü ilk defa havaya bir taş atıp birde yerdekini kapıyorsa ikincisinde havaya iki taş atıp yerden de bir taş aldıktan sonra havadan inmekte olan iki taşı kapmak mecburiyetindedir. Üçüncü de üç taşı havaya atıp yine yerdekini almak, dördüncü de dört taşı havaya atarak yerdeki bir taşı aldıktan sonra bu dört taşı yine yere düşürmeden kapacaktır. Eğer oyuncu bunlarda muvaffak olursa "pisili" denen kısmına geçer. Şimdi şehadet parmağını orta parmağının üstüne bindirir, bitiştirir. Orta ve baş parmaklarını yere koyarak bir tünel, bir daire yapar. Buna kemer denilir. Sonra taşları bir avucuna alarak kemer yaptığı elin kolunun arkasından atar. Ve kemerin önündeki taşlardan birini evelki gibi havaya atar. § Bu taşı da yere düşürmemek kapmak mecburiyetindedirler. Fakat bu taş havadan ininceye kadar kemerin önündeki taşlardan birini diğerine değdirmeden bir elile onları birer birer tünelden öbür tarafa geçirmeye çalışır. Bunu bir defada geçirmek şart değildir. Taşları her havaya atışta elile birer miktar kemerin ağzına doğru götürür, tam biçimine getirince birden öbür tarafına geçirir. § Oyuncu böylelikle havaya attığı taşı düşürmeden ve yerdeki taşları birbirine değirmeden kemerin öbür tarafına geçirebilirse oyunun ikinci kısmını da kazanmış olur. Ve havaya atmak için kullandığı taşı da kemerin içinden öbür tarafa elile attıktan sonra üçüncü kısma geçer. § Bu artık sondur Ve onun ne kadar sayı kazandığını gösterecektir. Şimdi yerdeki beş taşı alır, hepsini birden havaya atar. Ve elinin üstünü çukurlaştırmak ve parmaklarını aralarından taş geçmeyecek kadar seyrek açarak havaya attığı taşları elinin üstüne getirmeye çalışır. Sonra bu taşları havaya atarak avucuyla kapar kaç

tane tutabilirse[17] hısmına o kadar kıcır koymuş olur. Sonra oyuna öteki başlar. Bu oyuncu kıcırları çıkarmak ve kendini bunlardan kurtarmaya uğraşır, böylece oyun devam eder. § Cezası! Oynayan oyuncu havaya taş attığı vakit yerdeki taşı alamazsa, yahut havadaki taşı kapamazsa, pisilide taş düşürürse kemerde konan taşa diğer taşları değdirirse veya konan taşları birden geçirmezse çırpmadaki taşları kapamazsa o zaman oyun diğerine geçer.

15. Kör çepiş[18]**:** Oyuncular evvelâ göz göz ederler. § Bunlardan biri eline bir boncuk, bir ufak taş parçası yahut bir yüzük alır. Göz göz diye karşısındakine gösterir, sonra ellerini arkasına götürerek bunu avucunun birine kor, avucunu yumarak karşısındakinin önüne tutar. Karşısındaki boncukla taşın saklanan şey ne ise onun bulunduğu avucu açtırırsa güdek ona geçer. Bunun bir falı, tekerlemesi de vardır. Oyuncu dolu avucu bilmek ve bulmak için: Bircik, ikicik, üçcük ilh./ Kara tavuk kancık ondadır/ Bundadır, helvacının kızındadır der ve son kelimenin rasgeldiği yumruğu açtırmaz. Ötekini açtırır. Eğer güdeği alırsa o da aynı taşı evvelki gibi saklayıp diğer oyunculara güdeği satmak ister. Böylelikle bütün oyuncular güdek devresinden geçer. En son güdek kimde kalırsa o güdekçi olur. Güdekçinin gözleri, mendil, yazma gibi bir şeyle hiç göremeyecek bir halde bağlanır. Öteki oyuncular evin içinde öteye beriye kaçışmaya, dolaşmaya başlarlar. Güdekçi kulağile, hissile oyuncuların bulundukları yeri, semti bulup onları tutmağa çalışır. Kimi yakalarsa güdek ona geçer onun gözleri bağlanır, oyun böylece devam eder.

16. Komşu-komşu: Küçük çocukların oyunudur. Çocuklar bir dağ eteğine yahut bir tarlaya birer ev yaparlar. Evlerini dayarlar, döşerler. Çubuklara bezleri dolayarak gelin yaparlar, gelinlerin kucağına çocuk verirler. Bunları evin içine koyarlar. Köşelere süzülürler. Velhasıl hepsi bir aile kurar. Komşu komşu diye birbirlerine gelirler giderler, münasebet tesis ederler. Aralarında eğlenceler, düğünler yaparlar. § Bunlardan güze, temiz, tertipli ev yapmak, komşularla iyi muaşerette bulunmak lâzımdır. Neticede evi ve ailesi beğenilen birinci olur. İkinci sefer köy yeri bulmak, yollara, sokaklara bakmak hakkı onun olur. Çocuklar bu oyun için bütün hafta hazırlanırlar. Dağ kıyılarından kuracakları evlerin eşyasını, ötesini, berisini biriktirirler. Çarşıdan satın bir şey almak, anasının babasının yaptığı şeyleri eve koymak yasaktır. Herkes kendi kafasından çıkaracak, zevkini gösterecektir. Bundan çok sene evvel Ula nahiyesinin "Geliş Eri" dağının eteğinde erkek, kız, beş on çocuğun böyle ev yaptıklarını, köy kurduklarını bizzat görmüştüm.

17. Papuç almaca: Evvelâ yere bir kazık kakılır. Bu kazığa bir iki kulaç uzunluğunda bir ip bağlanır. Kazığın dibine oyuncuların pabuçları konulur. Güdekçi ipin ucundan tutar. Diğerleri de pabuçları almaya çalışırlar. Yandan kazığa doğru koşuşarak güdekçiyi şaşırtırlar. Güdekçi ipi bırakmadan bunlardan birine elile dokunursa güdeğini savmış olur. Ve güdeği yakalanan alır. Güdekçi, pabuçların hepsi alınıncaya kadar güdeğini savamaz ise hacıya yollanır. Yani: Son pabuç alınır alınmaz güdekçi kaçar diğerleri de kaptıkları pabuçları ardından atarak onu vurmaya çalışırlar. vuramazlarsa "göz göz" ile yeni güdekçi belli edilir. Atılan pabuçlardan biri hacıya rasgelirse yine eskisi gibi güdeğini güder.

18. Sekmece çubuk: İki kişi arasında hayatta oynanan bir oyundur. § Birer karış boyunda on beş yirmi kadar çubuk bulurlar. Bunları birer ayak kadar aralıkla birbiri arkasına yere sıralarlar. Oyunculardan biri çubukların arasında yere basmadan seker, ayağı çubuklara değerse diğeri sekmeye başlar. Değmeden çubukların öteki ucuna kadar sekebilen sondan bir çubuk alır, tekrar geriye doğru seker, ayağı çubuklara değinceye kadar sekme hakkı vardır. Çubuklar bitince en fazla çubuk alan çubukları diğeri görmeden saklar, az çubuk alan bunları bulmaya mecburdur. § Oyun böylece devam eder.

19. Sinlenmecik: Bu oyunun ebesi[19] "endirbo"[20] ile seçilir. Güdekçi gözlerini yumar, diğerleri saklanınca bir işaretle gâri[21] gözünü açabileceğini bildirirler. Bu işaret verildikten sonra ebe diğerlerini aramaya koyulur. İlk defa kimi görürse güdek ona geçer. Diğerleri yerlerinden çıkarak yeniden saklanırlar.

20. Evlidâli: Bu, oyun değildir, oyuna benzerliği vardır. Ramazan akşamlarında bir mahallenin çocukları toplanırlar. Herkesin kapısına vararak hep bir ağızdan türkü gibi aşağıdaki tekerlemeleri söylerler: Evlidâli mevlidâli/ Iramazan geceleri/ Baklavalar hamur olur/ Tirekiler çamur olur/ Selâm Muhammet selâm muhabbet... Kiremit koydum yapıya/ Çingen geldi kapıya/ Verin çingenin hakkını/ Çok söyletmen hem onu... Üşüdüm, üşüdüm/ Gökten elma düşürdüm/ Elmacığım yediler/ Bana cüce dediler/ Cücelikten bezdim/ Derin kuyu kazdım/ Derin kuyu içinde/ İki bülbül ötüşür/ Birini aldım yitirdim/ Birini Bey oğluna götürdüm/ Akar çayda yüz dedi/ Akar çayın kekliği/ Lakır lakır öttüğü/ Komşu kızın baktığı.../ Al horoz, al horoz... § O evden çocuklara çerez verirler. Her ev Ramazanda çocuklara böyle çerez hazırlar, bazen karanlıkta çereze benzeyen yenilmeyecek şeyler vererek muziplik yaptıkları da olur. Bazı köylerde bunun yerine çocuklar yine Ramazanda her evin ocağından bir kese salıverirler; evin içinden bunun çerez ile doldururlarsa diğer evlere giderler;

boş döndürürlerse bacadan bir avuç tuz atarak kaçışırlar. Sonra ocakta patlayan tuz ev sahiplerini korkutur.

21. Aydede: 7-8 kişi arasında hayatta[22] oynanan bir oyundur. Bu oyunu oynayacak çocuklar birbirlerinin ellerinden tutarak bir ay teşkil ederler. İki uçtakiler baş olurlar. Bunlardan birine aydede denir. Diğeri ona sorar: -Aydede keçin nerede gezer? Dağda. –Ne yer ne içer? Üzüm yer bademsıçar. –Süt pişti mi? Pişti. –Hanım içti mi? İçti. –Kaç kaşık? Beş kaşık. –Bugün kimin düğünü var? İçlerinden birini gösterir. Meselâ: Ayşenin. § Bundan sonra diğerleri de davul zurna taklidi yaparlar ve Ayşe arkasına döner. Bu suretle hepsi arkasına dönünceye kadar oyun devam eder.

22. Alaylar-bulaylar: Düğün oyunudur. Düğünün ortanca günü öğleden sonra oynanır. İkiye ayrılan kızlar elele tutuşarak karşı karşıya sıra olurlar. Birisi oğlan evi, diğeri kız evi olur. § İlkin oğlan evi kız evinden kız ister. Fakat kız evi oğlanı beğenmediğini şu yolla anlatır: Ay alaylar a bulaylar/ Soyu da bozuk alaylar/ Ayna attım tavasa/ Şavkı vurdu boğaza/ Biz kızımızı vermeyiz/ Kekik yağcı[23] kavaza. § Bunun üzerine oğlan evi de onların kızlarını "yerer"[24] ve avurt ettiklerini söylerler: Ay alaylar a bulaylar/ Temeli bozuk alaylar/ Portakal suya düştü/ Aklım başımdan kaçtı/ Sizin kahpe kızınız/ Karabaş bağına dolaştı.

23. Çamur oyunu: Bu oyun, bizim "lüleci çamuru" ve köylülerin "et çamuru" dedikleri çamurla oynanır. Tamamen çocuk oyunudur. Çamurun çok iyi ve özlü olması lâzımdır. Çocuklar bunu bulmak için köylerine uzak mesafelerdeki çay kıyılarına kadar giderler. Ekseriyetle çay kenarlarındaki yarlarda[25] bu nevi çamurlar bulunur. Çocuklar bu çamurları alarak yoğurduktan sonra, çanak, bardak, testi gibi bir çok şekiller yaparlar[26] Bazen bunların kase gibi içini oyarak yassı taşlara ağzı aşağı çarparak patlatırlar. Çamurunu patlatacak olan yanındaki arkadaşına sorar: Var mı? yok mu?. Yani "patlayacak, patlamayacak mı?" Arkadaşı yok derse çamuru taşa vurur. Havanın tazyikile çamur patlar, ortasında bir oyuk husule gelir. Yok diyen yani oyuna giren çocuk kendi hamurundan oradaki deliği örtecek kadar hamur verir. Sonra öteki oyuna başlar. O da evvelce olduğu gibi arkadaşına var mı, yok mu? der. Yok derse o da çamuru taşa çarpar. Öttüremezse bittabi delik açılmayacağından hasmından hamur isteyemez. Böyle sıra ile oyun devam eder. § Hangisinin hamuru daha evvel tükenirse o çocuk oyunu kaybeder. Bu oyunda, oyulan çamurun gayet ince ve ağzının düzgün olmasından başka taşa noktası noktasına maharetle vurulması lâzımdır.

24. "Uluma" yahut nokta oyunu: Bu oyun iki kişi arasında oynanır. Çocukların hesap ve harita oyunudur. Oynayacakları düz bir yere yahut düz bir "ot"[27] taşının üzerine aşağıda olduğu gibi noktalar korlar. § Biri, eline, sert bir taş veyahut yerde ise ucu siviri bir çubuk alır. Diğeri ona tarife başlar. Ve hangi noktalar arasını birbirine çizgi ile bitiştirtmek istiyorsa onu söyler. Diğeri taş kalem yahut taşla onun istediği noktalar arasını çizer. Ve noktaları birbirine bağlar. § İstediği yerden yani cetvelin hem içinden hem de dışından hatları yürütebilir. Oyun devam eder. Fakat çizilen çizgiler gerek dahilden ve gerek, hariçten hiçbirini katetmeyecektir. Eğer katettirirse çizgi yapan oyunu kaybeder. Hiç birbirine çatmadan bütün noktalar arasını bağlayan oyuncu oyunu kazanır. Çizgiyi tarif eden oyuncu noktaların aralarını doldurmak ve karşısındakinin yolunu kesmek için daima çok ustalıkla, dolambaçlı noktalar arasını doldurtmak, yerleştirmek ister. Diğeri de ileride kendi yolunu kapamamak için götüreceği yolları düşünür, hesap eder, ortada kapalı çok hesaplı ve düşündürücü bir oyundur. Çocuklar plân yapan bir mühendis, harita başında uğraşan bir erkânı harp gibi saatlerce bu cetvelin başında uğraşırlar. Mağlup ve mahsur kalmamaya çalışırlar.

25. Çıngırdak oyunu: Düğünlerde, bayramlarda kız ve erkek çocuklarının toplu olarak oynadıkları oyundur. Buna oyundan ziyade eğlence demek münasip olur. § Yere bir buçuk iki metre uzunluğunda ucu mavzer fişeği biçiminde yapılmış bir ağaç kakılır. Ve hiç oynamayacak bir şekilde sağlamlaştırılır. Bunun adına çıngırdak direği, ucundaki sivrilmemiş yerine yine çıngırdak direği, ucundaki sivrilenmiş yerine yine çıngırdak sibeği[28] denir. Sonra uzun ve her tarafı düz bir direğin orta yeri yere kakılan direğin sibeği girebilecek derecede oyulur. Ve direğin ortasından o sibek geçirilir. § Bunun bir ucuna bir kişi, diğer ucuna yine bir kişi binerek havalanmaya, inip çıkmaya başlarlar. Bu sırada, birbirine geçen ağaçlardan türlü sesler çıkmaya başlar. Bu sese çocukların gürültüsü, şamataları da karışır, çok eğlenceli bir oyun olur. Bazen bu ağacın birer tarafına yavuklulular, nişanlılar da binerek sallanırlar. Yanlarındaki çocuklar, bunlar yere inip havaya kalkarken ellerile vurarak: Yavuklun kim? diye sorup onları utandırırlar. § Eski bayram eğlencelerinin en güzeli olan bu oyun şimdi hemen hiç oynanmamaktadır. Eskiden çocukluklarında bu oyunları oynayan yaşlılar şimdi hâlâ bunun tatlı hatıralarını yadediyorlar, o günlerin hasretini çekiyorlar.

26. Çakmaklı: Oyuncak olması itibarile buraya geçer. Anadoluda eskiden çocuklar oyuncaklarını kendileri yaparlardı. Bu, çocuk için bir el işi olması itibarile onun maharetini arttırır. Hem işine zevk verir. İşte bu çakmaklı da çocuğu, ava, nişana alıştırmak için en iyi bir vasıtadır. Bu, eski harplarda kullanılan yayların aynıdır. § Şöyle ki: Kalınca bir tahta, bir metre

kadar uzunluğunda ve on santim kadar enine kesilerek bunun bir ucuna yay geçirmek için bir delik, diğer ucuna da dipçik yeri yapılır, dipçikten evvel de yine ağaçtan bir çakmak vardır. Bu çakmağa yayın ipi çekilerek gerilir. Tahta boyunca oyulan ok yerine de ok yatırılır. Ve okun ince ucu da gerilen yay ipinin ortasına getirilir. § Sonra avcı, dipçiği göğsüne dayayarak nişan alır, atar: Bunun adına çakmaklı denilmesi yayın çakmaklı bir hâle getirilmesinden olması muhtemeldir. Çocuklar bunu yapmak için günlerce çalışırlar, özenirler, sonra bitirdikleri vakit ağaçlıklara, ormanlıklara ava çıkarlar. § Sonbahara doğru üzümü, inciri yiyerek yağlanan yumurta gibi olan sarıbaş, karabaş (cık cık)[29]larını hep bu çakmaklılarla öldürürler, pekmez ocaklarının başında pişirerek yerlerdi. Bazen okların ucuna sivri bir demir de takarlar. Bu demirin vurulan kuşun fazla zedelenmemesine faydası varsa da ekseriyetle ok ağaçlara saplanıp kaldığından bir çok avcılar bunu kullanmazlardı.

27. Kök oyunu: Bu oyun, bahçe oyunudur. Oyuncular üçer dörder adım aralıkla ve genişçe bir daire teşkil etmek üzere ayakta dururlar. Ve herkes bulunduğu yeri işaretler. Oyuncuların ellerinde yetmiş seksen santim uzunluğunda birer deynekte bulunur. Hepsinin birer de çelliği vardır. § Evvelâ herkes deyneğini ayakları arasında tutarak eşeğine biner. Şimdi çellik elden ele atılır. Ve kapılır. Çelliği kapamayan derhal güdekçi olur. Çelliği sıra ile herkese atar. Kendisine çellik atılan çelliği vurmaya çalışır. Deyneğini sallamazsa yeniden atılır. Eğer deyneğini savarda vuramazsa güdek ona geçer. Vurursa güdekçi çelliği düştüğü yerden alıp gelinceye kadar onun çukurunu kazarlar. Fakat bu kazma işi güdekçi çelliği alıp gelinceye kadar bitmiş olmalıdır. Onun için bunu acele acele yaparlar. Eğer oyuncular güdekçinin çukurunu kazarken güdekçi çelliği düştüğü yerden alıp gelip de birinin yerine koyu verirse güdek o yerin sahibine geçer, bunun için çukur kazanlar, hemen işlerini bitirip kendi yerlerine deyneklerini koymalıdır ki güdekten kurtulsunlar. § Oyun böylece devam eder. Sonunda kimin çukuru çok derin kazılmış ise onun ayakları o çukura gömülür. Ve kendi kendine çıkmaya bırakılır.

28. Gelin oyunu: Beş-on yaşındaki çocukların oyunudur. Bunlar İstanbul bebekleri gibi gelin yaparlar, sonra gelinin evini, çeyizlerini hazırlarlar ve gelinin kucağına çocuk verirler. Bunların elbiselerini hep çocuklar diker. Eğer oyunda erkek çocuklar varsa onlar, kızlara evin taşını, eşyasını alıp getirirler. Kızlar evin içini döşer, düzeltirler.

29. Fal oyunu:[30] Biri diğerine: Ayağa kalkta falına bakıvereyim! der. O da hemen dinelir. Karşısındaki sormaya başlar: Anan var mı? Kardeşin var mı? Adları ne? Dayın var mı, teyzen var mı, halan var mı?

dedikten sonra en son aklın var mı? diye sorar. Fala baktıran var deyince: Aklın olsa karşımda falına mı baktırdın, diye onu mahçup eder.

30. Hamam evi: Bunu da yollarda, sokaklarda çocuklar oynarlar. Bir çocuk elini yere koyup üstüne toz yığar. Bir elile de tozu vurarak sıkıştırır. Sonra da musiki ile: Hamam evi yayıl, yayıl/ Komşu kızı bayıl, bayıl der. Bundan sonra elini çeker. Ortada kalan küçük kubbe "hamam evi" olur.

31. Hacıya mı? hocaya mı?: Çocuk eline saymadan bir avuç taş alır. Onu birer birer sıra ile sağ omzundan attıkça hacıya mı? sol omzundan attıkça hocaya mı? diye söyler. Taş hangi tarafta tükenirse o tarafa gideceğim der. Yani taş sağda tükenirse hacıya, solda tükenirse hocaya gideceğim diye söylenir. § Tıpkı papatya falı gibi...

32. Gökte ne var? oyunu: İki kişi sırt sırta yargılarını[31] birbirlerine verirler. Ve kollarını geriden birbirlerine geçirirler. Bunlardan biri eğilince diğerinin başı ve vücudu havaya karşı gelir. Bu zaman aralarında konuşurlar. Evvelâ arkadaşını yüzü yukarı havaya kaldıran sorar: -Gökte ne var?/ -Gök boncuk[32]/ -Yerde ne var?/ -Fadimecik. § En son üstteki: İndir beni kahpecik, der alttaki belini doğrultunca ikisi de dikilirler. Bu sefer alttakini üstteki kaldırır. O da aynı sualleri sorar. Oyun böylelikle devam eder. § Köylüler bu oyunun kanburlar için iyi, faydalı olduğunu söylüyorlar.

33. Kızgın taş: Çocukların gece ay aydınlığında oynadıkları oyundur. Evvelâ oyun oynayacaklar adaşırlar. Herkesin bir eşi olur. Sonra içlerinden bir ebe seçerler. Ebe, eline bir taş alır, o taşı bütün oyunculara gösterdikten sonra "fıydırır"[33] oyuncular bu taşı aramaya çıkarlar. Taşı bulan oyuncu bulduğunu kimseye duyurmaz, yalnız yavaşça eşini haberdar eder. Ve o taşı evvelden belli edilmiş bir taşa vurmak üzere fırsat arar. § Eğer taşa vurmazdan evvel diğer oyuncular taşın onda olduğunu anlarlarsa onların elinden zorla taşı alırlar ve taşı aldıkları yerden vurulacak olan büyük taşa kadar onların üstüne binerler. Eğer taşı bulanlar taşa vururlarsa başkalarına buldukları yerden taşa kadar onlar binerler.

34. Kadı çavuş: Bu oyunda oyuncuların sayısı muayyen değildir. Oyuna iştirâk edecekler beş on, on beş olabilir. Bunlar bir halka halinde otururlar. Ortaya da bir fincan koyarlar, herkes sıra ile fincanı atar. Fincan yere düştüğünde ağzı yukarı gelirse atan kadı, ağzı aşağı gelirse atan çavuş olur. Fincanı yan getirenler hiçbir şey olmadıkları gibi eğri getirdikleri düzgün düşüremedikleri için kadının emrile dövülecektir. Çavuş olanın elinde bir topuz vardır. Kadı çavuşa fincanı yan getirenleri dövmesini

emreder, meselâ: İki yun vur! der. Fincanı yan getiren avucunu açar, çavuş vurur. Fincan atılmasına devam edilir. Eğer oyunculardan kadı ve çavuş getiren olursa kadılığı, çavuşluğu onlar alır, oyun böylece devam eder.

35. Yuvarlamaca oyunu: Meyilli, düz bir tahtanın üstüne leblebi tanesi, keçi gevişi dedikleri tesbih tanesi gibi yuvarlak bir şey yuvarlanır. Yere de leblebi, kuru üzüm, ceviz, badem gibi şeyler yayılır. § Yuvarlanan cisim eğer yerdekilere değerse, dokunursa yuvarlayan adam onu alır, sonra oyuncular sıra ile bunu yuvarlarlar, oyun böylece devam eder.

36. Gestenkerecik: Bu oyun yollarda oynanır. Evvelâ göz göz usulile güdekçi belli edilir. Oyunun sahası, hududu tayin edilir. Güdekçi yolun ortasına geçer. Oyuncular tutulmadan yolun bir tarafından öbür tarafına geçmeye çalışırlar. Güdekçi bunları yolun her iki tarafındaki duvarlarda temas etmiş halde yakalayamaz. Muhakkak yolun bir yanından öbür yanına geçerken tutmalıdır. Eğer bu şekilde oyunculardan birini tutar, ellerse, güdek ona geçer, bu güdekçi de bu suretle hareket eder. Oyun böylece devam eder. § Bu oyunda ve daha bazı oyunlarda, hasta, sakat, agnak kimseler oyuna girmek isterlerse çocuklar bu gibileri de "yerindirmemek için" aralarına alırlar ve bunlara "Allahcıl"[33] derler. Bunlar oyuna iştirâk ederler, fakat güdekçi bunlara dokunursa sayılmaz, güdekçi güdeğini, diri ve kendisile her suretle denk olanlara satmak mecburiyetindedir. § Bu oyun çok eğlenceli bir oyundur. Çocuklar saatlerce yollarda gülüşürler, eğlenirler.

37. Koz, payam oyunları[35]**:** Oyun oynayacak çocuklar düz bir yerde toplanırlar. Hepsinin elinde, koynunda kozları, payamları vardır. Bunlardan her biri birer yahut ikişer, üçer tane kendi cevizlerinden, bademlerinden dikerler. İlk kim atacak ise elindeki çiftelek ile üç metre uzaktan yere dikilen cevizlere nişan alır, atar, attığı çiftelekle[36] hangi cevizi, bademi vurursa onları alır, kazanır. Tekrar ikincide vuramazsa şimdi hangi oyuncunun sırası ise o atar, o da evvelki gibi vurulduğunu alır; ikincide bu da vuramazsa üçüncü oyuna başlar. Oyun böylelikle ortada ceviz, badem kalmayıncaya kadar devam eder, sonra tekrar başlar, yine ortaya cevizleri dikerler, evvelki gibi oynamaya başlarlar. § Oyun esnasında oyunculardan her hangisi eğer oyunculardan birinin çifteleğini vurabilirse o çocuk oyundan çıkar, eğer oyun ikisi arasında oluyorsa yerde kalan bütün cevizleri çifteleği vuran alır, kazanır, eğer oyun üç, dört, beş kişi arasında ise çifteleği vurulan oyundan çıkar, diğerleri oyunlarına devam eder, oyundan çıkan ikinci seferde tekrar oyuna girer.

38. Kozalak oyunu: Bu oyun çamların, selvilerin kozalağı ile oynanır. Evvelâ yuvarlak bir çizgi çizilir. Bunun on, on beş adım ilerisinde de bir taş dikilir. Oyuna iştirâk edecekler içine dikerler. Yahut koyarlar. Geri çekilirler. Bunların her birerlerinin elinde de en iri kozalaktan birer "kuru" vardır. O kuruları çizgiden taşa doğru atarlar. Atanlardan hangisi taşa en yakın kaldise o birinci olarak çizginin içindeki kozalaklara atar. Eğer ilk atışında çizgiden dışarıya kozalak çıkartabilirse ikincide yine kurusunun kaldığı yerden atar. Çizgiden çıkarttığı kuzalakları bu oyuncu kazanır, eğer ilk oyuncu vuramazsa diğerleri de taşa yakınlık sırasile ellerindeki kurularını atarlar. § Bu oyun başlarken oyuncular kendi aralarında bazı kavilleşmeler de yaparlar. Meselâ: Elden almaca var mı yok mu? diye görüşürler. Eğer elden almaca olduğu kararlaştırılmış ise çizginin içindeki kozalakları vurup alan oyuncu "kuru"sunu oraya diker oyuncularda buna ellerindeki kurularını nişan alıp atacaklardır, eğer vururlarsa onun aldığı kozalakları elinden alırlar. Sona el veren üç defa diklelere atmayınca bir daha vurulamaz. El vermeyenin (O oyunda çizgiden kozalak çıkaramamış olan) kurusu vurulursa o oyuncu oyundan çıkar. Çünkü hem vuramamış, hem de vurulmuştur. § Oyun böylece devam eder.

39. Kim vurdu: Oyuncular bir halka halinde otururlar. İçlerinden biri eline maşa ile ısıranı alır. Birisi de güdekçi olur. Güdekçi olan yere yatar. Oyunculardan biri buna vurur. Güdekçi kendine vuranı bulmak, bilmek için yerden kalkar. Elinde maşa, ısıran olan adam bu iki demiri birbirine keman gibi sürterek çalar; oyuncular da hep bir ağızdan: Seni kim vurdu, kim vurdu?/ Vurdu da nerede durdu./ Bu vurmadise o vurdu./ Bilmem şu vurdu şu vurdu diye türküsünü söylerler. Bu sırada maşa, ısıran elinde olan keman yayı hükmünde olan maşanın ucile pek belirsiz olarak vuranı gösterir. Eğer vuranı arayan oyuncu uyanık, zeki ise kendini vuranı bulur, gösterir. O zaman o güdekçi olur. Eğer bulamazsa tekrar kendisi yere yatar. Oyun böylelikle uzar gider.

40. Kaç çatal: Oyuncular, adaşarak ikiye ayrılır. Sonra bir tarafı ıslak bir taş havaya atılır. Bunun yere düştüğü vakit yaş tarafı, yahut kuru tarafı geleceğini bilemeyen takım güdekçi olur. Güdekçiler yere yatar ve herkes de adaştığına biner. Her iki tarafın da birer ustası vardır. Üsttekiler adaşlarının gözlerini ellerile kaparlar. Usta bağırır: Çattım çattım çapkına/ Şaştım bunun aklına./ Falan falan/ Kaç matal kaç beş çatal? § Usta, bu son sözü söylerken elinin bir iki parmağını açmış, yahut elini yumruk yaparak tutmuştur. § Eğer alttakiler ustanın elinin ne vaziyette olduğunu bilirlerse güdekten kurtulurlar, güdek öteki tarafa geçer. Bu sefer onlar alta yatar. Böylelikle oyun uzar gider.

41. Kızıştı: Kış oyunudur. Bahçelerde oynanır. Çocuklar, eski bezleri bir araya toplayarak bunlardan bir top yaparlar. Bu top kar topu gibi ondan ona, ondan ona atılır. Herkes vurmaya, vurulmamaya çalışır.

42. Kazık atmaca: Bu oyun iki kişi arasında oynanır. Ucu sivriltilmiş kazıklar hazırlanır. Oyuncu bu kazıkları yere atıp batırmak suretile evvelce aralarında tayin ettikleri bir şekli vermek mecburiyetindedir. Eğer kazıkları atan yere batıramaz yahut yanlış bir şekil yaparsa oyunu kaybeder. Öteki arkadaşı oyuna başlar. Eğer yaparsa en son oyunu bitiren kazığı yere çakar. Diğeri ceza olarak onu dişile söker. Oyun böylece devam eder.

43. Keme çekti[37]**:** Çocuklar taze badem (çala) zamanında bir çalayı sapından ince bir iple bağlarlar. İpi de elbisenin kolundan geçirerek diğer elile bunun ucunu tutar. Oyuncu çalayı avucuna koyarak birine: al sanan çala vereyim der. O tam alacakken ipi çeker. Çalada kolunun içine kaçar. O zaman: keme çekti der. Onun için bunun adına "keme çekti" denilmiştir.

44. Mamış: Birkaç tuğla, yahut kiremit üstüste konur. Bunların karşısına da bir taş dikilir. Oyuncuların ellerinde birer yassı taş ve kaydırak vardır. Bunlar ellerindeki taşlarını, tuğla ve kiremit yığdıkları kubbenin dibinden karşısına diktikleri taşa atarlar. Ellerindeki taşları dikilen taşa yakın düşürmek lâzımdır. Oyunculardan bunu yapamayan güdekçi olur. § Güdekçi kubbeyi bekleyecek, diğer oyuncuların yıkmaya çalışacakları kubbenin taşlarını derleyip, hemen yine kubbesini kuracaktır. Eğer bu esnada attığı taşı almak için koşan birini taşına basmadan tutabilirse güdeği ona satar. Fakat tuttuğu vakit kubbenin dağılmış olmaması lâzımdır. O zaman sayılmaz. Evvelce taşına basan, ayağile onu havaya atıp kaparsa tutulmaz.

45. Metelik döndürme: Bu oyun para ile oynandığından analar, babalar, kumardır diye bunu çocuklarına oynatmazlar.[37] Fakat çocuklar fırsat bularak kaçak olarak turaları alta gelmek üzere metelikleri üstüste koyarlar. Oyunculardan biri bir taşla vurur. Turasını yukarı getirtebildiği metelikleri alır. Tekrar taşı vurur. Eğer hiç birini döndüremezse oyun ötekine geçer O da böylece taşı vurur. Döndürebildiği paraları alır. Diğerleri de sıra ile atarlar.

46. Mık oyunu[38]**:** Çocuklar eski çivileri toplayarak düz yerlere sıra ile dikerler. Sonra bunun dört beş metre uzağına bir taş korlar. Herkes elindeki kaydırağı o taşa doğru atar. En yakın kalan evvelâ arkasından diğerleri de taşa yakınlık sıraile ellerindeki yassı taşları atarlar. Çivileri

vurup yıkan, ne kadar yıktıysa onları alır. Diğerleri sıra ile oyuna devam ederler. En çok çivi yıkıp alan oyunu kazanmış olur.

47. Patlangaç: Bu, oyundan ziyade oyuncaktır. Çocuklar, incir ağaçlarının diplerinde yetişen filizlerden veya mülver ağaçlarının dallarından alarak (arada ek yerleri olmamak şartile) sekiz on santim uzunluğunda keserler. Sonra ortalarındaki özleri çıkarırlar. § Bu da bittikten sonra çitlenbik, pınar, meşe gibi sert ağaçlardan saplıkla beraber incir, mülver ağaçlarının deliğine uyabilecek bir sibek yaparlar. Ve eski urgan, ip kırıntılarını ufalayıp ıslatarak birini içi oyuk ağacın bir ucuna sibek ile sokarlar. § Sonra da öteki ıslak yumak olmuş ip parçası sibek ile itilince arada kalan havanın tazyikile patlar ve ilk konan yumak fırlar çıkar. Çok patladığı için adına patlangaç denilmektedir. Lüverver ilk çıktığı zaman adına "altı patlar" denilmiştir.

48. Samut (dilsiz) oyunu: Oyuncular bir halka halinde otururlar. İçlerinde bir de usta vardır. Evvelâ söz söyleyenin alacağı ceza görüşülür, kararlaştırılır. Sonra usta bir şey yapar, meselâ yanındakini öper. O da yanındakine aynı şeyi yapar. Buna razı olmayan veya gülen söylenen cezayı bulur.

49. Telden teleme: Bahar oyunudur. İlk baharda bütün nebatlardan evvel köylülerin "kür" dedikleri böğürtlen filizlenir. Çocuklar bunun taze yerini koparıp soyarak bir tasa, yahut çanağa korlar, tuzlarlar. Üstüne de beyaz bir bez ve mendil örterek bunu ağaçlara vura vura, telden teleme, diye gezdirirler, koştururlar. § Bir ağacın altına vardıkları vakit, başında çanak olan telden teleme diye bağırınca, diğeri o ağacın köküne vurarak "sen de vir hedi emme"[39] der. Çocuklar, böylelikle bütün ağaçları gezerler, onları da bahara filizlenmeye çağırırlar. Sonra evlere giderek evlerin kapılarında bağırarak, köylülere de baharın müjdesini verirler.

50. Tuttum direk: Çardak altlarında yahut ağaçlıklarda oynanır. Evvelâ bir güdekçi seçilir. Bu güdekçi ortada durur. Oyuncuların da hepsi birer direk yahut ağaç kökü tutarlar. Sonra hepsi tuttum direk diye birbirlerile işaretleşerek yerlerini değişirler. Güdekçi bu sırada boş kalan direği yakalarsa güdek ortada direksiz kalana geçer. Birisi diğerinin direğine geçer, o başkasına geçemezse onu da yakalayabilir. Oyun böylece devam eder.

51. Yüzük oyunu: Kış gecelerinin başlıca oyunu ve eğlencesidir. Bu oyun daha çok gençlerin, delikanlıların oyunudur. Evvelâ oyuncular birer başarının kumandasında iki gruba ayrılır. Eski fes, fincan, havlu gibi yüzük

saklanacak ne varsa ortaya atılır. Bunların sayısı on bir olacaktır. Evvelâ başarılar aralarında oyuna hangi tarafın başlayacağını tayin etmek için ortaya iki fes korlar, birinin içine de biz yüzük saklarlar. Hangi başarı zan ile, yüzüğün olduğu fesi bilirse onun tarafı evvelâ oyuna başlar. § Aralarından bir kişi yüzük olan elini ortadaki bütün feslerin, havluların aralarına sokar, çeker gezdirir, yüzüğü koyuyormuş gibi hareketler yapar. Karşısındakileri aldatmaya, onların zanlarını çelmeye çalışır. Ve nihayet bunlardan birinin altına yüzüğü bırakır. Diğer taraf yüzük saklayanın bütün elini, gözünü, yüzünü tetkik ederek yüzüğü hangi fesin içine bıraktığını anlamaya koyulur. On bir fes bittikten sonra saklayan ortadan çekilir. § Şimdi kendilerine yüzük saklanan taraf bunu bulmaya çalışır. Evvelâ birini "gül olsun" diye kaldırırlar. Eğer bunun içinde yüzük bulunursa ötekiler hiçbir sayı almadan oyun beri tarafa geçer. Eğer yüzük çıkmazsa karşı taraf bir sayı kazanır. Sonra boş zannedenleri kaldırmaya başlarlar. Başarı elinde bir deynekle boş diye onların üzerine vurur. Eğer boş diye kaldıran feslerin içinde yüzük çıkıverirse ortada henüz kaldırılmayan ne kadar fes, havlu varsa onlar öteki tarafın sayısı olur. § Yüzüğü saklarken çok soğuk kanlı olmak, karşısındakilere bir şey sezdirmemek lâzımdır. Seçilen feslerden en sona kalan iki fes veya havlu yüzük arayan tarafındır. Bunlar içinde yüzük çıkarsa oyun gene onlara geçer. Yüzük seçerken başarı ve diğer arkadaşları yüzük saklamayanın yüzüne, gözüne bakarak onun renginden ve heyecanından yüzük olan fesi anlamaya çalışırlar. § Oyuna iştirâk edenler ortada saklı feslerden birer ikişer zan tutarlar. Başarı boşları, doluları ayırırken bu zanları nazarı dikkate alır. Ve icabında zan tutanlardan bu zanlarına ait tafsilât ister. Eğer izahatını muvafık bulur ve onların zekâ ve buluşlarına da inanırsa zan tutulan fesleri sonuna kadar saklar. Fakat bu zanlar çok olacağından bazen (eğer başarının kendi kanaati başka ise) zan sahibini incitmeyerek onun muvafakatini alarak bunları boş diye karşı tarafa verir, yani feda eder. Eğer içinde yüzük çıkarsa ikinci saklayışta onun tuttuğu zamanı, ya gül eder, yahut "son gül" olarak alıkor. Böylelikle arkadaşlarının gönüllerini alır. Oyunu tatlılıkla idare eder. § Yüzüğün başka şekilleri de vardır: 1 Oyuncular daire olup otururlar. Elerile bir ip halkayı tutarlar. Oraya yüzük geçirilmiştir. Sonra ellerini oynatarak birbirlerine yüzük veriyormuş gibi yaparlar. Orta yerdeki güdekçi bu yüzüğü bulmaya çalışır. Kimin elinde iken tutarsa güdek ona geçer. 2. Bunda da, oyuncular yine bir daire olurlar. Bir ebe, bir de güdekçi vardır. § Ebenin elinde bir deynek bulunur. Ebe eline yüzüğü alır. Onu herkesin avucuna koyacakmış gibi yapar. Ve güdekçinin avucuna yavaşça deyneği vurarak sorar: Yüzük kimde? Güdekçi bir şey gösterir, eğer yüzük gösterdiğinin elinde çıkarsa güdek ona geçer, ebe deyneği ona vurur. Oyun böylece uzar gider.

52. Yağ satarım, bal satarım: Oyuncular bir halka olup otururlar. İçlerinden biri güdekçi olur. Güdekçinin elinde bükülmüş bir kollu[41] yahut havlu bulunur. Güdekçi, bunu ayakları arasında saklayarak çömele, çömele halkanın etrafını dolaşır. Ve elindeki "tura"[42]yı koyacakmış gibi herkesin ardında biraz durur. Sonra yine yürür. § Böylelikle dolaşırken halkadakilerden hiç kimse ardına bakamaz. Yalnız ellerile arkasını yoklayabilir. Güdekçi: Yağ satarım, bal satarım./ Ustam gitti ben satarım./ Azaldıkça su katarım diye söyleye söyleye birkaç defa halkanın etrafında dolaştıktan sonra en birinin arkasına "elinin erişebileceği bir yere" yavaşça turayı koyar. § Arkasına tura konduğunu anlayan oyuncu el yordamile onu bulur. Ve hemen alarak dolaşmakta olan güdekçiyi kovalar. Eğer kendi yerine gelip oturmadan yetişirse onu yerine oturuncaya kadar tura ile vurur. Şayet ardına tura konan bunu anlamazsa ikinci dolaşışta güdekçi gelip turayı arkasından alarak birkaç kere ona vurur. Ve o kalkınca yerine oturur. Ayağa kalkan güdekçi olur. Oyun böylece uzar gider.

53. Yol göstermece: Bunda da oyuncular bir halka olup otururlar. İçlerinde bu oyunun kurnazlığını bilmeyen bir kişi vardır. Evvelâ ortaya bir çok kaşık korlar. Bir çanakta da su bulunur. Ve kaşıklardan birinin altına kara sürülmüştür. Oyunu bilmeyenin yanında bulunan oyuncu bu altı karalı kaşığı alır. Diğer oyuncular da hep beyaz karasız kaşıkları alırlar. Sonra, oyun başlar. § Herkes birbirine sorar. Aydına nereden gidilir? O cevap vermeden: Şurdan diye yavaşça kaşığı yüzüne sürerek söyler. Gösterir. Oyun böylece devam ederken bu oyunu bilmeyenin yüzü yavaş yavaş karalanır Yanındakinin maharetine göre yüzünde bıyık, sakal gibi gülünecek şekiller husule gelir. § Eğer oyunda birkaç acemi varsa onları da bilenlerle yan yana oturtarak ortaya bir çok palyaço kıyafetli insanlar çıkarıp gülerler, eğlenirler. Sonra herkes oyunun kurnazlığını anlayacağından oyun birinci defada bitmiş olur.

54. Yattı, kalktı: Oyuncular daire halinde otururlar. Bunlardan hepsine bir yemek adı konur. Meselâ baklava, dolma, yahni, ilh.. § İlkin bunlardan birini çağırırlar. Faraza: Dolma! Dolma gelir ortaya yatar kalkar, onu yemiş olurlar, sonra başka bir yemek adı söylerler, o da yatar kalkar, böylece sıra ile yemeklerin ismi söylenir. Bu söyleyişlerde şaşırtmak için: Dolma yattı kalktı, gelsin domates bulgurlusu, derler. § Eğer oyundakilerden biri dalgın bulunurda isminin çağrıldığının farkında olmazsa bütün oyuncuların tayin edecekleri cezayı kabul edecektir. Meselâ dışarıya çıkarak sesinin çıktığı kadar: Komşular! Akşam yemeklerinizin artığını atmayın.. Sabahleyin ben gelip yiyeceğim der. Yahut havlar, miyavlar, öter, böylece gülüşürler, eğlenirler.

55. Zembilli, zümbüllü, bunun adı ne?: Bir usta vardır. Bir kişi de güdekçi olur. Usta güdekçiye bir ad koyar. Fakat bu adı güdekçi ile ustadan başka kimse bilmez. § Oyuncular, güdekçinin üstüne binerler. Ve ustaya: Ben filân alıp geleceğim, eşeğini verecek misin? der. Eğer söylediği isim güdekçinin adı ise söylenen yere yatar. Yani güdek ona geçer. Değilse diğerleri sıra ile ona binerler. Kim, birinin dediğini tekrar ederse o da ceza görür. § Bu oyunun bir tülüsü daha vardır: Bunda yatana iki isim konuyor. Meselâ koyun. Bu ad oyunculara bildiriliyor. İkinci ad da faraza parmak! Bu adı yalnız güdekçi ile usta bilir. Gelenlerden birisi koyunun ayağı vardır, diyerek biner, diğeri: Koyunun kulağı vardır, der. Koyunun parmağı vardır diye kim söylerse güdek ona geçer, o zaman , o yere yatar.

56. Çukur oyunu: Oyuna kaç kişi iştirak edecek ise o kadar çukur kazılır. Oyunculardan biri çukurlara muayyen bir mesafede olan taştan çukurlara doğru topu yuvarlar, top kimin çukuruna girerse o çukurun sahibi derhal topu alıp kaçışan oyunculara atar. Eğer vurursa vurulanın, vuramazsa kendinin çukuruna bir taş atılır. Çukuruna taş konan oyundan çıkar. Bunda en sona kalmak, çukuruna taş koydurmamak büyük şereftir. Onun çukuru kale olur.

57. Binmece eşek: Oyuncular: "çatal matal kaç çatal" vaziyeti alırlar. Bunların ellerinde bir top vardır. Evvelâ üstte olanlar topları elden ele atarlar. Eğer top kapılmayıp yere düşerse alttakilerden biri, üstten inip kaçışan oyunculara topu atar. Vurabilirse alttakilerin hepsi güdekten kurtulur. Üste geçerler. Vuramazsa yine altta kalırlar. Oyun böylece uzar gider.

58. Ahçı oyunu[43]**:** Eski düğünlerde erkekler oynardı. Bunda bir kişi ahçı olur. Ahçı, bütün oyunculara birer yemek adı koyar. Fakat kimse birbirinin adını bilmez. İçlerinden birisi de sarhoş olur. Sallana sallana, yıkıla yıkıla odaya girer, bağırır: Ahçı başı ne yemek var? Şimdi ahçı yemekleri saymaya başlar. Sarhoş bunlardan birini beğenir. Meselâ: Gelsin domates salatası der. Domates salatası kimin adı ise o zaman o ortaya çıkar. Sarhoşun yanına varır ve dizine yatar. Sarhoş onu yemeye başlar. Eğer yemek güzel ise herkes başına üşüşür. Daha sarhoş bir iki lokma almadan: Biraz da bana ver, anam hasta, ona götüreyim; diğeri: Babam hasta ilâç için bana da ver diye isterler, paylaşırlar. Böyle gülüşürler, eğlenirler.

59. Ak karakuşun yavrusu: Düğüne gelen kızlar toplanıp bir halka olurlar. İki baştan iki kız ağızlarına iki mendil alırlar. Sonra onları ağızlarile yanlarındakilerine verirler. Böyle mendiller ağızdan ağıza giderken nihayet bir yerde mendiller çarpışacaktır. Orada iki kız ağızdan ağıza gelen

mendilleri düşürmeden birbirlerine verirlerse bir şey yoktur. Oyun devam eder. § Eğer karşılaştığı vakit veya daha evvel ağızdan ağıza gezerken mendil düşerse, mendili düşüren kız oyuncuların vereceği bir cezayı kabul eder. Bu ceza hayvanların taklit ederek ötmek, bağırmak gibi şeylerdir. Çok eğlenceli olan bu oyun saatlerce sürer, kızlar oynaşır, cuvuldaşır dururlar.

60. Demirci: Bu oyunu da kız düğünlerinde, kızlar oynarlar. § Oyuna girecek kızların hepsi büyük bir tepsi etrafına sıralanırlar[44] Ellerine birer ağaç yahut demir kaşık alırlar. Bunlar hem kaşıkları tepsiye vururlar, hem de: Demirciler demir döver tunç olur./ Sevip sevip ayrılması güç olur diye türküler söylerler. Bu sırada bir kız bunların yanlarından geçer. O kız, tepsi başında çalıp söyleyen demirci kızlara sorar: Demirci! Demirci! Demirci duymazlıktan gelir. Kızlar bağırır, zorla da demirciye sesini duyurur. § Demirci ey ne var der. Kız, baban ölmüş, der, demirci e ne yapalım malı bize kalır. Yine demirci devam eder: Haydi dövün çocuklar! Bir metelik kazanırsak yarısı sizin, yarısı benim der. Böyle aralıklarda kız yine gelir demirciye ünler. Yine zorla sesini duyurur, anasının, babasının, ninesinin, halasının öldüklerini söyler. Demirci bundan da aldırmaz, hepsine ayrı ayrı cevaplar verir. § En son kız demirciye, yavuklun ölmüş, der. Demirci bunu duyunca bayılır, çekiç sesleri susar. Kızlar demirciyi ölü gibi yere yatırırlar. Onun başına geçerek: Kösem kösem/ Acından öldü disem/ Ağızları bulamaçlı kösem/ Dondu da öldü disem/ Ayakları köstekli kösem diyerek yas ederler. Sonra oyun biter. § Bu oyuna değirmenci oyunu da derler. Yalnız bir fark var ki değirmenci oyununda kaşık yerine kızlar birer kapak alıp tepsiye sürünürler. Ve demirci yerine, değirmenci, derler. Köse yine bu oyunda da vardır.

Notlar: 1. Taraf. 2. Başarı, başeri veya başarıdan gelmektedir. Baş tutarı gibi kullanılır.; 3. Eşine ad koymak. 4. İlmek, değmek, temas etmek.; 5. Çiftelemek bir taşla iki vurmak.; 6. Edinmek sahip olmak demektir. Pusat edinmek gibi.; 7. Bal arılarının kışın soğuktan korunmak için kovanların kıyılarına yapıştırdıkları yumuşak ve siyah renkte bir madde bunu köylüler yaraların üzerine koyup ilâç olarak kullanırlar. Delinmesi icap eden çıbanlar, sivilceler için çok işe yaradığını ve yaranın cerahatini söktüğünü söylerler.; 8. Halk bilgisi mecmuasının on birinci sayısında Müşfika Abdülkadir Hanımın ve 21. 22.nci sayılarında da Enver Sadık Beyin Gaziantep'de oynanan aşık oyunlarından bâhis yazıları vardır. Oyunun esas bünyesi itibarile birbirlerine benzeyen bu oyunlar mahallerine göre bazı hususiyet aldıkları bu yazılardan anlaşılıyor. Müşfika Abdülkadir Hanımefendinin makalesinde aşığın bir tarafı kız, bir tarafı oğlan itibar edildiği bildirilmekte ve oyunun bu mihver etrafında devam ettiği gösterilmektedir. Enver Sadık Beyin yazısındaki birinci şekilden ziyade ikinci şekil bu kitaptaki oyunla mühim bir benzerlik göstermektedir.; 9. Hoca çocuklarından maksat mektep çocuğudur. Mektep çocuklarına yardım etmek Türklerde büyük bir borç ve ananedir. Bu

oyundaki diğer suallerde de hayvanları himaye telkin edilmektedir.; 10.Bodda: Ağaçtan yapılmış veya çam kozalağından ibaret bir yuvarlaktır. 11. İsminden anlaşılacağı üzere "çellik" çelmek yani karşı tarafın hücumunu geriye atmaktır. 12. Şimdi fes olmadığından güdekçi andirbu ile seçiliyor.; 13. Bezirme: hamur olmadan (tahammür etmeden) yapılan ince ekmektir.; 14. Sapı ince yassı yüzlü bir demirdir. Bununla kül, kömür taşınır. Hamur teknelerini kazımakta da kullanılır. Bunun aslı ısıran olmalıdır. Ocak başında maşanın eşi ve arkadaşıdır.; 15. Bir şeyin dik ve etsiz yanı.; 16. Aşçı.; 17. Bu son avuçla kapmağa "çırpma" denir.; 18. Bir yaşındaki keçiye "çepiş" denir. Bunun da, çepişlerin alınlarını örten perçemlerin gözlerini kapamasından ileri gelmiş olması muhtemeldir.; 19. Ebe güdekçi demektir.; 20. Bu güdekçi seçiş biçimi yenidir ve şehirlerde kullanılıyor. İçindeki bazı yabancı kelimelerden de bunun dışardan gelmiş olması anlaşılıyor. § Andirbo şöyle yapılır: Üç kişi ellerini üst üste koyarak "An, an endirbo, bir iki dondurma, ben çık-tım." Bu tekerleme bitince herkes elini ayırır, avuçlarını yere göğe dönük olmasına bakılır. Üçü de aynı ise yeniden yapılır, eğer avuçlardan ikisi yere diğeri göğe bakarsa, göğe bakan; ikisi göğe birisi yere bakarsa yere bakan avuç sahibi güdekten kurtulur. İki kişi kalınca kurtulanlardan birisi bunlara (kumpanya) olur. Yani kumpanya kurtulmasına bakılmadan endirboya devam edilir.; 21. Gâri, artık manasında kullanılır. Geri veya gayrı kelimelerinden gelmiş olabilir.; 22. Evlerin önündeki meydan, genişlik.; 23. Sarıklı, entarili tam softa kıyafetinde bazı adamlar, hacı tütüsü bayram kokusu diye bağırarak sokaklarda, mahalle aralarında dolaşırlar. Halk bunlara kekik yağcı der, bunlara iyi nazarla bakmazlar. Mahalle çocukları da bunların ardlarına takılarak taş atarlar, bunlarla alay ederler. Onları kovalarlar.; 24. Gözden düşürmek.; 25. Çayın hücumile, taşmasile ayrılan topraktır. Yarılmaktan geldiği muhakkaktır. Suların, sellerin açtığı bu yarların bazen dört beş metre ve daha fazla yüksekleri olur. Köy çocukları bunların alçaklarından atlayarak oynarlar. § Bazen bunların yıkılıp çay kıyılarına gidenlerin çaya düştüğü, boğulduğu da olur. Köylüler, ufak, ehemmiyetsiz hediyelerle büyük işler görüldüğünü duydukları vakit bir suhulet ve iltimas yapan adam için; deveyi yardan atlatan bir tutam ot diye bu ata sözünü söylerler.; 26. Mekteplerde çocuklara yaptırılan çamur işlerinin aslı.; 27 Malta taşına benzer, gayet kaba bir taştır, sert olmadığı için ot taşı denilir.; 28. Birbirine geçen ağaçlardan türlü sesler, gıcırtılar çıktığı için bunun adına çıngırdak denilmiştir.; 29. Serçe büyüklüğünde bir kuştur. Cık cık diye öttüğü için adına cık cık denilmiştir.; 30. Anadoluda köylüler, yörükler hiç falı sevmezler, falcılarla alay ederler, bu bir çok ata sözlerile teşvik edilir. Çingene karısı fala bakar, kendi adını ele takar. Sen aç ben aç otur da fal aç, falcının falı çok folu yok... gibi tekerlemeler vardır.; 31. Arka, belden omuz başına kadar olan kısım, pehlivanlar için çok kullanılır: Onun yargını yere gelmez. Bu kelimenin yarılmaktan alınmış olması muhtemeldir. Çünkü zincir kemiklerinin arkada bir hattı fâsıl teşkil etmesinden arkaya bu ismin verilmesine sebep olmuştur. Yargın, yarılmış, yahut yarılabilir, diye kullanılmaktadır.; 32. Semanın maviliğini gösterir.; 33. Lâalettayin bir yere, nişan almadan atıvermek.; 34. Allahcıl, oyunda, her hangi bir işde mücrimiyeti olmayan Allahın adamı; her şeye inanan, aldanan utangaç adam.; 35. Koz, ceviz, payam da badem demektir.; 36. Çiftelemek, ikilemekten.; 37. Fare.; 38. Gerek para ve gerek kemik, taş her ne olursa olsun oyun ile bunları kazanmak çok fena sayılmaktadır. Türkler, kumarda kâr edene üten, zarar edene ütülen derler. Ütenek demek bir şeyin

tüyünü yakmak, kavurmak demektir. Arapçada kârü zarar, Fransızcada gange, perde denen bu şeye Türkçede üten, ütülen denmesi çok manidardır. Ateşle kelleyi, mısır koçanının püsküllerini, başak buğdayının kılçıklarını itmek yakmak, çıplak bırakmak. İlh... "Ütü" herhangi şeyin, kumaşın tüylerini ateşle yakan yatıran bir elt... Atalar sözü: Terzinin diktiği kötü, güzel eden iti... § Tüyünü düzmek mecaz olarak ve vakti iyileşmek, bunun zıddı da ütülmek varını servetini vermek...; 39. Mıh, çivi.; 40. Haydi amma demektir.; 41. Eskiden dokuma bezlerden başa sarılan bez. Bunlar al, sarı veyahut sarile, aklı, allı, beyazlı renklerde olurlar.; 42. Bükülmüş bezin adı.; 43. Aşçı.; 44. Tepsinin etrafına toplanan kızlar gelin olacak kızın düğün yemeğinin keşkeklik yahut aşlık buğdayının taşını, toprağını seçerler.

x x x

Koşay, H. (1935). Çocuk oyunları. *Ankara Budun Bilgisi* içinde (275-284). Ankara: Ulus Basımevi.

ÇOCUK OYUNLARI

1. Atlama: Atlama oyununda çocuklardan birisi ellerini dizine dayayarak eyilir durur. Arkadan birisi koşarak gelir atlar eyilenin üstüne biner, elleri böğründe dim dik durarak kıvrakça bunları sayar: Bir iki bülbül siki, damdan bakar başını sokar, ingildaş bingildaş, bir akçalık cirrrrt daş dir iner. Eyer o bunları söyliyenecek altındaki dura bilirse başkası gelir biner. Eyer birden kalkar üstündekini arkaya aşırırsa düşen ebe olur. Üstündeki boş bulunmaz düşmezse ebe olmaz yine alttaki ebe kalır. Böylece devam eder.

2. Alaylım: Düğünlerde, hayatlarda sade kızlar oynar. Başta kubaşırlar. İki kişi ebe olur. 8-10 kız elele tutarlar, dizelenirler, dizelenen kızlar iki ebe dönür gider: Ebeler: alaylım bulaylım, tortopak hamaylım. Kızların başı ne istersin ne istersin vay bizim alayda. Ebeler orda bir şurda bir güzel var onu isterim. - O hanım bu hanım, kendisi varamaz. Ahşamınan, bohçamınan, varır alırım. Bunu söyleyince çifte bitişik uzatılmış eller kaçar. Koparırlarsa o kızı alırlar gelirler. Aldıkları kızı irktirler. Alınan kızlar bir yere çıkarlar. Koyun gelir kuzu inen./ Ayağının tozu inen./ Bir katibenin sözü inen./ Alsın gitsin elmaslar içine./ Gâvur bana bir kalıp sabın vir. Bitiriminde bir kız kalıyor. İki yere tükürüyorlar. Biri cennet biri cehennem parmağını bas diyorlar. Cehennemliği basarsa kızı gâvur bana bir kalıp sabın vir diye kovalıyorlar. Kız taş alır eline, kimin eteğine düşerse kurtulur. Ener Cennetliğe basarsa: Ohu hocam ohu. Ohumazsan yi bohu diyi kovalarlar. Kız yine eteklerine taş atar. Öbür kızlar ellerine aldıkları eteği toplar açarlar.

3. Babıc (papuç) çarpması oyunu: İki kişi karşılıklı ayaklarını uzatarak yere otururlar: Ayaklarının altını da bir birine dayarlar. Ellerinde de birer terlik olur. Geride ne kadar çocuk varsa yarısı bir yanda, yarısı bir yanda olur. Gayri bunlar yerde oturanların ayağı üstünden kıvrak kıvrak atlarlar. Yerde oturanlar da ellerindeki terlikle atlayanların kıçına vurmağa çalışırlar. Atlayan yüksek atlarsa vuranın eli atlıyanın kıçına ulaşamaz, bacağını rast getirirse yolsuz olur. O zaman kendisini yüzü koyun yatırarak döverler. Sağ taraftan gelip atlayanlara sağ taraftaki vuracak, sol taraftan gelip atlayanlara sol taraftaki vuracak. Yerde oturan elindeki terlikle atlıyanın tam kıçına rast getirirse, vurulan yere oturur, yerdeki de onun yerine geçer. Oyun böylece devam eder.

4. Bebek oyunu: Çıra parçasına çabıtı dolarlar, bebeye üst baş dikerler. Şimdi dondurma bebek var yanı taşı bebek onları yapmıyorlar. Bebeyi beşiğe yatırırlar, beşiği olmıyan desti kırığına yatırır. Parçalara vala dirler. Valalardan bebeye öteberi dikerler, onüç on dört yaşına kadar kız çocukları dikiş bellesin diyi oynarlar. Ondan sonra dantela çorap örürler, gayri o gibi şeyleri bellerler.

5. Binekli dıvar çırpması: Elliyi mi isten topu mu isten? Topu alırsa elliye kadar iki elile topu dıvara çırpa çırpa düşürmeden oynarsa ötekinin üstüne biner gezer, topu düşürürse binemez.

6. Çabıt yüzük: Meselâ altı kişi karşılıklı otururlar. Herkes ortaya bir şeyini koyar yemeni, çevre, peşkir gibi. İçlerinden biri eline bir yüzük saklar, birine sorar: Yüzük hangi elimde diyi, o da sayar. Ya şundadır ya şunda keçe külâh başında dir elinin birini tutar, yüzük çıkarsa yüzüğü alır yerdeki çabıtların altına elini sokar sokar çıkarır, belli etmeden yüzüğü bir çabıtın altına bırakır. Karşılarındakine bulun dirler. Gayrı karşıdakilerden biri çabıtları birer birer kaldırır bakar. Eyer ilk veya son elde bulursa yüzük bulanın olur, yüzüğü o saklar. Eğer iki, üç dördüncü ellerde bulursa geride bakılmadan kalan çabıtlar ne kadarsa sayar, o sayılar da yüzüğü arayanın değil saklıyanın olur. Bir tarafın sayısı çoğalırsa sayıları elliye yaklaşınca sevinçlerinden sayısı az olan karşı tarafla şöyle alay ederler. Hep bir ağızdan hava ile söylerler: Tabahane başdan başa oturmuşlar kaşdan kaşa/ Peynir kuyar kuşağına alır gider uşağına heeey/ Sirke düşmüş daşağına ofa yileyli yileyli / Gel darılda bizden ol tummanı yırtta bizden ol. Bunun üzerine yine yüzüğü bulamazlarda yine onlara sayı virirlerse ötekiler yine başlar: Tabahananın taharı kireç vurdukça ağarır./ Şu yüzükcü şu zağarı ofa yileli yileli şaşkın zevalli. Karşıdakiler bunlara çok kızarlar canlan sıkılır, rakibleri de nerdeyse elliyi tamamlayacaklar, fakat bu sırada tali eseri olarak yenilen taraf kazanmağa başlarsa öteki taraf telaşe düşer, yenilen taraf onlardan

evvel bitirirse belli etmeden ellerini karaya, boyaya, una batırırlar, evvelce kendilerinden alay ettikleri için yüzlerine sürerek yoh yoh diyi bağrışırlar. Yenilen taraf kavilleri nasıl ise ona göre ya helva ya çerez alır hep beraber yirler.

7. Çömlek oyunu: On onbeş çocuk ayakda halka olurlar. Önlerine de birer küçük çocuk oturturlar. Biri de eline bir tura alır arkalarından dolaşır, çocuklar ona: Yosüfüm bizemi geldin bizleri gezemi geldin, diyi türkü çağırırlar. Turacı da elinde tura ile çocukların arkasına vura vura çölmen pişdimi diyi dolaşır, ötekiler de önlerindeki çocukların başlarına ellerile: çöldürü çölmek çöldürü çölmek diyi vururlar. Turacı da habire arkalarına tura ile vurarak: çölmen pişdimi diyi birer kere kıyasıya vurur. Pek canı yanan olursa, çölmem pişdi dir, kalkar. Turayı tutuşurlar, çekerler. Bu sefer turayı hemen yere atıp koşarak halkayı dolanıp çölmen başına kim çökerse çölmek onun olur. Eyer çölmen eski sahibi daha evvel gelir otururşa turacı ona bir daha tura vuramaz öteki de yine turacı kalır. Eyer turacı daha evvel gelip çölmen başına otururşa öteki turacı olur, o da eski turacıya şiddetlice vurarak intikamını almış olur. Oyunda ağlayan uyuz olur diyi ağlamazlar. Oyun da böyle devam eder, turadan canı vanan turacı olur.

8. El el epenek oyunu: Üç dört tane çocuk ellerini yere kaparlar, içlerinden bir tanesi yalnız bir elini yere kapar diğeri elile çocukların parmaklarını şöyle sayar: El el epenek, elden çıkar kepenek, kepeneğin yavurusu, bitbitenin karısı, çayır çimen çiloğlanın küçük karısı. Sayı kimin parmağında bittise o parmağını kapar, böyle herkesin parmakları kapanıp bitinceye kadar sayarlar. Elinin bütün parmakları kapanan elini oyundan çeker, koltuğunun altına sokar, böyle böyle herkesin eli koltuğunun altına çekilir. Sonra bakarlar kimin eli ısınmadise o gurkler (kuluçka olur) Gurkleyenin altına taşları yığarlar eleri ısınan çocuklar ona böyle bağırırlar: gıt gıt gıdak yumurtam sıcak, oturanda: çıt çıt çıdak yumurtam sıcak diye bağırır. Arkadan biri gelir oturduğu taşlara ayaklarile vurur taşları yıkar, üstündeki de yere düşer. O da hemencecik yerden kalkar, arkasına bakmadan koşar koşar nerede bir taşa çarparsa orada kalır ve çocukları arkasına bindirerek yumurtaların yanına kadar getirir. Bu oyun da bu kadar olur.

9. Fırın oyunu: Elini yire koyar üzerine toprağı yığar tümerler, tepesini belerler, sonrada elini içinden çeker, içi boş kalır. Analarından un isterler hasır parçalarından fırın yakarlar, küçük küçük ekmek yaparlar. Bu oyunu yedi sekiz yaşındaki çocuklar oynarlar.

10. Hot oyunu: Davarın diz kapağında hot kemiği olur. Çocuklar bu kemikle hot oyunu oynarlar içlerinden biri ebe olur kemiği ayağının üzerine koyar havaya atar. Yedi sekiz çocuğun elinde deynekleri olur. Kemiği alan ebe elindeki deynek ile hotu çukura getirmeye çalışır, yerde de hazırlanmış. bir çukur olur. Ebe hotu çukura getirinceye kadar diğerleri deyneklerile çukura dürterek ebeyi kızdırırlar. Ebe de hotu çukura getireceği sırada çocuklar deyneklerile mani olmağa çalışırlar, o da el çabukluğile hotu çukura girtivirir. Böyle böyle başkaları da sıra ile ebe olurlar. Bu oyunu erkek çocukları oynar.

11. Hala kadın: Birkaç çocuk birer köşeye çekilirler. Çabıttan (bezden) bebekleri olur, onlara, üst baş dikerler, desti kırıklarına otlardan yemek yaparlar, ufak ufak taşlardan şekerleri olur. Ellerindeki çabıt bebeklerin birisi kızı, birisi güveyisi, birisi de torunu olur. Gayrı çocuk kızı ile konuşur: aman kızım sıkıldık accik hala kadına gidelim dir kızını torununu alır giderler: tak tak tak hala kadın aaç: o buyur buyur hoş geldin şöyle giçin: ne var ne yok apçam iyimi? dayım iyimi? Fatma kadın nasıl? güvey ne yapıyor? hamdolsun iyiler, Fatma kadının selâmı var... Gayrı sofra hazırlanır çanaklara ne hazırlandise oturur yirler. Ekmek içini ıslatıp yuğurarak çanağa kalıplanmış höşmerim olur onu da çimtini çimimi yirler biraz daha oturdukdan sonra gayri bize izin virde kalkalım evsabım (kocam) gelir ne yapalım herifinde kaydını kayıralım, inekler gelir yimek pişireceğiz. herif yorgun gelir, dargın gelir vakıtlıca gidelim gürültü olmasın. Eh öyleyse kusura bakman gücenmen gine buyurun: işallah bizede buyurun çok ikram ettiniz utlandık. Amanın hiç ikram idemedik gücenmeyin kucağındaki taze bebeye hediye olsun diyi bebenin koynuna çanak parçası sokar. Aman ne zahmetler iden, allasen itme layık deyil ama çoğa sayın, gelemedik yokliyamadık, duvağı kocamaz didik, yeni doğmuş bebenin ilk gelişi olduğu için yüzünede biraz un çalar bolluk olsun, hem de kız ise saçı ağaranacak dursun diyi eyer un çalmazlarsa gücenirler ve varıncak koğulaşırlar. Bi cimcik unu da mı yoğidi çalı vereydi ne olurdu insanı tanımamak gibi oldu diyi söylenirler. Bu sefer başka biri gelir. Amanın Hatçe kadına vardidim alemin sırrını o bilir, sana bile neler didi: sen kocanın kesesinden para çalarmışsın. Vih nerden bilmiş koynunda yatarkenmi herif yanmış ona halt itmiş, kuzum kardeşim o bunu nerden duymuş dinine imanına, tatlı canına, mihrine nikâhına, eyer dimezssen yazın ayransız kışın yorgansız, ölürkende dinsiz imansız öl. Vaaa sanada bi laf dinmezki hemen köpürün Mustafa kendi dimiş Ahmet çavuşa. Dur aşam olsunda herife bi çıkışım, oh kardeşim itme çalmışsın kendi kocan ilin deyil ya, aman git kocadan para çalmak büyük irezillik ben öyle şey yaparmiyim hiç. Oh kardeşim itme ant virdinde öyle didim, koğu koğu ider koğu bir kan ider ben seni sevdiğimden didim,

gayri oğul kalkim gidim ben koğu olsun diyi dimedim aman beni araya katmayın herif duyarsa öldürür beni. Bir kızını satamadı da dellal bohçasına koydu ondan utansın terezide dengim deyil okkada persengim değil, ben onunla uğraşamam, yanına iş eteğine piş arayor, yanına iş olamam eteğine piş olamam, ben herifimin başının tacıyım onun gibi ayağının çarığı deyilim dir böylece oynarlar, bunu kız çocukları oynar.

12. İçli umman oyunu: Meselâ on çocuk çifter çifter kubaşırlar. Yaş kuru yaparlar. Bir taşa tükürürler havaya atarlar yaş tarafı üste gelirse kuru istiyen alta yatar yani ellerini dizine dayayarak eyilir yaş isteyen onun üzerine biner. Hepsi de böyle yaparlar. Gayrı beş işşekli çocuk halka biçiminde aralarında epi mesafe olarak dururlar. Üstekiler birbirine top atarlar, eyer top yire düşerse hemen işşeklerden biri topu kapar üstekilerden birine vurur rast getirirse bu sefer üstekiler işşek olur, eyer top yanlışlıkla işşeye çarparsa yine işşek kalırlar. Bu oyunu erkek çocukları oynarlar.

13. Körçebiş (Körebe) oyunu: Ebenin gözünü yimeni ile bağlarlar. Herkes dürtekler, körçebiş kalkıda dıvara yapış diyi bağrışırlar, o da kollarını açа açа arar tuttuğu adamı ebe yaparlar.

14. Mendil oyunu: Bazı meclislerde tazeleri oyuna kaldırmak isterler. Çoğu naz eder kimi bilmiyorum der kimi de kibirlenir. Sonra bu oyunu tertip ederler, ve bu gençleri oyuna kaldırmağa vesile olur. İçlerinden biri kızların mendil baş örtüsü gibi eşyalarını eteğinin içine toplar, bir digeri de sorar Pazarcı başı -efendim/ Pazarda pazar var mı -var/ Bazarda gezer var mı –var/ Güzellerden güzel kim çıksın -paşa çıksın, diyerek eteğinin içinden bir eşya çıkarır, malın sahibi de uu ben paşa oldum diyerek sevinir. İkinci defa yine pazarcı başı diyerek devam eder bu sefer de çirkinlerden kim çıksın diyi sorulur, o da apdal çıksın diyerek eteğinin içinden bir eşya çıkarır, sahibi kim ise uu ben apdal olmuşum diyi hayıflanır böyle böyle güzellere iyi şeyleri çirkinlere fena şeyleri tavsif ederek eşyayı temamlıyorlar. Sonra da defi ele alarak şöyle türküler söyliyerek oyuna çağırıyorlar: Bak şu güzelin boyuna/ Benzeyor arslan soyuna/ Var güzel otur yerine/ Bir çirkin çıksın oyuna/ Bak şu çirkinin boyuna/ Benzeyor apdal soyuna/ Var çirkin otur yerine/ Bir çirkin çıksın oyuna. Böyle söyliyerek çirkini güzeli tüketirler.

15. Met oyunu: İki daşın üzerine deyneği uzatırlar. Ellerindeki deynek ile yerdeki deyneğe metleme dilli damak dir vurur. Deynek havaya kalkınca bir daha çarpar, gayri elindeki deynekle met deyneğinin yanına kadar saya saya gider böyle böyle elinde bir kama yaparlar, eyer deyneği başkasının deyneğine çarparsa yanar.

16. Şimşidim oyunu: Bir çok çocuklar halka olarak sıkı sıkı otururlar, içlerinden biri de ebe olur, top ebenin elinde olur. Ebe elini bir birine kilitliyerek der ki:Tırnağımı kim kaşırsa topu ona vereceğim der. İçlerinde acemi varsa o kalkar koşarak gelir tırnağını kaşır. Ebe elinin içinden parmağını sallayarak gösterir, ötekiler gülüşürler bu suretle o aldatılmış olur, topu ona vermezler kendisini top araycısı yaparlar. Ebe top elinde halkaya oturur ve dizlerinin altından topu birbirlerine vererek kaçırırlar, hem de hep bir ağızdan hava ile:Simşidim vardı vardıda geldi, alaca göynek gidide geldi diyerek top bulununcaya kadar söylerler. Arayıcı da herkesin bacakları arasından topu arar. Topu kimin elinden bulursa o arayıcı olur, eğer çok arar da bulamazsa hıltı hamuru kesilir, yani bitap düşer. Araycının da bulamiyacağını ebe anlar ve gizlice kalkar elini karaya bular gelir ve: Gel kızım otur deve sevmè tarzında yüzünü kara elile sığar, ama kendi görmez eline bir mendil ayna verirler bir terini sil derler. O da aynada yüzünün karasını görünce bayıla bayıla gülüşürler. Oyun böylece devam eder ve bıkancak oynarlar.

17. Tura oyunu: Çabıttan (bezden) elli kollu bebe yaparlar. Çarın (baş örtüsü) ucunu dürerler (düğümlerler) tura yaparlar. Bebede ebenin elinde durur turacıdan madası hepsi halka olarak otururlar. Ebe de elden ele bebeyi vererek al bebeni öteki de vir bebemi, böylece al bebeni vir bebe mi, al bebeni vir bebemi diyerek halkayı dolaştırırlar. Turacıda arkalarında dolaşır ve mütemadiyen tura ile vurarak ellerinden bebeyi düşürterek kapmaya uğraşır. Ellerindeki bebeyi dolaştırırken düşürürlerse turacı da bebeyi kapmak telaşesile halkanın ortasına girerse yolsuz olur, hemen çocuklar turacının üzerine hücum ederek döverler. Turacı halkanın içine girmeden arkalarından bebeyi kapacak. Ve kimden kapdıse o turacı olur, oyun da böylece devam eder.

18. Tarhanana tavuk girdi oyunu: Birisi ebe oliyor eline deynek alıyor topalliya topalliya kızına gidiyor. Giderken arkasına bebeler düşiyor deynekle dürterek: ebe tarhanana tavuk girdi diyorlar. Ebe de: Kişeleyi virin diyor. Çocuklar: Kişeledik gitmedi/ Ebe: Vurun kıçını kırın/ Çocuklar: Vurduk kıçını kırdık/ Ebe: Pişirin etini yiyin/ Çocuklar: pişirdik etini yidik/ Ebe: hani bana/ Çocuklar: sana boku ile bödeleğini (taşlığını) koyduk, derler. O zaman ebe deyneğile bağıra bağıra çocukları kovalar, çocuklar kaçışırlar.

19. Uzun urgan oyunu: Sekiz on çocuk el ele tutuşurlar zincir olurlar. Baştakiler de anaları olur. Karşılarındaki iki kişi de düğüncü davulcu ile düdükcü olur. Düğüncüler: Uzun urgan/ Ana - leblebi sultan/ Düğüncü - kadının hangi dağda/ Ana - ala dağda/ Düğüncü - ne yir içer/ Ana - altın yir gümüş sıçar/ Düğüncü - düğün düğün Refikanin düğünü.

Gayrı düğüncüler varırlar davulla düdükle gümbüdü gümbüdü, ellerini hançer yaparak zincire vururlar, kızın bir tanesini ellerinden koparıp alırlar ve kendi taraflarına götürürler Refika hanım gelin oldu, evler serin oldu derler, böylece oynayarak kızları tüketirler. Anaları yalnız kalır. İki ana çocukların adedince taş hazırlarlar, taşların üzerine muhtelif şekilde çöp koyarlar ve çöplere ad koyarlar. Cennet, Cehennem, inci, elmas, altın, gümüş birine de papaz adını korlar. Sonra çocuklardan birini çağırırlar, şunlardan birine bas derler o da bakar bakar bir tanesine basar. Bastığı taşın adı ne ise meselâ inci ise anaları kızı bir taşın üzerine çıkarırlar iki elinden tutarak sallarlar: Koyun gelir kuzu ile, ayağının tozu ile, bir kahbenin sözü ile insin gitsin inciler içine diyerek kızı ileriye fırlatırlar. Böyle böyle kızların her birini taşlara basdırarak sallarlar. En sonra da papaz kalır papazıda taşın üzerine çıkarırlar: koyun gelir kuzu ile ayağının tozu ile, bir kahbenin sözü ile insin gitsin papazlar içine diyerek fırlatırlar. Öteki çocuklar eteklerini tutarak açarlar örterler: papaz bana bir kalıp sabun ver diye papazın etrafında bağrışırlar. Papaz da eline bir taş alır o taşı birinin eteğine atmağa çalışır. Taşı kimin eteğine girerse o papaz olur, tabii çocuklar eteklerini kıvrak kıvrak açıp örterler ki taş eteklerine girmesin diyi kimse papaz olmak istemez.

20. Umana gelene domala kalsın oyunu: Çifter çifter dizelenirler. Ortaya bir top vururlar. Vururkende ummana gelen domala kalsın dirler Topu kim kaparsa eşinin üstüne biner. Üstünde iken topu yire vurur. Oradan da topu kim kaparsa yine o adamın üstüne binerler. Eğer top yanlışlıkla yire düşerse altındaki zıplar, topu kapar birine vurur. O da işşek olur. Bu gezde onu kullanırlar. Bazan da top yire düşmez, habire bir kişinin üstüne binerler. Birinin de marhameti gelir, alttan üste ferman gelmişdir, o zaman üstünde kim varsa onu işşek yaparlar.

x x x

Ayral, M. Naci (1936). Çocuk oyunları. *Halk Bilgisi Haberleri*, 58, 159-160.

ÇOCUK OYUNLARI

1. Çürük elma: Bu oyun İstanbul'un daha ziyade eski mahalle ve semtlerinde rağbet bulmuştur. Pek ender olarak oyun; evlerde oynanır. Oyun, bütün haşmeti ve hususi ahengile sokakta cereyan eder. Oyuna başlanırken bütün çocuklar toplanır ve içlerinden iki kıdemliyi intihap ederler. (Burada kıdemlilik ekseriya yaş itibariledir; bazan çok sevilen, açık göz çocuklarda kıdem kazanırlar) Bu iki kişi karşı karşıya geçerler, karşılıklı olarak iki kollarını birbirine arasıl omuzları istikametine kadar kaldırırlar ve

birbirlerinin ellerini tutarlar. Bu suretle birleşen ellerini altı bir kapı manzarasını alır. Diğer bütün çocuklar, arka arkaya dizilirler ve bu kapının uzağında beklerler. Ellerini havada birbirine kenetleyen iki çocuk aralarında konuşarak birer şifreyi kendilerine intihap ederler. Oyun hazırlıkları bu şekilde bitmiş olur. Oyuna başlamak için; kemer yapan iki çocuk: -Haydi!... Diye işaret ederler. Bunun üzerine dizili çocuklar, hususî ve neşeli bir ahenkle iki tarafa sallanarak; kemerin altından geçerken şu sözleri hep bir ağızdan söylerler: -Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı. Bu sefer kemeri yapan iki çocuk cevap verir: -Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin?/ Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun. Dizilen çocukların en geride olanı bu kemerden geçene kadar bunlar aynı suretle tekrar edilir. Eğer oynayanlar azsa, yani en gerideki çocuk kemer altına çabuk gelirse, bu sözler bir kerre söylemekle iktifa edilir. Söylediğimiz gibi tam gerideki çocuk kemerin altından geçerken, iki çocuk onu kolları arasına alırlar ve çocuğun kulağına şifrelerini söylerler ve bundan birini intihap etmesini tenbih ederler. Bu ameliye de aynı bir merasime tabidir. Çocuğa şu şekilde sorarlar: Şehzadenin gümüşlerinden yapılı tahtınımı istersin, yoksa pırlantadan tacınımı? (Buradaki gümüşten taht ile pırlanta taç iki çocuğun şifresidir.) Çocuk da bunlardan hangisini intihap ederse, şifrenin sahibi olan çocuğun arkasına geçer ve beline sarılır. Bundan sonraki oyun safhaları hep aynıdır ve bütün çocuklar bitinceye kadar devam eder. Diziden her sefer ayrılan oyunculardan mürekkep bu sefer iki dizi hasıl olmuş olur. Gayet aşikârdirki hasıl olan bu iki dizideki çocuk adedi yekdiğerine müsavi değildir. Bu suretle teşekkül eden iki dizinin ön oyuncuları birbirlerinin ellerini tutarlar (Birbirlerinin ellerini tutan bu iki çocuk evvelce söylediğimiz kıdemli iki çocuktur). El yerine bir sağlam çamaşır ipi de tutulur ve iki tarafda yenmek hırsile; kuvvetle birbirlerini çekerler, hangi taraf koparsa, tabiri diğerle hangi taraf çözülürse o taraf mağlup olmuş olur. Bu sefer galip taraf oyuncuları: ellerini bir birine çarparak hep bir ağızdan: -Çürük elma, çüüüükkk, elma!... çürük elma!... diye bağırırlar. Ve mağlup oyuncuları kızdırmaya âzamî gayretle çalışırlar. Oyun esnasında daimi bir gürültü hâkimdir.

x x x

Bayrı, Mehmet (1936). İstanbul'da çocuk oyunları. *Halk Bilgisi Haberleri*, 5(51), ikinci kanun, 33-37.

İSTANBUL'DA ÇOCUK OYUNLARI

1. Köşe kapmaca: Bu oyun en az üç çocuk tarafından oynanır. Önce çocuklardan en büyüğü veya ötekilere sözü geçen çocuk taş tutar, ebeyi tayin eder. Taş tutumak şöyle olur: Taş tutacak çocuk, yerden küçük bir taş alır,

ellerini arkasına götürerek kimseye göstermeden bu taşı avuçlarından birinde saklar, sonra parmaklarını yummuş oldu halde ellerini arkasından alır, kollarını ileriye, karşısında bulunan çocuğa doğru uzatır, taş tutulan çocuk duraksar, biraz düşünür, taşı saklıyanın yumruklarını dikkatle muayene eder, kararını verir, taşın bulunduğuğu tahmin ettiği eli açtırır. Yahut: Ya bundadır ya şunda/ Helvacının kızında, mısralarını hususî bir ahnekle okuyarak mısraların ilk durağında taş tutanın bir elini, son durağında diğer elini işaret eder, taşın hangi avuçta saklı olduğunu keşfe çalışır. İkinci mısranın son durağında hangi eli işaret etmişse onu açtırır, saklanan taş açtırdığı elde çıkarsa ebelikten kurtulur. Her çocuğa taş tutulduktan sonra taşı bulamıyanlar birkaç kişi olursa tekrar taş tutulur, en nihayette taşı bulamıyan çocuk ebe olur. Köşekapmaca oynıyanlar arasında nipbeten büyük veya diğerlerine sözünü dinletecek bir çocuk yoksa, en nihayette taşı bulamayıp ebe olan tarafından taş tutan çocuğa da taş tutulur, bu çocuk eğer ilk defada taşı bulamazsa bunlar yekdiğerine tekrar taş tutar, böylece ebe tayin edilir. Ebe belli olduktan sonra çocuklar birer sokak köşesi seçerler, oynıyan çocukların sayısı çoksa ve oynadıları yerde çocuklara yetecek kadar köşe bulunmazsa bir kapı önü veya iki evin birbirine bitiştiği nokta, iki pencere arası, sokakta bulunan ağaçların yanı gibi yerler de köşe ittihaz edilebilir. Çocuklar köşelerini tuttuktan sonra ebe bunlara nazaran orta bir noktada durur ve çocuklar ebe tarafından tutulmamağa çalışarak birbirlerile durmadan köşelerini değiştirirler. Köşeleini değiştirirken ebe tarafından tutulan çocuk köşesini kaybederek ebe olur, eski ebe de yenisinin köşesine geçer. Bu veçhile belli olmıyan bir müddet devam eden oyun çocuklar yorulunca, yahut bıkınca nihayet bulur. Oyun esnasında dikkati çeken cihet, çocukların ebeyi şaşırtmak ve selâmetle köşelerini değiştirmek için yaptıkları gösteriş ve sahte hareketlerdir. Bu hareketlerle çocuklar ebeyi aldatırlar, onu başka bir yere baktırarak korkmadan köşelerini değiştirirler. Köşekapmaca ençok on dört, onbeş yaşına kadar olan çocuklar oynarlar, daha büyükler bu oyunu kendileri için az görürler. Kız çocuklar bu oyuna seyrek katılırlar.

2. Saklambaç: Saklambaç, enaz iki çocuk tarafından oynanır. Bu oyunda da "köşekapmaca" da olduğu gibi taş tutularak önce "ebe" tayin edilir. Ebe olan çocuk, kollarının dirsekten aşağı kısmını yekdiğeri üzerine getirir, sağ elile sol dirseğini, sol elile sağ dirseğini tutar, bir duvara döner, kollarını bu surtle duvara dayar, kollarının birbiri üzerinde bulunan dirsekten aşağı kısımlarına gözleri kapanacak, etrafı görmiyecek şekilde başını koyar. Bu iş bitince oyuna katılan çocuklar sağa, sola dağılır, her biri uzak, yakın bir yere teker teker, yahut ikişer, üçer gizlenir. Çocuklar saklanıncaya kadar ebe yerinden kımıldamaz, çocuklar dağılmadan önce aldığı vaziyette kalır.

Oyuna katılanlar saklandıktan sonra: - Oldu, bitti, diye haykırırlar. "Oldu, bitti" "saklandık gel bizi bul" demektir. Ebe "oldu bitti" seslerini işitince, başını kollarından kaldırır, kollarını duvardan alır, saklananların seslerini dinler, "oldu bitti" nidasının ne taraftan geldiğini tayine çalışır, sonra münasip gördüğü cihete doğru yürür, arkadaşlarını arar. Bazı ebeler, çocukların saklandıkları yeri tayin edemez, koşar, uğraşır, yorulurlar. O zaman ya bir söz, ya bir gülüş veya bir hareket imdadına yetişir, çocukları bulduğu yerde bastırmağa muvaffak olur. Bazı ebeler de kurnazlık eder, çocuklar saklanmak için dağılırken başını kolları üzerine hafifçe oynatır, oyuna katılanların ne tarafa gittiklerini görür, "oldu, bitti" işaretini alınca hemen o tarafa doğru koşar, saklanılabilecek yerleri ara, arkadaşlarını elile koymuş gibi kolayca bulur. Bir kısım ebeler buna lüzum görmez, çocukların ayak seslerinden nereye gittiklerini anlar, saklananlar "oldu bitti" diye haykırınca onları zaten kararlaştırdığı tarafta arar. Ebe tarafından ilk bulunan çocuk oyunu kaybederek ebe olur. İki, üç kişi bir yerde saklanmışsa, bunlardan ebenin ilk gördüğü çocuk oyunu kaybetip ebe olur. Saklanan çocuklardan biri ebe tarafından bulununcaya kadar herkes gizlendiği köşede beklemeğe mecburdur. Ebe saklananlardan herhangi birini bulunca keyfiyeti sevinçle: - Ebe var! Diye ilân eder. O zaman diğer çocuklar meydana çıkarak yeni ebenin etrafında toplanırlar ve aynı şekilde oyuna devam ederler. Erkek çocukların oynadığı saklambaç oyununa kızlar seyrekçe katılırlar. Bununla beraber kızların da başlıbaşına saklambaç oynadıkları vardır. On beş yaşından yukarı çocuklar saklambaç oynamazlar. Bu oyun da köşekapmaca gibi onlara basit görünür. [Gedikpaşa'da B. Muammer Zühtü, on dört yaşında]

3. İp atlama: Bu oyun, hemen hemen kız çocuklara mahsus gibidir Ben şimdiye kadar ipatlıyan erkek çocuğa tesadüf etmedim. Kızlar, bu oyunu sokakta, birkaç çocuk bir arada oynıyabildikleri gibi, evlerinin bahçesinde veya avlusunda yalnız olarak ta oynıyabilirler. Çok sade olmasına rağmen bu oyunun dört şekli vardır: 1-İpi bizzat çevirip atlamak. 2-Başkaları tarafından çevrilen ipten bir çocuğun atlaması. 3-Kezalik başkaları tarafında çevrilen ipten iki çocuğun yanyana atlaması. 4-Gene başkaları tarafından çevrilen ipten iki çocuğun karşı karşıya atlaması. Birinci şekilde, ip atlıyacak çocuk, boyile mütenasip uzunca bir ip alır, bunu iki elile uçlarından tutar, döndükçe bir daire teşkil edecek surette ipi çevirerek başının üzerinden ve ayaklarının altından geçirir, ip ayaklarının altından geçeceği zaman hafifçe zıplıyarak iki ayağının yerle temasını keser. Bu oyunda iyi çevrilebilmesi için ipin nisbeten kalın olması ve her çevrilişinde mutlaka yere temas ettirilmesi şarttır. İkinci şekilde, atlıyacak çocuğun boyile mütenasip uzunca bir ipin iki ucundan başka başka iki çocuk tutar, ip

atlıyacak çocuk, evvelkilere nazaran merkezi bir noktada, fakat ipe üç beş adım kadar uzakta durur, çocuklar ipli bir daire teşkil edecek surette çeviririler, atlıyacak çocuk, ipin havada bulunduğu sırada ileri doğru atlıyarak zıplamağa başlar ve her zıplayışında ip ayağının altından geçer. İp, atlıyanın ayağına takılıncaya kadar oyun devam eder. Bunda ipin muntazam çevrilmesi ve her çevrilişinde herhalde yere temas ettirilmesi lâzımdır. Üçüncü şekil, ikincisnin tamamen aynıdır. Yalnız bunda ip çevrilirken bir çocuk yerine iki çocuk yanyana atlar. Bu şekilde meharet atlıyanlardan ziyade ipi çevirenlerdedir. Dördüncü şekil, üçüncü şekle benzerse de, bunda atlıyan çocuklar yanyana değil, bilâkis biri ipin sağında, diğeri solunda yekdiğerine tekabül edecek surette karşı karşıya dururlar. Bu şekilde, ipi çevirenlerle beraber atlıyanların da meharet sahibi olmaları icap eder. Bunlardan başka, bir de bütün bu oyun şekilleri çift iple tatbik olunur ki- bu, çok iyi oyuncuların işidir, öyle olur olmaz her çocuk çift iple atlıyamaz. Kız çocuklar arasında bu oyun çok yayılmıştır. Öyle ki, ip atlamıyan bir kız çocuğuna tesadüf edilemez, denebilir. Maamafih bazı erkek çocuklar da kız arkadaşlarının hatırı için bu oyuna katılırlar.

4. Çember çevirmek: Çember ağaçtan veya demirden, yahut telden bir dairedir. Bazan bu dairenin içi, yekdiğerini amuden kateden ipten veya telden iki kuturla dörde ayrılır. Çember ağaçtan olduğu takdirde daireyi teşkil eden ağaca, ağaçtan diğer daireler ilâve ve raptedilerek iki katlı, üç katlı, dört katlı, hattâ beş katlı çemberler yapılır. Bu çemberlerin mukavemeti, bir katlı çemberlere nazaran daha ziyadedir. Çocuklar, dört beş yaşından başlıyarak on beş, on altı yaşlarına kadar çember çevirirler. Çember çevirmek, çocuk oyunlarının en kolayıdır. Çember çevirecek çocuk, eline takriben yarım arşın uzunluğunda bir değnek alır, çemberi düz veya mail bir satıhta şaşakulî bir vaziyette bırakır, çember yuvarlanmağa başlayınca, tevakkufuna meydan vermemek için elindeki değnekle vurarak çemberin arkasından koşar, bir arızaya uğrıyarak devrilip düştüğü halde, çeviren çocuk çemberini kaldırır ve oyununa devam eder. Çember bir çocuk tarafından çevrildiği gibi, birkaç çocuk bir araya gelerek çember yarışı da yapabilirler. çember yarışında çocuklar yukarıda tarif ettiğimiz şekilde çember çevirerek yekdiğerini geride bırakmağa çalışırlar. Diğer bir çember çevirme şekli de şudur: Kalınca bir telin bir ucu, içinde çemberin devredebileceği şekilde kıvrılır. Çember satıh üzerinde bırakıldıktan sonra çemberi teşkil eden daire telin kıvrılan kısmile geriden takip edilir. Bu şekilde çember çevirmekte sürat aranmaz. Bunlardan başka bir de henüz yürüyen çocuklara mahsus çemberler vardır. İki tel kuturla satıhları raptedilmiş olan çemberlerin, kuturların takatu noktasına istinat eden bir kolu ve bu noktada bir çıngırağı vardır. Çocuk, kolu tutarak çemberi sevkeder, çemberin her devrinde kolun

üzerindeki çıngırak çalar. Çemberin bu şeklini çocuklar ancak üç, dört yaşına kadar kullanırlar. Çember çevirmek hem erkek çocukların, hem de kız çocukların oyunudur. Erkek ve kız çocukların hep bir arada çember çevirmeleri hoş bir manzara teşkil eder. Çember çevirmek çocuklar için kibar bir oyun sayılır. Onun için ana ve babaların, çocukların en ziyade teşvik ettikleri oyunda budur.

5. Elim üstünde kalsın: Elim üstünde kalsın, çocukların nihayet dokuz, on yaşlarına kadar oynadıkları pek sade bir oyundur. Bu oyun herhangi bir çocuğun, arkadaşının omuzuna veya başka bir yerine elini hafifçe temas ettirerek "elim üstünde kalsın" demesile başlar ve diğer çocuğun aynı tarzda mukabele etmesile devam eder. İlk defa "elim üstünde kalsın" diyerek arkadaşının bir yerine elini temas ettiren çocuk, bazan bu hareketi müteakip kaçar, öbürü onu kovalar, yetişebilirse mukabele eder, yetişemezse, yahut mukabele etmezse oyun nihayet bulmuş olur. "Elim sütünde kalsın" diye elini arkadaşının bir yerine temas ettiren çocuğun, bu teması şiddetlendirmesi dolayısıyla bu oyunda bazan kavga çıkar, çocuklar darılarak biribirinden ayrılırlar. Bu netice, oyunun çocuklarda, yekdiğerine tefevvuk ve galebe hislerini tahrik ettiğini göstermesi itibarile dikkate şayandır.

x x x

Tombuş, Nazmi (1938). Çorum'un eski çocuk eğlence ve oyunlarından: Çiğdem eğlencesi. *Çorumlu*, 1(2), 28-30.

ÇORUM'UN ESKİ ÇOCUK EĞLENCE VE OYUNLARINDAN: ÇİĞDEM EĞLENCESİ

Mini miniler artık uzun süren kışın, soğuk eğlecelerinden, karlı, buzlu oyunlarından bıkmıştı. Çoktan beri ıslık çalarak dolaşan ak saçlı, sert suratlı bu ihtiyardan pek dehoşlanmamışlar, kendileri gibi güleç, taze bir mevsimi baharı dört gözle bekliyorlardı. Sokakta kıyamet kopuyor. Bir alay yumurcak el çırpışıyor, bağırışıyor, koşuyorlar. Yüklü eşeğile geçen ihtiyar oduncunun dört yanını[1] sarmışlar, minik eller uzanmış tiz sesler ortalığı çınlatıyordu: Dayı başındaki o çiğdemi bana ver. Zavallı oduncu şaşırmış etrafa bön bön[2] bakıyor, çiğdemi hangi birisine versin, nihayet sarığına sokulmuş tutamı[3] aldı, alayın ortasına attı, yakayı güç hal ile kurtardı. Haydi i i... Şimdi de çiğdemlere hücum... Kapış kapışa[4] sen alacaksın, ben alacağım... bu kargaşalıkta[5] zavallı çiğdemler hep ezildiler, parça parça oldular. Fakat ne olursa olsun yumurcakların sevinçleri tam yerine gelmişti. Oh... İşte; ilkbahar müjdesi çiğdem. Demek ki üstüne çöken soğuk karları altun ışıklı

güneş eritir, eritmez hemen mai, sarı külâhını göstermiş, kara gözlerini ışıldatmış güzel renklerile kırları süslemeğe başlamıştı. Ne mutlu yaşasın çiğdem. Bu vefalı müjdeciye karşılamamak, hal ve hatırını sormamak şüphesiz ki pek bir nezaketsizlik olacak. Fakat ne yapmalı, nasıl etmelide bu karşılama törenini hazırlamalı. Kim öncül[6] olacaktı. Bu çetin işi de cinbüzük[7] becerdi. İnce sesi yükseldi. Aşık anaya, aşık anaya. Hep birden: Aşık anaya, aşık anaya! Deyi haykırarak koştular. Aşık anayı evinde yakaladılar. Yavrucakların kimi ihtiyar kadının boynuna sarılmış porsumuş suratını kimi kınalı saçlarını öpüyor. Kimi eteğini, yenini çekiyor yalvarıyorlar. -Aşık anam, aşık anam bizi çiğdeme götür. -Aşık ana.. Durun biyol[8] gâvur kıranlar[9] durun. Deyi bir azar bastı. Ortalık biraz toğtaştı[10] Bütün kış geceleri mangal başında kendilerine Hindistan şehzadesinin, Kaf dağındaki devlerin, elindeki sevgilisi peri kızını nasıl kurtardığını, gülünç Keloğlan masallarını yanık sesile ara manilerini söyliyerek anlatan aşık ana bu işte de yardımını esirgememişti. Ertesi gün hava açık olursa çiğdeme gidebileceklerini söyledi. Artık azıkları yapılıyor. Sert ağaçtan kazgıçlar[11] top, ok, cıv[12] gibi kır oyunlarına mahsus aletler hazırlanıyordu. Gece çiğdemelerle dolu kırlarda, güneşli havada binbir dürlü oyun ve eğlence rüyalarile geçti. Sabahı iple çekiyorlardı. Neredeyse geldi. Altun saçlı güneş doğmuş pırıl pırıl ışık saçıyor, kuşlar ötüşüyordu. Beş on dakika sonra aşık ananın evinde toplandı. Herkes gürgüvenç[13] azık çıkıları kazgıçların ucuna takılarak omuzlardan arkaya atılarak, gürültülü, şamatalı alay yola düzülmüştü. Kısa bir yolculuktan sonra çiğdemlerle bezenmiş kırlara kavuştular. Azık çıkınları[14] açıldı, sofra kuruldu. Gülüşe oynaşa çok iştihalı tatlı bir sabah yemeği yenildi. Artık karınlar tok bacaklar dinç elde kazğıç çil yavrusu gibi yazıya[15] dağıldılar. Çiğdemler kazılıyor, beyaz, sarı desteler her elde çoğalıyordu. Sarı çiğdemlerin (karagöz) denilen kıymetli cinsleri aranıyor, bulundukça ayrı demet yapılıyor. Bir saatlik çalışma lüzumu kadar çiğdem toplamaya kâfi gelmişti. Sıra oyunlara geldi. Herkes yaşlı yaşına göre ayrıldı. Kimi top oynuyor, kimi koşu, kimi ok, cıv müsabakası yapıyordu. Vakit öğleyi geçmişti, geri dönme zamanı gelmişti. Büyükçe dikenli bir çalı tedarik edildi. Dikenlerine çiğdemler sokularak kocaman bir çiğdem ağacı yapıldı. İkindiden evvel kasabaya düşmek lazımdı. Çünkü akşam yemeği hazırlığı yapılacak, erzak toplanacaktı. Birden bire hava bozmaz, yağmur başlamaz mı? Fakat bu yağmur yumurcakların keyfini bozacak yerde bir kat daha artırmıştı. Islanmak, hastalanmak kimsenin hatırından bile geçmiyordu. Fesler elde başlar açık, hep birden bağırışıyorlar. *Yağmur yağ/ Ekin bit/ Tarlada çamur/ Teknede hamur/ Öküzlere ömür/ Ver Allahım sellice, suluca yağmur.* § Bereket versin yağmur istedikleri gibi pek selli, sulu olmadı. Selâmetle kasabaya geldiler. Şimdi çiğdem ağacı en uzun boylu birisinin elinde alay arkada mahalledeki evleri dolaşıyorlar. Kapılar

açılır, açılmaz hepbir ağızdan: *Çiğdem çiğdem çiçeği/ Alaca bulaca saçağı/ Dedem Allah köçeği/ Dam üstünde boyunduruk/ Dura dura yorulduk,* verenin fındık taşaklı oğlu olsun, vermeyenin kara kedisi, kıymadan, yağdan, bulgurdan, diye çiğdem türküsü söylüyorlar. Çiğdem tutamların da birer parça hediye bırakıyorlardı. Her evden münasip miktar yağ, bulgur, yarma[16] pekmez, kıyma; pirinç gibi bir şey suretile karşılık gösteriliyordu. Toplanan erzak yine aşık ananın evine getirildi. Akşam kıymalı bulgur aşı, pirinçli pilav pişirildi. Ekşi pekmez şerbetlerile iştihalı bir akşam yemeği daha yenildi. Artık güneş batmağa başlamıştı. (Yerler mühürlenmeden, cinler çıkmadan, tavuk pinine[17] herkes evine[18] dağıldı.

O günkü yorgunluğu deliksiz, rüyasız rahat bir uykuya dalarak geçirdiler.

Notlar: 1. Etrafını. ; 2. Alık, alık. ; 3.Demet. ; 4.Kapışa kapışa. 5. Here ve mere. 6. Reis, rehber. Çorumda böyle kullanılır. ; 7. Ekseriya küçük yapılı çocuklara verilen vasıf. ; 8. Bir defa. 9. Kızan değil, çocuğun gazi olmasını temennisini gösteren bir tabir. 10. Sükunet buldu. 11. Çiçekleri yerden sökmek için ucu sivritilmiş odun parçası yani odundan yapılmış kazma. 12. Bu oyunlar hakkında sırası geldikçe izhat verilecektir. ; 13. Çok şen demektir. ; 14. Çıkı, bohça. 15. Kır. 16. Çorbalık, kendimelik. Kabuğu soyulmuş buğday. ; 17. Kümes. 18. Bu suretle çocukları korkuturlar. Gece sokağa çıkmaktan menederlerdi.

x x x

Tombuş, Nazmi (1938). Çorum'da eski çocuk eğlence ve oyunlarından: Top oyunu. *Çorumlu*, 1(5), 150-153.

ÇORUM'DA ESKİ ÇOCUK EĞLENCE VE OYUNLARINDAN: TOP OYUNU

İlkbahar ve yaz mevsimlerinde ekseriya kırda ve geniş meydanlarda 6-7 yaş arasındaki çocuklardan 20 yaşındaki gençlere kadar her sınıf halk arasında oynanılırdı. Kırk sene evvel Çorumda lâstik top yoktu. Toplar müsavi dilili 8 parçadan mürekkep müselles şeklinde ve muhtelif renklerde kesilmiş meşin veya sahtiyan parçalarını yekdiğerine dikişle eklenerek birleştirilir ve bir el ile tutulabilecek büyüklükte dikiciler (1) tarafından yapılır. İçerisi ya küçük bez, çuha kırpıntılârile ve yahut hızar talaşile sıkıca doldurulurdu. Bezle dolmuş toplar daha elâstiki olduğundan diğerinden makbul ve muteber sayılır. Parlak sim ipeklerile dikilmiş kuş gözü berkedilmiş süslü cinsleri de bulunur fiyatları büyüklüklerine nevilerine göre altı para 5 ile 20 para arasında değişirdi. Bu toplar ile: 1-çelmeli, 2-elamsema, 3-emenli, 4-bineğim eşşek denilen dört türlü oyun oynanılırdı.

1. Çelmeli: Oyuna 6 dan 20 ye kadar oyuncu iştirak edebilir. Oyuncular evvlâ bir araya toplanırlar oyunun kaç sayı kazanıldığında biteceğini oyuncu adedini nazarı itibare alarak kararlaştırırlar sonra içlerinden yaşta büyük ve bilhassa oyunda mahareti olan kişi karşılaştılar ve şu suretle konuşarak eşleşirler: -Aldım yeri -aldım gövü -bana bir eş -al beğendiğini -mevcutlardan birinin ismini söyler. Kendi gurubuna ayırır. İkinci söze başlıyan bu defa ilk sözü alır. Aynı muhavere tekerrür eder ve kendisine bir eş alır. Hülâsa bu şekilde oyuncular iki guruba taksim olurlar. Kalenin bulunacağı mevki bir çizgi ile işaret edilir. Bu çizgi üzerine yarım metro mürabbalık bir cephe teşkil edecek büyüklükte taş veya tahtadan bir hedef konulur. Guruplar arısındaki mesafe oyuncuların atış kabiliyetine göre değişir tarafeyn karşı karşıya mukabil vaziyet alırlar. Fakat kale tarafına geçecek gurup daha mümtaz bir mevkide bulunacağı için karşısına geçecek guruba 5 veya 10 sayı avans verir. Bu sureti halle tarafeynce muvafakat hasıl olmazsa kararlaşan avans miktarı yine baki olmak üzere kur'a usulüne müracaat edilir. Oyun başlar, kale tarafındaki oyunculardan birisi topu eline alır başı hizasını geçecek kadar bir elile yukarı atar inerken elinin hizasına geldiğinde o elin ayasile topu karşıya doğru ufki ve ekseriya kavis çizerek hafif şakuli bir şekilde kuvvetli bir çelme darbesile karşıya fırlatır. Esasen karşıdaki gurup topun gelebileceği mesafeyi taamin ederek muhtelif mevzularda beklerler topun kendi taraflarına gelindiği zaman tutmağa çalışırlar tutarlar ise topu çelen oyuncu ölür, yani oyun harici olur. Top tutulmadığı oyunculardan birisi kaledeki hedefi vurmak için nişan alarak topu kaleye doğru nişan alarak topu kaleye doğru atar. Veya yuvarlar kaledeki hedefe isabet ettirebilirse topu çelen yine ölür. Top tutulamaz ise karşıya iade edilir iade esnasında topu yüksekten atmak tehlikelidir. Çünki bu top yere değmeksizin havada iken kaledeki oyuncular tarafından tutulacak olursa ölmüş olan bir oyuncu tekrar sağılır. Bu sebepten topu yuvarlıyan iade etmek münasiptir. Çelinen top tutulmaz veya hedefe isabet ettirilmezse kale tarafındaki gurub bir sayı kazanır. Topu çelen ölünceye kadar çelmekte devam eder öldüğü takdirde topu diğer arkadaşı alır ve çelmeye devam eder. Oyuncular tamamen öldükleri takdirde yahut oyunun hitamı için evvelce kararlaşan sayı miktarı tamamen olduğunda oyun hitam bulur. Sayının yarı olduğunda ölen oyuncuların iştirak hakkını ihraz etmeleri oyunun usulü iktizasındandır. Meyanede tekerrür eden sayı hitam bulunduğunda üç defa daha top çelinir eğer bu üç toptan birisini karşı taraf tutar veya hedefe isabet ettirirse yapılan sayıların tamamı üçer olur. Kaledeki oyuncular yapılacak sayıyı ikmale muvaffak olmadan temam ölürlerse mukabil taraftaki gurup, sayıyı ve son üç hamleyi muvaffakiyetle ikmal ederlerse kaledeki gurup galip sayılır. Galipleri mağluplar kalelerinden sırtlarına bindirerek kendi kalelerine kadar taşımak cezasına uğrarlar birinci

seansın bu suretle hitamında kalede ahzı mevki eden taraflar mukabil taraf tebdili mevki ederek ikinci bir seans daha yaparlar.

2. Elamsama: Bu oyunda da çelmeli toptaki izahat dairesinde oyuncular iki guruba ayrılırlar, karşı karşıya ahzu mevki ederler, kezalik aralarındaki mesafe oyuncuların atış kabiliyetine göre değişir. Bu oyunda kalede hedef yoktur. Tarafeyn yekdiğerile iki elçi mübadele ederler. Gurubdan birisi kur'a ile ilk top atmak hakkını alır. Karşıya bir el ile havadan kavis çizmek suretile topu atar, top elden çıkar çıkmaz topu atan kalenin elçisi kalesine doğru koşmağa başlar. Karşı oyunculardan topu kim tutarsa koşan bu oyuncuyu nişan alarak vurmak için atar eğer koşan oyuncuya isabet ettirirse urulan ölür. Bu defa diğer taraf karşıya ayni suretle topu atar ve elçisi mukabil tarafdan koşmağa başlar elçi urulursa yine ölür. Tekrar elçiler mübadele edilerek oyuna bu suretle devam olunur, hangi tarafın oyuncuları daha evvel ölür ise o taraf mağlup sayılıp oyunda hitam bulunur.

3. Emenli top: 4 ilâ 10 oyuncu ile oynanabilir her oyuncu için bir emen yeni top girecek kadar küçük bir çukur kazılır oyuncu adedinden fazla bir emen daha açılırki buna cin emeni derler. Topu 4-5 metre mesafeden emenlere doğru yuvarlar top kimin emenine giderse o alta yatar topu yuvarlayan ve emene girdiren oyuncu üstüne biner ve altındaki oyuncu yine bu suretle topu emenlere doğru tekrar yuvarlar topu birisinin emenine girdirmeğe muvaffak oluncaya kadar altta kalır muvaffak olduğundan top giren emen sahibi alta yatar ve alttaki üstüne biner eğer top cin emenine girerse oyuncular kaçar ve etrafa dağılır yatan oyuncu topu atarak oyunculardan hangi birisini tutabilirse urulan oyuncu alta yatar uran üste biner. Aksi takdirde eski vaziyetinde kalır oyun bu suretle devam eder. Oyunun bitmesi oyuncuların usanmasına bağlıdır.

4. Bindiğim eşşek: Evvelce tarif edilen şekilde oyuncular iki guruba ayrılır kura atarlar, tarafeynden birisi elleri dizlere dayalı vaziyette eğilir. Diğer gurub üzerine binerler bu surette bir daire teşkil olunur. Süvarilerin arası ikişer üçer adımdır. Elde bulunan bir top üsttekiler en yakınındaki arkadaşına o da diğerine atmak suretile yere düşürmeksizin devrettirirler. Üç düvir bu suretle tama yapılırsa alttaki oyuncular süvarilerini taşımak suretile yürürler ve yerlerini tebdil ederler tekrar top dolaşmağa başlar eğer tutulamazda yere düşerse altta yatanlar kendi süvarilerinin üzerlerine binerek tebdili vaziyet ederler ve oyun bu suretle usanıncaya kadar devam eder.

Aşkun, Vehbi Cem (1942). Çocuk oyunları. *Sivas Folkloru*, ikinci cilt, 383 s.

*[Yazar, oyunları mevsimlere göre sınıfladıktan sonra, kendi derlediği oyunları üç gruba ayırıyor: Sokak oyunları, kır oyunları, ev oyunları. **ed.notu**]*

I. SOKAK OYUNLARI

Buzkayma, kızak, aşık, topaç: Kış, çocuklar için bayramdır. Sabahlayın tatlı uykularından uyanan çocuklar, ortalığı beyaz karlarla örtülü görünce pek sevinirler. Hemen evden çıkar çıkmaz, kar topuna başlarlar. Bu bazan küçük bir savaş şeklini alır. İki taraf olan çocuklar, yoruluncaya kadar birbirlerine kartopu atarlar. Hele hiç dokunulmamış bir kar üzerine yüzükoyun veya sırtüstü yatarak resim çıkarmak en bayıldıkları oyundur. Bundan sonra yavaş yavaş kızaklar belirir. Yüksek yerlerden aşağıya kaymak bulunmaz bir zevktir. Kızağı olmıyanlar bu işi evden aşırdıkları tıktık denilen (takonya)larla görürler. Kayılacak yere su dökülürde buz tutturulursa bu iş daha mükemmel olur. Yokuşun başından kızağına oturan çocuk, kuş gibi dibini bulur. Bu hareketler akşama kadar devam eder. Buz üzerinde yalnız kızakla kayılmaz. Ayakta, oturarak, ayak vurarak kayıldığı gibi, mil, aşık da oynanır. Bu hususta ileride izahat verilecektir. § Topaç buz üstünde çok güzel döner. Buna ip topacı daha elverişlidir. Bu oyun umumidir. Her yerde bilinir. Fakat asıl mevsimi yazdır. Bu mevsimde kamçılı topaçlar çok rağbettedir. Eskiden Sivas'ta çıkrıkçı denilen "çubukçular" en güzelini yaparlardı. Bunların yaptıkları topaçlar çok güzel döndüğü için çocuklar arasında sürümü fazlaydı. Bunda en büyük mahzur: Topaca vurulan kamçının topaçla birlikte yere değmesi ve bu kamçının fazla ses çıkarması için ucunun sık sık ağızda ıslatılmasıdır. İnce bir kendir veya sicimden yapılan bu kamçının uçları pürüzlenir. Sık sık ıslatılması hem o pürüzleri çoğaltmaz, hem d topacın iyi dönmesini temin eder.

1. Aşık: Koyun, keçi gibi ehli hayvanların arka bacaklarından çıkar. Eve et alındımı derhal çocuklar da bir ilgi görülür. Eğer aşık tarafı alınmışsa yüzler güler, etin pişmesi sabırsızlıkla beklenir. Aşık oyununda en büyük hüner, aşığı tutmaktadır: Başparmak üstten, küçükparmak hariç, diğer üç parmak alttan olmak üzere tutulunca, çukur kısmı altta, düz kısmı yukarıya gelmek suretiyle tutulur. Bu sağ aşıklardır. Eğer düz kısmı alta gelirse böyle aşıklara da solak denir. Bunlardan en güzeline, bilhassa tarif ettiğim şekilde tutulunca, başparmağın gerisine rastlıyan dik kısma damak denir. Bu çift olursa, böyle aşıklara eneke denir. Hatta enekelere başından veya karnından

kurşun dökülerek ağırlaştırılır. Bu aşıklar hem çok şek veya zil gelir. Hem de nişan almada işe yarar. Çünkü ağırdır. Eğer tepeden kurşun akıtılırsa ona gizli kurşunba derler. Karnına konursa sadece kurşunba tabir edilir. Bazıları kurşun yerine balmumu kor, üzerine bir de sırma sarar. Fakat böyle enekelerle pek oynatmazlar. § Aşık oyununda çocuk sayısı muayyen değildir. Birden fazla çocuk arasında oynanır. Evvela renk renk boyanan aşıklar uzunca bir çizginin üzerine dikilir. Bunun bir metre kadar uzağına çizilen çizgiye de uçulur. Kimin enekesi tam çizgide veya çizgiye yakın bir yerde durursa, o başçıl olur. En geri kalana da dipçil denilmektedir. Önce aşıklara vurmak kastiyle başçıl atar, bunu diğerlerinin atışları takibeder. Bu arada hem aşıklara, hem de yekdiğerinin enekelerine atarlar. Enekelerin tutuluşu duruma göredir. Çukur kısmı alta, düz kısmı yukarıya gelirse şek denir. İlaç diye bağıran çocuk, elindeki aşığa enekesini bir defa vurduktan sonra arkadaşının enekesine atar. Vururşa onun kazandığı aşıkları elinden alır. Ve arkadaşını oyundan çıkarır. Eğer çukur kısım üste gelirse bu zildir. Diğer çocuklar ona atarlar, vuramazlarsa yerdeki aşıklar aşığı zil gelenin olur. § Bu oyunun çeşit nevileri vardır. Fakat en çok oynanılan budur. Aşık oyunu nişan alma kabiliyetini artırmak bakımından faydalıdır. Dikkati terbiye eder. Yalnız çocukların ellerini kirletir, sokakların kiri, pisi hastalık mikroplarını aşılamakta fazla müşkilata uğramazlar. Onun için daima çocukların bu oyununa mani olunur. Bu hususta bir de güzel atasözü vardır: Aşığın kırkı bir para amma, utulduğuma yanarım.

2. Mil oyunu: Buna İstanbul'da bilye, Sivas'ta mil, Erbaa'da kındak, Merzifon'da da enek diyorlar. Kırmızı çamurdan yapılan renk renk boyanarak çarşılarda satılan küçük küçük yuvarlaklardır. Camdan olanlarına cıncık veya gazoz denir. Mermerden olanları da vardır. Ve çok makbuldur. Yere, eskiden müselles, şimdi üçgen dediğimiz geometrik bir şekil çizilir. Bunun her köşesine bir mil konur. Eğer oynıyanlar dört kişi ise bir tanede ortaya konur. Şart, üç köşeye birer tane koymaktır. Zaten en az iki kişi ile oynanır. Aşıkta olduğu gibi bunda da, bir metre uzağa ve üçgenin bulunduğu yöne uzunca bir çizgi çizilir. Kendine has tutuşuyla, çömelinerek uçulmaya başlanır. Çizgi üstünde veya çizgi yakınında kalan başçıl olur. Tıpkı aşıkta olduğu gibi, millere nişan alınır. Nihayet hep, kale tabir edilen çizgiden millere tek tek atarlar. Bu esnada millerden bir veya birkaçını kim üçgenden dışarı çıkarırsa, o kazanır. Ve çıkardığı miller kendisinin olur. Şimdi diğerleri ona hasım olurlar. Kim üçgendeki miller bitmeden bunu vururşa elindeki milleri alır. Bu sırada birbirini vuranlar da olur. Kim vurulursa oyundan çıkar, onun çizgideki milini vuran alır. Bütün miller üçgenden tükenen kadar oyuna devam edilir. Tekrar yeniden başlar ve akşama kadar oynanır. § Mahzuru, aşık gibi bunun da, yerlerde yuvarlanan millerin ele

alınması, toz ve toprağın ellerde kirler hasıl etmesidir. Bazı çocukların bu yüzden elleri yarılır, kanlar akar. Bununla beraber, nişan alma, muhâkeme gibi melekelerin gelişmesinde faydası vardır. Bazı yerlerde bu oyun, çam kozalaklarıyle de oynanmaktadır.

3. İp atlama: Bu oyun daha ziyade kızlara mahsustur. En çok hemen hemen onlar oynarlar. Bu da ferdi ve toplu olur. Ferdi olursa küçük bir ip alınır, ya durarak, yahutta koşarak atlanır. Toplu oynanınca, iki kız ipin iki ucundan tutar, istenilen şekilde sallarlar. Bu esnada bir veya birkaç kız atlamağa başlarlar. Sayı ile oynanan bu oyun da hoştur. Bütün kızlar münavebe ile hiç boş kalmıyarak eğlenirler. Atlarken sağa, sola selâm vermek, büyük bir hünerdir. Bu oyun kırda da kadınlar tarafından oynanır. Erkek çocuklardan da güzel ip atlıyanlar vardır. Çevik olanlar çok muvaffak olurlar. Hele kızlar, büyük çamaşır iplerini çantalarına koyarak okula bile götürürler. Bu oyun vücudun hareketli ve dikkatin gelişmesi bakımından faydalıdır.

4. Düdük çıkarma: Baharın ilk büyük eğlencesi, düdük çıkarmadır. Cemrelerin düşmesiyle ağaca su yürür. Bu hususta faydalanılacak biricik ağaç söğüttür. Küçük dallar kesilir. Üzerine bıçakla vurularak kabuk gevşetilir. Muayyen yerlerden kesilince küçük borular hasıl olur. Bunların bir kısmı delikler açılarak dilli, bir kısmı da, hafifçe kabukların kaldırılmasıyla dudak yeri yapılmak suretiyle meydana gelen düdüklerdir. Kendilerine has güzel bir ses çıkarırlar. Bütün çocuklar kalınlı, inceli düdük sesleriyle sokakları çınlatırlar. Bu da, çocuklar için eğlenceleri bir oyundur.

5. Çizgi oyunu: Yazın ortalığın epeyce kuruduğu zamanlar, daha çok kızlar tarafından oynanan güzel bir oyundur: Paralel iki çizgi çizilir. Bu iki çizginin uçları yarım daire şeklinde birleştirilir. Başlangıç noktaları, arası, birleştirilmek suretiyle birkaç sıraya ayrılır. Bunlardan ayrım, dairenin bulunduğu kısım aynadır. Küçük bir kiremit parçası alınır. Bu ilk sıranın meydana getirdiği mustatilin dikey dörtgen içine atılır. Sol ayak, diz kapaktan geriye doğru kırılır. Sağ ayak üzerinde sekilerek küçük kiremit dışarı çıkarılır. Kazara ayağını yere basan olursa, oyun sırasını kaybeder. İkinci, üçüncü, dördüncü sıralarda aynı şekilde dolaşıldıktan sonra sıra ayna gelir. Bu zordur. Bir vuruşta taşı dışarı fırlatmak sonra hiçbir suretle çizgi üzerinde taş bırakmamak lâzımdır. Bu işi başaran bir ev sahibi olur. Artık yorulduğu yerde evine atlıyarak dinlenir. Ve böyle böyle kim en çok ev yaparsa o, oyunu kazanmış olur. Bu, çok çeşitli bir oyundur. Ben bildiğimi anlattım. Daha başka türleri de vardır.

6. Çöğlençök: Sivas; soğuk bir şehirdir. Yazdan odun almak âdettir. Zira kışın bulunmaz. Onun için ilk ve sonbaharda kapıların önüne birçok odun yığılır. Bunu gören çocuklar, güçlerinin yetebildiği odunları alır, daha büyük bir ağacın üzerine korlar. Ağaç öyle ustalıkla konur ki, her iki kişinin bindikleri uçlar, yekdiğerine denk gelir. Birisi aşağı inerken, diğeri yukarı çıkar. Bu esnada şu sözler söylenir: Çöğlençök, kaldır çök. Odunları kaydırıp veya her hangi bir şekilde muziplik yapmamak şartıyle güzel bir oyundur...

7. Al beni arkana: İki çocuk sırt sırta verir, kollarını arkadan birbirlerine geçirirler. Birisi eğilir, diğeri sırtında kalır. Bu durumda iken alttaki sorar, öteki cevap verir: Gökte ne var?/ Gök boncuk. Şimdi üstteki sorar: Yerde ne var?/ Yemlik. Tekrar alttaki sorar: Anan ne pişirdi?/ Tarhana. Alttaki çocuk: Al beni arkana... Derhal üstteki hızlıca eğilir, bu defada diğeri üste gelir. Ve gözleri göktedir. Ekseri akşam üzerleri veya geceleri ayışığında oynanan bu oyun da hoştur.

8. Dünürüm: Bu oyun kız çocukları tarafından oynanır. Sekiz, on çocuk bir araya gelir. Ve ikiye ayrılırlar. Bunlardan bir kısmı dünür, diğer kısmı da kız tarafı olur. Dünür olanlar, kız tarafındaki kızların isimlerini bilirler. Sanki gerçekten oğullarını everiyorlarmış gibi, karşı tarafa dünür düşerler. § Gruplardan dünür olanlar kolkola girer. Kendilerinden bir metre aralıkla duran arkadaşlarına doğru ilerlerken kendine mahsus ahengiyle şu sözleri söylerler: Dünürüm dünürüm,/ Ebelide canım dünürüm. Karşı taraf aynı şekilde yürüyerek şu cevabı verir: Ne ister, ne ister?/ Ebelide canım ne ister?/ İsterim isterim/ Gördüğüm güzeli beğim amman/ O güzelin, o güzelin/ İsmini bize bildirin/ O güzelin, o güzelin/ İsmi de Keziban hanımdır/ Mısır atına bindireyim/ Mısır donu giydireyim/ Helva, şeker yedireyim/ Verin kızı bey oğlana/ Mısır atına bindirmeyin/ Mısır donu giydirmeyin/ Helva, şeker yedirmeyin/ Vermek kızı Keloğlan'a/ Ayağınızın papucu olayım/ Eşiğinizin çulu olayım/ Ocağınızın külü olayım/ Verin kızı Beyoğlan'a/ Ayağımızın papucu olmayın/ Eşiğimizin çulu olmayın/ Ocağımızın külü olmayın/ Verdik kızı Beyoğlan'a. Bu son sözü karşı taraftan işiten dünürcüler kızı alır, buna karşılık şu sözleri söylerler: Sarayın önü sığırcık,/ Kekülleri kıvırcık,/ Aldık kızınızı,/ Baba (dert, beddua anlamına gelir) vursun yüzünüzü. Oyun bu sözlerle sona erer. Ve yeniden aynı şekilde başlanır. Nihayet karşı taraftaki kızlar birer birer alınır. Eğer usanılmazsa bu defada dünür olanlar kız tarafı olurlar. Ve oyun yeniden canlanır. Çok nezih olan bu oyun cidden güzeldir. Ne yazık ki sözlerini notasıyla gösteremiyorum. Birinci ciltte de itiraf ettiğim gibi bu benim sahamın dışında bir çalışmadır. Sazı, sözü severim. Fakat notayla ünsiyetim kısa, az okurum, hiç yazamam. § Her âdet değiştiği gibi, oyunlarda değişmiş; eski şeklini kaybetmiştir. Yukarıya yazdığımız oyunun bugünkü şekli de

şudur: Birkaç kız çocuğu yine bir araya gelirler. İçlerinden bir tanesi ayrılır. Diğerleri tek sıra halinde kolkola bunun karşısında dururlar. Evvela tek çocuk söze başlar. Ve şu şekilde devam eder: -Üşüdüm üşüdüm/ Ebede canım üşüdüm. -Kürkün gey, kürkün gey/ Ebede canım kürkün gey. Kürküm yok, kürküm yok/ Ebede canım kürküm yok. -Alsana, alsana/ Ebede canım alsana. -Param yok, param yok/ Ebede canım param yok. -Çalsana, çalsana/ Ebede canım çalsana. -Nereden nereden/ Ebede canım nereden. Saraydan, saraydan/ Ebede canım saraydan. -Sarayda ekerler, biçerler/ En güzel kızı seçerler. Bu son sözü müteakip hemen karşısındaki kızlardan birini seçerek yanına alır. Yukardaki konuşma tekrar başlar. Hitamında diğer bir kız alınır. Böyle böyle bütün kızlar bu tarafa seçilir. Bir kız kalınca, söz değişir. Tek kızın sözlerini tekrarlayan bu kız da birer birer arkadaşlarını yine etrafına toplar. Usanılana kadar devam edilen oyun böylece sona erer. § Herhalde oyunun eski şekli daha güzeldir. Bu her iki oyun da bir olmakla beraber basit farklarla yaşanılan zamanların maddi, manevi durumlarını pek güzel yansıtıyorlar sanırım.

9. Ezirgânın atları: Bu oyun iki şekilde oynanır. Birinciye göre: Birkaç kız çocuğu kolkola girer; aşağıdaki sözleri kendine has ahengiyle söyleyerek zıplıya, zıplıya muayyen bir sahada dolaşırlar: Ezirgânın atları/ Kişir kişir kişniyor/ Arpa, saman istiyor/ Arpa, saman yoğudu/ kilimci de çoğudu/ Kilimci kilim dokur/ İçinde bülbül okur/ O bülbül benim olsa/ Ali kardaşım olsa/ On parmağı gümüşten/ Ali benim eniştem. İkinciye göre: Bütün çocuklar elele tutarak uzun bir şerit halinde dizilirler. Ellerini ve kollarını ileriye, geriye hareket ettirerek aşağıdaki sözleri hep bir ağızdan ahenkle okurlar: El ele, kol kola/ Çifte sandık, bir fındık/ Fındığını yitirdim/ Ezirgânda bitirdim/ Ezirgânın atları/ Kişir kişir kişniyor/ Arpa, saman istiyor/ Arpa, saman yoğumuş/ Kilimcide çoğumuş/ Kilimci kilim dokur/ İçinde bülbül okur/ Benden küçük kardaşım/ Allahın kerametini okur/ O bülbül benim olsa/ Ali kardaşım olsa/ Alışta, buluştan, on parmağı gümüşten.

10. Fozimemiş ben gezerim: Kız, erkek birkaç çocuk el ele tutarak bir halka meydana getirirler. Bunlardan birisi ebe olur. Halkanın içine girer. Bütün dikkati halkayı teşkil eden çocuklardadır. Onlardan kimler ayağa kalkarsa şu sözleri söylerler: Fozimemiş ben gezerim,/ ustam ölmüş ben gezerim. Ebe çocuk derhal bu ayağa kalkanları yakalamak üzere koşar. Fakat hangi çocuğa yaklaşsa fozik der oturur. Eğer çömelmeden tutar veya eliyle dokunursa oyunu kazanır ve sıraya girer. Vurulan veya yakalanan çocuk halka ortasına gelir. Çocuklar hep birden hareket ederlerse ebeyi şaşırtırlar. O kimin üzerine gitse çömelir. Bir diğeri o esnada başka yerden kalkmış bulunur. Büyük bir sevinç içerisinde ve kahkahalarla devam eden bu oyun da

çok güzel ve eğlendiricidir. Bundan evvelki oyunda geçen Ezirgân Erzincan anlamınadır. Burada halk Erzincan'a Ezirgân der. Bu oyundaki fozimemiş kelimesinin de aslı foziktir. Telaffuzunda foo uzun okunacaktır. Fozik kelimesi çökme anlamına geldiğine göre, fozimemiş de, çökmeden gezerim anlamına gelse gerek. Zira ebe yaklaşınca fozimemiş fozik oluyor ve çocuk çöküyor.

11. Ebe beni kurttan kuşa kaptırma: Kız, erkek karışık, bütün çocuklar arka arkaya birbirlerinin bellerinden veya entarilerinden tutmak suretiyle dizilirler. (Eskiden Sivas'ta çocuklar ceket, pantolon giymezlerdi. Erkek olsun, kız olsun uzun entariler giyerlerdi.) En önde duran çocuk ebedir. Arkasındaki bir yığın çocuğu karşısındaki kurttan koruyacaktır. Kurt olan çocuk mütemadiyen diziye saldırır. En geridekini kapmak ister. Ebe ile kurt mücadele ederken, diğer çocuklar hep bir ağızdan: Ebe beni kurttan, kuşa kaptırma sözünü bağırır ve sağa, sola kaçışırlar. Sonuçta kurt birer birer çocukları kapmak suretiyle oyunu bitirirler. Çocukların sağa ve sola kaçarken çıkardıkları neşeli gürültü, etrafı çınlatır. Oynanması kadar seyri de zevklidir.

12. Deveci emmi: Bu oyun da çok güzeldir. Kız, erkek muayyen yaştaki çocuklar bir araya gelerek büyük bir halka teşkil ederler. Bunun bir tarafı açıktır. Yarım ay şeklinde dururlar. Halkanın başındaki çocuk, deveci, sonundaki çocuk da, sahibi olur. Yarım ayın iki başını teşkil eden bu çocuklar, şu şekilde konuşmağa başlarlar: Ve ilk sözü deve sahibi söyler: Deveci emmi?/ Lebbeyk/ Develer hangi dağda?/ Ulu dağda/ Ne yer?/ Hurma/ Ne sıçar?/ Düğme/ Yuvarladığım altın kütük vardı mı?/ Vardı/ Sütlaç pişti mi?/ Pişti/ Gelin kaç kaşık aldı?/ İki kaşık, biri yarım, biri bütün/ Birini nereye gömdünüz, birini nereye gömdünüz?/ Birini eşik dibine, birini beşik dibine/ Ne ile gelelim, davulunan mı, zurnayınan mı?/ Ne ile gelirseniz gelin. Şimdi bütün çocuklar, dambududa, dambududa, darahili diye yüksek sesle bağırarak deve sahibini takibine başlarlar. Bu sırada deveci yanındaki çocuğun elini tutarak kollarını yukarı kaldırır. Evvela deve sahibi olmak üzere bütün çocuklar bu adam el ele ve tek sıra halinde geçerler. Kafilenin sonunda devecinin elinden tuttuğu çocuğun cephesi değişmez ve kolları bağlanmış bir durumda bulunur. Eller bırakılmaz. Deveci ile sahibi arasında bu defa da şu konuşma görülür: Deveci emmi?/ Lebbeyk/ Padişahtan emir geldi odun yarın. Bütün çocuklar ayaklarını yere vurur: "Çat çat" diye bağırırlar: Deveci emmi?/ Lebbeyk/ Padişahtan emir geldi, yağ eritin. Bütün çocuklar ayaklarını yere vurur: "Cız cız" diye bağırırlar: Deveci emmi?/ Lebbeyk/ Padişahtan emir geldi zincir çekeceksiniz. Çocuklar derhal iki kısma ayrılırlar. Bir kısmı devecinin, bir kısmı da deve sahibinin tarafına geçerler. Halat çeker gibi el ele tutuşup, çekişmeye başlarlar. Bu çekmede

zayıf kısmın bir noktasından kuvveti azalan çocuklar, ellerini bırakmak suretiyle zincirin kopmasına sebep olurlar, oyun da biter.

13. Açkapıyı bezirgânbaşı: Bu oyun daha ziyade kız çocuklar tarafından oynanmakla beraber, erkek çocuklar da aralarında bulunur. İki kız çocuğu karşı karşıya durur, birbirlerinin ellerinden tutarlar. Bunlar kapıcıdır. Buradan geçecek bezirgânbaşı da, arkasına diğer bütün çocukları takar. Bunlar birbirlerinin entarilerinden tutarlar. Ve bezirgânbaşını takibederler. Bezirgânbaşı kapıcılara yaklaşınca kendine has bestesiyle şu hitapta bulunur: Aç kapıyı bezirgânbaşı, bezirgânbaşı. Kapıcılar cevap verir: Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin/ Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun. Kollar yukarı kalkar. Bezirgânbaşı ve arkasındaki çocuklar geçmeye başlar. Tam sonuncu çocukta kolların durumu değişir. Son çocuk kapıcıların kolları arasında kalır. Böyle bütün çocuklar, kafileden koparıla koparıla yalnız bezirgânbaşı kalır. Ve bu suretle oyun da son bulur.

14. Kürkür, köfte döğerim: Kız, erkek karışık oynanan bu oyun da çok enteresandır. Çocuklar bu oyundan çok zevk duyarlar. İyi eğlenirler. Yine el ele tutmak suretiyle büyücek bir halka meydana gelir. İki çocuk ayrılır, bunlardan birisi sağ bacağını kırarak dizini el ele tutan çocuklardan ikisinin kollarını üzerine kor. Diğer çocukta aynı şekilde onun karşısına geçer. Ve şöyle muhavereye başlarlar, birbirlerinin bellerinden sıkıca yapışırlar. En ilerdeki çocuklar, ayaklarının uçlarını ortadaki çizgiye gelmek suretiyle çıkarırlar. Birer ellerini uzatarak tutuşur, yekdiğerini çekmeğe başlarlar. Buna her iki tarafın çocukları iştirak ederler. Hangi taraf kuvvetli ise, diğer tarafı çeker, çizgiden içeriye alır. Böyle böyle çocuklar, birer, ikişer eksile eksile bir taraf tamamen yok olur. Ve oyun da son bulur. Hangi taraf kuvvetli ise ve çok esir almışsa onlar galip sayılır.

15. Artırmaç: Erkek çocuklarına mahsus bir oyundur. Beş, altı çocuk bir araya gelir. İçlerinden biri başa geçer. İşaret edilen bir yerden başlıyarak üç adım gider. Diğerleri bunu takibederler. Bu hareket her defasında biraz daha uzun mesafeye sıçramak suretiyle uzatılır. Nihayet çocuklardan birisi, ebenin artırdığı yere varamaz. Birkaç defa tekrarlanır, yine eksik atlanır. Bu defa oyunun şekli değişir. O, atlıyamıyan çocuk, yüzü gelmek üzere belini büker ve elleriyle dizlerinden tutunur. Diğer çocuklar üzerinden atlarlar. Ve yine her defasında işaret edilen noktadan çocuğun üzerinden atlama mesafesi uzatılır. Tabii yine bu, mesafeyi atlıyamıyanlar olur. Bu suretle oyun da son bulur. § Bu eski jimnastik usullarına göre faydalı bir oyundur. Hatta, okullarda da terbiye bedeniye derslerinde oynanırdı. Çocuklardan üç adım da, gittiği mesafeyi bir hamlede böyle yatmış bir çocuk üzerinden atlıyarak katedenler vardı. Bu ayrı bir meleke ve kabiliyet işidir.

16. Kuzu kuzu mestane: Bu oyunun bir adı da, birdirbir dir. Erkek çocuklardan birkaçı bir araya gelir. Birisi taş tutar. Bunun için bir küçük taş elde saklanır. Taşın hangi elde olduğunu bilirsen diğerine vurusun. Hemen açılır. Boş ise kurtulur, yoksa ebe olursun. Bunun da demesi vardır: Ya şunda, ya şunda,/ Keçe külah başında der ve tutulan ellerden birine vururlar. Bu suretle meydana çıkan ebe, hemen bacaklarını düz tutmak şartiyle belini öne eğer ve bütün diğer çocuklar, artırmaç olduğu gibi üzerinden atlarlar. Sivas'ta ebeye göt derler. Göt (ebelik) kimde kalırsa onun üzerinden atlanır. Evvela atlıyan çocuk, başçıl veya ebedir. Onun için çocuklar, ebemin dediği deme, çoban ekmeğini yeme derler. Eğer oyun birdirbirse, başçıl: Birdirbir der ve atlar. Onu takibeden çocuklar da, aynı sözü söylerler. Şayet unutan olursa, üzerinden atlanılan çocuk dibcildir. En sonra atlar, oyun devamınca başa kadar çıkabilir. Birdir bir, ikidir iki, üçtür üç, dörttür dört şeklinde oyuna devam edilir. İşte: "kuzu kuzu mestane" de böyle bir oyundur. İlk atlayışta: Kuzu kuzu mestane kuzu yerine kıdık da denir. Kıdık girdi bostana. Bostancı vurdu kıdığın kıçını kırdı. (kıç bacak anlamındadır.) Bundan sonra sırayla şu sözlere devam edilir: Kıdık gitti hakime,/ Hakim dedi hekime,/ Hekim babanın börküne. Bütün çocuklar ebenin atlarken söylediği bu sözleri her atlayışta aynen söylemek zorundadırlar. Aksi takdirde atlama haklarını kaybeder, ceza olarak yatar çocukları üzerlerinden atlatırlar. Bunun sözleri pek çoktur: Minare başında yüzük,/ Par par eder parmağımdaki yüzük. Bu oyun ekseriya kırlarda, yeşil çimenlerin üzerinde çok oynanır.

17. Sekmeç: Sekiz, on erkek çocuk tarafından oynanır. Çocuklar ikişer ikişer ayrılırlar. Yine taş tutmak veya yazı, tura atmak suretiyle (yazı, tura eski nikel paraların bir tarafında yazı, diğer tarafında tura vardır Ebe olacaklar tura tarafını alırlarsa, yazı tarafını alanlar ebelikten kurtulur. Para havaya atılır. Yere hangi tarafı düşerse ona göre hareket edilir.) ebeler belli olur. Onlar sinenmeçte olduğu gibi muayyen bir köşeye giderler. Orada bir tanesi tek bacağını leylek gibi kaldırarak hasta olur. Diğeri ise ustadır. Oda bacağının birini kırarak tek ayak üzerinde: Eşim hasta ben usta diyerek diğer çocuklara hücum eder. Kimi yakalar veya yetişip eliyle vururşa, göt ona geçer. Bütün çocuklar bu vurulanı eşiyle yakalar döğe döğe ebe yerine götürürler. Bazan eşte bile, peşte bile denir. Ve iki arkadaş birden sekmeğe başlar. Eğer kimseyi yakalayamazlarsa, geriye döner, yerlerine yanaşınca hemen ayaklarını yere basar kaçarlar. Sekerken yere basan olursa, kaçanlar tarafından dayak yer. O sırada hasta arkadaşı yetişir onu kurtarır. Bu da çok eğlenceli bir oyundur.

18. Kubbehamamı: Birkaç çocuk toplanır, ikiye ayrılırlar. Yazı, tura atılmak suretiyle ebe tarafı belli olur. Göt hangi tarafta kalırsa onlar bellerinden kayışlarını çıkarıp birbirlerine bağlıyarak uzun bir ip vücuda

getirirler. İçlerinden birisi bu kayışın ucundan tutar, diğer ucunu da halka teşkil eden ve kollarını yukarı kaldırarak birbirlerinin omuzuna atan çocuklardan birinin eline verirler. Diğer çocuklar bu halkayı teşkil eden çocukların üzerine binmeğe çalışırlar. Eğer binmek fırsatını bulmadan vurulursa oyunu kaybederler. Eli kayışlı ebe mütemadiyen halkanın etrafını dolaşır, kimseyi arkadaşlarına bindirmez. Bazı çevik çocuklar değil halkayı teşkil eden çocuklardan birine ebeye bile binmek cesaretini gösterirler Çeviklik, dikkat melekelerini işletme bakımından bu da faydalı bir oyundur.

19. Top oyunu: Vaktiyle futbol, voleybol gibi oyunlar bulunmadığı için lastik top ta bulunmaz ve böyle bir oyun oynanmazdı. Herkes yün ipten bir top yapar, bununla oynardı. Bu topun yapılışı basitti: Kavluk denilen hayvan kursağı üzerine ip sarılır. Muayyen büyüklük hasıl olunca, üzeri renk renk iplerle bir halı örneği gibi işlenir; güzel bir manzara alırdı. Oyununa gelince: diğer oyunlarda olduğu gibi, bunda da, yine birkaç çocuk toplanır. Ya yerde, ya duvarda topa vurmak suretiyle sayı yapmağa çalışılırdı. Eğer daha hareketli bir oyun isteniyorsa, çocuklar bir halka teşkil ederler, içlerinden birisi topu hızlıca yere vurur, sıçrıyan topu kim tutarsa, o hemen yakaladığı topu, kaçmakta olan arkadaşlarına atardı. Kime değerse ona biner. Yine çocuklar toplanır ve top yere vurulur. O esnada binilen açık gözlük yapar da topu tutarsa, sırtındaki iner, o binerdi. Bunun en güzel tarafı hu vermektir. İki çocuk anlaşır. Biri diğerine hafifçe topu atar. O tutar, yakınındaki arkadaşına vurur. İkinci bir oyunda arkadaşından aldığı bu huyu, aynen ona vermekle ödeşirler. Ve böylece devam eden oyun, zevkle son bulur.

20. Dut oyunu: Bu oyun daha ziyade sonbahar aylarında oynanır. Elleri değnekli olmak üzere on, onbeş çocuk bir araya gelir. İçlerinden birisini seçer, bütün değnekleri ona verirler. O da bu değnekleri alır, geniş bir yerde durmak suretiyle, arkasına fırlatır. Yüzünü çevirmeden geri geri yürüyerek attığı değneklere basar. Kimin değneğine basarsa, o derhal değneğini alır, en sona kalan ebe olur. Ve değneğini bir tarafa bırakır. Yere küçük bir daire çizilir. Ortasına dut adı verilen birkaç santim uzunluğunda bir kemik veya kütük şeklinde odun parçası dikilir. Bu daireye birkaç metre mesafede bulunan bir çizgiden diğer çocuklar ellerindeki değnekleri fırlatırlar. Daire içindeki kemiğe isabet vaki olursa, dut ileriye fırlar. Ebe derhal koşar, eğer dutu yerine çabucak dikipte, değneğini alıp kaçan çocuğu malum çizgiye varmadan yakalıyabilirse, ebelik kendinden ona geçer. Yoksa yine kendisi vazifesine devama mecburdur. Bazan çocuklardan hiçbirisi, duta isabet ettiremez. (Duta, kındak da denir) O zamanlar oyun en heyecanlı safhaya girmiş bulunur. Süratle koşup ebeye vurulmadan değneğini alıp kaçabilen olursa, diğerlerini sıkıntıdan kurtarır. Yoksa birisi, zuzuzuzu

diyerek hiç nefes almadan gidip bütün değnekleri toplamak zorundadır. O esnada hafif bir nefes alması, yakalanmasına ve ebeliğin kendine geçmesine sebep olur. Oyun bu şekilde usanılana kadar devam eder.

21. Nal bir, mıh iki: Bu da çocuklar için çok eğlenceli bir oyundur. Ve yalnız erkek çocuklar oynar: Yine muayyen bir yere küçük bir daire çizilir. Ortasına gıdak tabir edilen dut şeklinde bir kemik veya odun parçası konur. Bu daireye bir veya iki metre mesafeden çizilen çizgiye, çayır denir. Oyuna karışan çocukların ellerinde birer taş vardır. Gıdağın bulunduğu yerden çayıra çıkılır. Çayıra çıkmak demek, herkesin ellerindeki yassı, düz taşları çizgiye doğru atmalarıdır. Kimin taşı çizgi üzerinde kalırsa, o taşını kapar ve çizgiden gıdağa nişan alır. Vururs sayıya başlar. Vuramazsa, çizgiye en yakın kimin taşı ise, o atar. Gıdağı vuran çocuk, çizgiden gıdağın sıçradığı yere kadar, şöyle sayar: Nal bir mıh iki/ Sığırınki/ Oniki/ Aladana/ Kara dana/ Şükür bizi yaradana/ Onüç, ondört, onbeş, onaltı, onyedi, onsekiz, ondokuz/ Tımtıkız/ İğnebiz/ Çuvaldız/ Aynız, buynuz/ Altmış, yetmiş, seksen, doksan, yüz/ Çek gödeleğini büz. Bundan sonra kaç yüz kararlaştırılmışsa o kadar daha sayılır ve bu sayıyı kim ikmal ederse o kazanır ve oyunu sona erdirir. Eğer gıdak bu kadar uzun bir sayıyı ikmal edemiyecek kadar uzaklaşmazsa, bu eksiği arkadaşlarının taşlarına vurmak suretiyle tamamlar. Tabii vuramazsa, taşı olduğu yerde kalır. Diğer bir başlar. Ve bu sayıyı ikmal eden oyundan çıkar. En geriye kalan ebedir. Ona ceza vermek lâzımdır. Ebe iki bacağını açar, arasına gıdak konur. Birinci çıkandan başlıyarak sırayla taşlar gıdağa vurulur. Gıdak ne kadar mesafeye giderse, oradan vurulan yere kadar ilk vuran çocuk ebenin sırtına biner. Böyle bütün çocuklar ebeye binmek suretiyle cezalandırırlar. Bu ceza hafif tertip döğmek suretiyle de olursa da, en makbul sayılanı budur.

22. Met oyunu: Birçok yerlerde bu oyuna çelik çomak oyunu denmektedir. Ekseriya bu oyun da sonbaharda oynanır. Çünkü birçok bostanlar (sebze bahçeleri) bozulur. Mahallenin çocukları bu geniş yerlerde toplanırlar. Metin kavaktan veya söğütten yapılması iyidir. Çünkü çok sıçrar Yarım metre veya 75 santim boyunda bir değnek kesilir. Kabukları soyulur. Budakları varsa koparılır. 15-20 santim boyunda bir de met yapılır. Bu iki ucu kalem gibi açılmış bir ağaçtır. § İkiye ayrılan çocuklar, tura atmak suretiyle oyuna ilk başlayacak tarafı seçerler. Bu iş yapılıp oyuncular belli olunca, iki taşla yeri belli edilen kaleye geçerler. Diğerleri karşıdadır. Kaleye geçenlerden birisi mete vurur. Ve bir metre üç defa vurulabilir. Üçünde de meti sıçratamazsa veya sıçratırda karşı tarafa tutturursa vurma hakkını kaybeder. Ona öldü derler. Aynı guruptan bir diğeri geçer. Böyle böyle bütün çocuklar oyuna dahil olurlar. Eğer hepsi de ölürse, yerleri değişir. Karşı taraf kaleye, kaledekilerse karşıya geçerler. Şayet içlerinden biri bu

safhayı atlatırda fosa çıkarsa, diğer arkadaşları dirilmiş olur. Artık bu ölse bile dirilenler oyuna devam edebilirler. Fos: Sol elin baş ve serçe parmakların yukarıya kaldırıp, diğer üç parmağın yumulmasıyle meydana gelen durumda, met bu iki parmak üzerine konur, sağ elde bulunan değnekle mete vurulur ve uzak mesafelere kadar gönderilir. Ve bu şekilde de üç defa vurulur: Bu gelen fosun biri/ Bu gelen ikisi/ Bu gelen üçü. Bundan sonra aşağı zambağa geçilir; met ucundan iki parmakla aşağıya doğru tutulur, yine sağ eldeki değnekle vurulur: Bu gelen aşağı zambağın biri/ Bu gelen aşağı zambağın ikisi/ Bu gelen aşağı zambağın üçü denir. Bundan sonra da yukarı zambak gelir. Bunda da met, yine iki parmakla, fakat alt ucundan yukarı doğru tutulur. Ona da üç defa vurulur. Tutturduğundan veya metin uzak mesafeye düşmesinden kaleye konan değneğe vurulmasından oyunun bu safhası da son bulur. Yalnız burada bir noktaya işaret edelim: Eğer oyun başlayınca kaleden vurulan met, tutturulmaz da laalettayin bir mesafeye giderse oradan kaleye konulan değneğe, met atılır. İsabet ederse, mete vuran ölür. Yoksa sayı kazanır. Tabii bu hareket de üç defa tekrar edilir. § Aşağı ve yukarı zambaktan sonra yerdinbiliğine geçilir. Bunun için usul, aynen oyuna ilk başlanıldığı gibidir. Yalnız, sıçrayan mete bir defada vurmak şarttır: Bu gelen dinbiliğin biri/ Bu gelen ikisi/ Bu gelen üçü denir. Bu üç vuruştan sonra/ Bu gelen haberci, Bu gelen binmeç denir. Binmeçte met nereye kadar giderse, oradan kaleye kadar dinbiliği vuran karşısındaki çocuğa biner Bütün çocuklar büyük bir sevinç içinde ve böylece oyuna devam ederler. Eğer geniş yerlerde oynanmazsa, bazı evlerin camları falan kırılır. Onun için, muhakkak met oyunu geniş bir arsa veya bahçede yahutta, yazı denilen kırlarda oynanır...

II. KIR OYUNLARI

Sokak oyunlarını ve bunların önemlilerini anlattık. Şimdi de kır oyunlarını anlatalım: Yalnız sokak oyunlarından birdirbir aynı zamanda kırda da oynanan bir oyundur. Bu itibarla her iki yerde de rolü vardır. Evelce anlatılığı için, burada tekrarlarına tabiatiyle lüzum yoktur.

23. Salıncak: Kır oyunlarının başında salıncak gelir. Burada buna salıncak kuralım veya sallanalım denir. Kıra çıkılırken salıncak için sağlam bir çamaşır ipi unutulmaz. Hemen iki düzgün ağaç aranır. Bunların arasına salıncak kurulur. Bunun için bir ip, bir de çuval veya minder yetişir. Sırayla binen çocuklar, sayı ile sallanırlar. Bu oyun erkek çocuklar tarafından da oynanırsa da, daha ziyade genç kızlara mahsustur. Bazı yetişkin kadınlar da zevk alırlar. Ayakta sallananlara arkadan itmek istemez. Onlar, kolan vurmak suretiyle istedikleri kadar alçalıp yüksele bilirler. Birden yirmi veya otuza kadar sayılır. Sonunda babası geldi denir. O iner, bir diğeri biner. Bunun kendine has sözleri de vardır: Bu da senin için, bu da falan için diye

karşılıklı iki ip atılır. Bunların arasına uzun bir tahta konur. Bu suretle bir salıncağa iki çocuk biner. Bu da zevklidir. Buna daha ziyade küçük çocuklar binerler. Çünkü diğeri biraz zordur. Herkes binemez. Hatta iki çocuklu anneler, çocuklarını eğlendirmek için evin minasip bir yerine böyle salıncaklar kurarlar. Bana çocukluğumda sokağa çıkmamam için annem böyle salıncak kurardı.

24. Papuç çirpme: Kır oyunlarının en önemlilerinden biri de, papuç çirpmedir. Bunu, yalnız kız ve kadınlar oynar: İki kız karşılıklı oturur. Ayaklarını uzatarak, tabanlarını birbirlerine yapıştırırlar. Sağ ellerinde birer papuç vardır. Diğer kız ve kadınlar tek sıra halinde arka arkaya dizilirler. Birisi başçıl olur. Çabuk çabuk oturan iki kızın ayakları üzerinden atlarlar. Bu esnada kızlar ellerindeki papuçlarla biri önden diğeri arkadan olmak üzere bu atlıyanlara vururlar. Çok hızlı geçildiği için bazısına isabet etmez. O, atlıyan için bir başarıdır. Muayyen bir zamanda papuç vuranlar değişir. Büyük bir neşe içinde usanılana kadar oyuna devam edilir.

25. Çömlek: Kızlara mahsus bir oyundur. Sekiz, on kız ikişer ikişer ayrılırlar. Ve bir halka teşkil ederler. Küçükler çömelir. Büyükler onların arkasında ayakta durur. Oyuna başlamadan ayakta duran kızlar ortaya toplanır. Bunlardan bir tanesi tektir. Üç defa şu sözler söylenir: Çarşıdan bir top bez aldım/ Saydım baktım oniki/ Kel oğlanın zenciri/ İğne ha, iplik ha/ Karanfil, darçın. Üç defa söylenen bu sözlerin sonunda herkes çömelen çocuklara koşar. Ve bir tanesinin arkasında durur. Bu esnada birisi açıkta kalır. İşte o ebedir. Ebe çömelenlerden birinin yanına gider, onunla karşılıklı durur, kollarını yukarıya kaldırır, avuç içlerini karşılıklı tutarlar: Çepük çalıp çarpışalım,/ Sen o yana, ben bu yana deyip avuçlarını karşılıklı vurarak biri sağ, diğeri sol tarafa olmak üzere koşarlar. Kim evvel koşar da çömelen çocuğu kaparsa, o ebelikten kurtulur. Ve oyun böylece devam eder.

26. Duvar veya ağaç kapmaç: Bu oyun hem sokakta, hem de kırda oynanır. Eğer sokakta oynanırsa duvar kapmaç denir. Beş, altı çocuk bir araya gelir. Küçük bir halka teşkil ederler. Herkes bir ayağını ileriye uzatır. Birden dağılırlar. Duvarlar saptanmıştır. Derhal o duvarlardan biri kapılır. Kim kapamazsa o açıkta kalır ve ebe olur. Aynı durum kırda da birer ağaç kapmakla alınır. Bu durum bittikten sonra oyunun heyecanlı safhası başlar. Herkes yerini değiştirmek zorundadır. Bu esnada her iki çocuk ta yerlerinden ayrılmış bulunurlar, bunu fırsat bilen ebe birinin yerini kapabilirse, oyunu kazanır. Ve ebelikten de kurtulur. Aksi takdirde ordan oraya, oradan oraya koşar durur. Bazı gözü açıklar bakar ki, arkadaşının terkerttiği ağaca varmadan ebenin kapacağını sezerse derhal geri döner, bu suretle arkadaşının ebe olmasına sebep olur. Büyük bir sevinçle oynanan bu oyun da güzeldir. Çocukları çok eğlendirir...

III. EV OYUNLARI

Sokakta ve kırda oynanan oyunlar, az çok yaş itibariyle büyük sayılacak çocuklara mahsustur. Halbuki oyun hemen her yaştaki çocukların hakkıdır. Her çocuk yaşı ne olursa olsun, oynamak, oyunla eğlenmek ister. Yalnız küçük çocuklar, bilhassa henüz yürümeğe başlıyan, yarım bütün konuşan miniminiler, oyun ihtiyacını evde oyuncaklarıyle giderirler. Çocukluk çok tuhaftır. Ona dünyanın oyuncağını alsanız, yeter bulmaz. O, yine kendinden oyunlar icadeder. İşte çocuğun oyuncaklardan bıkıp, başka oyunlar aramağa başladığı anda ilk önce ev oyunları diye ayırdığımız aç kilit, el el epenek oyunlarını oynar.

27. Aç kilit: Bu oyunu büyükler, küçükleri eğlendirmek için oynatırlar. İki el yumruk yapılır, üst üste konur. Evvela küçükse öğrenmek ergesiyle, büyük de elinin birini yumruk yapıp onun minicik ellerinin altına kor. Sağ elin şahadet parmağı, yumruk şeklindeki elin üst boşluğuna sokulur: Aç kilit/ Açmam kilit/ Bunun anahtarı ne olmuş?/ Suya düşmüş/ Su ne olmuş?/ İnek içmiş/ İnek ne olmuş?/ Dağa kaçmış/ Dağ ne olmuş?/ Yanmış, kül olmuş. Bu sözden sonra sıkılmış yumruklar, açılıp kapanarak sakala gider: Vay sakalım, vay bıyığım/ Vay sakalım, vay bıyığım. Oyun böyle birkaç defa tekrar eder. Ve çocuk da öğrenir. Ondan sonra kendi yaşındaki çocuklarla birleşince ilk içtimai oyun bu aç kilit olur.

28. El el epenek: Birkaç küçük çocuk bir araya gelirler, küçük ellerini yere korlar. İçlerinden biri ebe olur. Sağ elinin baş ve şahadet parmaklarını birleştirerek avuç içleri yerde bulunan küçük elleri çimdikler ve şu sözleri söyler: El el epenek/ Elden çıkan kepenek/ Kepeneğin yarısı/ Bitbidenin karısı/ Elma verdim almadı/ Sakız verdim çiğnedi/ Kıçına vurdum oynadı. Her kim eli üzerinde bu söz biterse o elini çeker ve koynuna sokar. Böyle böyle bütün eller çıkar. Ve herkers elini koynunda ısıtır. Evvela ilk çıkan çocuk elini çıkarır. Ebe buna: Hamur ekşidi mi? der. Ve elini şeker, bal, yağ diyerek yüzüne sürer. Bu suretle oyun da son bulur.

29. Beş taş: Bu daha biraz büyük, kız çocuklarının oyunudur. Büyük anneler bu oyunu sevmez. Kim beş taş oynarsa, o evden ölü çıkar derler. Fakat çocuklar buna hiç aldırış etmezler. Engüzel taşlardan beş tane seçilir. Güzelce yıkanır, kurulanır. Ondan sonra oynanır. Beş taş ortaya atılır. İçlerinden birisi alınır. O elde iken diğerleri teker teker toplanır. Sonra, yine elde bir taş bulunmak suretiyle taşlar iki, iki, bu bitince, üç taş birden, alınmak üzere üçer üçer, daha sonra dörder dörder alınır. Bu esnada birini düşürürse oyunu kaybeder. Sıra diğer arkadaşına geçer. Yoksa devam eder. Bu iş bittikten sonra yine taşlar atılır. Sol elin başparmağı açılır. Diğer dört

parmak birbirlerine birleştirilir, yere konur. Öyle ki bir köprü hasıl olur. Bu köprünün ayaklarını başparmakla, şahadet parmağa bitişik olan diğer üç parmak teşkil eder. Çocuk elindeki taşı atar, taş tekrar avucuna düşmeden taşın birini o köprüden geçirir. Böyle böyle bütün taşlar geçer. Ondan sonra bütün taşlar elin üzerine konur, havaya atılarak tutulur. Bu zor iş de başarıldıktan sonra oyun kazanılır. Ve yeniden başlar. Elin, parmakların hareketi bakımından faydalı olduğu kadar, dikkatin de gelişmesine yarayan bir oyundur.

30. Oruspu bohçası: Bu oyun da oldukça büyük kızlar tarafından oynanır: Büyücek bir halka teşkil ederler. Herkes oturur. Ortada veya kenarda ebe bulunur. Küçük bir bohça yapılır. Bu elden ele atılır. O esnada ebe birinin attığı bohçayı diğerinin eline geçmeden yakalar. Ve yakalatan ebe olur. Kızlar arasında çok heyecanla oynanan bu oyun da fazla eğlendiricidir.

x x x

Ünsal, Lütfi (1944). Çorum'un eski çocuk oyunları: Naç oyunu, *Çorumlu*, 3 (41), 1228-1230.

ÇORUM'UN ESKİ ÇOCUK OYUNLARI: NAÇ OYUNU

İki üç veya dört çocuk tarafından oynanır. Bu oyunu oynıyan çocuklar ellerine oyundan önce tedarik ettikleri yassı aynı zamanda düzgün atıp fırlatabilecekleri büyüklükte naç taşları ile toparlak yani küre biçiminde bir taş yahut taşların vurulduğu zamanda dayanabilecek kısa ve bodur bir kemik temin etmişlerdir. Kemik veya taş düzgün bir yere dikilir. Bu oyuna iştirak edecek oynıyacak çocukların dört olduğunu kabul ederek şimdi oyunun sureti ceryanına geçelim: Oyun esnasında söylenecek deyimlerin de önceden tuyumlanmış[1] olması lâzımdır. Deyim şunlardır: [Naç kıç[2] kır üç kırk dört kırkbeş kırkaltı/ kırkyedi kırksekiz kırkdokuz elli bahası belli ala/ dana kara dana şükür bizi yarada, innela, incik/ hala değirmenci konyala, aynız buynuz kız bimurt/ iki murt üç murt dört murt beş murt altı murt yedi/ murt sekiz murt dokuz murt on murt commurt çık/ git kör murt esesine mesesine tütün koydum ali / dayının kesesine herru merru çık git körro.]

Dikilen kemiğin iki buçuk metre ötesinde bir çizgi çizilir. Oyuna başlamak zamanı geldiğinden ve her çocuk hazır bulunduğundan ilk defa naç taşını hodağın yanına yakın atabilmek için açık göz oyunculardan birisi bağırır ökçülüm arkasından diğeri ortancılım diğeri ankarlayım obir diğeri bunlardan aşağı turmamak için ankarlanın ardıyım diyerek oyuna başlanır. Bazan ben söyledim sen söyledin diyerek naç taşının ilk önce atılması için

aralarında münakaşalar bile çıkar fikirler birbirini tutmadığı ve sözü tesirli bir çocuk bulunmadığı takdirde oyun da bozulabilir. Ökcülüm diyen çocuk elindeki naç taşını dikilen hodağa değmemek üzere atar sırasile her çocuk naçını hodağa yakın durmak üzere atarlar hodağa en yakın kimin ise o oyuna ilk başlar dikili bulunan hodağa naçların değmemesi gerektir. Değerse tekrar çocuğun atması veya bütün çocukların naçları yeniden atması icabeder Yakın anlaşamamazlığı bozan olurki saatlarca devam eder. Hodağa en yakın naçı olan çocuk naçını eline alarak arkadaşların naçlarına teker teker vurarak şöylece sayar naç kıç kırk üç şimdi naçların sayımı bitmiştir. Sıra ortada dikili hodağa gelmiştir. Ona da bütün şiddet ve kuvvetiyle vuru fırlamasın ve çok gitmesine çalışır. Fırlayan kemik eski yeriyle durduğu yer arası ayakla sayılmağa başlanır. Kırk dört 45, 46, 47, 48, 49, 50 bahası belli ala dana kara dana şükür bizi yaradana hodağa gelindiği kabul edecek olursak tekrar arkadaşlarından birinin naçına vurmak lâzımdır. Üçüde önceki kalede yan yana olduğu için isabet çok zaman vakidir. Ve sayar innala incikhala değirmenci ondan sonra yine hodağa atar. Vururşa saymağa devam eder. Fakat ekseriyetle isabet vaki olmaz artık ikinci yakın olmaz artık ikinci yakın olan çocuğa sıra gelmiştir. Yakınında bulunan naçlardan o da başlar. Naç gıç hodağa yakın naça atarak 43 der ondan sonra hodağa vurarak arkadaşının saydığı gibi devam eder. Böylelikle her dört çocuk ilk önce hodağa yakınlık yönünden sıra ile atarak ve vurarak oyuna devam edilir. Her çocuk hangi sayı ve deyimde kaldığını bizzat beller ve diğer çocuklar onu kontrol ederler. Oyundan çıkan çocuk böbürlenerek diğer arkadaşlarını seyreder ve hakem olur. Oyunun bozulmamasına çalışır. Diğer çocuklar devam ederler. En sona kalacak olan çocuk cezasını çekeceği için elinden geldiği kadar oyunu kazanmağa ve bitirmeğe çalışırlar. En sona kalan çocuk şu cezayı çeker: İlk defa çıkan çocuk eline naçını alır. Ve sona kalan çocuk bacaklarını ayırarak arasına hodağı diker galip gelen çocuk naçı ile vurur ve arkaya geri geri kaçar. Malûp çocuk hodağı getirip yerine dikmeğe ve kaçan çocuğu yakalamağa ve tutmağa çalışır. Tuttuğu yerde sırtına bindirir ve kaleye kadar getirir galip çocuk bundan son derece kıvanç duyar ve bir takım şaka ile lâtifelerle kaleye varır. İkinci ve üçüncü galip çocuklar da bu şekilde malup olan çocuğun sırtına binmek suretiyle oyuna nihayet verilir. Bazen bu binme yerine sırtına vurmada olabilir. Gerek binme ve gerekse yumruklamada malup çocuk hodağı koşarak getirirken galip çocuğun geri geri kaçmasına dikkat etmesi lâzımdır. Dikkatsiz çocuklar bu yüzden çok zopa yemek veya binilmek zahmetine katılırlar.

Notlar: 1. Tuyumlamak: Ezber etmek, hıfzetmek. ; 2. Kıç; ayak.

Ünsal, Lütfü (1944). Çorum'un eski çocuk oyunlarından Hodak oyunu. *Çorumlu*, 44, 1317-1318.

ÇORUM'UN ESKİ ÇOCUK OYUNLARINDAN HODAK OYUNU

Hodak; mahalli oyunların başında gelen oyunlardan biridir. Bu oyunun pek çok çeşidi olup biz burada ikisinden bahsedeceğiz. En çok oynananlar da bu oyunlar: 1) Tek emenli Hodak. / 2) Birçok emenli Hodak. Her iki çeşit hodak oyunu da 3-6 çocuk tarafından oynanır. Üç oyuncudan azında oyunun tadı olmayacağı gibi altıdan fazla olursa kargaşalığa mahal verileceğinden oyun heyecansız ve zevksiz olur. Çocuk oyun oynamak için oyundan önce birer metre uzunluğunda, dayanıklı cinsinden değnek tedarik ederler. Bu değneklerin fazla uzun veya kısa olması, çocukların boyu ile mütenasip olması gerektir. Aksi halde oyuncu çocuk, oyun esnasında zorluk ve güçlük çeker ve oyundan fazla yoğun ve bitgin bir halde çıkacağı muhakkaktır. Hodak oyununa başlamadan önce kimin güdekçi olacağını seçmek lâzımdır. Bir de hodak elde edilmesi icap eder. Hodak, hayvan kemiklerinin kısa ve yuvarlak olanından yapılır. Oyunda ebe yâni güdekçi olmak çocuklar arasında birkaç türlü ayırt edilir. Tek emenli oyunu oynamak için düz bir alan üzerine derince bir emen kazılır. Bu emenden tahminen bir iki adım ötesine hodak dikilir. Diğer oyuncu çocuklar dağılmış ve hodağın gideceği yöne doğru sıralanmış bir durumdadırlar. Bu oyunculardan birisi hodağın yanında kalup güdekçi de obir dağılan oyuncular meyanındadır. Hodağın yanındaki çocuk hodağı oyunculardan tarafa vurur. Güdekçi hodağın arkasıra koşar. Diğer oyuncular da koşarlar, hodağa vuran çocuk güdekçinin değneği ile kendisine değmesine meydan vermez. Güdekçi eğer değerse o çocuk güdekçi olur. Diğer çocuklar hodağı alıp götürürler. Güdekçi olan hem güdekçilikten kurtulmağa, arkadaşını güdekçi yapmağa çalışır hemde hodağı yakalamağa çabalar. Hodağı elile tutar emenin 5-6 adim kalarak "tuzlu godağım" der, fırlatır. Hodak durmadan güdekçiden gayri olan oyuncular hodağa vurabilirler. Durunca vurmak oyuncular için yasaktır. Hodağın durduğunu kabul ederek oyuna devam edelim. Güdekçi olan çocuk, yavaşca iterek hodağı emene sokmak ister. Az vurur çunki diğer çocuklar "tuzlu hodak"ın oynamasından istifade ile vurarak kaçarlar. Hodak tuzlu iken vuran güdekçi olur. Tuzlu iken vurulup vurulmadığını oyuncuların ekseriyetinin vereceği hükme bağlıdır. Güdekçinin oynatması ile tekrar duran hodak gene tuzlu sayılır. Durunca vurulamaz. Eğer bu şekilde güdekçi hodağı emene sokarsa en yakin oyuncuya güdekçi değneğini dürter ve o güdekçi olur. Oyuna şekilde devam eder. Emene çıkarken oyuncular daima hodağın yakınında bulunurlar ve hodağın emene girmemesine çok çalışırlar.

Hodak oynarken çok dikkatli olmak lâzımdır. Çok emenli hodağa gelince: Bu hodağı oynamak için her oyuncu kendine ait bir emen kaçmak mecburiyetindedir. Oyunculardan biride "cin emeni" kazar. Ebe olarak seçilen çocuk hodağı eline alarak, yağlı veya tuzlu diyerek cin emene doğru atar. O an emene doğru atılan hodak yalı denirse her çocuk vurmak hakkını haizdir. Vururken dikkat edecek bir şey varsa emenine güdekçinin değneğini sokmaması lâzımdır. Bazanda yanındaki komşu emende bulunan oyuncu çocuk değneğini sokar, güdekçiye hem bililtizam yardım etmiş olur, hemde bir muziplik yapabilir. Emensiz kalan çocukta güdekçi olur. Oyuna devam edilir, bu oyunda hodağa vururken dikkatsizlik yüzünden arkadaşlarının bacaklarına vuranlar da çok görülür, gülerek oynamaya giden küçükler ağlıyarak, sızlıyarak evlerine döndükleri çok görülmüştür.

x x x

Ünsal, Lütfü (1944). Çorum'un eski çocuk oyunlarından çoş oyunu. *Çorumlu*, 45, 1353-1354.

ÇORUM'UN ESKİ ÇOCUK OYUNLARINDAN ÇOŞ OYUNU

Bu oyun da diğer oyunlar gibi 3-6 çocuk tarafından oynanan sevilerek saatlerce devam edilen bir oyundur. Bu oyunu oynamak için çocuklar kalın ve uzunca birer değnek alarak oyunun oynanacağı alana toplanırlar. Güdekçi'yi seçmek ilk iş olacağından çocuklardan birisi bütün oyuncuların değneklerini eline alarak ve değnekleri iki eliyle tutarak başından arkaya atar. Gözleri yumuk olduğu halde arkaya doğru yörür. Bu yörüme ayaklarını sürüyerek olacağından değneklerden birisine muhakkak rastlar. Değneğine rastlanan çocuk güdekçilikten kurtulur. Bu suretle çocuklar birer güdekçilikten kurtulurlar, en sona kalan güdekçi olur. Bu seçmede çocuklar pek heyecanlanır. "Benim değneğime ayağı değdi, seninkine az daha değecekti, ben kurtuldum, sen kurtulamadın, oh ben kurtuldum, kurtuluverdim" diye bir çok münakaşalardan sonra oyuna başlarlar. Güdekçi olan çocuk "çoş" değneğini oyun alanının düz bir yerine düzgünce yere yatırır. Baş ucuna güdekçi çocuk dikilir. Oyuncular tekrar "çoş" değneklerini cirit atar vaziyette yerde yatan değneğe vurmak üzere atarlar. Yerde yatan "çoş"a isabet edipte eğrilirse ve yerinden oynayup fırlarsa güdekçi "çoş"unu eski vaziyete getirmek üzere çalışırken değneği bozan çocuklar da kendi "çoş"larını kaçırırlar yahutta "çoş" değneklerinin üstüne basarak "çoşşş" diyerek orada kalır. Değneğini alarak kaleye kaçmak için fırsat bekler. Kale çocuğun ilk defa "çoş"u bozmak üzere değneğini attığı yöndür. "Çoş"unu atıpta yerdeki yatan değneğin vaziyetini bozamıyanlar daima fırsat kollamağa bakar. Güdekçi'nin "çoş"unun düzeni bozulur bozulmaz hemen

fırlıyarak "çoş"unu kapar ve kaleye doğru kaçar. Yerdeki yatan "çoş"unu düzeltip, kaçan oyuncu çocuğa eliyle değerse o güdekçi olur. Değilen çocuk "çoş"unu düzgünce yatırarak güdekçiliğini yapar. Bu oyunda güdekçi biraz elevay olursa çok vakit güdekçilik yapar ve kurtulamaz. Şurasını ilâve edelim ki kaleyi bir çizgi ile göstererek işaretlemek mecburiyeti vardır. Bu çizgiden adımını ileri atarak yerdeki "çoş"a elindeki, çoş'unu atan çocuğa güdekçinin "Yandı" demesi üzerine, bütün oyuncu çocuklar "çoş"unu atana ve yandı kelimesini eşitir eşitmez oyuncu çocukların hepsi, dikkat kumandası verilmiş gibi birbirlerinin dikkatsizliğini anlamak ve oyun harici hareket edeni görmek duygularını harekete geçirirler. Dört yanına bakınırlar, hakikaten çizgiden ileri adım atarak "çoş"unu attı ise, o çocuk güdekçi olur. "Çoş"unu yere yatırarak güdekçiliğe başlar. Şu halde dikkatsilik ve güdekçiye el değdirmek güdekçiliği üzerine almak demektir. Bu oyunda gerek kale ve gerekse yere yatan "çoş"un yerleri çizgi işaretlemek oyunun devamı müddetinde intizamı temin edeceği cihetle oyundan önce bu hususun göz önünde tutmak faideden hali değildir. Bu oyun değnekle oynandığı gibi Taş ile de oynanabilir. Yere yatırılan "çoş" yerine hodek dikilir.

x x x

Ünsal, Lütfü (1944). Çorum'un eski çocuk oyunlarından: Uzun urgan oyunu. *Çorumlu*, 46, 1384-1385.

ÇORUM'UN ESKİ ÇOCUK OYUNLARINDAN: UZUN URGAN OYUNU

Bu oyunda diğer oyunlar gibi düz bir alanda 5-20 çocuk tarafından oynanan eğlenceli bir oyundur. Bu oyunu oynamak için oyunda söylenilecek deyimlerin tuyumlanmış[1] olması ve bilenlerden iki çocuğun başcı olarak seçilmesi icap eder. Deyimleri bilen çocuklar baş tarafa geçmek üzere bütün çocuklar birbirlerinin ellerinden tutmak suretiyle bir sıraya dizilirler. Ayni zamanda başçılar düzeni temin ederler. Sağdaki başçı, soldaki başçı'ya bağırarak ve karşılıklı olarak şu deyimleri söylerler: Sağdaki -Uzun urğan. Soldaki -Lebbik sultan. Sağ. -Adın ne? Sol. -Yemişen. Sağ. -Develer nerde? Sol. -Gök yazıda. Sağ. -Ne yiyo? Sol. -Hurma. Sağ. -Ne sı...yo. Sol. Düğme. Sağ. -Katran kazanları dolacak idi doldumu? Sol. -doldu, taşıyor. Sağ. -Yüz beş atlı gelecekti geldi mi? Sol. -Geldi, geçiyor. Sağ. -Süt bişti mi? Sol. –Bişti. Sağ. -Gelininen güvey kaç kaşık içti? Sol. -Üç beş kaşık. Sağ. -Neynen neynen varalım. Sol. -Bağnan, bahçaynan, kese kese ahçaynan, bir topal deveynen.

Bu deyimlerden sonra sağdaki başcil çocuk harekete geçer ve bütün çocuklar davul, zurna taklidleri yaparak sola doğru yürümeğe başlarlar. Soldaki başçıl'ın yanındaki çocuğun kolunun altından btün çocuklar geçer ve o çocuğun cephesi aksi tarafa döneceği gibi elleri de göksünde çaprazlanmış bir vaziyetle durur. Bu suretde bütün çocuklar aksi cephe alıncaya ve iki başçıl kalıncaya kadar bu deyimler söylenerek oyuna devam edilir. Tezce ters cephe olmamak ve diğer arkadaşlarının yaptığı hareketlerden mahrum kalmamak için soldaki başçıl'a (evvelce oynamış olan çocuklar) yakın bulunmak istemezler. Çünki bu deyimler söylenirken ve harekete geçirilip davul, zurna taklidi ile bağrışmada, gülmeden, neşeden kısmen mahrum kalırlar. Çocukların hepsi aksi cephe aldıktan sonra kollar bırakılır. İki başçıl, çocuklardan ayrılarak 20-30 metre uzaklaşırlar. Bir kiremit, taş alarak cennet ve cehennem ismiyle bu maddeleri isimlendirirler. Bu kararda meselâ: Kiremit cennet, taşada cehennem adı verildiğini kabul edelim. Başçıllar birer, birer çocukları çağırarak (Bunlardan hangisini istiyon) diye sorarlar. Çocuklardan bir kısmı kiremitli, bir kısmı da taşı istiyeceklerinden onların başına köme olurlar. İki başçıl kiremittekilerden başlıyarak, kollarından tutarak şu deyimlerle sâllarlar: Anan seni nerde doğurdu, doğurdu/ Samanlıkta doğurdu, doğurdu/ Altın beşik altında/ Üsküfe yorgan üstünde/ Ananda cennet, babanda cennet, sende cennetlik/ Deyerek kiremit taraflarındakileri birer birer sallıyarak bitirirler. Taşı kabul edenler ise: Anan seni nerde doğurdu doğurdu/ Samanlıkta doğurdu, doğurdu/ Kızgın beşik altında/ Ateş yorgan üstünde/ Ananda cehennem, babanda cehennem, sende cehennemlik, diyerek oyuna nihayet verirler.

Notlar: 1. Tuyum: Ezber demektir.

x x x

Can, Sıtkı (1945). Çocuk oyunları. *Ordu ilinde çocuk ve ilgili inanmalar*, içinde. Güven Matbaası. 1-57.

[Yazar giriş paragraflarında oyunun çocuk için öneminden, kent-köy oyunlarının farkından söz etmekte; oyunları toplu oyunlar, iki taraflı oyunlar, ikili oyunlar olarak üçe ayırmaktadır. ***ed.notu****]*

ORDU İLİNDE ÇOCUK VE İLGİLİ İNANMALAR

Çocuk Oyunları

"Çocuk oyunları" denilince, 7-16 yaştakilerin oynadıkları oyun hatıra gelir. Çocuk oyunlarını hepimiz bilir veya hatırlarız. Bunlar bir kitaptan öğrenilmiş değildir, göreneğin neticesidir. Çocuk zekâlarının bulduğu ve ortaya koyduğu, ekserisi birbirine benziyen bu oyunların umumî vasfı: kolay

oluşlarıdır. Ekserisi adalî (birdirbir, ip atlama, kaydırak, köşe kapmaca), bazıları nisbeten dimağ işletici (üç tüç, çeşitli zıpzıp oyunları, kağıtlardan muhtelif şekiller yapma oyunları..) ve bazıları da hem adali ve hem de zekâ ve kurnazlık isteyen (saklambaç, yağsatarım) gibi mahiyettedir. Bu oyunlar çocuklar tarafından evde, kırda ve ekseriya okulda oynanır.[1] Oyunların mevsimi vardır. Kışın kartopu, kızak kaymak; uçurtma uçurmak, ip atlamak, zıp zıp oyunları bahar aylarında, topaç, çenber çevirmek, seksek, çelik, çomak oyunları ise bilhassa yazın oynanır. Her mevsimde oynanan oyunlar da vardır. Çocuklar okulda öğrendikleri oyunları daha ziyade benimsediklerinden zamanla yerli oyunlar unutulmaktadır. "Muhtelif vilâyetlerin oyunları arasında sıkı bir benzerlik vardır. Muhtelif vilâyetlere ait olup da birbirine benziyen oyunların herhangi bir noktasında bazı farklar görülebilir. Bu farklar bilhassa terim, tekerleme ve oyun şarkılarında göze çarpmaktadır."[1]

Topluca, iki taraflı, iki kişilik, oyuncak diye dört bölümde toplamak istediğimiz oyunlarda bir *Eşleşme* vardır. Bu iş oyunun başlangıcıdır. İki taraflı oyunlarda oyuncular eşleşme ile seçilir. Toplu oyunlarda ise "sayışma" vardır. Eşleşme, tekerlemeli sözlerden ibarettir. Sayışmanın ise mana ile ilgisi yoktur. İki taraflı oyunlarda taraf başları arasında: -Ben benim. Ben de benim. Bana bir eş bul. Al beğendiğini. Diye bir konuşma geçer; bu suretle eşit ikiye bölünmüş olurlar. "Yazı mı tura mı" ile anlaşarak oyun başlar.

Toplu oyunlarda ise büyücek bir çocuk, elebaşı, oyunculara sözünü geçirebilecek biri, aşağıdaki sayışmalardan biri ile ebeyi seçer. Ebe, oyunun cezalı çocuğu demektir. Oyunda birini yakalayıncaya kadar cezası devam eder; yakalanan ebe olur. Ebelik işi yorucu olduğundan sayışmada her çocuk uyanıktır. Dolu mu, boş mu? Oyuna başkanlık eden eline bir çöp alır. Bu çöpü -oyuncular görmeden- avuçlarından birine kor. Bulamıyan en sonuncu ebe olur. Yahut Başkan: O-mo - Kara do - şimi şimdo - elfendo - elfondo - taka tuka - taka -tuka elfendo - elfondo. Bazen: Ben gittim sünbül hanıma, sünbüller açmış, zer zefil olmuş, tuz bulamamış, zümbül zak - zümbül zak. Keloğlana bak. Veya: - Ay dede, evin nere de? - İnce suda. - İncesuyun nere de? Kavakların arasında. Yağ getir, bal getir sen yemezsen ben yerim. Onun adı tom ba la. Ekseriya: İğne, pabucumu giyme. Çarşıya gitme, leblebi alma, kıtı kıtı yeme, bana ver me. Pekaz: Ittık - bıttık - saçları kıvırcık - kız sen buradan çık- Bazı yerlerde: Birem birem, iken iken, -hamsı burnu kara diken - tombulu - dostdolu - salla bunu - çek şunu. Bu sayışmalarda her hece bir çocuğu gösterir. Sayışmalarda son hece kimde biterse ebe olmadan kurtulur, sayışmadan çıkar; en sona kalan ebe olur. Sayışmalarda en çok kısa olduğundan:- "Aya, maya kumpanya" söylenir: Herkes elini ileri uzatır.

Başkan: "Aya maya kumpanya" söylerken her hecede elini durumu değişir. Kimin eli başkana uyarsa sayışmadan kurtulur, en sona kalan ebe olur. Bu, daha ziyade şehirde görülür. "Tekerlemelerin çoğu, daha fazla çocuk ağzına aittir ve bunların mânası bilinmeden çocuklar tarafından mütemadiyen tekrarlana tekrarlana tamamiyle anlaşılmaz bir hale gelmiştir. Bazıları ise yerli akaliyet unsurlarının dillerinin tesirleriyle yabancı kalmalarına rağmen çocuklar tarafından benimsenmiştir.[2]" Bu işlerde yardımcım, talebelerim olduğu için diyalekt işine önem verilmemiştir. Her oyunun kendine göre bir hususiyeti vardır. Bazıları çarki ile oynanır. Bunlar gereken yerlerde gösterilmiştir. Muhite okullar aracıyla yapılan oyunlara bu kitapta pek az yer verilmiştir.

I. Toplu Oyunlar

1. Altın beşik: Bu oyun üç çocukla oynanır. İki çocuk çaprazlama elele tutuşurlar. Üçüncü oyuncu bu kolların üstündedir. "Altın beşiğe kim biner? Alacalı bulacalı..." (Kol üstünde kimse onun ismi söylenir) diyerek yürürler. İstedikleri zaman oyun bitmiş olur. Bu oyunu kız çocukları oynar.

2. Aba topu: Bu oyunun, "Yağ satarım" a benziyen tarafı çoktur. Sayışma ile oyunculardan bir ebe, bir de turacı seçilir. Diğer çocuklar ayakta halka olurlar. Halkanın içine "soğanlık" denir. Oyuncuların elinde aba veya bez parçalarından yapılmış bir top vardır. Halka dışında bulunan ebe, soldan sağa atılan topu yakalamağa uğraşırlar, fakat elinde ucu yumruklaştırılmış bez ile koşan turacı ebenin ödevini zorlaştırır, yakaladıkça vurur. Soğanlığa girerse diğer oyuncular tarafından yumruklanır. Kimin elinde topu yakalarsa ebelikten kurtulur, halkaya girer. Elinde top yakalanan turacı, turacı da ebe olur ve oyun bu suretle devam eder. Bu oyunu köylerde çocuklar oynar. Heyecana düşürmek için turacı turayı ceketi veya koltuğu altında saklar. Oyuncuları yanıltmak için turayı bırakıyor gibi numaralar yapar. Hiçbir oyuncu geriye bakamaz, yalnız elleriyle arkasını yoklayabilir. Ebe: Yağ satarım, bal satarım ustam öldü ben satarım, " azaldıkça su katarım"[3] diye söylenerek halkanın etrafında dolaşır ve neticede turayı birinin arkasına kor. Fakat durmaz; belli etmemek için yine koşar. Arkasına tura konulduğunu el yordamıyle hisseden çocuk derhal turayı alıp ebenin peşine koşar, yerine oturuncıya kadar ebeye çalar. Eğer arkasına bırakılan turayı tekrar alırsa bu oyuncuya yerine gelinciye kadar çalar, turayı teslim edip ebelikten kurtulur ve oyuna yeniden başlanır.

3. Avukat: Bu oyuna katılanların sayısı tek değildir. Önce sayışma ile ebe seçilir, diğer oyuncular halka olarak otururlar. Her oyuncunun bir eşi vardır; yanyana olmayıp karşıkarşıyadır. Oyunculardan birisinin bir kelime

söylemesiyle oyun başlamış olur. Meselâ "şeker" söylemiş olsun. Bu kelimeyi söyliyenin eşi cümle yapamaz veya yapıpta söylemekte geç kalırsa, eş olduğunu unutursa oyun biter, cezalanan ebe olur. Bu oyun, hecenin başka bir şeklidir. Şehirlerde görülür.

4. Aç kapıyı bezirgân başı: Önce iki baş oyuncu - diğer oyunculara duyurmaksızın- birer çiçek ismi alırlar. Diğer çocuklar arkaya bir dizi halinde yüzyüze duran bu iki oyuncunun önünde durarak: "Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı" diye söylenirler. İki çocuk: "Kapı hakkı ne verirsin" der. Dizi: arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun" söyleyip aradan geçerler. Dizinin sonundakine müsaade etmeyip sorarlar: Gülü mü istersin, menekşeyi mi? (Bu iki çiçek iki oyuncunun adıdır). Çocuk kimin adını söylerse onun arkasına gider. Oyun aynı şekilde tekrarlanır, dizide tek çocuk kalıncıya kadar devam edilir. Dizi bu suretle ikiye ayrılmış olur. Elele tutarak birbirlerini çekmek isterler. Hangi taraf çekerse o taraf oyunu kazanmış olur. Bu oyun -daha ziyade- şehirlerde görülüp kız çocukları tarafından oynanır. Bu oyun fazla çocukla oynanır. Oyuncular ayakta veya oturarak halka olurlar. Oyuna başkanlık edenin emri ile halka bir, iki... diye saymağa başlar. Yedi ve misli geldikçe sayıyı söylemeyip "Bop" demek gerek. Şaşıran oyundan çıkar; en geriye kalan oyunu kazanmış olur. Bu oyunda esas, dikkattir. Şehir çocukları arasında görülür.

5. Birdirbir (üsten atlama): Bu oyun iki şekilde oynanır: 1. Oyuna katılanlar birbirlerinin üstünden atlarlar. İstedikleri.....? 2. Sayışma ile seçilen ebe, ellerini dizlerine dayayarak belini büküp yatar. Oyunu idâre eden "birdirbir" deyip ebenin sırtından atlar. Diğer oyuncular da başkanın söylediklerini, hareketlerini aynen tekrarlar, şaşıran ebe olur. İkidir iki, üçtür üç, dörttür dört... diyerek atlamalar devam eder. (Başkan bu atlama sayısını azaltıp çoğaltabilir). Beş, silmeden geç: (ebeye elinde başkası değen ebe olur). Altıda şapka koyuyorum; haberin olsun. Yedim yetmiş (şapkalarını ebenin altına korken ve yedide alırlarken düşüren ebe olur). Sekizim seksek. (Ebenin sırtından tek bacak üzerine atlarlar. Emene kadar sekerek gelmek şart. Yere basan, başkasının gittiği yoldan gitmeyen ebe olur). Dokuzum durak ebenin sırtından birbirine değmemek üzere aralıklı atlayıp durmak, bunu beceremiyen ebe olur). Oyun bu şekilde sonuçlanır. Hatanın yapıldığı yerde de oyun bitmiş olur. Kimse cezalanmazsa ebe yatmada devam eder. Bu oyun bazı köylerde biraz değişik şekilde oynanır: A. Oyun sekizde biter. Oyuncular sekizim seksek diyip ebenin sırtından tek bacak üstüne atlayıp sekerek kaçarlarken ebe yakınında bulunan topu alıp bunlardan birine vurursa ebelikten kurtulur, aksi olursa tekrar yatar. Oyun yeniden başlar. Oyunculardan biri cezalanıncaya kadar devam eder. B. Bazı yerlerde oyun

dokuzda bitmez. "Yılan ağaca çıkıyor alacalı, bulacalı" diye uzatırlar. Bu oyun köylerde erkek çocukları arasında görülür.

6. Başkan bulmak: Bu oyun -daha ziyade- oda içinde oynanır. Önce sayışma ile ebe seçilir. Oyuna başlarken ebe oda dışındadır. Oyuna başkanlık eden; çocuklara: Ben ne yaparsam onu yapacaksın der. (Oyuncular bakışlarıyla başkanı sezdirmemeleri gerek). Oda içinde gürültü devam ederken dışarıda bulunan ebeye "gel" diye seslenilir. Ebenin içeri girmesiyle gürüldü eski temposunda devam eder. Başkan -fırsattan istifade- burnunu tutar. Bütün oyuncular aynı hareketi takip ederler. Kulağını tutar. Bu hareket diğerleri tarafından tekrarlanır. Ebe başkanı bulunca oyun bitmiş olur, oyuna yeniden başlanır. Bu oyun şehirlerdedir.

7. Çevirme: Bu oyun düğme veya madeni para ile oynanır. Oyuna katılanlar düğme, yahut parayı -aynı şekilde- üstüste korlar. Her çocuk emenden bu yığına -yakın düşmek üzere- para atarlar. Emene yakınlık noktasından sıra alırlar. Her çocuk -sırası gelince- yığına vurur. Çeviren parayı alır. Yığın bitinceye kadar oyuna devam edilir. Bu oyunun terbiyevi değeri azdır. Çocuklarda kumara karşı bir meyil uyandırmaktadır.

8. Çotra: Bu oyun, hömenin başka şeklidir. Bunda yan hudut, emen yoktur. Höme yerine ayakta da konabilir. Ebenin oyuncuyu yakalama sahası geniştir. Taşı ayak üstüne alarak kapıp kurtulmada yoktur. Bu ayrılıklar dışında ebenin ebelikten kurtulması hömede olduğu gibidir. Bu oyunu biraz gelişmiş şeklini köy çocukları oynar. Ellerdeki düz taş bölmeye gelişigüzel atıldığı için çotra kazasız geçmez. Bunun için bu oyun az oynanır.

9. Yetiş: Bu oyun da "Pıt"ın bir başka şeklidir. Oyuncuların sayısı tek olmak gerek. Önce sayışma ile ebe seçilir. Her oyuncunun eşi vardır. Çocuklar ebeye vurup uzaklaşırlar. Ebe bunlardan birini yakalamak ister. Yakalanacağını sezen çocuk "eş yetiş" diye bağırır. Ebeden önce eşi gelip elele tutarlarsa cezadan kurtulur; aksi olursa ebe olur ve oyuna bu suretle devam edilir.

10. El el üstünde kimin eli: Bu oyun az ve çok çocukla da oynanır. Sayışma ile seçilen ebe elleri yere dayalı olmak üzere, diz üstü çöker. Oyuncuların elleri sırtı üzerinde sıralanır. İçlerinden biri sorar: "El el üstünde kimin eli" der. Eğer bilirse ebelikten kurtulur, bilinen el ebe olur. Aksi olursa "Zınk, bilmedin kabak" derler. Oyunculardan biri ebeye: "İncecik mi, gümbürcük mü?" diye sorar. İncecik derse sırtını çimdiklerler; gümbürdük söylerse yumrukla vururlar ve oyuna yeniden başlanır. Bu oyun köylerdedir.

11. Hacılık: Oyunu katılan her çocuğun elinde 30-40 santim uzunluğunda birer değnek vardır. Sayışma ile ebe seçilir. Ebenin ödevi, değnekleri toplayıp omuzundan arkaya savurmaktır. Ebenin değneğine yakınlık bakımından değnekler bir iki iki... numara alırlar. Aralarında bir ayak boyundan fazla aralık olmak üzere değnekler bir dizi halinde, sıralanır. İlk değnek sahibi sekerek değnekler arasından geçer ve başladığı yere döner. Ayağı değneklere dokunmazsa değneğini alır; aksi taktirde değneğini en sona kor. Diğer oyuncular da aynı şekilde hareket ederler. Neticede kimin değneği sona kalırsa değneğini yere dikip başında bekler. Diğer oyuncular bu değneğe nişan alırlar. Vuran kolunu sallıya sallıya -Hacca gider gibi- gidip değneğini alır ve sırası gelince tekrar atar. Vuramıyanlar ise sekerek değneklerini alırlar. Emene gelinceye kadar yere basmazlar. Basıpta yakalanan olursa oyun bitmiş olur. Bu sefer yakalanan değneğini diker ve istedikleri zaman oyun bitmiş olur. Bu oyun köylerdedir. Yay ve ok oyunun başka bir şeklidir. Bunda da gaye, dikilen değneyi kırmaktır.

12. Hacıya mı - hocaya mı: Çocuklar -sayısına bakmadan- ellerine taş alırlar. Sağ omuzdan arkaya attıkça "Hacıya mı" sol omuzdan arttıkça "Hoca mı" diye aldıkları taşı tüketmeye çalışırlar. Taş sağda biterse hacıya, solda tükenirse hocaya diye gülüşürler. Papatya falı bu oyunun aynıdır.

13. Hece: Çocuklar halka olup otururlar. Oyunculardan biri başkandır. Elinde ucu düğümlü bir mendil bulunur. Bu mendil oyuna başlayınca elden ele dolaşır. Mendili atan bir hece söyler, kapanın o heceyi kelime yapması gerek. Meselâ başkan veya oyunculardan biri "mah" demiş olsa mendili kapan bu heceyi mahsul, mahzun, Mahmut, mahlül gibi şekillere sokamaz, söylemekte gecikirse cezalanır. Cezayı veren başkandır. Oyun bu suretle devam eder, istenildiği zaman bitmiş olur. Bu oyun şehirlerdedir.

14. Höme (Kaydırak): Bu oyun düz ve geniş bir alanda oynanır. Önce emen, hömenin[4] yeri, yan sınırları tesbit edilir. Höme, emenin 5-10 metre orta ilerisindedir. Ebeyi seçmek için hömeye taş atarlar. Vuramayan en sonuncu ebe olur ve hömeyi bekler. Bundan sonra her oyuncu -sırasız- hömeyi yerinden çıkarıp ebeyi koşturmak ister. Oyunculardan biri hömeye vurur. Fakat höme yerinden çıkmaz ise ebe hömeye el ile dokunması lazımdır. Buna "ateşi tazeleme" denir. Yerinden çıkarsa ebe hömeyi çabucak yerine koymak ister. Çünkü hömeyi yerine koyduktan sonra tesbit edilen sınırlar içinde elinde taş ile birini yakalarsa ebelikten kurtulur. Hömeye atıpta vuramazlarsa taşlarını almak için sağdan, soldan ebeyi şaşırtmak isterler. Yakalanmadan karşı tarafa geçen "manya" diyip taşının üzerine başarsa ebe tarafından vurulmaz. Bu gibiler hömeden uzaklaşıp taşlarını ellerine alarak tesbit edilen sınırlar içinde emene koşarlar. Sınır dışında çıkan

veya emene gelmeden yakalanan ebe olur. Veya taşlarını ayakla sürüyüp hömeye gelirler. Taşı -el değmeksizin- ayağının üstüne kor, havaya atıp düşürmeden kaparsa serbestçe gidebilir. Aksi halde ebe olur. Veyahut fırsattan istifade- hömeye vurup yerinden çıkarırlar, fakat ebe buna meydan vermez. Hömeye gelenlerin bir tarafını tutar. Bu vaziyette hömeye vuran ebe olur. Taşına manya diyenler ebeyi meşgul etmek için hömeye gelirler. Ebe bu gibilerle meşgulken diğerleri taşlarını kolayca alabilirler. Ebelikten kurtulmak için oyunculardan birini yakalamak esastır. Bu oyunu köy çocukları oynar. Bazı yerlerde biraz değişiktir.

15. İp atlama: Bu oyun en az üç kişi ile oynanır. İki çocuk ipin ucundan tutarak -yere değmek şartıyla- sallar. Bir ve daha ziyade oyuncu da ipten atlarken bir, iki... diye sayar. Ayağı ipe değen atlama hakkını kaybetmiş olur. İstenildiği zaman oyun biter. Bu oyun şehir ve köylerde görülür. Kız çocukları oynar.

16. İstop: Bu oyun fazla çocukla oynanırsa daha neşeli geçer. Oyuncular bir memleket veya kıta ismi alır. Oyuna başkanlık eden çocuk bunları yere çizilmiş bir daire etrafında toplar. Mesela başkan Türkiye deyince bu adı alan çocuk olduğu yerde kalır ve diğerleri kaçar. Türkiye adlı çocuk "istop" deyince kaçanlar olduğu yerde durur. Durdukları yer ile daire arası üç adımdan fazla ise cezadan kurtulurlar ve istop diyenin ismi karşısına başkan tarafından bir çizgi çekilir. Eğer kaçanlar daireden en az üç adım uzaklaşmazsa istop diyen cezadan kurtulur, kaçamayanın ismi karşısına bir çizgi çekilir. Oyunun 3-5 çizgide bitmesi kararlaşmışsa bu sayıyı dolduranlar oyundan çıkarlar; en sona kalmış olan oyunu kazanmış olur. Bu oyun köylerde başkalık gösterir: Daire yerine bir çukur vardır. Bu çukura "emen" denir. Oyuncular bu emen etrafında halka olurlar. Çocuklar yine bir isim almışlardır. Başkan Ankara deyince bu adı alan oyuncu emenden topu alıp kaçanlardan birine vurursa vurulanın adı karşısına bir çizgi çekilir. Atan topu kimseye vuramaz ise cezayı kendisi alır. Önceden anlaşmaya göre oyun 3-5 te bitiyorsa bu miktar cezalananlar oyundan çıkar ve en sona kalan oyunu kazanmış olur. Bu oyunda esas dikkat ve çabukluktur. Erkek oyunudur.

17. Körebe: Bu oyun en az üç çocukla oynanır. Sayışma ile ebe seçilip gözü bağlanır ve eline bir değnek verilir. Çocuklar hep birden: Körebe, ne arıyorsun?/ İğne arıyorum/ İğneyi ne yapacaksın?/ Torba dikeceğim/ Torbayı ne yapacaksın?/ İçine taş dolduracağım/ Taşı ne yapacaksın?/ Hamam yapacağım/ Hamamı ne yapacaksın?/ Bitli başımı yıkayacağım/ Bu gece nerede idin?/ Babamın evinde/ Orada ne yedin?/ Bal, börek, sütlü/ Bize niçin getirmedin?/ İşte getirmedim/ Tüh sana, tüh sana... diyerek ebeye vurup kaçarlar. Ebe oyuncuları yakalamak ister. Çocuklar

fırsattan faydalanarak ebeye tekrar vurup gizlenirler. Ebe, bir oyuncuyu yakalayıncaya kadar gözü bağlı kalır. Bu oyun, şehir çocukları tarafından biraz değişik şekilde oynanır. Ebenin gözü yine bağlanır. Oyuncular ellerinde taş, ebenin etrafındadırlar. Çocuklardan bir kısmı ellerindeki taşları birbirine vururlar. Ebe, sesin geldiği tarafa yönelince o taraf sesi keser, başka taraf vurmaya başlar. Ebe bu sefer o tarafa yürümeye başlar. Bu şekilde ebeyi şaşırtmaya çalışırlar. Oyun alanından dışarı çıkan veya yakalanan ebe olur, oyuna yeniden başlanır.

18. Kırlangıç (Çömel kurtul): Bu oyun "pıt"a çok benzer. Sayışma ile seçilen ebe kollarını yana kaldırır. Çocuklar ona: Civ civ, kanadın kaç?/ Üç/ Uçta bizim mahalleye düş diyerek ebeye vurup kaçarlar. Çömelen cezadan kurtulur. Ayakta yakalanan ebe olur. Köylerde bu oyun muhaveresiz oynanır. Adı "Çömel kurtuldur"

19. Kızıştı: Çocuklar eski bezleri bir araya getirerek top yaparlar Oyunun bu topu kuvvetlice oyunculardan birine atar. Topu kapan istediğine vurur. Oyun gittikçe kızışır ve istedikleri zaman bitmiş olur. Bu oyun köylerdedir. Topu birbirlerine var kuvvetiyle attıkları için her çocuk bu oyuna giremez.

20. Kurt-koyun: Oyuncuların en güçlüsü başta bulunmak üzere arka arkaya dizilirler ve birbirlerinin bellerinden tutarlar. Baştaki oyuncu "çoban", sondaki "köpek", dizi de "sürü"dür. Çobanın 4-5 adım önünde bulunan çocuğa da "kurt" denir. Kurt çobana arkasındaki çocukları işaret ederek ne küpüdür diye sorar. Çocuklar arkasına dönüp baktıkça: Bal küpü, kaymak küpü, reçel küpü... der. Çoban söyledikçe kurt yaklaşır. Kurt çobana: Ben burdan geçemiyorum. Şu köpekleri vur bakalım; sesleniyorlar mı? Çobanın çocuklardan birine vurması üzerine sürü keskin bir çığlıkla meler. Kurt sürüden koyun almak üzere hücuma geçer. Bunun üzerine bağrışma fazlalaşır. Köpek havlamaya başlar. Kurt tekrar saldırır. Çoban koyunları birer birer avlar, neticede çoban yalnız kalır. Çoban eline bir değnek alır, ağlayarak yürür. Kurt buna sorar: Ne arıyorsun? Niçin ağlıyorsun? (Kurdu tanımazlıktan gelerek) Hiç, oğlum. Şu kaşım altında kadar koyunum kayboldu, bulamıyorum, onun için ağlıyorum. Kurt: Ben... dağın dibinde bir sürü buldum getireyim de bak der. (Kurt gidip sürüden aldığı koyunları getirir) Çoban: Yok oğlum. Onlar benim değildir diyerek kaçar. Kurt: Çoban, sen koyunlarını iyi tanımıyorsun. Bunun üzerine çoban: Hele bir daha getir de iyi bakayım der. Kurt koyunları tekrar getirir. Bu defa her koyun topallar. Çoban: Şu benim kömür gözlü, şu benim kara koyunum... gibi sözlerle her geleni kucaklar. Yanında bulunan kurtla gelenin kollarından tutarak "Anası da İstanbullu, babası da İstanbullu, pır İstanbul kuşu" diyerek

sallayıp uçururlar. Oyunda bu suretle sona ermiş olur. Bu oyunu köy çocukları oynar. Sonu "süt pişti mi"ye benzemektedir.

21. Köşe kapmaca: Bu oyun beş çocukla oynanır. Sayışma ile ebe ayrıldıktan sonra geriye kalan dört oyuncu birer köşe kapar. Ebenin durumuna göre oyuncular yerlerini değiştirmek isterler. Ebe boşalan köşeden birini çabukluk gösterip kaparsa açıkta kalan ebe olur ve oyun bu suretle devam eder. Bu oyun oda içinde oynanır. Şehir ve köyde yaşayan canlı oyunlardandır. Daha ziyade kız çocukları oynar.

22. Mile (Fındık-Boncuk-Miras): Çocukların çok sevdiği oyunlardan biridir. Şehir ve köylerde fazlasıyla görülür. Bu oyun, ya muayyen bir yerde veya yürürken oynanır. Yürürken birbirinin milesine (bilya) vurmaya çalışırlar veya yekdiğerine yakın düşmeye gayret ederler. Anlaşmaya göre birbirine bir karış yaklaşan yahut milesine vuran yekdiğerinden boncuk veya düğme alır. Karış, vurmanın yarısıdır. Dururken: 3-4 adım aralıkla ikişer düğme, yahut boncuk korlar. Emenden miras (bilya) ile bu yığınlara atarlar. Vuran boşa atıncaya kadar oyun devam eder. Diğerleri kendilerine sıra gelinceye kadar beklerler. Oyuncular birbirlerinin mirasına da vurmaya çalışırlar. Bunun için birbirlerinden uzak düşmek isterler. Oyun başladıktan sonra mirasına vurulan oyundan çıkar, boncuk veya düğme almışsa onu da verir. Bu oyun şehir ve köylerde görülür. Köylerde düğme, boncuk yerine ceviz, fındıktır. Bu oyunun fiske ile de oynayanlar vardır.

23. Odciçi (Daire): Bu oyun, en fazla dört kişi ile oynanır. Önce masa üzerine bir daire çizilir. Bu dairenin büyüklüğü masanın durumuna göredir. Oyunun kaç sayıda biteceği, sona kalanın cezası oyuna başlamadan tesbit edilir. Masanın dört üç kenarından daireye -fiske ile- düğme veya para atmakla oyuna başlanmış olur. Atılan şey dairenin içine düşerse 15, çizgiye rastlarsa 10, dışında kalırsa 5 sayıdır. Oyunculardan herhangi biri önce kararlaştırılan sayıyı bulunca oyun bitmiş olur. Ceza, sayısı an olana verilir ve oyuna yeniden başlanır. Bu oyun şehir çocuklarında görülür.

24. Ok-yay: Bu oyun düz ve geniş bir alanda oynanır. Oyuncuların elinde yay ve ok bulunur. Oyuna başkanlık edenin vereceği komut üzerine oyuncular yaylarının tetiğini çekerek oklarını havaya atarlar. Oku yere en önce düşen okunu düştüğü yere diker. Diğer oyuncular da oklarının düştüğü yerden bu oka nişan alırlar. Dikilen oka kimse vuramazsa oyuna yeniden başlanır. Oyunculardan biri vurursa oyuna aşağıdaki şekilde devam edilir. Oku yere diken tekrar havaya ok atar. Düştüğü yere diker. Diğer oyuncular da havaya atarlar, dikilen oku kırmak için ona yakın düşmeye gayret ederler. Oklarının düştüğü yerden dikilen oka nişan alırlar. Hiçbiri vuramazsa oyun

bitmiş sayılır. Biri vurursa oyuna anlatılan şekilde devam edilir. Bu oyunu köy çocukları oynar. Gaye, dikilen oku kırmaktır.

25. Pıt: Bu oyun en az üç kişi ile oynanır. Önce sayışma ile ebe seçilir. Ebe kollarını yana açmakla oyun başlamış olur. Çocuklar ebeye "pıt" diye vurup kaçarlar. Ebe kimi yakalayıp vurursa o ebe olur. Oyun bu suretle devam eder.

26. Seksek (Cumhuriyet): Bu oyunda çocuk sayısı çok olabilir. Önce emen tesbit edilir. Sayışma ile anlaşılan ebe tek bacak oyuncuları yakalamaya çalışır. Şayet yere basarsa emene dönüp "Cumhuriyet" diye ateşini tazelemeğe mecburdur. Ebe yere basıp ateşini tazelemeden yakalanırsa oyuncular sırtını yumruklarlar. Emene yakalanmadan manya (emene ayak basmak) edenler cezadan kurtulur. Ebe tarafından yakalanan oyuncu da arkadaşları tarafından emene kadar dövülür.

27. Sinnenmece (Zoti-mamntirikmanya): Önce emen yeri tespit edilir. Sonra sayışma ile ebe seçilir. Ebe gözü kapalı 50-100 kadar sayar. Bu müddet içinde diğer oyuncular gözlenmeye mecburdur. Oyuncular ebenin göz kapama işinde kurnazlık yapacağına kanaat getirirlerse ebeye: "Eğer bakarsan ince iğne gözüne, kalın iğne dizine" derler. Bu sözleri de yeter görmezlerse ebenin gözünü oyuna katılmayanlardan birine tutturulur. Bu dışarıdan şahıs; ebe sayma işini bitirince: "Çakalımı koyuverdim, tavuğunuzu tutun" der. Ebe, saklananları aramak için emenden uzaklaşır. Yakalanmadan emene manya diyenler ebelikten kurtulur. Yakalanan ebe olur. Şayet ebenin yakaladığı birden fazla olursa bunlar aralarında bir isim kararlaştırıp ebeye söylerler. Ebe önce kimin adını söylerse o, ebe olur ve oyun yeniden başlar. Bu oyun köylerde görülür ve erkek çocukları oynar.

28. Süt pişti mi?: Çocuklar ayakta yarım ay şeklinde yanyana dururlar. Dizinin her iki ucunda kodaman oyuncular vardır. Bunlar birbirine: Süt pişti mi?/ Pişti/ Gelin hanım içti mi?/ İçti/ Kaçar kaşık?/ Üçer kaşık/ Kaşığı neden?/ Şimşirden/ Çanağı neden?/ Gümüşten/ Düğün yapalım mı?/ Yapalım/ Davul ile mi, zurna ile mi?/ Hem davul, hem zurna. Sesler devam ederken iki uçta bulunan çocuklar sıradan çıkarlar. Bu iki başkan çocukları yere oturtur. Arkaya bakmadan toprağa bir çubukla resim yapın der. Çocuklar resim işiyle meşgulken der iki baştan çocukların sayısı kadar taş toplar ve üzerlerine yalnız kendilerinin bileceği memleket, cennet, cehennem, hayvan isimleri yazarak çocuklara dağıtılır. (Gülmek için daha ziyade hayvan adı yazarlar.) Her oyuncu, sıra ile yüzyüze duran iki başkanın önünde durur. Bu iki başkan gelen çocuğu kollarından tutup kaldırırlar. Elindeki taş İstanbul ise: Anası da İstanbul, babası da İstanbul, İstanbul

kapısına fırla diye savurup atarlar. Mesela ikinci gelen çocuğun taşındaki resim öküz ise: Anası da öküz, babası da öküz, haydi öküz kapısına fırla diye onu da savururlar. Herkes adını öğrenme arzusu ile başkanların elinden sallanıp atılır. Oyun kahkahalarla sona erer. Bu oyun köylerde erkek çocukları arasında oynanır.

29. Seke seke ben geldim: Oyuna katılanlar bir sıra üzerine dizilirler. Sıranın başında baş oyuncu bulunur; adı "Peri"dir. Oyuncular birer renk ismi almışlardır. Sıranın 5-10 adım ilerisinde de iki çocuk vardır. Bunlar -sıra ile- seke seke dizinin önüne gelirler. Başkana: Seke seke ben geldim. Bakan: Kim geldi?/ Şeytan geldi/ Ne istiyor?/ Kurdelâ/ Ne renk? Bir renk isim söyle. Söylediği renk sırada varsa alır. Yoksa başkan: "Aşağı kapıya" der. Seke seke yerine gider. Oyun bu şekilde dizide çocuk bitinceye kadar devam eder. Bu iki oyuncudan hangisi fazla çocuk almış ise o, oyunu kazanmış olur. Bu oyun -daha ziyade- şehirdedir. İki taraflı oyunlardan "kavun, karpuz" buna çok benzer.

30. Tavşan kaç: Bu oyun, kalabalıkla oynanırsa neşeli geçer. Sayışma ile iki kişi ebe ayrılır ve diğer oyuncular elele tutarak halka olurlar. Ebelerden tavşan halkanın içinde, köpek dışardadır. Başkanın işaretiyle oyun başlar. Halka olduğu yerde dönerken: Hendekte bir tavşan uyuyordu, yok mu sana sataşan, hiç seninle uğraşan, tavşan hop, tavşan hop, tavşan hop. (Halka içindeki çocuk hopları söylerken sıçrar.) Halka devamında: Bak sana bir hediye getirdim, getirdim. Taze şalgam var. Allah, çek ziyafet canına, tavşan ye, tavşan ye, tavşan ye. Biraz durakladıktan sonra yine devamında: Bak karşıdan bir köpek havlıyordu, havlıyordu. (Tavşan köpek adını duyunca dikkat kesilir.) Onun dişleri keskin, senin dişlerin kesmez, tavşan kaç, tavşan kaç, tavşan kaç. Söyledikten sonra halka olduğu yerde durur. Köpek tavşanı yakalamak için kovalar. (Tavşan nerden girip çıkarsa köpek de aynı yerlerden girip çıkmak mecburiyetindedir.) Tavşan yakalanınca oyun biter. Rol değiştirilir. Veya diziden iki oyuncu çıkar, köpek, tavşan olurlar. Oyuna devam edilir. Bu oyun köylerde aynı şekilde şarkısız oynanır. İsmi kedi-faredir. Bu oyunu erkek çocukları oynar.

31. Tokmak (Sivsiv): Bu oyun fazla çocukla oynanır. Önce sayışma ile ebe seçildikten sonra diğer oyuncular dizi halinde veya halka olarak diz çökerler. Ebe, halka içinde ayaktadır. Halkanın elinde ucu düğümle bir mendil vardır. Bu mendil arkada elden ele gezer ve yerine göre ebenin sırtına vurulur. Oyuncular hep bir ağızdan "siv siv" diye bir tempo tutturarak ebeyi şaşırtmaya çalışırlar. Tura kimin elinde yakalanırsa o, ebe olur ve oyun yeniden başlar. Bu oyun esas, el çabukluğudur. Daha ziyade köylerde, erkek çocukları oynar.

32. Tura (Naip-kadı, çavuş-kibrit): Bu oyun, aşık kemiği veya kibrit kutusu ile oynanır. Köylerde oynanan yüzük oyununun tam benzeridir. En az dört kişi ile oynanır. Kibrit kutusu ile oynandığına göre: Kutunun dar taraflarından biri bey, diğeri tura kabul edilir. Geniş tarafın biri "ekmek" diğeri de "hırsız"dır. (Dört taraf kalemle işaretlenir.) Bey ve turacı anlaşıldıktan sonra oyun kurulmuş demektir. Ekmek tarafı alan cezadan kurtulur. Hırsız tarafı gelirse turacı ebeye: Bu, evine girmiş, kaç tane vurayım diye sorar. Bey de: Üç yağlı, bir yağsız diye emir verirse turacı elindeki ucu düğümlü mendil ile cezalının elinin içine üç hafif, bir kuvvetli vurur; bu minval üzerine oyuna devam edilir. Bu oyun köylerde erkek çocukları arasında görülür. Yüzük oyunun başka bir şeklidir.

33. Yüzük: Bu oyunda sayı fazlalığı oyunun heyecanını arttırır. Sayışma ile ebe seçildikten sonra diğer oyuncular ayakta halka olurlar. Halkanın genişliğine göre düzenlenen sicime bir yüzük geçmiştir. Bu sicim avuçların içinde döner. Ebe halka ortasında ayaktadır. Çocuklar bir ağızdan: Yüzük yüzük nerede, acep hangi ellerde, bulamaz bulamaz onu ebe bulamaz diyerek oyuna başlanır. Bu oyunda maksat yüzüğü iyi saklamak, ebeyi yormaktır. Yüzük kimde yakalanırsa o ebe olur. Oyuna yeniden başlanır. Bu oyun köylerde başka şekilde oynanır; "tura oyunu"na yakındır. Yüzük havaya atılıp el üstünde tutulur. Anlaşmaya göre parmaklardan biri "bey" biri "tura"dır. Bey ve turacı anlaşıldıktan sonra yüzüğü alıp eli üstünde tutamayan veya turayı almaya çalışırken düşürenler beyin emriyle cezalanır. Turacı beye sorar: Ben bir hırsız yakaladım, kaç tane vurayım. Bey: Beş. Turacı: Yağlı mı, yağsız mı? Yahut, tuzlu mu, tuzsuz mu* diye sorar. Bey yağlı derse turacı elindeki düğümle mendili kuvvetli, yağsız derse yavaş vurur. Bey, cezayı af da edebilir. Bu oyunu, daha ziyade erkek çocuklar oynar.

34. Yakup oğlum (Ali baba): Bu oyun, körebenin başka bir şeklidir. Önce sayışma ile iki kişi ayrılır. Bunlardan biri Ali Baba, diğeri Yakupdur. Her ikisi de halkanın içinde olup Ali Babanın gözü bağlıdır. Ali Baba Yakup'un bulunduğu yeri anlamak için aralarında aşağıdaki şekilde bir konuşma geçer: Oğlum Yakup neredesin?/ Burdayım Ali Baba. Ali Baba sesin geldiği tarafa yürür. Yakup'u yakalamaya çalışır. Halk içinde -Ali Babanın durumuna göre- yer değiştiren Yakup yakalanınca oyun biter ve yakalanan da ebe olur.

35. Yağ satarım bal satarım (Çömlek): Oyuncuların sayısı fazla olursa daha neşeli olur. Sayışma ile ebe seçildikten sonra diğer oyuncular halka olup otururlar. Ebe, halkanın dışında olup elinde ucu düğümlü bir mendil vardır. Ebe, oyuncuları şaşırtmak, heyecanla düşürmek için bu turayı

bırakıyor gibi yapar. Hiçbir oyuncu geriye bakmaz. Yalnız elleriyle arkasını yoklayabilir. Ebe: Yağ satarım, bal satarım, ustam öldü ben satarım, azaldıkça su katarım" diye söylenerek halkanın etrafında dolaşır ve neticede turayı birinin arkasına kor. Fakat durmaz belli etmemek için yine koşar. Arkasına tura konduğunu el yordamı ile hisseden çocuk derhal turayı alıp ebenin peşine koşar. Kendi yerine ebe oturmadan koşarken yakalarsa yine oturuncaya kadar ebeye çalar. Eğer arkasına bırakılan turayı hissetmeyip ebe bıraktığı turayı tekrar alırsa ebe bu oyuncuya yerine gelinceye kadar çalar, turayı teslim edip ebelikten kurtulur ve oyuna yeniden başlanır. Bu oyunda -daha ziyade- köylerde görülür. Erkek çocukları oynar.

36. Yuvarlamaca: Orta yerde eski bir şapka bulunur. Oyuna katılanlar bu şapkanın üzerinden boncuk veya düğme yuvarlarlar. Yuvarlanan önce yuvarlanmışlardan birine vurursa hepsini alır, oyuna yeniden başlanır. Oyun tazelendikçe ilk yuvarlama sırası takip eder ve istenildiği zaman oyun bitmiş olur.

II. İki Taraflı Oyunlar

37. Açıl: Esir almanın başka bir şeklidir. Bunda da oyuncular eşit ikiye ayrılırlar, aralarında 40-50 adım açıklık vardır. Bu açıklığın tam ortasında iki taraf oyunculardan iki kişi olup yüz yüzedirler. Bunların ödevi, yana açılan hasım taraf oyuncularını keseden gidip yakalamaktır. Bunlardan birbirlerinin tarafına yakalanmamak şartıyla geçebilirler. Oyuna, bu tarafın yana açılmasıyla başlanır. Ateşi tazı olan diğer tarafı esir eder. Bunlar, oyun sonuna kadar esir yerinde beklerler. Hangi taraf oyuncuları tamamen yakalanırsa o taraf oyunu kaybetmiş olur.

38. Ara kesmece: Bu oyun oldukça geniş ve düz alanda oynanır. Eşleşme ile oyuncular eşit ikiye ayrıldıktan sonra -yaş mı, kuru mu anlaşarak bir taraf emende kalır-. Emen, ya bir taş veya bir ağaçtır. Emende kalanlar diğer tarafı oyunculardan biri yakalanmadan veya arası kesilmeden emene manya derse diğer taraf oyunu kaybetmiş sayılır. Bunun için emen boş bırakılmaz. Emeni -duruma göre- 1-2 kişi bekler. Bu oyunda esas, hasım taraf oyuncusunu kovalayanla emen arasından geçirmemektir. Aksi olursa kovalayan esir edilmiş sayılır. Buna meydan vermemek için kaçanı yakalamak gerek. Yakalanan oyunun sonuna kadar vazife alamaz. Hangi taraf tamamen esir veya yakalanırsa o taraf mağlup sayılır. Emene manya diyen taraf -bir kişi dahi kalırsa- galip sayılır.

39. Çelik: Bu oyun, taş, süldür, çüş çeliği olmak üzere üç şekilde oynanır: A. Taş (Höme) çeliği: İki ve daha fazla çocukla da oynanır. Oyuncular çok olduğu takdirde eşleşerek eşit ikiye bölünürler "yazı mı-tura mı" ile anlaşarak bir taraf höme de kalır. Oyuna katılanların elinde 30-40 santim uzunluğunda bir değnek vardır. ? vurur, yahut hömeye değnek boyunca düşürürse atan oyundan çıkar, aksi halde hömeden çeliğin düştüğü mesafe adımlanarak atan tarafın hesabına kayıt edilir. Bu suretle her oyuncu çelik atma hakkını kullanır. Oyunu kararlaşmaya göre çıkamazlarsa çelik diğer tarafa geçer. Aynı şekilde oyuna devam edilir. Hangi taraf kararlaştırılan sayıyı elde ederse o taraf galip sayılır, yenilen tarafa da bir galak[5] olur. Çelik oyunu çıkan tarafından ? B. Süldür: Oyuncular eşit ikiye ayrılırlar, "yaş mı-kuru mu" yaparak anlaşırlar; bir taraf emendedir. Bunda çeliğin iki ucu kalem gibi sivrileştirilmiştir. Höme yerine de -çeliği üzerine koyup atmak için- bir çukur vardır. Çelik uzunlamasına bu çukurun üzerine konur, değnekle itilir. Bir adım boyunca atılan çelik sayılmaz. Tekrar atılır. Hasım taraf atılan çeliği havada karşılarsa atan oyundan çıkar. Bu yüzden çelik alçak atılır. Çeliğe vuramazlarsa atan değneğini çukur üzerine kor. Atıp vururlarsa atan yine oyundan çıkar. Aksi halde çelik sahibi süldür[6] yapar. Bu sefer atılan çeliğin önünde kimse bulunmaz. Hömeden çeliğin gittiği yere kadar olan mesafe adımlanır ve atan tarafın hesabına kayıt olur. Oyuna taş çeliğindeki yolla devam edilir. Tesbit edilen sayıya çıkan oyunu kazanmış olur. Mağlup tarafa bir "galak" yazılır. Çelik, oyunu çıkan tarafından üçe kadar süldür yapmayan da oyun hakkını kaybeder. C. Çüş: Bundan önce ebe seçilir. Ebeyi seçmek için her oyuncu değneğini koltuğunun altına saklar, çeliği bu değneğin üzerine düşürür. Çeliği üç defa havaya atan ebelikten kurtulur. Ebe olan çeliği oyunculardan birine atar. Vuramayan ebe olur. Aksi halde ebe çeliği gittiği yerden almaya mecburdur. Bu oyunda gaye, ebeyi koşturmaktır. Çeliğin her üç şekli de köylerdedir. Daha ziyade taş çeliği ve süldür görülür. Erkek çocukları oynar.

40. Daire topu: Bu oyun düze ve geniş bir alan ister. Oyuncular eşleşerek eşit ikiye ayrıldıktan sonra "yaş mı-kuru mu" yaparak anlaşırlar. Top bir tarafın elindedir. Diğer taraf önce çizilip hazırlanan bir dairenin içine girerler, oyunun sonuna kadar da daireden dışarı çıkamazlar. Top kendilerinde olan taraf, uzakça bir yerde topu kendi aralarında saklarlar ve dairenin çizgisi üzerine gelip dönmeğe başlarlar. Diğer taraf topun kimde olduğunu bilmediğinden çok uyanıktır. Topu saklayan -biçimine gelince- daire içindekilerden birine atar. Vuramazsa oyun bitinceye kadar oyundan çıkar. Vurduğu takdirde hepsi birden kaçar. Vurulan veya arkadaşlarından biri topu derhal alıp kaçanlardan birine vurursa vurulan oyundan çıkar; aksi olursa atan oyundan hariç tutulur. Bundan sonra top saklanmaz. Top

kendilerinde olan taraf dairenin çizgisi üzerinde aralıkla durmuşlardır. Topu elden ele, aşırma atarlar. Daire içindekiler toptan uzaklaşmak için bir taraftan diğer tarafa karışırlar. Oyun ilk şekildeki gibi devam eder. Hangi taraf biterse o taraf oyunu kaybetmiş olur. Bu oyun -daha ziyade- şehirlerdedir. Erkek çocukları oynar.

41. Duvar topu: Eşleşme ile oyuncular ikiye bölünürler "yaş mı-kuru mu" ile anlaşırlar. Topu kaybeden taraf bir duvar önünde sıralanır. Topu hasım tarafa atmakla oyun başlamış olur. Topu atan kaçanlara vuramazsa sırasını savmış olur. Vurursa -oyundan çıkmayanlar- kaçar. Atılan top kaçanlardan birine vurursa vurulan oyundan çıkar, aksi takdirde atan oyundan ayrılır. Herkes nöbetini savınca top kaçan tarafa geçer ve oyuna anlatılan şekilde devam edilir. Hangi taraf diğer tarafı sıfıra müncer kılarsa o taraf galip gelmiştir. Yenilenler bunları sırtlarında emene kadar taşırlar. Oyuna yeniden devam edilir. Top üstün gelen tarafındır. Bu oyun köylerde görülür, erkek çocukları oynar. Sertçe oynanırsa "şişirmece" adını alır.

42. Esir almaca: Oyuncular eşleşme şekillerinden biri ile ikiye ayrılırlar. İki bölümün arasındaki açıklık 30-40 metredir. Emen, yan sınırlar, esirlerin yeri tesbit edildikten sonra bir taraftan bir kişinin emenden uzaklaşması ile oyun başlamış olur. Bunu yakalamak için diğer taraftan başka biri çıkar; bu suretle oyun kızışır. Emenden önce çıkanı sonra çıkan esir eder. Bunun için ateşi yenilemek[7] gerekir. Esirler, emenin 4-6 metre ilerisinde yan sınırlar üzerinde muhafaza edilir. Bir oyuncu vurulmadan esirlerin bulunduğu yere gelebilirse dilediği bir arkadaşını alıp götürme hakkını haizdir. Esirlikten kurtulan tekrar oyuna katılır. Bir taraf oyuncusu -vurulmadan- diğer taraf emenine de gelebilir. Bu gibiler tehlikelidir, kollamak lazım. Çünkü oyuncuları arkadan vurabilirler. Böyleleri hasım tarafını meşgul ederek hareket kabiliyetlerini azaltırlar. Bunlar esir alamazlar, yakalanmaksızın taraflarına geçebilirler. Belli sınırlar dışına çıkan, ateşi eski olup yakalanan esir muamelesi görür. Bütün oyuncuları esir olan taraf mağlup sayılır. Bu oyun -daha ziyade- köylerdedir.

43. Eşim eşim seni kimler sürüyor: Eşleşme ile oyuncular ikiye bölünür. "Yaş mı-kuru mu" ile anlaşırlar. Yatan taraf ellerini düdük yaparak -yanını görmemesi için- emen çizgisi üzerinde sıralanırlar. Arkalarında diğer taraf oyuncuları vardır. Bunlardan bir oyuncu yatanlardan birini -parmak ucu ile- 6-8 metre kadar sürer. Yatanlardan biri sürülene: "Eşim eşim seni kimler sürüyor" der. Sürülen arkasındakini bilirse yatmadan kurtulurlar, aksi takdirde yatanlar sürenleri sırtlarında sürülen yere kadar götürüp getirirler ve oyuna yeniden başlanır. Bu oyun -daha ziyade- köylerdedir.

44. Eşkiya: Oyuncular eşleşerek eşit ikiye ayrılırlar. "Yazı-tura" ile anlaşarak bir taraf eşkıya, diğer taraf jandarma olur. Eşkiya taraf bir tarafa saklanır. Jandarma taraf bunları bulup yakalamağa çalışır. Elde ettikleri, elinde bezden bayrağı ile bir yerde karargâh kuran "Mareşal"a getirirler Eşkiyaların hepsi yakalanınca oyun biter, diğer taraf eşkıya olur. Oyuna ilk şekilde devam edilir. Bu oyun köylerdedir. Erkek çocukları tarafından oynanır.

45. Eşekçi dayı: Bu oyun dört kişi ile oynanır. Eşleşerek ikiye bölünürler. Bu eşler oyun içinde değişmektedir. "Yaş mı-kuru mu" yaptıktan sonra bir taraf ellerini yere dayayarak diz üstü çökerler. Diğer taraf bağdaş kurarak yatanların sırtına otururlar. Birbirlerine: Nereden geliyorsun?/ Şamdan/ Bu eşek sana kimden kaldı?/ Babamdan/ Babanın böyle eşeği yoktu? Sözünü bitirirken diğeri elini yüzüne tutmuştur. Arkadaşı ona bir şamar atar. Düşerse altındaki ebelikten kurtulur. Söze ilk başlayan oyun yenilendikçe değişir. Bu oyun, köy çocukları arasında görülür.

46. Kırmızı-beyaz: Oyuncular eşleşerek ikiye bölünürler. Ayrıca oyunu idare eden bir başkan vardır. İki taraf, aralarında 2-3 adım olmak üzere, dizi olurlar. Arkaları birbirlerine dönüktür. Bir taraf beyaz, diğeri kırmızıdır. Başkan hangisini önce söylerse o taraf, tesbit edilen emene kadar koşar. Diğer taraf bunları kovalar. Emene varmadan yakalanan esir olur. Bu gibiler oyun sonuna kadar bir daha oyuna katılamazlar.

47. Kavun-karpuz: Çocuklar, eşit ikiye bölünürler. İki tarafın birer başkanı vardır. Başkanlar, oyuncular birbirlerinin takıma adını bilmezler. Diziler karşı karşıyadır. Bir tarafın başkanı sekerek diğer taraf başkanına yaklaşır. Aralarında: Seke seke ben geldim/ Çıngırdağım boş geldi/ Bir kaşık tuza geldim/ tuzum yok, gazım yok/ Kavun karpuzum çok/ Gir de bahçeye bak der karşı tarafın başkanı diziden birinin gözünü tutar. Kendi tarafına "portakal" gel der. Portakal kimin adı ise gelir, gözü kapalı oyucunun alnına dokunup gider. Kendi başkanı oyuncusuna "kim vurdu" diye sorar. Bilirse bilinen oyuncu taraflarına alırlar. Aksi olursa kendisi karşı tarafa geçer. Oyuna bu yolla devam edilir. Neticede biten taraf yenilmiş sayılır. Bu oyun şehir ve köylerdedir.

48. Sacayağı kızdı: Oyuncular eşit ikiye bölünürler. -Yazı mı, tura mı- ile anlaşarak bir taraf omuz omuza tutarak ayakta halka olurlar Güvendikleri bir baş oyuncu dairenin içindedir. Elinde 4-6 metre uzunluğunda bir ip vardır. Bu ipi bir oyuncu tutar. Baş oyuncu ip elinde olduğu halde aralıklardan girip çıkar ve arkadaşlarının sırtına diğer taraf oyucularının atlamasını önlemeğe çalışır. Baş oyuncu: Sacayağı kızdı, sözü

ile oyun başlamış olur. Diğer taraf oyuncuları baş oyuncuya yakalanmadan yatanların sırtına sıçramak isterler. Sıçrayanlar vurulmazlar, yalnız sıçradıkları yerde kalırlar. Bunun için baş oyuncu sıçrayıp da düşmek üzere olanların eteğine bırakmaz. Atlarken yakalanan, atlayıp ta ayağı yere değen taraf sıçrama hakkını kaybeder. Fırsat bulursa hasım taraf -yakalanmadan- baş oyuncunun sırtına da atlarlar. Bu hal karşısında yatanların durumu kötüleşir. Çünkü baş oyuncu artık süratle koşamaz, diğer taraf bu fırsattan istifade eder.

49. Top kapma: Eşleşme ile oyuncular eşit ikiye ayrılırlar. Yaş mı-kuru mu ile anlaşırlar. Top bir tarafın elindedir. Her iki taraf dizi halindedir. Aralarında 10-15 metre aralık vardır. Elinde top bulunan taraf bu topu diğer taraf oyuncularından birine, zayıf oyuncular seçilir. Sert atmamak şarttır. Atmakla oyun başlamış olur. Atılan topu kapan taraf topu atma hakkını kazanmış olur, aksi olursa atan, topu kapamayan sırtına sıçrar. Karşı taraftan biri topu sırtta bulunan arkadaşına atar. Önünde hasım taraftan iki oyuncu vardır. Atılan topu tutar veya sırttakinin tutmasına mani olabilirse topu kazanmış olurlar. Aksi halde olursa hasım taraf sırtlarında bir emenden diğer emene götürürler ve oyuna yeniden başlanır. Bu oyun köylerdedir.

50. Top ileri: Bu oyun "top kapma"nın bir başka şeklidir. Önce oyuncular eşit ikiye bölünürler. Aralarında 15-20 adım açıklık olmak üzere sıra olurlar. Ortada bir taş vardır. "Top ileri" sesiyle oyun başlar. Topa sahip olan taraf diğer tarafa topu atar. Karşı taraf topu tutarsa "gel ileri" der. Topu atan taraftan bir kişi ortaya, taşın bulunduğu yere gelir. Vurulursa oyundan çıkar. Aksi olursa atan oyundan çıkmış olur. Oyun bu suretle devam eder. Hangi taraf oyuncuları biterse o taraf yenilmiş olur. Bu oyun köylerde erkek çocukları arasında görülür.

51. Uzun eşek (Eşeğim kırıya): İki taraf oyuncuları birbirlerine eşittir. "Yaş mı-kuru mu" veya "Yazı mı-tura mı" atarlar. Kaybeden taraf, başlarını eğmek suretiyle birbirlerinin bellerinden tutarak sıralanırlar. Yatan tarafın başkanı sırtını ağaç veya bir duvara dayamıştır. Diğer taraf bunların üzerine atlar. Sıçradıkları yerde kalmak mecburiyetindedirler. Onun için iyi atlayanlar önce sıçrar. Atlama işi bitince oyunculardan biri -ekseriye başkan- yirmiye kadar sayar, ondan sonra parmaklarının birkaçını yumar veya yumruk yapar. "Çatal matal kaç çatal" der. Yatanlardan usta bir oyuncu buna cevap verir. Bilirse diğer taraf yatar. Aksi takdirde oyuna eski durumla devam edilir. Sırta sıçramayıp da ayağı yere değen veya düşen oyunu kaybeder. Bu oyun köylerdedir.

52. Üşüdüm ya: Bu oyun, fazla çocukla oynanırsa daha zevkli olur. Önce -sayışma ile- ebe seçilir. Diğer çocuklar el ele tutar veya kol kola girerek ebenin 5-10 adım karşısında dururlar. Ebe: Üşüdüm ya, üşüdüm ya, a benim canım üşüdüm ya diyerek ağır ağır karşısındaki diziye yaklaşır. Dizi de: Kürkün giy, kürkün giy, a benim canım kürkün giy diye ilerler. Ebe de, arkaya dönmeden adım adım geriler ve önceki yerine gelmiş olur. Tekrar der: Kürküm yok, kürküm yok a benim canım kürküm yok söylenip ilerlerken dizi de -arkaya dönmeden- geriler ve eski yerine gelmiş olur. Bu değişik tempo ile tekrar dizi: Çalsana, çalsana a benim canım çalsana. Ebe: Nereden, nereden a benim canım nereden. Dizi: Şu karşı ki konaktan, a benim canım konaktan. Ebe: Asarlar, keser, en güzelini seçerler derken, diziden dilediği birini alır, koluna takar ve oyuna yeniden başlanır. Dizide tek çocuk kalıncaya kadar devam edilir. Bu oyunu köylerde biraz değişmiş buluyoruz: Diziliş, gidiş ve gelişler birbirinin benzeri, yalnız şarkı başkadır Ebe: Aleyler, Buleyler, gene bizim a elyel diye ilerler. Dizi: Ne istersin, ne istersin, kamber boylular. Ebe: Orada bir güzel var onu isteriz. Dizi: O güzelin adı nedir, bize bildir. Ebe: O güzelin adı (Dizi de istediği oyuncunun ismini söyler.) Aldığı çocuğu koluna takar, oyun yenilenir. Dizide tek çocuk kalıncaya kadar.

III. İkili Oyunlar

53. Bağlanmaç: Bu oyun kâğıt üzerinde oynanır. Birbiri ardı hizasına gelmek üzere noktalar çizilir. Biri diğerine istediği noktalar arasında çizdirtmek ister. Çizen yolun kapanmamasına çizgilerin yekdiğerine değmemesine dikkat eder. Muvaffak olmadığı taktirde oyun biter, çizme hakkı diğerine geçer ve oyuna yeniden başlanır.

54. Cızık (Kaydırak): Bu oyunu daha ziyade kız çocukları oynar. Düz bir yere büyücek bir müstatil çizilir. Bu müstatil dikine iki, yanına dört olmak üzere birbirine eşit sekize bölünür, soldan itibaren numara alır. "– Yazı mı- Tura mı" ile anlaşarak biri oyuna başlar. Oyuncunun elinde düz bir taş veya kiremit parçası vardır. Kiremit parçası birinci bölüme atılmakla oyun başlamış olur: A- Kiremit sekiz göze ayrı ayrı atılıp birinci gözden dışarı çıkarılır. B- Oyuncu birinci gözün önünde durur. Kiremidi beşinci göze atar. Sekerek gider, kiremidi alıp dışarı çıkar. Bu sefer beşinci göz önünde birinci göze atar. Yine sekerek -beşinci göze basmadan- (6-7-8) ze gelir. Oradan birer geçer; kiremidi sürerek dışarı çıkar. Buna "Atmece" denir. C- Oyuncu kiremidi sektiği ayağının üzerine kor. Bütün gözleri dolaşıp sekizden dışarı çıkar ve eşine "Yer mi-Gök mü" diye sorar. Eşi gök derse atıp avuçları havaya dönük kapar. Yer derse, avuçları yere dönük tutulur. D- Oyuncu kiremidi birinci göze atar. Sağ ve sol gözlerden zikzaklı

sürütür ve yine birinci gözden dışarı çıkar. Buna "baklava" denir. E- Kiremit, birinci, yedinci, beşinci gözlerde sürtülerek beşten dörde geçerler. Dönüşte dört, altı, iki ve sekizden dışarı ? F- Birinci gözden başlamak ve aynı gözde bitmek üzere kiremit –sürüterek- üç defa dolşatırılır. Buna "imtihan" denir. Bazı yerlerde bu dönme beşe kadar çıkar. G- Kiremit birinci göz önünde beşinciye atılır. Oyuncu gözü yumulu kiremidi bulmak için yürür. Üç defa eğilerek taşı bulmaya çalışır. Bulduğu taktirde sekerek gözden dışarı çıkar. Buna "kipinaz" denir. H- Oyuncu çizginin tam ön ortasında durur. Arkası çizgiye dönüktür. Elinde üç küçük taş vardır. Bunları –geri dönmeksizin- on dört gözde kalmak üzere atar. Atılan taşlardan en az birinin gözlerden birinde klaması şarttır. Buna "ev" derler. Bu oyun en çok oynanandır. Köylerde kısaltılmış şekli görülür. Daha ziyade kız çocukları oynar.

55. Sekmece çubuk: Bir karış boyunda 15-20 kadar çubuk, bir ayak boyunda biraz genişçe arka arkaya dizilir. İki çocuk arasında "yaş mı-kuru mu" ile anlaşarak biri oyuna bşlar. Sekerek çubuklar arasından sona kadar gidip başladığı yere döner. Her dönüşte -ayağı çubukları değmezse- baştan bir çubuk alır. Yere basan veya ayağı ile çubuklara değen sıçrama nöbetini arkadaşına verir. Oyun bu suretle devam eder. Netice fazla çubuk alan aldığı çubukları bir tarafa saklar. Diğer oyuncunun bunu bulmasıyla oyun bitmiş olur. Bu oyun köylerdedir.

Notlar: 1. Anadolu diyalektolojisi üzerine malzeme. C.H. 1941 A. Caferoğlu. 2. Anadolu Diyalektolojisi üzerine malzeme. A. Caferoğlu, cilt 11-1941. 3. Bu kısım buralarda söylenmez. Anadolu'da eski çocuk oyunları. s. 86. Yusuf Ziya Demircioğlu. 4. Ortaya konan küçük, yuvarlak taş. 5. Borç, ceza. 6. Çeliğin herhangi bir ucuna değnekle vurup çeliği havaya kaldırmak, havada çeliğe vurmak. 7. Emene ayak basıp dönmek.

x x x

Özyedekçi, Kazım (1947). Kayseri çocuklarının mahalli oyunları I. *Erciyes*, (44-45), (34-39,41).

*[Yazar, girişte oyunun çocuk için anlamından, çocukların sokakta oynamak zorunda kaldıklarından, geleneksel oyunları derlemenin öneminden söz etmekte, dört makalede toplam 20 oyun açıklamaktadır **Ed.notu**]*

KAYSERİ ÇOCUKLARININ MAHALLİ OYUNLARI I

1. Aç kapıyı bezirgân başı: Kızların oyunudur. Oğlan çocuklarile katışık da oynarlar, iki büyük çocuk, diğer çocuklardan gizli olarak kendilerine takma birer ad korlar. Bir yere gelip el ele tutuşarak kapı

yaparlar. Diğer çocuklar da birerle kol olmuştur. Hep bir ağızdan: -Aç kapıyı bezirgânbaşı, bezirgânbaşı diye özel bir beste ile söyleyerek yürümeye başlarlar, iki çocuk da: -Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin? diye aynı ahenkle karşılıkta bulunur. Bu kız çocuklar: -Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun, diyerek yürüyüşe devam ederler. İki çocuğun kolları altında geçerler. Geçiş sırası en sondaki çocuğa gelince onu kollarının arasında sıkar ve diğerlerinin duymayacağı bir sesle hangi ismi seçtiğini sorarlar isimlerden birini seçen çocuk, sahibinin arkasına geçerek onun çekelini arkasından tutar. Bu defa dizili çocuklar o taraftan aynı şekilde geçmeye devam ederler. Sonunda ortaya bir çizgi çizilerek taraflar bu çizgi üzerinde birbirlerile çekişirler. Ayağı çizgiyi geçen, öbür tarafın malı olur. Bu çekişmeye bir kişi kalıncıya kadar devam edilir ve sondaki bir kişiye, diğerleri: -Çürük elma, çürük elma diye bağrışırlar ve oyun sona erer.

2. Al çömçe oyunu: Kızların oyunudur, ikişer ikişer kızlar, karşılıklı el ele tutuşurlar ve hep birden: -Al çömçe ver çömçe/ Sarı ineği kim sağar/ Cücem sağar/ Cücem beni okuttu/ Keten göynek (gömlek) dokuttu/ Keten göynek dizine/ Süpanallah gözüne/ Arpa da buğday diki dıkıdık! diyerek çekişir gibi yaparlar ve en son sözü üç defa tekrar ederken üç defa da kollarını havaya kaldırmış vaziyette dönerler. Oyun bu şekilde devam eder.

3. A telli turna: Kızların, gerek kendi aralarında gerekse oğlan çocuklarile katışık olarak oynadıkları bir oyundur. Çocuklardan biri ebe olur: diğerleri el ele tutarak bir daire çevirir ve çömelirler. Ebe ortaya geçer o da çöker. Çocuklar hep bir ağızdan, özel, bir ahenkle: A telli durna/ Yeşilli durna/ Soğuk suda kanatlan büzülür, büzülür/ Sıcak suda kanatları açılır, açılır/ Aslanım, kaplanım;/ Kimi kapacaksan kap bakalım diye bağırırlar. Ortalıktaki ebe söylemez yalnız el ve kol hareketleri yapar: -Soğuk suda kanatları büzülür büzülür derken, ebe omuzlarını bir birine çatarak oturduğu yerde büzülür. -Sıcak suda kanatları açılır, açılır derken, kollarını açarak uçma taklidi yapar. Diğer çocukların hepsi bütün hareketlerde ebeyi taklit eder ve ona tâbi olurlar. Ebe ayağa kalkarak dönerse çocukları da ayağa kalkar ve dönerek söylerler. Bu hareketler bir kaç defa tekrarlandıktan sonra -Kimi kapacaksan kap bakalım denince ebe, içlerinden birini ortaya çeker ve kendisi de onun yerine geçer. Oyun bu suretle devam eder gider.

4. Beş taş oyunu: Kızların oyunudur, iki veya daha fazla çocuk oynayabilir. Her çocuğun şahsına ait beş tane yuvarlak taşı vardır. Oyuna ilk defa kimin başlayacağını tayin şöyle olur: İki çocuk da sağ veya sol elini yere koyarak elinin üzerine aralıklı olarak taşları diğer. Taşları düşürmemeye çalışarak, elini kaldırır ve taşları havaya atarak avcunda tutar. Yahutta avucuna taşları koyarak havaya doğru atar ve elinin üzerinde tutar. Sonra

tekrar atar avuçlarında tutar. En sonda kim avcunda fazla taş tutmuşsa o birinci olur ve ilk defa oyuna o başlar. Taşlar yere saçılır. Ebe, taşın birini enek olarak ayırır. Onu havaya atıp tutarken yerden diğer taşları da toplayacaktır. Evvelâ teker teker alırken diğerine el değmemek suretile sonra ikisini, üçünü daha sonra dördünü birden alır. Köprü kurmaya geçilir. Taşlar yere serpildikten sonra, duruş vaziyetlerine göre en uygun yere sol elin baş ve orta parmağı ile köprü kurulur. Ebe, taşları bu köprüden içeri, elindeki taşı atıp tutana kadar, birbirine değdirmeden ve eli değmeden sokacaktır. Eğer buraya kadar anlatılan esasın şeklini bozacak bir hata yapılırsa oyun ötekine geçer ve o başlar. Falso yapan oyunu ötekine bırakır; öteki de evvelce nerede kaldı ise, oradan başlayarak oyuna devam eder. Köprü geçirmede, eğer taşlardan biri tamamen içeri girmez de köprünün ağzında kalır ve öteki de bunu -bir taş atıp tutuncaya kadar- almayı aklı keser de alabilirse, oyun ona geçer; alamazsa o taş da içeri girmiş sayılır. Köprüyü ilk bitiren oyunu (çıkmış) demektir. Taşları avcuna alarak, baştaki gibi, havaya atar ve elinin üstünde tutmaya çalışır. Tuttuklarını tekrar avcunda tutmak için havaya doğru atar; avcunda hiç taş tutamamışsa oyunun tekrar kendine geçmesini bekler. Eğer tutabilmişse, tuttuğu taşların adedi kadar, karşısındakinin cezası çok demektir. Cezalı elini yere basar. Ebe taşı havaya atıp tutarken: -Ebelere ekmek/ Dedelere tokmak/ Cırı cırnak/ Sabunlama. firtikleme, çimdikleme çimdik bas?.. diye söylenir ve söyleyişteki sözlerin eylemlerini yapar. Dedelere tokmak deyince yumruk vurur, cırnakta tırmalar, çimdik basta çimdikler ve bu ceza o taş düşünceye kadar tekrarlanır. Elinde kaç taş tutmuşsa, bu, o taşlarda da aynen yapılır ve oyunda bu suretle sona erer.

5. Çantı oyunu: Erkek çocukların değnek oyunudur. Şöyleki: Dörtbeş çocuk taş tutuşarak içlerinden birini ebe yaparlar. Herbirinin birer sopası vardır. Ebe, ileriye bir çizgi çizerek sopasını bir çizginin üzerine kor. Burası (kale)dir. Bu kalenin ön ilerisine, çocukların kendi sopalarını atarak kaledeki sopaya vurabilecekleri bir yere bir çizgi d.aha çizilir. Bu çizgi çocukların sopalarının atılacağı yeri belli eder. Ebe, kalenin başına geçer. Diğer çocuklar da ayaklarını çizgiye basar beklerler. Sıra ile herkes sopasını cirit atmadaki gibi atarak kaledeki sopaya vuracak onu çizgisinden uzağa götürüp ebeyi yeldirmiye çalışacaktır. Evvelâ baştaki, sopasını atar. Eğer kaledeki değneği vurarak onu çizgiden uzaklaştırmışsa, ebe, değneğini yerine koymaya vakit kalmadan kendisi de koşar ve değneğini alarak kaçar ve atış çizgisine, yerine gelir, yok eğer, ebe, daha atik davranarak sopasını kaleye koymuş ve kendisinin kaçıp yerine gelmesine mâni olmuşsa arkadaşlarının (eşlerinin) kaledeki sopayı dışarı çıkartmaları zamanını bekler ve ebenin meşguliyetinden faydalanarak kaçar. Eğer kaçarken veya sopasını almak için koşarken değnek kalede durduğu sırada ebe tarafından yalanırsa (yakala-

nırsa), yani ebe, elini kendisine değdirirse o, ebe olur. Ebe, bozulan veya çizgiden uzaklaşan sopasını yerine getirip sopasını almaya yikinen çocuğun arkasından koşarken o çocuk değneğini hemen üstüne basarak "Ateş" diye bağırır. O zaman ebe onu yalıyamaz. Bu sırada diğer çocuklar sopayı kaleden uzaklaştırır, Ebe düzeltmeye koşarken o çocuk yerine kaçar ve oyun bu şekilde devam eder gider.

6. Çarşıdan bir top bez aldım: Kızların oyunudur. Altı-yedi kız, önlerine küçük çocukları oturtarak veya onların yerine birer taş alarak aralıklı geniş bir daire çevirirler, önlerindeki bu taşın veya çocuğun adı (çömlektir). Taş tutuşularak belli olan ebe, ortaya, diğer kızlar da çömleklerinin başına geçerler. Ebe, dairenin içine girer ve her çocuğun önüne varır iki elini birbirine kapamış olarak sorar: -Ebe hamurun eşkidi mi? (ekşidi mi) kendisine bu sual sorulan istemezse: -Eşkimedi, dolanda gel der. Ebe de ötekine geçerek tekrar sorar. Nihayet içlerinden biri: -Ekşidi der. Bunun üzerine o kız dış daireden koşar ebe de dış daireye çıkar ve onun aksi istikametinde koşmaya başlar. Bu sırada diğer çocuklar el çırparak hep bir ağızdan: Çarşıdan bir top bez aldım/ Değirmi, saydım gördüm yirmi/ Keloğlanın zenciri/ Toptop çıkar inciri/ İnneye ho/ İpliğe ho/ Kalelfili ho/ Tarçını ho/ Gümüş ayna/ Gümüş kuşak/ Çekil seni itin g.tü diye bağrışmaya başlarlar. Bu deyiş bitene kadar her iki kız koşmalarına devam eder.Çağırma bitince çömleği kim önce tutarsa öteki ebe kalır ve oyun bu şekilde devam eder gider.

7. Dön kuyruğum dön: Hem kızların kendi aralarında hem de oğlan çocuklariyle beraber oynadıkları bir oyundur. Beş altı çocuğun içinden biri (kurt baba) olur bir köşeye oturur. Diğerleri birbirinin arka eteğinden tutarak tek kolda dizilirler. Oyunu idare edecek birisi kalan başa geçer eline bir sopa alır ve diğer çocuklar arkasında olduğu halde sopasını yere vura vura, belini büke büke (kurtbaba)nın önüne doğru ilerlerken, diğer çocuklarla beraber hep bir ağızdan: -Harmanda gezerim, tozarım, mademki kurt yokmuş, kurtbaba ne yapıyorsun? diye söylenir. Kurtbaba bir şeyle meşgul olduğunu söyler. Tekrar gelirler, tekrar sorarlar; her gelişte kurtbaba bir işle meşgul olduğunu söyler. En sonunda Kurtbaba: -İğnemi yitirdim onu arıyorum der/ Baştaki: -İğnen bende/ Kurtbaba:-Ver/ Baştaki: -Bende değil arkada, Kurtbaba arkasındakine varır: Kurtbaba:-Ver/ Arkasındaki:-Bende değil arkada, diyerek herkes arkasındakine atar. Sıra en sondakine gelir/ Kurtbaba:-Ver/ Ensondaki:-Bende değil ebede der. Kurtbaba bu defa baştakine gelir: Kurtbaba: -İğnemi Ver/ Baştaki: -Vermem/ Kurtbaba: -Ver/ Baştaki: -Vermem/ Kurtbaba: -Öyle ise bende senin kuyruğunun birini alır kaçarım der ve kuyruğa saldırır. Bunun üzerine ebe kollarını açıp, kuyruğunu korumaya çalışırken hep bir ağızdan: Dön kuyruğum dön, dön

kuyruğum dön diye bağırışmaya ve kurtbabaya kuyruk kaptırmamaya çalışırlar. Oyun, bütün kuyruk kurtbaba tarafından kapılıp bitinceye kadar devam eder.

x x x

Özyedekçi, Kazım (1947). Kayseri çocuklarının mahalli oyunları II. *Erciyes*, (48-49), 28-31.

KAYSERİ ÇOCUKLARININ MAHALLİ OYUNLARI II

8. El bende: Daha çok erkek çocukların oyunudur. Oyun oynayacak olanlar taş-tutuşarak işlerinden birini ebe yaparlar. Çocuklardan biri ebeye vurarak: -El bende deyip kaçar. Ebe, bu çocuğu yalamak için yikinir (koşar). Diğer çocuklar ebe ile beraber koşuşurlar ve arkadaşlarını sıkışık durumdan kurtararak yakalatmamak için bu defa biri. El bende diye ebeye vurur. Bu defa ebe, evvelki çocuğu bırakıp bunun arkasından koşar ve oyun bu suretle devam eder gider.

9. Enek – kozak: Hem kızların hem de, daha çok erkek çocukların oyunudur. Şöyleki: iki veya üç çocuk yassı taştan birer (enek) alırlar. Bir de taştan yuvarlak bir (kozak) yaparlar. Bir daire çizerek kozağı o dairenin ortasına korlar, ileriye, atış yerini belli etmek için, bir çizgi daha çizerler. Birisi eneğinin yüzüne tükürerek sorar: -Kuru musun, yaşmısın? Sonra eneği havaya atar. Bu suretle burhani (ilk atacak-Birinci) belli olur. Evvelâ burhani kozağı vurmaya atar. Vuramazsa, öbürü atar. O da vuramazsa kozağa kimin eneği yakınsa o, evvelâ kozağa vurur ve kozağı yerinden biraz ileriye götürür. Sonra eneği ile kozağın arasını ayağı ile ölçrneye ve: -Lâlempe, lulempe, kundura biç diye söylemiye başlar. Kozağın yanına varınca ordan ötekinin eneğine vurmaya atar. Vurunca: -Kırk üç der ve bu defa ordan kozağa atar. Kozağın gittiği yerle eneğinin arasını ayağı ile ölçmeye ve kırküçün üzerine saymıya devam eder. Sayısı elliye gelince: -Elli, sayısı belli. Hasesi hüsesi Ömer ağanın b.klu tütün kesesi, ak enek, b.k kozak, sivrisinek, bir binek der ve o çocuğun bir sayısı olur. Kararlaştırılan binek (sayı) ondan fazla olmaz. Bu suretle bir arkadaşının, eneğine sonra da kozağa vurarak sayıyı elliye doldurmaya çalışır. Sonunda oyunu evvel bitiren iki, eneği üst üste, kozağı da onun üstüne kor. Oyunu kaybeden, bacaklarını açarak bu kaymanın önünde durur, ötekisi arkadan gelerek yığmaya bir tekme vurur ve oyunu kaybeden onu tekrar eski haline getirene kadar arka arka gitmeye başlar, öteki işini bitiripte dönüp bakıncıya kadar gider ve onun başını çevirmesile, geldiği yerde durur. Önceden kararlaştırılan ceza eğer binmek ise ordan kayının bulunduğu yere kadar,

oyunu kaybedene binerek gelir. Yoksa -Dandu du dan dan diye sırtına vura vura kayının oruya kadar getirir. Bu suretle oyun da biter. Eğer burhani ilk atışta kozağı vurursa öteki eneğini atış çizgisi üzerine bırakır ve birinci eneği ile 'kozak arasındaki mesafeyi adımladıktan sonra, kozağın dibinden arkadaşının eneğine vurmuya atar. Vuramazsa bu defa ayni esas dahilinde ötekisi atar ve bu şekilde oyun devam eder.

10. Eş gördüm (Dik gördüm): Hem kızların hem de erkek çocukların gerek kendi aralarında, gerekse katışık oynadıkları bir oyundur. Çocuklar iki gruba ayrılırlar ve baş olacaklar, karşılıklı taş tutuşarak hangi grubun ebesi olacağını belli ederler. Ebe olan grubun çocuklarının ellerinde bir sicim veya urgan, başlarında, urganın öbür ucu elinde bulunan ebeleri olduğu halde, gözleri yumulu olarak çömelir ve öbür grubun saklanmalarını beklerler. Başlarındaki ebe yüze sayıncıya kadar öbür grubun hepsinin saklanmış olması lâzımdır. Sayma bitince ebe gizlenenleri aramıya başlar ve bunlar- dan birini görünce -Eş gördüm diye bağırır ve hemen eşlerinin başına koşarak urganın ucunu eline alır. Bu sıraya kadar saklananların hepsi de çıkmıştır. Kimi sağdan, kimi soldan, ebeye yalanmadan, ebenin eşlerini dövmüye ve -Ebe bana eş getir, Yağlı yağlı diş getir diye bağırarak ebeyi şaşırtmıya çalışırlar. Ebede eşlerini dövdürmemek için onlara kol kanat gerer ve bu arada, elinde urgan bulunduğu halde hasım taraftan birini yakalarsa o taraf ebe olur oyun ayni esaslar dahilinde devam eder gider.

11. Elim yağlı: Erkek çocukların bir oyunudur. Oyun oynuyacaklardan iki baş çocuk karşılıklı olarak: -Uy bana/ -Uydum sana/ Koy oruya/ -Koydum oruya/ -Eş gerek/ -Bana da gerek/ -Al beğendiği/ -Sen de al beğendiğin diyerek eşlerini seçerler. Her iki tarafın karşılıklı birer (kale)si, yani durak yerleri olur. İki çocuk, karşılık olarak, ayni zamanda kalelerden ellerini yağlıyarak, (kaleye ellerini sürerek) çıkarlar. Bunlardan biri diğerini tutacaktır. Yalanmadan (yakalanmadan), eğer kalesine gelirse ne âlâ: yok eğer yalanırsa o esir olmuştur. Yalandığı yerde kendisini yalayanı, evvelden kararlaştırılan ceza şartına göre kalesine kadar getirir. Cezaya (binme) veya (davul dövme) yani sırtına -Dan-du du dan dan diye vura vura, yalayanın kalesine kadar getirilmedir. Bu suretle yakalanan çocuk artık esirdir. Onun, hasım tarafın; kalesinin yakınında bir yerde durması ve (eş)lerinden biri yakalanmadan gelip elinden tutarak kendi kalelerine getirinciye kadar, orada tek ayak üstüne durması lâzım. Nihayet bir taraf, tamamen esir edilinciye kadar oyuna devam edilir. Sonunda esir tarafa bir ceza daha tertip edilir. Galip taraftan herbiri ya esirlerden birinin sırtına binerek belirli bir yeri dolaştırdıktan sonra tekrar kalelerine gelirler veya yine davul, döverek belirli bir yere kadar gidip geldikten sonra bırakırlar ve

oyun da bu suretle son bulmuş olur. İsterlerse tekrar baştan yeni oyuna başlarlar.

12. Köşe kapmaca: Hem kızların, hem de erkek çocukların gerek kendi aralarında, gerekse katışık olarak oynadıkları bir oyundur. Beş çocuk taş tutuşarak içlerinden birini ebe çıkarırlar. Dört çocuk karşılıklı dört köşe veya noktayı kale olarak tutarlar. Ebe ortaya geçer. Köşedekiler ya karşılıklı veya çapraz olarak, ebeye yerlerini kaptırmamaya çalışarak yer değiştirirler. Yerinden ayrılmış vaziyette iken köşesi ebe tarafından kapılan çocuk ebe olur ve bu defa ortaya o geçer. Oyun bu şekilde devam eder gider.

13. Saklambaç: Hem kızların ve hem de oğlan çocuklarının oyunudur. Kızlar kendi aralarında oynadıkları gibi, oğlan çocuklarile beraber de oynarlar. Çocuklar, taş tutuşarak içlerinden birini ebe yaparlar. Ebenin, duvarın bir köşesinde (Kale)si vardır. Yüzünü kaleye döner, gözünü kapar ve beş, on... diye yüze kadar saymıya başlar. Yüz, tamam olunca -Ardım, önüm bir konaklık yer. Ardıma, önüme saklanan ebe. Olduysa da olmadıysa da varıyorum diye bağırır. Diğer çocuklar, bu sırada birer köşeye saklanmıştır. Ebe, sağı solu kolluyarak çocukları aramıya başlar. Hangi çocuğu görürse ondan önce koşarak kaleye gelip onun adını söylüyerek tükürmesi lâzımdır Bu defa diğer çocukları aramağa başlarken ilk görünen ve ondan sonra görünenler, diğer arkadaşlarına: -Sak durun, sık durun it b.ku gibi dik durun!. (filân yere) vardı; ordan çıktı, Yere vardı hal. diye, bağırmak suretile ebenin hareketini ve bulunduğu yeri haber verirler. Bu arada çocuklardan bir tanesi ebeden daha önce gelir kaleye tükürürse ebe, bir ebelik daha çeker. Eğer iki çocuk gelirse iki ebelik çeker ve oyun bu şekilde devam eder gider.

14. Topal tavuk: Hem kızların hem de oğlan çocuklarının, gerek kendi aralarında gerekse katışık olarak oynadıkları bir oyundur. Her çocuk birer eş alır. Taş tutuşularak bu çiftlerden biri, ebe kalır ve duvarın bir yerini kale olarak seçerek önüne yarım bir daire çizerler. Bu daireden dışarısı (yasak)tır. Eğer eşlerden biri, bu çizgiden dışarda (sekme) halinde durmaz veya çıkarsa diğer çocuklar tarafından dövülür. Eşlerden biri sekerek çıkar ve çocukları yalamıya çalışırken diğer eş kale de onu bekler. Çocuklar ebeyi arkasından iterek yere bastırıp dövmüye veya önüne oturarak "Ebe makarnanı keserim" diye kızdırmıya uğraşırken ebe de dikkatli davranıp çocukları yanına yaklaştırmamıya ve yakalamak için elini, kolunu sallamıya ve gözüne kestirdiği birisinin arkasından sekerek onu yakalamıya çalışır. Bu arada eğer yere basmışsa diğer çocuklar tarafından yakalanarak eşi yetişip kurtarıncaya kadar dövülür. Eğer ayağı yere değmeden birini yakalamışsa, o

zaman hemen o çocuğu ve eşini yakalayıp döverler. Ve oyun bu şekilde devam eder gider.

15. İğnem yitti, ipliğim yitti: Kızların kendi aralarında, hem de oğlan çocuklariyle oynadıkları bir oyundur. İçlerinden biri (ebe) olur. Birini de gelin yapar ve aralarına saklarlar ve çömelirler. Ebe, elinde değneğini yere vura vura, kamburunu çıkartmış olarak -iğnem yitti, ipliğim yitti incili kızım nerelere gitti ha hu! diyerek kümeye yaklaşır. Çocuklardan biri sorar: -Ebe, kızın nasıldı? Ebe tarif eder. Çocuklar: -Elini görsen tanır mısın? Ebe: Tanırım der. Bütün çocuklar elini uzatırlar. Ebe bunların hepsini teker teker koklar. Bu ilk gelişte: gelinin elini göstermezler. Nihayet üçüncü dördüncü gelişte gelinin elini koklatırlar. O zaman ebe bu eli tanıyarak: -Hah işte bu benim kızım der ve gelini elinden tutarak çeker. Oyunda bu şekilde biter.

x x x

Özyedekçi, Kazım (1947). Kayseri çocuklarının mahalli oyunları III. *Erciyes*, (52), 14-18.

KAYSERİ ÇOCUKLARININ MAHALLİ OYUNLARI III

16. Kazankup: Hem kızların hem de erkek çocukların oyunudur. Bir duvar dibine el topunun girebileceği büyüklükte ve çocukların adedi kadar çukur eşilir. En ortaya da diğerlerinden biraz daha büyükçe bir çukur daha eşilir. Bu çukurların adı (Kazankup) tur. Diğer çukurlar taş tutuşularak çocuklar arasında taksim edilir. Geriye bir çizgi çizilir. Taş tutuşularak biri ebe yapılır. Ebe, o çizgiye çömelerek topu çukurlara doğru yuvarlar. Top kimin çukuruna girerse o, gelir ebenin omuzlarına biner ve top, başka bir çocuğun yuvasına girinceye kadar oturur. Eğer yine kendisininkine girerse ebe bir çimdik basarak: -Bir oğlun oldu yahut, bir kızın oldu der. Üsttekinin - Haberim var demesi lâzım. Eğer top, ebenin yuvasına girmişse -Alttan üst derler ve üstteki ebe olur ebe, bu defa onun omuzuna biner. Eğer top ortalıktaki yuvaya girmişse: -Kazankup diye bağrışır ve kaçışırlar. Ebe, topu hemen alarak birisinin arkasından atar. Top eğer o çocuğa değmişse ebe, daha önce kararlaştırılan ceza ne ise, (binmeli) veya (davul dövmeli) ona göre o çocuğa binerek veya sırtına davul dövüyor gibi. -Dan du du dan dan diye vura vura kaleye kadar getirip bırakır ve çocuk ebe olur. Top değmemişse ebe, topun arkasından koşarken, diğer çocuklar da gelir kazankupa ellerler ve ebe yine ebe olur ve oyun bu şekilde devam eder gider.

17. Uzun urgan: Hem kızların hem de oğlan çocuklarının gerek ayrı ayrı, gerekse birlikte oynadıkları bir oyundur. Oyun oynayacak çocuklar el ele tutuşarak dizilirler: Uçlardan birine, baş olan bir çocuk, diğerine de ikinci baş olan bir çocuk geçerek tutar, iki baş, karşı karşıya gelecek şekilde çocuklarla bir daire çevirirler o zaman bu iki baş çocuktan biri sorar: Birinci -Uzun urgan? İkinci -Lebbik çoban. Birinci -ineğin hangi dağda yayılır? ikinci -Alidağında. Birinci - Ne yer ne sı.ar? İkinci -Hurma yer altın sı.ar. Birinci –Neyinen (ne ile) alalım? Bu soruya ikinci baş çocuk, ne isterse onun adını söyler. O zaman birinci baş çocuk, söylenen şeyin taklidi sesini, diğerlerile beraber çıkararak, ikincinin koltuğu altından geçerler, ikincinin arkasında bulunan çocuğun yüzü ters tarafa döner. O zaman birinci baş çocuk: Tü tü! Anam, babam gâvur olmasın diye tükürür. Bu defa iki baş yeniden karşılıklı söyleşmiye başlarlar. Birinci başın: No ile varalım? sorusuna, ikinci -Trenle, derse o zaman birinci ile beraber öbür çocuklar trenin sesini çıkararak koltuk altından geçerler. Bu defa, yüzü arkaya dönüp kolu bağlananın arkasındaki çocuğun yüzü ters tarafa döner ve o da öbürü gibi söylüyerek yere tükürür. Oyun diğer çocukların hepsinin yüzleri öbür tarafa dönene kadar bu şekilde devam eder. Ve her çocuk önündeki yüzü dönük çocuğun koltuğu altından geçerek kendisi de dönmüş olur. Yüzü dönecek çocuk kalmayınca iki baş, çocukları o halde bırakarak biraz uzağa gider ve bir taşın üstüne, çocukların sayısı kadar, tükrükle şekiller çizerek beraberce o şekilleri adlandırırlar. Biraz ileriye de birbirine biraz uzak iki daire çizerler, Bunlardan çocuklara daha yakın olan ilk daire (cehennem)i, ikincisi de (cenneti)i temsil eder. Bu işler yapılırken elleri bağlı olan çocuklar mütemadiyen: -Tü tü!.. Anam babam gâvur olmasın diye tükürmekte ve söylemekte devam ederler. Başların işleri tamam olunca ilk çocuğu şekillerinin başına çağırarak içlerinden birini beğendirirler, iki baştan biri, çocuğun bir kolundan, diğeri de öbür kolundan tutarak o şeklin adı ile beraber: -Anan (küpe), baban küpe, sen de olmuşsun bir küpe. Pırrr cennet kapısına diyerek sağa sola salladıktan sonra bırakıverirler. Kurtulan çocuk bir yerde durur ve bekler. Sıra öbür çocuklara gelir Onlar da sırasile ayni şekilde, elden geçtikten sonra iş, çocukların Cennetlik veya Cehennemlik oluşlarının belli olmasına gelmiştir. Bu defa da ilk çocuk yerde bağdaş vaziyeti kurarak sağ elile sağ ayağının baş parmağından; sol eli ile de sol ayağının baş parmağından tutar, iki baş çocuk, bu çocuğu koltuğundan tutarak dairelere doğru götürürler. Eğer çocuğun eli ilk daireye yani Cehenneme varmadan pırtarak ayağı sarkacak olursa o, muhakkak Cehennemliktir. Onu cehenneme götürür ve sorarlar: -Yerden misin? Gökten misin? Eğer çocuk: -Yerdenim derse yere yavaşça bırakırlar. Yok eğer Göktenim derse havaya kaldırarak sertçe bırakır ve diğer çocuğu almıya dönerler. İkinci çocuk, ayak parmağını bırakmadan Cehennemi geçerse o

cennetliktir. Cennete varılınca bu defada ona sorarlar: Kapıdan mısın, peceden misin?[1] Eğer çocuk: -Kapıdanım derse biraz kuvvetlice ileri fırlatırlar, -Penceredenim derse yavaşça atarlar ve oyun geride çocuk kalmayıncaya kadar bu şekilde devam eder gider.

Notlar: 1. Pece: Pencere

x x x

Özyedekçi, Kazım (1947) Kayseri çocuklarının mahalli oyunları IV *Erciyes*, (55-56), 17-18.

KAYSERİ ÇOCUKLARININ MAHALLİ OYUNLARI IV

18. Üşüdüm üşüdüm oyunu: Kızların oyunudur. Oyun oynuyacak kızlar iki grupa ayrılır; ellerini birbirinin omuzuna koyarak karşı karşıya geçer ve beklerler. Taraflardan biri hep bir ağızdan: Üşüdüm, üşüdüm. Amelide beyini üşüdüm diyerek karşı tarafın önüne kadar varır ve durur. Karşı taraf: -Kürkünü, giy kürkünü giy. Ameli de beyim kürkünü giy diyerek ilerlemiye başlarken gelen taraf da arka arka, yerlerine kadar çekilir. Bu defa söz sırası ilk söylüyen tarafa geçer: -Kürküm yok, kürküm yok. Ameli de beyim kürküm yok. Bu sefer de öbür taraf arka arka yerlerine kadar, söylüyen tarafla beraber gider ve bu defa onlar. -Çarşıdan al, çarşıdan al. Ameli de beyim çarşıda var. diye ilerlerler. Öbür taraf: - Param yok, param yok. Ameli de beyim param yok. Diğer taraf: -Çal da al, çalda al. Ameli de beyim çalda al öbür taraf: -Asallar, keseller, Şu güzelin alnına damgayı basarlar diyerek münavebeli ilerleyişten sonra oyunu idare eden çocuk parmağı ile intihap ettiği kızın alnına basar ve kendilerinin tarafına geçirirler Oyun bu şekilde devam eder gider.

19. Kordelacı hanım: Kızların oyunudur. Sekiz-on kız iki grupa ayrılır. Bunlardan grubun biri, kendi aralarında kendilerine takma ad korlar Bu adları şahıs söylemeden karşı tarafa bildirirler. Bundan sonra her iki grupun kızları ellerini birbirlerinin omuzundan atarak karşı karşıya durur oyuna hazırlanırlar. Evvelâ ad konmuyan taraf hep bir ağızdan: -Kordelâcı hanım, handadır handa Tahta kürek külbinde Sizlere geldik on günde diyerek ilerler ve şarkının bittiği yerde dururlar. Bu defa karşı taraf hep bir ağızdan: Geldinizse geldin/ Bizleri memnun ettiniz/ Kutu kutu içinde/ Hangimizi seçtiniz diyerek ilerler ve onların önünde dururlar. Karşı tarafın başında bulunan ve oyunu idare eden kız, kendilerine bildirilen isimlerden bir tanesini söylüyerek "gelsin" der. Bunun üzerine takımlar arka arka eski yerlerine gider ve oyuna bu şekilde devam ederler.

20. Seke seke ben geldim : Kızların oyunudur, içlerinden birini (gelin) olarak ayırırlar. İki üç kız, gelin kızın önünü kapıyarak durur. Diğer bir kız karşıdan seke seke gelerek: -Seke seke ben geldim der. Gelin kızın önünü kapayan kızlar cevap, verir: Sekmeden safa geldin. Tek kız - Annem bir kız istiyor/ Kızlar - Kızımız yok/ Tek kız - Tuz istiyor/ Kızlar - Tuzumuz da yok/ Tek kız - Kızınız nerde?/ Kızlar - Hamamda./ Kız - Çağırın gelsin/ Kızlar incisi, mercanı üzülür/ Kız - incisinin mercanının yerine bir beşli verek. Kızlar - Olmaz/ Kız - Olur. Tek kız bunun üzerine geri döner gelir ve tekrar, varır ayni şeyleri tekrar eder. Kızların Kızımız hamamda cevabından sonra. Kızınız hamamda yok der. Kızlar -Öyleyse dikenli tarlada derler. Kız - Voov ayağıma taş battı, voov ayağıma dikeri battı diye opallıyarak döner ve biraz sonra tekrar varır; önceki gibi konuşur: Bu defa kızların: -Öyleyse çamurlar tarlada demesi üzerine. - Voov ayağıma çamur doldu, voov ayağıma çamur doldu diyerek döner ve üçüncü bir defa tekrar varır. Son gelişte: Kız - Ağabeyim bir kız istiyor deyince. Kızlar - Al öyle ise diye gelini teslim ederler ve kızda gelini alarak kaçar oyunda sona erer.

x x x

Çaylı, Fehim (1949). Ilgın folkloru: Depmetura oyunu I. *Türk Folklor Araştırmaları*, 1(3), 44-46.

ILGIN FOLKLORU: DEPMETURA OYUNU I[1]

Depmetura, çocuk oyunu olmakla beraber. Ilgın'da daha ziyade delikanlı kız ve erkekler tarafından oynanan bir kahramanlık oyunudur Oynıyan kimselerin şahsi kuvvet ve kaabiliyetine, buluş, görüş, tehlikeyi zamanında hissediş, yerinde âni karar vererek çok çevik hareket etmesine müstenit bulunan bu oyun oyuncuda mücadeleyi, müdafaa azmini iz takibi ile hasmının bulunduğu yeri keşfetmeyi sağlar. Depmetura oynıyacak sahışlar evvelâ iki eşit kısma ayrılarak, birer grup teşkil ederler. Her grup, ayrıca kendi içlerinden, mensup oldukları grubu her türlü taarruzdan masun kılabilecek açıkgöz birisini başkan olarak seçerler. Bu seçilen başkanlara erbaş adı verilir. Erbaş hariç olmak üzere grupta kalan diğer oyunculara da erat denilir. Erbaş olacak kimsede şu vasıflar aranır: Çeviklik, doğruluk, kendisine tâbi olanları müdafaa edebilecek kudret, açık gözlülük, kolay kolay aldanmamak ve fakat hasım grubu aldatabilecek kurnazlıkta olmak, mertlik ve cesaret... Oyuna ebe olarak ortada yatacak tarafın seçilmesi ile başlanır. Bunun için de iki erbaştan birisi avuçlarından birisinin içine bir şey saklar; diğerini boş bırakır. Böylece diğer hasım erbaşına kapalı yumruklarını uzatır. O, saklanan şeyin hangi elde olduğunu bulabilirse, ebelikten kurtulup mütearrız taraf olur. Bulamadığı takdirde ebe kalır ve

müdafaada bulunur. Oyunda iki gruptan müdafaa yapacak taraf, oyun alanının ortasında bir yere (Şekil:1) de gösterildiği veçhile topluca otururlar. Mütearrız olan grup ise saklanmaya gider. Bunlar saklanmaya giderlerken, mütearrız grubu ebe erbaşın gözlerini elleriyle kapatır ve saklandıkları yeri görmemesini temin eder. (Şekil 1) de gösterildiği veçhile müdafaada bulunan tarafın yanında 5-6 metre uzunluğunda bir cisim bulunur. Taarruz edecek oyuncular saklandıktan sonra erbaşın gözleri açılır. Müdafi erbaşın ilk işi: Yardımcı olarak ayırdığı şahsın ip izahatına bakmaktır. Zira oyuncular erbaşlarına muhasım tarafın saklandığı veya saklanmaları ihtimali bulunduğu yer hakkında bir söz söyliyemezler; bu şiddetle yasaktır. İp işaretini iyice tetkik eden erbaş, hasımlarının ne tarafa doğru gittiklerini ve nasıl saklandıklarını, nereden gelmeleri bulunduğunu keşif ve tahmin eder. Zira müdafi erbaşı eratını döğdürmemek için saklanan hasımlarını görmek ve onlardan evvel eratının başına gelmek için; mütearrız grup da görünmeden saklanmak, müdafi erbaşının tahmin ettiği zamandan ve yerden başka bir anda ve beklenmedik yerden çıkarak ebe tarafı döğmek için çalışırlar. Tıpkı bir muharebe taktiği ve tâbiyesine benzer. İp izahatını alan erbaş, kafasında tasarladığı şekilde muhasım tarafı arayıp bulmıya çalışır. Bu arama esnasında muhasım grubu görürse, hemen en kısa yoldan avdet ederek grubunun başına gelir ve bir ucu yardımcının elinde bulunan ipi yakalayarak döğmek için gelen hasımlarını ebe bırakmak için efradını döğdürmeden ipin müsaadesi nisbetinde grubunun başında dolaşır. Bu dolaşma esnasında hasım taraf ebeleri döğmeye ve hasım erbaşı da döğdürmeğe çalışır. Eğer bu sırada mütearrız gruptan birine el, ayak veya vücudu ile dokunabilirse ebelikten kurtulur. Oyun bu sefer öbürlerinin ebe olması ile tekrarlanır. Müdafi erbaşı, hasım grubu ararken, erat, erbaşlarının oyun mahallinden çok uzaklaştığı takdirde veya erbaşın görmediği ve kestiremediği bir noktadan mütearrız grup çıkıverirse, (yandı, yandı) diye feryad ederek, erbaşlarını ikaz ederler. Bunu işiten müdafi erbaşı yine kısa yoldan grubu başına dönerek yukarıdaki gibi hareket eder. Oyun sırasında mağlûbiyet veya galibiyet gruplardan birisinin diğerini daha fazla döğmesi ile meydana çıkar. Böylece fazla yumruk atan becerikli taraf, galip ilân edilir.

Notlar: 1. Depme: Tekme

Çaylı, Fehim (1950). Ilgın çocuk oyunları: Met "çelik çomak" oyunu I. *Türk Folklor Araştırmaları*, 1(11), 173-174.

ILGIN ÇOCUK OYUNLARI: MET "ÇELİK ÇOMAK" OYUNU I

Met oyunu, erkeklere mahsus bir oyundur. 12-18 yaşlarında bulunanlar tarafından oynanır, böylece bu daha ziyade erginlere mahsus bir oyun gibidir. Oyun âleti olarak, 15-20 santimetre uzunluğundaki met adı verilen bir kazık ile 60-100 sm. uzunluğunda olan sopalar kullanılır. Met oyunu, bedenin her uzvunu harekete getirdiği için sporel ve bilhassa terbiyevi bir oyundur. Oynıyanlarda atıcılık, vuruculuk, isabet ettirme melekelerini uyandırır ve geliştirir. Bugün dahi Met'in, Ilgın'da üç nevi revaçtadır: a) Adi met,/ b) Yıldız,/ c) Gömme çelik.

a) Âdi met oyunu: Oyun oynayacak kimseler, bundan evvelki yazımda bahsettiğim (Tekme Tura Oyunu) nda gibi iki taraf teşkil ederler. Taraflardan biri mene adı verilen kale başında kalır, diğer taraf da ellerinde sopalar olduğu halde karşı tarafa meneden 20-50 metre kadar uzağa giderler. Mene, kayık şeklinde, derinliği 6-7 sm. genişliği: 5-6 sm. uzunluğu ise 10-15 sm. kadar küçük bir çukurdan ibarettir. Mene, yukarda da anlattığım gibi bir nevi kale demektir. Mene başında kalan taraf oyuncuları sıra ile meti çelerler. Met çelme şu şekilde olur: Mene, yere kazılan çukurdur. Met, mene üzerine konur ve sopa meneye daldırılarak met karşı taraf oyuncularının üzerine ve havaya doğru fırlatılır. Yahut da oyuncu metin bir ucundan veya ortasından elile tutarak karşı taraf üzerine doğru fırlatır. Karşı taraf çelinen bu meti: 1- Ya elile yakalar veya yakalayamaz. 2- Yahut elindeki deyneği sallamak suretiyle vurur veya vuramaz. Mete sopa ile vurulmuş ise vurulan bu met de: a) Ya menenin bulunduğu çizgi hizasına geçmez olduğu yere düşer b) Veya menenin bulunduğu çizgi hizasına geçip karşı tarafa intikal eder. 1- Met, karşı taraf oyuncuları tarafından boş yere hiçbir kımıldama dahi yapılmadan olduğu gibi yakalanmış ise, Mene başında bulunan tarafın meti çelen oyuncusunun sırası yanmış bulunur ve diğer birine intikal eder. Şayet çelinen meti karşı taraf tutmağa çalışır ve bu hususta bulunduğu yerde hareket eder ve fakat neticede meti yakalayamaz ise, bu hal karşı taraf için bir puvan kaybı demektir. Bu takdirde mene üzerine ufki olarak konulmuş bulunan ve meti çelen oyuncuya ait olan değneğe dokundurulmak üzere ceza hareketi yapılan yerden ve cezalı taraf oyuncularından birisi tarafından atılır. Bu atış neticesinde eğer met mene üzerinde bulunan değneğe dokunursa, meti çelen oyuncu sırasını kaybeder. Şayet dokunmıyacak olursa, meti, kale başındaki oyuncu bu sefer sayı yapmak üzere çeler. Sayı yapmak üzere met şöyle çelinir ve sayı yapılır: Met, bir ucu hafifçe mene dışında kalmak üzere

meneye uzunlamasına yerleştirilir. Oyuncu, elindeki değnekle metin mene dışında kalan ucuna dokunarak havaya fırlatır ve met havada iken tekrar sopası ile vurarak uzaklara fırlatmaya çalışır. Bu hal Metin son düştüğü yerde iki defa daha tekrar edilir. Böylece üç vuruş suretiyle met çok uzaklara fırlatılmaya çalışılır. Zira ne kadar uzak giderse çelen taraf için o kadar fazla sayı kazanılmış olur. Sayı, metin bu üç vuruş sonunda vasıl olduğu yerden başlamak suretiyle eldeki değneğin boyu esas tutularak ve katlanarak ölçülür. Mene ile Metin en son düştüğü nokta arası kaç değnek boyu gelmiş ise bu miktar sayı kalede bulunan tarafın sayısına eklenir. Burada oyunun esaslı kaidelerinden şunu da kaydetmek yerinde olur. Sayı yapmak için çelinen met, pek fazla uzağa sevk edilmez de tek adım ile atlanabilecek bir uzaklığa düşerse, meti çelen oyuncu sayı yapmamış olur. Ve yine sırasını kaybederek yerini bir başka arkadaşına terk eder. Mene başında bulunan tarafın mevcut oyuncularının hepsi yukarıda anlattığımız şekilde birer birer met çelme sırasını kaybederek kimse kalmayınca, karşı taraf oyuncuları mene başına, mene başındakiler de karşı tarafa geçmek üzere yer değiştirirler. Ve böylece oyun tekrarlanır, durur... İki taraftan hangisi kararlaştırılan sayıyı (Meselâ 551-1551-2000 v.s. gibi) daha evvel ikmal ederse, o taraf oyunu kazanır. 2- Met, bir de elle yakalanmaz da karşı taraf oyuncuları tarafından sopa ile vurulur. Vurulursa mene başında, met çelen oyuncunun sırası yanar. Ve bu vurma şayet çok kuvvetli olur da mene başından öbür tarafa geçerse karşı taraf sayısına 12 sayı eklenmiş olur. Buna oyuncular onikilik vuruş adı verirler. Oyunun ceza faslına gelince: her oyunun sonucu olduğu gibi Metin sonucu da kararlaştırılan sayıyı iki taraftan birinin daha çabuk ikmal etmesiyle oyun biter, ceza faslı başlar. Sayısını daha evvel ikmal ile oyunu kazanan taraf, ya kaybeden tarafın sırtına biner veya onları yumruklayarak cezalarını keserler. Bunun için, galip tarafın oyuncularından biri Meti bir defaya mahsus olmak üzere çeler, bu çeliş, bir kere vuruş neticesinde Metin kazandığı menzilidir. İşte mene başından Metin düştüğü yere kadar galip taraf, ya mağlûp tarafın sırtına biner veya meneden mete kadar yumruk çekmek suretiyle cezalarını verirler. Böylece oyun galip gelenlerin muzafferiyet şenlikleri arasında sona erer. Diğer çeşitlerinden de gelecek yazımızda bahsedeceğiz.

Çaylı, Fehim (1950). Ilgın çocuk oyunları: Met "çelik-çomak" oyunu II. *Türk Folklor Araştırmaları*, 1(4), 219-220.

ILGIN ÇOCUK OYUNLARI: MET "ÇELİK-ÇOMAK" OYUNU II.

b) Yıldız oyunu: Yıldız oyunu, bundan evvel bahsettiğimiz (Âdi Met) oyununa benzer. İkisi arasındaki yegâne fark, oyunun başlangıcını teşkil eden (mene) olarak bir çukur değil, yere 3-4 santimetre kutrunda ve 60-70 santimetre uzunluğunda dikilen bir sopanın kullanılmasıdır. Bunun için mene vazifesi görecek sopa usulüne uygun olarak kesildikten sonra yere çakılır. Met bu sabit sopanın üzerine konarak yani ufki bir durumda olmak üzere yerleştirilerek oyuncu tarafından metin ucuna vurulmak suretiyle çelinir. Diğer hususat aynen adi met oyununda olduğu gibi cereyan eder. Taraftarlar arasında kararlaştırılan sayıyı kim daha evvel bitirirse o oyunu kazanmış olur. Yıldız oyunu da erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Kızlar hemen buna hiç rağbet etmemektedirler.

c) Gömme çelik oyunu: Gömme çelik oyunu, met oyunlarının üçüncüsüdür. Diğerlerini kızlar oynamadıkları halde bu oyun kızlar tarafından da kendi aralarında oynanır. Bu da, met ve değnek ile oynanır. Oyuna ebe olacak şahsın tayini ile başlanır. Ebe seçilmek için oyuna girecek oyuncular, bir alan üzerinde daire teşkil ederler. Ve bir birinden ikişer metre ara ile bir sopanın ucu girecek kadar mene adı verilen bir çukur kazarlar. Sonra değneklerini bacaklarının arasına (küçük çocukların ata biner vaziyetinde olduğu gibi) alırlar. Buna oyuna başlama vaziyeti denir. İşte birbirini takiben ikişer metre aralıkla açılmış bu menelerin başında duran oyuncular, evvelâ meti elleri ile biri diğerine atmak ve kapmak suretiyle dolaştırırlar. Met bu dolaşma esnasında hangi oyuncu tarafından yere düşürülürse, o, ebe olur. Bundan sonra değnekler ele alınıp asıl oyuna başlanır. Ebe olan şahıs, elindeki meti oyunculardan sağ tarafında bulunana atar. Muhatap oyuncu atılan meti eli ile kapmaya veya değneği ile karşılamaya çalışır. Bu karşılamada: a) Oyuncu ya meti kapar veya sopası ile vurarak uzaklara fırlatır./ b) Veyahut kapmaya çalıştığı halde buna muvaffak olamaz veya sopası ile vurmak istediği halde sopasını boşa sallar vuramaz. Şayet oyuncu bu şıklardan ikincisini yapmış ise ebelik kendisine geçmiş olur ve oyun tekrarlanır. Şayet sopası ile vurarak veya eli ile kapıp uzaklara çelerek meti fırlatmış ise, ebe olan şahıs metin menzilinden gidip getirmeye ve sırası gelen oyuncuya ayni veçhile atmaya çalışır ve buna oyunun icabı mecburdur. Bu gidiş sırasında ebe kendi menesinin başından ayrılacağı için diğer bütün oyuncular, ebe şahsın menesi başına gelerek ellerindeki sopalarla kazmağa başlarlar. Ebe yaklaşınca hemen kendi menelerinin başına

çekilirler. Ve sopalarını kendi menelerinin içine dikerler. Şayet ebe meti getirdiğinde kendi menesini kazmakla meşgul olan oyuncuların gafletinden faydalanıp boş bıraktıkları mene içine meti dikerse kendisi ebelikten kurtulur ve menesine met dikilen oyuncu ebe olur ve oyun bu sefer onun ebeliği altında devam eder. Neticede, mene olarak evvelce açılan çukurlar bu kazmalar neticesinde evvelce oyuncular arasında kararlaştırılan bir derinlikte kazılmış olur. İşte bu muayyen derinliği oyunculardan hangisinin menesi bulmuş, ise o oyunu kaybetmiş olur. Bu suretle sıkı sıkıya toprağa ayaklarından gömülen oyuncu üç defa yapmaya muktedir olduğu kımıldanma neticesinde gömülen yerden çıkabilirse kaybettiği oyunu kazanır ve arkadaşları arasında şerefini kurtarmış olur. Şayet çıkamazsa, kuvvetsizliğinden ve beceriksizliğinden tenbel hareket ettiğinden dolayı muaheze ederler. Önüne taş, tuğla ve kemik gibi ekseriyetle, oyuncuyu iğrendirecek şeyler getirip atarlar. Sonunda ebe ile oyuncular bir uzlaşma yaparlar ve ebeyi gömdükleri çukurdan çıkarırlar. Oyun da bu suretle sona erer. Gömme çelik oyunu, çok zevkli ve oynayanları neşe içinde bırakan ve oyuncudan azami çeviklik, zeka ve hüner isteyen bir oyundur.

x x x

Çaylı, Fehim (1950). Ilgın çocuk oyunları: Taş oyunları ve çeşitleri. *Türk Folklor Araştırmaları*, 1(16), 250-251.

ILGIN ÇOCUK OYUNLARI: TAŞ OYUNLARI VE ÇEŞİTLERİ

Taş oyunları mektep çağında bulunan erkek ve kız çocukları tarafından oynanmakta ise de, bu oyunlara en çok kız çocukları rağbet göstermektedirler. Ilgında oynanmakta olan taş oyununun muhtelif şekil ve nevileri vardır. Biz en ehemmiyetli olan üçünden bahsedeceğiz. Bunlar da: Beş taş, Çok taş ve Meneli taş oyunları diye adlandırılmaktadır.

a) Beş taş oyunu: Beş taş oyunu ekseri iki kişi tarafından oynanır ve oyun malzemesi olarak fındık büyüklüğünde beş adet taş kullanılır. Oyuna başlamak oyuncular arasında yapılacak kur'a ile belli edilir. Oyuna ilk başlıyan veya sırası gelen oyuncu: 1- 25-30 santimetre kadar yükseklikten bir eli avucunda topladığı mevcut taşın beşini de yere atar. Bir hareket neticesinde yapılan bu atış ile bittabii taşın beşi de yerde dağılır. Bu taşların içinden birini alıp azamî 30-40 santimetre kadar yükseklik alacak şekilde havaya fırlatır. Havaya atılan taş yere düşmeden, yerdeki dört taşın herbirini teker teker alıp havadan yere inmekte olan taşla birbirine birleştirir ve bir avucunda toplar. Eğer oyuncu taş yere düşmeden yerdekini alamaz veya yerdeki taşı alıncaya kadar havaya atılan taş yere düşerse yahut da oyuncu

havadaki taş yere inmeden yerdeki taşlardan birisini alırken kazara elini diğerlerine dokunduracak olursa, oyundaki sırasını kaybetmiş sayılır ve böylece sıra diğer oyuncuya geçip, bu sefer ayni hareketleri o yapar. Bu son dokunulmaya mâni olmak için bilhassa oyuncu ilk defa taşları yere atarken birbirine çok yakın düşmiyecek şekilde maharetle atar. Zira taş oyunu her hususta oyuncudan çok dikkat ve maharet ister. Aksi hal oyunu kaybetmesine sebep olur. Bunda mümarese sahibi olan belki diğerine hiç sıra vermeden oyunu ikmal dahi edebilir ve sayıyı kazanır. Oyun seyri itibariyle gittikçe şekil ve zorluk arzeden ve maharete dayanan bir hal alır. 2- Birer birer taşı kaptıktan sonra oyuncu, bu sefer yukarıdaki hareketleri tekrarlıyarak yerdeki taşları ikişer ikişer kapmaya başlar. 3- Üç taşı yere koyarak kapar. 4- Dört taşı yere koyup kapar. 5- Bundan sonra beş taşın beşini de avucunda toplar ve bunlardan birini havaya fırlatırken diğerlerini tek hareketle topluca yere kor. İkinci seferde yani havaya fırlattığı tek taşı tekrar atar ve yere inmeden yerdeki dört taşı alarak beş taşı elinde birleştirir. Bu hareketi (biricik, ikicik, üçücük) diye sayarak üç defa tekrar eder veya (Lap otur, birini götür) diye bu hareketi üç kere tekrar eder. 6- Köprü: Oyuncu sol elinin şahadet parmağını orta parmağının üzerine bindirir. Baş parmak açık ve diğer parmaklar bitişik olduğu halde ve elin ayasını yerden kaldırarak bir köprü yapar. Kolunu ileri doğru uzatarak baş parmak ile orta parmağının uçlarını yere kor. Sonra sağ eline aldığı beş taşı sol kolun altından geçirip arkasından köprünün önüne doğru atar. Münasip ve kararlı bir uzaklığa atılan bu taşların içinden diğer oyuncu birisini ebe olarak işaret eder. Esas oyuncu, bu beş taşın içinden ebe hariç olmak üzere bir taş alır ve bu taşı havaya fırlatıp yere inmeden diğer taşları müteaddit hareketlerle köprü altından geçirir. Bu hareketler yapılırken havaya fırlatılan taşın yere düşmesi veya ebe olarak işaretlenen taşa dokunulması sırayı kaybettirir ve oyun diğer tarafa geçer. Bütün taşlar köprüden geçince sıra ebe olan taşa gelir. Öbür taşlar müteaddit hareketlerle geçirildiği halde ebenin tek hareketle köprüden geçmesi lâzımdır. Bu oyunun esaslı kaidelerinden birini teşkil eder. Bir hareketle ebe geçirilemediği takdirde oyuncu sırasını kaybeder. 7- Balık ağzı: Bunun için de sol elin baş parmağı açık, diğerleri yekdiğerine bitişik olduğu halde el ayası yere yapıştırılır ve el hafifçe kamburlaştırılır. Yani balığın ağzına benzetilir. Sonra köprü vaziyetinde olduğu gibi taş numarasına devam eder. 8- Tavuk kümesi: Baş parmakla şahadet parmağının uçları birleştirilerek yuvarlak yapılır. Diğer parmaklar yekdiğerine bitişik olduğu halde el kamburlaştırılır. Ve yere konur. Sonra köprü vaziyetinde olduğu gibi numaraya devam olunur. Yalnız bu son iki numaranın köprüden bir farkı vardır ki, o da taşlar bir taraftan öbür tarafa geçirilmez de avucun içinde toplanır ve dört taşın kapılışında olduğu gibi sağ el ile kapılır. Şayet toplama sırasında taşlardan birisi avucun içinden fırlarsa,

oyun sırası kaybedilmiş olur. 9- El hareketi: Bunda da baş parmak ile şahadet parmağı iyice gerilir ve onun açıklığında parmak uçlarına iki taş konulur. Bir taş da havaya atılarak yere inmeden bu iki taş ile kapılır Bu hareket baş parmak ile diğer parmaklar arasında devam eder. 10- Dirsek kapması: Sol kol ufki olarak yere yatırılır. Dirsek ile elin orta parmağı ucuna iki taş yerleştirilir ve dokuzuncu numarada olduğu gibi kapılır. Oyun bu hareketle bitmiş olur. Ve diğer oyuncu aleyhine bir sayı yapılır.

x x x

Çaylı, Fehim (1951). Ilgın çocuk oyunları: Çok taş ve meneli taş oyunları V *Türk Folklor Araştırmaları*, 1(24), 379-380.

ILGIN ÇOCUK OYUNLARI: ÇOK TAŞ VE MENELİ TAŞ OYUNLARI V

b) Çok taş oyunu: Çok taş oyunu birden ziyade kimseler ve mektep çağındaki çocuklar, ekseriya kızlar tarafından oynanır. Her şahıs için ayrı ayrı fındık büyüklüğünde beşer adet taş temin edilir ve oyuna ilk başlayacak şahsın seçilmesi ile girilir. Oynayacak oyuncu kaç kişi ise halkavari otururlar ve oyuna başlamak için (Yalbımak) adı verilen şu hareketi yaparlar. Her oyuncu kendisine ait olan beş taşı hafifçe ve topluca bir hareketle havaya atar ve eli üzerinde toplamaya çalışır. Böylece el üzerine konan taşlar yine tek hareketle havaya fırlatılır ve yere düşürmemeye gayret edilerek avuç içinde fazlaca taş toplamaya çalışılır. Neticede elde kalan taş miktarı tesbit olunarak bütün oyunculara ayni hareket tekrar ettirilir. Hangisinin avucunda bu hareket sonucunda fazla taş kalabilmiş ise, tıpkı –tavla oyununda zar atımı gibi- o oyuna başlar. Müsavi olanlar varsa bunlar tekrar yalbırlar. Oyuna başlayacak şahıs tâyin edildikten sonra, herkes elindeki beş adet taşı şahsın yani oyuna başlayacak kimsenin taşları ile birleştirmek üzere ona verirler. Her şahsın taşını kendisininki ile birleştiren oyuncu bütün taşları bir hareketle hafifce havaya atar ve münasip bir miktarının elinin üzerine konmasına gayret eder. El üzerine konan taşlar tekrar havaya fırlatılır ve hiç yere düşmemek şartı ile hepsini tekrar avucunda toplar. Şayet düşecek olursa oyun sırası yanındakine geçer. Oyuncu bu hareketi sıra kaybına sebep olmıyacak surette başarmış ise, beş taş oyununda verdiğim izahat gibi yerdeki taşları istediği miktarda elindeki taşlarla birleştirmek suretiyle kapar. Burada şart bütün oyunculara sayı kazanabilmek için elindeki taş adedi ile yerdeki taşların hepsini kapmaktır. Ayrıca bu kapan esasında taşı düşürmemesi icap ettiği gibi birbirine de dokundurmaması lazımdır. Bunlara riayet ederek oyuncu, kendisinin tâyin edeceği bir miktarla meselâ(1-1, 1-2, 1-3, 2-1 v.s. gibi) kapar. Aksi hal sırayı kaybettirir. Bu suretle oyuncu, ya

taşların hepsini kapabilir veya bir kısmını ancak kapabilir, veyahut kapmaya devam ederken sıra kaybettirici bir harekette bulunur. Hepsini kapmış ise oyunu tekrarlar. Hepsini kapamamış veya oyunun yarısında sıra kaybettirici bir hareket yapmış ise, oyun yanındaki sıra bekleyen oyuncuya geçer. Bu sefer kalan taşlarla aynı hareketleri o tekrarlar. Bu da hepsini kapamaz, veya sıra kaybettirici bir hareket yaparsa bu sefer oyun ondan yanında bulunana geçer ve bütün taşlar kapılıncaya kadar devam olunur. En son hangi oyuncu sıra kaybetmeden bu hareketi yapabilmiş ise, ondan sonra gelenlere sayı yapılmış olur. İkinci oyuna başlayabilmek için her oyuncunun elinde toplanan taşa bakılır ve hangisinin elinde fazla ise bu sefer bütün taşlar onun elinde birleştirilir. Ve diğerleri miktar itibariyle tekrar sıraya tâbi olurlar. Ve oyun tekrar edilir. Üç sıra oyunda oyunculardan kimin eline hiç taş gelmemiş ise, ona bir taş yumurta olarak verilir mahalli tâbir ile bu yumurtaya mıdak adı verilir. Mıdak alan oyuncu bunu saklamak ve diğerlerine göstermemek mecburiyetindedir. Aksi halde diğerleri tarafından cezaen bu oyuncu çimdiklenir. Oyunun devamınca mıdak verileceğinden bir an gelir ki elde oynanacak taş kalmaz. Neticede herkesin elindeki mıdaklar alınıp münasip bir yere saklanır. Mıdak olan oyuncuya ceza olarak bunu bulması ve buluncaya kadar araması istenir. Aranırken de yine mıdak veren oyuncular ellerine aldıkları taş parçalarını birbirine vurarak: (yumurtalı tavuk, yumurtan nerede? Folluktadır, folluktа...) diye hep beraber bağırıp eğlenirler. Taşlar cezalı oyuncu tarafından bulununca arama ve neticede oyun bitmiş olur. Ve bundan çocuklar çok neş'e duyarlar.

c. Meneli taş oyunu: İki kişi tarafından oynanan bir oyundur. Oyun malzemesi olarak fındık büyüklüğünde iki tertip yirmi beşerden elli taş ile yere oyulmuş sade kahve fincanı şeklinde ve büyüklüğünde, mene adı verilen iki sıra üzerine dizilmiş on oyuk kullanılır. Menelerden birine sıra bir oyuncunun ve ikinci sıra da ikinci oyuncunun olur. Her oyncu şahsına ait olan bu menelerden her birisine beşerden yirmi beş taşı yerleştirir ve oyuna hazır olunur. Oyunun icra tarzı şöyledir: Oyuna başlayan taraf, kendi sırasındaki menelerden arzu ettiğinden beş taş alır ve istediği taraftan, fakat mene atlamadan bu beş taşı birer birer diğer beş meneye tevzi eder. Taşın sonu nerede biterse onu takip eden ilk meneden tekrar olan taşlar alınır ve tevzie sıra ile devam olunur. Bu hareket epeyce tekrar edilir ve oyunun icra tarzı icabı öyle bir vaziyet hasıl olur ki, taşın bittiği meneyi takip eden mene boşalır, ancak, onu takip edenlerde taş bulunur. İşte bu boş mene atlanarak onu takip eden menede ne kadar taş var ise alınır ve bu taşlar oynayan oyuncunun olur. Sonra sıra diğer oyuncuya geçer. O da aynı hareketi yapar ve sıra ile bu numara iki oyuncu arasında devam eder. Neticede menedeki taşlar iki oyuncunun elinde toplanmış olur. Ve meneler boş kalır. Bundan

sonra oyuna yeniden başlamak üzere taşlar tekrar menelere yerleştirilir. Kimin taşı fazla ise, onun o kadar meneyi kapatmaya hakkı vardır. Meselâ 50 taştan 15 adedi birinin, 35 adedi de ikincisinin elinde olduğu farzedilse ikinci oyuncu kendi tarafından meneyi doldurduktan sonra ikinci sıradan daha iki meneyi kapatmağa hakkı vardır. Kapatılan menelerin sahibinden çıktığını belli etmek için etrafı çizilir. Bu mahsur menelere kadı adı verilir. Bazan her iki tarafın elinde toplanan taşlar beş adedi tam olmaz da meselâ: Birisinde 23 ve diğerinde de 22 taş bulunduğunu kabul etsek 28 taş beş meneye taksim edildiği zaman üç taş artar. İşte kimin elinde böyle ikiden fazla kalırsa, yarıdan fazla olduğu için diğeri tarafından tamamlanır ve bu taraf lehine bir mene kapatılır. Bu kadılarda toplanan taşlara hiç dokunulmaz ve bunlar sahibi bulunan oyuncuya ait olur ve oyunun sonunda yani diğer menelerde taş kalmadığı ve tekrarlanacağı anda bunda toplanan taşlar sahibi tarafından alınarak daha fazla mene kapatmaya bakılır. Ne zaman bu meneler kadı olarak hepsi mahsur bırakılırsa o zaman oyun tamam olur ve menesini diğerine kapattıran oyuncu oyunu kaybetmiş olur. Çok zevkli bir oyundur.

x x x

Çaylı, Fehim (1952). Ilgın çocuk oyunları: Top oyunu ve nevileri VI. *Türk Folklor Araştırmaları*, 2(38).

ILGIN ÇOCUK OYUNLARI: TOP OYUNU VE NEVİLERİ VI

Memleketimize futbol topunun girmesinden beri büyük-küçük futbol topu ile muhtelif oyunlar oynamaktadırlar. Biz bu satırlarda bir spor gayesiyle yapılan bu oyunlardan bahsedecek değiliz. Biz tâ ezeldenberi mahallin çocukları ve delikanlılarınca oynanan küçük lastik top oyunlarından bahsedeceğiz. § Top oyunu, aletle oynanan oyunların bir nevidir. Bunda da alet olarak küçük bir top kullanılır. Bu top, bazan lastik ve bazan da karasığır hayvanının tüyünden keçeleştirmek sureti ile yapılmış bir toptur. Bu oyunun nevilerine gelince; ikidir: a) Çelmeli top, b) Meneli top.

a) Çelmeli top oyunu: Oyun oynayacak şahıslar evvelki yazılarımızda bahsettiğimiz usullere baş vurarak evvelâ iki müsavi kısma ayrılırlar. Sonra önü meydanlık olan bir duvara bir metre kare büyüklüğünde bir kale çizerler. Oyuna kale tarafında kalacak kısmın tesbiti ile başlanır. Bunun için de kura çekilir, taş saklanır veya yazı mı tura mı diye para atılır. Oyunun icra tarzı: Kale başında kalan taraf oyuncuları sıra ile topu çelerler Karşı taraf oyuncuları da atılan bu topu tutmak için çalışırlar. Şayet karşı taraf çelinen topu yere değmeden tutarsa, topu çelen oyuncu sırasını kaybeder, yerini diğer arkadaşı işgal eder. Şayet top, tutulamıyarak yere düşürülmüş ise; top, düştüğü yerden kaleye atılır. Bu vaziyette top kaleye ya

isabet eder veya etmez. İsabet ederse; topu çelen oyuncu sırasını kaybeder. Eğer top kaleye isabet etmez sağa sola kaçarsa kale başında bulunan taraf için bir sayı kazanılmış olur. Kararlaştırılan sayıyı (meselâ: 25-30 v.s. gibi) taraflardan hangisi evvelâ yaparsa oyunu kazanmış diğer taraf kaybetmiş olur.

b) Meneli top oyunu: Bu, erkek çocuklar tarafından oynanan bir oyundur. Bunun için ne kadar oyuncu varsa, o kadar mene adı verilen ve oynanan topu istiab edebilecek kadar büyüklükte çukur açılır. Bu çukurların ortasında daha büyük ve ebe menesi adı verilen bir çukur daha kazılır. Evvelâ top muayyen bir uzaklıktan yuvarlanır. Kimin menesine girerse, o ebe olur ve topu atan şahıs ebenin sırtına biner. Ebe bu vaziyette, yâni sırtında adam olduğu halde topu menelere doğru yuvarlamaya devam eder. Bunlardan birisine sokmaya çalışır. Bu taşıma topun menelerden birisine veya ortadaki ebe mahalline girinceye kadar devam eder. Top kimin menesine girerse, o ebe olur ve eski ebe yeni ebenin sırtına biner. Top şahsa mahsus menelere girmez de ortadaki ebe menesine girerse o zaman ebe sırtındaki şahsı hemen yere indirir ve ebe menesindeki topu yakalayarak o anda etrafa dağılmış bulunan oyunculardan birisine vurmak ve dokundurmak için atar. Top kime isabet ederse şahıs ebelikten kurtulur ve top dokunan kimse ebe olur. Top isabet ettirilemezse eski hal devam eder.

x x x

Beşe, Enver (1950). *Safranbolu'da Bir Köylünün Hayatı: Bu da Bizim Köy*. Bursa, Gemlik, 115 s.

[*Yazar, önce Safranbolu köylerindeki oyunları (8 oyun) açıklamakta, sonra çocukların ürettiği oyuncaklara (9 oyuncak) yer vermektedir. Yazar oyuncak yapımını da oyun saydığı için bunlar da kitaba alınmıştır.* ***ed.notu***]

KÖYDE ÇOCUK OYUNLARI

1. Kulle oyunu: Bu oyun boy delikanlıların hem eğlenceleri, hem de güzel bir spordur. Kulle oyunu bütün iptidaliğine rağmen ehemmiyeti haiz bir spordur. Oyunda aşağı yukarı yirmi kişinin bulunması lâzımdır. Oyuna gidenler önce halkalaşırlar. Eş tutarak iki yana ayrılırlar. Oyun için bir kale sınırı tâyin olunur. Bu sıra yanyana ve ikişer karıştan on beş adım mesafede taş atma sınırı tutulur. İlk önce taş atacaklar, taş bulmaca veyahut sair bir şeklide tesbit edilir. İlk taş atacaklar ayrıldımı, oyuncuların her bölümü dikilen taşların bulunduğu hizaya, bir bölümü de yukarıya taş atılacak yerde ellerine üçer taş alarak dururlar ve sıra ile ellerindeki taşlarla aşağıda dikili

duran kayalara nişan atmağa başlarlar. Birinci kaya atılır, ikinci, üçüncü kayalar atılır, atan vuramazsa ikinci arkadaşı başlar, ikinci de vuramazsa üçüncü başlar, üçüncü attığı taşlarla taşları yıkarsa bu sefer aşağı taraf oyunu kaybetmiş olur ve taşları yıkan tarafı yenilenler omuzlarına bindirip üç defa alanı dolaştırılır. Yok taşı ilk atmağa başlayanlar attıkları taşlarla kayaları yıkamadıkları halde bu sefer karşı yakadakiler ellerine üç taş alarak yukarı geçer, dikili kayaları onlar nişan alırlar. Kulle oyunu gerek azaların kuvvetlenmesi ve gerekse nişan almağı öğrenmek için en güzel, yormadan eğlendirici bir spordur. Safranbolu köylerinde bir de daha küçük çocukların taş atma oyunları vardır. Küçük yavrular toplanırlar. Ellerine sayı ile beşer, onar taş alırlar. Bir mesafe tayin ederler, sıra ile o mesafeye doğru taş atmağa başlarlar, taşı kim daha ileri götürürse baş olur. Çocuklar arasında bu mesafe ve uzağa taş atma bittikten sonra yükseğe taş çıkarma başlar Çocuklar aynı büyüklükte ellerine birer taş alarak aynı zamanda bütün güçlerini zorluyarak ellerindeki taşları havaya fırlatırlar, hangisi daha yükseğe çıkarsa o birinci sayılır. Daha sonra hedefler yapılarak taşlarla nişan almalar başlar. Hedefe isabet ettiren taş oyunlarında birinci ilân olunur. Köy çocukları bu taş oyunlarile kuvvetlerini arttırdıkları gibi birbirlerinin güçlerini de ölçmüş olurlar.

2. Araç kesmesi: Araç kesmesinin ekseriyetle kız çocukları oynar, oyundan önce iki elebaşı seçilir, elebaşılar oyunu idare eden ustalardır. Elebaşılar beraber çalışacakları arkadaşları seçerler. Bu suretle oyan kafilesi ikiye ayrılmış olur. Oyuncular ikiye ayrıldıktan sonra bir merkez yapılır, ortaya büyük bir çukur eşilerek kocaman bir taş konur. Burası oyun kalesi ittihaz olunur. İlk önce kura ile kaleye geçenler tayin edilir. Kazanan taraf kaleyi işgal eder. İkinci partide kalanlar kaleyi işgal edenlerden tekme yemeden kalede dikilen büyük taşın üzerine basabilirlerse ne âlâ, yok taşa basmadan kaleden olanlardan tekme yerlerse oyundan ihraç olurlar. İşte kalede olanlarla, dışarıdan hücum edenler arasında hesaplı bir mücadele başlar. Bu mücadele çok yerindedir. Çünkü dışardaki bir oyuncunun tekme yemeden kaleye yaklaşıp taşın üstüne basabilmesi epey zordur. Oyuncular, önce bir kale tayin ederler. Herkes eline çubuğunu alarak kalenin bulunduğu yerde çömelir. Çubuğu ince olan alt uçucu yere birkaç defa hızlı hızlı vurduktan sonra çubuğu elinden bırakır. Yere vurulmasından doğan tazyik neticesinde çubuk kaleden bırakılır. Yere vurulmasından doğan tazyik neticesinde çubuk kaleden fırlar. Her oyuncu sıra ile elindeki değneği bu suretle fırlatır. Oyunda en geride kalan değneğin sahibi ebe olur. Önce ebenin değneği kaleden iki adım öteye yatırılır. Bu sefer oyuncular yeniden aynı işi tekrarlar. Şu şart ile ki, çocuklar değneklerini yerdeki değneği vurmak üzere fırlatırlar. Ebe, yerde yatan değneği vuramıyanların değneğini

zapteder. Meselâ ebenin değneğini bütün oyuncular vuramazda en sona kalan oyuncu vururşa, bütün arkadaşlarının değneğini kurtarmış olur. Birde oyuncularda tos vurma vardır. Tos, değneğin kalın tarafının ebenin değneğine vurarak onu ileri sürmesidir. Bunun üç şekli vardır. Birinci şekilde değneğin kalın ucu ebenin değneğinin tam ortasına vurarak onu üç karış ileri sürer. İkinci şekilde ebenin değneği iki karış, üçüncü şekilde ise bir karış ileri sürülmüş olur. Tos hakkının tâyini, oyuncuların seçtiği bir hakem heyetine aittir. Tos sahibi, hakem heyetinin kararile fazla olarak cıldabir yani birden üçe kadar kullanılır. Şayet vururşa kendisi ile birlikte bütün arkadaşlarını kurtarır. Vurarmazsa ebe, değneklerin hepsini tutar ve bunları birer birer yerde yatan kendi değneğine atar. Meselâ dört değnek, kendi değneğine vururşa bu değneklerin sâhipleri yeniden değnek koşusu yaparlar. Bu defa da kezalik en arkada kalan ebe olur. Bütün oyuncular vuramazda, ebe topladığı bütün değnekleri attığı halde o da vuramazsa oyunda ikinci devre başlar. Bu devrede de ebe yine ebelikte kalır. Bu sefer oyuncular sağ dizlerini yukarıya kaldırarak değneği sektirmek suretiyle atarlar Bu şekilde de muvaffak olmazlarsa değnek ayak üzerinde atılır. Şayet ayak üzerinde de muvaffak olunamazsa ebenin değneğinin bulunduğu yerden birer birer ebenin üzerine binilir. Ebe oyuncuları kaleye kadar arkasında taşır.

3. Aşkıya: Safranbolu köy çocuklarının oynadıkları oyunlardan biri de budur. Köylülerin aşkıya dedikleri bu oyunu, İstanbul çocukları da hırsız polislik bazı değişikliklerle oynarlar. Oyuna başlarken çocuklar tek mi, çift mi diye kol ölçmek suretile ayrılırlar. Bunların tekleri aşkıya, çiftleri jandarma olur. Aşkıyalar bir tarafa ayrılırlar. Güya gece olur. Jandarmalar karakolda uyurlar. Aşkıyalar gelen jandarmaların ötesini berisini çalarlar ve birer birer karakoldan kaçarlar. En sonraya kalan karakoldan çıkarken patırtı yapar. Bu gürültüden jandarmanın birisi uyanır. Arkadaşlarını da heyecanla uyandırır. Bütün jandarmalar kalkar, herbiri bir tarafa dağılarak hırsızlan takibe başlarlar. Hırsız yakalanır yakalanmaz iki kolunu açarak teslim olur. Bu sefer hırsızlarla jandarmalar arasında çok çok meraklı bir didişme başlar. Meselâ tutulan hırsızın yanına diğer bir arkadaşı yaklaşıp koluna vururşa, oyun türesi icabı olarak, hırsız kurtulmuş olur. Bu suretle aşkıyanın jandarmaların eline düşmesi bir hayli güçleşir ve oyun bu suretle uzayıp gider. Alayı oyunu Safranboluda ve köylerinde bir de alaylı oyunu oynanır. Bunu, onbeş, yirmi kişi oynar. Oyuna girenler el ele vererek bir halka yaparlar. Bu halkanın bir ucu açık bırakılır. Oyunculardan ele başılığa ayrılan oyuncu, yavaş yavaş gelip halkanın önünde durur. Muayyen bir beste ile şu sözler söyler: Alaylı/ Bulaylı/ Kimi kolaylı. Buna halkadan birisi cevap verir: Ne istersin/ Ne istersin/ Bizim alaylı. Bu sefer, gelen ebe kadın

aynı eda ile mukabele eder: Şurada bir güzel gördüm/ Ondan isterim/ O güzelin adını/ Bize bildirin/ Halkadan tekrar cevap verilir: O güzelin adı/ Bayan Fatmadır/ Hanımdır/ Canımdır/ Kendi varamaz. Ebe kadın tekrar bunları karşılar: Eşim ile / Dostum ile/ Sandığım ile/ Sepetim ile/ Varır alırım der ve: Gel deyip halkadan bir kız çekerek alır. Bu şarkıyı oyun halkadaki bütün kızlar bitinceye kadar devam eder. Elebaşı kadın bütün kızları aldıktan sonra analarının evinden gelen haber üzerice onları evlerine gönderir. Bu kızlar analarının evine de doğrudan doğruya gitmezler. Delice oyunlar yaparak giderler. Bazı gökteki yıldızları sayarak, bazısı topallıyarak, bazısı tüfenk atarak, şarkı söyliyerek ve daha başka türlü türlü oyunlar yaparak giderler.

4. Bidduğdu: Bu oyun da Safranbolu köy çocuklarının severek oynadıkları bir oyundur. Bu oyun köy çocukları arasında ekseriyetle yaz geceleri ay ışığında seyrek ağaçlı çayırlarda oynanır. En önce o bir oyunlarda olduğu gibi taş tutmak suretile ebe tayin edilir. Bidduğduyı oynayabilmek için oyuncuların on beş, yirmi kişiyi bulması lâzımdır. Oyun başlarken ebe bir duvara veyahud herhangi bîr ağaca yüzünü çevirir. Oyuncular saklanıncaya kadar gözleri kapalı olarak bu vaziyette kalır. Oyun töresi gereğince oyuncunun arkadaşlarına hile yapması, yüzünü çevirip gözlerini açarak arkadaşlarının nereye sakladığını gözetlemesi lâzımdır. Bu türeyi saymıyan arkadaş çocuklar arasında belli oldu mu bir daha oyuna katılmaz. Oyuncular hep dağılıp birer yere saklandıktan sonra yerini en emin bulan çocuklardan birisi: Bidduğdu, diye bağırır. Bu ses üzerine ebe yerinden ayrılarak arkadaşlarını aramağa başlar. Ebe arkadaşlarını ararken saklanan çocuklar ebeye gözükmeden kenardan, köşeden gelip kaleye yaklaşırlar, ebenin gözünü kapayıp yüzünü dayadığı yere elini basar ve: Ebe görmesin, derler. İşte ebe görmeden her oyuncu gelir, kaleye elini basabilirse birinci kez ebe seçilen arkadaş tekrar ebe olur. Yok şayet ebe, saklanan arkadaşı saklandığı yerde bulur ve ondan önce gelin kaleye: Ahmedi gördüm, diye elini basabilirse ebelikten kurtulur. Bidduğdu İstanbul çocuklarının sablanbaç oyunlarına benzeyen bir oyundur.

5. Çilingir: Safranbolu köy çocuklarının oynadıkları güzel oyunlardan birisi de çilingir oyunudur. Bu oyun İstanbul çocuklarının kaydırak oyununa benzer. Hemen bütün oyunlarda olduğu gibi çilingir oyununa da ebe taş tatmak suretile bulunur. Oyun başlarken ebe kaleye ayrılır. Kaleye dik bir taş veyahut bir teneke konur. Kaleden yedi sekiz adım kadar ötede diğer oyuncular için bir çizgi yapılır. Her oyuncu eline üç taş alır. Bu taşla oyuncunun kaledeki dikili taşı vurmağa çalışırlar. Elindeki üç taşı birer birer attıktan sonra kaleyi yıkamıyan oyuncunun taşları kalenin o bir tarafına geçer. Bu oyuncu ebenin gafletinden istifade ederek yahut başka bir

arkadaşının kaleyi yıkmasile kaleyi göz açıp taşını kurtarabilirse ne âlâ. kurtaramazsa taşını kurtarıncıya kadar başka taş alıp oynıyamaz. Herhangi bir oyuncunun attığı taşla kale yıkılırsa ebe kaleyi düzeltmek mecburiyetindedir. Kale her yıkılır yıkılmaz bütün oyuncular koşup taşlarını alarak atma sınırına gelirler. Taşını eline alıpta sınıra gelmeden ebe tarafından sırtına vurulan oyuncu ebe olur ve ebe ebelikten kurtulur. Bir de oyunda kale yıkıldığı vakit ebe kaleyi düzeltinceye kadar taşının yanına varıp onu alıp geri dönmeğe vakit bulamıyan taşına el sürmemek suretile kale bir daha yıkılıncaya kadar bekler veyahut taşa hiç eli sürülmeden ayak yardımıyle oynanıp sağ ayağının üzerine çıkarır ve ayağını hızla yukarıya doğru kaldırır, taşı havaya kaldırır ve elleriyle kapar. Bu takdirde kollarını sallıya sallıya taş atma sınırına gidebilir, ebe dokunmaz. Yok taşı ayağının üzerinden fırlatınca elleriyle kapmağa muvaffak olamazsa ebe üzerine vurur ve taşını kapamıyan oyuncuyu ebe yapar, ebenin değişmesiyle oyun yeniden başlar.

6. Met: Met oyunu Safranbolu köy çocuklarının çok severek oynadıkları bir oyundur. Bu oyunu çocuklar yazları oynarlar. Oyunun oynanacağı saha, açıklık olmak lâzımdır. Fakat oyun tarlada oynanmaz. Oyun sahasının sert topraklı olması şarttır. Oyun seksen santim uzunlukta ve bir buçuk santim kutrunda bir çomak ve keza aynı kuturda takriben yirmi santim uzunluğunda Metle oynanır. Metin iki uçları kurşun kalem açılır gibi yontulur, mahrut haline getirilir. Oyun başlamadan önce diğer bir çok oyunlarda olduğu gibi taşı tutmak suretiyle ele başı tayin edilir. Ele başı oyunu idare eder. Diğer oyuncular seksen santim boyundaki çomaklarını ellerine alırlar. Kale yapılır. Kaleye de yirmi santim kadar büyüklükte ve on santim eninde bir taş, konulur. Kaleden on beş yirmi adım ötede oyuncuların durması için bir sınır çizilir. Kaledeki taşın üstüne Met konur. Ele başı metin kalem ucu gibi yontulan başına vurur. Met süratle kaleden havalanır. Bu sefer ele başı metin yere düşmesine meydan kalmadan Metin merkezine elindeki çomakla vurup Meti şiddetle kaleden uzaklaştırır. Kaleden fırlıyan meti sınırda bekleşen oyuncular ellerindeki çomakla geri çevirmeye çalışırlar. Meti ne kadar geri çevirebilirlerle o kadar iyidir. Çünkü, Metin düştüğü yerden kaleye kadar olan mesafe adım sayılır ve ele başı lehine sayı yazılır ve hem metin kaleye yaklaşması ile ebenin çomağını nişan almak o nispette kolaylaşır. Ele başı meti kaleden fırlatınca çomağın kalenin üzerine yatırır. Çomağın düştüğü yerde sayı sayıldıktan sonra kalenin üzerinde yatırılan ele başı çomağı nişan alır. Şayet bu nişan muvaffak olurda kalenin üstünde yatan çomağa Met değerse Meti geri çeviren ve çomağı nişan alan ele başı olur. Bir de met çomakla geri çevrilmezde elle tutulur. Met elle tutulduğu takdirde ele başı sayılamaz, meti eliyle tutan tuttuğu yerden kalenin üzerinde yatan değneği nişan alır, vurabilirse ele başı olur.

Vuramazsa kaleci tekrar meti kalenin üzerine yatırarak ilk başladığı gibi oyuna tekrar başlar. Met heyeti umumiyesi itibarile güzel bir spordur. Mette yalnız beden hareketleri yapılmaz, aynı zamanda nişan almağa da alışılır. Fakat bu güzel oyunun açık bir mahsuru şudur ki, Metin sivri uçları kapıyoruz, çeviriyoruz derken göze batarsa körlüğe sebebiyet verir. Köy çocukları arasında bu hadiseler biç eksik olmaz, onun için Met köy büyüklerinin oğullarını oynatmak istemedikleri bir oyundur.

7. Ebe kışkış: Ebe kışkış Safranbolu köylerinde oynanan bir oyundur. Bu oyun ekseriyetle kış geceleri çardakta sofa veya büyük odalarda oynanır. Ebe kışkış burada yalnız çocukların oynadıkları bir oyun değildir, bu oyuna büyükler de meraklıdır, Oyun İstanbulluların kör ebesine muadildir. Oyundan önce taş tutularak oyunculardan birisi ebe olur. Ebenin gözü ihtimam ve itina ile hiç görmiyecek bir tarzda sıkı sıkı bağlanır. Ebenin gözü bağlandıktan sonra el parmakları gösterilerek kaç diye sorulur. Ebe bilemezse gözü görmüyor demektir. Bazan kurnaz ebeler görürler de görülüyor sanılsın diye doğru söylemezler. Fakat oyun icabı doğru söylemek şarttır. İşte ebenin gözü adam akıllı bağlandı ve görmediğine kanaat edildi mi, ebenin gözünü bağlıyan elebaşı: Ebe önünde su var, atla der. Ebe zıplar Tekrar: Ebe önünde taş var atla, der ebe tekrar zıplar ve: Zıpladım, der. Bu sefer ebebaşı: Ebe cami önüne tahılcı gelmiş, gördün mü? Ebe: Görmedim, diye cevap verir. Bu sefer elebaşı tekrar: Tahılın üzerine kuşlar konmuş kışkalayalım mı? der, ebe kışkalayalım diye cevap verir. Elebaşı bu seferde etrafındakilere el ile dağılmalarını işaret ederek: Ebe kışkış, diye bağırır. Oyuncular dağılırlar. Ebe o köşeden o köşeye koşarak oyuncuları yakalamaya çalışır. Oyuncular da ebenin etrafında gürültü yaparlar. Hafifçe orasına burasına dokunup kaçarlar. Ebe bu çabalamalar arasında hep ses gelen noktaya koşar ve nihayet birisini yakalar. Yakalamakla ebe, ebelikten çıkamaz. Yakaladıktan sonra gözleri kapalı olarak yakaladığı oyuncuyu bilmesi ve kim olduğunu söylemesi lâzımdır. Onun için yakalanan hiç ses çıkarmaz, soluk bile almaz. Ebe yakaladığı oyuncunun orasını burasını elliyerek kim olduğunu tayine çalışır ve yakaladığı çocuğun kim olduğunu bilir, söylerse ebelikten kurtulur. Bilemezse yakaladığı adamı ele başının emrile bırakır. Tekrar ikinci birisini yakalamağa çalışır. Ebe kışkış oyununda elebaşı yakalansa da ebe olamaz, onun vazifesi oyunu idare etmek ve hakemlik yapmaktan ibarettir.

8. Altıev: Safranbolu köy çocuklarının oyunlarında biri de altı evdir. Bu oyun damayı andıran bir oyundur. Bu oyun biraz zekâ ve daha ziyade de mümarese işidir. Oyunu kavrayamıyan oyuncu evlerini kaybeder. Altı ev oynatmak için en önce otuz santim boyunda ve onbeş santim eninde müstatil şekilde toprak çizilir. Bu çizgi üzerinden yekdiğerine muvazi altı bir tarafa

altı bir tarafa olmak üzere oniki tane çukur kazılır. Çukurun altısını bir oyuncu, altısını da diğer bir oyuncu alır. Bu çukurlara kale denilir. Oyuncular renkleri değişmek suretile on sekizer tane taş alır ve bu taşları üçer tane kalelerine doldururlar. Bütün bunlar bittikten sonra ilk önce taşını oynatacak tarafın tayinine sıra gelir. Bunun için de iki oyuncu arasında taş tutulur. Taş saklıyanın taşı hangi avucuna sakladığını bilen kaledeki taşını oynatmaya başlar. Oyuncu evlerinden hangisini isterse boşaltır ve boşalttığı evin üç taşını sıra ile gelen kalelere doldurur. Birinci, ikinci kaleye koydu, üçüncüye de üçüncüdeki dördü taşı kaldırır, bu sefer o kaleyi de boşaltır. Bu dört taşı sıra ile kalelere taksime başlar ve bu suretle taşın bittiği her son kaleyi boşaltır. Taşları dolaştıra dolaştıra öyle olur ki, bazı kalede hiç taş kalmaz, bazısında 9-12-15 taş birikir. İşte kaleler boşalıpta elde kalan taş kendi tarafından boş bir kaleye girdi mi o kalenin karşısında bulunan kale dolu ise bütün en son taşın tesadüf ettiği kalelerin mukabil tarafındaki kaledeki taşları alır, esir eder, kendi haznesine boşaltır. Söz gelimi böyle dolaştırırken elindeki en son taşın tesadüf ettiği boş kalenin mukabil tarafından taş bulamazsa oyunu bırakır. Bu sefer karşı taraf kalelerindeki taşı oynamaya başlar. Bu oyun bir tarafın karşındakinin bütün taşlarını zabdedip kalelerini boşaltıncaya kadar sürer. Altı ev Safranbolu'da köy çocuklarının onüç, onbeş yaşlarına girdikleri zaman oynadıkları zevkli bir oyundur.

9. Beş taş: İstanbul çocuklarının da oynadıkları bu oyunu, Safranboluda köy çocukları da oynarlar. Yalnız köylerde oynanan beş taş oyunu İstanbullu yavruların oynadıkları kadar mufassal değil daha basittir. Bu oyun bir kaç arkadaşla oynanır. Oyuna başlamadan önce çocuklar, beş küçük çay taşı bulurlar. Oyunu alan oyuncu bu beş taşı iki avucunun içine alarak yere serper. Serpilen taşlardan bir tanesini eline alır. Bu taşı yukarıya fırlatır. Yukarıdaki taş düşünceye kadar yerden bir taşı avucuna alıp, avucunun yukarıdan sükût eden taşın hizasına açar ve onu tutup avucundaki taşı havaya fırlatır. Başlangıçta birer birer topladığı taşları ikinci defasında ikişer ikişer toplar. Üçüncüde üçünü birden ve dördüncüde yerdeki dört taşı birden toplamak mecburiyetindedir. Taşların dördü birden toplanabilirse, oyunun köprü faslı başlar. Oyuncu elindeki beş taşı yere serper ve içinden beğendiği bir tanesini alır. Şehadet parmağını orta parmağının üzerine yatırır baş parmağı ile orta parmağından bir köprü kurar. Bu köprüden arkadaşının intihap ettiği taşı diğerlerine hiç el dokundurmadan elindeki tek taşı yukarı atıp o ininceye kadar parmaklarile sürükleyip köprüden geçirilir ve yukarıya fırlattığı taşı bir lahzada avucunu açar ve kapar. Tabii kapayamazsa oyunu kaybeder ve sıra ile hiç bir yerine dokundurmadan üç taşı da köprüden geçirir. İkinci köprü şahadet parmağı ile orta parmak arasında yapılır. Burada da oyun aynı şekilde ceryan eder. Üçüncü köprü şahadet parmağı ile

orta parmak kapatılarak yüzük parmağı ile yapılır. Dördüncü iki orta parmak kapatılıp şahadet parmağı ile serçe parmaktan yapılır. İşte bu bütün köprülerden taşlar muvaffakiyetle geçirilebilirse beştaş avucunun içine alınıp elin üzerine getirilmek üzere atılır. Elin üzerinde hiç taş kalmazsa oyuna karşı yakaye geçer. Oyunda elin üzerinde kalan her taş beş sayı sayıldığından, el üstünde kalan taşlar bu suretle oyuncunun lehine sayı olarak geçer. Beştaş oyunuda Anadoluda yaz oyunlarındandır. Bu oyunu Safranbolu köylerinde yalnız küçükler değil deli kanlılar ve büyücek kızlar da oynar.

Oyuncaklar

Tuzak: Safranbolu'da köy çocukları ağaç dalarından ve tahta parçalarından birçok oyuncaklar yaparlar. Tuzak da köy çocuklarının küçük bir tahta parçasından yaptıkları güzel bir oyuncaktır. Çocuklar bu oyuncakla aynı zamanda kuş tutar. Tuzağı yapmak için önce otuz santim boyu, yirmi saatim eninde ve takriben iki santim kadar kalınlıkta mustatil şeklinde bir tahta kesilir. Tuzak tahtası bundan daha büyük de olabilir, bu boy umumidir. Hazırlanan tahtanın iki tarafına yekdiğerlerine muvazi olarak delikler açılır. Bu delikler ince burgu ile yapılır. Delikler açıldıktan sonra at kuyruğundan kesilip sağlam bir şekilde önceden örülüp hazırlanan kıllar deliğin üzerinden geçirilip altından düğümlenir. Bu düğümler kılın tahtadan boşalmamasını temin eder. Deliklerden kıllar karşılıklı geçirildi mi, üstünde kalan kıllar ilmek edilir. Şimdi tuzak yapılmıştır. Tuzağı yapan çocuk tuzağını küçük serçe kuşlarının en kalabalık olduğu bir yere götürüp bir ağacın iki dalı arasına sıkıştırır. Üzerine kuşların gelip yemek maksadıyla konmaları için arpa, buğday ve mısır gibi hububat saçar. Kuş yemleri yemek üzere tahtanın üzerine gelir, gezinmeye başlar, gezerkende ayağı ilmeğe takılır, sallanır kalır.

Kalbur kapan: Köy çocukları bir de kalburla kuş tutarlar. Bu beklemek suretile yapılır. Önce kuşların kalabalık bulunduğu bir yere giderek çocuk kalburu kurar. Kalburun bir ucuna ip bağlar, aynı ucu kaldırıp onbeş yirmi santim boyunda bir çomakla tutturup yerden kalkmamasını temin eder. Kalburun altına ve kenarlarına yem serper, ipin bir diğer ucunu da tutup bir yere saklanır, ipin ucu elinde olduğu halde beklemeğe başlar. Kuşlar gelir, önce etrafındaki yemleri yerler ve daha sonra birer birer kalburun içine girmeye başlarlar. İçeriye kâfi miktarda kuş girdimi, çocuk elinde tuttuğu ipi çekiverir. İp çekilir çekilmez kalburu kaldıran çomak kayar ve kalbur kapanır, kuşlar içeride kalır. Bu iki kapan köy çocuklarına 8-9 yaşlarında oynadıkları ve kuş tuttukları kapanlardır. İşte kendi kendilerine yarattıkları bu kabil eğlenceler köy çocukları için aynı zamanda bir nevi

avcılık başlangıcıdır da. Safranbolu köylerinde çocukların bu gibi oyunlarla meşgul olması 14 ve nihayet 15 yaşlarına kadar sürer, bu yaşları bulduktan sonra köylerde çocuk kendini bütün bütün işe bağlar, bununla beraber köy çocukları daha mektebe giderken, 7-8 yaşlarından itibaren iş görmiye başlarlar. Bittabi bu yavruların gördükleri işler de kendi güçlerine ve küçüklerine göredir. Bunların yaptıkları işler, hergeleye inek katmak, sığır gütmek davar önüne çakmak gibi ufak tefek işlerdir.

Kapanlar: Avcılık insanlar için en çekici bir eğlencedir. Gerçi, hayvanlar da biribirini avlamaktan zevkalır. İşte, yaşamanın zarureti gibi olan avlanma, Safranbolu köy çocuklarında da pek küçükken başlar, çocuklar ilk önce, tuzak ve kalbur kapanıyla başlayıp yaşları ilerledikçe tetricen av aletleri olan kapanlara da çağaltırlar. Bittabi bu küçücük avcıların, ellerinde silâhı ve bacaklarında da babaları ve ağabeyleri gibi dere tepe aşacak kuvvet olmadığından avcılıkları kendi yaşları ve küçüklüklerile mütenasipti. Yukarıda da yazdığımız gibi Safranboluda köy çocuklarının üç-dört çeşit av aletleri vardır. Kapanlar, seyyar ve basit iki şekilde yapılır. Sabit kapan, toprağa açılan çukurla yapılır. Kapama kurulması için önce kuşların en çok uğradıkları yeri bulup seçmek, lâzımdır. Bu kapanlara girecek kuşlar mevsime göre değişir. Sonra serçe, karabakal, büyüklü küçüklü kuşların belli olan beslendikleri mevsimler vardır. Yer kapanlarını kurmak için önce toprağa bir çukur kazılır. Bu çukurun içi döğülerek sertleştirilir ve kenarına kalem kalınlığında yuvarlak bir kaç çomak çakılır. Bu ağacın bir tıpkısı daha hazırlanır. Bunlardan başka, bir de kapanın hacmile mütenasip ağaçtan çatal bulunur. Bu çatal, ekseriyetle ağaçların uç dallarından kesilir, çukurun içine bir miktar yem konur. Önce çatal toprağa çukurun kenarına gömülen tahtanın ucuna yerleştirilir. İkinci hazırlanan değnek de çatalın ucuna üstünden konur. Bu üst değneğin üzerine çukurun üzerini kapatacak büyüklükte bir taş konur. Bu taş üstündeki değneği tazyik eder, değnek de ortada kalan çatalı sıkıştırır. Çatalın iki ucu çukurun ortalık yerinde muallâkta kalır. Kuş yem yemek üzere çukura girerken önce çatala basar, çatal düşer, çatalın düşmesile üsteki değnek kayar, kapak olarak kullanılan taş çukurun üzerine kapanır, kuş içeride kalır. Bu sabit kapanlardan başka bir de seyyar kapanlar vardır. Bu seyyar kapanların yapılması biraz güçtür. Seyyar kapanlar süpürgelik veyahut mısır sapından yapılır. Bunları yapmak için önce yirmi santim en, otuz santim boyunda iki tahta kesilir. Bu tahtalardan bir tanesinin dört ucuna kenarlarına birer ince değnek geçirilir. Bu ameliye bittikten sonra süpürgelik sapları, otuzar .ve yirmişer santim boyunda olmak üzere beş-on tane kesilir. Her kesilen parçanın uçlarından ikişer santim ara ile delikler açılır. Bu delikler karşılıklı tahtaya geçirilen değneklerden geçirilir. Bu suretle saplar onbeş-yirmi santim

yükselir. Bu yakılma alet aralıklı küçük bir kutuya döner. Müstatil şeklini alan kapanın dar bölümlerinden bir yanına toprak kapanlarda toprağa sokulduğu gibi tam ortalık yerinden bir sopa geçirilir. Tekrar çatal yapılır. Kesilen tahtalardan ikinci kısım kapan olarak üstü konur. Tıpkı toprak kapanlarda olduğu gibi alt üst damak ortadaki çatalı sıkıştırır. Kapağın üzerinde de ağırlık olsun diye bir de büyücek taş konur. Kuş gelip kapana konan yemi yemek üzere içeri girerken çatala basar, çatal kapanın içine düşer ve üst damak kayar, kapan kapanır ve toprak kapanlarda olduğu gibi kuş içinde kalır.

Kubur: Safranbolu köy çocuklarının, en sevdikleri oyuncaklardan biri de kubur denilen oktur. Kubur tahtadan yapılır. İçinde tel veya çivi konarak nişancılık öğrenilir. Kubur yapmak için önce 35-40 santim boyunda ve 10-12 santim eninde sağlam bir tahta kesilir. Bu otuz beş santim boyundaki tahtanın yirmi santimi alelümüm av tüfeklerinde olduğu gibi namlıya bırakılır, geri kalan onbeş santim de sap, yani dipçik olarak bırakılır. Kaburun sapı tüfek dipçiği gibi düzenle traş edilip mükemmel bir halle konulduktan sonra namluya ayrılan yirmi santimlik kısım inceltilir ve düzeltilir. Namlunın üst bölümü yarım santim kadar kavis şeklinde eşilir, bir havuz yapılır. Namlunun onbeşinci santiminde eşilen yerin karşılıklı iki tarafına birer kerte yapılır. Namlu bölümünün ucuna alttan yuvarlak bir delik açılır. Bu delikten alestikiyetli bir ağaç geçirilip ağacın iki ucu kirişle bağlanır. Kuburu kurmak için namlunun altındaki delikten geçirilip iki ucu kirişle bağlanan ağaç gerdirilir. Kiriş namlunun üstündeki onbeş santim geride açılan kerteğe takılır. Kirişin önüne yukarıda da izah ettiğim gibi ya bir çivi yahut bir tel konur ve kertenin tam altına gelen dili nişan alındıktan sonra oynatılır. Kiriş yerinden süratle sıçrar, çiviye çarpan ve hızla çukurdan hedefe doğru çıkar. Bu köy çocuklarının küçüklük çağlarındaki tabancalarıdır.

Şakırdak: Safranboluda köy çocuklarının tahtadan yaptıkları oyuncaklardan biri de şakırdaktır. Bu oyuncak padavra tahtasından yapılır. Padavra tahtası üç santim kalınlığında ev üstlerine örtülen ince bir tahtadır. Bu tahta kırk santim boy ve onbeş santim eninde kesilir. Ortasında bir ucunda on santim yer kalıncaya kadar itina ile yarılır. Ayrıca iki santim genişliğinde bir de delik tahta hazırlanır. Bu dil tahtanın yayılmıyan bölümünün yan tarafına gebgebi (küçük bakır çivi) ile mıhlanır. Bu bittikten sonra yayılan kısmın uçtan ve üç santim aşağısından tam ortaya iki taraflı bir santim kadar kuturla yuvarlak bir delik delinir. Bunlar bir yandan hazırlanırken, diğer yandan top denilen platon hazırlanır. Bu piston yirmi boy ve bir santim kutrundadır. Fakat top olarak kullanılacak bölüm iki santimdir. Bu top kartilerek tam bir daire haline konulur. Topta bir tarafı sap

bir tarafda önce hazırlanan yarık tahtadaki deliğe geçirilmek üzere bir uç bırakılır. Top tahtadan geçtikten sonra yarık tahtanın tam ortasında kalır Önce tahtada çakılan dilin bir ucu topun kestiklerinin içine girer. Çocuk oyuncağı yapıp bitirdikten sonra saptan tutup hızla döndürmeğe başladı mı top döner, dil kertiklere çarpar ve şakırdar. Bu oyuncak Safranbolu köy çocuklarının 9-10 yaşlarında oynadıkları oyuncaklardır. Oyuncağı çocuklar kendileri yaparlar.

Kütlek: Safranbolu köy çocuklarının ağaç ve tahtadan yaptıkları oyuncaklar içinde kütlek ve boro da araştırmağa değer bir oyuncaktır. Kütlek kuş burnu denilen sert ağaçtan yapılır. Bu ağaç on-on beş santim boyunda ve azami üç santim kutrunda kesilir. Önce ağacın iki ucu düzeltilir. Sonra burgu ile tam ağacın merkez noktasından delinerek bir baştan diğer başa kadar ortadan açılır. Bu ameliye bittikten sonra ya kızılcık dalı veyahut ta buna benzer sert bir ağaç dalından bir parça kesilerek tam dilin deliğine girebilir şekilde yontulur. Bu ağacın içeri girecek kısmından başka on santim kadar sap bırakılır. Sap inceltilmez, olduğu gibi kalır. İşte, kütleğin içine girecek kısım da hazırlandıktan sonra pür denilen ve dağlarda kendi kendine yetişen küçük çam ağaçlarının efin denilen sert meyvesi toplanır. Bu efin denilen meyve nihayet bir nohut büyüklüğündedir. Kütlek yapılıp hazırlandıktan sonra çocuk efinin beş on tanesini ağzına alır. Islatıp kütleğin deliğine koyar ve elindeki ince delikten girecek çöp deyneği sapından tutup efinle birlikte içeriye doğru sürer. Tam efin ortaya geldi mi avucunun orta yerile sapa hızla ve şiddetle vurur. Bu şiddetli vuruştan doğan tazyik ile efin kütleğin diğer ucundan çıkarken tüfek gibi patlar. Kütlek köy çocuklarının ağaçtan yaptıkları oyuncak tabancadır.

Boru: Köy çocuklarının ilk baharda ağaçlara su geldiği vakit ceviz ve söğüt dallarından kesilen kabuklarla yapılan boru, düdük fasilesinden bir oyuncaktır. Uzunca kesilen ceviz dalı yukarıdan aşağı helezoni bir şekilde çizilir ve çizildikten sonra bıçak sapı veya bir küçük taşla çevire çevire üzerine vurulur. Kabukla öz arasındaki bağ çözülünce, çizgilerden kabuk açılmağa başlar, bıçağın ucuyla hafif hafif kabuk özden sıyrılır, tamamen ayrılır. Özden ayrılan kabuk şekerci külahı, boru şeklinde dolanır. Borunun geniş kalın kısmı çalı dikenile tutturulur. Şimdi boru hazırdır. Fakat bu boruyu öttürmek için Zübzübü (Bu boru Bartın çocukları tarafından da yapılır. Orada borunun adı 'Çukçuk'dur.) denilen bir parçaya ihtiyaç vardır. Zübzübüyü kiraz veya cevizin en ince ve körpe dallarından yapılır. Zübzübü en çok beş santim boyunda kesilir, ağacın özile kabuğu üzerinde vurularak ayrılır, öz atılır kabuk kalır. Bu beş santim boyundaki kabuğun bir ucu ağızda ıslatılıp yumuşatıldıktan sonra bir santim kadar birbirinin hafif üzerindeki yeşil olan kalın kabuğu yontulur. Bu bir satim uç iki tarafından

yırtılmadan öyle yontulur ki, adeta ince bir zar haline gelir. Sonra da Zübzübünün yontulmadan ucu, borunun uç ve ince olan bölümüne geçirilir ve sıkıştırılır. Bu işler bitip incelenen zübzübeyi ağza alıp üfleyince sert bir boru sesi çıkar. Bu da köy çocukların ağaç dalından yapılmış asker borusudur.

Yayık: İlk baharda, çocukların keza yukarıdakiler gibi ağaçlara su geldiği vakit başlı başına bir eğlencesi de yayıktı. Yayık körpe çam ağaçlarının mevzun uç ve göbek dallarından yapılır. Bunlar büyük yayıkların bir taklididir. İlk önce dal kesilir, kesilen daldan on santim kadar sap bırakılarak yirmi ile otuz santim arasında yayıklık bîr yer bırakılıp fırdolayı çizilir. Bu otuz santimlik parça sert bir taş veya tahta üzerinde yatırılıp bıçak veya kama sapıyla döndürüle döndürüle vurulmaya başlanır. Bu vaziyette özle kabuk gevşer, fakat yayığı çıkarmak, düdük gibi kolay değildir. Söz gelimi düdüğü küçük çocuklar yapabilir. Lâkin yayık için bu işe alışmış el lâzımdır. Gevşedikten sonra da özden kabuk ayrılarak çıkarılır. Bu kez sap olarak bırakılan bölüm beş-altı santim kalıncıya kadar kesilir. Ve bu beş altı santim sap yayığın altını tıkamak için kullanılır. Bu suretle yayığın bir ucu açık bir ucu kapalı kalır. Yayık bu suretle bitirildikten sonra iş içinde yoğurt döğmekte kullanılacak olan pistonun hazırlanmasına gelir. Bu piston yayığın boyundan sekiz-on santim daha uzun bir ağaçtan yapılır. Ağaç adam akıllı düzeltildikten sonra ucuna bronz bir onluk büyüklüğünde keza o da yayığın hacmile mütenasip olarak üzere bir yuvarlak geçirilir. Çocuklar yayığın içine analarından yalvararak aldıkları yoğurdu korlar ve tıpkı takliden döğmeye başlar, yağ çıkarırlar, ayran yaparlar

Düdük: Safranbolu köy çocuklarının ağaçtan yaptıkları, tuzak, kapan, kubur, (ok, yay), şakırdak, kütlek, boru ve yayıktan bahsettik. Bu oyuncaklar, yapışlarının basitliğine rağmen çomakların hemen kendi elleri emeği olarak meydana getirilmesi itibariyle cidden tetkike değer şeylerdir. Şekil ve mahiyetlerini dilimizin döndüğü kadar izaha çalıştığımız bu oyuncakların terbiyevi tesirlerini bu sütunlarda uzun uzun izah edemeyiz. Yalnız şu kadarcığını göz önüne koymak isterim: Bu bahsedilen oyuncaklar köy çocuğunun sanat ve iş meylini arttıran vasıtalardır. Çalışkan köy çocuğunun kendi muhitinde yaptığı usta bir marangoz işidir. Diğerleri de hiç bundan aşağı değildir. Esasen bu oyuncakların yapılış ve oynanış çağları o kadar iyi tertip edilmiştir ki; on iki yaşında oyuncağı olan kuburla yedi yaşında yayık yapan bir çocuk meşgul olmaz. On iki yaşındaki çocuk da yayıkla oynamağı aynı derecede ayıp sayar. Düdük ilkbaharda ağaçlara su yürüdüğü vakit yapılır. Bunu için de ya söğüt veyahut ceviz ağacının ince ve körpe dalları lazımdır. Önce dal aşağı yukarı beş ile on santim boyunda kesilir. Mesela on santim boyunda düdük yapacak çocuk bu on santimin beş

santimini sap olarak bırakır, sapın başladığı noktadan bıçakla düdüklük ağacın kabuğunu fı dolayı çizer. Düdük olarak ayrıldığı kısmın ucunu yontarak dil yapar. Dilin üst bölümünden iki santim kadar aşağıya kerti yapar. Bu kerti düdük yapıldıktan sonra nefes vermek işini görür. Bu işler bittimi ağacı saptan tutup bıçak sapı veya düz küçük bir taşla döndürerek hafif hafif dövmeye başlar ve düdüğü böyle varur döverken çevrilir. Ağızla da: Geçık gelçık.../ Kendinin.../ Bir kılçık!/ Dağlara taşlara su yürüdü!/ Sana niçin yürümemiş?/ Gelçık.. Gelçık, diye bağırır. Böylece vura vura kabukla öz arasındaki bağ çözülür. Bu sefer çocuk elile gevşeyen kabuğu asılıp özden ayırarak çıkarır ve: Kuş görmesin! diye sesi çıktığı kadar bağırır. Kabukla öz ayrılınca özün üst kısmına gelecek olan tarafı oyarlar ve içeri üfleyince hava vermek üzere yuvarlak olan özün bir kısmını yassılandırırlar, dil yaparlar. Tekrar kabuğu öze bir parça ıslatarak geçirirler. Ceviz ve söğüt dalından yapılan bu düdük bildiğimizi çocuk düdüklerinin aynıdır. Gayet sert ses çıkarır.

x x x

Atakurt, Mithat (1951). *Urfa Folklorundan Bir Demet*. Ankara: Erkek Sanat Enstitüsü. 79.

[Yazar, Urfa folklorundaki inançları, manileri, atasözlerini ve bilmeceleri incelediği kitabında çocuk oyunlarına da yer vermekte, 9 oyun ve 6 tekerlemeyi açıklamaktadır. ***ed.notu****]*

URFA FOLKLORUNDAN BİR DEMET

Çocuk oyunları ve bunlarla ilgili türküler, derlemeler

1. İğne miğne kirazı, 2. El el üstünde, 3. Açıl kilidim açıl, 4. Alkuç balkuç, 5. Ebe saklama, 6. Derrebu derinebu, 7. Nağara mı zurna mı?, 8. Kibeybe, 9. Beş parmağı yüz veya bin yapmak.

Sınayuç, Osman (1953). Oğuzkent'te zihinsel bir oyun (Pıç), *Türk Folklor Araştırmaları*, 15(299). S. 7008-9.

OĞUZKENT'TE ZİHİNSEL BİR OYUN (PIÇ)

Erzurum'un Olur İlçesine bağlı Oğuzkent[1] köyünde, uzun kış gecelerinde komşulardan birinin evinde toplanan birkaç aile, aralarında çeşitli oyunlar oynarlar. Bu oyunlardan biri de "Pıç"[2] oyunudur. Pıç oyunu iki kişiyle oynandığı gibi üç-beş kişi ile de oynanır. Oyuncuların hepsi erkek olabileceği gibi oyuna kadınlar da katılabilir. Ayrıca çocuklar büyüklerin oynayışını seyrederek öğrendikten sonra bu oyunu oynayabilmektedir. Pıç oynamak için bir aşık, bir "peşkun"[3] mısır (lazut) veya fasulye (lobiye) taneleri lâzımdır. Oyuncular oyuna başlamadan önce yenileme (süzülene) verilecek cezayı kararlaştırırlar. Bu cezalar bir akşam yemeği, bir çay ziyafeti ve 300-500 mısır veya fasulye tanesinin yenene (süzene) verilmesi olabilir. Ceza konusunda anlaştıktan sonra oyuncular peşkun etrafına otururlar. Biz burada oyunu beş kişinin mısırla oynadığını kabul ederek oyunu anlatalım: Her oyuncu 36 şar mızır alarak bunları peşkun üzerinde 12 şerlik üç bölüme ayırır. Bu bölümlerin her birine "Kuy"[4] denir. Yani her oyuncu kendi önüne üç kuy hazırlar. İlk önce oyuna başlayarak oyuncuyu seçmek için aşık atılır. Aşığın ağa[5] kısmını önce kim kondurursa o birinci olur. Birincinin sağında oturan ikinci, ikincinin sağındaki üçüncü, dördüncü ve beşinci bu şekilde belli olur. Birinci kendi üç kuy'undan istediği birindeki 12 mısırı eline alır. Buna "Kuy bozma" denir. Her oyuncu ancak kendi üç kuyundan birini bozarak oyuna başlıyabilir. Kuy bozan eline aldığı mısırların bir tanesini bozduğu kuya bırakır ve soldan sağa doğru her kuya birer tane koyarak 12 mısırın dağıtımını bitirir. Son mısırı koyduğu kuydaki (eğer kendi üç kuyundan biri değilse) mısırlar kuy bozanın olur, oyuna ikinci oyuncu başlar. Sayı tekse mısırlar sayıldığı kuya bırakılır ve oyuna yine ikinci oyuncu kendi kuylarından birini bozarak devam eder. Oyun bu şekilde biraz devam ettikten sonra; kuyudaki mısır sayısını çift yapanın mısırları almasıyla ve kuy bozmalar neticesinde bazı kuylarda boşalma olur. Bu kuylara da sırası gelince mısır konulur. Buralarda yeniden mısır birikir. Bu birikim esnasında kuy bozan oyuncunun son mısırı (kendi kuyları dışında) kuylardan birinde mısır sayısını üç yapmışsa; bu kuy o oyuncunun "Pıç"ı olur. Pıç bir kalem veya kömür parçasıyla çevresi çizilerek daire içine alınır. Oyun sonuna kadar buraya konan her mısır tanesi burayı pıç haline getirenin olur. Her oyuncu oyunun başlarında kendine ait olmayan kuylardan herhangi birini veya bir kaçını pıç haline getirmek için bazı hesaplar yapar. Oyun sırası kendine gelmeden her oyuncu bütün kuylardaki mısırları gözleriyle sayar. Kendisinden önce oynayan oyuncunun bozduğu kuydaki mısırların,

dağıtım sonunda kuylardaki mısır sayısını kaç yapacağını hesaplar. Bu hesaba dayanarak kendi üç kuyundan hangisini bozarsa, dağıtacağı son mısırın kuylardan hangisini pıç haline getireceğini tahmin edebilir. Pıç yapamıyorsa, son mısırın rastlayacağı kuydaki mısır sayısını çift getirmeye çalışır. Ancak bütün hesaplarını kendisine oyun sırası gelmeden yapması gerekir. Çünkü kendisine sıra gelince hesaplar yapması, düşünmesi için zaman verilmez. Ayrıca, sırası gelen oyuncu; kendi oyunundan sonra, kuyların, kendisinden sonra oynayacak oyuncu için lehte veya aleyhte nasıl bir durum göstereceğini de hesaplamak zorundadır. Çünkü bozacağı kuy, sonra oynayacak oyuncunun pıç yapmasını veya çift yaparak mısırları olmasını temin edebilir. Bu oyunu hesaplarını çabuk ve doğru yapanlar kazanır. Oyun esnasında üç kuyuda diğer oyuncular tarafından pıç yapılan oyuncu oyundan çıkar. O zamana kadar çift yaparak aldığı ve eğer varsa pıçında oyun sonuna kadar biriken mısırlarla yetinir. Oyun ilerledikçe bozulacak kuy sayısı, çift sayıda mısır biriken kuydaki mısırların alınmasıyla ve kuylardan birkaçının pıç haline getirilmiş olması nedeniyle azalır. Sırası gelen oyuncunun bozacak kuyu yoksa ondan sonraki oyuncu oyuna devam eder. Yine diğer oyuncuların bozacak kuyu yoksa oynayan oyuncu bir daha oynar. Oyunun sonunda kuyların bazılarında birer tane mısır kalır. Bozulacak kuy kalmaz ve oyuna son verilir. Her oyuncu kendi kuylarında kalan (varsa) birer tane mısırları alır. Oyuncular çift yaparak aldıkları ve pıçlarında biriken mısırları birleştirerek sayarlar. Kimin çok mısırı varsa o oyuncu diğerlerini süzmüş olur. Eğer istenirse oyuna yeniden başlanır. Bu oyun en fazla üç defa tekrar edilir. Sonuçta süzen oyuncular süzülenlere oyun başlamadan önce kararlaştırılan cezayı çektirirler. Görüldüğü gibi pıç oyunu şansa pek yer vermeyen, oyuncuyu devamlı düşündüren, zihinden toplama ve çıkarma işlemleri yapmaya zorlayan, oyunu anlatırken sırası geldikçe bahsettiğimiz katı kaideleri olan bir oyundur. Oyunun sonuna kazanan için bir mükâfat konulması, oyunu iddialı bir duruma getirir. Oyuncular kazanmak için ciddi bir şekilde oyun sonuna kadar diğer oyuncularla mücadele ederler. Oyun dışındakilerin "şu kuyu boz, bu kuyu bozma" gibi oyuna karışmalarına izin verilmez. Oyun bitince gece bir hayli ilerlemiş, oyuncuların ve seyredenlerin eğlendikleri, iyi vakit geçirdikleri bir gece arkada kalmış olur.

Notlar: 1. Eski adı Horket. ; 2. Bu oyun 1944 yılında Horket'te doğan ilkokul mezunu Lütfi Şengül'den 1973 yılında Ankara'da derlenmiştir. 25 yaşında köyünden ayrılan kaynak kişi, 25 yaşından sonra da her yıl köyüne gitmektedir. Halen köyünde Pıç oynandığını belirtmiştir. ; 3. ;Üzerinde yemek yenen, yuvarlak, yerden 20-30 cm yüksekliğinde iki ayağı olan tahta sofra. ; 4. Kuy (küme) lar 12 mısırdan meydana geldiği gibi, 9 mısırdan da meydana gelebilir. 5. Aşığın girintili çıkıntılı dar yüzünün üste gelecek şekilde yere konmasına "ağa kondu" denir. Bu yüzün adı da ağadır.

Arsunar, Ferruh (1955). *Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler.* [Ankara]: Maarif Vekilliği. 106 s.

[Yazar, Anadolu'da özellikle kız çocukların bir tür kollektif eğlencesi olan "kızlar içi" toplantılarını, kızlı erkekli bütün çocukların oynadığı "çiğdem âdeti"ni ve "yağmur duası"nı açıklıyor ve bunlarda söylenen türkülerden ve tekerlemelerden örnekler aktarıyor. Çocuk oyunlarının mevsimlere göre sınıflandırılabileceğini belirten yazar, oyunları genellikle iki grupta topluyor: Oda içi oyunları, kır oyunları. Oyunların oyuncuların cinsiyetine göre de ayrılabileceğini söyleyen yazar üç grup belirliyor: 1. Erkek çocuk oyunları: 6-14 yaşlarında; 2. Kız çocuk oyunları: 6-15 yaşlarında; 3. Karma oyunlar: 5-19 yaşlarında. ***ed.notu****]*

TÜRK ÇOCUK OYUNLARINDAN ÖRNEKLER

1. Orman oyunu: *(10-15 yaşındaki erkek çocukları arasında oynanır 14-40 kişi ile oynanır).* Oyuncuların sayısına göre 20 veya daha fazla ve birer buçuk metre uzunluğunda değnekler tedarik edilir. Bu değnekleri dümdüz hiza üzerine ikişer adım aralıklarla oyun sahasının elverişli yerine dikerler. Oyuna kaç kişi katılacaksa bunlar ikiye bölünürler: Bir grup, bu muntazam değnek sırasının bir başında ve ilk değnekten beş adım mesafede değnekler sırasına dikeylemesine, yani onunla kocaman bir (T) harfi meydana getirecek surette kendi aralarında birer adım aralıklarla yanyana sıralanırlar. Diğer grup da öbür uçta aynı şekilde dizilirler, iki oyuncu sırası uzaktan karşı karşıya vaziyet almış olurlar. Her sıranın mevcutlarından ayrı olarak birer de grup başları vardır ki bunlara *bozbey* derler. Beylerden biri oyuna başlamış olmak üzere karşı sıranın bey'ine şu sözleri haykırarak söyler: -Hoy, hoy... Boz beyim, boz beyim, hoy, hoy... Diğer Bozbey ona cevap verir: -Hoy, hoy... Boz beyim, boz beyim, hoy, hoy... I. ci bozbey -Ulu orman boranlı/ Ortası da dumanlı/ Bir yiğit sal ormana/ Varsın gelsin bu yana./ II: ci bozbey. -Ulu orman meşedir/ İçi dolu köşedir/ Ormanda(dır) emeklerim/ Bir yiğidi(n) beklerim. Beyler bunları söyleştikten sonra iki taraf dizilerinin sağ başta duranları koşarak ormanın ağzına (yani düz bir hat halinde yere çakılı değneklerin başına) gelirler ve oralarda beklerler. Beyler de durdukları yerlerden değnek dizisinin orta hizasına yürür adımlarla gelerek dururlar ve sonra sağ taraflarına dönerler; bu dönüşle yüzyüze gelmiş olurlar. İki bey, sağ kollarını dikey vaziyette kaldırıp, arkadaşlarına duyuracak bir sesle ikisi bir ağızdan şunları söylerler ki müsabakanın başlangıcı işte bu sözler olur: Birden bire iki üç/ Soluk alma havaya uç/ Boz beylerde olur koç/ Yiğit saldım ormana/ Daldı sundu dumana/ Dumanda boz

kurt görmüş/ Bir yiğiti götürmüş/ Ulu inde oturmuş/ Suyu verdim ormana/ Bir, bir vurur çam çama/ Gel gidelim dam dama/ Dam, dam, dam. İki Bozbey bu tekerlemeyi birlikte söyleyip son üçüncü "dam" hecesini telâffuz eder etmez son süratle seğirderek yerlerine dönerler. Beyler böylece yerlerine ulaşır ulaşmaz ormanın ağızlarında iki taraftan birer kişi olarak bekliyenler iki baştan hemen ve son süratle koşarak daima sağ taraftan ormana dalarlar. Şu şartla ki koşarken değneklerin her biri arasından zik zak olarak geçmeleri mecburidir. İki baştan girenlerin hangisi değneklere deymeden öteki baştan daha evvel çıkarsa o kazanır. Geç kalan oyun dışı olur ve oyun bitinceye kadar bir kenarda durur. Ormandan geçiş sırasında değneklerden birine değip düşürmek de oyunu kaybetmek sayılır; hatanın bu şeklini yapan, oyunun sonuna kadar değnek vazifesini görmek üzere ve değneğin düştüğü noktada dikilip durur. Böylece neticeye kadar iki dizideki oyuncular birer birer ve sırayı takiben aynı hareketi süratle tekrarlarlar. Eğer beyler arzu ederlerse bazan yukardaki şekilde görüldüğü üzere beyler koşup yerlerine döndükleri vakit ormana girecek olanlar, bulundukları yerden dalmayıp, değnek dizisi boyunca koşarak birinci dizininki, ikinci dizi tarafından, diğer dizininki de birinci dizi tarafından dalarlar. Bunların her ikisi de çıkışta yine kendi sıralarına yönelmiş olurlar. (Burada, ormana girip birinci olarak çıkanlar yerlerine gelip bir kenarda beklerler). Daimi bir koşuşmadan ibaret olan bu oyun, karşılıklı iki sıradan birer oyuncunun aynı zamanda ormana girip çıkmaları suretiyle devam eder. Bütün çiftler dalıp çıkarak nöbetlerini savdıktan sonra, iki tarafın beceriksizleri sayılır. Başaranlarının sayısı çok çıkan taraf galip sayılır. Her iki tarafın bütün hata edenleri tekrar kendi dizisine giremiyerek, bunlar ayrı bir grup teşkil etmek üzere kendi aralarında birleşirler. Ormanı arızasız geçebilenler de ayrı bir grup halinde toplaşırlar. Oyun tekrarlanacaksa yeni baştan başlanır. Oyuna devam edilmediği takdirde ise, yenilenler ile kazananlar değnekleri ellerine alıp uçlarından tutarak -suçlular ortada, galipler onların etrafında- içice iki halka teşkil ederler. Oyunda fazla dikkat sarf edildiği için suçlu sayısı daima az çıkar). Bu içice dairelerin her biri aksi istikamette dönmiye koyularak, galiplerin halkasına mahsus olmak üzere aşağıdaki türküyü hep bir ağızdan söylerler, yani oyunu şiirli bir şekilde tatlıya bağlarlar: Ulu orman uludur/ Dereleri suludur/ Yüce dağlar koludur/ Meşeyle çam kokuludur/ (Meşe, çam kokuludur)/ Çamdan çıra yakarlar/ Birbirine bakarlar/ Ocağa nacak takarlar/ Çıra yandı ocaktan/ Dumanı tüttü bucaktan/ Ulu orman uludur/ Her bir yanı suludur/ Doğru giden yoludur. İki beyin bu oyundaki muhaveresinden bir örnek daha veriyoruz ki, bazan, arada bir böyle de söyleşirler: -Ulu orman karanlık/ Yolları çok dikenlik (Kamanlık)/ Bir yiğit sal ormana/ Tezce gelsin bu yana./ -Ulu orman kevenli/ İçi çayır çimenli/ Ormanda su ararım/ Bir yiğidi salarım/ Karadan ak kara/ Yiğidin aldığı yara/ Ormanda boz kurdu

ara/ Yüce damı sıvakladım/ Çamdan çıra nacakladım/ Ala geyik okladım/ Kuzusunu bıçakladım/ Ormanda ulu meşe/ Hızar yarar bu işe/ Haydi gidek yanyana/ Yan, yan, yan (Bu oyunu 1946'da, Silifke'nin Gökbelen Nahiyesinde rastladığım Tahtacı oymağından Ahmed Bozduman'dan kendi tarifine göre tespit ettim).

2. Kargı oyunu: (*10-15 yaşındaki akranlar arasında oynanır Erkek çocuklarına mahsus. 20-50 kişi ile oynanır*). Oyuna girecekler her kaç kişi ise 1 ilâ 1,5 metre kadar uzunlukta ve düzgünce üçer değnek hazırlarlar. Ayrıca da, hedef vazifesi görmek üzere, başka bir kalınca değnek tedarik olunarak onun tepesine orta büyüklükte ya bir karpuz, yahut da bir kabak geçirilir; bunlar bulunmazsa bezlerden top gibi torbamsı bir toparlak yapılarak hedef değneğinin tepesine o takılır. Bu değneği oyun meydanının ortasına dikerler. Malzeme böylece tamamlandıktan sonra, hedef direğinin on kişi bir tarafına, on kişi de karşı tarafında cephe cepheye iki sıra halinde dizilirler; hedef direği tam ortalama düşmek üzere iki safın arası 30-40 adım kadar olur. İki diziden her birinin sağ başında bulunanlara "Başkoç" derler. Dizileri idare edenler bunlardır. Saflar sıra olmuş dururken, beylerden biri, oyuna başlangıç olarak şöyle seslenir: Hoooooy koç aslanlar başı, sözlerin ne ki? Öbür safın başı cevap verir: Hoooooy koç aslanlar başı, sözün ne? Böylece iki bey aynı sözleri teati ettikten sonra ilk başkoç bey tekrar haykırır: -Potaya geeeel! Diğeri de aynı sözü tekrarlar: -Potaya geeeel!.. Bunun üzerine iki başkoç beyi ortadaki potanın (= hedef direğinin) yanına gelirler; aksi istikamette olarak yalnız bir kere direğin etrafında gösteriş dolaşması yaptıktan sonra tekrar karşı karşıya geldiklerinde dururlar; direğin tepesindeki hedefi iyice gözden geçirdikten sonra hedef etrafında yine aksi istikamette bir devir daha yaparlar ve bu sefer geldikleri yoldan dönüp kendi saf başı yerlerinde dururlar. Uzaktan bakışıp karar verdikten sonra ellerini yukarı kaldırarak işaretlerini verirler ve şöyle haykırırlar: -Hay, hay, hay, hay, haaaaay... Bu sesleniş bitince, safların öbür başlarındakiler harekete geçerek, ellerindeki değnekleri ortalarından kargı gibi tutmuş vaziyette ve nümayiş yaparcasına atik adımlarla, aynen baş koç beylerin potaya doğru gelişleri gibi direğin dibinde birer kere aksi istikamette dönüp nişan atma yerlerine varırlar. (Bu geliş hiç durmadan olacaktır). İki diziden ayrılmış olan birer kişi ellerindeki üçer değnekten (= kargıdan) önce birini direğe nazaran dört adını mesafeden, ikincisini sekiz adımdan, üçüncüsünü de aynı uzaklıktan hedefe atarlar. Üçer atıştan hangisininkiler nişanda isabet kaydederse onun tarafı kazanmış sayılarak, bunlar yerlerine dönerler Üç kargıdan tekini isabet ettirmek dahi bir başarı olduğundan bunu kaydeden yerine dönüşte ayakta durur. Hiç isabet ettiremiyense atıştan dönüşte oyun sonuna kadar yerinde çömelmiş vaziyette kalmıya mecburdur. Böylece herkes kargı hünerini denedikten sonra sonuncu nöbet baş koç beylerin olur:

onlarda aynı minval üzere kargılarını atarlar. Hangisi vuramazsa, onun safından olup da isabet kaydedebilenlerin de artık müsabakaya devam hakkı ellerinden gitmiş sayılır; yani, vuranlar dahi vuramamış vaziyete düşüp çömelerek oturmaya mecbur kalırlar. Bey isabet ettirebildiği takdirde ise, kendi tarafından muvaffak olmayıp da çömelmiş vaziyette bekleşenler bilâkis ayağa kalkarlar. (Bu gibi oyunlarda çömelik duruma geliş pek ayıp sayılıp, alaya alınmaya değer bir çöküş ve beceriksizlik duygusuna düşen bu çocukların gelecek oyunlar için davranarak gayrete gelmeleri mukarrerdir). İki hasım tarafın durumları her iki bey attıktan sonra belli olduğu için, ayakta duran saf yenilen tarafın değneklerini toplar. Böylece, kazanan dizinin her bir erinde altışar değnek olduğu halde yeniden yerli yerinde saflanıp dururlar. Bu sırada galip tarafın başkoç beyi kendi yerinde sağa dönerek koşar adımlarla yürümeye başlar. Safındakiler de, onu takiple ve teşci edici birtakım ses ve hareketlerle, yenildiği için çömelmiş vaziyette duran tarafın arkasına geçip sıralanırlar. Galipler ve mağlûplar bu yeni duruşa geldikten sonra, kazananlar, başkoç beyin "Hah, hah, hah!" emriyle, ellerindeki kargıları yani altışar kargıyı altı seferde ve her seferi aynı zamanda-önlerindeki çömelik sıranın başı üstünden fırlatırlar. Eşit fasılalarla tekrarlanan bu "Hah" sesinin tam üçüncüsünde bütün takım kargılarını tek hamlede atmış bulunur... Bu hal yenilen tarafa öyle acı gelir ki âdeta ağlamaklı olurlar. Altı yaylım atış tamamlanınca oyun bitmiş sayılır. Oyuna yeniden başlanınca her iki taraf müthiş bir iddiaya tutuşmuş halde sonsuz derecede gayret gösterirler. Kelimenin tam mânasiyle kızışmak bir oyun çıkar. Sonunda kavga bile kopabilirse de buna meydan verilmez; çünkü, yenilen tarafın galiplerin her hareketine katlanması oyunun başlıca şartıdır. Kazananlar da yiğitliğe yaraşmıyan oyun dışı taşkınlıklara tenezzül etmezler. Pek eski zamanlardan kalmalığı bilinen bu nizamlı ve hâtırah yiğitlik oyunlarına Türkmen ulularının çocuklarını bilhassa teşvik ettikleri vakidir. Çocuklar onları oynadıkça büyükler de âdeta sevinç duyar, kendi çocukluklarını anar ve oynamalı olurlar. Oyunların sönmemesinin başlıca âmili esasen bu etraflı ilgileniştir.(Bu oyunu büyükler de düğün ve bayramlarda oynarlarsa da, onların tarzı daha başkaca ve kırıcı bir şekilde olup âdeta çetin bir savaş taklidi halini alır, bir nevi yaya cirit oyunu sahnesi olur). (İçel bölgesinin Silifke taraflarındaki Toroslarda gezen Türkmen Oymaklarında görülen bu oyun, Hasan Polad'ın tarifine göre 1945 te yazdım).

3. Yer alma oyunu: (*10-15 yaş çağındaki erkek çocuklar arasında oynanır, 16-40 kişi ile oynanır*).İki bey seçerler. Beyler de bu topluluktan kendi taraflarını ayırırlar. Beher beyin takımını teşkil edenlerden her biri kendine mahsus olarak bir veya bir buçuk metre uzunluğunda ve düzgüncene

ikişer değnek tedarik ederler. Beyler de, taze ağaç dalları koparıp 40-50 santim kutrunda iki tane daire yaparlar; bu daireleri 1,5-2 metrelik ve kalıncana değneklerin uçlarına ortalama yerleştirerek ya iplerle veya gene incecik dal parçalariyle sıkıca bağlarlar. Beylerin bizzat yaptığı bu daireli değnekler hazır olunca iki tarafın toprak sınırlarının tam ortasına yanyana ve muhkem surette dikilirler. Araları ikişer adım olmak üzere sınırın bir tarafında on kişi, karşı tarafında da on kişi (uzaktan yüzyüze duracak şekilde) muntazaman sıralanırlar. Yani, şöyle bir tertip meydana gelir: Oyuncular şekildeki gibi yer aldıktan sonra herkes iki değneğinden birini sol eliyle ortasından tutar. Kol dirsekten hafifçe kırık olarak, değneği tam ortadan sıra cephesinin ilerisine uzatır. Diğer değneği de sağ elle bir ucundan tutarak yine kol dirsekten hafifçe kırık bir vaziyette sanki vuracakmış gibi yarım sağ yana doğru kaldırır. Sol ayak yarım sol biraz ileri uzatılarak ve sağ ayak az geride durup sağ eldeki değneği fırlatacakmış gibi bir vaziyet alırlar. İki tarafın askerleri böylece yerlerinde durmuş vaziyette beklerler. O sırada iki taraf beylerinin ellerinde de aynı uzunlukta üçer veya beşer değnek bulunduğu halde, birisi, iki asker safının son erleri arasındaki mesafenin tam ortasında ve o erlerin hizasında durur; kendi dikili daireli çubuğunun yanında yer almış olur. (Diğer Bey de sıraların öbür başı hizasında ve evvelkinin karşısında vaziyet alır). Ellerindeki değnekleri yanlara koyar ve bir tanesini alıp ortasından cirit değneğini tutar gibi kavrıyarak atmıya hazır bir halde durur. Diğeri de öyle yapar. Beylerden biri sert bir sesle ve bağırarak sorar: -Birim bir mi, iki mi, hey.....y? Öbür bey cevap verir: Birden bir, hey.....y! Bu soruşmadan maksat "hedeflik eden dairelerin yalnız birinden mi, yoksa her ikisinden birden mi mızrağı geçireyim?" gösterişli iddiasını haykırmış olmaktır, nişancılığa güvenin ifadesidir. Karşıki bey oyunun başlangıcında çoğu zaman tek halkadan geçirilmesini istiyerek, işte bundan dolayı "Birden bir!" cevabını verir. Bunun üzerine, önce sual sormuş olan bey nişan alarak elindeki mızrağı (Yani onu temsil eden değneği) daireden geçirmek üzere fırlatır. Atılan mızrak filhakika dairenin birinden geçtiği takdirde hedefe isabet kaydedilmiş sayıldığından, bey bu başarısını kendi tarafına haber vermiş olmak üzere dönüp şöyle haykırır: Birim birdi, bu eldi Düşman bağrını deldi. Bu sesi duyan beyin tarafı sağ ellerindeki değnekleri sol eldeki değneklerin bir üstüne, bir de alt kısmına vurarak, ileri doğru tutmuş bulundukları sol ayakları yanına da sağ ayaklarını çekerek, bu sefer sağ ayaklarını evvelki gibi az ileri sürer ve beklerler. (Bu tek adım hafif bir ilerleyiş demek olur). Şimdi diğer tarafın beyi aynı soru narasını atarak değneğini aynı şekilde hedefe fırlatır. İsabet kaydolunursa o da aynı sözlerle kendi tarafını bir adım ileri getirir. Mızrağını hedefe değdiremediği takdirde ise, yine karşıki taraf bir adım ileri gelip vaziyet alır. Böylece beylerin sırayla mızrak atışma göre iş gitgide kızışarak

başarılı bey nihayet "Bir mi, iki mi," diye sorunca ister istemez "İkiden ikidir, he....y !" cevabını alır. Bu cevap üzerine, Bey, bir adım arayla konmuş bulunan her iki daireden birden mızrağını geçirmek zorundadır; yalnız birinden geçebilmesi makbul sayılmaz. Meselâ "iki" dedi de yalnız bir daireden geçti mi, her iki taraf birer adım ileri atmazlar ve yerlerinde kalırlar. Bu sefer nöbet diğer beye gelir. O her ikisinden geçirdiği takdirde, kendi tarafı bu sefer iki adım -evvelce olduğu şekil ve hareketlerle- dizi halinde ilerler. Ve her iki halkadan geçiren bey burada şöyle haykırır: İkim ikidir, eldi/ Düşman bağrını deldi.../ Böylece iki taraftan hangisi daha önce sınıra ulaşırsa bu, ilk başarı sayılır. Galip taraf safı kendi sınırının tam hizasına gelip beklerken, beyler, mağlûp tarafın geliş mesafesini ölçerler. Eğer kendi sınırının tam ortasında iseler, başarılı taraf derhal mağlûp tarafın sınır çizgisine geçerek yine saf halinde vaziyet alır. Yok eğer kaybeden taraf orta kısmı bir adım geçmişse, bu takdirde kazanan taraf yenilen tarafın sınır çizgisine geçmeden geldikleri yerde bekleşerek beylerin yeni atışlarına göre adım adım ilerlerler. Yani beyler mütemadiyen mızrak atarlar. En fazla başarı elde eden bey kendi tarafını daha çabuk ilerlete ilerlete, nihayet iki saf hangi tarafın sınırı içinde karşılaşırsa o cephe yenilmiş sayılır. Tam karşı karşıya geldikleri zaman, mağlûplar, kendi cephelerine göre dikey olarak sol ellerinde ortasından tuttukları değnekleri yanlara yatırarak beklerler. Kendi beylerinin başarıyla mızrak atışlarına göre gitgide yaklaşarak gelen galip taraf da sağ ellerindeki değnekleri mağlûpların bu yana yatık değneklerine vurdukça vurmıya başlarlar. Çok güce giden bu hali iki tarafın beyleri bir müddet seyrettikten sonra, insafa gelen galip tarafın beyi haykırarak çok heyecanlı ve iddialı olan bu oyuna son verdirir.(Avşar oymaklarında yapılan bu oyun, Kurşunlu (Çankırı) Nahiyesinde Ferhad Bozdağ'ın tarifine göre 1936 da tespit ettim).

4. Hankervan oyunu: (*6-12 yaşlarındaki kız ve erkek akranlara mahsus olup 5-20 kişi ile oynanır*). İki kişi, han kapısını temsil etmek üzere yüzyüze vaziyette karşılıklı durarak, kollarını gerip elele tutuşmuş bulunurlar, ikisi de başkalarının bilmediği birer ad takınmışlardır. (Gül, Menekşe, Karanfil, veya Servi, Kavak, Çınar, yahut da Dağdeviren, Zincirkıran, Demirkoparan gibi yani sonunculardaki görüldüğü üzere ikişer kelimeden yapılma isimler almış bulunurlar). Diğer 15 kişi geride kalarak, en öndeki bir elebaşının peşinde sırayla dururlar. Bir yük veya herhangi bir şey taşıyormuş gibi birer vaziyet alarak kollarını yukarı kaldırıp kendine mahsus bir ezgi ile hep bir ağızdan aşağıdaki sözleri söylerler ve oyun sahasında birkaç kere dolaşırlar. No: 1 -Aç kapıyı kapıcı başı, kapıcı başı/ Aç kapıyı kervanım geçsin, kervanım geçsin. Kapıdaki iki kişinin cevabı: No: 2 -Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin? Diğerleri: No:3 -Arkadaki ipek yüküm

yadigâr olsun, yadigâr olsun. Bu suretle sual cevap teati ede ede, han kapısını temsil eden iki kişinin gergin duran kolları altından birer birer öbür tarafa geçerler. Tam en arkadakinin geçeceği sırada kapı vazifesini gören kollar ona mâni olarak iki kanaddakilerden biri gizlice ve tutulanın kulağına: -Gül mü istersin, Menekşe mi istersin? Bu çiçek adları iki kapıcıya ait olduğuna göre, sorguya uğrayan kız çiçeklerden hangisini arzularsa onun arkasına geçip durur. Tek sıra halindeki kervan dizisi yine hep bir ağızdan aynı sözleri terennüm ederek yeni baştan ilk hareketleri tekrarlar: aynı soru sual, aynı kulağa fıslama ve aynı iltihak olur. Kervan kafilesi tükeninceye kadar tekrar baştan almalar devam eder ve oyuncuların bir kısmı kapı olanlardan birinin arkasında, öbür kısım da diğerinin arkasında böylece toplanmış olurlar. Toplaşmada birinin arkasına çok ve diğerinin az çocuk düşeceğinden, az olanlar hiç sezdirmeden çok olanların üzerine atılıverirler! Bu da, güya, kalabalık tarafın yüklerini yağmaya koyulmak gibi bir mânayı tazammun eder ve çok olan taraf müdafaaya geçerek mallarını baskına kaptırmamayı temsile çalışırlar. Bu çabalama kısa bir müddet sürdükten sonra oyun son bulur. (Bu oyun Anadolunun muhtelif bölgelerinde görülmekteyse de 1937 senesinde oynanırken görerek Balıkesir'deki şekli tespit ettim).

5. Kargı oyunu: (*10-15 yaş çağındaki erkek çocuklar arasında oynanır. 10-30 kişi ile oynanır*). Kaç kişi oynıyacak ise her çocuk kendine bir metre veya biraz daha uzunca ve mümkün olduğu kadar düzgün birer değnek tedarik ederler. Oyun meydanında da, gelişigüzel şuraya buraya beş, on hedef dikerler. (Hedefler, bir bir üstüne konmuş taşlardan yapılır). Oynıyacak olanlar ikişer adım mesafe ile birbirinin arkasında olmak üzere 10 veya 20 kişilik bir dizi teşkil ederler. En önde bulunan Oymak Beyidir. Oymak beyi sağ elinde tuttuğu değneğini (Kargı) hedefe atacak vaziyette kaldırır; diğerleri de onu taklit ederler. Bu vaziyette oymak beyi elindeki değneği sallıyarak evvelâ yürümeye ve gitgide koşar adımla harekete geçer; diğerleri de onu takibetmek mecburiyetindedirler. (Bilhassa dağlı oymaklarda oynanan bu oyunun çok çetin olan hareket şartlarına bilâkaydışart uyabilenler girerler; aksi halde tahammül edemiyen veya uymıyana dayak atarlar). En önde bulunan oymak beyi kayalara tırmanır, tepe yukarıya koşarak çıkar, önüne gelen akar suya girip öteden çıkar ve ağaca çıkıp iner velhasıl en yorucu ne varsa onları yapar; bu meyanda da, düşmanı gözler, yere yatarak siper alır buna mümasil akla gelen birçok yiğitlik hareketlerini taklidederler. Nihayet, oyuna başladıkları meydana gelerek yine en öndekine tâbi olmak şartiyle dikilmiş olan hedeflerin etrafında dolaşmaya başlarlar; bir müddet de böyle devam ettikten sonra öndeki şöyle söyler: -Hay hay hay hay Bu sözleri sert bir sesle birkaç kere

tekrar ettikten sonra elindeki değneği, nişan alarak hedefe fırlatır. Diğerleri de aynı sözleri tekrarlıyarak ellerinde bulunan değnekleri fırlatırlar, isabet alan hedefler yıkılıncaya kadar dizi bozulmadan değnekler, yerden alınarak dizi başının hareketine tâbi bir halde fırlatılır. Aldıkları isabetlerle hedefler, tamamiyle yıkıldıktan sonra bir müddet daha dolaşırlar ve yerdeki değneklerini tekrar ellerine alarak dizi başının emriyle aralan ikişer adım mesafe olmak üzere arka arkaya dizi halinde dururlar; bundan sonra dizi başı bir kere olmak üzere şöyle bağırır: -Hay ha.....y. Bu bağırma ile hepsi birden sola dönerler, bu vaziyetle cephe dizisi haline gelince dizi başı tekrar üç kere şu sözleri tekrar eder: -Koç yiğitler hay... Üçüncü hay da, hepsi birden aynı zamanda olarak kargıları karşı tarafa doğru fırlatırlar ve oyun bu suretle biter... (İçel Vilâyetinin Silifke taraflarında. Gezgin Türkmen Oymaklarında görülen bu oyun, Hasan Polad'ın tarifine göre yazılmıştır).

6. Tekerleme oyunu: (*10-14 yaş çağlarındaki kızlar arasında yapılan bu oyun; 12-30 kişi ile oynanır*). Oynıyacaklar iki grupa ayrılırlar. Meselâ: bunlardan sekiz kişilik bir grup, meydandaki münasip görülen bir yerde toplaşır. Eşit sayıda olan diğer grup da 10-15 adım ileride yer alırlar. İki taraf da halka halinde, bulundukları yerde otururlar. Bu eşit grupların ayrıca birer başları olur. Bunlar, iyi tekerleme söylemekle şöhret bulmuş çocuklardan seçilirler. Oyuna başlamak üzere iki tarafın başı, biraraya gelip; hangi taraf başlıyacak ise onu belirtmek üzere aşağıki tekerlemeyi söylerler. Bir kişi tarafından söylenen bu tekerlemenin her hecesinde iki baş birbirini işaret eder. En son hece kime isabet ederse, oyuna o başlar. Oyuna başlama tekerlemesi: -Bir, iki, üç müç/ Söylemesi pek güç/ Sana verdim bir elma/ Adını koydum Esma/ Hap, hep, hip hop/ Bir büyükçe altın top. Burada, top kelimesi kime isabet ederse oyuna o taraf, başlamak hakkını kazanmış olur.

Oyuna başlama: Başlıyacak olan tarafın başı, kendi grupundan bir kişiyi yanına alarak diğer grupun dayiresi içine gelir ve yanındaki ile birlikte tam ortada dururlar. Geldikleri bu grupun başı da, ayağa kalkarak bu gelenlerin karşısında durur; onlara şu sözleri söyler: Grup başı yalnız: -Hoş geldiniz sefalar getirdiniz/ Bizleri şadân ettiniz/ Dolu mu boş mu geldiniz? Bu sözlerden sonra yine kendi grupu hep bir ağızdan: -Teker, teker, tekerleme/ Üstü kaymak şekerleme/ Çaya düşme çay soğuk/ Söze başla goskovuk. Bu sözlerden sonra, gelen kız hemen tekerlemeye başlar: Grup başı: -Çıktım erik dalına/ Baktım sağı soluna/ Katar deve düz gider (gelir) Sırtında tuz getirir/ İndim bindim birine/ Yolum gider Esine/ Vardım gittim ablama/ Ablam helva pişirmiş/ İçine sıçan düşürmüş/ Vallah yemem billâh yemem/ Hiç kimseye diyemem/ Bu nahırı süremem/ Şu kapıdan kim çıkar/ Kınalı gelin çıkar (Bir kınalı kız çıkar)/ Gelinin adı nedir? (O kızın adı

nedir?)/ Adı güzel Emine/ Biz yedik ballı börek/ Valası sarı üpek (İpek)/ O kız kara bir köpek. Burada oyun icabı en çok dikkat edilecek taraflardan biri de, katiyen durmadan ve aksamadan tekerlemenin süratle söylenmesi keyfiyetidir. Söylerken şaşırır veya duraklarsa etrafdakiler derhal onu alaya alarak mahcup bir vaziyete düşürürler. Aynı zamanda mağlûp olmuş sayılarak, yanında birlikte getirdiği kızı bu grupa terkedip yalnız başına kendi yerine döner. Orada da, alay edilerek onu kötü duruma düşürürler. Bu hale çok canı sıkılan mağlûp taraftan, kendine güvenen biri tekrar kalkar, ilk olarak seçtikleri başı kendi yerine oturtarak o da, yanına bir kız alıp karşı grupa gider. Tekerlemeyi aynı şekilde söyliyerek, hiçbir hata yapmazsa muvaffak olmuş sayılır. Bu takdirde, ortasında durup tekerlemeyi söylediği gruptan arzu ettiği bir kızı yanına alarak kendi yanındaki kızı ile birlikte, muzafferâne edalarla kendi taraflarına dönerler. (Bu geliş sırasında arzu edilirse üç kız birlikte, bir memleket havasını da terennüm edebilir). Muvaffakıyet kazanarak geldikten sonra artık gidiş sırası karşı tarafındır. Onlar da, en güvendiklerini gönderirler.

(Bu oyundaki şartlardan biri de, tekerleme söylerken hata edip mağlûp olan taraf, mahcup düştüğü durumu tamir edinceye kadar diğer grupa gönderici mevkiindedir. Eğer gönderemiyecek hale gelirse, diğer taraf gönderir. Şayet gelenler, tekerlemeleri muvafık bir şekilde soyuyorlarsa, bir ondan bir de öbüründen sıra ile oyuna devam edilir).

Yukarda bahsi geçen hareket tarzlariyle oyun devam ederek neticede bir tarafın tabiî olarak çoğaldığı görülür. Bu çoğalan tarafın kazancı eğer, kendi mevcudunun yarısını aşmış ise oyunu değiştirme hakkını da elde etmiş olur. Şöyle ki: azalmış olan grupa karşı "Geliyoruz" diye bağırarak haber verdikten sonra bu çok olanlar, hepsi birden yerlerinden kalkarlar ve azalmış olan grupa giderek etraflarınla geniş bir halka halinde otururlar. Mağlûp olan grup, bu halkanın atasında bir küme halinde olarak ayakta dururlar.

Bu ikinci hareket ise, galibin arzusuna bağlıdır. Eğer istemezlerse, mağlûp tarafın son neferine kadar oyun devam eder. İkinci hareket tarzı. Galip tarafın başı, kendi grupu ile müşavere ederek mağlûplara yaptıracakları cezaları kararlaştırırlar. Meselâ: horoz kervanı olmalarını söyledikleri zaman mağlûpların hepsi, arka arkaya çömelmiş bir halde zıplıyarak dairenin ortasında, şuraya buraya giderler ve hep bir ağızdan Horoz sesleri çıkarmaya başlarlar. Bundan başka daha birçok taklidi şeyler emrederler: Kocakarı, Köpek, Kedi, Fare, Ayı ve buna benzer şeylerden başka güzellik, çirkinliklerin hareketli taklitleri istenir. Çok gülünçlü olan bu oyunda (Mağlûpların katiyen itiraza hakları yoktur). Bu oyunda söylenen tekerlemelerden mahallî bazı örnekler: 1. Yuvarlandım yumak buldum/

Yumakta bir tarak buldum/ Tarağı verdim yengeme/ Yengem bana çörek verdi/ Çöreği verdim çobana/ Çoban bana kuzu verdi/ Kuzuyu verdim beylere/ Beyler bana bir at verdi/ Bindim gittim kara suya/ Kara suda kanlar akar/ İki dilber bana baka/ Küçüğüne mail oldum/ Büyüğüne selâm verdim/ Bunu diyen gökçek/ Arpalar yüz ölçek/ Akşama kaba döşek/ Kadrin bilmiyen eşek/ Eşek, eşek, eşek/ Kulakları gevşek. 2. El el elden epelek/ Elden çıkar topalak/ Gel ona sen bir de bak/ Topalağın yavrısı/ Bit, pirenin yavrısı (karısı)/ Koca eşek arısı/ Bağdan iniş aşağı/ Uyuz beygir kaşağı/ Şu abdalın uşağı/ Bağda bir ayı gördüm/ Ayı beni korkuttu/ Kulaklarını sarkıttı/ Ark altında alaca/ Kızın gözü karaca/ Adamı gördüm atlak/ Atlı gelir satlak/ Biraz başı çatlak/ Atlak, satlak, çatlak/ İki gözü patlak. 3. Bir, bir, iki, iki/ Sarı bülbülün teki/ Dağdan odun gelir çeki/ Dağda kaçar tavşan/ Datlı olur yavşan/ Ayrılık sonu kavşan/ Bir daş attım dağa/ Vardı düştü bağa/ Sakın gitme sola/ Yönün dönder sağa/ Bayırda bir alan/ Gel boynuma dolan/ Fili yuttu bir yılan/ Sözlerim hep yalan. 4. İğne, iğne, iğne/ Bir ucunda düğme/ Kimselere dime/ Başın yere eğme/ Dağda çam ağacı/ Yanında koz ağacı/ Datlı değil pek acı/ Geliyor çifte bacı/ Bizim sakallı hacı/ Hep camiye gider/ Namaz kılar nider/ Harama helâl demez/ Haramdan geri kalmaz/ Softalar olur yobaz/ Haydi Ahmet, Ahmet/ Bu iş bize zahmet/ Bağdaki kara üzümdür/ Bu kız iki gözümdür. (Sivas-Kangal kazasında ev kadını olan, Nazlı Yeşilyaprak'tan 1937 de tespit edilmiştir. Kadının aslı Yürüklerden imiş).

7. Horoz oyunu: (*9-14 yaş çağındaki erkek çocuklarına mahsus oyundur. 16-30 kişi ile oynanır*). Kaç kişi oynıyacak ise meydanda toplaşırlar; her biri kendine eş seçerek biri horoz diğeri de onun sahibi olur Bu topluluk on çift ise beşi bir tarafa, diğer beş çifti de karşı tarafa ayrılarak birbiri arkasına çift dizi halinde vaziyet alıp dururlar. Horoz olanlar, sahiplerinin arkasında ayakta dururlar; sahipleri de, ayakta duran horozlarının önünde çömelmiş bir vaziyette otururlar. İki tarafın cepheleri birbirine bakar vaziyette olup aralarındaki mesafenin 10-14 adım arasındadır. Ayrıca bu aralık ortasında da, 8-10 adım kutrunda bir daire çizilir. (Ufak taşlarla da bu daire belirtilebilir). Gruplardan ayrı her iki tarafın kendine mahsus birer idarecisi ve hakemi olur. Bu iki hakem, yukardaki şekilde olduğu gibi dizilerin ortalama olarak açığında dururlar. (Bu oyunu seyretmesini pek seven diğer köy çocukları da, oyun sahası etrafında yer alırlar). İki tarafın idarecileri, oyuna başlamak üzere aralarında konuşarak bir karara vardıktan sonra hangisi başlıyacak ise o, kendi dizisine hitabederek şöyle söyler: Mustafa horoz, meydanı alsın. Bu sözü duyan kendi grupundaki Mustafanın horozu derhal, bir eliyle aynı taraftaki ayağının bileğinden kavrıyarak tek ayak üzerine seke seke, çizilmiş olan dairenin ortasına girer ve horoz taklidi

sesler çıkararak meydan okur bir vaziyette gösterişler yaparak çizgiden dışarıya çıkmamak şartiyle oraya buraya gidip gelir ve rakibini bekler. (Bütün hareketler tek ayakla sekerek yapılır). Diğer tarafın idarecisi, bu meydan okuyan horozu görünce asabileşerek kendi grupundan gözüne kestirdiği en mücadeleci birini çağırmak üzere sert bir sesle şöyle söyler: Ahmet horoz meydanı alsın. Bu söz üzerine, rakip horozda aynı şekilde meydana gelir. İki taraf horozları arasında böylece mücadele başlar. Bu hareket sırasında daima horozun sesini ve kavga taklidini yapmak (oyun icabı) şarttır. En iyi taklit yapanlar, muvaffak olmuş sayılırlar; hattâ, çocuklar arasında takdirkâr sözlerle bağırarak onu teşçi edenler de olur. Burada oyun şartlarına göre, (iki horoz dövüşürken, el ile birbirine dokunmak, daire haricine çıkmak, eliyle tuttuğu ayağını bırakarak iki ayağiyle yere basmak ve boş olan eliyle rakibini iterek düşürmek veya vurmak gibi haller, oyun şartlarına göre katiyen memnudur). Bu gibi yasak hareketleri yapan horoz, mağlûp sayılarak oyun harici edilir. Bütün hareketler vücut ve omuzlarla yapılarak böylece çetin ve gayretli mücadele neticesinde, biri diğer horozu kaçırdığı veya düşürdüğü zaman galip sayılır. Bu hal karşısında galip gelen horozun tarafı, mağlûp horoz ile onun tarafına karşı, aşağıdaki alaylı tekerlemeyi hep bir ağızdan söylerler ve alay ederler: Tekerleme: Horozum dik dik dik/ Horozum cik cik cik/ Horozum yıkıldı/ Buğazı sıkıldı/ Kazana dıkıldı/ Derisi soyuldu/ Gözleri oyuldu/ Âleme duyuldu/ Kış... kış... kışşşşş... Kendine mahsus ezgi ile bu tekerleme hep bir ağızdan söylenirken mağlûp horoz, çömelmiş bir vaziyette yerde durur; galip ise, onun etrafında muzafferâne hareketler yaparak döner ve üzerine hamle yapar gibi vaziyetler gösterir. Mağlûp taraf bu hale son derece asabileşirse de, oyun icabı olarak her şeye boyun eğmek üzere tahammül ederler. Hattâ, niçin mağlûp oldu diye kendi horozlarını bile dövecek hale gelenler bile olur. Bu hal (tekerleme birkaç kere söylenip bitinceye kadar devam ettikten sonra) mağlûp horoz, yaralı taklidi ile yerinden kalkarak sahibinin yanına gider. Bu sefer ayakta durmayıp, çömelmiş bir vaziyette kalır. (Artık ayakta durmak hakkına malik değildir). Galip gelen horoz, bir müddet daha nümayişkâr hareketler yaparak mücadele dairesinden çıkar ve sahibinin yanına giderek onun arkasında ayakta olmak üzere durur. (Ayakta durmak, galibin hakkıdır). Bunlardan sonra tekrar aynı şekilde, iki taraftan başkaları çıkar ve oyuna bu suretle devam edilir. Neticede, hangi tarafın ayakta duran horozları fazla ise o taraf galip sayılır. Çok heyecanlı olan bu oyunda, etraftaki seyirciler arasında bahse girerek iki taraf olup birbirleriyle alay ederler; hattâ, kavga bile çıkararak birbirlerine girerler. Söz hakkı daima galip tarafın olduğu için, birçok alaylı tekerlemeler de söylenir. Bu tekerlemelerden iki örnek aşağıya koyuyoruz: Tekerleme I: Horozum gak gak gak/ Depesine yedi dak dak dak/ Ediyor vak vak vak/ Kaçıyor cak cak cak/ Derisi şişti/ Etleri pişti/ Kel

horozun haberi/ Sahibine erişti/ Âleme de erişti./ Kiş... kiş... kişşşşş... Tekerleme II: Horozum hır hır hır/ Kafasın kır kır kır/ Bacağın yır yır yır/ Sahibi sır sır sır/ Ediyor dır dır dır/ Horoz gitti/ İşi bitti Canı çıktı/ Kış... kış... kışşşşş... (Van Vilâyetinin Ahlat Kazasında görülen bu oyun 1944 de oynanırken tespit edilmiştir).

8. Araba oyunu: (*8-12 yaş çağındaki kız ve erkek çocuklar tarafından oynanır. 15-30 kişi ile yapılan bir oyundur*). On beş veya daha fazla oyuncu birbirinin elini tutarak bir daire teşkil edip ayakta dururlar. Kendine mahsus ezgi ile hep bir ağızdan aşağıdaki sözleri söylerler: 1- Ambara vurdum bir tekme, bir tekme: Yukardaki sözler hep bir ağızdan söylenirken; melodinin ritmine göre ayaklar dizlerden itibaren hep birlikte kırılarak yaylanır ve sonda düzelir. (Bu hareket, yerinde durarak yapılır) 2- Ambarın kapısı açıldı, açıldı: Durdukları yerde eller birbirini bırakır; avuçlar açık olarak birinci "açıldı" kelimesiyle kollar arkaya doğru fırlatılır, ikinci "açıldı" kelimesinde tekrar yanlarına getirerek yine birbirlerini tutarlar. Halkayı teşkil edenlerin tekrar, ayakları öne doğru ritme göre yaylanır ve düzelir. 3- İncili boncuk saçıldı, saçıldı: Kollar birbirlerini bırakıp öne doğru fırlatırcasına savrulup yine ikinci "saçıldı" kelimesinde yerine getirilip tutuşurlar. Dizler yine ritme göre malûm hareketleri yapar. 4- Ekini şöyle ekerler, ekerler: Eller yine birbirini bırakarak tohum saçar gibi ekin ekme taklidi yapılır. İkinci "ekerler" kelimesini söylerken yine tutuşurlar. (Burada diz kırma yoktur). 5- Ekini şöyle biçerler, biçerler: Eller birbirini bırakır ve hep birlikte; ekin biçme taklidi yaparlar, ikinci "biçerler" kelimesinde tekrar tutuşurlar. (Diz kırma yok). 6- Harmanı şöyle savururlar, savunurlar: Burada da aynı hareketlerle harman savurma taklidi yapılır. 7- Buğdayı şöyle toplarlar, toplarlar: Burada da, buğday toplama taklidi yapılır. 8- Buğdayı çuvala koyarlar, koyarlar: Aynı hareketler çerçevesinde çuvala koyma taklidi yapılır. 9- Buğdayı dermene (Değirmene) götürürler, götürürler: Burada çuvalı sırtlar gibi yaparak omuzlarında tutarak bulundukları yerden iki adım ileri ve sonra geriye tekrar yerlerine gelip dururlar. 10- Şöyle hamur yaparlar, yaparlar: Hamur yoğurur gibi taklit yaparlar. 11- Şöyle ekmek yaparlar, yaparlar: Tandırda ekmek yapıştırır gibi taklit ederler. En sonda, oyunun biteceğini ifade eden şu sözleri kendine mahsus ezgi ile hep bir ağızdan söylerler: -Alcı kadın/ Balcı kadın/ Hanım kadın. Şöyle de söylerler: -Allı kadın/ Ballı kadın/ Hanım kadın/ Sultan kadın. Daireyi teşkil edenlerin, son taklidi yaparken serbest kalan elleriyle hemen tutuşup; durdukları yerde "allı kadın" kelimesinin ritmine göre iki ayaklarını yanlara doğru hep birden uygun bir şekilde kelimelere göre üç veya dört defa açıp, kaparlar. Bu hareket bittikten sonra, grupun elebaşılarından biri; tek olarak şöyle bağırır: Arabayı arabayı kırrrrrr... Bu sırada halkayı teşkil edenlerin hepsi birden,

elele tutuşmuş oldukları halde sağ yana doğru süratlice dönerler. Bu dönüş üç kere yapıldıktan sonra, oyuna ikinci defa başlamak üzere evvelki şekilde olduğu gibi tekrar yerlerinde dururlar.

Oyun tekerlemesi: Kısım: I

I- Ambara vurdum bir tekme, bir tekme/ Ambarın kapısı açıldı açıldı/ Ekini şöyle ekerler, ekerler/ Ekini şöyle biçerler, biçerler/ Harmanı şöyle savururlar, savururlar/ - Buğdayı şöyle toplarlar, toplarlar/ Buğdayı çuvala koyarlar, koyarlar/ Buğdayı değirmene götürürler götürürler / Şöyle hamur yaparlar, yaparlar/ Şöyle ekmek yaparlar, yaparlar./ Alcı kadın/ Balcı kadın/ Hanım kadın./ Arabayı, arabayı kırrrrrrr...

Oyun tekerlemesi: Kısım: II

II- Ambara vurdum bir kilit, bir kilit/ Ambarın kapısı kapandı, kapandı/ - Şu gelen adam yabandı, yabandı/ - Al Kadife keserler, keserler/ - Bindallıyı dikerler, dikerler/ - Sırma çiçek işlerler işlerler/ - Başına başlık koyarlar, koyarlar/ - Beline kemer takarlar, takarlar (Altun kemer) - Kulağa küpe takarlar, takarlar/ Kollara bilezik yakışır, yakışır/ Toy düğüne giderler, giderler./ Alcı kadın/ - Balcı kadın/ - Hanım kadın/ - Sultan kadın./ - Arabayı, arabayı kırrrrrrr...

Bu oyun, cemiyet hayatındaki karakteristik olan mevzuları ele alarak, onları taklidi hareketlerle ifade eder. Bu bakımdan, meselâ; Demircileri, Tezgâh dokuyanları, Oduncuları ilâh... gibi, birçok mevzuları ele alarak yukardaki tarza uydurup taklitlerle oynarlar. Oyunu uzatmak veya kısa tutmak arzuya bağlıdır. Yalnız bir mesele varki o da şudur: oyunu idare edenler, çocuklar arasındaki üstün zekâsı olanlardır. Oyunu bitirmeye karar verince, halkayı teşkil edenler elele tutuşmuş bir halde sağa doğru üç kere döndükten sonra, eller bırakılır ve oyunda bu suretle bitmiş olur. (Kütahya, Afyon, Uşak 1941 Hatice Şentürk Uşak Şeker fabrikasında çalışır.)

9. Tura oyunu: (*10-12 yaş çağındaki kız çocuklarına mahsus oyun. 10-20 kişi ile oynanır.*) Oyunu oynıyanlar elele tutuşarak kollar gergin bir halde olmak üzere geniş bir halka teşkil ederler. Ebe bu halkanın, tam ortasında ayakta durur; elele tutuşmuş olan halkanın duruş vaziyeti bozulmadan dönmeye başlarlar. Dönüş sırasında da kendine mahsus ezgisiyle bir ağızdan aşağıdaki sözleri terennüm ederler: Bir tavukcuğum var hem de akçadır/ (G) Künde verir yumurtası çokçadır/ Ben de vardım seke seke/ Tilki yemi tavukcuğum çeke çeke/ Ardımızdan atlı gelir/ Atlı

ouraya yönlü gelir/ Gelir ise bize gelir/ Babamızın darı ekmeği/ Kavurmadan bize datlı gelir/ Baldan bize tatlı gelir/ Tavuğumun ak kanadı/ Tilki vurmuş al kanadı/ Bu sözler kendine mahsus tempo ve ezgi ile dönüşe devam ederek söylenir. Bittikten sonra, yine dönme sırasında hemen aşağıdaki sözlere geçerler: - Al benizli yeşilli turnam/ Yeşilli turnam, turnam, turnam yumuldu yum... Bu sözleri işiten dairenin ortasındaki ebe hemen gözlerini yumar ve kolları ile örter. Dönmesine devam eden daire, tekrar hep bir ağızdan şöyle söyler: - Al benizli yeşilli turnam/ Allı turnam, aklı turnam, turnam, turnam açıldı/ Aç, aç... Dedikleri zaman ortada duran ebe, gözlerini açar. Dönen halka hep bir ağızdan tekrar: Al benizli, kırmızı turnam/ Güzel turnam, yeşilli turnam, haydide yumuldu/ yum... Ebe tekrar, evvelki gibi gözlerini yumar. Halkayı teşkil edenler tekrar: Al benizli kırmızı turnam/ Güzel turnam, yeşilli turnam, açıldı aç... Ortadaki tekrar gözlerini açar; ebenin gözlerini bu şekilde açtırma ve kapattırma hali halkayı teşkil edenlerin arzusuna göre üç beş kere yapılır. Bundan sonra ebenin gözleri açık bir vaziyette iken dönen halka tekrar hep bir ağızdan son olarak şunları söylerler: Al benizli aklı turnam/ Yeşil turnam, allı turnam, kaçıldı kaç, kaç... Sonuncu kaç kelimesinde, dönen halkayı teşkil edenlerin hepsi birden gayet süratli olarak etrafa dağılırlar ve kaçışmaya başlarlar. Ebe, bunlardan birini tutmak üzere peşlerine düşer ve onları kovalar; eğer birini tutarsa, bu sefer tutulan ebe olarak tekrar aynı şekildi oyuna başlarlar. (Bu oyun arzuya göre devam ettirilir).

10. Alaylı oyunu: (*7-10 yaş çağındaki kız çocukları arasında oynanır. 10-20 kişi ile oynanır*). Oyuna kaç kişi katılacaksa, birer adım mesafe ile yanyana durarak yarım daire teşkil ederler. Sağ başta duran, grupun başıdır; ayrıca, seçtikleri bir kişi de on beş, yirmi adım ileride durur. Bu surette herkes yerini aldıktan sonra oyun başlar: Tek olarak seçilen kız, bulunduğu yerden ağırca adımlarla yürüyerek grupun bulunduğu yere gelir. Tetkik eder gibi bir hal ile, yarım dairenin etrafında bir, iki kere dolaştıktan sonra, grup başının karşısına gelip durur ve aşağıda olduğu gibi söyleşmeye başlarlar: Gelen kız -Alaylı, bulaylı top, top alaylı. Grup başı -Ne istersin, ne istersin bizim alaylı? Gelen kız -Şurada bir güzel gördüm onu isterim. Grup başı -O güzelin adı nedir bizlere bildirin? Gelen kız -O güzelin güzel adı Ayşe hanımdır. (Gelen kız, bu gruptan arzu ettiğini isteyebilir) Grup başı -Ayşe hanım, canımızdır sizlere gelmez, bizleri terk edemez. Gelen kız -Eşim dostum yakinimle gelir alırım. (Böyle de denir:Eşim dostum, sepetimle, sandığımla gelir alırım). İkisi arasında bu konuşma bittikten sonra, gelen kim kime göz koymuş veya adını söylemiş ise, onun üzerine atlarcasına gider ve kolundan tutarak çekip alır; ve götürüp kendi yerine bırakır. (Oyun icabı). Grupu teşkil eden bütün kızları, birer birer bitinceye kadar böylece gelip alır

ve kendi yerine götürür. En sonda, kendi tarafında toplanmış olan kızlara gelerek şu sözleri onlara söyler: -Kızlar, kızlar ananızdan, babanızdan haber geldi sizleri isterler... herkes evine gitsin haydi durmayın haydi... Bu söz üzerine, bütün kızlar acayip sesler çıkararak çılgın hareketler yapmaya başlarlar; kimi türkü söyler, kimi bağırıp çağırır, hayvanların seslerini taklit ederler, çalgı seslerini de çıkararak meydanda bir vaveyladır gider. Bu gülünç hallerle oyun sona erer... (İstanbulda 1934 de görerek tespit edilmiştir).

11. Esnaf oyunu: (*10-15 yaş çağındaki erkek ve kız çocuklarına mahsus oyun. 6-30 kişi ile oynanır*). Sekiz kişi bir tarafta yanyana olarak dizi halinde ayakta dururlar; bunlar, usta tarafıdır. Diğer sekiz kişi de, aynı vaziyette yüzleri birbirine bakar şekilde onların karşısında dururlar; bunlar da, acemi taraftır. (Duruş esnasında her iki tarafın sağ ayakları, sol ayağın biraz ilerisinde ve eller de arkaya bağlı bir vaziyette olur). Ritmik olan müzik, saz veyahut terennüm ile yapılır; iki dizi durdukları yerde aranağme ile iki defa çalınıp söylendikten sonra acemi sayılanlar, usta diziye hitaben, sol el arkada, sağ elin şahadet parmağını açarak kolu, ileri doğru tempoya göre sallar bir vaziyette şu sözleri hep bir ağızdan söylerler: Demirciler demiri, neyle döğerler, neyle döğerler. (İki kere tekrar). Bu sözleri, usta tarafa sorar bir vaziyette hep birlikte söylerler. Usta taraf, elleri arkaya bağlı olduğu halde acemi tarafın bu sözlerini durdukları yerde dinlerler. Bu sual bittikten sonra usta taraf, çekiç vurur gibi bir vaziyet alarak ayakta durdukları yerde evvelâ, gövdeyi sağa bükerek müzik veya terennüm temposu ile iki elini çekiç tutuş şekline göre kollar, yukardan aşağı indirilerek vurulur gibi yapılır. Bundan sonra, Demircilerin vuruş şekline göre çekiç kaldırılarak aynı figür bu sefer soldan aşağı indirilerek vuruş taklidi tekrar edilir. Melodi temposuna göre yapılan bir sağ bir de soldan gösterilen bu vuruş vaziyeti iki veya dört kere tekrar edilir. Taklidi yapan usta taraf bu sırada kendine mahsus melodi ile şu sözleri söylerler: - Şöyle döğerler, böyle döğerler. (Bu sözler, iki kere tekrar edilerek söylendikten sonra vuruş hareketi tamamlanmış olur). Diye hem usta tarafın gösterdiği hareketi tekrar ederler hem de, bu mısra terennüm ederek toplu bir halde söylerler. Sonunda acemi taraf, çekiç, örsün üstünde kalmış gibi yaparak eğilmiş bir halde dururlar; bu duruşla beraber hepsinin gözleri, usta tarafa bakar bir vaziyet alır. Usta taraf bu sefer de, deminki aynı figürlerle çekiçleri kendi sollarına vurup ve yine çekiçler sollarda olarak örslerin üstünde imiş gibi bir vaziyette kalırlar. (Terennüm ve sözler aynıdır). Usta tarafın çekici ne tarafta kalmışsa, acemi taraf onun, aksi istikametine götürür. Böylece her iki taraf karşılıklı durdukları için taklitler aksi istikamette imiş gibi görünür. Bu tarzı hareket, arzuya göre dört-sekiz defa olmak üzere (melodi ile) çekiç vurma taklidi yapılır. Bu taklitler, birbir arkasına hiç durmadan devam eder; bu

sırada da, şu sözler hep birden söylenir: -Doğruyu söyle, doğruyu söyle. Arzuya göre birkaç defa tekrarlanan bu hareketlerle usta taraf, acemi olanlara öğretmiş olurlar; sonra karşılıklı duran her iki taraf dizisi duruşlarına göre, sağa dönerler. Aranağmenin temposuna uygun, sağ ayak biraz ileri atılarak sol ayak, onun yanına çekilir bir şekilde, oyun sahasını bir daire halinde bu tarz yürüyüşle dönerler. İlk olarak, usta taraf birbirinin arkasında tempolu yürüyüşle hareket eder, acemi taraf da, onun arkasından yürüyerek bu suretle tek dizili bir daire haline gelirler. (Burada bir cihet şu ki: Sağ ayak başlamasiyle dört adım gidildikten sonra bu sefer, sol ayak başlamasiyle aynı yürüyüş yapılır). Böylece daire şekli tamamlandıktan sonra, iki dizi yine kendi yerlerine gelip evvelki gibi dururlar; ve artık başka taklide hazırlanırlar. Bu şekilde, kaç esnaf taklit edilecek ise oyun, ona göre uzar. Bu oyun, çocuklar arasında yalnız ağız terennümü ile yapılır. Büyükler arasında ise, şu sazlarla oynanır: Saz, Cura, Bağlama, Def, Kaşık, Zilli maşa gibi halk sazları. Bazan da, büyükler bu oyunu, yukarda adı geçen sazları çalarak çocuklara oynatırlar. Bilhasa kadınlar arasında oynanan bu oyunda, ekseriyetle taklidi yapılan esnafın adları: I- Demirciler. 2- Çuhacılar. 3- Kalaycılar. 4- Keçeciler (Kilimciler). 5- Dabakcılar. 6- Bakırcılar. 7- Dokumacılar. 8- Halıcılar. 10- Çömlekçiler. Adları geçen bu mesleklerin, yapılış hareketlerinin bütün taklidi ile her inceliğini gösteren figürler yapılır. Esnaflara göre söylenti tarzları:

I- Demirciler: Acemi taraf -Demirciler demiri, neyle döğerler, neyle döğerler? Usta taraf -Şöyle döğerler, böyle döğerler. Acemi taraf -Şöyle mi şöyle, böyle mi böyle, doğruyu söyle. II- Kalaycılar: Acemi taraf -Kalaycılar bakırı, neyle döğerler, neyle döğerler? Usta taraf -Şöyle kalaylar, böyle kalaylar. Acemi taraf -Şöyle mi şöyle, böyle mi böyle, doğruyu söyle? III- Keçeciler: Acemi taraf -Keçeciler keçeyi, neyle deperler, neyle deperler? Usta taraf -Şöyle deperler, böyle deperler. Acemi taraf -Şöyle mi şöyle, böyle mi böyle, doğruyu söyle? IV- Çulhacılar: Acemi taraf -Çulhacılar çulhayı, neyle dokurlar, neyle dokurlar? Usta taraf -Şöyle dokurlar, böyle dokurlar. Acemi taraf -Şöyle mi şöyle, böyle mi böyle, doğruyu söyle? Bu gibi sanatların daha ne kadar benzeri varsa, arzuya göre ilâve edilerek yukardaki tarzda oyuna devam edilir. (Kastamonuda Âşık İhsan Ozanoğlu'ndan nakletmek suretiyle 1941'de tespit edilmiştir).

12. Davar kurt oyunu: (*10-14 yaş çağlarındaki erkek çocuklarına mahsus oyun. 20-30 kişi ile oynanır*). Kalabalık olarak yapılan bu oyuna kaç kişi katılacaksa elele tutuşarak geniş bir halka teşkil ederler; elin kavrıyacağı kadar yani, avuca sığacak büyüklükte iki tane taş tedarik ederek bunları herkes önüne koyar, iyi ses çıkartması bakımından eğer mümkünse bu taşların çakıl olması tercih edilir. 8-10 kadar çocuk da, davar sürüsü olurlar.

Başlarında bulunan çobanları bu sürüyü alarak otuz-kırk adım ileride, otlatıyormuş gibi sürüyü, şuraya buraya gezdirir. (Bu gezdirme esnasında çoban, evvelce tedarik ettiği tahtadan veya buğday sapından yapılmış düdüğü ile, kendine göre çoban havaları çalar). Arada sırada çobanlara mahsus, davar gütme sesleri çıkararak şöyle söyler: -Hov... hov... hişşşş... (kavalını çalmaya devam eder). Bu seslerin mânası şu ki, dağınık bulunmamak ve sürüden ayrılmanın tehlikeli olduğunu ihtar etmektedir. (Sürüyü teşkil edenler, çobanın çıkardığı ses ve kaval ile idare edilirler). Böylece, sürü otlatmakta iken, beri tarafta bulunan daireyi teşkil edenler, elele tutuşmuş muayyen bir tempoya göre, sağa doğru sağ ayaklarını koyup sol ayağı onun yanına çekerek yan yan aksak bir gidişle daireyi hareket ettirirler. Bu sırada şu sesleri çıkarırlar: - Hov ha hov, davarı söv, canavarı kov... Biraz daha ötede 6-7kişi kurt sürüsü olurlar; halkayı ve davar sürüsü olan grupların yaptığı hareketleri gözlerler. Bu hareketler bir müddet devam ettikten sonra artık, akşam oldu diyerek çoban sürüsünü toplar ve önüne katarak ağılın yanına getirir. (Çocukların teşkil ettikleri daire ağıldır). Çoban, kendine mahsus ezgi ile şu sözleri iki defa tekrarlar: - Yol ver davara gapu (kapu) sabu/ Akşam oldu gün savruldu/ Kurtlar yamaçtan doğruldu/ Hov, hov, ho.....v.../ Daimî surette dönen halkanın arzu ettiği tarafına doğru çoban, eliyle açılma işareti yapar; bu sırada, elele tutuşmuş olan iki çocuk ellerini bırakmakla kapı açılmış olur. (Daire, evvelce bahsettiğimiz gibi hareketine devam etmekte iken) davar sürüsü mümkün olduğu kadar açılan bu kapıdan koşarak içeri girerler. Çoban da en sonda girer ve kapı kapanır. Davar sürüsü, dairenin içine girer girmez kurtlar faaliyete geçerler; bir takım vahşi hayvan sesleri çıkararak, dağınık bir halde dönen bu dairenin etrafına gelir ve saldırırlar, içeri girmek fırsatını arıyarak etrafta dolaşmaya başlarlar. Bu sırada içerdeki davarlar birbirine sokularak sanki, korkudan titriyor gibi yaparak aşağıdaki sesleri hep bir ağızdan çıkarırlar: -Dız dız dız dız dız dız... Her ağızdan muhtelif tonlarda bu sesler çıkarken, halkayı teşkil edenler mütemadi dönüşle evvelce koydukları taşlar hizasına gelir gelmez çömeliverirler; taşları hemen yerden alarak birbirine vurmaya başlarlar. Bu esnada kurt sürüsü, büsbütün kızarak saldırmaya ve içeri girmeye çalışırlar. Halkada bulunanlar, mümkün olduğu kadar kurtları sokmamaya gayret ederler. Her şeye rağmen eğer kurtlardan biri içeri atlamaya muvaffak olursa içeride bulunan sürüden bir davarı alıp çıkmaya hak kazanır; aksi takdirde, yoruluncıya kadar uğraşırlar. (Girerken çömelmiş bulunanlardan birinin eli kurda değerse içeri giremez ve yine uğraşmaya devam eder). Çok çetin olmasına rağmen kurtlar, en sonunda davarları ellerine geçirmeye muvaffak olurlar. Böylece oyun da sona erer... (Antalya, Türkmen Mehmet Çamlıkaya'dan 1941 de tespit edilmiştir).

13. Çömlek oyunu: (*6-12 yaş çağındaki erkek ve kız çocukları arasında görülmüş olan bu oyun: 10-30 kişi ile oynanır*). Oynıyanlardan on kişi çömlek, on kişi de bunların sahibi olur. Bunlardan gayrı, bir kişi daha katılarak hepsi 21 kişi olurlar. Çömlek olan küçük çocuklar, meydanın münasip bir yerinde araları dört veya beş adım olmak üzere çömelmiş vaziyette genişçe bir daire şeklinde otururlar. Bunların 20 adım ilerisinde de, iki sıra halinde ve yüzleri birbirine bakar vaziyette çömleklerin sahibi olacaklar dururlar. Çömlek sahibi olacak On bir kişi, durdukları yerde hep bir ağızdan kendine mahsus ezgi ile aşağıdaki tekerlemeyi söylerler. Tekerleme: Dağdan geldim şehire/ Çarşıdan top, top şal aldım/ Şalı köyüme saldım/ Saydım gördüm on yedi/ Kel oğlanın kelliği/ Bir de onun zinciri/ Karanfil ha darçın ha/ İğne de ha iplik ha/ Dik ha, dik ha, dik ha... Tekerleme, hep bir ağızdan üç defa söylendikten sonra, üçüncü defa son mısrada bulunan "dik ha" kelimesi biter bitmez hepsi birden çömleklere doğru süratle koşarak her biri, bir çömleğin arkasında durur. Bu sırada, bir fazla olan açıkta kalarak ebe durumuna düşer. Ortada kalan ebe, daireyi teşkil edenlerden arzu ettiği birinin yanına gelir; kimin yanına gelirse yüzü içeri doğru dönük olan çömlek sahibi, geriye döner ve ebe ile yüzyüze geldikten sonra ellerini kaldırırlar, avuçlarını birbirine yerleştirip tutarlar; bu sırada ebe, şu sözleri söyler: - Çepük, cepük çalıpta çarpışalım/ Sen o yana, ben bu yana koşalım. Bu sözler biter bitmez, bir kere avuç avuca vurarak ebe ve çömlek sahibi aksi istikamette olmak üzere, dairenin etrafında koşarlar daireyi dönüp çömleğin yanına kim daha evvel gelirse, çömlek sahibi o, olur; bu suretle yetişmeyipte yine ebe durumunda olduğu için aynı hareket tekrar edilerek arzuya göre oyunu uzatırlar. (Sivas: Divrik, Şarkışlalı Ali Höyük'ten 1936 da İstanbulda tespit edilmiştir).

14. Görücü oyunu: (*8-13 yaş çağındaki kızlara mahsus oyundur 15-20 veya daha fazla toplulukla oynanır*). Kaç kişi oynıyacak ise, hepsi de dizi halinde yarım bir daire teşkil ederek otururlar. Ebe olan, (aynı zamanda görücüdür) dizideki bulunanların hepsinden yemeni, mendil, yüzük, bilezik veya buna benzer birer eşya alır koynuna veyahut eteğine doldurup biraz öteye gider. Orada bekliyen üç, dört kızı yanına alarak tekrar diziye doğru aheste adımlarla hem gelir ve hem de, gayet güzel bir sesle aşağıdaki türküyü söyler: -Eser sılanın yelleri/ Sallanır saçının telleri/ Gerdanın çifte benleri/ Görmeye geldik, görmeye geldik. Bu türkü nihayete erdiği zaman ebe (Görücü) ve yanındakiler, oturan dizinin tam karşısına gelmiş bulunurlar. Bunların geldiğini gören oturanların hepsi bir ağızdan terennüm ederek aşağıdaki sözleri söylerler: -Hoş geldiniz, hoş geldiniz/ Bizlere sefalar getirdiniz/ Bizleri sevindirdiniz. (Bizleri çok sevindirdiniz)/ Gelen taraf cevap verir: -Hey, heydir hey/ Güzellerden güzel kimdir çıksın/ Görücü bu sözleri söyleyince, kadınlar arasında güzelliği ile nam almış ve memlekette bu yüzden şöhret sahibi olanın adı ne ise söylenir; (gruptan

herhangi biri bu ismi ortaya söyliyebilir). Bunun üzerine ebe, toplamış olduğu eşyaların içinden birini kararlamadan olarak çıkarır ve herkese teşhir ederekten gösterir. Bu eşya kime ait ise, adı verilen şöhret sahibi güzel, onun olduğuna karar verilir. Yani ebe tarafından, teşhir edilen eşyanın sahibi. Ebe tekrar şöyle söyler: Ebe -Heydir he.....y. Grup -Ağalarda bey... Ebe Çirkinlerden kimdir çıksın meydana? Bu sefer, memlekette bulunan kadınlar arasında, çirkinliği ile nam almış kim varsa onun adı söylenir; görücü tekrar, bir eşyayı çekip çıkarır. Bu eşya oradakilerden kime ait ise, adı verilen namlı çirkin de o, olur. Bu suretle toplanmış olan bütün eşyalar bir güzel bir de çirkini tâyin etmek üzere çekilip bittikten sonra ebe, ve yanındakiler bir tarafa otururlar. Ebe, eline bir def veya darbuka alarak ritmik bir memleket türküsünü, hep bir ağızdan söylemeye başlarlar. Bu sırada evvelce, eşyaları çıkanların malûm olan isimleri birer birer söylendikçe, eğer bu isim çirkine ait ise o kız ortaya çıkarak birtakım çirkin hareketler ve acaip haller yaparak meydanda oynar. Güzel ise, o memleketteki adı bilinen güzelin malûm olan hareketlerini taklit ederek, güzel jestlerle söylenen türkünün ritmine göre herkesin karşısında bir müddet oynadıktan sonra yerine oturur[2] (Böylece herkes, sırasını savdıktan sonra oyun sona erer).

15. Çömlek oyunu: (*5-10 yaş çağındaki kız ve erkek çocuklar arasında oynanır. 10-20 kişi ile oynanır*). Yukarda gösterilen yaşlar nispetine göre büyükçe çocuklardan on kişi, araları birer adım olmak üzere daire halinde çömelmiş bir halde otururlar. Bunların her birinin önüne de, daha küçük yaşta olan birer çocuk yine, çömelerek oturur. (Küçüklerin vazifesi çömlektir). Bir büyük önünde bir de küçüğün, çömelmiş bir halde durmasiyle meydana gelen bu dairenin dış kısmında ayrıca, bir de ebe olan çocuk vardır. Ebe, daireyi bir iki kere ses çıkarmadan yürüyerek dolandıktan sonra, gelip çömleklerden herhangi birinin başına elini koyar. Bunu gören çömlek sahibi hemen kalkar ve dairenin etrafında koşmaya başlar. Ebe de, onun aksi istikametinde koşmaya başlar; tek kalan çömleğin arkasına kim evvel gelirse sahibi olarak onun arkasında çömelir. Artık açıkta kalan ebedir. İkinci sefer ebe olan, halkanın etrafında gezerken hepsi birden önlerinde duran çömlekleri iki elleriyle omuzlarından tutarak başlarlar iki tarafa sallayıp aşağıdaki tekerlemeyi söylemeye: Eledim yoğurdum (duyurdum)/ Ekmekçiye yolladım / Meh pide, meh pide, meh kızıma (oğluma) bir ekmek/ Hep bir ağızdan bu sözler söylenirken ebe, tekrar çömleklerden birinin başına elini koyup, çömlek sahibi ile aksi istikamette koşarlarken yalnız çömlek olanlar, hep bir ağızdan aşağıdaki tekerlemeyi söylerler: - Et satarım, met satarım/ Ustam öldü hep satarım (ben satarım) Koşanlardan hangisi evvel gelirse, çömleğin sahibi o olur. Oyun bu şekilde arzuya göre uzatılır. (Anadolu'nun ekseri bölgelerinde görülmüş olan bu oyun 1941 de Ödemişte, bayan Cemile Karasu'dan derlenmiştir).

16. Beş yıldız oyunu: (*10-14 yaş çağındaki kız çocuklarına mahsustur*). Her iki taraf on birer kişi olmak üzere ikiye ayrılırlar. Birbirine karşı ve aralarındaki mesafe 8-10 adım olmak üzere dizi halinde ayakta dururlar. Her iki tarafın içinden sağ başta duran bir kişi, sıra başı sayılır. Bu iki sıra başı arasında evvelâ taş tutulur; hangisi kazanırsa, ilk olarak kazanan başın grupu hep bir ağızdan, kendine mahsus ezgi ile, karşı diziye hitaben aşağıdaki sözleri söyler: -Bir ken, iki ken, üç ken, dört ken/ Gökte yıldız beşken/ Güzeller hep burada. Toplu olarak söyledikten sonra, karşı diziyi teşkil edenlerden arzu ettiği birinin adını vererek davet eden dizi başı tek olarak şu sözleri söyler: (Oyuna başlıyan tarafın başı). -Güzel esme sen de gel/ Sevdiğinle bize gel/ Haydi durma salın gel. Bu sözlerden sonra, kız istenen karşı dizinin başı kendi arzusuna göre herkes tarafından bilinen mahallî bir türkü ismini verir. Dizi başının istediği bu türkü, hep bir ağızdan söylenmeye başlanır; bu sırada, karşı tarafın adını söyliyerek istediği kız, kendi dizisinde bulunanlardan en çok sevdiği arkadaşı hangisi ise, onu yanına alarak söylenen türkünün temposuna ayak uydurarak güzelliği ifade eden jestlerle türkü bitinciye kadar çağırılan diziye, yanındaki kız ile birlikte giderler. Bu sefer aynı vaziyeti karşı dizi tekrarlıyarak bir ordan, bir de karşı taraftan olmak üzere oyuna devam edilir. Bu suretle dizilerin kızları değişmiş olur. Bu değişme sırasında bazan da ihtilâf çıkar; meselâ: karşı tarafın beriki diziden aldığı kızı yine kendi tarafı ister; burada oyun icabı her ne kadar gitmek mecburi ise de, gitmiyeceği de tutar. Bu hal karşısında kızın iltihak ettiği dizi tarafı, eski dizisi tarafına alaylı olarak şu sözleri söylerler: Dizi başı tek olarak: -Nafile, nafile yorulma/ Malımız var diye kurulma. Kendi dizisiyle hep birlikte: -O kız bizim kızımız / Sevdiğimiz canımız. Kızın eski dizi tarafı şöyle cevap verir: Dizi başı tek olarak: No: 5 -Ben bu işe yorulmam/ Malım var diye kurulmam. Kendi dizisiyle hep birlikte: - O kızımız sizin olsun/ Hem sararsın hem solsun. Her iki taraf bu tarzda sıra ile birbirinden kız alarak oyuna devam edilir. Hangi taraf, fazla almış ise o taraf galip sayılır. Eğer oyun fazla uzamakta ve bitirilmek isteniyorsa, her iki dizinin başları tarafından verilen kararla oyuna son vermek üzere son kısma geçilir. Son kısım: Başların işareti üzerine, iki dizinin bütün mevcudu hep birden tek sıra haline gelerek elele tutuşmak suretiyle büyük bir daire teşkil ederler. Hep bir ağızdan mahallî bir türkü söyliyerek sağa doğru dönmeye başlarlar. Gitgide koşar adımla yapılan bu dönüşte, daire bir taraftan kopunca oyunda sona ermiş olur... (1937 senesinde Kütahyada: Bayan Zekiye Duran'dan tespit edilmiştir. Ev kadını olup aslı yürük).

17. Çiçek oyunu: (*8-14 yaş çağındaki kız çocukları arasında oynanır. 14-30 kişi ile oynanır*). Bahar mevsiminde, yeşil çimenler üzerinde yapılan bu oyunu Oymak kızları çok severler. Bilhassa âdet üzere yapılan Çiğdem,

Mâni çekme, Ağaç ziyareti ilâh... gibi bayram toplantılarından sonra çocukların en çok oynadıkları oyunlardan biri bu "Çiçek oyunu" dur. Kaç kişi oynayacaksa iki eşit grupa bölünürler. On kişiden ibaret olan birinci grupu teşkil edenlerin her biri, diğer gruptan gizli olarak kendilerine birer çiçek adı verirler; meselâ: Kırmızıgül, Ak gül, Sarı gül, Yasemin, Menekşe, Karanfil, Lâle, Nergis, Çiğdem, Susam, Sun-bul ve Reyhan isimlerini aldıktan sonra oyun sahasında yanyana dizi halinde otururlar. Kırmızı gül, bu çiçek grupunun elebaşısı sayılır. Diğer on kişi de, on beş veya yirmi adım ötede küme halinde otururlar; bunların başı olan kız, yanına iki arkadaş daha alıp mahallî bir türküyü terennüm ederek ağır adımlarla çiçek grupuna doğru yürürler. Dizi halinde oturmakta olan grupun tam karşısına gelip ayakta dururlar; bu sırada da, söyledikleri türkü bitmiş olur. Baş olan kız, çiçek dizisinin başı olan kırmızı güle hitaben aşağıdaki sözleri söyliyerek muhavereye başlarlar: Gelen kız -Kırmızı gül, gül hatun/ Bugün pazara geldik/ Pazarında çiçekler/ Hepsi alıcı bekler. (Tümü olıcı bekler) Kırmızı gül -Çiçeklerim taze kopmuş dalından/ Kimse bilmez bu çiçeğin halinden. Gelen kız -On ikidir Padişahlar okusun/ Biz biliriz Lâle, Nergis kokusun/ Dağdan iner selleri/ Badi sabahın yelleri/ Bu çiçeklerin değeri. Söylenen bu mâniden kasıt şu ki: Adları geçen Lâle ile Nergisi almak için değerlerinin ne olduğudur. Kırmızı gül -Bacım bunların değeri bir ülke/ Ülkeyi verin de alın Lâle, Nergisi. Gelen kız -Ülkelerden hangisini verelim/ Urum, Hindi, Acem ile derelim/ Çiçeklerimizi alıp gidelim. § Çiçek ismi taşıyan grup, arkadaşlarına verilen değeri muvafık bulursa hep bir ağızdan, terennümle şu cevabı verirler: Çiçek topluluğu -Yolunuz uğurlu olsun/ Sağ solunuz çimen dolsun/ Günleriniz kutlu olsun/ Hep mutlu olsun. Eğer verilen ülkeleri az bulurlarsa, hep bir ağızdan aşağıki sözleri söyliyerek veremiyeceklerini ifade ederler: Topluluk -Olmadı bu iş yetmedi/ Sözünüz yerine gitmedi/ Haydi ordan git git/ Soyunuzda bit bit. Ritmik ve melodik olan bu sözleri dinliyen isteyici kızlar, yine, aynı manileri tekrar ederler. Bu sefer verdiklerine ilâveten bir veya iki ülke daha katarlar. Çiçek topluluğu artık, değerleri verildiğine kanaat getirerek yukardaki kabulü ifade eden mani ile cevap verdikten sonra, aralarındaki adı gecen iki çiçeği ayağa kaldırırlar; yanındaki arkadaşları sanki, bir gelin hazırlarmış gibi bunların her birinin üstünü başını düzelterek onlara çekidüzen verip gelenlere teslim ederler. İsteyici kızlardan biri nergisin, diğeri de lâlenin, itina ile kollarına girerek teslim aldıktan sonra elebaşı olan kız önde olmak üzere gider ayak çiçek grupuna karşı şu sözleri söylerler: Alıcı kızlar: -Aldık lâle nergisi/ Bilmezsiniz kıymalın/ Hoy, hoy, hoy, hoy/ Ülke sizin çiçek bizim/ Hoy, hoy, hoy, hoy/ Kaçırdık çiçekleri/ Aldattık piçekleri/ Hoy, hoy, hoy, hoy. Alıcı üç kız, yukardaki maninin, çiçek grupunun yüzüne karşı söyledikten sonra arkalarına dönüp diğer mısralara devam ederek aldıkları kızları getirip kendi gruplarına katarlar. §

Alıcı olan grubun başı tekrar, yanına iki başka kız alarak çiçek grupuna gelir ve aynı şekilde iki kız daha alıp kendi grupuna gelir ve aynı şekilde iki kız daha alıp kendi grupuna katar. Bu suretle çiçek grupunu teşkil eden kızların hepsi isteyici tarafa birikmiş olurlar; en sonda Kırmızı güle gelir. Çoğalan grup, bütün mevcudiyle birlikte çiçekleri elden giderek tek başına kalmış olan Kırmızı güle gelirler. (Bu geliş sırasında hepsi birden bir memleket türküsü söylerler). Kırmızı gülü ortalarına alarak, etrafında içice olmak üzere iki veya üç halka teşkil ederler; elele tutuşup kollarını gergin bir hale getirdikten sonra, oturmakta olan kırmızı gülün etrafında her halka aksi bir istikamette olmak üzere dönmeye başlarlar. Bu dönüş sırasında da, hep bir ağızdan aşağıdaki sözleri söylerler: Ülke aldın çiçek verdin/ Şimdi muradına erdin/ Neden çiçeksiz kaldın/ Kendini dertlere saldın/ Bu dünya hep tamahtır/ Melik yeri Kemahtır/ Hoy, hoy, hoy, hoy. Halkalar dönerken yukardaki sözler kendine mahsus melodiyle üç defa tekrar edilir; üçüncü defanın sonunda, halkaların dönüşü son sürati yapmaya başlarken bitiş ifadesi olan aşağıdaki sözler söylenir:Grupun hepsi bir ağızdan: - Sen de bize gel, gel/ Göz yaşı dökme sel, sel/ Kırmızı gülüm, Mor Sünbülüm/ Sarı Lâlem, Nergis, Çiğdem/ Sünbül, Susam, ben de olsam/ Susam, susam, susam hoy... Bu sözler biter bitmez hepsi birden ellerini bırakarak kendilerini savururcasına çayırların üzerine yatarlar ve böylece oyun da sona ermiş olur... (Tunceli: Beritan Aşiretinden Emine Güllüpınar'ın tarifine göre 1935 de tespit edilmiştir).

18. Bir fiske oyunu: (*7-12 yaş arasındaki kız çocukları arasında görülmüştür. 10-30 kişi ile oynanır*). Kaç kişi oynıyacak ise iki grupa ayrılırlar. On kişi bir tarafta, on kişi de karşı tarafta yüzleri birbirine bakar vaziyette dizi halinde dururlar. Her grupun bir başı vardır. Bunlar aynı zamanda ebe sayılırlar. İki dizinin karşılıklı olarak duruş vaziyetini gösterir şekil Her iki tarafın ebeleri, diziyi teşkil edenlerin her birine diğer tarafın haberi olmadan birer çiçek ismi takarlar. Meselâ: Gül, Menekşe, Yasemin, Karanfil, Çiğdem ilâh... gibi isimler verildikten sonra, başlamak üzere anlaşılan ebelerden biri diğerini işaretle çağırır. Çağırılan ebe karşı dizinin önüne gider, o tarafın ebesinin önünde durur, ilk olarak şu sözleri söyler·

-Şangır şungur şıkırdağım ben geldim. Diğer ebe cevap verir: -Şıngır mıngır şıkırdağım hoş geldin, geç şu pınar başına. Ebe, aldığı bu cevap üzerine derhal önüne geldiği bu sıradan gözüne kestirdiği bir kızın arkasına geçerek iki eliyle görmiyecek şekilde kızın gözlerini sımsıkı kapar ve kendi dizisini teşkil eden gruptan arzu ettiği bir kızı, verdiği çiçek ismiyle çağırır. - Çiğdem hanım buraya gelsin. Bu ismi taşıyan kız, gayet sessiz olarak ayaklarının ucuna basar bir halde yavaş yavaş gelir ve kendi grupunun ebesi tarafından gözleri kapatılan kızın önünde durur, çenesine veya alnına elinin

parmağıyla bir FİSKE ile hafifçe vurur, hiç ses çıkarmadan gayet hafif bir yürüyüşle tekrar dizisindeki/ kendi yerine gider. Bunun üzerine ebe tarafından kapalı tutulan kızın gözleri açılır. Gözleri serbest kalan kız, karşı sıraya giderek alnına fiske vuranı bulmaya çalışır. Aranan grup bu sırada, hep bir ağızdan ellerini tempoya göre vurarak aşağıdaki sözleri söylerler: Kavgında (Kavağında) kazan kaynadı/ Karşıda bir kız oynadı/ Kör ebe de bunu bulamadı. Bu sözler, kendine mahsus melodi ile yalnız fiske vuran grup tarafından söylenir. Arayan kız, bütün grupu tetkik edip ayrı ayrı herkesin hal ve tavrına dikkat eder. Eğer bulabilirse, toplu olarak söylenen yukardaki sözler hemen kesilir. (Bulduğunu ifade etmek için) Arayan kız, bulduğu için fiske vuran kızı çekip kendi tarafına götürür. (Buradaki arama, ancak, dört defaya mahsustur). Bulamadığı takdirde, fiskeyi vuran taraf şu sözleri hep bir ağızdan düz olarak üç defa tekrar edip, bulamıyan kızı kendi dizilerinde alıkoyarlar. -Sen bilemedin kal yerinde kal. (Üç defa) Bu suretle bir o taraftan, bir de diğer taraftan tekrar edilerek oyun arzuya göre tekrar edilir. (Bu oyunun şartlarından biri de, fiske vuranı bulan taraf daima aratıcı mevkide kalmasıdır). Neticede, hangi taraf çoğalırsa azalan tarafa karşı galip mevkide sayılır. En sonda, iki taraf birbirinden aldıklarını mübadele ederek sayıştıkları zaman, iki müsavi taraftan birinde eksik ne kadar ise, o adet'e göre cezalı sayılır. Cezalar: Oyun oynatma (Raks), türkü söyletme, horoz, tavuk, köpek, at, eşek, inek vesaire... gibi hayvanların seslerini ve hareketlerini taklit etmek suretiyle eğlenirler. (Afyon, Şuhut Kazasında, 1942, Yürük Elmas Akbulut).

19. Düğün oyunu: (*8-12 yaş çağındaki kız çocukları arasında oynanır. 15-30 kişi ile oynanır*). On kişi oğlan tarafı, on kişi de kız tarafı olmak üzere iki grupa ayrılırlar. Her iki grup arasında, 20-30 adım mesafe olup, yüzleri birbirine bakar vaziyette muntazam birer dizi halinde dururlar Kız tarafı olanlar, kolları, birbirinin omuzundan aşırılmış olarak ayakta dururlar; oğlan tarafı ise, kolları serbest bir halde dizileri bozulmadan seke seke gelip, kız tarafı dizisinin üç, dört adım karşısında dururlar. Kendine mahsus ezgi ile hep bir ağızdan aşağıdaki sözleri söylerler: Oğlan tarafı: Alırık, alırık/ Al ata bindiririk/ Al kınayı yakarık/ Çüt (çift) bilezik takarık/ Sarı papuç giydirrik/ Altun tele sararık Alırık, alırık. Karşılarında duran kız tarafı, bu sözleri dinledikten sonra yine hep bir ağızdan cevap verirler: Kız tarafı: -Vermezik, vermezik/ Al ata bindirmezik/ Al kınayı yakmazık/ Çüt bilezik takmazık/ (Sarı) Papucu giydirmezik/ Altun tele sarmazık/ Vermezik, vermezik. Oğlan tarafı, aynı sözleri tekrar ederek bir daha isterler; kız tarafı yine aynı sözlerle mukabele ederek red edince bu sefer, oğlan tarafı zor duruma düşmüş olur. Kızı muhakkak almak icabettiği için, biraz yalvarır tarzda aşağıdaki sözleri hep bir ağızdan söylerler: Oğlan tarafı: -Oğlumuz

küstü gitti/ Satini (Saatini) sattı (asdı) gitti/ Mertgeye (merteğe) bastı gitti/ Bu kızı alın (isterim) dedi/ Ecen, mecen/ Çeltik, çürük/ Söyletmeden/ Verin kızı, kesin sözü. Kız tarafı, bu sözler üzerine oğlan tarafının bu nezaketli isteyişine karşı, düşünceli bir tavır takınarak hatır kırmadan kızı vermemek için mâkul bir bahane ararlar; şöyle düşünerek cevap verirler:Kızlarının gayet titiz ve hırçın tabiatli olduğunu, mahcup vaziyete düşmek istemediklerinden dolayı kızı, vermek istemediklerini ifade ederek cevap verirler: Kız tarafı: -Kızımız nazlı nuzludur/ Kebap yemez duzludur (tuzlu)/ Fendir yemez kurtludur/ Balacan (patlıcan) yemez börklüdür/ Armut yemez saplıdır/ Üzüm yemez çöplüdür/ Hem nazlıdır, nuzludur/ Kızımız işte tam budur. Oğlan tarafı her şeye rağmen almak istediklerini ifade ederek şöyle cevap verirler: -Kızınız nazlı olsun/ Kebabı yemez olsun/ Fendir (Peynir) kurtlu yemesin/ Balcan börklü yemesin/ Armut saplı yemesin/ Üzüm çöplü yemesin/ Ahrık, alırık/ Al tunlara sar arık. Oğlan tarafı, kendine mahsus ezgi ile bu sözleri söyledikten sonra, içlerinden alıcı olan iki kişi kız tarafına doğru ilerler; almak istedikleri iki kızın bileğinden tuttukları gibi, çekip kendi dizilerine katarlar. Kız tarafı, aralarından giden bu iki kişi götürülürken sağ elleri ile, eteklerinin alt kısmını tutarak sağ ve sola sallarlar; bir kuşu kovar gibi de şu sesleri çıkarırlar: (hakiki âdetten alma) Kız tarafı:-Kış, kış, kış, kış, kış, kışşşşşş... Kız tarafının hepsi de, oğlan topluluğu tarafından aynı şekilde alındıktan sonra nihayet, güya oğlan tarafı galip sayılarak hepsi birden bir memleket türküsü söyliyerek, mahallî oyunlardan bir halay çekerler; bu da, düğün sayılarak oyun, böylece nihayete ermiş olur. (Bu oyun: Gaziantep-Kilis'te Fadime Demirtaştan tarif üzere 1943 de tespit edilmiştir. Ev kadını).

20. Kara kedi oyunu: (*8-10 yaş çağındaki kız ve erkek çocuklarına mahsus oyun. 14-30 kişi ile oynanır*). Kaç kişi oynıyacak ise elele tutuşarak kollar gergin olmak üzere genişçe bir daire halinde dururlar. Bir kişi de ebe olup dairenin ortasında yer alır. Ayrıca bir kişi de, halka dışında kalır. (Dışta kalan, kara kedi) dir. Ebe, halkayı teşkil edenlerden her iki kişinin arasına gelerek, eliyle bir şey koyar gibi yapar ve şöyle söyler:-Buraya dalak koydum. Diğer iki kişi arasına giderek: Buraya kaymak koydum. Buraya et koydum. Buraya börek koydum. Buraya kadaif koydum. Buraya tavuk koydum. Buraya hindi koydum. İç taraftan halkayı dolaşarak, her iki kişi arasına bu saydığı şeyleri koydukça, Kara kedi de halka dışında ebeyi takibederek onun hizasında yürür ve onu taklit eder. O da, Kaymak koydum, Et koydum, Tavuk koydum diye söylenir ve kedi taklidi yaparak, sıçrar ve miyavlar. En sonda işlerini bitirip ortaya gelen ebe, orayı eşer gibi yaparak: Buraya hamur gömdüm, der ve eşip kapatır gibi taklidi bir hareket yapar. Buraya ciğer astım. (Asar gibi yapar) Bu işlerin hepsi tamam olduktan sonra,

yürüyerek halkadan dışarı çıkar ve çıktığı yere dönerek: -Kapan kapım kapan, kilidini asam... Dedikten sonra, biraz ileri gidip orada beklemeye başlar. Burada "kilidini asam" dediği vakit halka, ellerini bırakmadan kısılarak birbirine yaklaşıp küçülür. Bu sırada kara kedi gelir şöyle söyler: Açıl kapım, acil, sökül kilit sökül. Bu sözler üzerine halka, tekrar genişler ve kilit yeri açılır. Kara kedi, sevinçli bir halde taklit yaparak hoplaya, zıplaya açılan dairenin kapısından içeri girer. Ebe tarafından, evvelce konmuş olan yemeklerin yerlerine giderek onları birer, birer yedikten sonra, halkayı teşkil edenlerin her birinin önüne gelerek entarilerini, yakalarını, eteklerini veya saçlarını kendi ağızlarına vererek, ısırmak suretiyle tutturur. En sonda, dairenin ortasına giderek gömülen yerden hamuru çıkarır ve asılı olan ciğeri de yedikten sonra şöyle der: -Hamuru da yedim, ciğeri de yedim karnım doydu. Dedikten sonra, kapıdan dışarı çıkar ve orada durur: Kapan kapım kapan, kilidin de tamam. Bu söz üzerine, halka tekrar kısılarak ebenin bıraktığı hale gelir. Kara kedi biraz öteye gidince, tekrar ebe gelir: Açıl kapım açıl. Halka açılır, ebe içeri girer; yemek koyduğu yerleri birer birer arıyarak: -Buraya koyduğum eti kim yedi? Hep birden -Kara kedi. Bu cevap üzerine ebe, ağızlara verilmiş olan etek, yaka ve saçları görünce şaşar gibi bir vaziyet alarak: -Bu işleri yapan kim ki? Hepsi birden: Kara kedi. Hamuru yiyen kim? Kara kedi. Ciğeri yiyen kim? Kara kedi. Kara kedi de dışardan miyavlar, zıplar ve ebenin taklidini aynen yaparak dairenin dışında dolanır. Bu hale kızan ebe: -Çabuk tutun şu kara kediyi bana getirin. Derdemez, halkayı teşkil edenler hepsi birden dağılıp kara kediyi tutmak üzere peşine düşerler. Bir kovalamacadır başlar. Kara kedi ne zaman tutulursa oyun sona erer. (Uşak, 1941 de Hatice Şentürk'ten tespit edilmiştir. Şeker fabrikasında).

21. Dünür dünür oyunu: (*8-14yaş çağındaki kızlara mahsus oyun. 10-30 kişi ile oynanır*). On kişi, çömelmiş bir vaziyette arka arkaya dizi halinde otururlar; en önde oturan, diziyi teşkil eden kızların anası olur. Diziden ayrı bir kişi de ebe (Dünür) olup on adım karşıda durur. Oyuna başlarken ebe, tek başına gelip çömelmiş olan dizinin etrafında dolaşmaya başlar; ve dolaşma sırasında aşağıdaki türküyü kendine mahsus makamiyle terennüm eder: -Tasa pekmez doldurdum/ Doldu diye kaldırdım/ Yoldan beyler gelirken/ Gül benzimi soldurdum./ Şöyle de söylenir: -Bardağa şerbet koydum/ İçine gül doldurdum/ Ben ağaya bakarken/ Gül benzimi soldurdum. Ebe, türkünün son mısraını söylerken dizinin başındaki ananın önüne gelmiş ve maniyi bitirmiş bulunur; ayakta durduğu halde kızların anası ile aşağıda olduğu gibi söyleşmeye başlarlar: Ebe -Dünür, dünür/ Ana -Söyleşelim gümbür, gümbür/ Ebe -Senin kızla benim oğlan konuşmuşlar/ Ana -Neyi konuşmuşlar ki?/ Ebe -Senin kızın, oğlumdan bir tefebaşı istemiş.[3] (isterim demiş) te denir. Bu söz üzerine ana, sanki haberi yokmuş gibi şaşkın bir hal

ile, kızar gibi yaparak sert bir lisanla oturduğu yerden en arkadaki kıza bakar ve sorar: Ana -Doğru mu gız? Sen Tefebaşı istedin mi ki? İlk defasında güya, korkuyormuş gibi yaparak söylemek istemiyen kız, şöyle cevap verir: Kız -Yok anam, böyle bir işten habarım yok? Bu sözü duyan ebe tekrar, türküye başlıyarak evvelki gibi dizinin etrafında dolaşmaya başlar; türkü biterken gelip ananın önünde durur, yine söyleşmeye başlar: Ebe -Dünür, dünür. Ana -Söyleşelim gümbür, gümbür Ebe -Senin kız ile benim oğlan konuşmuşlar? Ana -Neyi konuşmuşlar ki? Ebe -Kızın, oğlumdan bir tefebaşı ile bir de pullu kıvrak istemiş. Ana tekrar, hiddetli bir tavırla en arkadaki kıza bakarak: Ana -Bu duyduklarım doğru mu gı....z? Bu sefer oyun icabı olarak, istemiş olduğu elbise iki tane olunca inkâr etmeden şu cevabı verir: Kız -O da lâzım... Kızın böyle cevap verdiğini duyan ebe, dizinin en arkasındaki muhatap olan kızın yanına gider ve ona şöyle der: Ebe -öyle ise kalk düş arkama... Ebenin söylediği bu söz üzerine, dizinin en arkasında bulunan bu kız, hemen kalkar (Oyun icabı) ebenin peşine düşer. Bu sefer ebe ile kız, dizinin etrafında dolaşmaya ve evvelki maniyi birlikte söylemeye başlarlar. Son mısra biterken yine, ananın önüne gelip dururlar; ve evvelki gibi söyleşme yaparak diziden bir kız daha alırlar. Ebe, böylece her aldığı kız ile toplu bir halde gelmek üzere devam ederek ananın arkasında bulunan bütün kızları alır; yalnız, bir kız kalır. Ananın arkasında kalan bu bir kızı da almak üzere ebe yine, bütün kızlarla birlikte aynı maniyi hep bir ağızdan söyliyerek gelirler ve eskisi gibi ananın önünde dururlar; Ana ile ebe, söyleşmeye başlarlar: Ebe -Dünür, dünür Ana -Söyleşelim gümbür, gümbür Ebe -Senin kız ile benim oğlan konuşmuşlar? Ana -Neyi konuşmuşlar? Ebe- Kızın, oğlumdan bir eğrimli bir de çapraz bundan gayrı bir de Dizbağı istemiş. Ana bu sefer, tek kalan kızını vermek istemediği için bir mâni çıkarır; ve mazeret olarak şunları söyler: Ana-Babası evde yok, bağa gitti, gelsin de soralım? Ananın gösterdiği bu mazerete karşı orada bulunan bütün kızlar, hep bir ağızdan kendine mahsus ezgi ile şu cevabı verirler: Kızlar - Bağcivan başı, bağçivan başı/ Biz kızını almaya geldik/ almaya geldik. Aynı terennümle bu sözler birkaç kere tekrarlandıktan sonra (oyun icabı), ana kızına şu sözleri söyliyerek uyur: Ana -Kızım biraz uykum geldi yatacağım: sakın ol ki, bir yere gideyim demeyesin ha... (Bu sözleri hepsi de duyar) Kız -Yok anam, sen meraklanma bir yere gitmem. Böylece kızına tenbih eden ana, oturduğu yerde uyur gibi yapar ve gözlerini kapar. Ananın uyuduğunu gören ebenin grupu, bu hali bir fırsat bilerek, tek kalan kızın kolundan tuttukları gibi kaçırırlar ve aralarına katarlar. Ana uykusundan kalkarak hemen arkasına bakar; kızını göremeyince, sağa ve sola giderek kızını arar gibi yapar. Sanki, bulamamış gibi bir hal ile orada duran kızlara: Ana Kızlar, benim kızı gördünüz mü? Alaylı bir halde cevap verirler: Kızlar Görmedik, senin kızın kim ki, görmedik. Derler ve son aldıkları kızı

mümkün olduğu kadar ananın gözünden kaçırarak saklarlar; ana tekrar, kızını aramaya başlar, yine bulamayınca nihayet ebeye sorar: Ana -Dünür bacım kızımı sen gördün mü? Ebe -Kızının elini görsen onu tanıyabilir misin? Ana -Elbette, kızımı tanımaz olurmuyum. Bunun üzerine, kızlar hep bir araya gelip şaşırtmalı bir şekilde ellerini toplu olarak ortaya uzatırlar; en son aldıkları kızın elini de hiç belli olmıyacak bir şekilde, bu ellerin arasına sokarlar. Ebe kızın anasına sorar: Ebe -Gel de bak, bu ellerin arasında kızının eli var mı bakalım? Kızın anası gelir, bütün elleri tetkik ettikten sonra aklının kestiği bir eli tutarak: Ana -İşte buldum, kızımın eli budur... Deyince, elin sahibi ortaya çıkar ve kız olmadığı anlaşılınca hepsi birden gülüşmeye başlarlar. Anayı, böylece uğraştırarak neticede kızını bulunca oyun sona erer. (1941 de Kütahya'da bayan Sabriye Ateş'ten tarif ile tespit edilmiştir. Ev kadını).

22. Tura oyunu: (*10-15 yaş çağındaki erkek çocuklarına mahsus oyun. 10-30 kişi ile oynanır*). Oyuna kaç kişi iştirak edecek ise, genişçe bir meydanda toplanırlar; aralan ikişer adım mesafe ile, yüzleri içeri bakar vaziyette bir daire teşkil edip yere otururlar. Ebe olan, bezden veya büyükçe bir çevreyi bükerek sertçe bir hale getirilmiş ve ucundan tutulup vurulabilecek bir şekilde kamçı yapıp eline alır. Halkayı teşkil edenlerin oyun icabı olarak katiyen arkalarına bakmamaları şarttır. Ancak, oturdukları yerde iki elleriyle arkaya bakmadan araştırma yapmalarına müsaade vardır. Kamçıyı elinde tutan ebe, daireyi teşkil eden çocukların arkalarında yani dairenin dış kısmındaki etrafında hızlı adımlarla şaşırtıcı bir halde dolaşarak kendine mahsus ezgi ile şu sözleri söyler: Ebenin sözleri: -Turalı, turalı/ Bu da bir kanturalı Hepimizde buralı/ Haydi bizim obalı/ Turayı yerleştirdim. Aşımı da pişirdim. Daire ve ebenin dolaşmasını gösterir şekil Yukardaki şekilde olduğu gibi ebe, bu dolaşma sırasındaki söylediği sözlerin en sonunda "aşımı da pişirdim, turayı yerleştirdim" demesi üzerine, daireyi teşkil edenler derhal elleriyle arkalarını araştırmaya başlarlar; çünkü, bu sırada ebe, hiç belli etmeden turayı gizlice birinin arkasına koymuştur. Bu işi yaptıktan sonra bir şey olmamış gibi daireyi dolanmaya devam ederek yürümesini biraz daha hız-laştırır. Bu sırada da aşağıdaki sözler söylenir:
Aşımı da pişirdim Turayı yerleştirdim/ Dolandımda yetiştim/ Vur ha vur, vur ha vur. Bu sırada ebe, daireyi dolanarak turayı koyduğu çocuğun arkasına gelir. Gelinceye kadar çocuk farkına varmamış ise ebe, turayı alarak arkasına koyduğu çocuğun sırtına var kuvvetiyle vurmaya başlar; çocuk hemen yerinden kalkıp dairenin etrafında koşarak bir kere dolanıp yerine gelinceye kadar ebeden hızlı koşarak kurtulamazsa, tura ile mütemadiyen ebeden dayak yiyerek tekrar gelip yerine oturur. Ebe yine aynı şekilde dolaşarak turayı başkalarının arkasına koyar. Dairenin etrafında dolaşırken, arkasına

koyduğu çocuk işi sezerek turayı kaparsa, bu sefer, bulan çocuk ebenin peşinde koşar; yetişirse ebe, boş kalan yere gelip oturuncaya kadar çocuktan dayak yer. Bundan sonra turayı kapan ebe mevkiine geçer ve bu suretle oyuna devam edilir. (Oyun arzuya göre uzatılır veya bitirilir). (Anadolu'nun bazı bölgelerinde görülmüş olan bu oyun, 1936 da Bilecik'te raslanan göçebe Avşarlardan, oynanırken tespit edilmiştir).

23. Uzun urgan oyunu: (*8-10 yaş çağındaki kız çocuklarına mahsus oyun. 10-20 kişi ile oynanır*). Kaç kişi oynıyacak ise, genişçe bir meydanda toplaşarak kollar gergin olmak üzere elele tutuşup daire halinde dururlar; fakat, bu dairenin uçları üç veya dört adım açıklıkta olarak iki uçta duranlar oyunu idare ederler. Duruş vaziyeti tamamlandıktan sonra oyuna başlamak üzere iki uctakilerden biri sual, diğeri cevap vererek söyleşirler: Başlangıç: Sual -Uzun, uzun urgan/ Cevap -Lebbeyk Sultan/ S -Kuzu, kuzu hangi dağda? (Gönlün hangi dağda) olabilir/ C -Şu karşıki dağda (Burada, muhite göre bir dağ adı da verilebilir)/ S -Anası hangi bağda?/ C -Karşıki bizim bağda./ S -Sen oraya vardın mı?/ C -Koşa, koşa vardım/ S -Sağdığım sudu aldın mı?/ C -Aldım ocağa saldım/ S -Saldığın süt pişti mi?/ C -Pişti./ S Nazlı Gelin içti mi?/ C -İçti (Afiyetle içti) de denir/ S -Gelinin nesi oldu?/ C -Güzel bir kızı oldu/ S -Neylen ona varalım?/ C -Davul, Zurna, Zilli maşa hepimiz binler yaşa/ İki kişi arasında devam eden bu söyleşmenin sonundaki "Hepimiz binler yaşa" cümlesi biter bitmez diğer çocuklar hep bir ağızdan son cevaptaki adı geçen sazları taklit ederek bağırıp çağırmaya başlarlar; bu sırada, sual soran baştaki kız karşısındaki cevap verenin, elele tutuşmuş olduğu ikinci kızın, gergin duran kolları arasından geçerek kendi arkasındakileri de birlikte çeker. (Bu hareketler yapılırken, taklidi sesler devam eder). Sual soran geçtiği yerden böylece arka-sındakilerin hepsini geçirir, ve yine üç, dört adım mesafeye gelip durduğu zaman, ilk cevap verenin yanında bulunan kızın kollan, çapraz olarak iki taraftan bağlı bir vaziyete gelmiş olur; bu sefer, aynı sualleri tekrar ederek üçüncü kızı da bağlarlar. Bu söyleşme ve hareket, diziyi teşkil edenlerin hepsine tatbik edilerek iki taraftan çapraz bağlanırlar. Son kız da bağlandıktan sonra, dizinin iki başında bulunanlar, bu vaziyetteki diziyi iki yandan kendilerine doğru aksi istikamette çekmeye başlarlar; nihayette, tazyike dayanamıyacak hale gelen dizi, bir taraftan kopar ve oyun bu suretle sona ermiş olur... (1941 de Kütahya'da bayan Sabriye Ateş'ten tespit edilmiştir).

24. K a l'a oyunu: (*10-15 yaş çağındaki erkek çocuklarına mahsus oyun. 16-50 kişi ile oynanır*). Otuz kişilik topluluğun yarısı olan On beş kişi müdafaa tarafını, diğer on beş kişi de, hücum eden tarafı teşkil etmek üzere ikiye ayrılırlar. Müdafaada kalacak tarafın duruş vaziyeti: Münasip görülen oyun yerinde ortaya, kale yerine geçecek olan büyükçe bir taş veyahut,

birkaç kişi ceketlerini çıkarıp toplu olarak birbiri üstüne koyarak bir küme yaparlar. Kaleyi müdafaa edecek olan dizinin bir ucu, kalenin yanında olmak şartiyle yanyana durarak muntazam bir dizi teşkil ederler. Kaleye doğru amudî (dikey) vaziyette duran bu dizinin cephesi duruşa göre, ileriye doğru bakar bir vaziyettedir. Kaleyi müdafaa edenlerin vazifeleri: Oyun şartına göre, cepheden hücum edenleri, müdafaa dizisinin herhangi bir yerindeki aralıktan geçirmemektir. Kaleye göre müdafilerin duruşu şekli: Kaleyi müdafaa vaziyetinde olanların etrafında, araları birbirine müsavi açıklıkta olarak ve arka arkaya olmak üzere bir daire teşkil ederek dururlar. Bunların vazifesi: Her iki taraf hareket halinde iken, hücum eden taraftan bir kişi olmak şartiyle müdafaa dizisinin arasından geçerek onları bölmek ve böylece hepsini yok etmektir. Duruş vaziyetleri tamamlandıktan sonra her iki taraf harekete geçer; bu hareket tarzı şöyledir: Kaleyi müdafaa edenler, duruşlarını bozmadan kendi cepheleri istikametinde muntazam bir yürüyüşle kalenin etrafında saat yelkovanı gibi dönmeye başlarlar. Muhacim taraf ise, müdafaada olanların aksi istikametinde ve her iki taraf birbirlerinin yüzlerini görür bir vaziyette olarak bir dizi sağa, diğeri de sola doğru yürümeye başlarlar. Bu yürüyüş her ne kadar yavaş adımlarla başlarsa da, gitgide hızlanarak orta hızda koşar gibi bir hal alır. Bu sırada, hücum eden taraftan birisi fırsat kollıyarak, tasarladığı noktadan müdafaa dizisinin üzerine hücum eder; eğer bu hücumunda diziyi, istediği noktadan delip geçerse, dizinin kale tarafına olmayıp, dış tarafına doğru tesadüf eden kaç kişi varsa bunlar, oyun dışı olurlar. Aksi takdirde hücum eden, oyun dışı olur. Çok çetin olan bu oyunda gaye şu ki: birbirini oyun harici ederek bitirmektedir. Bazan iş inada biner iki tarafta çok sıkı hareket ederek oyun çok uzar. Neticede hangi taraf azalırsa veyahut biterse çok taraf galip sayılarak oyuna nihayet verirler.[4] Oyunun hareket halindeki şeması ve oyun kaidelerine göre hücumda bölünme şekli O-..... (Bu oyun: 1943 te Diyarbakır'da Celâl Üstünses'ten tespit edilmiştir).

25. Kurt kuzu oyunu: (*8-12 yaş çağındaki erkek çocuklar arasında yapılan bu oyun, 10-30 kişi ile oynanır*). On kişi kurt on kişi de kuzu olarak iki grupa ayrılırlar. Kuzu olan taraf, kâfi gelecek kadar el kavrıyacak büyüklükte taş toplarlar; bunları iki ayağın eninde düz, veya zikzaklı şekilde birbirine muvazi olmak üzere 20-30 adım uzunluğunda dizerler. (Bu dizişe, yol derler); yolu yaptıktan sonra araları üç veya beş adım mesafe ile, yüzleri birbirine karşı bakar olmak üzere çömelmiş bir vaziyette yolun uzunluğunca iki yan taraflarda dururlar. Kuzu olanların, aynı zamanda ellerinde birbirine vurup ses çıkarmak üzere evvelce tedarik edilmiş ikişer dane çakıl taşı da bulunur. Kuzular, yolu yapıp vaziyet aldıktan sonra beklemeye koyulurlar; bu sırada karşıda duran kurtlardan birisi, etrafı koklıyarak ve kurt gibi sesler

çıkararak sağı, solu kollar bir halde yolun ağzına gelir. Bir müddet de burada etrafı dinledikten sonra, taşlardan yapılmış olan yoldan içeri girer. Bu sırada etrafta duran kuzular, yolun içinde giden kurdun, bütün hareketlerini dört gözle takibetmeye başlarlar; kurt ancak, bir ayak sığacak şekilde hazırlanan bu yoldan müşkülatla yürürken ayağı dışarıya veyahut, muvazenesini kaybederek eli ile yere dayanırsa bütün kuzular, ellerindeki taşları birbirine vurarak aşağıdaki sesleri çıkarırlar:/-Şişşşşşşşşşşşşş (Bütün kuzular) Hep bir ağızdan çıkarılan bu sesler, kurdun oyunu gaip ettiğini ihtardır; bir müddet devam eden bu seslerden sonra tekrar şöyle derler: -Savul ordan kurt, kurt/ Savul, savul kurt, kurt. Bağırarak söylenen bu sözler üzerine kurt, mecburi olarak yoldan çıkar ve, bir kenara gidip oyun bitinceye kadar orada bekler. (Kendi grupuna gidemez). Bu sırada arkadaşının gaip ettiğini gören diğer bir kurt, koşarak hemen gelir ve arkadaşının yaptığı hareketlerle aynı şekilde, malûm yola girer. Bu sefer yolu, arızasız olarak geçip diğer taraftan çıkarsa, sıra ile oturan kuzulardan bir tanesini çekip alır, kendi kümesine götürüp oyun sonuna kadar orada bekletilir. (Yoldan geçiş sırasında ayağın taşlara değmesi de, oyunu gaip etmek sayılır). Bu suretle oyuna devam edilerek bir taraf çoğalır, diğer taraf azalır; neticede: çoğalan grup oyunu kazanmış olur. En sonda galipler, mağlûpları ortaya alarak etraflarında bir daire teşkil ederler; gitgide hızlaşan adımlarla dönmeye ve kendine mahsus ezgi ile hep bir ağızdan aşağıdaki tekerlemeyi söylerler: Eğer kuzular galip gelirse: Kuzu yedi kurdu/ Depesini deldi (Depesine vurdu da denir)./ Bu duzağı kurdu/ Kurdu bekleyordu/ Dumanını savurdu/ Depesine vurdu, vurdu, vurdu... Bu sözler aynı melodiyle, birkaç kere tekrar edilerek dönülür; tekerleme sonunda, "depesine vurdu, vurdu, vurdu, vurdu" dedikleri vakit yumruklarını, kurtlara göstererek tehdit eder gibi vaziyetler alırlar. Yumruk gösterirken dönen dairenin içinden biri galeyana gelerek bazan yumruk da atan olur. (Oyun icabı) Eğer galip gelenler kurtlar ise hep bir ağızdan şu sözleri söylerler: -Yamaçta kara gedik/ Boranlı yoldan geçtik/ Ciğerlerini deldik/ Kuzuları yedik/ Gözlerini oyduk/ Derisini soyduk/ Ayağını kırdık, kırdık, kırdık.../ Bu sözleri birkaç kere tekrarlıyarak dönerler; en sondaki "ayağını kırdık, kırdık, kırdık" sözleri söylenirken, kuzularda olduğu gibi aynı heyecanlı hareketler yapılır. Dönme sırasında arada bir kurt sesleri de çıkarırlar. Bir müddet böyle devam ettikten sonra, daireyi teşkil eden her kurt, ortada duran kümeden bir kuzuyu alır ve kolkola tutuşarak ikişer olup halka halinde dönmeye başlarlar. Kuzular da, kurtlara eş olup yukardaki şekilde gösterildiği üzere, çift olarak dönerlerken, hepsi de kurt seslerini taklit ederek bağrışırlar bir müddet böyle devam ettikten sonra, gitgide hızlaşarak hepsi birden dağılırlar ve oyun bu sürede bitmiş olur. (İçel: Mara Yaylasında gezginci Honamlı oymağında Veli Gövebakan'dan tarif üzere tespit edilmiştir. 1946 da).

Notlar: 1. Bazan Dizibaşı isterse oyunda birinci olanı belirtmek üzere, en sondaki bu atışta "Başyiğit belirsin" diye de bağırabilir. Bu takdirde herkes var kuvvetiyle elindeki değneği fırlatır. Hangisini en fazla ileri atabilmiş ise "Başyiğit" olarak seçilmiş olur ve oyun sona erer. Kudret ve kuvvet bakımından çocuklar buna çok ehemmiyet verirler. ; 2. Bu oyunda bazan şöyle de yapılır: Görücü defle türküyü söylerken, adını verdiği güzel meydana gelip oynarken bir de, çirkini davet eder. Bir güzel hareket yapılırken onun yanında bir de çirkin hareket yapılması tuhaf bir manzara meydana gelerek herkes gülüşür... ; 3.Tefebaşı: Millî kadın kıyafetlerinden mahalli elbise ismidir. Bu havalide biçimlere göre mahalli kadın elbiselerinin isimleri: Pullu, kıvrak, Dizbağı, Bindallı ve Üçetek gibileri de vardır. 4. Anadoluda, birçok nevilerine tesadüf edilen kale oyunlarına ekseriyetle, kalesi olan şehir, kasaba ve köylerde raslanır. Şayanı dikkat olan tarafları ise, hepsinin ayrı ayrı harb mevzuundaki birer hareket ifadesi olduklarıdır.

Erdentuğ, Nermin (1956). *Hal Köyü'nün Etnolojik Tetkiki* içinde. Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Yayınları, s.74-75.

HAL KÖYÜ'NÜN ETNOLOJİK TETKİKİ

Hal'de çocuk oyunları: Göz yumma (bir nevi saklambaç), buna "cıngıl, mıngıl" da derler.

Ahter: Tek ayak üstüne birbirlerini sırt sırta iterek karşıdaki gınt (bir duvar, bir ağaç gibi şey yani bir işaret yeri) a gidip elini oraya vuracaktır. Bu oyunda bir gelin ve bir güveği ve gelinin bir kaç kişisi, güveğin de bir kaç kişisi vardır. Güveği gınt bekler ve gelinin gelip gınt'a el koymasına müsaade etmez. Gelin aradan kaçamak yapıp vurursa oyunu kazanır. Bu arada tek ayaktan düşen oyundan çıkarılır. Genel olarak, *kız ve erkek çocuklar 1 yaşa kadar sokakta kapı önünde, kırda birlikte oynamaktadırlar* Kız çocuk gürbüz yapılı ise ancak 10 yaşına kadar erkek çocuklarla birlikte oyun oynamağa devam eder ve gürbüz olan kız çocuğu, umumiyetle 12, 13 yaşındaki kız çocuklardan evvel ortalıktan çekilir.

Henefelik oyunu: Çocuklar kuzu otlatır veya bağı veya bostanı beklerken bu oyunu oynarlar, bu oyunda herkes bir miktar yağ, su, zahire ve tencere getirir ve yemek pişirirler ve eğlenirler.

Potuganamu oyunu: Uzun zaman yağmur yağmadığı zaman yetim ve kimsesiz çocuklar bir ağaca elbise giydirerek insan şekline sokarlar. Bunu sokaklarda gezdirirler. Ağacın adı "potuganamu" dur. Bunu gezdirirken hep bir ağızdan: Potuganamu ne ister/ Allahtan yağmur ister/ Küpten bulgur ister/ Çiniden yağ ister. Teranelerini çağırırlar. Her ev, bu ağaç başından bir

üstüne (tas) su döker ve bir miktar yağ veya bulgur verir. Çocukların hepsi bir yerde toplamı bunu pişirirler (ya sokakta veya herhangi bir evde pişirilir).

Ev ev oyunu: Bunda kız ve erkek çocuklar birlikte oynarlarsa da kız çocukları aralarına umumiyetle 5, 6, 7 yaşta olan küçük oğlan çocuklarını alırlar. Bu herkesin bildigi "evcilik" oyunudur.

Mozuk (topaç) Oyunu: Yüz üstünde döndürürler.

Holo - Holo (çelik çomak) oyunu da vardır.

Ceviz oyunu: Bu iki nevidir; biri şöyledir: toprak üstüne bir daire çizer ve daire ortasına bir mıh dikerler ve üzerine de para dayarlar. Bunun karşısına geçip muayyen bir mesafeden ve meselâ 12 ayaktan ceviz atarlar. Parayı diken oraya oturur. Cevizler paraya vurarak parayı daireden çıkarırlarsa, cevizi atan hem parayı hem cevizi alır. Vurmazsa vuruncaya kadar o cevizler ve para sahibinindir. Evvelce para yerine ilik (düğme) kullanılırdı. Bu oyunun diger bir nevi de şudur: karşı tarafta yerde bir çukur açılır. Buna uzaktan avuç ile ceviz atılır. Bunlar tek olarak çukura girerse. çukur başında bekliyen alır. Çiftli olarak çukura girerse bekliyen, çukurda kalan miktarda verir ve kalkar bu sefer kendi atar.

Diğer bir oyun nevi de *gelin-güveği taklidi oyunudur.* Bunu, 7-8 yaşındaki kız ve erkek çocuklar malları otlatırken oynarlar.

Hal'de şehir çocukları arasında görülen harp, eşkiyacılık gibi oyunlar görülmemektedir. Bu nevi oyunları şehir çocukları oynamaktadır (sinema etkisi).

Aşuk (aşık) oyunu: Sağ sakkası, sol sakkası aşuk alırlar. Fakat bunlardan sağ ayağındaki en iyi olandır. Bunun ortasını delip deliğe kurşun akıtırlar. Böyle 4, 5 aşuğ'u yanyana dikerler (veya üst üste dikerler) bunlara uzaktan sağ sakka atılır. Boylece vurulup yıkılan aşuklar atanın elindeki sakkanın aynı iseler atan onları alırlar. Fırlatmada yıkılan aşuklar atılan aşuğa uymuyorsa veya beg tarafı gelirse atanın bir daha vurma hakkı vardır. Beg tarafı gelmeyip üstelik aşuk vurulmadığı takdirde, atanın bir daha vurmak hakkı yoktur.

x x x

Uyguner, Muzaffer (1957). Çocuk oyun ve tekerlemeleri: Kandıra'da çocuklardan derlenen demet. *Türk Folklor Araştırmaları*, 4(94), 1503.

ÇOCUK OYUN VE TEKERLEMELERİ: KANDIRA'DA ÇOCUKLARDAN DERLENEN DEMET

Çocukluğun da kendine has ve çok tatlı bir dünyası vardır. Çocukluğumuzda bu dünyanın içinde yaşarsak da muhtelif sebeblerle pek tadını çıkaramayız. Yaşlandıktan sonra da dönüş imkânı bulunamaz. Çocukluğumuzdan hepimiz muhtelif oyunlar oynadık. Aramızdan ebeyi seçmek için bazı tekerlemeler söylerdik. İşte onlardan bâzılarını bu defa derliyerek yayınlamak istedim. Derlediklerimden bir kısmı şunlardır: Ettike/ Bettike/ Vâma vastık/ Civana kıstık/ Çelik çubuk/ Çık// O mu iğne battı/ Canımı yaktı/ Tombul kuş/ Arabaya koş/ Arabanın tekeri/ İstanbul'un şekeri/ Em peti peti Karamürsel sepeti/ Anya manya Kumpanya/ Bir şişe şampanya/ Ya şundadır ya bunda/ Helvacının kızında.

Kandıradan derlenen bu tekerlemelerin içinde 3 numaralısının birinci satırının fransızcadan bozulmuş bir şekil gösterdiğini söylemeliyim. Zira bunun (Un petit petit) şeklinde olması gerekiyor. Bundan başka oyunlar dışında söylenen ve leyleklerde ilgili iki tekerlemeyi bu yazıma eklemek istiyorum: Leylek leylek havada/ Yumurtası tavada/ Gelmiş bizim hayata/ Hayat kapısı kitli/ Leyleğin başı bitli// Leylek leylek lâkirdek/ Hani bana çekirdek/ Çekirdeğin içi yok/ Sarı kızın saçı yok... Diğer tekerlemelerden de bir iki örnek verelim: Ahmedi medi/ Kuyruklu kedi/ Bir sıçan tutmuş/ Yalamadan yutmuş/ Fatma fatıra/ Bindi katıra/ Mustafa mıstık/ Arabaya kıstık/ Bir mum yaktık/ Seyrine baktık.// İçti tütünü/ Salladı götünü.

x x x

Öztelli, Cahit (1958). Çocuk oyunlarında ebe çıkarma tekerlemeleri I. *Türk Folklor Araştırmaları*. 5(108), 1721-1722.

ÇOCUK OYUNLARINDA EBE ÇIKARMA TEKERLEMELERİ I

Anonim halk edebiyatının bir kolu olan "oyunda ebe çıkarma tekerlemeleri" üzerinde hemen hiç çalışılmamıştır. Halbuki bu tekerlemeler, değişik yönlerden önem taşırlar. Bu bakımdan bizim bu yazımız, bir denemeden öteye geçmiyecektir. Ancak folklorcu arkadaşların toplayacakları malzeme, ilerisi için daha geniş çalışmalara yol açacaktır. Biz

burada. Mersin şehri içinden topladığımız malzemeden yirmibir örnek vereceğiz. Şu bir avuç malzemenin incelenmesi bile epeyi düşündürücü sonuçlar vermektedir. Bu tekerlemeler şekil bakımından, tam anlamıyla bugünkü serbest nazım karakterindedir. Kılâsik nazmın hiçbir kuralı ile bağlı görünmemektedir. Vezin serbes, mısra kümelenişi, kafiye de aynı başıboşluktadır. Dünya şiir sanatının birçok denemeler, sanat akımları geçirdikten sonra eriştiği sürrealizmin son sınırlarına dayandığı çağımızda, çocukların yarattıkları bu edebî mahsuller, üzerinde durulmaya değer bir konudur. Dış âlem varlığının düşünceden ayrı, şuuraltı bir varlığı yaşamaktadır. İşte çocukta görülen bu şuuraltı âlemidir. Bugünün sanatçılarından bir kısmı bu görüşü, kendi şiir anlayışları için ileri sürmektedirler. Bu şiir anlayışıyla çocuk tekerlemelerini karşılaştırmak mümkündür. Daha çok sanat eleştirmecilerinin işi olan bu konu üzerinde fazla durmak istemiyoruz. Çocukların oyuna başlamadan "ebe çıkarma" için söyledikleri tekerlemelerinde şu özellikleri görmekteyiz: 1. Hayattan izler taşıması, 2. Bazan konuşmalar bulunması, 3. Mizahın ağır basması; esasen çocuktan daha ciddî şeyler beklenemez. Bu mizah ve şaşırtıcı olma yönü, aşağı yukarı yeni şiirin de bir özelliğidir. 4. Daha çok, başlangıçta, bazan da tam metin olarak anlamsız sözlere raslanmaktadır. Bunlardan baştakiler kafiye bulmak için uydurulmuş olabilir. Bu özellik, ekseriya son dörtlükte olmak üzere, Karacaoğlan'da da görülür. Ayrıca saz şairlerinin, daha çok anonim halk edebiyatının bir verimi olan mânilerde, ilk iki mısraın konu ile ilgisiz oluşu da tekerlemelerdeki anlamsız sözleri bir bakıma andırıyor. (bakınız: no: 3, 4, 6, 17). 5. Siyasî olaylar ve bu olaylardan milletlerin karakterlerini vermek. Bunların bir kısmı İkinci Dünya Savaşından sonra söylenmiş. (bakınız: no. 3, 10). 6. Yaşanılan hayatın hiçbir yönünden uzak kalınmadığını gösteren izler bulunur ki burada yeni Türkçe sözler var (no. 13). 7. Çocuğun şiddetle arzuladığı şeylerin bulunması (no. 14). 8. Çocuğun kendi hayatından yankılar taşıması gibi özellikler. Kısaca sıraladığımız bu özellikler üzerinde daha derinliğine durulabileceği gibi, daha çok metne de ihtiyaç vardır. Tekerlemeler, normal bir hızla söylenirse de sonlara doğru heceler ağırlaşır. Bu ağırlaşma, işin sona yaklaşması dolayısıyla heyecanı artırmak için olabilir. Bir noktaya daha işaret edelim: Mersin'de sekiz on yıl önce topladığım ve yirmi bir tanesini aşağıda verdiğim tekerlemeleri, Konya çocuklarına sordum. Bunlardan tam onüç tanesini, bazı ufak tefek kelime değişmesiyle, bildiklerini söylediler. Bildikleri şunlardı (no: 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 17, 18, 20). Demek oluyor ki çocuk oyun ve tekerlemeleri şaşırtıcı bir yaygınlık göstermektedir. Bu, ayrıca üzerinde durulacak bir konudur. Ancak, yurdun, bilhassa birbirinden uzak bölgelerinden toplanacak malzemeden sonra bu konuda kesin sonuca varılabilir. Şimdilik bir örnek olmak üzere Konya'da söylenen bir tekerleme ile bazı oyunların, Muğla'nın

Ula köyünde de söylenip oynandığını biliyoruz (bakınız: Yusuf Ziya Demircioğlu, *Anadoluda Eski Çocuk Oyunları*, 1934. Bu oyunlar Ula'dan toplanmış. Sf. 43'deki tekerleme.). Şurası bir gerçektir ki tekerlemeler önce bir çevrede çıkıp sonra bölgelere değişik sebeplerle yayılıyor. Fakat bunlardan bazıları uzun ömürlü oluyor, bazıları da günün olayları unutulduktan sonra bırakılıyor. Saklambaç oyununda ebe çıkarma tekerlemesi: 1. Çıktım erik dalına/ Baktım deniz yoluna/ Üç gemi geliyor/ Biri A/ Biri Be/ Ortancası Kemal Paşa/ Kemal Paşa'nın neyi var/ Sırma saçlı kızı var/ Sırma saçlıyı ne yapmalı/ Ali Beye vermeli/ Ali Bey hasta/ Çorbası tasta/ Püskülü mavi/ İnadı kavi. 2. Tahta tahta ben var/ Uzun uzun şam var/ Kak (kalk) öküze yem ver/ Ben vermem sen ver/ Abam abama küstü/ Cam elini kesti/ Amcam yoğurt getirdi/ Kedi burnunu batırdı/ Kedinin burnunu kesdiler/ Minareye asdılar/ Minarenin kilidi/ Akşam gelen kim idi/ Amcamın oğlu Musacık/ Eli kolu kısacık/ Çekil burdan topacık. 3. İni, mini, dosi/ Dosi saklambosi/ Saklambosi/ Fransız dos/ İngiliz badem fos. Çatal matal oyunu ebe çıkarması: 4. Çam çat çarığı/ Dalına vurdum direği/ Huriye ablanın eriği/ Çatal matal kaç çatal.

x x x

Öztelli, Cahit (1958). Araştırmalar: Çocuk oyunlarında ebe çıkarma tekerlemeleri II. *Türk Folklor Araştırmaları*. 5(109), 1742-1743.

ARAŞTIRMALAR: ÇOCUK OYUNLARINDA EBE ÇIKARMA TEKERLEMELERİ II

5. İğne battı/ Canımı yakdı/ Tombul kız/ Arabaya koş/ Arabanın tekeri/ İstanbul'un şekeri/ Hop mop/ Altın top/ Bundan başka oyun yok. 6. Anya manya/ Kumpanya/ İki şişe şampanya/ Şampanyayı içdim/ Tarlayı biçdim. 7. Çıt pıt/ Nerden geldin/ Ordan çık/ Kız saçların kıvırcık/ Sen bu oyundan çık. 8. Bir iki üç dört beş altı yedi/ Bunu sana kim dedi/ Diyen dedi/ On yedi. 9. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, on/ Kırmızı don/ Git komşunun damına kon. 10. Bir iki üçler/ Yaşasın Türkler/ Dört beş altı/ Polanya battı/ Sekiz dokuz/ Ruslar domuz (veya Alman)/ On, onbir, oniki/ İngiltere tilki/ Onüç, ondört, onbeş/ Fransa kalleş. 11. Ho, ho rizon/ Keterizon. Muhtelif oyunlar için ebe çıkarma tekerlemeleri: 12. Birim birim bir altı/ Deniz gibi kum altı/ Gelin kızlar sayalım/ On altıdır on altı. 13. Çarşıya vardım/ Türlü türlü kumaşlar var/ Ne renk alayım/ Bay ve bayanlar/ Ayakta duranlar/ Kırmızı kaytanlar. 14. Ayşe hanımın keçileri/ Kişim kişim kişniyor/ Arpa saman istiyor/ Arpa saman yok/ Kilimcide çok/ Kilimci kilim dokur/ İçinde bülbül okur/ O bülbül benim olsa/ İki kardeşim olsa/ Biri oğlan biri kız/ Biri ay biri yıldız/ Hop çikolata piyasa/ Hop çikolata piyasa/ Akşam yedim salata/ Kız senin

baban kerata. 15. Portakalı soydurdum/ Baş ucuma koydurdum/ Ben bir yalan uydurdum. 16. Asma yıkıldı/ Suyu sıkıldı/ Benim kara köpeğin/ Canı sıkıldı. 17. O, o, o/ İnne minne/ Ucu dinne/ Filfillice/ Kuş dillice/ Laka luka.

x x x

Demiray, Güner (1960). Çocuk eğlenceleri: Çocuk oyunları ve tekerlemeler. *Türk Folklor Araştırmaları*, 6(129), 2132-2133.

ÇOCUK EĞLENCELERİ: ÇOCUK OYUNLARI VE TEKERLEMELER

Çocuklar yaşlarının icabı oynamak ihtiyacında oldukları için oynarlar. Çocukların hayatı kendilerine has oyunlarla doludur. Bazı zamanlar mahalle çocuklarıyle birleşerek oynarlar, yalnız kaldıkları zaman da kendilerini eğlendirici bir oyun icat ederler. İlki bir çocuk topluluğu tarafından yapıldığı için geçici olmaz; ama çocukların kendi yarattıkları oyunlar boş kalan o zaman için yapılır, çocuk bir daha ayni oyununu tekrar etmez. Böylelikle çocuk kuvvetleri oyun halinde boşalır. Pedagojik psikoloji bakımından çocuk oyunları incelenecek bir konu olduğu gibi folklor yönünden de üzerinde durulacak mühim bir konudur. Çocuk oyunları yavrularımıza bir çok faydalar sağlar. En çok oyunlar çocuk ruhuna sağlık, öğretim, sosyal birlik, ahlâk, özenme, (taklit), kıyamet gibi unsurlar işler. Çocuk farkında olmadan seviyesine göre bunları uygular. Oyunlar, kısım kısımdır. Oyunları incelemek için plânlaştırmak önemlidir. Genel olarak oyunlar çocuk yaşlarına göre ayrılır. Her çocuk, yaşına göre oyun oynar. Sonra cinsi bakımından kızlar ev oyunlarile erkek çocuklar da çevre oyunlariyle çok ilgilenriler. Çocuklar bu oyunlarını oynarken tesirler altında kalırlar. Bunlardan en önemlileri: 1-Görenek ve geleneklerin tesiri/ 2-Mevsim tesiri/ Geçim tesiri/ 4-Boş zaman tesiri/ 5-Eşya tesiri gibi faktörlerdir.Çocuklar oyunlarda bir zevk yaratırlar. Oyunlarına bir estetik duygu katarlar. Bunu da kendilerinin çiçek tazeliğiyle açmaya, olgunlaşmaya başlayan ruhlarından akıttıkları tekerlemelerle başarırlar. Pırıl pırıl parlayan ışık tutarlar oyunlarına. İşte topladığım bu tekerlemelerden bazıları. Saklambaç oyununda söylenen tekerleme: Elmamı yediler/ Bana cüce dediler/ Cücelikten bıktım/ Bir kuyu eştim/ Mendilimi yıkadım/ Bahçeye serdim/ Bahçeci dediler/ Şaka şuka dediler/ Ben gider oldum/ Duymasın eller. Buçuklu top oyununda söylenen iki tekerleme: (1) Bir iki çum zukur/ Lem şem daha çukur/ İğne kısna kısna çukur/ Lem şem daha çukur/ No çukur (2) Bir iki üç buçuk/ Dört beş altı buçuk/ Yedi sekiz dokuz buçuk/ On buçuk... Ali baba oyununda: Ali baba bum bum/ Kanadına kondum/ Beş para aldı/ Çarşıya vardı/ Çarşı yok/ Eve döndü/ Ev yok/ Çorbada taşar kaşık yok/ Ali

baba ölmüş/ Tabutu yok... Ambar oyununda: Ambara vurdum bir tekme/ Ambarın kapısı açıldı/ Sürahiler saçıldı/ Limonu da böyle keserler/ Çamaşırı böyle yıkarlar/ Suyunuda böyle sıkarlar/ Yağcı kadın/ Balcı kadın/ Hap şu. Dönme oyununda: Kutu kutu pense/ Elması yense/ En güzeli kimse/ Arkasını dönse... Yeşil zurna oyununda: Benim bir yeşil zurnam var/ açılınca açılır/ Büzülüşün büzülür/ annem gider mahalleye/ Babam gider kahveye/ Şiş baba şiş/ Arka üstü düş... Av kale oyununda: Ben aldım beni/ Bende beni/ Ali beyin düğünü/ Baş gele/ Al aldığını... Taş vurma oyununda: Analıç/ Kıllı Periç/ 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50/ Belli/ Çulu çuvalı torla topla/ Zerle zeple gel çık... El oyununda: El-el epenek/ Elden çıkan topanak/ Topanağın yavrusu/ Bitbitenin karısı/ Eyişten büyüşten/ On parmağın gümüşten/ Horoz senin enişten. Çeşitli oyunlarda ebe çıkarma tekerlemeleri: (1) İğne iplik/ Mum ya kirpit/ Kipritin yarısı/ İbrahimin karısı. (2) O mo kara do/ Süme süme süme do/ Lapa tike lapa tike/ Bir bando.

x x x

Toygar, Kâmil (1960). Çocuk folkloru: Üreğil köyünde çocuk tekerlemeleri. Türk Folklor Araştırmaları, 6(127), 2091.

ÇOCUK FOLKLORU: ÜREĞİL KÖYÜNDE ÇOCUK TEKERLEMELERİ

Başkent Ankara'nın on kilometre doğusunda, Çankaya ilçesine bağlı bir köydür Üreğil. Bu köy çocuklarından onbir yaşındaki L. Şentürk'ten derlediğim çocuk tekerleme ve ebe çıkarlamalarını Ankara Folklorunun incelenmesi yönünden yayımlamayı değer buldum: 1. Atlar gelir takur tukur/ Benim babam neden faki?/ İbrişimden halı dokur/ -Aman ağa canım ağa/ Yolla beni oynamağa/ Oynamaktan ne gelir?/ -Üç gemi gelir/ Bir ağa biri paşa/ Ortancası Ahmet Paşa/ Kalk gidelim Altıntaşa/ Altıntaşta bir kız vurulmuş/ Anasına babasına merhem yağ/ Keçi tüyü bamya. 2. Tahtalarda tahta/ Biz gidiyoruz bu hafta/ İneğimiz doğurdu/ Adını koduk kel Fatma. 3. El el epelek/ Elden çıktı kepenek/ Kepeneğin yarısı/ Ahmet Beyin karısı. 4. Alişimin atları/ Kişir kişir kişniyor/ Arpa saman istiyor/ Alişim de yok/ Alişim de çok.

Öztürk, C. (1961). Çankırı Folkloru: Şeyhosman Köyü Tekerlemeleri. *Türk Folkloru Araştırmaları*, 6(1381, 2311-2312).

ŞEYHOSMAN KÖYÜ TEKERLEMELERİ

Çankırı'nın Yapraklı ilçesine bağlı olan Şeyhosman köyünden daha evvel bilmeceler sunmuştuk. (T.F.A. 125. Sayı) Bu defa aynı köyden tekerlemeler veriyoruz. Dilcilere yeni bir kelime, bilmece karşılığı "endeleme"yi sunuyoruz bu köyden. Tekerlemeleri çocuklar oyuna sokmuşlardır bu köyde. Bu hususu ileride inceleyeceğiz: I. Bir elmayı alladım pulladım/ Medine'ye yolladım/ Medine'nin kızları Kur'an okur dilleri/ Çıkın bakın kim geliyor/ Ben bu kızı alayım/ Sırma saçı öreyim/ Alibeye vereyim/ Alibey hasta/ Çorbası tasta/ Mendili ipek/ İnatçı köpek. II. İğne-iplik Yaldız kibrit. III. Debdim ambar açıldı/ Alaca boncuk saçıldı/ Alaca boncuk has boncuk/ Şehir kızı kıvracık/ Ekmek eder gevrecik/ Ebe ben de gideyim/ Develeri güdeyim/ Develer katar katar/ Al goynek suya batar. IV Bir cam iki cam/ Üç cam - dört cam/ Yedi cam Sekiz cam/ Dokuz cam/ On cam - Mor cam/ Şu ben-im - am-cam. V Bir meşe - İki meşe/ Üç meşe - dört meşe/ Beş meşe - Altı meşe/ Yedi meşe - sekiz meşe/ Dokuz meşe On meşe/ Mor meşe Odayı döşe. VI. Ennem mennem/ Adilem göz/ Iblık şıplık/ Yerim düz/ Tas tuz/ Karanın kabiz/ Koca öküz. VII. Annek mannek dostum/ Ben sana küstüm/ Anam yoğurt getirdi/ Kedi burnunu batırdı/ Bu kediyi ne yapmalı/ Minareden atmalı/ Minarede bir kuş var/ Kanadında gümüş var/ Amcamın cebinde/ Türlü türlü yemiş var/ Bu yemişi yemişler/ Bana miskin demişler/ Ben miskinden beterim/ Kapı kapı gezerim. VIII. Nereye baba nereye/ Tarlaya kızım tarlaya/ Tarlada keçi kulağı/ Gelinlerin duvağı/ Has bahçeye gidelim/ Üzüm ekmek yiyelim/ Kimlerinen yiyelim/ Kızlarınan yiyelim/ Kızlar çiçek ben çiçek/ Elimde gümüş bıçak/ Elimi kesti nineyim/ Mendil getir sileyim/ Mendil Halep yolunda Bit pazarı içinde ayı gezer Ayı beni korkuttu./ Kulağını sarkıttı/ Elma verdim yemedi/ sakız verdim/ Cakkur cukkur çiğnedi. IX. Üüüüü üüüüü/ İğne battı/ Canımı yaktı/ Arabamın tekeri/ İstanbul'un şekeri/ Hap hup/ Kırmızı top.

Ünlüer, Ayşe (1961). Eğlenceler: İstanbul çocuklarının oyunları I. *Türk Folklor Araştırmaları*. 7(145), 2462-2464.

EĞLENCELER: İSTANBUL ÇOCUKLARININ OYUNLARI I

1. Varan bir top geri: Bu oyunda çocuklar 2 gruba ayrılır. Her grupun elebaşısı kur'a çeker, kur'ada kazanan taraf kaleye geçer. Kale, belli bir yere konulan büyükçe bir taştan ibarettir. Kale başında kalan gruptaki çocuklardan biri elinde tuttuğu topu birkaç defa havaya attıktan sonra tutmadan elinin iç tarafile vurarak kale dışındaki grupa doğru fırlatır. Kale dışındaki grup topu havada veya yerde tutmak için bekler. Atılan top yere düşmeden havada tutulursa topu atan oyuncu yanmış farz olunur ve sayı yapamaz. Onun yerine başkası geçer. Eğer top havada tutulamaz, yere düşerse, yerde tutulması için uğraşılır. Top yakalanırsa kaleye atılır. Top kaledeki taşa çarparsa yine kaleden topu atan oyuncu yanar. Eğer top kale taşına çarpmazsa kale başındaki grup bir sayı kazanır. Oyun bu suretle çocukların aralarında kararlaştırdıkları sayı tamamlanıncaya kadar devam eder. Hangi grup çok sayı yaparsa oyunu kazanmış olur.

2. Vız: Oyuncular sıra halinde dizilirler, aralarından biri ebe olur. Ebe sıradan ayrılır ve arkasını arkadaşlarına dönerek sıranın ilerisinde durur. Sıradaki çocuklardan biri yavaşça ilerleyerek ebenin arkasına vurur ve tekrar yerine gelir. O zaman sıra halinde dizilmiş olan oyuncular "vız" diye haykırırlar. Bu defa ebe oyuncu dizisinin önüne gelip arkasına vuran oyuncuyu bulmağa çalışır. Ebe arkasına vuran çocuğu bilirse ebelikten çıkar, ebenin arkasına vuran çocuk ebe olur. Ebe, arkasına vuran çocuğu bilemezse yine ebelikte kalır. Oyun böylece devam eder.

3. Yazı mı, tuğra mı?: İki çocuk karşılıklı oturur, bunlardan biri elinde bulunan madeni parayı bir berenin içine koyar, bereyi sallayarak tersine çevirip yere kapatır. Para yere düşer. O zaman arkadaşına sorar: Yazı mı, tuğra mı? Arkadaşı, "yazı" veya "tuğra" diye cevap verir. Bere paranın üzerinden kaldırılır, paraya bakılır, sorulan çocuk yerdeki paranın hangi tarafının üste geldiğini bilmişse, yerdeki parayı o alır ve parayı berenin içinde saklamak ve "yazı mı, tuğra mı" diye sormak hakkını kazanır. Oyun ayni şekilde devam eder.

4. Yutturmam: Oyuncular ikişer ikişer ayrılır. Aralarından ebe olan çift, iğrenç bir yemek ismi söyliyerek "yutturmam" dedikten sonra oyunculardan birini işaret eder. İşaret edilen çocuğun arkadaşı "yutturmam"

diye cevab verir. O zaman ebe, yine "yuttururum" diye başka bir çocuğu işaret eder. Bu defa işaret edilen çocuğun arkadaşı "yutturmam" cevabını verir. Eğer dalgın olup da işaret edilen arkadaşı "yutturmam" diye cevap vermezse ismi söylenen iğrneç yemeği o çift yemiş farz edilir.

5. Kurd-kuzu: Çocuklar halka şeklinde dizilirler. Aralarından biri kurd, biri de kuzu olur. Kurd, kuzuyu kovalamağa başlar. Çocuklar el ele vererek kuzunun kaçıp kurtulmasına müsaade ettikleri halde, kurdu bırakmazlar. Kurd kuzuyu yakalayıncaya kadar kurd ve kuzu olan çocuklar değiştirilir.

6. Kap, kaç: Çocuklar iki sıra halinde dizilirler, sıralardan biraz uzakça bir yere bir iskemle üzerine bir mendil konulur. Her iki sıradan iki çocuk çıkar, bunlardan hangisi çabuk davranıp mendili kapar ve ötekine yakalanmadan sıradaki yerine gelirse oyun kazanmış olur. Ondan sonra diğer çocuklar da ikişer ikişer çıkarak oyuna devam ederler. Sıralardan hangisi çok sayı kazanmışsa o galip sayılır.

7. Kırmızı-beyaz: Çocuklar iki sıra halinde dizilirler. Bir sıranın adı kırmızı, ötekinin adı beyaz olur. Bir çocuk her iki sıranın arasında durarak kumanda verir. Ortadaki çocuk önce hangi sıranın adını söylerse onlar, öteki sıradaki çocukların üzerine doğru koşarlar. Üzerine koşulan sırada bulunan çocuklardan tutulanlar oyundan çıkarılır. Oyunun sonunda hangi tarafta yakalanmayan çocuk kalırsa o taraf oyunu kazanmış olur.

8. Kızartma: İki çocuk karşı karşıya dururlar, bunlardan biri avuçları yukarıya doğru olduğu halde ellerini açar, öteki avuçları aşağıya doğru olduğu halde ellerini açarak ilk çocuğun elleri üzerine koyar. Elleri altta olan çocuk, elleri üstte olan çocuğun eline vurursa oyunu kazanmış olur. Vuramazsa bu defa elini öteki çocuğun eli üstüne koymağa mecburdur. Oyuna bu şekilde devam edilir.

9. Kadifeci güzel: Bu oyunda çocuklar karşılıklı iki sıra halinde dizilirler. Sıraların başlarındaki çocuklar kendi sıralarındaki çocuklara ayrı ayrı adlar verirler. Bir sıra ötedeki sıraya doğru gider, bu sırada çocuklar aşağıdaki türküyü söylerler: Kadifeci güzeli/ Handadır handa/ Tahtakale kurbinde/ Biz size geldik on günde/ İkinci sıradaki çocuklar buna şöyle mukabele ederler: Geldinizse geldiniz/ Bizi memnun ettiniz/ Kutu kutu içinde/ Beğendiğinizi seçiniz. Bunun üzerine gelen sıra bir ad söyler, bekleyen sırada bu adda çocuk varsa ne alâ, yoksa yerlerine giderler, bu defa öteki sıra diğeri üzerine gider. Oyuna böylece devam olunur.

10. Kafakarış: İki çocuk birer bilya alarak yanyana dururlar. Birisi bilyayı atar, öteki de kendi bilyasile atılan bilyaya vurmak, yahut ona bir karış mesafede bilyasını durdurmak ister. Muvaffak olursa ilk atılan bilyayı alır, muvaffak olamazsa bilyayı ilk defa atmak hakkı diğer çocuğa geçer.

x x x

Ünlüer, Ayşe (1964). Eğlenceler: İstanbul çocuklarının oyunları II. *Türk Folklor Araştırmaları*. 7(146). 2506-2507.

EĞLENCELER: İSTANBUL ÇOCUKLARININ OYUNLARI II

11. Zıpzıp: Dört beş çocuk bir araya gelirler, "gök meşe" dedikleri iri bir bilyeyi belli bir kaçış çizgiye doğru atarlar; hangisinin bilyesi çizgiye yakın düşerse o çocuk birinci olur. Bundan sonra kel çizgisinin iki üç metre ötesine ikişer zıpzıp dizerler. Çocuklardan birisi bunların başında bekler. Fakat onun bir şeyi almağa hakkı yoktur. Birinci olan çocuk, gök meşeyi kale çizgisinden yuvarlar, gök meşe zıpzıpların neresinden vurursa sağdan itibaren dizili zıpzıpları atarak oyundan çıkar. Sonra gök meşeyi öteki çocuklar atarlar. Eğer bunların hepsi zıpzıpları vuramazlarsa bunlar, zıpzıpların başında bekleyen çocuğa kalır. O vakit, zıpzıpların başında beklemek üzere başka bir çocuk seçilir, zıpzıplar yeniden dizilir ve oyuna tekrar başlanır. Zıpzıpları bitenler para ile kazananlardan zıpzıp alırlar. Bu oyun çocukların kumara alıştırdığı için iyi sayılmazsa da yavruları bu oyundan alakoymak da mümkün olamıyor.

12. Topaç: Bir değneğin ucuna bir ip bağlanır. Bu suretle bir kamçı meydana getirilir. Bu kamçı ile vurularak topaç denilen oyuncak döndürülür. Bu oyun çok kere büyük camilerin mermer döşeli avlularında oynanır. Çocuklar, kendilerince belli bir noktaya kadar topacı döndürebilirler ve yine eski yerine döndürerek getirebilirlerse "Topacı kâbeye götürüp getirdim" diye öğünürler.

13. Taklitli oyun: Beş on çocuk halka halinde bir yere otururlar; aralarından biri halkanın ortasında durur ve oturan çocuklardan her birine bir musiki âletinin adını verir. Tanbur, santur, ud, keman gibi. Sonra ortada duran çocuk, bir musiki aletinin çalındığı zaman çıkan sesin taklid ederler. O zaman o musiki âletinin adını almış olan çocuk da ayni taklidi yapmak zorundadır. Çocuk adını taşıdığı musiki âletinin sesini iyi taklid edemezse oyundan çıkarılır.

14. Güzellik oyunu: Sekiz-on çocuk aralarından birini ebe seçerler. Ebe, öteki çocukları birer birer kollarından tutarak ileriye doğru fırlatır. Çocuklardan hangisi yerinde iyi ve güzel vurur ve ebe tarafından kolundan tutulup fırlatılmazsa o çocuk beğenilir ve ebenin yerine geçer. Aynı suretle oyuna devam olunur.

15. Tahin-pekmez: Beş altı çocuk bir masanın etrafına otururlar, aralarından biri ebe olur. Çocuklar dikkatle beklerler: Ebe "tahan" dediği zaman hepsi başlarını öne eğer; ebe "pekmez" deyince de başlarını kaldırırlar. Bu suretle oyuna devam edilirken dikkatsizlik veya yanlışlıkla başını eğeceği yerde kaldıran veya kaldıracağı yerde eğen çocuk oyunu kaybedip ebe olur; dikkatsizlik ve yanlışlık yapmayanlar da oyunu kazanmış sayılır.

16. Sapan: Sekiz santim boyunda, beş santim eninde bir meşin parçasının iki ucuna oyuncu çocuğun boyuna göre 60-70 santim uzunluğunda iki sicim bağlanır, meşinin içine küçük bir taş konular, çocuk ipin bir ucunu eline sarar, öteki ucunu da parmaklarile tutarak sapanı, aşağıdan yukarıya doğru savurmağa başlar tam hızlandığı sırada sapan ileriye doğru gelirken parmakları arasındaki ipi bırakır. Bu suretle taş uzağa atılmış olur.

17. Atları idare: Oyuncular atlar ve seyisler diye iki grupa ayrılır, oyuna başlanırken kâğıddan toplar yapılarak yere atılır. Atların gözleri bağlandığı gibi bellerine de birer ip bağlanır. Servisler, çocukların bellerine bağlanmış olan ipleri tutarak atları idare ederler. Seyisler atlarını kâğıt topların olduğu tarafa götürürler. Atlar gözlerini açmadan yerden kâğıt topları almağa uğraşırlar. Hangi çocuk daha çok top alabilirse oyunu kazanır.

18. Bum: Oyuncu çocuklar halka halinde yere otururlar. Bu oyuna en çok yirmi çocuk katılabilir. Halka halinde oturan çocuklardan biri "bir" diye saymağa başlar yanındaki "iki" onun yanındaki "üç" diye devam eder. Fakat "beş" ve beşin misli olan rakamlar söylenmez. Sıra gelice "beş" ve "beşin misli" rakamları söylemesi gereken çocuklar bunun yerine "bum!" diye haykırırlar. "Bum!" demeyip şaşırarak rakam söyleyenler oyundan çıkarılır. Yanlışlık yapmayarak sona kalan çocuk oyunu kazanmış olur.

19. Bir keserim var: Dört aylıktan bir yaşına kadar olan çocukları oyalamak, eğlendirmek ve güldürmek için tertip edilen bir eğlencedir. Çocuk bir yere oturtulur, ayaklarından hafifçe tutularak topukları sıra ile yavaş yavaş yere değdirilir. Bu iş yapılırken şunlar söylenir: - Bir keserim var/ Kaça/ - Beşe/ - Vermem beşe vururum taşa: Tık tık tık!... Bu sözlerden ve topuklarının vuruluşundan çocuk zevk alır, gülüp oyalanır.

20. Balık ağı: Bu oyun on-yirmi kadar çocuk tarafından oynanır. Belli bir sahada, ebe bağlanır, başka bir çocukla elele vererek öteki çocukların arasında koşar. Bu koşma sırasında temas ettikleri çocuk, ebe ile arkadaşının elini tutarak koşuya katılır, çocuklar çoğaldıkça balık ağı şeklini alırlar. Bütün çocuklar el tutarak koşuşa katılıncaya kadar oyuna devam edilir.

x x x

Gençtürk, C. İsmail (1962). Oyun ve tekerlemeler: Sorgun köyü saklanbaç oyunu. *Türk Folklor Araştırmaları*, 7(151), 2635.

OYUN VE TEKERLEMELER: SORGUN KÖYÜ SAKLANBAÇ OYUNU

Köyüm; Ankara ilinin, Güdür ilçesine bağlı Sorgun köyüdür. Bizim köyde hep bir akran olan çocuklar, boş zamanlarında çeşitli oyunlar oynarlar. Bu oyunlardan birisi de saklanbaç oyunudur. Bu oyunu çoğu kez yayla zamanı ile güz günü, harman kalkınca çok oynarlar. Beş on çocuk bir araya gelerek mınımayacaklarını[1] sözleşirler. Aralarından gözünü kapıyarak ebe olacak kişiyi seçebilmek için, en iyi tekerleme bilen birisinin dizine hepsi işaret parmağını korlar. Aşağıda yazacağım tekerlemelerden birisini bu oyunda söyler ebe olan, yani terkerleme bilen çocuk. Bu da şöyle ki tekerlemedeki her kelime bir ele söylenir. En son kelime kimde bittiyse o çıkar. Bu hal tek kişiyedek sürer. En son kalan tek çocuk gözlerini kapatır. Diğerleri saklanırlar. Gözünü kapatan çocuk, arkadaşlarını aramaya çıkar. Bunlar bir de belirli taş bulurlar. Bu taş daylaları[2] olur. Ayrıca arkadaşlarını buldukça, görünen, bulunan çocuk koşarak gelir ve daylaya tükürür. En sona kalan ve herkesten geri daylaya tüküren gözünü kapar. Saklanış ise, herkes ayrı ayrı veya beraber olur. Meselâ: bulunmıyan bir kişi kaldı. Arayıcı bunu aramaya gittiğinde, o çocuk başka bir yönden koşarak gelirde, ebeden önce daylaya tükürürse yine eski ebe gözünü kapar. Yani bu oyunda kurnazlık ve koşabilmek faydalıdır. *I. İğne, iğne / Oduç iğne/ Bal! Ballıca/ Ballı goca/ Şamatacı/ Şadır gece/ Yarıl yırtıl/ Sıçta kurtul.. II. Ayşe kadının atları,/ Kişim kişim kişniyor,/ Arpa, saman istiyor,/ Arpa, saman yoktur/ Kilimcide çoktur/ Kilimci,/ Kilim dokur,/ İçinde bülbül okur,/ O bülbül, benim olsa/ İki kardeşim olsa. III. Çıt pıt ../ Nerden geldin/ Ordan çık./ Kaşa çıktım/ Alacalı yılan gördüm./ Yılan bizim neyimiz/ Etrafta köyümüz/ Alçık!../ Balçık!../ Sen de; tezden çık! IV. Ya şunda/ Ya şunda/ Keçe, külâh başında. V Üşüdüm, üşüdüm/ Dağdan/ Elma devşirdim/ Elmacığımı aldılar/ Beni yola saldılar.*

Notlar: 1 Mınımak: Oyunu bozmak. Kaçıklık yapmak. ; 2. Dayla: Oyunun başlangıç yeri. Burada bir taş bulunur.

İşçiler, Salim Sami (1964). Tekirdağ folkloru: Çocuk oyunları ve çocukla ilgili sözler I. *Türk Folklor Araştırmaları*, 8(178), 3404-3406.

*[60'tan fazla oyun derlediğini belirten yazar, oyunları; oyuncaklarla oynanan oyunlar, top oyunları, ip oyunları, çiçek oyunları, taş oyunları, kış oyunları, spor oyunları, diğer oyunlar olarak 8 gruba ayırmaktadır. **ed.notu**]*

TEKİRDAĞ FOLKLORU: ÇOCUK OYUNLARI VE ÇOCUKLA İLGİLİ SÖZLER I

I. Bebek Gibi Oyuncaklarla Oynanan Oyunlar

1. Komşuculuk oyunu: Çocukların, bilhassa küçük kızların oynadığı oyunlardan biri "KOMŞUCULUK" oyunudur. Bu oyunda çocuklar bir kaç gruba ayrılırlar. Her bir grup bir aileye delâlet eder. Her grubun çocukları kendi aralarında anne, baba ve çocuk olur. Varsa her grupda birer bebek de bulunur. Bu bebekler oyuncak bebeklerdendir. Her grup birbirinin komşusu olur. Sonra birbirlerine misafirliğe gider, oturur, konuşurlar. Akşam olmuş gibi ayrılırlar. Her grup evine gelir. Evde anne olan bir kâğıt yahut bir bez yayarak sofrayı hazırlar. Ottan veya kâğıttan yapılmış yemekleri tabaklara koyar. Beraber sofraya oturup bu yemekleri yalancıktan yerler. Sonra gece olmuş gibi yatarlar. Biraz zaman geçince sabah olmuştur. Onlar da kalkarlar. Evlerini mümkün olduğu kadar iyi bir şekilde süslemeğe gayret ederler. Baba eve yemeklik almağa gider. Ve hattâ erkeklerden biri bakkal olmuştur daha önce. Ondan cam parayla alış veriş yaparlar.

2. Bebekçilik oyunu: Bu oyunu daha fazla kızlar oynar. Herbirinin elinde bebek vardır. Yine komşuculuk gibi gruplara ayrılırlar. Evlerini süslerler. Bebeklerini kucaklarına alıp diğer arkadaşlarına giderler. Bebeklerine kendileri anne imiş gibi su, mama verirler. Onları yatırıp ninni söyleyerek uyuturlar. Bu ve bundan önceki oyunda çocukların ailelerinde gördükleri şeyler gizlidir.

3. Küçük çocuklar daha ziyade kendilerine verilen oyuncaklarla oynarlar. Babalarına oyuncak aldıramazlarsa kendileri yapar veya diğer arkadaşının oyuncağı ile oynarlar. İpe bağlı, içe geçmiş kibrit kutuları tren, bacakları arasındaki sopa at, ucunda bir ip bağlı kibrit kutusu veya bir sandık araba; çukur içinde birikmiş su deniz; bu suyun içine attıkları bir kâğıt veya çöp de balık olur, vapur olur, kayık olur. Yahut kâğıttan kayık yaparlar, suda

yüzdürürler. Onu büyük bir vapur farzedip biri kaptan olur, bir kaçı da tayfa. Bunlarda da çocukların gezerken gördükleri nakil vasıtaları tahayyüllerine göre anlatılmaktadır.

II. Top Oyunları

Top oyunları bir çok çeşittir. Bunların bazısını kızlar, bazısını oğlanlar, bazısını da beraber oynarlar. Top oyunları çocukların oynadıkları en zevkli oyunlardandır.

4. "Palemi" oyunu: Daha ziyade kızlar oynar. Top havaya atılır. Yere düşüp bir kere zıpladıktan sonra topu havaya atan "Bir, iki, üç, dört, beş palemi" deyip ellerini arkasında ve önde çarpar; yerden zıplayan top üzerinden bir kere sol, bir kere de sağ ayağını geçirir. Sonra topu tutar. Top yerde sönmeden onu tutarsa bir sayı yapmış olur. Tutamazsa oyunu kaybeder. Bunun diğer çeşidi de elleri önde ve arkada çırptıktan sonra bir kere dönülerek top tutulur. Dönülemezse yanmış olur.

5. Topu havaya atıp oynayanlardan birini vurmak: Bir kişi baş olur. Topu havaya atar. Onu tutuncaya kadar diğer çocuklar kaçışırlar. Mümkün olduğu kadar herkes uzağa gitmeğe çalışır. Baş olan topu tutunca "Dur" der. Kaçanlar dururlar. Sonra topu birine vurmak için atar. Vurduğu çocuk cezalanır, vuran kurtulur. Birisine vuramazsa topu tekrar havaya atar. Bunda esas topu havaya atanın onu çabuk tutması, diğerlerin "Dur" emrine kadar fazla uzaklaşması ve sonra kıpırdamaması ve baş olanın çocuklardan birine vurabilmesidir. Bunu kız ve erkek beraber oynarlar.

6. Dokuz taş oyunu: Dokuz tane el içi kadar düz taş, kiremit parçası toplanır. Üst üste dizilir. Dokuz adım uzağa bir çizgi çizilir. Bir kişi taş başında kalır. Bu ebe olur. Diğer çocuklar çizgiden ötede durur. İçlerinden biri topu dokuz taşa doğru onları devirmek için atar. Taşlara vuramazsa yahut vurup da deviremezse suçlu olur. Taş başına geçer. Şayet taşlar yıkılırsa ebe olan topu almak için koşarken oyuncular da taşları dizmeğe çalışırlar. Ebe topu alıp taş başına gelinceye kadar çocukların ya bunları üst üste dizmeleri, yahut da topla vurulmamaları için etrafa kaçışmaları lâzımdır. Ebe çocuklardan birini vurmak üzere topu atar, vurduğu çocuk ebe olur. Veya vuramazsa topu almak için koşar. O topu alıp taş başına gelinceye kadar diğerleri taşları dizmeğe çalışırlar. Dizdikleri an oyun biter, ebenin ebeliği devam eder. Bunu, kız veya erkek hepsi oynamaktadırlar.

7. Yumurtalı tavuk: Topun gireceği büyüklükte arka arkaya oyuncu sayısınca çukur açılır. Bu çukurlardan yedi adım öteye bir çizgi çizilir. Bu

çizgiye topu atacak olan bir ayağını basar. Top kimin çukuruna girerse o topu almağa koşar. Diğerleri etrafa kaçışır. Sonra topu alıp arkadaşlarından birini vurmak için atar. Vuramazsa cezası devam eder. Top atılırken çocuklar hep bir ağızdan "Yumurtalı tavuk, yerin kurtlansın" veya "Yumurtalı tavuk, yerin kutlansın" derler. Ve top kimseye vuramazsa topu çukuruna sokan ona istediği hayvan sesini taklit ettirir. Şayet topu atan da hiçbir deliğe girdiremezse sırası geçer, herkes bir defa deliğe top atıncaya kadar bekler. Topu deliğe sokan birkaç kere topu deliklere atabilir.

8. Topla kama tıkma oyunu: Kızlardan biri el ayasıyla topu yere vurdurup zıplatır. Ve arka arkaya zıplatırken her vuruşta şöyle sayar: "Bir, iki, üç buçuk, dört, beş, altı buçuk, yedi, sekiz, dokuz buçuk, on buçuk" der, topun üzerinden ayağını geçirir ve sonra topu tutar. Topu böyle zıplatıp tuttuktan sonra bir kama yapmış olur. Sonra diğer arkadaşı zıplatmağa ve saymağa başlar. Yarıda kalan yanmış olur. Kim daha çok kama tıkarsa sonra topu alır ve "Tık, tık, tık. Kadife yastık, mavi boncuk... a bir kama tık tık" der ve ayağını yine topun üzerinden geçirir.

9. Benim bir topum var: Bu oyun da kızların oynadığı bir oyundur. Top el ayasıyla yere vurdurulup zıplatılır hem de "Benim bir topum var, oynarım hop hop, al kardeşim ben yoruldum, sen oyna" denir ve ayak top üzerinden geçirilir. Oyun biter ve bir sayı kazanılmış olur.

10. Diğer top oyunları da büyük çocukların oynadığı futbol, hentbol, voleybol oyunlarıdır. Bunlardan futbol daha revaçtadır, meşin topla oynadığı gibi, lâstik, bez, kâğıt toplarla da oynanmaktadır.

III. İp Oyunları

İp oyunları da çocuklarla kızlar tarafından oynanır. İp oyunları şunlardır:

11. İki kişi ipin birer ucundan tutar ve hafifçe yere değecek şekilde çevirirler. Diğer arkadaşları da ip yerden yukarıya kalkarken üzerinden atlarlar. Bunda ya tek tek, yahut da eş eşe ikişer kişi atlarlar. Kim daha çok ayağı ipe takılmadan atlarsa o kazanır. Bir yerine veya ayağına ip değen kaybedip ipin bir ucundan tutar. Elinden ipi veren çocuk da atlamağa başlar ve sırayla atlarlar.

12. Bu ip atlamanın bir diğer çeşidi de ip atlayan aynı zamanda ipin iki ucundan tutar ve başından geçecek şekilde çevirir. Bu da iki çeşittir: a) ya ip atlayanın iki bacağı yanyanadır, b) yahut da tek ayakla atlar, diğer ayak yere basamaz. Yere değerse yanmış olur.

13. İp oyunlarından bahsederken **salıncağı** anlatmamak tabiî olmaz. Salıncağı bilmeyen yoktur. Ya beşik biçimi olur. İki ağaç arasına gerili iplerin arasına kilim veya çuval gerilir. Yahut da salıncak tek taraflıdır. İpin oturulacak yerine bez veya çuval istenirse konur. İstenmezse konmaz. Fakat konmazsa bacakları keser. Salıncağa binen kendi kendini sallıyabileceği gibi –ayaklarıyla yerden kuvvet alıp kendini iterek- diğer çocuklar da onu iterek veya salıncağın ipi varsa ondan çekip bırakarak da sallıyabilirler. 4-7 yaş arasındaki kızların bahçelerde veya ilkokul kızlarının kıra eğlenmeğe gittikleri zaman belli başlı oyunlarından biri topla salıncaktır. Salıncakta hem şarkı söyler, hem türkü söyler hem de sallanırlar. Sallandıkça içleri açılır, sevinirler.

IV. Çiçeklerle Oynanan Oyunlar

Şu çiçeklerle çocuklar oynamaktadırlar:

14. Papatya ile oyunlar: Bunu daha ziyade öğrenciler oynamaktadır. Erkek veya kız hepsi oynar. Ele bir papatya alınır. Beyaz –Sarı papatya ise sarıtaç yaprakları birer birer hem koparılır hem de sırayla "Geçecek miyim, ikmal miyim, kalacak mıyım?" denir. Bunlar o beyaz yapraklar bitinceye kadar devam eder. Son yaprak "Geçecek" kelimesinde koparsa çocuk sevinir. Kalacak kelimesinde koparsa üzülür. İkmal kelimesinde koparsa biraz olsun sevinilir. Geçecek çıkan kalacak çıkanı kızdırır.

15. Gelincikle oynanan oyun: İki gelincik tomurcuğu alınır. Birinin sapı tepeciğine yakın yerden koparılır. Bu gelinciğin yeşil çanak yaprakları hafifçe aralanır. İçinden kırmızı taç yaprakları dışarıya çıkartılır ve düzeltilir. Bu gelinciğin kısa sapına diğer gelinciğin tepeciği takılır. Yeşil yapraklar kolları, tepecik baş, kırmızı taç yapraklar entarisi olur. Bacaklar da diğer gelinciğin sapı koparılır, entarinin içine sokularak yapılır. Böylece iki gelincikten bir bebek yapılmış olur. İstenirse bir iğne veya dikenle başa göz, ağız burun da işaretlenebilir.

16. Gülle oynanan oyunlar: Bu oyunda da gülün taç yapraklarından istifade edilir. Yumruk yapılan elin üst tarafına gülün taç yapraklarından bir tane konur. Yaprağın altı biraz boşluktur. Diğer elle biraz kuvvetli olarak yaprağa vurularak patlatılır.

17. Baldıranın kenarları incecik koparılmadan soyularak patlangaç yapılır. Ağızdan incecik ses çıkaran düdükler, ince söğüt dalından düdük yapılır ki bunları daha ziyade kırlarda çalışan çocuklar yaparlar.

İşçiler, Salim Sami (1969). Tekirdağ Folkloru: Çocuk oyunları ve çocukla ilgili sözler II. *Türk Foklor Araştırmaları*, 8(179), 3439-3444.

TEKİRDAĞ FOLKLORU: ÇOCUK OYUNLARI VE ÇOCUKLA İLGİLİ SÖZLER II

18- Kızlar kendi aralarında birini gelin olarak seçerler. Onun başına ebegömecinden veya daha güzel çiçeklerden taç yaparlar. Göğsüne çiçek takarlar. Ellerine bir demet çiçek verirler. Bir yere oturturlar. Diğer kızlar daire ve dümbelek varsa çalarlar, oynarlar, gelin hanımı oynatırlar. Şarkı söylerler, eğlenirler. Bu oyun havalarından bir kaçı: 1- Ana moru ana, diksene donumu,/ Kıvırayım sana çifte telli oyunu. 2- Kızılcıklar oldu mu?/ Derelere doldu mu?/ Gönderdiğim mektuplar/ Yâr elini buldu mu? * Mendili şanına,/ Mendil verdim yanına,/ Annem beni salmıyor,/ Sevdiğimin yanına. 3- Kır belini Ali dayı.. / Kır belini vay.. (İki defa)/ Bir kile buğday satalım,/ Ali dayıya gömlek alalım,/ Kır belini Ali dayı/ Kır belini vay../ Bir kilo üzüm satalım,/ Ali dayıya göbek atalım (İki defa)*Kır belini Ali dayı,/ Kır belini vay.. (İki defa)

V. Taşla Oynanan Oyunlar

Taşla oynanan oyunlar da pek çoktur.

19. Tayyare oyunu: Bu oyunda önce tayyareye benzer 6 veya 8 kutudan müteşekkil bir şekil çizilir. El içi kadar düz bir taş alınır. Buna "Kaydırak" denilir. Oyun başını çekmek için kaydırağın bir yüzüne biraz tükürülür. Kaydırak havaya atılır. Sonra iki çocuktan biri bir tarafı seçer ve kaydırak havadan yere düşünce üste hangi taraf gelmişse o baş olur. Kızlar veya erkeklerle karşılık olarak da oynanmaktadır. Kaydırak önce birinci gözün önüne konur. Sonra bir ayak yere basmaksızın diğer ayakla taşa bir nolu göze girecek şekilde vurulur. Eğer kaydırak çizgiye değerse "si" olur, oyunu kaybeder. Kaydırak sırayı bozarak meselâ bir nodan ikiye girmesi icabederken üçe girerse, tayyereden dışarı çıkarsa oyun kaybedilir. Bir nolu gözden ikiye, sonra üçe, dörde, beşe, altıya, altıdan üçe, üçten ikiye, ikiden bire, birden sıfıra kaydırarak oyunu bitirir. Kaydırak denen taşla oynanan bu tayyare çizgisi altı gözlü olacağı gibi ilk üç göz beş göze çıkartılarak sekiz gözlü de olabilir. Hatta kaydırak bir gözden diğer göze kaydırıldığı gibi iki göz atlayarak da oynanamaktadır. Taş iki göz atlıyorsa ayakla da sek sek vaziyette ikişer göz atlanacaktır.

20. Çapraz çizgi oyunu: Bu da iki kız veya bir kız bir erkekle oynanır. Tamamen erkeklerin oynadığını görmedim, duymadım. Aşağıdaki şekil çizilir. Bu da kaydırakla oynanır. Ayağın biri yere basmaz. Yere basan ayakla kaydırağa vurulur. Numaralara göre birden yediye kadar taş kaydırılır, sonra tekrar 7'den dörde sonra da sıfıra getirilip oyun biter. Tayyare oyunundaki hataların yapılmaması burda da şarttır.

21. Taşlı dokuz taş: Topla oynanan dokuz taş oyunu taşla da oynanır. Bunda da taşlar diğerindeki gibi üst üste dizilir. Yalnız taşları devirmek için çizgiden, top yerine taş atılır. Ebe olan taşlar yıkılınca oyunculardan birini yakalamağa çalışır. Diğerleri de ebe birini kovalarken taşları dizmeğe çalışırlar. Bir oyuncunun tutulması veya tutulmadan taşların dizilmesiyle bir oyun biter. Tutulan çocuk veya aksi halde ebe tekrar ebe olur.

22. Taş oyunlarından bir de erkeklerin oynadığı, herkesin her yerde oynadığı dama oyunları vardır. Bunlar daha ziyade çok büyükler tarafından ve hatta kahvelerde hususi taşlarıyla eğlence veya kumar olarak da oynanmaktadır. Onaltı taş, Dokuz taş ve üç taş oyunu bu gruptandır. Bu oyunlar usulüne göre çizilmiş karelere veya noktalara taşlar konarak veya ileri sürülerek oynanır.

VI. Kış Oyunları: Kış oyunları da her yerde aşağı yukarı aynı olduğu için uzun uzun anlatmayıp kısaca isimlerini sayacağım:

23. Kardan adam: Her yerde olduğu gibi insana benzeyen kardan bir adam yapılır. Ya eriyinceye kadar tutulur veya karadam kar topuna tutularak bozulur.

24. Kar topu: Kar el ayasıyla top gibi yapılır. Ya çocuklar iki gruba ayrılarak bir grubunki diğerine, yahuta ta rastgele kim kime olursa atar. Grup halinde olursa hangi grup diğerinden fazla çocuk vurursa o kazanır. Yahut da rastgele oynanıyorsa kim vurulursa o oyundan çıkar. Sona kalan oyunu kazanmış olur.

25. Bir de kar içine yatılarak boy ölçülür. Bu, çocuklar tarafından az rağbette bir oyundur. Bir de karda kayak vardır ki bunu daha ziyade öğrenciler okuldan gelirken tahta çantalarının üzerine oturarak ve bir bayırdan aşağı kayarak oynarlar. Yahut pek meraklı kimseler ufak çocuklarına kızak yaptırırlar. Yan kendileri çeker, yahut ta çocuk yapabilecek gibiyse kendi kendine kayar.

VII. Spor Grubuna Giren Oyunlar: Bu gruba girenler çok fazladır. Bedenin işlemesine diğerlerinden fazl yardım ederler. Bazısı bacakların, bazısı kolların, bazısı bedenin işlemsine yardım ederler. Bu meyanda "Spor bedenin gıdasıdır" "Sağlam kafa sağlam vücutta bulunur" gibi ara sözleri de vardır. Bu gruba giren oyunları kendi aralarında tekrar kısımlara ayırarak anlatacağım.

Koşuyla İlgili Oyunlar

26. Koşu yarışı: Bu daha ziyade erkekler tarafından yapılır. Burada birkaç senedir yarışlara kızlar da iştirak etmektedir. Ama benim anlattığım büyüklerin yaptıkları hakemli ve isimli önceden tanzim edilmiş yarışlar değil, sokak aralarındaki çocukların kendi aralarında yaptıkları yarışlardır, koşulardır. Başlangıç yerine bir çizgi çizilir. Koşuya iştirak edecekler bir ayaklarını bu çizgi üzerine koyarlar. Sonra birinin vereceği işaretle hepsi birden koşuya başlarlar. Ya bir mahalle dolaşılır. Yahut tespit edilen bir yere gidip dönülür. Kim daha önce gelirse o yarışı kazanır. "Öndeki topçu arkadaki bokçu" diye de son geleni kızdırırlar. Koşu bir sokak veya semt etrafından dönülerek yapılıyorsa koşucuların hepsi bir istikamette gittiği gibi tere istikamette gidilerek de yapılır.

27. Kovalamaç: Bunda da bir ebe ve bir de diğer çocuklar vardır. Ebe çocukları yakalamağa çalışır. Çocuklar da yakalanmağa çalışırlar.

28. Sobe: Oyuncuların içinden biri ebe olur. Başlangıç olarak seçilen bir duvara veya bir ağaca ebe döner ve gözlerini yumar. Sayarken diğer çocuklar bir yerlere kaçar ve saklanırlar. Ebe saklanmış birini görürse o ebe olur. Herkes saklanmışsa ebe çocuklardan birini sobelemeğe çalışır. Ebe sobeyi önce yaparsa sobelenen ebe olur. Ebe bir oyuncuyu ararken diğerlerinden bir veya bir kaçı kendilerine güveniyorlarsa saklandıkları yerden çıkıp sobe yapmak için koşarlar. Ebe kimseyi sobeleyemezse ebeliği devam eder. Oyun çocukların arzusuna kadar devam eder ve kız erkek beraber oynanabilir.

29. Kovboyculuk: Bu erkekler tarafından oynanmaktadır. Çocukların filmlerde gördükleri kovboylara kendilerini benzetmelerinden meydana gelen bir oyundur. Ellerine tabanca veya tüfek yerine kaim olmak üzere birer sopa alırlar. Bir grup yakalayıcı bir grup da hırsız yani suçlu olur. Birbirlerini "Komen komen" diye bağırıp şakadan vurur, yaralarlar. Şakadan yerlere yatar ve ölürler.

30. Hırsız-Polis: Bu biraz olsun Kovboyculuğa benzer. Erkekler tarafından oynanır. Çocuklardan biri oyuncu başı olur. Arkadaşlarından birinin bir elinin parmak ucundan baş üzerinden geçmek üzere diğer elin parmak ucuna kadar "Hırsız-polis" diye eşit aralıklarla elini gezdirir. (Hırsız) olanlar bir tarafa, (polis) olanlar diğer tarafa ayrılırlar. Bu ayırma işi bitince hırsız olanlar kaçmağa ve saklanmağa çalışırlar. Polisler de biraz sonra onları yakalamağa çalışırlar, yakalandıklarını ellerinden tutarak veya kollarından tutarak veya kollarından bağlayarak oyunun başlangıç yerine getirirler. Yakalananlar bir daha bu oyunda oynayamazlar. Diğerleri bunları kaçırmağa uğraşırlarsa da tutulanların başında kalan bir polis onları muhafaza eder.

31. Ateşliyim: Bunu da erkekler oynamaktadır. Bunda da oyun başlangıç yeri olarak iki ağaç veya iki duvar seçilir. Çocuklar eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Bir kaleye bir grup, diğer kaleye de diğer grup geçer. Aynı anda her iki kaleden birbirlerine doğru birer kişi çıkar. Hangisi kalesine önce giderse o kazanır, geç kalan iki kale arasında ve her ikisine de eşit uzaklıkta bir yerde durur. Buna "Esir" denir. Esir veren taraftan bir oyuncu ve diğerlerinden de bir oyuncu çıkar. Esir verenler onu kurtarmağa çalışırlar, diğerleri de esirleri muhafazaya. Esir veren taraf oyuncusu esir arkadaşına koşarken diğer taraf oyuncusu da onu tutmağa çalışır. Oyun bir kalede tek oyuncu kalıncaya kadar devam eder.

A) Bisiklet: Koşu oyunları bu kadardır. Bisiklet daha ziyade büyüklerin oyunudur. Bunun da sadece yarışları olur binenler arasında.

B) Yüzme: Bu da denize yakın yerde oturanların yaz günleri yaptıkları bir spor veya oyundur. Büyükler yüzerlerken küçüklerde kumlarla oynar, deniz suyu çıkıncaya kadar kuyu kazar, fırın yapar, midye, istiridye kabuğu toplarlar. Bazıları yüzer, bazıları da bacaklarını suya sokar, bazıları da güneş banyosu yaparlar.

C) Güreş: Erkek çocukların yaptığı spordan sayılan diğer oyun da güreştir. Bu daha ziyade çimen üzerinde yapılır ve karakucağa benzer. Bunda saatle güreşmezler. Birinin sırtı yere değinceye kadar oyun devam eder. İki kişi güreşir, biri hakem olur, diğer çocuklar da güreşenlerden birini tutarlar veya bir grup birini, diğer grup diğerini tutar, kendi güreşçilerini bağırarak çoştururlar. Hakemin sözüne itiraz edilmez. Pes eden veya sırtı yere gelen, yahut omuzları yere değen yenilmiş sayılır. Daha ziyade köylü çocuklarının oyunudur.

D) Okçuluk: Bizim çocukluğumuzda revaçta olan bu oyun şimdi yok denecek şekilde az oynanmaktadır. İnce fakat dayanıklı bir dal parçası yarım ay şeklinde kıvrılır, iki ucuna dayanaklı bir ip gerilir. Bundan yay yapılır. Sonra bir tahta parçasından veya şişten ok yapılır. Ok, yayın iki ucu arasına gerilen ipin ortasına konur, ip geriye doğru çekilerek gerdirilir. Sonra nişan alınır ve yay bırakılarak ok fırlatılır. Bunda gaye ya istenen hedefe vurmak veya oku çok uzaklara atmaktır.

E) Atlamalar: Okullarda görüldüğü gibi bu sınıfa giren oyunlar, uzun ve yüksek atlamadır. Bunların anlatılacak bir tarafı yoktur.

VIII- Diğer Oyunlar: Bu gruba birçok oyun girmektedir.

37. Önce hayvanlarla ilgili olanları anlatayım: **Kelebek tutma:** Bahar mevsimi gelip de beyaz veya koyu kırmızı taş kelebekleri uçuşmaya başlayınca çocukların sevincine payan yoktur. Eline demet karaot veya süpürge alan bir kelebeğin peşine düşer onu tutmağa çalışır. Tuttukları kelebekleri bir kutu içinde veya kazdıkları bir kuyuda saklarlar. Bu kuyunun üzerine renkli bir kâğıt veya bir cam parçası koyarlar. Ve birbirlerine cam para ile gösterirler.

38. Kuş tutma: Kuş tutacak çocuklar ağlarını, kafeslerini, kuş tutmağa elverişli malzemeyi, ökselik kuşlarını veya ökse otunu alırlar, kuş tutacak yere giderler. Münasip bir yere ağ gerilir. Ökse, kafes yerleştirilir. Bir otun veya çalının arkasına gizlenilir. Kafesteki öten kuşun sesine gelen kuşlar ağa bağlı olan bir iple gizlenilen yerden çekilerek tutulur. Ellerindeki kafesle kuş dolu sokağa dönmenin ne büyük bir zevk olduğunu ancak kuş tutanlar bilir. Çocuklar kuş tutmağa can atarlarken büyükler de tekrar kuş tutmanın günah olduğunu söylerler. Fakat kim dinler.

39. Okulculuk: Bu oyun kız veya erkekler tarafından beraber de oynanmaktadır. İçlerinden biri öğretmen olur. Diğerleri de birer birer veya ikişer ikişer sıralar halinde yerde otururlar. Öğretmenler onlara bazı şeyler sorar, harfleri, yazmayı, okumayı, saymayı öğretir. Beraber şarkı söylerler. Birbirlerine masal anlatırlar. Bu oyun çocukların okula olan merakını arttırır.

40. Askercilik: Bunun okulculuk oyunuyla biraz olsun benzerliği varsa da bu oyuna kızlar iştirak etmezler. İçlerinden biri subay olur. Diğer çocuklar okulculukta olduğu gibi arka arkaya dizilirler, en baştaki eline ucundan bir bez veya kâğıt bağlı olan bir sopa alır. Bu bayrakları olur. Subay olan "Marş" diye bağırır, çocuklar yürümeğe başlar "Dur" deyince de dururlar. Beraber yürürken hep bir ağızdan marş söylerler. Subayın

komutuna göre yatar, koşar, kalkarlar. Yahut çocuklar iki gruba ayrılırlar. Bir yere sinerler. Ellerindeki sopa tüfeklerle biribirlerine ateş ederler. Böylece çocuklarda eskerlik hevesi meydana çıkmaktadır.

41. "Ovalama do si": Kız ve erkek beraber oynayabilirler. Bütün çocuklar yan yana dizilir. Ortaya biri çıkar. Parmağıyla diğer çocuklara değer ve herkes bir kelime olmak üzere şöyle der: "O, ovalama, do, si, do, si, safran bo si, safran bos, safran bos, fransız dos" der. Bu son kelime kimde kalırsa o ebe olur. Arkasını bir duvara döner. Diğerleri kaçar. Onun göremiyeceği bir yere bir şey saklarlar. Bu saklanılan şeyi bulursa ebelikten kurtulur. Saklanılan şey bütün oyuncular ve ebe tarafından saklanılan bir şeydir. Bulamazsa ebeliği devam eder.

42. Körebe: Bu oyun kız ve erkek beraber oynanabilir. Ebe olanın gözleri bir bezle bağlanır. Ebe olan önceden tespit edilen bir sayıya kadar sayarken diğer çocuklar kaçışırlar. Ebe gözlerini açmaksızın ellerini uzatarak birini yakalamağa veya tutmağa çalışır. Çocuklar yerlerinden asla kıpırdamazlar ve ses çıkarmazlar. Bu çok tehlikeli bir oyundur. Oynanan yerde açık kuyu olmamalıdır. Yoksa ebenin gözleri bağlı olduğu için çocukları ararken bu kuyunun içine düşebilir.

43. "Yağ satarım, bal satarım": Bu da karışık oynanabilir. Çocuklar aralıklı olarak bir çember şeklinde otururlar. İçlerinden biri başı çeker ve eline bir mendil alır. Bunun bir ucunu düğümler. Avucunun içinde veya eteğinin arasında saklar. Bu çocukların arkasından "yağ satarım, bal satarım, ustam öldü ben satarım" diye hem bağırır hem de hızlıca yürür. Ve hiçbirisine sezdirmeden bir çocuğun arkasına bu mendili koyar. O çocuk farkına varır eliyle arkasını araştırır ve mendili bulursa onu alır mendili koyanın arkasından koşar. Diğer çocuk da onun yerine koşarak gelir, oturur. Oyuncaklar arkalarına katiyen bakamazlar. Yalnız elleriyle araştırırlar. Eğer mendili arkasına konan çocuk alamazsa koyan gelir ona alır ve o çocuğa vurmağa başlar. O da koşaraktan bir devir yapıp yerine oturur. Ebenin ebeliği devam eder.

44. Cilâli oyunu: Bunlar topraktan yapılmış, pişirilmiş ve hatta çeşitli renklere boyanmış şeylerdir. Ufaktırlar, bir fındık veya biri iri nohut kadardır. Bunun bir çok isimleri vardır: Mile, cillop, zıpzıp da denir. Bu oyunla başlık olarak kullanılan cilâlilerin içi renkli camdan yapılmış olanlarına gazoz, demirden veya nikelden olanalrına da nikel denir. Başlık olarak kullanılanın biraz iri ve ağır olması lâzımdır. Bu oyunda esas diğer taraftan fazla miktarda cilâli yutmaktır. Bu oyunda cilâli kazanmağa yutmak denir. Cilâli oyunu birçok çeşittir. A) Daire Oyunu: Bu iki kişiyle oynanır.

Yere bir daire çizilir. Daire içine önceden tespit edildiği kadar eşit miktarda cilâli konur. Daireden üç adım öteye bir çizgi çizilir. Buradan oyuncular sırayla başlıklarını atarlar. Başlık atılırken o elin yerden kalkmaması esastır. Cilâli çizgiden atılınca daire içinde kalmazsa veya bir cilâliye vurmazsa diğer çocuk çizgiden cilâlisini atar. Daire içinde cilâlisi kalan veya cilâliye vuran diğer cilâlilere vurmağa ve daireden dışarıya çıkarmağa çalışır. Cilâliler yerde bitinceye kadar bu oyuna devam edilir. B) Kafa Kırma Oyunu: Bunda daire çizilmez. Herhangi bir yerden biri başı çekip başlığını atar. Diğeri de cilâlisi ile ötekininkine vurmak için atar. Bu atışlarda elin özel şekli vardır. Cilâli baş parmağın birinci boğumunun üstüne konup işaret parmağiyle tutulur. El yerden kalkmaz. Kim diğerinin başlığına vurursa o bin sayı kazandığı gibi atışına da devam eder. Her vuruşta da arkadaşından bir cilâli alır. Kim daha fazla yutarsa oyunu en sonda o kazanmış olur. Oyun ya birinin mızıkçılık çıkarıp bırakmasiyle, ya bir tarafın cilâlisinin bitmesiyle sona erer. C) Bunda da bir çukur kazılır. O çukura üç adım veya iki adım mesafeye bir çizgi çizilir. Başı çekmek için bir avuç cilâliden kim daha fazla çukura sokarsa o başı çeker. Sonra herkes eşit miktar cilâli ortaya kor. Yirmi veya otuz ne kadar tesbit edildiyse Birinci biraz avucuna kor. Onları çukura atar. Ne kadar sokarsa onundur. Yerde cilâliler bitinceye kadar atışına devam eder. En sonda çukura girenleri alır cebine koyar. Sonra tekrar tespit edilen miktar cilâli konur, yerde kalanlarla beraber deminki gibi atışa devam edilir. Ç) İçli-Dışlı: Yine bir çukur kazılıp minasip uzaklığa da çizgi çizilir. Bir oyunzuy o çizgiden çilâlileri atarken diğeri çukur başında durur. Avucundaki cilâlililerin hepsini çukura sokması lâzımdır. Sokamazsa çukur başındaki alır giren ve girmeyenlerin hepsini. Eğer hepsini sokarsa arkadaşından o kadar cilâli alır. Cilâlilerin hepsi girmeyince sıra diğerine geçip bu defa o aldığı cilâlileri avucuyla çukura atar.

45. Kibrit oyunu: Kibritle oyun olur mu diyeceksiniz? Çocuk bu aklına gelen her şeyle oyun oynar, her bulduğu şeyde de bir oyun yaratır. Gazoz şişelerinin kapaklariyle, sigara paketleriyle Kibrit oyunu çok basit bir oyundur. Bir çeşidinde, elde biraz kibrit saklanır. Saklayan diğerine tek mi, çift mi? diye sorar. Diğer taraf bilirse hepsini alır. Bilemezse o kadar kibrit arkadaşına verir. Diğer çeşidi de cilâli ile oynanmaktadır. Herkesin bir başlığı vardır. Birbirlerine vurmak için başlıklarını atarlar. Kiminki diğerinin başlığına vurursa o önceden tesbit edilen miktar kibriti alır. Üçüncü şekilde de cilâlideki kazılan bir çukura bir çizgiden avuçla bir miktar kibrit atılır. Çukura girdiği kadar diğerinden kibrit alır. Dışarda kalanlar da çukur başında duranındır. Şunu şu kadar söyliyeyim ki 1940 senesi Trakya'da kaçaklık senesi diye anılır. O zaman biz de Bursa'ya kaçmıştık. Bursa'ya giderken evde bırakmak zorunda kaldığım bir sepet kibrit çok acımıştım.

Çünkü onları kibrit oyununda kazanmıştım. Ve evimize döndüğümde önce kibritlerimi aradım ve onları bulunca çok sevinmiştim.

46. Karamela kâğıdı oyunu: Eskiden resimli kâğıtlara sarılı çok güzel karamela şekerleri vardı. Şimdi de var ama onlarla mukayese bile edilmez. Eskilerinin hem şekerleri çok güzeldi hem de kâğıtlarındaki resimler çeşit çeşitti. Hele bayraklı olanları çok makbuldü. Daha okula gitmeden veya ilkokulun ilk sınıflarında her devletin bayrağını öğrenmiştik. İşte bu kâğıtlarla oynanan oyunlar da iki çeşittir: A) Bir taraf karamela kâğıdının bir tanesini deste içinde tersine katlar ve arkadaşına dışından gösterir. Onun numarasının tek veya çift olduğunu "Tek mi, çift mi?" diye sorar. O da bilirse kaç kâğıda oynanıyorsa o kadar alır. Bilemezse o kadar verir. B) Her iki taraf birer kâğıt tutar, kimininkinin numarası daha yüksekse veya –oyun şekline göre- küçükse o diğerinin kâğıdını alır. Bazan bu oyun şekeri çıkarılmadan yeni alındığında şekerine de oynanır.

47. Çelik-Çomak oyunu: Bu oyunu erkekler oynar. Bunda biri ufak biri de büyük olmak üzere iki sopa vardır. Büyüğe çomak, küçüğüne de çelik denir. Bunu ya iki grup veya iki kişi oynar. Çelik ufak olmakla beraber iki ucu biraz sivridir. Çomağın da çeliğe vuracak tarafı daha kalındır. Bunun da birkaç çeşit oyunu vardır: A) Çelik boyunca çomak girecek şekilde bir çukur kazılır. Bunun üzerine ufkî olarak çelik konur. Çeliğin altına çomak sokulur. Hızla çeliği uzağa atar. Karşı taraf tutarsa yanmış olur. Tutamazsa karşı taraf çeliği, çukur üzerine konmuş olan çomağa vurmak için atar. Vurursa çukur başındaki yanar. Vuramazsa çukur başındaki çeliğin gittiği yere kadar çomağı kaldırıp yatırarak "çelik-çomak" diye sayar veya "Zerde-pilâv" der. Daha önce çelik çelmeğe, çomağı tekrar atmaya yahut pilâvla zerdenin mânaları kararlaştırılır. Bu sefer çelinen çeliğin gittiği çukura kadar adımlanır ve sayılır. B) Bir taş kale olarak kabul edilir. Çeliği çelecek olan çocuk çomakla çeliği havadan çeler. Karşı taraf çeliği tutamazsa havadayken o taşa atar. Taşa vuramazsa gittiği yerden taşa kadar adımlanır ve sayılır. Vurursa veya havada çeliği karşı taraf tutarsa taş başındakiler değişir. Çelik havada kaç defa ufak ufak vurulup çelinirse gittiği yerden taşa kadar adımlanır, o kadar atlanarak sayılır, ikişer, üçer... Çelik havada tutulursa bütün sayılar yana tespit edilen sayıya gelen oyuncu çıkar. Sona kalan cezalandırılır. Birinci olan çeliğe hızla vurur. Sona kalanın kulağından tutup oraya kadar ya koşturarak, yahut yürüterek, yahut da sektirerek götürüp, getirir.

48. Aşık oyunu: Bu daha ziyade kızlar tarafından koyun veya kuzuların aşık denilen kemiğiyle oynanılır. Yanında ayrıca top da vardır. Kızlar yere oturur veya çömelirler. Aşık kemikleri yere konur. Top havaya

atılır. Bu ufak bir toptur. Top yere düşünceye kadar yerden ya bir aşık veya hepsi alınmaya çalışır. Yahut bu miktar oyuna başlamadan önce kaçar alınacağına dair anlaşılır. Aşık kemiklerinin bir defada yerden alınmasına "Süpürme" denir.

49. Tek mi, çift mi? A) Elde bir şey saklanır. O şeyden avuç içinde bir tane mi, yoksa iki tane mi yani tek mi, çift mi? diye sorulur. Bilinirse sonunda kararlaştırılan şey yapılır. B) Bunun diğer şekli de hangi elin dolu, hangi boş olduğunu bilmektir. C) Yazı-Tuğra da bu gruba girer. Para havaya atılır, yere düşerken veya el içinde çalkalanıyorsa el içinde üst tarfta paranın yazılı tarafı mı, yoksa tuğralı tarafı mı olduğu bilinir. Ve bazı oyunlara da para havaya atılıp yazı, tuğra gelip gelmediği bilinerek başlanılır...

x x x

İşçiler, Salim Sami (1969). Tekirdağ Folkloru: Çocuk oyunları ve çocukla ilgili sözler III. *Türk Folklor Araştırmaları*, 180, 3464-3469.

TEKİRDAĞ FOLKLORU: ÇOCUK OYUNLARI VE ÇOCUKLA İLGİLİ SÖZLER III

50. Çekme mi, sürme mi?: Bir çocuk diğerinin gözlerini arkadaşı görmeden eliyle kapar. Ona "çekme mi, sürme mi?" diye sorar. Sürme derse kuvvetle bastırarak yana doğru kaydırır. Çekme derse elini kaldırmaz, yine çekerek fakat daha hafif elini kenara doğru kaydırır. "Bir Allah" denirse göz acıtılmayıp el hemen kaldırılır.

51. Çember çevirme: Bunu erkekler oynar. Biri yuvarlak çember denen tel ile, diğeri onu itecek şekilde ucu kıvrık ve biraz sert düz ibarettir. Bu telle çember çevrilir. Hızlı çember çevirme yarışları yapılır.

52. Köstek: Bunu da erkekler oynarlar. Tehlikeli bir oyundur. Bir telin iki ucu bir büyük çiviye sarılır. Çivi yere kakılır. Yalnız toprak üzerinde tel kalır. Bu da ayak girecek şekilde açılır. Çocuklar bir tarafa saklanır. Yoldan geçerken bu teli görmeyen kişinin ayağı içine girer, takılır, adam ya kösteklenir yahut düşer. Çocuklar da bu adam gittikten sonra katıla katıla gülerek ortaya çıkar, tekrar teli –şayet fırlatılmadıysa- yerine kakarlar.

53. Birdirbir oyunu: Erkeklerin oynadığı bir oyundur. Ufak farklarla bir kaç çeşit oynanır. A) Bir çocuk gelir. Ellerini dizlerine dayar, sağlam durur. Diğerleri onun üzerinden atlarlar. Bu tek atlamalıdır. "Eşek atlama" denir. Yahut da "Birdirbir" denir. B) Bu ikinci şekle de "Uzun eşek" denir.

Yine biri yukarıdaki gibi durur ve diğerleri üzerinden atlarlar. Atlayamıyan yatanın yerine durur, o kalkan da diğerinin yerine sıraya geçer. Atlayanlar da bir kaç adım ilerde üzerlerinden atlanacak şekilde eğilir. Atlayanlar bitince yere ilk yatan doğrulur, diğerlerinden atlayarak tekrar en öne yatar ve bu atlama böyle devam eder. Bu atlamalarda bazı sözler de söylenir. İlk atlayan "Birdir bir", ikinci "ikidir iki", üçüncü üç", anan baban turunç", dördüncü "dört papazın kıcını ört", beşinci "beş, üh bire koca keles", altıncı "altı, papazın kıçı kalktı" der ve hızla yatanın kıçına vurur. Yedinci "yedi, kötek yedi", sekizinci "sekizim seksek" der birkaç adım seke seke ve ileriye yatar. Atlarken de sekizinci tek ayak üzerine düşer; bu oyunun esasıdır. Dokuzuncu "dokuzum tokmak" der ve atlarken alttakine kuvvetle vurur. Bu suretle oyun devam eder. Son çocuk da "onum oturak" der, atlarken yatanın üzerinden düşmez de biraz üstünde oturup sonra atlar. Bu sözler bağıra bağıra söylendikçe atlayana, oynayana şevk verir. Bu uzun eşek oyununda her atlayan az ilerde yatacağı gibi, bir kişiden de atlanıp sonra sıranın gelmesi şeklinde de olur. Yani ya tek atlanır veya sırayla atlanır. İşte tek atmalı olunca sadece "eşek atlama", diğerleri de atladıktan sonra yatarsa "uzun eşek" deniyor.

54. Takla: Bu da birdirbire benziyorsa da yatanlar ve atlayanların şekilleri değişiktir. Bir kişi yerine burada dört kişi yatar. İki kişi başlarını birbirlerine dayar. Ellerini dizlerine koyar, eğilirler. Diğer iki kişiden biri bir tarafa diğeri de diğer tarafa geçer, başlarını onların başlarına, ellerini kendi dizlerine dayayıp üzerilerinden atlanacak şekilde dururlar. Bir taraf yatarken diğer taraf da atlar. Atlayan taraftan bir kişi, atlayamazsa veya yana düşerse atlayan yatar, diğerleri kalkar. Hepsi atlarsa tekrar atlamalarına devam ederler.

55. Çatal matal kaç çatal?: Bir çocuk başını ya bir duvara dayar yahut da arkadşının karnına koyar. Üzerinden atlanacak şekilde biraz eğilir. Ellerini yine dizlerine dayar. Diğerleri sırayla atlar. Biri atlayınca "çatal matal kaç çatal" der ve elini yukarıya kaldırıp parmaklarından istediği kadar açar. İki elinin bütün parmaklarını dahi açabilir. Yatanın bu açılan parmakların sayısını bilmesi şarttır. Bilemediği müddetçe yatmağa devam eder. Bilirse kendisi doğrulur, üzerindeki yatar. Burada bir hile yapılabilir. Yatan başını karnına dayadığı kişiyle işaretleşir. O çocuk yatana diğerlerine göstermemek üzere ya parmaklariyle işaret yapar, yahut da açık parmak sayısınca ayağını yere vurur. Hile anlaşılırsa o çocuk değiştirilip yatanın yatması devam eder, yalnız başını başka bir yere dayar.

56. Hoca saat kaç?: Biri yüzünü bir duvarsa döner. Herhanki bir arkadaşı bu çocuğun arkasındaki eline hafif veya hızlı vurur. Bir başkası

"Hoca Saat Kaç?" diye bağırır. Çocuklar saatin kaç olduğunu daha önce anlaşırlar. Veya eline vuran arkadaşlarına işaret etmiştir. Hoca bilirse kurtulur. Ve kimde bildiyse o hoca olur. Oyun böyle devam eder. Bu oyunları hep erkekler oynamaktadır. Yalnız hoca saat kaç oyununu kızlar da kendi aralarında oynayabilirler.

57. Cız . Yine bir çocuk arkasını arkadaşlarına döner. Arkadaşlarından bir o görmeden ensesine dokunur. Ve hepsi birden "Cız diye parmaklarını havaya kaldırarak bağırırlar. Çocuk sonra yüzünü onlara doğru döner. Ensesine dokunanı bilirse kurtulur.

58. Toka (topaç) çevirmek: Bu tahtadan aşağısı ince yukarısı daha geniş olarak yapılmış, ince tarafında bir kabara olan, ip sarılarak çevrilen tahtadan yapılmış bir oyuncaktır. Bunu daha ziyade yedi-sekiz yaşlarındaki erkekler çevirirler.

59. Sapan, atmaca: Bunların ikisi de ayrı şeylerdir. Sapan: Bir meşin parçasının iki ucu delinir. Deliklere kalın ip geçirilir. Meşinin içine taş konur. İplerden tutularak havada çevrilir, ya bir nişana vurmak için yahut da kır, sahil gibi yerde ise uzaklara atmak için ipin uçlarından biri bırakılarak taş fırlatılır. Tehlikeli bir oyundur. Atmaca: Bunda "Y" biçiminde bir ufak çatal alınır. Alt sapından elle tutulur. Diğer iki uca birer karış uzunluğunda iki lâtik bağlanır. Lâstiklerin ucu da bu meşinin iki tarafına bağlanır. Meşinin içine taş konur, çatalın sapından bir elle tutulur. Diğer elle lâstikten asılınır. Ve bir hedefe yahut mümkün olduğu kadar uzaklara lâstik bırakılarak atmacayla taş atılır.

60. Uçurtma uçurmak: Çocukların en çok sevdikleri oyunlardan biri de uçurtma uçurtmaktır. Çocuk olup da uçurtma uçurmamış çocuk küçük şehirlerde. Tekirdağ'da yoktur. Uçurtmalar birkaç çeşittir. Önce ikiye ayrılırlar: A) Çıtasız uçurtmalar, B) Çıtalı uçurtmalar. Çıtalı uçurtmalar da üçe ayrılırlar: a) Altı köşeli, b) Dolap, c) Tayyare veya sallabaş.

A) Çıtasız uçurtmalar: Bunlar kâğıttandır. Buna yerliler "Sıçan" Romanya ve Bulgaristandan gelen göçmen çocukları da "Galaygan" derler. Bu bir tabaka kâğıttan yapılır. Köşeleme olarak ortadan ikiye katlanır. Bu yan köşeler de orta çizgiye gelince kadar katlanır. Bunların uçları da azıcık dışarı doğru katlanır ki buraları delinip uçurtmanın başlık ipi bağlanır. Uçurtmanın alt ucuna da bir delik açılır. Buraya da kuyruk bağlanır. Bir ipe bağlı ufak ufak kesilmiş kâğıt parçalarına kuyruk denir. Bu kâğıt parçaları bazan rengârenk bağlanır. Kuyruk uçurtmanın uçurabileceği kadar uzun olur. Fazla olursa taşıyamaz, az olursa takla atar, havalanamaz. Kuyruğun ucuna

da püskül takmak âdettendir. Bunun kuyruğu çıtalı uçurtmalarınkine benzemez, tek sıralıdır.

B) Çıtalı uçurtmalar: Bunlar da birkaç çeşittir. (a) Altı köşeli: Bu, belki her yerde yapılan çeşittir. Yahut buna üç çıtadan yapıldığı için üç çıtalı da denir. Önce iki çıta x biçiminde ortalarından bir yerden bağlanır. Sonra bunların ortalarına da üçüncü çıta bağlanır. Sonra çıtaların uçlarından ip gerilir, tabaka kâğıt kaplanır. Uçurtma ufak ise ince kâğıtla, şayet büyükse yağlı kâğıtla ve bazan bir kaç renk olarak kaplanır. Sonra üst iki uca katlanınca uçurtmanın ortasına gelecek şekilde bir ip bağlanır. Ayrı bir ip de uçurtmanın ortasına, bütün çıtaların birleştiği yere bağlanır. Bu ipin diğer ucu da üst uçlara bağlanan ipin ortasına bağlanır. Bu birleşen yere de uçurtmayı uçuracağınız ip bağlanır. Uçurtmanın alt uçlarına da Y biçiminde kuyruk bağlanır. Kuyruğun ucuna istenirse püskül bağlanır. Ve hattâ uçurtmanın iki yana ucuna dahi ufak püsküller bağlanır. Bunlara "Küpe" denir. Bunlara küpeli uçurtmalar denir. Fakat seyrek yapılırlar. Uçurtma uçurulacağı zaman bir çocuk da uzağa gider, onu usulüne göre tutar ki buna da "Baş tutma" denir. Bu uçurtmalar "tırtıllı" dahi yapılabilir. Bunun için uçurtmanın ipi iki sıra halinde gerilir. İç sıra tabaka kâğıtla kaplanır. Dış sıraya ufak ufak kuyruk kâğıtları dizilir. Uçarken bunlar dışarıya doğru açılıp çok güzel görünürler. (b) Balon: Bu altı çıtalıdır. Her üç çıta "H" şeklinde bağlanır. Sonra bunlar usulüne göre bağlanır. Altta dört uç, üstte dört uç, her yanda da birer uç dışarı çıkar. Önce üst sonra alt uçlara ip gerilir. Sonra her çıtanın üst yan çıtalarından da geçerek alt uca bağlanır. Sonra usulüne göre bağlanır. Buna kuyruk bağlanmaz. Tırtıllı yapılmaz, küpeli de yapılır. Buna "dolap" da denir. Bir çıtanın üst ucuyla bir yan uca ip bağlanarak başlık yapılır ve uçurulur. (c) Tayyare: Bu iki çıtalıdır. Haç şeklinde bağlanır. Yine her köşeden geçen ip gerilir, kâğıtla kaplanır. Üst uçla ortada iki çıtanın birleştiği yere bir ip bağlanır, bu başlığı olur. Alt uca da kuyruk bağlanır. Yanlara küpe takılabileceği gibi, tırtıllı olacak şekilde de kaplanabilir. Uçurtma erkek oyundur, çok zevklidir. Bazan ufak çocukları uçuracak büyüklükte dahi uçurtmalar yapılmaktadır. Bir mahallenin uçuranalrın yanına gider baskı yaparlar ve uçurtmalarını, ipliklerini yağma yaparlar. Uçurtma şimdi de uçuruluyorsa da "yağmacılık" artık yapılmamaktadır.

61. Bayram oyunları: Bunlar da bayram günlerinde bayram yerine gidilerek para vererek, eğlenilen oyunlardır. Bunlar her yerdeki gibi salıncak, dönmedolap, atlı karınca, beşik, tayyare, bağlı koltuklardır. Eskiden bir telden kaymak vardı. Bizim çocukluğumuzda Halkevi arkası diye anılan yerin arkasındaki tepede, Halkaevinin bir duvarından Mimarsinan caddesinin kenarına kadar giden bir tel vardı. Onun çengeline sıkıca tutunurduk, arkamızdan da biri iterdi. Yüksekten daha alçağa doğru

kayardık. Bizden önce de çok eskiden şimdi merdivenlerin olduğu yerden aşağıya iskele caddesinin üzerinden denizin yakınına kadar takriben 100 metre kadar kayılırmış. Şimdi muntazam ve büyük bir bayram yeri olmadığı için telden kayılmamaktadır.

62. Bu oyunları bitirmeden şu iki oyunu da anlatayım: Bir çocuk hoca olur. Eline bir sopa alır. Bu onun bastonu olur. Ona dayana dayana yürür. Arkasından biri "Hoca beni de camiye götürür müsün? diye seslenir. Hoca da "osurmazsan sen de gel" der. Biraz giderler sonra çocuk ağzıyla osuruk taklidi yapar. Hoca da kızar elindeki sopayla "Sizi gidi osurukçular" der ve onları kovalar.

63. Bunu da kız ve erkek karışık oynarlar. Bu sefer çocuklardan biri kuzu olur. Kuzu gibi meler ve yürür. Bu "Kuzu kuzu me" diye bağırır. Çocuklar da "Bin tepeme" der. Sonra kuzu yine meler, çocuklardan biri bu sefer "Haydi seni götüreyim Hacı dedeme" der.

Tekirdağ'da şimdilik bu kadar çocuk oyunu tesbit edebildim. İlerde başka çeşitlerini görürsem tespit edip uygun bir zamanda umum tetkikine sunacağım.

Çocukların Söyledikleri Oyun Türküleri, Maniler, Birbirlerini Kızdırmak İçin Söyledikleri Sözler: Aşağıdaki üç maniyi İkinci Cihan Savaşı esnasında kırda, şehirde bol bol söylerdik. Mahallî manilerdir. Ve söylendikleri zamanı çok güzel anlatırlar.

A- Maniler: 1. Arabam gelir taşlıktan,/ Dingil kopar başlıktan./ Tekirdağ'ın kızları/ Geberiyor açlıktan. 2. Vapur gelir, yan gelir,/ İskeleye şan verir,/ Tekirdağ'ın kızları/ Subaylara can verir. 3. Vapur gelir, yanaşır./ İçi dolu çamaşır,/ Tekirdağ'ın kızları/ Subaylarla oynaşır.

B- Çocukların Söyledikleri Oyun Türküleri: 1. Asma yıkıldı./ Suyu sıkıldı,/ Minimini yavruların/ Canı sıkıldı./ Hacı baba dum dum,/ Sakalıma kondum,/ Beş para buldum,/ Çarşıya gittim,/ Çarşıda yok,/ Eve geldim,/ Evde yok, / Kızan ağlar,/ Beşik yok,/ Tencere kaynar/ Kaşık yok,/ Tencere taştı,/ Kocakarı şaştı. 2. Küçük asker, nerdesin?/ Sorma da gidiyorum, yerime/ Sorma da gidiyorum, yerime. 3. Askerler askerler,/ Teskere isterler./ Teskere vermezlerse/ Kaçıp giderler./ Yakalanırlarsa/ Harmanı döğerler. 4. Sol sağ, sol sağ/ Yarın bayram olsa. 5. Yarın sabah bayram,/ Bir kaşık ayran,/ Sana da yeter,/ Bana da yeter. 6. Masal masal matladı,/ Kel, kuyudan atladı,/ Mare kardeş sana ne oldu?/ Kargalar tepemi yoldu. 7. Masal masal matitas,/ Kaynanamın kıçı tas. 8. O kim osurdu,/ Bit osurdu./

Yongalandı,/ Yere düştü,/ Arpa pişti,/ Kıçı şişti,/ Dıran dıran dum. 9. Gıt gıt gıdak./ Yumurtam sıcak,/ İnanmazsın/ Gel de bak 10. Kabaramazsan kel fatma/ Annem güzel sen çirkin/ Gulu gulu gulu. 11. Guguşcuk, ne yersin?/ Buğdaycık,/ Nereden?/ Anbardan. 12. Leylek leylek havada,/ Yumurtası tavada./ Geldi bizim hayada,/ Hayat kapısı yıkıldı,/ Burnu pilâva kakıldı. / Kim verdi, kadıncık./ Guguşçuk, guguşçuk.

C- Çocukların Birbirlerini Kızdırmak İçin Söyledikleri Sözler: 1- Hakkı dolmayı kaptı. / Dolma sıcak, ağzını yaktı. 2- Atışma köpek./ Mendilim ipek,/ Çatlasan da, patlasan da/ Konuşmıyacağım. 3- Atışma köpek,/ Mendilim ipek,/ Adam olacak,/ Beni döğecek. 4- Yaralı pipi,/ Çamaşır ipi,/ Çatlasan da/ Patlasan da konuşmıyacağım./ 5- Bahçelerde pipi,/ Koca kafalı Vahpi. 6- İbram ibrik,/ Bir kutu kibrit,/ Kibritin yarısı/ İbramın karısı. 7- İbram ibrik/ Bir kutu kibrit,/ Kibiritn yarısı,/ Kaçtı İbramın karısı. 8- Mustafa mıstık,/ Arabaya kıstık,/ Bir mum yaktık,/ Seyrine baktık. 9- Çatla, patla/ Kara bakla. 10- Kezban, kes kafanı/ Tuza ban. 11- Neşe, altına işe/ 12- Ali, Veli,/ Kırkdokuz, elli. 13- Dünyada en çok/ Ne yaşar,/ Eşek Yaşar. 14- Sülman, Sülük. 15- Kızların içinde/ Kel çoban. 16- Hediye hediye,/ Kemik vermez kediye. 17- Tekirdağlı, kıçı yağlı. 18- İstanbul'lu, kıçı pullu. 19- Macır, kıçı cırcır. 20- Bursalı, eli sopalı.

x x x

Orta, Nedim (1967). Çocuk eğlenceleri: Demircidere'den iki çocuk oyunu. *Türk Folklor Araştırmaları*. 10(210), 4307-4308.

[Yazar, İzmir'in Bergama ilçesinin Kozak bucağına bağlı bir köy olduğunu belirttiği Değirmendere'den iki çocuk oyunu derliyor. ***ed.notu****]*

ÇOCUK EĞLENCELERİ: DEMİRCİDERE'DEN İKİ ÇOCUK OYUNU

1. Oyunun adı: Çıntık mıntık: Oyuncu adedi: 10 kişi (çift olmak üzere ondan fazla olabilir.) Oyun yeri: Bahçe, meydanlık. Organizasyon: Oyuncular beşer kişilik iki gruba ayrılırlar. Her iki grubun da birer ebesi olur. (Ebeye başkan da denir.) Ebeler gruplarında bulunan oyuncuları yanyana çömelik vaziyette sıralar, gruplar karşılıklı ve birkaç metre aralıklı otururlar. Ebeler gruplarındaki oyunculara gizlice isim takarlar. (Karpuz, araba, çam, armut, at gibi.) Oyuna başlamak için ebenin biri eline bir taş alıp arkasında saklar. Diğer ebe taşın hangi elinde olduğunu bilirse oyuna başlar, bilemezse diğer ebe başlar. Oyuna başlayan ebe diğer grubun karşısına gidip o grup ebesine; Küreğin neden?/ Kamıştan./ - Süpürgen?/ Telden./

Anam bir koyun istiyor./ - Dolaş pınar başına, diye aralarında bir konuşma geçer. Ebe, diğer ebenin "dolaş pınar başına" demesi üzerine oyuncuların arkasına dolanır ve başlarını eller. İstediği birinin gözlerini kapar, sonra kendi grubundan bir oyuncuyu koyduğu adıyla çağırır. (Karpuz, araba, çam, at) Gelen oyuncu gözleri kapalı olan oyuncunun alnına parmağıyle dokunup yerine döner, oturur. Oyuncular hep birlikte bağırışırlar. Ebe, oyuncunun gözlerini açar, gözleri açılan oyuncu karşı gruptan alnına dokunanı bulmaya çalışır. Bulursa o oyuncu kendi grubuna geçer, bulamazsa kendisi öbür gruba katılır. En çok oyuncu biriktiren ebe galip sayılır.

2. Oyunun adı: On binler: Oyuncu adedi: 12 kişi. Oyun yeri: Meydanlık. Organizasyon: Oyuncular altı kişilik iki gruba ayrılır. Yere beş-on metre arayla iki paralel çizgi çizilir. Gruplar çizgi üzerinde tek sıralı saf olurlar ve karşılıklı dönerler. Her grubun başkanı vardır. Oyuna başlayan grubun başkanı grubundaki oyunculara canlı ve cansız varlıklardan bir ad koyar. (Çiçeklerden lâle örneğin) Bu iş gizli yapılır. Bundan sonra topluca diğer gurubun karşısına giderler ve hep birlikte: - On binler, on binler biz size geldik on binler diye bir tempo üzerinden bağırışırlar. Diğer gurup: Geldiyseniz geldini, bizi memnun ettiniz, adlarınız neleden? diye gene hep birlikte cevap verirler ve sorularını sorarlar. Misafir gurup hangi sınıftan varlıkların adlarını koyduysa on göre cevap verir. Çiçek isimlerinden konmuşsa cansız varlıklardan diye karşılık verirler. Diğer gurup konan ismi bulmaya çalışır. Oyuncular bire, ikişer tahminde bulunurlar, bilmezlerse misafir gurup başkanı isimlerini söyler ve hep birlikte geri kaçarlar. Diğer gurup kaçanları kovalar, kendi hudutları dahilinde tutarsa tuttukları oyuncu kendilerine geçer. İsim bilindiği takdirde gene kaçılır. Bunun için oyuncular her an kaçmaya hazır beklerler. Kovalayan gurup oyuncu tutarsa galip, tutamazsa mağlûp sayılır.

x x x

Özergin, M. Kemal (1967). Çocuk oyunları: Elim elim epelek (Kelebek) oyunu. *Türk Folklor Araştırmaları*. 11(219), 4563-4565.

ÇOCUK OYUNLARI: ELİM ELİM EPELEK (KELEBEK) OYUNU

1. Derlemenin konusu: Elim elim epelek oyunu; 2. Derlemenin bölgesi: Halep şehri (şimdi Suriye'de); 3. Derlendiği yer ve tarih: İstanbul, 15 Ocak 1967; 4. Derleme şekli: Soruşturma yolu ile; 5. Bilgi veren: Âdile Atagil, 63 yaşında kadın, okuması-yazması yok, ev kadını, aslen Yanyalı. Şimdi İstanbul'da Kumkapı'da oturuyor; 6. Not: Bu oyunu 1915 yıllarında 12 yaşında iken Haleb'in Türk toplumundan öğrenmiştir.

I. Ön bilgiler.

(1) Elim elim epelek, küçük yaştaki çocukların vakit geçirmek ve daha küçük kardeşlerini oyalamak için oynadıkları basit bir ev oyunudur. (2) Oyuncular: 5-8 yaşarındaki 2-3-4 kız çocuk ile oynanır. Erkek çocuklar az oynar. Bunların daha çok küçük yaştakileri oyuna girer. (3) Oyun yeri: Evde oda içinde, yerde, minderde, sedirde veya masa başında oynanır. Yazın açık havada da oynanabilir. (4) Oyun âleti: Yoktur. (5) Oyun-başı seçimi: Oyuncuların yaşça büyüğü oyun-başı olur. (6) oyunun temel kaidesi: Elim elim epelek, basit bir oyundur. Tekerleme'sinin son hecesinin üzerinde durduğu parmağın sayım dışı kalması ile parmaklar birer birer oyundan çekilir ve oyun biter.

II. Oyun.

1. Oyuncular; iki kişi ise karşılıklı, daha fazla ise çepeçevre birbirlerine yakın olarak oturur ve parmaklarını açarak iki ellerini önlerinde yere korlar. Oyun-başı ise, sadece sol elini yere kor ve sağ elini, oyunun tekerlemesini söyleyerek saymada kullanır. 2. Oyun-başı, yanındaki çocuğun ilk parmağından başlamak ve tekerlemenin bazen hecelerini, bazen kelimelerini (iki heceli kelimelerini) ayrı bir parmağa getirmek üzere, sağ elinin işaret parmağını karşısındaki oyuncuların açık duran ellerinin parmaklarına sıra ile dokundurarak oyunun tekerlemesini basit bir ezgiyle söyler. Böylece tekerlemeyle, oyuncuların bütün parmaklarını sıradan bir-bir işaretler. Oyuncuların açık parmaklarının sırası bir defa döndüğü halde, tekerleme bitmemiş ise, oyun-başı yine baştaki parmağa dönerek tekerleme'yle saymaya devam eder. Tekerleme'nin son satırı olan "şunu şurdan kaldır"ın son hecesi hangi parmak üzerinde biterse, o parmak içeri kıvrılarak sıradan ve oyundan çekilir. 3. Böylece oyun, geri kalan parmaklar üzerinde aynı sıra ve aynı şekilde devam eder. Tekerleme'nin tekrar-tekrar söylenmesiyle, her son hecede bir parmak oyundan kaldırılır. Oyun, ortada kalan son parmağa kadar devam eder. 4. Sonda tek bir parmak kalınca, oyunbaşı bu sefer o parmak ile parmağın sahibinin burnunu işaret ederek, tekerlemeyi bu iki nokta arasında söyler. Nihayet son kalan parmağın da kaldırılması ile oyun biter. 5. Bu oyunda ceza bölümü yoktur. İstenirse, oyuna yine baştan başlanır.

III. Oyunun tekerlemesi.

Oyun sırasında söylenen tekerleme'nin metni, kafiyeleri ve hece sayısı dikkate alınarak tarafımdan aşağıdaki şekilde yazılmıştır. Bu metinden de anlaşılacağı gibi tekerleme, ikinci ile son iki satır hariç, 7-li hece (4+3 vurgulu) veznine uymaktadır. Beşinci satır hariç olmak üzere, her beyit

kendi arasında kafiyelidir. Eğer bu beşinci satırın da, aynı kafiyeyi taşıyan bir satırı bulunsa idi, metin tam altı beyit olacaktı. (Metin) Elim elim epelek/ Tos tos toparlak/ Toparlağın yarısı/ Bit bitenin karısı/ Çıktım / Halep yoluna/ Halep yolu Şam Pazar/ İçinde ayı gezer/ Ördek suya varmadan/ Kanadını çırpmadan/ Haldur huldur/ Şunu şurdan kaldır.

x x x

Elçin, Şükrü (1968). Anadolu çocuk oyunları: Çomçalı gelin. *Türk Folklor Araştırmaları*, 11(225), 4718.

ANADOLU ÇOCUK OYUNLARI: ÇOMÇALI GELİN

[Adana'nın Kadirli kasabasına bağlı Aşağıçiyanlı köyünde oynanan bu oyun, Mehmet Umurusman'dan tesbit edildi.]

Yağmura ihtiyaç olduğu günlerde, çocuklar, çomça (ağaç kepçe) ya ağaçtan birer dol bağlarlar. Entari giydirirler, duvakla süsleyip gelin ederler. İçlerinden iki büyük çocuk, çomçalı gelini kollarından tutup yürümeğe başlar. Diğer çocuklar onları takip ederler. Her evin önüne gelince, durup, koro halinde şu dörtlüğü söylerler: *Çomçalı gelin çom ister,/ Allah'tan yağmur ister;/ Yağ verenin oğlu olur,/ Bulgur verenin kızı olur.* Ev sahibi çocuklara yağ ve bulgur verir. Ev halkından bir başkası, çocukların üstlerine helke (kova) ile su döker. Çocuklar aynı şekilde bütün evleri dolaşırlar. Topladıkları malzeme ile bulgur pilâvı pişirip yerler. Böylece oyun sona ermiş olur.

x x x

Elçin, Şükrü (1968). Çocuk eğlenceleri: Sivas çocuk oyunları I. *Türk Folklor Araştırmaları*, 11(229), 5045-5046.

ÇOCUK EĞLENCELERİ: SİVAS ÇOCUK OYUNLARI I

[Aşağıdaki oyunlar, Gülsevli Tataroğlu, Sezer Yaraş ve İbrahim Cılga'dan 1967 yılında tesbit edildi.]

1. Aç kapıyı bezirgânbaşı: İki kişi, karşılıklı, birbirinin ellerini tutar. Bunlar kapıcıdır. Kapıcıların kolları altından geçecek çocuklar kuyruk olurlar. Kuyruğun başındaki bezirgânbaşı kapıcılara yaklaşınca kendine hâs bestesiyle şu sözleri söyler: Aç kapıyı, bezirgânbaşı, bezirgânbaşı. Kapıcılar cevap verirler: - Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin. Bezirgâbaşı

cevap verir: - Arkamdaki yâdigâr olsun, yâdigâr olsun. Kollar yukarı kalkar. Bezirgânbaşı ile arkasındaki çocuklar geçmeye başlarlar. Sıra sonuncu çocuğa gelince kapıcılar onu kolları arasına alırlar ve kendi arkalarına geçirirler. Böylece bütün çocukları kafileden kaparlar, yalnız Bezirgânbaşı kalır.

2. Üşüdüm: 7-8 çocuk birbirlerinin kollarına girerek bir grup teşkil ederler. Grupun 1-2 metre karşısında bir çocuk ayrı durur. Sonra, sıra halindeki çocuklara doğru yavaş yavaş yürüyerek âhenkli bir sesle söylemeğe başlar: - Üşüdüm, üşüdüm./ A benim cânım, üşüdüm./ Karşı taraf cevap verir: Kürkün giy, kürkün giy./ A benim cânım, kürkün giy./ Kürküm yok, kürküm yok,/ A benim cânım, kürküm yok./ - Alsan a! Alsan a!/ A benim cânım alsan a!/ - Param yok, param yok,/ A benim cânım, param yok./ - Çalsan a, çalsan a,/ A benim cânım çalsa a!/ - Nerden, nerden?/ A benim cânım nereden?/ - Saraydan, saraydan,/ A benim cânım, saraydan./ Sarayda ekerler, biçerler,/ En güzel kızı seçerler... Bu son sözden sonra tek çocuk karşısındaki gruptan birini seçerek yanına alır. Yukarıdaki konuşma yeniden başlar. Konuşma bitince tekrar bir çocuk bu tarafa seçilir, karşıda bir kişi kalıncaya kadar oyun devam eder. En sona kalan çocuk seçilemediği için "çürük elma" olmuştur. Herkes "çürük elma" diyerek onun etrafını çevirir.

3. Ebe beni kurttan kuşa kaptırma: Çocuklar birbirlerinin bellerinden tutmak suretiyle dizilirler. En önde duran çocuk ebedir. Arkasındaki çocukları karşıdaki kurdtan korumakla görevlidir. Kurd olan devamlı surette diziye saldırır ve en gerideki çocuğu kapmak ister. Ebe ile kurd mücadele ederken diğer çocuklar hep bir ağızdan: "Ebe beni kurttan kuşa kaptırma" diye bağırır ve sağa-sola kaçışırlar. Nihayet kurt birer birer çocukları kapmak suretiyle diziyi bitirir, oyun da bitmiş olur.

4. Al beni arkana: İki çocuk sırt-sırta verir; kollarını arkadan birbirlerine geçirirler. Birisi eğilir, diğerini sırtına alır. Bu durumda, alttaki sorar, üstteki, cevap verir: - Gökte ne var?/ - Gök boncuk. Üstteki: Yerde ne var?/ - Yer boncuk. Alttaki: - Anan ne pişirdi?/ Tarhana. Alttaki: Al beni arkana... Bunun üzerine üstteki hızla eğilir, alttaki üste çıkar. Aynı sorular yeniden tekrar edilir. Oyun böylece devam eder, durur.

5. Aşık oyunu: Oyuncu sayısı oyuncular tarafından sınırlandırılır. Her oyuncunun bir "eneke"si vardır. Eneke, oyunda devamlı olarak oyuncunun elinde olan yan tarafı taşa sürtülerek düzeltilmiş bir aşıktır. "Eneke" bazen "kurşunba" olur. Aşığın içi oyulur ve içine kurşun eritilerek dökülür. "Eneke"nin bu şekline "kurşunba" denilir. Kurşun dökülmesi "eneke"nin

ağırlaşmasını temin eder. Ağırlık "şek" gelmesine yardım eder. Oyun sırasındaki aşık, oyuncu tarafından üzerine düşer ve kalırsa bu şekline ve haline "şek geldi" denilir. Bunun gibi, aşığın içe doğru oyuk görünen yüzü üst tarafa gelirse buna "çik"; dışa doğru yuvarlaklaşmış yüzü gelirse buna da "tok" derler. Bu kelime konuşmada ""dok" şeklinde kullanılıyor. Diğer taraftan aşığın "şek" halinde üste gelen kısmının aksi tarafı üste gelirse buna "Kazak", "gazak" denilir. Bu, oyuncunun lehine değildir, bir şey kazanamaz.

Oynanma şekli: Oyuncular kaçına oynayacaklarsa (meselâ, birine, ikisine, üçüne vb. gibi) o kadar aşığı yanyana bir küme halinde dizerler. Oyunculardan ilk başlıyan "eneke"sini, aşıkların bulunduğu yerden 1, 1,5 metre uzağa atar. Bu atma olayına "uçmak" denilir. Uçulan yerde aşık "şek" gelirse, oyuncu oradan "eneke"sini aşıklara doğru atar. Onları vurmağa çalışır. Aşıkları vuramazsa diğer oyuncu, aşıkların bulunduğu yere ayağını koyarak "eneke"siyle diğerini "eneke"sini vurmağa çalışır; vurursa oyun onun olur. Yere konulan (dikilen) aşıkları vuran oyuncu alır. Yeniden aşıklar dizilir ve yeni bir oyun başlar. Şayet ilk oyuncu, uçtuğu yerden toplu halde duran aşıkları vurursa kendi "eneke"sinin "çik"liğine veya "tok"luğuna göre diğer benzer hale gelen aşıkları alır. "Eneke", "şek" gelirse oyuncu kendi "eneke"siyle diğer aşıkları karıştırır ve eli ile topluca yere atar; "enekesine benzeyen şekilde olanları alır, "Eneke" "kazak" gelirse hakkını kaybeder. Yine "eneke"sine benzeyen olmazsa (tok veya çik) olmazsa hakkı kaybolur. Diğer oyuncu "eneke"siyle aşıkları karıştırır, yere atar ve benzeyeni alır. "Şek"se "eneke" bir daha atar. Benzeyen yoksa veya "eneke" "kazak" gelirse oyuncu hakkını kaybetmiş olur. Atış sırasında "eneke"ye benzeyen aşık varsa "onu" denilir. Benzeyen alınır, benzeyen yoksa ona "Onsuz" adı verilir. Not: Bu oyun, bir daireyi bölen çizgi üzerine aşıkların dizilmesi ile de oynanıyor.

x x x

Elçin, Şükrü (1968). Çocuk eğlenceleri: Sivas çocuk oyunları II. *Türk Folklor Araştırmaları*, 11(230), 5069-5070.

ÇOCUK EĞLENCELERİ: SİVAS ÇOCUK OYUNLARI II

6. Met oyunu

Ebe seçimi: İki çocuk aralarında 3-4 metre mesafe bırakacak şekilde karşı karşıya gelirler ve adım atarlar. Buna "adımlaşma ile ebe seçimi" denir. Önce çocuklardan biri ayağını diğer ayağının baş parmaklarına bitişecek şekilde atar. Sıra ikinci çocuğa geçer. O da bu hareketi tekrarlar. Karşılıklı

yürüme ile mesafe kısalır. En son ayağını karşısındakinin ayağı üstüne koyan ebe olur, yani kazanmış sayılır.

Oynanma şekli: Oyun iki veya eşli gruplar arasında oynanır. Eşli oyunda adımlaşmada kazanan çocuk arkadaşlarından birini seçer, meselâ: "Aldım Ahmet"i der. Karşısındaki "Aldım Mehmet"i der. Eşlerin önceden seçilmesi kârlıdır. Çünkü en kuvvetli eleman seçilmiş olur. Bundan sonra gruplar meydana gelirler. Bu oyunda yere orta büyüklükte ve üstleri biraz düz olan iki taş koyarlar. İki yuvarlak sopa alınır. 50-60 santimetre uzunluğundaki sağ elde tutulur. 25-30 santimetre olan iki taşın üstüne, bir köprü teşkil edecek şekilde bırakılır. Ebe veya eşli grupta iki taşın yanına gelir. İkinci grup iki taştan, yani kaleden 8-10 metre uzağa giderler. Birinci gruptan ebe veya bir oyuncu büyük sopayı sağ, küçük sopayı sol eline alır. Hafifçe yukarı kaldırır (atar), büyük sopa ile kuvvetlice vurup ikinci grupun bulunduğu tarafa fırlatır. Karşı taraf sopayı tutmaya çalışır. Tutuğu takdirde bulunduğu yerden kaleye atar. Sopa taşlardan birine değerse oyun oynama sırası ikinci oyuncuya veya grupa geçer. İkinci grup küçük sopayı tuttuktan sonra kaledeki taşlara atmak için yardımcı âlet kullanmaz; elleriyle atarlar. İkinci grup sopayı tutamaz ve sonra kaledeki taşlara değdiremezse oyuna birinci şahıs veya grup devam eder. Birinci grup oynarken diğer grup seyirci kalır ve dikkatle izler. Başkan sağ eline büyük sopayı alır, yerde iki taş arasında ufkî duran sopayı yukarı kaldırmak için hazırlanır. Büyük sopayı hafifçe toprağa vurur ve "met 1" der. İki taş arasındaki sopayı kendi boyu yüksekliğine kadar kaldırır; küçük sopa düşeceği zaman tekrar yukarı kaldırır met "met 2", tekrar vurur kaldırır ve "met 3" der. Küçük sopaya 3-5 ve belki 10 defa vurabilir ve her bir vuruş bir "Can"ı ifade eder. Meselâ sopaya havada 8 defa vurmuşsa "8 canlı" olur ve aynı oyunu 8 defa daha oynamağa hak kazanır. Bu küçük sopaya 8 defa havada dokunma, vurma mânasına gelir. Bu iki oyuncu arasında mümkündür. Grup karşılaşmalarında da oyuncu eşitliği şarttır. Başkan isterse 2 kere oynar. Meselâ 8 candan ikisini kendisine alır, geriye kalan "can"lardan üçünü Ahmet'e üçünü Mehmet'e verdiğini söyleyebilir. Arkadaşlarının üçer defa oynayacağını söylemiş demektir. Sıra ile oyun devam eder. Bu "can"lar başkanın ilk oyunundan sopayı düşürünceye kadar sayılır; yoksa her oyunda "can" elde edilmez. Oyunda "8 can" bittikten sonra sıra diğer şahıs veya grupa geçer. Önceden kararlaştırılan sayıda oynanan oyunda çok sayı elde eden taraf kazanmış olur. Sayılar "can"larla ifade edilir.

Kışın odalarda oynanan oyunlar

7. Aç kilit: Oyuncular ellerini yumruk yaparak üst-üste koyarlar. Ebe olan biri işaret parmağını anahtar gibi kullanarak bütün yumrukları açar; fakat en alttaki yumruk bir türlü açılmaz. Alttaki yumruk sahibiyle aralarında şu konuşma geçer: - Aç kilit./ - Açmam kilit./ - Bunun anahtarı nerede?/ Suya düştü./ - Su ne oldu?/ - İnek içti/ - İnek ne oldu?/ - Dağa kaçtı./ - Dağ ne oldu?/ Yandı, bitti, kül oldu./ - Evinizin önünden tavşan geçti mi?/ Geçti,/ - Kestiniz mi?/ - Kestik./ - Yediniz mi?/ - Yedik./ - Bana da ayırdınız mı?/ Evet, kilitli dolapta./ Bu söz üzerine yumruk açılır ve boş çıkar. Bundan sonra herkes yumruğunu açıp kapayarak bıyığına, sakalına götür, âhenkle: Vay sakalım, vay bıyığım,/ Vay sakalım, vay bıyığım diye söylenir.

8. Elelepenek: Çocuklar, odada yerde otururlar; ellerini dizlerinin üstüne koyarlar. İçlerinden biri ebe olur. Sağ elinin baş ve şehadet parmaklarını birleştirerek herkesin elini çimdiklemeğe başlar ve şu sözleri söyler:Elelepenek/ Elden çıkan kepenek/ Kepeneğin yarısı,/ Bitbiderin karısı,/ Elma verdim çiğnedi,/ Sakız verdim çiğnedi,/ Beline vurdum oynadı./ Her kimin eli üzerinde bu söz biterse o, elini çekerek koynuna sokar ve ısıtmaya başlar. Böylece bütün eller oyundan çıkar. Herkes elini koynunda ısıtır. Oyundan elini ilk çeken: - Hamurun ekşidi mi/ - Ekşidi. "Ver öyle ise" diyerek çocuğun elini okumağa başlar. Bal, yağ, şeker, fındık, fıstık diyerek yüzüne sürer. Daha sonra diğer çocukların ellerini buna benzer sözlerle okumağa başlar.

x x x

Elçin, Şükrü (1969). Çocuk oyunları: Çorum'da oynanan üç çocuk oyunu. *Türk Folklor Araştırmaları*, 12(245), 5484-5485.

ÇOCUK OYUNLARI: ÇORUM'DA OYNANAN ÜÇ ÇOCUK OYUNU

1. Körebe (Gözbağlama): Oyun, kapalı bir yerde veya etrafı açık, düz bir meydanda akşam üstü veya ay ışığında geceleri oynanır. Oyuncu sayısı (5-20) kişi olabilir. Ebe, yüzük tutulmak suretiyle seçilir, yahut bir oyuncu ortaya çıkar, arkadaşlarının her birine bir kelime düşecek şekilde şu tekerlemeyi söyler: *Beceden (baca) baktım bitten göz,/ Biri sarı, biri boz:/ Bindim bozun boynuna,/ İndim Halep yoluna;/ Halep yolu cin Pazar/ İçinde bir ayı gezer;/ Ayı beni korkuttu,/ Gulacını (kulak) sarkıttı;/ Al bunu, apart bunu,/ Çek bunu, çıkart bunu.* En geri kalan çocuk ebe olur. Ebenin gözlerini, etrafı görmiyecek şekilde bir mendille, bağlarlar. Oyunculardan biri (temsilci) yanına gelip ebe ile şöyle konuşur: Temsilci - *Ebe, tarlana, tavuk geldi./*Ebe - *Kişele yavrum, kişele./* Temsilci - *Kişeledim, gitmedi./* Ebe

Vur, inciğini (bacak) kır./ Temsilci - *Vurdum, inciğini kırdım./* Ebe -*Pişir, etini ye./* Temsilci - *Pişirdim, etini yedim./* Ebe - *Hani bana.* Temsilci "Al şu da sana" diyerek ebenin beline vurur. Bu sırada hazır bulunan diğer oyuncular da vurup kaçarlar ve etrafa dağılırlar. Oyuncular ebeye yakalanmadan, başına, sırtına, beline, bacaklarına vurmağa çalışırlar. Ebe, ellerini, kollarını sağa, sola atarak onlardan birini tutmağa gayret eder. Yakalanan ebe olur. Oyuna aynı şekilde bıkıncaya kadar devam edilir.

Not Oyun sâhasının dışına çıkanlar yakalanmasalar dahi ebe durumuna düşerler. (Oyun, Çorum'da, Çorum'un Gökköy, Saimbey, Seyfe; Alaca'da ve Alaca'nın Koyunoğlu, Karaköy, Gerdekkaya, İsa Hacı, Karakaya; Ortaköy'de ve Ortaköy'ün Cevizli, Kızıl Hamza; Sungurlu'da ve Sungurlu'nun Beşkız, Çadırhüyük, Yazır; Osmancık'ta ve Osmancık'ın Karalar Güney, Mecidözü'nde ve Söğütlü gibi köylerinde oynanmaktadır. 1968)

2. Saklanbaç: Oyun, açık havada, bahçede, meydanda 5-20 kişi arasında oynanabilir. Bir kişi ebe seçilir. Ebe, belirli bir ağaç veya duvara yaslanarak gözlerini kapatır. (1)den (50)ye kadar sayar. Bu müddet içinde arkadaşları saklanır. Ebe, sayı sayma işini bitirince gözlerini açıp aramağa başlar. Gördüklerini isimlerini söyler. Ayşe, Mehmet... gibi; koşar, sayı saydığı yere elini vurur, sobeler. Görülen oyuncuya düşen iş ebeden önce koşup sobelemektir. Oyuncular arasında bazıları sobelemezse kendi aralarında ad koyuşurlar (ad tutarlar). Elma, armut, kiraz gibi. Sonra, ebeye hangi meyvayı beğendiğini sorarlar. Ebe, meselâ "elma" derse, elmanın sahibi ağacı veya duvara giderek ebe vazifesine başlar. Herkes sobeledi ise önceden ebe olan çocuk bir daha bu işi yapar.

Not: Saklambaç'a Çorum'un Mislerovacığı köyünde (Siğlenpitik), Hacılarhanı'nda (Gözyumuç) adı verilmektedir. (Oyun, Çorum'da, Gökköy, Seyfe, Hacılarhanı, Türkmen, Mislerovacığı köylerinde, Kargı'nın Halılar; Osmancık'ın Karalargüney; Ortaköy'ün Cevizli; Sungurlu'nun Başkız ve Tuğcu; Mecitözü'nün Söğütlü; Alaca'nın Karakaya ve İsa Hacılar köylerinde oynanmaktadır. 1968).

3. Gömme çelik: Oyun, umumiyetle ilkbaharda, kırda, hayvan otlatırken oynanır. Değnek atma yarışı ile ebe seçilir. Dört kişi eşit aralıklarla bir kare teşkil ederler. Herbiri karenin köşelerinde yer alır. Bu yerlerin adına "eme" denir. Oyuncuların ellerinde bir ucu sivri değnek bulunur. Ebe, sağlam bir ağaçtan yapılmış bir çelik alır. Karşısına isabet eden oyuncuya doğru ustalıkla atar. İkinci oyuncu elindeki değnekle çeliğe vurup uzaklaştırır. Ebe, çeliği alıp gelinceye kadar diğer üç oyuncu ellerindeki değneklerle onun emesini çukurlaştırmak için kazmağa başlarlar.

Ebe, yerine gelince bu işi bırakmaları lâzımdır. Aksi takdirde ebe yerine geçmeyen oyuncuyu yakar; yakılan oyuncu ebe olur. Oyuna devam edilir. Ebe, yeniden çeliği atar. Diğerleri çukur kazarlar. Ebenin karşısındaki çeliği karşılayıp uzaklaştıramazsa ebe durumuna düşer. Bu ikinci şahıs üçüncüye, üçüncü dördüncüye, dördüncü birinciye çeliği atmak ve çukurlar kazılmak suretiyle uzayan oyun bıkılınca bırakılır. Çukurların boyu ölçülür. Hangi eme derinse onun sahibi taş ve topraktan faydalanılarak dizlerine kadar çukura gömülür. Ebe, çukurdan çıkmaya gayret eder. Çıkamazsa yalvarmağa başlar. Arkadaşları kendi hayvanlarını akşama kadar otlatmak veya bir türlü söylemek vadini alarak onu çukurdan kurtarırlar.

Not: Oyun, Gökköy'de ortada tek bir "eme" ile de oynanıyor. Ortada bulunan ebe kendisini çeviren oyunculara çeliği atar. Aynı şekilde çukur kazılır, son ebe çukura gömülür. (Oyun Çorum'da, Çorum'un Gökköy'ünde Alaca'nın Gerdekkaya'sında oynanmaktadır. 1968)

x x x

Ertekin, Filiz (1970). T.F.K. Derleme ve Araştırma Grubu Arşivinden: Çocuk oyunları. *Folklor*, (13-14-15), 54-56.

T.F.K. DERLEME VE ARAŞTIRMA GRUBU ARŞİVİNDEN: ÇOCUK OYUNLARI

Kaynak kişiler: İlkokul III ncü sınıf öğrencileri: Pembe Akçay, Güler Akarsu, Emine Türkoğlu,/ Nergis Ulubaşdemir, Nizam Küçük, Mesut Ateş, Muhsin Atik, Akın Ceylân.

1. Ambara vurdum bir tekme: Kız çocukları tarafından oynanır. 6 kişiden aşağı oynanmaz. Oyun oynayacak çocuklar halka olup, el ele tutuşurlar. Ortaya bir çocuk çömelir. Oyun şarkılıdır ve sözlerine uygun dramatize şeklinde oynanır: "Ambara vurdum bir tekme" derken sağ ayakla ortadaki çocuk hafifçe tekmelenir. "Ambarın kapısı açıldı" derken elle açıyormuş gibi yapılır. "Sürmeli saçlar saçıldı" Uzun saçlılar saçlarını savuruyor. "Çamaşırı böyle yıkarlar" Çamaşır yıkıyor gibi eğilinir. "Suyunu da böyle sıkarlar". Çamaşır sıkıyormuş gibi yapılır. "Ütüyü de böyle basarlar" Ütü yapıyormuş gibi yapılır. "Limonu da böyle keserler" Limon kesiyor gibi yapılır. "Suyunu da böyle sıkarlar" Sıkıyor gibi yapılır. Şarkıyı bitirdikten sonra "Aslan geliyor, kaplan geliyor" "tıp" denir. Kim hareket eder ve gülerse, ortaya oturtturulur.

2. Kutu kutu pense: Oyun kız ve erkek çocuklarıyla oynanabilir. 5 kişiden aşağı oynanmaz. Oyun oynayacaklar el ele tutunarak daire olurlar. İçlerinden bir kişi isim söylemek için baş olur. (Oyuna iştirak edenlerin isimlerinin bilinmesi gerekir) Halka halinde döne döne: "Kutu kutu pense, elmayı yese" Matmazel Fatma arkayı dönse" diye şarkı söylenir, ismi söylenen halkada ters olarak döner. Bütün şahısların arkası dönülünce, gene aynı şarkı ile "önünü dönse" diyerek çocuklar eski halini alırlar. (Erkek çocuklara "Mösyö" denir.)

3. Top top kadife: Oyun sadece kızlar tarafından oynanır. 5-6 kişiden az oynanmaz. Oyun oynıyanlar dairede yürüyerek şarkıyı söylerler Yapılacak hareketleri yaparlar. İçlerinden biri baş olur: "Top top kadife"/ "Kızın adı Hanife"/ "Oturmuş çalı toplar" (Çalı topluyor gibi yapılır.) "İçinde bülbül olsa"/ "O bülbül benim olsa"/ "İki kardeşim olsa"/ "Biri ay, biri yıldız"/ "Hop çikolata çikolata"/ "Akşam yedim salata" dendiği zaman durulur. Baş olan kimse: "Kız senin baban kerata" diyerek parmağıyla arkadaşlarını sayar, kimde kalırsa oyundan çıkar. Son kalan oyunda baş olur.

4. Kon kon kelebek: Sadece kızlar tarafından oynanır. En az 6 kişi oynar. Oyun oynayanların yarısı yere çömelir. Diğerleri onların arkalarında ayakta dururlar. Şarkılarını onlara söylerler: "Kon kon kelebek"/ "Yaldızlı böcek"/ "Kon işte sana"/ "Bir gonca çiçek"/ lâ lâ lâ lâ lâ (2)/ "Yaz kış geçecek"/ "Ömrüm bitecek"/ "Kon işte sana bir gonca çiçek"/ Şarkı bitince: ayaktakiler oturacak, oturanlar kalkacak, aynı şarkı tekrarlanacak.

5. Uzun eşek: Sadece erkek çocuklar tarafından oynanır. En az 5 kişi ile oynanan bir oyundur. Bir çocuk duvara yaslanır. 3 tane kişi de arkaya gelerek, kafalarını aşağıya eğerler. Tek kalan çocuk 3 kişiden birinin üzerine atlıyarak biner. Eli ile bir sayı gösterir (duvara yaslanan hakemlik yapar) ve sonra altındaki; sayıyı doğru bilirse yer değiştirirler.

6. Sarı yılan: Kız ve erkek çocuklar beraber oynanır. Bir kız çocuğunun eline, sarı renkli bir eşarp sarılır. Yanında duranlar şarkıyı söylerler: "Bir sarı yılan kovaladı beni"/ "17 yerimden yaraladı beni"/ "Çağırın benim güzel annemi"/ "Alsın yılanı sarsın koluna" Bir kız çocuğu anne olur, cevabını verir: "Alamam kızım, alamam; yılanı koluma saramam" der ve yanından ayrılır. Aynı sözlere babası çağrılır. O da olmaz. Sonra: "Çağırın benim sevgilimi, alsın kolumdaki sarsın koluna" der. Bir erkek çocuk gelir: "Alırım yılanı sararım koluma" derken eşarbı kendine bağlar. "Giderim sevgilimin yanına" diyerek koluna girer ve alkışlarla oradan uzaklaşırlar.

7. Sar sar makara: Oyun kız ve erkek karşılık oynanır. En az 5 kişiliktir. Daire olunur. Yüzler merkeze dönüktür. Şarkı ile ona uygun hareketler yapılır. "Sar sar sar makara" Eller makara sarıyor gibi yapılır. "Çöz çöz makara" Tekrar çözülür. "Şöylede böylede şap şap" Eller vurulur. "Komşu! Şap şap" Eller dize konur, hafif eğilinir. "Aslan geliyor, kaplan geliyor" "TIP" dendiği zaman ortaya 1 kişi çıkar; tek tek oynayanları gıdıklar (Boğazdan) güleni çıkarır. Oyun böylece devam eder, sona kalana hediye verilir veya alkışlanır.

8. Benim bir atım var: Kız ve erkek çocukları karışık oynar. 5 kişiden az olmaz. Daire olunur. Yüzler merkeze dönüktür. Şarkı hep beraber söylenir ve hareketleri yapılır. "Benim bir küçük atım var" / "Oturunca oturur" Herkes çömelir. "Kalkınca kalkar" Herkes kalkar. "Büzülünce büzülür" Herkes büzülür. "Süzülünce süzülür" Herkes süzülür. "Ayakları rap rap" Yere vurulur. "Elleri şap şap" Eller vurulur. "Bir o yana, bir bu yana" (TIP) dendiği zaman kim gülerse oyundan çıkarılır. Sona kalan tebrik edilir.

9. Kon kon o kanatlar: Kızlı erkekli karışık oynanır. Daire olunur. Ortaya bir kız çocuğu konur, devamlı vızlar. Halkadakiler de ona şarkı söylerler: "Kon kon o kanatlar"/ "İlkbahar günü yapraklar"/ Solmuş ne yazık yapraklar"/ "Bir çiçek üstüne konmuşlar"/ "Koş koş koş yaramaz kız"/ "Sesini kıs" dendiği zaman daireden dışarı çıkıp kaçar.

10. Değirmenci baba: Kızlı erkekli karışık oynanır. / 6 kişiden az oynanmaz. / Bir kız, bir erkek daire olunur, dairede sekilerek koşarak şarkı söylenir. (Değirmenci ortada durur): "Yorgun uyuyor değirmenci baba"./ "Bir çula yaslanmış"/ "Tik tak, tik tak değirmenin dönüyor"/ "Çabucak uyuyor" dendikten sonra herkes olduğu yerde uykuya dalar.

11. Kıskandırma

Kız, erkek karışık oynanır. 6 kişiden az olmaz. Kızlar, erkekler karşılıklı dizilirler şarkı ile kızdırırlar. Kızlar: "Oğlan nafile" Erkek: Kızlardır mızıkçı. Allı bir kaçı vay vay. Kızlar: Küçük beyin cebine mendille ineyim. Erkek: Küçük hanım eteğin buruşmuş, düzelt canım, Şarkısını söyleyerek oyuna devam edilir.

Türkiçin, Bilge (1970). Tekerlemeler. *Folklor*, (16-17-18), 92-93.

TEKERLEMELER

(Kaynak: Nesrin Başaran. Doğum yeri: İstanbul. Doğum tarihi: 1962. Tahsili: 2. sınıf öğrencisi. Adres: İskenderpaşa İlkokulu.)

1. Çin çin çaylemen / Minçi minçi sen/ Dorefet dorefet/ Villi villi sen/ No çop çop çop/ Villi villi sen.// Testim kırıldı/ Suyum döküldü/ Annem döverse/ Babam severse/ Ikıcık mıkıcık.

(Kaynak: Ayşe Saçata. Doğum yeri: Uzunköprü. Doğum tarihi: 5. sınıf öğrencisi. Adresi: Salihpaşa cad. Ata sokak. Gaziosmanpaşa – İstanbul.)

2. Aliki goli (mermeriki goli)/ Aliki goli/ Şimşirika şimşirika / Şimşirika şimşirika. Arabistan buğdayları/ Severler sevdiğini/ Kız seni almaya geldim/ Halini sormaya geldim/ Şından sonra bir kızım oldu.

(Kaynak: Ahmet Ataman. Doğum yeri: İstanbul. Tahsili: 2. sınıf öğrencisi. Adresi: Plevne İlkokulu, II B sınıfı öğrencilerinden Gaziosmanpaşa.)

3. A a asma, bebeğime basma/ Z z zümbül menekşe gül/ Benim küçük kemanım var/ Elleri şap şap/ Ayakları pat pat/ Bir şu yana/ Bir bu yana/ Dans edelim yanyana / Tıp.

(Kaynak: Esra Şenyüce. Doğum yeri: İstanbul. Doğum tarihi: 1963. Tahsili: 2. sınıf öğrencisi. İşi: Öğrenci. Adresi: Ataköy İlkokulu, 2. sınıf öğrencisi, Ataköy – İstanbul.)

4. İni mini/ Ucu dine mustakine/ Karanfile/ Can mete ko patapis/ Çen çen çevelek/ Veli taşı kokalek/ Eftir eftir totaşan/ Doyur moni bek. Ah benim turnam/ Yeşil başlı turnam/ Otur dersem oturur/ Kalk dersem kalkar. Büzülünce büzülür/ Süzülünce süzülür/ Ayakları rap rap/ Elleri şap şap/ Çan çan çikulata/ Hani bana limonata/ Limonata bitti/ Hanım kızı gitti/ Nereye gitti?/ İstanbul'a gitti/ İstanbul'da ne yapacak?/ Terlik papuç alacak./ Terlik papuçu ne yapacak?/ Düğünlerde şıngır mıngır oynayacak.

(Kaynak: Mihriban Dağdeviren. Doğum yeri: Paşabahçe – İst. Doğum tarihi: 1957. Tahsili: 5. sınıf öğrencisi. İşi: Öğrenci. Adresi: Hacıalibey sok. 51 Beykoz – İstanbul Nereden öğrendiği: Çevreden.)

5. O mani mani/ Aliki komani/ Şık şık da canikom/ Şık şık da canikom/ İkti mikti şiktino/ Ami fami domino/ İkti mikti romantiki/ Yunus munus saç. Portokalı soydum/ Başucuma koydum/ Ben bir yalan uydurdum. Tık tık kimo?/ Papaz geldi mi?/ Geldi./ Ne getirdi?/ Yumurta./ Kaç tane?/ Dokuz tane./ Kaçını kırdın?/ Dördünü kırdım. O ben gittim sümbül hanıma/ Sümbüller açmış/ Sehil sebil olmuş/ Su bulamamış/ Zümbül zümbül dak/ Helvacıya bak./ Kimi seversen tut kolundan at. Ayşe Hanımın keçileri/ Kiş kiş kişniyor/ Arpa saman istiyor/ Arpa saman yok/ Kilimcide çok/ Kilimci kilim dokur/ İçinde bülbül okur/ O bülbül benim olsa/ İki kardeşim olsa/ Biri ay biri yıldız/ Ham çikulata çikulata/ Akşam yedim prasa/ Kız senin adın kerata/ Çarşıya gittim/ Elma bulunmaz/ (Ayşe'nin) derdine çare bulunmaz/ Toplanın komşular (Ayşe) ölüyor/ (Ayşe)'nin yerine (Fatma) giriyor. (Elele tutuşulur, daire şeklinde döne döne söylenir. Ortaya giren kimin ismini söylerse o çocuk içeri girer). (Sayışırken söylenir) İnci minci/ Kim birinci/ Çarşıdan aldım pirinci/ Benim babam demirci (kilimci).

(Kaynak: Nurses Narlan. Doğum yeri: Tatarlı. Doğum tarihi: 1962. Tahsili: 2. sınıf öğrencisi. Adresi: Plevne İlkokulu II B öğrencisi, Gaziosmanpaşa. Nereden öğrendiği: Çevreden)

6. Yağ satarım, bal satarım, ustam ölmüş ben satarım./ Kömürlükte kömür, hanımlara ömür./ Merdivenden iniyor, bize para veriyor./ On para olsun, beş para olsun./ Hanım teyze sağ olsun (Yağ satarım'ı oynarken hep beraber bu sözleri söylüyorlar, sözler bittikten sonra mendili dolaştıran istediği arkadaşının arkasına mendili bırakıyor.).

x x x

Aras, Gülgün (1970). Çocuk oyunları. *Folklor*, (16,17,18) Ağustos, Eylül, Ekim, 61-63.

ÇOCUK OYUNLARI

1. Kemik kapma: Daha çok gece karanlığında oynanır. Çocuklar iki gruba ayrılırlar ve her grup kendine bir baş seçer, yazı tura atılır. Kazanan grup başkanı kemiği alarak uzaklara atar. Her iki gruptaki çocuklar da dağılarak kemiği aramaya koyulurlar. Yalnız kemiği bulan çocuğun grubuna sayı kazandırabilmesi için kemiği elinden kaptırmadan başkanına ulaştırması gerekir. Kemiği bulanı farkederlerse kemiğin başkana ulaşmaması için üzerine atılarak kapmaya çalışırlar. Bu sırada bir boğuşmadır başlar, kim açıkgöz çıkarsa kemiği kapıp kendi başkanına götürür. Bu olaya meydan vermemek isteyen akıllı çocuklar kemiği buldukları zaman giysilerinin altına

saklarlar. Hiç bulmamış gibi aramaya devam ederler, başkana yaklaşıp birden koşarak kemiği öyle ulaştırırlar. Hangi grup önce beş defa kemiği bulursa galip gelir.

2. Pata küte: Küçük içi dolu topu olan bir çocuğun etrafını diğer çocuklar alırlar, elinde top olan çocuk topu birkaç defa havaya atıp tutarak "Bu anam boyu, bu babam boyu, bu dedem boyu" der. En son atışı ise "Bu da oyun boyu" deyip topu son gücüyle fırlatır, top yere düşer. Topu yakalayan çocuklar önüne gelene patlatır. İçlerinden biri mızana kadar, yeni topla birbirini kovalama, pataklama devam eder.

3. Çiğ: Bir çizgi üzerinde sıralanan çocuklar ellerine söğüt, meşe veya kızılcık ağacından kesilme ince dalları alarak bir ucunu yere dayarlar. Ellerindeki ucunu bastırarak dalı yaylandırıp bırakırlar. Fırlayan, yaylanarak bırakılan dalları bir nefes alışta "çiiiii...." diye bağırarak toplayıp atılan yere kadar getirmek ebenin görevidir. Hepsini toplayamayan ebelikten kurtulamaz.

4. Pay: Toprağın üzerine yarım daireler çizilir. İlk oyun sırasını alabilmek için ilk çocuktan biri kapıdakine "açık mı kapalı mı?" diye sorar. Pay denilen gazoz kapağını atarlar. Çukur kısmı gelirse açık, tersi de kapalıdır. Çocuk açık veya kapalı geldiğini bilirse birinci olur. Aksi halde karşısındaki ilk oynama hakkını alır. Oyuna ilk başlayan çocuk elindeki payları oyun çizgisinde durarak sıra ile karşısındaki içi çizilmiş yarım dairelere atar. Pay numaralanmış olan aralıklardan hangisine gelirse o kadar sayıda karşıdaki çocuktan alır. Şayet pay çizginin üzerine gelmişse attığı payı kaybeder. Yani oyun sırasını bekleyen çocuğa vermek zorunda kalır. Kazandığı payları bir yere yığar, oyuna başlarken elinde olan paylar bittiği zaman sıra karşısındaki çocuğa gelmiştir. Oyuna bu sefer o devam eder. Oyuna bu sefer o devam eder. Oyun bir tarafın paylarının tamamen bitmesine kadar devam eder. Oyunu kaybetmiş olan küllenmiş olur. Oyun dışı olan bir çocuk sonucu sorduğu zaman kazanan çocuk "külledim" derse yendiğini anlatmış olur.

5. Guga veya mızma kaydırak: Başlangıç çizgisinin 5 veya 6 m ötesine buna paralel uzun bir çizgi daha çizilir. Bu çizginin 3-4 m. ötesine de yarım tuğla büyüklüğünde "guga" adı verilen taş dikilir. Başlangıç çizgisine ellerindeki kaydırakları (küçük düzgün taş) ile çocuklar dizilir. Ebe de paralel çizgi arasında bekler. Herşey hazır olunca çocuklar ellerinde bulunan kaydırakları sıra ile gugayı vurup devirebilmek için atarlar. Maksat ebeye yakalanmadan karşı çizgiye yani guganın bulunduğu bölgeye geçebilmektir. Şayet guga devrilmişse onu dikmek için giden ebe geçiş yerini boş bıraktığı

zaman elinden kaydırağını karşıya atan koşar ve kaydırağının üzerine basar. Şayet bu arada ebe hemen gugayı dikip de dönerse karşıya geçmek için iki çizgi arasında koşmakta olan çocuklardan kime dokunursa o ebe olur. Oyun yeniden başlar. Aksi halde devam eder. Karşıda kaydıraklarının başına geçen çocuklar hiç ellerini deydirmeden ayakları yardımıyla kaydıraklarını bir ayağının üzerine alırlar. Yavaş yavaş düşürmeden başlangıç çizgisine gitmeye çalışırlar. Ebe bu sırada onları gözler. Kaydırağını ayağından düşüren olduğu zaman ebe bunu görüp de o çocuğa dokunursa ebelikten kurtulur. Yoksa yine ebeliğe devam eder.

6. Kazık: En çok rağbet gören oyunlardan biridir. İki veya daha çok kişi oynayabilir. Odunlardan yapılmış ucu sivri 25-30 cm uzunluğunda oyun aracıdır. Her çocuk kazıklarını alır gelir. Oyun yeri küçük bir daire şeklinde kazılır. Ve su ile yumuşatılarak çiğnenir. Kazıkların rahatça batabileceği kıvama gelince hazırlanmış olur. Oyun yerleri daha çok duvar diplerine hazırlanır. Kuvvetine güvenen çocuk ilk olarak tüm gücü ile kazığı yere saplayarak oyuna başlar. Diğeri de devirebilmek için bütün gücüyle ona patlatır. Dikili kazığı deviren veya yerde olan (yatık) kazığı oyun dairesini dışına çıkaran çocuk o kazığı kazanmış olur. Kazığı kaybeden yani yutturan çocuk bu sefer kazıkların boş bir tanesiyle oyuna devam eder. Sırayla karşılıklı oynayan ve kuvvete dayanan bu oyun bir tarafın kazıklarının tamamen yutulmasına kadar devam eder. Kazanan çocuk kazıkları alıp evine götürülür. Çok kazandı ise odun olarak yakarlar. Daha çok sonbahar mevsiminde oynanan bu oyunda en makbul kazık kalın ve bir ağaçtan yapılmış olan "tombak" dır. Bu tombak sayet iyi atılabilirse iyi oynayan çocuk yerden çok sayıda kazık devirebilir. Tombağı kazanan çocuk bundan dolayı çok sevinir ve gururlanır.

7. Çelik çomak: İki kişi veya iki çift arasında oynanır. İki ucu yontulmuş olan 25-30 cm uzunluğunda ve bir parmak kalınlığında çelik ile bundan biraz daha kalın ve bir metreye yakın çomak ile oynanır. Her iki oyunda çeliği çeler. En çok uzağa götüren önce oynama hakkını kazanır. Yalak denilen uzunca her çukur vardır. Çelik bunun üzerine artı (+) işareti meydana getirecek şekilde konur. Çomağın ucu yalağa sokularak çelik hızla havalandırılarak karşıya itilir, karşı tarafta ebe vardır. Şayet çeliği yakalarsa "iki kollu" olur. Yani iki defa oynama hakkı kazanır. Oyun ona geçer. Çeliği tutamadığı halde bulduğu yerden yalakta duran çomağı vurabilmek amacıyla atar. Oturduğu takdirde oyun kendisine geçer. Oturmazsa diğer çeliği alır. Üç defa çelme hakkı vardır. Çeliğin bir ucuna vurarak yerden kaldırır ve çabukluk ile havada bulunan çeliğe bir tane daha patlatarak onu uzağa atmaya çalışır. Üç defa çalma işi bittikten sonra çeliğin son durduğu yerden yalağa kadar olan mesafe çomak ile ölçülür. Kaç tane çomak uzunluğu ise

akılda tutulur. Çocuk oyuna aynı şekilde başlayarak diğer çocuk oyun hakkını kazanıncaya kadar devam eder. Her iki taraf da sayı alma çabasındadır. Elliyi veya yüzü önce tamamlayan oyunu kazanmıştır.

8. Açıl kilit açıl: Çocuklar ellerini yumruk yaparak sıra ile üst üste koyarlar, eli en üstte olan işaret parmağını yumruk yapılmış elin içine sokarak "Açıl kilit açıl" der sıra ile yumrukları açarak hareketi yaparlar. En altta bulunan yumruğa sıra gelir. Yine açmak için aynı hareketi yapar ve "Açıl kilit açıl" der. Yumruğunu iyice sıkan çocuk "açılmaz" diye cevap verir. Oyun karşılıklı konuşmayla devam eder: Neden?/ Anahtar yok./ Anahtar nerede?/ Suya düştü./ Su nerede?/ İnek içti./ İnek nerede?/ Dağa kaçtı./ Dağ nerede?/ Yandı, bitti kül oldu... Denilince çocuklar hep birlikte elleriyle sakallarını yolma taklidi yaparlar "vay benim sakalım vay," diye ahenkli bir şekilde feryat ederler.

9. Pet pet: Gazoz kapağı, erkek ayakkabılarının lâstik ökçesi ile oynanan bir oyundur. 3-4 çocuk sıra olmak için önce dairenin bulunduğu yerden çizgiye pet petlinin çizgiye yakınlık derecesine göre de ikinci, üçüncü, dördüncü vb. belli olur. Birinci olan dairenin başına geçer. Pet petiyle yere basılmış olan gazoz kapaklarını daireden çıkarmaya çalışır. Dairenin dışına çıkan kapaklar onundur. Oyununa devam eder ve bu atışında hiç kapak çıkarmazsa oyun sırası ikincidedir. İlk atışta hiç kapak çıkartmadığı taktirde bir daha oyun hakkı yoktur. Oyun üçüncüye, dördüncüye... sıra ile dolaşarak bitene kadar devam eder. En çok kapak alan çocuk oyunu kazanmış olur.

10. Anne beni kurda verme: Anne olan çocuğun arkasına tüm çocuklar sıralanırlar. Her çocuk öndekinin beline kollarını sararak ellerini kenetler. Böylece uzun bir zincir meydana getirirler. Kurt olan çocuk da tek ayakla seke gelir. Anne ile karşılıklı şu konuşmayı yaparlar. Kurt -Seke seke ben geldim. Anne -Hoş geldin sefa geldin. Kurt -Köprüyü aştım, dağı aştım, sonunda senin bahçende çok güzel karpuzlar varmış onlardan almaya geldim. Anne -Benim elmalarım pek iki değildir ama, beğendiğinden bir tanesini kopar al. Kurt en arkadaki çocuğu koparıp almak için harekete geçtiği zaman çocuklar birbirlerine daha sıkı kenetlenip "Anne beni kurda verme.." diyerek annelerinin arkasında kurda yakalanmamak için sağa sola doğru kaçarlar. Kurt en arkadaki çocuğu kendi tarafına götürür. Çocuk oturup bekler. Oyun baştan alınır ve tüm çocukları kurt kapana kadar tekrarlanır. Sonra, anne ile kurt bir köşeye gidip taşın üzerine çocukların sayısı kadar tükürürler ve hepsine bir şehir ismi verirler. Çocuklardan birini çağırırlar. O bir tükürüğü işaret eder ve ona verilen şehir adını alır. Ve o tükürük üzerine toprak dökülerek örtülür. Sonra anne ile kurt o çocuğu

kollarından tutarak sersemletircesine öne arkaya koştura koştura sallar ve şu türküyü söylerler: Alaylı pulaylı, tom tom saraylı/ Hamama da gidelim, gelini de alalım/ Gelin sizin olsun, güvey bizim olsun. Annen seni taaa İzmir'de (Hangi şehri tuttuysa) doğurmuş... Deyip son güçleriyle çocuğu kollarından karşıya savunurlar. Bütün çocuklar böyle atılınca oyun biter.

x x x

Elçin, Şükrü (1971). Çocuk oyunları: Erzincan çocuk oyunları. *Türk Folklor Araştırmaları*, 13(266), 6085-6086.

ÇOCUK OYUNLARI: ERZİNCAN ÇOCUK OYUNLARI

1. Sek-sek: I- Yere çizilen çizgilerle taş kaydırılarak oynanır. (a) Oyuncu, 1 numaralı kareden başlamak üzere 2, 3, 4, numaralı kareleri tek ayakla taşı kaydırarak geçer. Taş çizgiye gelirse oyuncu yanar. 5 numaralı kareye iki ayağı ile basabilir. (b) Bu, bittikten sonra "Baklavalar" adı verilen kısma geçer. burada 1 den 7 ye; 7 den 3'e; 3 ten 5'e geçer. Beş'te iki ayakla basar. Oradan 4'e geçer, 4'ten 6'ya; 6'dan 2'ye; 2'den 8'e geçer. (c) Daha sonra "Börekler" gelir. Bu kısımda 1'den 8'e; 8'den 7'ye; 7'den 2'ye... geçer (d) 4'üncü kademede taş el üstünde olduğu halde oyuncu kareleri dolaşır. (e) Taş başında kareleri dolaşır. (f) Taş ayağının üstünde kareleri dolaşır. (g) "Tipi-No" kısmında oyuncunun gözleri kapalıdır, kareleri, çizgilere basmadan dolaşması lâzımdır. (h) Bütün bunları yapanlar arkalarını dönerek 3 kere taş atarlar. Taşlar hangi karelere düşerse o kareler onların "Kama"ları olur. Diğer oyuncular onlara basmadan oynarlar.

II- (a) Taş (1) numaralı daireye atılır. Tek ayakla bu daireye basmadan (2) numaralı daireye atlanır. Kare olan yerlerde bir ayak (4) ve diğeri (5) numarada olmak üzere basılır. (6) numaraya yine tek ayakla basılır. (7) ve (8) numaralar (4) ve (5) te olduğu gibidir. Bu karelerde (7 ve 8'de) yine çift ayakla geriye dönülür. (2) numaralı dairede tek ayak üstünde iken eğilir, (1) numaradaki taşı alıp atlar. Bundan sonra taşını (2) numaraya atar. 4, 5, 7, 8 numaralara sıra geldiği zaman eşi olan kareye tek ayakla basar. Meselâ: Sıra (4) numarada ise (5) numaraya tek ayakla basar. (b) Bu defa oyuncu tersten başlayarak taşını (8) numaraya atar. (c) Bu safhada taşını elinin üstünde taşır ve çizgilere basmadan kareleri dolaşır. (d) Oyuncu taşı ayağı üstünde taşıdıktan sonra diğer oyunculara: "Yer mi, gök mü?" diye sorar. Cevaba göre "gök" denirse ayağı ile taşı havaya atar, eli ile tutar. "Yer" denirse yere atıp üstüne koşar. (e) "Tipi-No": Oyuncu daire ve kareleri gözleri kapalı olarak dolaşır. (f) Bundan sonra yine "kama" almaya çalışılır.

2. Mendilim köşe köşe: Çocuklar iki gruba ayrılır. Bir hat üzerinde karşılıklı dururlar ve el-ele tutuşurlar. Bir taraf diğerine: Mendilim köşe köşe/ Bizden size kim düşe, diye sorar. Onlar da, meselâ "Menekşe düşe" diye cevaplandırırlar. O zaman "Menekşe" adlı oyuncu koşarak el-ele tutuşan karşı grubu yarmaya çalışır; yarabilirse oradan bir oyuncu alır, kendi grubuna getirir. Yaramazsa kendi o grupa geçer. Oyuna her hangi bir grupta tek bir çocuk kalana kadar devam edilir. Diğer çocuklar tek çocuğun etrafını alarak: "Çürük elma" diye bağırarak haykırırlar.

3. İp atlama: Kız çocukları oynar. İki kız uzunca bir ip veya urganı birer ucundan tutup çevirmeğe başlarlar. Diğerleri sıra ile bu ipe takılmadan atlarlar. Atlarken sıranın önünde bazı figürler yapan kıza tâbi olurlar. (a) Su geçme: Atlamadan ve ipe takılmadan altından geçme. (b) Tek ayak: Tek ayakla ip atlama. (c) Bacak arası: Atladıktan sonra ip bacak arasına alınır. (d) Yangın: İkili, üçlü vs. olmasına göre değişir. Meselâ: "Üçlü yangın"da ilk giren üç defa atlar, fakat dışarıya çıkmaz. Kendisinden sonra giren arkadaşı ile de üç defa atladıktan sonra dışarı çıkar. O çıkar çıkmaz sırada üçüncü olan arkadaşı girer. İkinci olan kız, üçüncü giren arkadaşı ile de üç atlayıp çıkar. (e) İp atlarken bazı mâni veya tekerlemeler söylerler. Örnek: *Opon mopon/ Kızlara cüpon/ Ninelere gözlük/ Dedelere baston/ Soğan sarımsak/ Otur da kalk,/ Sigaranı yak/ Keyfine bak.*

4. Saklambaç

I- Ebeli Saklambaç

Çocuklar sayı saymak suretiyle içlerinden birini "ebe" seçerler. Ebe, bir duvara veya ağaca başını koyup gözlerini kapatır, yüze kadar sayar. Bu arada diğer çocuklar saklanırlar. Ebe, bu çocuklardan her hangi birini görünce gözlerini yumduğu yere gelir; gördüğü çocuğun adını söyler "Sobe"ler. Öbür çocuklar ebeye görünmeden, veya ondan önce göz yumulan yere gelip "Sobe" diye bağırırlarsa ebe olmaktan kurtulurlar. Ebe, birden fazla çocuğu sobelemişse bu çocuklar aralarında isim takışırlar. Her biri bir hayvan, bitki veya eşya ismi seçerler. Ebe, bu isimlerden hangisini beğenirse yeni ebe o seçilen kişi olur. Ebe birkaç çocuğu sobeledikten sonra bulamadığı en son arkadaşına: "Çay içtin çık!" diye bağırırsa o çocuk "Sobelenmiş" sayılır. Bu tip saklambaç iki çeşittir. (1) Kurtarmacalı, (2) Kurtarmacasız. Kurtarmacasız yukarıdaki gibidir. Kurtarmacalı ise her sobelenmiş çocuk sobelenmemiş bir arkadaşı tarafından kurtarılabilir. Bu yüzden ebe çok çocuk sobelemelidir.

II- Kukalı Saklambaç

Yere ufak bir daire çizilir. Bunun içine "Kuka" adı verilen bir top veya içi boş bir kutu konulur. Çocuklardan biri ebe olur. Başka bir çocuk bu kukaya bir tekme atar: Ebe gidip kukayı alır ve geri geri gidip yerine koyar. Bu sırada diğerleri saklanır. Ebe gördüğü arkadaşının ismini söyler; ayağı ile kukaya basar. Sobelenmemiş çocuklardan biri ebeye görünmeden geçip kukaya vurursa ebe yine gidip kukayı alır, yerine koyar. Bu arada sobelenen çocuklar da kaçıp yeniden saklanırlar. Ebe kukaya vurdurmadan bütün çocukları sobelerse oyun biter. Sobelenen çocuklar isim takışarak yeni ebeyi seçerler.

5. Açıl susam açıl: İki çocuk oynar. Biri elini yumruk yapar. Öbürü parmağını diğerinin avucuna sokamağ çalışır. Aralarında şöyle bir konuşma başlar: - Açıl susam açıl./ - Açılmaz./ - Anahtar nerede?/ - Suya düştü./ - Su nerede?/ - İnek içti./ - İnek nerede?/ - Dağa kaçtı./ - Dağ nerede?/ - Yandı, bitti, kül oldu. İki çocukta ellerini yumruk yapıp çenelerine dayarlar ve: "Vay benim köse sakalım" diye bağırır.

[Oyunlar, Ferhunde Karaboncuk'tan tesbit edildi.]

x x x

Koz, M. Sabri (1971). Derlemeler: Oyun tekerlemeleri. *Türk Folklor Araştırmaları*, 13(258), 5859-5860.

DERLEMELER: OYUN TEKERLEMELERİ

Çocuklardan zaman zaman derlediğim oyun tekerlemelerini bu alanda araştırma yapanlara yardımcı olmak amacıyla bir araya getirdim. Tekerlemelerin, kiminde anlamlı kiminde de anlamsız sözler bulunur. Anlam önemli değildir burada, önemli olan söylenmesi kolay birtakım sözleri ardarda sıralamaktır. Anlamlı sözlerin çoğu da zamanla aşınarak anlamsız bir duruma girebilmektedir[2] Tekerlemelerde, özellikle oyun tekerlemelerinde hece ölçüsünün kullanıldığı görülür[3] Tekerlemeleri yazıya aktarırken herhangi bir karışıklığa meydan vermemek için noktalama işaretlerini kullanmadım: 1-Liralarım döküldü toplayamadım hanım kız geldi saklayamadım hıkırcık mıkırcık sen bu oyundan çık. 2-Çık çıkalım çardağa yem verelim ördeğe ördek yemini yemeden ciyek miyak demeden akkıdı mıkkıdı çıktım çıkardım. 3-O mo kara do sime sine lapa tike bir bando. 4-Mine mine, do si do si saklambosi saklambosi saklambosi ingili badem bos. 5-O bu biti karı sime sime lapa tika lapa tika bir bando. 6-Oli li li li li papağani seksen dere seksen dora mi tat ta tat ta biz gidiyoruz bu hafta ineğimiz doğurdu adı olsun kel Fatma kapıyı gıcırdatma can yakma. 7-

Benim adım mustra heykel arkam kambur başım kel ayaklarım yampirika ben satarım ampirika zıbı zıbı heybambo altın gözlük takarım şu kıza fiyasatarım o kız bana bakmazsa karnına bıçak saplarım. 8-Üşüdüm üşüdüm daldan elma düşürdüm elmamı yediler bana cüce dediler cücelikten çıktım ablama gittim ablam pilav pişirmiş içine sıçan düşürmüş o sıçanı n'apmalı minareden atmalı minarede bir kuş var kanadında gümüş var eniştemin cebinde türlü türlü yemiş var. 9-O o onbaşı benim babam binbaşı binbaşının atları kiğir kiğir (kişir kişir) kişniyor arpa saman istiyor arpa saman yoktur kilimcide çoktur kilimci kilim dokur içinde bülbül okur o bülbül benim olsa iki kardeşim olsa hop çikolata piyasa akşam yedim salata kız senin baban kerata. 10-O mo dandik dana hoca büfe etraf çüş. 11-A a asma bebeğime basma terazi lastik cimnastik. 12-O o o dingilda dingilda çıktım tren yoluna üç gemi göründü biri ak biri kara ortadaki Kemal Paşa kalk gidelim Beşiktaşa Ali bey hasta çorbası tasta 13-Tahta tahta tamaşır annen baban humaşır humaşırın atları kişir kişir kişniyor. 14-Ho ho rizon keterizon. 15-O o o iğnem düştü yakamdan Kuleli geliyor arkamdan gelme Kuleli gelme annem bakıyor bakıyor balkondan. 16-Bir iki üçler yaşasın Türkler dört beş altı Polonya battı yedi sekiz dokuz Alman domuz. 17-O mo rizan kepe rizan mendili ipek kendisi kuduz köpek taştan bebek. 18-Han kapısından içeri yahırdılar oturmuş dört köşeli. 19-Hamdo hamdo gel beni ko(v) 20-Endo mendo eş eşini bulsun. 21-Amcam yoğurt getirdi pişik burnun batırdı pişik burnun kesile minareden asıla. 22-Karşıda kazlar yumurtlamazlar şimdiki kızlar laf anlamazlar. 23-Portakalı soydum baş ucuma koydum ben bir yalan uydurdum. 24-Pancar yemiş karnı şişmiş yorganı almış yola düşmüş fem bele felle fele foss. 25-O pon pon kızlara cipon dedelere baston erkeklere pantolon ninelere gözlük sofrada ayran Nezahat Bayram.[4] 26-Dam ardında yılan gördüm yılan benim neyim teberikten teyim alçak bulçuk sen bu oyundan çık. 27-Fil filince kuş dilince lappa luppa pirinç turunç. 28-İyne iplik yıldız kiprik[5] 29-On yirmi otuz kırk elli altmış yetmiş seksen doksan yüz dere tepe düz ördek suda yüz vak vak vak koca karı kalk lambaları (üç mum) yak iki göbek at yerine yat bir oda bir sofa kambur, sırtlı Mustafa kamburuna bineyim İstanbula ineyim. 30-İne bine ayyang vaşşak çık. 31-O bin bir pobin po (bin) çıktım erik dalına baktım vapur yoluna üç gemi geliyor biri beyaz biri kara ortadaki İsmet Paşa, İsmet Paşanın nesi var yazı yazan oğlu var inci dizen kızı var[6] 32-Minare bıçak bıçak içinde demir ocak demir ocağın kilidi bize gelen kimidi emmim oğlu Mısacık kolu kanadı kısacık.

Notlar: 1. Bu tekerlemeler İstanbul, Sivas ve Mersinlilerden derlendi. 2. Bu yargıya elimizde türlü varyantları bulunan tekerlemelerden yola çıkarak vardık. 3. Pertev Naili Boratav'ın 100 soruda Türk Halk Edebiyatı, adlı eserinin "Tekerlemeler"le ilgili bölümünde bu konular geniş anlatılmaktadır. 4. Ses

sanatkârlarının ve film artistlerinin ad ve soyadlarına göre düzenlenen bu tür tekerlemeler ayrıca yayınlanacaktır. 5. Halk arasında kirpik "kiprik" şeklinde telaffuz edilmektedir. Değiştirmeden uygun gördük. 6. Bu tekerlemenin türlü varyantlarına rastladım. Kiminde Kemal Paşa, kiminde -burada olduğu gibi- İsmet Paşa geçiyor. Bu durumda tekerlemeler, devlet büyüklerinin değişmesine uyarak yeni yeni şekiller alabilmektedir diyebileceğiz.

x x x

Koz, M. Sabri (1975). Ekinözü folkloru: Oyun tekerlemeleri II. *Türk Folklor Araştırmaları*, 16(312), 73.

EKİNÖZÜ FOLKLORU: OYUN TEKERLEMELERİ II

1) O, o, o.../ Çıktım incecik dala,/ Kemani çala çala./ İncecik dal kırıldı,/ Kız oğlana vuruldu. 2) O, o, onbaşı./ Benim babam binbaşı./ Binbaşının atları;/ Kihir kihir kişniyor./ Arpa saman istiyor./ Arpa saman yoktur./ Kilimcide çoktur./ Kilimci kilim dokur./ Üstünde bülbül okur./ O bülbül benim olsa,/ İki kardeşim olsa./ Zobcuk ata bin çık. 3) Kalbur hulbur./ Şunu surdan kaldır. 4) Kim ossurdu,/ Bit ossurdu./ Nereye gitti,/ Haleb'e gitti./ Nacan gelir,/ Yazın gelir./ Yazılası,/ Yırtılası./ Pam pas...5) On, yirmi, otuz, kırk,/ elli, altmış, yetmiş,/ seksen, doksan, yüz;/ Ördek suda yüz./ Vak, vak, vak;/ Koca karı kalk./ İki göbek at,/ Var şuraya yat. 6) On deve gördüm,/ Birine bindim,/ Ablama gittim/ Ablam pilav pişirmiş,/ İçine fare düşürmüş./ Bu fareyi n'apmalı,/ Merdivenden atmalı./ Merdivende kuş var./ Kanadında gümüş var/ Amıcamın cebinde/ Türlü türlü yemiş var. 7). El el epenek./ Elden çıkan topanak./ Toparlağın yarısı,/ Bltbitinin karısı. İğne getir./ İplik getir./ Çek şunu,/ Çıkar bunu. 8) Köprü altında ipek,/ Atışma kara köpek./ Senin gibi köpekler,/ Kapı ardında bekler./ Bir, iki, üç, dört./ Beş, altı, yedi./ Sekiz, dokuz on;/ Arabaya kon./ Arabanın tekeri/ İstanbul'un şekeri/. Ig, mıg./ Sen bu oyundan çık. 9) O li li;/ Seksen dora;/ Mi tat ta tat ta./ Biz gidiyoruz o hafta,/ İneğimiz doğurdu;/ İsmi olsun kel Fatma./ İnce belli,/ Fidan boylu./ Aşkar'a benziyor,/ Köpek havlıyor./ Düşmanı kapıdan sav. 10) Fatmalarda Fatma./ Biz gideceğiz bu hafta,/ İneğimiz doğurmuş/ Adı kalsın kel Fatma. 11) Doktor geliyor tık tık./ Elinde ıprık./ Biz bu ilâçlardan bıktık./ 12) Senin adın Ali,/ Benim adım Ali,/ Kenger başlı Kel Ali. 12) Eveleme, develerne;/ Deve kuşu kovalama./ Çengi çember./ Miski anber./ Tazu, tuzu;/ Melekenin kızı./ Salgöz severe./ Çık aradan makara. 13) Deveci, deveci.../ Deven ne yer? -Hurma/ Ne sıçar? -Düğme/ Cangur,/ Çungur./ Yeri nire? -Ha bura./ Davulunan mı, düğününen mi?/ -Davulunan da düğününen de./ Dom dom dom. 14) Kurdeleci güzeli,/ Handadır handa./ Tahta polis onbirde./ Biz size geldik on ikide./ Geldinizse geldiniz./ Bizi memnun ettiniz./ Ettinizse ettiniz. 15) Ebe hendir,/ Yuva kendir./ Bana bir elek ver./ Gız versin./ Gız vermiyor.

Elçin, Şükrü (1976). Mardin folkloru: Kızıltepe ve Kermırara köyü çocuk oyunları. *Türk Folklor Araştırmaları*, 17(326), 7763-7764.

MARDİN FOLKLORU: KIZILTEPE VE KERMIRARA KÖYÜ ÇOCUK OYUNLARI

1. Akrep döğüşü

Oynama zamanı: Yaz ve sonbahar (otların kurduğu mevsim).

Malzeme: Birkaç iplik, su dolu bir ibrik, ince uzun bir sopa, akrep.

Oyun: 3-4 kişiden ibaret iki gruba ayrılan oyuncular, meydandan uzaklaşıp, başları önde ve yerde akrebin bulunacağını tahmin ettikleri deliği aramağa başlarlar. İçlerinden biri "buldum" diye bağırınca arkadaşları koşup gelir. Deliğin çizgi şeklinde görülmesi akrebe işarettir; "tamam" deyüp deliğe su dökerler. Bir oyuncu elinde sopa, delik başında 4-5 dakika bekler. Akrep çıkmadığı takdirde oyuncunun biri nöbetçi kalır. Diğerleri akrep avı ile meşgul olurlar. Akrep delikten çıkınca, yerine dönmemesi için elinde sopa, bekleyen oyuncu deliğin ağzını sopa ile tıkar. Sopasını akrebin sırtına dayar ve bir arkadaşının kuyruğuna iplik bağlanmasını bekler. Bu tehlikeli iş bitince birinci grup ikinci tarafa: "Sandığın ağzını açtık" diye bağırır. Bu bağırış "galibiyet bizde" mânâsına gelir. İlk çalışmasını bitiren birinci grup, diğer tarafın avını yakalamasını bekler. Onlar akreplerini yakaladıktan sonra bir dâirenin içinde, bağlı olarak, karşılıklı, birbirine doğru yürütülür. Döğüşme başlar. Oyuncular heyecanlanır. Bir taraf: "Haydi arslanım" diye bağırır. Diğerleri: "Bizimki de arslan değil mi, fazla güvenmeyin, yeneriz sizi" kabilinden sözler sarf eder. Oyun bu hava içinde akreplerden birinin savaştan çekilmesi ile nihayet bulur. Akrebi çekilen taraf yenilmiş sayılır. Not: Avını ilk yakalayan grup galip gelirse iki puan elde etmiş olur. Kaybederse ilk akrep yakalama dikkate alınmaz. Bu da iki mağlubiyetten kurtulmasına delâlet edeceği için avantaj sayılır.

2. Akrep yanıyor

Malzeme: Su ibriği, kül tabağı, gaz, sopa, iplik.

İki grup, "Akrep Döğüşü" oyununda olduğu gibi akreplerini yakaladıktan sonra 16-17 santimetre çapında külle çevrilmiş çenberin üzerine gaz dökerler. Her grup aynı zamanda mukabil tarafın çenberine akrebini bırakır. Çocuklar, yanmamak için bir köşeden o bir köşeye koşuşan akrepleri merak ve heyecanla seyrederler. Ateş sönünceye kadar ölmeyen

veya geç ölen akrebe hangi grup sahipse o taraf galip sayılır. Kazanan taraf, diğer gruba: "eziyetleriniz bize vız gelir", "biz her zorluğa göğüs gereriz" derler. Bu sözler "yaktığınız ateş, akrebimize ve dolayısı ile bize tesir edemedi" mânâsınadır. Bu sözleri duyan mağlûp taraf biraz uzaklaştıktan sonra çenberlere, kül izi kayboluncaya kadar taş atmak zorundadırlar. Taş atışına katılmayan oyuncular bir sonraki oyuna alınmazlar. Bu, oyuncunun, mağlûbiyetin kendisine yüklediği cezayı çekmemesi mânâsına gelir ve cezanın fazlalaşmasını temin eder. Çenberler, taş atışı ile tamamen ortadan kaldırıldığı andan itibaren mağlûp taraf cezadan kurtulmuş ve oyun da sona ermiş bulunur.

x x x

Cengiz, Handan (1971). Çocuk oyunları. *Folklor*, 2(23/ 24), 33-37.

ÇOCUK OYUNLARI

(Kaynak kişi: Arzu Kır. Doğum yeri: Üsküdar. Doğum tarihi: 1960. Tahsili: Zübeyde hanım ilkokulu IV. Sınıf öğrencisi. Nereden öğrenildiği: arkadaşlarından ve çevresinden.)

1. Aç kapıyı bezirgân başı: Oyun 8-10 çocukla oynanır. Bu çocukların arasından iki kişi ayrılır ve kendilerine isim takarlar. Bu ismi diğer çocuklar bilmez. İki çocuk ellerini köprü gibi tutarlar, diğerleri tek sıra halinde ellerinin altından geçerek şu şarkıyı söylerler: "Aç kapıyı bezirgân başı/ Açarım ama ne verirsin/ Arkamdaki yadigâr olsun/ Bir sıçan iki sıçan üç sıçan" diye şarkı söylerler. Üç sıçana kim rastlarsa ellerinin arasına alırlar ve yavaşça kendilerine taktıkları isimleri söylerler. Hangi ismi söylerse o isme sahip olan çocuğun arkasına geçer. Böylece oyun devam eder. Bütün çocuklar biter. Sonunda ortaya bir çizgi çekilir. Ebeler karşılıklı geçerler iki grup birbirini çekmeye başlar. Hangi grup karşıdaki grubu çekerse o grup oyunu kazanır.

2. Dokuz taş: İki grup arasında oynanır. 9 tane düzgün taş üst üste dizilir. Bu taşların 10 adım ilersine bir çizgi çizilir. İki gruptan bir grup ebe olur. Ebe olan gruptan bir kişi 9 taşın arkasına geçer, diğer grup çizginin üzerine dizilir. Ebe olan çocuklar da onların arkasında yer alırlar. Çizgide dizilen çocuklar topla 9 taşı yıkmaya çalışırlar. Topu atıpta 9 taşı yıkamazlarsa, ebe yerine onlar geçer, "Taşları yıkabilmek için gruptaki çocukların hepsi birer kere topu atarlar" taşlar yıkılırsa hepsi kaçar ebe topla kaçanları vurmaya çalışır. Ebenin diğer arkadaşları kaçan topu hemen yetiştirirler. Bu arada diğer grubun çocukları topun kaçmasından istifade

ederek yıkılan 9 taşı tekrar üst üste dizerler. Top gelmeden taşlar dizilirse grup oyunu kazanır. Ebe olan grup, taşlar dizilmeden hepsini topla vurursa ebelikten kurtulurlar. Oyun böylece devam eder.

(Kaynak kişi: Burhanettin Güngör. doğum yeri: Kars. Doğum tarihi: 1961. Tahsili: Zübeyde hanım İlkokulu IV Sınıf Öğrencisi. Nereden öğrenildiği: Arkadaşlarından ve çevresinden.)

3. Kukalı saklambaç: Daha çok erkek çocukları tarafından oynanır. 5 kişiden aşağı oynanmaz. Oyunda bir ebe seçilir. Ortaya bir daire çizilir. Bu dairenin ortasına teneke bir kutu konur. Bu kutuya "Kuka" denir. Kukayı bir çocuk alarak uzağa atar. Ebe kutuyu alıp yerine gelinceye kadar diğer çocuklar saklanır. Ebe gördüğü çocuğu sobeler. Ebe kukanın yanından ayrılıp saklanan çocukları arar. Bu sırada saklanan çocuklardan biri çıkıp kukayı tekrar atar. Bu sefer sobelenen çocuklar tekrar saklanır. Ebe kukayı yerine getirir gördüğü çocukları yine sobeler. Oyundaki bütün çocukları sobelerse ebelikten kurtulur. Başka bir çocuk ebe olur.

4. Avcı ile köpeği: Bu oyun erkek çocukları arasında 8-10 kişiyle oynanır. Önce bir köpek ve bir avcı seçilir. Diğer çocuklar çömelerek zıplarlar. Avcı olan çocuk yerde zıplayan çocuklardan birinin üzerine ateş eder. Ateş edilen çocuk kaçmaya başlar. Köpekte o çocuğun peşinden koşar. Köpek olan çocuk koşan çocuğu tutar ve o çocuk ölü gibi yere yatar. Oyun böylece devam eder. Oyunun sonunda vurulmayan iki kişi kalır. Bunlardan biri avcı, biri de köpek olur. Oyun tekrar başlar.

(Kaynak kişi: Hülya Küçüksöz. Doğum yeri: Üsküdar. Doğum tarihi: 1961. Tahsili: Zübeyde hanım İlkokulu IV. Sınıf Öğrencisi. Nereden öğrenildiği: Arkadaşlarından ve çevresinden.)

5. Eşim dağda ben bağda: Kız çocukları arasında, en az 5 kişiyle oynanır. Her çocuk kendine bir eş bulur. Açıkta kalan bir çocuk ebe olur. Eşler birbirinden ayrılarak uzaklaşırlar. El vurarak; "Eşim dağda ben bağda" derler. Ebe kaçanlardan birini yakalamaya çalışır. Yakalanacağını anlayan çocuk eşine doğru koşmaya başlar. Ebe yakalanmadan eşinin elinin tutarsa, ebe olmaktan kurtulur. Ebe onu yakalarsa, onunla eş olur. Yakalanan çocuğun eski eşi ebe olur.

6. Mendilim köşe köşe: Oyun erkek ve kız çocuklarıyla oynanabilir. 10 kişiden aşağı olmaz. 10 çocuk 5 er grup halinde karşılıklı el ele tutuşarak dizilirler. Birinci grup karşı gruba: "Mendilim köşe köşe/ Biden size kim düşe"/ der. Karşı grup birinci gruptan bir çocuğun ismini söyler. Çocuk

koşarak gelir, iki çocuk arasında kalan ele kuvvetle vurur. İki çocuğun eli açılırsa karşı gruptan bir çocuk alarak kendi grubuna götürür. Elleri açılmazsa kendi o grupta kalır. Oyun devam eder.

(Kaynak kişi: Sabahat Demirci. Doğum yeri: İstanbul. Doğum tarihi: 1961. Tahsili: Zübeyde hanım İlkokulu IV. Sınıf Öğrencisi. Nereden öğrenildiği: Arkadaşlarından ve çevresinden.)

7. Üşüdüm üşüdüm: Bu oyun 8-10 kişiyle daha çok kız çocukları arasında oynanan bir oyundur. Çocuklar eşit sayılarda karşılıklı iki gruba ayrılırlar. Kolkola girerek oyuna başlarlar. Karşılıklı bir birlerine gidip gelerek şunlar söylenir. Birinci grup hep bir ağızdan; "Üşüdüm, üşüdüm a benim canım üşüdüm" İkinci grup: "Kürkünü giy, kürkünü giy a benim canım kürkünü giy"

Birinci grup: "Kürküm yok, kürküm yok a benim canım kürküm yok" İkinci grup: "Alsana alsana a benim canım alsana" Birinci grup: "Param yok, param yok a benim canım param yok" İkinci grup: "Çalsana çalsana a benim canım çalsana" Birinci grup: "Nereden nereden a benim canım nereden" İkinci grup: "Saraydan saraydan a benim canım saraydan" Birinci grup: "Sarayda asarlar keserler en güzelini seçerler", deyip ikinci gruptan bir çocuğu kendi grubuna alırlar. Oyun böylece iki grup arasında devam eder.

8. Kap kaç: Kız ve erkek karışık oynanır. Çocuk sayısının çift olması lâzımdır. Oyuna başlamadan önce dikdörtgen şeklinde bir yer tesbit edilir. ortasına küçük bir kutu konulur. Oyunu oynayan çocuklar eşit sayılarda iki gruba ayrılırlar. Gruplar arasında açık mesafe bırakılarak sıra olurlar. İki gruba da sayılarına göre birden başlayarak numara verilir. Ortada duran bir çocuk tarafından vurulmadan grubuna giderse, grubuna 2 puan kazandırır. Eğer kutuyu alıp yine yutulmadan kendi grubuna değil de, karşı gruba giderse bu sefer 1 puan kazandırır. Şayet kutuyu alıpta diğer çocuk tarafından vurulursa, karşı grup 2 puan kazanır. Oyun böyle devam eder. Sonunda hangi grubun puanı çoksa, o grup oyunu kazanır. Oyunu kazanan grup diğer grup tarafından alkışlanır veya sırtlarında, kazanan grubu taşırlar.

(Kaynak kişi: Mine Yıldırım. Doğum yeri: İstanbul. Doğum tarihi: 1960. Tahsili: Zübeyde hanım İlkokulu IV Sınıf Öğrencisi. Nereden öğrenildiği: Arkadaşlarından ve çevresinden.)

9. Arabistan buğdayları: Bu oyun, kız çocuklar arasında oynanır. Çocuklar daire olurlar. Ortaya bir çocuk çıkar, dairenin etrafında dönmeye başlar. Dairedeki çocuklar hep bir ağızdan/ "Arabistan buğdayları/ Severler

sevdiğini/ Kız seni almaya geldim/ Halini sormaya geldim/ Çık aradan gel peşime/ Şimdiden sonra bir kızım oldu/ Maşallah" derler. O çocuk daireden çıkarak arkadaşının arkasına takılır. Tekrar şarkıya devam ederler. Böyle dairedeki çocukların hepsi arka arkaya takılırlar ve oyun biter.

10. Mıstır heykel: 8-10 kişiyle kız çocukları tarafından oynanır. Oyunda halka olunur bir kişi ortaya çıkar oyuna başlanır. Bu çocuk dairenin etrafında sekerek yürür ve hep beraber şarkı söylerler: "Benim adım mıstır heykel/ Sırtım kambur başım kel/ Ayaklarım yapuri de/ Ben satarım kamburi/ Zıbı zıbı hey/ Pom pom/ Altın gözlük takarım/ Şu kıza fiyakada satarım/ O kız bana bakmazsa/ Karnına bıçağı saplarım" Bu şarkıyı söyleyerek her çocuk birer kere ortaya çıkıp dolaşır.

11. Kabakçı: 10 kişiyle kız ve erkek karışık oynanır. Çocuklar iki grup halinde ayrılırlar. Gruplar kendilerine başkan seçerler. Başkanlardan biri karşı grubun başkanına sorar; Komşu hu kabakların oldu mu?/ Oldu da, balları akıyor/ Bakabilir miyiz?/ Tabi bakarsın." sonra başkan karşı gruba çocukların kafasına vurur beğendiği bir çocuğun gözlerini kapar. Kendi grubundan birini çağırır (Çağırma işaretle olur) gelen çocuk gözü kapalı çocuğun burnunu sıkarak kendi grubuna gider, hep birden arkalarını dönerek ellerini vururlar. Gözü açılan çocuk karşı gruptan gelip burnunu sıkan çocuğu tanırsa kendi grubunda kalır bilemezse karşı gruba gider ve oyun devam eder. Kaynak kişi: Zeynep Özaslan. Doğum yeri: Üsküdar. Doğum tarihi: 1961. Tahsili: Zübeyde hanım İlkokulu IV Sınıf Öğrencisi. Nereden öğrenildiği: Arkadaşlarından ve çevresinden.

12. Alaylı bulaylı: Kız çocukları arasında oynanan 8 kişilik bir oyundur. Çocuklar ikiye ayrılırlar iki grup öne ve arkaya gidip gelirken şarkı söylerler. Birinci grup: "Alaylı bulaylı top top saraylı" İkinci grup: "Ne istersin ne istersin bizim saraydan" Birinci grup: "Sizin sarayda bir güzel gördüm onu isterim" İkinci grup: "O güzelin ismini söyler misin?" Birinci grup: "O güzelin ismi Ayşe hanımdır" (Bu söylenirken karşı grupta bir çocuğun ismi verilir.) İkinci grup: "Hanımdır hatundur yay gelemez" Birinci grup: "Altın arabayla gümüş tekerlekle gelin alırız" Ayşeyi kendi gruplarına alırlar. Oyun devam eder.

(Kaynak kişi: Nuray Kırçılkurt. Doğum yeri: İstanbul. Doğum tarihi: 1960. Tahsili: Zübeyde hanım İlkokulu IV Sınıf Öğrencisi. Nereden öğrenildiği: Arkadaşlarından ve çevresinden.)

13. Ön dö turva: Erkek ve kız karışık oynanır. Bir kişi ebe olur. Diğer çocuklar ebeden 10 adım geride sıra olurlar, ebe arkasını döner. "Ön dö Turva" deyinceye kadar, arkadaki çocuklar ebeye yaklaşmaya çalışırlar. Ebe, arkasını döndüğü zaman kimi hareket halinde görürse o çocuk oyundan çıkıp ebenin yanında durur. Diğer çocuklar oyuna devam ederler. Bu arada yine gördüğü çocukları çıkarır. Çocuklar biraz daha ebeye yaklaşmışlardır, arkadaki çocukların biri ebenin arkasına vurunca oyundan çıkan çocuklar da hep birlikte kaçarlar. Ebe kimi yakalarsa o ebe olur. Çizgiyi geçtikten sonra vurursa sayılmaz. Tekrar kendisi ebe olur. Oyun böylece devam eder.

x x x

Günyüz, Sabriye (1971). Çocuk oyunları. *Folklor*, (29-30), 62-64.

ÇOCUK OYUNLARI

Burada oyunları kesinlikle kız oyunlar, erkek oyunları diye ikiye ayıramayacağım. Çünkü, oyunlar 7-11 yaşları arasındaki çocukların zevkle oynadığı oyunlardan seçilmiştir. Bu yaştaki çocuklar cinsiyet ayrımı gözetmeksizin aynı oyunları oynıyabilirler. Yeri geldikçe oyunu kızlar için, erkekler için diye bir ayırım yapacağım.

1. Annem bana su çeker: Çocuklar ikişer ikişer eşlendirilir. Karşılıklı elele tutuşarak bekler. Önce: - Annem bana su çeker, su çeker, şarkısını söylerken, beraberce kollarını yanlarda sallar. - Halka da boynumdan geçer, sözleri söylenirken eşlerden ikisi de aynı taraftan dışarıya dönerken, eller bırakılmadan, dıştaki kolları yukarı kaldırır ve tam dönüşe geçerler. Önce teker teker yapar, sonradan beraberce tekrarlarlar. Oyun bir süre böylece devam eder.

2. Çömel kurtul: Oyuncular arasından bir ebe seçilir; diğerleri oyun alanına serbest olarak dağılır. Ebe, ayakta olanları kovalamaya ve vurmaya çalışır. Diğer oyuncular da ebe olmamak için hemen çömelmelidir. Ayakta tutulan arkadaşlarına kendini tanıtmak için bir kolunu yukarı kaldırır ve "Ben ebeyim" der. Oyun böylece devam eder.

3. Telsiz telefon: Çocuklar kendi aralarında bir başkan seçerler. Sonra bir sıra dahilinde otururlar. Başkan bir cümleyi yanındakine söyler o da yanındakine söyler ve bu şekilde cümle kulaktan kulağa fısıltı halinde gider en sondaki çocuk cümleyi yüksek sesle tekrarlar. Cümle değişime uğramışsa çocuklar buna güler. Bu oyun birkaç sıranın yarışması halinde de yapılabilir. Hangi sıra cümleyi çabuk ve doğru olarak iletiyorsa o sıra oyunu kazanmış demektir.

4. Öt kuşum öt: Bu oyun kalabalık bir grup tarafından oynanır. Bir kişi başkan seçilir. Yine bir kişide ebe olur. Ebenin gözleri bağlanır. Başkan yönetiminde çocuklardan birisi ebenin önüne getirilir. Ebe bunu elleriyle yoklar. Tanıyamazsa "Öt kuşum öt" der. Çocuk sesini değiştirerek kuş taklidi yapar. Ebe onu tanımaya çalışır. Tanıyamazsa başka biri çağrılır. Ve ebe değiştirilir. Oyun böylece devam eder.

5. Ayak yere basmaz: Oyuncular arasında bir ebe seçilir. Diğerleri oyun alanında serbest olarak dağılır. Ebe ayakta olanları kovalamaya başlar. Diğerleri de kendini kurtarmak için ayaklarını yerden kesmeye çalışır; yüksekçe bir yere çıkar kurtarmak için ayaklarını yukarı kaldırır. Ebe bunları vuramaz. *Not: İki defa ebelenen oyun dışı edilir.*

6. Kurt, koyun ve kuzuları: Çocuklar, 8-12 kişiyi geçmemek üzere birbirinin arkasına sıralanır. Herkes önündekinin belinden sıkıca kavrar. Öndeki oyuncu geridekilerin koruyucusudur (koyun). Bunun arkasındakiler (kuzular)dır. Koyunun karşısında bir kurt bulunur. Bu en arkadaki (kuzu)yu kapmak ister. Oyuna başlanınca, öndeki koruyucu (koyun) kollarını yana açar, kurdun arkadaki kuzuya dokunmasını engellemek ister. Kurt da öndekini şaşırtmak ve kuzuyu kapmak için zikzaklı koşmalar yapar. Bu arada kuzular birbirlerinin bellerinden tutarak kopmamaya çalışır. Belli bir süre içinde kurt kuzuya el değdirirse oyunu kazanmış olur.

7. Köşe kapmaca: (Ormanlık ve ağaçlık yerlerde köşeler, birer ağaç gövdesi olarak seçilir. Düz oyun yerlerinde ise işaretlerle köşeler belirtilir.) Köşeler beşi geçerse, ebe sayısı artırılır. Çocuklar birer köşe tuttuktan sonra başkan: - Arılar (kelebekler, kuşlar v.s. sözler de söyliyebilir), hazır mısınız? der ve: Köşe değiştir! diye bağırır. Bütün oyuncular birer köşe değiştirirken, ebeler de boş bir köşe kapar; açıkta kalan ebe olur.

8. Saklanbaç: Çocuklar arasından bir ebe seçilir. Diğerleri, ebenin sayacağı belli bir sayı içinde oyun yerinde saklanmaya çalışır. Ebe arkadaşlarını ararken, onun uzaklaşmasından faydalanıp saklandığı yerden çıkarak koşar ebenin sayı saydığı yere elini değdirerek "SOBE" der ve oyunu kazanmış sayılır. Oyuncular bu şekilde ebeye görünmeden sobelemek isterler bu sırada ebe tarafından görülürse ebe onu sobeler, ebe tarafından sobelenenler birden fazla ise aralarında sayışarak biri ebe olur.

9. Birdirbir: Oyuncular arasında bir ebe seçilir. Bu gövdesini öne büker, elleriyle bacak bileklerinden tutar. Oyun başkanı (lider) BİRDİRBİR, diyerek ebenin sırtına ellerini koyar ve atlar. Diğerleri de başkanın söylediğini tekrarlar ve yapar. Ebe: İkidir iki, olur tilki,/ Üçtür üç,

yapması güç,/ - Dörttür dört, kuş gibi öt,/ - Beştir beş, aldım bir eş,/ - Altıdır altı, yaptım kahvaltı,/ Yedidir yedi, el sırtına değdi,/ Sekizim seksek (Lider atladıktan sonra sekerek gider, oyuncular bunu izler)./ Dokuzum durak (Lider ebenin sırtından atlar ve olduğu yerde kalır; diğerleri de atlarken arkadaşlarına değerse ebe ile yer değiştirir). / Onum orak, biçmeyen ebe,/ Onbirim yağlı çörek,/ - Onikim tuzlu çörek... Oyun bu şekilde devam eder.

10. Gölgeye basma oyunu: *(Güneşli havalarda oynanır.)* Çocuklar, bahçede dağınık olarak yer alır. Aralarından bir ebe seçilir. Bu, oyuncuları kovalarken kimin gölgesine basarsa onu ebe yapar ve kendisi ebelikten kurtulur. Gölgesine basılan çocuk elini yukarı kaldırarak kendisini arkadaşlarına tanıtır. İki defa gölgesine basılıp ebe olan oyuncu oyun dışı edilir. Yorulanlar gölgede dinlenir.

11. Sopalı kovalamaca: Oyuncu sayısı 25 kişiyi geçerse oyun üç ebe ile oynanır. Üç ufak sopa çocuklara verilir. (Uzunluk 30 cm. kadar) Ebe sopa tutanları kovalar ve elinde sopa varken vurulursa ebelenmiş olur. Sopa tutanlar bunun için, yakalanacağı sırada sopayı başka bir arkadaşına vermelidir. Bu sefer ebe sopa tutanı kovalar. Sopa ile iki defa yakalanan çocuk, ikinci bir oyuna kadar oynayamaz. *(Not: Sopayı atmamak, eline vermek gerekir.)*

12. El tut kurtul: Çocuklar arasından iki ebe seçilir. Diğerleri oyun alanına serbest olarak dağılır. Oyuna başlama işareti verilince ebeler tek olanları kovalamaya başlar. Vurulacağını anlayan bir arkadaşının elinden tutar, böylece ebe olmaktan kurtulur. Tek olarak yakalanan ebe ile yer değiştirir. İki defa ebelenen, oyun dışı olur. *(Not: Ebeler kendilerini arkadaşlarına tanıtmak için vurulduğu zaman bir kolunu yukarı kaldırır ve "Ben ebeyim" der.)*

13. Elim dokunduğu yerde: Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Diğerleri oyun alanında serbest olarak yerlerini alır. Oyuna başlanınca ebe, arkadaşlarını kovalamaya ve birisini ebelemeye çalışır. Bu arada kime vurursa, ebenin vurduğu yere bir elini koyarak diğerlerini kovalamaya başlar, örneğin: Ebe oyuncunun sırtından vurmuşsa, vurulan bir elini oraya koyar ve bundan sonra arkadaşlarını kovalamaya başlar. Ebe arkadaşını bacağından vurmuşsa vurulan bir elini buraya koyar ve koşabildiği kadar diğerlerini kovalar.

Aydın, Alâettin (1972). Köy çocukları ve oyun. *Folklora Doğru.* Mart-Nisan-Mayıs 1972, Sayılar 22-23-24, Sayfa 37-40.

[Yazar, Doğu Karadeniz'in Beşikdüzü köylerinden derlediği çocuk oyunlarının yörenin folkloruyla ve sporlar bağlantılı olduğunu belirtmektedir. ***ed.notu****]*

KÖY ÇOCUKLARI VE OYUN

1. Zifir oyunu: Sekiz on kişiden öne çıkar, para ile önce yazı-tura (kura) atarlar. Kazanan taraf önce seçme hakkını alır. Oynayacak çocuklar arasından en iyilerini seçme avantajına sahip olur ve aşağıdaki sözlerle seçme başlar: Ben benim (birinci) / Ben de benim (ikinci) / Bana bir eş bul (birinci) / Al beğendiğini (ikinci). Birinci, en beğendiği iyi oyuncuyu alır, bir o, bir öteki alarak iki grup teşkil edilir. Zifir oyunu düz bir sahada oynanır. Top sahalarının orta yuvarlak çizgisi şeklinde, ya taşlarla veya ağaç dalları kırılıp, daire şeklinde dizilerek, geniş ve yuvarlak saha yapılır. Sonra yün ipten, bez parçalarının dışı iyice sarılarak, elde tutulup atılabilecek bir top yapılır. Oyun iki kişi arasında başlar. Bir tanesi topu eline alarak, karşı guruptan birinin yuvarlak saha içine girmesini bekler. Oyunda grupların galibiyet ve mağlûbiyet esasına dayanıldığından, içerdeki vurulmamak, daire dışındaki de vurmak için dolanır. Dış oyuncu daire içine giremez, girerek vurmak sayılmaz. İç oyuncu ise daireden dışarı çıkarak kendini koruyamaz, ancak, daire içinde kendisini koruyabilir. Eldeki topla dış oyuncu içerdekine oyun kurup yaklaştığını anda vurmaya çalışmak için dönmeye başlar. İçerideki oyuncu ise ondan kaçar ve çalım atarak harekete geçer. Bu oyunun sonunda vuran veya vurulan tespit edildiğinde aşağıdaki şekilde cezalandırılırlar. Dış oyuncu topu atar da vuramazsa oyundan elenir ve bekler, yerine kendi gurubundan bir başka oyuncu topu ele alır, oyun devam eder. Eğer içerideki oyuncuya top değer ve vurulursa bu sefer iç oyuncu çıkar ve yerine bir başka arkadaşı girer. Böylece oyun bitince hangi tarafın galip geldiği meydana çıkar ve galip gelen birer kişi alarak, başında emreder, verdiği cezayı galibiyet sevinciyle izler. Mağlûp oyuncu sol elini ensesinden uzatarak sağ kulağını tutar, alır, oyun devam eder. Eğer içerideki oyuncuya bir başka oyuncu topu eder ve bu duruşu hiç bozmadan yirmi defa olduğu yerde dönmek suretiyle cezasını tamamlamaya çalışır. Bu oyun saatlerce devam eder ve daire içinde koşma, geri manevra ve eğilerek dönme hareketiyle, böylece köy çocukları günlük spor hareketlerini de tamamlamış olurlar.

2. Deynek tenme oyunu: Bu oyun daha başka türlü bir oyundur. Önce dayanıklı bir ağaç dalını keserler. Bu dalın güzel bir elden geçmesiyle, baş kısım iri ve budaklı yeri olarak , yumruk şeklinde, daha aşağıya doğru hafiften incelerek yontulur. Boyun elli, seksek santim arasında olur. Kırılmayan dayanıklı ağaçlardan yapılır. Topaçlı olan baş kısmına da ayakkabılara çakılan başlı çivilerden (kabara) vurularak (deynek) tamamlanır. Bu oyun geniş bir alanda veya yaylalarda düz arazi olan çimlerin üzerinde ekseriya oynanır. Beş on köy çocuğu bir araya gelerek, her çocuğun elinde bir deynek vardır, oyuna başlarlar. Tenme, tekerleme anlamındadır. Oyuncu deyneğin baş kısmını yere vurarak, elinden bırakır ve hızla onu fırıldak gibi dönmesini sağlar ve deynek bu hızla yüz yüzelli metre kadar ileriye doğru yol alır. Zıplaya zıplaya giden deynek kendi istikametinde, hızı kesildiği yerde kalır. Bunu diğer oyuncular izler, ancak en geride kalan oyuncunun deyneği dayak yemeye mahkûmdur. Buna, koç vurma denir. Gerideki deynekten bir ilerdeki, oyuncusu tarafından elle tutularak, nişan alır ve en arka deyneğe atar, değdirebilirse, oyunun şartına göre, onbeş koç vuruşu yapar. Geri deynek yerde yatar ve başlar onu döğmeye öteki deynek sahibi. Bunda gaye geri kalan deyneği iyice hırpalamak veya belden kırarak oyun harici etmektir. Deynek başına vurulan gabaralar (çivi) da işte bu maksatla, vurdukça yara açsın diyedir. Diğer deynekler sahiplerinin elinde sıra ile vurmaya devam ederler. Bu esir deynek aldığı yaralarla kırılmazsa, tekrar oyun başlar bu şekilde saatlerce devam eder gider. Bu oyunda kol hareketi ve nişan alma spor bakımından çok faidelidir, oyuncu bir gözünü kapar ve öteki gözü ile nişan alır sonra hızla yerdeki deyneğe, kendi deyneğini elinden bırakarak indirilir. Bir başka yönüyle de mağlûbiyetin acısını, galibiyetin sevincini tatdırır çocuklara.

3. Ebe oyunu: Bu oyun, çocuklar arasında birkaç kişi birlikte oynanan bir oyundur. Beş kişi iseler, bunlardan bir tanesi bir ağacı veya bir taşı ebe olarak seçer, iki elini ebeye koyarak olduğu yere (yumulur) çöker. Diğer dört oyuncu aç ağzını yum gözünü, birden elliyle kadar say diyerek saklanırlar. Kendilerini gizleyebilecekleri fundalıklara veya yaprak aralarına saklarlar. Saklananlardan bir tanesi (en uzaktarki) ebeye seslenir: Saklanan Ebem seni sine sine kim gördü./ Ebe - Ayşe gördü./ Saklanan- Ara da bul der, ve ebe hem ebesini korur hem de saklananlar aramaya başlar ki, ebe taşından fazla da ayrılamaz çünkü; ebeyi bir başkası kapmasın diye. Arama esnasında saklananlardan bir tanesini görürse, onu yakalamaya koşar, ancak; ebe taşına koşuyorsa mutlaka ebe, onu yakalaması ve el değmesi gerekir, aksi halde diğeri yakalanmadan ebeye ulaşır da el değerse, ebeci cezalandırılır. Bu ceza, ya tek ayak üzerine sek sek yapmak (beş dakika dolaşmak) veya bir mesafe tayin edilerek oraya kadar hızla koşup getirmek gibi olur. Bu almazda, ebe rakibini yakalarsa o zaman o geçer ebeye. Bu oyunda hareketli olarak geçtiği için, atletizme benzer ve spor yapmış olurlar.

Sarı, Ergün (1972). Sayışmacalar, *Türk Folklor Araştırmaları*, 14 (274), 6295-6296.

SAYIŞMACALAR

A) Sayışmaca nedir?

Sayışmaca; çocukların, oyun başlangıcında ebe seçiminde; oyun içerisinde rol dağıtımında aralarında çıkması muhtemel olan anlaşmazlıkları gidermek için başvurdukları bir çözüm yoludur.

B) Sayışmaç nedir?

Sayışmaç, sayışmacada kullanılan, oyun başlangıcında, oyuncular arasında, ihtimaliyet esaslarına dayanan, bir eşitlik sağlamak gayesiyle kullanılan ve genellikle çocuk zekâsının ürünü olan sözlerin tümüne verilen addır.

C) Sayışmaçların genel nitelikleri nelerdir?

Sayışmaçlar anlamlı olabildikleri gibi anlamsız da olabilirler. Kimisi uyaklı mâni biçimindedir. Kimisiyse düzyazısaldır. Bütün bunlara rağmen tüm sayışmaçlarda ortak öge, hepsinin kelimelerin çeşitli biçimlerde kullanılmasıyla elde edilen ses oyunlarından meydana gelmiş olmasıdır.

Ç) Bir "tekerleme" türü olarak sayışmaç

Tekerleme, bilindiği gibi genellikle belirli bir konudan, ses oyunlarıyla elde edilen şiirselliğe sahip, şaşırtıcı bir takım imgelerin yanyana sıralanmasından oluşan bir halkbilim türüdür. Yukarıda yaptığımız tanım gereği sayışmaçlar da bu anlamda birer tekerlemedir. Ancak tekerlemeler içerisinde en bağımsız olanı, kendisine özgü bir havası en çok bulunanıdır.

D) Sayışmaca nasıl yapılır? Ya da sayışmaçların kullanılışları?

a) Sayıçmaçların biçimsel olarak kullanışı: Sayışmacada sayışmayı yapan kişi sayışmacı: 1) Ya kelime kelime, 2) Ya da hece hece okur. b) Sayışmaçların rol dağıtımında kullanılışı: 1) Sayışmaç bir kere okunur. Son kelime yada hece kime isabet ederse o kişi ebe (ya da arzulanan role) seçilir. 2) Ya da sayışmaca oyuncu sayısından bir eksik yapılır. Son kalan ebe olur ya da arzulanan role seçilir.

Aşağıda, çeşitli dönemlerde derlediğimiz sayışmaçların bir kısmını sıralıyoruz. Bir başka yazımızda elimizdeki diğer sayışmaçlarla birlikte bunların konu ve yapı yönünden tahlil ve tasnifini yapmaya çalışacağız: 1 Bir iki/ Kırmızı tilki/ Fındık fıstık/ Kadifeden yastık/ Alçık balçık/ Sen çık. 2. Küçük bir kemanım var/ Oturunca oturur/ Kalkınca kalkar/ Süzülünce süzülür/ Büzülünce büzülür/ Darılınca darılır / Barışınca barışır/ Aslan geliyor/ Kaplan geliyor/ Kimi seçiyor. 3. İnci minci/ Kim birinci/ Çarşıdan aldım pirinci/ Benim babam demirci. 4. Ellem bellem/ Cimcim kalem/ Atma yitma/ Seni kara/ Beni kara/ Gel çikalum/ Maskara. 5. Oo, iktimikti şiktimo/ Ami fami domino/ İlkti mikti romatiki/ Boynuz moynuz saç. 6. Oo, Allahtan başlıyorum/ Kim çıkacak bilmiyorum/ Bir iki üç dört... (Anlaşmaya göre sayışma yapan bir sayıya kadar sayar. O sayıya göre -yukarıda belirttiğimiz kurallar çerçevesinde- oyuncular arasında görev dağıtımı yapılır.). 7. A, a, asma/ Bebeğime basma/ Z, z, zümbül/ Menekşe gül. 8. Oo, pisi pisi pambuk/ İbrisine sanduk/ Gittum deve yolina/ Deve yoli bit Pazar/ Bit pazarda ayı var/ Ayı beni korkuttu/ Kulağımı soğuttu/ Anzara vinzara/ Çek beni kantara.

x x x

Bayrı, Mehmet Halit (1972). *İstanbul Folkloru*, içinde. Ankara: Eser Yayınları, 256 s.

ÇOCUK OYUNLARI

1.Köşe kapmaca: Bu oyun, en az üç çocuk tarafından oynanır. Önce çocuklardan en büyüğü veya ötekilere sözü geçen çocuk taş tutar, ebeyi tayin eder. Taş tutmak şöyle olur: Taş tutacak çocuk, yerden küçük bir taş alır, ellerini arkasına götürerek kimseye göstermeden bu taşı avuçlarından birinde saklar, sonra parmaklarını yummuş olduğu halde ellerini arkasından alır, kollarını ileriye, karşısında bulunan çocuğa doğru uzatır, taş tutulan çocuk duraksar, biraz düşünür, taşı saklıyanın yumruklarını dikkatle muayene eder, kararını verir, taşın bulunduğunu tahmin ettiği eli açtırır. Yahut: Ya bundadır ya şunda / Helvacının kızında, mısralarını hususî bir ahenkle okuyarak mısraların ilk durağında taş tutanın bir elini, son durağında diğer elini işaret eder, taşın hangi avuçta olduğunu keşfe çalışır. İkinci mısranın son durağında hangi eli işaret etmişse onu açtırır, saklanan taş açtırdığı elde çıkarsa ebelikten kurtulur. Her çocuğa taş tutulduktan sonra taşı bulamıyanlar birkaç kişi olursa tekrar taş tutulur. En nihayette taşı bulamıyan çocuk ebe olur. Köşe kapmaca oynıyanlar arasında nispeten büyük veya diğerlerine sözünü dinletecek bir çocuk yoksa, en nihayette taşı bulamayıp ebe olan tarafından taş tutan çocuğa da taş tutulur. Bu çocuk eğer ilk defada taşı bulamazsa bunlar birbirine tekrar taş tutar, böylece ebe tayin olunur. Ebe

belli olduktan sonra çocuklar birer sokak köşesi seçerler. Oynıyan çocukların sayısı çoksa ve oynadıkları yerde çocuklara yetecek kadar köşe bulunmazsa, bir kapı önü veya iki binanın birbirine bitiştiği nokta, iki pencere arası, sokakta bulunan ağaçların yanı gibi yerler de köşe itibar edilebilir. Çocuklar köşelerini tuttuktan sonra ebe bunlara nazaran orta bir noktada durur ve çocuklar ebe tarafından tutulmamağa çalışarak birbirleriyle durmadan köşelerini değiştirirler. Köşesini değiştirirken ebe tarafından tutulan çocuk köşesini kaybederek ebe olur, eski ebe de yenisinin köşesine geçer. Bu suretle belli olmıyan bir müddet devam eden oyun çocuklar yorulunca, yahut bıkınca nihayet bulur. Oyun sırasında dikkati çeken cihet, çocukların ebeyi şaşırtmak ve selâmetle köşelerini değiştirmek için yaptıkları gösteriş veya sahte hareketlerdir. Bu hareketlerle çocuklar ebeyi aldatırlar, onu başka bir yere baktırarak korkmadan köşelerini değiştirirler. Köşe kapmacayı on dört, on beş yaşına kadar olan çocuklar oynarlar, daha büyükler bu oyunu kendileri için az görürler. Kız çocukları bu oyuna pek seyrek katılırlar.

2. Saklambaç: Saklambaç, en az iki çocuk tarafından oynanır. Bu oyunda da köşe kapmacada olduğu gibi taş tutularak önce ebe tayin edilir. Ebe olan çocuk, kollarının dirsekten aşağı kısımlarını birbiri üzerine getirir, sağ eliyle sol dirseğini, sol eliyle sağ dirseğini tutar, bir duvara döner, kollarını bu suretle duvara dayar, kollarının birbiri üzerinde bulunan dirsekten aşağı kısımlarına gözleri kapanacak, etrafı görmiyecek şekilde başını koyar. Bu iş bitince oyuna katılan çocuklar sağa, sola dağılır, her biri uzak, yakın bir yere teker teker, yahut ikişer üçer gizlenirler. Çocuklar saklanıncaya kadar ebe yerinden kımıldamaz, çocuklar dağılmadan önce aldığı vaziyette kalır. Oyuna katılanlar saklandıktan sonra: - Oldu bitti, diye haykırırlar. «Oldu bitti,» «Saklandık, gel bizi bul» demektir. Ebe, «Oldu bitti» seslerini işitince, başını kollarından kaldırır, kollarını duvardan alır, saklananların seslerini dinler, «Oldu bitti» nidasının ne taraftan geldiğini tayine çalışır, sonra münasip gördüğü cihete doğru yürür, arkadaşlarını arar. Bazı ebeler, çocukların saklandıkları yerleri tayin edemez, koşar, uğraşır yorulurlar. O zaman ya bir söz, yahut bir gülüş veya bir hareket imdadına yetişir, çocukları bulunduğu yerlerde bastırmağa muvaffak olur. Bazı ebeler de kurnazlık eder, çocuklar saklanmak için dağılırken başını kolları üzerine hafifçe oynatır, oyuna katılanların ne tarafa gittiklerini görür, «Oldu bitti» işaretini alınca hemen o tarafa doğru koşar, saklanılabilecek yerleri arar, arkadaşlarını eliyle koymuş gibi kolayca bulur. Bir kısım ebeler buna lüzum görmez, çocukların ayak seslerinden nereye gittiklerini anlar, saklananlar «Oldu bitti» diye haykırınca onları zaten kararlaştırdığı tarafta arar. Ebe tarafından ilk bulunan çocuk oyunu kaybederek ebe olur. İki üç kişi bir yerde saklanmışsa, bunlardan ebenin ilk gördüğü çocuk oyunu kaybedip ebe olur.

Saklanan çocuklardan biri ebe tarafından bulununcıya kadar herkes gizlendiği köşede beklemeğe mecburdur. Ebe, saklananlardan herhangi birini bulunca, keyfiyeti sevinçle: Ebe var, diye ilân eder. O zaman diğer çocuklar meydana çıkarak yeni ebenin etrafında toplanırlar ve aynı şekilde oyuna devam ederler. Erkek çocukların oynadığı saklambaç oyununa kızlar seyrekçe katılırlar. Bununla beraber kızların da başlı başına saklambaç oynadıkları vardır. On beş yaşından yukarı çocuklar saklambaç oynamazlar. Bu oyun da «Köşe kapmaca» gibi onlara basit görünür.

3. İp atlama: Bu oyun, hemen hemen kız çocuklara mahsus gibidir. İp atlıyan erkek çocuklara şimdiye kadar pek az tesadüf edilmiştir. Kızlar, bu oyunu sokakta birkaç çocuk bir arada oynayabildikleri gibi, evlerinin bahçesinde veya avlusunda yalnız olarak da oynayabilirler. Çok sade olmakla beraber bu oyunun dört şekli vardır: İpi kendi eliyle çevirerek atlamak. Başkaları tarafından çevrilen ipten bir çocuğun atlaması. Başkaları tarafından çevrilen ipten iki çocuğun atlaması. Yine başkaları tarafından çevrilen ipten iki çocuğun karşı karşıya atlaması. Birinci şekilde ip atlıyacak çocuk, boyıyla mütenasip uzunca bir ip alır, bunu iki eliyle uçlarından tutar, döndükçe bir daire teşkil edecek surette ipi çevirerek başının üzerinden ve ayaklarının altından geçirir. İp ayaklarının altından geçerken hafifçe zıplayarak iki ayağının yere temasını keser. Bu oyunda ipin iyi çevrilebilmesi için nispeten kalın olması ve her çevrilişinde mutlaka yere temas ettirilmesi şarttır. İkinci şekilde, atlıyacak çocuğun boyiyle mütenasip uzunca bir ipin iki ucundan başka başka iki çocuk tutar, ip atlıyacak çocuk öncekilere nazaran merkezî bir noktada, fakat ipe üç beş adım kadar uzakta durur, çocuklar ipi bir daire teşkil edecek surette çevirirler, atlıyacak çocuk, ipin havada bulunduğu sırada ileri doğru atlıyarak zıplamağa başlar ve her zıplayışında ip ayağının altından geçer. İp atlıyanın ayağına takılıncıya kadar oyun devam eder. Bunda ipin düzgün çevrilmesi, her çevrilişinde herhalde yere temas ettirilmesi lâzımdır. Üçüncü şekil, ikincinin tamamiyle aynıdır. Yalnız bunda ip çevrilirken bir çocuk yerine iki çocuk yanyana atlar. Bu şekilde maharet atlıyanlardan çok ipi çevirenlerdedir. Dördüncü şekil, üçüncü şekle benzerse de, bunda atlıyan çocuklar yanyana değil, biri ipin sağında, öteki solunda birbirine karşı dururlar. Bu şekilde ipi çevirenlerle beraber atlıyalanın da maharet sahibi olmaları icap eder. Bunlardan başka, bir de bütün bu oyun şekilleri çift iple tatbik olunur ki, bu çok iyi oyuncuların işidir. Öyle olur olmaz her çocuk çift iple atlıyamaz. Kız çocuklar arasında ip atlama oyunu çok yayılmıştır. Öyle ki ip atlamıyan kız çocuğa tesadüf edilemez denilebilir. Bununla beraber bazı erkek çocuklar da kız arkadaşlarının hatın için bu oyuna katılırlar.

4. Çember çevirmek: Çember, ağaçtan veya demirden yahut telden bir dairedir. Bazan bu dairenin içi diklemesine birbirini kesen ipten veya telden iki kuturla dörde ayrılır. Çember ağaçtan olduğu taktirde daireyi teşkil eden ağaca, yine ağaçtan diğer daireler eklenerek iki, üç, dört, hattâ beş katlı çemberler yapılır. Bu çemberler, bir katlılardan daha çok dayanıklı olur. Çocuklar dört beş yaşlarından başlıyarak on beş, on altı yaşlarına kadar çember çevirirler.Çember çevirmek, çocuk oyunlarının en kolayı sayılır. Çember çevirecek çocuk, yarım metre uzunluğunda, yahut biraz daha uzun veya kısa bir değneği sağ eline alır, çemberi düz veya mail bir satıhta şakulî bir vaziyette bırakır, çember yuvarlanmağa başlayınca durmasına ve devrilmesine meydan vermemek için elindeki değnekle vurarak çemberin arkasından koşar, bir arızaya uğrıyarak devrilip düştüğü halde çeviren çocuk çemberini kaldırır ve oyununa devam eder. Çember bir çocuk tarafından çevrildiği gibi, birkaç çocuk bir araya gelerek çember yarışı da yapabilirler. Çember yarışında çocuklar, yukarıda tarif ettiğimiz şekilde çember çevirerek birbirlerini geri bırakmağa çalışırlar. Başka bir çember çevirme şekli de şudur: Kalınca bir telin ucu, içinde çemberin devredebileceği şekilde kıvrılır, çember satıh üzerinde bırakıldıktan sonra çemberi teşkil eden daire telin kıvrılan kısmiyle geriden takip edilir. Bu şekilde çember çevirmekte pek sürat aranmaz. Bunlardan başka bir de henüz yürüyen çocuklara mahsus çemberler vardır. İki tel kuturla satıhları raptedilmiş olan bu çemberlerin kuturlarının birbirini kestiği noktaya dayanan bir ahşap kolu ve yine bu noktada bir çıngırağı bulunur. Çocuk, kolu tutarak çemberi sevkeder Çemberin her devrinde kolun üzerindeki çıngırak çalar. Çemberin bu şeklini çocuklar ancak üç, dört yaşına kadar kullanır. Çember çevirmek hem erkek hem de kız çocukların oyunudur. Erkek ve kız çocukların hep bir arada çember çevirdikleri hoş bir manzara teşkil eder. Çember çevirmek çocuklar için iyi bir oyun sayılır. Onun için ana ve babaların çocuklarını en çok teşvik ettikleri oyun da budur.

5. Elim üstünde kalsın: Elim üstünde kalsın, çocukların nihayet dokuz, on yaşlarına kadar oynadıkları pek sade bir oyundur. Bu oyun, herhangi bir çocuğun arkadaşının omuzuna veya başka bir yerine elini hafifçe temas ettirerek «Elim üstünde kalsın» demesiyle başlar ve öteki çocuğun aynı tarzda mukabele etmesiyle devam eder. İlk defa «Elim üstünde kalsın» diyerek arkadaşının bir yerine elini temas ettiren çocuk, bazan bu hareketi müteakip kaçar, öbürü onu kovalar, yetişebilirse mukabele eder, yetişemezse, yahut mukabele etmezse oyun nihayet bulmuş olur. «Elim üstünde kalsın» diye elini arkadaşının bir yerine temas ettiren çocuğun, bu teması şiddetlendirmesi dolayısiyle bu oyunda bazan kavga çıkar, çocuklar darılarak birbirinden ayrılırlar. Bu netice, oyunun çocuklarda birbirinden

üstün gelmek duygusunu uyandırdığını göstermesi itibariyle dikkate şayandır.

6. Tek mi, çift mi?: Bu oyun, avuçta saklanabilecek herhangi bir madde ile oynanır. Bu madde, çok kere fındık, leblebi, fıstık, badem, şeker, kuru üzüm gibi yenecek şeylerden ve nadir olarak da bilyadan ibarettir. Fakir mahalle çocuklariyle evinden dışarı çıkarılmıyan ve ancak uzun fasılalarla oyun fırsatı ve oynıyacak arkadaş bulabilen sakin çocukların düşkün oldukları bu oyun pek basittir. İki çocuktan biri, daha doğrusu yukarıda saydığımız maddelerden birini yanında bulunduran çocuk, bunlardan birkaçını avucunda saklar, sonra eli kapalı olduğu halde kolunu ileriye doğru uzatarak sorar: Tek mi, çift mi? Bu soru karşısında kalan çocuk biraz düşünerek veya atılgan tabiatlı ise hiç düşünmeden cevap verir: - Tek, yahut çift, der. O zaman diğer çocuk kolunu kendine doğru çekerek elini açar ve avucunda ne varsa onu saymağa başlar. Saklanan madde, arkadaşının söylediği gibi çift veya tek sayıda çıkarsa, bunları saklamak hakkını ona bırakmağa mecbur olur. Aksi halde oyun, anlattığımız surette tekrarlanır. Çocuklar bu oyun esnasında bir taraftan da avuçlarında sakladıkları maddeyi yemekle meşgul olurlar. Oyunun müddeti olmadığı gibi, kaybedildiği takdirde teessür verecek, kavgaya sebep olacak bir ciheti de yoktur. Onun için «Tek mi, çift mi?» çocuk oyunları içinde en masumu telâkki edilebilir. Bu oyunun, çocuğunu oyalamak, avutmak istiyen genç annnelerle çocukları arasında oynandığına da rastlanmıştır.

7. Yumurtalı tavuk: Bu oyun, en az üç çocuk taafından oynanır. Çocukların erkek veya kız olması arasında fark yoktur. Oyuna başlarken çocuklar, bir ebe seçerler. Ebe seçmek, köşe kapmaca ve saklambaç oyunlarında olduğu gibi taş tutmak suretiyle yapılır. Ebe seçmek için başka bir usul de, havaya para atmak ve yere düşen paranın üzerine ayakla basarak oyunculara tuğralı veya yazılı taraflardan hangisinin üste geldiğini sormaktır. Paranın üste gelen tarafını bilen çocuk ebelikten kurtulur; bilmiyen çocuk ebe olur. Paranın hangi tarafının üste geldiğini bilmiyen çocuklar birkaç tane ise, para tekrar havaya atılarak, bunlardan en nihayette paranın yüze gelen tarafını bilmiyen çocuk ebe bırakılır. Yumurtalı tavuk oyununda bu iki tarzdan biriyle seçilen ebenin gözleri bağlanır, yahut oyuncu çocuklar kendisinden ayrılarak başka bir tarafa gider. Bundan sonra önce hazırlamış oldukları bir lâstik veya meşin topu, yahut top şekline konmuş bez parçalarını bir köşeye, bir duvar dibine, bir taş altına, hasılı kolayca bulunamıyacak bir yere saklarlar. Bu iş bitince çocuklardan her biri ellerine düz satıhlı ikişer taş parçası alırlar ve bunları birbirine çarparak hep bir ağızdan: Yumurtalı tavuk / Yumurtalı tavuk / Yumurtası nerede / Folluktadır follukta. Diye haykırmağa başlarlar. Arkadaşlarının sesini duyan ebe, hemen

gözlerindeki bağı çözüp atar, yahut arkadaşlarından ayrı ise onların bulunduğu yere gelir. Çocuklar, ellerindeki taşlan birbirine vura vura yukardaki güfteyi muayyen bir beste ile tekrarlarlar. Bu arada küme halinde veya ayrı ayrı öteye beriye giderek bir köşede, bir duvar dibinde, bir çukur başında taşlarını birbirine çarpıp: Gıt gıt gıdak / Gıt gıt gıdak, tarzında tuhaf sesler çıkarıp yumurtlıyan bir tavuğu taklit ederler. Bu hareket, ebeyi şaşırtmak, saklanan topu ona buldurmamak, hasılı uğraştırmak, üzmek, yormak içindir. Ebe nihayet topu bulunca, çocuklar çil yavrusu gibi dağılır, her biri bir tarafa kaçmağa ve ebe de elinde top olduğu halde bunların arkasında koşmağa koyulur. Ebe çocuklardan birine yaklaşmak imkânını bulursa elindeki topu bu çocuğa atar. Top çocuğa değdiği takdirde ebe olan çocuk ebelikten çıkar ve onun yerine topla vurulan çocuk ebe olur, eğer top çocuğa değmiyerek yere düşer ve kovalanan çocuk bunu alıp kaçmağa muvaffak olursa yine ebelikte kalır. Kovalanan çocuğa değmiyerek yere düşen top, tekrar ebe tarafından alınırsa, ebe çocukların kovalamakta devam eder. Oyun esnasında kovalanan çocuklardan biri yere düşse dahi ebenin kendisine topla vurmağa hakkı vardır. Bu oyunun zevkli, heyecanlı olabilmesi için oynıyan çocuk sayısının çok olması lâzımdır.

8. Körebe: Körebe oyunu, kız, erkek, on, on iki çocuk bir arada bulunduğu takdirde oynanabilir. Bu oyunda da herşeyden önce taş tutmak veya havaya para atmak suretiyle ebe tayin olunur. Ebe belli olduktan sonra bir mendil veya yemeni, yahut temiz bir bezle ebenin gözleri bağlanır. Ebenin gözleri bağlanırken dikkat edilecek cihet, mendilin, yemeninin, yahut bezin altından çocuğun dışarıyı görmemesini temindir. Ebenin gözleri bağlandıktan sonra çocuklar onun etrafında halka teşkil edecek surette toplanırlar ve hususî bir ahenkle şu sözleri söylerler: Türkü söyler döneriz/ Bil bakalım biz kimiz/ Elinde değnekle/ Göster bizi körebe Çocuklar bu sözleri söylerken teşkil ettikleri halkayı bozmaksızın ebenin etrafında dönerler. Ebe bu sırada bazan arkaya, bazan öne, bazan sağa, bazı da sola çevrilerek elini çocuklara doğru uzatır ve tutabildiği çocuğun başını, yüzünü, üstünü yoklar, eğer kim olduğunu anlıyabilirse derhal yüksek sesle haykırır: Ahmet sensin. Eğer yakaladığı çocuğu hakikaten tanımışsa ebe, ebelikten çıkar ve yerine yakalanan çocuk ebe olur. Eğer yakaladığı çocuğu tanıyamazsa, yukarıdaki türküye çocuklar tekrar başlar ve ebenin etrafında dönmekte devam eder. Ebe çocuklardan birini hemen yakalar ve çabucak tanırsa, ebenin gözlerindeki bağın altından dışarıyı gördüğünü iddia eden çocuklar bulunur. O zaman ebenin gözleri çözülerek yeniden ihtimamla bağlanır, herkes ebenin etrafını görmediğine kanaat getirdikten sonra oyuna devam edilir.

9. Yağ satarım: Bu oyunda da diğerlerinde olduğu gibi önce ebe tayin edilir. Bundan sonra çocuklar bir halka halinde yere oturur veya çömelirler. Halkanın ortası boş kalır. Ebe olan çocuk büyükçe bir mendilin ucunu düğümliyerek eline alır. Buna «Tura» derler. Ebe turayı arkasında mümkün olduğu kadar saklıyarak çocukların teşkil ettiği halka etrafında dolaşmağa başlar ve dolaşırken hususî bir ahenkle şu sözleri söyler: Yağ satarım/ Bal satarım/ Ustam öldü/ Ben satarım. Ebe bu sözleri söyleyip dolaşırken halka halindeki çocuklar, çok uyanık davranmak mecburiyetindedir. Onun için bunların her biri ebenin hareketlerini dikkatle takip eder, elleriyle de arkalarını yoklarlar. Ebe dolaşırken elindeki turayı çocuklardan birinin arkasına sessizce bırakır ve tekrar, fakat bu defa daha çabuk dolaşmağa başlar. Arkasına tura bırakılan çocuk bunun farkına varırsa ayağa kalkarak turayı alır ve ebenin ardından koşmağa başlar. Ebe eğer kabil olursa turayı alan çocuk kendisine yetişmeden onun yerine oturur. Eğer oturmadan turayı alan çocuk yetişirse tura ile ebenin arkasına şiddetle vurur. Ebe oturduktan sonra turayı alan çocuk onun yerine ebe kalır. Yukarıda anlattığımız tarzda tekrarlanarak oyun devam eder. Bu oyunda arkasına tura bırakılan çocukların her defada değişmesi şart değildir. Ebe bir çocuğun arkasına turayı bırakıp kendisi onun yerine oturduktan sonra tekrar oyun başlayınca yeni ebe turayı bu, defa eski ebenin arkasına bırakabilir ve onu bir daha ebe yapar. Onun için oyunda ebelikten çıkanlar tekrar ebe olmamak için diğer çocuklardan fazla dikkat gösterirler.

10. Kartopu: Bu oyun, isminden de anlaşılacağı üzere kış eğlencelerindendir. Çocuk oyunları arasında yer aldığı gibi bazan gençlerin de iltifat ettiği bu oyun için mahsus hazırlık yapılmaz. Sabahleyin mekteplerine giden veya akşamları mekteplerinden dönen çocuklar, yahut işlerine gidip gelirken delikanlılar sırf biraz vakit geçirmek için bu oyuna müracaat ederler. Bu oyun oynanabilmek için yerde epey kar bulunmak lâzımdır. Oyun, herhangi bir çocuğun veya delikanlının yerden kar alarak avucunda sıkıştırıp top şekline koyduktan sonra bunu arkadaşına atmasiyle başlar. Bu oyunda ilk kar topunu atan, arkadaşının mukabelesine meydan vermeden davranıp muttasıl ona top atmak çevikliğini göstermek ve ona top yapıp kendisine atmak fırsatını vermemek lâzımdır. Fakat ne olsa, karşısındaki de boş durmıyacağına göre oyunu çok hücum yapan taraf kazanır ve çabuk yorulan taraf kaybeder. Kışın karlı günlerinde çantalarını bir tarafa atarak kızarmış yüzleri ve elleriyle kar topu oynıyan çocuklar hoş bir manzara teşkil eder. Eğer bunlar iki, üç kişiden ibaret olmayıp da bir küme halindeyseler, bu manzara daha zevk verici olur. O şirin ellerini dudaklarına götürüp parmaklarının uçlarını nefesleriyle ısıtarak oyuna devam eden yavruların taze uzviyetlerindeki kaynayış, insana çocukluk

hevesi verir. Kar topu oynıyan delikanlılar arasında bazı tehlikeli hareketlere teşebbüs eden de olur. Kar topunun içine taş koymak suretiyle arkadaşına zarar veren bu gibiler, şimdi azalmıştır. Kar topu sokakta oynandığı gibi, genç kızlar tarafından ev bahçelerinde de oynanır. Şakrak sesleriyle bağrışarak top oynıyan genç kızlar, bu oyun esnasında büsbütün güzelleşirler.

11. Kızak kaymak: Kızak kaymak da, kar topu gibi kış eğlencelerindendir. Yalnız bu oyunun oynanması için kar yağmış olmak kâfi gelmez, kar yağdıktan sonra havanın ayazlaması ve yerdeki karın sertleşmesi lâzımdır. Kızak, eskiden Uzunçarşı esnafı tarafından yapıldığı gibi evlerde delikanlılar tarafından da yapılırdı. Bir nevi tekerleksiz çocuk arabaları şeklinde olan kızaklar, kışın karlı havalarda kullanılır ve gençler arasında kızak kaymak âdeta bir kış sporu telâkki edilirdi. Kızak, şehrin meyilli yerlerinde, yokuşlarda kayılırdı. Elinde kızak olduğu halde çocuk yokuşun başına çıkar, orada kızağa oturur ve sonra kendini salıverirdi. Yokuşun başından sonuna kadar süratle inen kızak düz yere gelince durur ve bu defa yokuş yukarı yaya çıkılarak oyuna devam edilirdi. Bir kişilik, iki kişilik kızaklar olduğu gibi eskiden seyyar merdivenlerin de kızak olarak kullanıldığı vakidir. Kızak kaymak tehlikeli bir oyundur. Kayarken kızakçıların birbirlerine veya yoldan geçen birine çarparak kaza çıkarmaları ihtimali vardır.

12. Kaç kurtul: Bu oyunda ebe tayin edildikten sonra çocuklar bir sıra halinde toplanırlar. Bunlardan sıranın başındaki çocuk karşıda duran ebe görmeden sıradan ayrılarak koşmağa başlar. O zaman ebe derhal atılarak onu kovalar. Koşan çocuk yakalanmaksızın diğer arkadaşlarının yanına gelerek onlardan birinin önünde durur. Koşan çocuk eğer ebe tarafından koşarken yakalanırsa ebe odur, yakalanmadan gelip arkadaşlarından birinin önünde durursa sırasını savmış, ebelikten kurtulmuş olur. Onun yerine bu defa önünde durduğu çocuk kaçmağa ve ebe de diğeri yerine bunu kovalamağa başlar. Çocuklardan herhangi birini koşarken tutamadığı halde ebe, ebelikten çıkamaz. Oyuna iştirak eden çocuklardan hiçbiri yakalanmadığı takdirde oyuna, ilk defa koşan çocuktan başlıyarak tekrar devam edilir.

13. El el üstünde: Bu oyun daha ziyade kız çocukları tarafından oynanır. Bununla beraber altı, yedi yaşlarında erkek çocuklar da bu oyunu oynıyan kız önce ebe tayin edilir. Ebe ellerini yüzüne kapıyarak secde eder gibi yere yatar. Bazan ebenin oyuna katılan çocuklardan birinin dizine başını koyarak yattığı da olur. Ebe yattıktan sonra çocuklar ellerim ebenin sırtı üzerine koyarlar. O zaman aralarından biri ebeye sorar: -El el üstünde kimin eli var? Ebe de cevap verir: -Falanın eli var. Eğer ebe sırtına konan ellerin en

üstünde kimin eli olduğunu bilirse ebelikten kurtulur. Ve yerine en üstte kimin eli varsa o çocuk ebe olur. Ebe en üstte kimin eli olduğunu bilemezse çocuklar: -Bilemedin, kaldır vur! diyerek ellerini ebenin sırtından kaldırıp hep birden arkasına vururlar. Oyun, bütün çocuklar birer defa ebe olup yere yatıncıya kadar devam eder.

14. Estepeta: Bu oyun, başka oyunlar arasında oynanan bir ek eğlencedir. Bu oyunda da başka oyunlardaki usullerden biriyle ebe seçilir. Ebe seçildikten sonra çocuklar pek dikkatli ve hassas olurlar. Fakat kendi meşguliyetlerini bırakmazlar. Ebe, çocukların dalgın bir zamanında: Estepeta, diye haykırır. Ebenin sesini işiten çocuklar, bulundukları yerlerde ve vaziyetlerde kalmağa mecburdurlar, ne kımıldıyabilirler, ne de söz söyliyebilirler. Bu hal ebenin: Boz! kumandasını verinciye kadar devam eder. Ebe «Boz!» kumandasını vermeden kımıldıyan, vaziyetini değiştiren veya söz söyliyen çocuk ebe olur. Eğer sabırsızlanarak «Boz!» emri verilmeden kımıldıyan, vaziyetini değiştiren veya söz söyliyen çocuk bulunmazsa, çocukların tekrar meşguliyete daldıkları bir sırada haykırır: Estepeta! Hareket halindeki çocuklar, bu defa da oldukları yerde ve vaziyette kalırlar. Bu oyun, başka bir iş arasında çocuklar için ayrı bir eğlence, yeni bir gülme ve alay etme vesilesi olur.

15. Açıl kilidim açıl: Bu oyunda da ebe belli olduktan sonra çocuklar ellerini yumacak yumruklarını dik bir tarzda birbirinin üzerine koyarlar. Ebe, şahadet parmağını kaldırarak bir anahtar gibi en üstte kimin eli varsa onun ortasına götürür: - Açıl kilidim açıl, der. Üstte yumruğu olan çocuk hemen elini çeker, ikinci, üçüncü, beşinci defa ebe aynı hitapta bulundukça çocuklar birer birer yumruklarını çekerler. Eli en alttaki olan çocuğa sıra gelince, ebe ile son çocuk arasında şöyle bir konuşma olur: - Açıl kilidim açıl. - Açılmaz. Anahtarı nerede? - Suya düştü. - Su nerede? - İnek içti. - İnek nerede? Dağa kaçtı. Dağ nerede? Yandı kül oldu. Külü nerede? Savruldu. Savruldu kelimesini işitince ebe, şahadet parmağını çocuğun yumruğundan çekerek eliyle çenesini tutar: -Vay benim köse sakalım! diye müteessir bir tavır alır.

16. Ayinei devran: Oyuna katılan çocuklardan biri yere yukarıdaki şekli çizer. Her çocuk eline kaygan bir kiremit parçası, yahut taş alır. Oyuna önce atışma ile başlanır. Atışma şöyle olur: Atışma sahasında toplanan çocuklar ellerindeki taşları sıra ile «Cehennem» denilen daireye doğru atarlar. Kimin taşı daireye yakın düşerse o çocuk birinci olur ve ötekiler taşlarının daireye yakınlığına veya uzaklığına göre sıra kazanır. Oyuna önce birinci çocuk başlar, taşını atışma sahasına (1) numaralı sahaya atar ve sekerek taşının yanına gittikten sonra yere basan ayağiyle vurup taşını çıkma

sahasından dışarı çıkarır. Bunu müteakip aynı çocuk taşını (2) numaralı sahaya, daha sonra (3, 4, 5, 6, 7) numaralı sahalara ayrı ayrı silkerek dışarı çıkarmak suretiyle oyuna devam eder. Sıra aynaya gelince oyuncu: - Ayna kaçta? diye arkadaşlarının fikrini sorar. Arkadaşları «Birde», yahut «İkide» derlerse oyuncu taşını bir vuruşta veya iki vuruşta dışarı çıkarmak mecburiyetindedir. Bundan sonra sıra imtihana gelir. İmtihan şöyledir. Dışardan taş bir numaralı sahaya atılır. Sekerek taşın yanına gidilir ve ayakla vurularak taş sırasiyle (2, 3, 4, 5, 6, 7) numaralı sahalara ve nihayet aynaya geçirilir. Taş aynaya gelince oyuncunun aynada sekme vaziyetini bırakıp dinlenmesine müsaade verilmiştir. Çocuk bir, iki dakika dinlendikten sonra tekrar sekerek taşını önce (7) sonra sırasiyle (6, 5, 4, 3, 2, 1) numaralı sahalara geçirmek suretiyle dışarı çıkarır. Bu oyunda ehemmiyet verilen hususlar şunlardır: a. Taş atıldığı ve sekilerek vurulduğu zaman taşın çizgilerin üstüne gelmemesi. b. Taş atıldığı ve sekilerek vurulduğu zaman «Cehennem» denilen dairenin içine girmemesi. c. Taşın şekilde gösterilen yerden çıkarılması. d. Taş atıldığı ve sekilerek vurulduğu zaman sıra hangi sahada ise oraya gelmesi. Bu kayıtlardan herhangi birine uygun hareket edilmediği takdirde oyun yanar. Oyunu yanan çocuktan sonra sırasiyle öteki çocuklar oynar. Oyuna katılan çocuklar tamamlanınca oyun yine birinciye gelir. Oyun esnasında birbirinin oyununa yaklaşan çocuklardan ilki, ötekine «Sayıma geldin, sayın kurusun» diye bir rakip duygusu gösterir. Çok defa kız çocukların oynadığı bu oyuna bazı erkek çocukların da katıldığı, yahut başlı başına erkek çocukların bu oyunu oynadıkları görülmüştür.

17. Altın beşik: Aynı boydan iki çocuktan biri sağ eliyle sol elinin bileğini, sol eliyle öteki çocuğun sağ bileğini, ikinci çocuk da sağ eliyle sol bileğini, sol eliyle de birinci çocuğun sağ bileğini tutarlar. Bu suretle iki çocuğun dört elinin üstleri düz bir satıh teşkil eder. Bundan sonra bu satha kendilerinden daha küçük bir çocuk oturtulur. Önceki iki çocuk ellerinin üstüne oturan çocuğu gezdirmeğe başlarlar ve gezdirirken hususî bir ahenkle: Altın beşiğe kim biner/ Alacalı bulacalı kız biner sözlerini yüksek sesle söylerler. Küçük çocukları pek eğlendiren bu oyun bazı tehlikeli neticeler verebilir. Çocuklar yorulunca birbirlerinin bileklerini bırakırlar ve ellerinin üstüne oturmuş olan yavruyu düşürürler. Bunun en hafif zararı düşen çocuğun korkması ve ağlaması, annesini meraka sokmasıdır.

18. Alaylar alaylar: On, on iki veya çift sayıda olmak şartiyle daha fazla çocuk iki gruba ayrılarak karşılıklı dizilirler. Her iki sıranın sağ başlarında bulunan çocuklar elebaşı olarak oyunu idare ederler. Önce sağdaki sıranın elebaşısı söze başlar, diğer sıranın elebaşısı ona cevap verir: Alaylar, alaylar, bizim alaylar!/ Ne istersin, ne istersin bizim alaylar?/ Aranızda bir güzel gördüm onu isterim./ O güzelin ismini bana söyler

misin? (Karşı sıradaki çocuklardan birinin ismini söyliyerek) O güzelin ismi Fatma. -Fatma güzel değildir, ayakları sakat, gözleri çirpil, kulakları sağır, vücudu toparlak, göğsü çıkık, boyu kısadır; onu ne yapacaksın? -Güzel olmasın, ayakları sakat, gözleri çirpil, kulakları sağır, vücudu toparlak, göğsü çıkık, boyu kısa olsun, ben onu misafir edip baş tacı yapacağım. - Al öyleyse senin olsun. Diyerek ikinci sıranın elebaşısı istenen çocuğu birinci sıranın elebaşısına verir. Bundan sonra ikinci sıranın elebaşısı söze başlar, birinci sıranın elebaşısı cevap verir: - Alaylar alaylar, bizim alaylar!/ Ne istersin, ne istersin bizim alaylar?/ - İçinizde bir güzel gördüm, onu isterim. O güzelin ismini bana söyler misin?/ (Karşıdaki çocuklardan birini göstererek) Ayşeyi isterim./ - Ayşe güzel değil ki, sırtı kambur, kolları çolak, ağzı çanak, burnu tokmak, boyu uzun, kendi ahmak, onu alıp ne yapacaksın?/ - İsterse güzel olmasın, sırtı kambur, kolları çolak, ağzı çanak, burnu tokmak, boyu uzun, kendi ahmak olsun, köşeye oturtup onun için saçımı süpürge edeceğim./ - Al öyleyse mübarek olsun. diyerek bu defa birinci sıranın elebaşısı istenen çocuğu karşı sıranın elebaşısına teslim eder. Bu suretle elebaşılar kendi sıralarındaki çocukları tamamiyle değiştirdikten sonra elele verirler, diğer çocuklar da onların arkasında toplanarak: Alaylar alaylar bizim alaylar / Buyurun içeri işte saraylar / Güzellere kavuştuk / Biz elele tutuştuk, Diye bir türkü tutturup dolaşırlar. Bu oyun daha ziyade kız çocuklar tarafından oynanır.

19. Eveleme, develeme: Dört, beş kişiden aşağı olmamak üzere çocuklar bir araya toplanarak bir halka teşkil edecek surette otururlar. Muayyen usullerden biriyle ebe tayin olunur. Ebe kendi de dahil olduğu halde her kelimesinde sağ elinin şahadet parmağiyle arkadaşlarından birini işaret ederek şu sözleri söyler: Eveleme, develeme, devekuşu, kovalama, çengi, çember, miskile, amber, tazi, tuzu, Kelemenin kızı, ne vakit geldin, yazın geldim, yazılalım, dizilelim, bir tahtaya dizilelim, ancık, boncuk, lebbey, a çocuk. Ebe, «A çocuk» derken parmağiyle işaret ettiği çocukta sözlerini bitirmiş olur. Sözleri bittiği zaman ebenin işaret ettiği çocuk oyundan çıkar. Ondan sonra ebe tekrar söylemeğe başlar ve sözlerini her bitirdiği vakit oyundan bir çocuk çıkmak suretiyle oyunda ebeden başka bir çocuk kalır. İşte bu çocuk oyun tekrar edilirse ebe olur.

20. Ebe çıldır: Beş, altı yahut daha fazla çocuk bir araya gelerek aralarından birini ebe seçerler. Ebe seçildikten sonra çocuklar etrafına toplanır. Ebenin vazifesi çocuklardan herhangi birini dalgın yakalayıp tutmaktan ibarettir. Çocuklar yakalanmamak için bir taraftan ebeden uzaklaşmağa çalışırlar ve bir taraftan da yere çömelerek «Ebe çıldır» diye haykırırlar. Ebe çocuklardan birini çömelmeden ayakta tutabilirse ebelikten kurtulur ve yerine yakalanan çocuk ebe olur. Oyun aynı tarzda devam eder.

21. Sekme: Üç, beş veya daha fazla çocuk toplanarak yaşlarına göre uzun veya kısa bir mesafe tayin ederler. Sonra en küçük çocuktan başlamak suretiyle çocukların her biri muayyen mesafeyi bir ayakla sekerek geçer. Sekme başladıktan sonra seken çocuğun yere basmaması veya ayak değiştirmemesi şarttır. Yere basmadan veya ayak değiştirmeden kararlaştırılan mesafeyi geçerek kaleye varan çocuk oyunu kazanmış olur.

22. Seksek: Yaşı on beşten fazla olan sekiz, on çocuk tarafından oynanan bu oyunda belli usullerle önce ebe seçilir. Bir ağacın yanı, bir kapı önü, bir bina köşesi veya buna benziyen bir yer kale sayılır. Ebe kaleye gider, çocuklar da kalenin önündeki sahaya dağılır. Ebe kaleden itibabaren bir ayakla sekerek çocukları kovalar. Çocuklar yakalanmamak için bir taraftan ebeden kaçmağa çalışırlar, bir taraftan da ebeyi tahrik maksadiyle ona yaklaşarak arkasına vururlar, yahut eteğini çekerler. Ebe istediği zaman kaleye giderek dinlenir, fakat oyun esnasında ikinci ayağını yere basmadığı gibi ayak da değiştiremez, yere basar, yahut ayak değiştirirse çocuklar başına üşüşüp sırtını yumruklıyarak kaleye götürürler. Ebe sekerek kovaladığı sırada çocuklardan birini yakalamağa muvaffak olursa ebelikten kurtulur ve yerine yakalanan çocuk ebe olur.

23. Orospu bohçası: Bu oyun, daha ziyade on altı, on yedi yaşında erkek çocuklar tarafından oynanır. Onbeş, yirmi çocuk bir halka teşkil edecek surette, fakat aralarında beşer, altışar adımlık fasıla bulunmak şartiyle yere otururlar. Aralarından birini ebe, birini de turacı seçerler. Ebe seçildikten sonra oturan çocuklardan biri elebaşı olur. Elebaşı, içine öteberi doldurarak bohçayı hazırlar. Ebe ile turacı, oyuncuların teşkil ettiği daire ortasında dururlar. Oyun başlayınca elebaşı, kendisinde olan bohçayı oyunculardan istediği herhangi bir çocuğa atar, o da solundaki çocuklardan yanındaki, yahut onun yanındakine verir veyahut birkaç çocuk aşırı oturan bir arkadaşına atar. Ebe, bohçayı yakalamak için dairenin ortasında dönüp dolaşır. Ebe bohçayı yakalamağa çalışırken turacı da elindeki tura ile durmadan ebenin arkasına vurur. Ebe bohçayı yakalamağa muvaffak olursa ebelikten çıkar, onun yerine bohça kimde yakalanmışsa o çocuk ebe, ebe de turacı olur. Eski turacı, ebe olan çocuğun yerine oyuncuların arasına katılır.

24. Ebem kızdı: Bu oyun da on beş yaşını geçmiş erkek çocuklar tarafından oynanır. Ebem kızdı, tıpkı Orospu Bohçası gibidir. Orospu Bohçasından yalnız bir farkı vardır: Çocukların teşkil eyledikleri dairenin ortasına bir kazık çakılır. Bohça bu kazığa uzun bir iple bağlanır. Bohça oyuncular arasında elden ele kaçırılırken ebe de bir taraftan onu yakalamağa çalışır. Ebem kızdı oyununda turacı yoktur. Oyunda elebaşılık eden çocuğa da «Kurt» denir. Kurt, isterse bohçayı ebenin başına atar, fakat bohça ebeye

tesadüf etmez, çocuklardan birine çarpar. Bu da oyun arasında ikinci bir eğlencedir.

25. Kaydırak: Beş, altı, yahut daha fazla çocuk birleşerek aralarından birini ebe seçerler. Sonra bulundukları sahaya düz bir çizgi çizilir. Bu hat kaledir. Ebe sivri bir taş bularak bunu kaleden üç veya dört metre ilerde yere diker ki bu taşa «Kuka» derler. Oyuna katılan çocuklar da el büyüklüğünde birer düz ve ağırca taş veya tuğla parçası tedarik ederler. Buna da «Kaydırak» denir. Oyuncu çocuklar kaydıraklariyle kalenin önünde sıralanırlar. Ebe de «Kuka» nın yanında ayakta durur. Bu iş bitince çocuklar kaydıraklarını birer birer kukaya atarlar. İçlerinden kukayı vuran olursa ebe, fırlıyan veya devrilen kukayı tekrar yerine dikmek mecburiyetindedir. Oyuna giren çocukların hepsi kaydıraklarını attıktan sonra bir fırsat bulup ebeye yakalanmadan taşlarının yanına gitmeğe çalışırlar. Bu sırada ebenin yakaladığı çocuk ebe olur. Hiçbiri yakalanmadığı takdirde kaydıraklarının yanında dururlar, fakat kaydırağa el süremezler. Kaydırağı bir ayağiyle diğer ayağının üzerine koyarak onunla havaya doğru atmak ve elleriyle tutmak şarttır. Kaydırağı ayağiyle havaya attığı zaman elleriyle tutamayan ve yere düşüren çocuğu ebe görür ve yakalarsa o çocuk ebe olur. Kaydırağı ayağiyle havaya atıp elleriyle tutmağa muvaffak olan çocuklar «Mamiş» diye haykırarak ebeden korkmaksızın serbestçe kaleye dönerler. Oyun böylece devam eder.

26. Kolan vurma: Bir ağaca salıncak kurulur. Salıncak iplerinin alt uçlarına muştatil şeklinde bir tahta bağlanır. Karşılıklı iki kişi ayakta durmak suretiyle tahtanın üzerine çıkarak salıncağa binerler. Bunlardan her biri salıncak kendi bulunduğu tarafın aksine doğru giderken bacaklarını bükerek vücutlarının ağırlığiyle salıncağı hızlandırırlar. Kolan vurma işte bundan ibarettir. Fakat bu oyunda çocukların muvazenelerini kaybetmemeleri şarttır. Muvazenesini kaybedenler için düşüp yaralanmak tehlikesi vardır. Bazı bir çocuk da ayakta veya müstakil tahtanın üzerine oturarak sallanabilir. Bu taktirde salıncağı hızlandırmak için çocuk iki elleriyle ipleri tutar, vücudunun üst kısmını arkaya doğru sarkıtır ve ağırlığiyle oturduğu tahtayı ileriye iter. Yahut bir ayağını yere vurur.

27. Üşüdüm üşüdüm: Bu oyunu daha çok kız çocukları oynarlar. On, on iki çocuk, beşer, yahut altışar kişilik iki gruba ayrılırlar. Bu grublar aralarında uzunca bir mesafe bırakarak karşı karşıya sıralanırlar. Gruplardan biri: - Üşüdüm, üşüdüm, a benim canım üşüdüm! diyerek yavaş yavaş yürür, ikinci gruba yaklaşır, sonra geri geri giderek yerine döner. Bu defa diğer grup: - Kürkünü giy, kürkünü giy, a benim canım kürkünü giy! diye ikinci gruba doğru yürür ve ona yaklaşınca geri geri giderek eski yerine gelir.

Tekrar birinci grup: -Kürküm yok, kürküm yok, a benim canım kürküm yok! diyerek ikinci gruba yaklaşır. Onun arkasından ikinci grup: - Alsana, alsana a benim canım alsana! sözleriyle birinci gruba doğru yürür. Bundan sonra yine birinci grup: -Param yok, param yok, a benim canım param yok! diyerek ikinci gruba yaklaşır. İkinci gruptaki çocuklar tekrar: Çalsana çalsana, a benim canım çalsana! Sözleriyle birinci grubun tarafına doğru gider. Buna karşı birinci grup: Çalamam çalamam, a benim canım çalamam! Diye diye ikinci grubun önüne yaklaşır. Bu defa ikinci grup: Asarlar, biçerler en güzeli seçerler! sözleriyle birinci gruba yaklaşır ve aralarından en beğendikleri çocuğu seçip kendi gruplarına alırlar. Bundan sonra oyuna: - Üşüdüm, üşüdüm, a benim canım üşüdüm! sözleriyle tekrar başlanır. Fakat bu ikinci oyunda söze ikinci grup başlar ve çocuk seçmek hakkı da birinci gruba geçer. Oyun bir taraftaki çocuklar tamamiyle diğer tarafa geçinciye kadar bu şekilde devam eder.

28. El çırpma: İki çocuk karşı karşıya dururlar. Bunlardan her biri, fakat aynı zamanda iki elinin iç tarafını önce dizlerine, sonra sağ elini sol eline, nihayet her ikisi ellerini birbirinin ellerine vururlar. Bu oyunda ellerin hareketi başlangıçta ağır olursa da oyun devam ettikçe hızlanır.

29. Tahtaravalli: Uzunca bir kalas veya kalınca bir tahta, yüksek bir taşın veya kütüğün üzerine konulur. Şu şartla ki kalas veya tahtanın tam ortası taşa, yahut kütüğe istinat eder. Kalas, yahut tahtanın iki tarafına birer, ikişer, üçer çocuklar otururlar. Bunlardan bir taraftakiler ayaklarını yere vurarak vücutlarını hafifletirler, o zaman kalasın diğer tarafı toprağa doğru alçalır ve o taraftaki çocuklar aşağıya inmiş olur. Bu vaziyette kalasın alçalan ucundaki çocuklar ayaklarını yere vurarak vücutlarını hafifletirler. Bu defa da kalasın diğer tarafı alçalır. Bu suretle her iki tarafta çocuklar karşılıklı olarak yükselip alçalırlar. Bu hareket esnasında neşelenen çocuklar: Tahtaravalli ya valli / Tahtaravalli ya valli/ Diye haykırarak sevinçlerini gösterirler. Çocuklar için pek eğlenceli olan bu oyunda kalasın taş veya kütük üzerinde kaymaması şarttır.

30. Fış fış kayıkçı: İki çocuk karşı karşıya yere oturarak ayaklarını birbirinin yanlarına uzatırlar. Birbirlerinin ellerinden tutarak her iki taraf karşısındaki çocuğu sıra ile kendine doğru çeker. Her gidip gelişte çocuklar masum bir sevinç ve ahenkle: Fış fış kayıkçı/ Kayıkçının küreği/ Tıp tıp eder yüreği/ Akşama fincan böreği/ Benim evde etim var/ Bir yaramaz kedim var/ Kedim eti yer ise/ Annem beni döverse.

31. Pişti: On, on beş veya daha fazla çocuk bir daire üzerinde yan yana, yüzleri içeriye, elleri arkalarında olarak dururlar. Ebe elinde tura olduğu halde dairenin sağı dışından dolaşır. Farkına vardırmaksızın turayı oyunculardan birinin eline koyar. Eline tura konulan çocuk hemen turayı alır, sağ taraftaki arkadaşına yine tura ile vurur. Bu üçüncü çocuk elinde tura bulunan çocuk tarafından takip olunduğu halde dairenin sol tarafından kendi yerine gelinceye kadar koşar. Tura ile takip eden çocuk da bu dairenin sağından dolaşarak turayı farkına vardırmaksızın ayni suretle oyunculardan birine verir. Bu da sağ yanmdakine vurur ve onu kendi yerine gidinceye kadar kovalar. Takip eden turayı bir başkasına verir, oyun böylece devam eder.

32. Tavukla doğan: On, on iki çocuk birbirinin gerisinde, elleri önündekinin kalçaları üzerine konulmuş olduğu halde dururlar. Dizinin başında gelen tavuk ötekiler civciv olurlar. Dışarıda bulunan bir çocuk da doğan olur. Doğan civcivleri ister. Civcivleri kaptırmamak için tavuk öteye beriye sıçrarken civcivleri birbirlerinin kalçalarım bırakmaz ve tavuğun arkasından ayrılmazlar. Doğan civcivlerden birini kapmağa muvaffak olursa doğanın kaptığı çocuk oyundan çıkar. Oyuncuların dörtte üçü doğan tarafından kapılmcaya kadar oyun devam eder.

33. Kutu: Bu oyun erkek çocuklara mahsustur, dört veya beş yaşında çocuklar tarafından oynanır. Önce yere bir daire çizilir, çocuklar daireden on, on iki adım uzakta dururlar. Ellerinde bulunan bir kiremit parçasını, yahut düz bir taşı dairenin içine atarlar, kimin taşı dairenin merkezine yakın düşerse o çocuk birinci olur, ötekiler de taşlarının dairenin merkezine yakınlığına, uzaklığına göre sıra alırlar. Bu suretle sıra belli edildikten sonra oyuna başlanır: 1- Birinci çocuk taşını bir numaralı kutuya atar, taş çizgi üzerine gelirse sırasını kaybeder. Taş çizgi üzerine gelmezse tek ayağı üzerinde sekerek bir numaralı kutuya girer, ayağiyle vurarak taşı ikinci, sonra üçüncü, dördüncü, beşinci ve altıncı kutulara geçirir ve nihayet dışarı çıkarır. Bu suretle oyunun birinci kısmı biter. 2- Çocuk sağ ayağiyle bir numaralı kutuya basar, taşını ayağının üstüne koyar, sol ayağını ikinci kutuya, üzerinde taş bulunan sağ ayağını üçüncü kutuya, yine sol ayağını dördüncü, sağ ayağını beşinci, sol ayağını altıncı kutulara basıp dışarı çıkar. Bütün bu hareketlerde sağ ayağının üzerindeki taşı düşürmemesi ve dışarı çıkınca taşı ayağiyle havaya fırlatarak elleriyle yakalaması şarttır. 3- Çocuk taşını 1 numaralı kutuya atar. Kendisi de sağ veya sol ayağı üzerinde sekerek taşı 1 numaralı kutudan 5 numaralı kutuya, 5 numaradan 3 numaraya, 3 numaradan 4 numaralı kutuya, 4 numaradan 2 numaralı kutuya, 2 numaradan 6 numaralı kutuya geçirir ve nihayet dışarı çıkarır. 4- Çocuk gözleri bağlı olduğu halde taşı bir numaralı kutuya atar, sekerek sıra ile bütün kutulardan

geçirir ve nihayet dışarı çıkarır. 5- Çocuk arkasını kutulara dönmüş olduğu halde taşını atar, taş hangi kutuya gelirse oraya (X) işareti konur. Sonra diğer kutulara düşürmeğe çalışır. Arkası dönük olduğu halde atıp taşı bütün kutulara düşürmek büyük basan sayılır.

34. Öt kuşum öt: Bu oyun kız çocuklar tarafından oynanır. 5-10 çocuk toplanır, çocuklardan her biri bir tarafa oturur. Belli usullerin biriyle ebe seçilir. Ebe olan çocuğun gözleri bağlanır, eline bir küçük yer minderi verilir. Ebe elinde bu minder olduğu halde çocukların arasında dolaşır, nihayet birinin kucağına minderini koyar, üzerine oturur, o zaman kucağında oturduğu çocuğa: Öt kardeşim öt, der. Çocuk kendini belli etmemek şartiyle: Cik cik, eder. Ebe sesine dikkat ederek çocuğu tanıyabilirse ebelikten kurtulur, yerine kuş gibi öten çocuk ebe olur.

35. Kadifeci güzeli: Bu oyun daha ziyade kız çocuklar tarafından oynanırsa da küçük yaştaki erkek çocukların da oyuna katıldığı olur. Oyuna başlanırken çocuklar iki sıra halinde dizilirler. Her sıranın başındaki çocuk kendi sırasındaki çocuklara başka başka adlar verir. Sıraların arasında on beş-yirmi adım kadar mesafe bulunur. Bundan sonra bir sıradaki çocuklar elele verdikleri halde öteki sıraya doğru yürürler ve yürürken aşağıdaki türküyü söylerler: Kadifeci güzeli / Handadır handa / Tahta kale kurbünde / Biz bize geldik on günde./ Öteki sıralardaki çocuklar da bu türküye şöyle cevap verirler:Geldinizse geldiniz / Bizleri memnun ettiniz / Kutu kutu içinde / Beğendiğinizi seçiniz. Türkü bitince sıranın başındaki çocuk bir ad söyler, öteki sırada bu adda çocuk varsa o çocuk gelen sıraya geçer. O adda çocuk yoksa gelen sıranın başındaki çocuğun üç ad daha söylemeğe hakkı vardır. Bu defa da öteki sırada o adlarda çocuk yoksa gelen çocuklar yerlerine dönerler. Sonra ikinci sıra aynı türkü ile gelir ve aynı cevabı alır. Oyun böyle devam eder.

36. Kafa karış: İki çocuk birer iri bilya alırlar ve yanyana dururlar. Bunlardan biri bilyasını atar, öteki de kendi bilyasiyle atılan bilyayı vurmak veya karış getirmek üzere bilyasını dikkatle atar. Muvaffak olursa ilk atılan bilyayı kazanmış olur, muvaffak olamazsa sıra ikinci çocuğa geçer.

37. Zıpzıp: Dört, beş çocuk bir yere gelirler. Yere düz bir çizgi çizerek kale yaparlar. «Kök meşe» dedikleri büyük bir bilyayı kaleye doğru atarlar. Kimin bilyası kale çizgisine yakın gelirse o çocuk birinci olur. Ötekiler de bilyalarının kale çizgisine yakınlığına göre sıra alırlar. Bundan sonra kalenin iki veya üç metre ilerisine her çocuk ikişer zıpzıp dizer. Çocuklardan biri bu zıpzıpların başında bekler. Öteki çocuklar sıra ile meşelerini atarak zıpzıpları vurmağa çalışırlar. Her çocuk kök meşesiyle kaç

tane vurursa o kadar zıpzıp alır. Çocuklardan hiçbiri zıpzıpları vuramazsa bunların hepsi birden zıpzıpların başında bekliyen çocuğun olur. O zaman oyuna devam edilebilmesi için zıpzıpların başında beklemek üzere başka bir çocuk seçilir. Zıpzıplar yeniden dizilir ve oyuna tekrar başlanır. Bu oyunda zıpzıpları bitenler kazananlardan para ile zıpzıp alırlar. Çocukları kumara alıştırması ihtimali olan bu oyun İstanbul'un kenar semtlerinde hâlâ yaşamaktadır.

38. Tahin-pekmez: Beş, altı çocuk bir masanın etrafına otururlar. Aralarından birini ebe seçerler. Ebe «Tahin» dediği zaman çocukların hepsi başlarını öne eğerler, ebe «Pekmez» derse çocuklar başlarını yukarıya kaldırırlar. Hangi çocuk ebenin sözüne dikkat eder ve yanlış bir hareket yapmazsa oyunu kazanır.

39. Çimdik çimdik makarna: Bu oyun kız çocuklara mahsus gibidir. Beş, altı çocuk bir araya gelir, birbirlerinin ellerinin üzerini iki parmaklariyle tutarak «Çimdik çimdik makarna» diye ellerini aşağıya yukarıya doğru oynatırlar. Bu oyun çok masum ve tehlikesiz bir eğlencedir.

40. Balık kaçtı: Sekiz, on çocuk bir daire teşkil edecek surette yere çömelirler. Ebe bu dairenin merkezinde durur. Çocuklar mendil veya bere gibi birşeyi bacaklarının arasından gizlice birbirlerine verirler. Ebe verilen şeyi yakalarsa o çocuk ebe olur. Çocuklar bu oyunu oynarlarken: Balık kaçtı, balık kaçtı, diye neşeli neşeli haykırışırlar. Bu oyuna eskiden «Fare kaçtı» diyenler de varmış. Çocuklar «Fare kaçtı» oynarlarken: -Deliklerden fare kaçtı. diye haykırır, neşelenirlermiş.

41. Bom: Sekiz, on ve daha çok miktarda çocuk bir daire teşkil edecek surette otururlar. Çocuklardan herhangibiri (1) diye saymağa başlar, yanındaki çocuk (2), onun yanındaki (3), daha sonraki (4) diye saymağa devam eder. Ancak (5) rakamı ve misilleri gelince atlanır. (5) rakamı ve misilleri hangi çocuğa tesadüf ederse o çocuk rakam söyliyeceği yerde: Bom diye haykırır. Çocuk «Bom» demeği unutur da rakam söyliyecek olursa oyundan çıkarılır. Hiç yanlışlık yapmadan sona kalan çocuk oyunu kazanır.

42. Çatal – matal: On, on beş çocuk bir daire şeklinde toplanır. Belli usullerden biriyle ebe tayin olunur. Ebe, çocukların teşkil ettiği dairenin merkezinde durur. Çocuklardan biri ayağa kalkar, iki elini parmaklarından bâzıları açık, bâzıları yumuk olduğu halde yukarıya kaldırır ve hemen tekrar indirirken, ebeye sorar: - Çatal matal kaç çatal? Ebe ilk defa doğru cevap verirse ebelikten kurtulur, eğer doğru cevap veremezse aynı soruları ebeye iki defa daha sorar. Ebe yine doğru cevap veremezse kendisine haber verilir.

Bu oyunda ceza beş dakika yüzükoyun yerde sürünmek, yüzünü duvara dönüp on dakika ayakta beklemek tarzlarında tatbik olunur.

43. Düğme: Bir köşeye veya bir duvar dibine küçük bir çukur kazılır. Bu çukurun iki metre uzağına bir çizgi çizilir. Bu çizgiye kale çizgisi derler. Oyuna katılan çocukların hepsi çukurun içine birer düğme bırakırlar. Bundan sonra her çocuk çukurun yanından kale çizgisine doğru birer düğme atar. Kimin düğmesi kale çizgisine en yakın yere düşerse o birinci olur. Diğer çocuklar da düğmelerinin kaleye yakınlığına göre sıra alırlar. Bu iş bitince oyuncular çukurun başında toplanırlar. Önce birinci çocuk çukurun üzerine eğilir ve: Çinko, minko, tiriko puf! diyerek nefesinin bütün kuvvetiyle çukurdaki düğmeleri üfler. Nefesiyle çukurdan düğme çıkarabilirse alır. Çıkaramadığı düğmeleri öteki çocuklar çıkarmağa çalışırlar. Çok düğme çıkaran çocuk oyunu kazanmış olur.

44. Aşık: Aşığın dört yüzünün birer adı vardır: Aç, tok, bey, eşek. Bu oyun erkek çocuklara mahsus olup dört, beş kişi tarafından oynanır. Aşığı atacak çocuk önce öteki çocuklardan birinin adını söyler. Meselâ: - Orhan ne kişi? Bundan sonra aşığı atarak bakar. Aşığın hangi tarafı üste gelmişse ona göre cevap verir. Meselâ: Tok kişi. Tekrar sorar: Tokluğu neden? Yine aşığı atarak bakar. Hangi tarafı üste gelmişse ona göre cevap verir: Beylikten. Bir daha sorar: - Olup olacağı nedir? Aşığı atıp baktıktan sonra bu soruyu da cevaplandırır: - Aç oğlu aç! Aşığı atan çocuk bundan sonra başka bir arkadaşının adını söyler ve aşığı atarak yukardaki tekerlemeler tarzında cevap verir.

45. Ayak yere basmaz: Beş, altı çocuk bir araya gelir. Belli usullerden biriyle ebe seçilir. Bundan sonra çocuklardan yaşça en büyüğü kumanda verir: Ayak yere basmaz! Bu kumandayı işiten çocuklar etrafa dağılarak kapı eşiği, taşüstü gibi yüksekçe bir yere çıkmadan ebeye yakalanan çocuk ebe olur. Bu oyun hem kız, hem de erkek çocuklar tarafından oynandığı gibi erkek ve kız karışık bir çocuk kümesi tarafından da oynanır.

46. Esir almaca: Onar çocuktan mürekkep iki grup karşı karşıya dururlar. Gruplar arasında geniş bir saha bırakılır. Oyuna birinci grup başlar. Gruptan bir çocuk çıkarak ilerler. Karşı taraftan da bir çocuk ona doğru gelir. İlk çocuk kendi grubuna doğru kaçar. Öteki de kovalamak, yakalamak ister. İlk çocuk arada sırada yakalanacakmış gibi davranırsa da yakalanmamağa çalışır. Bu suretle ikinci çocuğu kendi grubuna yaklaştırır ve grubuna karışır. Bu defa birinci gruptan başka bir çocuk çıkarak ikinci gruptan çıkmış olan çocuğu yakalamak üzere ilerler. İkinci grubun çocuğu grubuna doğru çekilir.

Oyuncular daima kurnazca hareket ederek karşı taraftan esir almak için çabalarlar. Her iki taraf daima verdiği esirleri kurtarmağa ve yeniden esir almağa bakar. Hangi tarafta çıkacak oyuncu kalmazsa o taraf oyunu kaybetmiş olur. Bu oyun erkek çocuklara mahsustur.

47. Uzun eşek: Erkek çocuklara mahsus olan bu oyun beşer, altışar kişilik iki grup tarafından oynanır. Bu iki gruptan biri ebe, öteki kurt olur. Ebelerden biri arkasını bir duvara dayıyarak durur. Öteki üyeler onun önünde arka arkaya dizilirler. Her ebenin arasında beş adımlık bir mesafe bulunur. Kurtlar ebelerin sırtlarına atlar. Ebelerin sırtına atlıyan çocukların ayakları yere değmemek şarttır. Çocuklar, ebelerin sırtında birden yüze kadar saymak mecburiyetindedir. Rakamları sayarken şaşıranlar, yanlış söyliyenler hemen ebenin sırtından iner kendisi ebe, eski ebe de kurt olur.

48. Yüzük: Oyuncular bir yerde otururlar. Bunlardan biri bir yüzük alır, avucunun içine koyar. Sonra bu yüzüğü havaya fırlatır ve elinin üstüne düşürür. Bundan sonra elinin üstündeki yüzüğü yavaş yavaş oynatarak başparmak müstesna olduğu halde öteki parmaklarından birine geçirmeğe çalışır. Bu oyunda küçük parmağa «Emredici», yanındakine «Affedici», onun yanındakine «Dayak atıcı» denir. Oyuncu yüzüğü elinin üstünden düşürmeden adları olan parmaklarından birine geçirmeğe muvaffak olursa oyunu kazanır, yüzüğü parmaklarından birine geçirmeğe muvaffak olamıyan veya elinin üstünden düşüren çocuk hakkında ceza tatbik olunur. Ceza oyunu kaybeden çocuğa yüzüğü küçük parmağına geçiren oyuncu tarafından emredilmesi, yüzüğü orta parmağa geçiren tarafından hiddet ve şiddet gösterilmesi, yüzüğü şahadet parmağına geçiren çocuk tarafından da birkaç yumruk atılmasıdır. Oyunu kaybeden, nihayet yüzüğü küçük parmağının yanında parmağa geçiren çocuk tarafından affedilir.

49. Yazı mı, tura mı: İki çocuk karşılıklı oturur. Bunlardan biri elindeki madenî parayı bir berenin içine koyar, sonra bereyi sallar ve tersine yere çevirir. Berenin içindeki para yere düşer. Bereyi paranın üzerinden kaldırmadan arkadaşına sorar: - Yazı mı, tura mı? Arkadaşı, da ya «Yazı», yahut «Tura» der. İlk çocuk o zaman bereyi paranın üzerinden kaldırır. İkinci çocuk paranın hangi tarafının üste geldiğini bilmişse oyunu kazanır ve parayı alır. Eğer bilmemişse oyuna aynı tarzda devam olunur. Fakat oyuna devam edilebilmesi için kaybeden çocuğun ötekine yerdeki para miktarınca para vermesi şarttır. Bu oyun bir çeşit kumar mahiyetinde olduğundan çocukların bu oyunu oynamalarını ana ve babaları hiç istemezler.

50. Vız: Çocuklar yana yana dizilir, içlerinden birini ebe seçerler. Ebe diziden ayrılarak arkasını arkadaşlarına dönüp durur. Dizideki çocuklardan biri yavaş yavaş gidip ebenin eteğini çeker veya arkasına vurur ve yine sessizce ve çabucak yerine gelir. O zaman çocuklann hepsi ellerini yukarıya kaldırarak: Vız! diye haykırırlar. O vakit ebe dizideki çocukların yanına yaklaşır. Çocuklardan hangisinin kendi eteğini çektiğini veya arkasına vurduğunu tahmin ediyorsa o çocuğu bileğinden tutup diziden çıkarır. Eğer tahmini doğru ise oyunu kazanır, öteki çocuk ebe olur. Ebenin tahmini doğru çıkmazsa oyuna aynı tarzda devam edilir.

51. Kurt-kuzu: On, on beş, bazı yirmi çocuk bir daire teşkil ederek elele tutuşurlar. Aralarından biri kurt, öteki kuzu olur. Kurt kuzuyu kovalamağa başlar. Kuzu dairenin içine girmek veya dışına çıkmak, bu suretle kurttan kurtulmak isterse çocuklar ona yol verirler, kuzu da serbestçe dairenin dışına çıkar veya içine girer. Kurt ise dairenin dışına çıkmak veya içine girmek için serbest bırakılmaz. Onun girip çıkmasına çocuklar engel olurlar. Kurt kuzuyu yakalayınca kuzu kurt ve kurt da kuzu olur. Oyuna aynı tarzda devam edilir.

52. Kap kaç: On, on iki çocuk karşılıklı iki sıra halinde dizilirler. İki sıranın ortasındaki sahada yere bir mendil veya başka birşey konur. Sıraların sağ başlarındaki çocuklardan biri bu mendili kapıp kaçar, öteki sıranın başındaki çocuk da onu kovalıyarak mendili almağa çalışır. Mendili alan çocuk yakalanmadan eski yerine gelebilirse sırasına bir sayı kazandırmış olur. Yakalanıp mendili kaptırırsa sırası bir sayı kaybeder. Mendili alan çocuk yakalanmadan sırasındaki yerine gelirse, bu defa sıralarda onlardan sonra gelen çocuklar oyuna ayni tarzda devam ederler. Neticede hangi sıra daha çok sayı almışsa o taraf oyunu kazanmış sayılır.

53. Şap şap: İki çocuk karşılıklı dururlar. Bunlardan birisi iki elini avuçları yukarı gelmek suretiyle açar, öteki çocuk da yere doğru açarak ellerini ilk çocuğun elleri üzerine koyar. İlk çocuk sağ veya sol elini birdenbire arkadaşlarının eli altından çekerek onun diğer eli üzerine şiddetle vurur. Vuramazsa elini bu defa üste koymak zorundadır. Oyuna bu suretle el değiştirerek devam edilir.

54. Ceviz: Beş, altı çocuk toplanır. Bunlardan biri toprağa bir çivi kakar, çivinin üzerine madenî bir para koyar. Ondan sonra bacaklarını yana doğru açarak çivi bacaklarının arasına gelecek surette yere oturur. Öteki çocuklar çivinin bulunduğu yerden dört, beş metre uzağa giderler. Birer birer üzerindeki parayı düşürmek için çiviyi hedef tutarak yerden ceviz atarlar. Çivinin başındaki çocuk atılan cevizleri toplar. Hangi çocuk ceviziyle çiviyi

vurur ve parayı düşürürse çivinin başına o oturur. Cevizi bitenlerden kim isterse üzerine para koymak şartiyle çivinin başına oturabilir. Bu oyun da bir çeşit kumar sayılabilir ve daha ziyade on beş, on altı yaşlarını bulmuş işsiz güçsüz çocuklar tarafından oynanır.

55. Çukur: Sekiz, on çocuk toplanır. Bunlar taş tutulmak suretiyle iki gruba ayrılırlar. Gruptan biri kurt, öteki ebe olur. Bundan sonra yere çocukların sayısına göre yanyana küçük çukurlar kazılır. Her çukur bir çocuğundur. Oyuncular çukurlardan dört-beş metre geriye giderler. Ebeler yere çömelir, kurtlar da ebelerin sırtına binerler. En baştaki ebe yerden yuvarlamak suretiyle çukurlara doğru küçük bir top veya ceviz atar. Top veya ceviz ebenin kendi çukuruna girerse ebe yine ebelikte kalır, top başka bir çocuğun çukuruna düşerse ebeliği devam eder. Top kurtlardan birinin çukuruna girerse topu atan ebelikten kurtulur ve kurt olur. Top ebenin sırtındaki kurtların çukuruna girerse ebenin yerine o çocuk çömelir, ebe onun sırtına binerek kurt olur. Top hiçbir çukura girmezse en baştaki ebe sırtındaki kurdu da yere atar, dağılan çocuklardan birini vurmak için oyuncuları kovalar. Eğer vurulan çocuk kurtlardan olursa bütün kurtlar ebe olur. Bu oyun yalnız erkek çocuklar tarafından oynanır. Bu oyunu oynıyan zayıf ve çelimsiz çocukların geceleri yataklarına işedikleri rivayet edilir. Şimdi bu oyunu oynıyan çocuklara hemen hiç tesadüf edilmemektedir.

56. Dur: Sekiz, on çocuk bir araya gelirler. Bunlardan biri elindeki topu havaya fırlatır, aynı zamanda yanındaki çocuklardan birinin adını söyler. Adı söylenen çocuk öteki çocuklar kendi önünden koşarak geçinceye kadar topu havada tutmağa mecburdur. Eğer havada tutarsa o da topu tekrar yukarıya doğru atar ve başka bir çocuğun adını söyler. Oyun böylece biri tarafından tutulamıyarak top yere düşünceye kadar devam eder. Eğer top havada yakalanmaz, yere düşerse çocuklardan biri topu hemen yerden alır ve arkadaşlarına: Dur! diye haykırır. Bunun üzerine bütün oyuncular durmağa mecburdur. Topu yerden alan çocuk, kendisine en yakın mesafede olan çocuğa atar. Top o çocuğa isabet ettiği takdirde o da topu alır ve: - Dur, diye haykırır. Topu yerden alıp arkadaşlarından birine atan çocuk isabet ettiremezse ceza görür. Bu oyunda ceza en yakın mesafeden herkesin cezalandırılacak oyuncuya top atmasıdır. Cezalı çocuk, sıçramakla, çömelmekle, eğilmekle kendini koruyabilirse de yerini bırakamam.

57. Birdir bir: Üç, beş, yedi, dokuz veya on bir çocuk tarafından oynanır. İlk oyuncu üç metre kadar arkadaşlarından ileri gider, adım atan oyuncu koşarak gelir, ayaklariyle yere vurup elleriyle eğilmiş olan çocuğun sırtına dayanarak onun üzerinden bacaklarını açarak atlar. Birkaç adım koştuktan sonra aynı tarzda o da eğilerek durur. Üçüncü çocuk birinci ve

sonra ikincinin üzerinden atlıyarak ötekiler gibi o da durur. Böylece son çocuğa kadar oyun devam eder.

58. Eller ve ayaklarla koşmak: Oyuncular ellerini yere dayıyarak ayakları da yerde olduğu halde dururlar. Bu vaziyette önceden tayin edilen bir hedefe doğru koşarlar. Hedefe ilk varan oyunu kazanmış olur.

İstanbul'da yaşıyan çocuk oyunları bu anlattıklarımızdan ibaret değilse de biz şimdilik bu kadarını tesbit edebildik.

x x x

Aydın, Alâettin (1973). Doğu Karadeniz'de köy çocukları ve oyun. *Folklora Doğru*. Mayıs-Haziran Sayı 29, sayfa 34-36.

DOĞU KARADENİZ'DE KÖY ÇOCUKLARI VE OYUN

1. Vurdum sordum oyunu

Bu oyun kış günlerinde ev içi oyunudur, çocuklar arasında oynanır Oyuna giren çocukların hepsi, iki ayaklarını uzatarak, daire şeklinde otururlar. Sonra oyunculardan biri şu tekerleme ile oyunu başlatır: Mesel mesel malî mesel/ Dil oynar damak keser,/ Bunu bilene soralım,/ Oyunumuzu kuralım. diyerek elini çocukların ayaklarında gezdirir ve her kelimede bir ayağı işaret eder en son kimin ayağında bitmiş ise, o ayak çekilerek kaldırılır. Üç defa tabanını yere vurarak ona sorar: - Dibek[1] başına vardın mı? Vardım. - Dibekte darımı[2] gördün mü? - Gördüm. Yaş mıydı kuru muydu? - Yaşdı. - Benim darım kuruydu ya, diye ayağını tutar, üç defa tabanını kuvvetle yere vurur ve devam eder: Değirmene vardın mı? Vardım. - Benim unumu gördün mü? - Gördüm. - Darı mıydı buğday mıydı? Buğdayıdı. - Benim unum darıydı ya, diye yine vurur ve sormaya devam eder. Bu şekilde sorular bitince, soran oyuncu, ötekinin arkasını iterek, "Değirmene var gel, unumuzu al gel" der. Öteki eğilerek evin içini dolaşır ve gelir doğrulur. Doğrulunca yine sorar. Değirmen tenha mıydı kalabalık mıydı? - Kalabalıktı. - Git şimdi tenhalaşmıştır, diye ittikten sonra, "unumu öğüt, ekmeğini yap, kütürünü[3] al getir yiyelim" der. Öteki, oyun evini terk eder, komşu evi ? kendi evlerinden kültür ekmeğini alıp gelir. Oyuna iştirak eden bütün çocuklar ekmeği bölüşerek yerler, bundan sonra oyun dağılır veya başka bir oyuna devam ederler. Çevre köylerde bu oyuna tutma yutma oyunu da derler ve aşağıdaki şekilde başlatırlar: "Lahananın sarması. / Patlıcanın dolması./ Ören'linin hurması[4] / Posuruktur, posuruk[5]"/ Ellen tutma, sakın yutma der ve sorar: Yuttun mu? - Yuttum! Yutmayacaktın

ya, diye eliyle ağzından çıkarmıya çalışır ve çıkarmış gibi elini çekerek, cebine sokak; tekrar devam ederler.

2. Patlangıç oyunu: Doğu Karadeniz köylerinde, köy çocuklarının en çok hoşlandığı bir oyundur. Bir âletle oynanır. Hem hedefe nişan almayı gerektirdiği hem de patalayarak ses çıkardığı için, köy çocukları küçük yaşlarda silâh kullanıyoruz zannederek bu oyunu oynamayı severler. Oyunun ikinci bir ismi daha vardır. Buna bazı köylerde "patlauç" denir. Patlamak ses çıkarmak, uç ise, patladığı an aletin ucundan çıkan yalancı mermiye denir. Patlangıç, ödü kalın bir ağaç dalından yapılır. Köy başlarındaki ormanlarda rastlanan ve ismine buralarda özlüce denilen bir ağaç cinsinden bu patlangıç, yirmi beş, otuz santim boyunda kesilir, ödü kolayca çıkarılır. Düzgün bir şekilde tabanca namlısı gibi hazırlanır. Bu namlının içine girebilecek bir de çubuk yapılır. Bunu da fındık dalından yaparlar. Bu çubuğun ucu pöçürtülür ve namlıya girdikten sonra dışarda elle tutulmak için sap payı da bırakılır. Böylece namlı içine çubuk kolayca girer çıkar. Şimdi sıra bu oyun aletinin patlatılmasına gelir. Köylerde odunluk etmeye yarayan bazı ağaç cinsleri vardır, bu ağaçların dal uçlarında sert tomurcuklar (düdek) bulunur. İşte köy çocukları ceplerine bu sert tomurcukları toplarlar, patlangıç aletinin mermisi olur bu (düdek) tomurcuklar. Bu düdek merminin bir tanesini namlıya sıkı bir şekilde sokarak boşa getirirler. Sonra çubuğun pöcürtülmüş ucunu tükürükle ıslatırlar. Namlı içine de üflemek suretiyle hava verip, çubuğu giriş yerine tıkarlar. Buradan çubuğu hızla ittiklerinde, uç kısımda sıkışmış düdek mermi, tazyikten kurtulup namludan patlamak suretiyle çıkar ve yirmi otuz metre mesafeye kadar gider. Bir müddet köy çocukları bu patlangıç aletini doldurup havaya atma denemesi yapar ve bu deneme bittikten sonra üçer beşer gruplara ayrılarak oyunu kurarlar. Bu oyun savaş mahiyetini taşır. Gruplaşan çocuklar karşı karşıya gelirler. Grupların içinden birer kişi kumanda verir ve oyun heyecanlı şeklini alır. Oyunda vurmak, vurulmamak da vardır. Ateş emri verilir verilmez patlangıçlar patlamaya başlar yalancı mermi dediğimiz düdek kime değerse o vurulmuş sayılarak oyun harici olur. Oyun sonunda çok adam vuran taraf galip gelir, vurulan taraf yenilmiş olur. Savaşı kazanan çocuklar, kaybeden tarafı esir alarak oyunu kazanmış sayılır. Köy çocukları boş buldukları meydanlarda günboyu bu oyunu oynar, bir yandan nişan almayı öğrenir, dönme, kıvrılma ve eğilmelerle günün sporunu da tamamlamış olurlar.

Notlar: 1. Dibek: Mısır döğmek için içi oyulmuş taş.; 2. Darı: Mısır. ; 3. Kütür: Yuvarlak saç üzeinde yapılan mısır ekmeğinin küçüğüne denir. ; 4. Ören: Bir köyün adıdır. ; 5. Posuruk: Küflenmiş.

Acar, İsmail Hakkı (1973). Zara çocuk oyunları I. *Sivas Folkloru*, (11), 5, 23.

ZARA ÇOCUK OYUNLARI I

Çocuk her yerde çocuktur. Zara'da da, Sivas'ta da, bir başka yerde de. Fakat her çevrenin çocukları değişik oyunlarla büyürler. Şimdi Zara'da oynanan çocuk oyunlarından bazılarına bir göz atalım:

1. Baytar, muhtar, anahtar, aktar: Bu oyun dört kişiyle oynanır. Fakat seyircisi olanlar da aynı zevki duyarlar. Bu dört kişiden üçünün oyunu bilip, birisinin bilmemesi gerekir. Herkes yukarıda yazılan isimlerden birini alır. Oyunu bilmeyen çocuğa aktar ismi verilir. Önce ismi baytar olan çocuk yere yüzükoyun yatar ve başına bir ceket örtülür. Ceketin kolundan "senin ismin nedir?" diye sorulur. O da "Baytar" der. Bunun üzerine "Vallahi billahi Baytar mı?" sorusu sorulduğunda, "Vallahi, billahi Baytar" cevabını verir. Bu sırayla her oyuncuya uygulanır. Oyunu bilmeyen ve aktar ismi verilen çocuğa sıra gelince aynı sorular tekrarlanır ve sonunda o çocuk isminin aktar olduğunu yeminle "Vallahi, billahi aktar" der. Bu sırada daha önceden hazırlanmış olan bir kova su ceketin kolundan içeriye aktarılır ve böylece o çocuk ıslatılmış olur.

2. Üşüdüm, üşüdüm: Bu oyun 8-10 kız çocuğu arasında oynanır. Bunlar birbirlerinin koluna girerek bir sıra teşkil ederler. Çocuklardan birisi de ebe olur. Ebe, sıra halindeki çocukların karşısına geçerek, onlara doğru ahenkli bir şekilde yürüyerek şöyle seslenir: Ebe: Üşüdüm, üşüdüm. A benim canım üşüdüm. Çocuklar: Kürkün giy, kürkün giy. A benim canım kürkün giy. Ebe: Kürküm yok, kürküm yok. A benim canım kürküm yok. Çocuklar: Alsana, alsana. A benim canım alsana. Ebe: Param yok, param yok. A benim canım param yok. Çocuklar: Çalsana, çalsana. A benim canım çalsana. Ebe: Nereden, nereden. A benim canım nereden. Çocuklar: Saraydan, saraydan. A benim canım saraydan. Ebe: Sarayda ekerler, biçerler en güzel kızı seçerler. Bu son sözden sonra ebe karşı gruptan birini seçerek yanına alır ve koluna takar. Bu şekilde oyun tekrarlanarak herkes ebe tarafına geçer. Grupta tek kalan çocuk ebe olur ve bu şekilde oyun devam eder. Usanılınca birisi parmaklarını iç içe getirerek "bu nedir" diye sorar, diğerleri "ağıl" cevabını verir. O da "ağıl, herkes evine dağıl" der ve çocuklar dağılırlar.

3. Ali cambaz taşa basamaz: 8-10 çocukla oynanır. Bunlar elele tutarak bir daire çevirirler. Sonra haftanın günlerini saymaya başlarlar. Pazar, pazartesi, salı, çarşamba ... Pazar'a gelince ellerini bırakarak önceden hazırlanmış olan ve oyuncu sayısından bir eksik olan taşların üzerlerine basarlar. Taşlardan birisine basamayan çocuk ebe olmuş olur. Diğerleri arada sırada taştan inip "Ali cambaz, taşa basamaz" diye bağırırlar. Bu çocuk taşa basamadan ebe gelip onu vurursa, o ebe olur ve diğeri ebelikten kurtulur. Oyun böylece devam eder.

4. Koka bir: Bir yuvarlak taş belli bir yere konur. Ebe çöp saklanarak bulunduktan sonra, bir kişi taşı uzaklara fırlatır. Ebe taşı getirmeğe giderken herkes saklanır. Gözü kapalı olarak ebe taşı yerine kor. Kaçanları ararken bir kişi ebeye görünmeden taşı alıp "koka bir" derse taş yeniden atılır. Ebe tekrar gözü kapalı olarak taşı getirmeğe gider. Eğer ebe saklananların hepsini bulursa, dilediğini ebe olarak seçer ve kendisi ebelikten kurtulur.

5. Yüzük oyunu: Bu oyun daha ziyade 10-15 yaşındaki çocuklar tarafından oynanır. Oyun için bir yüzükle uzun bir ip yeterlidir. Yüzük bu ipe geçirilir ve ipin iki ucu birbirine bağlandıktan sonra çocuklar halka olarak ipten tutarlar. Ebe olan kişi bu halkanın ortasındadır. Önce ebe gözünü yumar, açtığında yüzük kimin avucunda ise "bende cicoş" diyerek yanındakine verir. Yüzüğü ebeye göstermemek şartıyla "gitti cicoş" diyerek yanındakine verir. Yüzüğü alan kişi "geldi cicoş" der. Bunda önemli olan çabukluktur ve yüzüğü ebeye göstermemektir. Ebe yüzüğü kimde görürse o ebe olur.

6. Önde durma bir.. ki.. üç.. : Bir kişi ebe seçilir ve ebe seçilen bu çocuk yüzünü duvara çevirir. Arkasında diğer çocuklar yanyana dizilmişlerdir. Ama biraz uzaktadırlar. Ebe, "önde durma bir.. iki.. üç." Diye her seslenişinde, arkadaki çocuklar ebeye bir adım yaklaşırlar. Ebe döndüğünde kimin kımıldadığını görürse o oyundan çıkarılır. Şayet ebe tarafından hareket ettiği yakalanmayan bir kişi de olsa ve ebenin sırtına vuracak kadar yakalaşsa, diğer arkadaşlarını da kurtarmış olur ve ebe yine aynı kişi olur.

Acar, İsmail Hakkı (1973). Zara çocuk oyunları II. *Sivas Folkloru*, (12), 8-9.

ZARA ÇOCUK OYUNLARI II

7. Tula oyunu: Bel kayışlarıyla oynanan bir oyundur. Bu oyunda ebe çöp saklamakla tesbit edilir. Yere 3-4 metre çapında bir çember çizildikten sonra her oyuncu bel kayışını, bir ucu çemberin çizgisinde diğer ucu çemberin merkezine doğru uzatılmış bir şekilde eşit aralıklarla yere serer. Ebe çemberin ortasındadır. Çemberin dışında olan diğer oyuncular kendi kayışlarını almak için çalışırlar. Ebe ise bir ayağı çemberin içerisinde olmak şartıyle diğer ayağıyla oyunculara vurmak ister ve kayışları korur. Oyun, ebenin dışardakilerden birisini ayağıyla vurmasına kadar devam eder. Vurulan ebe olur. Yalnız vurulmadan kayışını alan oyuncu elindeki kayışı sallayarak ebeyi korkutur ve diğer arkadaşlarına yardım edebilir.

8. Kuyu topu: Önce, küçük bir lastik topun girebileceği şekilde kuyular kazılır. Sonra herkes kendi kuyusunun başına geçerek, bir başka oyuncu tarafından uzaktan yuvarlanan topun kimin kuyusuna düşeceği beklenir. Top kimin kuyusuna düşerse o hemen "istop" diye bağırır. Bu anda kaçışan herkesin olduğu yerde durması gerekir. Artık bu bağıran kişi ebe olmuştur. Kuyudaki topu alarak olduğu yerden en uygun bir yerdeki oyuncuya atarak vurmak ister. Şayet topla onu vurabilmişse, vurulan oyuncunun kuyusuna bir taş konur. Topu attığında onu vuramamışsa, o zaman da ebenin kuyusuna bir taş konur ve bu taşlara "yumurta" denir. Oyun böylece devam eder ve kuyusuna 10 taş konan oyuncu oyundan çıkar. Kuyusunda hiç yumurta olmayan veya en az olan oyunu kazanmış olur.

9. Pirinç oyunu: Bu kalabalıkla oynanan bir oyundur. İki kişi ortaya çıkar. Bunlar iki gruba ayrılacak olan çocukların başkanıdırlar. Kendi gruplarını seçmek için sırayla "Ben bana" diğeri "Ben de bana" "Bana bir eş", "Al" der ve birer birer çocukları paylaşmaya başlarlar. Gurplar tesbit edildikten sonra arada biraz mesafe bırakılarak her iki grup da karşılıklı çömelirler. Başkanlar kendi gruplarındaki her oyuncuya bir isim verir. Karşı gruptaki oyuncular bu isimleri bilmezler. Hangi grup bu isim vermeleri önce bitirirse ona öncelik tanınır. Bu grubun başkanı tek ayak üzerinde sekerek gelir ve diğer grubun başkanına "seke seke ben geldim, bir avuç tuza geldim" der. Diğer başkan "Tuzum yok ama karpuzum çok, buyur al" dedikten sonra, gelen başkan çömelik duran oyuncuların başlarını karpuz gibi iki eliyle yoklamaya başlar ve bu arada istediği bir oyuncunun gözlerini kapatır. Kendi grubuna dönerek önceden verilen isimlerden birisini çağırır.

O ismin sahibi gelerek gözü kapalının sırtına vurur ve tekrar geldiği yere döner. Başkan "pirinç" diye bağırdığında kendi grubu arkasını döner ve bekler. Gözü açılan oyuncu onlara yaklaşır ve kendisine vuranı tesbit için o da herhangi birisine vurur. Şayet kendisine vuranı bulmuş ve ona vurmuşsa, beraberinde onu da alıp grubuna götürür. Kendisine vuranı bulamamışsa kendisi o grupta kalır ve oranın malı olur. Oyun bu şekilde devam eder ve sonunda hangi grup oyuncu adedi azalırsa, o grup oyunu kaybetmiş olur.

10. Ebe beni kurda verme: Önce bir ebe ile bir kurt seçilir. Diğer çocuklar ebenin arkasına, bir öndekinin belinden tutunarak tek sıra halinde dizilir ve hep bir ağızdan "Ebe beni kurda verme, sarığımı sele verme" diye bağırırlar. Kurt olan çocuk ise, ebenin arkasındaki oyuncuları gruptan çıkarmak amacındadır. Bu arada ebenin elinde bir mendil olduğu halde, oyuncularını kurda kaptırmamaya çalışır. Kurt ebeye vurulmamak şartıyla çevik davranıp arkadan birer birer oyuncuları koparmaya çalışacaktır. Şayet ebeye vurulursa her vuruşta aldığı bir oyuncuyu geri vermek zorundadır. Böylece oyun, ebenin arkasındakiler bitinceye kadar devam eder.

x x x

Varlık, Bülent (1973). Derlemeler: Ermenekten sayışmacalar ve tekerlemeler. *Türk Folklor Araştırmaları*, 14(283), 6562.

DERLEMELER: ERMENEKTEN SAYIŞMACALAR VE TEKERLEMELER

1. Armudu kestim/ Tavana astım/ Şıp dedi düştü/ Kargalar uçtu/ Annem yoğurt getirdi/ Kedi burnunu batırdı/ O kediyi ne yapmalı/ Minareden atmalı/ Minarede kuş var/ Kanadında gümüş var/ Enişte min cebinde/ Türlü türlü yemiş var. 2. Allah adıyla başlayalım/ Şeytanı taşlayalım/ Bircik/ İkicik/ Üçcük/ Dörtcük/ Beşcik/ Altıcık/ Yedicik/ Sekizcik/ Dokuzcuk/ Oncuk/ Ciciliği boncuk. 3. Çan çan çikolata/ Hani bana limonata/ Limonata bitti/ Hanım kızı gitti/ Nereye gitti?/ İstanbul'a gitti/ İstanbul'da ne yapacak?/ Terlik papbuç alacak/ Terlik pabucu ne yapacak?/ Düğünlerde bayramlarda/ Şıngır mıngır giyecek. 4. İncilerim döküldü toplayamadım/ O küçük/ Bu küçük/ Sen oyunda/ Çık. 5. İn min/ Ucu din/ Fırfır atan/ Sinek satan/ Tan, tun, fin. (Derlenenin adı: Cengiz Varlık. Derlenenin yaşı: 7. Tahsil durumu: İlkokula gidiyor. Derleme yeri ve yılı: Ermenek, 1971).

x x x

And, Metin (1974). *Oyun ve Bügü: Türk kültüründe oyun kavramı*, içinde. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları. 332 s.

[Yazar; çocuk oyunlarını sınıflamanın güçlüğüne değinerek, kendi sınıflamasının "kimi oyunun adına bağlı kalınarak, kimi oyundaki araç-gerece göre, kimi oyunun en önemli eylemine ya da amaç ve işlevine göre" (s. 259) yapıldığını belirtiyor, "Bu doğrudan doğruya Anadolu oyunlarının yaygınlığından çıkan doğal bir kümelemedir; bilimsel değildir" (s. 259) diyor. ***ed.notu]***

A. Aşık oyunları / B. Yüzük oyunları / C. Top oyunları / Ç. Değnek oyunları / D. Taş ve gülle oyunları / E. Koşma-kovalama-kurtarma-zor kullanma oyunları / F. Atlama-sıçrama-sekme oyunları / G. Saklama-saklanma-oranlama oyunları / H. Dilsiz-şaşırtmaca-şaka oyunları / I. Dramatik nitelikte-büyüklük-törensel oyunlar / İ. Çeşitli oyunlar

x x x

Oğuzer, Şeyda (1974) Köy çocuk oyunlarında: Çubuk'un Kızılöz köyünde kalaycı çocuk oyunu. *Türk Folklor Araştırmaları*, 15 (302), 7090.

ÇUBUK'UN KIZILÖZ KÖYÜNDE KALAYCI ÇOCUK OYUNU

Kızılöz köyü Ankara'nın Çubuk ilçesine bağlı 40 haneli küçük bir köydür. Köyde okul çağındaki kız çocuklarının oynadığı bir oyun vardır. Çocuklar arasında çok sevilen ve her vesile ile oynanan bu oyunun ismi "Kalaycı"dır. Oyunun sözleri bir şarkı havasında söylenmekte ve her ikilik söylenirken bir takım hareketler yapılmaktadır.

Oy kalaycı kalaycı/ Nereden geliyorsun (Tekrar) (Nakaratı söylenirken çocuklar sağ ellerinin işaret parmaklarını sallarlar).

Bir tencerecik verirsem/ Kaça kalaylıyorsun (Tekrar) (Parmak sallama devam eder).

Şöyle de böyle yaparız/ Gümüşte kalaylarız (Tekrar) (Derken eller bele konur ve vücut sağa sola sallandırılır).

Ah kör olası kalaycı / Şimdi de aldın gönlümü (Tekrar) (Bu sözler söylenirken de eller çırpılır).

Kalaya buzdan gelir, / Erimiş tuzdan gelir. (Tekrar) (Burada kolları sıvama hareketi yapılır).

Hasta olmuş yatıyor/ Dermanı şurdan gelir. (Tekrar) (Eller yatıyor pozisyonunda kulağa götürülür).

Ah körolası kalaycı/ Şimdi de aldın gönlümü (Tekrar) Eller yine çırpılır).

Bir yumurta pişirsem/ Tavam delik yağın yok/ Bir yumurta pişirsem/ Tavam delik yağım yok (Yine sağ ellerin işaret parmağı sallanır).

Ah körolası kalaycı,/ Şimdi de aldın gönlümü (Tekrar) (Eller çırpılarak sözlerle birlikte oyun da biter).

x x x

Dumluca, Halil (1976). Divriği'de ebe çıkarma tekerlemeleri. *Sivas Folklorü* (46), 16-17.

DİVRİĞİ'DE EBE ÇIKARMA TEKERLEMELERİ

Bu tekerlemeleri 27 yıl önce Divriği Cumhuriyet İlkokulu öğrencilerinden bizzat tesbit ettim. Not ederken kendilerine sezdirmedim. Sonradan, bu sözleri kimden öğrendiklerini soruşturdum. Başka illerden gelen arkadaşlarından öğrendiklerini çıkardım. "Kendi abla ve ağabeylerimizden öğrendik" dediklerini Divriği'nin kendi malı olarak kabul ettim. Şüphesiz bunların da geçmişinin yüzyıllar öncesine kadar uzandığı kesinlikle iddia edilemez. Ama bütün kasabada uzun süreden beri yaygın olduğu muhakkak.

1. Saklambaç: 1. Ayşe hanımın atları/ Kir kir kişniyor/ Arpa saman istiyor/ Arpa saman yoktur/ Kilimcide çoktur/ Kilimci kilim dokur/ İçinde bülbül okur/ O bülbül benim olsa/ İki kardeşim olsa/ Biri ay biri yıldız/ Hop çikolata piyasa/ Kızın adı Za.. ri.. feee. 2. Huuu/ İdilik bidilik/ Saçlar başlar kıvırcık/ Sen bu oyundan çıııkkk. 3. Çıt mıt/ Nerden geldin ordan çık/ Kız saçların kıvırcık/ Sen bu ooo.. yuuuun.. daaaan.. çıııkkk../

2. İmdat: 1. O mo peti peti/ Kılavuna sepeti/ İçinde nur var/ Onnn.. döörtt.. tüüüllll.. vaarr../ 2. Ooo mooo/ İnne de fooo/ İskili masa/ Ti ti alinata/ Bekmez Şevket/ Numaro geçeroz/ Ermeni deyyy.. yooosss.. 3. Sepet sepet yumurta/ Sakın beni unutma/ Unutursan döverim/ Gözlerinden öö.. peee..

riimm.. 4. O mo mağzalardan/ Renk renk kumaş alalım/ Baylar bayanlar/ Merdivenden Kaa.. yaann.. laarr.. 5. Bahçelerde tak tak/ Biz gidiyoruz bu hafta/ İneğimiz doğurdu/ İsmi kalsın Fatma/ Aman tara leylim/ Canım tara leylim/ Ebeyi bülbül/ Saçları sümbül/ Minarede bir kuş var/ Kanadında gümüş var/ Eniştemin cebinde/ Türlü türlü yemiş var/ Yemişimi yediler/ Bana miskin dediler/ Ben miskinden beterim/ Sokak sokak gee..zee..riimm. 6. Çim çim çikolata/ Ver bana bir limonata/ Limonata bitt/ Hanım kızın aklı gitti/ Nereye gitti/ İstanbul'a gitti/ İstanbul'da ne yapacak/ Terlik pabuç alacak/ Terlik pabuç nee yaa. paa. caakk..

3. Yerden yüksek: Han kapısından girdim içeri/ Yahudiler dizilmiş yedi köşeli/ Anko.. anko../ Al bizi ii.. çee.. rii.. (Son iki mısra iki defa söylenir. Anko.. anko.. denip bir çocuğun göğsüne iki defa vurulur. O çıkar. En son kalan ebe olur. Herkes ayağını yerden yükseğe kaldırır. Yere değene ebe vuracak olursa, ebe o olur.)

4. Elim elim epenek: 1. Elim elim epenek/ Elden çıkan topanak/ Topanağın yarısı/ Yumurtanın sarısı/ Engele mengele/ Ciloğluna çengele/ Yel kuş yepenek/ Çek ayağını too.. paa.. naakk.. (Bütün çocuklar ayaklarını uzatır. Hece hece herkesin ayağı sayılır. Son hece kimin ayağının üstüne kalırsa o ayağını çeker, üstünü yaşlar, altına alır. Yaşlamazsa ayağını örtmesi lazımdır. Yaşlanmayan ayak görünürse pis olur. Böylece bütün ayaklar çekilir. Yalnız kalan ayak yerle beraber sayılır. Yer de çıkar, ayak yine yalnız kalırsa, o ayak uyuz olur.

x x x

Özen, Kutlu (1976). Sivas ve çevresinde çocuk oyunları I: A. Aşık oyunları. *Sivas Folkloru*, (40), 10-11, 23.

[Yazar, Sivas dolaylarında 100'ün üzerinde oyun derlediğini belirtmekte, bunlardan aşık ve bilye oyunlarını, karışık oyunları ayrıntılı olarak açıklamaktadır. ***ed.notu****]*

SİVAS VE ÇEVRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI I: A. AŞIK OYUNLARI

Aşık oyunları

a. Ön Bilgiler. Kaynak: Abdulkadir Ceylan. Tokat Çamlıbel Nahiyesi, Çatalkaya köyü. Yaş: 16 (Öğrenci). Cemalettin Bal. Gemerek-Karaözü. Yaş: 13 (Öğrenci).

Aşık ayak bileğinde bulunan yedi küçük kemikten biridir. Baldır kemiği ile eklemleşerek bileğin oynak yerini meydana getirir (Kaynak: Meydan Larousse, C. 1, S. 778). Çocukların oynadıkları aşık küçük baş hayvanları arka diz kapağı oynağından çıkar. Her hayvandan iki aşık elde edilir. En çok davar aşığı ile oynanır. Çünkü bu hayvanların aşıkları ufak ve güzeldir. Mal aşığı büyük olduğu için oyunda kullanılmaz. Kedi ve köpek aşıkları ile hiçbir zaman oynanmaz. Kedi aşıkları nazarlık olarak kullanılır. Özellikle boya ve boncuklarla süslenen bu nazarlıklar çocukların omuz başlarına asılır. Aşıklar boyanmadan oynandığı gibi boyanarak da oynanır. Divriği çevresinde boyanmış aşıklara Çindilli aşık denir. Boyama çeşitli şekillerde yapılır. Boyalı kalemlerin sürtülmesi, suluboya v.s. gibi. Fakat en çok çaput boyası ile boyanır. Bunun için aşağıdaki işlem uygulanır: 1- Bir teneke içinde su kaynatır ve içi ne çaput boyası konarak karıştırılır, boyanın aşığı iyi tutması için bir miktar tuz atılır. Aşıklar kaynayan suyun içine bırakılır. 2. Boyasını alan aşıklar tenekeden çıkarıp kurumaya terk edilir. 3. Aşığın üzerinde kalan et ve kıkırdak parçaları ile kazılır. En çok kırmızı, siyah, kavuniçi gibi renkler tercih edilir. Yukarıdaki işlem kök soğan kabuğu ile de yapılır. Yonca, yeşil ceviz kabuğu, gelincik gibi bitkilerden de boyamada yararlanılır. Koç aşıkları daha büyük ve daha ağır olduğu için eneke olarak kullanılır. Enekenin hazırlanmasında aşağıdaki işlem yapılır: Aşığın çik (aç) yani oyuk tarafı tel ateşte kızdırılarak birkaç yerden delinir. Bu işlem yapılırken nık tarafı çamurla belenir. Eritilen kurşun aşığı çik tarafına dökülür. Deldiğimiz deliklerden çıkan kurşunlar perçinlenir. Oyun sırasında bir daha düşmez. Kurşun hem enekeyi ağırlaştırır, hem de dengeyi sağlar. Kurşunlanan aşık kara sakız, balmumu gibi yapışkan maddelerle beslenir. Bunu yaptıktan sonra gerekirse enekenin etrafına ince bir tel sarılır. Enekenin hazırlanması özel bir beceri işidir. Çünkü her enekenin belli bir görevi vardır. Bu nedenle enekeleri dörde ayırabiliriz: 1. Talar enekesi. 2. Zil enekesi. 3. Zar enekesi. 4. Daire enekesi. Daire enekesi ağır ve büyük olur. Bunun için koç aşığı kullanılır. Diğer enekeler de önemlidir. Aşığın istenilen şekilde düşmesi için zil ve talar tarafı iyice kazılıp, düzeltilir. Bir aşığın dört yüzü vardır. Bu yüzler ayrı değerdedir. Oyundan oyuna bu değerler değişir. Aşığı dik olarak düz bir yere koyduğumuzda:

1. Kulak gibi çok kıvrımlı olan bölümüne zil adı veririz. Zil bazı yörelerde kazak, boy, say, kallek adını alır. / 2. Kulağın karşısına gelen ve daha düz olan bölümüne şek adını veririz. Şek bazı yörelerde talar, kıt, tokan, dalak adını alır. / 3. Aşığı yatay olarak yere bıraktığımızda çukur olan kısma Çik denir. Bu bölüm bazı yörelerde Aç, Çık olarak geçer. / 4. Çik'in karşısına gelen bölümüne tok denir. Aşık atıldığı zaman genellikle bu dört yüzeyden biri üzerine düşer. Fakat bir engele gelen aşık yatık olarak da

durabilir. Bu şekildeki durum çeşitli yörelerde Damak (Hafik Gölcük Köyü), Beşlik (Şarkışla Deliilyas köyü) Homatök (Gemerek-Karaözü) Dımık, Domba adıyla söylenir.

Aşık hakkında bu kısa bilgiyi verdikten sonra Sivas ve yöresinde aşık oyunlarının bugünkü durumu hakkında bilgi vermekte fayda vardır. Aşık oyunlarının tarihi ilk çağlara kadar gider. Çok eski zamanlardan beri Anadolu, İçasya kavimleri, sonraları da Yunan ve Roma halkı tarafından zar yerine kullanılmıştır. Etiler'de de aşık oyununun yaygın olduğu Anadolu'da yapılan kazılardan anlaşılmıştır. Bu kazılarda çok sayıda aşık kemiği bulunmuştur. Ayrıca Ankara Hititi Müzesindeki bir kabartmada aşık oynayan kral çocukları görülmektedir. Araplarda İslamiyetten önce çocukların oyunu idi. Türk kavimlerinde aşık oyunları çeşitli şekilleriyle biliniyordu. Dede Korkut kitabında Oğuz çocuklarının bu oyunu oynadıkları anlatılır. Günümüzde de Anadolu köylerinde, küçük kasabalarda, şehirlerde modern oyunların yerleşmediği mahallerde çocukların başlıca oyunlarından biridir. (M. Larousse C. 1, S. 779) Sivas'ta en çok Çiçekli, Yeni Mahalle, Altıntabak, Alibaba, Aydoğan, Çayırağzında oynanmaktadır. Çağa uygun olarak yeni yeni oyunların türemesi, plastikten yapılan bilyelerin, topların ucuz, kolay bulunur olması aşık oyunlarının gerilemesine neden olmuştur. Aşık daha çok Sivas'ın köylerinde oynanmaktadır. Gün gelecek köylerde bile bu oyunu bilen ve oynayan kalmayacaktır. Bu oyunun gençlere ve çocuklara göre oynanma sahaları değişir. Çocuklar açık yerlerde oynadıkları halde gençler utandıkları için kapalı yerlerde oynarlar. Genellikle 7-8 yaşlarında bu oyuna başlanır, askere gidene kadar devam eder. Fakat köy düğünlerinde yarışmak ve güldürü olsun diye 50-60 yaşındaki kimselerin de ödül kazanmak için aşık oynadıkları görülür. Kız çocukları ve kadınlar bu oyunu oynamazlar.

Yukarıda da değindiğimiz gibi çocuklara ve gençlere göre oyun sahaları değişir: a. Çocukların oyun sahaları: Açık yerler, damların arka tarafı, iş sahası olmayan yerler, harmanlar, köy meydanı şehir ve kasabalarda boş arsalar. b. Gençlerin oynadığı yerler: Ahırlarda, dam üstlerinde, hayatta, evlikte, tandırlıkta, ağılda, avluda, samanlıkta. Daha doğrusu çocukların, orta yaşlıların, yaşlıların, kadın ve kızların gözlerinden ırak yerler de oynarlar. Kimse ayıplayıp, kınamasın diye.

Aşık daha çok toprakta oynanır. Beton ve asfaltta aşık zıplar, kumda gömülür. Aşık her mevsimde oynanmakla birlikte yer bulunmadığı için kışın pek oynanmaz. (Lügatçe: Evlik: Oda. Hayat: Sofa. Tandırlık: Ekmek pişirilen yer.)

Özen, Kutlu (1976). Sivas ve çevresinde çocuk oyunları II: A. Aşık oyunları. *Sivas Folkloru*, (41), 14-15.

SİVAS VE ÇEVRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI II: A. AŞIK OYUNLARI

Birinci bölümde aşık hakkında genel bir açıklama yapmıştım. Bu bölümde Sivas ve çevresinde oynanan aşık oyunlarının adlarını ve çeşitlerini verecek nasıl oynandıklarını anlatacağım. § Şurasını hemen söylemeliyim ki bu işe başlarken aşık oyunlarının bu kadar bol ve çeşitli olacağını hiç tahmin etmemiştim. Üç ay gibi kısa bir zamanda otuza yakın aşık oyunu tesbit ettim. Öğrencilerimden bu oyunların nasıl oynanacağını öğrendim. Elimden geldiği kadar oyunların kurallarını tesbit etmeye çalıştım. § Bana göre aşık oyunları üç değişik karakter gösterirler: a. Dökmeli oyunlar. b. Vurmalı oyunlar. c. Karışık oyunlar. § Bunları sırasıyla anlamağa çalışalım:

A. Dökmeli oyunlar: Bu oyunlarda tek aşık kullanıldığı gibi elli, atmış aşık da kullanılabilir. Dökmeli oyunlar tek veya çift aşıkla oynanırsa ortaya atmalı bir oyun şekli çıkar. İster dökmeli olsun, ister bunun bir bölümü olan atmalı olsun her ikisinde de esas olan aşıkların veya enekenin deni len şekilde düşmesini sağlamaktır. Ben dökmeli karakter gösteren ondört çeşit aşık oyunu tesbit ettim. Bunları şimdi sırasıyla yazıp daha sonra açıklayacağım: 1. Aç-tok. 2. Artırmaç. 3. Çik-birer. 4. Döküm. 5. Gel aşığım gel. 6. Gırıt. 7. Karpmak. 8. Oturmaç. 9. Paralı oyun. 10. Saymaç. 11. Şek. 12. Tek mi, çift mi?. 13. Tök-bal. 14. Ver bir. Bu listede dökmeli ve atmalı oyunlar karışık olarak verilmiştir. Karakterleri aynı olduğu için bu yola gidilmiştir. Her ikisinde de aşık veya eneke bir elde toplanır ve yere istenilen şekilde düşmesi sağlanır. Atmalılarda önemli olan aşığı zar gibi kullanmaktır. Talar veya zil düşürebilmektir. Atmalı oyunlar bir nevi kumar oldukları halde dökmeliler kumar özelliğine sahip değildir. Atmalıya göre daha zevklidir.

B. Vurmalı oyunlar: Bu oyunlarda esas olan eneke ile vurarak aşıkları dairenin içinden çıkarmaktır. Bazen daire olmaz, aşıklar bir yere toplu olarak dikilir. O zaman da esas olan vurulup dağıtılan aşıkları üç ayak uzaklaştırmaktır. Bu oyunlar dökmelilere göre daha zor olup, oldukça beceri ister. Nişancılık çok önemlidir. Tesbit ettiğim vurmalı aşık oyunları şunlardır: 1. Ballı-boklu. 2. Cızırı. 3. Çizgili. 4. Daire. 5. Gopbel. 6. Kale. 7 Talar. 8. Vurmaç. 9. Zillerim zil.

C. Karışık oyunlar: Bu oyunlar da hem dökmeli, hem vurmalı oyunların özelliği vardır. Karışık oyunlar vurmalılara ve dökmelilere göre daha ilginç özellikler taşırlar. Tesbit ettiğim karışık aşık oyunları şunlardır: 1. Döndürmeç. 2. İlk-birer. 3. Kuyu. 4. Vurulmaç. 5. Yummaç-açmaç. Tesbit ettiğimiz aşık oyunlarını anlatmadan önce bir iki önemli noktayı belirtmekte fayda gördüm: (a) Birinci oyuncunun tesbiti: Oyun ilk önce kim başlayacak? Bu nokta aşık oyunlarında önemli bir husustur. Oyuna ilk başlayan oyuncu bu seçimle oyunu yarı yarıya kazanmış demektir. Bazan diğer oyuncuya sıra gelmeden oyunu bitirebilir. Dökmeli aşık oyunlarında birinciyi tesbit etmek için eneke atılır. Kimin ilk önce talar veya zil düşürürse o birinci olur. İki kişilik bir oyunda birinci olan bulunduktan sonra atma işlemi devam eder. Eğer oyun birkaç kişi ile oynanıyorsa eneke atma işlemi devam eder. Atmalı oyunlarda yukarıdaki işlem uygulanarak birinci, ikinci, üçüncü... oyuncu tesbit edilir. Fakat iş bununla bitmez. Bu sırayı alan oyuncular bir de belirli bir uzaklığa uçarlar. Üçmak, aşığı istenilen uzaklığa atmaktır. Kim istenilen noktaya daha yakın uçmuşsa o birinci olur, diğerleri bu yakınlığa göre sıraya girerler. Genellikle oyuna ilk başlayan oyuncuya (Başcıl) adı verilir. Sona kalan oyuncuya da (dipçil veya dipik) adı verilir. (b) Aşıkların kırtılması: Eneke ile enekeye vurmak veya eneke ile aşığa çok yakın mesafeden vurmak, enekeyi istenilen şekilde düşürmektir. Atmalı oyunlarda aşığın kırtılması çoğu zaman oyunun sonucunu tayin eder.

Şimdi aşık oyunlarını anlatmaya geçebiliriz:

1. Gel aşığım gel: *(Anlatan: Yaşar Aslan Kaya (yaş 13). Pınarbaşı, Büyükkavaktepe köyü.)* Bu oyun iki kişi ile oynanır. Aşık sayısı oyuncu başı en az 6 tane olur. 50-100 aşıkla da oynanabilir. Eneke atılarak birinci seçilir. Diyelim ki A birinci oldu. Bu oyunu kendi aşıkları ile B.nin de kendi aşıklarını avucunda toplayıp yere atar. Benzerleri diğer aşıklara dokundurmadan onlara vurur. Açları açlara, tokları toklara, zilleri zillere ve taları talara dokundurur. Her dokundurmada yerden bir aşık alır. Bu işlemi yaparken aşığını benzer olmayan bir aşığa dokundurursa oyun rakip oyuncuya geçer. B de A gibi yerdeki aşıkları avucunda toplayıp tekrar yere atar ve A gibi hareket eder. Yerdeki aşık bitene kadar bu böyle devam eder. Bu oyunda aşık ne kadar çok olursa o kadar benzer düşeceğinden oyunun zevkli geçmesi için çok aşık katılır.

2. Tök-bal: *(Anlatan: Vahit Yıldız (Yaş: 14). Çavuşlu köyü-Yıldızeli.)* Bu oyun iki oyuncu ile oynanır. Oyuncuların aşıkları iki küme halinde ayrı ayrı yerlerde toplanır. Her kümede oyunun iddialı geçmesi için en az on, en çok yirmi aşık bulunması gerekir. Eneke atılarak oyuna kimin başlayacağı saptanır. A oyuncusu B'nin de enekesini baş parmağı ile diğer iki

parmağının arasına alarak yere atar: 1. Eğer enekelerden biri zil düşerse atan karşı tarftan iki aşık alır, tekrar atar. 2. Talar düşerse karşı tarafa iki aşık verir. 3. Aç veya tok düşerse oyun karşı tarafa geçer. 4. Taraflardan biri iki enekeyi yere attığında biri talar, diğeri zil düşerse aşıklar "sevişmiş" olur. Bu durumda aşıkları bir daha atar. 5. Enekelerden biri dumba dururşa atan oyuncu aşığa üfler ve zil düşürmeğe çalışır. Eğer aşık zil düşerse rakip oyuncunun kümede birikmiş aşıklarının hepsini alır. Talar düşerse karşı tarafa verir. Aç ve tok düşerse oyun karşı oyuncuya geçer. 6. Kümedeki aşıklar bitene kadar oyun devam eder. Hangi tarafın aşığı önce biterse o taraf oyunu kaybetmiş olur.

x x x

Özen, Kutlu (1976). Sivas ve çevresinde çocuk oyunları III: A. Aşık oyunları. *Sivas Folkloru*, (42), 15-18.

SİVAS VE ÇEVRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI III: A. AŞIK OYUNLARI

3. Şek [An*latan: Fikret Temel (Yaş: 14). Altıntabak Mah. Sivas.*]: Bu oyun Tök-bal'a benzer. İki kişi ile oynanır. Oyuna başlamadan önce zil ve talar düşmelerde kaç aşık alınıp verileceği önceden konuşulur. § Eneke atılarak oyuna kimin başlayacağı saptanır. Diyelim ki A ve B oynuyorlar. Oyuna A başlasın: 1. A adlı oyuncu B'nin de enekesini iki parmağının arasına alarak yere atar. 2. Enekelerden biri zil düşerse B'den aşık alır, talar düşerse B'ye aşık verir ve tekrar atar. 3. Aç veya tok düşerse oyun karşı tarafa geçer. 4. Bir zil, bir talar düşerse aynı oyuncu enekeleri bir daha atar. 5. Bazan iki zil veya iki talar düşebilir. O zaman iki misli alınır veya verilir.

4. Cızırı [*Anlatan: Cemalettin Bal. Karaözü-Gemerek.*]: Bu oyunda iç içe iki daire çizilir. A ve B adlı oyuncular iç daireye eşit miktarda aşık dikerler. Bu oyun enekeli oyundur. Başlangıç çizgisi olmaz. § Önemli olan iç dairede dizili olarak duran aşıkları dış daireden öteye çıkarmaktır. § Eneke atılarak birinci seçilir. Seçilen oyuncu dış dairenin kenarında durarak iç dairedeki aşıklara enekesi ile vurur. Kaç tane aşık çıkarırsa o kadar alır. Enekesinin düştüğü yerden tekrar dairenin içindeki dağınık aşıklara atar. Bunları dışarı çıkarmaya çalışır. § Aşıklardan biri iç çember ile dış çember arasında kalırsa bu duruma kiloz denir. Kilozda oyun oynama sırası rakip oyuncuya geçer. Rakip oyuncu dış dairenin kenarında durarak enekesi ile iç dairedeki aşıkları dışarı çıkarmaya uğraşırlar. § Oyun aşıklar bitinceye kadar devam eder.

5. Çizgili [*Anlatan: Halil Sözen (Yaş: 15). İslim Köyü-Yıldızeli.*]: Bu oyun daireye benzer. En az iki kişi ile oynanır. İlk önce bir daire çizilir. Dairenin iki tarafına 50-75 cm. uzaklıkta iki dikey çizgi çekilir. Çizgilere diker adı verilir. § İki kişinin oynadığını düşünerek anlatalım: 1. A ve B eşit sayıda aşık ile katılırlar. 2. Aşıkları dairenin ortasına dizerler. 3. Eneke atılarak oyuna kimin başlayacağı saptanır. 4. Oyunculardan öncelik kazanan baştan çizgisinde durarak enekesini daire içindeki aşıklara atar. Daireden dışarı çıkan aşıkları alır. Enekesinin düştüğü yerden dairedeki aşıklara tekrar atar. Eğer vurup çıkaramazsa oyun karşı tarafa geçer. Bu oyuncu çemberin kenarına gelerek daire içindeki aşıklara enekesi ile vurur, onları çıkarmaya çalışır. 5. Daire içindeki aşıklar bitene kadar oyun devam eder.

6. Kale [*Anlatan: Halil Sözen (Yaş: 15). İslim Köyü-Yıldızeli.*]: Bu oyunda bir daire ve daireden bir miktar uzaklıkta bir çizgi ve bu çizgiye paralel ikinci bir çizgi daha çizilir. § Daireye en yakın çizgiye atma çizgisi denir. Oyuncular bu çizgide durarak enekelerini dairenin içine atarlar. Kimin enekesi atma çizgisine daha uzak olursa o birinci olur, diğerleri bu uzaklığa göre sıraya girerler. Öncelik alan, dairenin ortasında durur ve atma çizgisine paralel ve onun uzağında bulunan aşık çizgisine enekesini atar ve burada dizili duran aşıkları çizgiden uzaklaştırmaya çalışır. Devrilip uzaklaşan aşıkları çizgiden itibaren üç ayak sayıp alır. Çizgiye yakın olan dağınık aşıkları alamaz. Bu oyuncu aşık aldıktan sonra enekesinin düştüğü yerden tekrar atar. Üç adım öteye götürdükleri aşıkları alır. Eğer alamayacak kadar kötü oynadı ise oyun diğer çocuğa geçer. Bu oyuncu kaleden enekesini atıp rakip oyuncunun enekesini vurursa yerdeki aşıkların hepsini alır. § Bazan öncelik alan oyuncu dairede durup enekesini aşıklara atar. Onları devirir ve bu sırada enekesi talar veya zil düşerse rakip oyuncu bu enekeyi vurmaya çalışır. Vurursa yerdeki aşıkların hepsini alır. Vuramazsa zil veya talar düşürmüş olan aşıkları alır.

7. Talar [Anlatan: İsmail Doğan (Yaş: 13). Altıntabak Mah.-Sivas. Ramazan Keskin (Yaş:12) Menteşe Köyü-Yıldızeli.]: Oyunda enekenin talar kalması için zil tarafı düzgünleştirilir. Aç kısmına zift, kurşun gibi şeyler dökülerek ağırlaştırılır. Dengeli düşmesi için aşığın kenarına tel sarılır. § Oyun en az iki kişi, en çok yedi-sekiz kişi ile oynanır. Biz iki kişi ile oynandığını düşünerek oyunu anlatacağız: 1. A ve B adlı oyuncular yere eşit miktarda ve bir sıra aşık dizerler. Yerde bazan 15-20 aşık olabilir. 2. Eneke atılarak oyuna ilk önce kimin başlayacağı tesbit edilir. Öncelik alan oyuncu aşıkların bulunduğu yerde durarak enekesini bir iki adım öteye atar. İkinci oyuncu isterse bu enekeyi kırtar. Kırtma işleminden sonra kimin enekesi kaleye, yani aşıkların dizili olduğu yere uzaksa o oyuna başlar. 3. Öncelik alan, enekesinin bulunduğu yerden kaleye enekesini atar. Kümeden çıkarıp

dağıttığı aşıklardan enekesine benzeyenini alır. Yalnız kaleye kaç tane aşık dikilmişse o kadar aşık alır. Diyelim ki 4 aşık dikilmişti, yerde 5 tane benzeyen oldu. O zaman 4 aşık alabilir. İkinci defa atışta gene benzeyen kadar alır. 4. Kümeye attığı zaman enekesi zil düşerse, oyun karşı tarafa geçer. Diyelim ki oyun B'ye geçti. B yerdeki aşıkları toplayıp avcuna alır ve yere atar. Enekeye benzerleri alır. Bir daha atar, benzer olmazsa oyun tekrar A'ya geçer. 5. Eğer oyunculardan biri talar düşürürse yerdekilerin hepsini alır. 6. Öncelik alan oyuncu kümeyi enekesi ile dağıtırsa bir daha eneke ile vuramaz. Dağılan aşıkların benzeri olanlarını aldıktan sonra, yerde kalanları tekrar toplar ve yere atar. Benzerlik, oyuncunun enekesine benzerlik olarak düşünülür.

8. Kuyu [*Anlatan: Abdulkadir Ceylan. Tokat.*]: Bu oyun en çok iki kişi ile oynanır. Oyuna katılan aşık sayısı anlaşmaya göre değişir. A: 10 ve B: 10 aşık olmak üzere 20 aşığa kadar çıkabilir. § Önce bir çizgi çizilir, sonra da üç adım öteye bir çukur kazılır. § Eneke atılarak birinci seçilir. Öncelik kazanan oyuncu çizgide durup çukura atılacak aşıkları avcunda toplar. Rakip oyuncuya "İçten misin? Dıştan mısın?" diye sorar. Rakip oyuncu bu sırada çukurun başındadır. Onun dıştanım dediğini düşünelim: A oyuncusu çizgide durarak aşıkları çukura doğru atar. Rakip oyuncusu B olduğuna göre A'nın bütün aşıkları çukura atması gerekir. Çukura ne kadar çok aşık düşerse A'nın olur. Kenarda kalanlar dıştanım diyen B adlı rakip oyuncunun olur. § Bu oyunda önemli olan duruma göre çukura veya çukur kenarına aşık düşürmektir.

x x x

Özen, Kutlu (1976). Sivas ve çevresinde çocuk oyunları IV: *Sivas Folkloru*, (44), 17-18

SİVAS VE ÇEVRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI IV: A. AŞIK OYUNLARI

9. Saymaç: *(Anlatan: Muhlis Polat: 13. Sivas: Ece Mahallesi.)* İki kişi ile oynanır. İki veya bir eneke ile oynanabilir. İki eneke ile oynandığında oyun şöyle bir sıra takip eder. 1. A. Oyuncusu atar; düşen aşık zil veya talar kalmazsa oyun B.ye geçer. 2. B atar. Kaç zil, kaç talar düşerse o kadar sayı kazanır. Her zil veya talar düşen aşık bir sayıdır. 3. Önceden elli veya yüz sayıda anlaşılır, en önce bu sayıya ulaşan oyuncu kazanmış olur.

10. Ver bir: *(Anlatan: Halil Sözen.)* Bu oyun iki oyuncu ile oynanır. Her iki oyuncu aşıklarını ayrı kümeler halinde toplarlar. Eneke atılarak başcıl seçilir. 1. Başcıl enekesini yere atar. Aç veya tok düşerse oyun diğer çocuğa geçer. 2. Talar düşüren oyuncu karşı taraftan bir aşık alır ve enekesini tekrar atar. 3. Bu oyunda zil'in önemi yoktur. Zil düşüren oyun sırasını kaybeder. Oyun kümedeki aşıklar bitinceye kadar devam eder.

11. Aç-tok: *(Anlatan: İsmail Doğan. (Yaş: 13). Sivas: Altıntabak Mahallesi.)* Bu oyun iki oyuncu ile oynanır. Paralı oyuna çok benzer. Eneke atılarak başcıl seçilir. Bu oyunda aşığın aç ve tok kısmı çok önemlidir. Tok düşüren karşısındaki oyuncuya anlaşmaya göre o kadar aşık verir. Eğer enekesini aç düşürürse rakip oyuncudan o kadar aşık alır. Diyelim ki başcıl enekesini aç veya tok düşüremedi de zil veya talar düşürdü ise o zaman enekesini bir daha atar. Her aşık atma bir oyun sayılır. Anlaşmaya göre bu oyun uzatılır veya kısaltılır.

12. Paralı oyun: *(Anlatan: Vahit Yıldız. (Yaş: 14). Yıldızeli, Çavuşlu köyü.)* Bu oyun iki kişi ile ve iki aşık kullanılarak oynanır. Ahmet, Mehmet'e: "Kaç kuruşa atıyorum?" diye sorar. Mehmet meselâ: "25 kuruş" der. Ahmet avcuna aldığı iki aşığı yere atar. Atılan aşıklar aç veya tok düşerse oyun oynama sırası Mehmet'e geçer. Mehmet aşıkları atar. Zil düşerse aşıklardan birini, Ahmet'ten de 25 kuruşu alır. Eğer ikisi de zil düşerse iki misli para alır. Yani 50 kuruş kazanır. Tersi olursa, yani talar düşerse karşı tarafa para verir. Tek talarda 25 kuruş, çift talarda 50 kuruş öder. Eğer aşıklardan biri zil, diğeri talar düşerse o zaman aşıklar sevişmiş olur. Bu durumda aynı oyuncu aşıkları bir defa daha atar. Bu oyun tek aşıkla da oynanabilir. Bu durumda önemli olan isteneni düşürebilmektedir. Ahmet ve Mehmet, bu oyunu oynanayn iki oyuncu ise ahmet, Mehmet'e sorar: - Zil misin? Talar mısın? Eğer Mehmet talar der de talar düşerse ortaya konan parayı alır. Bilemezse oyunu kaybeder. Aç ve tok düşerse aşık bir daha atılır.

13. Çik-birer: *(Anlatan: Cenap Kaplan. (Yaş: 13). Sivas, Çeçekli Mahallesi.)* Çik-Birer iki kişi ile oynanan bir oyundur. Oyuncular aşıklarını iki kümeye ayırırlar. Eneke atılarak başcıl seçilir. 1. Başcıl eline dört aşık alır. Bunlardan ikisi kendisinin, diğeri rakip oyuncunun aşıklarıdır. 2. Aşıkları yere atar. Dört aşıktan biri zil düşerse yerdeki aşıkların hepsini alır. 3. Aşıklardan biri zil, diğeri talar düşerse banlik olur. Yani aşıklar sevişir. Bu durumda alma, verme olmaz. Aşıklar yeniden atılır. 4. Başcıl ilk atışta aşıklardan birini talar düşürürse yerdeki aşıkların hepsini rakip oyuncu alır. 5. Kaybeden oyuncu, rakip oyuncuya iki aşık vererek tekrar oyuna katılma hakkını kazanır. 6. Aşıklar oyunculardan biri tarafından yere atıldığından talar veya zil düşme gibi bir durum olmazsa, aç veya tok olarak düşmüşlerse

her iki taraf oyuncusu yerde kaç tane çik yani aç aşık varsa o kadar karşılıklı olarak aşık katarlar. Sırası gelen oyuncu bunları avcunda toplayıp yere atar. Talar veya zil düşene kadar aşıklar atılmaya ve aç düşen aşıklar sayısınca oyuna karşılıklı olarak aşık katmaya devam ederler. 7. Oyuna her başlayışta karşılıklı olarak ikişer aşıkla katılırlar. 8. Dört aşık yere atıldığında başcıl aşıkların dördünü de aç, yani çil düşürürse yerdekilerin hepsini alır, tersi olursa yani dördü de tok düşerse aşıkların hepsini karşı tarafa verir. Çik-Birer dökmeli oyunların en güzelidir.

x x x

Özen, Kutlu (1976). Sivas ve çevresinde çocuk oyunları V: A. Aşık oyunları. *Sivas Folkloru*, (45), 16-17, 27.

SİVAS VE ÇEVRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI V: A. AŞIK OYUNLARI

14. Tek mi, çift mi?: *(Anlatan: Necmettin Akın (Yaş: 14). Hafik-Gölcük köyü.)* Bir çeşit kumar oyunudur. İki kişi ile oynanır. Tek eneke kullanılır. Atılan enekelerin zil veya aç bölümleri çift; talar ve tok bölümleri tek kabul edilir. Ahmet, Veysel'e sorar: Tek mi? Çift mi? Diyelim ki Veysel çift dedi. Eneke atılır ve tek gelir. Önceden yapılan anlaşmaya göre (para veya sayı)yı Ahmet kazanmış olur. Oyunu kazandığı için bir daha atma hakkını elde eder. Tekrar Veysel'e sorarak enekesini atar. Veysel bilirse oyun Veysel'e geçer. Oyun isteğe bağlı olarak uzatılır. Eğer her bilme beş sayı ise ve diyelim ki iki yüz sayıdan çıkılacaksa kim bu sayıya önce ulaşırsa o oyunu kazanmış olur.

15. Oturmaç: *(Anlatan: Cemalettin Bal. (Öğrenci). Gemerek-Karaözü)* Oturmaç dökmeli oyunların en güzelidir. Aşıklar baş parmak ile şehadet parmağı arasına sıralanarak yere atılır. Enekesiz oyundur. Kale ve daire olmaz. Oyun iki kişi ile oynanır. Her oyuncu oyuna iki aşık katarak başlar: 1. Başcıl dört aşığı parmakları arasına sıkıştırdıktan sonra yere atar. İlk atışta dört aşıktan bir tanesi talar düşerse oyun dipçile geçer. 2. Dipçil aşıkları aynı şekilde yere atar. Kaç tane zil düşmüşse onları yerden alır, tekrar atar. 3. Dipçil bu atmada kaç talar düşerse oyuna o kadar aşık katar. Tekrar atar. 4. Dipçil bu attığında talar veya zil düşüremezse oyun başcıla geçer. Oyuna devam eder. 5. Bu oyunda zil gelirse alınır, talar gelirse katılır. 6. Elde bazan 4, bazan 3 aşık olur. 7. Kümelerden birindeki aşık bitinceye kadar oyun devam eder.

16. Karpmak: *(Anlatan: Osman Yuvacı (Yaş: 13). Sivas-Mescitli Köyü.)* Dökmeli oyundur. İki kişi ile oynanır. Aşıklar iki kümede toplanır. Eneke atılarak başcıl ve dipçil seçilir. Oyuna eşit miktarda aşık katılarak başlanır. 1. Başcıl diyelim ki dört aşık, dipçil de dört aşık oyuna katılmış olsun. Hepsi sekiz aşık eder. Başcıl bu aşıkları avucunda toplayıp yere atar. 2. İlk atmada kaç zil düşürmüşse o kadar alır ve geriye kalan aşıkları tekrar avcunda toplayıp yere atar. 3. Aşıklardan biri veya birkaçı talar gelirse oyun, karşı oyuncuya geçer. Karşı taraf, yani rakip oyuncu aynı şekilde oyuna devam eder. 4. Zil ve talar düşmeyip aç ve tok düşerse oyun tekrar diğer oyuncuya geçer. 5. Zil ve talar eşit miktarda olursa, aynı yerdeki aşıkları bir daha avcunda toplayıp atar. 6. Oyunun başındaki sekiz aşık bitince oyun bitmiş olur.

17. Gırıt: *(Anlatan: Cemalettin Bal (Yaş: 13). Gemerek-Karaözü.)* Değişik nitelikte dökmeli bir oyundur. İki oyuncu ile oynandığı gibi beş altı oyuncu ile de oynanabilir. Biz anlaşılır olması için iki kişi ile oynanmasını anlatacağız. Bu oyunda taların adı al, zilin adı keldir. Her iki oyunun zevkli geçmesi için sekiz on aşık oyuna katılır. Başcıl ve dipçil belli olduktan sonra oyuna başlanır. 1. Başcıl her iki tarafın kattığı aşıkların hepsini avcunda toplar ve yere atar. Atılan aşıklar içerisinde ne kadar kel (zil) varsa hepsini alır ve bir yerde toplar. 2. Tekrar yere atar al veya kel düşüremezse oyun dipçile geçer. Dipçil aynı şekilde yerdeki aşıkları avcunda toplayıp tekrar atar, Kaç tane talar (1) düşürmüşse kümesinde birikmiş aşıklardan o kadar katar. Eğer kümesinde birikmiş aşık yoksa oyun tekrar başcıla geçer. 3. Oyun yerdeki aşıklar bitinceye kadar devam eder.

18. Döküm: *(Anlatan: Necmettin Akın (Yaş: 14). Halik-Gölcük köyü.)* Oyun genellikle iki kişi ile oynanır. Oldukça zevkli bir dökmeli oyundur. Geleneksel usulle başcıl ve dipçil seçilir. Daha sonra her iki oyuncu iki ayrı kümede aşıklarını ayırırlar. Genellikle her kümede on, yirmi aşık bulunur. 1. Başcıl oyuna kendisinin ve rakip oyuncunun birer aşığı ile başlar. Elindeki iki aşığı yere atar. Eğer zil veya talar düşüremezse bir aşık katar ve elindeki üç aşığı dipçile verir. 2. Dipçil aşıkları yere atar. Talar veya zil düşüremezse bir aşık katarak başcıla verir. Aşık sayısı dörde çıkar. Başcıl atar eğer zil veya talar düşüremezse bir aşık katarak tekrar dipçile verir ve bazan bu şekilde yerde on iki aşık birikir. 3. Diyelim ki sıra tekrar başcıla gelmiş olsun. Aşıkları yere atsın, talar düşürsün. Yerde ne kadar tok varsa hepsini alır. Eğer zil düşürmüş olsaydı çikleri yani açları alırdı. 4. Zil veya talar düşüren oyuncu geriye kalan aşıkları yerden toplayarak tekrar atar. Aldıkça oyun devam eder. Eğer talar ve zil düşüremezse bir aşık katarak yerdeki aşıkları oynaması için rakip oyuncuya verir. 5. Rakip oyuncu oyuna devam eder. Oyunculardan birinin kümede aşığı bitmişse oyuna katacağı aşığı

kalmadığı için yerdeki aşıkla oyun oynar. Kava geçinceye kadar bu böyle devam eder. Diyelim ki başcıl dipcil oyuna onbeşerden otuz aşıkla başladılar. Oyun devam etti ve başcıl devamlı aldığı için kümesinde 25 aşık birikti. Yerde de oyuna katılan 5 aşık var. Başcıl 5 aşığı yere attı. Talar ve zil düşüremediği için ve kümesinde de aşık bulunduğundan bir aşık katar yerdeki aşıklar 6 olur. Oyun dipcile geçtiğinden yerdeki aşıkları toplayıp atar. Eğer talar ve zil düşüremezse oyun sırasını kaybeder ama, kümesinde aşık kalmadığından oyuna aşık katmaz. Kava geçince katar. Kümelerdeki aşıklardan biri bitinceye kadar oyun devam eder.

19. Vurmaç: *(Anlatan: Abdulkadir Ceylan (Öğrenci). Tokat.)* Vurmalı oyunların en kolayıdır. İki kişi ile oynanır. Başcıl ve dipcil belli olduktan sonra oyuna başlanır. 1. Dipcil aşığını belli bir mesafeye uçar. Başçıl aşığın uçulduğu yerde durarak aşığı ile dipcilin aşığını vurmağa çalışır. Vuramazsa oyun dipçile geçer. Dipçil aşığının düştüğü yerde durarak başcılın aşığını vurmağa çalışır. Vurursa alır, vuramazsa oyun rakip oyuncuya geçer. 2. Bazan rakip oyuncunun aşığını vurmak için aşık atıldığında rakip oyuncunun aşığına dokunmadan atılan aşık talar düşerse oyun yine kazanılmış olur. 3. Oyun anlaşmaya göre sürdürülür.

20. Ballı-boklu: *(Anlatan: Osman Yuvacı (Yaş: 13). Sivas-Mescitli Köyü.)* En az iki, en çok dört kişi ile oynanan bir oyundur. Eneke kullanılır. İlk önce bir daire çizilir. Sonra daireden iki üç adım uzaklıkta karşılıklı iki çizgi daha çizilir. Daire bu iki çizginin ortasında yer alır. Çizgiye baştan adı verilir. Oyuncular dairenin ortasına genellikle adım başı ikişer aşık dikerler. Başcıl seçmek için herkes dairenin ortasında durarak baştan çizgisine enekelerini atar. Baştan çizgisine en yakın olan oyuncu başcıl olur ve diğerleri buna göre sıraya girerler. 1. Başcıl baştan çizgisinde durarak dairenin içinde bir sıra halinde dizili olan aşıklara enekesi ile vurmaya çalışır. 2. Daireden dışarıya çıkardığı aşıkları alır. 3. Eğer aşıkları devirirse, devirdiği aşık kadar aşık diker ve oyun ikinci çocuğa geçer. 4. Daireden dışarı çıkamayıp çember çizgisi üstünde duran aşıklar suluk olur. Bu aşıklar tekrar dikilir.

21. Döndürmeç: *(Anlatan: Abdulkadir Ceylan (Öğrenci). Tokat.)* Eneke veya aşık ile oynanır. Başcıl ve dipçil belli olduktan sonra oyuna başlanır. 1. Dipçil aşığını uçar. Başcıl tahminen aşıktan bir iki karış ötede durarak yumruğunu yere yapıştırır. Diğer eli ile yumruğunun üzerine enekesini kor ve elinin baş parmağı ile enekesine hızlıca dokunur. Başcıl yumruğunun üzerinden kayan eneke ile dipçilin enekesini döndürürse oyunu kazanır. Diyelim ki dipçilin enekesi aç idi, başcıl vurup döndürünce tok oldu. Böyle olursa oyun kazanılır. Döndüremezse oyun diğer çocuğa geçer.

Özen, Kutlu (1976). Sivas ve çevresinde çocuk oyunları VI: A. Aşık oyunları. *Sivas Folkloru*, (46), 13-15.

SİVAS VE ÇEVRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI VI: A. AŞIK OYUNLARI

22. Daire: *(Anlatanlar: Muhlis Polat (Öğrenci). İsmail Doğan (Öğrenci). Doğum yerleri: Sivas.)* Sivas'ta daha çok daire oynanır. Vurmalı oyunların en güzelidir. En az iki kişi ile oynanan bu oyuna bazan beş, altı kişi katılır. İki kişi ile oynanırsa genellikle dörder aşık katılır. Daha fazla oyuncu ile oynanırsa ikişer aşık katarlar. Enekeli oyundur. 1. Aşıklar bir sıra halinde ve dairenin tam ortasına dizilirler. Dairenin iki adım uzağına baştan çizgisi çizilir. Baştan çizgisi karşılıklı olarak iki tanedir: Daire bu çizginin ortasında yer alır. 2. Daireye kale adını verirler. Oyuncular aşıklarını dikili olduğu yerde durarak enekelerini baştan çizgisine atarlar. Baştana en yakın olan başçıl olur; diğerleri de bu yakınlığa göre sıraya girerler. 3. İlk atışı başçıl yapar. Baştan çizgisinde durarak yerdeki aşıkları vurup daireden dışarı çıkarmaya çalışır. Aşıkları vurup çıkaramazsa oyun diğerine geçer. 4. Her oyuncu yere diktiği kadar aşık çıkarmak zorundadır. Daha az çıkarırsa bir şey olmaz, çıkardığını alır. Fakat yere iki aşık dikmişse ve bir vuruşta üç aşık çıkarmışsa ikisini alır birini sular. 5. Sulama işlemi şöyle olur: Rakip oyuncu sulanan aşığı iki ayağının arasına alır. Kendi enekesini de yukarıdan aşağı bırakır. Aşığa değen eneke yere düşer. Bu işlemi yapan rakip oyuncu kenara çekilir. Diğer oyuncu enekesinin daha önce düştüğü yerde durarak sulanan aşığa vurmaya çalışır. Bu çok dikkat ister, çünkü aşık ile rakip oyuncunun enekesi yan yanadır. Oyuncu sulanan aşığa vurursa oyun bozulmaz, atma işlemine devam eder. Eğer rakip oyuncunun enekesine değerse oyun bozulur. Oyunun başından beri alınan bütün aşıklar yere dikilerek oyuna yeniden başlanır. Bu nedenle oyuncular yere diktikleri aşıktan daha fazlasını çıkarmak için gayret sarfederler. Bu işlem bir de aşıklardan biri sulak olunca tekrarlanır. Suluk şudur: Oyunculardan biri aşıkları dağıtıp çizgiden çıkaramazsa ve aşıklardan biri veya bir kaçı çizginin üzerinde kalırsa bu aşıklar suluk olur. Sulama işlemi yapılır. 6. Daireden ilk aşık dışarı çıktıktan sonra atma işlemi artık dairenin kenarından yapılır.

23. Zillerim zil: *(Anlatan: Necdet Gül. (Yaşı: 14). Zara.)* Bu oyun en az iki, en çok dört, beş kişi ile oynanır. Oyuncular eşit miktarda aşık katarak oyuna başlarlar. Oyuna katılan aşıklar toplu olarak yere dikilir. Buraya kale adı verilir. Geleneksel usulle başçıl ve dipçil belli olduktan sonra başçıl kalede durarak enekesini uzağa atar. Buna göre üç ihtimal vardır: 1. Enekesi aç veya tok düşerse oyun sırası diğer oyuncuya geçer. 2. Eğer zil düşerse

rakip oyuncu kalede durarak bu enekeyi vurmaya çalışır. Vurursa oyunu alır, vuramazsa kaybeder. 3. Enekesi talar düşerse enekenin düştüğü yere gidip zil düşürmeye çalışır. Eğer zil düşürürse rakip oyuncu yine aynı şekilde durarak bu enekeyi vurmaya çalışır. Enekeyi vurursa kaledeki aşıkların hepsini alır, vuramazsa hepsini kaybeder. Enekesi talar düşen oyuncu enekesini avcuna alıp yere attığında zil düşüremezse, aç veya tok düşürürse oyun diğer oyuncuya geçer. 4. Bazan da her iki oyuncu kalede durup enekelerini attıkları halde zil veya talar düşüremezlerse başka bir yol tutarlar: Başcıl enekesi ile yerdeki aşıklara yakın mesafeden vurup dağıtır. Enekesine benzerlerini alır. Eğer enekesine benzeyen olmazsa oyun diğer oyuncuya geçer. Kalenin yanıbaşında yapılan bu işlemin değişik bir şekli daha vardır: a- Oyunculardan bir kalede durarak enekesini uçar ve zil düşürürse rakip oyuncu dilerse enekeyi vurmağa çalışır. Dilerse öyle yapmaz, kaledeki aşıkların yakınında durup enekesini talar veya zil düşürmeğe çalışır. b- Eğer zil düşürürse rakip oyuncu zil düşen bu enekeyi vurmaya çalışır. Vuramazsa oyunu kaybeder, vurursa yerdeki aşıkların hepsini alır. c- Eğer bir önceki oyuncu enekesini zil değil de talar düşürürse rakip oyuncunun yapacağı hiçbir şey yoktur. Talar düşüren oyuncu enekesini yerdeki toplu aşıklara vurup dağıtır. Enekesine benzerleri alır. Aynı işlem devam eder. Eğer benzeri olmazsa oyun diğer oyuncuya geçer. aşıklar bitene kadar oyun kalenin dibinde kırıtma şeklinde (vurup dağıtma) devam eder.

24. Yummaç-açmaç: *(Anlatan: Yusuf Keskin (Yaş: 12). Şarkışla, Deliilyas Nahiyesi.)* Çok değişik, çok zevkli bir oyundur. Bu oyun en az iki, en çok yedi, sekiz kişi ile oynanır. Bütün oyuncular tek bir aşıktan faydalanırlar. 1. Geleneksel usullerle başcıl ve diğer oyuncular seçilir. 2. Aşığın zil tarafına teklik, talar tarafına çiftlik denir. 3. Başcıl aşığı yere atar. Aşık zil düşerse tek parmağını, talar düşerse elinin iki parmağını kapatır ve aşığı bu şekilde tekrar yere atar. Her atmada talar veya zil düşürmesine göre parmaklarını kapatır. Öyle bir zaman gelir ki, önce elinin biri kapanır, sonra ikincisi kapanır ve iki yumruk ile aşığı atmaya devam eder. 4. Aç veya tok düşüren oyuncu oyun sırasını kendisinden sonrasına bırakır. 5. Oyun devam ederken her iki avcu kapanan oyuncu atmasına devam eder ve bu kez de zil düşürürse bir parmağını, talar düşürürse iki parmağını açar. 6. Hangi oyuncu daha önce yumma ve daha sonra da açma işlemini yerine getirirse o oyuncu oyunu kazanmış olur.

25. İlk birer: *(Anlatan: Osman Yuvacı (Yaş: 13). Mescitli köyü-Sivas.)* Başcıl veya dipçil belli olduktan sonra oyuna başlanır. 1. Her iki oyuncu genellikle 5 aşık ile oyuna başlarlar. 2. Başcıl düşey olarak iki aşığı yere diker. Onun üzerine iki aşık daha kor ve bunların üzerine geriye kalan tek aşığı da yerleştirir. Minare gibi bir görünüm alır. 3. Dipçil de aynı işlemi

yaparak aşıklarını minare gibi yığar. Her iki kümenin arasında bir karış açıklık vardır. 4. Başcıl enekesi ile kümesindeki aşıkları kırtar. Yani yakın mesafeden enekesini kümeye dokundurarak dağıtır. Enekeye benzerler alınır. Aç, tok, zil gelirse benzeyen kadar; talar gelirse her iki kümedeki aşıkların hepsini alır. 5. Kümeye eneke atıldığında enekenin aşıkları dağıtılması ve benzeri olması şarttır. Eneke aç düşmüşse ve dağılan aşıklar içinde aç yoksa oyun diğer oyuncuya geçer. Tok ve zil için de durum aynıdır. 6. Herkes oyuna kendi kümesinden başlar, kendi kümesindeki aşıklar bitince rakip oyuncunun kümesine geçer. 7. Aşıklardan biri domba düşerse eneke ile yukarıdan vurulur, benzer olursa alınır. 8. Oyuncu enekesi ile kendi kümesindeki aşığı kırtmaya devam eder. Enekeye benzerler alınır. 9. Her iki kümede aşıklar bitinceye kadar oyun sürdürülür.

26. Vurulmaç: *(Anlatan: Yusuf Keskin (Yaş: 12). Şarkışla-Deliilyas Nahiyesi.)* Bu oyun iki kişi ile oynanır. Enekeli oyundur. Aşıklar birbirini gören iki sıra halinde dikilir. Genellikle bu sıralarda karşılıklı olarak beşer, onar aşık vardır. İki dizi arasında bir iki karış mesafe bulunur. 1. Başcıl ve dipçil belli olduktan sonra başcıl enekesini atar. Talar düşürürse karşı taraftan iki aşık alır. Zil düşürürse bir aşık alır. Enekesi aç ve tok düşerse anlaşmaya göre ikiden ziyade aşık alır. 2. Eğer oyuncu yukarıdaki şekilde hareket etmeyip enekesini dikili aşıklara atıp onlardan birini vurup dağıtırsa ve bu işlem sırasında enekesi talar düşerse karşı tarafın bütün aşıklarını alır. Zil düşerse bir tane alır. Eğer aç ve tok düşerse oyun karşı tarafa geçer. 3. Yerdeki aşıklar bitinceye kadar oyun devam eder.

27. Artırmaç: *(Anlatan: Abdulkadir Ceylan. Yaş: 16 (Öğrenci). Tokat (Çamlıbel Nahiyesi.)* Genellikle iki kişi ile oynanır. Başcıl ve dipçil belli olduktan sonra oyuna başlanır. 1. Başcıl anlaşmaya göre dipçilin de aşıklarını (6+6=12 aşık) eline alır ve yere atar. Bu aşıkların içinde başcılın ve dipçilin enekeleri de vardır. 2. Başcıl enekesini talar düşmesi halinde yerdeki bütün aşıkları alır. 3. Eğer (zil) düşürmüş olsaydı oyun dipçile geçecekti. 4. Oyunculardan birinin enekesi çik: Aç düşerse yerdeki çiklerin hepsini alır. 5. Çik düşüren oyuncu bir daha atmaya hak kazanır. 6. Tok düşürürse bu kez tokları alır. 7. Aynı oyuncu enekesini damak düşürürse bir daha atmaya hak kazanır. 8. Oyunculardan birinin kümedeki aşığı bitene kadar oyun devam eder. 9. Özetlersek: Talar düşüren aşıkların hepsini, çik veya tok düşüren yerdeki benzerler kadar aşık alır. Zil düşüren oyun sırasını kaybeder.

28. Gopbel: *(Anlatan: Birol Karadağ (Yaş: 10). Gürün.)* En az iki kişi ile oynanan bir oyundur. İlkönce bir daire çizilir, daha sonra oyuncu sayısına göre ikişer, üçer aşık dikilir. Dairenin her iki tarafına ve ikişer adım

uzaklıkta kale çizgisi çizilir. Oyuncular enekelerini kaleye uçalarlar. Çizgiye en yakın olan başçıl olur, diğerleri bu uzaklığa göre sıraya girerler. 1. Yere dikilen aşıklardan (gıdak) bir domba dikilir. Yani dikey olarak sıralanan aşıkların arasına bir aşık domba olarak yerleştirilir. 2. Başçıl aşıkların içinde dombaç olanı vurup çizgiden (daireden) dışarı çıkarırsa gıdak (aşık)ların hepsini alır. Eğer çıkaramazsa ceza olarak bir aşık diker. 3. Diğer oyuncular da aynı şekilde dombaç olan aşığı çıkarmaya çalışırlar. Dombaç olan aşığı çıkaran oyuncu kazanır.

Aşık oyunlarını bitirirken

Sivas Folkloru'nun Mayıs sayısında yayınlanmaya başlanan Aşık Oyunları adlı seri yazım bu sayı ile bitiyor. Neden ilkönce aşık oyunlarını ele aldım? İlkin milli bir karakter taşıdığı için, ikincisi unutulmaya yüz tuttuğu için, üçüncüsü de bu konuda bu güne değin bir araştırma yapılmadığı için. Nitekim Pertev Naili Boratav da bu eksikliğe değinerek şöyle diyor: *"Ama aşık gibi başka bazı oyunlar, Anadolu geleneğinde iki kültür etkeninin (Orta Asyalı Türk ve Eski-Anadolu) geleneklerinin buluşmalarını ve bundan çıkacak sonuçları incelemek bakımından büyük önem taşır. Daha birçok oyunlar da, aynı önemde araştırma konusu değerindedir."* (Türk Folkloru. s. 303). Ben bu eksikliği bir nebze olsun yerine getirmenin gönül rahatlığı içindeyim.

x x x

Özen, Kutlu (1976). Sivas ve çevresinde çocuk oyunları VII: B. Bilye oyunları. *Sivas Folkloru*, (47), 18-21.

SİVAS VE ÇEVRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI VII: B. BİLYE OYUNLARI

Bilye: Toprak, cam, mika gibi maddelerden yapılmış ufak kürelere verilen genel addır. Çocuklar bu ufak kürelerle çeşitli bilye oyunları oynarlar. Bilye sözcüğü daha çok İstanbul yöresindeki çocuklar tarafından kullanıldığı halde Sivas yöresinde bu sözcük kullanılmaz. Sivas'ta bilye sözcüğünün yerini cıncık ve mil sözcükleri alır. Erbaa'da Kundak, Merzifon'da Enek denildiğini sayın Vehbi Cem Aşkun Sivas Folkloru adlı yapıtında belirtiyor. Bazı yerlerde bilyeye Misket de denilmektedir. Bundan yirmi otuz yıl önce camdan ve pişirilmiş topraktan, sıkıştırılmış kilden yapılan bilyelerle oynuyorlardı. Hatta kurşundan yapılmış bilyeler bile vardı. Bugün cam, mika ve benzeri maddelerden yapılmaktadır. Cam bilyelere cıncık denilmektedir. İ. Hakkı Acar Zara Folkloru adlı yapıtında eneke olarak kullanılan Cıncık'a God adının verildiğini yazmaktadır. Ben Sivas

çevresinde oynanan bilye oyunlarından 8 tanesini tesbit edebildim. Bu oyunları şöylece sıralayabiliriz: 1. Üçgen. 2. Baş. 3. Kuyu. 4. Yılan. 5. Daire. 6. Kaldırmadan indirmeç. 7. Saymaç. 8. Tek mi? Çift mi?

(Kaynak öğrenciler: 1. Metin Karasu. Yaş: 14. 2. Yunus ışık. Yaş. 14. 3. Zekeriye Yaraş. Yaş: 13. 4. Saadettin Kündem. Yaş: 15.)

1. Üçgen: Genellikle bu oyun dört beş kişi ile oynanılacaksa eşleşilir. İki, üç, beş kişi ile oynanılırsa herkes tek olarak oyuna katılır. İki veya üç karışın sığacağı büyüklükte bir eşkenar üçgen çizilir. Bu üçgenin 1.5 metre uzağına tekten ve tektenin bir metre kadar uzağına da çiften adı verilen ikinci bir çizgi daha çizilir. (a) Üçgenin köşelerine ve ortasına oyuncu sayısınca naylon, mika ve toprak bilye konulur. (b) Tekten çizgisi değmedi mor için kullanılır. (c) Çiften çizgisi değdi mor için kullanılır. Ayrıca oyun sırasını belirlemek için çiftene uçulur.

Mor: Oyuncunun enekesinin üçgenin içinde kalmasına mor denir. Üç türlü mor vardır: 1- Değdi mor: Eneke bilyeye çarpar, fakat üçgenin içinde kalırsa değdi mor olur. 2- Değmedi mor: Eneke bilyelere çarpmadan üçgenin içinde kalırsa değmedi mor olur. Değmedi morun adı HOR veya HOTİN'dir. 3- Çıktı mor: Eneke bilyeyi üçgenin içinden çıkarır fakat kendisi mor durumuna düşerse, çıktı mor olur. Çıktı mora değdi mordaki işlem uygulanır, yani eneke çiften çizgisinden atılır. Suluk: Eğer üçgenin içerisine her oyuncu teker bilye dikmişse bir vuruşta bir tane çıkarmak zorundadır. Eğer iki tane çıkarırsa suluk olur ve bilyelerden biri çıkarken oyuncunun olur; diğeri sulanır. Sulama işlemi şöyle yapılır: (a) Rakip oyuncu sulanan bilyeyi üçgenin istediği bir köşesine koyabilir. (b) Veya üçgenin içerisinde başka bir mil varsa onu sulanan bilyeye çok yakın bir aralıkla kor. Burada önemli olan iki bilyeden sulanana vurabilmektir. Eğer böyle yapamazsa oyun yeniden başlar.

Üçgen Oyununun Başlaması

Oyuna katılan çocuklar bağırırlar: "Ölmüş, gömmüş, ölüsünü gömmüş..." gibi. Burada önemli olan ölmüş diye bağırmaktır. Bunun için de gözaçık olmak lâzımdır. Bu bağırma sırasında hiçbir şey söyleyemiyen ilkönce uçar. Uçma sırası şöyledir: 1. Hiçbir şey söylemiyen. 2. Ölüsünü gömmüş. 3. Gömmüş. 4. Yani en son uçan gözaçıklık edip ilkönce ölmüş diye bağırandır. Bu sıraya göre üçgenin baş tarafında durulup çiften'e uçulur. Çizgiye en yakın olan birincidir. Diğerleri buna göre sıraya girerler. Dileyen oyuncu tekten çizgisinde durarak çiftene uçan oyunculardan birinin bilyesini vurarak birinci olur; vurulan en sonuncu dipçil olur.

1. Başcıl çiften çizgisinde durarak üçgenin içindeki bilyeleri vurup çıkarmaya çalışır. Her bilye çıkardıkça oyuna devam eder. 2. Çıkarmazsa ikinci oyuncu çiftlerden atar, bilyeleri çıkarmaya çalışır. 3. Oyunculardan bir tanesi bilyelere atmayıp da rakip oyuncunun enekesini atıp vurursa bu oyuncuyu oyundan çıkardığı gibi oyun sırasında almış olduğu bilyeleri de alır. Bu nedenle usta oyuncular üçgendeki bilyeleri çıkarmaktan çok rakip oyuncuyu oyundan kaldırmak (çıkarmak) ister. 4. Yerdeki bilyeler bitene kadar oyun devam eder. 5. Oyuna fazla bilye katılırsa üçgenin içine dizilir.

Not: Sivas'ta enekeye cam cıncık denir. Zara'da ise God denilmektedir. Küçük ve ucuz olanlara ise mika denilmekte, üçgenin içine bu mikalar dizilmektedir. Cam pahalı olduğu için eneke olarak kullanılır.

2. Baş: Bu oyun en az iki, en çok beş altı ile oynanır. Bu oyunda eşleşme olmaz. Herkes kendi çıkarı için oynar. 1. Her oyuncu eşit miktarda mika katar. Bu mikalar (bilye) yere düz bir çizgi halinde sıralanır. 2. Üçgende olduğu gibi oyuncular ölmüş, gebermiş, zıbarmış, arkası onun arkası diye bağırarak sıraya girerler. 3. Eğer oyuna beş kişi katılmışsa, onun arkası diye oyuncu enekesini belli bir uzaklığa uçar (atar). Arkası diye bağıran oyuncu eğer uçan oyuncunun enekesini vurmayı gözü kesmezse kalede millerin başında olur. O zaman uçan oyuncu enekesinin bulunduğu yerde durarak yerdeki bilyeleri vurup çıkarmağa çalışır. (a) Eğer en baştaki bilyeyi çıkarırsa tümünü alır. Yok ortaya yakın yerden bir bilye çıkarırsa sola doğru olan diğer bilyeleri alır. (b) Hiç bilye çıkaramazsa ve oyun iki kişilikse bir önceki oyuncu yerdeki bilyelerin hepsini alır. Eğer oyun 3 kişilikse sırası gelen oyuncular şöyle yaparlar: 1- Başcıl A uçar. Ondan sonra gelen B eğer A'nın enekesi yerdeki millere yakınsa B oyuncusu A'nın daha uzağına uçar. C ise A ve B'den daha uzağa uçar. A o zaman baş söyler. Yani: Kalede durup B oyuncusuna sağ baştakini veya sol baştaki bilyeleri vurup çıkaracaksın der. Fakat ortadaki bilyeleri çıkaracaksın diyemez. B oyuncusu istenilen bilyeleri çıkarırsa oyunu alır. Çıkaramazsa C'ye geçer. C adlı oyuncu A'nın söylediği bilye çıkarmağa çalışır. Çıkarırsa oyunu alır. Çıkaramazsa kaledeki bilyeleri A alır. Bu oyunda enekelere vurma yoktur. Hep kaledeki bilyeler çıkarılmaya çalışılır.

3. Kuyu-karışlama: İlkönce toprağa bir yumruğun sığacağı genişlikte bir çukur kazılır. Daha sonra bu çukura (kuyu) 1.5 metre uzaklıkta tekten ve tektene 1 metre uzaklıkta çiften çizgisi çizilir. Geleneksel usülle çocuklar ölmüş, gebermiş diye bağırır ve bu bağırmaya göre kuyuda durup bilyelerini çiften çizgisine atarlar. Kiminki çiftene yakınsa o birinci olur. Dileyen tekten de durup birincinin bilyesine vurup birinciliği alabilir. 1. Başcıl bilyesini kuyuya doğru atar. İlk attığı zaman düşürürse 12 olur. Bu durum pek

nadirendir. Daha sonra sırasıyla B, C, D oyuncuları bilyeleri kuyuya doğru atarlar. 2. Başcıl yani A adlı oyuncu bilyesini düştüğü yerden alarak kuyunun içine düşürmeye çalışır. Eğer bilye kuyunun içine düşerse kuyudan itibaren bir karış ölçerek en yakınındaki oyuncunun bilyesine vurur. Vurdukça da sayar. Eğer 12 defa bu bilyeye vurursa bilyesini tekrar çiftene gider ve ikinci defa kuyuya düşürmeye çalışır. 3. Diğer oyuncular da sıraları geldikçe bilyelerini kuyuya düşürmeye çalışırlar. Bilyesini kuyuya düşüren oyuncu ancak bundan sonra rakip oyuncuların bilyelerine vurarak sayı almaya hak kazanır. Bir oyuncunun sadece aynı bilyeyi vurup 12 sayı yapması şart değildir. Çeşitli rakip oyuncuların bilyelerine vurarak sayı toplar. 4. Bu şekilde 12 sayı yapan herkes daha önceki oyuncu gibi çiftene giderek bilyesini ikinci defa kuyuya düşürmeye çalışır. Bilye kuyuya düşerse zehir olur. Zehir olan oyuncu hangi oyuncunun bilyesine vurursa onu oyundan çıkarır. En sona kalan oyuncu kazanır.

Bazı bilgiler:

1. Karış altına girmek: Rakip oyuncunun bilyesinin kuyunun çok yakınında olması. Yani karışladığı zaman karışının içine girmesi. Bu durumda rakip oyuncunun bilyesine 12 defa vurmaya gerek yoktur. 2. Rakip oyuncunun bilyesini ağır ağır vurarak kuyuya yaklaştırmak (Can almak) olur. 3. Zehir: 12 sayı yapan oyuncunun bilyesinin tekrar kuyuya girmesi. Bu çok önemlidir. Zehir olan bundan sonra rakip oyuncuların bilyesine vurarak onları oyundan çıkarır.

x x x

Özen, Kutlu (1977). Sivas ve çevresinde çocuk oyunları VIII: B. Bilye oyunları. *Sivas Folkloru*, 4(48), 15-17.

SİVAS VE ÇEVRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI VIII: B. BİLYE OYUNLARI

4. Tek mi? Çift mi?: Bu oyun duvar diplerinde oynanır. Duvarın dibine 5-6 bilyeyi alacak şekilde bir kuyu kazılır. Kuyunun tahminen bir metre uzağına bir çizgi çizilir. Oyunculardan biri kuyunun yanına durur. Diğer oyuncu bilyeleri avcunda topladıktan sonra çizginin başında durarak kuyuya atar. Kuyuya atmadan önce rakip oyuncuya tek misin? Çift misin? Diye sorar. Diyelimki kuyunun içindeki bilyeler sayılır. Tek sayılı bilyeler (1,3,5,7 gibi) olursa atan oyuncu alır. Çift sayılı bilye olsaydı kuyunun başındaki oyuncu alırdı.

5. Saymaç: Çok kolay bir oyundur. En az iki kişiyle oynanır. Bu oyunun iki şekli vardır: (a) Oyunculardan biri uçar. Diğer oyuncu bu oyuncunun bilyesine atıp vurmaya çalışır. Vurursa alır; vuramazsa rakip oyuncu aynı işlemi yapar. Bu oyun birkaç kişi ile olursa sırayla birbirinin bilyelerine vurmaya çalışırlar. Vurulan oyuncu oyundan çıkar, en sona kalan oyuncu kazanır. (b) Diğer şekilde ise önceden bir sayı kesilir. Hangi oyuncu daha önce rakip oyuncunun bilyesine vururşa oyunu kazanır.

Not: Saymaç gibi oynanan fakat bilyelerin kırılmasına dayanan bir oyun çeşidi daha vardır. Bu oyunun adı kırmaçtır. İki veya daha çok kişi birer eneke yani cam cıncık ile oynarlar. Kim rakip oyuncunun cam cıncığını vurup kırarsa oyunu o kazanır. Gaye oyun kazanmak değil bilye kırarak zevk almaktır. Gine saymaca çok benzeyen bir oyun daha vardır ki, enekelerin vurulup alınmasına dayanır. Bu oyuna vurmaç denir.

6. Yılan: Bu oyun 3-7 kişi arasında değişen bir oyuncu ile oynanır. Değişik bir bilye oyunudur. İlkönce toprağa bir yumruğun gireceği kadar bir çukur kazılır. Daha sonra bazen birbirine paralel, bazen birbirinde uzaklaşan ve yılan kıvrımı şeklinde 2-3 metre uzunluğunda bir çizgi çizilir. Oyuncular çizginin girişinde durarak bilyelerini üç vuruşta çizgi için de ilerletmek zorundadırlar. Üç vuruşta ne kadar ileri götürmüşlerse bilyeleri orada durur. Gaye bilyeyi çizgilerin dışına çıkarmadan kuyuya doğru ilerletmek ve kuyunun içine düşürmek, daha sonra kuyudan başlayıp çizginin baş tarafına kadar bilyeyi getirmektir. Oyuncu bilyesini eğer üç vuruşta bir miktar ileri götürmüşse sıra ikinci oyuncuya gelir. O da bilyesini aynı şekilde gayet ustalıkla atarak ilerletmeye çalışır. Eğer bilyesi çizgiden dışarı çıkarsa oyun üçüncü oyuncuya geçer. Üçüncü oyuncu da aynı şekilde bilyesini aralığında ilerletir. Eğer çizgiden dışarı çıkarsa diğer oyuncular gibi oyuna giriş çizgisinden başlar. Yılan çok beceri isteyen bir oyundur. Bazen saatlerce oynandığı halde oyunu hiç kimse kazanmayabilir. Önemli olan bilyeyi çizgiden dışarı çıkarmadan kuyuya götürüp, getirmektir. Bilye nerede dışarı çıkmışsa oyuna tekrar giriş çizgisinden başlanır.

7. Kaldırmadan indirmeç: (Yerden yüksekte). Genellikle kaldırımı bulunan yerlerde oynanan bir oyundur. Oyuncu sayısı 2-10 kişi arasında değişir. Oyuncular kaldırımın üzerine bilyelerini uçarlar. İlk uçan kendisine en yakın olan oyuncunun bilyesine vurarak onu kaldırımdan düşürmeye çalışır. Eğer rakip oyuncunun bilyesini vurup düşürürse diğer oyuncuların bilyesine vurmaya devam eder. Bilyesi kaldırımdan aşağı düşen oyuncu oyundan çıkar. Yalnız bir oyuncu rakip oyuncunun bilyesine vurup kaldırımdan dışarı çıkardığı zaman kendi bilyesi de aşağıya yuvarlanırsa anlaşmaya göre hareket edilir. Eğer anlaşmada vuran oyuncunun bilyesi

kaldırımdan aşağı düşebilir diye karar verilmişse oyuncu oyuna devam eder. Böyle değilse hem kendi hem de rakip oyuncu oyundan çıkarılır.

Bilye oyunları biterken

Öğrenciler bana daha önce Daire adlı bir bilye oyunu bulunduğunu haber verdikleri halde sonradan böyle bir oyunun bulunmadığını öğrendim. Bu nedenle de yedi çeşit bilye oyununu yazmak zorunda kaldım. Bilye oyunlarının daha değişik şekillerinin de bulunacağı kuşkusuz. Fakat Sivas yöresinde ancak bu kadarı oynanıyor.

C- Karışık oyunlar

Bu bölümde çocukların çeşitli mevsimlerde oynadıkları oyunlar bir sıralamaya bağlı olmaksızın derlendikçe anlatılacaktır. Bu şekildeki düzenlemeyi daha doğru bulduk. Okuyucularımızın ilgisini çekeceğini ummaktayız.

1. Anadul: *(Anlatan: Vahit Yıldız. Yaş: 14)* Bu oyun genellikle 3-5 kişi arasında değişen bir oyuncu ile oynanır. Oyunculardan biri ebe seçilir. Ebe seçilen değneğini yere yatırır ve değneğinin başında bekler. Ebenin bulunduğu yerden üç adım öteye bir çizgi ve bu çizgiye paralel iki adım ötede bir çizgi daha çizilir. Oyuncuların ellerinde yarım metre uzunluğunda sopalar vardır. Oyuncular bu ikinci çizgide durarak sıra ile değneklerini ebenin değneğine atarlar. Ebenin değneğine vurup bu değneği uzaklaştırırsa hemen koşar değneklerini düşürdükleri yerden almaya çalışırlar. Ebe ise bu sırada kaleden uzaklaşan değneğini eline alıp tekrar yerine koymaya çalışır. Değneğini yerine koyar koymaz da kaleye yakın olan oyuncuları birinci çizgiye kadar kovalayıp vurmaya çalışır. Kimi vurursa o kaleye geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

2. Kızdı kızdı: *(Anlatan: Durmuş Özşahin. Yaş: 14)* Bu oyun genellikle duvar diplerinde oynanır. Bir kişi ebe olur. Ebe belindeki kayışı oyuncuların göremeyeceği bir yere saklar. Bazan duvar oyuğuna, çöp tenekesinin içine saklayabilir. Bu sırada oyuncular bir duvarın dip tarafına çizilmiş olan büyükçe bir dairenin içinde ebenin dönmesini beklerler. Ebe kayışı sakladıktan sonra oyuncuların yanına gelir. Oldu! diye bağırır. Oyuncular daireden dışarı çıkarak kayışı aramaya başlarlar. Hangi oyuncu kayışa yaklaşırsa ebe-kızdı! kızdı! diye bağırır. Kim kayıştan uzaklaşırsa soğudu diye bağırır. Hangi oyuncu kayışı bulursa belli etmeden diğer oyunculara sessizce yaklaşır ve onlara kayışla vurur. Daireye giren oyuncuya vuramaz. Kayışı bulan oyuncu ebe olur. Oyun yeniden başlar.

Özen, Kutlu (1977). Sivas ve çevresinde çocuk oyunları IX. C. Karışık oyunlar. *Sivas Folkloru*, 5(49), 17-18.

SİVAS VE ÇEVRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI IX. C. KARIŞIK OYUNLAR

3. Postacılık oyunu: *(Anlatan: İsmet Alkaş. Yaş: 14, Sivas, Gözmen köyü.)* Okullarda oynanabilir nitelikte bir oyundur. Oyuna katılan oyuncular elele tutuşarak bir halka oluştururlar. Daha sonra ellerini bırakırlar. Bu sırada aralarında birer adımlık bir açıklık olur. Daha sonra her oyuncu kollarını arkadan kavuşturur. Sol kolun bileği sağ avcun içine getirilir. Sol elin avucu yukarıya doğru açık tutulur. Çocuklardan biri gönüllü olarak postacı olur. Elinde tutuğu bir zarfla: Tip tipi tep/ Yaptığım sazdan bir sepet/ İçinde mektup vardı./ Geçerken yolum dardı/ Mektubumu düşürdüm/ Ne yapmalı şaşırdım/ Söyleyin mektup kimde? tekerlemesini söyleyip halkanın arkasında dönmeye başlar. Halkadakiler de ebenin dönüş yönüne ters olarak dönerler. Halkadaki aralığı hiç bozmazlar. Aralık her hangi bir kişinin halkaya kasılmasına engel olacak şekildedir. Postacı elindeki zarfı oyunculardan birinin avucuna bırakır ve koşmaya başlar. Zarfı alan oyuncu halkadan çıkarak ebeyi kovalar. Bu sırada çıkan oyuncunun meydana getirdiği aralık hiç bozulmaz. Halkadakiler dönmeğe devam ederler. Ebeyi kovalıyan oyuncu yerini ebeye kaptırmadan ebeyi vurursa ebelikten kurtulur. Eğer böyle yapamazsa yerini ebeye yaptıracağından halkanın dışında kalır ve ebe olur. Oyun yeni baştan devam eder.

4. Vurulmaçlı saklambaç oyunu:

(Anlatan: Hamit Caymaz. Yaş: 15, Sivas-Doğupınarköyü.) Sivas'ta saklambaç oyununa siğnenbidik, sinmeç gibi adlar da verilmektedir. Bu oyuna katılan oyuncular iki grupta toplanır. Her grupta 4-5 kişi arasında değişen bir oyuncu topluluğu bulunur. Eş seçimi şöyle yapılır: Lider özelliği taşıyan iki kişi grupları temsilen karşılıklı söyleşirler. - İp beni./ - İptim seni./ - Eş isterim./ - Al beğendiğini. Her lider sırasıyla kendi grubunda oynayacak çocukları seçer. Eşleme bittikten sonra hangi grubun saklanacağı saptanır. Bunun için de iki şekilde hareket edilir: (a) Yassı bir taş alınır; bir yüzüne tükürülür. Bir grup yaştan, diğer grup kurudan, yana olur. Taşın hangi yüzü yukarı gelirse o grup saklanır. (a) Her gruptan bir kişi seçilir. 20-30 m. Uzaklıkta karşılıklı olarak dururlar. Sırasıyla adım attıkça: - Attım, tuttum; ben seni yuttum... diye söyleşirler. Hangi oyuncunun ayağı diğer oyuncunun ayağının üstüne gelirse o grup saklanır. Bir grup saklanırken diğer grup

kalede toplanır ve gözlerini kapatırlar. Saklanma işlemi bitince saklanan oyunculardan biri "Tamam" diye uzaktan bağırır. Gözlerini yuman gruptan bir kişi kale de durur; diğer oyuncular saklanan oyuncuları aramağa çıkarlar. Buldukları oyuncuları kovalayıp vurmağa çalışırlar. Eğer kovalanan oyuncu kaleye girebilirse vurulmaktan kurtulur. Kaleci kaleye giren oyuncuya vuramaz, eğer vurursa oyunu kaybetmiş sayılır. Rakip oyunculardan bir tanesi vurulmadan kaleye girebilirse arkadaşlarını kurtarmış sayılır ve bunlar kaleye geçerler. Bu kez diğer oyuncular saklanırlar. Eğer oyun sırasında saklanan oyuncuların hepsi kalede bekleyen oyuncular tarafından vurulursa kaledekiler yerlerinde kalırlar. Vurulan oyuncular tekrar saklanır.

5. Birdir bir oyunu: *(Anlatanlar: Bahattin Ekici. Yaş: 15, Sivas, Kecili köyü. Cafer Uzunoğlu. Yaş: 15-Sivas.)* Çok zevkli bir oyundur. Çocukluğumda ben de Divriği'de en çok bu oyunu oynardım. Oyunculardan biri tutar, iki yumruğunu öne doğru uzatır. Taşı bilen oyuncular bir tarafa bilmiyenler diğer tarafa ayrılır. Bunlara tekrar taşın hangi avucun içinde olduğu sorulur ve aynı işlem devam eder. Bu işlemde taşı bulamayan tek oyuncu göbekten yukarısını eğer ve ellerini dizlerine destek yaparak durur. Birinciyi seçmek için bir çizgi çizilir, herkes bu çizgiye ayaklarını yaklaştırarak atlarlar. En uzağa atlayan birinci olur. Birinci olana ebe denir. Ebe, yatan oyuncunun üzerinden atlar, "birim birlik" der. Diğer oyuncular da ebenin atladığı gibi atlarlar ve aynı şekilde söylerler. Daha sonra ebe "ikilim ikilik" der ve atlar. Bunun ardından "şaplak vurmak" der ve her oyuncu atlarken yerde yatanın sırtına şaplak vururlar. Eğer oyunculardan biri ebenin dediğini yapmamışsa yere yatar ve yerdeki oyuncu ebe olur. Yok böyle değil de herkes ebenin söylediğini yapıyorsa oyuna devam edilir. Ebe beşinci atmada "fındık kırmaç" der. Herkes atlarken yerde yatan oyuncunun sırtına yumrukları ile vururlar. Bu sırada yerde yatan oyuncu mızıkçılık edebilir. Buna Divriği'de çığızlanmak deniyor.- Gaye oyunu renklendirmek olduğu için ufak tefek kızdırmalar olabilir. Altıncı atlamada "el ayak değmez" denir. Oldukça zordur. Bu sırada yerde yatan oyuncu atlayışı zorlaştırmak için dike yakın eğilir. Hangi oyuncu yerde yatan oyuncuya atlarken elini ayağını dokundurursa yere yatar ve oyuna yeniden başlanır. Yatan oyuncu kalkınca dilerse kendisi ebe olur, dilerse başka bir oyuncuya da verebilir ve sonuncu olur. Bazen altıncı atlamada da takılan olmaz. Bu kez yedincide "yedirdim yarma" diye atlar. Sekizde "sekizim seksek" der... Herkes ebe gibi sekerek dolaşırlar. Bir kısmı dengesini yitirip düşer. Daha sonra sekerek gelen ebe yatanın sırtından atlar... Oyun gittikçe zorlaşır. Ebe "dokuzum durak" der ve düştüğü yerde durur. Diğer oyuncu da yavaşça aynı şeyi söyleyip ebeye yakın ve ona değmeyecek şekilde atlar ve olduğu yerde kalır. Diğer oyuncular da aynı şekilde atlamaya çalışırlar. Fakat mutlaka kendilerinden

önceki oyunculardan birine değerler. Bu zor işlemi atladan oyuncular bu kez de onuncu atlamaya gelirler. Ebe "onum oturak" der, atladığı yere oturur. Diğerleri de ebeye değmeyecek şekilde otururlar. Kim ebeye değerse yere yatar. Daha sonra "onbirim kazma kürek", "onikim yağlı börek", "onüçüm minare başında urgan" derler. Yerde yatan oyuncu dik durup sadece başını yere eğer. Bu şekilde duran oyuncunun üzerinden atlayanlar "ondördüm çek çek dibine" derler ve oyun biter. Yerde yatan için yorucu, atlayanlar için oldukça zevkli bir oyundur.

x x x

Özen, Kutlu (1977). Sivas ve çevresinde çocuk oyunları X. C. Karışık oyunlar. *Sivas Folkloru*, 5(50), 19-20.

SİVAS VE ÇEVRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI X. C. KARIŞIK OYUNLAR

6. Hamam kızdı: *(Anlatan: Sakin Şimşek. Yaş: 16, Sivas.)* Sert toprak zeminlerde, harman yerlerinde oynanan bir oyundur. Genellikle 8-10 kişi arasında değişen bir oyuncu grubu ile oynanır. İlkönce eşleşilir. Daha sonra her grup ebesini seçer. Bir yassı taşın üzerine tükürülür, diğer yüzü kuru bırakılır. Taş havaya atılır. Yere düştüğü zaman bilen grup dışarda, bilmeyen grup genişçe bir dairenin içinde kalır. Dairenin içindeki oyuncular kollarını kavuşturarak omuzbaşlarından tutarlar. O grubun ebesi de dairenin içindedir. Ebe dışardaki gruba hamam kızdı diye bağırınca dışardaki oyuncular dairenin içindeki arkadaşlarının sırtına binmeye çalışırlar. Eğer ayakları yere değerse yanarlar. Bu sırada ebe dışardaki oyuncuların dairesinin içinde bulunanların sırtına binmesine mani olur. Dışardaki oyuncular içerdekilerin sırtına binmeden ebe tarafından vurulursa bu sefer içerdekiler dışarı çıkar.

7. Çüş bindim çürüğe: *(Anlatan: Salim Topçu. Yaş:14. Sivas Bostankaya köyü.)* Çok zevkli bir oyundur. Oyunculardan en uzun ve en kuvvetlisi dik durur. Taş tutarak birinci, ikinci ve diğer oyuncular bulunur. Taşı bilmeyen alta yatar. Diğer oyuncular kendi aralarında çeşitli şehir ismi alırlar. Veya kendi isimlerini değiştirirler. İlk oyuncu koşarak yerde yatan oyuncunun sırtına biner: - Çüş, bindim çürüğe, burdan nereye? Diye altta yatan oyuncuya sorar. O da oyuncuların şehir adlarından birini söyler. Bilirse diğer oyuncu alta yatar, bilemezse ikinci oyuncu koşarak altta yatan oyuncunun sırtına biner. Aynı şey tekrar sorulur. Altta yatan sırtına binen ıoyuncunun adını bilene kadar yatmaya devam eder. Genellikle beş altı oyuncu arasında değişir.

8. Tarlam turp oyunu: *(Anlatan: Hüseyin Ekinci. Yaş: 15, Sivas.)* Bu oyun 4 kişiden 10 kişiye kadar oynanır. İçlerinden birisi başkan seçilir. Herkes başkanın arkasına ve yanında toplanır. Başkan "Tarlam turp" diyince kimse kımıldamaz ve konuşmaz. Konuşan veya kımıldayan olursa, o zaman başkan "Ağzımı balınan açtım" der ve o kişiyi cezalandırır. Cezanın şekli topluca kararlaştırılır. Örneğin: Kedi gibi miyavlamak, Köpek gibi havlamak, Horoz gibi ötmek. At gibi kişnemek. Bir yere koşup gelmek. Ağaca tırmanmak, gibi. Cezaların çeşidi hiçbir zaman onur kırıcı veya utandırıcı olmaz. Ceza alan kişi istenileni yapınca oyuna yeniden başlanır.

9. Artırmaç: *(Anlatan:Turan Özyazıcı. Sivas.)* Düz yerlerde oynanan bir oyundur. Çocuklar köy meydanı, tarla gibi yerleri tercih ederler. Oyuna katılan oyuncular bir çizgi çizildikten sonra hızlanarak bu çizgiye basıp üç adım atlarlar. Kim üç adımda en uzağa atlamışsa o birinci olur. Diğerleri buna göre sıraya girerler. Çizgiye en yakın atlayan yere yatar. Ebe çizginin hemen yanında duran oyuncunun üzerinden atlar. Nereye düşmüşse yerde yatan oraya gelir ve orada yatar. Diğer oyuncular çizgiden basarak oyuncunun üstünden tekrar atlarlar. Herkes atlayınca sıra gene ebeye gelir. Çizgide bekleyen ebe oyuncunun üstünden bir daha atlar. Yerde yatan bu kez de ebenin düştüğü yere kadar gelip eğilir. Bu durumda çizgiden ve ilk yerinden biraz uzaklaşmış olur. Ebe her atlayışta oyuncu çizgiden gittikçe ayrılır. Oyuncular çizgiden itibaren tek adım atlayıp, düştüğü yerde durur ve sünerler. Böylece yerde yatanın üzerinden aşmaya çalışırlar. Atlama işini beceremeyen oyuncu ceza alır ve yere yatar. Bazen da atlamaya gözü kesmezse sırasını ebeye verir. Buna ispatlama denir. Ebe atlarsa, bu sefer sırasını ebeye veren oyuncu yatar. Şayet atlayamazsa, oyuncunun yerine ebe yatar.

Not: Ebe sonlara doğru kendi sünebileceği mesafeyi göz önünde tutarak artırma mesafesini kısa alır. Örneğin: 5 veya 10 cm. uzatır. Yerden kalkan dilerse sonuncu olur, dilerse ebeden sonra ikinci oyuncu olur.

Özen, Kutlu (1977). Sivas ve çevresinde çocuk oyunları XI. C. Karışık oyunlar. *Sivas Folkloru*, 5(51), 18-20.

SİVAS VE ÇEVRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI XI. C. KARIŞIK OYUNLAR

10. El çeliği: *(Anlatanlar: Faruk Karagülle, Sivas, Yaş: 17 Saffet Çakmak, Sivas, Yaş: 15. Sabahattin Eğri, Sivas, Yaş: 14)* El çeliği daha çok ilkbahar mevsiminde oynanan bir oyundur. Divriği'de çelik oyununa "ladde" denilmektedir. Öğrencilerimin anlattığı el çeliği şu şekilde oynanmaktadır: Bu oyunu dört kişi oynarsa ikişer ikişer eşleşirler. Daha sonra yere iki taş koyarlar ve taşın üstüne met adı verilen 10-15 cm. uzunluğundaki ağaç parçasını koyarlar. Oyuncuların elindeki değneğe çelik denir. Çelik 1.5 m. Uzunkluğunda bir sopadır. Met'in bulunduğu taşın 2 m. Uzağına bize adı verilen bir çizgi çizilir. Oyuna başlayanlar kalede, rakip oyuncular bize çizgisinin alt tarafında toplanırlar.

Oyunun başlaması: (a) Oynayacak kişiler eşleşirler. Eş almak için söylenilen sözler şunlardır. İki kişi karşılıklı şöyle söyleşirler: 1. kişi: -İp beni. 2. kişi: -İbtim seni. 1. kişi: -Eş isterim. 2. kişi: -al beğendiğini. 1. kişi: -Sabahattin. 2. kişi: -Saffet. 1. kişi: -Faruk. 2. kişi: -İsmail, diyerek gruplara ayrılırlar. Gruplar şöyle teşekkür etmiştir: 1. Grup: Sabahattin, Faruk. 2. Grup: Saffet, İsmail. (b) Başa geçenleri tesbit etmek için bir kişi çelik ile Met'e vurup havaya fırlatır. Met'in düştüğü yere kadar kaleden başlayıp çelik ölçülürken her gönderilen çelik için bir takım sözler söylenir. Bunlar sırayla şöyledir: Ebeme don, gömlek. Size, bize Siz veya bize derken hangi grup met'e ulaşırsa, o grup başa geçer, ebe olur. (c) Başa geçen grubun içinden birisi çelikle met'e vurup kaleden rakip oyunculara fırlatır. 1- Eğer ebe met'i fırlattığı zaman met kalenin alt tarafına düşerse o grup ebeliğini kaybederek alt tarafa geçer. Onun yerine alttaki grup ebe olur ve kaleye geçer. 2- Fırlatılan met bize çizgisinin iç tarafında kalırsa, atan oyuncu hakkını kaybeder. Bu sefer hak kaledeki diğer oyuncuya geçer. 3- Fırlatılan met bize çizgisini geçip dışarı düşerse karşı taraf oyucularından biri met'i eline alıp kaleye ve çeliğe vurmak için atar. Kaleye veya yere uzatılmış çeliğe değerse kaledeki met'i atan oyuncunun hakkı gider. Değmezse kaledeki oyuncu elindeki çelikle met'i havada zıplatır ve düşünceye kadar sayar. Bu sayıların birkaçını arkadaşına verir, artanı kendisine kalır. 4- Fırlatılan met karşı oyunculardan birinin eline değerse meti fırlatan oyuncu hakkını kaybeder. 5- Yine fırlatılan met karşı oyuncular tarafından havada yakalanırsa kaledekiler sı..r. Oyun rakip tarafa geçer. 6- Eğer fırlatılan met

karşı oyunculardan birine değerse kendine met değen oyuncu "üsdüm-başım" derse, atan oyuncu sı..r. Fakat meti atan kişi ondan önce davranıp "üstüm-başım" derse s... maktan kurtulur. (ç) Oyuna başlarken her oyuncunun ana hak olarak birer atma hakkı vardır. Bunlar da birerlik atmak zorundadır. (d) Oyun uzadıkça, baştakilerin sayısı çoğalırsa rakip oyunculara yamalık verilir. (e) Sayı çoğalma: 2 lik sayı atmak için 1 sayı gider. 5 lik sayı atmak için 2 sayı gider. 10 luk sayı atmak için 5 sayı gider. 50 lik sayı atmak için 10 sayı gider. 100 lük sayı atmak için 20 sayı gider. 1000 lik sayı atmak için 100 sayı gider. Bir milyonluk için bin sayı gider. (f) Eğer aşağıdan atılan met kaleye çarparsa kaçlık sayı atıldıysa onun kadar sayı gider. (g) Onluk sayı, çelik bacak arasından uzatılarak atılır. İkilik sayı, koldan tutularak atılır. Beşlik sayı, kulaktan tutularak atılır. Ellilik sayı, ayaktan tutularak atılır. Yüzlük sayı, bacaktan geriye doğru atılır. Milyonluk sayı, kol arkasından kulak tutularak atılır. Sayılar çoğaldıkça atma şekli de güçleşir. (h) Oyunun sonu: Tutturma veya hakların bitmesiyle üstteki alta geçer. Kalede iken alınan her sayı bir haktır.

11. Dikme çeliği: *(Anlatan: Metin Gündoğdu. Yaş: 14, Hafik-Tuzhisar köyü.)* El çizgisinde olduğu gibi geleneksel yöntemlerle eş seçimi ve onun ardında da kaleye kimin geçeceği saptanır. Bu oyunda çelik dik olarak toprağa saplanır. Çeliğin iki metre uzağına bize çizgisi çizilir. Kalede duranlar meti çeliğin baş tarafına dengeli olarak yerleştirir ve başka bir çelikle rakip oyunculara doğru atarlar. Karşı taraf meti ya havada tutmaya veya ellerindeki değnekle vurmaya çalışır. Vuramazlarsa kaleden metin düştüğü yere kadar ellerindeki çelikle ölçerler. Çeliğin önceden kararlaştırılan belli bir sayı değeri vardır. Örneğin çeliğin her hareketi 10-30 gibi değerle ölçülür. Önceden 250 veya 500 gibi bir sayı kararlaştırılır. Kim bu sayıya önce varırsa o kazanır. Met kaleden atıldığı zaman rakip oyuncular tarafından havada yakalanırsa kalede duranlar alta geçer... Oyun bir tarafın ağlamasına (cığızlamasına) kadar devam eder.

12. Uzanmaç çelik oyunu: *(Anlatanlar: Ali Erdinç. Yaş: 16, Hafik-Yağmurluyurt köyü. Abdullah Kösedağı. Yaş: 14, Yıldızeli.)* El çeliğinde olduğu gibi yere iki taş dikilir bir karış aralığındaki bu iki taşın üzerine met uzatılır. Daha sonra kalenin bulunduğu yere bir çizgi çizilir. Bu çizgiye kale çizgisi denir. Diğer oyunlarda olduğu gibi ibleşerek duracağı eş seçilir. Onun ardından da kalede kimlerin duracağı saptanır. (a) Kaledeki oyuncu atar ve kale çizgisinden uzaklaştırır. Eğer met yakına düşmezse rakip oyuncu kale çizgisinden uzanarak yerdeki meti almaya çalışır. Eğer alırsa kaleye geçer. (b) Şayet met çok uzaklara gitmişse bu kez rakip oyuncu kale çizgisinde durarak elindeki çeliği mete doğru atar. Vurursa kaleye kadar çeliği zıplatarak çok sayarsa, oyunu o kazanır.

Özen, Kutlu (1977). Sivas ve çevresinde çocuk oyunları XII. C. Karışık oyunlar. *Sivas Folkloru*, 5(52) 21-22.

SİVAS VE ÇEVRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI XII. C. KARIŞIK OYUNLAR

Daha önce derginin 49. sayısında Vurulmaçlı Saklanbaç oyunu anlatılmıştı. Bu sayıda diğer saklanbaç oyunları anlatılacaktır.

13. Saklanbaç oyunları: *(Anlatan: Zeynel Özbalçık. Yaş: 14 Artova.)* Çevrede 4 türlü saklanbaç oyunu oynanır. Birincisinin adına sadece saklanbaç denir. 8-10 kişi bir araya toplanır. Önce ebeleşmek için şu tekerleme söylenir: Ooo Ooo Allah'tan başlıyorum,/ Şeytanı taşlıyorum./ Ayşecik cık cık,/ Fatmacık cık cık,/ Oğlan, sen çık.../ Portakalı soydum./ Başucuma koydum./ Ben bir yalan uydurdum,/ Dum dum dum...Seçilen ebe gözlerini kapayıp tesbit edilen herhangi bir sayıya kadar (50-100) yüksek sesle sayar. Bu esnada diğer oyuncular saklanırlar. Sayma bitince ebe gözlerini açar ve saklanan oyuncuları aramağa başlar. Kimi görürse koşup, gördüğü oyuncudan önce kaleye (gözlerini yumup saydığı yer) gelir, sobe diyerek elini oraya vurur. Böylece vurduğu oyuncu ölmüş sayılır. Eğer oyuncu kaleye ebeden önce gelirse o, diri kalır. Sonunda diriler bir yana ölüler bir yana ayrılır. Ebe, ölülerin içinden bir ebe seçer ve oyun yeniden devam eder.

Toplu saklanbaç: Açık havada bir araya toplanan çocuklar bir küçük el topunun sığacağı kadar bir daire çizer ve topu içine yerleştirirler. Aralarında tekerleme söyleyip ebe seçilir. Oyunculardan birisi ayağıyla vurmak suretiyle topu daireden uzaklaştırır. Ebe peşinden koşup topu alıp getirir ve tekrar dairenin içinde koyar. O bu işi yaparken bütün oyuncular birer köşeye saklanırlar. Ebe onları aramaya koyulur. Gördüğü oyuncudan önce koşup sobe diyerek topa basar. O zaman gördüğü oyuncu ölür. Eğer oyuncu ebeden önce gelip topa vurursa, sobelenen ve topa vuran oyuncular yeniden saklanma hakkını kazanırlar. Oyun, ebenin bütün oyuncuları sobeleyene kadar devam eder. Ebe bu işi başarırsa bir başkası ebe seçilir ve oyuna tekrar devam edilir.

Tenekeli saklanbaç: Bu oyun toplu saklanbaca çok benzer. Ondan ayrıldığı sadece top yerine teneke kullanılmasıdır. Çünkü tenekenin sesi daha iyi duyulur.

Çöplü saklanbaç: Bir taşın üzerine uzunca bir çubuk konulur. Çubuğun iki tarafı tahtıravalli gibi boştadır. Arkasından 20 tane küçük çöp toplanıp uzun çubuğun bir ucuna yerleştirilir. Şüphesiz dengesi bozulan uzun çubuğun öteki ucu havaya kalkar. Bu iş bitince oyuncular aralarında bir ebe seçerler. Ondan sonra rastgele bir oyuncu ayağı ile uzun çubuğa vurur. Tabii ki kısa çubuklar etrafa dağılırlar. Ebe bu kısa çubukları toplayıp uzun çubuğun üstündeki eski yerine koyuncaya kadar geçen zamanda, oyuncular saklanır. Diğer hususların hepsi toplu veya tenekeli saklanbaçta olduğu gibidir.

14. Sarı çiçek: *(Anlatan: Vahit Yıldız.)* En az 3, en fazla 7 kişi ile oynanır. Sarıçiçek, dağlarda biten bir bitkidir. Çiçeğin ortasında "Tombul" adı verilen bir kısım vardır. Onlar koparılır ve soyulur. Hepsi bir yere yığılır. Sonra bir kuyu açılır. Oyuncu sayısı kadar tombul, kuyunun içine konulur. En baştaki oyuncu eline çiçeği kopmamış bir tombul alır ve kuyudaki tombulların üstüne vurur. Çocuğun eline tombula kuyudaki tombullardan kaç tane yapışırsa, o kendisinin olur. Bu işi sırayla hepsi yaparlar. Sonunda kuyudan kim fazla tombul çıkarmışsa oyunu o kazanır.

15. Değnek kitleme: *(Anlatan: Fuat Düz. Yaş: 15-Hafik (Doğanşar bucağı).)* Oyuncular ellerine birer değnek alır. İçlerinden birini de ebe seçerler. Ebe, oyuncuların değnekleri bacaklarının arasında ise onlara vurmaz. Eğer ellerinde iken yakalarsa hemen vurur. Oyuncular ebeyi şaşırtmak için değnekleri ellerine alırlar, o yaklaşırken vurmaya fırsat vermez, derhal bacaklarının arasına saklarlar. Kimin değneği elinde iken vurulursa, o çocuk ortaya çıkar.

16. Hafta, tafta, pafta: *(Anlatan: Âdem Toptaş. Yaş: 13, Ulaş'ın Akkaya köyünden.)* Üç tane daire çizilir. Birine Hafta, birine Tafta birine de Pafta yazılır. Sonra ebe seçilir. Oyunculardan birisi dairelerin başına çağırılır. Ebe hızlı hızlı "Hafta, Tafta, Pafta" diye bağırır. Oyuncu kelimelerin sırasını şaşırmadan birer birer dairelerin içine girer. Her zaman kelimeler aynı sırayla söylenmez. Şaşırtmak için yerleri kasten değiştirilir. Dikkat etmeyip de şaşıran oyuncu yerini diğer arkadaşına verir.

17. Purçalık: *(Anlatan: Vahit Yıldız. Yaş: 14, Yıldızeli, Yakacık Çavuştu köyü.)* Purçalık, ilkbaharda dağlarda yetişen ve havuca benzeyen bir bitkidir. Genellikle sığır otlatmağa giden çocuklar tarafından oynanır Oyuncu sayısı en az 5, en çok 10 kişidir. Purçalıklar toplandıktan sonra, bir kuyu eşilir ve hepsi içine doldurulur. Purçalığın en büyüğü kuyunun ağzına diklemesine konulur. Oyuncular kuyudan 5 m. Kadar uzakta dururlar. Sırayla ellerindeki değnekleri kuyunun ağzına dik olarak duran purçalığın

üzerine atarlar. Kimin değneği purçalığa değerse o kazanmış olur ve kuyudaki bütün purçalıkları çıkartıp âfiyetle yer. Oyunun devam etmesi isteniyorsa yeniden purçalık toplanır.

18. Kıllım gaga: *(Anlatan: Vahit Yıldız. Yaş: 14 Yıldızeli Yakacık Çavuştu köyü.)* Çoğunlukla 5-6 oyuncu ile oynanır. Oyuncular büyük bir taşın başında toplanırlar. Burası kaledir. Her oyuncunun elinde uzun değnekler vardır. Oyunculardan bir tanesi gönüllü olarak kalede durur. Diğer oyuncular bacaklarının arasından hafifçe eğilerek ellerindeki değnekleri geriye doğru dağınık şekilde atarlar. Kalede duran hiç nefes almadan ve devamlı olarak "Gıllım gaga, gıllım gaga" diyerek değnekleri toplayıp getirir. Eğer değnekleri toplamadan nefes alırsa tekrar kaleye geçer; değnekler yeniden atılır. Şayet değnekleri solumadan getirirse bir başkası kaleye geçer. Bu bir iddia oyunudur. Nefesi bol olan başarı kazanır.

Not: Bazı yerlerde bu oyunun adı Zoo'...dur. Oyuncu Zooo... diye bağırır.

19. Kızgın taş: *(Anlatan: Mustafa Yücekaş. Yaş: 13, Sivas'a bağlı Elbalı köyü.)* Önce bir ateş yakılır. İçine büyük bir taş konur. Taş kızınca ebe, yanan ateşi dağıtır. Taşı alır, hemen oyunculardan birisine atar. Taş değerse, değen oyuncu ebeyle birlikte diğer oyuncuları kovalar; değmezse ebe taşı alır tekrar atar. Taşın oyunculardan birisine değmesine kadar bu işlem devam edip gider.

20- Ayakkabı suya basmak oyunu: *(Yaş: 13, Ulaş'ın Yukarı ada köyü.)* Bir daire çizilir. Ortaya bir ebe geçer. Ayakkabısının tekini çıkartır, dairenin içine kor. Kendisi de tek ayakla ayakkabısının yanında durur. Ebe diğer oyuncuların ayakları ile yerde duran ayakkabıya vurdurmamaya çalışır. Dışarıdaki oyuncular ise ayakkabıyı daireden dışarı çıkarmak için uğraşırlar. Başarırlarsa ebe tek ayakla onları kovalar. Eline aldığı ayakkabı ile oyunculara vurur. Vurulan oyuncu daireye geçer. Oyun böylece sürer.

Acıpayamlı, O. (1977-78). Acıpayam folklorunda çocuk oyunları, *Antropoloji*, 10, 45-53.

ACIPAYAM FOLKLORUNDA ÇOCUK OYUNLARI

Acıpayamlı Denizli iline bağlı küçücük bir ilçedir. İle uzaklığı 61 km'dir. Denizden yüksekliği 950 m. olan Acıpayam Ovası kenarında kurulmuştur. Yüz ölçümü 1925 km. kadardır. Nüfusu 4857'dir km başına ortalama 39 kişi düşmektedir. Acıpayam çok eski bir ilçedir. İlk adı Garbi Karaağaç'tır. Ekonomik yetersizliği nedeniyle bir türlü gelişmemiştir. Halk geçimini kısıtlı bir şekilde tarım ürünleri ve hayvancılıkla sağlar. Acıpayam ve köylerinde halıcılık, bıçakçılık ve urgancılık bir hayli ileridir.

Çocuk oyunları

Çoban nasıl bulunur? Oyun için biraraya gelen çocuklardan bir tanesi, diğerlerini -İnili/ Kuş dilli,/ Alman sekiz,/ Bülbül dokuz,/ Çağmanlı,/ Çakır gözlü,/ Öptü beni, Çıktı biri... diyerek saymağa başlar. "biri" sözcüğü kendisine rastlayan çocuk, kenara çekilir. Orada bulunan diğer çocuklar tekrar aynı şekilde ve aynı sözlerle saymağa devam ederler. Böylece, her saymada bir çocuk sayım dışı bırakılır. Sayım sonucunda ortada kalan çocuk çoban olur. § Çoban aynı yöntem fakat değişik sözcüklerle de bulunur: -İğne iğne, / Ucu diğne, Filfilince, / Kuş dilince,/ Alman sekiz,/ Bülbül dokuz,Karamana,/ Katı kara,/ Çat kapıdan, Götü kara... Sayımlar sonunda en sona kalan çocuk, çoban olur. § Diğer bir çoban bulma şekli: -O... alla bala, domatese, Vaza vizo, lom lom, Vazi lom... En sona kalan çocuk çobandır.

Şarkılı oyunlar

1. a) *İllim illim oyunu:* Oturmuş durumda olan çocuklar, belli bir ahnekle aşağıdaki sözcükleri hep bir ağızdan söyler ve eğlenirler: -İllim ilim,/ Macu dilli,/ Safyanı zurna,/ El metelik ko,/ Tep tepeliko,/ Ömürüm papaz kızı,/ Neçizer,/ İnci çizer,/ İncisinden,/ Kendisi güzel.

1. b) *Hombulu hop oyunu*: Şarkı söylenirken kimsenin gülmemesi gerekir. Bu nedenle, oyuncular birbirlerini güldürmek için kaş göz oyunları yaparlar, dillerini çıkarırlar, dirsek dürterler. Kendini tutamayıp güleni yumruklarlar. Bu oyun sırasında söylenen sözler şunlardır: - Hombulu hop,/ Gümüş top,/ Benden evvel seslenen,/ Kırk yumruk, kırk cimcik.

1. c) *Saksığen saksek oyunu*: Bu oyunda, aşağıdaki sözler belirli bir ahenge göre söylenirken gülünür ve eğlenilir: - Saksığen saksek,/ Kuyruğu tümsek,/ Al gelin alsek,/ Hamame koysek.

Şarkısız oyunlar

2. a) *Gerdan pisten oyunu:* Altı'dan fazla çocukla oynanır. Oyun sırasında çocuklar arka arkaya dizilirler. Dizinin önündeki çocuğa ana, onun arkasındakine kıymetli çocuk denir. Geri kalan çocuklar, ananın çocuklarıdır. Oyun oynanırken, başta ana olmak üzere bir çember oluşturacak şekilde dönmeğe başlarlar. Çemberin göbeğinde kedi adı verilen çocuk bulunur. Dönme sırasında ana, kedinin hizasına gelince, kedi: Miyav, der. Ana da/ Ne istiyorsun diye sorar. Bunun üzerine kedi: Et, şeklinde karşılık verir. Ana ise: Daha pazardan gelmedi der. Ana sözünü bitirir bitirmez, arkasındaki oyuncularla birlikte alanı bir kez dolandıktan sonra aynı yere tekrar gelirler. Bunun üzerine kedi: - Miyav der. Ana sorar: Ne istiyorsun? Kedi cevap verir: Kebap. Ana karşılık verir: Daha pazardan gelmedi. Bu karşılıktan sonra ana ile arkasındaki çocuklar alanda bir tur yaptıktan sonra aynı yere gelirler. Kedi bir kez daha: Miyav der. Ana sorar: Ne istiyorsun? Kedi tekrarlar: Kebap. Ana: Yemiyiversen deyince, kedi ileri fırlayarak çocukları teker teker yakalıyarak alanın bir kenarına götürür. Bu durum üzerine ana ağlamaya başlar. Kedi anaya sorar: Niçin ağlıyorsun? Ana cevap verir: - Kıymetli çocuğum için ağlıyorum. Aynı anda kedinin kaptığı çocuklardan bir tanesi toplayarak ana'nın yanına gelir. Ana ağlayarak: Bu değil der, ağlamasına devam eder. Bunun üzerine diğer bir çocuk ağzını yamultarak anasının yanına gelirse de, anası: Bu da değil diyerek ağlamasını sürdürür. Sonuçta bütün çocuklar değişik vücut hareketleri yaparak analarının yanına gelir ve aynı cevabı alırlar. En nihayet, kıymetli çocuk süzüle süzüle anasının yanına gelir Ana: Oğlum sen neredeydin? Diyerek onu bir güzelce döver. Oyun da bu hava içinde sona erer.

2. b) *Pisten oyunu*: -Haydi pisten oynıyalım diyen çocuklar biraraya gelirler. İçlerinden birini karakedi seçerler. Çocukların en büyüğü ise ana olur. El ele veren çocuklar bir çember oluştururlar. Çemberin ortasına bulunan ana, önce, havayı göstererek: - Oraya et astım, dedikten sonra yeri göstererek: Buraya yumurta gömdüm. Ben geyecek yemeye gidiyorum. Acıkırsanız, bunları yiyin dedikten sonra oradan uzaklaşır. Ananın oradan uzaklaşmasından yararlanan karakedi gelerek çocukların sağa sola bakmalarından istifade ederek et ile yumurtayı yer gider. Acıkan çocuklar, en büyüğünden başlamak üzere en küçüğüne kadar sırasıyla alana gelirler. Fakat, yiyecek bulamadıkları için hepsi de aç kalır. Bundan sonra elele veren

çocuklar bir çember oluştururlar. En küçük çocuk, kendisinden biraz büyük olana: -Yiyeceklerimizi kim yedi? diye sorar. O da yanındakine aynı soruyu yineler. Böylece, en büyük çocuğa kadar aynı soru tekrarlanır. Sıra en büyük çocuğa gelince, o, bütün kardeşlerini yanına alarak ana'larına giderler. Büyük çocuk anaya: - Yiyecekler yokolmuş, aç kaldık der. Ana çocuklarıyla birlikte yiyecekleri sakladığı yere gelir. Et ile yumurtayı sakladığı yerde bulamayınca: -Yiyecekler yerlerinde yok, karakedi yemiş derdemez, bütün çocuklar karakedinin üstüne çullanarak onu bir güzel döverler.

2. c) *Leblebi sultan*: Yalnız kızların oynadığı bir oyundur. Çocuklar, iki uçlarında en büyükleri olmak üzere atnalı şeklinde dizilirler. Uçtaki kızlardan biri diğerine: Leblebi sultan der. Öteki yanıt verir: Uzun urgan. İki kız arasındaki konuşma aşağıdaki düzende uzayıp gider: - Verdiğim süt pişti mi? Pişti. - Gelin olacak kız içti mi? - İçti. - Kaç kaşık? - Üç kaşık. - Nesi oldu? - Kızı oldu. - Adı ne? - Naciye. - Davulla mı gelelim, zurna ile mi? Zurna ile. Son cevap zurna ise oyuncular ellerini bırakmadan zur... zur... diyerek birbirlerinin kolları arasından geçerler, eğer son cevap davulsa yine ellerini bırakmadan dan... dan... diyerek birbirlerinin kolları altından geçerler. Bu oyun, oyuncu sayısı kadar tekrarlanır. Davullamı gelelim, zurna ile mi sorusuna gelinceye kadar, aynı sorular sorulur aynı yanıtlar verilir. Yalnız davul ve zurna sözcüklerinin yerini başka sözcükler alır. Örneğin: Portakalla mı gelelim, limonla mı? sözcükleri gibi. Yanıt da - Portakal ile ya da - Limonla şeklinde olur. Bu yanıtlar üzerine elele tutuşmuş olan çocuklar, ellerini bırakmadan birbirlerinin koltuk altlarından geçerler. - Oyunun en son yinelenmesinde, baştaki oyuncular: Gök yıkıldı, gök yıkıldı diye bağırışarak başka bir yere giderler orada yere bir takım işaretler, çizerek, bu işaretlerin herbirini Atatürk, Ankara, baklava, saraylı v.b. isimler verirler. Çocuklardan herbiri bu isimlerden birine sahip çıktıktan sonra oyun bitmiş olur.

2. ç) *Sellerli*: Bu oyuna katılanlar ikişer ikişer eşleşirler. Eşlerden biri alta yatar. Buna eşek adı verilir. Üsttekilerden herbiri ellerindeki topu yere vurup tutmağa çalışırlar. Topu elinden kaçıran oyuncu derhal kaçmağa, altaki oyuncu ise topu yakalayarak kaçanı vurmağa çalışır. Üsteki kaçan oyuncuyu vuran eşek olmaktan kurtularak üste çıkar. Bu oyun oyuncular yorulana kadar sürer.

2. d) *Yağır eşek oyunu*: Oyunculardan biri avucunun içinde çöp saklar. Çöpü kim bulursa o çoban olur. Ellerini dizine dayayarak yere eğilir. Tüm oyuncular, çobanın üzerinden atlarlar. Atlayamayan çoban olur. Oyuncuların hepsi çobanın üstünden atladıkları takdirde, ikinci turda ilk oyuncu çobanın

sırtına mendil kor. Mendili düşüren çoban olur ve yere yatar. Oyun bu şekilde sürer, gider.

2. e) *Memiş oyunu*: Uzakça bir yere taş dikilir. Her oyuncu yassı taşını bu taşın hizasına atar. Taşı geride kalan çoban olur. Çoban yassı taşının üzerine yuvarlak bir taş yerleştirir. Oyuncular, belli bir uzaklıktan, yassı yaşlarıyla bu yuvarlak taşı vurmağa çalışırlar. Yuvarlak taş vurulur vurulmaz, oyuncular koşarak evvelce atmış oldukları yassı taşlarını almağa çalışırlar. Çoban ise vurulan yuvarlak taşı hemen yassı taşının üzerine koymak ister. Eğer, çoban yuvarlak taşı yerine yerleştirdikten sonra, henüz taşını almayan varsa, o çoban olur.

2. f) *Sinnenmeci*: Oyunculardan biri avucunda çöp saklar. Çöpü ilk bulan çoban olur, yumulur. Belli bir süre bekledikten sonra, gözlerini açarak saklanan arkadaşlarını bulmağa çalışır. İlk gördüğü oyuncu çoban olur.

2. g) *Gayrak oyunu*: Bu oyunda yassı taşa gayrak, yuvarlak taşa kosa adı verilir.

Belli bir uzaklığa dikilen kosaya oyuncular kayrak'larını atarlar. Taşı geride kalan oyuncu çoban olur. Kayrağı en ileri gitmiş olan ise taşını en önce atar. Her oyuncu kayrağı ile hem kosayı vurmağa çalışır, hem de kosanın mümkün olduğu kadar ileri gitmesini ister. Eğer kosa elli ayak giderse bir çul, yüz ayak ileri giderse iki çul olur. Çoban oyuncuları, kosanın ileri fırlatıldığı uzaklık kadar sırtında taşımakla yükümlüdür.

2. h) *Kosa oyunu*: Düzgün bir yere çukur kazılır. Bu çukura Acıpayam'da kuyu adı verilmektedir. Daha sonra, kuyunun yanına bir kosa konur. Oyunculardan değneği en kısa olan, kosa'yı kosarken diğer bir deyimle değneği ile kosa'yı iterken, değneği daha büyük olan oyuncu kosa'ya vurmağa çalışır. Eğer bu oyuncu kosa'ya vuramazsa çoban olur. Bundan sonra çoban kosa'yı çukura koymağa çalışır. Oyuncular da çobana mani olmağa çalışırlar. Burada dikkat edilecek nokta, hiçbir oyuncunun değneğini çobanın değneğine değdirmemesidir. Aksi durumda, değneği çobanın değneğine değen oyuncu çoban olur.

2. ı) *Kazık oyunu*: Gelişi güzel oyunculardan biri, elindeki ucu sivri kalın değnekleri, yere saplamağa çalışır. Bu değneklere kazık adı verilir. İkinci oyuncu, kendi kazıklarını, dikili kazıkların dibine atarak bunları devirmeğe çalışır. Böylece yerinden söktüğü her kazık için bir kazık alır. Aksine, yerinden deviremediği her kazık için bir kazık verir.

2. i) *Papuç almaca*: Oyunculardan birinin avucuna sakladığı ilk çöpü bulan çoban olur. Bundan sonra yere bir kazık çakılır. Oyuncular, kazığın dibine papuçlarını yığarlar. Çoban, kazığın ucuna sıkıca bağlanmış bir kulaç uzunluğundaki ipin ucundan kazığın etrafında pırlanmağa (dönmeğe) başlar. Ayağıyla, papuçları bulundukları yerden kapmak istiyen oyunculara vurmağa çalışarak, onlara engel olmak ister. Eğer, çoban ayağıyla bir oyuncuya vuracak olursa, bu oyuncu çoban olur. Öte yandan çoban hiçbir oyuncuya tekmeyle vuramadığı halde, kazığın dibindeki tüm papuçları kaptırırsa, bu takdirde elindeki ipin ucunu bırakarak kaçmağa başlar, bu kaçma işine hacca gitme denir. Yani çoban hacca gider. Bu durum üzerine, oyuncular ellerindeki papuçları çobana atarak onu cezalandırırlar.

2. k) *Dilbant oyunu*: Bu oyuna adını, oyunda kullanılan 1 m. kadar uzunluğunda düz bir ağaç parçası vermektedir. Oyuna başlanılmadan önce çoban seçilir. Bunun için tüm oyuna katılanlar çömelmiş bir durumda yere otururlar. Hepsi birden dilbantlarını sağ ayaklarının uç kısmına vururlar. Bu hareketin sonunda dilbantlar ileri fırlar. Hangi oyuncunun dilbandı geride kalmışsa o çoban olur. Çobanın bulunmasından sonra oyuncular bir dizi halinde yanyana otururlar. Çoban dilbandını, oyuncuların biraz önüne ve onlara koşut gelecek bir şekilde kor. Dizinin en sağındaki çocuk, yüzünü çobanın dilbandına çevirir. Böylece tüm vücuduyla dilbanda dönmüş olur. Daha sonra sağ ayağını öne alarak diz çökme durumuna geçer. Sağ elinde tuttuğu dilbandı sağ ayağının uç kısmına fırlatır. Oyuncunun ayak ucuna çarpan dilbant, çobanın dilbantına doğru yönelir. Eğer, çocuğun dilbandı, çobanın dilbandına değerek ileri kaymışsa, çoban dilbandını eski yerinden alıp, oyuncu çocuğun dilbandının ulaştığı yere yine oyuncu dizisine koşut olmak üzere koyar. Bunun üzerine, aynı oyuncu dilbandını alarak vücudu çobanın dilbandına dönük olarak yine aynı şekilde sağ ayak ucuna vurarak ileri fırlatır. Oyuncunun dilbandı, çobanın dilbandına değerek ileri gitmişse, çobanın dilbandı bir önceki oyundaki gibi oyuncunun dilbandının gittiği yere ve oyuncu dizisine koşut olarak konur. Daha sonra bir önceki oyundaki tüm işlemler aynen tekrarlanır. Ta ki, oyuncunun dilbandı, çobanın dilbandına değmeyinceye kadar. Bu durumda, çoban oyuncunun dilbandını hapseder. Diğer bir deyimle oyuncunun dilbandını oyun dışı bırakır. Şimdi sıra sağdan ikinci oyuncuya gelmiştir. O da birinci oyuncunun yaptığı işlemleri harfiyen uygular. Yalnız, ikinci oyuncunun dilbandı çobanın dilbandına değdiği zaman, çoban birinci oyuncunun hapsettiği dilbandını da geri vermek zorundadır. Oyun, çoban tüm oyuncuların dilbanlarını hapsedinceye kadar sürer. Çoban hapsettiği dilbantları birbirlerine karıştırdıktan sonra hepsini birden havaya atar. Yere düşen dilbantlardan en üstte olanının sahibi kimse, giderek onun sağ dizine oturur. Bu oyuncunun dilbandını sağ ayak ucuna

vurdurarak, kendi dilbandına doğru fırlamasını sağlar. Oyuncunun dilbandı gidip kendi dilbandına değecek olursa bu takdirde çoban, attığı dilbandın sahibi olur. Aksi durumda, dilbandın sahibi olan çocuk çoban olmaktan kurtulur. Daha sonra çoban, dilbantlar yığınına giderek üstte olan diğer bir dilbandı alır. Sonra, bu dilband sahibinin dizine oturarak, daha önceki çocukta yaptığı işlemleri aynen uygular. Eğer, çoban çocukların dilbantlarının hiçbirinin dilbandına vuramıyacak olursa, oyun tekrarlanır. Oyuna tekrar sağdaki oyuncudan başlanır. Yalnız, bu kez, dilbandını, çobanın dilbandına vuran çocuk, dilbandını sağ ayak ucuna vurdurarak, onu mümkün olduğu kadar uzaklara atmağa çaba gösterir. Çünkü, oyuncu dilbandının gittiği yere kadar çobanın sırtına binecektir. Bu gibi durumlarda dilbandını 40 m. kadar uzalığa fırlatabilen oyuncular rastgelinmiştir.

2. l) *Kındırgeç oyunu*: Meydan yerine diklemesine kalınca bir kazık dikilir. Kazığın üstüne ve ona dik olarak ortasında çukuru bulunan uzunca bir direk, bu çukur kısmından yerleştirilir. Direğin bu çukur bölümünde kömür vardır. Çocuklar, kazığın üstüne yerleştirilen bu direğin iki uç kısmına asılarak, direğin kazık üzerinde döndürürler. Çukurdaki kömür nedeniyle, direk döndürülürken gıcır, gıcır gıcırdar.

x x x

Taylan, Ertuğrul. (1978) Uşak folkloru: Çokaklı'da eğlence ve oyunlar. *Türk Folklor Araştırmaları*. 17 (342) 8202.

UŞAK FOLKLORU: ÇOKAKLI'DA EĞLENCE VE OYUNLAR

1. Ferfene: Ferfene, kış gecelerinde birkaç gencin kendi aralarında düzenledikleri yemekli bir eğlencedir. Birkaç gün önceden ferfena odası, katılacaklar belli olur. Bir-ikisi hazırlıkları yürütür. Tavuk (et), yumurta, kadayıf, şeker alınır. Gece geç saatlere kadar yarenlik edilir, türkü söylenip oynanır. Yüzük oynanır. Bu esnada bir evde veya eğlenilen odanın ocağında et pişer. Kadayıf pişirilir veya helva basılır. Saat 12.00 - 01.00 lerde yemek yenir ve dağılınır. Bilhassa delikanlıların düzenlediği ferfeneler arkadaş, akran gruplarını belirler. Orta yaşlıların da düzenlediği ferfeneler, mahalle odalarının sönmeye yüz tutmasıyle, önemini yitirmektedir.

2. Sohbet: Ferfenenin daha kapsamlı şeklidir. Birkaç yıldabir 8-10 genç veya hane reisi toplanırlar. Komşu bir-iki köyden katılanlar da olur. Sohbet yürütürler. Kışın haftada veya iki haftada, biri yemek verir. Komşu köylüler varsa, hafif bir akşam yemeğinde bir araya gelinir. Gece yarısına kadar yarenlik edilir, yüzük oynanır, türkü söylenir, sepetçioğlu oynanır.

Pirinç çorbası, kuru fasulye, et ve tatlıdan ibaret yemek yenir. Komşu köylüler, hava veya iş durumuna göre, yemekten sonra veya sabah giderler. Sohbetler unutulmaya yüz tutmuştur.

3. Yüzük oyunu: İki gruba ayrılıp orta yerde halka olan erkekler mendilerini ortaya atarlar. Gruptan biri sol eliyle mendilleri tutarken sağ elindeki yüzüyü birinin altına bırakır. "Koydu, koyuyor" diyerek yüzük saklıyanın hareketleri, mimikleri izlenir. Öbür grup yüzüğün hangi mendilin altına konulduğunu bulmaya çalışır. İlkelde yüzüğü bulmak büyük marifettir. Boş diye kaldırılan mendilde yüzük çıkarsa ilk grup yeniden yüzük saklamaya hak kazanmıştır. Bu şekilde sürüp giden oyunun sonunda yenilenler yenenlerin isteğine göre "eşek gibi anır, horoz gibi öt" v.s. emirleri yerine getirir veya meselâ herkes eşini göle kadar sırtında getirip götürür. Boynuna kocaman çan takılarak köyün çevresinde dolaştırmak, kağnı tekerinin eksenine bağlayıp göle salmak gibi cezaları çeker yenilenler.

4. Tokmak atma: Kahvehaneler açılmadan önce, köy içinde belli yerlerde oturmuş veya ayakta güneşliyen gruplar olurdu. Konuşulur, gelip geçen seyredilirdi. Delikanlılar da sık sık tokmak yarışı yaparlardı. Yan yana konulan iki taşın üzerine çıkan delikanlı, bu iş için yapılmış topmağı veya seçilen bir taşı, başından bacakları arasına doğru birkaç kere sallıyarak fırlatırdı. Taşın düştüğü yer işaretlenirdi. Taşı veya tokmağı en ileri atabilen baş olurdu.

Güreş: Bahar ve güzün harman yerlerinde gençlerin ve çocukların güreşmesi de bir eğlence olurdu. **Beşik:** Dini bayramlar bahar ve güze rastlarsa, delikanlılar köy ortasındaki harman yerine beşik kurarlar. Bir-iki gün delikanlılar, çocuklar toplanır ve ikişer veya dörder dörder beşiğe binerler. **Sallangıç:** Düğünün son günü dedeye giden gelin ve kızlar dedeli ağaca ip salangıç kurar ve sıra ile sallangıca binerler. İp sallangıç bahar ve yazın kırlarda çocuklar için de kurulur. **Gıngırcık:** (Tahtaravalli) Çocuklar ve büyük kızların bahar ve güzün bir evin önüne gıngırcık kurdukları olur.

Tuğrul, Mehmet (1978). Oyunlar, eğlenceler: Mahmutgazi köyünden derlenmiş oyunlar I. *Türk Folklor Araştırmaları*, 18(347), 8353-8355.

OYUNLAR, EĞLENCELER: MAHMUTGAZİ KÖYÜNDEN DERLENMİŞ OYUNLAR I

Kaynaklar

1. Ömer Öztürk: 41 yaşında, çiftçi, köyün yerlisi./ 2. Ali Avcı: 34 yaşında, çiftçi, yerli./ 3. Faik Akçagöz: 12 yaşında, öğrenci, yerli./ 4. İbrahim Turan: 27 yaşında, çiftçi, yerli./ 5. Emin Altın: 36 yaşında, koyuncu, yerli./ 6. Huriye Tuğrul: 57 yaşında, ev kadını, yerli./ 7. Ayşe Kayıhan: 34 yaşında, ev kadını, yerli./ 8. Fatma Kayıhan: 10 yaşında, öğrenci, yerli./ 9. Kezban Gürhan: 10 yaşında, öğrenci, yerli. Derleme tarihi: 1942-1943 yılları.

Sunduğumuz oyunların birçoğu spor niteliğinde, bir kısmı da eğlendiricidir. Kimisini kız çocuklar, kimisini oğlan çocuklar, kimisini delikanlılar oynamaktadır. Kimi oyunları da hem kızlar, hem oğlanlar oynarlar. Her oyun anlatılırken kimlerin oynadığı belirtilmiştir. Oyuna başlanırken takımlara ayrılmada, ebe seçiminde, öncelik sırasının belirtilmesinde uygulanan yöntemler aşağıda açıklanmıştır. Oyunların özelliğine göre bu yöntemlerden biri uygulanmaktadır.

Öncelik sırasının belirtilmesi: 1. Oyunculardan çabuk davranan biri: "çillik!" diye bağırır. Bunun üzerine öteki oyuncular birer birer "çillik!" derler. Bu sözü ilk söyleyen birinci olur, ötekiler de söyleyiş sıralarına göre ikinci, üçüncü, dördüncü... olurlar; 2. İki takımdan hangisinin oyuna önce başlayacağını ya da hangisinin hangi yere geçeceğini belli etmek için "yaş mı, kuru mu atma" yöntemi vardır. Küçük yassı bir taş alınır. Bunun bir yüzü tükrükle ıslatılır. Takım başı durumunda olan oyunculardan biri "yaş!" biri de "kuru!" der. Taş havaya fırlatılır. Yere düştüğünde hangi yüzü üste gelirse o yüzü tutan takım öncelik kazanır. Bu yöntem, para ile yazı tura atmak gibidir; 3. Yerde birbirinden ayrı iki noktaya işaret konur. Karşılıklı oynayacak takımların başları, iki işaret arasını ayaklariyle ölçerler. Bu yer kimin ayağıyle kesirsiz ölçülebilirse o öncelik kazanır, ikisi de kesirli olursa başka yer işaretlenerek ölçüm sürdürülür; 4. Yere iki mendil ya da iki şapka konur. Bunlardan birinin altına yüzük, para, düğme gibi bir şey saklanır. Saklanan şeyi hangi takım bulursa o öncelik kazanır.

Ebe seçimi: Mahmutgazi köyünde büyükanneye "ebe" denir. Oyunda ebe olan kişiye ise "çoban" denir. Yeni öğrenilen kimi oyunlarda "çoban" yerine "ebe" denildiği de oluyor. Oyunların anlatımında sırasına göre bu sözcüklerin biri ya da ötekisi kullanılacaktır. Ebe (çoban) seçimi dört türlü yapılır: 1. Önce oyuncular "çillik!" deme yöntemiyle öncelik sırasını belli ederler. Sonra ilk sırayı almış olan oyuncu yerden bir kum tanesi alıp ellerini arkaya götürerek avuçlarının birisine kumu saklar. Daha sonra iki yumruğunu öne uzatır, ikinci sıradaki oyuncu bu yumruklardan birini eliyle vurarak açtırır. Açılan yumrukta kum varsa bu kumu ikinci oyuncu alır, birinci oyuncu ebelikten kurtulur. Bu sefer kumu ikinci oyuncu saklar. Böylelikle kum saklama işi son oyuncuya kadar sürer. Boş eli bulan kurtulur. En son kum kimde kalırsa o çoban (ebe) olur; 2. Oyuncular top, çelik gibi bir şeyi sıra ile birbirlerine atıp tutarlar. Tutamayıp yere düşüren çoban olur; 3. Oyuncular ellerindeki değnekleri uzağa atma yarışı yaparlar. Kimin değneği en geride kalırsa o çoban olur; 4. Oyuncular belli bir yerden 5-10 adım öteye dikilen taş, boynuz gibi bir şeyi değnek ya da yassı taş atarak kaydırmaya çalışırlar. Kaydırabilenler ayrılırlar. Kaydıramayanlar yeniden başlarlar. En sona kalan oyuncu çoban (ebe) olur.

Takımlara ayrılış: 1. Oyunculardan öncü durumunda olan ikisi, ayakla yer ölçerek öncelik sırası belirtirler. Takım başı olacak bu iki oyuncu öncelik sırasına uyarak öteki oyuncuları: "Hasanı aldım, Erdalı aldım..." diye birer birer seçip alırlar. Böylece iki takım kurulur; 2. Öncülük yapacak iki oyuncu ayrıldıktan sonra öteki oyuncular ikişer ikişer eşleşirler. Her biri "gül, papatya, ağaç, yaprak, turp, havuç..." gibi birer eğreti ad edinirler. Seçiciler her çiftin önüne geldiklerinde: "Ağacı mı istersin, yaprağı mı?" diye kendilerine sorulur. Kim hangi adı söylerse o oyuncuyu alır.

1. Dede oyunu. (Kız çocuklar oynar.) Bu oyunu üç kız oynar, içlerinden birini «dede» seçerler. Dede, beli bükülmüş, bir ayağı topal, yaşlı kişi durumuna girer, iki elinde birer değnek bulunur. Değneklere dayanarak güçlükle yürür. Öteki iki kız, dedeye sorarlar: Dede, nereye gidiyorsun?/ Camiye gidiyorum./ Rizi de götürsene!/ Olmaz. Yağ bardağını dökersiniz./ Dökmeyiz./ Tuz bardağını dökersiniz./ Dökmeyiz./ Öyle ise haydi kumruları kovalayın, telli pabuçlarınızı giyin gelin de gidelim. İki kız, kumruları kovalar, telli pabuçlarını giyer gibi davranışlarda bulunduktan sonra dedeye: Kumruları kovaladık, telli pabuçlarımızı giyip geldik, derler. Hep birlikte cami saydıkları bir yere kadar giderler. Dede namaz kılmaya başlayınca öteki kızlar değnekleri alıp kaçarlar. Dede topallayarak onları kovalar. Tutabildiğini döver. Böylece oyun biter.

2. Ebeciğim aldırma oyunu. (Kız çocuklar oynar.) Oyunculardan biri çoban seçilir. Öteki oyuncular, en büyüğü başta olmak üzere, birbiri arkasına dizilirler. Her oyuncu iki eliyle önündeki arkadaşını tutar. Böylece bir zincir olurlar. Öndeki oyuncuya büyükanne anlamına «ebe» derler. Onun elinde bir değnek vardır. Çoban olan oyuncu biraz açıkta durur. Dizideki oyunculardan birini kapmak ister. Ebe dedikleri öndeki oyuncu elindeki değnekle arkadaşlarını korumaya çalışır. Dizideki oyuncular bu sırada: Ebeciğim aldırma/ Soğuk suya daldırma diye bağırışırlar. Çoban bir oyuncuyu kaparsa o kapılan oyuncu çoban olur.

3. Gene ebesin oyunu. (Kız ve erkek çocuklar oynar.) Oyuncular içlerinden birini ebe seçtikten sonra el ele tutuşup halka olurlar. Ebe ortaya geçer. Halkadaki çocuklar: Ebe, ebe, gel bize/ Uzaktan vur elimize/ Vuramazsan gene ebesin derler ve dönerler. Sonra durup el çırparlar. Ebe, halkadaki çocuklardan birinin elini tutmaya çalışır. Kimin elini tutarsa o ebe olur. Tutamazsa sözler, dönüş ve el çırpmalar tekrarlanır. Oyun böylece sürdürülür.

4. Kara kedi oyunu. (Kız çocuklar oynar.) Oyunculardan biri ebe, biri de kara kedi seçilir. Ötekiler el ele tutuşup halka olurlar. Ebe halkanın içine girer. Kara kedi halka dışında bir yere saklanır. Ebe, halkadaki kızların omuzlarına bir şeyler koyuyormuş gibi yaparak: "şuraya bal koydum, şuraya pekmez koydum, şuraya şeker koydum, şuraya yüzük koydum, şuraya küpe koydum." der. Orta yere bir şey gömüyor gibi yapar ve: «buraya çorak gömdüm" der. Yukarıya bir şey asıyormuş gibi yaparak: "göğe ciğer astım» der ve oyunculara namaz kılacağını, emanetleri korumalarını söyleyerek halkadan çıkar gider. Ebe gidince kara kedi gelip halkanın içine girer. Çocukların omuzlarındaki şeyleri toplar gibi yapar. Yere gömülen çöreği çıkarır, havaya asılmış olan ciğeri indirir ve yer. Üstelik ebenin yanına giderek ona elini yüzünü yıkatıp temizletir. Ebe geri gelip sakladığı şeyleri yerlerinde bulamayınca daha önce yağlığın ucunu düğümleyerek hazırladığı topuzla oyunculara ve kediye saldırır, yakaladığını döver.

5. Kör ebe oyunu. (Kız çocuklar oynar.) Kum saklama yöntemiyle ebe seçilir; gözleri bir mendille bağlanır. Öteki oyunculardan biri ebenin sırtına eliyle vurur, ikisi konuşurlar: Ebe, tarhanana tavuklar çökmüş (üşüşmüş)./ Kiş! deyiver./ Kiş, dedim gitmedi./ Tom! deyiver./ Tom, dedim gitmedi./ Duvar yıkıver. Ebenin bu sözünden sonra oyuncular ebenin sırtına vurup kaçışırlar. Ebe arkalarından koşar. Hangisini tutarsa o ebe olur.

6. Sen çardak ben bardak. (Kız ve erkek çocuklar oynar.) Oyuncular ikişer ikişer eşleşirler. Sırt sırta dönüp kollarını birbirine takarlar. Sonra şu sözleri söyleyerek sıra ile birbirlerini kaldırırlar: Sen çardak./ Ben bardak./ Gökte ne var?/ Tekne var./ İçinde ne var?/ Üzüm var./ Hani bana?/ Çöpü sana. Oyun böylece, oyuncular yoruluncaya değin sürer.

7. Şıngır dayı oyunu. (Kız çocuklar oynar.) Oyunculardan biri «şıngır dayı» olur. Ötekiler tek sıra olarak yere otururlar. "Şıngır dayı" sıranın karşısına geçer. Şöyle bir konuşma olur. Şıngır mıngır ben geldim./ Şıngır dayı hoş geldin./ Ebem bir kelekle bir karpuz versinler, dedi./ Seç de beğendiğini al. Bu konuşmadan sonra «şıngır dayı» sekerek öteki oyuncuların yanına gelir. Kavun karpuz seçer gibi kafalarını sıkarak, koklayarak birisini seçer, alıp götürür. Oyun böylece bütün kızlar alınıp götürülünceye kadar sürer.

8. Araç kesme oyunu. (Erkek çocuklar oynar.) Oyuncular belli yöntemlerden biriyle iki takıma ayrılırlar. Oyun alanına büyük bir daire çizilir. "Yaş mı, kuru mu?" atılarak takımlardan biri dairenin içine girer, öbürü dışarıda kalır. Dışarıdaki oyuncular daire içine girmeye, içeridekiler de dışarıdakilere elleriyle değmeye çalışırlar. Dışarıdaki oyunculardan biri, kendisine değilmeden daire içine girebilirse içerdekilerin hepsini tutsak eder. İçerdekiler dışarıdakilere değebilirlerse, değilen çocuk oyundan çıkar, içeridekiler dışarıdakilere değmek için daireden çıkabilirler; fakat bu çıkışlarında dışardaki çocuklardan biri o çocukla daire arasından geçerse arası kesilen çocuk oyundan çıkar. Bunun için oyuna «araç kesme» adı verilmiştir. Takımlardan birinin oyuncuları oyundan çıkarak ya da tutsak olarak tükeninceye kadar oyun sürer.

9. Daire top oyunu. (Erkek çocuklar oynar.) Oyuncu sayısı sınırlı değildir. Yalnız çift olmaları gereklidir. Oyuncular belli yöntemlerden biriyle iki takıma ayrılırlar. Oyun alanına geniş bir daire çizilir. "Yaş mı, kuru mu atma" yöntemiyle öncelik sırası belli edilir, öncelik kazanan takımın oyuncuları dairenin dışında halka olup dururlar. Öbür takım oyuncuları daire içine girerler. Dışarıdaki oyuncularda küçük bir top vardır. Bu topu gizlice elden ele geçirirlerken içlerinden biri birden atarak daire içindeki oyuncuları vurmak ister. Vuramazsa kendisi oyundan çıkar. Vurabilirse dışardaki oyuncular dağılarak kaçarlar, içerdeki oyuncuların işi topu hemen alıp kaçanlara atmaktır. Birini vurabilirlerse o çocuk oyundan çıkar. Vuramazlarsa, daire içinde önceden vurulmuş olan çocuk oyundan çıkar. Sonra halka yeniden kurulur. Bir takım oyuncularının hepsi vurulup tükeninceye değin oyun sürer.

Tuğrül, Mehmet (1978). Oyunlar, eğlenceler: Mahmutgazi köyünden derlemiş oyunlar II. *Türk Folklor Araştırmaları*, (349), 8387-8390.

OYUNLAR, EĞLENCELER: MAHMUTGAZİ KÖYÜNDEN DERLENMİŞ OYUNLAR II

10. Dana kaçırma oyunu. (Erkek çocuklar oynar.) Oyun alanının orta yerine küçük bir çukur kazılır. Bu çukurdan beş adım öteye yumurta büyüklüğünde yuvarlak bir taş konur. Bu taşa "dana" denir. Oyuncuların ellerinde birer değnek bulunur. Değnekle uzaktan taş kaydırma yöntemiyle çoban (ebe) seçimi yapılır. Çoban taşın yanında, öteki oyuncular da çukurun yanında yer alırlar. Çoban, elindeki değnekle danayı yuvarlayıp çukura sokmaya çalışır. Öteki oyuncular da bunu engellemek için danayı geri iterler. Bu çekişme sırasında dana çukurdan çok uzağa sürülürse çoban onu eline alıp üzerine tükürür ve yerden yuvarlayarak çukura doğru atar. Dana yuvarlanırken öbür oyuncular onu değnekle geri itebilirler; fakat durunca artık dokunamazlar. Çoban gelip danaya değneğiyle dokununca yeniden çekişme başlar. Taş dururken çobandan başkası dokunursa o çoban olur. Taşı vuran çocuğa çoban taş durmadan önce değerse o çoban olur. Çoban danayı çukura sokabilirse çobanlıktan kurtulur. Böylece oyun çobansız kalırsa belli yöntemle yeniden çoban seçimi yapılır.

11. Eşim eşim oyunu. (Erkek çocuklar oynar) Oyuncular iki takıma ayrılırlar. "Yaş mı, kuru mu atma" yöntemiyle öncelik sırasını belirtirler. Öncelik kazanan takım arkada, öbürü önde olmak üzere yan yana dizilerek iki sıra olurlar. Öndeki sırada bulunan oyuncular arkaya bakamazlar ve her oyuncu, arkasında kimin bulunduğunu bilmez. Oyun başlayınca arkada duranlardan biri, önündeki oyuncuyu dürter. Dürtülen oyuncu ileri doğru yürür. Arkasındaki de onu izler. Bu yürüme sırasında arkadaki oyuncu ile öndeki şöyle söyleşirler: Eşim, eşim!/ Ey yoldaşım!/ Seni götüren kim?/ Öndeki oyuncu, kendini dürtüp yürüteni bilirse olduğu yerde durur. Öteki oyuncuların hepsi oraya gelirler ve öndekiler arkadakilerin sırtlarına binerek geri eski yerlerine dönerler. Eğer önündeki oyuncu kendini dürtüp yürüteni bilemezse bu sefer arkadaki oyuncular öndekilerin sırtına binerek geri dönerler. Her binişten sonra takımlar yer değiştirirler. Yani öndekiler arkaya, arkadakiler öne geçerler.

12. Göçmen oyunu. (Erkek çocuklar oynar.) Oyun alanına büyücek bir daire çizilir. Oyuncular iki takıma ayrılırlar. "Yaş mı kuru mu" atılarak öncelik belirtirler. Öncelik kazanan takım daire dışında kalır, öteki takım

daire içine girip halka biçiminde dizilirler. Başlarını birbirine dayayıp dururlar. Daire içindeki oyunculardan birinin elinde uzunca bir ip bulunur. Bu oyuncu ipin bir ucunu tutar. Başka bir arkadaşı da ipin öbür ucundan tutarak daire dışındaki oyuncuların üzerine saldırır ve onlardan birine ayağı ile değmeye çalışır. Değebilirse daire içindekiler dışarı çıkar. Dışındakiler içeri girerler. Daire dışındakilere değmeye çalışan oyuncu ipin ucunu elinden bırakamaz. O dıştakilere değmeye çalışırken dıştakilerden biri de onun sırtına atlayıp binebilir. Sırta binen oyuncuya artık değmek yasaktır. Ancak, binilen oyuncu, bir yandan sırtındakini atıp yere düşürmeye çalışırken bir yandan da ayağı ile öbür oyunculara değmek ister. Sırtına bineni düşürebilirse hemen ona ayağı ile değebilir. İpin ucunu değişik oyuncular ele alarak oyunu sürdürürler.

13. Yer kazman oyunu. (Erkek çocuklar oynar.) Oyuncular üçer adım aralıkla halka biçimde dizilirler. Bulundukları yerleri azıcık oyarak belli ederler. Her oyuncunun elinde ucu sivri bir değnek bulunur. Oyunda kullanılmak üzere bir tane de çelik hazırlanmıştır. Oyuncular çeliği birbirine atıp tutma yöntemiyle bir çoban seçerler. Çoban, halkadaki yerinde durur ve çeliği sıra ile öteki oyunculara atar. Kendisine çelik atılan oyuncu, bunu değnekle vuracaktır. Vuramazsa o çoban olur. Vurursa çoban koşarak çeliği alıp yerine döner. Çoban yerinden ayrılınca öteki oyuncular değneklerinin sivri uçları ile çobanın çukurunu kazıp derinleştirirler. Çoban çeliği alıp yerine gelirken öteki oyuncular kaçıp kendi yerlerine giderler. Bu sırada çoban atik davranıp çeliği bir oyuncunun boş bulunan yerine koyabilirse o oyuncu çoban olur. Oyunun bitiminde oyuncuların yerlerindeki çukurlar ölçülür. En derin olan çukura o yerin oyuncusunu dikip ayaklarını toprakla örterek iyice sıkıştırırlar. Böylece gömülen oyuncu, zıplayarak çıkıp kurtulmak zorundadır. Kurtulamazsa yalancıktan ağlar. O zaman öteki oyuncular onu kurtarırlar.

14. Kör değnek oyunu. (Erkek çocuklar oynar.) Bu oyun iki ucu küt düzgün değneklerle oynanır. Oyuncular değnek atışarak bir çoban seçerler. Çoban, kendi değneğini yanlamasına yere yatırır. Öbür oyuncular belli bir çizgide durarak değneklerini çobanın değneğine dokundurmak koşulu ile kaydırarak atarlar. Her atışta değnek nereye varırsa çoban kendi değneğini oraya götürüp gene yanlamasına yere yatırır. Böylelikle çobanın değneği gitgide çizgiden uzaklaşır. Üç kez atıp çobanın değneğini vuramayanlar oyundan çıkarlar. Oyuncuların hepsi çıktıktan sonra bütün değnekleri alıp kendi değneğine atar. Hangisi ile vurursa o değneğin sahibi çoban olur. Hiçbirisiyle vuramazsa çobanlık gene kendi üzerinde kalır.

15. Birdir bir oyunu. (Erkek çocuklar oynar) Oyuncuların sayısı sınırlı değildir. Kum saklama yöntemiyle öncelik sırası belirtilir ve çoban seçilir. İlk kurtulan "öncü" anlamında ebe olur. Kum en son kimde kalırsa o da çoban olur. Çoban olan oyuncu ellerini dizlerine dayayarak eğilir. Öteki oyuncular, en önde ebe olmak üzere, öncelik sırasıyla "birdir bir" diyerek çobanın üstünden atlayıp geçerler. Sonra "ikidir iki, üçtür üç, dörttür dört" diye atlarlar. Dördüncü atlamadan sonra her oyuncu, kıçını çobanın kıçına vurup geçer. Beşinci atlamada ebe "beştir beş, kodu" diyerek atlar ve kasketini çobanın sırtına kor. Öteki atlayanlardan biri kasketi düşürürse çoban olur. Hiç kimse düşürmezse ebe "atlıdır altı, aldı" diyerek atlarken kasketi alır. Öbürleri de böyle atladıktan sonra ebe "yedidir yedi, kodu" diye kasketi gene koyarak atlar. Öteki oyuncular ebeyi izlerler. Sekizinci atlayışa sıra gelince ebe "sekizim seksek" diye atlar ve ileride bir yere giderek durur. Öteki oyuncular da bu sözleri söyleyerek atlarlar; fakat bu sefer tek ayak üstüne düşmek ve ebenin yanına kadar sekerek gitmek gerektir. Denge sağlayamayarak ikinci ayağını yere basan oyuncu çoban olur. Dokuzuncuda ebe "dokuzum durak" diye atlar ve düştüğü yerde kalır. Öteki oyuncular da birer birer atlayıp düştükleri yerlerde kalacaklar; fakat birbirlerine değmeyeceklerdir. Değen çoban olur. Onuncuda ebe "onum oturak" diye atlayıp düştüğü yere oturur. Ötekilerin de aynı biçimde atlayıp oturmaları, gene birbirlerine değmemeleri gerektir. Değen çoban olacaktır. Sıra on birinci atlayışa gelince çoban yüzü koyun yere yatar. Ebe "on birim yağlı börek" diye atlar, düştüğü yere bir çizgi çeker. Öteki atlayanlar da düştükleri yeri çizgi ile belli ederler. Atlama bitince bir kasketin içine ceviz büyüklüğünde bir taş konur. Her oyuncu bu kasketi dişleriyle güneşliğinden ısırıp kendi çizgisinin bulunduğu yerden kafasını sallayarak kasketin içindeki taşı ileri fırlatıp atar. Attığı taş en geride kalan oyuncu, çoban olur. Bundan sonra yeni çobanın üzerinden atlayarak oyun sürdürülür. "On ikim ceviz kırman, on üçüm çömlek kırman, on dördüm minarede çakmak taşı" diyerek atlanır. On beşincide "on beşim sessiz" diye atlanır ve çobanın çevresinde beş kez sessiz dönülür. Dönerken seslenen ya da gülen çoban olur. Bundan sonra "on altım bahçelerde kereviz, on yedim biz kızları severiz, on sekizim kızlar bizi sevmezse karnına bıçak sokarız" diye atlanır. Böylece oyun biter. Bu oyunu delikanlı oğlanlar da oynarlar.

16. Top oyunu. (Erkek çocuklar ve delikanlılar oynar.) Oyuncular halka olup ayakta dururlar. Bunlardan biri küçük bir topu yere vurup hoplatarak tutar. Bu sırada öteki oyuncular topu kapıp almak isterler. Kapmaya davranıp da kapamayana, topu elinde tutan oyuncu biner. Binen oyuncu topu yere vurarak hoplatıp tutmaya devam eder. Binilen oyuncu bir yandan topu kapmaya, bir yandan da başkalarına kaptırmamaya çalışır. Topu

kapabilirse sırtındaki oyuncuiner, alttaki ona biner. Öbür oyunculardan biri kaparsa alttaki oyuncuya o biner. Yere vurulan topu hiç kimse kapamazsa binen oyuncu iner, yeniden topu topu yere vurup tutmaya başlar. Başlangıçta top yere vurulup hoplatılır da hiç kimse tutamazsa top en öncel kapmaya davranmış olan oyuncuya geçer. Oyun böylece sürdürülür.

17. Tostak oyunu. (Erkek çocuklar ve delikanlılar oynar.) Kum saklama yöntemiyle bir çoban seçilir. Çoban, yumruk büyüklüğünde yuvarlak bir taşı, yere gömülü olan ve üst yüzü toprakla bir düzeyde bulunan yassı bir taşın üzerine kor. Kolayca kaydırılabilecek olan bu yuvarlak taşa "tostak" denir. Tostağın konulduğu yerden beş adım öteye büyücek bir daire çizilir. Çoban tostağın yanında bulunur. Öbür oyuncular dairenin içine girerler. Ellerinde birer yassı taş vardır. Bu taşları atarak tostağı yerinden kaydırmaya çalışırlar. Taşı atarken daireden çıkan oyuncuya çoban eliyle değebilirse o çoban olur. Yalnız, değdiği zaman tostağın yerinde olması gerektir. Bu nedenle çoban bir oyuncuya değmeye çalışırken ötekiler de tostağı kaydırmaya çabalarlar. Kaydırılan tostağı çoban hemen alıp yerine koyacaktır. Taşını tostağa atan oyuncu onu almaya giderken çoban dokunamaz; fakat taşı eline alınca çoban ona saldırır. Çoban bir oyuncuyu kovalarken öteki oyuncular tostağı kaydırmazlar. Kaçan oyuncu daireye girerse kurtulur. Girmeden önce çoban değebilirse çobanlık o oyuncuya geçer. Çoban uzun süre hiç kimseye değemeyip yorulur da mızarsa (oyunu bırakırsa) bütün oyuncular ellerindeki taşları tostağın yerleştirildiği taşa "çat, çat" vurarak yüksek sesle "Mızgın, mızgın mızarı Helva çörek kızarı!" deyip eğlenirler.

18. Boynuz oyunu. (Delikanlılar oynar.) Bu oyun, dik dörtgen biçiminde büyücek bir alanda oynanır. Alanın bir başına düz bir çizgi çekilir. Bu çizgiden on iki adım ilerideki orta yere uzunlamasına ve 8-10 santim derinliğinde bir çukur kazılır. Bu çukura bir tane koç ya da teke boynuzu yerleştirilir. Boynuzun ucu yukarı gelecek ve alan başındaki çizgiden görülecektir. Alanın iki yanına ve çizginin karşı yönüne üçer adım aralıkla küçük yuvarlak çukurlar kazılır. Gerek bu çukurlara gerekse boynuzun yerleştirildiği çukura "mandak" denir. Demek ki dik dörtgen alanın kısa kenarlarının birinde çizgi, üçünde mandak bulunacak, ortada, çizgiye on iki adım uzaklıkta da boynuz bulunacaktır. Oyuncular kum saklama yöntemiyle içlerinden birini çoban seçerler. Her oyuncunun elinde iki ucu küt, 70 santim kadar uzunlukta kalınca bir değnek vardır. Çobanda da öküz tüyünden ya da çapıttan yapılmış küçük bir top vardır. Çoban boynuzun yanında durur. Öteki oyuncular çizgi gerisinden değnek atarak boynuzu yerinden kaydırmaya çalışırlar. Değnek atarken çizgiden ileri geçenleri çoban elindeki topu atarak vurur. Vurulan oyuncu çoban olur. Yerinden kaydırılan boynuzu

çobanın hemen alıp yerine dikmesi gereklidir. Boynuz yerinde olmadıkça çobanın oyuncuları vurması bir sonuç vermez. Değneğini atmış olan oyuncular, yanlardaki mandakların birinden öbürüne atlayarak giderler. Mandak dışında çobanın vurabildiği oyuncu çoban olur. Mandakta duran oyuncuyu çoban vuramaz. Bir mandağa ancak iki oyuncu sığınabilir. Üç kişi bir mandakta toplanırsa çoban o mandağa ilk gelmiş olan oyuncuyu kurtlaştırır. Kurtlaşmak, çobanlığa aday olmak demektir. Kurtlaşan oyuncu, seçeceği bir değnekle, bulunduğu mandaktan boynuza üç kez atış yapar. Kaydıramazsa çoban olur. Kaydırırsa eski çoban göreve devam eder.

19. Dede oyunu. (Delikanlılar oynar.) Bu oyun içeride oynanır. Oyunculardan biri, yanına bir yardımcı alarak gizli bir yere gider. Orada çenesine pamuk ya da yün yapıştırarak sakal yapar. Sırtına büyük bir palto giyer. Başının çevresine sarık gibi büyücek bir bez sarar. Bunun üzerine de külâh gibi içi su dolu bir saksı koyup üstünü örter. Bu durumu ile öteki oyuncuların yanına varır. Oyuncular ayağa kalkıp kendisini karşılarlar ve sandık, iskemle, seki gibi yüksekçe bir yere oturturlar. Dede çevresine bir göz gezdirdikten sonra yardımcısına sorar: Bunlar kim? Senin torunların. Maşallah, maşallah! Çok güzel! Fakat ben bunların kılıklarını beğenmedim der. Yardımcı: - Bunlar, sen gelince şaşkınlıktan şapkalarını yanlış, değişik giymişler, diye karşılık verir. Bunun üzerine dede bakar, bakar; sonra emir verir: Şunun şapkasını şuna giydirin, şununkini şuna, şununkini şuna, bununkini buna giydirin... diye. En sona bir oyuncu kalır. Bunun üzerine dede: "Bari buna da benim külâhımı giydirin" der. O zaman dedenin yardımcısı, su dolu saksıyı alıp o oyuncunun başına geçiriverir. Omuzlarından aşağı doğru sular akar. Oyuncular gülüp eğlenirler.

20. Fincan oyunu. (Delikanlılar oynar.) Oyuncular halka biçimde yere otururlar. Bir fincanı sıra ile yere atarlar. Fincanı ağzı yukarı gelecek biçimde düşüren oyuncu "kadı" olur. Ağzı aşağı gelecek yani yere kapanacak biçimde düşüren oyuncu jandarma olur. Yan yatar biçimde düşürenlere kadı ceza keser: "üç kez, beş kez, on kez... vurulacak" diye jandarmaya emir verir. Jandarmanın elinde yağlıktan yapılmış, ucu düğümlü bir topuz vardır. Kadı efendinin kestiği cezaları jandarma elindeki topuzla uygular. Kadı ile jandarma artık fincan atmazlar. Öteki oyuncular atarlarken fincanı ağzı yukarı düşüren, kadılığı alır; ağzı aşağı düşüren de jandarma olur. Eğer kadı şaşırıp da fincana el atacak olursa bütün oyuncular kadının sırtına yumrukla vururlar.

21. Tokmak atışmak. (Delikanlılar oynar.) Bu oyunda sert ağaçtan yapılmış bir tokmak ya da irice bir taş kullanılır. Oyun alanında yere bir çizgi çizilir. Oyuncular bu çizgiden sıra ile tokmağı atarak birbirini geçmeye

çalışırlar. Tokmak, bacaklar arasından ileri geri birkaç kez sallandıktan sonra hızla atılır; düştüğü yer işaretlenir. Tokmak büyük olursa çift elle küçük olursa tek elle tutulur. Atarken ayaklar yerinden oynatılmazsa "durduk atmak", atış yapılınca çizgiden ileri geçilirse "kımıldadık atmak" denir. Durduk mu kımıldadık mı atılacağı önceden kararlaştırılır.

22. Yüzük oyunu. (Delikanlılar oynar.) Oyuncular belli bir yönteme göre iki takıma ayrılırlar. Yüzük saklama yöntemiyle öncelik sırası belirtildikten sonra takımlar karşı karşıya yere otururlar. Ortaya halka biçiminde dokuz mendil ya da şapka konur. Halkanın orta yerine de ayrıca bir tek şapka veya mendil konur. Buna "destegül" denir. Önceliği kazanmış olan takımdan bir oyuncu mendil ya da şapkalardan birinin altına yüzüğü saklar. Karşı takımın oyuncuları bu yüzüğü bulacaklardır. İlk el atışta bulurlarsa saklama sırasını alırlar ve bir sayı kazanırlar. İlk elde bulamayıp arada bulurlarsa yüzüğü saklayan takım geri kalan boş yerler kadar sayı kazanır.. ve yüzüğü yeniden saklar. En sonda iki yer kalıncaya kadar yüzük bulunamazsa iki özellik ortaya çıkar. Eğer yüzüğü arayan oyunculara bir açışta yüzüğü bulurlarsa saklama sırasını alırlar ve bir sayı kazanırlar. Bu sefer de bulamazlarsa bir sayı kaybederler. Önceden kararlaştırılmış olan sayıya hangi takım önce ulaşırsa oyunu kazanır. Ulaşılacak sayı 51, 61, 71, 81, 91, 101 olabilir. Bu oyunda yenilen takım helva, çörek, meyva, çerez gibi şeyler alır; hep birlikte yerler. Sayı sayılırken 9 sayıları atlanır.

x x x

Koz, M. Sabri (1979). Ekinözü folkloru: Ekinözü çocuk oyunları. (Kahramanmaraş-Elbistan) *Türk Folklor Araştırmaları*, 18(354), 3542-3543.

EKİNÖZÜ FOLKLORU: EKİNÖZÜ ÇOCUK OYUNLARI

Ekinözü Kasabası Kahramanmaraş'ın Elbistan ilçesine bağlıdır. Beldenin durumuyla ilgili kısa bilgiler daha önce sıralanmıştı[1] Burada yalnız konu ile ilgili açıklamalar bulunacaktır. Derlemenin yöntemi, zamanı ve yapıldığı ortam ayrıntılara inebilmeyi engellemiştir. Bu yüzden Ekinözü'de çocukların oynadıkları oyunlardan birçoğunun sadece adını, az sayıda olanının da kısaca nasıl oynandığını verebileceğim. Oyun adlarının ve nasıl oynandıklarıyla ilgili bilgilerin denetlenmesi mümkün olmamıştır. Bu yüzden derleme eksik ve az güvenilir olmaktan kendini kurtaramamaktadır. Ama bu kadarlığıyla da yararı olmayacak diye bir şey yoktur. Oyunlar arasında çocukların öğretmenlerinden öğrendikleri de vardır. Bunların ülkemizde yaygın olan adları yerine yörede değişik adlandırmalar ya da

adlandırmalarda az çok değişiklikler göze çarpar. Oyunların kimisinin nasıl oynandığı kendileriyle ilgili notta kısaca açıklanmıştır. Bunlar güvenilir olmamakla birlikte, açıklık getirebilir düşüncesiyle verilmiştir. Derlemede yardımcı olan Ekinözü Ortaokulu 1972-1973 öğretim yılı öğrencilerine teşekkür etmek benim için bir borçtur, burada yerine getiriyorum.

Çocuk Oyunlarının Listesi

1. Abıdanya[2] 2. Al Satarım, Bal Satarım. 3. Alaf Oyunu. 4. Ara Geçme. 5. Bilya. 6. Çelik. 7. Çildirrik[3] 8. Çoban Çeliği. 9. Çotul Eşşek. 10. Çöğürdüm Eşşek (?). 11. Deldele. 12. Demirci-Kömürcü 13. Dombil (Tombil). 14. Dönmeç. 15.Esir almaca. 16. Farfara filli[4] 17. Gabak Gabak. 18. Gâvir Kalası. 19. Gemik Getti Takır Tukur[5] 20. Gıt Gıt Naciye. 21.Göz Bağlamac. 22. Gurruk Oyunu. 23. Hacı Baba Nerdesin? 24. Hapban. 25. Jandarma- Kaçak. 26. Kellem Kekiç. 27. Kertemkele. 28. Kız Kaçırmak. 29. Kiprit Oyunu. 30. Kuyu. 31. Lödük (Löttük). 32. Maliç (Molliç). 33. Mendil Kaçırma. 34. Menekşe. 35. Nici[6] 36. Saklanbaç. 37. Salgara. 38. Sülenke. 39. Süt Pişti. 40. Tastımta[7] 41. Tavşan Kaçtı, Tazı Ulaştı. 42. Tıp. 43.Tuzlu. 44. Yerden Yüksek. 45. Zıldır Zıp[8]

Notlar: (1) Ekinözü Folkloru konulu derlemeler zaman zaman dergi sayfalarına çıkabilme olanağı bulmaktadır. Bunlardan birkaç masal Türk Folklor Kurumu yayınorganı olarak 30 sayı çıkmış bulunan Folklor dergisinde yayınlanmıştır. (Bkz. 25, 26, 27. sayılar/ Mayıs, Haziran, Temmuz-1972.) Oyun Tekerlemeleri, TFA. I (301. sayı, Ağustos 1974-II (312. Sayı, Temmuz 1975.) Bu kasabadan derlediğim ağıtlardan üçünü de Boğaziçi Üniversitesi Halkbilimi Yıllığı 1975 te yayınladım. (Bkz. Elbistan Ve Adana Yöresinden Ağıtlar). ; (2) "Abıdanya": Adının nereden geldiği bilinememektedir. Ab-ı derya tamlamasının bozulmuş biçimi olabilir. Bu oyunu oynarken çocukların bir avuç çöp alarak ebe seçimi için birinin avcundan bu çöpleri çektikleri, en kısa olanını kim çekerse ebe olduğu tesbit edilebilmiştir. Ebenin yere yattığı, ötekilerin de "Abıdanya, asmanya" diyerek hopladıkları saptanabilmiştir. ; (3) "Çildirrik": Sözcüğün kökeni üstüne herhangi bir kesin yorum yapamıyorum. Bir kuş sesini taklit esasına dayanabilir. Oynanış şekli kısaca şöyledir: Bir kala (kale) seçilir. Bu herhangi bir duvar dibi, ağaç kütüğü yerli kaya, yada taş olabilir. Üç-dört çocuk bu kale denilen yerde kalır. 3-4 çocuk da kaçar. Kaçanlardan bir kalede bırakılır. Kalede kalanlardan bir çocuk saklananları aramaya çıkınca, saklanan tarafın kalede kalan üyesi de o çocukla birlikte aramaya katılır. Arkadaşı nereye giderse yüksek sesle "Eşlerim burdayık... Eşlerim burdayık... Falancanın damının dibinde... Filancanın avlısında..." diyerek bağırır. Arama işi sürerken saklananlar arayanın kaleden uzaklaştığını sezince koşar gelir kalede kalanları yumruklarlar. Oyunun asıl zevkli yanı burasıdır. Kaledekiler "Çildirrik... Çildirrik..." diye bağırarak arkadaşlarına bu durumu haber verirler. Aramaya çıkan çocuk gelmeden bu taraftan kaledekileri yumruklamaya gelenler hızla kaçıp tekrar gizlenirler. Oyun böylece arananların yakalanmasına kadar sürer. Genellikle geceleri oynanan bu oyun çok zevkli olur. Çocuklar ve biraz da yeni yeni genç olanlar bunu çok severler. ; (4) "Farfara filli": Sözcüğün anlamını bilemiyorum. Oynanış biçimi

kısaca şöyle: Önce çocuklardan biri gözünü kapatarak halka olmuş öteki çocukların ortasına alınır. Halkadakiler o gözünü açmadan içlerinden gizlice bir ebe seçerler. Gözü kapalı olan bu ebeyi bulabilirse yerine bulduğu çocuk geçer. Oyun böylece sürer. Bulamazsa bulana kadar ebelikte kalır. ; (5) "Gemik getti takır tukur": Üçer dörder çocuk karşılıklı eşleşirler. Bu guruplardan birinin adı Demir ötekinin adı Kömür olur. İçlerinden biri ötekilerin gözleri kapalı iken bir kemiği meydanlığa atar. Kemik oyuncular tarafından aranmaya başlar. Hangi taraf bulduysa... Demir kömüre ya da Kömür Demire binsin diyerek kemiği bulanlar ötekilerin sırtına binerek kale olarak seçtikleri yere kadar gelirler. Bazan bu oyunda Zencirli ve Kılıçlı gibi gurup adlarının da kullanıldığı, sırta binme yerine sırta yumruk vurma eyleminin yapıldığı da olur. ; (6) "Nici": Sözcüğün anlamını bulamadım. Oyun şöyle: Birbiri ucuna ulanmış altı tane kare çizilir toprağa. Oyun oynayan iki kişiden biri (Kurada kime çıktıysa) bir yassı taşı ayağı ile sekmeden yere basmadan karelerin altısını birden gezdirir. Belli bir sayıya kim önce varınca yani kimin kaması önce biterse o kocak, oyunu kazanır. Kama sayıları belli eden çöp, taş ya da başka bir şey olabilir. (7) "Tastımta": Yedi sekiz ya da daha fazla çocuk eşit sayıda eşleşerek oynarlar. Önceden bir kale saptanır. Bir gurup kaleden uzaklaşır. Ötekiler de ellerine iki taş alıp taşları birbirlerine vurarak "Tastım ta... Ta ta... Kilidi de var... Peri yok..." diyerek kaleden uzaklaşırlar. Amaçları saklananları aramaktır. Saklananlar belli bir ezgi ile söylenen bu sözleri söyleyen guruba mensup çocuklar kaleden uzaklaştılar mı birden yerlerinden çıkarlar ve kendilerini arayanları tutabilirlerse kaleye kadar sırtlarına binerler. Bazan sırta binme yerine kaleye kadar yumruk vurma biçiminde de oynanır. ; (8) "Zıldır Zıp": Oyunun adı ses öykünmesine dayansa gerek. Kesinlik taşımamakla birlikte bu saptamaya şimdilik ekleyecek bir şey yok. Oynanış biçimi: Bir ebe seçilir. Ötekilerin karşısına geçen bu ebe "Zıldır" dedi mi hepsi yatar, "Zıp" dedi mi hepsi kalkar. Bu yatıp kalkma işi öyle hızlı olur ki bazan yanılanlar olur. Ebe yanılanları oyundan çıkarır ve sonuna kadar sürüp gider.

x x x

Karpuz, Haşim (1979) Çocuk yılında: Akçaabat dağ köyleri çocuk oyunları. *Türk Folklor Araştırmaları*, 19 (363), 8788-8789.

ÇOCUK YILINDA: AKÇAABAT DAĞ KÖYLERİ ÇOCUK OYUNLARI

Trabzon'un Akçaabat gibi bir çok kesiminde Anadolu'da yaygın olan çelikçomak türünden oyunlar oynanmaktadır. Akçaabat'ın dağ köylerinde bunlardan en çok, Çeltik Oyunu, Kumuş Oyunu ve Fot Oyunu sevilmektedir. Bu üç oyunun hepsi çelik (Çeltik), çomak (değnekle) oynanır. Mükâfat-ceza ile değerlendirilir ve mahareti ortaya koyarlar. Genellikle bu oyunları 5-14 yaşları arasıdaki çocuklar oynar.

1. Çeltik oyunu: Önce kale kurulur. Bu bir ince uzun dikdörtgen biçimli taştır. Sonra birde sayı ortaya koyulur. 500-1000 gibi. Bu sayı oyunun birim sayısıdır. Oyuncuların hepsinin elinde değnekleri bulunmaktadır. Değnek, 1-1,5 m. uzunluğunda fındık, armut vb. ağaçlardan

yapılır. Çeltik ise, 10-15 cm. uzunluğunda kumar yada fındıktan yapılır, kalınlığı ortalama baş parmak kalınlığı kadardır. Oyuna başlama ve tarafların seçimi şöyle olur; önce eşlenirler. Çeltik oyunu en az 2 en çok 3/ 6, 4/ 8 kişi ile oynanır. Eşlenildikten sonra çeltik kaleden dikey bir tarafa uzağa fırlatılır. Değneğin başını bir taraf, dibini bir taraf sahiplenir. Çeltiğe doğru kaleden "aşağı-yukarı" diye ölçüm yapılır. Çeltiğe ulaşılınca, değneğin hangi tarafı isabet ederse o taraf oyuna başlar. Kalede, oyun başlatan tarafın elemanları sıra ile oynarlar. Aşağıdan (kaleden doğru) karşı tarafa doğru çeltik değnekle vurulur. Karşı taraf çeltiğe değneği ile yere düşmeden vurursa oynayan oyuncu derhal yanar; veyahut yere düştükten sonra çeltiğin bir ucuna vurup kaldırmak ve havada isabetle çeltik kaleyi aşağıya geçirilirse yine yanar. Bu esnada kaleyi savunan çeltiği havada değneği ile karşılayıp yukarı vurabilirse yanmaz. Bu mümkün olmazsa, çakılamazsa; müdafa tarafı çeltiği eliyle kaleye "isabet" için atar. Karşı oyuncu değnekle korur. Kale isabet alırsa oyuncu yanar. Almazsa, kale yakınına düşen çeltik çakılır ve kaleye olan uzaklık adımla ölçülerek sayılır. Her 50 adım ancak geçerli birim sayıdır. Alınan sayı 50 adım olmadan oyuncu yanarsa, aldığı sayılar sıfır olur. Bu arada çeltik eğer bir değnek uzunluğundan az mesafede kaleye yakın düşürülürse yanmış olur. Aşağıdaki oyuncular tek tek yandıktan sonra yer değiştirilir. Oyuna diğer taraf başlar ve oyun böylece devam eder. Önceden kararlaştırılan birim sayıyı dolduran taraf galip gelmiş olur. Oyunun mükâfatlandırılması ve değerlendirilmesi şöyledir: Tarafların aldıkları sayılar kalaklara bölünür. Her 50 adım bir kalaktır[1] Birim sayıya ulaşan taraf fazla "kalak" atmış olur. Galip tarafın kalaklarını çürütmesi gerekir. Tüfü diye tükürerek çürütülür. Affetmezse karşı tarafa yük olarak, sayı olarak kalır. Bir diğer değerlendirme de "binek"tir: Galip tarafın en iyi oyuncusu çeltiği dikey olarak değneği üzerine koyarak havaya fırlatır ve yere düşmeden vurur. Her nereye kadar giderse binek oradan başlar. Bu oyuncu üç defa çeltiğe vuramazsa taraf binme hakkını kaybeder. Vurulan çeltiği karşı taraf havada değnekle karşılayıp kaleye yakın düşürürse binme oradan başlar. Eğer kale geçirilirse binme hakkını kazanan taraf yine kaybetmiş olur. Eğer oyun devam edecekse, yenilen taraf oyuna başlama hakkına sahiptir.

2. Kumuş oyunu: Kumuş oyununda taraf yoktur, en az üç en fazla altı kişi ile oynanır. Önce küçük bir çukur (15x15 cm.) açılır. 3 m. İleriye çeltik koyulur. Çukurdan (Fottan) herkes değneğini çeltiğe yatay olarak atar. Kim vuramazsa çeltiğe sahip olur. Herkes vurursa yeniden atış yapılır. Çeltiği koruyan kişinin görevi çeltiği fota-çukura-değneği ile kaydırarak sokmaktır. Diğer oyuncular değnekleriye çeltiği uzaklara savururlar. Çeltiği hareketlendiren oyuncuya koruyucu değneği ile müdahale eder, değneğini

değdirirse o oyuncu yanar ve çeltiğe sahip olur. Koruyucu çeltiğe vurupta kaçanları değneği ile takar (çeltiğin hareketli olması gerekir). Eğer oyunda kaytarıcılık varsa buna "Çuğuzluk" denir. Bir nevi sahteliktir bu. "Taktım seni, çeltiğe sahip ol, çuğuzluk etme" Koruyucu, çeltiğin sahibi çeltiği fota getirince oyun yeniden başlar.

3. Fot oyunu: Fot oyununda da taraf yoktur. En az üç en fazla altı kişi ile oynanır. Oyuncular ya üçgen yada daire biçiminde birbirinden eşit uzaklıkta kendilerine birer fot/ çukur eşerler (kazarlar). Çeltik elle yanındaki oyuncuya atılmakla başlamış olur. Burada seçim yoktur. Zira oyun değirmenin döndüğü yönde çeltiğin birbirine atılmasıyla devam eder. Elle diğer oyuncuya atılan çeltik, havada isabet alıp uzaklara gidince çeltiği atan onu alıp hemen fotuna döner. Bu esnada, çeltiği alıp gelene kadar bütün oyuncular değnekleriyle bu oyuncunun fotunu derinleştirir, genişletirler. O yaklaşınca herkes kendi fotuna kaçar. Yakalayarak değneğini değdirdiği kişi (şayet fotuna kaçamamışsa) çeltiğe sahip olur. Çeltiğe sahip olan kişinin fotunu derinleştirme işlemine "tuz alma" denir. Şayet tuz alamayan olursa o yakılır ve çeltiğe sahip olur. Çeltik onun fotuna konulur. Oyun böyle devam eder. En fazla fotu oyulan kişi/ oyuncu dizlerine kadar fota gömülür ve ayaklarının üstü toprakla örtülür. Tam ayaklarının üzerine çeltik konulur ve toprak sıkıştırılır. Değnek ile bir uzunluk ölçülerek değnek yere gömülene göre paralel konulur. Gömülen oyuncu sıçrayarak çeltiği fırlatır. Eğer çeltiği değnekten aşıramazsa herkesi sırtında diğer fotlara kadar taşır, dolaştırır getirir. Değnekten aşırırsa azat olmuş olur. İstenirse oyun yeniden kurulur. Akçaabat dağ köylerinde çelikçomak oyunlarından Ranzak ve Geri Atma oyunları da oldukça sevilmektedir.

4. Ranzak oyunu: 2, 4, 6 kişilik taraflar halinde oynanır. Önce değnek boyunca kapanana kadar toprağa yatay olarak gömülür Ortasına değneğe göre dikey bir çukur yapılır ve çeltik buraya dikey koyulur. Oyunun başlaması: Bir değnek'in uçları sahiplenir ve havada dikey olarak döndürülür, aşağıya gelen taraf oyunu başlatır. Başlayan taraf çeltiğin altındaki boşluğa değneğinin ucunu sokarak fırlatır. Diğerleri çeltiğe değneklerini değdirmek için atarlar. Değdiremeyen çeltiğe sahip olur. Aşağıda oynayan tarafın oyuncusu çeltiği tekrar fırlatır, yukarıdaki çeltiği eli ile çukurunda yatay duran değneğe değdirmek için atar. Değdirirse oynayan oyuncu yanar. Eğer bunu yapamazsa aşağıdaki oyuncu çeltiği çakar ve sayı sayar. Yine Çeltik Oyununda olduğu gibi "kalak" hesaplanır. Oyun uzun süre devam eder. Sonunda ya kalaklar çürütülür, yada binek yapılır tıpkı çeltik oyununda olduğu gibi...

5. Geri atma: Bu oyunda çeltik kullanılmaz, sadece değnekle oynanır. 5,6-10 kişi oyuna katılabilir. Katılan oyuncuların bütün değnekleri bir kişide toplanır. Bu oyuncu değnekleri geri atar; düşüşlerine göre sıralanırlar. Aralarında tek ayakla altlanacak şekilde boşluk bırakılır. En öndeki değneğini alma hakkına sahiptir. Ondan sonra değneği en arkada olan, tek bacak atlayarak değneğini alıp öne gelir. Bu esnada diğer değneklerden birisine basarsa yaklaşık 10 m. uzağa değneğini diker, diğerleri onun değneğine nişan alır değnek atarlar. Bu atışlar sırasında vuramayanlar tek bacak değneğini alıp gelir. Yere basan olursa değneğini diker, oyun böyle devam eder. Yere basana değneği dikili olan koruyucu tekme ile vurabilir. Bu oyunlar, daha çok yaylalarda koyun ve inek çobanları tarafından oynanır. Erkek çocuklar son zamanlardaki değişmeler üzerine artık bu oyunlara meyil vermemektedirler. Futbol, bayrak koşusu gibi oyunlar oynamaya başlamışlardır. Bu da bu oyunların 10-15 yıl sonra tamamen terkedileceği görüşünü doğrulamaktadır[2]

Notlar: 1. Erzurum ve yöresinde Kalak kurutulumuş tezek yığınlarına deniyor. Bu iki kelime arasında bir benzerlik, ilişki olsa gerektir. ; 2. Bu oyunlar 23 Mayıs 1975 tarihinde Trabzon-Akçaabat, Taşocağı köyünden uygulamalı olarak derlemiştir. Oynayan çocukların bir çok ayrıntıyı bilemedikleri görülmüştür. Bunun üzerine 26 yaşındaki Hüseyin Akçaya baş vurularak gerekli açıklamalar alınmıştır.

x x x

Ceylan, Muzaffer (1979). *Mustafakemalpaşa'da Çocuk Halkbilimi*, içinde. Ankara: ODTÜ Türk Halkbilimi Topluluğu Yayınları. 80 s.

[Yazar; oyunun çocuğun zekasını, bedenini geliştirdiğini, toplumsal uyumuna katkıda bulunduğunu, sokakta oyunun azaldığını, çocukların oyunları artık okullarda öğrendiklerini anlatmakta; okul oyunlarını kız ve erkek çocukların oyunları olarak gruplamaktadır. ***ed.notu****]*

MUSTAFAKEMALPAŞA'DA ÇOCUK HALKBİLİMİ

a) Kız çocuklarının oynadığı oyunlar

1. Tamzara: Dörder kişilik dört küme olarak oynanır. Parmaklar içice geçecek, biçimde elele tutuşulur. Bu oyunda ayak figürleri önemlidir. Oyun sırasında «Tamzara» adıyla tanınan türkü söylenir, türkünün sözleri şöyledir: Tamzaradan geçe geçtim/ Karlı buzlu sular içtim/ Haydi balam tamzara/ Oyna bana bir hava (3. ve 4. mısralar nakarattır ve iki kez söylenir.)/ Tamzaranın yazıları/ Güzel olur kuzuları/ (..... nakarat)/ Tamzaranın çayırları/ Güzel olur çayırları/ (..... nakarat)/ Dört gurup bu türküyü söylerken, bir araya toplanıp ayrılırlar.

2. Karabasma: Bu oyun oynanırken belli bir sayı aranmaz. Oynayanlar kimi zaman serçe parmaklarıyla birbirine tutuşurlar, kimi zaman da eller bele konarak, karabasma türküsünü söylerler. Türkünün bir bölümü şöyledir; Karabasma iz olur (iki kez söylenir)/ Güzellerde naz olur (iki kez söylenir)/ Gündüz gelme gece gel (iki kez söylenir)/ Eller duyar söz olur (iki kez söylenir).

3. Arabistan buğdayları: Bir kişi türkü söyler, diğerleri bir halka oluşturur. Türkü söyleyen bu halkanın çevresinde dolaşır türkü bittiğinde kimin yanında kalırsa, o kişi aynı türküyü söyler. Söylenen türkü şöyledir; Arabistan buğdayları/ Severler güzelleri/ Kız seni almaya geldim/ Halini sormaya geldim (Bu bölüm değişmez)/ Çık dışarı bir kızım oldu/ Peynirim tuzsuz kaldı (Türkü ikinci kez söylenirken, çık dışarı iki kızım oldu biçiminde söylenir.)

4. Elmamı yediler: Oyun oynayanlar halka olurlar ve şu sözleri hep bir ağızdan söylerler; Elmamı yediler/ Bana cüce dediler/ Ben cüceyim/ Hapşuuu. Türkü söylenirken dönülür, hapşu derken bağırılır, türkünün bitiminde kimi ileri kaçar, kimi geri kaçar, kimi de olduğu yerde kendini yere atar. Daha sonra yine toplanılır. Burada önemli olan hapşu sesinden etkilenmiş görünmektir.

5. Kutu kutu pense: Oyunu oynayanlar yüzlerini içeri bakacak biçimde bir halka oluştururlar. Bir kişi şu sözleri söyler; Kutu kutu pense/ Elmamı yerse/ Ayşe arkadaşım/ Arkasını dönse, sözleri bittiğinde kim denk gelirse onu ters çevirir. (Yüzü halkanın dışına bakacak şekle getirir).

6. Ambara vurdum bir tekme: Aşağıdaki sözler söylenirken, her mısrada geçenleri temsil eden hareketler yapılır. Sözler bittiğinde bir kişi çıkıp herkesin yüzüne tek tek bakıp güldürmeye çalışır, kim güler ise bir dahaki oyuna, o ebe olur (O güldürmeye çalışır). Oyun oynanırken söylenen sözler şöyledir; Ambara vurdum bir tekme/ Ambar kapısı açıldı, açıldı/ Sırmalı saçlar saçıldı, saçıldı/ Gâvuru da böyle keserler, keserler/ Tuzunu da böyle ekerler, ekerler/ Yazıyı da böyle yazarlar, yazarlar/ Silgiyle böyle silerler, silerler/ Okumayı da böyle okurlar, okurlar/ Yağcı kadın balcı kadın/

7. Eski minder: Eski minder/ Yüzünü göster/ Ali baba/ İskember, sözlerinden sonra kıpırdayan oyundan çıkar. Oyun süresince kim hiç kıpırmadan kalırsa, diğerlerine ceza verir.

8. Kurdeleci güzeli: Oyunu oynayanlar tek sıra olarak dizilirler. Bir kişi karşılarına geçer. Aşağıdaki sözlerden, 1. 3. 5. 7. mısraları tek kişi söyler, 2. 4. 6. 8. mısraları diğerleri söyler. Sözlerin her bitiminde tek kişi guruptan bir kişiyi yanına alır. Oyun sonunda tek kişi küme oluştururken, küme tek kişi kalır. Daha sonra bu işlem tersine yinelenir. Söylenen sözler şöyledir; Kurdeleci güzeli/ Handadır handa/ Tak tak kulübü kulübünde/ Biz size geldik onbirde/ Geldiyseniz geldiniz/ Bizleri memnun ettiniz/ Ettiyseniz ettiniz/ En güzelini seçtiniz

b) Erkek çocuklarının oynadığı oyunlar

1. Hık mık oyunu: Hık mık/ Nerden geldin/ Ordan çık/ Gelin kızı marulcuk/ Mavi boncuk kıvırcık, sözleri, avuçlar bir yere, bir göğe bakacak biçimde söylenir. Sözlerin bitiminde eğer yere bakan avuçlar azınlıkta ise, avuçları göğe bakanlara takışırlar, tümünü yakaladıklarında oyun yeniden başlar.

2. Manya: Oyuncular önce iki guruba ayrılırlar. Karşılıklı iki çizgi üzerine aralıklarla üç taş dizilir. Birinci taş kaçma yeridir, ikinci taş tükürme yeridir, üçüncü taş esir yeridir. Her iki takımdan birer oyuncu oyunu başlatırlar. Her iki oyuncu da tükürme taşına tükürerek ileri fırlarlar, ilk tüküren yarıyı geçipte rakibine değerse onu tutsak etmiş olur. Takımlardan birinde hiç kimse kalmayana kadar oyun sürer.

3. Dokuz çubuk: Dokuz tane çubuk bir taşın üstüne konur. Bir kişi de olur diğerleri saklanır. Ebe, saklananlardan birini gördüğünde çubukları dağıtarak kendi de saklanır. Ebe olan önce çubukları toplar, daha sonra, birini görmek üzere aranır. Bu oyun hepimizin bildiği saklambaç oyununun değişik bir şeklidir. Erkek çocuklarının oynadığı birdirbir ve çelik-çomak oyunlarıyla, kız-erkek farketmeksizin oynanan mendil kapmaca ve saklambaç oyunları birçok yöremizde görüldüğünden, burada söz etmeye gerek duymadık. Ancak kız çocuklarının yanısıra erkek çocuklarının da oynadığı, tavşan kaç tazı tut, oyunundan söz etmek yerinde olacaktır.

4. Tavşan kaç tazı tut oyunu: Oyun oynayanlardan iki kişinin dışında kalanlar bir halka oluştururlar, arta kalan iki kişiden biri tazı diğeri tavşan olur. Oyun başında tavşan halkanın içersinde, tazı halkanın dışarısında yer alır. Oyun devam ederken şu sözler söylenilir; Karşıki dağda bir tavşan/ Mışıl mışıl uyuyordu/ Onun gözleri mavi/ Bunun gözleri yeşil. Tazı, tavşanı tutmaya çalışır, halkayı oluşturan oyuncular buna engel olmaya çalışırlar. Tavşana yollar açık tutulur, tazıya yollar kapalıdır. Tazı, tavşanı tuttuğunda oyun sona erer.

Özetlemeye çalıştığımız çocuk oyunlarına bir göz atacak olursak, yukarıda da sözünü ettiğimiz gibi, gelenekselliğe dayanan çocuk oyunları, bugün etkinliğini yitirmiş durumdadır. Ancak kız çocuklarına özgü evcilik oynama, ip atlama gibi oyunlar halen eski canlılığını korumaktadır. Yörede söylenen en eski üç bilmece şu biçimdedir: Yer altında yağlı kayış. (Yılan) Yer altında sakallı dede. (Pırasa) Sarıdır safran gibi. Okunur Kur'an gibi. Ya bunu bilecen. Ya bu gece ölecen. (Altın).

x x x

Örnek, Sedat Seyis (1979). *Geleneksel Kültürümüzde Çocuk*, içinde. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. 305-313 s.

ÇOCUK OYUNLARI

A. Çocuk oyunlarının adları

Aç kapıyı bezirgan başı, açıl turnam açıl, ağaç kapmaca, ah benim turnam, al kardeşim, Ali dayı saat kaç, altmış taş, ambara vurdum bir tekne, Ankara çizgisi, anne saat kaç, anne beni kurda verme, ara kesti, Arabistan buğdayları, Arapçay, armut, aslan kaplan, askercilik, aşık, ateşim ateş, ay gördüm, ayakkabı kapıp kaçma, beştaş, bildirimbiç, bilya, birdirbir, boncuk, canlatmalı elim, ceviz, ceylan kaçtı, cıddı bitti (saklambaç), cıldır, cicoz, cilli, çakmak attım tarlaya, çelik çomak, çıktım çınara, çizgi (kaydırak), çoktaş, çürük elma, dama, danabaşı, denizde dalga var, dokuz kiremit, dolye (çömlek parçalarıyla oynanır), düğüncülük, dükkancılık, ebe ebe güp düştü, ebe beni kurda verme, el bende, el el üstünde, elim sende, elim demirde, ellitaş, elmamı yediler, endes turbes, esnek, esir kurtarma, esir tutma, eş kurtarma, eşim dağda ben bağda, eşim seni süren kim, eşşeğimi tazeledim, eşşekçilik, evcilik, fırıldak çevirme, finosya, gazoz kapağı, gevekçi, gogo, göz yummaca, güvercin taklası, güzellik mi çirkinlik mi, hamam çöktü, hamam kızdı, hame, harmanbiş, harra, hırsız polis, hot, hot met (çelik çomak), imdat, inek doğurtma, ip atlama, istop, kabakçı, kaç kurtul, kaldırımdan kaldırıma, kale benim sen necisin, kale yıkmaç, kaptı kaçtı, karış atlama, kasa, kavun karpuz, kaydırmaç, kazlarım dışarı, kızgın taş, kızıştı, kıristirik (kiremit oyunu), koca, koka, komen, kovalamaca, kovalanbaç (koşmaca), kovboyculuk, köprü altı, körebe, kösküç, köşe kapmaca, kurtarmaca, lades, leblebici, lök döndürme, mata, maymun, mektup, mendil kapmaca, menekşe mendili düşe, meşe, met, misket, mors, muça, ne iş yaparsın, nesi var, ok, okçuluk, ortada sıçan, otur kurtul, ön dö truva, ördek suya daldı, paracık, pas pas, peynir yalnız kaldı, postacı, saat kaç, sakızcı baba, saklambaç, savaşçılık, sek sek, siğlenbit-sinnenbit (saklanbaç), sobe, şoförcülük, tahin pekmez, tavşan kaç tazı tut, tavşan tilki,

tek mi çift mi, terle hamam, tıp, tilki tilki saat kaç, tombala, tonbilik, topaç, trafik, trencilik, uzun eşek, üçtaş, vur kaç, yağ satarım bal satarım, yakan top, yanar top, yattı kalktı, yerde gökte ne var, yıldırma, yumurtacı, zıldır, zımbo.

B. Oyunlarda kullanılan araç-gereçler

Aşık, bebek, bez, bıçak, boynuz, bilya, çember, çıngırak, çivi, değnek, ev eşyası, ip, sicim, kâğıt, kalem, kemik, kiremit, kozalak, makara, mendil, pelit, tabanca (oyuncak), taş, tebeşir, teneke, top, topaç, tüfek (oyuncak).

C. Açıklayıcı örnekler

1. Ah benim turnam: "Tekerlemeler söylenerek ebe seçilir. Öteki çocuklar ebenin çevresinde bir daire meydana getirirler. Çocuklar: *Ah benim turnam/ Yeşil başlı turnam/ Otururşa oturur/ Kalkarsa kalkar/ Büzülürse büzülür/ Açılırsa açılır/ Elleri şap şap/ Ayakları rap rap/ Büzülürse büzülür/ Süzülürse süzülür*/ diyerek dönmeye başlarlar. Sonunda her biri ayrı bir biçime bürünür. Ebe beğendiğini seçer, yerini ona verir." (KK.: Behice K., 45, Ba.)

2. Boncuk: "Altı kişi bir halka meydana getirirler. İçlerinden biri, eline hiç kimsenin göremiyeceği bir biçimde boncuk gizletir. Sonra her iki elini uzatarak 'in min çukurda mısın, ak pak yumurta mısın, a benim canım boncuk, sen benim elimde misin?' der. Sonra ötekilere boncuğun hangi elinde olduğunu sorar. Bulan oyunu kazanmış olur. Artık boncuğu o gizletir. Oyun böylece sürer." (KK.: Fatma Ö., 40, Borçka/ Ar.)

3. Ebe beni kurda verme: "Dokuz on kişilik bir gruptan bir ebe, bir de kurt seçilir. Öteki oyuncular ebenin ardına tek sıra dizilirler ve 'ebe beni kurda verme' diye bağırmağa başlarlar. Bu arada kurt olan arkadakilerden birini kapmaya çalışır. En sona kalan, kurda yakalanmayan oyunu kazanır." (KK.: Fikret T., 33, Dallıca/ El.)

4. Eşim dağda, ben bağda: "Çocuklar ikişer, ikişer ayrılırlar. Bir kişi tek kalır ve ebe olur. Eşler birbirlerinden ayrılırlar ve 'eşim dağda, ben bağda' diye bağırırlar. Ebe yanlarına yaklaşınca yeniden uzaklaşırlar. Ebe eşlerden birini kendine eş edinmeye çalışır. Ebe hangi çiftin eşini kendine eş edinirse, tek kalan ebe olur. Oyun böylece sürer." (KK.: Avniye K., 42, Gm.)

5. Çömlek çömlek: "Herkes önüne bir kişi alarak daire halinde dizilir. Birisi ortada ebe olur. Ebe bütün çömlekleri gezerek kafalarına vurur, beğendiğinin sahibine sorar: 'Çömleğinde ne kaynar?' Öteki: 'Pilav' der

demez ikisi birden dairenin etrafında koşarlar, kim önce varırsa, öteki ebe olur." (KK.: Sıdıka E., 45, Yarma B./ Kn.)

6. Finosya: "Oyuncular el ele tutuşup halka olurlar. 11, 21, 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91, ve 101 diye sayılır. 101 olan karşısındakinin ayağına basmaya çalışır. Başarırsa 'finosya' olur, başaramazsa oyundan çıkar." (KK.: Mürşide Ş., 20, Tire/ İz.)

7. Gece yarısı: "Oyuncular bir sıra halinde dizilirler. İçlerinden biri tilki, ötekiler tavuk olurlar. Tilki olan çocuk onların uzağında tek başına durur. Tavuklar tilkiye 'saat kaç?' diye sorarlar. Tilki istediği saati söyler. Tavuklar tilkinin söylediği saat sayısı kadar adım atarak tilkinin yanına giderler. Tilki eğer 'gece yarısı' derse, tavuk olan oyuncular kaçışırlar Yakalanan tilkinin yanında kalır. En son yakalanan tilki olur, ötekiler tavuk. (KK..: Ülfet Ö., 39, Ulukent K./ Arhavi/ Ar.)

8. Hala hala: Daha çok kızların oynadıkları bir oyundur. Yere minderler serilir. Kızlar iki, üç gruba ayrılırlar. Kendilerine göre anne, baba, dede, çocuk, hala vb. seçerler. Yemek yaparlar, ağaç dallarından bebek yaparlar. Birbirlerine misafirliğe giderler, hal hatır sorar ve ikramda bulunurlar." (KK.: Refika G., 55, Gömeç K./ Ky.)

9. Harra: "Çocuklar iki kümeye ayrılırlar. Kura çekilir. Kurayı kazanan önce saklanma hakkını elde etmiş olur; öteki gruptan uzaklaşarak bir yere saklanır. Kurayı kaybeden grubun sözcüsü onları bulmaya çalışır. Bulursa 'Harra!' diye bağırır; bulamazsa, bu sefer saklanan gruptan birini yakalar; böylece bir galibiyet elde etmiş olur. Oyun böylece sürer." (KK.. Salih C., 64, Ağ.)

10. Hot: "Orta yere bir daire çizilir. Daire içine bir teneke dikilir. Buna 'hot' denir. Hot'un başında bir ebe bulunur. Öteki çocuklar kalede beklerler; hepsinin elinde hota vurmak için birer taş bulunur. Oyuncular ellerindeki taşlarla hot'a vururlar. Hot devrilince ebe hot'u dikmeye çalışır. Bu sırada çocuklar attıkları taşlara basmaya çalışırlar. Taşına basmadan ebe tarafından tutulan çocuk oyunu kaybeder." (KK.: Hacer P., 42, Yuva K./ Kırıkkale/ Ank.)

11. Kavun karpuz: "Çocuklar iki bölüğe ayrılırlar. Her bölüğün bir ebesi vardır. Ebelerden birisi gidip, diğer bölüğe 'beyim bir karpuz istiyor' der. Öteki de 'beğen beğendiğini al' diye cevap verir. Bir sıra halinde oturan çocukların hepsinin başlarını avuçlarının içine alarak teker teker sıkar. Sözde en olgununu beğenir içlerinden. Eliyle gözlerini kapatır karpuz olan

çocuğun. Yine bir sıra halinde dizilmiş kendi grubundan birine işaret eder, gelen çocuk beğenilen karpuzun (çocuğun) alnına parmağıyla vurarak grubuna döner. Bu grupta herkes arkasını dönüp el çırparak 'olsa da yesek!' diye bağırırlar. Gözleri açılan çocuk karşı gruptan alnına dokunanı bulmaya çalışır. İsabet ettirirse, çocuk karpuzun grubuna geçer, yoksa karpuz olan çocuk karşı gruba geçer. Oyun karşılıklı olarak tekrarlanır." (KK.: Fadime K., 51, Suluova/ Ama.)

12. Kızgın taş: "Daha çok geceleyin oynanan bu oyunda oyuna katılanlar düzlük bir yerde toplanırlar. Bir yere ateş yakılır. Orta büyüklükte, yuvarlak bir taş bulunur. Taş ateşte iyice kızdırılır. Bir yer belirlenir. Kızdırılan taş bezle tutulur ve birisi tarafından uzağa fırlatılır. Taş fırlatılırken öteki çocuklar gözlerini kaparlar; daha sonra da taşı aramaya koşarlar. Kim taşı bulursa, daha önce işaret edilen yere getirmeye çalışır. Getiren, taşı fırlatmayı hak eder. Böylece oyun sürer." (KK.: Ayşe Y 38, Gebiz B./ Serik/ Ant.)

13. Ördek suya daldı: "Çocuklar halka olurlar. Hep bir ağızdan: 'Ördek suya daldı, zil çaldı' derler, sonra da oldukları yerde dururlar. En güzel pozu veren birincidir." (KK.: Adviye B., 45, Bo.)

14. Sek sek: "Bir taş alınır, yere çizgiler çizilir. Birkaç kişi bu çizgilerden iki üç kere atarlar ve taşı sektirirler. Çizgiye değmeden oyunu sonuna kadar götüren kazanır." (KK.: Ayşe T., 47, Af.)

15. Taştan taşa: "En az üç kişiyle oynanan bu oyunda birisi ebedir. Öteki iki kişi taştan taşa geçerken toprak yerde ebe tarafından yakalanırsa oyunu kaybeder ve ebe olur." (KK.: Fatma A., 31, Korkuteli/ Ant.)

16. Vur kaç: "Oyuncular yüzleri içeri dönük olarak daire olurlar. Ebe dairenin dışında koşar, birinin arkasına vurur. Vurulan ebeyi kovalar ve yakalamaya çalışır. Ebe yakalanmadan kovalayanın yerine gelirse, vurulan ebe olur." (KK.: Şerife Ş., 38, Kızılcasöğüt K./ Çivril/ Dz.)

Tan, Nail (1981). *Çocuklarımıza Folklor Hazinemizden Seçmeler*, içinde. DSİ Basım ve Foto–Film İşletme Müdürlüğü, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları: 493. Çocuk Kitapları Dizisi: 36, 154 s.

ÇOCUKLARIMIZA FOLKLOR HAZİNEMİZDEN SEÇMELER

1. Al beni arkana: İki çocuk sırt sırta verir, kollarını arkadan birbirine geçirirler. Biri eğilir, diğerini sırtına alır. Bu durumda iken alttaki çocuk sorar, sırttaki cevap verir: Gökte ne var?/ Gök boncuk/ Yerde ne var?/ Yer boncuk./ Annen ne pişirdi?/ Tarhana./ Al beni arkana! Bu konuşmalardan sonra alttaki çocuk doğrulur, sırttaki çocuk eğilir. Bu defa o başlar aynı soruları sormaya: Gökte ne var?/ Oyun böylece bıkana kadar devam eder. Bu oyuna "Hoppacık" da denir.

2. Yağ satarım, bal satarım: Çocuklar aralıklı olarak bir çember şeklinde otururlar. İçlerinden biri ebe olur. Ebe eline ucu düğümlü bir mendil alır. Mendili avucunun içinde ya da eteğinde gizlemeye çalışır. Çocukların arkasında şu sözleri ezgiyle söyleyerek dolaşmağa başlar: Yağ satarım, bal satarım /Ustam ölmüş, ben satarım. Bu arada çocuklara sezdirmeden birinin arkasına mendili bırakır. Mendili arkasına koyduğu çocuk eğer mendilin farkına varırsa, yerden alıp hızla ebenin arkasından koşar. Ebe, koşarak yerinden kalkan çocuğun yerine oturmaya çalışır. Ebeyi kovalayan, yetişip elindeki mendili ebenin sırtına vurabilirse ebenin ebeliği devam eder. Şayet mendille vurulmadan kovalayanın yerine gelip oturabilirse bu defa ayakta kalan çocuk ebe olur. "Yağ satarım tekerlemesini söyleyerek çocukların arkasında dolaşmağa başlar. Ebenin koyduğu mendili, mendilin önünde duran çocuk farkedemezse ebe turunu tamamlayıp tekrar aynı çocuğun sırtına vurur. Sırtına vurulan çocuk daha az dayak yemek için hızla yerinden kalkıp çemberin dışında koşarak tekrar yerine gelmeğe çalışır. Bu sırada ebe önündekini kovalayıp mümkün olduğu kadar daha çok mendil vurmaya gayret eder. Ebenin de ebeliği sürer. Oyun sırasında çocuklar arkalarına bakamazlar. Yalnızca elleriyle arkalarını yoklayabilirler.

3. Aç kilit: Oyuncular ellerini yumruk yaparak üst üste koyarlar.Ebe olan çocuk, işaret parmağını anahtar gibi kullanarak bütün yumrukları birer birer açar. En alttaki yumruk bir türlü açılmaz. Alttaki yumruk sahibiyle ebe arasında şu konuşma geçer: Aç kilit./ Açmam kilit./ Bunun anahtarı nerede?/ Suya düştü./ Su ne oldu?/ İnek içti./ İnek ne oldu?/ Dağa kaçtı./ Dağ ne oldu?/ Yandı bitti, kül oldu./ Eveinizin önünden bir tavşan geçti mi?/ Geçti. / Kestiniz mi? / Kestik./ Yediniz mi?/ Yedik./ Bana da ayırdınız mı?/ Evet,

kilitli dolapta. Son söz üzerine yumruk açılır. Çocuklar yumruklarını açıp kapayarak çenelerine, yüzlerine götürürler. Bu sırada da ezgiyle: Vay sakalım, vay bıyığım/ Vay sakalım, vay bıyığım denir.

4. Aç kapıyı bezirgânbaşı: İki çocuk karşılıklı birbirlerinin ellerinden tutarlar. Bunlar kapıcıdır. Kapıcıların kollarının arasından geçecek çocuklar kuyruk olur. Kuyruğun başındaki bezirgânbaşı kapıcıların yanına yaklaşınca ezgiyle şu sözleri söyler: Aç kapıyı bezirgânbaşı, bezirgânbaşı! Kapıcılar ezgiyle sorarlar: Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin? Bezirgânbaşı ezgiyle: Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun der. Kollar yukarı kalkar. Bezirgânbaşı ve arkasındakiler geçmeye başlar. Sıra sonuncu çocuğa gelince kapıcılar onu kolları arasına alırlar ve kendi arkalarına geçirirler. Böylece bütün çocuklar kafileden koparlar, yalnız bezirgânbaşı kalır. Başka bir çocuk bezirgânbaşı olur ve oyun sürer gider.

5. Üşüdüm, üşüdüm: 8-10 kız çocuk arasında oynanır. Çocuklardan biri sayışmaca ile ebe seçilir. Diğerleri kolkola girerek bir sıra teşkil ederler. Ebe, sıra halindeki çocukların karşısına geçerek onlara doğru yürür. Bu sırada ebe ile çocuklar arasında ezgiyle şu sözler söylenir: Ebe-Üşüdüm, üşüdüm/ A benim, canım üşüdüm./ Çocuklar-Kürkünü giy, kürkünü giy/ A benim canım kürkünü giy/ Ebe-Kürküm yok, kürküm yok/ A benim canım kürküm yok/ Çocuklar-alsana, alsana/ A benim canım alsana/ Ebe-Param yok, param yok/ A benim canım param yok/ Çocuklar-Çalsana, çalsana/ A benim canım çalsana/ Ebe-Nereden, nereden/ A benim canım nereden/ Çocuklar-Saraydan, saraydan/ A benim canım saraydan/ Ebe-Sarayda ekerler, biçerler/ En güzel kızı seçerler. Son sözden sonra ebe çocuklardan birini seçer, koluna takar. Bu şekilde sözler ezgiyle tekrarlanarak çocuklar teker teker ebe tarafına geçer. En son kalan çocuk ebe olur, oyuna devam edilir. Oyundan bıkılınca çocuklardan biri parmaklarını içiçe geçirerek "Bu nedir?" diye sorar. Diğerleri "Ağıl" cevabını verirler. O da «Ağıl, herkes evine dağıl!» der ve çocuklar evlerine dağılırlar.

6. Ebe beni kurda verme: Önce sayışmaca ile bir ebe ve kurt seçilir. Diğer çocuklar önderinin belinden tutarak ebenin arkasına dizilirler. Hep bir ağızdan:Ebe beni kurda verme/ Sarığımı sele verme, diye bağırmaya başlarlar. Ebenin elinde ucu düğümlü bir mendil vardır. Kurt olan çocuk ebenin arkasındaki çocukları kuyruktan koparmaya çalışmaktadır. Ebe de elindeki mendille vurarak kurda mâni olmaya gayret etmektedir. Kurt ebeye vurulursa, her vuruşta aldığı bir oyuncuyu geri vermek zorundadır. Oyun, ebenin arkasındaki çocuklar bitinceye kadar devam eder. Ebe, kuyruğun başından ayrılamaz.

7. Pirinç: Kalabalık bir çocuk grubuyla oynanır. İki çocuk ortaya çıkar. Bu çocuklar, iki takıma ayrılacak çocukların takım başkanlarıdır. Takım başkanları birer birer çocukları seçerek takımlarını kurarlar. Takımlar tespit edildikten sonra, arada 20-30 m. mesafe bırakılarak takımlar tek sıra halinde karşılıklı olarak dizilirler. Başkanların isteğiyle oyuncular çömelirler. Başkanlar kendi takımlarındaki her oyuncuya bir ad takarlar. Bu adlardan karşı takımın haberi olmaz. Hangi takım ad takmayı daha önce bitirirse o takıma öncelik verilir. Oyun önceliğini kazanan takımın başkanı tek ayak üzerinde sekerek diğer takım başkanının yanına gelir: Seke seke ben geldim./ Bir avuç tuza geldim, der. Diğer takımın başkanı: Tuzum yok ama karpuzum çok, buyur al, der. Gelen başkan, çömelik oyuncuların başlarını karpuz gibi iki eliyle yoklayarak dolaşır. İçlerinden birini seçer ve iki eliyle gözlerini kapatır. Kendi takımına dönerek takma adlardan birini bağırır. Adı bağrılan oyuncu oturduğu yerden koşarak gelir, gözü kapalı olan oyuncunun sırtına vurup yerine döner. Göz kapatan başkan, "Pirinç!" diye bağırınca kendi takımının oyuncuları arkalarını dönüp beklerler. Başkan, gözünü kapattığı oyuncunun gözlerini açar. Gözü açılan oyuncu karşı takımın yanına gider. Kendisine vuranı tahmin etmeye çalışır. Tahmin ettiğinin sırtına vurur. Şayet tahmininde isabet varsa o oyuncuyu da alır takımına döner. Doğru tahmin etmemişse karşı takımda kalır. Bu defa diğer takımın başkanı oyuna başlar. Oyun böylece sürüp gider. Hangi takımın oyuncusu tükenirse veya azalırsa o takım yenilmiş sayılır.

8. Beş taş oyunu: Bu oyun çoğunlukla iki çocuk arasında oynanır. Oyun malzemesi olarak fındık büyüklüğünde beş adet taş kullanılır. Hangi oyuncunun önce oyuna başlayacağı sayışmaca ile belirlenir. Oyuna başlıyan oyuncu şu hareketleri yapmak zorundadır: 1. 25-30 cm. yükseklikten 5 taş yere atılır. Bu taşlardan biri yerden alıp 3040 cm. yüksekliğe kadar havaya atılır. Havaya atılan taş yere düşmeden yerdeki taşlardan biri alınıp havadan düşen taşla birlikte avuç içinde birleştirilir. Yerdeki bütün taşlar toplanıncaya kadar aynı harekete devam edilir. Şayet yerdeki taşlardan biri alınırken diğer taşlardan birine el değerse veya havadan inen taş yere düşerse oyun sırası karşıdaki oyuncuya geçer. Oyunda yanan oyuncu, sıra kendisine geldiğinde kaldığı yerden devam eder. Beş taş oyun başlangıcında yere atılırken aralıklı yere düşecek şekilde atılmasına dikkat edilir. 2. Birer birer taşları kaptıktan sonra oyuncu, bu defa gene yukardaki hareketleri tekrarlayarak yerdeki taşları ikişer ikişer kapmaya başlar. Daha sonra üç taşı yere koyarak kapar. Dört taşı yere koyarak kapar. 3. Beş taşı avucunda toplar. Taşlardan birini havaya atarken dört taşı yere bırakır, havaya attığı taşı tutar. Bu taşı tekrar havaya atar ve yere inmeden dört taşı yerden alıp havadan inen taşla birlikte avucunda birleştirir. Bu hareket "Biricik, ikicik,

üçücük" diye sayılarak üç defa tekrar edilir. 4. Oyuncu, sol elinin şahadet parmağını orta parmağının üzerine bindirir. Baş parmak açık ve diğer parmaklar bitişik olduğu halde elin ayasını yerden kaldırarak bir köprü yapar. Sağ eline aldığı beş taşı sol kolunun altından geçirerek köprünün önüne doğru fırlatır. Bu taşlardan birini rakip oyuncu ebe seçer. Ebe taşın seçiminde diğer taşlara çok yakın olmasına dikkat edilir. Köprü kurmuş olan asıl oyuncu ebe taşın dışında bir taş eline alıp havaya fırlatır. Taş havada iken boş eliyle taşlardan birine dokunarak köprünün altından geçirmeye çalışır. Taşı birkaç harekette köprünün altından geçirmesi mümkündür. Yalnız hareketlerini taş havadayken yapması ve ebe taşa elinin değmemesi gerekir. Taş yere düşer veya ebenin taşa eli değerse oyun sırası diğer oyuncuya geçer. 5. Sol elin baş parmağı açık, diğer parmaklar bitişik olduğu halde el ayası yere yapıştırılır. El hafifçe kamburlaştırılmalıdır. Sol el balık ağzına benzetilmiştir. Balık ağzının önüne saçılan taşlardan biri gene ebe tarafından tayin edilir. Taşın biri havaya fırlatılarak, diğer taşlar teker teker balık ağzı şeklindeki sol elin avucunun içinde toplanır. Hareketleri düzgün yapmayan sırasını kaybeder. 6. Sol elin baş parmağı ile şahadet parmağının uçları birleştirilerek yuvarlak yapılır. Diğer parmaklar bitiştirilir, el kamburlaştırılır. Böylece tavuk kümesine benzer bir şekil elde edilir. El bu şekilde yere konur. Daha sonra oyuncu kümesin önüne fırlattığı taşlardan ebe olmayan birini sağ eline alır. Bu taşı havaya fırlatarak diğer taşlardan birini küçük darbelerle kümesin içine sokmaya çalışır. 7. Baş parmak ile şahadet parmağı iyice gerilir. El yere konur (sağ el). Belirtilen parmakların uçlarına birer taş yerleştirilir. Havaya bir taş atılır ve bu taş yerdeki iki taşla birlikte havada tutulur. Bu hareket baş parmak ile diğer parmaklar arasında devam eder. 8. Sol kol yatay olarak yere yatırılır. Dirsek ile elin orta parmağı ucuna birer taş yerleştirilir. Bir taş havaya atılır, yere düşmeden yerdeki iki taşla birlikte havada tutulur. Bu hareketle oyun bitmiş olur. Sıralanan beş taş hareketlerini başarıyla tamamlayan oyuncu bir sayı kazanmış sayılır.

Üçer, Müjgân (1985). Eskişehir folklorunda çocuk oyunları, *Halk Kültürü Dergisi*, 2, 119-125. Üçer, Müjgân (1983). Eskişehir'de çocuk oyunları, *Eflatun*, 15(179), 21-26.

[Yazar, giriş bölümünde oyunun öneminden söz ederek, bu yazıda kendi çocukluğunun oyunlarını ve oyun tekerlemelerini aktardığını belirtmektedir. ***ed.notu****]*

ESKİŞEHİR FOLKLORUNDA ÇOCUK OYUNLARI

Tekerlemeli oyunlar

1. Kutu kutu pense: El ele tutuşarak daire olan çocuklar, dönerek hep bir ağızdan oyunun tekerlemesini söylerken çocuklardan birinin adını da belirtirler: Kutu kutu pense, elmayı yerse, matmazel... arkasını dönse. Sıra ile arkalarını dönen çocuklar, daireyi bozmadan oyuna devam ederler ve herkes oyunda arkasını dönmüşse: Kutu kutu pense elmayı yerse, Matmazel... oyundan çıksa derler. Oyun sonunda kalan çocuk kimse arkadaşları hep bir ağızdan "Çürük elma, çürük elma" diye bağırarak şaka yaparlar. Oynayan çocukların isminin önüne matmazel getirilirse de beş-on yaş arasındaki çocukların oynadığı bu oyunda erkek çocuklar da bulunurdu.

2. ... Hanıma baktınız: Oynayan çocuklar ebeyi seçerler. Bu çocuğun adı Nuran olsun. Daire olarak el ele tutuşan çocuklar Nuran'ın ortaya alırlar dönerken, hep bir ağızdan oyunun tekerlemelerini söylerler: - Nuran Hanıma bakınız. Top tüfek atınız, ne hoş oluyor, yürek yakıyor, derslerini bilmiyor, göz yaşını silmiyor, ne hoş oluyor, yürek yakıyor. Kalk ayağa kalk etrafına bak, kimi seversen tut kolundan at. Nuran halkadaki çocuklardan birini seçer, o çocuk halka içine girer ve çömelir, oyun devam eder.

3. Arabistan buğdayları: Çocuklar el ele tutuşmadan daire olurlar. Ebe seçilen çocuk, dairenin dışında dolaşırken oyunun tekerlemesini söyler: Arabistan buğdayları, severler sevgileri. Rumeli dilberleri. Bu söz söylenirken ebe kimin arkasında ise ebe durur ve kızın her iki omuzuna dokunarak devam eder. Kız seni almaya geldim, halini sormaya geldim, çık oradan şimdiden sonra, bir kızım oldu, bir kızım oldu... Ebenin arkasında kızlar birlikte dolaşırlar, ebe arkasında kaç çocuk varsa o kadar kızım oldu diye söylerler. En sona kalan çocuk. "Çürük Elma"dır.

4. Aç kapıyı bezirgan başı: İki çocuk ebe olur, karşılıklı geçerler, el ele tutuşurlar. Diğer çocuklar sıra olurlar ve ebenin kolları altından geçerken oyunun sözlerini söylerler: Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı/ Açarım ama ne verirsin ne verirsin?/ Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun./ Ebeler kollarını kaldırıp çocukları geçirirler, en son kalan çocuğu kolları arasında hapsedip sorarlar: - Baban Kâbe'den geldi mi?/ - Geldi./ Ne getirdi?/ - İnci boncuk./ - Kime, kime?/ - Sana bana./ Ebeler aralarında isim takarlar, mesela biri altın saat olur, diğeri altın bebek olur. hangisini istersin diye sorarlar, çocuk kime ait adı seçerse onun arkasına geçer. Oyun böyle devam eder. İki ebenin arkasında guruplaşan çocuklar karşılıklı sıra olup çekişirler. Araya çizilen çizgiyi hangi taraf geçerse onlar yenilmiş olur.

5. Hendekte bir tavşan uyuyordu: Çocuklardan biri tavşan diğeri tazı olur ve ayrı ayrı saklanırlar. Geri kalan çocuklar ise hep bir ağızdan bağırmaya başlarlar: Hendete bir tavşan uyuyordu, uyuyordu. Tavşan bana baksana. Yakışmıyor bu sana. Tavşan kaç tazı tut. Tavşan kaç, tazı tut. Tazı olan çocuk tavşan olanı yakalarsa oyun onun galibiyeti ile biter.

6. Yağ satarım, bal satarım: Daire olarak çömelen çocukların arkalarında dolaşan ebe mendilini çocuklardan birinin arkasına koyar ve bir defaki dönüşte çocuk arkasına bakmadan elleriyle yoklayarak mendili bulmuşsa ebeyi kovalar, ebe o çocuğun yerine oturana kadar koşarlar. Çocuk ebenin koyduğu mendili bulamadıysa ebe çocuğun sırtına vurur, çocuk dayak yememek için oyun halkasını koşarak dolaşıp, yerine oturmak zorundadır. Ebenin koyduğu mendili farkeden çocuk ebe olur. Çok bilinen bu oyunun tekerlemesi şöyledir: - Yağ satarım. Bal satarım. Ustam öldü ben satarım. Yağ gibi bal gibi dayak atarım, dayak atarım.

7. El el epenek: Oturarak oynanan bu oyunda ebe ellerini yere koyup çocukların ellerine parmağı ile dokunarak şu tekerlemeyi söyler: El el epenek, elden çıkan kepenek, kepeneğin yarısı yumurtanın sarısı, Ahmet Bey'in karısı. Tekerleme sonunda eli çıkan çocuk elini koynunda ısıtır, oyun sonunda ebe çocukların ellerine bakar, kiminki daha sıcak ise oyunu o kazanmış olur. Bu oyun daha ziyade küçük çocukları oyalamak için ev içinde oynanan oyunlardandı.

8. Ön dö trua: Ebe seçilen çocuk duvara dönerek ellerini koyar, çocuklar belli bir uzaklıkta sıra ile dururlar. Ebe "Ön dö Trua" diye sayar, başını çevirerek çocuklara bakar, ebe döndüğünde hangisini hareketli görürse o çocuk ebe olur. Bu nedenle oyunu oynayan çocuklar ebeye yaklaşmak için attıkları adımı ebeye göstermemeye çalışırlar. Ebeye yaklaşan çocuk vurup kaçar. Ebe bundan kurtulmak için çocuklardan birini

adım atarken görmek zorundadır. Bu oyunun "Ön dö truva" yerine "Saat kaç" denilerek oynandığı da olurdu.

9. Güzellik mi? Çirkinlik mi? Ebe seçilen çocuğa diğer çocuklar hep bir ağızdan sorarlar: Güzellik mi? Çirkinlik mi? Ebe güzellik derse çocuklar güzel görünmek için gülümserler, film artistlerini taklit eder durumda poz verirler, bu rolü en iyi yapan ebe olur. Güzellikten başka ebe çocuklardan, çirkinlik, tarzanlık, kovboyluk, cambazlık, şirleylik gibi şeyler isteyebilir. Bu oyunda rolünü en iyi yapan ebe olur ki film oyucularını taklit eden bu oyunda Şirleylik o zamanların meşhur çocuk oyuncusu Shirley Temple gibi eteğinin ucundan vb. tutarak vermektir.

10. Menekşe, mendilin yere düşe: Kız ve erkek çocukların birlikte oynadıkları bu oyunda iki çocuk karşılıklı adımlayarak birbirlerine doğru gelirler, aradaki mesafe kimin ayağında biterse çocuklar arasında kendi takımına eş seçmeye o başlar, böylece çocuk bir ikiye ayrılır. Karşılıklı çizilen çizgiler önünde, elleri birbirlerine kenetli olarak bağırırlar: - Menekşe, mendilin yere düşe. Karşı taraf hep bir ağızdan sorar: - Bizden size kim düşe? diye sorduklarında karşı takımdan bir çocuk adı söylerler, bu çocuk koşarak gelir ve el ele tutuşan çocukların ellerini birbirlerinden ayırmak için vurur. Eğer çocukların ellerini ayırabilirse o takımdaki çocuklardan birini alır ve kendi tarafına getirir. Bunu başaramazsa kendisi de orada kalır. Oyun böyle devam eder, aynı çocuğun adı arka arkaya söylenmez. Oyun sonunda hangi tarafın oyuncuları bitmişse diğer taraf oyunu kazanmış olur. En sona kalan çocuk gene "Çürük elma"dır. (15 Mayıs 1983, TV Merhaba programında, Trabzon çocuk oyunları arasında bu oyunun da oynandığını gördük ki otuz beş yıl önce Eskişehir'de oynadığımız bu oyun halen Sivas'ta da oynanmakta olan çok yaygın bir oyundur.)

11. Bom: Otururak oynanılan bu oyunda çocuklar. "Bir iki üç... diye saymaya başlarlar. Her çocuk bir sayıyı söyler: Beş, on, onbeş, yirmi gibi sayılarda yani beş ve beşin katlarında sıra kime geldi ise o çocuk "Bom" der. Şaşırıp da bom demiyen veya başka sayı söyleyen "yanar", yani oyundan çıkar. Oyunda en sona kalan diğer çocuklara ceza verir. Bu cezalar, tek ayak üstünde yüze sayana kadar durma bir yere kadar koşarak gidip gelmek, şarkı söylemek gibi cezalardır. Çocuklar bu oyunu kendilerinden yaşça büyük olanlarla da oynayabilirler.

12. Of derdim var: Çocukların her biri bir çiçek adı seçer. Menekşe, gül, karanfil, yasemin, şebboy vb. gibi. Oyunu içlerinden biri: - Of dedim var diye, Başlatır, çocuklar hep bir ağızdan sorarlar: Kimden? İlk cümleyi söyleyerek oyuna başlayan çocuk, çocukların ad olarak aldıkları çiçeklerden

birini söyler. Oyunda olmayan bir çiçek adı söylemek veya şaşırıp, çiçek yerine çocuğun asıl adını söylemek oyunda "yanma"ya, çıkmaya neden olur. Oyun hızlı tempo ile devam eder, en sona kalan çocuk diğerlerine ceza verir. Bu oyun da çocukların, kendilerinden büyüklerle oynayabileceği oyunlardandır.

13. Kovalamaç: Bu oyunun bir adı da "Ayak yere basmaz, hop cambaz" idi. Çocuklardan biri ebe olur. Ebe seçimi önceden söylenen tekerlemeleri söyleyerek yani "sayışarak" yapılır veya bir araya toplanan çocuklar ellerini uzatarak hep bir ağızdan: Önden ben çıktım. diyerek ellerini yüz seksen derece çevirirler. Önce hepsinin el ayaların yere bakarken, çevirme sonu kimin elinin durumu diğerlerinden farklı ise o çıkar, kalanlar kendi aralarında yaparlar, en sona kalan ebe olur. Oyunda kale denilen yerler yüksekçe olan yerlerdir ki- evlerin merdiven basamakları, büyük taşlar kale olur, koşup yorulan buraya çıkarsa ebe onu yakalayamaz. Çocuklar ebeden kaçarken hepbir ağızdan "Ayal yere basmaz, hop cambaz" derler. Ebenin yakaladığı çocuk ebe olur. Oyun çocuklar yorulana kadar devam eder.

14. Saklambaç: Ebe seçilir, kararlaştırılan sayıya mesela elliye sayana kadar ebe yumar, saymaya başlar: - Bir, iki kırksekiz, kırkdokuz elli, önüm, arkam, sağım, solum sobe, saklanmayan ebe. Ebenin, görmeden, ondan önce koşarak sobeleyenlerin dışında, ebenin gördüğü çocuklar aralarında isim takışırlar. Ebe hangisinin taktığını söylerse o çocuk ebe olur. Çocuklar, ebeyi yanıltmak için birbirlerinin hırka kazak gibi şeylerini giyerek, ebenin yanlış ad söylemesine neden olurlarsa "Çanak, çömlek patladı" diyerek ebeyi yeniden "yumdururlar"

15. Dokuz taş (Domino): Çocuklar sayışarak iki takıma ayrılırlar. Oyun için gerekli olan dokuz taş hazırlanır. Bu taşları üst üste dizerler, oyunu başlatacak takımdan bir çocuk kale denilen ve dokuz taşın olduğu yere belli bir uzaklıktan topu yuvarlayarak atar, amacı taşları devirmektir. Deviremezse topu karşı taraf alır ve onlar atarlar. Devrilen taşları diğer takım oyuncuları yeniden dizmek zorundadırlar. Taşları dizen çocuklara engel olma, diğer tarafın çocuklarının işidir. Bunun için topla taşları dizen çocuğa vurarak oyundan çıkarırlar. Geride kalanlar taşları yıkılmadan üst üste dizerlerse ve bu işi vurulmadan yaparlarsa "Domino" diye bağırırlar ve oyunu kazanmış olurlar. Taşların dokuzu aynı anda dizilmeyebilir, oyun süresi içinde bu yapılır ve dizilmesi eksik taşlara vurulmaz, oyunculara vurulur.

16. Üç taş: İki kişinin oynadığı, bu oyun yere çizilen karenin üzerinde oynanır. Yaklaşık yirmi cm. kadar boyutu olan kare, tekrar kareye, kenarların ortasından olmak üzere dört eşit kareye bölünür. Üç büyük taşla oynanan oyunda kural, taşları bir doğrultu üzerine getirmektir. Zekâyı geliştiren bir oyun olarak kabul edilebilir.

17. Evcilik: Daha çok kız çocuklarının oynadığı bu oyunda, kızlar, kendilerinden küçük kardeşlerini de bu oyunda oynatarak adeta onlara bakarlardı. Evlerini düzenlemek, "Komşu, komşu huu" diye misafirliğe gitmek bu oyunun içinde yer alırdı. Çocukların bebekleri de bu oyunların değişmez süsleriydi, kendi yaptıkları bez bebeklerle oynadıkları gibi, çarşıdan alınan ve pek az kimsede olan "Taş bebekler" de vardı. Kız çocukların, en küçüklükten başlayan bu oyunlarında, onların annelerini taklit ettikleri, onlar gibi davrandıkları gözden kaçmazdı. Evcilik oyunu, yaz tatilini geçirmek için geldiğimiz, doğum yerimiz olan Sivas'ta da oynanırdı, bir farkla. Adı küçük bir değişiklik gösterirdi, burada bu oyunun adı "Ev-ev" idi.

18. Mektup çizgisi: İki çocuğun oynadığı bir oyun toprağa veya kapı önlerinin betonlarına çizilirdi. Taşla oynanır ve taş çizgilerin üzerinden, tek ayakla sekilerek kaydırılarak, çizginin bölümleri içinde dolaştırılır ve dışarı çıkartılırdı. Taş "Si" denilen yani çizgi üzerinde kalırsa veya ayak her bölüm içinde birden fazla sekilirse "ikilenirse" oyuncu yanar, arkadaşı devam ederdi. Taşın her bölüm içinde dolaştırılmasından sonra oyunu bitiren arkasını dönerek oyun taşını "Kaydırak" atarak çizgi içinde "Ev" alırdı. Diğer oyuncu arkadaşının "Ev"inden atlamak zorunda idi. Kimin evi çoksa oyunu o alırdı.

19. İstanbul çizgisi: Şekli değişik, oynama kuralları aynı idi. Kimin evi çok olursa oyunu o çocuk kazanırdı. Dikdörtgenin karelere bölünmesiyle çizilen diğer bir çizgi oyunu ile, bir de tayyare çizgisi vardı.

20. Yangın alevi: İp atlanarak bir oyundu. İki çocuk ipi karşılıklı geçerek çevirirler, sıraya dizilen çocuklar, "ara vermeden" yan ip boşa çevrilmeksizin atlarlardı. Sırasını kaçıran, ipe takılan yanar ve ipi tutardı, ip çeviren de oyuna girerdi.

21. Diğer ip atlama oyunları: (a) Sıra olan çocuklar, en öndeki çocuğun ipte atladığı gibi yaparlar, buna "şekilli" atlama denir. Belli bir sayıya kadar atlama, ayakları makas gibi çapraz yaparak atlama ayakları önden arkaya hareket ettirerek atlama ki "Silo" denirdi ve kurbağalama yani atlamanın sonunda ellerini de yere koyarak, ipi vücudun altında bırakmak.

Birinci çocuğun yaptığını yapmayan ipten tutar, ipi çeviren de oyuna girerdi. (b) Dolma: İpi çevirenlerden başka bütün çocukların birlikte atlamasıdır ki ipe takılan oyundan çıkar ve ipi çevirir. (c) Soğan salata tuz otuz: Bu sözler söylenerek ip atlanır, çocuk çömelir, ipi çevirenler çocuğun başı üzerinde aynı sözleri söyleyerek ipi havada çevirirler, sözlerin bitiminde çocuk kalkar ve tekrar ayni sözlerle atlayarak, yanana kadar devam eder. (d) Çift ip: İki ipi birden içe doğru çevirerek yapılan atlamadır ki atlaması oldukça zordur, çevrilmesi de dikkat ister.

22. İstop: Topla oynanan oyunda çocuklar daha çok diğer ülkelerin adını alırlar. Oyunu başlatan çocuk, arkadaşlarından birinin aldığı bir ülke adını söylerken topu, gücü yettiği kadar havaya fırlatır. İsmi söylenen çocuk, topu yere düşürmeden yakalamak zorundadır. Topu tutarsa tekrar havaya atarak bir arkadaşının adını söyler. Topu tutarken düşürür ve yakalayamazsa topu tutana kadar koşar ve istop der. Diğer çocuklar da ebe istop diyene kadar uzaklaşırlar. Ebe topla en yakın olan vurmaya çalışır. Vurulan oyundan çıkar, vuramayan da oyundan çıkar.

23. Topla oynanan diğer oyunlar: (a) Ayak çevirme: Topu, yere vurarak oynarken, belirli tekerlemeleri söyleyip, belirli aralarda topu bacak arasında atlarken geçirmek. Bu sözler: I- Bir ki çum çukur,/ Hep şep daha çukur/ Kısno kısno kısno çukur/ No çukur. II- Bir ki üç buçuk/ Dört beş altı buçuk/ Yedi sekiz dokuz buçuk, on buçuk. III- Enemene yu tirlamsi/ Eksere vansi eksansi/ Akto, okto rakkamsi, rakkamsi. Bu sözleri topu düşürmeden ve atlayarak söyleyen çocuk, en sonunda arkadaşını yenerse, topu oynayarak yere vururken şöyle der: Astık, mastık, (Arkadaşının adı)'ye bir kama bastık./ Tık tık tık, kadifeli yastık... (b) Dönme: Kız çocuklarının on, oniki yaşlarında en fazla oynadıkları bu top oyuna şöyleydi: Topu havaya atarak bir iki veya üç defa dönen çocuk, topu tekrar havaya atar, ellerini vücudunun önünde ve arkasında olmak üzere vurarak, kaç sayı olarak kararlaştırdı iseler o kadar sayar. En fazla iki dönme, beş vurma oynanırdı. Yani oyunda adlarını aşağıya yazdığımız şekillerde oynayan çocuk önce topu havaya atar, topu tutana kadar, kendi etrafında iki kere döner, sonra topu havaya atar ve ellerini önünde ve arkasında beşe kadar sayarak vurur ve topu tutar. Bu işlemleri şu sırayla yapar: *Sonradan*: Oyunun başlangıcı, hiçbir şartı yok. *Bnce*: Döndükten sonra ve ellerini vururken topu tuttuktan sonra kımıldanamaz. *Pâle*: Konuşulmaz, sayılar içten sayılır, dudak bile gösterilmez. *Ümpiye*: Oyunu sağ ayakla oynamak. *Latropiye*: Sol ayakla oynamak. *Ümmen*: Sağ elle oynamak. *Latromen*: Oyunun bu bölümde yalnız sol eli kullanarak oynamak. *Lilo*: Oyunda kendi etrafında dönmek. *Laklak*: Oynarken elleri vurmak. *Lamparapanyis*: Elleri oyunda kararlaştırılan sayının iki misli vurarak oynamak. *Panyis*: Topu dönme ve vurmanın

sonunda eli kepçe gibi tutarak yakalamak. Bu sırayı yanmadan oynayan çocuk, ayni sırayı kımıldamadan oynar, konuşmadan oynar... Pnayis panyiste oyun biter. Kim önce bu sırayı bitirirse oyunu o kazanır.

24. Sayıları kısa sayma: -Ali, kırkdokuz elli. -Ördek suda yüz. Deveci deveden in bin.

25. Salıncak: Salıncak sallanırken de sallama süresini ayarlamak için, bir sayıya kadar sayıldıktan sonra şöyle söylenirdi: - Annem seni nerelerde doğurdu? Samanlıkta doğurdu. Altın döşek, gümüş yorgan üstünde doğurdu. Uç cennet kuşu uç...

26- Diğer oyunlar: Daha çok erkek çocukların oynadıkları, kovboyculuk, çember çevirme, bilyelerle oynanan misket oyunları, köşe kapmaca, bundan otuzbeş yıl önce Eskişehir'de oynanan diğer oyunlarıydı.

x x x

Akün, Erdinç (1987). Çocuk oyunları, *Halkbilimi* 87/ 3, Ağustos s. 28-30.

[Yazar, oyuna ilişkin kuramsal bilgiler verdikten sonra 1940'lı yılların sevilen bir çocuk oyunu olan "gıcırdak" adlı oyunu/oyuncağı tanıtmaktadır. ***ed.notu****]*

ÇOCUK OYUNLARI

1. Biber oyunu: Bu oyun kızlar arasında oynanırdı. Oyuncular bir daire kurup otururlardı. Dairedeki 1 numaralı oyuncu yanındaki 2 numaralı oyuncuya seslnirdi: "Gız gomşu duydun noldu? Bizim biber bu gadar oldu. (2 numaralı oyuncuya biberin parmak kadar olduğunu gösterirdi.) Sırayla 2 numaralı oyuncu 3 numaralıya, 3 numaralı oyuncu 4 numaralıya, 4 numaralı 5 numaralıya ve bu şekilde son oyuncu olan 8 numaralı oyuncu ilk konuşan 1 numaralı oyuncuya aynı şeyi tekrar söylerken biberin büyüklüğünü biraz abartarak söylerdi. Oyuncuların biberin büyüklüğüyle ilgili söylediği cümlelere sırasıyle birkaç örnek verelim: "Biber dirsek gadar oldu" "Biber gol verdi" (kol kadar oldu). - "Biber bel verdi" (yerden bele kadar olan yükseklik kadar oldu). "Biber boy verdi" (boy kadar oldu). Biberin boyu birinci oyuncuda en küçükten, sonuncu oyuncuda en büyüğe erişir. Bu oyundan da anlaşılacağı üzere halkımız arasında dedikodunun yeri büyüktür. Ayni zamanda "Pireyi deve etme" sözünün doğruluğu da kanıtlanabilir.

2. Süt bişdi mi? Gadıncık işdi mi?: Bu oyun kızlı erkekli karışık oynanırdı. Oyuncular bir daire oluştururlardı. Tek numaraların yüzleri daire içerisine, çift numarların yüzleri de dairenin dışına bakardı. Oyun iki kişinin karşılıklı konuşmaları şeklinde geçer, tekerlemlerin sonunda, hengamenin doruk noktasında keman sesi taklidi olan "*ciyi ciyam, ciyi ciyam, ciyi ciyam* "'ı herkes, hepbir ağızdan söylerdi. Oyuna dairedeki herhangi iki kişi başlardı: A- Verdiğim kütük yandı mı? B- Yandı/ A- Verdiğim süt bişdi mi?/ B- Bişdi/ A- Gadıncık işdi mi?/ B- İşdi/ A- Hangi hanımın düğünü?/ B- Ayşanımın düğünü. Hep beraber keman sesi (düğündeki eğlenceyi taklit için) çıkarılır, bu şekilde çocuklar eğlenirdi: *"ciyi ciyam – ciyi ciyam – ciyi ciyam/ ciyi ciyam – ciyi ciyam – ciyi ciyam"* Bundan sonra diğer iki kişi sırayı alır ve oyun her çift oyunun konuşma bölümünde aktif rol alıncaya kadar sürerdi.

3. Çitoz: Bu oyun kız ve erkekler arasında karışık olarak oynanırdı. Oyunun başında bir daire kurulurdu. Herhangi iki kişi dairenin dışına çıkar, biri diğerinin peşinde koşmaya başlardı. Önde koşan, arkasındakinden kaçan kişi yorulduğu anda durur ve dairedeki kendisine en yakın olan kişiyi tutup dışarı çekerdi. Kendisi daireden çıkardığı kişinin yerine oturur, daireden çıkan ise dairenin dışında kalan diğer kişinin peşinde koşmaya başlardı. Önde koşan kişi yorulunca bir diğerini dışarıya çeker, bu şekilde herkes dairenin dışına çıkıp bir diğerinin peşinde koşardı. Oyunda böyle sürüp giderdi.

Kaynak: Adı Soyadı: Tuncay Yılsev. Yaş: 40. İkametgâh: Aynagofo. Meslek: Otobüs Şöförü. Adı Soyadı: Yaş: 60. İkametgâh: Aynagofo. Meslek: Kahveci. Adı Soyadı: Pembe Gülpınar. Yaş: 75. İkametgâh: Aynagofo. Meslek: Ev Hanımı.

x x x

Akün, Erdinç (1987). Çocuk oyunları: Tekerlemeli çocuk oyunları. *Halkbilimi*, 87/ 5, Kasım, s. 8-9.

ÇOCUK OYUNLARI: TEKERLEMELİ ÇOCUK OYUNLARI

1) A- Alaydan malaydan mektup saraydan/ Ne isden ne isden bizim alaydan. B- İçinizde bir güzel var bir civan var onu isteriz. A - O güzelin o civanın adı neyimiş? B- O güzelin o civanin adı .....mış. A - Tellidir, pulludur biz gızımızı (oğlumuzu) vermeyiz. B - Telini de koparır pulunu da koparır biz gızımızı alırız... Yukarıda yazmış olduğum tekerleme, çocukların "Alaydan Malaydan" diye isimlendirdikleri oyunu oynarken söyledikleri bir

tekerlemedir. Bu oyun en az altı kişi tarafından, iki grup haline ayrılarak oynanmaktadır. Genellikle, oynayacak kişilerin bölünebilecek bir sayıda olmalarına dikkat edilir. İki gruba ayrılan oyuncular el ele tutuşurlar ve karşılıklı bir şekilde, aralarında 2-3 metre kalacak biçimde dururlar. Tekerlemeyi soru cevap şeklinde söylerler. Tekerleme bittikten sonra, hangi grup karşı gruptan oyuncu alacaksa, içlerinden birisi hızla gelir ve karşı gruptan almak istedikleri oyuncunun elini, grubun diğer oyuncusunun elinden ayırmağa çalışır. Bunu başarırsa istedikleri oyuncuyu alırlar ve kendi gruplarına dahil ederler. Başaramazsa kendisi rakip gruba katılır.

2) Arabi Arabi/ Lastik çorabi/ İn misin? Cin misin?/ Sen karpuz yer misin? Çocuklar bu tekerlemeyi söylerken, aynı zamanda yeden bir iki ayak yüksekçe bir basamağın üzerine, her defasında bir ayakla olmak üzere çıkıp inerler. Tekerleme bitene kadar bu hareketi tekrarlarlar ve hangi oyuncu tekerlemeyi daha çabuk söyler ve hareketi en erken bitirirse oyunu o kazanmış olur. En az iki oyuncu ile oynanır.

3) Kapıcı başı/ Aç kapıyı/ Bezirgan girsin/ Bezirgan çıksın/ En arkada galan/ Yadigar olsun... Bu oyun en az altı kişi ile oynanmaktadır. İki kişi karşılıklı durup el ele tutuşurlar. Geri kalanlar da tekerleme başından sonuna kadar, bu iki kişinin elleri altından sırayla geçerler. Tekerlemenin sonunda "olsun" kelimesinin son hecesi olan "sun" söylendiği anda iki kişinin elleri altında olan şahıs oyundan çıkar ve birisinin arkasına geçer. Bu işlem oyuncuların hepsi tutulana kadar sürer. En son oyuncu da tutulunca, daha önceden karşılıklı dizilmiş olan oyuncuların sayıları her iki grupta da eşit olacak şekilde o da sıraya geçer ve iki grup çekişirler. Bu arada iki grup arasında bir çizgi vardır. Hangi grup rakibini o çizgiden kendi tarfına çekmeyi başarırsa oyunu kazanmış olur.

4) Ma ma makara/ Esgileri yamala/ Esgisi püsgüsü/ Hapşuu... Bu tekerleme söylenirken, en az iki kişiden oluşan oyuncular el ele dönerler. Tekerleme bittiği anda birbirlerinin elini bırakıp bir adım geri sıçrarlar. Bundan sonra kımıldayan, gülen, hatta dişleri görünen oyuncu kaybetmiş olur ve oyundan çıkar. Bu işlem oyunda tek kişi kalana kadar sürer. En son kalan oyunu kazanmış olur.

5) Tahda tahda ben var/ Uzun uzun çam var/ Gak öküze yem ver/ Ben veremem sen ver/ Abam abama küsdü/ Şişe elini kesdi/ Amcam yoğurd getirdi/ Kedi burnunu batırdı/ Kendinin burnunu kesdiler/ Minareye asdılar/ Minarenin kilidi/ Akşam gelen kimidi/ Amcamın oğlu Musacık/ Eli golu kısacık/ Çek ayağını topacık... Bu oyun en az iki kişi ile oynanmaktadır. Oyunu oynayacak olan kişiler yere otururak bir halka oluştururlar ve

ayaklarını öne uzatırlar. Oyunculardan bir kişi tekerlemeyi söyler ve bu arada da herkesin ayağına vurur. Tekerleme, bittiği anda tekerlemeyi söyleyen kimin hangi ayağına vurmuşsa, o oyuncu o ayağını çeker ve oyuna tek ayağıyla devam eder. Son, kimin ayağı (ister sol ister sağ) oyunda kalırsa, oyunu o kazanmış olur. Bu oyun şu tekerleme ile de oynanmaktadır: Düme düme badi düme/ Zemzemiki hani düme/ Aldır dedim puldur dedim/ Küllüm küpecig/ Çek ayağını topacıg.

6) Yağ satarım/ Bal satarım/ Usdam öldü/ Ben satarım/ Usdamdan da/ Alâ satarım... Bu oyun en az dört kişi tarafından oynanmaktadır. Ebe dışında diğer oyuncular dizlerinin üzerine oturur bir vaziyette yere çökerler ve bir halka oluştururlar. Ebe de tekerlemeyi söyleyerek ve elindeki mendili saklayarak halka etrafında dolaşır. Uygun gördüğü ve kimsenin görmeyeceğine inandığı bir anda oyunculardan birisinin arkasına mendili bırakır. Bu oyuncu mendilin kendi arkasında olduğunu farkettiği anda kalkıp koşarak ve halkanın etrafında bir tur attıktan sonra eğer ebe yerine geçmemişse tekrar yerine oturmak zorundadır. Fakat yerini ebeye kaptırmışsa cezalandırılır ve oyuncu ebe olur.

x x x

Ünsal, İrfan (1987). Suşehri'nde derlenen çocuk tekerlemeleri. *Türk Folklorü'nden Derlemeler*, içinde (203-208). Ankara Kültür Bakanlığı.

SUŞEHRİ'NDE DERLENEN ÇOCUK TEKERLEMELERİ

Suşehri, Sivas'ın yaklaşık 15000 nüfusa sahip şirin bir ilçesi. İlçe, Sivas'a bağlı olmasına rağmen Erzincan'a daha yakın durumdadır. Büyük yerleşim merkezlerine uzak bulunan ilçe en yakın ve kendisinden büyük yerleşim yeri olan Erzincan'a iki saat mesâfededir. Eski Sivas Valisi ve ünlü "Gidemediğin yer senin değildir." sözünün sahibi Halil Rıfat Paşa tarafından açtırılmış olan Suşehri-Sivas yolunun oldukça virajlı oluşu sebebiyle, Sivas'a ancak dört saatte ulaşılabilmektedir. § Kısacası, Suşehri, büyük yerleşim, dolayısıyla kültür merkezlerine körfez bir durumdadır. Bu bakımdan halk kültürümüzün son yıllara kadar canlılığını koruduğu bir yerdir. § Ayrıca, gerek ilçe merkezi, gerek çevre köyler, Atatürk döneminde gelip yerleşmiş olan Selânik göçmenleri ve yerlilerin oturduğu yerler olması bakımından, Türk kültürünün bir harman yeri durumundadır. § Suşehri, folklor ürünleri bakımından oldukça zengin, halk yaşantısı bakımından da kültürümüzün renkli bir devamı mahiyetindedir. Derlediğim çocuk tekerlemeleri görüleceği üzere, daha çok çocuk oyunlarının başında geçen sayışmacalar biçimindedir.

Bunun dışında, bağımsız tekerleme olarak söylenen veya hem oyunu oynayıp hem de oyun sırasında söylenen tekerlemeler de vardır. § Tekerlemeleri daha çok oturduğum mahallenin çocuklarını gözleyerek, bir kısmını komşu çocuklarından olan iki kardeşten ve bir kısmını da ortaokulda okuyan iki kız öğrenciden aldım. Ayrıca öğrencilerime ödev çalışması olarak verdiğim aynı konuyu gelen çocuk tekerlemeleriyle de karşılaştırma imkânım oldu. Yaptığım karşılaştırmalarda fark olmadığını gördüm.

Kaynak kişiler: Mehtap ÜLGÜ: 1970 Suşehri doğumlu, lise 1. sınıf öğrencisi. Çocuk tekerlemelerini çocukluğundaki oyunlardan hatırlıyor. Muharrem ve Selim DÜZENLİ kardeşler: Muharrem 1973, Selim 1975 Suşehri doğumlu, ikisi de ortaokul öğrencisi. Buradaki tekerlemeleri hâlen mahalledeki oyunlarında arkadaşlarıyla söylüyorlar. Feride YALÇIN: 1972 Suşehri doğumlu, ortaokul öğrencisi. Tekerlemeleri mahalle arkadaşlarından öğrenmiş. Hacer EVCAN: 1972 Suşehri doğumlu, ortaokul öğrencisi. Tekerlemeleri ablasından ve mahalle arkadaşlarından öğrenmiş. Ablası 1968 doğumlu, ilkokul mezunu. 1, 3, 4, 10, 12, 16, 19, 20, 22, 23, 32, 33, 34, 35 numaralı tekerlemeler tekerlemeler Mehtap ÜLGÜ'den, 2, 9, 11 numaralı tekerlemeler Muharrem ve Selim DÜZENLİ'den. 5, 6, 7, 8, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 numaralı tekerlemeler Feride YALÇIN'dan. 13, 14, 15, 17, 18, 21 numaralı tekerlemeler Hacer EVCAN'dan derlenmiştir.

1. Elim elim el deste,/ Gülüm gülüş gül deste,/ Gülüm sen neredeydin?/ Bir deredeydim. / Nişliydin?1/ Kışlıydım./ Seni kim kesti?/ Bir çoban kesti?/ Niçin kesti?/ Deynek için./ Doğru söyle Allah için. 2. Biren biren, iken iken,/ Kamçı boyu kara tiken/ Evvel altı, alma yedi,/ Sayan sekiz dayan dokuz/ Dombur oğlu dom köçek/ Salla şunu çek bunu. 3. Oooo Allah'tan başlıyorum/ Şeytanı taşlıyorum/ Bir can iki can üç can/ Dört can beş can altı can/ Yedi sekiz dokuz on can/ Hacivat benim amcam/ Karagöz benim dayım/ Dayıların dayısı/ Ormanların ayısı. 4. Portakalı soydum/ Baş ucuma koydum/ Ben bir yalan uydurdum/ Duma duma dum.[2] 5. Balkondan atla/ Maydonos topla/ Kız ben sana ne dedim,/ Ağzını topla/ Kızın adı Neşe/ Saat geldi beşe/ Eteğini topla/ Beş kere hopla. 6. Çok yeme peyniri / Peynir seni öldürü/ Cehenneme döndürü/ Cehennemin adıları/ İstanbul'un cadıları/ Çıt pıt/ Nerden geldin/ Ordan çık. 7. Şeker Kız Kendi/ Antoniyle evlendi/ Bunu duyan Liza/ Kıskancından geberdi. 8. Ankara'nın yoğurdu/ Çok soğuktu dondurdu/ Annemin işi vardı/ Beni babam doğurdu. 9. Işık ışık Ayhan Işık/ Dalda erik Fatma Girik/ Denizde yosun Necdet Tosun/ Arabayı süren Zeki Müren/ Asmada koruk Belgin Doruk/ Sofrada ayran Nezahat Bayram/ Hastanede kan Tarık Akan. 10. Düğme düğme üç düğme/ Baksan benim elime/ Horoz öttü işler bitti/ Tasçık başçık/ Sen dur sen çık.[3] 11. Kara kedi mi mi mi/ Doktor sana ne dedi/ Beş yumurta ye dedi/ Yemedim

içmedim/ Ah sancum vah sancum/ Ölüyorum doktorcum. 12. A a adı tatlı cadı/ Pek şakacı mobilyacı/ Bizim evin arkası/ Mobilya fabrikası/ Annem babam Başbakan/ Var mı bana yan bakan hey! 13. Pinokyo Pinokyo/ Sen çok delisin/ Dedenin sözünü/ Hiç dinlemezsin/ Ak çık bak çık/ Sana dedim sen çık.[4] 14. Ançiki bançiki/ Kara keçi bam bom/ Arşimetli erevizyon/ Ne baktın bana/ Benekli dana/ Birine mi benzettin hıh/ İnek mi zannettin möö. 15. Belçika Belçika Hollanda/ Hollanda'nın lisesi/ Kudurmuş talebesi/ Ne yapsak ne etsek/ Yoktur bunun çaresi/ Demirkapı açılır/ Kızlara altın takılır/ Oğlanlara gelince/ Kokmuş balık asılır. 16. Eveleme geveleme/ Deve kuşu kovalama/ Kovalarsan yaralama/ Şekerleri yuvarlama/ Sağdan girdi birisi/ Bu oyunun perisi/ Çorum'dan Van'dan/ Kedi düştü damdan. 17. İngili mingili/ Kukaraki kukaraki/ Yes mi no mu/ Yes mi no mu/ No en noo. [5] 18. Çık çıkalım çardağa/ Yem verelim ördeğe/ Ördek yemini yemeden/ Viyak viyak demeden/ Al kedi bal kedi/ Çıktım çıkardım.[6] 19. Ooo Allah'tan başlıyorum/ Şeytanı taşlıyorum/ Kim çıkar bilmiyorum./ Sarı kız sen çık.[7] 20. Oo mo korado/ Sime sime sime do/ Lâpedik lâpedike/ Bim bam bom. 21. Benim bir küçük / Kervanım var/ Kervanım var/ Otur desem oturur/ Kalk desem kalkar/ Ayakları rap rap/ Elleri şap şap/ Bir o yana/ Bir bu yana/ Herkes eşini kapsın. 22. Dingilda dingilda/ Çıktım tiren yoluna/ Üç gemi geliyor/ Biri a biri b/ Ortancası Kemalpaşa/ Gel gidelim Beşiktaş'a/ Beşiktaş hasta/ Çorbası tasta/ Mendili ipek/ Kendisi köpek.[10] 23. Dolapta pekmez/ Yala yala bitmez/ Ayşem nıç nıç nıç/ Fadimem nıç nıç nıç/ Sen bu oyundan çık/ Pis çocuk.[11] 24. Anne anne karnım aç/ Sofrayı kur/ Üç yumurta kır/ Dolabı aç/ Annem geliyor kaç/ Şık şık Ayhan Işık/ Dolapta et/ Kartal Tibet. 25. Kalemim yok/ Silgim yok/ Sınıfta kaldım/ Haberim yok/ Çarşıya gittim/ Leblebi aldım/ Burnuma kaçtı/ Ha ha ha hapşuu. 26. Havada bulut/ / Sen bunu unut/ Veren Türk/ Vermeyen gâvur.[12] 27. Elim elim epelek/ Elden çıkan topalak/ Topalağın yarısı/ Bit pirenin karısı/ İğne getir/ İplik getir/ Çek şunu/ Çıkar şunu.[13] 28. Sarı çiçeğim/ Ben öleceğim/ Cuma akşamı/ Can vereceğim/ Örtün yüzümü/ Sinek konmasın/ Uçan kelebekler/ Yüzüme konmasın/ Cadı hah hah ha/ Cadı hah hah ha. 29. Öğretmenim kalemim yok/ Burnuma kaçmış haberim yok. 30. sen bir meleksin/ Dağda gezen ineksin/ Ot versem yemezsin/ Dünyalara bedelsin/ Allah belânı versin. 31. Bizler yedi cüceleriz/ Bizde her renk bulunur/ Kimdedir sarı renk/ Arasın bulsun/ Onun babası/ Hâkim olsun.[14] 32. El el epenek/ Elden çıkan kepenek/ Kepeneğin yarısı/ Doktor beyin karısı. 33. Çatlak patlak/ Yusyuvarlak/ Kremalı börek/ Sütlü çörek/ Çek yavrum çek/ Amanın dostlar çek. 34. Şeker kız Kendi/ Antoni'yle evlendi/ Masa üstünde bıçak/ Sanki bana saplaycak/ Saplama abi saplama/ Liza senin olacak. 35. Yirmibeşinci yüzyıl/ Teneke Tuviki nerde hani/ Doktor Tiyo polis nerde hani/ Sarı saçlı Vilma nerde hani/ Korkusuz Bak Racırs nerde hani.

Notlar: 1. Ne yapıyordun? ; 2. Sayışmaca olarak söylenmektedir. 3. Sayışmaca olarak söylenmektedir. ; 4. Sayışmaca olarak söylenmektedir. ; 5. Sayışmaca olarak söylenmektedir. 6. Sayışmaca olarak söylenmektedir. ; 7. Sayışmaca olarak söylenmektedir. ; 8. Su şehri halkının İstanbul'la irtibatı oldukça fazladır. Bu bakımdan bazı tekerlemelerde görülen semt isimleri bu tekerlemelerin İstanbul folklorundan girmiş olabileceğini düşündürüyor. 9. Sayışmaca olarak söylenmektedir. ; 10. Lâdes tutuşma sırasında söylenmektedir. 11. Sayışmaca olarak söylenmektedir. ; 12. Sayışmaca olarak söylenmektedir.

x x x

Şahin, Hüseyin (1989). Morhamam çocuk oyunlarında ebe seçimi (Sayışmacalar). *Türk Folkloründen Derlemeler*, içinde. Kültür Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları. S. 233-239.

MORHAMAM ÇOCUK OYUNLARINDA EBE SEÇİMİ (SAYIŞMACALAR)

I. Giriş

Hızlı bir gelişme atağı içinde olan çağımızda, folklor ürünlerinin alandan derlenerek arşivlenmesi; geleneksel halk kültürünün teknolojik gelişmelere paralel olarak hızla değişmesi nedeniyle kaybolup gitmelerini önlemek ve ileride gelecek olan kuşaklara kazandırmak bakımından önem taşımaktadır. Bu nedenle, halk kültürünün alana inilerek derlenmesinde ve değerlendirilerek milli kültürümüze katkıda bulunulmasında, bu gibi çalışmaların yararlı olacağı inancındayız. Folklorcunun aslî görevinin de bu kültür değerlerini derleyerek milli kültürümüze kazandırması olmalıdır.

II. Morhamam çocuk oyunlarında sayışmacaların değerlendirilmesi

Araştırma konumuzu; Malatya ili, Arguvan ilçesinin köylerinden biri olan Morhamam Köyündeki çocuk oyunlarına başlarken "eş ayıklama" ve özellikle "ebe seçimi" sırasında çocuklar tarafından söylenen tekerleme ve sayışmacalar teşkil etmektedir. Sayışmacalar, "oyunlarda ebe çıkarmada yararlanılan, baştan ya da sonran uyaklı, âhenkli söz kalıplarıdır; oyundan önce söylenir."[1] Tekerlemeyi tanımlamak oldukça güçtür. "Onun bir çok başka türlerle: türkü ile, âşık şiiriyle, masalla, oyunla"[2] bir çok ilişkisi vardır. Tekerleme daha çok çocuk oyun geleneklerinde kendine yer edinmiş bir türdür. "Tekerleme, birbirine aykırı düşünceleri, olmayacak durumları bir araya yığıp, mantık-dışı bir takım sonuçlara varmakla şaşırtıcı bir etki yaratır."[3] Çocuk oyunları tekerleme ve sayışmacalarında önemli olan kural, hecelerin sayıları değil, hareketlerin belirli bir düzene ve ahenge uygun

olmasıdır. Çocuk oyunlarında, tekerlemelerin bir çeşitli olan sayışmacalar,[4] oyuna başlamadan önce kur'a ile eş seçme ya da ebe seçmede kullanılmaktadır. Morhamam çocuk oyunlarının başlangıcında eş seçimi ya da ebe seçimi yapılır ve daha sonra oyun başlatılır. Bu seçim yapılırken sayışmacalar kullanılır. Çocuklar önce halka biçiminde yanyana dizilirler. İçlerinden bir çocuk, elinin kiçine kimseye göstermeden bir taş, saman çöpü bv. Şeyler saklar, bunun hangi elinde saklı olduğu oyuna katılacaklarca teker teker bulunmaya çalışır. En son taş kimde kaldıysa o ebe seçilir. Diğer bir seçim biçimi de sayışmacalarla yapılmaktadır. Oyuna başlamadan önce bir ayıklama yapmak gerektiğinden sayışmacaları oyundan ayrı bir olay gibi düşünmemek, oyunla beraber aynı bütün içerisinde ele almak gerekir. Tekerlemeler ve sayışmacalar Morhamam çocuk oyunlarında büyük yer kapsarlar. Çünkü, oyun Boratav'ın da değindiği gibi "çocuğun yemek yemesi, uyuması, okulda ve evde ders saatleri dışında hemen hemen bütün yaşamını kapsar."[5] Fakat yukarıda geniş anlamda ele alınan çocuk oyunlarını biz halkbilim (Folklor) açısından, geleneksel kültürümüz içerisinde geleneklerle biçimlenmiş olan Morhamam geleneksel kültürümüz içerisinde geleneklerle biçimlenmiş olan Morhamam geleneksel yapısı içindeki sergilenişini ele almaktayız. § Morhamam çocuk oyunlarında tekerleme ve sayışmacaların kız çocukları arasında yaygın, erkek çocukları arasında ise yaygın olmadığı görülmüştür. Erkek çocukların sayışmaca ve tekerlemeden ziyade oyunlarını başlatırken; el içinde taş vb. şeyler saklayarak, ayakta top saydırarak ya da yere çizgi çizilip 3-4 m. mesafeden bu çizgiye taş atılıp, kimin taşı çizgiden geride kaldıysa ona göre ebe seçimi yapılır. Hücük saydırılır.[6] Köyde çocuklar oyuna başlarken halka biçiminde dizilirler. İçlerinden biri, bir sayışmaca tekerlemesi söyleyerek ayıklama yapar ve sona kalan çocuk ebe seçilir ya da sayışmacayla karşılıklı olarak eşler seçilir.

III. Sayışmaca ve tekerlemelerden örnekler

1. El el epenek/ Elden çıkan kepenek/ Yumurtanın sarısı/ Yere düştü yarısı/ Ablam yoğurt getirdi/ Kedi burnun batırdı/ Kedi burnun kesile/ Minareden asıla/ Minare bıçak bıçak/ İçinde demir ocak/ Emmim kızının saçları kucak kucak. 2. Bir birliğim/ İki ikiliğim/ Üç üçlüğüm/ Dört dörtlüğüm/ Beş beşliğim/ Atlı aşlığım/ Demir da-yak[7]/ Salla kıçını sarkıdanak. 3. Bir elma, iki elma, üç elma, dört elma, beş elma, yedi elma, sekiz elma, dokuz elma, on elma, mor el-ma. 4. Leylek leylek lakırdak/ Hani bana çekirdek/ Kara kızın saçı yok/ Sü-ley-manın suçu yok. 5. O mo mercan/ Ne getirdi e-mi-cen/ Tatlı pat-lı-can. 6. Çık çıkalım çayıra/ Yem verelim ördeğe/ Ördek yemini yedi/ Ciyak viyak demeden/ Ayıktım baktım/ Çıktım çık-kar-dım. 7. O-mo do di/ Do ma/ Ho-ca/ İl ili/ Edre çüş. 8. Portakalı soydum/ Baş ucuma koydum/ Ben bir yalan uy-dur-dum. 9. O Allahtan

başlıyorum. Kim çıkacak bilmiyorum/ Bircik, ikicik, üçcük, dörtçük, beşcik, altıcık, yedicik, sekizcik, dokuzcuk, oncuk/ Kır-mızı- bon-cuk/ Kara ta-vuk sen çık. 10. Hek hek hekotur/ Kara deve çök otur/ Kizirin kızını vezirin oğluna vermişler/ Saydım döktüm on-altı-dır on altı. 11. O mo viz-yon/ Te-le-viz-yon/ Taştan be-bek/ Kuduz kö-pek. 12. Karşıda kazlar/ Yumurtlamazlar/ Şim-di-ki kızlar/ Laf anla-maz-lar. 13. Doktor gelir tak tak./ Elinde ib-rik/ Bir tıpa, iki tıpa, üç tıpa, dört tıpa, baş tıpa, altı tıpa, yedi tıpa, sekiz tıpa, dokuz tıpa, on sıpa. 14. Ya şunda/ Ya bun-da/ Keçe külah ba-şında/ Bizim dana on-beş-ya-şın-da. 15. Soğan sarımsak/ Otur da kalk/ Sigaranı yak/ Keyfine bak/ Oğlumun adı Nacar/ Dolapları açar/ Annesi gelince kaçar. 16. Karşıda kazlar yumurtlamazlar/ Şimdiki kızlar laf an-la-mazlar/ Doktor gelir tık tık/ Elinde ibrik/ Bir tıpa, iki tıpa, üç tıpa, dört tıpa, beş tıpa, altı tıpa, yedi tıpa, sekiz tıpa, dokuz tıpa, on sı-pa. 17. Oy illi illi papatya dilli/ Seksen dora seksen dara/ Biz gidiyoruz bu hafta/ İneğimiz doğurdu/ Adı olsun Kel Fatma/ Simitçi Fatma/ Kapıları gıcıratma/ Kocan yolda geliyor kor-kut-ma. 18. O illi illi papatya dilli/ Kız senin saçın kaç telli/ Yedi telli. 19. Ak galey/ Guk galey/ Çullur-bışkır Ahmet bakkal/ Bandır-bıllıç/ A..... sen çık. 20. O do/ Elma-da do/ İspata ta tin tin/ Mat mata numara/ Te-li-kos/ Kos kos kos/ İngili mada do/ Fransada do/ İki ta-vuk bir horoz. 21 Birem birem/ İkem ikem/ Kan çubuğu kara diken/ Eğir altı alma yedi/ Dörüm oğlu döşü kara/ Çek ayağını kabaşı kara. 22. Develeme meveleme/ Karakışı kovalama/ Zayrey zembey/ Tozey miskin/ Berber kızı/ Navaât (ne vakit) gelir/ Yazın gelir/ Yazılası-çiziles'/ Bir tahtaya dizilesi/ Encik mencik göğ (gök) bonc-cuk. 23. Anneannemgile gittim/ Sümbüller açılmış/ Sümü sümü bom/ Edalı Zeynep/ Almanya Rusya/ Sulu sulu bom-ya. 24. İnne minne/ Ucu din-ne/ Laka luka/ İrinç Pirinç. 25. Bir ikidir bir iki/ Bir ikiyse bir iki/ İnanmazsan sayda bak/ On ikidir on-iki. 26. Çan çan çikolata/ Hani bize limonata/ Hanım kızı gitti/ Nerelere gitti/ İstanbula gitti/ İstanbulda ne yapacak/ Terlik papuç alacak/ Terlik papucu ne yapacak/ Düğünlerde şıngır mıngır gi-ye-cek.

IV. Sonuç

Bütün Anadolu'da olduğu gibi, Morhamam çocuk oyunlarında da tekerlemelerin ve sayışmacaların büyük bir yeri vardır. Morhamam Köyü çocuk oyunlarına başlarken ebe seçimi ve ayıklama yapılırken, sayışmacalara başvurulmaktadır. 1983-1988 yılları arasında Morhamam Köyünde yapılmış olan bu derleme çalışmasında, sayışmacalarınh çocuk oyunlarından ayrı bir biçimde değil de her ikisinin beraber bir bütün olarak düşünülmesi gerekmektedir. Araştırmada ortaya çıkan diğer bir sonuç ise, erkek çocukların oyun başlatırken tekerlemeli sayışmacalar yerine beceriye dayanan saymayla ebe seçimi yaptıkları ortaya konulmuştur.

Kaynak kişiler

Zübeyde Ünal (12), Suna San Uğurlu (13), Gülsüm Şahin (50), Beyhan Uğurlu (12), II. Mete Ünal (15), Özden Çamur (11), Aynur Berktaş (16), Mehmet Berktaş (32).

Notlar: 1. P. Naili Boratov. 100 Soruda Türk Halk Edebiyatı, Gerçek Yayınları, İstanbul, 1982, s. 135. ; 2. A.g.e., s.134 ; 3. A.g.e, s. 135 ; 4. A.g.e., s.135-136 ; 5. P Naili Boratav, *100 Soruda Türk Folkloru*, Gerçek Yayınları, İstanbul 1984, s. 233. 6. Hücük: Çelik çomak oyununda yarım metre uzunluğundaki değnekle vurmak için, havaya ayrıca 20 cm. kadar uzunluğu olan bir başka deynek atılır ve buna vurarak saydırılır. Bu kısa deyneğe hücük denir. ; 7. Sayışmacalarda sözcükler arasında tire işareti (-) kullanılmasının nedeni, bu işaretin geçtiği yerlerde yarım nefes durarak söylenmiş olduğunu belirtmek içindir.

x x x

Özhan, Mevlüt (1990). *Çocuk Oyunlarımız*. Ankara: Kültür Bakanlığı Halk Kültürlerini Araştırma ve Geliştirme Genel Müdürlüğü Yayınları: 142.137 s.

[Yazar; kitabında çocuk oyunlarının özelliklerini belirtikten sonra 44 oyun tekerlemesi vermekte, on grup içinde 76 oyunun açıklamasını yapmaktadır. Kitabın sonundaki dizinde ise 244 oyunun adı geçmektedir ***ed.notu****]*

ÇOCUK OYUNLARIMIZ

A. **Aşık oyunları:** 1.Çizgili aşık, 2.Hülloğlu, 3.İkicik, 4.Mireli, 5.Ütmeli, 6.Kuyu. B. **Atlama, sıçrama, sekme oyunları:** 1.Ayak ıslatma, 2.Ayak üstü, 3.Birdirbir, 4.Çadır, 5.Çatal matal kaç çatal, 6.İp atlama,7.Sekmen. C. **Değnek oyunları:** 1.Dikinci, 2.Domuz, 3.Eğir, 4.Gömmeli Çelik, 5.Güdü, 6.Tutmalı çelik I., 7.Tutmalı çelik II. D. **Dilsiz, şaşırtma, şaka oyunları:** 1.Bum, 2.Cız, 3.Ebe kış kış, 4.El el üstünde, 5.Kar, yağmur, rüzgar, 6.Saatçi baba, 7.Sandık başı, 8.Şaşkına bak, 9.Tekerleme, 10.Yattı, kalktı. E. **Dramatik oyunlar:** 1.Karakuş, 2.Sarıkız, 3.Yağmur gelini. F. **Ezgili oyunlar:** Çarşıya vardım, 2.Dedemin bahçesi, 3.Denizde dalga, 4.Develer geliyor Mardin'den, 5.Kutu kutu pense, 6.Oy di hoca di hoca, 7.Pemla abla. G. **Koşma, kovalama, kapma oyunlar:** 1.Ali cambaz taşa basmaz, 2.Balık ağı, 3.Benimle gel, 4.Çıtlık dede, 5.en men tra, 6.İskemle, 7.Kabak pişti, 8.Mendil kapmaca, 9.Mendilim dört köşe, 10.Peşimden gel, 11.Postacı, 12.Yeniğlim. H. **Saklama, saklanma oyunları:** 1.Geçti geçti kim geçti, 2.Kendin bil, 3.Nesi gerek, 4.Saklanbaç,

5.Vız. I. **Taş oyunları:** 1.Altıev, 2.Pıç, 3.Üç taş, 4.Dört taş, 5.Dokuz taş, 6.Oniki taş, 7.Yedi taş, 8.Sülake, 9.Beş taş, 10.Yirmi taş, 11.Kılçık kalesi. İ. **Top oyunları:** 1.Avcı, 2.Benim bir topum var, 3.Cicili tavuk, 4.Çelmeli top, 5.Daire, 6.Daire top, 7.Hava stobu, 8.Şarkılı oyun.

x x x

Elçin, Şükrü (1990). Altıntaş (Kütahya) çocuk oyunları. *Erciyes*, 13(154), 1-2, 8.

ALTINTAŞ (KÜTAHYA) ÇOCUK OYUNLARI

1. Oyunun adı: Yıldız göstermek: Oyun, geceleri oynanır. Oyunculardan biri ceketini çıkarır. Kolun omuz kısmını oyunu bilmeyen birinin gözüne geçirtirler. İkinci oyuncu ceketin kolunu dik tutar. Yüzüne ceketin kolu geçirilen yıldıza bakarken, üçüncü oyuncu kolun ağzından bir tas su döker. Gözüne su dökülen, ıslanmış gözlerini ovarken yıldız görmüş olur. (Oynandığı yer: Altıntaş)

2. Oyunun adı: Anne beni kurda kaptırma: Oyun her yerde oynanır. Oyuncu sayısı sınırlı değildir. Şahıslar: Kurt, anne, kızı, arkadaşları. Başta anne olmak üzere kız ve arkadaşları arka arkaya dizilirler. Kurt da sıranın karşısında durur. Annenin elinde 10-15 santimetre boyunda bir çubuk vardır. Çubuğu kızına verir. O da arkadakilere geçirir. Son oyuncu eline geçen çubuğu uzağa fırlatır. Kurt annenin başına gelir: "anahtarımı (çubuğu) bulun. Bulamazsan yavrularını yerim" der. Annenin arkasındakiler hep bir ağızdan: "Anne beni kurda kaptırma" diye bağırışırlar. Kurt kızları kapmağa, anne de buna mâni olmağa çalışır. Kurdun kaptıkları oyundan çıkar. Hepisi çıkınca oyun bitmiş olur. (Oynandığı yer: Altıntaş)

3. Oyunun adı: Çömlek: Bir dâire üzerinde oyuncular sıralanır. Herkesin önüne çömlek denilen bir çocuk oturtulur. Ebenin çömleği yoktur. Oyuncular çömleklerinin başında dikilirler. Ebe sıra ile kimin karşısına gelirse el çırpıp zıt yönde dönmeye çalışırlar. Çömlek, önce gelip başını elleyenin olur. Elleyemeyen ebe olur. (Not: bu oyunu kadınlar da oynar.) (Oynandığı yer: Selkisaray)

4. Oyunun adı: Gidivemeşli: Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Anlaşmaya göre gruplardan biri kaçar. Diğer grup onları kovalar. Üç oyuncu yakalanınca kovalayan gruba kaçma sırası geçer. (Oynandığı yer: Altıntaş)

5. Oyunun adı: Kemik atmaca: Oyun gece oynanır. Oyuncular bir evin saçağı altında toplanırlar. Buraya "kale" denir. Birinci grup oyuncular "Demirciler", ikinci gruptakiler "Kömürcüler" adını alırlar. Hakem seçilen biri 20-25 santimetre boyundaki bir çomağı karanlığa fırlatır. İki taraf ta çomağı aramağa başlar. Meselâ, Demircilerden biri çomağı bulur bulmaz Kömürcüler'i tutun, diye bağırır. Tutabilen tuttuklarının sırtına binerek kaleye kadar gelirler. Oyun tekrar başlar ve devam eder. (Oynandığı yer: Beşkarış köyü)

6. Oyunun adı: Siviştir: Oyun evlerde oynanır. Oyuncu sayısı sınırsızdır. Bir ebe seçilir. Oyuncular dizlerini havaya dikerek otururlar. Elleri bacakları arasında serbest hareket edecek şekildedir. Oyunculardan birisi elindeki mendili ebenin sırtına vurup "siviştir" der. Mendil yanyana oturmuş oyuncuların bacakları arasında saklanır. Ebe mendili ararken oyuncular sırtına mendille vururlar. Birbirlerine "siviştir" diye bağırırlar. Ebe kimin üstünde mendili yakalarsa ebe o olur. Oyun böylece devam eder. (Oynandığı yer: Ali Bey köyü)

7. Oyunun adı: El el üstünde: Kur'a ile biri ebe seçilir. Ebe yüzü koyun yere yatar. Diğer oyuncular ebenin sırtı üstünde yumruklarını üst-üste koyarlar. Ebeye: El el üstünde kimin eli var, diye sorarlar. Ebe, en üstte duran eli bilirse ebe o olur. Bilemezse oyuncular: Arı mı, davul mu diye sorarlar. Ebe, davul derse sırtına güm, güm vururlar. Arı derse sırtını çimdiklerler. (Oynandığı yer: Dumlupınar)

8. Oyunun adı: Tep: Oyun en çok beş kişi ile oynanır. Kur'a ile ebe seçilir. Ebe, gözlerini kapayarak yüksek sesle 100'e kadar sayar. Bu zaman içinde oyuncular saklanmışlardır. Ebe gözlerini açtıktan sonra oyuncuları aramağa başlar. Saklananlar, ebenin gözlerini yumduğu yeri, ebe görmeden ellerlerse "Tep" derler. Ebe, oyuncuları görüp gözlerini kapadığı yere ulaşırsa "Tep" der. Bu ellemeler "elma, armut" gibi adlar alırlar. Meselâ armut derse ebe ve armut olan Ahmet'se ebelik ona geçer. (Oynandığı yer: Ağaçköy)

9. Oyunun adı: Gür, Sür: Oyun üç kişi tarafından oynanır. Biri avcı, biri keklik, biri kaya olur. Keklik oyunu önceden bilmeyen biridir. Avcı elini boya veya ise ile karalar. Keklik avcının karşısına geçer. Avcı kayanın omzu üstünden nişan almağa başlar. Avcı "gür" deyip silâhını çekerken kayanın "sür" hitabından sonra elindeki boyayı kekliğin yüzüne sürer. (Oynandığı yer: Altıntaş)

10. Oyunun adı: Ayak atlamaca: Oyun dört kişi tarafından oynanır. İkişer grup teşkil ederler. Birinci grup ayaklara değmeden atlamağa çalışır. Değdikleri zaman oturma sırası diğer tarafa geçer. (Oyunun oynandığı yer: Saraycık köyü)

11. Oyunun adı: Hacıya (Hac) giden adam: Oyun üç kişi arasında oynanır. Biri deve, biri deve sâhibi, üçüncüsü Hac'ca giden adamdır. Hacının haberi olmadan devenin eline bir iğne verilir. Hacı deveye biner; bindikten sonra elleri ayakları bağlanır. Deve sâhibi deveyi çekerken deve de alttan iğneyi dürter. Hacı ellerini kurtarıp deveden ininceye kadar oyun devam eder. (Oyunun oynandığı yer: Saraycık)

12. Oyunun adı: Met: Oyun en çok beşer kişiden oluşan iki grup arasında oynanır. Her grup kendi arasından bir başkan seçer. İki başkan arasında yapılan sayma sonunda önce çıkanın grubu oyuna başlar. Oynanma: Yere uzun bir değneğin ucu girecek kadar çukur kazılır. Çukura "emen" denilir. Bir metre boyundaki bu değnekle 20-30 santimetre uzunluğunda uçları paralel olacak şekilde yontulmuş çomak oyunun başlıca vâsıtalarıdır. Çomak "emen"in üzerine konulur ve uzun değnekle atılır. Karşı tarafta yer alan ikinci gruptakiler çomağı havada tutarlarsa, atan oyundan çıkmış sayılır. Çomağı karşı taraftan hiçbiri tutamadığı takdirde çomağı yerden alır, "emen" üzerinde konmuş değneğe vurmak gayesi ile atar. Vurabilirse oyuncu çıkar. Bu defa ikinci grup oyuna başlar. Emet üzerine koyup atan oyuncu çomakla değneğe vuramazsa oyuncu değneği eline alır. Çomağı yere koyar ve ucuna vurarak çeldirir (uzağa atar). Üç defa çeldirip uzağa atma hakkı vardır. (Oyunun oynandığı yer: Altıntaş) (Not: Uzağa giden çomakla "emen" arasındaki mesâfeyi karşı grup ayarlar.)

13. Oyunun adı: Şapkap: Oyun geceleri evlerde oynanır. Oyuncu sayısı sınırlı değildir. Her oyuncunun başında şapka vardır. Herkes ortadaki masanın (seki) üzerine şapkasını koyar. Oyunculardan biri "şapkap" der. Herkes süratle şapkasını kapıp başına geçirmeye çalışır. Bu yarışta şapkasını en geç geçirenin gözleri mendille bağlanır. Önüne şapkası konulur, şapkap denilince gözleri bağlı oyuncu şapkasını alıp başına geçirir. Bu, birkaç defa tekrarlanır. Sonunda gözleri bağlı oyuncunun şapkasına su doldurulur. Tekrar şapkap denilince gözleri bağlı oyuncu süratle su dolu şapkasını kapıp başına geçirince ıslanır, etrafındakiler gülmeğe başlarlar. Oyun böylece devam eder. (Oynandığı yer: Çayköy)

14. Oyunun adı: Saat kaç: Oyuncu sayısı sınırlı değildir. Ebe olan kişi duvar dibinde durur. Diğer oyuncular onun karşısında sıra ile dizilirler. Herkes saat kaç diye sorulur. Ebe olan "durmuş" derse, soran oyuncu hareket

etmez. Beş derse oyuncu ebeye doğru beş adım ilerler. İki saat geri kalmış diyen oyuncu iki adım geriye gider. Herkes bu şekilde saatın kaç olduğunu sorar. Ebeye en önce yaklaşan oyuncu ebe olur. Diğer oyuncular eski yerlerine giderek sıra olurlar. Oyun yeniden başlar. (Oynandığı yer: Altıntaş)

15. Oyunun adı: Sopa sektirmece: Oyun dört kişi arasında oynanır. İsteğe göre biri ebe olur. Diğer oyuncular ellerindeki aynı boyda sopalarını sektirirler (ileriye atarlar). Sopası geride kalanın gözleri mendille bağlanır. Sopası ebe tarafından bir batak yere saplanır. Ebe, gözleri bağlı olduğu halde sopasını bulmağa çalışır. Batağa batınca arkadaşları gülerler. Gözleri bağlı çocuk sopayı bulursa batağa dikmiş olan ebe olur. Oyun böyle devam eder. (Oynandığı yer: Kadı Mürsel köyü)

16. Oyunun adı: İğde silkme: Oyunculardan biri ebe olur. 50-60 santimetre boyunda bir sopa eline alıp oyuncuları alacak şekilde bir dâire çizer. Oyuncular dâirenin içine girerler. Ebenin gözleri mendille bağlanır. Ebe dâirenin ortasında durur. Elindeki sopayı havaya atar. Sopa kimin üstüne düşerse ebe o olur. Ebe sopayı attığında kimseye değmeden düşerse hareketi tekrar eder. (Oynandığı yer: Kadı Mürsel köyü)

17. Oyunun adı: Domates yattı kalktı: Oyuncu sayısı sınırlı değildir. Halka halinde oturan birer sebze adı alırlar. İlk başlayan domates ise "domates yattı kalktı" derken biraz eğilir, kalkar: "Yatan, kalksın biber" der. Biber adını alan: "Biber yattı kalktı" deyip eğilip kalktıktan sonra: "Yatsın akalksın patlıcan", sözlerini tekrarlar. Bu sözleri söyleme sırasında şaşıranlar oyundan çıkarlar. Hiç şaşırmadan sona kalan, arkadaşlarına muhtelif cezâlar verir. (Oynandığı yer: Kadı Mürsel köyü)

18. Oyunun adı: Dombili: Oyuncu sayısı serbesttir. Oyuncular muntazam iki gruba ayrılırlar. Ebe seçimi yapılır. Meydana üst üste dokuz kiremit sıralanır. Gruplar belli bir mesâfede yer alırlar. Sıra birinci grupta ise elindeki topla bir oyuncu kiremitleri düşürmeğe çalışır. O esnâda ikinci gruptan biri kiremit yığınının başındadır. Topu atan kiremitleri düşürürse kendi grubu kaçışır. Kiremit yığınının başında bulunan ebe, yığını deviren topu kaparak birinci gruptan birine vurmağa çalışır. Vurduğu takdirde o oyuncu oyundan çıkar. Birinci gruptan her hangi biri vurulmadığı takdirde ikinci gruptakiler uzağa düşen topu yakalamağa çalışırlar. Birinci gruptakiler ebenin topu getirmesine kadarki zaman içinde kiremitleri yeniden dikmeğe başlarlar. Top, ebeye geri gelmediği için ebe onlara her hangi bir harekette bulunamaz. Yani kiremitlerin üst üste konulmasına mâni olamaz. Kiremitler dizildiği an birinci gruptakiler "Dombili" diye bağırırlar. Bir puan kazanmış

olurlar. Atılan toplar kiremitleri tek tek düşürürse ikinci grup birinci grubu yenmiş olur. (Oynandığı yer: Altıntaş)

19. Oyunun adı: Geveze çoban: Oyuncular el-ele tutmuş bir dâire teşkil ederler. Dâirenin ortasında komik sözlerle etrafını güldüren bir çoban vardır. Çoban tuhaf sözler söylerken gülen kişi çobanın yerine geçer. (Oynandığı yer: Çöğürler-Kütahya)

20. Oyunun adı: Eşim dağda, ben bağda: Oyuncular sayıları nisbetinde çift olarak ayrılırlar. Ebe tek kalır. Ebe çiftlerden uzaklaşır. Çiftler de birbirlerinden ayrılarak: "Eşim dağda, ben bağda" diye söylemeğe başlarlar. Ebe bu oyuncu çiftlerden birini yakalamağa çalışır. Ebenin yakaladığı oyuncu kendisine eş olur. Yakalanan oyuncunun eşi de ebe olur. Oyun böylece devam eder. (Oynandığı yer: Altıntaş)

21. Oyunun adı: Ceylân: Oyun, geceleri oynanır. İki grup oyuncu arasında ebe seçilir. Ebe olan grup bir evin köşesinde bekler. Diğer grup biraz uzaklaşır. Grubun içinden biri tamam der demez oyuncular kaçarlar. Ebe olan grup bunları kovalamaya başlar. Tutulanlar köşe başına getirilirler. Tutulanların arkadaşları ebe olanlar görmeden gelip tutarlar veya ellerlerse o oyuncu kurtulmuş olur. Tekrar kaçmış olur. Ebe olanlar karşı tarafın bütün oyuncularını yakalarlarsa ikinci grup ebe olmuş olur. Oyun böylece devam eder. (Oynandığı yer: Altıntaş)

22. Oyunun adı: Aşık: Oyun en çok beş kişi ile oynanır. Düz bir çizgiye oyuncular birer aşık koyarlar. İki metre uzaktan içi kurşunla doldurulmuş (dökülmüş) "enik" adı verilen aşıkla oyuncular devirdikleri aşıkları alırlar. Vuramayanlar alamazlar. Oyun çizgi üzerindeki aşıklar bitinceye kadar devam eder. İsteğe göre oyun tekrarlanır. (Oynandığı yer: Altıntaş)

Tan, Nail (1990). Çocukluğumun oyunları. *Milli Eğitim*, (93), 12-17

[Yazar, girişte çocukluğunun yedi yaşına kadar Kastamonu'ya bağlı Araç ilçesinin Kavacık köyünde geçtiğini, bu köydeki çocuk oyunlarını kaynak kişi olarak derlediğini belirtmektedir. ***ed.notu.****]*

ÇOCUKLUĞUMUN OYUNLARI

I. Erkek Çocukların Oyunları

Köyümüzde erkek çocuklar için hiç can sıkılmayacak kadar meşguliyet ve oyun vardı. Koyunu, keçisi, ineği, öküzü, atı, eşeği olan ailelerde çocuklar büyüklerle birlikte hayvan otlatmağa gider, hayvanların yavrularıyla ve sürüyü bekleyen köpeklerle oynardı. Bu arada kaval üflemeyi de öğrenirdi. Yedi yaşına kadar olanlar koçların, tekelerin sırtlarına bindirilirdi. Daha büyükler at ve eşeklere binmekten büyük zevk alırlardı. § Sonbaharda tarlalarda çift sürülürken toprağa üşüşen kuşları seyreder, kösküç denilen yumruları toplardık. Bunları soyup yerdik. İlkbahar yelmik, kuzulağı, yaz başında yabani çilek, mantar, sonbaharda alıç, fındık, ceviz, döngel, ahlat ziyafeti vardı. Köyün her yanında yabani erik ve elmalar doluydu. § İlkbaharda ağaçlara su yürüdüğü zaman söğüt ve ceviz sürgünlerinden düdükler yapardık. Büyüklerin yardımıyla da daha kalın söğüt dallarının kabuklarını yuvarlak şeritler halinde soyar, botu gibi kıvırır, ucuna sipsi takarak borazan çalardık. Mısırlar büyüyüp gövdeleri olgunlaşınca "şak şak" yapma modası başlardı. Mısır gövdesinden kestiğimiz 30 cm. uzunluğunda iki yarım dairelik kısım yarar, dibinden bükerdik. Bu şekilde hazırlanan "şak şak", elle sallandığı zaman iki parçanın gövdeye çarpmasıyla "şak şak" seslerini çıkarırdı. § İlkbaharda tarlalar gelinciklerle kaplanırdı. Gelinciklerin açmamış tomurcukları erkek ve kız çocuklar için oyun konusu olurdu. Onar adet tomurcuk toplayan çocuklar birbirine sorarlardı: "Bu tomurcuk gelin mi, kız mı?" Alınan cevaptan sonra çocuk tomurcuğun yeşil kabuğunu soyardı. Tomurcuğun içinden kırmızı yapraklar çıkarsa kız sayılırdı. Tarlalardaki adını şimdi hatırlayamadığım mor renkli çiçeklerden taç yapardık başlarımıza. Yine tarlalarda yetişen "patlangıç" çiçeklerinin çiçek kısmını patlatırdık, ellerimizin avuçlarına vurarak. § Yaz mevsiminin oyunları içinde harman yerlerine buğday başaklarını taşıyan arabalara ve harman yerlerindeki düvenlere binme önde gelirdi. Köyümüzün ormaniçi köyü olduğu için kereste boldu. Çocuklar için küçük, köy arabalarının benzeri arabalar yapılmıştı. Yamaçlarda bu arabalara binerdik. Hızlı gitmesi için dingilin tekerlere değen yerlerine tavuk teleğiyle

yağ sürerdik. Ayrıca çam kabuklarından yaptığımız el arabalarımız da vardı. Kış mevsiminde arabaların yerlerini kızaklar alırdı. Kışın kartopu oynamak, kardan adam yapmak da diğer oyunlarımızdı. Her mevsimde güreş tutardık. İki erkek çocuğun yanyana geldiklerinde ilk işleri güç denemesi yapmak, yani güreşmekti. § Yazın hoşumuza giden bir oyun da "cız tutan" hayvanları seyretmekti. "Cız sineği" denen bir sinek yazın büyükbaş hayvanlara musallat olur, onları rahatsız ederdi. Üzerine sinek konan hayvan nerede olursa olsun kuyruğunu kaldırarak köydeki ağılına doğru koşmaya başlardı. Diğer hayvanlar da aynı süratle onu takip ederlerdi. Üzeri koyu yeşil, sert bir kabukla kaplı "vız vız böceği" denen hayvanlar da yazın ortaya çıkarlardı. Bu böcekleri genellikle alıç ağaçlarından şapkalarımızla yakalar, bir ayağına ip takar uçurarak gezdirirdik. Birkaç saat sonra da "Azat buzat, yarin beni Cehennem'de gözet" diyerek azat ederdik, salıverirdik. Tarlalarda çekirge kovalamaya bayılırdık. Hele geceleri nâdiren görülen ateş böceklerini yakalamak büyük zevkti. Ateş böceğini bir kibrit kutusunun içine koyar, gece başucumuzda tutardık. Zaman zaman ateşi söndü mü diye, uykudan uyanır kontrol ederdik. Sabah olunca ölmesin diye bahçemizde iyi bildiğimiz bir köşeye koyardık. Gece olunca böceğimizi yeniden koyduğumuz yerde ışık saçar bulmak bir şanstı. Dere kenarlarında kurbağaları çok taşlardık. Nedense hepimiz kurbağadan korkardık. Kurbağayı elimize alırsak, ellerimizde siğil çıkacağına inanırdık. § Saklambaç, körebe, elim sende ülkemizin bir çok yerinde olduğu gibi köyümüzde de en çok oynadığımız oyunlardandı. Bilye, topaç çevirme, futbol, uçurtma uçurtma önceleri bilinmezdi. Bu oyunları Kastamonu şehir merkezindeki okullarda okuyup öğrendikten sonra köyümüze biz (ben ve iki kardeşim) taşımıştık (1953-1959 arası). Köyümüzde bilye benzeri oyunlar ceviz ve fındıkla oynanırdı. "Ceviz ütme" yani karşıdaki oyuncunun cevizlerini vurarak kazanma zevkli bir oyundu. § Köyümüzde yabani fındık ağaçları pek çoktu. Ağustos ayında fındıklar yenecek hale gelirdi. Fındık ağaçları bize oyuncak yönünden de yardımcı olurdu. Uzun, düzgün dallarını keser at yapardık. Kısa dallarından elde ettiğimiz sopalar ise kırbacımızdı. Fındık dalları kolaylıkla eğildiğinden yay yapmamıza da yarardı. Ok ve yaylarımızla atış yarışmaları düzenlerdik. Evimizde Giyom Tell'in yayına benzer, nereden geldiği belli olmayan bir yay da vardı. Babam arkadaşlarınızın gözünü kör edersiniz diye bu yayla atmamıza izin vermezdi. Nafiz adında bir ağabey boş tüfek fişeklerinden tabancalar yapardı. Lastik yayla fişeğin arkasına bir telin değdirilmesiyle barutla doldurulmuş fişek patlardı. Nafiz, tüfek de yapıp satardı. Bir süre sonra bu yapma tabancalar ve tüfeklerin ardından ellerimizde ilçeden aldığımız mantar tabancaları belirdi. Sabaş oyunlarını daha zevkle oynamaya başladık. Fındık sopalarından kılıçlarımız da silahlarımızı tamamlıyordu. § Köy odasının (konukların ağırlandığı, düğün-cenaze yemeklerinin yendiği

bina) sofasında sedir denilen seki üzerinde bir 3 taş, bir de 9 taş oynama çizgileri vardı. Kiremit kırıklarından, cam parçalarından oyun taşları yapar bağıra çağıra bu oyunları oynardık. Ormaniçi köyü olduğunu belirtmiştik köyümüzün. Her evin önünde birkaç tane tomruk bulunurdu. Tomrukların üzerine koyduğumuz bir tahtanın iki ucuna oturur, tahtarevalliye binerdik bir bakıma. Ama biz köyde "köndürgöçe binelim" derdik. Ceviz ağaçlarının dallarına kurduğumuz salıncaklara hem biz, hem kızlar binerdi. § Köyümüzün birçok yerinden pınarlar ve bu pınarların suyunun aktığı çamdan oyulmuş oluklar bulunuyordu. Olukların suyuyla ve yanındaki çamurla oynamak hoşumuza giderdi. Çamurdan insanlar, arabalar yapardık. Fırın yapıp içinde ateş yaktıktan sonra çamurdan ekmekleri pişirdiğimizi hatırlıyorum. Biraz büyüyüp 14-15 yaşına gelince taştan küçük fırınlar örneğe başladık. Bu fırınlarda meşe odunu yakıp, elde ettiğimiz közün üzerine tatlı kabalarını koyup, fırının ağzını taşla kapatıp, çamurla sıvardık. Kabaklar fırında pişer, helva gibi olurdu. § Akşamları hayvanlar ağıllarına, damlarına konunca erkek çocuklar en çok çelik-çomak, dikinci ve çıkrıncak oynarlardı. Patlanguç oyunu da köyümüzden en çok dikkatimi çeken oyunlardandı. Çelik-çomak oyunu Türkiye'de çok yaygın bir oyun olduğundan tarifini gereksiz buluyorum. Dikinci, patlanguç, kıkrıncak ve şeytan ayaklarını tarif edeceğim.

1. Dikinci oyunu: Bu oyun "dikinci" denen 1-1,5 m. uzunluğundaki sopalarla oynanır. En iyi dikinciler ardıç ve kızılcık ağaçalarından elde edilir. Dikincinin ucu ince, başı daha kalındır. Kabuğu soyulmuştur. Dikinci sağ elle ortasından tutulur, sivri ince ucu toprağa veya ayak tabanına birkaç kere vurularak esnetilir. Kuvvetli son vuruştan sonra elden bırakılır. Dikinci, ok gibi havada gider veya yılan gibi yerde sürünerek uzaklaşır. Atış şekli atıcının hünerine kalmıştır. Dikincilerimizi 20-30 m. uzağa kadar atabiliyorduk. § Dikinci oyununu oynayacak çocuklar (2-8 kişi), dikincileriyle birlikte biraz meyilli bir arazinin kenarında yanyana çayıra otururlar. Önce ebe belirleme atışı yapılır. Çocuklar sırayla dikincilerinin ince ucunu toprağa vurup dikincilerini zıplatarak atarlar. Dikincisi en geride kalan çocuk ebe olur. Ebe çocuk dikincileri toplar, oyuncuların yanına getirir. Kendi dikincisini yatay olarak çocukların 1-2 m. ilerisinde toprağa koyar. Çocuklar en uzağa atış sırasına göre yerlerini değiştirirler. Başlarlar sırayla dikincilerini atmaya. Ebenin dikincisi yakınken yerden dikinciyi kaydırarak atmak gerekir. Atılan dikincinini ebenin dikincisine değip biraz ileri gitmesi esastır. Ebeye her vuruştan sonra "Elle!" denir. Ebe dikincisini alır, vuran dikincinin uzak ucuna yatay şekilde koyar. Bu işleme "ellemek" denir. Vuramayan oyuncuların atış hakkı biter. Vuranların atış hakları devam eder. Bazen atılan dikincinin başı ebenin dikincisine değer kalır veya

üzerinden kaymaz, sadece başıyla ebenin dikincisini iter. Bu duruma "tot" denir. Tot yapan oyuncu, her tot için fazladan bir atış hakkına sahip olur. Oyuncular ebenin dikincisini vura vura uzak bir noktaya kadar götürürler. Öyle bir zaman gelir ki bütün oyuncular atış haklarını kullandıkları halde ebenin dikincisini vuramazlar. O zaman ebe bütün dikincileri alır, ilk dikincisini koyduğu yere oturur. Atıcıların dikincilerinin arkasına koyar. Elini arkaya uzatıp kimin dikincisinin aldığını görmeden bir dikinci alır ve atar. Kimin dikincisini kendi dikincisine değdirebilirse o ebe olur. Hiçbir dikinciye değdiremezse gene kendi ebe olarak kalır. Oturduğu yere dikincisini yatay şekilde koyar ve ikinci oyun başlar. Dikinci oyunu böyle sürüp gider. En çok ebe olan oyuncu yenilmiş sayılır.

2. Patlanguç oyunu: Kelebek ağacı gibi dallarının içi yumuşak bir dokuyla kaplı, masura yapmaya elverişli ağaçların 3-4 cm. kalınlığındaki bir dalından 20 cm.lik bir parça kesilir. Ortasındaki yumuşak doku sert bir ağaçla boşaltılır. Böylece ortası delik bir ağaç elde edilmiş olur. Şimdi sıra bu boşluğa uygun tıkaç yapmaya gelmiştir. Sert bir ağaçtan masuranın boşluğuna uygun yuvarlak bir bölüm yapılır. Masuranın kalınlığında bir başı olur bu tıkaçın. Tıkacın ucunluğu da masuranın içinin uzunluğundan 1 cm. kadar kısa olacaktır. Böylece patlanguç oyuncağı yapılmıştır. Şimdi patlatılacak malzemeyi bulmak gerekir. Nohut büyüklüğündeki biraz ıslatılmış kağıt toparlaklar patlatılabilir. Ancak, en iyisi ardıç ağaçlarının meyveleridir. Ardıçların üzerinde yuvarlak, nohut büyüklüğündeki meyvelerden binlercesi bulunurdu. Bir meyveyi, ki biz bunlara mermi derdik, patlangucumuzun başına koyar, tıkaçla uca kadar iterdik. Tıkacı çekip ikinci mermiyi patlangucumuzun başına yerleştirdik mi atışa hazırız demekti. Karşımızda bir hedef seçip tıkaçla baştaki mermiyi hızla ileri ittiğimiz zaman hava basıncının etkisiyle birinci mermi "pat" diye bir ses çıkararak yerinden ileriye doğru fırlardı. Bu sırada, ikinci mermi de birinci merminin yerine gelmiş olurdu. Yeşil ardıç meyveleri yumuşak olduğundan acıtmazdı. Bu sebeple, biz daha çok yeşil renkli olanlarıyla savaş oyunu oynar, mermileri birbirimize değdirmeye çalışırdık.

3. Çıkrıncak: Döndürgeç de denir. Köyümüzün döner salıncağıydı. 15 cm. kadar kalınlığında, 6-7 m. uzunluğunda yuvarlak bir çam gövdesinin iki ucuna 50-60 cm. uzaklıkta ve 70-80 cm. uzunluğunda iki tutacak çakılır. Yuvarlak gövdenin tam ortasının altına 5 cm. kadar derinlikte ve 7-8 cm. genişliğinde bir yuva açılır. Bu yuvaya bir kazığın tepesi yerleştirilecektir. Yuvarlak, toprağa girecek yeri sivri bir kazık çayırlık bir alanda toprağa sallanmayacak şekilde çakılır. Kazığın toprak üzerinde kalan kısmı çocukların yaşlarına göre ayarlanır. Genellikle 1 m. yüksekliğindedir. Kazık çakılınca yepesi çam gövdesindeki yuvaya şekilde inceltilir. Kazık da

böylece hazırlanınca tepesine biraz tereyağı ve meşe kömürü konur. Dönecek çam gövdesi kazığın tepesine yerleştirilir. Böylece dönen bir tahtırevalli elde edilmiş olur. Kiloları birbirine yakın iki çocuk çam gövdesinin uçlarına oturur ve iki elleriyle tutacaklardan tutarlar. Bir çocuk ortaya yakın bir kısımdan çam gövdesini döndürmeye başlar. Döndürme işlemini çocuklar ayaklarının yardımıyla da yapabilirler. Hızlı dönmek için çocuklar çıkrancağa genellikle karınlarının üzerinde binerler. Kalas, kazığın tepesinde dönerken tereyağı ve kömürün etkisiyle gacırdamaya başlar. Bu ses çok uzaklardan duyulur, diğer çocukların da çıkrıncağın etrafında toplanmasına sebep olur. Kiloları birbirine yakın çocuklar değişerek çıkrıncağa saatlerce birnerler. Çıkrıncağın daha yüksek ve kalın kalastan yapılmış olanlarını ve bunlara büyüklerin bindiklerini gayet iyi hatırlıyorum. Genellikle dini bayram günlerinde çıkrancak yapılırdı.

4. Şeytan ayakları: Bu oyunun diğer adı "bodu bodu"dur. Önce, üzerinde yan dalları bulunan erik, kızılcık, yabani armut ağaçlarının uzun dallarından iki adet "şeytan ayağı" yapılır. Şeytan ayağı, 2 m. kadar yükseklikte bir ağaç parçasıdır. Yere değen kısmı daha kalındır. Yerden 50-60 cm. kadar yükseklikteki bölümüne rastlayan yerdeki dalı, bir ayak konacak kadar mesafe bırakılrak kesilir. Bir sağ bir de sol ayak için böyle iki adet şeytan ayağı yapıldıktan sonra sıra bu ayaklarla gezmeye gelir. İsteyen çocuklar ayağın üst kısmında da bir dalı kısa keserek tutacak yapabilirler. Şeytan ayaklarıyla gezecek çocuk merdiven kenarından veya tomruk üstünden ayakların 50-60 cm. yükseklikteki taban basacak ksıımlarına ayaklarını koyar. Şeytan ayaklarının üst kısımlarından elleriyle dikey ağacı kavrayarak adım atıp yürümeye başlar. Böylece 1.40 m. boyundaki bir çocuğun boyu 2 m.'ye yaklaşır. Uzun ağaçlarla yürüyüş gülünç bir manzara ortaya koyar. Çocuklar gülerek, "badı badı" diyerek, şeytan ayaklarıyla yürüyen çocuğun arkasından yürürler. Şeytan ayaklarıyla belli mesafeler tayin ederek yarışmalar düzenlerdik.

II. Kız Çocukların Oyunları

Köyümüzde kız çocukların erkek çocuklarla bir arada oynadıklarını hemen hemen hiç görmedim. Kardeşler bile birbirleriyle oynamazlardı. Kız çocukların ip atladıklarını, salıncağa bindiklerini, elim sende, körebe, saklambaç oynadıklarını ara sıra görürdük. Onlar, daima annelerine birer yardımcı olarak düşünülür, küçük yaştan itibaren ev işlerine yardım ederlerdi. Küçük kardeşlerini sırtlarında gezdirmek, onları oyalamak da görevleri arasındaydı. En çok ağaçtan yapılmış beşikleriyle evcilik oynarlar, çamurdan-topraktan yemekler yaparlardı. 5 taş oyunu, en sevdikleri oyundu denebilir. Bu oyun küçük taşların havaya atılarak tutulduğu, ülkemizde çok

yaygın bir oyundur. § İğne, iplik, tığ, örgü şişi daha beş yaşındayken kızların ellerinde görülmeye başlardı. Küçük yastıklar, minderler, yorganlar, bebek elbiseleri yaparlar, çorap örerlerdi. Düğünlere gidip gelinleri seyretmeye bayılırlardı. Düğünlerde kadınların oynadıkları oyunları ertesi gün kendi aralarında oynarlardı. Kayaların üzerindeki bir çeşit yosunu taşla kazıyıp suyla ezerek ellerine, ayaklarına sürdüklerini zaman zaman görürdük. Kısa bir süre sonra elleri ve ayakları kına yaklaşmış gibi renklenirdi. § İlkbaharda ağaçlara su yürüdüğü zaman, çamların kabukları da kolaylıkla soyulur hale gelir. 5-6 cm. kalınlığındaki çam gövdelerinden kızların babaları, ağabeyleri küçük yayıklar yaparlardı. Bu yayıkların minyatür dövecekleri de vardı. Kızlar yayıklarına biraz yoğurt ve su koyup anneleri gibi yayık çalkalar, ayran ve küçük tereyağı parçaları elde ederlerdi. Çam kokan küçük yayık ayranlarından dayımın kızlarından isteyip içtiğimi hatırlıyorum.

x x x

İvgin, Hayrettin (1991). Çocuk yılında: Vezirköprü'de bir çocuk oyunu: Pıtlangıç. *IV. Uluslararası Türk Halk Edebiyatı ve Yunus Emre Semineri (11-13 Mayıs 1989, Eskişehir)*, 201-205.

ÇOCUK YILINDA: VEZİRKÖPRÜ'DE BİR ÇOCUK OYUNU: PITLANGIÇ

Vezirköprü'de çitlenbike "çıtmuk" adı verilmektedir. Bilindiği gibi leblebi büyüklüğünde kahverengi meyvası olan bu ağaç, ılıman iklimlerde yetişir. Yeşilken buruk bir tadı olan çitmuğun olgunlaşınca güzel bir tadı ve büyükçe bir çekirdeği olur. Vezirköprü'de eskiden bolca bulunan çitmuk, bir çocuk oyununu da ortaya çıkarmıştır. Bu oyunun adı "pıtlangıç"tır. Bu sözcük, sanırım "pıt" sesinden türetilmiştir. Kasabada kenevir çok bol yetiştirilmektedir. Yerel deyimle buna "kendir" denmektedir. Kendir, 2-3 metre boya erişince tarladan sökülür ve "ıslak" a yatırılır. 2-3 ay ıslakta kaldıktan sonra güneş altında kurutulur. Kurutulan kendirler, evlerde, kadınlar ve çocuklar tarafından soyulur. İşte, "Urgan" ve "Kırnap" dediğimiz ipler bu soyulan liflerden yapılır. Soyulan kendirin geriye kalan beyaz sopasına "kelek" adı verilmektedir. Kelek, dayanıksız hafif ve içi boş bir sopadır. Halk, bunu kışın sobasını tutuşturmada ya da bahçede saçın altında yakarak saç ekmeği yapımında kullanır. Keleğin içi, bir leblebi sığacak kadar boştur. İşte pıtlangıç oyununa bunun için elverişlidir. Kelek, yaklaşık 30-35 cm. uzunluğunda kesilir. Çocuklar çıtmuğu ceplerine doldurur. Karşı karşıya geçirerek savaş yapılır. Çıtmuğun bir tanesi ağıza alınır. Keleğin de bir ucu ağıza getirilir. Dil ile keleğin ucu arasındaki çıtmuğa kuvvetlice üfürülür. Çıtmuk, hızla keleğin öbür ucundan çıkar ve karşıdaki çocuğa hızla

çarpar. Çıkarken, "Pıt!" diye bir ses çıkarır. İşte bu oyuna "pıtlangıç" adı verilir. Bu oyun tehlikesidir. Çıtmuk karşıdaki çocuğu acıtmaz ve yaralamaz. Oyun, iki ve daha fazla çocuklarla oynanır. Çıtmuklar mermi, kelekler ise silâhtır. Kasabamızda, çıtmukların olgunlaştığı zamanlar çocuklar, mahalle aralarında bu oyunu zevkle oynarlar.

x x x

Artun, E. (1992). *Tekirdağ Çocuk Oyunları*, Tekirdağ: Trakya Doğuş Tesisleri, 43 s.

[Yazar, oyunların çeşitli özelliklerini belirtikten ve bazı oyun sınıflamalarını verdikten sonra, 1982 yılında Tekirdağ'da lise öğrencilerinden derlediği çocuk oyunlarını açıklıyor. ***ed.notu****]*

TEKİRDAĞ ÇOCUK OYUNLARI

1. Adını bil tut: Bu oyun, kalabalık oynandığında eğlenceli olur. Yanyana oturan oyuncuların başta bulunanı aklında bir kelime tutar. Diğerlerinin duyamayacağı şekilde yanındakininin kulağına söyler. Bu yüzden, yani kulaktan kulağa söylendiği için "kulaktan kulağa" adını da alır. Bu oyunda herkes, kendisinden öncekinin kulağına söylediğini yanındakine iletir. Derken sıra sonuncuya gelir. Son kişi kelimeyi söylerken havaya atılan topu yakalamaya koşar. Eğer ki bu oyuncu kelimeyi değişik söyler, topu da yakalayamazsa, değişik ileten kişi cezalandırılır. Kulaktan kulağa söylendiği için çoğu kez kelimeler değişir, çok değişik sözler çıkar ortaya, yanlış söyleyen ve topu yakalamayan en sona geçirilir veyahut oyundan çıkarılır. Ayrıca şarkı söyletme, ayakkabı saklama v.b. cezalar da verilir.

2. Alaydan bulaydan: Genellikle dört veya beşer kişilik iki grup halinde oynanan bir oyundur. Birinci grup kolkola girerek oyunu başlatır ve ikinci grubunun önüne dek: "Alaydan bulaydan, top top saraydan" tekerlemesiyle gelir. Onlar geri çekilmeye başlayınca da ikinci grup -Sen ne ister sen ne ister bizim alaydan? diye sorarak birinci grup önüne gider tekrar geri çekilirken II grup yola çıkar. I. Grup: Biz bir güzel gördük onu isteriz./ II. Grup: O güzelin adını bize bildiriniz./ I. Grup: O güzelin adı Ayşe Hanımdır./ II. Grup: Hanımdır, camındır kendisi gelemez./ I. Grup: Kendisi gelemezse biz gelir alırız./ II. Grup: Altınsız, ipliksiz biz kızı vermeyiz./ I. Grup: İşte altın, işte iplik şimdi kızı veririz der ve adı Ayşe olan birinci gruba geçer. Daha sonra kız isteyen I. Grup ile, veren II. Grup yer değişir. Birinci grup kız verir. II. Grup kız alan grup olur.

3. Ambara vurdum bir tekme: Daire halinde oynanır. El ele tutunarak bir daire oluşturan oyuncular şarkı söylerken sözlerle ilgili olarak el, ayak hareketleri yaparlar. Sözler şöyledir; -Ambara vurdum bir tekme, bir tekme (Ayaklar tekme atar gibi sallanır.)/ -Ambarın kapısı açıldı, açıldı (Eller aşağıdan yukarıya kaldırılır.)/ -Sürmeli saçlar saçıldı, saçıldı (Saçlar eller ile arkaya atılır.)/ -Gavuru da böyle keserler, keserler (Eller bir şey kesiyormuşçasına ileri geri testere gibi hareket ettirilir.)/ -Kanını da böyle içerler, içerler (Başparmaktan bir şey içiyormuşcasına başparmak ağıza götürülür. Baş yukarıya dikilir). Oyun böyle tekrarlanır, devam eder.

4. Annem beni kaptıramaz: İki baş oyuncudan biri anne, diğeri de tilki olur. Anne oyunun arkasına dizilen diğer oyuncular onun yavrulandır. Arkasında tek sıra halinde dizilen yavrularıyla dolaşırken, annenin önünden tilki "Simitçi geldi simitçi" diye bağırmaya başladığında yavrular simit istemeye, sızlamaya başlar. Parası olmadığı için önce simit alamayan anne, tilkiye daha sonra ödemek koşuluyla simit alır. Ama ertesi gün ve daha sonraki günler gelen tilki parasını alamadığı için yavrulardan birini almaya karar verir. Tilkinin amacı yavrulardan birini kapabilmek, anneninse var gücüyle onları korumak ve kaptırmamaktır. Tilki oyuncu diğerlerinin yanında dolaşmaya, git gide onlara daha çok yaklaşmaya başladığında gerçeğin farkına varan anne tilkiyi varan anne tilkiyi kovar. Ancak o aniden yavrulara saldırır. Anne oyuncunun arkasına tek sıra halinde dizilen oyuncular hep bir ağızdan "Annem beni kaptırmaz" "Annem beni kaptırmaz" diye bir yandan bağırırken oraya buraya kaçışırken yavrulardan birini yakalayan tilki alır, götürür. Yavrusu kaçırılan anne oyuncu üzülmeye, ağlamaya başlar. Bu sırada kurt olan oyuncu çıkagelir ve neden ağladığını sorduğunda anne, yavrusunun kaçırıldığını söyler. Kurt -Şu dağın arkasında bir çok kaybolmuş yavru var, gel bir bakalım, dediğinde beraber giderler. Kurt bir çok oyuncuyu gösterdiği halde anne hepsinin benzediğini ancak olmadığını söyler. Sıralanan kayıp oyuncular arasında anne yavrusunu tespit etmek için önce hepsinin ellerini uzatır, bakar. -Bu benim kızımın eline benziyor, fakat değil dediğinde kurt: Sil gözünün yaşını öyle bak der. Anne gözünü siler, ancak yine de yavrusu o değildir. Yüzlerini ayaklarını tek tek gösteren oyuncular arasında anne sonunda yavrusunu tanıdığında ona çıkışır: -"Neredeydin sen bakalım" der. Yavru: "Babaanneme gittim. Pastalar, çörekler yedim" diye karşılık verince Anne: "Peki ya, hani bana?" Yavru: "Sen avucunu yala" deyince anne peşine takılır, kovalamaya başlar, gider. Oyun da devam eder.

5. Aşık oyunu: Çok oyuncu gerektirmeyen bir oyundur. En az iki, en çok dört veya beş kişi arasında oynanır. Oyun için küçük bir top ve 4-6 veya en çok 8 aşık gerekir. Aşıklar kuzuların dizlerinde bulunan bir kemikten

temin edilir. Oyun önce ilk oynayacak olanı saptamak amacıyla atışmayla başlar. Aşıklar elin içine alınır. Sonra atılır ve el üstünde en çok aşık tutan birinci oynama hakkını elde eder. Aşıklar, rastgele yere atılır, İlk işlem bunların yıkık olanını düzeltmektir. Top havaya atıldığında teker teker topu yere düşürmeden aşıklar düzeltilir, sonra tek tek yerden toplanır, ikinci kez yine rastgele atlır, düzenlenir. Bu defa ikişer ikişer daha sonra üçer, üçer, dörder dörder ve son olarak da hepsi birden alınır. Eğer oyuncu bu süre içinde aşığı alır topu tutmazsa veya topu tutar aşıkları alamazsa yanar, ikinci oyuncu devam eder. Aşık toplama ve düzenleme işlemi böylece bittikten sonra "El değmeden" oyunu gelir. Aşıklar toplanırken veya düzenlenirken elin yere değmemesi yerdeki aşıkların birbirleriyle temas etmemesi gerekir. "El üstü dürüst" oyununda aşıklar aynen toplanır. Ancak top atılırken el üstünde tutulur, sonra havaya atılır. "El üstü kepçe"de yine top tutulurken el kepçe şeklinde topu yandan tutar. Bu işlemler bittikten sonra aşıklar yine yerde düzeltilir, tek tek toplanır. Bu kez toplananlar yere konmayıp parmaklar arasına dizilir. Top yine atılır ve el aşıklarla birlikte yere vurulurken şu tekerlemeler söylenir. 1. Kes makas, ne kesersin?/ Ali, Vali/ Bir şeftali/ Bırak bari. 2. Yoğurtçu yoğurdun kaça?/ Elli/ Yirmibeşe verirsen alırım. 3. Tak tak, kim o?/ Bekçi baba!/ Ne istiyor? Para. Bunlardan başka aşıkları çevirme, değiştirme v.b. oyunlar da vardır. Değiştirmede yıkık olan aşıklar düzeltilir, düzgün olanlar yıkılır. Değiştirme yine aynı şekilde. Son oyun ise "Köprü veya Çoban" adını alır. Aşıklar yere atılır. Hepsi olduğu yerde yıkık olanlar düzeltilir ve el köprü şekline sokulur. Amaç tek tek aşıkları köprü altından geçirmektir. (Topu atıp tutuncaya dek) Aşıklardan birisi çoban olur ki bunun köprüyü geçmeden önce ve geçtikten sonra diğer aşıklara temas etmemesi, köprü altından geçerken de köprüye sürtünmemesi gerekir. Çoban olan aşık en son olarak köprüyü geçer. Oyunun sonunda oyunu tamamlayan aşıkları eli içine alır ve havaya atıp el üstünde kaç tane aşık tuttuysa o kadar sayısı olur.

6. Ateşlik oyunu: Bu oyunun diğer bir adı da "ceryan vermece"dir. Kalabalık iki grup halinde oynanır. Bu gruplar genellikle 4-10 kişi arasındadır, ikiye ayrılan oyuncular kendilerine birer kale bulurlar. Genellikle iki direk olabilir. Kalelerine çekilen oyuncuların amaçlan karşı kaleye deyip sayı almaktadır, iki kale arasına bir sınır çizgi çekilir. Kendi sınırlan dışına çıkıp da yakalanan kimse karşı tarafın kalesine götürülür. Eğer onun tarafından biri ebelenmeden gelir, ona değebilirse bu oyunu ceryan almış veya diğer söylenişiyle ateş almış olur. Kaçma, kurtulma hakkına sahiptir. Kendi kalesinden çıkıp diğer kaleye varmak isterken peşine düşülen oyuncu kendi kalesine geldiğinde tehlike alanından çıkar. Karşı taraf onun ateşini söndüremez. Karşı takımın kalesine deyip ceryan alan oyuncu

takımına bir sayı kazandırır. Genellikle oyunculardan 1 veya 2'si kalede kalarak kaleyi koruma görevini üstlenir. Oyuncular kaleden âteş almadan birinin ateşini söndüremez. Ateş de veremez. Karşı kaleye ulaşıp sayı aldıktan sonra oyuncular tekrar kalelere çekilirler. Yalnız kaleler değişmiştir. Oyun tekrar başlar.

7. Avul oyunu: Bu oyun eşit sayıdaki iki gruba ayrılan oyuncular tarafından oynanıyor. Aynı sayıdaki gruplar kura çekerek avul içindeki ve dışındaki grup belirlenir. Avul dışındaki oyuncuların amacı içerdekileri vurmaktır. Avul içindekiler de dışındakileri vurmaya çalışır. Oyundaki bir tek kişi kalıncaya dek devam eder. Avul içindeki kişi vurulmayıp avul dışındakini vurabilmeyi başarabilirse, avul içindekiler dışarıya çıkarak avul içine dıştakiler girerler. Yer değişirler. Avuldan çıkanlar avula girenlerle alay ederler. Onları kızdırmaya çalışırlar. -Girin avula, vurun davula, sözüyle bu oyun için yuvarlak bir daire çizilir onun içinde oynanır. Böylece devam eder.

8. Ayak atlama oyunu: En az dört kişiyle oynanan bir oyundur, ikişer kişilik iki gruba ayrılan oyunculardan ebe olan grup yere oturur, ayaklarını uzatır. Ebe olmayan grup, "bir yumruk" dediğinde ebe olanlar yumruğunu ayağının üzerine koyarlar. Diğer iki kişi üzerinden atlar. Bu defa "iki yumruk" denir. Yerdekiler iki yumruğunu ayağının üzerine koyar iki kişi yine üzerlerinden atlar. Sonra iki oyuncu "bir karış" der ve bir karışın üzerinden atlanır. Daha sonra ebe olan grup ayaklarını yana açarak küçük havuz yaparlar. Küçük havuzun üzerinden atlarlar. Ayaklar biraz daha yana açılır. Büyük havuz yapılır. Bu kez büyük havuzun üstünden atlanır. Bu atlamalar sırasında atlayan gruptan biri ebe grubun ayağına değerse, o grup yanmış olur. Ebe olan grup kalkar, oyuna başlar. Fakat bu başlayış diğerlerinin kaldığı yerden itibarendir.

9. Babanı dik: Bu oyunda oyuncu sayısı sınırlı değildir. Oyun için gerekli şeyler; her oyuncu için bir taş ve tenekeden ibarettir. Önce oyuncular aralarında ebeyi tayin etmek için ya kura çekeri ya da sayışırlar veyahut bir çizgi çizerek oradan ebenin bulunduğu noktaya taşını en yakın atmak suretiyle ebe belirlenir. Bu arada bazen tekerlemeler de söylenir. Örneğin: "iğne battı canımı yaktı, tombul kuş, arabayı koş, hop, hop altıntop bundan başka oyun yok." Tekerlemesiyle ebe tayin edilir. Sonra yuvarlak bir daire çizilir, içine de bir teneke oturtulur. Bunun başında ebe bekler. Daireden en az 5 metre öteye bir çizgi çizilir ki buradan oyuncular tenekeyi yıkabilmek için taşlarını atarlar. Sırayla taşlarını atan oyunculardan biri isabet ettirip tenekeyi yıktığında tüm oyuncular ebeye bir yandan "Babanı dik, Babanı dik" diye bağırırlarken bir yan da taşını isabet ettiremiyenler taşlarını

kapabilmek için koşarlar. Tenekeyi diken ebenin amacı taşını almaya gelenlere ve alıpta kaçmakta olanlara yetişip yakalayabilmek, eğer yakalayabilirse yakaladığı veya dediği kişi ebe olur. Ayrıca tenekeyi (babasını) d kip diğerlerini kovarlarken tenekeyi boş gören oyuncular tekrar tenekeyi tekme ile vururla "Babanı dik, Babanı dik" tekrar bağırışırlar. Taşını almaya gelenler ebeleneceğini anladığında taşı bırakıp üzerine basabilirse ebe onlara dokunamaz. Ebenin taşını alanlar ancak dairedeki teneke ile başlama çizgisine kadar olan alanda ebeleme hakkı vardır. Oyun böylece devam eder. Oyuncu taşa bastığında ebe onu ebeleyemez. Buna teskere denir.

10. Bak bak: Top ile oynanan bir oyundur. Top delinerek içinden ip geçirilir, ip elle sıkıca tutulur ve el üstünde oynatılır. Bir başka şekilde: Top yere çivilenir, içi de kum, taş gibi sert şeylerle doldurulur. Karşıdan gelen birine hele ki topa meraklıysa "bak, bak" denir. Yerde topu gören büyük b hırsla ve aşkla gerilip topa vurmak istediğinde olanlar olur. Aldatılan kişinin vurduğu gibi ayağını yakalaması bir olur ve aynı zamanda iyi bir ders verilir. Büyük bir istekle topa tekme atan kişi topun gitmediğini ve gülen çocukları görünce bozulur. Bir de ayak ağrısı çıkar ortaya.

11. Bezirgan başı: Topluluk halinde oynanan bir oyundur. Oyuncular arasında iki kişi başkan olur ve bunlar ikisi aralarında kendilerine biri Atatürk'ün altın saati diğeri de altın bileziği adını seçer, sonra ikisi elele tutunup ellerini havaya kaldırırlar. Tek sıra halinde dizilmiş olan çocuklarda iki başkan şu tekerlemeyi söylerler: Aç kapıyı bezirgan başı bezirgan başı/ Kapı hakkı ne verirsin, arkamdaki yadigar olsun/ Bir sıçan, iki sıçan, üçte deliğe kaçan. Tekerlemesi söylenirken oyuncular iki başkan arasından geçmeye devam ederler. Ve en sona kalan iki baş oyuncu tarafından yakalanır. Diğerlerinin duyamayacağı yerde -Altın saat mi, Altın bilezik mi? diye sorarlar hangisini söylerse o başkanın tarafına geçer. Sonuçta en sona tek başına kalana yüksek sesle sorulurken kollarından tutulup ileri geri sallanır. Üç kere "Cennet kuşu pır pır pır" denilerek oyuncu hangi başkanı seçtiyse onun beline sarılır altın bilezikle altın saatin başkanları araya bir çizgi çizip yaklaştığında iki tarafın diğer oyuncuları birbirinin beline sıkıca sarılırlar. Birbirinin elinden tutup çizgiden kendi tarafına çekmeye çalışan başkanlar tek bir kişi kalıncaya dek oyunu devam ettirirler. Elele tutunduklarından baş oyuncuların bazen elleri şiddetli çekme sonucu birbirinden ayrılabilir. İşte o an yere düşen grup "Çürük elma" sözleriyle kızdırılır. Oyun bittiğinde yine yenilen gruba "çürük elma" adı takılır.

12. Ben kimim?: Oyuncular elele tutuşarak halka oluştururlar. Asalarında bir ebe seçerek onun gözlerini bağlar, halkanın içine sokarlar. Elele tutulan diğerleri şarkılar söyleyerek bir kaç kez dönüp durduklarında gözleri bağlı olan ebe içlerinden birini işaret eder. O kişi gelir karşısında durur. Onun kim olduğunu anlamak için ebe ondan bir hayvan taklidi yapmasını ister. Taklidi yapılacak hayvanın adını yine ebe seçer. Çünkü onun sesinden tanıyacaktır. Söylenen taklidi (örneğin: bir eşek, tavuk, horoz v.b.) yapan oyuncuyu ebe tanırsa tanınan kişi ebe olacaktır. Arka arkaya üç kişiyi tanıyamayan ebe oyundan çıkarılır. Kendisine çeşitli cezalar verilir.

13. Birdirbir: Uzuneşek: En az 4-5 oyuncuyla oynanır. Ebe olan eğilip, ellerini dizlerine dayar. Diğer oyuncular sıraya girip onun üzerinden düşmeden atlayacaklardır. Düştükleri takdirde yanıp ebe olurlar. Çocuklar atlarlarken sırayla birdir bir, ikidir iki, üçtür üç, dörttür dört.... diyerek sona kalan oyuncu örneğin 4. dördüm deyip, eğilir beşinci bir meyva adı söyler. Tüm oyuncular birinciden itibaren birer meyva adı ki diğerlerinden farklı birbirinin aynı olmaması gerekli, söyleyip ebe üzerinden atlarlar. Altılıyım altılı, yediliyim yedide, yediğim tekme diyen oyuncular ebenin arkasına birer tekme vururlar. Sekizim sek sekte tüm oyuncular ebe üzerinden atlayıp tek ayak üzerinde sekerek 1. baş oyuncu nereye kadar götürürse peşisıra giderler. Yere basmak oyun kurallarına aykırıdır. Bu sırada onları ebe olan oyuncu yanlarında yürüyerek denetler. Yere basmamaları için tekrar eğilir. Oyuncular da dokuzum durak derler hepsi ebe üzerinden atlayıncaya kadar tek ayak üzerinde kıpırdamadan dururlar. 10 defa atlamaya sıra geldiğinde oyuncular onlum on Fatih'in toplan diyerek ebenin sırtını yumruklamaya başlarlar. Oyun sayışma yöntemiyle bir başka ebenin belirlenmesiyle böylece sürer gider.

14. Bom: Kızlı erkekli karışık oynanır. Oyuncu sayısı belli değil. Ama çok olması oyunu daha zevkli olmaktan çıkarır. Normal olarak 6 ile 10 arası değişir. Oyuncular ortada durarak yani bom noktasındaki ebeyi belirlemek amacıyla şu tekerlemeyi söyler: İncilerim döküldü toplayamadım/ Küçük hanım geldi saklayamadım/ Hıkıcık, mıkıcık sana dedim sen çık" (diyerek bom da duracak oyuncu belirlenir. Oyuna başlarken her dairedeki oyuncunun 10 puanı vardır. Çiçek şeklinde çizilen bu daireler içine her oyuncu rengini yazar. Artık onun adı bu renktir. Unutmaması gerekir. Boma geçen ebe, yerlerine geçen oyuncuların renklerinden, birini yüksek sesle söylediğinde tüm oyuncuların amacı bir an önce kaçabilmek, Rengi söylenenin ise daireye, bom yazan daireye çabucak geçip diğerleri kaçmadan bom diyebilmek, bom dediği takdirde kaçanlar hepsi olduğu yerde kalır. Bomun içindeki kişi kendisine en yakın olana 3 adımda atlamak, onun ayağına basmak zorundadır. Eğer atlayıp ayağına basamazsa daha önce 10

olan sayısından 1'i silinir. (Bomdaki oyuncunun üç atlama hakkı var) Ayağına basılan oyuncu bu kez Bom'a girer. O da bir renk söyleyerek diğerleriyle kaçarken rengi söylenen kişi koşarak bom dairesine girer. "Bom" der, tekrar birinin ayağına atlar (Bomdaki oyuncu) Sonra herkes yerlerine döner ve yine ortaya ayağına atlanan geçip bir renk söyler. Böylece devam eder. Oyun oyunculardan birinin sayısı sıfır'a inmesine dek sürer. Sayısı sıfır'a inen oyuncuya cezalar verilir. Bazen hayvan taklidi yaptırılır. Bazen şarkı söyletilir. Artık diğerlerinin elinde, dediklerini yapmak zorundadır. Çoğu kez de gözleri bağlanılır. Bir eşyası saklanır. Gözleri kapalı tek ayak üzerinde eşyasını ararken arkadaşları "Şeytan aldı götürdü satamadan getirdi" "Ben gördüm kör göremez" diye peşine takılırlar. Oyunda sayısı hiç silinmeyen, hep 10 puanda kalan ise en "iyi oyuncudur. Bu yüzden kendisine "Horoz" adı verilir. Yine baştan oyun tekrarlanır.

15. Can almaca: Eşit sayıda iki gruba ayrılan çocuklar bu ayırma işini aldım verdimle yaparlar, îki kişi başkan olur. Karşılıklı durarak adım adım "Aldım verdim, ben seni yendim. Çöpçünün kızını almaya geldim." Tekerlemesini söyleyerek birbirine yaklaşırlar. Kimin ayağı daha önce diğerinin ayağına değdiyse o kişi önce seçme hakkına sahiptir. Oyuncular şöyle alınır. 1. başkan "aldım aldım Ayşe'yi aldım" 2. başkan "aldım aldım Ayfer'i aldım" tüm oyuncular paylaşılır. Sıra ortaya hangi takımın gireceği işlemine gelir. Bir taşa tükürülür. Takımlardan biri yaş tarafı diğeri kuru tarafı seçtiğinde taş havaya fırlatılır.- İki tarafta "Yaş" "Kuru" diye bağrışırken taş yere düşer. Yaş taraf üstte ise o taraf içeriye, kuru diyenler dışarıya geçer. Karşılıklı çizilen iki çizgiyle dıştaki takım içtekilere topla vurmak üzere yerlerini alır. Oyuncular içeridekileri vurmaya çalışırken topu tutan içerideki takımın oyuncusunun bir canı olur. Bu oyuncunun iki çanı olduğu için şimdi iki defa vurulması gerektir. Tek bir oyuncunun 6 canı olduğu takdirde 1-0 içerdekilerin lehinedir, içerideki oyunculardan bir tanesi vurulmak için gelen toplardan 3 can tuttuğu zaman vurulup dışarıya çıkan arkadaşına can verebilir. Kendi canlarını kaybetmesi pahasına ve ora tekrar oyuna dahil olur. içeridekilerin hepsi vurulup tek kişi kaldığında bu karşıdan atılan 10 topta vurulmazsa diğer arkadaşları vurulup çıkanlar hepsi birden oyuna girerler, içteki takım tamamen vurulduğunda galip dıştaki takımdır, içeriye girme hakkı onlarındır. Kişi can aldığı sayıda vurulur. Beş canı olan bir kimse yani bir kendi canı bir de tuttuğu 4 canla beş canı olan beş defa vurulduğunda oyundan çıkar.

16. Canlı halat: Güçleri eşit iki takım oluşturulur, iki de başkan seçilir. Diğer oyuncular başkanlarının beline sıkıca sarılırlar. Ortaya bir çizgi çizilir. Bu çizginin üzerine iki başkan da birer ayağını koyar. Birbirinin ellerini tutarlar. Tek elle birbirine tutunan bu baş oyuncuları arkadan

arkadaşları olanca güçleriyle çekerler. Amaç birbirlerini çizginin kendi taraflarına çekebilmektir. Bu arada elleri kayıpta ayrılan baş oyuncular bu arkadan şiddetli çekmeye dayanamayıp hepsi birden yere yuvarlanırlar. Yere yuvarlanan takımla "Çürük elma" diye alay edilir. Oyun bir takımın diğer takımın tümünü kendi tarafına çekebilmesine, çizgiyi geçirebilmesine dek sürer.

17. Cevizcik oyunu: Her oyuncunun elinde cevizleri vardır. Bunlar bir atış çizgisi tayin eder. Oraya dizilirler, (ellerinde cevizleriyle). Bu arada daha önceden yere büyükçe bir çivi takıp, bu çivinin üzerine herhangi bir demir para örneğin: 25 kuruş çivi üzerine oturtulur. Çivi iyice çakılmadığı için yerden az bir mesafe vardır. Sıralanan oyunculardan hepsi de tek tek cevizleriyle. atışlarını yaparlar. Amaç: çivi üzerindeki parayı (25 kuruşu) düşürmektir. Parayı düşüren daha önce atışını yapıpta parayı düşüremeyenlerin yerdeki cevizlerini toplar. Atışlar tekrarlanarak oyun devam eder

18. Çapar oyunu: 4 veya 5 kişi ile oynanır, iki çatallı bir dal parçası yere dikilir. Buna "Çapar" adı verilir. Bu çaparın üzerine bir tane daha çapar konur. Bu çaparın karşısına bir çizgi çizilir. Çizgide sıralanan diğer oyuncuların amacı çaparın üzerindeki ikinci çapan ellerindeki sopaları atarak düşürebilmek. Çocuklar çaparı düşürdüklerînde hızla sopalarını almaya koşarlar. Çaparın başında bekleyen kişinin ise görevi yıkılan çaparı yerine yerleştirip, sopalarım almaya gelenleri yakalayabilmektir. Birini yakaladığı takdirde ebelikten kurtulur. Yakalayamadığı surette çaparın bekçisi yine odur.

19. Çomak: Oyun için 9 tane dal parçası, bir taş ve tahta parçası gerekir. Oyuncu sayısı sınırlı değildir. 9 dal parçası bir taş üzerine konan tahta üzerine dizilir. Hazırlandıktan sonra sıra ebe seçimine gelir. Ebe seçimi için şu tekerleme söylenir. "Çıt pıt nerden geldin ordan çık" Ebe düzeneğin başında beklerken diğer oyuncularından biri dallara tekmeyle vurur. Tüm oyuncular, ebe bunları toplayıp dizerken kaçıp saklanıyorlar. Ebe, çomakları toplamayı bitirdiğinde saklananları aramaya başlar. Bulduklarını çomakları yanına dizer. Yakalananların tek umudu saklanıp bulunamayanlardan birinin gelip çomakları dağıtması tekmelemesidir. O zaman hemen diğer yakalananlar da kaçarlar. Ebe çomakları yeniden dizer. Tekrar aramaya başlar. Saklananların hepsini bulduğunda yeniden sayışılır, ebe seçilir.

20. Çember: Genellikle erkeklerin oynadığı bir oyundur. Demirden yapılan bir çemberdir. Oyun için kullanılan çemberi yürümek döndürebilmek için bir de uzun demir bir çubuk kullanılır. Çocuklar hep beraber toplanır

çemberlerini en hızlı döndürmede birbiriyle yarış düzenlerler. Bazen en sonda kalana ceza da verildiği olur.

21. Çalo çalo: Çapar ve Çomak oyununun benzeridir. Değişik olan tekşey daire içine kutu konmasıdır. Daireye dikilen kutunun başında bir ebe bekler. Yine çizilen çizgiden diğer oyuncular tenekeyi, kutuyu yıkabilmek için sopalarını atarlar. Yıktıklarında koşarak sopalarını almaya giderler. Ebe de kutuyu dikip sopalarını almaya gidenleri kovalamaya başlar. Kime değer ve yakalarsa çizgi ile kutu arasında, ebelik değdiği kimseye geçer. Oyun tekrar atışlarla yıkılan kutunun dikilirken sopaları alma çabasıyla ebelikten kurtulmak için kovalamalarla devam eder. Ebe değişerek oyun sürer.

22. Çelik çomak: Çelik çomak iki kişi arasında oynandığı gibi gruplar halinde de oynanır. Oyun için bir uzunca sopa (çomak), hemen hemen onun kalınlığında iki tarafı inceltilmiş çelik gerekir. Başlangıç noktasına bir delik açılır. Başına da "Baba" adı verilen bir sopa dikilir. Oyuna başlayacak kişi veya takım bir taşa tükürür, bir taraf yaş diğer taraf kuru der. Taş havaya fırlatılır. Taşın ıslak yeri üstte geldiğinde ilk oynayacak olan "YAŞ" diyenlerdir. Kuru taraf gelirse oyunu kuru taraf açacaktır. Oyuna ilk başlayacak taraf belirlendikten sonra oyunu başlatacak olanlar yerlerini alırlar. Yere açılan küçük çukur üzerine çeliği koyar, sopayı alttan fırlatarak çelik havalandırılır ve bu defa çomak çukur üzerine konur. Karşı takım oyuncuları çeliği alıp çomağa vurmaya çalışırlar. Vurdukları takdirde o oyuncu oynama hakkını kaybetmiştir. Eğer vuramadılarsa çeliği alan oyuncu üç defa çeliğe vurup (inceltilmiş kenarlara) çomakla havalandırıp, çukurdan uzaklaştırır. Fazla uzağa atmadığı takdirde diğer gruptan olanlar çukurdan itibaren çelik üzerine üç adımda atlarlarsa oyuncu yanar. Atlayamazsa çeliğin olduğu yerden çukura veya babaya adımlan sayar. Kaleden tekrar aynı işlemleri yapar, çeliği atar, sopayı çukur üzerine koyar vuramazsa üç defa çeliğe çomakla vurarak uzaklaştırır. Kaleye dek kaç olduğunu sayar. 100 sayıda bir "Kama" veya "Lom" karşı tarafa tıkılır Kaleden yeniden her defasında başlayan oyun sırasında eğer ki atılan çelik karşı takım oyuncun tarafından yere düşmeden yakalanırsa, oynayan takımın tüm sayılan yanar, silinir. Oynama hakkı karşı tarafa geçer. Her oyuncunun ister sayı yapsın veya yapmasın bir oynama hakkı vardır. Hiç sayı yapmasa bile bir grup, kendinden sonra diğer grup oyun hakkını elde edecektir.

23. Çıldırdı: İki grup halinde oynanan bir oyundur. Bir grup ebe olurken diğer grup da saklanır. Genellikle gece karanlıkta oynandığında daha zevkli olur. Ebe olan grup saklananları aramak için harekete geçer. Onların bu zor işini kolaylaştırmak için bazen saklanan grup az da olsa yerinin belli olması için ıslık çalarlar. Ancak tabi ki ıslığı çaldıktan sonra aynı yerde dur-

mayıp saklanırlar. Adeta arayanları çıldırtırlar. Ebe olan grup saklananların tamamını sobelediği, yakaladığı takdirde bu defa saklanan grup daha önce ebe olan ebe olanlarda saklananlar olacaktır. Oyun böylece sürer.

24. Çorap saklamaca: Evde toplanan çocuklar arasında, en az iki kişiyle oynanır, oyun için 12 tane çorap gerekir. Çoraplar yere dizilir. Yazı-tura yöntemiyle ilk oyuncu belirlenir. Birinci oynayacak olan gözlerini yumar, diğeri ise parayı çoraplardan birine saklar. Parayı ararken ilk çorapta bulursa oyuncu yanar, ikinci de bulursa oyuncu "kerta" olur ve 12 sayı alır. Üçüncü de ise "derta" olur ve 11 sayı alır. En son çorapta bulursa oyuncu yanar. Diğerlerinde bulunursa yerde ne kadar çorap varsa o kadar sayı alınır. Oyun sırası ikinciye gelirdir. Karşılıklı saklamalar sonunda oyun biter.

25. Çıkıdır oyunu: En fazla 7 kişi ile oynanır. Oyuncular aralarında sayışarak bir ebe seçerler. Ellerinde bulunan taşları ebe görmeden saklarlar. Ebenin aradığı taşlar tüm oyuncuların aynı yere bıraktığı, sakladığı taşlardır. Ebe taşları ararken 50'ye kadar sayan diğer oyuncular bu arada "çıvvığı çıkıdık" diye bağırırlar. Ebe taşları 50'ye kadar bulunamadığı takdirde yeniden ebe olur. Oyun böylece devam eder.

26. Çıl vurdu: Bu oyun iki grup halinde oynanır. Hangi grubun saklanacağı iki grubun temsilcilerinin adımlarıyla tayin edilir. Saklanacak olanlar bir nöbetçi bırakıp daha önceden kararlaştırdıkları yere saklanırlar. Diğer arayacak grup ise başlarında nöbetçi, gözlerini yumarlar. Arkadaşlarının saklandığından emin olan nöbetçi de bir-iki-üç diyerek kaçmaya başlar, arkadaşlarının saklandığı yere gider. Arayacak olan grup diğerleri saklanınca aramaya başlar. Saklananlardan birini gördüğünde "Çil vurdu" diye bağırır. Saklanma sırası öbür gruba geçer.

27. Çizgicik: Oyuncu sayısı sınırlı değildir. Ancak az kişiyle oynandığında daha zevklidir. Yere çizilen çeşitli çizgilerle oynandığı için çizgicik, tek ayakla, bir taş parçasını bu çizgiler içinde dolaştırmak oyunun kuralı olduğu için sık sık ve oyun aracı olarak bir taş parçasının yerde kaydırmak için kullanıldığından "kaydırak", veya "sürdürme" adı da verilir. Aralarında önce kimin oynayacağını kararlaştıran oyuncuların ilki daha önce çizdiği çizgilerin başına taşını alır ve gelir. Amacı çizgilerin içinde (kare şeklinde birbirine yapışık çizilmiş) taşı tekile dışarıya çıkarmadan dolaştırmaktır. Bu şekiller şöyle: 1) Oyuncu sırasıyla önçe 1. kare taşı atıp, attığı kare üzerinden sek sek taş üzerine basmadan geçer, tüm kareleri tek ayakla dolaşır. Sonra ikinci..... Bundan sonra sıra sürdürme veya kaydırmaya gelmiştir. Oyuncu ayağıyla sek sek taşı kareden kareye geçirilir. Geri dönüşte tekrar taşı getirir. Bu sırada çizgiden çıkmamalı, dış çizgilere de

değmemelidir. 2) Bunda oyuncu sayısı iki kişidir. Önce oynayacak olan sek sek ilk çizgiden bom yazan yere kadar gelir. Oraya geldiğinde iki ayak üzerinde basar. Oradan elindeki taşı 1'ler karesine atar. Eğer iki taş 1. kareye düşmediyse veya dış çizgilere değiyorsa o kişi yanar, sıra ikinci oyuncuya gelir. Yanmadığı takdirde yine sek sek "Bom"dan kare 1. gelen oyuncu taşı oradan alıp tek ayakla yerde kaydırarak Bom noktasına getirir. Tüm 1-2-3-4 bölümlerini aynı şekilde dolaşmayı yanmadan tamamlayan oyuncu boma geldiğinde taşı dışarıya fırlatır. Yine yere basmadan tek ayakla dışarıya çıkardığı taşın üzerine bastığında oyun biter. Arkadaşlarına bir kama tıkmıştır. Ancak yanıncaya dek devam edecektir.

28. Çömlek kapmaca: 1) Kalabalık gruplar halinde oynanır. Herkes kendine bir eş seçer. Biri çömlek, diğeri ise çömlekçi başıdır. Daire halinde çömlek olanlar oturur. Çömlekçi başlan ise ayaktadır. Ancak oyunculardan biri eşsiz kalır. Tek kalan çömlekçi başlarından birinin eline vurur, ikisi de dairenin etrafında birbirinin aksi yönünde koşmaya başlarlar. Kim daireyi önce dolaşıp çömleği kaparsa ebelikten kurtulur. Ebe olan yine birinin eline vurup koşmaya başlar, ikisininde amacı çömleği kapmaktır.

2) Oyunculardan biri ebe olur. Biri oturur çömlek olur, diğeri de basında bekler. Ebe sırası ile başların başında bekleyenlere: Ebe: Yemek pişirdin mi?/ Çömlekçi başı: Evet pişirdim./ Ebe: Ne pişirdin?/ Çömlekçi başı:Herhangi bir yemek adı söylediğinde./ Ebe:Tadayım mı?/ Çömlekçi başı:Tabii./ Ebe yemeği tadar gibi yaptıktan sonra yemeğe çeşit kusurlar bulmaya başlar. Tuzu yok, tuzu çok, sekeri az v.b. Çömlekçibaşı her kusuru çürütmeye çalışır. Sonunda ebe akşama doğru yine geleceğini, kendisine yemek bırakmasını isteyerek gider, diğerlerini de aynı şekilde dolaşır. Biraz sonra yine ilk oyuncuya gelip kendisine yemek bırakıp bırakmadığını sorar. Çömlekçibaşı da bu defa kendisinin komşuya gittiğini, bu arada yemeğin üstünü örtmediği için kedilerin yediğini, ona birşey kalmadığını söylediğinde başlar kovalamaca. Ebe çömlekçibaşını dairenin etrafında kovalamaya başlar. Çömleğin başına gelene dek çömlekçi başı çömleğinin başına varmadan, ulaşamadan yakalayabilirse ebelik çömlekçi başına geçer. Yakalayamadığında aynı şeyleri diğer çömlekçilerin başında bekleyen oyunculara tekrarlar.

29. Düğmecik: Oyunda kullanılacak malzeme istenen sayıda düğmeden ibarettir. Düz bir alana ayak topuğu ile çukur açılır. Belli bir mesafeden çocuklar çukura doğru atış yaparlar. Çukura girmeyen düğmeleri sırayla diz çökerek baş parmak ve orta parmak hareketiyle üç defa "cin, min, tiriş" diyerek çukura sokmaya çalışırlar. Çukura giren düğmeler girmeyen düğmeleri paylaşırlar. Oyun böylece sürer gider.

30. Delik-top-delik: Bu oyun 6-7 kişilik bir toplulukla oynanır. Her oyuncu toprağa kendine ait bir delik açar. önce sayışılır. Bir kişi ebe olacaktır. Diğer oyuncular ebe belirlenince deliğin başında beklerler. Ebe atışını yaptığında ufak lastik top veya bezden dikilen top kimin deliğine isabet ederse o topu alır. Kendisine yakın olan birini vurmaya çalışır. Vurduğu takdirde vurulan kişinin açtığı deliğe bir taş bırakılır ki bu taşlara "yumurta" adı verilir. Vuramazsa onun deliğine bir taş bırakacaktır. Ebelik böylece bir oyuncudan diğerine geçer. Oyun ta ne zaman ki birinin deliğinde 6 yumurta olacak o zaman biter. 6 yumurtası olan oyundan çıkar, onun deliği kapanır. En az yumurtası olan birincidir. Bir başka biçimi de köylerde keçi pisliği kullanarak oynanır (Taş yerine) Burada tek bir delik açılır. Tüm oyuncular bu keçi pisliklerini oraya atarlar başlangıç çizgisinden. Kim deliğin içine isabet ettirirse diğerleri onu şampiyon ilan ederler. O hepsine istediği cezayı verme hakkına sahiptir.

31. Dönme: Dönme oyununda durak, sek sek, elüstü dürüz, elüstü kepçe, oturma gibi bölümlerde yer almaktadır. En az iki kişiyle oynanan bir oyundur. Top havaya atılır ki, bu top fazla büyük olmayan plastik bir top olmalıdır. Top havaya atıldığından itibaren oynayan dönmeye başlar. Top yere değip zıplayınca topu tutar. Tutamazsa yanar, diğer oyuncu sırayı alır. Kaç defa döndüyse o onun sayısıdır. En fazla sayı yapan birinci olacaktır. Oyun sonunda birinci, bazen diğerlerinin ayakkabılarını sakfar ve onlar tek ayak üzerinde ayakkabılarım buluncaya dek dolaşır.

32. Dokuz taş: Önce dokuz delik açılıp kenarlarına birer taş konur. Sıraya giren oyuncuların amacı bu dokuz taşa ellerindeki bir başka taşla vurup, deliğe düşürmektir. Hiç varamayanın veya en az vuranın ya bir eşyası saklanır, ya da kazanan oyuncuları kaybeden oyuncu tek tek taşır. Bu eşyasını saklama ceza işinde eşyası saklananı kızdırmak amacıyla diğerleri hep beraber "Tavuk, yumurtalı tavuk, yumurtasını kaybetmiş. Folluktadır, follukta çocuktadır çocukta" diye bağırırlar (Bir ağızdan ebe saklanan eşyasını buluncaya dek). Diğer ceza verme yöntemi ise en az taş vurup deliğe sokan veya hiç vuramayan diğer tüm arkadaşlarım, yani oyuncuları sırtında taşırken diğerleri "eşek" diye kızdırırlar.

33. Daire: Oyuncular ebenin dışında kendilerine birer daire çizerler. Dairelerin büyüklüklerinin eşit olması lazımdır. Oyuncular çizilen bu dairelerde yerlerini alırlar. Ebe elinde top ile dışarıda kalır. Elindeki topu dairelerden birine atar. Topun karşılanması için harekete geçen oyuncular elleri, kollarıyla topa dokunmaksızın kafa ile ayaklarıyla topu çıkarmaya çalışırlar. Ebenin amacı topu daireye düşürüp ebelikten kurtulmak, dairedeki

oyuncunun amacı ise topu daireye düşürmemektir. Eğer ki gelen, topu daireden çıkaramadıysa ebenin yerine o geçer. Oyun bu şekilde devam eder.

34. Dızdıran: Kalabalık çocuk grubuyla oynanan bir oyundur. Oyuncular duvara sıra ile dizilirler. Onlardan birkaç metre uzağa bir çizgi çizilir. Oyuncuların başında bir ebe vardır. Ebe topu alır ve çizgiye gider. Topu arkasına aldıktan sonra "dız, dız, dızdıran. Kimdir beni kızdıran" deyip topu hızla karşıda duvara dizilmiş olan çocuklar üzerine atar. Vurulan oyuncuya ebelik geçer.

35. Diyojen: İki grup arasında oynanır. Karşılıklı geçen iki grubun oyuncuları ellerini bellerine koyarlar. Oyunculardan biri çıkıp, karşı takımın önüne dek gider. Bir elinin işaret parmağıyla karşıdakilere işaret eder, diğer eli belindedir. Şu tekerlemeyi söylerken de dizlerinde yaylanır. Oy diyojen, diyojen, diyojen, diyojen/ Ne var be be beyoğlan beyoğlan/ Yarın size varacam, varacam, varacam/ Yarın bizde napıcan, napıcan, napıcan/ Kız seni alıp kaçaçam, kaçaçam, kaçaçam/ Eğer annem vermezse, vermezse, vermezse/ Kız seni alıp kaçacam, kaçacam, kaçacam, diyerek karşı gruptan birini alır, kendi grubuna getirir. Bu defa karşı gruptan biri çıkar, aynı tekerlemeyi söyledikten sonra öbür gruptan bir arkadaşını kendi grubuna götürür.

36. Bom: Kovalamaca şeklindedir. Sayışarak ebe kararlaştırılınca diğerleri 1-2-3 diyerek kaçmaya başlar. Ebe ise onları yakalayıp ebelemek amacındadır. Yakalayacağı kişi ebelenmeden "dondum" diyerek olduğu yerde kaldığında ebelenmez. Ancak kaç hakkını da kaybetmiştir. Ne zaman ki bir arkadaşı gelip ebeye değebilirse, ancak o zaman "eridim" diyerek kaçmaya başlar. "Dondum" diyen oyuncuya el değmeden diğer tüm oyuncuları yakaladığı takdirde ebe, ebelik donlu oyuncuya geçer. Yine "dondum" diyemeden yakalanan oyuncu da ebe olur.

37. Ebe ebe gel bize: Oyuncular daire şeklinde el ele tutuşur. Ortada ise ebe yer alır. Ebe dışındaki oyuncular ebe yaklaşırken şu tekerlemeyi söylerler; Ebe ebe gel bize/ Uzaktan vur elimize/ Eğer vuramaz ise/ Yine ebedir ebe.... Şarkı bitince hep birlikte el çırpmaya başlarlar. Ebe de onların eline vurmaya çalışır. Ebenin yaklaştığı oyuncular ellerine vurdurmamaya çalışırlar. Bu amaçla ellerini arkaya alıp el çırpmaya devam ederler. Eline vurulan oyuncu ebedir.

38. Ebeden ebeye: En az beş oyuncuyla oynanır. Oyun için bir boyda kırılmış 14 tane sopa, bir tuğla ve bir de uzunca bir sopa gerekir. Tuğla düz bir yere konur. Sopalar uzun sopanın kalın olan başına dizilir. Oyun

başlayacağı zaman ebe belirlenir ve çocuklardan biri sopanın ince ucuna bastığında 14 tane küçük sopa dağılır. Hepsi kaçıp saklanırlar. Ebe bunları topladıktan sonra önce yerinden, göremediyse gezinip saklananları bulmaya çalışır. Ebe saklananlardan birini gördüğü takdirde onun adını söyleyip sopaları dağıttığı gibi kaçıp saklanır. Ebelik görülen oyuncuya geçmiştir. O. 14 sopayı -dağılan 14 sopayı- toplamayla uğraşırken diğer oyuncular da kaçan ebeyle birlikte yerlerini değiştirebilirler. Yeni ebe yine aramaya başlar. Kaleden uzaklaştığında yakında saklanmış olan bir oyuncu görülmeden gelip tekrar sopaları dağıttığında saklanmış olan bir oyuncu görülmeden gelip tekrar sopaları dağıttığında ebe yine onları düzeltmeye gelir. Diğerleri yine yerlerini değiştirip saklanırlar. Oyun sırasında bazen oyuncular ebe uzakta olduğunda onu kandırmaya çalışırlar. Birbirlerinin giysilerini değiştirirler. Örneğin; şapka, palto vb. köşeden yavaşça şapkasının bir kısmını çıkaran çocuğu gören ebe bir an yanılgıya düşer. Şapkanın sahibinin adını söyler. O zaman tüm çocuklar "Çömlek patladı, çömlek patladı" diye bağırırlar. Çubuklar tekrar dağıtılır, ebe yine ebelikten kurtulamaz. Onları toplarken diğerleri saklanırlar. Oyun böylece devam eder.

39. El üstünde kimin eli var: Bu oyun ev içinde 4 ile 6 kişi arasında oynanır. Önce oyuncular sayışarak ebeyi tayin ederler. Portakalı soydum, başucuma koydum. Ben bir yalan uydurdum, dum dum dum" tekerlemesini söylerler. Ebe belirlenince yere çömelir, başını eğer. Diğer çocuklar ellerini ebenin üzerine sırayla koyarlar, içlerinden birisi "El üstünde kimin eli var?" diye sorar. Cevap olumlu ise ebelikten kurtulur. Yok olumsuz ise ceza verme işlemi başlar. Kendine "iğne, iplik, davul, zurna" diye dört seçenek verilir. Seçtiğine göre, iğne dediyse tüm oyuncular sırtını çimdiklemeye başlarlar. iplik dediyse sırtına parmaklarla kıvrık çizerler. Davul sözünde ebenin sırtına bir anda yumruklar iner. Zurna dediyse kulakları çınlayacak şekilde "dattiri, dattiri" diye kulağına bağırılır. Oyun ebenin değişmesiyle sürer.

40. Ende turna: Ebe olan kişi bir duvara yüzünü döner, gözlerini kapatır. Diğer oyuncular çizdikleri başlangıç çizgisinde dururlar. Ebe arkasını dönüp "Ende turna ebe bana vurma" derken oyuncular adım adım veya koşarak görülmeden ebeye vurmaya çalışırlar. Yanyana dizilen oyuncular ebenin arkasını dönmeden önce yani ebe sözünü söylerken adımlarını atarlar. Ebe "ende turna ebe bana vurma" dediği gibi "ende turna, davul zurna, bir-iki-üç" de derler. Ebe kimi görürse görülen ebenin yanında durur. Diğerlerinden birinin gelip ebeye vurarak kendisinin kaçmasını sağlamasını bekler. Ebeye görünmeden gelip sırtına vurulduğunda tüm oyuncular kaçmaya başlar. Ebelikten kurtulabilmesi için ebenin duvar ile başlangıç çizgisi arasındaki mesafede oyunculardan birini kaçarken yakalaması şarttır. Yakalanan ebedir.

41. Eskici Mehmet: Çocuklardan biri kız, diğeri oğlan olur. Oğlan büyük kardeş, küçük ise kız kardeştir. Eskici olan oğlanın adı Mehmet, kızın ise Fatma. Oyun sırasında şu konuşmalar olur. Mehmet Eskici, eskici, ayakkabı tamir ederim. O sırada Fatma gelir ve: Fatma Ağabey babam ölmüş Mehmet - Al şu 5 lirayı sürtün çöplüğe gitsin. Biraz sonra Fatma yine gelir Fatma -Ağabey annem ölmüş. Mehmet - Al şu 5 lirayı sürtün çöplüğe gitsin. Fatma - Ağabey nişanlın ölmüş, deyince Fatma, Mehmet beline bağlı olan teneke ile koşmaya başlar. Teneke yere çarptıkça takur tukur seslerle Mehmet olan oyuncu nişanlısını aramaya gider.

42. Eşek, topuz, hakim, savcı: Kağıtlara eşek, topuz, hakim, savcı yazılır. Kağıtlar kapatılır. Yere atılan kağıtlardan herkes birer tane alır. Oyun 4 kişi ile oynanmaktadır. Eşeği çeken dayak yiyecek, topuzu çeken sopayla dayak atacak, savcı kaç sopa vuracağını söyleyecek, hakim ise baş oyuncu olarak oyunda yer alır olayları izleyecek, sonra da kağıtları toplayan, yere atan o olacaktır. Kime ne çıkarsa o görevini yapacaktır. Oyun böylece devam eder.

43. Esir almaca: Kızlı erkekli oynanır, iki başkan kendi takımını oluştururlar. Her iki grubun da oyuncu sayısı birbirine eşittir, iki grubun önüne çizgi çizilir. Bundan sonra oyuncular her iki grubun başkanlarının komutuyla teker teker oyuna başlarlar. Oyun karşıt takımlardan iki oyuncunun birbirini kovalayıp ebelemeleriyle oynanır. Bir takımın oyuncusu karşı takım oyuncusunu ebelediği takdirde onu esir almış olur. Oyunculardan biri karşı grubun çizgisinden içeri geçerse oyun dışı kalır. Bu yüzden oyuncular genellikle birbirlerini ebeleyerek oyunu sürdürürler. Oyun beş puanda biter. En çok kim karşı gruptan birini ebelerse, oyunu o kazanır. Çok oyuncusu ebelenen takım kaybeder. Ebelenen her oyuncu 1 puan kazandırır karşı takıma.

44. Evcilik oyunu: Genellikle kız çocukları oynar. Çocuğu ileriye hazırlayan fiziksel ve sosyal maharetleri geliştiren bir oyundur. Çocuklar büyüklerine ve bir aile yuvasını canlandırmaya çalışırken ana-babalarının davranışlarını kendilerini örnek alırlar. Taklit ederler. Kapıların önünde, bahçede veya evin küçük bir köşesinde oyuncak bebekleriyle, dövülmüş kiremit tozlarının biberleriyle (kırmızı toz biber), boş ilaç kutularından mutfak eşyaları, küçük bir şiltenin halıları ile annelerinin sivri topuklu ayakkabıları, şallarıyla, babalarının şapkası ceketleri ile küçük bir aile kurarlar adeta. Biri anne olurken diğeri baba olur. Büyükler gibi kavga eder, barışırlar. Kısacası büyüklerin hayatını taklit eder, canlandırırlar. Yırttıkları gazete kağıtlarından paraları olur. Kumlardan doldurdukları torbaları şeker diye önce yaptıkları görev bölümüne göre dağıtırlar. Kapı vurulması, zil

sesini çoğu kez küçük bir el hareketi, kapıya vurur gibi küçük bir el hareketiyle ardından "tak tak tak" sesiyle canlandırırlar.

45. Tombili: Tongili: Bu oyun eşit iki gruba ayrılan oyuncular tarafından oynanır. Oyun için gerekli olan bir top ve kiremit. Kiremitlerin önce kenarları düzeltilir, yuvarlak şekil verilir. Bir yandan da oyuncuların bir kaçı eski bir çorap içine doldurdukları bezlerle bunları dikip bir top yaparlar. İki grup oyuncularının başkanları önce hangisinin başlayacağını saptamak üzere bir kiremit parçasına tükürürler. Biri yaş diğeri kuru der. Taş havaya fırlatılır, iki tarafta "yaş" "kuru" diye bağırarak taşın düştüğü yere toplanırlar. Hangisinin dediği üste gelmişse onlar oyuna başlar. Kaleye birkaç metre uzaklıkta bir atış çizgisi çizilir. Kalede bekleyenin amacı kiremitler yıkıldığında kiremitleri tekrar dikmeye gelenleri vurmaktır. Atış yapacaklar ise kiremitleri devirip, vurulmadan giderek tekrar onları eski haline getirebilmeyi amaçlarlar. Atış çizgisinden atılmaya başlayan her oyuncunun bir atış hakkı vardır. Kaledekiler bazen atışlarının isabetsiz olması için kiremitleri üzerine çöp vb. şeyler koyarlar, kale önüne çizgiler çizerler. Kiremitlerin devrilmesi ile hepsi birden kaçarlar. Kaledeki tüm kiremitler üstte iki tane gelmeyecek şekilde dağıtılır. Kaledeki topu eline alır. Kiremitleri devrip kaçanların arkasında kaleden gelecek toplan çabuk yerleştirebilmek amacıyla karşı tarafın oyuncuları bulunur. Kaledeki oyuncunun vurmak için attığı toplar uzağa gittiğinde kiremitleri devirenler koşarak gelip kiremitleri dikmeye başlarlar. Kaleye topun geldiğini görünce kaçarlar. Kalecinin attığı toplar kime vurursa o oyundan çıkar. Oyun ya kalecinin ortadaki oyuncularının hepsinin vurulması veyahut ortadakilerin kiremitlerin hepsini dikerek "tongili veya tombili" yapmasına dek sürer. Ortadaki oyunculardan vurulanlar kalede durup dikilen kiremitleri düzeltebilirler ama dikmeye gelenlere yardım edemezler. Kaledeki dağınık haldeki tüm kiremitler dikildiğinde hepsi birden "tombili" diye bağırmaya başlarlar. Kaleci, eğer oyuncu kiremitleri dikerken topla vurabilirse o da yanar. Bazen diğerleri vurulup tek oyuncu kalır. Dikilmek üzerede kalan tek bir kiremittir. Artık herşeyi göze alıp kaleye gelen onu dikerken vurulan oyuncu o son kiremiti dikemeden vurul-muşsa kiremitleri yıkmak için kaledekiler atışmaya başlarlar. Son kiremiti dikip "tombili" diyebildiyse hem 1-0 galiptirler, hem de tekrar atış hakkına sahiptirler. Bu oyuna tongili-tombili denildiği gibi kiremit yıkma da denilir. NOT: Kiremitlerden en az 3 tanesi yıkılması gerekir ki ancak o zaman yıkıldı sayılır. Eğer ki 2 kiremit düşerse "çinko" olur. Çinko atışı yapan, yani iki kiremit düşüren oyuncu ikinci bir atış hakkına sahiptir. 3 ve 3'ten fazla düştüğü takdirde tüm kiremitler önceden çizilen daire içinde tamamen dağıtılır.

46. Fındık oyunu: Oyun 3-4 kişiyle oynanır. Herkese fındık pay edilir. Bir kiremit konur ve kiremitinin önüne de bir fındık bırakır. Herkesin amacı aldıkları fındıkları kiremitten aşağıya atarak kiremitin önünde bulunan fındığı vurmaktır. Kiremitin önündeki fındığa kim vurursa yerdeki fındıklar onun olur, sonra fındıklar hep beraber yenir.

47. Firizbi oyunu: Oyun aracı yuvarlak daire şeklindeki frizbilerdir. Oyuncular aralarında mesafeler bırakarak frizbileri birbirlerine fırlatırlar. Geniş yerde oynandığında zevklidir. Hareketli yeni bir oyundur.

48. Güvercin takla: Bu oyun 4'er kişilik 2 takım arasında oynanan bir oyundur. Bir takımın yanlarındaki iki oyuncusu hafifçe eğilir. Diğer ikisi elleri yere değecek kadar eğilirler. Bu şekilde (+) meydana getirirler. Öbür takımdakiler sırayla bunların üzerinden atlarlar. Oyun böylece sürer gider.

49. Gol: Oyun için bir kale gerekir. Sayışmayla kaleye geçecek kaleci belirlenir. Kalenin önüne 6 m. uzunluğunda 3 m. genişliğinde bir dikdörtgen çizilir. Kaledeki oyuncu topu diğer oyunculara atar. Oyuncular topu yeri değdirmeden, top yere düşmeden kaleye gol atmaya çalışırlar. Daha önce çizilen kaleye kim gol atmayı başarırsa, kaleci olarak diğerleriyle yer değiştirirler. Oyun başında her oyuncunun 10 sayısı vardır. Bazen oyunun bir başka kuralı da topu kaleci dışarı çıkarabilirse, atışı yapanın 9 sayısı kalır, kaleye geçer. Golü alabilirse kalecinin bir puanı eksilir. En çok gol atan, en iyi oyuncudur.

50. Hastaneye gitme: Sekiz kişi ile oynanır. Elele tutuşup bir daire oluşturmadan önce, ortaya sekiz kişiden biri seçilir. O kişi ellerini beline koyarak dairenin içinde zıplayarak dolaşırken, şarkı söyleyecektir. Bir yandan: Hastaneden çıktım lamba sobası/ Yüreklerim kurudu kan kusa kusa/ Ameliyat masasına uzandım/ Başımdakini Azrail sandım/ Annemi sorarsanız oturmuş ağlar/ Babamı sorarsanız mezarı kazar/ Ağabeyimi sorarsanız tabutu süsler/ Yengemse dağlarda ağlar, gezer/ Ağlama yenge ağlama, ben gidiyorum/ Bu yolları sizlere bırakıyorum/ Çeyizim sandıkta basılı kalsın/ Pantolonum askıda asılı kalsın/ Ağlama yenge, anne ağlama/ Ben gidiyorum/ Bu yolları şimdi sizlere bırakıyorum.

51. Harmancık: Bu oyun küçük çocukların, 1-2 yaşındaki çocukların oyalıyabilmek amacıyla oynanır. Çocuğun elinin içinin ortasına parmak basılır. -Harman harman harmancık, ortasında tavşancık denir. Sonra baş parmak, işaret parmak, orta parmak, yüksük parmak, serçe parmak sıra ile yakalanır ve: -Bu tutmuş, bu getirmiş, bu pişirmiş, bu yemiş bu da okuldan gelmiş "hani bana, hani bana" demiş. Veya "mik mik mik demiş" denir.

52. Hindi oyunu: Çocuklar hindi gördükleri zaman, onun etrafını sararak el çırparlar. Bu arada hindiyi kızdırmak amacıyla: -Kabaramazsın kel Fatma, annen güzel sen çirkin, diyerek bağırışırlar.

53. Hırsız-polis oyunu: Çocukların bir kısmı hırsız bir kısmı polis olurlar. Hepsinin ellerinde oyuncak tabancalar veya onun yerini tutan bir sopa parçası vardır. Hırsız olanlar kaçarken, polis olanlar kovalar. Birbirlerine ateş ederler ve bazıları kaçar, yaralanır, ölme numarası yapar bazıları. Hırsızlar yakalanınca polisler hırsız, hırsızlar polis olurlar. Bu defa roller değişir. Oyun böylece devam eder.

54. Hoca saatin kaç: Önce bir oyuncu hoca olur. Hocaya bir kaç metre öteye bir başlangıç çizgisi çizildikten sonra tüm oyuncular yan yana dizilirler. Çizgi üzerinde sırasıyla: "Hoca saatin kaç?" sorusu yöneltilen hoca, istediği kadar 1 adım ileri veya 2 adım geri 6 adım geri, 10 adım ileri... sayı söylediğinde kaç adım ileri veya geri diyorsa, oyuncular buna göre hareket ederler. "Kazandibi" dediğinde ise oyuncu nerede olursa olsun, başlangıç noktasına gelir. Kazandibi yerine bazen de "Arpa yemiş" sözünde, oyuncu yerinde kalır. Hocaya en yakın olan, hoca farketmeden ayağına basabilirse hep beraber başlangıç çizgisine kaçılır. Kaçarken, başlangıç çizgisine kadar olan kovalama mesafesinde hocaya yakalanan, yeni hocalık görevini devralır.

55. Hoptiri hop, kimdedir top: Oyuncu sayısı sınırlı değildir. Ancak, kalabalık oynandığında eğlenceli olur. Çocuklar iki gruba ayrılılar. Büyük bir daire çizilir. Bir grup daire içinde, diğeri ise daire çizgisi dışında yer alır. Daire dışındaki grup ellerindeki topu içlerinden birinin arkasına saklarlar, içerideki grup, topun kimde olduğunu bilmez. Dıştaki grup hep bir ağızdan: "Hoptiri hop, bendedir top" diye bağırırlarken, topu saklayan aniden topu içerdekilere atar. Top kime çarparsa o, oyun dışı kalır. İçeridekiler, top daireden dışarı çıkmadan topu yakaladıklarında, kaçan dışardaki gruptan birini vurmak amacıyla topu atarlar. Bu defa da onlardan vurulan olursa, o çıkar, iki takım da vuramamışsa, oyun tekrarlanır. Oyun tek kişi, vurulmayan tek kişi kalıncaya kadar ayın şekilde tekrarlanır.

56. İp atlama: Oyun için bir urgan gereklidir. Daha sonra oyuncular, ipi çevirecek iki kişiyi tesbit ederler. Sıra, oyuncuların sırasına gelmiştir. 1., 2., 3., 4. diyerek belirlendikten sonra ip çevrilmeye başlanır. Birinci oyuncu ipe girmeden önce kaç defa atlayacağını, sıra verip vermeyeceğini söyler. Arkasındakiler, oyuna girip çıktığı yerlerden, yani ters ise tersten, yüz ise yüzden girip çıkarlar. Onun dediğinden başka şey yapan veyahut sırasını kaçıran, zamanında yetişemeyen, yanan ipi tutar. Daha evvel ipi tutan

oyuncu ise en sona geçer. Bir başka yanan olduğunda, diğer tutan da kurtulur, en sona o da geçer. Oyunda çeşitli bölümler vardır. Sessiz dünya baş oyuncu kaç defa atlayacağını söylemez. Onun ardındaki her hareketini takip eder. Çünkü o, çıkar çıkmaz sıra vermeden girecektir. Eğer ara verirse yanar. Kimse kaç atlayacağını söylemez, ister az, ister çok atlasın arkasındaki ne zaman çıkacağını kestirmek zorundadır. (Yanıp ip çevirmemek için) Diğer bölümler dağdan atlama, kırağı, ip, çok çok hızlı çevrilir. Kırağıda ayrıca kurbağlama, sofra kurma, sekiz, apışara gibi kısımlar da vardır. Bazen ipi çeviren ile atlayan arasında konuşmalar olur. ilk önce konuşmaya atlayan başlar: -Komşu komşu hu oğlun geldi mi?/ -"Geldi" diye cevap verip çevirir / -Ne getirdi? -İnci-boncuk/ ?

57. İstop: Oyunculardan biri topu eline alır. Diğerinin ortasına geçer. Onların isimlerini söylediği gibi, takma isimleri olduğunda, örneğin: şehir, çiçek vb. isimlerini söyler. Topu havaya atıp birinin adını söylediği gibi, adı söylenen dışında hepsi kaçarlar. Topu tutmaya koşan kişi tuttuğunda bir başka arkadaşının adım söyler. Eğer ki topu tutamadıysa, topu yere düşürdüyse, hemen topu aldığı gibi kaçmakta olan diğerlerini durdurabilmek için "istop" diye bağırır, işte o zaman kaçanların hepsi olduğu yerde kalır. Topu tutamadığı için, sayısının bilinmemesini istiyorsa, şimdi diğer oyunculardan birini vurmak zorundadır. Vuramadığı taktirde 1 sayı silinecektir. Vurduğunda vurduğu kişi bir puan kaybeder. Vursun veya vurmasın topu kime atarsa, o kişi topu havaya atıp, birinin adını söyleyecektir. Oyun, oyuncuların sayılarının sıfıra inmesine dek sürer.

58. İp içinde gözdağı: Elele tutunarak, bir daire oluşturan çocuklardan biri ebe olur. O dairenin ortasında gözleri bağlı bir şekilde bırakılır. Elele tutunan çocuklar, bir ipe tutunarak, iple birlikte ipin içinde dönmeye başlarlar. Ebe gözleri bağlı yakaladığını tanımak zorundadır. Yakaladığı kişiyi tanıdığında ebelikten kurtulur. Tanıyabilmek amacıyla bazen gözü bağlı kişi, yakaladığına çeşitli taklitler yaptırır. Horoz gibi ötmesini, eşek gibi anırmasını, tavuk gibi gıdaklamasını vb... Bazen de sesini çıkarmaması gerekir. Çünkü ebe, yakalananı dokunarak tanımak zorundadır. Oyunun kuralı böyledir.

59. İnci boncuk: Oyunda 6-7 kişi bir yerde gruplaşırlar. İçlerinden biri ayrı bir yerde bekler. Toplanan çocuk grubu, bu tek çocuğun yanına giderek: Biz size geldik/ Yarım kaşık tuz ile buz ile/ Tuz sizin olsun/ Kız bizim olsun/ Eli güzel olsun/ Kız nerde/ Tek çocuk: Evdeee!... diyerek gruba seslenir. (Evde yerine gezmekte, okulda gibi sözler söylenir. Çocuk grubu: Gelsin diye bağırırlar./ Gruba dönen çocuk: Gelemez der ve: İnci minci, oğlumuz neci? diye mesleğini sorar. Kalabalık halinde gelen çocuk grubu

çeşitli meslekler sıralar. Tek çocuk sonunda beğendiği bir meslekte, grupla gelen en güzel çocuğu alır. Böylece oyun biter. Veyahut iki grup halinde oynanır. Birinci grubun galibi aynı sözleri söyler. İkinci grubun kızlarının evde banyoda, okulda veya gezmekte olduğunu söylediklerinde karşı grup, kızın gelmesini isterler. Sıra mesleğin sorulmasına gelmiştir: İnci minci, oğlunuz neci? Oğullarının mesleğini söyleyen birinci grubu önce reddederler. Birkaç defa gelip oğullarının mesleğini söyleyerek kızın onların olmasını isteyen ikinci grup mesleğini beğendirdiğinde karşı gruptan en beğendikleri birini kendi grubuna alırlar. Bunun bir başka adı da "meslek oyunu" dur.

60. Kabakçıbaşı: Bu oyun iki grup halinde oynanır. Önce birbirine birkaç metre uzaklıkta paralel iki çizgi çizilir. İki grup üyeleri çizgilerinde yer alırken başkanlar yazı tura atarak 1., 2. grubu belirlerler. Çocuklar hepsi yere çömelirler. İki grup da birbirine belli etmeden kendilerine çiçek isimleri vb. isimler koyarlar. Bunu karşı takıma anlaştırmadan başkanlarına söylerler. Birinci grubun kabakçıbaşısı, karşı grubun kabakçıbaşısına seslenir: Kabakçıbaşı kabakların oldu mu? İkinci grubun kabakçıbaşısı cevap verir: Oldu oldu. Balları akıyor, gel de tat. Bu sözlerden sonra 1. grubun başkanı giderek çömelmiş olan karşı grubun üyelerinin başlarına vurur. Bu olmuş, bu olmamış gibi sözlerden sonra, seçtiği birinin gözlerini kapayarak: Gelsin, gelsin diye kendi takımından birinin adını söyler. Söylediği takma ad, çiçek veya başka bir addır. Gelen oyuncu, gözleri kapalı olan kişinin burnunu sıkar, arkadaşlarının yanına döner. Hepsi arkalarını dönerek, ellerini çırparak alkışlamaya başlarlar. Gözleri kapatılan oyuncunun gözleri açıldığında kendisine: "Kimdi burnunu sıkan?" diye sorulur. Eğer doğru söylemiş, tanımışsa burnunu sıkanı, göz kapama sırası kendi başkanına geçer. Bilmediyse karşı gruba kendisi geçer. Oyun, bir gruptaki oyuncuların hepsinin karşı gruba geçmesiyle son bulur.

61. Kutu kutu pense: -"Kutu kutu pense elmamı yerse, arkadaşım..... yüzünü dönse", diyerek daireye dönmeye başlar. Oyuncular arkalarını döndüklerinde gözlerini hiç açmaz kapatırlar. Bu şekilde dönerler. Yine gözlerini kapatıp aynı işlem bu defa içeriye dönme işlemi başlar.

62. Kamaçık: Top ile oynanır. İki çocuk karşılıklı geçerek, küçük bir topu zıplatarak şu tekerlemeyi söylerken, bir yandan da söyledikleri sözleri canlandırırlar: Birlim bir/ İkilim iki/ Üçlüm üç/ Dörtlüm dört/ Beşlim beş/ altılım ama, yedilim yama/ Sekizlim seksek (Tek ayak üzerinde durulur)/ Sekizlim seksek (Tek ayak üzerinde durulur)/ Dokuzlum durak (Hiç kımıldamadan durulur)/ Onlum oturak (Top kucağa alınarak oturulur)/ Onbinim yağlı çörek/ Rafta kabak, suda zambak/ Ben tadayım, sen bak/ Ali

babaya, kan kafaya/ Konduramazsan bir kamaya denir ve karşısındakine bir kama tıkılır.

63. Kale: İki ekip halinde oynanır. İki ekip haline ayrılan çocuklar, kendilerine bir kale bulurlar. Bu kale bir kapı, direk veya ağaç olabilir. İki takım da kalelerine çekilir. İkisinin de amacı, karşı kaleye yakalanmadan gidip "kale" diye bağırarak 1 puan kazandırmaktır takımına. Oyun başladan önce, bir sayı belirlenmiştir. O sayıyı önce tamamlayan oyununu kazanır. Karşı kaleye giderken yakalanan karşı gruba geçer.

64. Kemik oyunu: Aynen don oyunu gibidir. Bir kişi ebe olur. Amacı diğerlerini yakalamak, ebelikten kurtulmak. Kovaladığı kişiye yaklaştığında O: "kemik" dediyse, O'nu ebeleyemez. Kemik diyen bir daha kaçamaz. Taa... ki, yakalanmayanlardan birinin gelip, eliyle değmesine kadar. Oyun böyle devam eder.

65. Kon kon kelebek: Çocuklar elele tutuşup, daire halinde dönerlerken, ortadaki oyuncu şu tekerlemeyi söyler. Söylerken de ellerini beline koyarak, zıplayarak daire içinde dolaşır. Diğerleri de el çırparak O'nun sözlerine eşlik ederler: Kon kon kelebek,/ Yaldızlı çiçek./ Al işte sana,/ Bir yonca çiçek./ Kon kon kelebek,/ Yaldızlı çiçek./ Al işte sana,/ Bir yonca çiçek. Oyuncular ortadaki oyuncu ile yer değiştirir. Bu defa orta yerdeki kişi değişir. Oyun yeni baştan başlar ve böylece sürer.

66. Körebe: Oyunda körebe oyuncu olarak gönüllü, yoksa tekerleme ile körebe belirlenir. Ebenin gözleri bağlanır. Ancak ebe seçimi için tekerleme söylenir: (1) Çık çıkalım çardağa/ Yem verelim ördeğe/ Ördek başını kaldırmış/ Gurcasını doldurmuş/ ayvalı defter/ Çık boyunu göster/ Nişanlım gelmiş/ Çevreyi ister/ Çevreyi yuğdum/ Bahçeye serdim/ Bahçede güller/ Çıtır çıtır diller/ Ben gider oldum/ Doymasın eller. (2) Hastayım hasta/ Canım ister pasta/ Gel gidelim dansa/ Orda yeriz pasta. Bu tekerlemelerden sonra, ebe olan kişinin gözleri sıkıca bağlanır. Oyuncular yerlerini belli etmek amacıyla sürekli el çırpar, yakalanmamak için de yerlerini değiştirirler. Ebenin yönünü belirlemek için, ıslık da çalınır. Oyuna başlamadan önce, oyunun oynanacağı yer sınırlanır çizgilerle. Ebe dışarıya çıkacağı zaman kendisi ikaz edilir. Ancak oyunculardan biri sınırlar dışına çıktığında, körebe dışarıya çıkan olur.

67. Koyun kapmaca: Çocuklar aralarında bir başkan ve kurt seçer. Başkanın arkasına bir çok çocuk dizilir arka arkaya sıra olurlar. Kurtla grup başkanın önüne seke seke geldiğinde, çocuklarla kurt arasında şu konuşma geçer: Seke seke ben geldim./ Çıngırağım boş geldin!/ Ağabeyim bir koyun

istiyor./ Şimdi verdim./ O kurtlu çıktı/ Kurtlusunu sen ye, iyisini ağabeyin yesin/ Eviririm çeviririm, bir koyun kaparım./ Kapamazsın! Kapamazsın sözü üzerine kurt, oyuncular üzerine saldırıp, hepsini tek tek kaçırır. Baş oyuncunun amacı ise kurdu kovalayıp, arkasındaki oyuncuları yakalatmamaktır. Oyun, tüm oyuncuların kurt tarafından kapılıp kaçırılmasıyla sona erer.

68. Kurdeleci güzeli: Oyuncu sayısı sınırlı değildir. Oyuna katılan çocuk grubu, bir yere dizilir, içlerinden biri grubun karşısına geçer. Dizili çocukların hepsi, kendilerine bir renk, birbirinin adı aynı olmayan renk adı koyarlar. Ve oyun başlar. Grubun karşısında duran tek çocuk, onlara dönerek şu tekerlemeyi söyler: Kurdeleci güzeli/ Handadır handa/ Tahta kulübe kalbinde/ Biz size geldik on birde demesi üzerine hep bir ağızdan: Geldiniz geldiniz/ Bizi memnun ettiniz/ Kutu kutu içinde diyerek, tek çocuğa seslenirler. Tek çocuk da hangi rengi seçtiyse, O'nun adını söyler ve o renk dizilenlerin içinde varsa, tek çocuğun yanına geçer. Çocuk grubunda, tek kişi kalana dek oyun böyle sürer. Eğer oyun yenilenmek istenirse, tek çocuk baştaki gibi oyuna devam eder.

69. Köşe kapmaca: Beş kişi ile oynanır. Oyuncular bir kare veya dikdörtgen çizilen yerde (büyükçe bir traktörün arabasında da oynanır) oynanır. Herkes bir köşe kapar. Tek kalan oyuncu kendisine köşe kapmak için çaba gösterir. Köşe kapanlar, ayaklarını köşesinden kaldırmamak zorundadırlar. Çünkü ebe, ayağını, köşesinden ayağını kaldıran kişinin köşesine koyar. Ebelik de köşesini kaptırana geçer. Oyuncular aralarında köşeden köşeye yer değiştirirler. Ancak, başarılı olabilmeleri için süratli olmaları gerekir. Çünkü devir yapılırken, köşeleri bir müddet boş kalacaktır. Bunu fark eden ebe de, kolayca köşeyi kapacaktır. Oyun böylece sürer, devam eder.

70. Kovalamaca: İki kişi arasında oynandığı gibi, gruplar arasında da oynanır. İki gruba ayrılan çocukların bir grubu kaçacak, diğer grubu ise kovalayacaktır. Kaçan ve kovalayacak olan grubu tayin için çocuklar aralarında ters yüz yaparak sayışırlar. Örneğin: Dört çocuk oynuyorsa ve dördünden ikisinin ters, ikisinin yüz geldiyse biri kaçar, diğer grup kovalar. Eğer üçünün ters geldiyse ve birinin de yüz veya üçünün yüz, birinin ters geldiyse elleri yeniden sayılır. Sayılırken de oyuncular: Es, mes kavgayı kes tekerlemesini söylerken, ellerini de ters yaparlar. Kaçan ve kovalayacak olan grup belli olunca, kovalamaya başlar. Kaçanların hepsi yakalandığında, bu defa kovalama sırası, kaçıp da yakalananlardandır. Diğer bir tekerleme: Arabi, arabi, dönme dolabi/ Kızlar giyer, naylon çorabi/ Erkekler içer şarabi/ Deniz, deniz/ Karpuz keseriz/ Makas, makas/ Baban hokkabaz.

71. Kum kum: Çocuklar kendi aralarında sayışarak ebeyi seçerler. Daha sonra bir top, çizilen dairenin içine konur, ebenin gözleri bağlanır. Çocuklardan birinin, topa tekme vurmasiyle tüm çocuklar saklanır. Ebe gözlerini açıp topu alır. Sıra diğer oyuncuları bulmaya gelir. Topun başında beklemeye başlar. Topun başında durmakla kimseyi göremeyeceğini anlayınca, saklananları aramaya çıkar. Ebe, saklananlardan birini görünce, koşarak topun üstüne basar ve "Kum, kum" diyerek kumkumlanan topun yanına geçer. Diğer arkadaşlarından saklananlardan biri, uzaktayken görünmeden gelip topa vurabilirse, kumkumlanan da yine saklanır. Tüm saklananlar kumkumlandığı takdirde, hepsi ebeden uzak bir yere giderek, parmak tutarlar veya çiçek, şehir adı koyarlar. Ebeye, parmaklardan hangisini seçeceği sorulur. Örneğin: Ebe, orta parmak dediyse, orta parmağı tutan oyuncu ebe olur. Aynı şekilde tutulan çiçek ve şehir isimleri, ebeye söylenir. Hangi renk veyahut şehir ismini seçtiyse, o ismi alan oyuncuya geçecektir ebelik.

72. Kara, deniz oyunu: Önce bir baş oyuncu seçilir. Oyunu yönetecek olan odur. Ortaya bir çizgi çizilir... Çizginin başında bekleyen baş oyuncu ne derse, diğer oyuncular dediğini uygulamak zorundadır. Oyunun kuralı gereği, oyundan çıkmamak için, çizginin bir tarafı kara, diğer tarafı deniz olarak adlandırıldıktan sonra oyun başlar. Baş oyuncu, oyuncuları şaşırtmak, diğerleri ise çok dikkatli davranıp kanmamayı amaçlar. Kara dediğinde baş oyuncu hepsi kara tarafa, deniz dediğinde deniz tarafa geçer. Sonra gittikçe tempo hızlanır. Kara, deniz, kara, deniz, kara, deniz derken birden deniz dediğinde, zaten deniz tarafında kalanlardan bir takımı aldanıp, kara tarafa atladıklarında yanarlar. En sonunda kalan, yani hiç şaşırmayan, en dikkatli, en iyi oyuncudur. Kendisi daha sonra baş oyuncu olarak, oyunu yönetme görevini üstlenir. Bu oyun kıyıya, havuza sözleriyle de oynanır.

73. Makara çevirme: İki düzgün sopanın ucuna ip bağlanır. Sopaların uçlarının düz olması gerekir, (ipin kayması için) ipler bu sopaların uçlarındaki kertiklere bağlanır. Sopaların uçlarına makara geçirilir. Makaralar oyun için özel yapılmıştır. Makaranın etrafı içine girmesi için delinir. ipin ortasına geçirilmiş makara sopalarla aşağı yukarı çevrilir. Sonra sopalar iki yana açılır. Makara yukarı doğru fırlatılır. Fırlatılan makara, ipin üstüne geçmesi için gözlenir, ipin üstüne geçmesi sağlanır. Bu işlem aynı şekilde devam ettirilir.

74. Menekşe oyunu: Eşit sayıda, iki grup oluşturan çocuklar, birbirleriyle karşılıklı geçip, sıkıca el tutuşurlar. Karşı gruptan bir oyuncu, ortaya çıkıp ellerini kenetler ve diğer grubun konuşmasını bekler. Şöyle ki: karşı grubun menekşe, mendilim yere düştü (veya mendilimköşe köşe,

bizden size kim düşe). Kendisine sorulan bu sorudan sonra, ortada elleri kenetli bekleyen oyuncu, elele tutuşan karşı gruptan ikisinin arasına girer.

75. Mendil kapmaca: Oyunculardan biri hakem olarak seçilerek, eline mendil alır ve çizilen çizgide bekler. Diğer oyuncular da iki grup, iki eşit takım halinde ard arda sıralanırlar. Önlerinde bir başlangıç çizgisi çekilmiştir. Elinde mendille hedefte bekleyen hakemin çağrısıyla iki (akım da (ilk oyuncuları) koşarak mendili almaya çalışırlar. Mendile ilk ulaşan, kaptığı gibi mendili, başlar kaçmaya. Eğer kaçarken diğer takımın oyuncusu, kendine değebilirse sayıyı; mendili kapan değil, ebeleyen alır. Veyahut ebelenen oyuncu, karşı takıma geçer. Sıra ikinci oyunculara gelmiştir. Hakem tekrar mendili eline alır. iki takım da ikinci oyuncuları önlerindeki başlangıç çizgisinde yerlerini alırlar. Hakemin komutuyla, büyük bir hızla mendili kapmak için önce, sonra da ebelenmemek için büyük çaba sarf ederler. Oyun böyle devam eder.

76. Malmuç kalkuç: En az üç kişi ile oynanır. Oyun başlamadan önce tüm oyuncuların plak adını verdikleri taşlarının, hazır olması gerekir. Yerdeki bir taş üzerine, yuvarlak bir taş konur ki, buna da "mote" adını verirler. Moteye 6-7 adım uzaklıkta, derin olmayan, belli olacak kadar bir kuyu açılır. Kuyunun açılmasındaki amaç, bu noktaya atılan taşlardan en yakınına tesbit ederek, ilk oyuncuyu belirlemektir. Her oyuncu plaklarını sırayla kuyuya doğru atar. Yakınlık derecesine göre kuyuya en yakın taşla, ilk oyuncu meydana çıkar. Aynı yöntemle diğerlerinin de atış sıraları belirlenir. Sıra ilk oyuncunun oynamasına gelmiştir. Taşını, yani plağını alan, diğer plaklara vurmaya başlar. Hepsine tek tek vururken de şu sözleri söyler: "Malmuç kalkuç, kırküç, kırkdört, kırkbeş, kırkaltı, kırkyedi, kırksekiz, kırkdokuz, lüpotuz, yarım elma, bütün elma, yotul yurtul çık diye kurtul" S:ra plak ile motenin vurulmasındad:r. Oyuncunun sayısını arttırması için moteye vurduğunda mote taşının tekerlenmesi gerekir. Oyuncu moteyi devirdiğinde, daha önccla plaklara vururken aldığı sayılara bir de moteyi yıkma sayısı eklenir. Bu ilk oyuncu ebedir. Ebelikten kurtulduğunda ki, bu da son ana dek işlemleri kusursuz tekrarlamakla gerçekleşir; oyun tekrar baştan, atışmayla başlar ve yine mote yanından, kuyu yakınlarına taş atma, plak alma yarışması başlar. Ebelikten kurtulamayan motenin bacında kalır. Diğerlerinin amacı, tekrar plağını atıp, moteyi devirmektir. Mote devrildiğinde, hepsi plaklarını atarlar. Plaklarını mote yanından geri alabilmek için koşarlar. Ancak, elle alınmayacaktır, önce ayakla, diğer ayağın üzerine bindirilen plak daha sonra havaya fırlatılıp, elle tutulduğunda plağını alan ebe gelmeden kaçabilir. Eğer ayağının üzerinden, plağı fırlatırken, elle tutamaz yere düşürürse, plağın üzerine basmak zorundadır. Ayağıyla tutamadığında, plağın üzerine basmadığında ebe O'nu ebeleyebilir.

Bu kez ebelik O'na geçer. Eğer başarı ile düşmeden alabilirse, kuyu başına geçip, yeniden atışmayı bekler. Diğer oyuncuların, plaklarını almasına dek. Tüm plaklar alınmaya çalışılırken, mote başında bekleyen ebe: "Dükkanlar kapalı" der. Hepsi plaklarım aldığında ebe yine: "Dükkanlar açık" der ve oyun yeniden başlar. Yeniden plaklar moteye doğru fırlatılmaya başlar. Oyuncular plaklarım ellerine almış kaçarlarken, mote ile çukur arasında ebe onlara değebilirse, önce yıkılan moteyi dikip ebelikten kurtulur. Ebelik değdiği çocuğa geçer. Ebenin yerini alır. Oyunun diğer bir kuralı da biri ebe olduğunda, onu ebelikten kurtarmak isteyen olursa, ebenin yerine geçebilir.

77. Misket: 1'den çok çocukla ellerinde bulunan misketlerle oynanır. Buna "cilale" de denir. Bu yüzden "Misket Oyunu" denildiği gibi, "Cilale Oyunu" da denir. Bir çok çeşidi vardır. En önemlileri delik, babuş, mars ve kafakarışıktır. **a) Delik:** Yere, normal büyüklükte bir çukur açılır. Oyuncuların sayısı, önemli değildir. Deliğin iki, üç metre uzağında bir çizgi çizilir. Oyuncular, deliğin yanından misketlerini çizgiye atarlar. Çizgiye yakın olan misketin sahibi, birinci oyuncu olur. İkinci oyuncunun da misketi, çizgiye aynı hizada ise, buna "Mit" denir. Oyuncular, atışma ile belirlenen sıralarına göre misketlerini deliğe sokmaya çalışırlar. Misket çukura girince, oyuncunun sayısı, beş olur. Sayısı 100 olan oyuncu, diğerlerinin misketlerini vurmaya çalışır. Vurulan misketler, oyundışı kalır. Buna "Tütüz" denir. Oyun, tek oyuncu kalana kadar devam eder. **b) Babuş:** Her oyuncu, yere eşit miktarda cilale dizer. 1 oyuncu, bunların başında bekler. Diğerleri atış çizgisine geçerler. Her oyuncu, vuracağı misketi, misketlerin başında bekleyen 1 oyuncuya bildirir. Ortadaki, sağ ve soldakini seçen oyuncu atışını yapar veya hangi taraftakine vuracağını, birinci belirler. O'nun söylediği taraftakini vuran oyuncu "Babuş" yapar. Tüm cilaleleri alır. **c) Mars:** Yere bir üçgen çizilir. Yine 2, 3 metre uzaklıkta çizilen bir çizgiye, bu üçgenden yani marstan atış yapılır, oyun sırası, çizgiye (misketlerin yakınlık derecelerine) göre belirlenir. Oyuncu başlamadan önce her oyuncu, üçgenin içine 1, 2 veya 3 misket koyarlar. Oyuncular çizgiden attıkları misketlerle, üçgen içindeki misketleri çıkarıp, almayı amaçlarlar. Eğer oyuncunun attığı misketi üçgen içinde kalırsa, bu misketin sahibi, oyun dışı kalır. Oyun, üçgendeki misketlerin tümünün çıkmasına dek sürer. Atılan cilale üçgende kaldığında "Mars" olur. Cilalerin sahibi olan oyuncu, oyundan çıkarılır. **d) Kafakarışık:** Birinci oyuncu, cilalesini uzağa atar. İkinci oyuncu 1.cinin cilalesini vurur veyahut yakınına atıp, ikisinin arasını karışlayabilirse, karışını kendininkinden attığı oyuncunun misketine dek açabilirse "Kafakarışık" olur. O'nun cilalesini alır. Eğer, kafakarışık yapamazsa cilalesini, misketini diğer oyuncuya kaptırır.

78. Orta sıçan: Top ile voleybol şeklinde oynanır. En az üç kişiyle oynandığı gibi, kalabalık gruplar arasında da oynanır. Ebe seçilen çocuklardan biri, daire olan oyuncuların veya karşılıklı geçen çocukların ortasına geçer. Diğerleri voleybol şeklinde oynarlarken, ortadakini "Orta sıçan" diye kızdırırlar. Onlar oynarlarken, hoplayıp, zıplayıp, koşarak topu kapmaya çalışan ebe, kimden gelen topu yakalarsa, topu yakaladığı oyuncu, ebe olacaktır. Bu yüzden herkes, daha iyi atmaya, kaptırmamaya çalışır. Bazen ebeye top gösterilir, yanına çağrılır, verir gibi yapıp yaklaştığında, top karşıya atılır. Ondan diğerine koşan oyuncu, sonunda topu yakaladığında, top karşıya atılır. Ondan diğerine koşan oyuncu en sonunda topu yakalandığında, topu atan "Orta sıçan" olur. Oyun bu şekilde devam eder.

79. Pıtle: Bu oyun için en az beş kişi gerekmektedir. Oyun için her oyuncunun, yumruk büyüklüğünde taşları, ince bir kaydırak, dört köşe küçük bir (Pıtle) bir de bezden yapılmış top gereklidir. Bir kişi çoban olur. Çobanı seçmek için, Pıtle yan çevrilip, oyuncular atış çizgisinden pıtleye kaydırak kaydırırlar. Kaydırağı pıtleye en uzak olan çoban olur. Topu eline alıp, pıtleyi bekler. Arkadaşlarının elindeki kayalarla atış çizgisinden pıtleye kaydıraklarını a-tarak yıkılmasına karşılık, pıtleyi dikmektir. Oyuncular ise, atış çizgisinden kayayı atıp, pıtleyi yıktıktan sonra gidip kayasına ayağı ile basıp durur. Eğer, oyuncu, çoban pıtleyi dikene kadar taşına basmazsa, o oyuncu, çoban olur. Ama oyuncular, pıtleyi yıkan veya yıkamayanlar taşına basamazsa cankurtaran çizgisinde bekler. Arkadaşları pıtleyi yıkınca, kayasına basarlar. Oyuncu, bastığı kayaya el sürmeden, ayağının üstüne alıp, eline atmaya mecburdur. Ayağından taşını düşürürse yanar. Ama, kayasına el süren oyuncu, çoban pıtleyi dikene kadar kaçabilir. Cankurtaran çizgisini geçen oyuncuyu ebe, ebeleyemez. Böylece oyun, sürer gider.

80. Parmaklarım: Daire olan oyunculardan biri, dairenin ortasına geçer. Diğerleri onun söylediğini aynen tekrarlarlar. Öncülüğü yapan kişi, iki elini de arkasına saklar. Dairedeki tüm oyuncular, aynı şeyi tekrarlarlar. Ortadaki çocuk başparmağını ortaya çıkararak: "Baş parmağım nerdesin, nerdesin?" diyerek, diğer elin baş parmağını da arkadan çıkartır. "Buradayım, buradayım" der. Bütün çocuklar aynı şeyi tekrarlar. Öbür elin parmağı yine çıkarılır. "Nasılsın efendim, nasılsın efendim" diyen çocuklar, bu defa diğer elin baş parmağıyla işaret ederek "Teşekkür ederim, teşekkür ederim" diyerek karşılık verirler. Sonunda hep bir ağızdan "Allahaısmarladık, allahaısmarladık" denilir. Eller yine arkada saklanır. Diğer parmaklar da aynı şekilde işleme girer. Her parmağa uygulanır.

81. Piliçli tavuk oyunu: Ooo!... bindim erik dalına/ Baktım Pazar yoluna/ Pazar yolu, bin Pazar/ İçinde ayı gezer/ Ayı beni korkuttu/ Kollarımdan sarkıttı/ Can şeker, can şeker/ Harman yeri dümbelek/ Salih gezer gülerek/ Salih'in elinde kalaylı bakır/ Ayşe'nin gözleri safi çakır. Tekerlemesiyle sayışarak, ayakkabıları saklayacak olan belirlenir. Her çocuk ayakkabısını vererek, gözlerini yumar... Ayakkabıları saklayıp gelen oyuncu, gözleri yumuk olanların gözlerini açmasını söylediğinde, bütün çocuklar ayakkabılarını aramaya koyulurlar. Saklayan çocuk, hepsini: "Piliçli tavuklar pilicini kaybetmiş, folluktadır follukta, çulluktadır çullukta" diyerek kızdırırlar. Ayakkabısını son bulan veya bulamayan, oyundan çıkarılır. Oyun böylece sürer.

82. Saklambaç: Çocuklar ebeyi belirlemek için önce sayışırlar, ilk veya son çıkan çocuk ebe olur. Sayışırken şu tekerlemeleri söylerler: (a) Bir, iki., üçler, yaşasın dörtler/ Dört, beş, altı, Polonya battı/ Yedi, sekiz, dokuz, Almanya domuz/ On, onbir, oniki, İtalya tilki/ Onüç, ondört, onbeş, Ruslar kalleş/ Onaltı, onyedi, onsekiz, hpı yuttu Portekiz. (b) Ömrümün baharında, bir hocaya rastladım/ Kırılsaydı ellerim, kopye çekmez olsaydım/ Kopye yasaktır derler, hocalar çeken, döverler/ Yazılıya girince, kalemi kemirenler. (c) O-mo-viz-yon/ Televizyon. (d) Çık çıkalım çardağa/ Yem verelim ördeğe/ Hıkkırı, mıkkırı/ Çıktım, çıkardım. (e) Ooo!... Allahtan başlıyorum/ Kim çıkacak bilmiyorum. Ebe çıkan oyuncu, gözlerini yumar. Bir duvara veya ağaca dayanarak, saymaya başlar. O sayarken, diğerleri de saklanırlar. Daha önce belirlenen sayıya dek, saydıktan sonra gözlerini açan oyuncu önce: "Önüme, arkama, sağıma, soluma sobe" diyerek, duvara veya ağaca eliyle vurur. Saklananları aramaya başlar. O, aramaya çıktığında, yumduğu ağaçtan veya duvardan uzaklaştığında, saklananlar ebeden önce koşup duvara vurarak "Sobe" diyebilirse ebelikten kurtulur. Ebe birden çok oyuncuyu sobelediğinde ise, bunlardan biri parmak seçerek veya isim takışarak ebeye gelirler. Ebe birini seçer ve seçtiği kişi ebe olur. Ancak ebe, saklanan kişilerin tümünü bulmak zorundadır. Gördüğünü sobeleyen ebe, sonunda birini bulamadığında ve bulamayacağını anlayınca O'na kurt olduğunu söyler. O, en iyi oyuncudur. Oyun sırasında yakalananlar veya sobeleyenler diğer oyunculara, ebenin kaleden uzaklaşıp, uzaklaşmadığını bildirmek için arkadaşlarına: "Elma dersem çık, armut dersem çıkma" diye bağırırlar. Ebe uzaklaştığında: "Elma, elma" kalede olduğunda: "Armut, armut" diyerek saklanırlar. Ebeyi kandırmak için, çocuklar aralarında elbiselerini değiştirirler. Örneğin: Şapkaları değişip köşelerden hafif bir kenarını çıkarırlar. Bunu gören ebe, şapkanın sahibinin adını söyleyerek, sobelediği takdirde tüm çocuklar: "Çömlek patladı" diye bağırışırlar ve ortaya çıkarlar. Ebe, yeniden yumar, sobelenenler de yeniden saklanırlar.

Oyundaki tüm çocuklar sobelendiğinde, en sona kalıp bulunamayana "Çay içtin" veya "Kurt oldun" diye seslenilir. Kurt olduğunu öğrenen oyuncu büyük bir grupla, saklandığı yerden çıkar. Yeni ebe sobelenenler arasından seçilir. Bu seçilme de parmak veya ad koyarak olur. Örneğin: 4 kişi sobelendi ve bunlar parmak tutuştu. Ebeye gelerek "Hangi parmak" diye sorarlar. Ebe de "Baş parmak" derse, o parmağı kim tuttuysa, o kişi ebe olur.

83. Tavşan kaç: Oyunu oynayacak çocuklar elele tutuşup daire olurlar. Oyunculardan biri daire içinde tavşan, diğeri de daire dışında tazı olur. Dairedekiler elele dönerken bir yandan da: Hendekte bir tavşan uyuyordu/ Tavşan bana baksana/ Yakışmıyor bu sana/ Tavşan kaç, tavşan kaç. (Bu tekerleme söylenirken, tavşan dairenin içinde çömelik durur, uyur gibi yapar ve tekerlemeye göre hareket eder.) Tekerlemesini söylerler. Tavşan daireden çıkıp kaçmaya, tazı da onu kovalamaya başlar. Dairedeki çocuklar da: "Tavşan kaç, tazı tut" diye tempo tutarlar. Tazı, tavşanı yakalayıp getirdiğinde, ya tavşanla tazı yer değiştirerek tavşan tazı, tazı da tavşan olacak, ya da daireden iki kişi tavşan ve tazı olacaktır. Oyun bu şekilde sürer.

84. Tabya kapmaca: Karşı karşıya iki taş konur. Aralarında 10-15 m. mesafe vardır, iki gruba ayrılan oyuncular, genellikle 3'er 4'er kişilik takımlar oluşturarak, kalelerine geçerler. Karşı gruptakileri yakalamaya-çalışırlar. Eğer kovaladığı kişi, tabyasındaki taşa dokunmadan yakalanırsa, karşı tarafa esir olur. Esiri kurtarmak için, tabyadan ateş alınır, esire doğru koşulur. Eğer esirin yanına yakalanmadan giderse esiri kurtarır. Tabyada daima bir kişi durur. 1 Tabya boş kalırsa, karşı grup tabyayı alıp, bir sayı kazanır. Tabyalar değiştirerek oyuna devam edilir.

85. Tayfa tayfa: Bu oyun 7 ile 10 arasında iki takım kurmak suretiyle oynanır. Bir yerden 40 veya 50 adım sayılarak gidilir. Bu iki takım arasındaki uzaklıktır. Sesle ya da ıslıkla oyunun başladığı bildirilir. Kaçan gruptan yakalanan oyun dışı kalır. Bu kovalama, kaçan takımın, bütün oyuncularının yakalanışına dek devam eder.

86. Tekerlemeli top oyunu: Karşılıklı iki çocuk tarafından oynanır. 1.cisi topu zıplatırken şu tekerlemeyi söyler: Al kardeşim, bal kardeşim/ Ben yoruldum, sen oyna/ Oynamaya doyma/ Oynamazsan topu/ Bana da yolla. Bu tekerleme süresince bir yandan top zıplatılır. Bitince de top karşısındaki ikinci oyuncuya sektirir. O da aynı tekerlemeyi söyleyip, topu yine birinciye gönderir. Oyun böylece sürer, gider.

87. Tekerlemeli dikkat oyunu: Bu oyun tekerlemeler söylenerek oynanır. Fakat, tekerlemenin içinde dikkat edilecek bir nokta vardır. Eğer oynayan dikkat edip, kandırmacayı anlarsa, kazanır: (a) Birim-Naneyi/ İkiyim-Naneyi/ Üçüm-Naneyi/ Dördüm-Naneyi/ Beşim-Naneyi/ Altıyım-Naneyi/ Yedim-Naneyi. (b) İlk kişi-İkinci kişi/ Almanya-Gene/ Fransa-Gene/ Japonya-Gene/ İngiltere-Gene/ Türkiye-Gene/ Çin-Gene. (c) Bu yoğurdu sarımsaklasakta mı saklasak, sarımsaklamasakda mı saklasak? (Bu söz birkaç defa tekrar edilirse söyleyiş çok değişecektir.)

88. Üç taş: İki kişi arasında, altı taşla oynanan bir oyundur, önce yere bir kare çizilir. Oyuncular, bunun içine sırayla taşlarını yerleştirirler. Bu konma işleminde 1 taş koyar, bırakır, ardından ikinci, birinci taşını yerleştirir. Yine 1., 2. derken altı taş da yerlerine konur. Bu oyunda önemli olan, taşların 3 tanesini dizebilmektir. Üç taşı yanyana getirebilen, diğerinin taşlarından beğendiğini alır. Bir kişi arka arkaya iki defa oynayamaz, taş değiştiremez. Sırayla bir defa biri, bir defa diğeri oynar. Oyun, birinin taşlarının 2'ye inmesine dek sürer.

89. Yalancı çoban: Çocuklar elle tutuşarak halka olurlar. Oyuncu sayısı çok olduğunda oyun daha güzel ve zevkli bir hale gelir. Bir kişi çoban seçilir. Eline aldığı değnekle halkanın ortasına gelir. Elele tutşan çocuklar, çobanın etrafında dönmeye başlarlar. Şu tekerlemeyi söylerler dönerlerken:Sürüsünü alarak, kavalını çalarak/ Çıkmış bir gün kırlara, çiçekli çayırlara/ Yalancıktan bağırmış, köy halkını çağırmış/ Aman çabuk yetişkin, kurt geldi imdat edin/ Sopayı kapan koşmuş ama, kurt falan yokmuş/ Herkes kızmış söylenmiş, çoban gülmüş eğlenmiş. (Daha sonra çocuklar ellerini çobana doğru sallayarak): Yalancı, yalancı sana kimse inanmaz./ Yalancı, yalancı sözüne kimse kanmaz. (Bunları söyleyince çocuklar, yine tekerlemeye devam ederler): Günler geçmiş aradan, göstermesin yaradan/ Kocaman bir kurt saldırmış/ Çobanı korku almış/ İmdat!... diye bağırmış/ Fakat kimse gitmemiş, yalancıyı kurt yemiş. (Sonra çocuklar ellerini çırparak): Oh! ne güzel de olmuş/ Bir daha yapar mısın/ Derler ve oyun burada biter.

90. Yağ satarım, bal satarım: Önce elele tutuşarak, bir daire oluşturan çocuklar ellerini bırakarak yere çömelirler. Daha önce ebe seçilen, eline bir mendil alır. Ebe, mendili arkasına veya dairedekilerin göremiyeceği bir yerine, cebine saklayarak, daire etrafında dönmeye başlar. Dairedekiler el çırparak, daire dışında dönen ebeye, hem alkışla, hem de tekerlemeyi söyleyerek eşlik ederler. Şu tekerlemeyi söylerler: Yağ satarım, bal satarım, ustam ölmüş ben satarım/ Ustamın kürkü sağlamdır, sağlamdır/ Ustam onbeş liradır, liradır/ Yağ satarım, bal satarım/ Ustam ölmüş, kürkünü ben satarım.

Diğer ebe mendili birinin arkasına anlaştırmadan bıraktığı gibi, daire etrafında koşmaya başlar. Mendilin arkasında olduğunu anlayan da mendili kapıp ebe yerine oturmadan O'na yetişip mendille vurmaktır. Ebenin mendili arkasına bıraktığı kişi fark etmediyse, ebe daireyi bir defa döner, gelip mendili O'nun arkasından alır ve sırtına vurmaya başlar. Diğerleri de "Eşek dayağı yiyor" diye tempo tutarlar. Ebe, mendili arkasına bıraktığı oyuncuya yakalanmadan gidip, O'nun yerine oturabilirse ebelikten kurtulur.

91. Tembel çocuk: Daire olan çocukların ortasında bir diğeri çömelir. Dairedekiler O'nun etrafını sararak şu tekerlemeyi söylerler: Tembel çocuk, tembel çocuk/ Kalk artık sabah oldu/ Her taraf sesle doldu/ Sütçü köşeyi döndü/ Güneş doğdu, ufuk açtı/ Okul vakti yaklaştı. Bu tekerleme sırasında gözlerini yuman çocuk, uykudan uyanır gibi tembel bir çocuk tavrı takınır. Esner, gerinir, etrafa uykulu gözlerle bakarak doğrulur. Çömelen çocuk ayağa kalktığında, bu defa O'nun yerine bir diğer arkadaşı geçecektir. O'da aynı hareketleri tekrarlar. Tekerlemeden sonra, oyuncu yine değişir. Oyun böyle sürer, gider.

92. Tin tin oyunu (toplu saklambaç): Oyunda ebe belirlendikten sonra, çizilen bir daire içine top bırakılır. Ebe, başında beklerken, diğer çocuklardan biri hızla topa vurup, tüm çocuklarla birlikte kaçıp saklanır. (Ebe topu alıp yerine, daireye koyuncaya dek) Ebe topu yerine bıraktıktan sonra, saklananları aramaya koyulur. Gördüğü kişinin adını söyleyerek, koşup topun üzerine basar. Topun üzerine basarken de: "Bom" veya üç defa (Tin, tin, tin) der. Tintinledikleri topun yanında durur. Ebe diğerlerini ararken, görünmeden saklananlardan biri gelip, topa tekrar vurabilirse, tüm tintinlenenler de, ebe topu alıp yerine koyuncaya dek saklanırlar. Ebe, tüm saklananları tintinlediğinde, oyuncular ebeden uzak bir yerde parmak çekerler. Birinin parmaklarından birini seçerler, ebeye giderler. Çekilen parmaklar ebeye uzatılır. Birini seçen ebe, hangi parmağı tuttuysa, o parmağı çeken kişi ebe olacaktır.

93. Topa yetiş oyunu: 15-20 çocuk arasında, el topu veya lastik topla oynanır. Çocuklar elele tutuşarak bir daire oluştururlar. Dairenin içinde ve dışında bir ebe bekler. Dairedeki oyuncuları aralarında paylaşırlar. Ancak bu paylaşmada çok atak olmak gerekir. Çünkü içeride ve dışarıda bekleyen ebeler, kimin elinde topu görürse, O'na vurmaya çalışır. Elinde topu olan kişiyi gördüklerinde amaçlan, O'na topu atmadan yetişmektir. Top elindeyken, ebe etrafında döner ve O'na değerse, çocuk ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder.

94. Uzun urgan: Bu oyun, söz oyunudur. Çocuklar yarım daire şeklinde elele tutuşurlar. Baştaki ve sondaki oyuncular arasında, şu konuşmalar geçer: Uzun urgan/ Tepsi burgan/ Koyunların hangi dağda/ Ulu dağda/ Ne yer?/ Keklik/ Keklik ne yapar?/ Öter/ Verdiğim süt pişti mi?/ Pişti/ Gelin hanım içti mi?/ İçti/ Kaç kaşık?/ 5 kaşık/ Ne ile gelelim/ Taksi ile. Herhangi bir taşıt ismi söyledikten sonra, soru soran uç, diğer ucun ilk ve ikinci oyuncusunun kollarının altından; tüm oyuncular elele geçerler. Hepsi geçtiğinde ikinci oyuncu, oyun grubuna sırtını dönmüş, kolları bağlanmış görünümdedir. Bu oyun, tüm çocuklar bağlanana kadar, bu şekilde devam eder.

95. Köpek kazığı oyunu: Dört kişi ile oynanan bir oyundur. Oyunun başlama yerine 25-30 cm. uzunluğunda bir kazık çakılır. Oyuncular da önlerinde, birer kazık çakarlar. Sivri uçlu bir bıçak alınarak, elin Üzerine konulur. Bıçak elin üzerinden, dik aşağı doğru salınır, kaydırılır. Bıçak yere ne kadar girerse, önündeki kazık, orta yerdeki kazığa yaklaşır. Bu oyunda kimin kazığı, en geri kalırsa, o kişi orta yerdeki büyük kazığı ağzı ile yukarıya çekmeye mecburdur. Oyunu kazanan kişiler de Hüüüü..... diye bağırırlar. Oyun böylece sona erer.

96. Kukla oyunu: Kalabalık oynandığında, daha da eğlencelidir. Oyun için gerekli olan, bir toptur. Ebe seçildikten sonra, top bir noktaya dikilir. Oyunculardan biri, topa vurduğunda, ebe gidip topu alır. Yerine getirirken, geri geri gelir. Topu yerine bırakınca sıra, saklananları; topa vurulduğunda saklanan oyuncuları bulmaya gelir, gördüğü bir kişiyi, hemen topa basıp: "Kukla" diyerek, sobeler. Oyuncu, topun yanında durur. Kurtulabilmesi için, görünmeden gelebilen saklananlardan birinin; topa yeniden vurabilmesi gerekir. Böylece, ebenin kukla yaptığı tüm oyuncular, topa vurulunca saklanır. Hepsi kuklalandığında, ilk kuklananlardan bir kişi ebe olacaktır.

97. Sürdürme oyunu: Çocuklardan biri, diğeri farkına varmadan koşar, O'nun gözlerini sıkıca kapatır. Gözleri kapatılan, kapatanın kim olduğunu bilmek zorundadır. Çünkü kendisine: "Sürmemi?, Çekme mi?, Bir Allah mı?" diye sorulacaktır. Eğer, sürme dediğinde, gözlerini kapatan oyuncu, ellerini yavaşça sürdürerek çeker. Eğer, bir Allah dediyse, hiç bir şey yapmadan gözlerini açar.

98. Sır sır: Madeni para mendil içine bağlanır. Dört kişi oturarak, ayaklarını birleştirirler. Herkes, para bulunacağına dek, birbirlerine vururlar. Bu süre içinde, dayak atılırken: "Sır, sır" diye bağırırlar. Para bulunduğunda oyun biter. Başlarında ebe bekler. O'nun parayı bulması gerekir. Bu süre

içinde, oturan oyuncular ayaklarının altından parayı bir müddet dolaştırırlar. Sonunda, biri ebe anlamadan saklar. Ebe, bulamadığı müddetçe dayak yiyecektir. Bu sürede de oyuncular: "Sır, sır" diye, ebeyi kızdırırlar.

99. Yakar top: Oyuncular iki eşit gruba ayrılır. Ortaya bir çizgi çizilir, iki takımdan biri, bu orta çizgisinden aşağı ve yukarı, eşit adımda belirleyerek çizgiler çizilir. Bu dikdörtgen iki eşit parçaya ayrılmış olur. 1. grup kalecisi topu alarak, kaleye geçer. O'nun önünde 2. grup oyuncuları yer alır. 2. grup kalecisinin ise önünde 1. grubun oyuncuları bulunur. 1. grup kalecisi topu doğrudan 2. grubun oyuncularına vurmaya, atmaya hakkı olduğu gibi, kendi takımının oyuncularına pas verecek, pas verdiği oyuncuların 2. grup oyuncularını vurmasını da sağlayabilecektir. Pas verirken, 2. grup topu tutarsa, yere düşmeden bu defa top, ikinci gruba geçer. Onlar isterlerse, topu kendi kalelerine, 2. grubun kalecisine verirler. Veyahut kendileri topu kullanarak 1. grubun oyuncularını vurmaya da kullanırlar, topu. Oyun, bir takımın tüm oyuncularının vurulmasına dek sürer. Oyuncuların tümü, vurulan takım 1-0 yenik durumdadır, ikinci oyunda kaleler değişir. Aynı şekilde oyun devam eder.

100. Yerden yüksek: En az 4-5 çocuk arasında oynanır. Oyun, çocukların arasında sayışarak ebeyi belirlemesiyle başlar. Çocukların hepsi oyunun kuralı gereği, yere basmamak zorundadır. Yerden yüksek bir yerde, bir ağaçta, merdivende, taş üzerinde vb. ayaklarının yere değmeyeceği bir yerde olmalıdır. Yere basanı gören ebe, koşup yerdeki oyuncuyu yerden yüksek bir yere çıkıncaya dek ebeleyebilirse, ebelik yerden yükseğe çıkmayana geçer.

101. Yumurtalı delik: Yere yumurta büyüklüğünde, her oyuncu kendisine bir delik açar. Tek çukur açılmaz. Bunun etrafında, dokuz tane taş koyulur. Sıraya açılan bu deliklerden topu, oyuncuların atlatması gerekir. Yerden yuvarlayıp, top kimin deliğine düşerse, O kişi topu alır. Kaçmakta olanlardan birini vurmaya çalışır. Vurursa, vurulanın deliğine delik etrafındaki taşlardan birisi atılır. Bunlara yumurta denilir. Topu atan, vuramazsa; kendi yumurtalarından birisi eksilir. Oyun devam eder.

102. Yüzük: İki takım halinde oynanan bir oyundur. Dört tane mendil yere konarak, altına yüzük saklanır. Karşı takımdan biri yüzüğü, ilk baktığı mendil altında bulamazsa; karşı grup "Dalya" diyerek 12 sayı alır. ilk baktığında bulursa, saklama sırası kendilerinin tarafına geçer. Daha önce belirlenen sayıya takımlardan biri ulaştığında oyun biter. Oyunu kazanan takım, yenilen takımın oyuncularının ellerini, ayaklarını bağlayarak baş aşağı kirişe asar. Döndürülmeye başlanır. Döndürürken de: "Üzüm

sıkıyoruz" diye alay edilir. Kaybeden takımın oyuncularıyla, daha sonra oyun yeniden başlar.

103. Zalaka: Bu oyun genellikle çayırda hayvan güden, otlatan çocuklar tarafından oynanır. Oyun için 1 metre uzunluktaki çubuklar kullanılır. Hepsinde bu sopalardan vardır. Ellerindeki sopalarla dizilen çocuklara, belli bir uzaklıktan, paralel bir sopa konulur. Dizilmiş olan çocuklar, ellerindeki sopaları yere vurarak sektirirler. Paralel sopaya vurmaya çalışırlar. Diğer taraftaki çocuklar, atılan sopaları toplar. Paralel sopayı da gruptan uzaklaştırmaya çalışır. Topladığı sopalarla kendisi atış yapar. Hangi çocuğun sopası, paralel sopaya vurursa: O çocuk sopa ebesi olur. Oyun böyle devam eder.

Sayışmalarda ve oyunlarda söylenen tekerlemeler: 80+80=160 Allah neler yaratmış/ 60+60=120 Bana derler İzmir'li/ Kızlar altın kesesi/ Oğlanlar çöp tenekesi/ Lastik gibi uzarım/ Fiyakanı bozarım/ Portakalı soydum/ Baş ucuma koydurdum/ Ben bir yalan uydurdum/ Bir iki çayırdaki tilki/ Valla yenge ben yapmadım/ Horoz yaptı/ horozun selamını al, çık (İp atlamada söylenen bir tekerlemedir)/ K arşıdaki dağlar/ İçin için ağlar/ Annesi ölmüş/ Onun için ağlar/ Ayşe'm, Fatma'm/ Boncuk bom (Denir. İpten dışarıya, bu tekerlemeden sonra çıkılır)/ Soğan sarımsak/ Otur da bak/ Sigaramı yaktım/ Keyfime baktım (çeşitli oyunlarda sayışmalarda kullanılır.)/ Mini mini birler, çalışkandır ikiler/ Tembeldir üçler, bahtiyardır dörtler/ Kapı dışarı beşler/ altılar, altılarımı çaldılar/ Yediler, yemeğimi yediler/ Sekizler, seke seke geldiler/ Dokuzlar, doktor olup çıktılar/ Onlar, kırmızı donlar (Bu tekerleme de her çeşit oyunda söylenir.)

Kaynak kişiler: (Adı Soyadı, doğum yeri, yaşı, öğrenimi, işi, derleme yeri, derleme yılı, derlenen oyun no). 1-Gülseren KAYAN, Tekirdağ, 17, öğrenci, Tekirdağ, 1982, oyun no: 4-5-9-10-12-14-15-16-28-31-32-37-41-44-45-54-57-66-79-84-89-99-103. 2-Serap GÜVEM, Tekirdağ, 17, öğrenci, Tekirdağ, 1982, oyun no: 4-5-9-10-12-14-16-20-37-40-41-45-46-55-57-58. 3-Dilek UYSAL, Tekirdağ, 16, öğrenci, Tekirdağ, 1982, oyun no: 5-9-12-20-32-34. 4-Ürküş ÇETİN, Tekirdağ, 17, öğrenci, Tekirdağ, 1982, oyun no: 6-7-8-11-12-29-30-45-67-83. 5-Şengül ASAN, Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 5-9-32-40-58. 6-Hülya AYVAZ, Tekirdağ, 17, öğrenci, Tekirdağ, 1982, oyun no: 5-6-7-9-10-14-36-41-48-89-103. 7-Hülya ERZİNCANLI, Tekirdağ, 17, öğrenci, Tekirdağ, 1982, oyun no: 22-48-51-61-65-69-70-74-87-89-103. 8-Ülkü GÜNEYTEPE, Tekirdağ, 17, öğrenci, Tekirdağ, 1982, oyun no: 12-15-67-70-71-83-93. 9-Leyla KESER, Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 2-4-6-47-48-55-57-58-62-67-70-71-76. 10-Engin TANER, Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 14-83-103. 11-Oytun SALMAN,

Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 14-49-58-83-103. 12-Hasan ÖZER, Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 5-9-23-54-89-95. 13-Tahit YILMAZ, Tekirdağ, 18, öğrenci, 1982, oyun no: 8-23-24-102. 14-Ahmet KOŞMACILAR, Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 27-32-43-64-88. 15-Ramazan ARIKÖK, Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 40-70-72-78-85-94-96. 16-Nilgün BAŞ, Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 5-9-12-13-14-28-33-39-41-68-103. 17-Nezahat ŞİRİN, Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 26-38-41-43-59-98. 18-Güler PERÇEMLİ, Tekirdağ, 19, öğrenci, 1982, oyun no: 12-14-17-23-39-41. 19-Selma KAYAN, Tekirdağ, 13, öğrenci, 1982, oyun no: 5-9-10-12-14-55-57-60-76-78-83-84-89-92-99-103. 20-Neşe GAZAROĞLU, Malkara, 18, öğrenci, Tekirdağ, 1982, oyun no: 1-2-3-8-18-19-24-25-29-30-38-42-50-51-56-63-73-75-77-80-81-82-86-90-97-100-101. 21-Nilgün SEÇKİNER, Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 2-5-12-15-16-36-37-46-55-57-61-62. 22-Gökhan KARADAĞ, Tekirdağ, 18, öğrenci, 1982, oyun no: 21-50-53-104. 23-Neşe APAYDIN, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no:16-20-32-34. 24-Sıdıka MARANGOZ, Kaşıkçı köyü, 55, İlkokul, Kaşıkçı, 1982, oyun no: 3-8-25-72. 25-Gökhan KÜÇÜKYOLDAŞ, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 5-10-19-25-46. 26-Recep ÇANTALI, Tekirdağ 22, ortaokul mezunu, Tekirdağ, 1982, oyun no: 82-96. 27-Nihat IŞIK, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 3-8-25. 28-Keramettin ÇALIŞKAN, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 32-82-86-99. 29-Zafer ÖNCEL, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 92-98. 30-Tahir SAKAOĞLU, Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 82-96-102. Doğan KAĞAN, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 25-36-75-86. Nermin ALKAYABAŞ, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 76-87-92-101. 33-Nesrin KAÇAR, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 4-7-9-22-28-45. 34-Fatma IŞIK, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 10-27-36-75-82-92-98. 35-Nilüfer SERTOPRAK, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 32-38. 36-Ercan AYDIN, Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 82-98. 37-Tahsin YILMAZER, Barbaros, 65, ilkokul, çiftçi, Barbaros, 1982, oyun no: 82-84-88-93. 38-Ercan DEMİRBAŞ, Tekirda, 16, öğrenci, Tekirdağ, 1982, oyun no: 66-72-97. 39-Orhan OLGUN, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 26-97-99. 40-Abdullah YAKUT, Tekirdağ, 51, memur, Tekirdağ, 1982, oyun no: 15-21-24-46. 41-Hasan OLGUN, Tekirdağ, 16, öğrenci, Tekirdağ, 1982, oyun no: 26-97-99. 42-Hasan OLGUN, Tekirdağ, 51, emekli, Tekirdağ, 1982, oyun no: 56-69-71. 43-Ayşe ETİ, Tekirdağ, 16, öğrenci Tekirdağ, 1982, oyun no: 3-10-37-40. 44-Nermin ÖZER, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 83-96-104. 45-Bedriye ÖZER, Tekirdağ, 46, ev hanımı, Tekirdağ, 1982, oyun no: 1-10-28. 46-Seyfettin KARPUZ, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 70-73. 47-Pınar ÇETİNER, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 63-58-64-69. 48-Sevim AYAR, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 79-80. 49-Ayşe KARA, Tekirdağ, ev hanımı, Tekirdağ, 1982, oyun no:

8-11-12-20. 50-Zerrin ÖZYILMAZ, Tekirdağ, 18, öğrenci, 1982,, oyun no: 15-18-82. 51-Nilüfer KARA, Tekirdağ, 60, ev hanımı, Tekirdağ, 1982, oyun no: 42-48. 52-Nesrin SOĞUKDERE, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 27-31-34. 53-Birsen ALKIR, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 36-39. 54-Gülten TETİKEL, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 81-77-73. 55-Vildan AKDENİZ, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 81-87. Ayşe ÖZDEMİR, Tekirdağ, 44, ev hanımı, Tekirdağ, 1982, oyun no: 89-100-103. 57-Nevin KATIRCI, Tekirdağ, 17, öğrenci, 1982, oyun no: 9-4-17-27. 58-Hasan YILMAZ, Tekirdağ, 18, öğrenci, 1982, oyun no: 78-99. 59-Pervin DENERİ, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 85-87. 60-Adil KAYABAŞ. Tekirdağ, 30, memur, Tekirdağ, 1982, oyun no: 33-89. 61-Serap GÜLTEKİN, Tekirdağ, 16, öğrenci, 1982, oyun no: 3-8. 62-Nuran GÜLTEKİN, Tekirdağ, 38, ev hanımı, Tekirdağ, 1982, oyun no: 77-92.

xxx

Arıkan, Çınar (1992). Anamur'da çocuk oyunları. *İçel Kültürü*, 6(21), 11-13.

ANAMUR'DA ÇOCUK OYUNLARI

Giriş

Anamur 600 yıla yaklaşan Türk hakimiyetinden bu yana bir Türk ili olma özelliğini korumuş, bu topraklar üzerinde Türk çocukları kültürümüzün bize kazandırdığı çerçeve içerisinde çeşitli çocuk oyunları oynamışlardır. Bugüne kadar Anamur yöresinde bu çocuk oyunlarını derleme ile ilgili herhangi bir çalışma yapılmamıştır. Bizim bu çalışmamızın ilk olmasından dolayı baştarafa Anamur'u tanıtıcı kısa bilgiler konulmuştur.

Anamur yöresinde 40'a yakın köy bulunmaktadır. Bu köyleri tek tek tarayıp bütün oyunları derleme fırsatını kısa bir dönem içerisinde bulabilmiş değiliz. Kıt malzeme ve ulaşım zorluklarından dolayı bütün oyunları derleyemedik. Derlediğimiz çocuk oyunları, çocuk oyunlarında söylenen tekerlemeler, sayışmacalar ve oyun oynanış biçimleri arasında köyler arasında pek bir fark olmadığı için de derlenen kişileri ve derleme yerlerini de sonda liste halinde verdik. Uzun bir zaman içinde Anamur'da anlatılan geçmişte oynanan ve günümüzde oynanan çocuk oyunlarını tam olarak derleyebileceğimize inanmaktayım.

Oyunlarda eş seçimi

Anamur'da dağ köylerinde, şehirde, okulda, sokakda, oyun bahçelerinde, yörük çocukları koyun güderken, dağda, kırda, bayırda çeşitli eğitici, eğlendirici, zevk verici, ders vermeye veya cezalandırmaya yönelik

çeşitli oyunlar oynanmaktadır. Bu oyunların oynanması iki kişi arasında olabildiği gibi, gruplar ve takımlar arasında da olabilmektedir. Grup ve takım oyunlarında eş seçimi oyundan önce, oyunun kazanılmasına yönelik ilk aşamadır. Eş seçiminden sonra ise sıra oyuna ilk başlayacak kişinin veya grubun tespitine gelecektir. Eş seçimi birkaç türlü yapılmaktadır. Bunların en başında sayışmalar, yağlı-yağsız, yazı-tura ve sıra ile eş alma gelmektedir.

Sayışmalar

Biz çocuk oyunları ile ilgili derlemelerimizi yaparken 25 adet sayışma tespit ettik. Bunlar sırası ile şöyledir: 1- Mürekkep, mürekkep, sana bir isim gerek. Ayşe'yi seviyor musun? Seviyorsan aşkından ölüyor musun? Ölüyorum. Öyleyse parmaklarından beş kere kuluç kırmalısın. 2- İn min, ucu din. Fır fır ata. Sinek sıça. Toku tuk. Toku tuk, fiş. 3- Kralın kızı, kapıyı kırdı. Kral kızına çok kızdı. Kralın kızı evden kaçtı. Kendini farelere yem yaptı. 4- O..O, Allah'dan başlıyorum. Kim çıkacak bilmiyorum. Biricik, ikicik, üçcük, dörtçük, beşcik, altıcık, yedicik, sekizcik, dokuzcuk, oncuk. Cuka cuka cuk. Mavi boncuk sen çık. 5- Üşüdüm, üşüdüm daldan elma düşürdüm. Elmayı yemişler, bana cüce demişer. Cücelikten çıktım. 6- Ablam pilav bişirmiş, içine sıçan düşürmüş. O sıçanı ne yapmalı? Minareden atmalı. Minarede kuş var. Enistemin cebinde türlü türlü yemiş var. 7- Allah'dan başlıyoruz. Kim çıkacak bilmiyorum. Otuz otuz altmış. Bir gemi batmış. İçindeki şişko dokuz göbek atmış. 1-2-3-4-5-6-7-8-9. 8- a) Mavili mavili mor çiçek, mavili burdan geçecek. Öp babamın elini beni sana verecek. b) Duvardan atlasana, patates toplasana. Ben annemin biricik kızıyım. Ağzını toplasana. c) Demir kapı aralık. Kızlar beşbin liralık. Oğlanlara gelince kutusundan çıkmış, pis balık. 9- 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10. Gel bizim bahçeye. Bahçede kızlar. Yumurtlamazlar. Şimdiki kızlar söz tutmazlar. Doktor gelir tık, tık, tık. Elinde ıbrık. Şimdiki ilaçlardan bıka bıka bıktık. 10- İğne düştü yakamdan. Kral geliyor arkamdan. Gelme kral gelme, Annem bakıyor, balkondan. 11- O...O...O. İyne battı. Canımı yaktı. Tombul kuş, arabaya düş. Arabamın tekeri. İstanbul'un şekeri. Hop, hop, altın top. Bundan başka oyun yok. 12- O...O. Oya. Oya gitti maça. Maç bileti kaça? 13- İncecik yılan. Tepsiye dolan. Vallah, billah yalan. Ataya selam. 1-2-3. 14- Ola, mola-portakala, vaza, vizo, domatese, ekşi, mekşi, havan do. 15- Bisiklete bindim. Karıncayı ezdim. Afedersin karınca, ben seni maymun suratlı sandım. 16- Çık çıkalım çayıra. Yem verelim ördeğe. Ördek başını kaldırmış. Meyvelere sündürmüş. Meyveci komser. Çık başını göster. Bak nişannın geliyor, canın kimi ister? 17- İnci, minci. Kim birinci? Öğretmenin cici kızı birinci. Çarşıdan aldım pirinci. 18- Çık çıkalım çayıra, yem verelim ördeğe. Ördek yemini yemeden, çıyak, mıyak demeden. Hakkıdı, mıkkıdı. Çıktın çıkardım. Kimi çıkardım. 19- Portakalı soydum. Başucuma koydum. Ben bir yalan

uydurdum. Duma duma dum. Kırmızı mum. 20- Sin sin sineğim. Dağda gezer ineğim. Ot versem yemezsin. Sakız versem çıtır, mıtır geversin. 21- Ennem, mennem. Gel gıdı gıdı, gıttan. Gıdı, gıdı hoptan. Ennem, mennem sen çık. 22- 1 cam. 2 cam. 3 cam. 4 cam. 5 cam. 6 cam. 7 cam. 8 cam. 9 cam. 10 cam. O benim amcam. 23- O, o, o. Lili kız. Lili , lili kız. Papatya dili kız. Senin saçın kaç türlü kız. 24- O ini mini çikolata. Enape, enape en kötü pa doramina, doramina, hoppiniş, maruliş. Kör Hasan sadıkı diş. 25- Elden elden epelek. Yerden çıkmış topalak. Topalağın yarısı. Hasan beyin karısı. Bütün yukarıda sayılan ebe seçimi veya eş seçiminde kullanılan bu sayışmaları çocukların çizgi oynarken, saklanbaç oynarken, pilav yemesi oynarken, cika oynarken saydıklarını her an için görebilirsiniz. § Dikkat edilirse birçoğunun anlamının dahi olmadığı, birtakım kelime dizilişlerinden meydana geldikleri görülür. Burada önemli olan anlam değil sayışmayı yapan kişinin her heceyi bir kişiyi göstererek sayması ve bunun neticesinde son heceye denk gelen kişinin ebe veya bir takıma eş olmasıdır. § Dördüncü ve yedinci sayışma ile, onaltıncı ve onsekizinci sayışmanın iki değişik varyant olduğu açıkça görülecektir. § Anamur yöresinde çocukların oyuna başlamadan önce eş veya ebe seçiminde kullandıkları diğer şekillerden biri de yağlı-yağsızdır. § Yağlı yağsız oyunu şu şekilde oynanmaktadır: Yassı bir taş alınır. Bu taş havaya atılacaktır. Önemli olan taşın her iki yüzünün de düz olması(say)dır. Bir tarafına taşı havaya atacak olan çocuk tükürür. Karşısındaki çocuğa sorar: Yağlı mı, yağsız mı? Taşın tükürülerek ıslatılmış kısmı yağlı, diğer tarafı yağsızdır. İkinci çocuk birini tercih eder. Taş havaya atılır. Yere düşünce taşın hangi tarafının üste geldiğine bakılır. Tercihi yapan çocuğun dediği taraf gelmişse oyuna ilk başlama hakkını elde eder veya diğeri ebe olur. § Yazı-tura oyunu da, yağlı-yağsız oyununa benzeyen bir başka oyundur. Bunda ise; bir bozuk paranın resimli tarafına tura, yazı ve rakamların bulunduğu tarafına yazı denmesi ve paranın havaya atılması ile çocuğun birinin yazı ve tura isteyerek, para yere düşünce kontrolü ile oynanan bir oyundur. § İki oyun başının seçiminden sonra çocukların ikişer ikişer gruplanarak kendilerine takma birer isim koymaları ile oynanan oyunda neyi alın oyunudur. İkişer gruplanan çocuklar kendilerine koydukları takma adın ikisini birden oyun başlarına söylerler. Diyelim ki bir çocuğun adı Armut, diğerinin ki Elma konmuş olsun. Armudu mu alın, elmayı mı diye çocuklar grup başlarına sorarlar. Onlar da sıra ile bir biri, bir diğeri tercih hakkına sahiptir. Hangisini alırsa o takma adlı çocuk tercih eden oyun başının grubunda oyuna katılacaktır. Bir diğer ebe veya eş seçimi oyunu dolu mu boş mu oyunudur. Bunda ise eline küçük bir taş alan çocuk diğerlerine taşı elinin herhangi birine arkasına ellerini götürerek saklar. Diğer çocuklar ellerini öne uzatarak, seçin der. Dolu mu, boş mu seçin sözünden sonra ikişer ikişer biri bir eli, diğeri öbür eli alarak ellerden

diğer grubu meydana getirir. Çocuk avuçlarını sıktığı için taş görünmez. Avuçlar tercihler yapıldıktan sonra açılır. Bir diğer oyun tek mi –çift mi oyunudur. Boş dolu oyunu gibi oynanır. Ellerin içindeki taşın tek sayımı- çift sayımı olduğuna göre eş seçilir.

x x x

Arıkan, Çınar (1992). Anamur yöresinde oynanan çocuk oyunları listesi. *İçel Kültürü*, 6(22), 4-7.

ANAMUR YÖRESİNDE OYNANAN ÇOCUK OYUNLARI LİSTESİ

Anamur yöresinde oynanmakta olan çocuk oyunlarının sayısı oldukça fazladır. Biz bunların bir kısmının ismini tespit ettik. Fakat nasıl oynandığı bir kısmını halâ derleyebilmiş değiliz. Derleme çalışmalarımız burada ismi verilip, açıklaması verilmeyenler üzerinde devam edecektir.

1. Eşek bekçisi. 2. Cika. 3. Pilav yemesi. 4. Kale dikmesi. 5. Cıngırtlak. 6. Kabakcıbaşı. 7. Soğucak karpuz. 8. Civi çakması. 9. Bışşık. 10. Çöp gömmesi. 11. Beş taş. 12. Kurtar. 13. Dondum. 14. Taştayım-topraktayım. 15. Topal karga. 16. Pembenine. 17. Bir kol bir can. 18. Çom (Arasıkestirme). 19. Elbiç. 20. Körebe. 21. Çellik. 22. Dokuz-dıkız. 23. Kara kazan kulpu (El el üstünde kimin eli var?). 24. Çizgi (Kipi). 25. Birdirbir. 26. Gelincik oyunu. 27. Yüzük oyunu. 28. Saklambaç. 29. Köşe kapmaca. 30. Güvercin taklası. 31. İp atlama. 32. Mendil almaca. 33. Tahtaravalli. 34. Kaldırbeni hoppacık. 35. Farfarafilli oyunu. 36. Çayır-çimen. 37. Menekşe-mendilim düşe (Gurup yarması). 38. Üç taş. 39. Dokuz taş. 40. Oniki taş. 41. Çüştürümeşşek. 42. Mendil saklaması. 43. Yağ satarım-bal satarım. 44. Kompil (Patates gömmesi). 45. Dolap oyunu (Su içinde). 46. Yedi kırık kale. 47. Aç kapıyı bezirgan başı. 48. Eş domuz. 49. Çatal matal kaç çatal. 50. Testi. 51. Hırsız-polis. 52. Cimci. 53. Yel yelemeç. 54. Singurdu. 55. Ara kedisi. 56. Deve güreşi. 57. Kutu-kutu pense. 58. Sinek ısırdı mı? 59. Tek mi çift mi? 60. Tarla bölüşmesi. 61. Tren oyunu. 62. Dök dök karakolu. 63. Evcik. 64. Fırın. 65. Şakıldak. 66. Uçurtma (Kargı-şeytan). 67. Salıncak. 68. Kapan. 69. Lek (tek).

Çocuk Oyunlarının Açıklanması

1. Eşek bekçisi: Baştarafta verilen sayışmalardan biri oyunun başında yapılır. Eşek ve Eşek bekcisi olması için gurup içinden iki çocuk seçilir. Oyun oynanacak bahçenin orta yerine küçük bir daire çizilir. Bu dairenin içine eşek olan çocuk elleri ve ayaklarını yere değdirerek oturur. (Çömelir)

Eşek bekcisi olan çocuk eşeği beklemeye başlar. Oyundaki diğer çocuklar eşeğe değerek onu yuvarlak çizginin içinden kurtarmaya çalışırlar. Çocuğa değip onu kurtaran çocuk eşek bekcisi olur. Eşeğin eşekliği devam eder. Bu arada eşeğe değmeye çalışan çocukları bekci kovalar, yaklaştırmaz. Onları kovalar. Eğer onlardan birisine değebilirse, değdiği çocuk eşek olur. Vurulan çocuk dairenin içine girer. Önceki eşek olan çocuk ise; eşek bekciliğine geçer. Oyun böylece sürer gider. Oyunun başında kurallar konulabilir. Üç defa eşek bekcisi veya üç defa eşek olana ödül ve cezalar verilir. Bu tamamen oyunu oynayan çocukların arzusuna kalmıştır.

2. Cika: Tam yuvarlak bir bilyenin yedi sekiz katı büyüklüğünde çay taşı (Kenarları sürtülerek yuvarlaklaşmış taş) alınır. Bu taşa cika denir. İki oyuncu da 12x12 ebatına yakın ellerine birer yassı taş alırlar. Bir cizgi çizilir. Bu çizgiden 4-5 metre uzağa cika taşı konur. İlk atışı yapmak için çocuk aralarında sayışma yapar veya tek mi-çift mi, yada dolu mu-boş mu oyunlarından biri ile seçim yaparlar. İlk atışı yapmaya hak kazanan oyuncu oyunu başlatır. Cikaya taşını vurmak için fırlatır. Cika taşına vurabilmiş ise cika ileri doğru hareket edecektir. İlk yerinden başlayarak ilk atışı yapan çocuk ayak ile bir-iki-üç diye cikayı ne kadar hareket ettirebilmiş ise sayar. Cikaya ikinci atışını yapar. Hareket ettirebilmişse aynı şekilde ayak ile saymaya devam eder. Atışlardan birinde cikaya taşını isabet ettiremezse ikinci çocuk oyuna girmeye hak kazanır. Birinci vuramayıp ikinci atış yapınca isabet ettirebilmişse ayak ile sayma yapar. İsabet ettiremediği zaman oyuna diğeri devam eder. Bu sıra tekrarlanır. Vuruşuna oyunculardan biri devam ettiği sürece bir ayaklık yer de açılsa, ikinci oyuncu cikaya atış yapamaz. Vurur fakat cikaya yol aldırmazsa el öbür oyuncuya geçer. Çocuklar oyuna başlamadan önce cika sayısının kaçta biteceğine karar verirler. 200-300 ayak v.s. gibi. Oyunun sonunda hangi oyuncu baştan kararlaştırılan sayıya ulaşırsa oyunu kazanmış olur. Oyunu kazanan çocuk öbür çocuğa ceza verir. Karşı taraftan ödül de alabilir. Oyuncular herhangi bir şey almasına (ütmesine) veya kölesine oynanır. Oyun dört kişi tarafından da oynanır. Oyunun başında çocuklar ikişer ikişer eşlenirler. Bir oyuncunun cikada sayı alamaması halinde ikinci eş cika atışına hak kazanır. İkinci eşinde sayı yapmaması halinde oyun ikinci guruba geçer. Onlarda atışlarını yaparlar. Ve sonuç sayısına iki grupta ulaşmaya çalışır.

3. Pilav yemesi: Sayışmayla en başta bir ebe seçimi yapılır. Bu ebe pilav bekçisi olur. Diğer oyuncular ise 7,8,9 kişi olabilir. En az 7x5 ebatında 6 adet taş üstü üstüne konur. Buna pilav denir. Bu pilavın yanlarına doğru birer sağlı sollu çizgi çekilir. Bu çizgilere paralel gelecek şekilde 5-6 metre uzağa yeni bir çizgi daha çizilir. Bu çizgi oyuncuların pilava atış yerleridir. 10x12 ebatında 1-1,5 cm. kalınlığında düz taşlar pilava doğru oyuncular

tarafından atılır. Atış sıra ile yapılır. Oyunda amaç dikili olan pilav kazanını devirmektir. Her oyuncu taşını pilavı devirmek için atar. Pilava atış yapan oyunculardan bir kısmı pilava isabet ettiremez. Diyelim ki, bir ebe altı kişi oyuncu pilav yemesi oynuyorlar. Birinci attı pilavı deviremedi. 2.ci de. 3.cüde. Dördüncü vurdu. Pilav devrildi. Ebe hemen pilav kazanının hemen eski şekli ile dikmeye çalışacaktır. Ne kadar erken dikebilirse o kadar ebelikten kurtulmada kendi yararına olacaktır. Ebe pilavını dikmeye çalışırken oyuncular pilavın yanından çizilmiş çizginin önüne veya arkasına düşen atış taşlarını kaçırıp yeniden atışa hak kazanacaklardır. Ebe pilavını bir anca diker ve atış çizgisini geçmeden herhangi bir atış oyuncusunu yakalayabilirse, yahut ona eli ile dokunabilirse ebe dokunduğu kişi olacaktır. Oyuncular isterlerse pilav yıkıldığı anda taşını kaçırmaz. Çizginin arka tarafına geçerek "Bastım" diyerek taşına dokunur ve taşını kaçırmak için ya ebenin boş bir anını bekler veya pilavın herhangi bir oyuncu tarafından yeniden yıkılmasını. Taşı kale (pilav) çizgisinin atış yerinden tarafına düşenler "bastım" hakkını kullanamazlar. Taşı alıp kaçırmak zorundadırlar. Bütün oyuncular taşlarını attığı halde kale yıkılamamışsa taşı kaçırmak için sağlı-sollu ebeyi sıkıştırırlar. Ebe onları vurmaya, onlarda taşlarına basmaya veya taşlarını kaçırmaya çalışırlar. Taşını bir kişi de kaçırsa atış yapmaya hak kazanır. Pilavı yıkabilir. Ebe pilavı dikerken bütün oyuncular taşlarını kaçırırlar. Oyun yeniden devam eder. Ebe bir kişiye dokununcaya kadar (Pilavı dikilmiş olarak) oyun devam eder. Ebenin ebeliği de sürer. Amaç ebelikten kurtulmaktır. Oyun diğer oyuncuların ebelikleri ile devam eder.

4. Kale dikmesi: Bu oyunu iki veya dört kişi oynayabilir. Karşılıklı uygun bir mesafe aralığı ile üçer adet yassı taşlardan her iki oyuncu gurubu üçer taş diker. Bu taşların aralıkları (3 taşın) birer metre olabilir. Bu kale taşlarına her karşı oyuncunun üç defa taş atma hakkı vardır. Bu üç atış sonunda kaleler yıkılsın veya yıkılmasın ikinci oyuncuya sıra gelir.Kalelerin tümü yıkıldı ise yeniden kaleleri yıkılan taraf kalelerini diker. Bir kale yıkılmış ise ikinci oyuncu ikinci ve üçüncü oyuncular kalan kaleleri yıkmak için üçer taş atışı yapabilirler. Bir oyuncunun üç atışı, iki oyuncunun altı atışı veya üç oyuncunun dokuz atışı sonunda kalelerden yıkılmayan kaldıysa el (atış sırası) karşı guruba geçer. Bu sefer onlar karşı gurubun kalelerine üçer atış yaparlar. Bir gurup hiç ara vermeden her oyunun başlangıcı ve bitişi sırasında el vermeden her üç kaleyi de durmadan yıkabilirse, diğer gurubun oyuncuları hiç atış yapamazlar. Atış yapabilmeleri için mutlaka dikili kalelerinin kalması gerekir. Oyun yukarıdaki kurallar uygun olarak devam eder.

5. Cıngırtlak: Cıngırtlak oyununu oynayabilmek için telefon direği uzunluğunda en az 20-25 cm. çapında bir ağaca ihtiyaç vardır. Bu ağaç genellikle köylerde, dağda çobanlar tarafından kesilmiş ağaçlardan temin edilir. Çünkü cıngırtlak köyde ve Anamur yaylalarında oynanan bir çocuk oyunudur. Ağacın en önce ortasındaki denge noktası bulunur. Yani kalın tarafı ile ince tarafının bir birini almayacağı orta noktası bulunur. Bu kısım hafif bir şekilde yontularak, kesilir, düzeltilir. Daha sonra buraya 4-6 cm. derinliğinde 6 veya daha genişçe çaplı bir çukur açılır. Oyulur. Bu marangozların yaptığı işlerde kullandığı keski ile açılan bir deliktir. İkinci bir ağaç alınır. Bu da 10-15 cm. çaplı, bir veya bir buçuk metre boyunda bir ağaçtır. Bu ağacın uç kısmı kurşun kalem açar gibi yontulur, sivriltilen uç cıngırtlak ağacının içine düz olarak oturacak şekilde ucundan kesilerek düzeltilir. Kesik koni haline getirilir. Bu ağaca sübelek denir. Sübelek ağacı düz ve çimenlik bir alanın tam orta yerine yere sivri ucu yukarı gelecek şekilde dikilir. Ağacın sağlam olarak tutması için dibine taşlar çakılarak sağlamlaştırılır. Daha sonra cıngırtlak ağacında açılmış olan delik sübelegin üzerine geçirilerek takılır. Yerden bir metre yükseklikte bir iki kollu pervane şekline getirilen bu ağaçlarla cıngırtlağımız hazırdır. Yalnız bazen ağacın ince ve kalın tarafına uçlardan sübelek tarafına tutunmak için T şeklinde ağaç çakıldığıda olur. Sübelek ile cıngırtlak ağacının delik kısmına ses vermesi için sedir ağacından çıkarılan katran veya katı yemek yağı ile kömür konulur. Kömür konulduktan sonra sübelek üzerinde döndürülen ağaç "*Gacurgucur*" diye sesler çıkartmaya başlar. Cıngırtlak ağacının üzerine karın üstü yatılarak binilebileceği gibi, eşeğe biner gibi oturularak ve ağacın ucuna çakılmış ağaçlardan faydalanılarak binilebilir. Karşılıklı iki kişi veya ikişer kişi biner. Araya bir kişi veya iki kişi de çevirici olarak girer. Binenleri ağaçdan kaktırmak sureti ile çeviririler. Belirli bir hıza ulaştıktan sonra çevirmeye gerek kalmadan ağaç yere yaklaştıkça dönüş noktasına doğru biniciler ayaklarını yere vururlarsa istenilen süratte bir dönüş hızı elde edilmiş olur. Araya giren çeviriciler hızlanma sağlandıktan sonra gittikçe uca kayarak aradan çekilirler. Cıngırtlağa çeşitli çocuklar sıra ile binerler. Önemli olan iyi tutunmak ve dönüş anında ağaç üzerinde dengeyi sağlamaktır.

6. Kabakcıbaşı: Çocuklar eş seçimi için bir takım sayışmalar ve eş seçimiyle ilgili oyunlarla gruplara ayrılırlar. Eşit şekilde altışarlı, yedişerli veya daha fazla kişili guruplara ayrılırlar. 2 gurup yapılır. Bu guruplar karşılıklı olarak 6-7 metre ara ile bir birlerine karşı dizilirler. Her gurup üyesi arasında (kendi aralarında) yarımşar metre aralık vardır. Yere çömelerek otururlar. Her iki gurup kendi aralarında birer kabakcıbaşı seçerler. Yazı tura atılarak veya "*tek mi, çift mi*?" ya da "*Boş mu, dolu mu*?"

şeklindeki oyunla ilk başlayacak gurup belli edilir. 1. gurubun kabakcıbaşısı kendi gurubunda olan çocukların kulaklarına eğilerek gurubun duymayacağı şekilde birer isim koyar. Bunlar hayvan, bitki, canlı veya cansız varlıkların adı olabilir. 2. gurubun başkanı da kendi gurubuna aynı birinci gurubun yaptığı gibi isimleri koyar. 1. guruba konan ismi i kinci gurup, ikinci guruba konan ismi birinci gurup oyuncuları bilmez. İlk başlayacak olan gurubun başkanı (Kabakcıbaşısı) ikinci gurubun kabakcıbaşısının yanına sekerek (Tek ayak üstüne) gelir. Ona sorar: - Kabakcıbaşı, kabakcıbaşı. İkinci gurup başkanı cevap verir ve diyaloğ sürer: Buyur, Kabakcıbaşı. Kabakların oldu mu? Selelere doldu mu? - Oldu. Selelere doldu. - Öyleyse olgunundan birkaç tane alayım, der ve gurup içinden herhangi bir çocuğun gözlerini kapar. İki gurup birbirine ters olarak oturduğu için (Arkaları birbirine gelir) karşı gurup oyuncularını görmezler. Gözünü kapadığı çocuk kimseyi göremez. 1. gurubun kabakcıbaşısı kendi gurubuna seslenir: - Gelsin gelsin. Kim gelsin? Önceden kendi gurubunun oyuncularına koyduğu isimlerden birini çağırır: -Gelsin gelsin Türk gelsin. Kendi adı çağrılan çocuk gelir. Gözleri kabakcıbaşı tarafından kapatılmış olan çocuğun başına karpuzun olgun olup olmadığına bakar gibi, üç sefer "*tık, tık, tık*" diye vurur. Sonra dönüp eski yerine oturur. Kabakcıbaşı gözü kapalı olan çocuğun gözlerinden ellerini çeker. Bilmesi için ona şöyle der: Bil bakalım kim vurdu. O da karşı oyunculardan şüphelendiği herhangi bir çocuğun ismini söyler. (Bu tahmini öncekine göre oturuş, duruş ve hareketinden tahmin edecektir.) - vurdu. Kendisinin başına vuran çocuğu bilmiş ise, ismi bilinen çocuk karşı gurup oyuncularının yanına geçer. Kabakcıbaşı ona da gizlice yeni ismini koyar. Artık o gurubun kabağı olmuştur. Gözü kapatılan çocuk doğru tahminde bulunamamış ise; kendisi öbür guruba geçer ve oranın kabağı olur. Yeni adını alır. Oyunun oynanış sırasında ise bilemediği anda oyun diğer gurup tarafından devam ettirilir. Bilir ise el kendi gurubuna geçer. Oyun guruplardan herhangi birinin tek bir kabakcıbaşısı ve oyuncusu kalıncaya kadar devam eder. Yada baştan konulan bir sınırlamayla 10 oyun sonunda en çok kabağı olan gurup oyunu kazanır.

Arıkan, Çınar (1993). Anamur'dan çocuk oyunları. *İçel Kültürü*, 7(25), 18-20.

ANAMUR'DAN ÇOCUK OYUNLARI

7. Beş taş: Oyuncuları karşılıklı olarak birer, ikişer, üçer, dörder eş şeklinde olabilen tek veya grub oyunudur. 5 adet yuvarlak tipte veya kırılmış taşlardan 1,5x1,5 ebadında taş alınır. Bu oyunda iyi bilmeyene avantaj vermek üzere ilk sıra verilir ve oyun başlar. 1- İlk oyunda taş yere normal şekilde birbirinden ayrı olacak şekilde atılıyor. Bir tanesini elinde tutuyor. Diğerini yerden alırken elindeki taşı havaya atıyor (yerden alıp) havaya attığı taşı beraberce kapıyor. Bu işlemi 4 taşa da yapıyor. Yerden alış sırasında tek tek alma işlemini yapıyor. Birinci veya diğer taşları alırken, elinin diğer taşlara değmesi halinde el öbür oyunculara geçer. 2- İkinci oyunda yine elde bir taş vardır. Bu taş havaya atılırken, yerdeki taşlar ikişer ikişer alınır. Havadaki taşta kapılır. Değme olayında veya kapama durumunda el değişir. 3- Taşlar yine yere atılır. Elde bir taş vardır. Birincide eldeki taş havaya atılırken bir taş yerden alınır. İkincide bir taş, havaya atılırken 3 taş birden yerden alınır. Diğer taşlarla değilmesi halinde el yine el değiştirir. 4- Beş taş elde iken biri havaya atılır. Diğer taş yere konur. Havaya atılan taş kapılır. Tekrar eldeki taş havaya atılarak yerdeki dört taş toplanır ve havaya atılan taş kapılır. Havadakini kapamazsa veya yerdeki taşları toplayamazsa el (oyun sırası) diğer oyuncuya geçer. 5- Beş taş elde iken biri havaya atılır. Dördü elde kalır. İşaret parmağı ile yere değilir ve havadaki taş kapılır. 6- İşaret parmağı, orta parmak (sol el) üzerine kenetlenir. Baş parmak ve kenetlenmiş el uçları yere konur. Köprü yapılır. Yüzük parmağı ve serçe parmak yere değmez. Taşın beşi de alınır. Biri elde kalır. Sağ el ile sol bilek altında sokularak köprü üzerinden ters atılır. Karşı oyuncu düşen bu dört taştan birisini "köle" olarak belirler. Köprünün altından köle olmayan taşlar eldeki taş havaya atılırken itilerek geçirilmeye çalışılır. Havadaki taş da bu anda tekrar kapılır. Köle olmayan taşlar 3'itişle köprü altından geçirilebilir. Köle taşı ise birlikte eldeki taş havaya atılınca ittirilerek köprü altından geçirilmek zorundadır. Eğer geçirilemez ise veya havadaki taş kapılamaz ise oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Köle taş mutlaka en son köprü altından geçirilir. Diğer taşlar itilirken köle taşa değmemelidir. Değerse oyuncu değişir. Güçlükle bir taş köprü altından geçirilemezse oyuncu değişir. 7- Oyuncu taşları avuç içinde tutar. Diğer oyuncu yine bu taşların içinden birini yine "köle" olarak belirler. Avuç içindeki taş gurup halinde yine havaya atılıp el üstünde tutulur. Taşlar el üstünde tutulurken (el üstüne çıkarılırken) herhangi birisi (köle haricinde) düşse el değişmez. İki tanesi düşse yine el değişmez. Ancak elin değişmemesi için kölenin yanında mutlaka bir taşın olması ve köle taşın yere düşmemesi gereklidir. El üstünde bütün dört taş,

köleyle birlikte 3 taş, 2 taş kaldığını düşünürsek: Bu taşları tekrar tekrar havaya atarak avuç içi ile kapmak gereklidir. Kapış sırasında herhangi bir taşın düşmesi elin değişmesine yol açar. Beş taş oyununda bir oyuncu hiç sıra vermeden ve oyun kurallarına uyarak istediği kadar oyunu devam ettirebilir. § Grup oyununda iki kişi, iki kişiyle karşılıklı oynuyorsa veya üç kişi üç kişi ile oynuyorsa 1. hata yapıp çıkınca 2. kişi, 2. kişi hata yapıp çıkınca 3. kişi birinci, ikinci oyuncunun kaldıkları yerden oyunu devam ettirirler. İkinci bir oyun başlasa bile ilk hakkında çıkan oyuncunun eli (diğer grup oyuncularına el geçinceye kadar) yenilenmez. Diğer grup oyun oynayıp çıkınca yeniden oynayabilir. Beş taş oyunu konuşulan cimcisine oynanır. Oyuncu gurupları ve kişiler başta kaç cimcisine oynayacaklarını konuşurlar. 7. maddede belirtilen köleli kapma sırasında köleyle birlikte kaç taş yapabilir ise, karşı oyuncuya o kadar cimci vurulur. Cimci; diğer oyuncunun elinin üstüne kazanan oyuncunun parmaklarının birleştirilerek sert bir şekilde vurmasıdır.

8. Kurtar: Bu oyun için 4'er, 5'er kişilik iki oyuncu gurubu kendi aralarında eşleşirler. Bu bir kovalama oyunudur. İlk kaçacak gurup iyi koşamayacağına inanılan guruptur. Kovalayacak olan gurup ise arkadaşları arasında iyi koşar diye bilinen çocuklardır. Bu oyunda çocuklar arkadaşlarının iyi koşup koşamadıklarını bildikleri için kovalayacak gurubun tespiti kolaydır. Bir meydanlığın ortasına 1 metre çaplı bir daire çizilir. Birinci grup kaçar. Diğer oyuncu grubu bu kaçanları kovalar. Her hangi birini yakaladığı anda "yat" der. Ona değmiş veya onu yakalamıştır. O vurulan çocuğu alır, getirir, dairenin içine girdirir. Başına oyunculardan biri bekçi olur. Diğerleri kovalamaya devam eder. Kaçan grubun üyeleri bir yandan yakalanmadan kaçarlarken bir yandan da dairenin içinde vurulmuş olan arkadaşlarının kurtarılması için çalışırlar. Bekçiyi atlatarak eline veya herhangi bir yere değdiği anda arkadaşını kurtarmış olur. Bekçi ise kurtarmaya gelenleri vurmaya çalışır. Bütün oyuncular vurulup dairenin içine getirilmediği sürece oyun devam eder. Bir kişi kalsa dahi diğer arkadaşlarını vurulmadan kurtarma hakkına sahiptir. Bütün kaçanlar vurulup daire içine getirilince bu sefer de kovalayanlar kaçar. Kaçanlar kovalarlar. Oyun böylece tekrar edilir.

9. Dondum: Bu oyunda bir kişi çeşitli sayışmalarla ebe olarak seçilir. Diğer 2,3,4,5 oyuncu kaçarlar. Bu tek kişilik eve onları kovalayarak, onları vurmaya çalışacaktır. Her hangi birisini kovalarken vurabilirse o kişi ebe olur. Kaçan oyuncular ebe kendilerini kovalarken "dondum" diyerek olduğu yerde kalıp oturma hakkı vardır. Bu durumda kaçanı vuramaz. Yalnız kaçan gurup üyelerinden herhangi birisi gelip kendisine dokununcaya kadar "dondum" diyen öğrenci bulunduğu yerden ayrılamaz. Oyuna katılmaz.

10. Taştayım-topraktayım: Bu oyun için en az dört kişi gerekir. 5,6,7,8 kişi ile de oynanabilir. Bir kişi ebe seçilir. Diğerleri 15x15 ebatında birer taş alırlar. Bu taşlar onların kurtarıcılarıdır. Ebe oyuncuları vurmak için arada dolaşır. 4 kişi arasında oynanıyor ise oyuncular 6-7 metre ara ile taşlarını koyarlar. Her taşın üstünde bir oyuncu vardır. Oyuncular karşılıklı çapraz, yan yana diğer bir oyuncu ile karşılıklı olarak yer değiştirebilirler. Yer değiştirme anı, topraktayım anıdır. Bu anda ebe olan herhangi bir oyuncuya değebilirse, o oyuncu ebe olur. Yakalayamadığı sürece ebe kalmaya devam eder. İsteyen istediği oyuncu ile anlaşarak yer değiştirir. Taş üstündeki oyuncu, taştayım halindedir. Oyuncular, ebe, taş üstündeyken vuramaz.

11. Topal karga: Bu herhangi bir belirlenmiş saha içerisinde oynanan bir oyundur. Voleybol ve basketbol sahası gibi ya da sınırları belirlenen aynı büyüklükte bir saha içinde oynanır. Sahanın herhangi bir yeri yuva olarak kabul edilir. Bir köşesi, ebe olana (Topal Karga olan) çocuk buraya durur. Diğer kişiler saha içerisinde yer alırlar. Topal karga tek ayağı ile koşup, diğer oyunculardan birini yakalamak zorundadır. Oyuncular normal ayakları ile koşarlar. Herhangi biri yakalanıp, vurulup ebe oluncaya kadar topal karga ebeliğine devam eder. Ebe olan kişi koşmaktan yorulduğunda saha içinde durup dinlenemez ancak, gidip yuva olarak ayrılan bölümde dinlenebilir. Oyuncular "Topal karga, topal karga, beni yakalayamaz" diye ebeyi kışkırtırlar.

12. Pembenine: Bir kişi anne olur. (Pembe nine) Bir kişi de oyuncular başı olur. Pembenine oynanan sahanın orta yerine oturur. Diğer kızlar etrafında yer alıp onlarda otururlar. Eğer oyunu erkekler oynuyorsa Anneleri (Pembe nine) mutlaka kız olacaktır. Oyun başı oturan gurubun etrafında dönerek şöyle söyler: Pembe nine, pembe nine şanıyla,/ Nasıl gitsem enistemin yanına,/ Bahçelerde demet demet maydonoz,/ Ağaçlardan yaprakları salyangoz,/ Pembe nine, pembe nine .../ Pembe nine oyuncuların başı olan nineye seslenir: - Ne var nine, ne var nine?/ Bizim oğlan sizin kıza ne demiş?/ Evin arkasına saklan da seni kaçırayım demiş./ Hangisini? Diye pembe nine sorar./ Baş oyuncu nine ise birini seçerek ve onunla beraber yeniden başta verilen şarkıyı beraberce söyleyecekler. Bu şekilde bütün kızlar bitip bir tek pembe nine kalıncaya kadar oyun devam edecek. Pembe nine tek başına kalınca ağlamaya başlar. Diğer oyun başı ona sorar: Pembe nine, pembe nine niye ağlıyorsun? Pembe nine ses vermez. Aynı şarkı tekrar söylenecek. Tekrar sorulacak: - Pembe nine, pembe nine niye ağlıyorsun? - Kızlarımı kaçırdılar... der. - Ayaklarını göstersem bilir misin? diyerek baş nine ayaklarını açıp, zıplayarak yana geçer. Kızlar onun arkasından ayaklarını gösterirler. Pembenine ilk ayağa: - Bu değil, der. Diğer

ayak gösterilince: İşte bu, diyor. Aynı şekilde bütün kızlar sıra ile ayaklarını gösterip pembe ninenin etrafına dizilecekler. Pembenine kızlara: Nerdeydiniz? diyecek. Kızlar da ona: Teyzemizdeydik, derler. Amcamızdaydık, derler. Buna benzer sıra ile cevaplar verecekler. Her hangi bir yer söyleyecekler. - Ne yediniz? diye sorulunca kızlar sıra ile birkaç tane meyvenin adını söyleyecekler. Pembenine bu sefer: Hani bana, diyecek. Daha sonra bütün kızlar: - Avucumuzu yala, avucumuzu yala, diyecekler. Pembenine elindeki asasını kaldırıp, kızlar böyle deyince, onları asası ile döğmek için kovalayacak. Daha sonra eşlerden biri diğerinin yerine geçerek oyuna devam edilecek.

13. Bir kol bir can: Oyuncular eşit sayıda iki gurup olurlar. 4,5,6'lı gurup yapılır. Bu guruplar altı metre ara ile birbirlerine paralel iki çizgi çiziyorlar. Ya da bu oyunu veleybol sahasının bir bölümünde oynarlar. Grubun bir kısmı yazı tura oyunu ile bu iki çizginin arasına girer. Diğer grup ise ikiye ayrılarak çizilen çizginin arkasına geçerler. Saha dışında yeralanlar topu karşılarındaki saha dışındaki arkadaşlarına atarlar. Bu atışlar sırasında içerde yer alan oyunculara topu çarptırmaya çalışırlar. Gruptan vurulan çıkar. Her oyuncunun bir can hakkı vardır. Vurulduğu anda saha dışına çıkar. Pas atma ve vurmak için atışlar sırasında oyuncuların topu kapma hakkı vardır. Kapılan her top için içteki oyuncular bir can sahibi olurlar. Buna bir kol da denir. Oyuncular kaptıkları top kadar kol sahibi olurlar. Bütün kolları vuruluncaya kadar oyuncular kendileri oynayabilecekleri gibi, vurulmuş olan arkadaşlarını da saha içerisine çağırıp ona bir can kazandırabilirler. Dıştaki oyuncuların (kalecilerin) amacı kol kazandırmadan canları vurmaktır. İçteki oyuncuların amacı ise can vermeden kol kazanmaktadır. Böylece de oyuna devam etmektir. Bütün canlar ve kollar vurulmadan oyun grupları yer değiştiremezler. Can ve kollar bitince kalede olanlar içe, içte olanlar da kaleye geçerler. Topu kaptırmamak için atışlar yerden de yapılabilinir.

Derleme yerleri: İçel İli, Anamur İlçesi: 1. Malaklar Köyü.Kadılar Mahallesi. 2. Karalarbahşiş Köyü. 3. Gercebahşiş köyü. 4. Çeltikci Köyü. Anamur-Sultan Alaattin Mahallesi. **Derleme tarihi:** 29 Nisan 1991'den-12 Haziran 1991'e kadar. **Derlenen kişiler:** 1. Veli Kılıç-Karalarbahşiş Köyü-Mustafa oğlu, 1962. 2. Fatma Arıkan-Kadılar-İbrahim kızı, 1964. 3. Fazilet Sayın-S. Alaattin Mah. 1947. 4. Mehmet Yıldız-Kadılar, Ahmet oğlu, 1954. 5. Fatma Yıldız-Çeltikci Köyü, 1962. **Derlemeye katkıda bulunan öğrenciler:** Malaklar Köyü Kadılar Mahallesi 1990-1991 yılı 5. sınıf öğrencileri.

Saatçi, Suphi (1992). Kerkük'ten derlenen çocuk oyunları, *IV Milletler arası Türk Halk Kültürü Kongresi Bildirileri, III.* Cilt. 228-234.

KERKÜK'TEN DERLENEN ÇOCUK OYUNLARI

Türk folklor dünyasının, çocuklar has oyun çeşitleri pek zengin ve boldu. Çocuk oyunları konusunda Türk dünyasının sahip olduğu bu zengin repertuara karşılık, yeterli derlemelerin yapıldığını söylemek güçtür. Geleneksel çocuk oyunları konusunda zengin olan bölgelerden biri de Kerkük yöresidir. Kerkük yöresinde tespit ettiğimiz oyunların bir kısmına Türkiye, Azerbaycan ve Kıbrıs gibi Türk dünyasının bir çok bölgesinde rastlamak mümkündür. Ancak dünyanın bir çok bölgesinde görülen ve evrensel nitelikte olan oyunlar da vardır. Hatta antik çağlardan beri sürüp gelen oyun çeşitlerinin varlığı gözlenebiliyor. Kerkük'teki oyunlar, diğer bölgelerde olduğu gibi, değişik başlıklar altında kümelenebilir. Bunlar işlevleri bakımından şöyle çeşitlenmektedir: Zekâ ve vücut geliştirici oyunlar, spor-eğlence oyunları, oyalayıcı ve dinlendirici olanlar. Ayrıca seyirlik nitelikte olanların yanında, mevsimlik ve ritüel oyunlar veya tören oyunlarına da işaret etmek yerinde olur. Bunun gibi tekerlemeli, mizâhi nitelikte oyun çeşitlerine de rastlamak mümkündür. Bu arada yaş grupları bakımından ayrılan oyunlar vardır. Küçük çocukların oyunlarından, bazen büyük çocukların oyunları da ayrılabiliyor. Sadece erkekler veya sadece kız çocukları tarafından oynanan oyunlardan başka, kız-erkek karma biçimde oynanan oyunların bulunduğunu da hatırlatalım. Bu bildiride, Kerkük'te tespit ettiğimiz küçük yaştaki çocukların oyunlarından birkaç örnek sunacağız. Çalışmamızda oyunlar ile ilgili yaptığımız derlemelerden başka, bu hususta yapılan, incelemeleri de dikkate aldık. Kerkük çocuk oyunlarını tanıtmağa geçmeden önce, oyunlara başlama sırasını belirleyen oyunları da kısaca tanıtmak istiyoruz.

Oyuna başlama oyunları

Çocuklar oyuna başlamadan önce, oynayacakları oyuna göre oyuncu veya takım sıralarını seçmek için, bir takım oyunlara baş vururlar. Seçme işi için baş vurulan bu oyunların bir kısmı, yine tekerlemeli oyunlara benzerler. Aşağıda tespit edebildiğimiz bu oyun çeşitleri şunlardır.

a. Pampispos: Oyuna başlama sırasını tespit için üç çocuk elele vererek, bir daire teşkil ederler. Eller içe ve dışa doğru "pampipos" tekerlemesi eşliğinde sallanır. Tekerleme hece hece söylenir. Son hece söylenirken çocuklar ellerini bırakarak, belirli şekilde önlerine getirirler.

Böylece her çocuk, eline kesin şeklini vermiş olur. Şekil verme işi iki çeşit olur. Birinde, sol el yukarı doğru açık tutulur ve sağ el, yine yukarı doğru açık tutularak sol elin üstüne konur. Diğerinde, yine sol el yukarı doğru açık tutulur ve sağ el bu sefer yere doğru açık olarak sol elin üstüne konur. Ellerin şekil alma işi, üç çocuk tarafından aynı anda yapılmalıdır. Yoksa, oyunda hile yapma fırsatı doğdu diye oyun tekrar edilir. Eller şeklini aldıktan sonra, durumlarına bakılır. Ellerin üçü de aynı konumda ise, oyun yeniden yapılır. Biçimce tek şekil arzeden el varsa, elin sahibi oyuna başlama hakkını kazanmış olur. Aynı şekilde ikinci ve üçüncü oyuncular belli olana kadar, oyuna devam edilir.

b. Enepene: Oyuncu sırasını belirlemek için, çocuklar bir daire teşkil ederler. Oyunculardan bir eliyle, çocukların birinden başlayarak, aşağıdaki tekerleme eşliğinde sırayla işaret eder:Ene/ pene/ lüp/ pene - Verdi/ Ehmet/ şıkh/ sene - En/ pen/ pıf. Son hece kime tesadüf ederse, oyuna başlama hakkı kendisinin olur. Yaşma -kurru veya Yaşmala- kurru. § Oyuncu veya takımın oyuna başlama sırasını tespit etmek için oynanan bir oyundur. Bunun için yassı bir taş veya bir saksı parçası bulunur. İki gruba ayrılan çocukların başkanları bir araya gelerek, birisi tükrükle taşın bir yüzünü ıslatır. Başkanlardan biri yaş yani ıslak, diğeri ise kuru tarafı kabullendikten sonra, taş havaya fırlatılır. Taş yere düşünce üste gelen tarafın durumuna göre, oyuna başlama hakkını kazanan belli olur.

c. Adam-yazı: Bu da yukarıda anlattığımız yaşma -kurru veya yaşmala- kurru oyunun hemen hemen aynısıdır. Yalnız bu oyunda taş yerine madeni para kullanılır. Bu yüzden yaş ve kuru yerine, adam ve yazı üzerine para havaya atılır. Yere düşen paranın durumuna göre, hangi tarafın oyun başlatma hakkını kazandığı anlaşılır. Türkiye'de bilinen yazı -tura için, Kerkük Türkleri'nin adam -yazı deneyimini kullandıklarını, burada belirtmek yerinde olur.

b. Daş saklama: Bu oyunda yerden alınan küçük bir taş, karşı tarafın görmemesi için, vücudun arkasına gizlenen iki elin birinde saklanır. Elin yumruğunda saklama işi bittikten sonra iki yumruk karşı tarafın başkanına uzatılır ve taşın hangi yumruk içinde olduğu soruluk. Karşı taraf bulursa, oyun başlatma hakkını kazanmış olur. Aksi taktirde kaybetmiş olur. Oyunda taş yerine yüzük, boncuk ve "eccüg" denilen hurma veya erik çekirdeği gibi nesneler de kullanılır. Genellikle hava kararınca çocuklar, sokakta sürdürdükleri oyunlarına son verirler. Ancak çocukların bir kısmı oyunu bırakıp eve gitmekte nazlanırlar. Bu yüzden eve çekilen çocuk, sokakta oynayan hiçbir çocuk kalmasın ister. Zira sokakta hâlâ oynamakta olan birkaç çocuğun bulunması, eve çekilen çocuğun tekrar sokağa fırlamasına

yol açabilir. Bu yüzden bütün çocukların eve çekilmesini sağlamak ve dışarda oynayan çocukların kalmamasını garanti altına almak için hep bir ağızdan aşağıdaki tekerleme söylenir. Oyun sürelerinin bitişinde söylenen bu tekerleme, âdeta oyun zamanının bittiğini, herkesin artık eve çekilmesi gerektiğini ve hava karardığı için sokakta kalmanın tehlikeli olacağını duyuran önemli bir anons sayılır: Herkim gétmez évine/ Bir kara ilan cébine.

Oyunlar

Kerkük çocuk oyunları arasında, hemen hemen bir çok bölgece görülen, ancak ufak tefek ayrıntılar hariç, birbirine benzeyen pek çok oyun vardır. Bunların bir kısmını şöyle sıralayabiliriz: Aşık. Beşdaş (Beştaş). 'Ete-Bazı (Evcilik). Göz Bağlama (Körebe). Göz Yumma veya Sakhlanma (Saklambaç). Gülle-Gülle (Misket). Hellük Ağaç ve Hellük Çubuğ (Çelik Çomak). İp-İp (İp Atlama). Kağıtkuşu (Uçurtma). Köse Geldi. Lekkav Hezaran (Birdirbir). Mizre' veya Mizreh (Topaç). Sapan Daşı (Sapan). Şille - Şille veya Şillik- Şillik (Sek-Sek). Tek Adım-Üç Adım (Uzun Atlama). Bu bakımdan biz daha çok yöreye has oyunlar üzerinde durmaya çalıştık. Oyunlarda geçen yeri sözcüklerin anlamlarını da, bildirimizin sonunda yer alan bir kısa sözlükte verdik.

1. Evelleme-develleme: Kış geceleri komşu çocuklarının bir evde toplanarak oynadıkları bir oyundur. Oyun için, çocuklar halı üzerinde bir daire oluşturacak şekilde oturup, ayaklarını öne doğru uzatırlar. Başkan olarak seçilen birisi ortada durur. Ayakların birinden başlayarak, sırayla her ayağa işaret ederek şu tekerlemeyi söyler: Evelleme/ Develleme/ İğne iğne/ Ücü düğme/ Koz ağacı/ Kotur geçi/ Yarıla, yırtıla/ Su içe, kurtula. Son hece hangi ayağa tesadüf ederse, o ayak sahibi tarafından dışa doğru çekilir. Böylece, ortada son ve tek ayak kalana kadar, oyuna devam edilir. Kalan en son ayak kime ait ise, ayağın sahibi olan çocuk, yerli deyimle üzlü kuylu (yüzü koyun) yatırılır. Bütün çocuklar başkan ile birlikte elleriyle cezalandırılan çocuğun sırtına vururlar. Başkan tempo ile çocuğun sırtına vururken şu tekerlemeyi söyler: Zara zara zambura/ Hak başında tambura/ Yel geli yandırı/ Yağış geli söndürü/ İğneyden mankas?/ Başkan "iğneyden mankas?" sorusunu sorarken, çocuğun sırtında, bir veya iki parmağını yukarı doğru tutar. Bir parmak ise makası sormak istediğini ifade eder. Yüzü koyun yatan çocuk, sırtındaki elin bir parmağının veya iki parmağının yukarı doğru olduğunu bulmak için, iki tercihten birini yapmak zorundadır. Böylece ya "iğne" veya "mankas" cevabını verir. Eğer doğru cevap verirse, çocuk affedilir. Yanlış cevap verirse, yanlışlığına göre ya iğnelenir veya makaslanır. Daha sonra oyuna yeniden başlanır.

2. Havada ne var: İki çocuk sırt sırta vererek kollarını arkadan birbirine kenetler. Birisi öne doğru eğilerek, ötekisini sırtında kaldırır. Yere doğru eğilen çocuk sorar: - Havada ne var? Yüzü göğe doğru olan çocuk cevabını verir: Gök muncuğ. Bu sefer çocuklar doğrularak, yukarıda olan diğer arkadaşını kaldırır. Yukarıya doğru kaldırılan çocuk yine sorar: Yerde ne var? Yere doğru eğilen çocuk cevabını verir: Takkalak. Yine taşıma sırası diğerine geçer ve sorulu cevaplı olarak karşılıklı diyalog devam eder: Nenev ne doğdu? Bir oğlan. Adı nedi? Mehemmed. Bunun üzerine oyun, çevrede seyreden diğer çocuklarla birlikte hep bir ağızdan söylenen şu sözlerle noktalanır: -Mehemmed'e salavat. Oyun yeniden, diğer çocuklarla oynanır.

3. Hollac oyunu: Bu oyun büyüklerin, küçük yaştaki çocukları oyalamak ve eğlendirmek için oynanır. Çocuğu oynatmak isteyen kişi, yatak veya halı gibi yumuşak bir yere sırt üstü uzanır. Çocuğu ellerinden tutarak, iki ayağını çocuğun göğsüne yaslar. Ayağı ile çocuğu "hollac" diyerek, yukarı doğru kaldırır. Böylece çocuk neşelenir ve bu oyun çocuk için birkaç defa tekrarlanır.

4. Miçek oyunu: Yere uzanan bir çocuğu, diğer dört çocuk el ve ayaklarından kaldırırlar. Çocuğu sağa ve sola sallayarak, şu tekerlemeyi söylerler: Çignim çignim çiçegi/ Hara atım miçeği/ Ve çocuğu yumuşak bir yere atarken: Bura atım miçeği. Diyerek, azıcık yüksekten bir anda el ve ayaklarından fırlatmış gibi yaparlar. Oyuna diğer bir çocukla yeniden başlanır.

5. Peş-peş oyunu: Bu oyun, yaşça küçük olan çocuğu eğlendirmek ve oyalamak gayesi ile, büyük yaştakiler tarafından yapılır. Oyunda çocuğun sağ eli tutulur ve avuç içi "peş, peş, peş" denilerek ovuşturulur. Böylece çocuğun bütün dikkati, avucu üzerinde toplanır. Daha sonra çocuğu oynatan kimse, sağ elinin parmağını çocuğun avucunun ortasına koyarak "buna bir cücü kondu" der. Arkasından çocuğun serçe parmağından başlamak üzere, sırayla dört parmağı bükülür. Her parmak bükülüşünde, sırayla şunlar söylenir: Bu tuttu/ Bu kesti/ Bu bişirdi/ Bu yedi/ Sıra baş parmağa gelince, bu sonuncu parmak da tutularak, şöyle denir: Bu dedi, hanı payım? Bundan sonra sağ elin iki parmağı, çocuğun eli üzerinden koluna, oradan da göğüs ve boyun kısmına doğru "gıdı gıdı, gıdıgıdı" denilerik, hızla yürütülür ve "Odu sebet altındadı" denilerek çocuğa heyecan verilir. Böylece çocuk gıdıklanarak, güldürülür.

6. Uştu-uştu: Kış geceleri evde toplanan çocuklar, halı üzerinde daire şeklinde otururlar. Aralarında yaşça büyük olan biri oyunun başkanı olur. Başkan hariç herkes, elini yumruk yaparak şehâdet parmağını halı üzerine

koyar. Bütün çocuklar parmaklarını halı üzerinde sağa ve sola hareket ettirerek, dikkate başkanın söyleyeceği tekerlemeyi beklerler. Başkan tekerlemesinde bir hayvan adı verir. Verilen bu hayvan, uçmayan cinsten ise, çocuklar parmaklarını halı üzerinden kaldırmamalıdır. Eğer verilen hayvan adı uçan cinsten ise, çocukların parmaklarını yukarı doğru kaldırmaları gerekir. Bu hususun iyice anlaşılması için bir örnek verelim. Diyelim ki başkan şöyle bir tekerleme söyledi: Uştu uştu, kuş uçtu. veya:Uştu uştu, karga uştu. Tekerlemeyi duyar duymaz, bütün çocukların parmaklarını yukarı doğru kaldırmaları gerekir. Zira verilen hayvan adları "kuş" veya "karga" uçan cinsten oldukları için, parmaklar yukarı doğru kaldırılmalıdır. Başkan, Meselâ:Uştu uştu, déve uştu. derse, deve uçmayan bir hayvan olduğu için, çocukların hiçbiri parmağını kaldırmamalıdır. Oyun sırasında hata yapan olursa, cezalandırılır. Ceza verme şekli ise, daha önce anlattığımız "Evelleme- Develleme" oyunundakinin aynısıdır.

7. Ceylan kaç tazı geldi: Bu oyun üç kişi ile oynanır. Ortada duran ve merkezi oluşturan ilk oyuncu, her kolu ile birer oyuncuyu elinden tutar. Oyunculardan biri ceyran (ceylan), diğeri ise tazı rolünü oynar. Ortadaki oyuncu dönmeğe başlayarak, tazı olan ceyranı yakalamağa çalışır. Gittikçe hızlanan kovalamaca sırasında, merkezde dönen oyuncu, sürekli biçimde "ceyran kaç tazı geldi" diyerek hızı ve heyecanı arttırır. Oyuncular yorulunca, diğer çocuklar, aynı oyunu yeniden tekrarlarlar.

8. Kurtana kapan: Çocuklar daire biçiminde toplanarak bir halka oluştururlar. Halkanın içinde bulunan bir oyuncu koyun olur. Halkanın dışında kalan diğer bir oyuncu da kurt rolünü oynar. Böylece kurt, halkayı yarmak ister. Halkayı oluşturan oyuncular da, engellemeye çalışır. Halkayı yarıp saldırmak isteyen kurt "vallah kurtam kaparam" derken, kendisini engellemek isteyen oyuncu da "vallah neneyem vermerem" cevabını vererek, eğlenmeye çalışırlar. Böylece rolleri değiştirerek oyuna devam edilir. Bu oyun en çok kız çocukları tarafından oynanır.

Sonuç

Günden güne artan bir hızla gelişen ve çeşitlenen çocuk eğlence ve oyun araç ve gereçlerinin, bu zengin geleneksel oyunlarımızın yavaş yavaş unutulmasına ve gündelik hayattan dışlanmasına yol açtığı gözlerden kaçmaktadır. Dünyada haberleşme ağının gittikçe sıklaşması ve iletişimin korkunç biçimde hızlanması, modern oyun aletlerinin daha çabuk yaygınlaşmasını ve benimsenmesini sağlıyor. Hızlı kentleşme ve bilgisayarlı eğlence ve oyun türlerinin çocuklarımızı etkilemesi ile yavaş yavaş ortadan kalkmaya başlayan geleneksel çocuk oyunlarımızın derlenerek arşivlenmesi,

bu bakımdan önemli bir kültür meselesi olarak ele alınmalıdır. Diğer yandan çocuklarımızın, vücut ve zekâ yönünden gelişmelerini sağlayan geleneksel oyunların unutulmaması için ister aile, ister eğitim kurumlarımız tarafından, teşvik edilerek, yaşatılmaları büyük önem taşımaktadır. Bu hususta yayın organlarına da büyük görevler düştüğü şüphesizdir.

Küçük Sözlük: Altındadı: Altındadır. Atım: Atayım. Ceyran: Ceylan. Cücü: Çocuk dilinde kuş. Çigin: Omuz. Daş: Taş. Eccük: Daha çok hurma ve kayısı çekirdeği. Ene pene: Anlamsız heceler. 'Ete: Hala. Geli: Gelir. Göğ: Gökyüzü. Ayrıca mavi renk için de kullanılır. Hara: Nere, nereye. Hollac: Havaya kaldırma. İlan: Yılan. Kotur: Uyuz. Kurru: Kuru. Kurtana: Kurt gibi. Mankas: Makas. Miçek: Sinek. Muncuğ: Boncuk. Nedi: Nedir. Nenev: Anan, annen. Neneyem: Anayım, anneyim. Odu: İşte, aha. Pen: Anlamsız bir hece. Peş: Çocuk dilinde temiz. Pıf: Anlamsız bir hece. Sakhlama: Saklama. Söndürü: Söndürür. Takkalak: Çaput veya eski bez parçalarından yapılan yumak. Uştu: Uçtu. Ücü: Ucu. Üzlü koyun: Yüzükoyun. Vermerem: Verememe. Yandırı: Yandırır.

x x x

Sakaoğlu, Saim (1992). Çocukluğumdan artakalanlar. *Milli Folklor*, 2 (15), 3-6.

[Yazar, yazısının girişinde, İkinci Dünya Savaşı'nın başlarında Konya'da geçen çocukluğunun oyunlarından söz etmekte, daha sonra üç oyunu ayrıntılı olarak açıklamaktadır. ***ed.notu****]*

ÇOCUKLUĞUMDAN ARTAKALANLAR

Oyun denilince aklımıza elbette "sayışmaca" gelecek, "ebe seçimi" gelecek. Bazı oyunlarda "ebe" olmak pek hoş karşılanmazdı. Bir saklanbaç'ta, bir uzun eşek'te ebe olmayı kim isterdi ki. Ama bazı sayışmacalarda, galiba, ilk çıkan şanslı olurdu. Öyle ya, istopta topu siz havaya atacak ve bir arkadaşınızın adını söyleyecektiniz. Bazan, hemen ilk sayışmacada ebe seçilebilecekken bazan da her oyuncunun teker teker "kurtulması" sağlanır, sona kalan kişi ebe olurdu. Sonraları okulda başkalarını da öğrendik, ama benim aklımda, o da ne kadar tam bilemem, kalabilen sayışmaca şöyle olmalıdır: "Ene mene engişdene, lâle kökü, çörek otu, al çık, bal çık, aradan önce sen çık." Sayıcının parmağı kime isabet etmişse o kenara çekilecek, işlem devam edecektir. Sayma işini daha çok en büyüğümüz olan veya sayışmanın sözlerini iyi bilen birisi yapardı. Sağ elinin işaret parmağını hafifçe ağzının içine sokar ve uzunca sayılabilecek bir

"Oooo" çektikten sonra saymaya başlardı. Şöyle bir düşünüyorum da bunca oyunun hangisini daha küçük yaşlarda hangisini daha ileri yaşlarda oynardık, pek hatırlayamıyorum. Ancak oyunları hatırlıyor ve onları gözümün önünde canlandırıp sınıflamaya çalışıyorum: Yağ satarım, çizgi, ip atlama, istop, ip içinde trencilik, kamış yüzdürme, çamur patlatma, (?) harmanbiş, buzda kayma, hotak, çekirdek, boncuk, aşık, şeker kağıdı, çelik çomak, uzun eşek, güvercin takla. Bu en sondakiler daha ileri yaşlarda oynanan oyunlardı. Zaten, gelişmekte olan çocuklar için pek de uygun olmazdı. Çocukluğumuzda, "yağ satarım, bal satarım" oynardık; bunu mahallede de oynardık, okulda da. Öğleye kadar üç, öğleden sonra iki sat ders yapan bizim şanslı neslimiz, ilkokulumuzun geniş bahçesinde, 20 dakikalık teneffüslerde neler oynamazlardı ki. Oyununun sözleri de bugünkülerden pek farklı değildi. Galiba bugünkü nesil de aynı şeyleri söylüyor: Yağ satarım, bal satarım/ Ustam ölmüş, ben satarım. Tabii, bunun bir de ahengi vardı; ona göre söylenirdi. Bütün oyunları en ince teferruatına kadar hatırlamama imkân yok; ancak daha az yaygın olanlarını hatırlamaya çalışacağım.

1. Kamış yüzdürme: Eskiden evlerin çatısı yoktu. Toprak damlı evlerin üzerinde, onların bahçe ve sokak duvarlarında kamışlar uzanırdı. Üzerleri toprakla bastırılmış ve uçları dışarıya uzanırdı. Bizler bu kamışlardan çekilebilecek gevşeklikte olanlarını çeker ve onları bir oyun âleti haline getirirdik. (Şimdi, "çelen" adı verilen bu tip duvar üstlerini hatırlayan kaldı mı ki?) Önce, kamış bir karış kadar kısaltılırdı; bu arada mutlaka bir boğum bulunurdu. Boğumun uzağında bulunan ağza bir taş sokulur ve tıpa gibi kapaması sağlanırdı. Böylece herkesin kamışı hazır hale getirilirdi. Caddemizin adının Çaybaşı olduğunu bir daha hatırlatayım. Evimizin önünden bir çay akıp giderdi. İşte bizler kamışlarımızı bu çaya atar, yarıştırırdık. Bazan bir köprünün girişinden bırakır, öbür ucundan daha önce çıkanı galip sayardık. Tabii burada kamışın uzunluğunun, taşın büyüklüğünün rolü olduğu kadar suyun daha hızlı akan bölümünün de rolü olurdu. Bu oyunu erkek çocukları oynardı.

2. Harmanbiş: Adına niye "Harmanbiş" denilmiş, bilmiyorum. Harman ile pek ilgisi yoksa da biş-/ piş- ile ilgisi vardır. Önce bir miktar toprak, daha doğrusu o yılların cadde ve sokaklarında bol miktarda bulunan toz bir araya getirilirdi. Normal bir karpuzun yarısı kadar bir hacme ulaşınca üzerine hafifçe su dökülür, ellerimizle de suyun tepe üzerinde ince bir çamur tabakası meydana getirmesi sağlanırdı. Böylece bütün tozun üzerinde ince bir çamur tabakası meydana gelirdi. Daha sonra ıslanmamış tozları bu kubbemsi yapının üzerine serper, avuçlarımızla oğuşturmaya başlardık. Toz, ıslak tabaka tarafından emildikçe yenisiyle devam edilirdi. Böylece sürte sürte, oğuştura oğuştura çamur olan zemin kurutulurdu. Bu işi yaparken de,

kendine has bir nagme ile de şu sözler hep bir ağızdan tekrar edilirdi: "Harmanbiş, harmanbiş: Keloğlanın başı biş." Bu sözler çamurlu yüzey kuruyuncaya kadar defalarca söylenirdi. Sıra, ikinci safhaya gelirdi. İnce bir çubuk vasıtasıyla bu kubbenin yere temas eden bir veya iki yerinden pencere veya kapı diyebileceğimiz delikler çizilir, yavaş yavaş oyuklara kurumuş çamur kısmı çıkartılırdı. Bundan sonrası büyük bir dikkat isterdi. Açılan bu deliklerin yardımıyla kubbenin altındaki tozlar dışarı çıkartılır, içerisi iyice boşaltılırdı. Unutmadan söyliyeyim, bir delik de tepeye açılırdı. Böylece, içi boşaltılmış kubbemsi bir yapı ortaya çıkardı. Artık bundan sonrası bizlerin maharetine kalıyordu. Kapı, pencere ve tepe deliğinden içeriye atılan kağıt ve saman gibi kolay yanabilen maddelerin yardımıyla diğerleri (çalı dalları vb.) tutuşturulur ve etrafa yayılan alevler zevkle seyredilirdi. Dikkatlice yakılması halinde kolay kolay yıkılmazdı. Akşama doğru veya evlerden çağrıldığımız bir sırada arkadaşlardan biri hafif bir tekme darbesiyle harmanbişi yıkıverirdi. Bu da erkek çocuklar arasında oynanırdı.

3. Şeker kağıdı oyunu: 1950'li yılların başında piyasada çokça tutulan bir karamela şekeri vardı. Bakkaliye dükkanlarında kilo ile satıldığı gibi tanesi bir kuruştan da satılırdı. Yakın zamana kadar piyasada çokça satılan Tipitip sakızları hacminde idi. Özelliği, sarıldığı kağıtlarda bütün meslek erbabının çizgi resimlerinin olmasıydı. 1 numara galiba "Kuşbaz" idi. Bazı mesleklerin veya meşgalelerin adını oradan görür, fakat bir türlü ne olduğunu anlayamazdık. Bunlardan biri de 117 numaralı (?) "polo" idi. 1'den 110'a kadar olanı sıkça bulunur da 111'den 120'ye kadar olanı mı az bulunurdu, yoksa 121'den 130'a kadar olanı mı az bulunurdu, pek hatırlıyamıyorum. 1'den başlayarak sona kadar bütün numaraları biriktirebilirsek büyük hediye vardı. Ayrıca, bazılarında da mühür ve imza vardı da onu bulanlar da kağıtta yazıldığı kadar karamela kazanırdı. Hiç unutmuyorum, ben de bir gün Aziziye Camii civarındaki bakkaliyelerden birinden, her halde Şehir Bakkaliyesi'nden aldığım beş kuruşluk şekerlerden birinin imzalı kağıdındaki kadar karamela kazanmıştım. İşte bu numaralı kağıtlar, aynı zamanda bir oyunun da aracı olurdu. İki kişi karşılıklı olarak oynardı. Birinci iki avucunun arasında sakladığı kağıtlardan en üstte olanının son sayısının tek mi çift mi olduğunu sorardı. Eğer karşı taraf bilirse sorandan bir kağıt alırdı; bilemezse bir kağıt verirdi. Bazan, bu birer birer alıp vermeler az gelir, tıpkı günümüzün modern oyunlarında olduğu gibi oran yükseltilirdi. Meselâ, kendisinden cevap beklenen kişi, "Aç, beş mislisine" derdi. Eğer bilebilmişse beş misli, yani beş aded kağıt alırdı; tabii bilmezse de beş tane verecektir. Oyunun heyecanını artırmak, biraz da merak duygusunu eklemek için teklifler değiştirilirdi: "Tek, son sayısına," denildi mi, bilinmesi halinde son rakamı 3, 5, 7, veya 9 olacağından o kadar kağıt alınır, bilinemezse verilirdi. Hatta bazan doz iyice artırılır, daha farklı sayılar

ileri sürülürdü. "Çift, sayılar toplamına!" Böylece 99, 98 ve 80 gibi en büyük sayıları taşıyan kağıt sayısı 18 veya 19 gibi büyük sayılara ulaşırdı. Kazanan tarafın ne kadar sevindiğini tahmin etmek hiç de güç olmasa gerek. Ancak, 10, 11, 20 gibi sayılarda el değiştiren kağıt sayısının da pek az olacağı unutulmamalı. Bugün, buna benzer oyunları oynayanlar var mı, bilemiyorum. Ancak 40 yıl önce pek popüler bir oyun idi. Bu kağıtların sıra ile biriktirenler ayrıca, kendilerindeki fazla olan meslek erbabının resimlerini eksikleriyle değiş tokuş yaparlardı. Hatta az bulunanlar bazan birkaç kağıt ile değiştirilirdi. Bu oyun da erkek çocuklar arasında oynanırdı. Gelecek yazımızda, kalan oyunlardan bazılarını ele almağa çalışacağız.

x x x

Alişar, Fahrettin (1993). Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde oynanan çocuk oyunları I. *İçel Kültürü*, 7(26), 22-24.

KUZEY KIBRIS TÜRK CUMHURİYETİ'NDE OYNANAN ÇOCUK OYUNLARI I

Türk Halk Kültürünün en zengin dallarından biri çocuk oyunlarıdır. Bu zengin halk kültürü kaynağını araştırmak üzere 5-30 Eylül 1992 tarihleri arasında Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'ne gittik. Girne-Gazimagosa-Lefkoşe-Güzelyurt ve bu güzergahdaki yerleşim birimlerinde yaptığımız araştırmalar bizi gerçekten duygulandırdı. Aldığımız bilgilerden kendimizi Türkiye'nin herhangi bir yerleşim birimindeymiş gibi hissettik ve duygulandık. Bizi üzen halk kültür konularında mevcut kütüphanelerin çok fakir olmalarıydı. Ancak bu ülkedeki yerel Kıbrıs gazetesinin halk kültürü konularını da içine alan bir ansiklopedi hazırlandığını öğrendiğimde çok sevindim. "Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Halk Kültürü"nün bütün yönleriyle araştırılarak yazılı hale getirilmesi, bu ülkede büyük bir boşluğu dolduracaktır. Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde oynanan çocuk oyunlarına bakıldığında herhangi bir ilimizde oynanan oyunlardan farkı yoktur. Hatta oyunlarda söylenen tekerlemeler bile aynıdır. Bu bilgilerden sonra şimdi K.K.T.C.'nden derlediğimiz çocuk oyunlarını alfabetik sırayla veriyoruz:

1. Ali cambaz taşa basmaz: 8-10 kişi ile oynanan bir grup oyunudur. Bir oyuncuyu dışarda bırakacak şekilde iki kollarını açarak geniş bir daire oluştururlar. Her oyuncu bulunduğu yere ya el büyüklüğünde bir taş kor ya da küçük bir daire çizer. Dışardaki oyuncu da daireye girer. El ele tutuşup hep birlikte haftanın günlerini sayarak dönmeye başlarlar. "Pazartesi, Salı, Çarşamba, Perşembe, Cuma, Cumartesi, Pazar" dedikten sonra birbirlerinin

ellerini bırakarak önceden hazırladıkları taş veya daireye basmaya çalışırlar, boşta kalan oyuncu ebe olur. Diğer oyunculara ara sıra taştan inip veya çizgiden çıkıp "*Ali Cambaz Taşa Basmaz*" diye bağırırlar. Ebe taştan inen oyuncudan önce gelip taşa basarsa ebelikten kurtulur, öbür oyuncu ebe olur.

2. Avcı: Oyuncular kendi aralarında bir avcı seçerler. Avcı dışında diğer oyuncular başlarına birer kurdele bağlarlar. Bu oyunculara kuş denir. Avcı elindeki topla kuşları vurmaya çalışır. Kuşlar istedikleri yöne kaçmakla serbesttirler. Avcının topuyla vurabildiği kuş, başındaki kurdelayı çıkartarak avcı olur. Avcıyla birlikte diğer kuşları vurmaya çalışır. Vurulmadan en sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

3. Açıl kilit: Bir grup oyunudur. Çocuklar ellerini yumruk yaparak üst üste dizerler. Eli en üstte olan işaret parmağını yumruk olan elin içine sokarak "açıl kilit açıl" diye bağırır. Çocuklar sırayla ellerini açarak bi yaparlar. En altta bulunan oyuncuya sıra gelince o da açmak için aynı hareketi yapar ve bağırır: Açıl kilit açıl! Yumruğunu iyice sıkarak: Açılmaz! der. Oyun karşılıklı şu konuşma ile sürer: Neden açılmaz? Anahtarı yok. - Anahtarı nerede. - Suya düştü. - Su nerede? - İnek içti. - İnek nerede? Dağa çıktı. Dağ nerede? Yandı, bitti, kül oldu. Bu konuşmalardan sonra bütün gruptaki çocuklar ellerini havaya kaldırarak, "*Vay Bizim Köse Sakalımıza*" diyerek gülüşürler.

4. Alaydan malaydan: Genellikle kızlar tarafından oynanan bir grup oyunudur. İki grup ile oynanır. Gruplar karşılıklı olarak el ele tutuşarak yanyana dizilirler. Birinci grup söze başlar. (Sözleri söylerlerken oyuncular ritmik hareketlerle sağa sola, öne arkaya gidip gelirler): I. GRUP: - Alaydan malaydan, Ne istersin, ne istersin bizim alaydan? II. GRUP: İçinizde bir güzel var. Onu isteriz. I. GRUP: - O güzelin adı ne imiş? II. GRUP: O güzelin adı Onu isteriz. I. GRUP: Tellidir, pulludur. Kızımızı vermeyiz. II. GRUP: - Telini de sıyırırız. Pulunu da sıyırırız. Biz kızımızı alırız. Diyerek karşı gruptan bir kişiyi kendi taraflarına almaya çalışırlar. Başarırlarsa bir oyuncu kazanmış olurlar. Kazanamazlarsa karşı taraf bir oyuncu verirler. Oyun tek kişi kalan grupla sona erer.

5. Al Da: Bir grup oyunudur. Grup oyuncuları tek sıra halinde dizilirler. İçlerinden seçtikleri ebe, her oyuncuya bir hece gelecek şekilde aşağıdaki tekerlemeyi söyler. Son hece hangi oyuncuya rastlar ise o oyuna girer. Tek kişi kalıncaya kadar devam eder. Sona kalan ebedir. § Tekerleme: "İndestik Dora lastik. Evzele indestik" Oyuna başlayan ebe diğerlerini tutmağa, yakalamaya çalışır. Yakalandığında "al da sende" der. Yakalanan bu oyuncu ebe olur. Yakalanacağını anlayan oyuncu "Tumayana" diyerek

saçını tutarsa o oyuncu ebe tarafından yakalanmaz. Bununla birlikte aşağıdaki tekerlemeyi söyleyen oyuncuda yakalanmaz: "Saçımı tuttum Kılıcımı tuttum Bana değen Çatır çutur çatlasın." Eğer bunları yapmadan yakalanırsa ebe olur.

6. Alfabe: Kızlı erkekli oynanan bir grup oyunudur. Çocuklar içlerinden birini ebe seçerek halka oluştururlar. Ebe bir harf seçer ve söyler. Harfi söylerken oyunculardan birini işaretle gösterir. İşaretlenen oyuncu ebenin söylediği harf ile kelime söyler. Söylenen sözcüğün son harfi ile başlayan sözcük bulamayan oyundan çıkar. Sona kalan oyuncu kazanır.

7. Ambara vurum: En az altı kız oyuncu ile oynanır. El ele tutuşup halka oluşturan kızların içlerine bir oyuncu çömelir. Oyuncular aşağıdaki sözleri söyleyerek, söylenen sözlere uygun hareketleri yaparlar: "Ambara vurdum bir tekme, ambarın kapısı açıldı. Sürmeli saçlar saçıldı. Çamaşırı böyle sıkarlar, Ütüyü de böyle yaparlar, Ekşiyi de böyle keserler, Suyunu da böyle sıkarlar." Bu sözler bittikten sonra hep bir ağızdan "Kaplan geliyor, kurt geliyor. TIP" denir. Kim gülerse o ortaya çömelir ve ebe olur.

8. Anahtar: Büyük bir dişi anahtar bulunarak anahtarın tutulan kısmına bir ip bağlanır. İpin öbür ucuna da bir çivi bağlanır. İpin tutulacak kadar uzunluğuna dikkat edilir. Kibrit çöplerinin eczalı kısımları anahtara, çivinin ucu ile doldurularak duvara vurularak patlatılır. Bazı yörelerde barutun da konulduğu görülür. Gürültülü ve tehlikeli bir oyundur.

9. Ana beni kurda verme: Bir grup oyunudur. Oyuncular içlerinden birini anne seçerek, bu oyuncunun arkasına sıralanırlar. Zincir misali, her oyuncu önündeki oyuncunun beline ellerini sararak kenetler. Dışardan bir oyuncu kurt olarak tek ayakla seke seke gelir. Anne ile kurt arasında şu konuşma geçer: Kurt: - Seke seke ben geldim. Anne: Hoş geldin. Safa geldin. Kurt: Dağı, taşı aştım. Senin evine geldim. Orada çok güzel armutlar varmış, onları almağa geldim. Anne: - Benim armutlarım pek iyi değildir. Ama beğendiğinden birini al. Kurt en sondaki oyuncuyu almaya çalışırken, oyuncular birbirlerine iyice kenetleyerek: *"Ana Beni Kurda Verme"* diyerek sağa sola kaçarlar. Kurt yakaladığını alır. Kendi tarafına götürür. Yakalanan oyuncu oturur. Oyun bütün oyuncular yakalanıncaya kadar devam eder.

10. Anam babam su çeker: Eşleşerek oynanan bir grup oyunudur. Elele karşılıklı tutuşarak aşağıdaki sözleri belirli bir ritimle söyleyerek sağa sola ellerini sallarlar ve arada bir başlarını halkalardan geçirirler: "Su çeker Su çeker Anam babam su çeker. Halka da boynundan geçer."

11. Atcık: Erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Uzun bir değnek at yapılır. Çocuk değneği apcarasına alarak ata biner. Bir başka kısa sopayla arkasına vurur. Çocuk koşarken nal sesleri çıkarmaya çalışır.

12. Badi düme: Kızlı erkekli grup oluşturan oyuncular içlerinden biri ebe seçerek, yüksekçe bir yere ayaklarını uzatarak otururlar. Ebe aşağıdaki tekerlemeyi söyler. Tekerlemenin son cümlesini her oyuncuya bir hece gelecek şekilde, heceleyerek söyler. Son hece hangi oyuncuya gelmişse o oyuncu ayağını toplar. Ayağını toplayan oyuncu oyun dışı kalır. Sona kalan oyuncu oyunu kazanır. § Tekerleme: "Badi düme Düme düme Zemzeme iki Hami düme aldır dedi Puldur dedi Çek ayağını topalcık."

13. Avcı ile köpeği: On kişilik bir erkek oyuncu ile oynanır. Oyuncular içlerinden bir köpek ile bir avcı seçerler. Diğer oyucular çömerek, durdukları yerde zıplarlar. Avcı zıplayan oyunculardan birine ateş eder. Ateş açılan oyuncu ölü misali yere uzanır. Son iki oyuncuya ateş açılmaz. Bu iki oyuncunun biri avcı diğeri de köpek olur ve oyun tekrarlanır.

x x x

Alişar, Fahrettin (1993). Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde oynanan çocuk oyunları II. *İçel Kültürü*, 7(27), 19-21.

KUZEY KIBRIS TÜRK CUMHURİYETİ'NDE OYNANAN ÇOCUK OYUNLARI II

14. Babanı dik: Bir grup oyunudur. Oyuncular içlerinden birini ya kura yoluyla ya da aşağıdaki tekerlemeyi söyleyerek ebe seçerler. Tekerleme: İğne battı,/ Ciğerimi yaktı,/ Tombul kuş,/ Arabayı koş,/ Hop, hop altın top/ Bundan başka oyun yok. Çizilen bir yuvarlağın içine bir teneke konur. Ebe bu tenekeyi ebe beklemeye başlar. Dairenin 5 m. mesafesine biz çizgi çizilir. Bu çizgiden diğer oyuncular ebenin beklediği tenekeye atış yapmaya başlarlar. Ebenin görevi yıkılan tenekeyi yerine koymak ve taşını almaya gelen oyuncuyu yakalayarak ebelik görevini vermeye çalışır. Daire içindeki taşını almak üzere gelen oyuncu taşının üzerine basar ise ebe o oyuncuyu tutamaz. Daire içindeki teneke yere yıkılınca diğer oyuncular "babanı dik, babanı dik" diye bağırırlar. Bu söz oyuna adını vermiştir. Daire içinde yakalanan oyuncu ebelik görevini üstlenmiş olur.

15. Bakara oyunu: Bir tahta bakaranın dış yuvarlak yüzleri kertiklenir. Bakara deliğinden geçirilen lastiğin bir ucuna bakaradan lastiğin çıkmamasını sağlayacak biçimde kibrit çöpü ya da yuvarlak olan bir tahta

parçası bağlanır. Diğer ucuna delinen yuvarlak kalınlığı üç beş santimlik bir sabun geçirilir. Sabunun deliğinden bakaranın dış yüzündeki boşluğa bakan tarafına on cm. boyunda bir kalem ya da değnek bağlanır. Bu uzun değnek bir yana doğru bakaraya paralel olarak döndürülür. Bu döndürme yeteri kadar yapıldıktan sonra bakara yere bırakılır. Lastiğin bakara içerisinde sarılmasından ötürü, yere bırakılan bakara, arabaymışcasına ilerler.

16. Bak bak: Bir aldatmaca oyunudur. Oyuncular bir topun içine kum, taş, toprak veya hafif toz doldurarak bir yol kenarına dikerler. Futbolu çok seven bir çocuğa "BAK BAK ÇOK GÜZEL TOP" diyerek vurmaya özendirirler. Topun içinde ağır bir şey (toprak, taş) varsa vuran oyuncunun canı yanar. Çocuklar gülmeye başlarlar.

17. Balık kaçtı oyunu: Bu oyunda, sekiz çocuk bir daire şeklinde oturup ayaklarını öne doğru uzatırlar. Ebe ortadadır. Bir mendil bükülerek balık yapılır. Bunu ebeye vurarak ayaklarının arasından dolaştırırlar. Tekrar vururlar. Bu böylece sürer, ta ki ebe balığı yakalayıncaya kadar. Ebe, balığı kimin elinde yakalarsa ebe olur ve ortaya çıkar.

18. Balon oyunu: Bir kap içerisindeki sabunla suya, ince kamışın bir ucu ağızda tutulup, diğer tarafı suya batırılır. Dışarı çekildikten sonra üflenir. Sabunlu su balonlaştığı için bu oyuna balon oyunu denir.

19. Bazara oyunu: Bezden yapılmış içi bezle veya kepekle doldurulmuş topla oynanan bu oyunda, oyuncular karşılıklı iki grup oluştururlar. Birbirlerine karıştıktan sonra içlerinden birini ebe seçerler. Ebe topu havaya atarak oyunu başlatır. Atılan topu kapan oyuncu karşı tarafın oyuncularına ya direkt olarak vurur veya kendi grup oyuncularından birine pas atarak onun vurmasını sağlar. Vurulan oyuncu yanar ve oyun dışı kalır. Oyuncusu biten grup oyunu kaybeder.

20. Ben kimim?: Bir grup oyunudur. Elele tutuşarak halka oluşturan oyuncular, aralarından birini ebe seçerler. Ebenin gözlerini bağlayarak halkanın ortasına bırakırlar. Ebe halkayı oluşturan oyunculardan birini rastgele işaret ederek yanına çağırır. Ona herhangi bir hayvanın ismini söyleyerek taklit etmesini ister. Bu oyuncu taklit ederken ebe onun kim olduğunu bilmek zorundadır. Taklit en fazla üç kere tekrarlanır. Ebe üç defada bilemez ise başka bir oyuncuyu çağırır. Bildiği oyuncu ebe olur. Oyun böylece devam eder.

21. Bişirtme oyunu: Bir grup oyunudur. Belirli bir süre konularak oynanır. Grup oyuncu sayısı kadar toprağa topun sığacağı derinlik ve genişlikte çukur kazılır. Her oyuncu bir çukuru seçer. Oyunda çukuru olmayan oyuncu küçük topu çukurlara atar. Topun girdiği çukurun sahibi topu alırken ötekiler oradan uzaklaşır. Topu alan var gücüyle en yakındakine ya da istediği bir başkasına fırlatır. Top vurulan kısmı acıttığından bu oyuna bişirtme denir. Top kime vurmuşsa o, oyunu sürdürür. Oyun saptanan süre bitinceye kadar devam eder.

22. Bubba oyunu: Kız çocuklarının kendi yaptıkları ya da hazır oyuncak bebeklerle oynadıkları bir oyundur. Oyuncak bebeği çocuklar canlı bebekmiş gibi "bubba yavrum bubba" diyerek uyutur, gezdirirler.

23. Bullum bullum puf oyunu: Yaşı büyük ve büyüğe nazar küçük bir çocuk arasında oynanır. Büyük çocuk: - Bullum bullum devecik../ Anan baban şeherde/ Sen ne aran bu yerde?/ Bu deveye biner min?/ Halep'te bir kuş var./ Korkan mı korkman mı?/ Küçük çocuk: Korkmam, diye cevap verir. Büyük çocuk: - Bullum bullum puf der. Bu sözden sonra gülüşürler ve oyun biter.

24. Çapar oyunu: En az 4 kişi ile oynanır. İki çatallı bir dal parçası yere dikilir. Buna çapar denir. Bu çaparın üzerine bir tane daha çapar konur. Bu çaparın karşısına bir çizgi çizilir. Çizgide sıralanan diğer oyuncuların amacı çaparın üzerindeki ikinci çaparı ellerindeki sopaları atarak düşürebilmektir. Oyuncular çaparı düşürdüklerinde hızla sopalarını almaya koşarlar. Çaparın başında bekleyen kişinin ise görevi yıkılan çağarı yerine yerleştirip, sopalarını almaya gelenleri yakalayabilmektir. Birini yakaladığı takdirde ebelikten kurtulur. Yakalayamadığı surette çaparın bekçisi yine odur.

25. Çıldırdı: İki grupla oynanır. Bir grup ebe olurken diğer grup da saklanır. Genellikle gece karanlıkta oynanır. Ebe olan grup saklananları aramak için harekete geçer. Onların bu zor işini kolaylaştırmak için bazen saklanan grup az da olsa yerinin belli olması için ıslık çalarlar. Ancak tabi ki ıslığı çaldıktan sonra, aynı yerde durmayıp saklanırlar. Adeta arayanları çıldırtırlar. Ebe olan grup saklananların tamamını sobelediği, yakaladığı takdirde bu defa saklanan grup daha önce ebe olan ebe olanlardan saklananlar olacaktır. Oyun böylece sürer.

26. Çömel kurtul oyunu: Grup oyuncuları içlerinden biri ebe seçerler. Belli bir alanda oynanan oyunda, oyuncular alana dağılırken, ebe alanın orta noktasında bulunur. Ebe oyunun başladığını belirten bir ses yada hareketten sonra oyuncuları kovalamaya başlar. Ebeye yakalanacağını tahmin eden oyuncu çömelir. Çömelen oyuncuyu ebenin yakalaması yasaktır. Çömelemeyip yakalanan oyuncu ebe olur. Arka arkaya üç defa ebelenen oyuncu oyun dışı kalır.

27. Çubukla onluk oyunu: Yere bir karış yüksekliğinde bir çubuk dikilir. Çubuğun üzerine pul yada demir para birimlerinden biri konur. (Eskiden onluk demir para konduğu için oyunun adı çubukla onluk olmuştur.) Çubuğa belirli bir mesafeye çizgi çizilir. Oyunculardan biri ebe olarak çubuğun başında bekler. Diğer oyuncular çizgiden atış yapar. Atış genellikle badem ile olur. Bademi atan oyuncu çubuğun üzerindeki parayı düşürürse parayı kazanır, düşürmezse badem ebede kalır.

28. Çukurcuk oyunu: Grupla oynanan bir oyundur. Gruptaki oyuncu kadar belirli bir mesafeye ileriye çukur kazılır. Oyuncular içlerinden birini ebe seçerek çukurların başına bilirkişi niyetiyle nöbetçi bırakırlar. Ellerinde bulunan pirillileri kendi çukurlarına atmaya başlarlar. Her oyuncunun elindeki pirilli sayısı eşittir. Elindeki pirillilerin hepsini bitiren oyunu önce kazanıp bitirmiş (başarılı olmuş) olur. Ebe olma dönüşümlü olduğu gibi, en sona kalanın ebe olduğu da görülür.

29. Çürük elma: İki grup ile oynanır. Gruplar kendilerini birer takım yaparak içlerinden birini de başkan seçerler. İki grubun arasına bir çizgi çizilir. Her iki grup diğer oyuncuları başkanlarının beline sıkıca sarılırlar. İki başkan karşı karşıya gelerek birer ayaklarını çizgiye koyarlar. Her iki grubun amacı da karşındaki oyuncuları çizgiden kendi taraflarına çekmeye çalışmalarıdır. Karşıdaki bütün oyuncuları kendi tarafına geçiren takım oyunu kazanmış olur. Kazanan takım, kaybeden takıma "çürük elma" lakabını takarak bağırır ve onlarla alay eder.

Alişar, Fahrettin (1993). Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde oynanan çocuk oyunları III. *İçel Kültürü*, 7(28), 31-34.

KUZEY KIBRIS TÜRK CUMHURİYETİ'NDE OYNANAN ÇOCUK OYUNLARI III

30. Değirmenci baba oyunu: En az altı kişi ile oynanan kızlı erkekli bir grup oyunudur. Grup oyuncularından biri değirmenci olur. Halka şekline gelen oyuncular daire oluştururlar. İçlerine de değirmenciyi alırlar. Belirli bir ritim tutturarak aşağıdaki tekerlemeyi hem söylerler, hem de dönerler. Değirmenci baba yorgun uyuyor,/ Bir çula yaslanarak./ Tik, tak, tik, tak/ Değirmenim dönüyor,/ Çabucak da uyuyor. Bu tekerleme biter bitmez bütün oyuncular oldukları yere yığılıp, uyurlar. Kim güler veya hareket eder (kımıldar) ise değirmenci olur.

31. Değnekli mendil oyunu: İki grupla oynanan bir oyundur. Her iki grupta dikilen değnek üzerine konulan mendilin iki tarafında belirli ve eşit aralıklarla yerlerini alırlar. Her gruptan birer çocuk kendi gruplarına bakar şekilde yerleşir. Oyunu yürüten "Bir iki" deyince değnek üzerindeki mendili hangi çocuk kaparsa arkadaşlarına gitmeğe çalışır, diğeri de bu çocuğu yakalamaya çabalar. Mendili yakalanmadan grubuna varırsa o grup bir puan kazanır. Yakalandığında karşı grup puan kazanır. Oyun sonunda puanlar sayılır. Fazla puanı olan oyunu kazanır.

32. Deve cüce oyunu: Grupla oynanan bir yanıltmaca oyunudur. Grubun içinden bir ebe seçilir. Ebe "deve" deyince oyuncular kalkar, "cüce" deyince çömelirler. Buna uyamayan (deve deyince çömelen, cüce deyince kalkan) oyuncu oyun dışı kalır. Oyuna bir süre konularak başlanır. Tutulan süre dolmadan oyuncu biterse yenisini başlanır. Bitmez ise oyun bırakılıp, ebe seçilir.

33. Deveye bin oyunu: İki kişi ile oynanan bir oyundur. Oyunculardan birinin uzun boylu olmasına özen gösterilir. İki oyuncu karşılıklı oturarak ellerini kenetleyip deve biçimi alırlar. Uzun boylu oyuncu diğerine sorar: Deveye biner misin?/ Haleb'e gider misin?/ Haleb'de bir kuş var,/ Korkar mısın? Korkmaz mısın?/ der. Küçük boylu çocuk: "Korkarım" veya "Korkmam" der. Korkmam der ise eller çözülür. Korkarım derse aynı tekerleme söylenerek oyuna devam edilir.

34. Domuz oyunu: Belirli bir süre konularak, düz açık bir alanda, en az beş kişi ile oynanan bir grup oyunudur. Beş oyuncunun biri ebe seçilir. Genellikle ağaçtan bir top yapılır. Bazen yünden yapıldığı da görülür. Bu topa "domuz" denir. Her oyuncunun bir de domuza vuracak sopası vardır. Oyuncular belirli bir mesafede her oyuncuya bir adet çukur kazarlar. Her oyuncu bir çukurun başına geçer. Belirli bir uzaklıktan ebe topu (domuzu) sopasıyla vurarak herhangi bir çukura düşürmeye çalışır. Diğer oyuncular da gelen topu çukura sokmamaya çalışırlar. Çukuruna top düşüren oyuncu ebe ile yer değiştirir.

35. Domdom oyunu: Grup oyunudur. Oyuncular belirli bir alan belirleyip bir süre koyarak içlerinden birini ebe seçerler. Ebe belirli bir işaret vererek oyunu başlatır. Oyunun başlaması ile birlikte tesbit edilen alan içerisinde diğer oyuncular kaçmaya, ebe de kovalamaya başlar. Yakalanma ihitmali olan oyuncu "Dom Dom" diyerek olduğu yere çömelir ise ebe o oyuncuya dokunamaz. Başka oyuncuları kovalar. Bunu söyleyemeyip yakalanan oyuncu ebe olur. Bu oyunun diğer bir adı da Dondum Oyunu'dur.

36. Elemtere oyunu: Grupla oynanan bir kovalamaca oyunudur. Belirli bir süre konularak oynanır. Grubun içinden seçilen ebe "elemtere bir-iki-üç" diyerek oyunu başlatır. Bu komutu duyan grup oyuncuları belirli bir alana yayılarak kaçarlar. Ebe de grup oyuncularından birini yakalamaya çalışır. Ebeye yakalanan oyuncu ebe olur. Oyunu baştan başlatır.

37. Esir alma oyunu: İki grup ile oynanan askerliği andıran bir oyundur. Gruplar karşı karşıya geçerler. Aralarına yaklaşık olarak yirmi metre aralık koyarlar. Oyun alanının sınırları belirlenir. Karşı grup oyuncularından biri, öbür grubun sınırlarını ihlal eder, yani sınırı geçer. Bu oyuncuyu, yer sahibi grup yakalamaya (esir almaya) çalışır. Esir düşen oyuncu oyundan çıkar. Hangi tarafın oyuncuları daha çabuk esir edilir ve tükenirse o takım oyunu kaybetmiş sayılır.

38. Dibino oyunu: Genellikle kız çocukların oynadıkları bir grup oyunudur. Grupta bulunan oyuncular sırayla oynarlar. Sıra seçiminde çeşitli sayışmalar yapılır. Bunlardan biri şöyledir: Ooo! İğne battı/ Ciğerimi yaktı/ Hap, hup altın top. Bu sayışma hecelenerek söylenir. Son hece "top" kime rastlamış ise o oyuncu oyuna başlar. Oyun yere çizilen bölmeli kare veya dikdörtgen üzerinde saydam bir taş ile oynanır. İlk oyuncu taşını kare veya dikdörtgenin içine atar. Taşı attıktan sonra gözlerini kapayıp bir ayağı karşılıklı karelere basacak şekilde sıçrar. Çizgilere basmamak oyun kuralıdır. Çizgiye basar ise yanar ve oyun dışı kalır. Oyuncu her sıçramada "Dibi no?" diye sorar. Çizgiye basmamışsa: "No" Basmışsa: "Si" veya "cız" cevabını alır. Yanmayıp da son iki kareye gelmişse ani bir sıçrama ile geri döner.

Dışarı çıkınca gözlerini açar. Bundan sonra normal ayaktaşı oynar gibi dördüncü karede dinlenmek şartıyla oyunu devam ettirir.

39. El tut oyunu: Grup oyunudur. Belirli bir alanda, belirli bir süre konularak oynanır. Grup içinden bir ebe seçilir. Ebe bir işaret vererek oyunu başlatır. Oyunun başlaması ile birlikte ebe diğer oyuncuları kovalamaya başlar. Oyuncular ebeye yakalanacaklarını anladıkları an bir oyuncunun elinden tutarlar. Ebe el tutuşan her iki oyuncuyu da yakalayamaz. Tek kalan oyuncuyu yakalamak mecburiyetindedir. Tek yakalanan oyuncu ebe olur. İki defa ebelenen oyuncu yanar ve oyun dışı kalır.

40. Elim dokundu oyunu: "El tut" oyununa benzer bir grup oyunudur. Ebe belirli bir işaret ile oyunu başlatır. Oyunun başlaması ile birlikte oyuncuları kovalamaya başlar. Kovaladığı oyunculardan birinin vücudunun herhangi bir yerine değmeye çalışır. Ebenin dokunduğu oyuncu, ebe olur ve ebenin elinin değdiği kısmı tutarak diğer oyuncuları kovalar. Diğer bir oyuncuya değmeye çalışır. Diğeri ise ebeliği satmış olur. Üçten fazla ebe olan oyuncu oyun dışı kalır.

41. Elim sende oyunu: Genellikle spor niyetiyle oynanan bir grup oyunudur. Grup içinden bir ebe seçerek, belirli bir alanda ve belirli bir sürede oynar. Ebe bir komut vererek oyunu başlatır. Oyunun başlaması ile birlikte oyuncular alan içine yayılarak kaçmaya başlarlar. Ebe yakaladığı oyuncuya "Elim sende" der ve kaçmaya başlar. Ebelik yakalanan oyuncuya geçer. Bu oyuncu da ebeliği birine bırakmak için bir oyuncuya değmeye çalışır. Oyun oyuncular iyice yoruluncaya kadar devam eder.

42. Eş kurtarmaca oyunu: Bir aldatmaca ve kovalamaca oyunudur. On kişi ile oynanır. İki kişilik ebe seçilir. Sekiz oyuncu ikişer ikişer eşleşerek kaçar. İki ebe oyuncuları yakalamak için kovalar. Yakalanma riski olan oyuncu eşinin elinden tutarsa kurtulur. Tutamazsa hem kendi yanar, hem de eşi yanar ve oyun dışı kalırlar.

43. Eşim dağda ben bağda oyunu: En az beş olmak üzere tek sayılı gruptan oluşan bir grup oyunudur. Grup oyuncuları eşleşir ve açıkta kalan oyuncu ebe seçilir. Eşleriyle birbirinden ayrılarak uzaklaşırlar ve el vurarak: "Eşim dağda ben bağda!" diye bağırırlar. Ve dağılırlar. Ebe oyunculardan birini yakalamağa çalışır. Yakalanma tehlikesi olan oyuncu eşine doğru kaçar ve eşinin elini tutmaya çalışır. Eşinin elini tutan oyuncu yakalanmaktan kurtulur. Yakalanan oyuncu ebe olur. Ve eski ebe ile eşleşir. Oyun böylece devam eder.

44. Fırıldak oyunu: Tek kişi ile oynandığı gibi, birden çok kişi ile de oynana bilen bir oyundur. Fırıldak, huni şeklinde yapılan bir ağaç parçasına verilen addır. Şekil verilen oyun aleti, törpülenip, kayganlaştırılır. Fırıldağa yeteri kadar ip sarılır. İpin ucundan tutularak yere atılır. Dönmeye müsait olan fırıldak hızlı bir şekilde döner. Dönme hızı süre ilerledikçe yavaşlar.

45. Fışkırdak oyunu: Belirli bir alanda ve belirli bir süre konularak oynanır. Değişik tiplerdeki fışkırdaklarla tesbit edilen alanda birbirlerini ıslatmaya çalışırlar. Üzerine su fışkırtılan oyuncular ıslanmamak için kaçarlar. Genellikle yaz aylarında oynanır.

46. Gavrun oyunu: Genellikle bir büyük tarafından çocukları eğlendirmek için, bir büyük ile bir çocuk tarafından oynanan iki kişilik bir oyundur. Büyük çocuğun sağ eli avuç üste gelecek sol elle tutar. Sağ elinin işaret parmağını çocuğun avucundan daireler çizerek döndürürken şu tekerlemeyi söyler: Gavrun gavrun gavruncuk/ Ortasında havuzcuk/ Tavşan gelip su içsin,/ der ve serçe parmağından başlayarak sırayla şunları söyler: Bu tuttu, Bu bazladı, Bu pişirdi, Bu yedi,/ Sıra baş parmağa gelince: Bu da okuldan geldi, hani bana dedi. Der ve işaret parmağı ile orta parmak yürür gibi yapılarak, çocuğun göğüs, sırt kısımlarında gezdirilir ve "gıdı gıdı" denilerek çocuğun güldürülmesi sağlanır.

47. Güvercin yuvadan oyunu: Bir grup oyunudur. En az altı kişi ile oynanır. Oyuncu sayısının çift olması gerekir. Karşılıklı, ikişer ikişer elele tutuşan oyuncular, yn yana sıralanırlar. Oyunculardan biri ebe, diğeri de güvercin olur. Güvercin olan oyuncu elele tutuşan iki oyuncunun ellerinin arasına girer. Ebe "güvercin yuvadan uç" der demez, diğer iki oyuncunun ellerinin arasına girmesi, yani yer değiştirmesi gerekir. Yer değiştirmeyen oyuncu (güvercin) yanar. El ele tutuşan oyunculardan biri ile yer değişir.

48. Gıcırdak oyunu: Dört oyuncu ile oynanan bir grup oyunudur. Sivri uçlu bir odun sağlam bir şekilde dikey olarak yere dikilir. Odunun üzerine bir yuva oyularak bir sırık yerleştirilir. Bu oyuk yağlanır. İki kişi kısa tarafa, bir kişi de uzun tarafa biner. Tek kişi de havada kalır. Sırık hızlandırılarak döndürülür. Dönme esnasından gıcırdadığından bu oyuna gıcırdak oyunu denilmektedir.

49. Giggirigi oyunu: Altı oyuncu ile oynanır. Oyuncular genellikle erkektirler. Üç çocuktan biri yastığı belinden kavrar. Geriye kalan üç çocuk sıçrayarak bunların üstüne biner. Sonra diğerleri sıçrayıp ötekilerine binerler. Hepsi binince "giggiri" diyerek hep birlikte şöyle derler: - İki sekiz, bir on dokuz, üç yirmiyle bir otuz. Üsttekiler yatanların bellerini çökertmeğe çalışırken, tutunamayıp yere düşerlerse oyun biter. Alttakilerin belleri çökertilir ve üsttekilerin ayakları yere değerse yine oyun sonlanır.

50. Guga oyunu: Bir grup oyunudur. Çocuklar içlerinden birini ebe seçerler. Oyuncular oyun alanında bulundukları yere düz bir çizgi çizerler Çizginin 6 metre uzaklığına biraz uzunca bir taş dikilir. Bu taşa "GUGA" denir. Ebe hariç her oyuncunun elinde bu gugayı yıkabilecek saydam taşlar bulunur. Oyuncular çizgiden dikilen taşı (gugayı) sırayla vurmaya çalışırlar. Her vuruşta ebe gugayı yerine dikmek, saydam taş atan oyuncuda taşını kapıp geri çizgiye dönmek mecburiyetindedir. Şayet çizgiden attığı saydam taşını geri getirmek için giden oyuncu ebeye yakalanır ise ebe ile yer değiştirir.

51. Gül satarım oyunu: En az sekiz kişi ile kızlı erkekli oynanan bir grup oyunudur. Oyuncular genellikle bir kız, bir erkek şeklinde halka oluştururlar. İçlerinden biri ebe olarak halkanın ortasına elinde bir mendil ile dikilir. Ebenin komutu ile oyuncular hep bir ağızdan aşağıdaki sözleri hep birlikte söylerler: - Gül satarım, gül satarım/ Ustamdan miras kaldı/ Ustam öldü ben satarım/ Ustamdan ala satarım. Bu sözlerden sonra çocuklar çömelirler. Ebe çocukların arkasına geçer ve dönmeye başlar. Aynı sözleri mırıldanarak farkettirmeden oyuncuların birinin arkasına mendili bırakır. Arkasına mendil bırakıldığını farkeden oyuncu hemen kalkarak ebeyi kovalamaya başlar. Şayet ebe kalkan oyuncunun boşluğuna çömelir ise kurtulur. O oyuncu ebe olur. Yakalanırsa ebe devam eder.

52. Hırsız-polis oyunu: Tesbit edilen bir alan içerisinde, iki grup ile oynanan bir oyundur. Uzun boylu kabadayı tipli oyuncular polis grubunu oluştururken, diğer oyuncular da hırsız grubu olurlar. Polis grubu kendi içinden birini komiser seçer. Hayali olarak hırsız grubu bir hırsızlık olayını canlandırarak kaçarlar, polis grubu da komiser nezaretinde onları yakalamaya çalışır. Bütün hırsızlar yakalanınca oyun sonlanır.

53. Hoppacık oyunu: Genellikle iki kız çocuğu tarafından oynanan bir oyundur. Oyuncular bulundukları yere bir çizgi çizerek çizgiden 5-6 m. uzaklıkta bir yerde sırt sırta vererek otururlar. Oyunculardan biri sorar, diğeri cevaplar: - Gökte ne var?/ - Gök boncuk./ - Yerde ne var?/ Yer boncuk./ Annenin adı ne?/ - Fatmacık./ - Kaldır beni hoppacık./ Bu söyleşiden sonra son sözü söyleyen oyuncuyu diğer oyuncu sırtına vurarak çizgiye kadar taşır. Bundan sonra soru sormaya başlama sırası değiştirilerek oyuna devam edilir.

54. İsim çiçek oyunu: En az iki kişi ile oynanır. Oyunda kağıt ve kalem bulundurulur. İlk oyuncu diğerine alfabeden bir harf söyler. Harf söylenen oyuncu söylenen bu harf ile ilgili bir çiçek ismi yazmak zorundadır. Harfi söyleyen oyuncu da, oyunda ikiden fazla oyuncu varsa onlar da aynı harf ile başlayan çiçek adları yazarlar. Yazım işi bittikten sonra

yazılan çiçek isimleri kontrol edilir. Doğru olarak en fazla çiçek ismi yazan oyuncu birinci olur. Diğer oyuncular ikinci, üçüncü olarak sıralanırlar.

55. İskemlecik oyunu: Bir grup oyunudur. Oyuncular belirli bir alanda grup halinde koşuşma ve karışıklık oluşturacak davranışlarda bulunurken, oyunculardan biri yaralanmış bir kişi taklidi yaparak yere yıkılır ve yatar. Gruptan iki oyuncu da bir iskemle şekli oluştururlar. Yaralı oyuncu bu iskemleye oturtulur. İskemle ile yaralı daha önce belirlenen bir yere taşınır ve tedavisi için sağlık hizmeti yapılır. Tedavide bazı yerlerde doktor rolü, hemşire rolü alan oyuncu tipleri de görülür. Yaralanıp tedaviye alınan oyuncuların yerine yeni bir oyuncu oyuna dahil edilir.

56. Kabakçı oyunu: Kızlı erkekli, en az on kişi ile oynanan iki grup ile oynanan bir oyundur. İki grup da kendisine bir başkan seçer. Birinci grubun başkanı, ikinci grubun başkanına sorar: - Komşu hu! Kabakların oldu mu?/ - Oldu da balları akıyor./ - Bakalım mı?/ - Tamam bakalım. Soru soran başkan karşı gruba gelerek grup oyuncularından birinin gözlerini kapar. Kendi grubundan bir oyuncu da gelerek gözleri kapalı oyuncunun burnunu sıkarak kendi grubuna doğru sürükler. Gözleri kapalı oyuncu burnunu sıkan oyuncuyu bilir ise, adını bildiği oyuncuyu kendi grubuna kazandırır. Bilmez ise karşı gruba katılır. Oyun böylece devam eder.

57. Kap (sulu kap) oyunu: Belirli bir süre konularak müzik eşliğinde özel günlerde (özellikle) düğün ve bayramlarda) oynanan bir oyundur. Su ile doldurulan bir kapın ağzı, bir mendil ile kapatılır ve dolu kap ters çevrilerek baş üstüne yerleştirilir. Bu işlem yapıldıktan sonra müzisyenler yavaştan başlayarak, giderek hızlanan bir şekilde müzik çalmaya başlarlar. Kabı başına koyan oyuncu müzik eşliğinde değişik ritimlerle (bazen tek ayakla sekilerek, bazen çift ayaykla sıçrayarak) oynanır. Kaptan su dökülmeme şartı vardır. Müzik yavaşladığında yavaş hareket edilir. Hızlandığında hızlanır. Süre dolduğunda oyunu başarı ile bitiren oyuncu izleyenlerini selamlayarak, oyunu bitirir.

58. Kapkaç oyunu: Çift sayılı oyunculardan oluşan bir oyundur. Tesbit edilen bir alana bir dikdörtgen çizilerek ortasına bir kutu konur. Oyuncular içlerinden birini ebe seçerek eşit şekilde iki gruba ayrılırlar. Her iki grubun oyuncularına da birer numara verilir. Ebenin bir komutuyla (başla) oyuna başlanır. Komutu alan her iki grubun bir numaralı oyuncuları karenin içindeki kutuyu almak üzere koşarlar. Karşı oyuncuya değmeden kutuyu alıp grubuna getiren oyuncu bir puan almış olur. Oyun belirli bir süre konularak oynanır. Süre sonunda hangi grubun puanı çok ise o grup oyunu kazanmış olur.

Alişar, Fahrettin (1993). Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde oynanan çocuk oyunları IV İçel Kültürü 7(29), 15-16.

59. Koyun kapmaca oyunu: Grup oyuncuları içlerinden bir reis ve bir de kurt seçerler. Reisin arkasına grubun yarısı dizilir. Kurt sekerek reisin yanına gelir. Daha sonra: -Seke seke ben geldim. Çocuklar: -Çıngırağım boş geldin. Kurt: -Ağabeyim bir koyun istiyor. Çocuklar: -Şimdi verdim. Kurt: O kurtlu çıktı. Çocuklar: -Kurtlusunu sen ye, iyisini ağabeyim yesin. Kurt: Eviririm çeviririm, bir koyun kaparım. Çocuklar: -Kapamazsın. Bu sözlerden sonra kurt çocukların üzerine saldırır. Hepsini tek tek guruptan çıkarmaya çalışırken, reis ve çocuklar da kurtla mücadele ederler. Kurdun bütün oyuncuları tek tek gruptan ayırması ile sona erer.

60. Köşe kapmaca oyunu: Beş kişi ile oynanır. İçlerinden biri ebe seçilir. Oyun alanı kare şeklinde çizilir. Oyunculardan dördü karenin dört köşesine ebe de karenin ortasına dikilir. Böylece herkesin yeri belli edilir. Oyuncular karşılıklı yer değiştirmeye çalışırken, ebe de boşalan bir köşeye girmeye çalışır. Yerini ebeye kaptıran oyuncu ebe olur.

61. Kömür oyunu: Bir grup oyunudur. Oyuncular bir taş dikerler. Ellerine birer taş alırlar. Yaklaşık 5-6 metre uzağa bir çizgi çizerek oradan sırayla dikilen taşa atış yaparlar. Taşı kırmaya çalışırlar. Taşı kıran oyuncu, oyunu kazanmış olur.

62. Köy göçtü oyunu: Üç oyuncu ile oynanır. Her oyuncu topladığı taşlarlar bir ev kurar. Genellikle dokuz taş ile yapılır. En az taş ile hangi oyuncu evi yaparsa o oyuncu oyunu kazanmış olur.

63. Makara oyunu: Grup oyuncuları el ele tutuşup bir çember oluşturur, bir yöne doğru dönerler. Bu dönüş sırasında belirli bir ritim tutarak aşağıdaki sözleri söylerler: Ma-ma-makara/ Eskileri yamalı,/ Eski püsküsü,/ Hepsini hapşu su... Son heceyle yere çömelirler. Bu sırada gülen oyuncu yanar ve oyundışı kalır. En sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

64. Memleket oyunu: En az üç kişi ile oynanan bir grup oyunudur. Oyuncular içlerinden birini ebe seçer. Her oyuncuya bir memleket adı takılır. Ebe eline bir top alarak, halka oluşturan oyuncuların ortasına dikilir. Ebe topu havaya atar ve bir memleket ismi söyler. İsmi söylenen memleketi temsil eden oyuncu topu tutmaya, diğer oyuncular da kaçmaya başlar. Topu kapan "Stop" deyince bütün oyuncular oldukları yerde kalırlar. Topu kapan oyuncu herhangi bir oyuncuya topu fırlatarak vurmaya, kendisine top atılan

oyuncu da topu tutmaya çalışır. Vurulup ta topu tutamayan oyuncu oyun dışı kalır. Topu tutan ise ebe olur. Oyunu batan tekrarlatır.

65. Miki miki mikiler oyunu: İki kişi ile oynanır. İki oyuncu karşılıklı durarak işaret parmaklarını alınlarına, öteki parmaklarını da çenelerine değecek şekilde tutup başlarını sallarlar ve şu tekerlemeyi söylerler: Miki miki mikiler/ Görenin yüzü güler/ Onlar öyle komik ki,/ Miki miki mikiler. Bunları söylerken, kuralı bozan (tutuş şeklini bozan) oyuncu oyun dışı kalır. Ve oyun tekrarlanır.

66. Mor menekşe oyunu: Belirli bir süre konularak iki grup ile oynanır. Gruplar karşılıklı durarak el ele tutuşurlar. Bu vaziyet ile şunları söylerler: Mor menekşe/ Mendilim yere düşer/ Bizden size kim düşer/ Fatma (!) düşer. Adı söylenen oyuncu ortaya geçer, karşıki grubun oyuncularının ellerine vurur. Tek vuruşla eller çözülürse o gruptan istediği çocuğu seçerek grubuna katar, çözemezse karşıki gruba geçer. Konulan sürenin bitiminde hangi grubun oyuncusu çok ise o grup oyunu kazanır.

67. Ne lazım oyunu: Belirli bir süre konularak iki grup ile oynanan bir oyundur. Oyunculardan biri yastık olur. Ayakta durarak yüzünü bir ağaca veya bir duvara döner. Bir diğer oyuncu yastığın belinden tutar. Yastıkla belini tutan oyuncu bir meslek adı ve meslekte kullanılan bir alet adı seçerler (Örneğin demircilik ve çekiç'i seçtiler. Bunu kendi aralarında kararlaştırıp gizli tutarlar). Yastık olan oyuncu diğer oyunculara sorar: -Demirciye ne lazım? Her oyuncu bir alet adı seçer. Seçtiğini söyler. "Çekiç"i bulan oyuncu, yastığın belini tutan ile yer değiştirir. Oyun belirlenen süre dolunca sona erer.

68. Pata küte oyunu: En az beş erkek oyuncu ile oynanan bir oyundur. Oyunculardan biri eline ufak içi dolu bir lastik top alır. Topu havaya atarak: Bu anam boyu/ Bu babam boyu/ Bu dedem boyu/ Bu da oyun boyu diyerek var gücüyle topu fırlatır. Topu tutan önüne gelen oyuncuya patlatır. Vurulan oyuncu oyun dışı kalır. Oyunda oyuncu kalmayıncaya kadar devam eder.

69. Piliçli tavuk oyunu: Grup oyuncuları içlerinden birini ebe seçerler. Ebe seçildikten sonra bütün oyuncular ayakkabılarını çıkararak gözlerini yumarlar. (Bazen mendille bütün oyuncuların gözleri bağlanır.) Ebe ayakkabıların hepsini bir yere sakladıktan sonra oyuncuların gözlerini açmasını ister. Gözünü açan oyuncu hemen ayakkabılarını bulmaya çalışır. Ayakkabısını bulamayan veya en sona kalan oyuncu ebe seçilir. Bu oyunda ebe seçilirken şu tekerleme söylenir: Ooo.. Bindim erik dalına/ Baktım Pazar

yoluna/ Pazar yolu, bin Pazar/ İçinde ayı gezer/ Ayı beni korkuttu/ Kollarımdan sarkıttı/ Can akar, can eker/ Harman yeri dömbelek/ Salih gezer gülerek/ Ahmet'in elinde kalaylı bakır/ Ayşe'nin gözleri safi çakır.

70. Portakalı soyamadım oyunu: Genellikle iki oyuncu tarafından oynanır. İki oyuncu bir ritim tutarak, arka arkaya aşağıdaki tekerlemeyi söyleyerek sözlerine uygun hareketler yaparlar: Portakalı soyamadım (eller yukarıda bir birine vurulur)/ Denizde dalga (eller yukarı)/ Hoş geldin abla (eller aşağı)/ Eteğini topla (eller yukarı)/ Beş kere atla (eller aşağı)/ Blüz, İngiliz, Turist, Polis (eller başa konur. Koyamayan oyuncu yanar.)

71. Sar sar oyunu: En az beş kişi ile oynanan bir grup oyunudur. Bir daire çizilerek yüzler iç kısma dönülür. Aşağıdaki sözleri söyleyip , sözlere uygun hareket yaparlar. Sar sar sar makara/ çöz çöz makara/ Şöyle de böyle de şap şap/ Komu şap şap/ Aslan geliyor, kaplan geliyor tıp.

72. Süt pişti oyunu: Grup oyunudur. Grup içinden bir ebe seçer. Ebe sorar: Süt pişti mi?/ Oyuncular: Pişti/ Ebe: Kuzular içti mi?/ Oyuncular: İçti/ Ebe: Kuzular nerede?/ Oyuncular: Dağda/ Ebe: Ne yerler?/ Oyuncular: Döğme/ Ebe: Ne dökerler?/ Oyuncular: Düğme/ Ebe: Bu hafta kimin düğünü?/ Oyuncular: Ali'nin! (bir oyuncu ismi söylenir.). Bu sözlerden sonra ismi söylenen oyuncu ortaya alınarak düğün havası verilerek eğlenilir.

73. Tembel çocuk oyunu: Bir grup oyunudur. Grup oyuncuları bir daire oluşturarak oyun başlamadan önce seçtikleri ebeyi ortalarına oturturlar. Ebenin etrafından dönerek aşağıdaki tekerlemeleri söylerler: Tembel çocuk, tembel çocuk/ Kalk artık sabah oldu/ Her taraf sesle doldu/ Sütçü köşeyi döndü/ Güneş doğdu, ufuk açtı/ Okul vakti yaklaştı. Bu tekerleme sırasında gözlerini kapatan ebe, uykudan uyanır gibi tembel bir çocuğu taklit eder. Esneyerek doğrulur: Ebe kendine geldikden sonra oyunculardan bir diğeri onun yerine ebe olur ve oyun tekrarlanır. (Ebenin yerine geçecek oyuncu genellikle, ebenin hareketlerine gülen oyuncu olur.)

74. Tunganga oyunu: Bu oyun iki kişi ile oynanır. Oyunculardan her biri bir eliyle diğer kolunun dirseğini tutar. Açıkta kalan eliyle de arkadaşının kolunun dirseğini tutar. Her iki oyuncu beşik sallarcasına kollarını sallarlar. Bu esnada "tunganga" diyerek ritim tutarlar. Daha sonra kollarını açar, önce eller bir defa birbirine vurulur. Daha sonra oyuncular ellerini karşılıklı, önce altlı üstlü, sonra karşı karşıya birbirine vurarak şu manileri söylemeye başlarlar: İşte sana tunganga/ Son bir hatıram olsun/ Beni hatırladıkça/ Gönlün neşeyle dolsun/ Şu Girne'nin parkında/ Yıldızların altında/ Ben bir oğlan sevmiştim/ Ahh! onüç-ondört yaşında/ Arabaya

binerdik/ Bizim evde inerdik/ Anam babam görünce/ Ahh! teker patladı derdik.

75. Yalancı çoban oyunu: Grup oyuncuları içlerinden birini çoban seçerek halka oluştururlar. Çoban eline bir değnek alarak halka şeklindeki oyuncuların yanına gelirler. El ele tutan çocuklar, çobanın etrafında dönmeye başlarlar. Dönerken aşağıdaki tekerlemeyi söylerler: Sürüsünü alarak, kavalını çalarak/ Çıkmış bir gün kırlara, çiçekli çayırlara/ Yalancıktan bağırmış, köy halkını çağırmış/ Aman çabuk yetişin, kurt geldi imdat yetiş/ Sopayı kapan komşu ama, kurt falan yokmuş/ Herkes kızmış söylenmiş, çoban gülmüş eğlenmiş/ Yalancı, yalancı sana kimse inanmaz/ Yalancı, yalancı sözüne kimse kanmaz/ Günler geçmiş aradan, göstermesin yaradan/ Kocaman bir kurt saldırmış/ Çobanı korku almış/ İmdat! diye bağırmış/ Fakat kimse gitmemiş, yalancıyı kurt yemiş/ Oh! ne güzel de olmuş/ Bir daha yapar mısın...

x x x

Baran, Musa (1993). *Çocuk Oyunları*, içinde. Ankara: Kültür Bakanlığı IX. (Kültür Bakanlığı Yayımlar Dairesi Başkanlığı; 131), 219 s.

[Yazar; çocuk oyunlarını üç bölüğe ayırdığını (gönlü hoş eden, usu geliştiren, bedeni eğiten), bunların da daha alt kümelere ayrıldığını, böylece bütün oyunların on beş kümede toplandığını belirtmektedir. Oyunların mevsimlere, oyun yerlerine, amaçlarına, yaşa, oyuncaklara göre de kümeleneceğini belirten yazar bunun sağlıklı bir sınıflama olmayacağını da söylemektedir. Kendi sıralamasını küçüklerin oyunlarından büyüklerin oyunlarına doğru yaptığını, bir oyunun iki ayrı kategoriye girmesi durumunda hangi özelliği ağır basıyorsa oyunu oraya yerleştirdiğini, oyunları genellikle İzmir yöresinden derlediğini eklemektedir. ***ed.notu****]*

ÇOCUK OYUNLARI

Oyunlar

A. Gönlü hoş eden oyunlar

I. Gelişigüzel oyunlar: 1. De-eee!. 2. Aydede. 3. Şıngırdak ya da dongurdak. 4. O-Oooo. 5. Gıdı gıdı. 6. Gel babası geeel gel!. 7. Tel sarar. 8. Salıncak. 9. Attaya gitmek. 10. Çın çın. 11. Çöngü. 12. Dattaya binmek ve hayvanlarla oynamak. 13. Çaçan arabası. 14. Tahtaravelli. 15. Sürpüngeç. 16. Kızak. 17. Kardan adam. 18. Su oyunları. 19. Suda top oyunu. 20. Islamaç. 21. El sıkışmaç. 22. Suda taş kaydırmaç. 23. Fırçı. 24. Fış fış. 25.

Havuz yapmaç. 26. Çoban çeşmesi. 27 Su değirmeni. 28. Su düdüğü. a) Çamur Oyuncaklar: 1. Çamur patlangaç. 2. Çamur bilye. 3. Çamur atmaç. b) Kum oyunları. c) Kağıttan oyuncaklar: 1. Değirmen. 2. Kayık. 3. Fzaer. 4. Paraşüt. 5. Kedi merdiveni. 6. Borazan. 7. Uçak. 8. Uçurtma. d) Düdükler-kavallar: 1. Sipsi. 2. Kaval. e) Döndürgeçler. 1. Vızıltı. 2. Vıng vıng. 3. Lililiko. f) Zumbadan oyuncaklar: 1. Kedi merdiveni. 2. Patlangaç. 3. Çoban çeşmesi. 4. Kayık. 5. Fırlatmaç. 6. Boğa güreşi. 7. Zumba balı. 8. Zumbadan yel değirmeni. 9. Zumba köklerinden su değirmeni. g) Kargıdan oyuncaklar: 1. Araba. 2. Kaynana zırıltısı. 3. Kargıdan tüfek. h) Patlangaçlar: 1. Mürver ağacından yapılan patlangaç. 2. Oliandan yapılan patlangaç. 3. Pellengpüf. 4. Anahtar topu.

II. Taklit oyunları: 1. Dölüng dölüng. 2. Evcik. 3. Okulculuk. 4. Otomobilcilik. 5. Trencilik. 6. Hoca efendi. 7. Çobancılık. 8. Deve güreşi. 9. Yuva yapmaç. 10. Bu ne yapsın? 11. Bremen mızıkacıları. 12. Kovboyculuk. 13. Tavşan kaç. 14. Zavallı pisi. 15. Ördekle kaz.

III. Donatım oyunları: 1. Gelin donatmaç. 2. Çelenk yapmaç (Taç örmeç). 3. Kına vurmaç. 4. Nergiz Donatmaç. 5. Benli Fadime.

IV. Tekerlemeli oyunlar: 1. Pısır pısır. 2. Ön dö truva. 3. Menekşe menekşe (Esir almaca). 4. Seç seçebildiğini. 5. Sarımsak ya da soğan söklemeç. 6. Parmakların oyunu. 7. El el epenek. 8. Döşkere. 9. Anahtar. 10. Çat çatan ağacı. 11. Mışkılı mışkılı.

V. Türkülü oyunlar: 1. Telli turnam. 2. Üşüdüm üşüdüm. 3. Hep beyazdır elbiselerim. 4. Mini mini eller. 5. El ele-el ele. 6. Dön dön dönelim. 7 Kırmızı elma. 8. Hapşuuu. 9. altalar elimizde. 10. Kutu kutu pense. 11. Kız cennet. 12. Aç kapıyı bezirgan başı. 13. Arabistan buğdayları. 14. Yağ satarım, bal satarım. 15. Uzun urgan. 16. Demirci. 17. Kalaycı. 18. Şen çalgıcılar.

VI. Orta oyunları: 1. Korkutmaca. 2. Yoğurt oyunları. 3. Yüz akı. 4. Yüz akı (Çoban). 5. Kedi ile köpek oyunu. 6. Berbercilik. 7 Yumurta saklambaç. 8. Yol göstermeç. 9. Aşçı başı. 10. Kadı oyunu. 11. Sınır taşı. 12. Kasap oyunu.

VII. Falımsı oyunlar: 1. Uğur böceği. 2. Gelincik falı. 3. Papatya falı. 4. Bu nasıl adam? 5. İşte bir avuç taş. 6. Kalk da falına bakayım. 7 Ad koymaca.

VIII. Vuruşmalı oyunlar: 1. Bizim bağda. 2. Gerede gerede. 3. Çıntık pıntık. 4. Kulak çekmeç. 5. Eşek arısı. 6. Ateş kes. 7. Tura vurmaç. 8. Göz bağlamaç. 9. Değirmenci dayı. 10. Kız istemeç ya da çıngır mıngır ben geldim. 11. Ele vurmaç

B. Usu geliştiren oyunlar

IX. Şaşırtmalı oyunlar: 1. Deveye biner misin? 2. Saklambaç. 3. Gurg gurg. 4. Uçtu uçtu. 5. Hana hana hana kuchi. 6. Süre mi, çekme mi? 7 Yağmur, kar, rüzgar oyunu. 8. Kahkaha oyunu. 9. Yalan söylemeç. 10. Bom oyunu. 11. Yutturmam. 12. Yattı kalktı. 13. Farfara filli. 14. Helva pişirmek. 15. Keme çekti.

X. Bilmeceli oyunlar: 1. Mesel vermeç (bilmece oyunu). 2. Nesi var oyunu. 3. Kim vurdu oyunu. 4. Cızz.. (Arı oyunu). 5. Kim değdi oyunu. 6. Yüzük saklamaç. 7. Taka tuka takara. 8. Yumuşak yavşak, amanin ne de yumuşak. 9. Ali baba saat kaç? 10. Zembilli zümbüllü. 11. Sıcak-soğuk

XI. Resimli oyunlar: 1. Nokta nokta virgül hat. 2. Yolamak oyunu. 3. Resimli bilmeceler. 4. Gölge oyunları. 5. Karagöz-Hacivat. 6. Bu gölge kimin gölge. 7. Dolop. 8. Asmaca oyunu. 9. Kutu kutu. 10. Amiral battı.

XII. Dilsiz oyunları: 1. İsim bulmaca. 2. Deli dilsiz.

XIII. Ütümlü oyunlar: 1. Aşık oyunları. 2. Vurmaç. 3. Boncuk oyunları. 4. Çukur boncuk. 5. Çukur beş taş. 6. 15 Oyunu. 7. vurmaç ya da baştan atmaç. 8. Atmaç. 9. Kös. 10. Incık. 11. Gazoz şişesi kapaklarıyla ütmece oyunu. 12. Makara oyunu. a) Taş oyunları: 1. Beştaş. 2. Dokuz taş. 3. 20 Taş. b) Damamsı oyunlar: 1. Dokuz taş. 2. Dama. 3. Tabla. 4. Tıkır. c) Ceviz oyunları: 1. Tenkmeç. 2. Dikmeç. d) Para oyunları: 1. Mıh çakmak. 2. Saat. 3. Şibidik-kostik-salatalık. 4. Deynek oyunları. 5. Sekmece çubuk. 6. Çamur patlangaç.

C. Bedeni eğiten oyunlar: 1. El-kol. 2. Kayıkçı. 3. Sallandı. 4. Tel sarar. 5. Hoppala. 6. Salıncak. 7. Attaya gitmek.

XIV. Sportif oyunlar: 1. Koşmaca. 2. Elim ucu sende. 3. Köşe kapmaca. 4. Sobe ya da Sobi. 5. Çekişmece. 6. At koşturmaç. 7. Esir almaca. 8. Çember (Tengirşek). 9. Nos. 10. Birdirbir. 11. Çuval yarışı. 12. Yumurta yarışı. 13. Yumurta bulamaç. 14. Lokur taşı (Hoppacık). 15. Heybeli torbalı. 16. Ebe beni kurda verme. 17. Kestenkele. 18. Tak taka takara. 19. Sandık saydık. 20. Bayrak kapmaca. 21. Kala kuça. 22. 12 Deynek. 23. Moza moza. 24. Çöngü. 25. Papuç almaca. 26. Tengilim. 27. Suda taş kaydırmaç. 28. Kök kök. 29. Uzun adam. 30. Met (Çelik çomak). a) Top oyunları: 1. Ütmece top. 2. Tutmaca top. 3. Kar oyunları. b) İp oyunları: 1. İp atlamaç. 2. Çekişmece.

3. Başa başa çotmaç. 4. Uzun eşek. 5. Güvercin taklası. 6. Çoban ateşi ya da Püren ataşlamaç. 7. Kale yıkmaç. 8. Ara almaç fındı. 9. Gaggir (Ağaç üstünde koşturmaca). 10. Gıngırıcı. 11. Cirit. 12. Güreş. 13. Taş Atmaç. 14. Taş Yuvarlamaç.

XV. Avla ilgili oyunlar: 1. Eşek arısı avı. 2. Çakmaklı. 3. Balık şappanı. 4. Şappan. 5. Sapan. 6. Kapan. 7. Happan. 8. Serpme. 9. Ökse. 10. Kuş tutmaç. 11. Tilki pusturmaç. 12. Yuva aramaç.

x x x

Başaran, Hanifi (1993). *50 Yıl Öncesinin Elazığ Çocuk Oyunları*, içinde. Ankara: Yorum Matbaacılık. 132 s.

[Yazar, 50 yıl öncesinin Elazığ çocuk oyunlarını incelediği kitabında önce sayışma çeşitlerini açıklamakta, ikinci bölümde oyunları ele almaktadır. Yazar, çocuk oyunlarını kış oyunları, atlama oyunları, aşık oyunları, top oyunları, taş oyunları, ceviz oyunları, güreş oyunları, okul oyunları, kız oyunları, zihin oyunları gibi sınıflara ayırmakta ya da herhangi bir sınıflama yapmadan sıralamaktadır. ***ed.notu****]*

50 YIL ÖNCESİNİN ELAZIĞ ÇOCUK OYUNLARI

Çocuk oyunları

Kış oyunları. Atlama oyunları. Aşık oyunları. Top oyunları: Çaput topu, Tahta top oyunu, Astık mastık oyunu, Hoshos oyunu, Eltopu oyunu, Ayaktopu oyunu. *Taş ve ceviz oyunları*, Mam bekleme oyunu, Giç-gıç oyunu, Egir oyunu, Kuraşa ceviz oyunu, Lıkıs oyunu, Kiremit devirme oyunu, Yesyes, Çakmak attım oyunu, Bilya ile kaleler oyunu, Beş taş oyunu, Deveci lebli bacı oyunu, Gözyummaca oyunu, Ebem beni kurda verme oyunu, Çortun eşek oyunu, Gırik eşek oyunu, At-at veya cirit oyunu, Çelik çubuk oyunu, Köroğlu kaleden çıktı oyunu, Cıngır mıngır tut oyunu, Mılla potik oyunu, Dede çek gılıncını oyunu, Mozik (topaç) oyunu, Beste oyunu, Elim sende oyunu, Şıngala oyunu, Dıngıla fıstik oyunu, Sallama oyunu, Za gule zaza gule oyunu, Gögercin taklası oyunu, Tek ayak oyunu, Grav grav oyunu, El-el üstünde oyunu *Güreş oyunları*, Eşim eşim seni süren kim oyunu, El vurmaca oyunu, Lades oyunu, Körebe oyunu. *Koşu oyunları*, Tavşan kaç tazı tut oyunu, Köşe kapmaca oyunu, Hırsız polis oyunu, Telefonculuk oyunu, Hazineler oyunu. *Okul oyunları:* A. Mendil kaçırma oyunu, B. Eş kaçırma oyunu, C. Yağ satarım bal satarım oyunu, D. Yakan top oyunu, E. Eş eş oyunu, F. Makaradan su çeker oyunu, *Kız oyunları:* Eş-

eş, Eşim seni süren kim, Elim sende, Körebe, Gözyummaca, Yakan top (istop), Astık mastık, Evcilik, Salıncakta sallanmak, İp atlamak. *Zihin oyunları:* A. Dokuz taş oyunu, B. Üç taş oyunu, C. Dama oyunu, D. Aklından bir sayı tut.

x x x

Düşmez, Hanifi (1994). *Şanlıurfa Mahalli Çocuk Oyunları*. Şanlıurfa: Kaliru Yayınları. 75 s.

[Yazar önsözde Şanlıurfa folklorunda çocuk oyunlarının çok zengin olduğunu belirtmekte, oyunları tekerlemeli çocuk oyunları, tekerlemesiz çocuk oyunları olarak ikiye ayırmakta, 108 çocuk oyununu, bazı oyuncakları, tekerlemeleri açıklamaktadır. ***ed.notu****]*

ŞANLIURFA MAHALLİ ÇOCUK OYUNLARI

1. Birdirbir, 2. Çelik çubuk, 3. Ebe saklama (sobi), 4. Kasa kasa, 5. İnne minne kirazı, 6. Yastık taklası, 7. Tiren tiren oyunu, 8. Kirbit oyunu, 9. Pens oyunu, 10. Tek mi çift mi oyunu, 11. Mini mini havuç, 12. Kala kala, 13. El el üstünde, 14. Geldi güldü, 15. Çömçe gelin, 16. Deleme çalma, 17 Hurp oynama, 18. Köşe kapmaca, 19. Koza kırık, 20. Dellobir dellodaş, 21. Çile bülbülüm çile, 22. Alkuç balkuç, 23. Gülle peste, 24. Yastık taklam, 25. Duvardan duvara, 26. Uzun eşek oyunu, 27. Harf oyunu, 28. Terlik oyunu (pabuç atlama), 29. Gazoz kapağı oyunu, 30. Sürme mi çekme mi?, 31 Arı kızdırma, 32. Akrep kızdırma, 33. Leyli (salıncak), 34. Pampal pışşo uçurmak, 35. Arpa yürütmek, buğday yürütmek, 36. Sin sin oyunu, 37. Çember çevirmek, 38. Önümüze gelene bir tekme, 39. Kendir atlamak, 40. Telaraba yapmak, 41. Elim sende, 42. Çatalatma, 43. Beleyem beleyem oyunu, 44. Pampit, 45. Ok atma, 46. Çındır pır (çındır pıs), 47 Tolaka, 48. Kolçu kaçakçı, 49. Piş kutle, 50. Hac haccike, 51. Göz bağlama, 52. At oyunu, 53. Küllahlı tiyara, 54. Arı uçurmak, 55. Bilyeli araba sürmek, 56. Körebe, 57 Sapan harbi, 58. Şakillo, 59. Derrebu derinebu, 60. Beş parmak, 61. Küp getir, 62. Hopleyli, 63. Yengeç tutmak, 64. Bezirgan başı, 65. Açıl kilidim açıl, 66. Arpa çarpa, 67. Lalik oyunu, 68. Yüzük fincan oyunu, 69. Hamampuç, 70. Eşşek bekleme, 71. Yaz geldi, 72. Uçtu uçtu, 73. Takır takır tik, 74. Yattı kalktı, 75. Elim duvarda, 76. Yastık kapmaca, 77. Yağmur yağıyor oyunu, 78. Makara oyunu, 79. Fırfır uçurmak (rüzgar gülü), 80. Bilmeceli oyunlar, 81. Anam babam makaradan su çeker, 82. Cüm oyunu, 83. Çizgi oyunu, 84. İp alma, ip verme oyunu, 85. Kuş dili konuşmak, 86. Oyuncak yapma (tösbek yapma), 87. Halbırla kuş tutmak, 88. Kabakçıbaşı, 89. Aliler aliler çingene aliler, 90. Kurdelacı güzeli, 91. Develer Mersine oyunu, 92. Sandalye kapmaca, 93. Daire kapmaca, 94. Sakızcı oyunu, 95. Mendil kapmaca, 96. Cümle yazma oyunu, 97. İp oyunu, 98. Şaşkına bak

oyunu, 99. Kaç kurtul oyunu, 100. Ateşimi aldım oyunu, 101. Kutu kutu pense oyunu, 102. Kara fato oyunu, 103. İplik oyunu, 104. Kokani oyunu, 105. Tıp oyunu, 106. Uç uç kelebek oyunu, 107. Mahmut dedi ki oyunu, 108. Denizde havada karada oyunu.

x x x

Beysanoğlu, Şevket (1995). *Diyarbakır Folklorunda Gelenekler-Görenekler- Adet ve İnanmalar,* içinde. Ankara: Folklor Araştırmaları Kurumu Yayınları. 239 s.

DİYARBAKIR FOLKLORUNDA GELENEKLER- GÖRENEKLER- ADET VE İNANMALAR

Çocuk oyunları

Gerek Diyarbakır kentinde, gerekse köy ve kasabalarında oynanmakta olan birçok çocuk oyunu vardır. Ne yazık ki bu alanda yapılan çalışmalar yok denecek kadar azdır. Çoğu, zamanla yok olmaktadır. Genç halkbilimcilerimizin biran önce bu alanda gerekli çalışma ve derlemeleri yapmaları gerekmektedir. § Biz, 1938-946 yılları arasında derlediğimiz çocuk oyunları ile Basri Konyar'ın *Diyarbekir Yıllığı*'dan, Ferruh Arsunar'ın *Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler* kitabından aktarılan Diyarbakır kale oyununu sunmakla yetineceğiz.

1. Saklambaç: Enaz iki çocuk tarafından oynanır. İlkin kimin ebe olacağı saptanır. Gerek bu oyunda, gerekse diğer oyunlarda ebe seçimi çeşitli pratiklerle yapılmaktadır. Buna birkaç örnek verelim: a) Çocuklardan biri yerden ufak bir taş alır. Ellerini arkasına götürerek taşı avuçlarından birinde saklar. Ellerini yumruk halinde tutarak kollarını karşısındaki çocuğa uzatır ve taşın hangi elinde olduğunu sorar. Çocuk, biraz düşünür, taşı saklayanın yumruklarını dikkatle inceler, kararını verir, taşın bulunduğunu sandığı yumruğu açtırır. Taş bu yumrukta ise ebe olmaktan kurtulur. Ya da, *Ya şundadır, ya bunda/ Keçe küllah başında* dizelerini özel bir ahenkle okuyarak, dizelerin ilk durağında, taşı saklayanın bir elini, son durağında öteki elini işaret eder ve taşın hangi avuçta olduğunu bulmaya çalışır. Nihayet, ikinci dizenin son durağında hangi eli işaret etmiş ise onu açtırır. Saklanan taş bu avuçta ise ebelikten kurtulur. Oyun böylece devam eder. Sonunda taşı bulamayan çocuk ebe olur. (b) Oyuna dahil olacak çocuklar yarım daire şeklinde sıralanırlar. Çocuklardan biri bu yarım dairenin ortasına geçer. Kendisini de saymak suretiyle aşağıdaki tekerlemeyi söyler. Tekerlemenin son dizesinin son durağında kimi işaret etmiş ise o ebe

olur. Ebeyi seçme tekerlemesi: *El, el, epenek/ Elden çıkhar kepenek Kebeneğin suçu yokh / Kel ayşonun saçı yokh / Çıkhtım Kırklar Dağı'na/ Baktım Kavs'in bağına / Dicle'de var kelekler / Ebe beni kötekler / Ne olur benim halım/ Ben de şaştım Allahım.* (c) Ebe seçiminde bir diğer yol da "yazı-tura" pratiğidir. Çocuklardan biri cebinden bir madeni para çıkarır. Paranın resimli yüzü "tura", diğer yüzü "yazı" olarak kabul edilir. Karşısındakine "yazı-tura" diye sorar. O da "yazı" veya "tura" diyerek seçimini yapar. Bu cevap üzerine parayı elinde tutan çocuk, parayı başparmağının üzerine koyarak havaya fırlatır. Para döne döne yere düşer. Paranın görünen yüzü çocuğun dediği gibi ise ebe olmaktan kurtulur. En sonunda tahmininde yanılan çocuk ebe olur. (d) *Tek mi çift mi?* Çocuklardan biri yerden üç ufak taş alır. Ellerini arkasına götürerek, taşlardan birini veya ikisini avuçlarından birinde saklar. Bu elini yumruk halinde tutarak kolunu karşısındaki çocuklardan birine uzatarak "tek mi, çift mi?" diye sorar. Çocuk da "tek" veya "çift" cevabını verince yumruğunu açar. Bilmiş ise ebelikten kurtulur. Bilememiş ise, bu defa aynı şeyi kendisi tekrarlar. En son bilmeyen ebe olur.

Saklambaç oyunu: Ebe saptanınca, oyuna katılan çocuklar, sağa sola dağılarak uygun gördükleri yerlere gizlenirler. Daha önce, ebe olan çocuk, kollarının dirsekten aşağı kısımlarını üst üste getirir ve sağ eliyle sol dirseğini; sol eliyle sağ dirseğini tutarak bir duvara döner, kollarını bu duvara dayar. Etrafı görmeyecek tarzda başını, kollarını birbiri üzerinde bulunan dirsekten aşağı kısımlarına dayamış vaziyette durur. Saklanan çocuklar aralıklı olarak «tamam» diye bağırırlar. Tamam seslerini işiten ebe, başını kaldırır, etrafına bakınarak gelen seslerden, saklanan çocukların yerlerini tesbite çalışır. Uygun gördüğü yöne doğru yürür, onlardan birini bulmaya çabalar. Beceremezse, çocuklardan bazıları, "ebe beni bulamaz" diye bağırarak veya öksürerek, kedi, köpek taklidi yaparak işini kolaylaştırmaya gayret ederler. Ebe, nihayet çocuklardan birini bastırmayı başarır. Bu çocuk oyunu kaybedip ebe olur. iki veya üç çocuk aynı yerde saklanmış iseler, ebenin ilk gördüğünü söylediği çocuk oyunu kaybetmiş sayılır. Ebe, saklananlardan birini bulunca, durumu sevinçle ve "Ebe var" diye bağırarak diğer çocuklara duyurur. Çocuklar, saklandıkları yerlerden çıkarak yeni ebenin etrafında toplanırlar ve aynı şekilde oyuna devam ederler. Bu oyunu çoğunlukla 15 yaşından küçük çocuklar oynar.

2. Yağ sataram, bal sataram: Çocuklar geniş bir halka oluşturacak şekilde otururlar, içlerinden biri ebe olur. Ebenin elinde boydan bükülmüş, ucu düğümlü bir destmal (Orta boylu bir havlu büyüklüğünde bez mendil.) bulunur. Ebe, çömele çömele halkanın etrafını dolaşır. Elindeki destmalı koyacakmış gibi her çocuğun ardında duraklar. Sonra yürüyüşüne devam

eder. Halkayı oluşturan çocukların arkalarına bakmamaları en önemli kuraldır. Çocuklar, sadece, elleriyle arkalarını yoklayabilirler. Ebe: *Yağ sataram, bal sataram/ Ustam getti (gitti) ben sataram / Azaldıkça su kataram* diye söylene söylene halkanın etrafını birkaç kez dolaşır ve bu arada çocuklardan birinin arkasına, elinin erişebileceği mesafeye, destmalı yavaşça koyar. Arkasına destmalın konulduğunu anlayan çocuk, el yordamıyla onu bulur ve hemen alarak, dolaşmasını sürdüren ebeyi kovalamaya başlar. Eğer kendi yerine gelip oturmadan ebeye yetişirse, yerine oturuncaya kadar destmahn düğümlü tarafıyla vurur. Arkasına destmal konulan çotuk bunun farkına varmaz ise, ebe, ikinci dolaşışta destmalı arkasından alarak ona, yerinden kalkıncaya kadar vurur. Çocuk kalkınca yerine oturur. Ayağa kalkan ebe olur. Oyun, böylece, devam eder gider.

3. Birdir bir: Beş veya daha fazla çocuk tarafından oynanır. Ebe seçilen çocuk arkadaşlarından üç metre kadar uzakta, ellerini dizlerine dayamak suretiyle eğilir. Birinci çocuk, koşarak gelir, ayaklarıyla yere vurup "Birdir bir" diyerek ebenin sırtına dayanıp onun üzerinden bacaklarını açarak atlar. Birkaç adım ötesinde aynı tarzda eğilerek durur, ikinci çocuk, aynı şekilde ebenin ve birinci çocuğun üzerinden "birdir bir, ikidir iki" deyip atlar, ötekiler gibi o da durur. Böylece son çocuğa kadar oyun devam eder. Sonra ebe kalkar, diğerleri üzerinden aynı tarzda atlayıp oyunu devam ettirir. Her atlayışta o da "birdir bir", ikinciyi atlarken "ikidir iki", üçüncüyü atlarken "üçtür üç" v.b. demeyi sürdürür.

4. Meyve oyunu: Çocuklar bir halka oluşturacak şekilde otururlar. Her biri bir meyve adını alır. Birinci çocuk, yattı kalktı... (aldığı meyvenin adını söyler) yatsın kalksın... (halkadaki çocuklardan birinin aldığı meyve adını söyler). O da hemen, yattı kalktı (kendi adını söyler), yatsın kalksın... der. Oyunda ana kural, kendi adını zikreden çocuğun aldığı meyve adını tekrarlamamaktır. Bunu yapan oyun dışı kalır. Örneğin, bu oyunun yedi çocuk arasında oynandığını farz edelim. Bunlar sırasıyla elma, üzüm, şeftali, armut, kaysı, kavun, karpuz adını almış olsunlar. Oyunu başlatan ilk çocuk, yere doğru eğilerek: Yattı kalktı elma, yatsın kalksın üzüm dediği zaman üzüm adını alan ikinci çocuğun buna cevap olarak: Yattı kalktı üzüm, yatsın kalksın şeftali, armut, kaysı, kavun, karpuz isimlerinden birini söyleyebilir. Heyecana kapılarak, - Yattı kalktı üzüm, yatsın kalksın elma diyecek olursa, kural dışı hareket etmiş olduğundan oyundan çıkar. Oyunu, sona kalan kazanmış olur.

5. "Çır" oyunu: Oyuncular iki takıma ayrılır. Ağaçtan veya üstüste taşları yığmak suretiyle bir hedef belirlenir. İki takım karşı karşıya geçerler. Yukardaki takım aşağıda bulunan takımın "çır" diyerek önünden koşup hedefe varmaya çabalar. Aşağıdaki takım ise, hedefe varmalarını önlemek için tekme ile engellemeye uğraşır. Eğer bunlardan biri engeli aşıp hedefe ulaşırsa, bu defa takımlar yer değiştirerek oyunu devam ettirirler. Çoğunlukla gençlerin oynadığı bir oyundur.

6. "Körebe" oyunu: Sekiz, on veya daha çok çocukla oynanır. Seçilen ebenin gözleri bir mendil, çit (yazma), bez veya baş örtüsüyle iyice bağlanır. Sonra, çocuklar onun etrafında bir halka oluşturacak tarzda toplanırlar. Aşağıdaki tekerlemeyi söyleyerek ebenin etrafında dönerler: *Türkü söyler döneriz/ Bil bakhakh (bakalım) biz kimleriz/ Ebe, ebe kör ebe/ Haydi bizi gör ebe/ Ebe bizi göremez/ Muradına eremez.* Onlar bu tekerlemeyi söylerken ebe de bazan öne, bazan arkaya, bazan sağa, sola dönerek elini çocuklara uzatır ve tutabildiği çocuğun başını, yüzünü, üstünü yoklayarak tanımaya çalışır. Kim olduğunu anlayabilirse adını söyler. Eğer gerçekten çocuğu tanımışsa ebe olmaktan kurtulur, bu çocuk ebe olur. Eğer tanıyamamış ise, çocuklar hep bir ağızdan: *Tanımadın kör ebe / Haydi bizi gör ebe / Türkü söyler döneriz / Bil bakalım biz kimleriz / Ebe bizi göremez / Muradına eremez,* tekerlemesini söylemeye yeniden başlayarak oyunu tekrarlarlar. Sonunda ebenin tanıdığı çocuk ebe, olur. Oyun böylece sürüp gider.

7. "Esir alma" oyunu: Erkek çocukların oynadığı bir savaş taklidi oyunudur. Oyuncular, eşit iki takıma ayrılırlar. Takımlardan biri düşman rolünü üstlenir. İki takımın arasına bir sınır çizgisi çekilir. Takımlardan birinden bir çocuk koşarak ortaya atılır. Buna karşılık, karşı taraftan diğer bir çocuk ortaya fırlayarak bu çocuğa saldırır. İlk çocuğun takımından da biri meydana çıkar. Hangi taraf, ortaya ilk çıkan çocuğa yetişir, sınır çizgisini aşmadan çocuğa bir yumruk vurmayı başarırsa, onu esir alır. Bu defa diğer takımdan bir çocuk koşarak meydana atılır. Aynı şekilde oyun sürer, gider, önceden belirlenen süre içinde hangi takım daha çok esir almış ise, oyunu o takım kazanmış olur.

8. "El el üstüne" oyunu: Daha çok kız çocukların oynadığı bir oyundur. Önce ebe seçilir. Ebe olan, ellerini yüzüne kapayarak secde der gibi yere yatar. Çocuklardan biri ellerini ebenin sırtı üzerine, diğerleri de bu el üzerine üst üste gelmek suretiyle, ellerini koyarlar. Aralarından biri ebeye sorar: El el üstünde kimin eli var? Ebe de kimin eli olduğunu tahmin ediyorsa, onun adını vererek: eli var. Cevabını verir. Şayet ebe, sırtına konan ellerin en üstünde, kimin eli olduğunu bilmiş ise, ebelikten

kurtulmuş olur. Yerine en üstte eli bulunan çocuk ebe olur. Bilmemiş ise, çocuklar: Bilmedin, kaldır vur! diye bağırarak, ellerini ebeninin sırtından kaldırıp hep birlikte arkasına vururlar. Oyuna dahil bütün çocuklar birer defa ebe oluncaya kadar oyun devam eder.

9. Türkmen köylerinde çocuk oyunları: Diyarbakır'ın merkeze bağlı Büyükkadı, Şarabi; Bismil ve buraya bağlı Darlo, Türkmenhacı, Tezekli, Köseli; Çınar'ın Şükürlü köylerinde yaşayan Türkmenlerin çocuk oyunlarından bir kısmı Basri Konyar tarafından derlenerek yayımlanmıştır (Diyarbekir Yıllığı, 1936, s. 63-65 ve 93-94). Aşağıdaki 9 oyun buradan alınmıştır:

10. Tursaldım oyunu: "Yirmi, otuz çocuğun iştirakiyle oynanan güzel bir oyundur. Yere bir kazık çakıp bir ip geçirilir. Biri bu ipi eline alır. Turaları hazırlanır, kazığın etrafına dizilirler. Almağa atılır ipi elinde tutan turaların alınmasına mani olur. Böylece kim ona vurursa yerine geçer ve oyun devam eder."

11. Teşt taklası: "Bu oyun kaplumbağaya benzer. Takla atma oyunudur. Sekiz kişi başbaşa verir, diğerleri de birinin sırtına başını koyarak takla atar. Atamayanlar üzerine gelirler."

12. Kaslan kaba: "Suda bir hayvandır. Su kaplumbağası takla atarak döner. Bu oyun da onu takliden yapılır."

13. Arakestim: "Bir daire çizilir. Yirmi çocuk içeri girer, yirmisi dışarda kalır. Dışardakiler çizginin içerisine girmek isterler, içerdekiler kovalarlar. Temas olursa oyundan çıkılır. Böylece adetleri azala azala mağlubiyet baş gösterir."

14. "Eşek oyunu" veyahut "Kuşum kuşum" oyunu: "On çocuk birleşir, tek bir tura yaparlar, içlerinden biri ebe, biri de oyuncu olur. Turayı tutarlar, ebe oturur. Oyuncu ile diğer çocuklar ayakta dikilirler. Ebe sorar: Bir kuşum var bu kadar, su içer bu kadar, dimdiği (gagası) var bu kadar, kuyruğu ve ayakları var bu kadar, nedir? Oyuncu meselâ: Leylek der. Ebenin sorduğu hakikaten leylek ise 'Baş çatlasın' yani kovala diye haykırır. Çocuklar da nişanlarına kadar koşarlar. Oyuncu, ebenin sorduğunu bilemezse çocuklardan biri yerine geçer. Oyun için çizdikleri sınıra ya bir adam bırakırlar veya bir ağaç dikerler.

15. Tostos oyunu: "Beş, on kişi toplanır. Biri ellerini yere koyarak eğilir. Öbürleri de vurmağa koşarlar. Eğilen, ayakla vurmağa çalışır. Kime vururs a o çömer."

16. Kakbo oyunu: "Karşılıklı onlu, on beşli olur. Yalnız gece oyunudur. Gündüz oynanmaz, iki ebeleri vardır. Bir ebe öbür ebenin gözünü kapar. Gözü açık olan ebenin arkadaşları hep saklanırlar. Ebenin gözünden sargı çıkarılarak ikisi beraber aramağa başlarlar. (Eşler burda ise filanın meselâ Mehmet Çavuş'un kapısındayız) derler. Ebeler saklanmaları için böylece haber verirler. Saklananlar kaçar, oturanlar bekler. Ve 'çerro, çerro. diye ebeleri çağırırlar. Bir de yalan yere böyle 'Çerro, çerro' derler. Öbürleri yalan olduğunu söylemek için 'Kırlangıç' diye bağırırlar. Ebeler yetişinceye değin onlar vururlar. Ebe gelir ipi tutar, etrafında fırlanır. Kime ayağı değerse dışardaki kafile yerlerine geçer."

17. Gürç oyunu: "Çocuklar aralıklı durarak bir teker çevirirler. Gürç denilen birer taş önlerinde bulunur. Biri elinde bir tura ile koşar. Derken mendili gözüne kestirdiği birinin ardına fırlatır. Koşarak yerine gider. Arkasına mendil atılan hemen onu kovalar. Tutulursa sırtına biner. Ortadan geçmek yasaktır. Geçer de yanarsa el ve ayaklarından tutularak yere konulur."

18. Aba tutma oyunu: "İki kişi bir bez veya abayı dikine tutar. Çocuklar bu getirilen abanın iki yanında oturur. Aba tutanlar, bu çocuklardan birini çağırır. O da çağrılan yere sürünerek yanlarına gelir. Her gelene aba ardında kim olduğu sorulur. Her kim tanır ve adım bulursa yanındaki çocuklarla birlikte öbürlerini kovalar, tuttuklarının sırtına binerek abanın yanına gelirler."

19. "Sek sek" oyunu: Yaşı on dört ve daha fazla olan çocukların oynadığı bir oyundur. Önce ebe seçilir. Sonra, bir ağacın yanı, bir kapının önü, bir binanın köşesi, ya da bunlara benzer bir yer, "kale" olarak kabul edilir. Ebe, kalenin önünde durur. Çocuklar da kale önündeki düzlüğe yayılırlar. Ebe, tek ayak üzerinde sekerek onları kovalar, birini yakalamaya çalışır. Çocuklar da, bir yandan yakalanmamak için koşarken, bir yandan da onu kızdırmak maksadıyla ona yaklaşarak eteğini çekerler, arkasına vururlar. Ebe, oyun sırasında ayak değiştiremez, yere basamaz. Bunlardan birini yaptığında, çocuklar başına üşüşüp sırtını yumruklaya, yumruklaya kaleye götürürler. Ancak, yorulan ebenin, seke seke kale önüne gelmesi ve bir süre dinlenmesi hakkıdır. Ebenin, oyun sırasında yakaladığı çocuk, onun yerini alır, yani ebe olur.

20. Kale oyunu: 10-5 yaşlarındaki erkek çocuklar tarafından oynanan bir oyundur. 16-50 kişi ile oynanır. Çocuklar, savunanlar ve saldıranlar adıyla iki gruba ayrılırlar. Savunmada kalacak grubun duruş vaziyeti şöyledir: Uygun görülen oyun yerinde ortaya, kale yerine geçecek olan bu yükçe bir taş veyahut, birkaç çocuk ceketlerini çıkarıp toplu olarak birbiri üstüne "koymak suretiyle oluşturdukları küme teşkil eder. Kaleyi savunacak olanlar, bir ucu, kalenin yanında olmak şartiyle yanyana durarak muntazam bir sıra halinde dururlar (Çizim 1). Kaleye doğru dikey vaziyette duran bu dizinin cephesi duruşa göre, ileriye doğru bakar bir durumdadır. Kaleyi savunanların görevleri, oyun şartlarına uyarak, cepheden saldıranları, savunma dizisinin herhangi bir yerindeki aralıktan geçirmemektir. Saldıracak olanlar, kaleyi savunma durumunda olanların etrafında, araları birbirine eşit açıklıkta olarak ve arka arkaya olmak üzere bir daire oluşturarak dururlar. Bunların görevi, iki taraf hareket halinde iken, saldıran taraftan bir kişi olmak şartiyle savunanlar dizisinin arasından geçerek onları bölmek ve böylece hepsini yok etmektir. Kaleye göre savunanlar ve hücum edenlerin duruş tarzı aşağıdaki şekilde gösterilmiştir. § **Oyuna başlama:** Duruş vaziyetleri tamamlandıktan sonra iki taraf harekete geçer; bu hareket tarzı şöyledir: Kaleyi savunanlar, duruşlarını bozmadan kendi cepheleri istikametinde düzenli bir yürüyüşle kalenin etrafında saat yelkovanı gibi dönmeye başlarlar. Saldıracak taraf ise, savunmada olanların tersine ve her iki taraf birbirlerinin yüzlerini görür bir vaziyette olarak bir dizi sağa, diğerleri de sola doğru yürümeye başlarlar. Bu yürüyüş her ne kadar yavaş adımlarla başlar ise de gitgide hızlanarak orada hızda koşar gibi bir durum alır. Bu sırada saldıran taraftan birisi fırsat kollayarak, tasarladığı noktadan savunma dizisine hücum eder; eğer bu saldırıda diziyi istediği noktadan delip geçmeyi başarırsa, dizinin kale tarafına olmayıp, dış tarafına doğru rastlayan kaç kişi varsa bunlar, oyun dışı olurlar. Aksi takdirde saldıran kişi oyun dışı olur. Çok çetin olan bu oyunda güdülen amaç, birbirini oyun dışı ederek bitirmektir. Bazan iş inada biner, iki taraf da çok sıkı ve dikkatli hareket ederek oyun çok uzar. Sonunda hangi taraf azalırsa ya da biterse, yenik sayılır (Bu oyun, Ferruh Arsunar'ın *Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler* (İst. 1955) adlı kitabından alınmıştır (s. 100-102). Çizimler de ona aittir. Bu oyunun 1943 yılında Diyarbakır'da Celâl Üstünses'ten tesbit edildiği ifade edilmiştir).

21. Çelik çomak oyunu: Erkek çocuklar tarafından oynanan bir oyundur. Yere bir çukur kazılır. 10-15 santim uzunluğunda, 2-3 santim kalınlığında bir değneğin iki ucu bıçakla sivriltilir. Buna "çelik" derler. Çelik, kazılan çukurun üstüne konulur. "Çomak denilen 35-40 santim uzunluğundaki sopa ile çeliğin bir ucuna vurularak havaya kaldırılır.

Havalanan çeliğe bütün gücüyle vurularak düştüğü yerle çukur arasındaki mesafe, çomakla ölçülür. Çeliği en uzak mesafeye fırlatabilen çocuk, oyunu kazanmış olur.

22. Yanıltmaca oyunu: Yanıltmacalar, söylenmesi güç ve şaşırtıcı olan sözcüklerden oluşur. Bu oyunda temel kural, oyunu başlatan çocuğun söyleyeceği yanıltmacayı hemen tekrarlamaktır. Bunun da iki şekli vardır: Eğer yanıltmaca uzun ise, bunu bir defa; kısa ise, bir nefeste üç defa tekrarlamak gerekir. Bunu beceremeyen çocuk, oyun dışı olur. Sona kalan oyunu kazanır. Bir kere tekrarlanması yeterli olan yanıltmacalara üç örnek: 1) Kırk küp, kırk kulpu kırık kırık küp, kırk kulpu kırık küpün içinde kırk kıl kuyruk var 2) İbiş ile memiş mahkemeye gitmiş, mahkemeleşmişler de mi gelmiş, mahkemeleşmemişler de mi gelmiş? 3) Karşıki köprünün altında iki kürki yırtık kör kirpi, dişi kürki yırtık kör kirpinin kürkünü erkek kürki yırtık kör kirpiye mi kaplamalı; yoksa erkek kürki yırtık kör kirpinin kürkünü dişi kürki yırtık kör kirpiye mi kaplamalı? Bir nefeste üç defa tekrarlanması gereken yanıltmacalar: 1) Muş paşası, hoşaf tası. 2) Kara üzümün kartlaşmamışçası. 3) Bağ başka, bahçe başka. 4) Bu yoğurdu sarmısaklasakta mı saklasak, sarmısaklamasakta mı saklasak? 5) Bu duvarı malalamalı mı, malalamamalı mı? 6) Bu köşe kış köşesi, bu köşe yaz kösesi. 7) Paşa taşıyla taşa taşa beş tas hoşaf. 8) Bu tesbihi imamelemeli mi, imamelememeli mi? 9) Kırk kartal kırkı iner kırkı kalkar. 10) Keşkeçinin keşkeklenmiş kepçesi.

x x x

Şahin, Hüseyin (1995). Malatya'da oynanan çocuk oyunlarından derlemeler. *Türk Halk Kültüründen Derlemeler*, içinde (167-198). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

MALATYA'DA OYNANAN ÇOCUK OYUNLARINDAN DERLEMELER

I. Giriş

Oyun; kelime anlamı itibariyle bir çok anlam yüklenmiş bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Sözlük anlamıyla oyun: Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence; kumar; şaşkınlık uyandırıcı hüner, tiyatro ya da sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin tümü; sahne ya da mikrofonda oynanmak için hazırlanmış yapıt, temsil, piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan çevikliğe dayanan her türlü yarışma; düzen, hile, entrika, güreşte hasmını yenmek için türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket, anlamlarına gelmektedir. Oyun, geniş anlamlı bir deyim olduğu gibi, çocuğun

yemek yemesi, uyuması ve evde ders saatleri dışında hemen hemen bütün yaşamını kapsayan eğlenceli bir uğraş olarak da görünür. Çocuğun, "arkadaşı ile itişip kakışması, tek başına koşması"[2] da birer "Oyun" dur. Çalışmamızda Malatya ve köylerinde çocuklar tarafından oynanan oyunları, bu oyunların ilk aşamasını oluşturan "Ebe seçimi", "Eş ayıklama" ve "sayışmacaları" ele alacağız. Yine, çocuk oyunları içerisinde önemli bir yer tutan ve oyunların ayrılmaz birer parçaları olan "Tekerlemeler"e de çalışmamızda yer vereceğiz. Araştırma konumuzu teşkil eden çocuk oyunlarını; gözlem görüşme gibi araştırma tekniklerini azami ölçüde kullanarak derledik. İlkokullara gönderdiğimiz "Soru kağıtları"na ise cevap alamadık. Bu sebeple, çalışmamızda Malatya'da çocuklar tarafından oynanan oyunların tamamıyla derlenmesi mümkün olmamıştır.

II. Ebe Seçimi ve Eş Ayıklama

Çocuklar oyuna başlamadan önce; oyunla ilgili araç-gereçleri temin ederler. Çeşitli pratiklerle ebe seçerler, oyun grup oyunu ise bunun oluşturulması için elde taş vb. şeyler saklama, ayakla ölçme, havaya taş atma, sayışmaca ile sayarak eş seçme gibi yollarla oyun gruplarını oluştururlar. Ebe seçimi için başvurulan yolları şöyle sıralayabiliriz: (a) Oyuncunun birisinin yerden aldığı ufacık bir taş, saman çöpü gibi maddeleri diğer oyunculara belli etmeden avuçlarından birinin içine saklar. Sonra ellerinin her ikisini yumruk biçiminde sıkarak ileriye uzatır. Oyuncular taşın hangi elde saklandığını bulmak için birçok anlama pratiklerine başvururlar. Taşı saklayanın kulak memelerini parmakla yoklarlar, hangi kulak memesi sertse taş o taraftaki avuçtadır. Yerden alınan iki taş parçası, avuçta taş saklayanın kulak hizasına getirilerek, taşlar birbirine çarpılır; taş hangi tarafta çok ses çıkartıyorsa, taş o taraftaki avuçta saklanmış demektir. Taşın hangi avuçta saklı olduğunu anlamak için başvurulan bir yol ise, taşı saklayan oyuncunun yumrukları karşıda bunu anlamaya çalışan tarafından elle sıkılarak, sert olan tarafın belirlenmesi ile olur. Sert olan taraftaki avuçta taş saklı demektir. Anlattığımız anlama pratikleriyle taşın saklı olduğu taraf bulunmaya çalışır. Taş saklı avucu tahmin edemeyen kişi "Ebe" olur. (b)Yerden alınan bir taşın, bir yüzü tükürükle ıslatılır. Bu taş "Yaş mı kuru mu?" diye sorularak havaya atılır. Taş yere düşer, bilemeyen taraf ya da kişi ebe olur. (c) İki oyuncu karşı karşıya geçer, birbirinin ellerinden tutarak sorarlar: 1. oyuncu: Ye beni/ 2. oyuncu: Yedim seni/ 1. oyuncu: Baraş kere/ 2. oyuncu: Al eşini, der ve ilk oyuncu seçimini 1. oyuncu yapar. d. Oyuncular sırasıyla ayakları üzerine aldıkları topu saydırırlar. Kim topu ayak ucuyla yere düşürmeden daha çok saydırırdıysa o kurtulur. En az saydıran ebe olur. e. Oyuncular, bir yerde yanyana dururlar. Buranın iki-üç metre karşısına yere yatay bir çizgi çizerler. Ellerindeki düz-yassı taşları hu çizgiye

atarlar. Çizgiye taşını en son atmak isteyen "En sonum kolum kısa" der. Sondan ikinci olarak atmak isteyen ise "İkinci kolum kısa" der. Çizgiye atılan taşlardan kimin taşı en geride kalmışsa o kişi ebe olur. f. Eğer grup oyunu oynanıyorsa, hangi grubun ilk önce oyuna başlayacağı ya da kimlerden oluşacağını tesbit için ise; iki kişi 2-3 metre mesafede karşı karşıya dururlar. Her ayak atışlarında oyuncunun biri "Astım" diğeri ise "Bastım"der. Bu ayak atışları sırasında kimin ayağı diğerinin ayağının üstüne rastgelirse, ayağına basılan kişi ya da grubu ebe olur. g. Ebe seçimi ya da oyunun hangi taraf tarafından başlatılacağını tesbit etmenin bir yolu da "Sayışmaca"dır. Sayışmacalar, belli bir anlam bütünlüğü taşımayabilirler. Baştan ya da sondan uyaklı, ahenkli söz kalıplarıdır[3] sayışılırken son kelimenin son hecesi hangi kişiye rastladıysa o kişi ebe olur. Malatya'da oynanan çocuk oyunlarında eş ayıklama ve ebe seçiminde kullanılan sayışmacalardan bazıları şunlardır: 1. Bir birliğim/ İki ikiliğim,/ Üç üçlüğüm/ Dört dörtlüğüm/ Beş beşliğim/ Altı aşlığım/ Demir da-yak[4] / Salla kıçını sarkıdanak. 2.Leylek leylek lakırdak/ Hani bana çekirdek/ Kara kızın saçı yok/ Sü-ley-manın suçu yok. 3.0 do/ Elma-da do/ İspata ta tin tin/ Mal mata numara/ Te-li-kos/ Kos kos kos/ İngili mada do/ Fransada do/ İki tavuk bir ho-roz. 4.Portakalı soydum/ Baş ucuma koy-dum/ Ben bir ya-lan uydur-dum/ Duma duma dum/ Be-be-mi ev-de koy-dum. 5.Develeme meveleme/ Karakışı kovalama/ Zayrey zembey/ Tozey miskin/ Berber kızı/ Navaât (Ne vakit) gelir?/ Yazın gelir/ Yazılası-çizilesi/ Bir tahtaya dizilesi/ Encik mencik göğ(gök) bon-cuk. 6. İnne min-ne/ Ucu din-ne/ Laka luka/ İrinç pirinç. 7. Çık çıkalım çayıra/ Yem verelim ördeğe/ Ördek başını kaldırdı/ Hayvanlara saldırdı/ Mavi böcek gonca/ Çık başını göster/ Vak vak emmim geli-yor/ Ki-mi is-ter/ Ter ter ter/ Hali-kopter/ Onu ba-na gös-ter. 8. Allahtan başlıyorum/ Şeytanı taşlıyorum/ Bircik, ikicik, üçcik, dörtcük, beşcik, altıcık, yedicik, sekizcik/ Dokuzcuk on-cuk/ Kırmızı bon-cuk. 9.Bir iki üç dört beş allı/ Atatürk'ün ha-ya-tı. 10.Ya şunda/ Ya bunda keçe kü-lah ba-şın da/ Bizim dana on-beş ya-şın-da. 11.O mo viz-yon / Te-le-viz-yon / Taştan be-bek/ Kuduz kö-pek. 12. O mo mer can/ Ne getirdi e-mi-cen/ Tatlı pat-lı-can.[5]

III. Oyun içerisinde söylenen tekerlemeler

Malaya'da oynanan çocuk oyunları ele alındığında, kız çocukları tarafından oyunların çoğunun çeşitli tekerlemeler söylenerek ve bu tekerlemelerin üzerine uygun hareketler yapılarak oynandığının görülmesidir. Bu oyunlarda tekerlemeler ezgili bir biçimde söylenirler. Bunu "Ah Tilojen", "Aç kapıyı bezirganbaşı", "Üç beş yedi", "Alfabe", "Tango", "Sarıçiçek kendi", "Tavşan kaç tazı tut", "Türkmen kızı", "miniminicik" gibi oyunlarda görmek mümkündür.

IV. Oyunun bittiğini bildiren tekerlemeler

Malatya'da oynanan çocuk oyunlarının bir özelliği de eğer oyun akşam geç saatelere kadar uzamışsa, bunun bittiği tekerleme söyleyerek belli edilir. Hatta bu tekerlemenin ardından "Akşam eli" isimli bir oyun başlatılır ve oyun evlere varınca bitmiş sayılır. Oyun oynayan çocuklardan biri vaktin çok geçtiğini ve evlere gitmek gerektiğini bildirmek için ayağının birini sertçe yere vurur ve: "Ayağımın altında çağala/ Herkes eve dağıla/ Dağılmayan bu gece öle/ Akşam eli", diyerek, eliyle yanında bulunan arkadaşlarından birine dokunur, evine doğru kaçmaya başlar. Bir taraftan da "Akşam eli akşam eli, ya bu eli verecen ya bu gece ölecen" diye bağırarak tekerleme söyler. Bu kaçıp-kovalamaya diğerleri de katılırlar. Böylece herkes evlerine dağılır.

V. Çocuk oyunları

Malatya'da derlenen çocuk oyunlarını oynanış biçimlerine göre sınıflandırarak anlaymaya çalışacağız. Çocuk oyunlarını sınıflandırırken, Araştırmacı Mevlüt ÖZHAN'ın "Çocuk Oyunlarımız" isimli çalışmasındaki sınıflamayı kendimize esas almış bulunuyoruz.[6]

A. Aşık Oyunları

Hayvanların dizkapaklarından çıkan kemiklere aşık[7] denilmektedir. Aşık oyunları günümüzden 10-15 yıl öncesine kadar yaygın bir biçimde oynanmasına rağmen şimdi bu oyun biçimi önemini kaybetmiş durumdadır. Aşık ile oynanan dört oyun örneği vereceğiz.

1. Topuzar: İki veya daha fazla kişiyle oynanır. Herkesin elinde yeterli sayıda aşığı bulunur. Herkes aşıklarından birini "şaka" yani alıcı aşık olarak seçer. Birer tane de "malik" yani aşık dikilir. Oyunculardan biri "şakaları" avuçlayarak yere saçar. Şakası "şek" gelen (dikili durumda olan)"öğcül"olur. Onun aşığı hariç olarak diğerleri atılır. Böylece sıra tesbiti yapılır. (Sıranın tesbiti; dizdikleri aşıkların karşısında bir çizgi çizmek suretiyle, oraya aşıklarını atarlar. Aşığı en ilerde olan öğcül, arkasındaki ikinci, üçüncü... gibi sıralama sapılır.) Birinci olan (öğcül) belirlenen uzaklıkları şakasını "topuzar"a (dikili olan maliklere) atarak vurup yıkmaya çalışır. Yıkınca, şakasının şeklini alan malikleri üter. Kalanlara yeniden alış yapar. Yine yıkılanlardan şakasına uyanları alır. Vuramazsa ya da şakasının şekline uyan malik olmazsa, ikinci oyuncu oyuna başlar. Böylece malikler bitene kadar oyun devam eder. İsteyen oyuncu ya da maligi biten oyuncu "Ben çıktım" diyerek oyundan çıkabilir. En çok malik (aşık) alan oyuncu oyunu kazanmış olur.

2. Çırtmaç: İkiden fazla kişiyle oynanır. Herkesin bir şakası olur. Aşıklar yanlamasına belirli aralıklarla dikilerek dizilir. İstenirse ikişerli olarak da dizilebilebilir. Aşıkları çizgiye atma ile oynama sıralaması belirlenir. Birinci olan aşıkları atışını yaparak "çırtar" yani vurmaya çalışır. Vurduğu aşık, önceden tesbit edilmiş yeri geçerse onu kazanır. Belirlenen yeri geçiremezse, aşık tekrar yerine konulur ve sıra diğer oyuncuya geçer. Belirlenen yeri geçiren oyuncu, aşıklara şakasıyla vurarak onları teker teker ölçü dışına çıkarmaya çalışır. Sıralanan aşıkların hepsi bitince oyun sona erer. En çok aşık "çırtan" (vurarak kazanan) oyuncu kazanmış sayılır. Eğer oyuna başlamadan önce sözleşilmiş ise, bu oyunda "Sıyırmaç" da yapılabilir.

3. Sıyırmaç: İstenilen sayıda oyuncu katılabilir. Önce, ilk atışı kim yapacak diye seçim yapılır. Bir yer atış noktası olarak belirlenir. Öğcül yani birinci olan oyuncu maliğini ileri doğru atar. Bu atışla ileride belirlenen çizgiyi geçirmek gerekir. Bir sonra aşığını atan oyuncu bir öncekinin aşığını vurmaya çalışır. Bu atışlar sonunda vurulan olmadıysa ve en son oyuncu birini vurduysa aşıkların hepsini birden o kazanır. Oyuna devam edilmek isteniyorsa kazanan oyuncu "öğcül" olarak atma hakkını kazanır. Fakat, bu oyunda oyuncular "öğcül" olmak yerine geride kalmak isterler.

4. Kuyu kuyu (kuyulu): Birden fazla kişiyle oynanır. Bir başlangıç çizgisi belirlenir. Onun belirlenen uzaklıkta ilerisine küçük bir "kuyu" kazılır. Atış sırasının tesbiti yapılır. Birinci olan oyuncu, çizgiden maliğini kuyuya atarak oraya düşürmeye çalışır. Kuyuya düşürürse maliğini alır ve "Gukka" (en son) durumuna düşer. Bir sonraki oyuncu atışını yapar, maliğini kuyuya düşüremezse, ardından gelen atışını yapar, o da düşüremezse diğer oyuncu atışını yapar. Aşığını kuyuya düşürürse diğerlerinin kuyuya girmeyen aşıklarını kazanmış olur. Oyun baştan başlar.

B. Atlama, Sıçrama, Sekme Oyunları

1. İp atlama: Bu oyun erkek çocuklardan ziyade, kız çocukları arasında oynanan oyunlardandır. Birkaç biçimde oynanır.

a. Bir kişinin kendi kendine ip atlaması;

b. İki oyuncu birden ipi çevirir, diğer bir ya da iki oyuncu beraber ipin arasında atlar.

c. İki oyuncu karşılıklı olarak dururlar ve ayaklarını yana doğru 20-25 cm. kadar açarlar, ip de bu iki mesafe arasına takılır. Diğer oyuncu bu ip

üzerinde (önce ona kadar bir içeri bir dışarı ayağını atarak atlar, ikinci defasında bu şekilde ona kadar sayar ve on sayısına ulaştığında iki ayağıyla birlikle ipin tek tarafına basar. Üçüncü defasında yine ona kadar sayarak atlar ve bu defa on sayısına geldiğinde ayaklarıyla ipin ikisine de basar ve bir oyun kazanmış sayılır.

2. Ayakla atlama oyunları: Uzun atlama, üç ayak atlama, çift atlama, çizme gibi çeşitleri vardır. Önce yere yatay bir çizgi çizilir. Sonra hangi tür atlama yapılacaksa onun kurallarına göre oyun oynanır. Bu oyunlar içinde "Çizme-Çöp dikme" tarzında oynanan ayakla atlama oyunu şu şekilde oynanmaktadır;

a. Çizme ve çöp dikme: Yere yatay vaziyette bir çizgi çizilir. Oyun oynanan yerin nemli-yaş olması gerekir. Oyunculardan ilki eline bir çöp parçası alır, çizgiye basmamak şartıyla ayaklarının ucunu çizgiye değdirir, kollarını arkaya ve öne sallayarak kuvvet alır, ileriye doğru allar. Atladığı sırada yere tek ayağını basmak zorundadır. Bu durumda elindeki çöple ileri doğru eğilir ve uzanabildiği bir noktayı ya çizer ya da o çöpü oraya diker. Ardından atlayan oyuncular da aynı kaidelerle o çöpü bulunduğu yerden alır, uzanabildiği yere diker. Oyun böylece devam eder. Öyle bir durum gelirki kimse o çöpe daha uzanamaz olur ve çöpü o noktaya kim dikmişse o oyunu kazanmış sayılır.

3. Adıyaman hombeği: Şehir merkezinde bu adla 8-10 yıl öncesine kadar oynanan bu oyun, şimdi "Sekizleme" ya da "Güvercin Taklası" adıyla oynanır. Erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Oyuncular dörder dörder iki gruba ayrılırlar ve sayışmacayla hangi grubun altta yatacağını belirlerler Ebe olan gruptan iki kişi arka arkaya gelerek ellerini dizlerine verip eğilirler. Diğer iki kişi de yan taraflardan kafalarını sokarak aynı vaziyeti alır ve bir artı biçimini oluştururlar. Ebe olan grup bu şekli aldıktan sonra, diğer oyuncular beş-altı metrelik bir mesafeden hız alarak gelip, başlarını bu artı biçimindeki ebe grubunun merkezine koymak sureliyle takla atıp atlarlar. Takla alamayıp da yere düşen oyuncu olursa, bu defa o oyuncunun grubu ebe olur ve oyun devam eder.

4. Seksek oyunu (kovalamaç): Sayışmaca ya da diğer oyuncu ayıklama kurallarıyla altışar kişilik iki grup oluşturulur. Havaya. "Yaş mı kuru mu?" diyerek taş atılır ve bilen taraf kaçma hakkını kazanır. Diğer grup ebe olur. Bir duvar dibine uçları duvara gelecek biçimde bir yarım yay çizilir. Gruptakilerden üstle olan oyuncular kaçar, ebe olan grup tek ayakları üzerinde sekerek onları yakalamaya çalışırlar. Yakalanan oyuncular, önceden çizilmiş yere hapsedilir, başına birde bekçi bırakılır. Üstte kaçan

oyuncular yakalanan arkadaşlarını kurtarmak için, yakalanmadan ona el vurmaya, oyun içindeki deyişle "can vermeye" çalışırlar. Can verilen oyuncu tekrar oyuna girme hakkı kazanır. Kaçan oyuncuların hepsi birden ebe gruba yakalanmadan çizgi içine girerse, oyunu kazanırlar ve oyun yeniden başlar. Oyundaki diğer bir kural ise; sekerek kovalayan grup diğer kaçanların hepsini yakalarsa ve çizgi içine hapsederse, bu defa hapsedilen grup ebe olur, diğer grup kaçar.

5. Birdirbir: Sayışmacayla ya da elde taş, çöp vb. şeyler saklayarak bir kişi ebe seçilir. Üçten fazla kişiyle oynanır. Ebe, ellerini dizlerine vererek "rüku" biçiminde eğilir. Diğer oyuncular 10 metre arka tarafta sırasıyla dizilirler. Oyunda 17 Hareket tekrarlanır. Hareketleri yanlış yapan ya da şaşıran ebe olur. İlk atlayan oyuncu koşarak gelir ve elini ebenin sırtına koyarak "Birdir bir" der, diğer atlayan oyuncular bunu atlayışlarında tekrar ederler. Diğer atlayışlarında da birinci oyuncunun söyledikleri ve yaptıkları öteki oyuncular tarafından tekrarlanır. Oyun şöyle devam eder: -Birdirbir/ İkidir iki/ -Üçte ceviz kırmak (Oyuncu atlarken elini ebenin sırtına vurur.)/ Dörtte art vurmak (Oyuncu atlarken kalçasını ebenin sırtına vurur.) -Beşte mendil koymak (Oyuncu atlarken mendilini ebenin sırtına bırakır Mendili düşüren oyuncu ebe olur.)/ -Altıda almak (Oyuncu atlarken mendilini alır.)/ -Yedide yel gibi/ -Sekizde sekmek (Oyuncu ebenin sırtından atladıktan sonra ayağının birini yere basar, sekerek oyunun başlangıç çizgisine gelir.)/ Dokuzda durak (Oyuncu alladıktan sonra durur, sonra başlama çizgisine gider)/ -Onda oturak (Oyuncu atladıktan sora yere oturur, sonra yerine döner.)/ -Onbirde yağlı çörek (Oyuncu atlarken ebenin belini çimdikler)/ -Onikide çatı boşu/ -Onüçte dedemin gözlüğü/ -Ondörtte ebemin gözlüğü/ -Onbeşte kış meyveleri/ -Onaltıda eşşeğimin yuları hayrola/ -Onyedi arkası kayım ola, denilir ve oyun baştan devam eder.

6. Dastana: Birdirbir oyunun benzeridir. Yine birdirbir oyunundaki kurallar geçerlidir. Bu oyunda söylenen sözler ve atlarken yapılan hareketlerde bir değişiklik görülür. Birinci oyuncu koşarak gelir, iki elini ebenin sırtına koyarak atlar ve "Dastana" der. Diğer oyuncular atlayışlarında birinci oyuncunun dediklerini ve yaptıklarını tekrarlarlar. -Dana girdi bostana/ -Vurdum kıçını kırdım/ -Üleşini sürdüm dereye/ -Dere olmazsa nereye?/ -Dereye ha dereye/ -Keçe/ -Vur içine geçe, denilir sekizinci atlayışta. Bu hareketleri ve sözleri şaşıran oyuncu ebe olur.

7. Atlambaç: Birdirbir oyununun benzeri bir oyundur. Birdirbir oyunundaki kurallar geçerlidir. Sadece oyunda söylenen sözlerde ve hareketlerin yapılışında değişiklik görülür. Yine ebe olan ellerini dizlerine koyarak eğilir. Birinci oyuncu koşarak gelir, ellerini ebenin sırtına koyarak

atlar, atlarken şu sözleri söyler:"Taze taze atlambaç", diğer oyuncular bunu atlayışlarında tekrarlarlar. Birinci oyuncunun söylediği ve yaptığı her hareket tekrar edilir, yanlış yapan ya da şaşıran ebe olur. Oyun şöyle devam eder: Elim hamur karnım aç/ -Ebemin dediği/ -Sıkma köfte yediği/ -Kendir. Kendir'e kadar normal atlanır. "Vur dibine indir" denince elde başka herhangi bir yerlerinin atlayış sırasında ebeye değmemesi gerekir./ -Vur dibine indir. / -Seksek (Atlandıktan sonra sekerek oyun çizgisine kadar gidilir.)/ Çift atla. (Atlandıktan sonra ayakların yere çift olarak değmesi gerekir) Oyunda hata yapan kişi ebe olur, eğer hata yapan olmazsa yine elde çöp saklanır, bilemeyen ebe olur ve oyun başlan başlar.

8. Bazlamaç: Birdirbir oyununun benzeri bir oyundur. Ebe seçiminde yine aynı kurallar uygulanır. En az 4-5 kişiyle oynanır. Bazlamaç oyununun iki değişik oynanış biçimi vardır: (a) Ebe ellerini dizlerini vererek başını hafifçe öne doğru eğer. Diğer oyuncular dört defa normal olarak ebenin sırtından atlarlar. Beşinci atlayışta atlayan her oyuncu ebenin sırtına mendil bırakır. Altıncı atlayışta konulan mendiller alınmaya çalışılır ve mendili düşüren ebe olur. Yoksa oyun baştan devam eder. (b) Ebe ellerini yere koyar ve "secde" vaziyetini alır. diğer oyuncular sırasıyla ebenin sırtından atlar. Her atlayanın ayak bastığı yer çizilir. Atlayış sonunda hangi oyuncu geride kalmışsa o ebe olur ve oyun baştan başlar.

9. Eşeğim turuya (uzun eşek) oyunu: En az, dörder kişilik iki grupla oynanır. Ayrıca bir oyuncu da "Yastık" seçilir. Yastık görevi verilen oyuncu sırtını bir duvara dayayarak bekler. Ebe seçme kurallarından birisiyle ebe grup belirlenir. Ebe grubun birinci oyuncusu rüku vaziyetinde eğilir ve başını yastığa yaslar. Diğer oyuncularda bunun arkası sıra arka arkaya eğilirler ve ellerini birbirinin omuzlarından tutarlar. Üstteki oyuncu grubundan biri yastığın yanına gelir ve onun kulağına bir "şehir" ismi fısıldar. Ve oyun başlar. Oyuncular zıplayarak diğer alttaki grubun sırtına binerler. Hep bir ağızdan sorarlar: -Ebem eşşeğim turuya?/ Alttakiler: "A...'ya" derler. Yani bir şehir ismi söylerler. Bilirlerse gruplar yer değişir ve oyun baştan başlar. Eğer bilemezlerse üstteki gurup sorar. "O olmazsa nereye?", yine ahlakiler bir şehir ismi söylerler. Bu durum alttaki grubun şehir ismini bilmesine kadar devam eder.

10.Çandı oyunu: Oyun iki grup halinde erkek çocuklar tarafından oynanır. Oyuncular dörder kişilik iki grup oluştururlar. Eşleşme elde çöp tutarak yapılır. Ebe olacak grup ise yine çöp tutuşarak belirlenir. Ebe olan gruptan bir kişi dışarda koruyucu olarak kaldıktan sonra, diğerleri kollarını omuz hizasında açarlar ve daire olacak şekilde birbirlerinin omuzlarından tutarlar. Yanlarındaki ebe koruyucu bu dairenin etrafında sürekli dolaşır.

Hisarda kalan grubun amacı kale veya çatı denilen gruptaki kişilerin sırtına binmektir. Koruyucu ebenin görevi ise binmeye gelenlere ayağıyla tekme alarak onlara engel olmaktır. Ebe olan grubun sırtına binenlerden bir tanesi yere düşer veya ayağı değerse, ebe olan kişi ona dokununca ebelik el değiştirir ve oyun başlan başlar.

11.Çizgi oyunları: Bu oyun kız çocukları tarafından sevilerek oynanan oyunlardandır. "Maki", "Mektuplu Çizgi", "Cüz", "Aynalı Çizgi", "Altıkareli Çizgi Taşı", "Beşli Çizgi" gibi çeşitleri vardır. Oyun aracı olarak düz kaydırak bir taş kullanılır. En az iki veya üç kişiyle oynanır. Çizgi oyunlarında kural; kareleri sekerek geçmek, taşı dışarı atmamak, taşa ayak ucuyla vurmak suretiyle ilerletmektir. Diğer önemli bir kural ise taşın çizgilere düşürülmemesidir, çünkü taş çizgiye düşerse "si" olur ve oyun el değiştirilir. Burada "Beşli Çizgi Taşı" oyununu örnek olarak vereceğiz: Bu oyun iki kız oyuncu tarafından oynanır. Önce yere beş kareli bir şekil çizilir (Şekil:3), sayışmaca ile kimin ilk oynayacağı belirlenir ve oyun başlar.

Birerler: Kaydırak yassı taş (10-12 cm. çapında) oyuncu tarafından birinci kareye bırakılır. Oyuncu sekerek beşinci kareye kadar gidip geri döner ve dışarı çıkar. Bu işlemler taşı ikinci, üçüncü, dördüncü kareye kadar sırasıyla tekrarlanır.

Beşerler: Oyuncu taşı beşinci kareye atmak için, önce birinci kareye girer ve taşını atar. Sonra önceki işlemleri tekrar eder. Bu bittimi yerdeki beşli çizginin ortasından bir çizgi çizilir ve kareler on'a ayrılır. Oyuncu ilk kareye şekilde görüldüğü gibi taşını atar ve sekerek ayak ucu ile tası son kareye getirir. Ordan da ters istikamette taşı aynı işlemle birinci kareye getirir ve dışarı atar. Oyuncu dikdörtgen çizgiye karşı durur, sağdaki kare koridorunun birincisine taşını atar, sekerek taşı ikinci kareye taşır ve orda durur. Sonra üçüncü, dördüncü, beşinci kareye getirir konar ve taşı geldiği koridordan tekrar birinci kareye taşır ve dışarı atar. Bu işlem de bitince, oyuncu yine sağ tarafındaki kare koridorunun birinci karesinden başlayarak taşı zikzak biçiminde son kareye kadar taşır ve tekrar aynı yolu izleyerek başa gelir. Bu da bitince, oyuncu taşı sağ kare koridorundan başlamak suretiyle ayağının yanı ile vurarak birinciden üçüncüye, oradan vurarak beşinciye ve hurdan da o karenin sağına geçip oradan üçüncüye, oradan da birinciye vurur. Taşı birinciden dışarı atar. Bu tamamlanınca oyuncu eline küçük bir taş alır, çizgiye ters dönerek elindeki taşı omuzlarının üzerinden birinci kareye atar. Eğer taş ikinciye düşerse yanar. Birinciye düşerse oyunu kazanır. Eğer çizgi oyunu daha devam ettirilmek isteniyorsa, oyuncu elindeki taşı çizgiye arkası dönük olarak, önce birinci kareye atar ya orayı mektup şeklinde çizer. O ev kendisinin olur. Diğerlerini de birincide yaptığı

işlemle kendi evi yapmaya çalışır. En çok kim ev almışsa oyunu o oyuncu kazanır.

C. Değnek Oyunları

Malatya'dan derlenen çocuk oyunları arasında yaygın olarak oynanan oyunlardan biri de "değnek oyunları" grubuna giren "Çelik Oyunu" dur. Bu oyunun yanı sıra tesbit edebildiğimizi diğer değnek oyunları; "Energi", "Onikiçöp", "Ok oyunu", "Patlangıç"dır.

1. Sefi/ sepi oyunu: Oyuna "Sefi" veya "Sepi" adı verilir. Önce üç ayaklı bir ağaç parçası hazırlanır (Sefi). Üçerli ya da dörderli olarak oyun grupları oluşturulduktan sonra, 10-15 metre mesafeli olarak karşılıklı iki çizgi çizilir. Ebe grubun bulunduğu çizginin arkasına "Şefi" dikilir. Oyuncuların ellerinde 50-60 cm. uzunluğunda birer de sopaları vardır. A grubundan bir oyuncu sopasını sofiye fırlatır, şefi yere yıkılırsa B gurubu oyuncuları sefiyi yerine dikmeden, atışı yapan oyuncu sopasını alıp kendi çizgisine gelmek zorundadır. Vuramazsa sopası B tarafında kalır, kendisi ise A da bekler. A grubunun ikinci oyuncusu sopasını fırlatır, sefi yıkılırsa kendisi ve önce atış yapan arkadaşı koşar, sopalarını alır gelirler. Bu grubu bu arada sefiyi yerine dikip o oyuncuları el ile dokunarak sobelemeye çalışırlar. Sobelerlerse A grubu yenilmiş sayılır. Oyun B grubunun atışıyla yeniden başlar.

2. Energi (analgi) oyunu: Erkek çocuklar arasında oynanır. Beş veya daha fazla oyuncunun olması gerekir. Ebe seçimi yapıldıktan sonra oyuncular ellerine 70-80 cm. uzunluğunda birer değnek alırlar. Bu değneklerin ucu hafifçe sivriltilmiştir. Yere bir metre arayla iki paralel çizgi çizilir, bu çizgilerin orta kısmına ise ebenin değneği paralel olarak bırakılır. Ebenin değneğinden itibaren 8-10 metre ileriye bir çizgi daha çizilir. Oyuncular bu çizgiye basmadan, ellerindeki değnekleri ileriye fırlatarak ebenin değneğine vurmaya çalışırlar. Ebe değneğini yerine getirip dikinceye kadar, değneğini oraya atan oyuncunun değneğini alıp geri çizgiye gelmesi gerekir. Şayet değneğini oradan alırken ebe kendisini vurmak istiyorsa hemen ayağıyla kendi değneğine basmak zorundadır. Yoksa ebe onu eli ile dokunarak vurursa, o kişi ebe olur. Oyuncular, ebenin değneğine kendi değnekleriyle vurup uzaklaştırdıktan sonra değneklerini göbek hizalarına yaslayıp, ebenin değneğini koyduğu yeri eşerler. Ebe buna müsade etmez, o değneğini yatırdığı yeri korumakla mükelleftir.

2. Patlangıç oyunu: Oyuncu sayısı iki veya daha fazla olabilir Oyunun araçları şöyle hazırlanır: Yaklaşık 20 cm. uzunluğundaki bir ağacın içi oyulur. Onun içine girebilecek şekilde 15 cm. uzunluğunda kalem şeklinde bir kaç ağaç daha yapılır. Bunlar hazırlandıktan sonra oyun başlar: ilk çubuk oyulmuş ağacın içine yerleştirilir. İkinci çubuk arkadan aynı ağacın içine kuvvetlice bastırılınca birinci çubuk patlama sesi çıkarak hızla ileriye fırlar. Çubuğu en uzağa fırlatan oyuncu oyunu kazanarak diğerlerinin çubuğunu alır.

3. Çelik oyunu (sülü değnek/ hücük): Çelik oyunu, değişik kurallar uygulayarak birkaç biçimde oynanabilir. Oyunda kullanılan araçlar: Sülü değnek ya da değnek: 50-60 cm. uzunluğunda olur. Çelik ya da Hücük: Oyunda kullanılan yaklaşık 20 cm. uzunluğunda, iki uç tarafı yanlamasına yontulmuş ağaçtan çubuktur. Buna "Çelik" denildiği gibi "Hücük" de denilmekledir. Bazı köylerde bu iki adın verilmesinin yanı sıra "Dülü" de isim olarak kullanılır. **(a) Kuyulu veya taşla oynanan çelik oyunu:** Zemin yumuşaksa yere 15 cm. uzunluğunda, 2-3 cm. derinliğinde bir çukur açılır. Buna "Kuyu" ya da "Ülük" denir. Zemin seri ise, yere karşılıklı iki veya üç taş konularak atış yeri hazırlanır. Sonra ikişer ikişer eşleşilir (Bazen bu eşlerin sayısı beşer beşer ya da artarak fazlalaşabilir). Kuyunun ya da taşın üzerine paralel olarak konulan çelik, alttan sülü değnek takılıp hızla ileriye fırlatılır. Karşıya dizilmiş diğer grup oyuncular ise çeliği havadayken yakalamak için uğraşırlar. Eğer havada yakalarlarsa oyuncu, elini diğer arkadaşına verir, oyunu o devam ettirir. O da atışta başarılı olmaz ise oyun hakkı karşı tarafa geçer. Ya da atışı yapan oyuncu çeliği ileri fırlatamazsa, buna "fıs geçti" derler. Kaç "fıs geçti" ise bunun toplamı, çelik atıldıktan sonra karşı oyuncu gurubu tarafından, ayak üzerinde ya da eğilerek bacakları arasından kuyu'nun bulunduğu yöne atılmaya çalışılır. Bu yapılırken ebe oyuncu da elindeki sülü değneğiyle bu atışları karşılar. Daha sonra değnek kuyunun önüne yanlamasına konulur ve alttaki oyuncular çeliği kuyuya doğru fırlatarak, değneğe ya da taşlı oynanıyorsa taşa vurmuya çalışırlar. Eğer çelik sülü değneğe değerse, üstteki oyuncu elenmiş olur, değemez de sülü değneğin boyundan az bir mesafe de kuyuya yaklaşmışsa atışçı oyuncu sülüyle yerdeki çeliğe bir defa vurup, havada da saydırırsa; yani çeliğe havada iki defa vurursa "beşlik", üç defa vurursa "onluk", dört defa vurursa "onbeşlik", "beş defa vurursa "yirmilik" yapmış olur. Oyuncu bu işlemi üç defa tekrarlar. Çeliği bu üç vuruş sırasında ne kadar uzaklaştırmışsa, ordan başlayarak kaçlık saydırmışsa ona göre adımlar ve *o* sayıyı kazanmış olur. (Yani onluk yaptıysa onar onar sayar.) Çeliğe vurup saydıracağı sıra tam vuruş yapamadıysa "fıs" geçti denilir. Bu "fıs"ların toplamı kadar, atış yapıldıktan sonra alttaki oyuncular "fıs" atışı kullanma hakkını elde ederler.

Diğer bir kural ise çelik saydırılırken, havada diğer oyuncular tarafından yakalanırsa 100 sayı silinir. Oyun bu esaslar içinde devam eder. **(b) Duvarda çelik:** Kurallar kuyu ya da taş üzerinde oynanan oyundaki gibidir. Burda tek değişen şey; sülü değneğin atış yapıldıktan sonra duvara dayanmasıdır. **(c) Binmeçli çelik (hücük):** Kuyulu çelik oyununa benzer. Burdaki oyun da birinci atış yapıldıktan sonra, oyuncu hücük'ün düştüğü yere gider, ordan hücüğü alarak bir atış daha yapar. Bu atışı yaparken çeliği havaya atar ve sülü değnekle vurarak ileri fırlatır. Üçüncü defa yine çeliğin düştüğü yerden aynı şekilde atışını yapar. Alttaki oyuncular ise, ellerindeki değnekle kuyunun bulunduğu yere doğru yine aynı şekilde üç defa atış yaparlar. Kuyuya kalan mesafe kadar üstte atışçı grup olarak oynayan oyuncular, alttaki gurup tarafından sırtlanarak kuyunun yanına kadar getirirler ve oyun yeniden başlar. **(d) "Çul" sahası belirlenerek oynanan çelik:** Diğer çelik oyunlarındaki gibi yere bir kuyu kazılır, bu kuyuya "Ülük" adı verilir. İlk atışı yapan oyuncu çeliği ülüğün üzerine yatay biçimde koyar. Değnekle alttan takarak vurmak sureliyle ileri doğru atar. Bu oyunda önceden tesbit edilmiş bir oyun mesafesi vardır, bu sınıra "Çul" adı verilir. Çelik çulun dışına çıkmışsa oyuncu yanar. Diğer arkadaşı oyuna devam eder. Bu arada atış yapılırken alttaki oyuncular atıcının 7-8 metre karşısından itibaren aralıklarla dizilirler ve ellerindeki sopalarla çeliği karşılamaya çalışırlar. Ya da diğer türlü bir karşılama biçimi ise değnek kullanılmadan karşılamadır ki, bunda da çelik havadayken yakalanmaya çalışılır. Yakalarlarsa atışçı oyundan düşer ve alttaki grup 8 sayı kazanmış olur. Atıcı yaptığı zaman çelik çul dışına çıkmamış ve havada karşılanıp yakalanmamışsa, atışçı oyuncu değneğini ülünün önüne paralel bir durumda bırakır. Alttaki grup çeliği buraya doğru fırlatarak değneği vurmaya çalışır, vururlarsa oyuncu yanar. Vuramazlarsa atışçı oyuncu çeliğe değnekle üç defa vurarak ülükten uzaklaştırmaya çalışır ve giden mesafeyi ayakla sayar. Anlaştıkları sayıyı elde edene kadar oyun bu kurallar etrafında sürer. Anlaşılan sayıyı daha önce tamamlayan grup, diğer oyuncular tarafından sırtlanır ve çul sahası içinde bir tur dolaştırılır.

D. Dilsiz Şaşırtma, Şaka Oyunları

1. Ayak yere basmaz oyunu: Kız ve erkek çocuk oyunlarındandır. Dörtten fazla kişiyle oynanır. Önce sayışmacayla ebe belirlenir. Oyun taşlık bir arazide oynanılır. Her oyuncu bir taşın üzerinde durur. Taştan taşa atlayarak: -Ayak yere basmaz hop cambaz, diyerek el çırparlar. Ebe kimin ayağının taşa değilde toprağa değdiğini görürse o oyuncu ebe olur. Oyun yeniden başlar.

2. El üstünde kimin eli: En az, üç kişiyle oynanan ev oyunlarındandır. Önce sayışmaca ile ebe seçilir. Örneğin; çocuklar ayaklarını uzatırlar ve içlerinden biri saymacı olur: "Birim birem, ikim ikem, kan çubuğu kara diken, eğer altı, alma yedi, dörüm oğlu döşü kara, çek ayağını başı kara" diye ayaklara sayar. En son hece kimde kaldıysa o ayağını toplar. Bu işlem devam eder. Sonunda kimin ayağı kalmışsa o ebe olur. Bu oyunun oynanış kuralının aynı olmasına rağmen, oyun sırasında söylenen tekerlemelerde farklılıklar görülür. Bu bakımdan üç örnek vereceğiz. **(a)** Ebe dirsekleri ve dizleri yere gelecek şekilde secdeye varır gibi yatar. Başını da elleri üzerine koyar. Diğerleri ellerini ebenin sırtı üstüne üst üste koyarlar, içlerinden biri tekerleme söyler: "El el epelek/ Elden çıkan topalak/ Topalağın yarısı/ Yumurtanın sarısı/ Kara koyunun derisi/ İstanbul'dan berisi/ El el üstünde/ Kimin eli üstte? Tekerlemenin bitiminde ebe birinin adını söyler. Bilemezse: "Vurun yalancıya çıya çıya" diyerek, hepsi birden elleri üstüste ebenin sırtına vururlar. Bu defa eli üstte kalan tekerlemeyi tekrarlar, ebe kimin elinin en üstle olduğunu bilene kadar oyun sürer, bilirse o ebe olur ve oyun böylece devam eder. **(b)** Ebe oyuncu yatar, diğerleri ellerini ebenin sırtına koyduktan sonra seslenirler: "El üstte kimin eli?" Ebe, bir isim söyler, bilirse oyunda ebe değişir, bilemezse; oyuncular elleriyle ebenin sırtına vurarak, hep bir ağızdan şu tekerlemeyi söylerler. "Mercimek kile kile/ Ölçerler sile sile/ Ben susumdan ölmüşüm/ Doldur ver sile sile/ Yolcular b..k ye-miş" Tekerleme bitiminden sonra oyun baştan devam eder. Bu oyunda diğer bir sorma biçimi ise; ebe en üstte kimin elinin olduğunu bilemezse oyuncular ebeye sorarlar: "Davulnan mı, zurnaynan mı?" ebe, "Zurnayla" derse kulağına eğilerek bağırırlar. Yok "Davulunan" derse hep beraber ebenin beline elleriyle vururlar. Oyun bu kurallar içinde devam eder. **(c)** Bu oyunda eller ebenin sırtında üstüste konulduktan sonra bazı yörelerde şu tekerlemenin de söylendiğini görürüz: "Ebem esme/ Kendir kesme/ Ufacık ekmek/ Yeşil yaprak/ El üstünde kimin eli?"

3. Bir evde oyunu (hab): Kış gecelerinde evlerde oynanan oyunlardandır. Dörder veya beşer kişilik iki grup arasında oynanır. Oyuncular halka biçiminde yanyana bir biçimde otururlar. İlk grup köydeki bir aileyi üstü kapalı bir şekilde anlatır: "Bir evde bir evde bir baba, iki kadın, üç kız, üç oğlan bilin bakalım kim?" Bazen bu anlatımlara şaka da karıştırılır ve sordukları evde köpek, eşek gibi hayvanlar da varsa bunlar da sorulur. Diğer grubun üç tahmin hakkı vardır, bu tahmin haklarında sorulan ailenin kim olduğunu bilirlerse, sorma hakkı kendilerine geçer, oyun baştan devam eder. Bilemezlerse, soruyu soran gurup bize birşey verin yahut yapın ki söyleyelim derler. Bilemeyen grup da "size türkü söyleceyeceğiz" ya da "taklit yapacağız", "size Ankara'yı verdik" gibi sözler verirler. O zaman

soruyu soran grubun bir oyuncusu derki: "Yiyeni içem dört yanıma güller saçanı, hab de?", karşı oyuncular da "Hab" derler. Derki. "Ama niye demiyorsunuz ki Ahmet Dayıgil" Bunun üzerine karşı oyuncu grubu verdikleri sözü yerine getirirler ve oyun baştan devam eder.

4. Vızılı: Açık sahada en az 4-5 kişi ile oynanır. Birisi ebe olarak seçilir. Diğerleri yere çömelerek bir halka oluştururlar. Ebe eline bir tura alarak halkanın etrafında sıçrayarak dönmeye başlar. Bir süre döndükten sonra turayı birinin arkasına atar ve "Vızzz!" diyerek hareketlenir. O zaman diğerleri arkalarına bakarak turayı görmek isterler. Tura kimin arkasına atılmışsa, o turayı kaparak ebeyi kovalar. Turayla ebeye vurabildiği kadar vurur ebe turayı kapanın yerine gelir oturur, diğeri oyunu sürdürür. Oyunda, eğer ebenin bıraktığı turayı hemen farkedemezlerse, ebe *o* oyuncunun sırtına biner. O da ebeyi bir süre sırtında taşır.

E. Dramatik Oyunlar

1. Cici meme/ modu gezdirmek: Bu dramatik oyun, devamlı oynanan bir çocuk oyunu olmaktan ziyade, uzun süreler yağmur yağmadığı zamanlarda sergilenen bir oyun görünümündedir. Çocuklar önce bir değnek alırlar, bunun üzerine bir ceket giydirirler. Buna "Cici meme" yahut da "Modu" adı verilir. Kalabalık bir grup oluşturan çocuklar, ellerine de sitil, torba gibi şeyler alırlar. Köyü ev ev dolaşırlar. Kapının önüne geldiklerinde ellerinde bulunan "Cici meme" yi göstererek tekerleme söylerler: "Cici meme ne ister/ Allahtan yağmur ister./ Ver Allahım ver/ Sicim gibi yağmur./ Cici meme ne ister/ Allahtan yağmur ister/ Kaşık kaşık yağ ister/ Ver Allahım ver/ Sicim gibi yağmur" Bu gezme biçimine "Modu gezdirmek"[8] de denildiğini görmek mümkündür. Çocuklar, modu'yu gezdirirken şunları söylerler: "Modu modu neden olur / Modu bir kaşık yağdan olur / Modu modu neden olur/ Modu modu bir avuç bulgurdan olur / Modu neden olur? / Modu modu bir sitil sudan olur" Bu sözler söylenirken evden bunlara bulgur, yağ, yumurta gibi yiyecekler verilir. Üzerlerine de su serpilerek ıslatılmaya çalışılır. Toplanan yiyecekler bir yerde pişirilerek yenilir. Anadolu genelinde de yaygın olarak görülen ve "Yağmur gelini", "Gode gode", "Kepçe gelin"[9] gibi adlarla oynanan bu oyun ritüel bir özellik gösterir.

F. Ezgili Oyunlar

1. Tango: İki oyuncu karşılıklı olarak ayakta dururlar. Oyuncular sağ elleriyle sol elin dirseğinden tutarlar, sol elleriyle de toka yaparlar. Oyun ezgisiyle birlikte bu duruşu bırakıp, ellerinin içiyle birbirinin avuç içlerine vurarak tempo tutarlar: "Tango/ İşte sana bir tango/ Son bir hatıram olsun/ Beni hatırladıkça/ Gözün yaş ile dolsun./ İstanbul'un parkında/ Yıldızların

altında/ Bir güzeli görmüştüm/ 13-14 yaşında / Bisiklete binersin/ Bizim yolda inersin/ Eğer annen baban sorarsa/ Lastik patladı dersin."

2. Limonata bardak doldurdum: Kız çocuklarının oynadığı ezgili oyunlardandır. Önce yere beş oyuncu çömelerek oturur. Başlarında ayakta kızların Teyzesi bulunur. Karşıdan bir oyuncu şarkı söyleyerek gelir: "Limonata bardak doldurdum, doldurdukça doldurdum" der ve Teyzenin karşısında durur ve şöyle der: "Kız Teyze, annem bir kız istedi." Teyze, "Arkadan al." diye konuşur. Ebe çocuk arkadan bir oyuncuyu alır. "Limonata bardak doldurdum, doldurdukça doldurdum" diye şarkı söyleyerek dolaşır ve yine Teyzenin karşısına gelir, oyun bu akış içinde devam eder. -Kız Teyze!/ -Yine ne var?/ -Annem bir kız istedi./ -Arkadan al. (Yine arkadan bir kız alır, şarkısını söyler ve Teyzenin karşısına gelir.) -Kız Teyze!/ -Yine ne var?/ Annem bir kız istedi./ -Biri bana kalsın, annenin saçını tara./ -Tarak yok. Bu konuşmadan sonra, oturanlar ayağa kalkar, sona kalan oyuncuyu arkalarına gizleyerek, yürürler, çarşıya gezmeye giderler. Bu sırada kızın annesi gelir ve sorar: -Benim kızı görmediniz mi?/ -Hayır/ -Nereye gitti?/ -Almanya'ya/ Ellerinizi uzatın. (Kızlar ellerini uzatırlar, anne ellere bakar.)/ -Bu benzemiyor, bu benzemiyor, bu benzemiyor. Arkadaki ne?/ -Baklava./ Tadına bakabilir miyim? Buyurun, diyerek ellerini uzatırlar. -Bizim kızın kokusu geliyor, diyen anne kızını arka taraftan çekip çıkarır. Kızına sormaya başlar: -Neredeydin?/ -Ebemgildeydim/ -Ne yedin/ -Baklava yedim./ -Hani ya bana./ -Avcunu yala, diyerek kaçışırlar. Oyun sona erer.

3. Kurt baba: Oyun on kişi ile oynanır. Dokuz oyuncu yere daire oluşturarak çömelir, kurt baba ise bu dairenin ortasında oturur. Oturan oyuncular ayağa kalkar kurt babanın etrafında şarkı söyleyerek dönmeye başlarlar. Dönen oyuncular: "Ormanda gezinirken / Kurt Babaya rastlariken/ Kurt Baba, Kurt/ Baba ne yapıyorsun?/ Kurt baba cevap verir: "Yemeğimi yiyorum"/ Dönen Oyuncular: "Ormanda gezinirken/ Kurt Bahaya rastlariken/ Kurt Baba, Kurt Baba ne yapıyorsun? Kurt Baha cevap verir "Sizi yemeye hazırlanıyorum". Bu sözleri söyler söylemez halkayı oluşturan kuzular kaçar, kurt kaçanları kovalar, kimi yakalarsa o ebe olur ve oyun başlan başlar.

4.Dallas kapısından girdim içeri: Oyunu oynayacak çocuklar bir daire oluştururlar. İçlerinden biri de gönüllü olarak ebe olur. Ebe, dairenin içinde hoplaya zıplaya dönmeye başlar. Çocuklar da şarkı söylerler: "Dallas kapısından girdim içeri" (Çocuklar dairenin içine doğru bir adım zıplarlar. Her söyledikleri mısrayı iki defa tekrar ederler.) "Yuingler oturmuş dört köşeli" "Suelin geliyor eli şişeli" (Elleriyle şişe tutar gibi yaparlar) "Pemela geliyor eli bebekli" "Dallas, Dallas, Dallas güzeli" (Ebe gözlerini yumarak

dönmeye başlar.) Gözleri kapalı olan ebe işaret parmağıyla bir oyuncuyu gösterir ve "Dünya güzeli" der. Böylece, eliyle gösterdiği oyuncu ebe olur ve oyun devam eder.

5. Manili oyun (hacçcın): Dışarıda oynanan kız çocuk oyunlarındandır. Oldukça kalabalık olan çocuklardan ikisi ortaya çıkar. Ellerini karşılıklı vurarak, ileri geri hareket ederler ve birisi bir mani söyler. Diğer oyuncular, bu ikisinin etrafında bir halka oluştururlar. "Haççem Haççem Hacicem/ Damları bizden yücem/ Damdan dama toz gider/ Bir kınalı kız gider/ O kız yolu şaşırmış/ İnşallah bize gider" İkisi ortada oynarken, diğerleri de hafiften el çırparak tempo tutarlar. Birisi manisini bitirince diğer oyuncu başlar; o da manisini söyler: "Bir kınalı kız gider" dedikten sonra "İnceciğini büktüğüm / Ela gözden öptüğüm" diye manisini bitirir. Bu iki oyuncu oyundan çıkar, halkadan başka bir oyuncu oyunu baştan başlatır.

6. Kutu kutu pense: Kız ve erkek çocukların beraberce oynadıkları bir oyundur. Türkiye genelinde oynandığı gibidir.[10]

G. Koşma, Kovalama, Kapma Oyunları

1. Emmimim tura oyunu: Beşten fazla çocukla oynanır. Sayışmacayla ya da diğer bir eş ayıklama yoluyla ebe seçilir. Oyun duvar kenarlarında oynanır. Ebe yüzünü duvara dönerek bekler. Diğer oyuncular, ebenin 2-3 metre arkasında yanyana sıralı olarak dizilirler. Ebe ellerini duvara vurarak 1 den 10 a kadar sayar. Sayının biliminde oyuncular: "Ahmet Duran/ Kapıyı kıran/ Kız kaçıran" ya da: "Bir iki üç/ Emmim tura/ Davul zurna/ Bana vurma" diyerek, ebe yürüdüklerini görmeden ilerlerler ve ebenin sırtına vurmaya çalışırlar. Ebe, tekerleme biter bitmez yüzünü hızla oyunculara çevirir. Kımıldayanı ya da kendisine vurmak isteyeni görürse, gördüğü çocuk ebe olur.

2. Kesme (arakesme) oyunu: Üçer kişilik iki grup tarafından oynanır. Önce eşler seçilir ve kimin oyuna başlayacağı belirlenir. Sonra üç metre mesafeli bir yer ayarlanarak, buranın iki tarafına taş bırakılır. Buraya "Kale" denilir. Alttaki gruptan iki oyuncu kaleyi bekler, diğer oyuncu ise kaçan üç kişiyi kovalamaya başlar. Kaçan oyuncular, kaleye girmek isterler, bu girişimde vurulan oyuncu, oyun dışı kalır. Vurulmayıp da kale taşına ayak basarsa, bu durumu "Kesme" adı verilir. Bu durumda kovalayan oyuncu oyun dışı kalır, yerine kalede bekleyen arkadaşlarından biri devam eder. Kaçanlardan yakaladığı oyuncu oyundan çıkmış sayılır. Kaçan

oyunculardan birisi ebeye vurulmadan kalenin arasından geçerse, oyun biter. Bu oyuncunun grubu tekrar kaçma hakkını elde eder.

3. Donates: Oyun on kişiyle oynanır. Önce "Bisiklete bindim / Karıncayı ezdim / Affedersin karınca / Seni maymun sandım... Diyerek sayışılır. Ebe seçilir. Diğer oyuncular kaçarlar, ebe bunları kovalamaya başlar. Kaçan oyuncu yakalanacağı zaman "Don" diyerek durursa, ebe onu vuramaz. Diğerlerinin peşine düşer. Kaçanlardan birisi bu arada "Don" diyerek duran oyuncuya "Ateş" diye bağırır ve oyuncuda kaçmaya başlar. Oyun, ebenin kaçan oyunculardan birini yakalamasıyla biter. Yakalanan oyuncu ebe olur.

H. Saklama, Saklanma Oyunları

1. Saklanbaç: Dörtten fazla oyuncuyla oynanır. Saklanbaç adının yanı sıra bu oyuna; "Saklanbicik" "Saklanbittöğ", "Gözyummaç" "Sobe" adlarının da verildiğini görüyoruz. Oyun en az dört beş oyuncuyla oynanır. Tekli oynanabildiği gibi eşli de oynamak mümkündür. Oyunun başlaması için önce ebe belirlenir. Oyun alanının saklanmaya müsait yerler olmasına dikkat edilir. Bir ağaç ya da duvar kale olarak belirlenir. Ebe, kalenin önünde gözlerini yumarak, elli ya da yüze kadar sayar. Diğer oyuncular kaçarak saklanırlar. Sayıyı tamamlayan ebe seslenir; "Tamam mı?", eğer saklanma işlemi tamamlanmışsa "Bitti" ya da "Tamam" diye seslenilir ya da hiç ses çıkarılmaz. Tamamlanmamışsa, "Bitmedi" diye seslenirler. Ebe yirmiye kadar yeniden sayar ve "Arkam, önüm, sağım, solum ebe sobe" diye bağırır. Gözlerini açarak saklananları aramaya başlar. Gördüğü oyuncunun ismini söyleyerek, kaleye gelip onu sobeler. Eğer gördüğü oyuncu kendinden önce kaleyi sobelerse, ebe olmaktan kurtulur. Böylelikle bütün saklanan oyuncular sobelenmeye çalışılır. Sona bir oyuncu kalmışsa, ebe onu tüm aramalarına rağmen bulamıyorsa, arkadaşları ona seslenirler: "Elma dersem çık, armut dersem çıkma" "Elma" ya da "armut" diyerek arkadaşlarının sobelemesine yardımcı olurlar. Sobeleme işlemi tamamlandıktan sonra, oyuncular bir köşeye çekilerek kendi aralarında meyva, çiçek, ağaç vb. adlar tutarlar ya da beşparmağın herbirini biri seçerek ebenin yanına gelirler. Ebe söylenen isimlerden ya da gösterilen parmaklardan hangisini seçerse o çocuk ebe olur. Oyun yeniden başlar.

2. Kutu veya top ile oynanan saklanbaç: Önce ebe tesbiti yapılır. Yere bir daire çizilerek, içine bir plastik top veya teneke bir kutu bırakılır. Oyunculardan biri ayağıyla kutuya vurarak uzaklaştırır. Böylece kaçıp saklanırlar. Ebe, kutuyu getirip dairenin içine diker ve saklananları aramaya başlar. Gördüğünü ismini söyleyerek gelip kutuya sobeler. Saklanan

oyunculardan biri ebeye görünmeden ya da yakalanmadan kutuya gelerek ayağıyla vurur uzaklaştırırsa, sobelenen oyuncular yeniden kaçıp saklanma hakkını kazanırlar. Ebe, kutuyu getirip yerine bırakır ve tekrar aramaya başlar. Oyun tüm oyuncuların sobelenmesiyle biter. İlk sobelenen oyuncu ebe olur.

3. Hoşgördüm: Oyun, dört veya daha fazla kişiyle kızlı erkekli veya kız, erkek grupları arasında ayrı ayrı oynanır. Saklanbaç oyunun benzeridir. Ancak, oyun gece veya ayışığında oynanır. Saklanbaç oyunundaki kurallar geçerlidir. Ebe bulduğu ilk kişinin sırtına binerek ebe yerine kadar gelir. Yakaladığı kişi ebe olur. Oyundaki asıl amaç, daha uzağa giderek ebenin kendisini yakalamasını beklemek ve ebe kendisini bulmaya gelirken, diğer oyuncuların ebe yerine varıp "Hoşgördüm" diyerek ebe yerini sobelemelerini sağlamaktır.

1.Taş ve Düğme ile Oynan Oyunlar

1. Mak kaçırmak: Erkek çocuklarının oynadığı taş oyunlarındandır. Her oyuncunun elinde 14-15 cm. çapında düz-yassı bir taş bulunur. Buna "Mak" adı verilir. Oyunda kullanılan yumurta biçiminde birde taş bulunur, buna da "Gıldırik" adı verilir. Oyun, dörtten fazla kişiyle oynanır. Önce yere 30-40 cm. çapında bir daire çizilir. Bunun ortasına da "gıldırik" denilen taş bırakılır. Oyuncular, bu dairenin 4-5 metre karşısına yatay bir çizgi çizerler. Dairenin önünde sıralanır ve sırasıyla çizgiye maklarını atarlar. Makı çizgiye en uzak kalan oyuncu ebe olur. Eğer, çizgiye mak atılırken, atış yapan oyuncu çizgide bulunan maklardan birine vurursa buna "kurtarma" denilir. Oyuncular çizgiye yeniden maklarını atarlar. Mak atışında makı çizgi dışına çıkan oyuncu "Hariç"e düşer ve ebe olur.

a. Çürütmeli mak kaçırmak: Ebe seçildikten sonra, oyuncular çizgiye dizilirler. Ebe de dairenin başına giderek bekler. Oyuncular sırasıyla maklarını gıldıriğe doğru atarlar ve yerinden uzaklaştırmak isterler. Gıldırik yerinden uzaklaşmışsa ebe onu getirip yerine bırakana kadar, taşını atan oyuncu fırsat bulabilirse makını ayaklarıyla dokunmak suretiyle "illeçler" Ebe, gıldırigi yerine bıraktıktan sonra üsttekiler maklarını sırasıyla aynı şekilde atarlar. Atış iki biçimde olur; birincisi taşı gıldıriğe doğrudan fırlatmak, ikincisi ise taşı yarım kavisli olarak atmaktır. Bu alış biçimine "Tırpanlama" denilir. Maklar atıldıktan sonra sıra makları ebeye yakalanmadan illeçlemeye gelir. Ebe şaşırtılır ve illeçleme gerçekleştirilmeye uğraşılır. Taşını illeçleyen oyuncuya ebe dokunamaz. Taşını eline alan oyuncu ebeye yakalanmadan çizgiye kaçarsa, yeniden atış hakkı kazanır. Yakalanırsa kendisi ebe olur. oyun yeniden başlar.

Yakalanmayan oyuncu atışında gıldıriğe vururs buna "can verme" denilir, alttakiler maklarını alarak çizgiye kaçmaya çalışırlar. Çizgiye yakalanmadan gelenler tekrar atış yaparlar. Atışlar sonunda hiç kimse gıldıriğe vuramamış ise, yahut da illeçlemeden sonra çizgiye kaçan olmamışsa, ebe "Çürütme" der ve birden ona kadar sayar ve sayının bitişinde bir oyuncuyu parmağıyla gösterir, o oyuncu makıyla atıp gıldıriğe vuramazsa ebe olur. Yok, vurursa ebe değişmez, oyun yeniden üstten başlar.

b. Binmeçli mak kaçırmak: Çürütme yapılmaz. Burada "Çürütmeli mak kaçırma"dan ayrı bir özellik, gizliden bir oyuncunun ebeye yakalanmadan onun sırtına binmesiyle gerçekleşir. Eğer yakalanırsa kendisi ebe olur, yakalanmamışsa maklar altlan alınıp, çizgiden yeni baştan oyun başlatılır.

c. Terhisli mak kaçırmak: Diğer ikisinden ayrılan yanı; hiçbir oyuncunun dairedeki gıldıriğe vurarak diğerlerine kaçma şansı tanımadığı zamanlarda, ebenin oyunculara "Terhis" demesidir. Oyuncular, yüzleri çizgiye dönük olarak, gıklırigin üç adım gerisine dizilirler. Ebe, "Bir iki üç" der ve sayı bitiminde oyuncular çizgiye doğru kaçarlar. Ebe o esnada kimi sobelerse, o kişi ebe olur. Oyun baştan başlar. Yok, sobeleyemezse ebe değişmez.

2. Hollik: Erkek çocukları tarafından oynanır. Oyuncu sayısı ortalama beştir. Önce ebe belirlenir. (Örneğin birden onyediye kadar sayılır, onyedi kime rastlarsa o kişi ebe olur gibi...) Oyun araçları mak kaçırma oyununda kullanılan araçların aynısıdır. Bu oyunda yassı taşa "Talı taş", yuvarlak taşa da "Hollik" adı verilir. Toprak bir alanda dipli bir taş bulunur. Bunun etrafına 30-35 cm. çapında bir çember çizilir, hollik bu dipli taşın üzerine bırakılır. Hollikten takriben altı adım ötede yatay bir çizgi çizilir bu 1 no'lu çizgidir. Bir de "Su içmek" maksadıyla iki adım öteye de 2 no'lu çizgi çizilir. Ebe, 2 nolu çizginin üstünde dipli taşın yakınında bekler. Oyuncular taşlarını sırasıyla 1 no'lu çizgiden holliğe vurmak amacıyla atarlar. Hollik taşın üzerinden düşmediği sürece, oyuncuların 2 no'lu çizgiyi geçip aldaki tuşlarını almaları, ancak ebeye vurulma riskini göze almaları halinde mümkündür. Şayet ebe, 2 no'lu çizgiyi geçmek isteyen oyuncuyu vururs, o kişi ebe olur. Holliğe atış yapılarak vurulduğunda ebe holliği getirip yerine bırakana kadar, diğer oyuncular taşlarını eline alarak dipli taşı yerinden çıkarmaya çalışırlar. Bu arada "Tut dibi, tut dibi.." diyerek tekerleme söylerler. Dipli taş sökülmüşse oyun biter, ebe cezalandırılmış olur. Hiçbir oyuncu holliği düşürememişse, taşını çizginin ötesinden almayı başarmış oyuncu varsa bu "Su içer" yani ayağını 2 no'lu çizgiye koyar, uzanır ve güçlü bir şekilde taşını holliğe atar, holliği vurup uzaklaştırırca diğer oyuncular

taşlarını alarak 1 no'lu çizgiyle gelirler. Böylece atışı yapan oyuncu "su içerek" arkadaşlarını kurtarmıştır. Eğer atışında holliğe vuramazsa kendisi ebe olur ve oyun baştan başlar.

3. Çorçik oyunu: Eş seçme kurallarından birisiyle dörderli iki grup oluşturulur. Oyuncular karşılıklı olarak 25 metrelik bir mesafede iki çizgi çizerler. Bu çizgilerin önüne yumurtadan büyük bir taş koyarlar. Buna "Çorçik taşı" adı verilir. Oyuncuların hepsinin ayakları çorçik taşının üzerinde durur. Böylece oyun başlar. Oyunculardan birisi çizgisinden ortaya doğru yürür (İstenilirse dört oyuncu da çizgiden çıkabilir.), B grubundan biri veya hepsi de çizgilerinden çıkabilir ve diğer grubun taşına ayak basmaya uğraşabilirler. A1 yerinden çıktı. B1 yerinden çıkıp el vurmak suretiyle A1'i vurabilir. Çünkü kural gereği B1 yerinden daha geç çıkmıştır. A'dan vurulan oyuncu B gurubunun yan tarafında bekler. Arkadaşları, diğer gruba vurulmadan onu el vurmak suretiyle kurtarabilirler. Böylece devam eden oyun, karşı gruptan bir kişi kalana kadar devam eder. Oyunun sona ermesi için tek kalan oyuncunun rakip grubun "çorçik taşı'na basması gerekir. Böylece oyunu kim önce tamamlarsa o grup bir oyun kazanmış sayılır. Beş oyun kazanan şampiyon olur.

4. Züllüker: İki üç oyuncu tarafından oynanır. Oyun, bazı köylerde "Züllüker", "Gıldırik", "Mut" gibi adlarla oynanmaktadır. Oyunda kullanılan araçlar; yumurta biçiminde "Züllük" denilen bir taş, bu taşa vurmada kullanılan 10-12 cm. çapında düz yassı bir taştan ibarettir. Önce bir yatay çizgi çizilir, onun 3 metre kadar ilerisine bir daire çizilerek içine züllük bırakılır. Oyuncular çizgiden taşlarını züllüğe doğru atarlar. Kimin taşı züllüğe en yakınsa o ilk oynama hakkını kazanır, taşı ile daire içindeki züllüğe atış yaparak vurur, giden mesafeyi ayakla ölçer. Sonra kendi taşını diğer oyuncunun taşına atıp vurmak suretiyle, yeniden züllüğe atış yapma hakkını elde etmeye çalışır. Vuramazsa atış hakkı diğerine geçer. Vurursa, tekrar züllüğe taşını atar, züllüğün gittiği mesafeyi ölçer. Oyun elli sayıda biter. Elli sayıya ulaşan oyuncu oyunu kazanmış sayılır.

5. Fol oyunu: Bu oyuna bazı köylerde "Hol" da denilmektedir. Oyun üçer kişilik iki grupla oynanır. İki grup arasında 20 adım mesafe ölçülerek karşılıklı iki çizgi çizilir. Bu çizgilerin arkasına arka arkaya 40-45 cm. arayla üç adet taş dikilir. Her gurup kendi dikmiş olduğu "Fol"lerin yanında bekler. Oyuncuların ellerinde de birer taş bulunur. Sırasıyla rakibin follerine atış yaparak, onları vurmaya çalışırlar. Eğer atış yapan oyuncu follerden birini yıkarsa, üç atış yapma hakkını daha kazanır. Vuramazsa diğer arkadaşı atış yapar. Grubun üç oyuncusu da holleri devirememişlerse; diğer grup aynı

şekilde atış haklarını kullanır. Taşların hepsini hangi grup daha evvel devirirse, diğer grup oyuncularının sırtına binerek bir tur atarlar.

6.Süleke / Sülenke oyunu: Oyun iki veya ikiden fazla oyuncu ile oynanır. Yere iç içe iki daire çizilerek oynandığı gibi, 4-5 cm. derinliğinde "Kuyu" eşilerek de oynanabilir: **(a)** Kuyu eşilerek oynanan süleke; Oyuncuların "Süleke" dedikleri düz yassı bir taş ve yumurta biçiminde olan "Gıncir" ismi verilen bir taşı araç olarak kullandıkları görülür. Önce yere biri daire çizilir. (30-40 cm. çapında) Bu dairenin ortasına bir taş gömülür ve yuvarlak taş buranın üzerine bırakılır. Buranın 4-5 metre karşısına bir çizgi çizilir. Çizginin arka tarafına üç-dört süleke sığacak biçimde bir yer kazılır. Buraya "Kuyu" adı verilir. İlk önce oyuncular, yuvarlak taşın bulunduğu yere yanyana sıralanırlar, sülekelerini kuyuya doğru atarlar. Kuyuya kimin taşı en çok yaklaşmışsa o oyuncu birinci olur. Birinci oyuncu kuyunun yanına gelir, sülekesini gıncire doğru fırlatır. Eğer vurur uzaklaştırırsa (mesela 20 ayak uzaklaştırdı) diğerlerinin sırtına binerek o mesafeden kuyuya kadar gelir. Vuramazsa, diğer oyuncu sülekesiyle atış hakkını kazanır, yuvarlak taşa vurursa o öbürünün sırtına biner. **(b)** İç, içe iki daire çizilerek oynanan Sülenke; her oyuncunun "Mut" adını verdikleri yumurta büyüklüğünde üç yuvarlak taşı bulunur. Önce yere 1-1,5 metre çapında bir daire çizerler. Bunun ortasına da 30-35 cm. çapında ikinci bir daire daha çizerler. Oyuncular mutlarını bu orta daireye bırakırlar. Sonra, sülekelerini buradan 6-7 adım karşıya çizdikleri çizgiye atarlar. Taşını en son almak isteyen oyuncu "Kolum kısa" der. Çizgiye kimin taşı en yakınsa, o oyuncu sülenkesini çizgiden mutların bulunduğu daireye atar. Vuruşunda mut büyük daireden dışarı çıkmışsa, ikinci defa atış hakkı kazanır. Bu hakkında üçten fazla mut çıkarırsa "bu binme sayısı"dır. Diğerlerinin sırtına belirli bir süre biner. Eğer, binmek istemiyorsa "Ben hakkımı verdim" der ve oyuncuyu kurtarır.

7. Beş taş: Bu oyun kız, çocukları arasında yaygın olarak kış günlerinde odalarda ya da yazın bahçelerde oynanır. Oyun iki kişiliktir. Önce bilya büyüklüğünde beş tane taş bulurlar. Sonra oyuna kimin evvela başlayacağını belirler. Beş taş oyunu iki ayrı kurallar bütünü içinde oynanır. Bunlardan birincisi Anadolu'da yaygın olarak oynanan, taşların önce yere serpilerek birer, ikişer, üçer, dörder olarak alınması ve ardından elin biri köprü yapılarak diğer taşların buradan geçirilmesi, ardından taşların el üstü yapılarak tutulması biçiminde oynanıldığını gördüğümüz oyun biçimidir.[11] İkincisinde ise yine oyun aracı olarak beştaş kullanılır. Oyun, Yazıhan köylerinin bazılarında "Kallo" adıyla da oynanır. Oyunda yapılan hareketlerin "Cap, Hılaflık, Fidon" gibi değişik adları varılır Oyunun oynanış biçimi birinci oynanışından bu adlandırmalarla ayrılır.

8. Malatya'da oynanan çocuk oyunları içerisinde taş oyunlarından "Üçtaş, Dörttaş, Dokuztaş, Yıldız"[12] oyunu da yaygındır. Bu oyunların yanı sıra "Yedi tuğla", "Düğme" oyunu da oynanmaktadır.

İ. Top Oyunları

Çocuklar arasında en çok rağbet gören futbol, limon (daire oyunu), istop ve yakan top gibi Türkiye genelinde oynanan oyunlardır.

VI. Sonuç ve Değerlendirme

Malatya çocuk oyunları derlemesi olarak yapılan bu çalışma da; yaşayan oyunların yanı sıra, kaybolmaya yüz tutmuş oyunların da derlenmesi amaçlanmıştır. Oyunların köy geleneksel yapısı içerisinde daha yavaş bir hızla unutulduğu ya da bunlara ilaveten çeşitlenmenin de şehire göre daha az olduğu görülmüştür. Örneğin, üç oynanış biçimini anladığımız "Aşık oyunları"nın tamamen unutulmaya yüz tuttuğu ve bunların yerini okulda ve televizyonda gösterilen oyunların almaya başladığını görüyoruz. Çocuk oyunlarının ilk başlangıcını oluşturan sayışmaca ve tekerlemeler'de de çeşitlenmeler artmıştır. Televizyonda gösterilen yabancı dizilerde geçen isimler ve olaylardan hareketle sayışmacalar ortaya çıkmış ve oyunlar geliştirilmiştir. Bu duruma "Dallas Kapısından Girdim İçeri" oyunu örnek olarak gösterilebilir. Araştırmamızda görülen diğer bir yön ise; güce dayalı "çelik", "taş" oyunlarının daha az oynandığının belirlenmesi olmuştur. Bunun yerini "Kaçma-kovalama" ve "Ezgili" gurup oyunları almaya başlamıştır. Çalışmanın "Giriş" bölümünde belirtildiği üzere, Malatya'da oynanan çocuk oyunlarının tamamen ya da tamamına yakının derlenmesi mümkün olmamıştır. Fakat, bu çalışmanın bir başlangıç olarak sayılması ve ileride yapılacak çalışmalarla zenginleşeceği kanaatini taşıyoruz.

VII. Kaynak Kişiler Listesi

A. Vahap KAYGUSUZ (1959. E. Doğanşehir). Metin GÜNAYDIN (1952. E. Doğanşehir). Gazi BOZ (1952. E. Doğanşehir). Celal AYDIN (1957. E. Doğanşehir). Vahap EROL (1943. E. Doğanşehir). Vahap AKSOY (1959. E. Doğanşehir). Hasan DİNÇER (1953. E. Doğanşehir). Kamil KAPLAN (1960. E. Doğanşehir). M. Nihat KAYA (1959. E. Malatya). Şahin UÇAR (? E. Yeşilyurt). Şahhanım KAPLAN (1977 K. Yeşilyurt). Ahmet TARAR (1969 E. Yeşilyurt. Gazi KAYA (? E. Arguvan). A. Turan BERKTAŞ (? E. Arguvan). H. Üstün ÖZDEMİR (1960. E. Arguvan). Ramazan MERTOĞLU (1941. E. Kurşunlu/ Hekimhan). Veli GÜNDÜZ (1982. E. Kurşunlu/ Hekimhan). Aysun TOPRAK (1985. K. Darende). Servet ERTAŞ (1953. E. Darende). Tarık TEKİN (1979. E. Darende).

Abdullah PEKDOĞAN (1979. E. Darende). Banu UĞUR (1981. K. Darende). Meral YİĞİT (1980. K. İriağaç K./ Yazıhan). Songül YILDIRIM (1979. K. İriağaç K./ Yazıhan. Hatice EMRE (1980. K. İriağaç K./ Yazıhan). Emin KARAKUŞ (1979. E. İriağaç K./ Yazıhan). Hamdi ÖZBEY (1979. E. İriağaç K./ Yazıhan). Ali Seydi DOĞAN (1977. E. Epreme K./ Yazıhan). Songül YÜCEKAYA (1980. K. Epreme K./ Yazıhan). Mahmut LEVENT (1955. E. Malatya). Battal ÖZDEMİR (1978. E. Kızılyatak K./ Hekimhan). Mehmet ÖZBEY (1976. E. Kızılyatak K./ Hekimhan). İbrahim YILDIZ (1970. E. Y.Kozluca K./ Akçadağ). Mahmut AKGÜN (1950. E. Y.Kozluca K./ Akçadağ). Özdal ÖZCAN (1979. E. Kızılyata K./ Hekimhan). Hamdi ÖZTÜRK (1979. E. Epreme K./ Yazıhan). Şahin ÖZTÜRK (1979. E. Epreme K./ Yazıhan). Cuma YALÇIN (1981. E. Kızılyatak K./ Hekimhan). Mehmet PEKTAŞ (1956. E. Morhamam K./ Arguvan). Süleyman ÖZER (1953. E. Ballıkaya K./ Hekimhan).

Notlar: 1.Türkçe Sözlük: Ankara I 983. Türk Tarih Kurum Basımevi. Oyun maddesi, s. 914. ; 2. Naili BORATAV: 100 Soruda Türk Folkloru. Gerçek Yayınevi. İstanbul 1984. s 233. ; 3. Hüseyin ŞAHİN: "Mor Hamam Çocuk Oyunlarında Ebe Seçimi (Sayışmacalar)" Türk Folklorundan Derlemeler 1989. Kültür Bakanlığı Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları. Ankara Üniversitesi Basımevi. Ankara 1989. s. 233. 4. Sayışmacalarda sözcükler arasında tire işareti (-) kullanmamızın sebebi; bu işaretin konulduğu yerlerde yarım nefes durarak söylenmiş olduğunu belirtmek içindir. ; 5. Sayışmacalar konusunda geniş bilgi için bakınız: Hüseyin ŞAHİN: A.g. makale. 233-239 s. ; 6. Mevlüt ÖZHAN: Çocuk Oyunlarımız. Kültür Bakanlığı Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Başkanlığı Yayınları. Feryal Matbaası. Ankara 1990. s. 9. ; 7. Mevlüt ÖZHAN. A.g.e. s. 10. ; 8. Malatya Yıllığı 1973. sf. 132. 9. Mevlüt Özhan: A.g.e. sf. 72. ; 10. Bakınız: Mevlüt ÖZHAN: A.g.e. 81-82 sf. 11. Oyun hakkında geniş bilgi için bakınız; Mevlüt ÖZHAN: A.g.e. sf. 118. 12. Oyunun oynanış ve daha fazla bilgi için bakınız; Mevlüt ÖZHAN: A.g.e. sf. 112.

x x x

Yüzbaşıoğlu, M. Eflatun (1995). Silifke yöresinde çocuk oyunları. *İçel Kültürü*, 9(38), 12.

SİLİFKE YÖRESİNDE ÇOCUK OYUNLARI

Köyde çocuğun oyuncağı genellikle derme çatmadır. Eline ne geçerse onunla oynar, ağaç, taş, toprak, keser, çekiç v.b. Bir yaz günü dağlarda, kırlarda, dere yakınlarında hayvanlar görürseniz, oralarda çocuklarda görürsünüz.Bir ağacın gölgesinde kümelenmişlerdir. Hayvanlar yemesin diye, yemek çıkınlarını ağacın dalına asmışlardır. Çam kabuğundan (Kızılkabuk) arabaları, yada araba niyetine tozla dolu ayakkabıları, toprağa elleriyle yaptıkları yollarda gidip gelmektedir. Bu oyun eskirse, "sinmecik"

(saklambaç) oynarlar. Çalılar kayalar arasında oynanan "sinmecik"ten sonra, sıra "çelik" (çelik-çomak) oyunundadır. Bu oyunu, ağaçtan yaptıkları süslü değneklerle oynarlar. Yorgunluk veren oyunlardan sonra sıra, oturarak oynanan oyunlara gelir. En çok oynanan oyunlar, "taş" oyunlarıdır. Taş oyunları çeşitlidir. Bilye oyununa benzeyen, beş taşla oynanan "Emişik" "Mumcu", "Beştaş", "On taş", "Kale" diğer taş oyunlarıdır. Birde bu oyunlardan başka, çok eskilerde oynanan oyunlar varmış. Bu oyunları yaşlılardan dinledik. İki örnek verelim.

1. Çomçacık oyunu: Bu oyun, yağmur yağmadığı zamanlarda, yağmur yağsın diye çocuklara oynatılırmış. Çünkü çocukların dualarının kabul olacağına inanılırmış. Çocuklar toplanır. Ellerine yumurta için sepet, un için dağarcık, su dökmek içinde bir çomça alırlar. En başta ebeleri olduğu halde yola çıkarlar. Giderken şu tekerlemeyi söylerler: "Bodu bodu neden öldü,/ Bir kaşıkcık sudan öldü,/ Virin bodunun hakkını/ Vermezseniz bodunun hakkını/ Gider bakını bakını./ / Yol içinde yongalar/ Yel estikçe tengeler/ Demir başlı yengeler/ Ver Allah, Allah. Bu son cümleyle beraber, çocuklar birbirlerine vurarak şakalaşırlar. Ardından bir eve varınca, ebe çomça ile su ister. Ev sahibi suyu bütün çocukların üstüne serper. Kimi evden un, kimi evden yağ, kiminden yumurta verirler. Sonunda toplanan şeyler pişirilerek, yenilir, dua edilir.

2. Gav guv oyunu: Beş on çocuk, bir ebenin arkasına dizilir. Birbirlerinin bellerinden tutarlar. Bir çocukta "Doğan" olur. Ebe ile çocuklar, Doğan'ın etrafında dolanırlar, şöyle derler: "Gav guv, gav guv/ Ebeciğim aldırma/ Çağlanguşa çaldırma." Doğan, bu arada, ebenin arkasındaki çocukları çalmak ister. Ebede çaldırmamak için, peşkirle Doğan'ı döver. Çocuklar, Doğan'ın yanından kaçtıktan sonra tekrar gelirler. Ebe, Doğan'a bir su iter. Doğan'da der: "Tascağını nittin?" *Ebe:* "Kocacık edik dikermiş,/ Karıcık ekmek atrmış,/ Gelincikte suya gitmiş/ Çağlanguş tası çalıvermiş." Ardından ebe ve çocuklar, "gav guv" diyerek geriye dönerler, sonra tekrar Doğan'ın yanına gelirler. Çocuklar hep beraber Doğan'a şöyle derler: "Eyy... emmi/ Davuldanmı geçeyim/ Zurnadan mı geçeyim"/ *Doğan:* "Davulda köpek var/ Zurnadan geç." Sonra çocuklarla ebe, "zurudu zurudu" diyerek geri dönerler, tekrar Doğan'ın yanına gelirler, şöyle derler: "Eyy... emmi/ Davuldan mı geçeyim/ Zurnadan mı?" Doğan: "Davulda köpek var/ Zurnadan geç." Ebe ile çocuklar "langıdı" diyerek geri dönerler ve oyun biter.

Oyunlarda geçen yerel sözcükler: *Dağarcık:* Deriden yapılmış torba. *Çomça:* Büyük, ağaç, kaşık. *Virin:* Verin. *Yonga:* Ağaç parçaları. *Tengeler:* Tekerlenir. *Çaylanguş:* Alıcı kuş, doğan, kartal v.b. *Peşgir:* Havlu. *Tascağız:* Tasını. **Kaynak kişiler:** Fatma Genç (60), Seydili Köyü.

x x x

Özhan, M., Muradoğlu, M. (1997). *Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları*, içinde. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

[Yazarlar 6 Türk cumhuriyetindeki (Azerbaycan, Kazakistan, Kırgızistan, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti, Özbekistan, Türkmenistan) ve Türkiye'deki çocuk oyunlarından söz etmekte; Türkiye'den 38 çocuk oyunu açıklamaktadır. ***ed.notu****]*

OYUNLAR

1. Aba alması. 2. Ali canbaz taşa basmaz. 3. Aşık oyunları. 4. Avukat. 5. Avul. 6. Ayak üstü. 7. Birdir bir. 8. Çelik oyunları. 9. Çömlek. 10. Daire top. 11. Dan dan dana. 12. Dedemin bahçesi. 13. Dokuz taş. 14. El el epelek. 15. El el üstünde. 16. Ellem büllem. 17. Hava stobu. 18. Horoz. 19. İp atlama. 20. Kendin bil. 21. Kırmızı-beyaz. 22. Kör lebbek. 23. Naldırnaç. 24. Postacı. 25. Recep Ramazan. 26. Saatçi baba. 27. Sandık başı. 28. Seç seçebildiğini. 29. Sekmece çubuk. 30. Şimşidim. 31. Tekerleme. 32. Top ileri. 33. Uzun urgan. 34. Üç taş. 35. Vız. 36. Yağmur gelini. 37. Yakalamacık. 38. Yattı kalktı.

x x x

Bozyiğit, A. Esat (1997). Ankara'da çocuk oyunları. *Folklor/ Edebiyat*, Eylül-Ekim, 2(11), 109-116.

[Yazar, Ankara'da çocukken oynadıkları oyunları (misket, köşe kapmaca, seksek, kovboyculuk, bisiklet) ve başka semtlerde oynanan farklı oyunları (aşık, kuka, birdirbir, uzun eşek) anlatıyor; Ankaralı çocukların oyunlarından örnekler veriyor. ***ed.notu****]*

ANKARA'DA ÇOCUK OYUNLARI

1. İçli umman oyunu: Erkek çocukların oynadığı bir oyundur. On çocuk çifter çifter ayrılır. Aralarında yaş kuru yaparlar. Bir taşa tükürüp, havaya atarlar. Yaş tarafı üste gelirse kuru isteyen alta yatar. Ellerini dizine dayayarak eğilir, yaş isteyen onun üzerine biner. Hepsi böyle yaparlar. Artık

beş eşekli çocuk halka olup aralıklı olarak dururlar. Üstekiler birbirlerine top atarlar. Top yere düşerse eşeklerden biri hemen topu kapıp üstekilerden birini vurmak için atar. Top üstekilerden birine değerse bu kez üstekiler eşek olur. Top yanlışlıkla eşeğe çarparsa yine eşek kalırlar.

2. Atlama oyunu: Ebe çocuk ellerini dizine dayayarak eğilir. Diğeri arkasından koşarak gelir atlar ve eğilen çocuğun üstüne biner. Elleri belinde dimdik durarak hızlı hızlı şu tekerlemeyi söyler: *Bir iki bülbül ...ki/ Damdan bakar, başını sokar/ İngildaş, bingildaş/ Bir akçalık cırrrt taş.* Tekerlemeyi söylediği sırada alttaki ebe kıpırdamadan durabilirse başka bir çocuk gelir yine ebenin sırtına biner. Eğer ebe birden kalkar da sırtındakini yere düşürebilirse düşen çocuk ebe olur. Oyun böylece sürer.

3. Binekli duvar çarpması oyunu: Çocuğa "elliyi mi istersin, topu mu istersin" diye sorarlar. Topu isterse elliye kadar iki eliyle topu duvara çarpa çarpa düşürmeden oynaması gerek. Düşürmeden oynarsa ötekinin sırtına binerek dolaşır. Topu düşürürse binemez.

4. Papuç çarpması oyunu: İki oyuncu karşılıklı ayaklarını uzatarak yere otururlar. Ayaklarının tabanlarını da birbirine dayarlar. Ellerine birer terlik alırlar. Çocukların yarısı bir yana, diğer yarısı bir yana dizilirler. Koşarak iki yandan gelip oturanların ayaklarının üstünden atarlar. Yerde oturanlar da ellerindeki terliklerle atlayanların kıçına vurmaya çalışırlar. Ancak atlayan yüksek atlarsa vuranın eli atlayanın kıçına ulaşamaz ve terlik bacağına gelirse yolsuz olur. O zaman kendisini yüzü koyun yatırarak döğerler. Sağ taraftan gelip atlayanlara sağ taraftar ki, sol taraftan gelip atlayanlara sol taraftaki vurur. Yerde oturan elindeki terlikle atlayanın tam kıçına rastgetirirse, vurulan yere oturur. Yerdeki de onun yerine geçer. Oyun böylece sürer.

5. Hot oyunu: Bu oyunu da erkek çocuklar oynar. Hot davarın diz kapağında bulunan bir kemiğe denir. Çocuklar bu kemikle Hot Oyunu oynarlar. İçlerinden biri ebe olur. Kemiği ayağının üzerine koyup havaya atar. Diğer 7-8 çocuğun elinde de deynekler bulunur. Kemiği atan ebe elindeki deynekle hotu önceden hazırlanmış bir çukura getirmeye çalışır. Ebe hotu çukura getirinceye kadar diğerleri deynekleriyle ebenin bu hareketine engel olmaya çalışırlar. Ebe bir aralık el çabukluğu yaparak Hotu çukura sokar. Böylece bir başkası ebe olup oyunu sürdürürler.

6. Met oyunu: İki taşın üzerine deyneği uzatırlar. Ellerindeki deynekle de yerdeki deyneğe "Metleme dilli damak" diyerek vurur. Deynek havaya kalkınca bir daha çarpar. Elindeki deynekle met deyneğinin yanına

kadar saya saya gider. Böyle böyle ellerinde bir kama yaparlar. Eğer deynek başkasının deyneğine çarparsa yanar.

7. Alaylım oyunu: Genellikle düğünlerde yalnızca kızların oynadığı bir oyundur. Önce sayışırlar. İki kişi ebe olur. 8-10 kız elele tutuşup dizilirler. Bu kızlara iki ebe kız dünür gider: Ebeler-Alaylım, bulaylım tortopak hamaylım. Kızların başı-Ne istersin, ne istersin vay bizim alayda. Ebeler-Orda bir, şurda bir güzel var, onu isterim. Kızların başı-O hanım, bu hanım, kendisi varamaz. Ebeler-Akşamınan, bohçamınan, varır alırım. $ Bunu söyleyince elele tutuşmuş kızlar kaçışmaya başlarlar. Ebeler kovalayıp kızlardan birini yakalarlar. Alınan kızları bir yere toplarlar: *Koyun gelir kuzu ile/ Ayağının tozu/ ile/ Bir kahbenin sözü ile/ Alsın gitsin elmaslar içine/ Gavur bana bir kalıp sabun ver.* Oyuna yeniden başlanır. Sonunda kızlardan bir kişi kalır. İki yere tükürürler. Bunlardan biri cennet, biri cehennemdir. Ebeler kıza "bunlardan birine bas" derler. Tek kalan kız cehennemliye basarsa kızı "gavur bana bir kalıp sabun ver" diye kovalarlar. Kaçan kız eline bir taş alır, bu kimin eteğine düşerse kurtulur. Eğer tek kalan kız cennetliğe basarsa, yine ebeler "Oku hocam oku, okumazsan ye boku" diye yine kızı kovalarlar. Kız yine kurtulmak için ötekilerin eteklerine taş atar. Kızlar da arkadaşları kurtulsun diye ellerine aldıkları eteklerini toplayıp toplayıp açarlar.

8. Çömlek oyunu: 10-15 çocuk ayakta halka olurlar. Önlerine de birer küçük çocuk oturturlar. Biri eline bir tura alıp arkalarından dolaşır. Çocuklar ona: -Yusufum Yusufum/ Bize mi geldin/ Bizleri geze mi geldin?/ diye türkü söylerler. Elinde tura olan turacı çocuk da çocukların arkasına vura vura: Çölmen pişti mi?/ diye dolaşır. Ayaktaki çocuklar önlerindeki küçük çocukların başlarına elleriyle vurarak -Çöldürü çömler/ Çöldürü çömlek derler. -Turacı, sürekli tura ile arkalarına vururken: Çölmen pişti mi?/ diyerek bir kez kıyasıya vurur. Bu vuruşla canı çok yanan olursa: -Çölmem pişti. deyip kalkar. Turacı ile kalkan çocuk turayı tutuşur, çekişirler. Burada turayı hemen yere atıp koşarak halkayı dolanır, çömleğin başına kim önce çökerse çömlek onun olur. Eğer çömleğin eski sahibi daha önce gelir oturursa turacı ona bir daha tura vuramaz, öteki de yine turacı kalır. Eğer turacı daha önce otururşa öteki turacı olur, o da böylece eski turacıya şiddetlice vurarak öcünü alır. Oyunda ağlayan uyuz olur diye hiç kimse ağlamamaya çalışır.

9. El ele epenek oyunu: Üç dört çocuk ellerini yere koyarlar. İçlerinden biri yalnız bir elini yere kapar, diğer eliyle de çocukların parmaklarını şu tekerlemeyi söyleyerek sayar: *El el epenek/ Elden çıkar kepenek/ Kepeneğin yavrusu/ Bitbitenin karısı/ Çayır çimen/ Ciloğlunun*

küçük karısı. Sayı kimin parmağında biterse o parmağının kapar. Böyle böyle herkesin parmağı kapanıp bitinceye kadar sayarlar. Elinin bütün parmakları kapanan elini oyundan çeker, koltuğunun altına sokar. Böylece herkesin eli koltuğunun altına çekilir. Sonra bakarlar, kimin eli ısınmadıysa o gurklar yani kuluçka olur. Gurklayanın altına taşları yığarlar, elleri ısınan çocuklar ona şöyle bağırırlar: *Gıt gıt gıdak/ Yumurtam sıcak/ Oturun da:Çıt çıt çıdak/ Yumurtam sıcak.* diye bağırır. Arkadan biri gelir oturduğu taşlara ayaklarıyla vurur, taşları yıkar, üstündeki de yere düşer. O da hemen yerden kalkar, arkasına bakmadan koşarak kaçar. Nerede bir taşa çarparsa orada durur ve çocukları arkasına bindirerek yumurtaların yanına kadar getirir.

10. Mendil oyunu: Çoğu kadın toplantılarında genç kızları, gelinleri oyuna kaldırmak isterler. Ancak kızlar naz ederler, bilmiyorum derler, kibirlenirler. Onun üzerine bu oyunu düzenliyerek kızları oyuna kaldırmaya çabalarlar. İçlerinden biri kızların mendil, baş örtüsü gibi eşyalarını eteğinin içine toplar. Bir diğeri de sorar: Pazarcı Başı/ Efendim/ Pazarda pazar var mı?/ Var/ Pazarda gezer var mı?/ Var/ Güzellerden güzel kim çıksın?/ Paşa çıksın/ diyerek eteğinin içinden bir eşya çıkarır. Malın sahibi de paşa oldum diyerek sevinir. İkinci kez yine pazarcı başı diyerek devam eder. Bu kez de "Çirkinlerden kim çıksın?" diye sorulur. Öteki de "Aptal çıksın" diyerek eteğinin içinden bir eşya çıkarır. Sahibi kim ise "ben aptal olmuşum" diye hayıflanır. Böyle böyle güzellere iyi şeyleri, çirkinlere fena şeyleri çıkararak eşyayı bitirirler. Sonra da defi ele alarak şöyle türküler söyler, kızları oyuna çağırırlar: 1. *Bak şu güzelin boyuna / Benziyor arslan soyuna / Var güzel otur yerine / Bir çirkin çıksın oyuna / Bak şu çirkinin boyuna / Benziyor aptal soyuna / Var çirkin otur yerine / Bir güzel çıksın oyuna...* Böyle söyleyerek çirkini güzeli tüketirler.

11. Şimşidim oyunu: Çocuklar yan yana halka olup otururlar. İçlerinden biri ebe olur. Top ebenin elindedir. Ebe elini birbirine kilitleyerek: -Tırnağımı kim kaşırsa topu ona vereceğim, der. Çocukların arasında acemi varsa o kalkar, koşarak gelir tırnağını kaşır. Ebe de elinin içinden parmağını sallayarak gösterir. Gülüşürler. Böylece topu almak için gelen çocuğa topu vermezler, üstelik kendisini top arayıcı yaparlar. Ebe, top elinde halkaya oturur ve dizlerinin altından topu birbirlerine vererek kaçırırlar. Bu arada hep birden: Şimşidim vardı vardı da geldi/ Alaca gömlek giydi de geldi, diyerek top buluncaya kadar bir tekerleme söylerler. Arayıcı da herkesin bacakları arasından topu arar. Topu kimin elinden bulursa bu kez o arayıcı olur. Eğer çok arar da bulamazsa yorulur. Ebe artık arayıcının topu bulamayacağını anlarsa kalkar elini karaya bulayıp gelir: -Gel kızım, otur diyerek seviyormuş gibi yüzünü karaya bular. Sonra arayıcının eline bir mendil ve ayna verirler.

"bir terini sil" derler. O da aynada yüzünün karasını görünce bayıla bayıla gülüşürler. Oyun böylece bıkıncaya dek oynanır.

12. Tarhanana tavuk girdi oyunu: Çocuklardan birisi ebe olur. Topallaya topallaya giderken arkasından diğer çocuklar dürtmeye başlarlar: Çocuklar-Ebe, tarhanana tavuk girdi. Ebe-Kişeleyiverin. Çocuklar-Kişeledik gitmedi. Ebe-Vurun kıçına kırın. Çocuklar-Vurduk kıçına kırdık. Ebe-Pişirin etini yiyin. Çocuklar-Pişirdik etini yedik. Ebe-Hani bana? Çocuklar-Sana boku ile bödeleğini (başlığını) koyduk. Bunun üzerine ebe deyneğiyle bağıra bağıra çocukları kovalar, çocuklar kaçışırlar.

13. Tura oyunu: Bezden elli kollu bebek yaparlar. Baş örtüsünün ucunu bürerek bir de tura yaparlar. Bunu ebe olan eline alır, halka olup otururlar. Oturanlar al bebeni, ver bebemi, al bebeni, ver bebemi diyerek bebeyi elden ele dolaştırırlar. Turacı da arkalarında dolaşır ve sürekli tura ile vurarak ellerinden bebeği düşürerek kapmaya çalışırlar. Ellerindeki bebeği dolaştırırken düşürürlerse Turacı bebeği kapmak telaşı ile halkanın ortasına girer. Yolsuz olan turacının üzerine çocuklar hücum ederek döverler. Turacı halkanın içine girmeden arkalarından bebeği kapması gerek. Kimden kaparsa bu kez o turacı olur. Oyun da böyle sürer.

14. Uzun urgan oyunu: Sekiz-on çocuk el ele tutuşup halka olurlar. En baştaki çocuk anaları olur. Diğer iki çocuk da karşılarında durur. Bunlar da dünürcü ve davulcu olur. Dünürcüler- Uzun urgan. Ana- Leblebi sultan. Dünürcüler- Kadının hangi dağda? Ana- Ala dağda. Dünürcüler- Ne yer içer? Ana- Altın yer, gümüş çar. Dünürcüler- Düğün düğün Refikanın düğünü. Dünürcüler bunun üzerine davullu düdüklü karşıya gider kızın bir tanesini alıp kaçırır, kendi taraflarına getirirler. Dünürcüler- Refika Hanım gelin oldu/ Evler serin oldu. diyerek oynayıp birer birer kızları kendi yanlarına alırlar. Anaları yalnız kalır. Bu kez iki dünürcü ana olmuştur. Çocuklarının adedince taş hazırlarlar. Taşların üzerine çeşitli biçimlerde çöp koyarlar ve çöplere birer ad koyarlar. Cennet, cehennem, İnci, Elmas, Altın, Gümüş. Birine de Papaz adını koyarlar. Sonra çocuklardan birini çağırırlar, şunlardan birine bas derler. O da bakar bakar bir tanesine basar. Bastığı taşın adı ne ise örneğin İnci ise, anaları kızı bir taşın üzerine çıkarır, iki elinden tutarak sallarlar: Analar- Koyun gelir kuzu ile/ Bir kahbenin sözü ile/ İnsin gitsin inciler diyerek kızı ileriye fırlatırlar. Böyle böyle kızların her birini taşlara bastırarak sallarlar. En son papaz kalır, papazı da taşın üzerine çıkarırlar: Analar- Koyun gelir kuzu ile/ Ayağının tozu ile/ İnsin gitsin papazlar içine diyerek fırlatırlar. Öteki çocuklar eteklerini tutarak açarlar, örterler. Papaz bana bir kalıp sabun ver, iyerek papazın etrafında bağrışırlar. Papaz da eline bir taş alır, o taşı birinin eteğine atmaya çalışır.

Taş kimin eteğine girerse o papaz olur. Çocuklar eteklerini kıvrak kıvrak açıp örterler ki taş eteklerine girmesin. Oyun böylece sürüp gider.

Kaynakça: 1. Hamit Zübeyr (Koşay), Ankara Budun Bilgisi, Ankara 1935 Ulus Basımevi, 286 s. 2. Erdoğan, Şenel, Ankaram, Ankara 1965, Dekan Matbaası 338 s. 3. Tuğrul, Mehmet, Ankara Örencik ve Ahi Köylerinin Türküleri, Ankara 1945, Recepoğlu Basımevi, 128 s. 4. Gençtürk, İsmail Celal, Sorgun (Güdül) Köyü Saklambaç Oyunu, TFA, 7(151), 2, 1961, 2636 s. 5. Oğultürk, Şeyda, Çubuk'un Kızılöz Köyü'nde Kalaycı Çocuk Oyunu, TFA, 13(392), 9, 1974, 7090 s.

x x x

Özhan, Mevlüt (1997). *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü*, içinde. Ankara: Feryal Matbaası. 396 s.

[Yazar; oyun kavramını, tarihini, oyunun temel özelliklerini, sınıflandırılmasını incelediği kitabında, oyuna çağırma, ebe seçimi, eş seçimi, oyuna başlama, oyunu bitirme, uygulanan cezalar, kullanılan tekerlemeler gibi konuları da ele almaktadır. Çeşitli oyun sınıflamalarını inceleyen yazar, oyunları herhangi bir sınıflamaya koymadan açıkladığını belirtmektedir. Yazar, kitabında "Çocuk Oyunlarından Örnekler" (s. 79-219) başlığı altında 73 oyunu açıklamakta, "Diğer Oyunlar" (s. 220-234) başlığı altında 489 oyunun adını vermektedir. ***ed.notu****]*

TÜRKİYE'DE ÇOCUK OYUNLARI KÜLTÜRÜ

Çocuk oyunlarından örnekler

1. Aba alması. 2. Aç kapıyı bezirgan başı. 3. Ağaç kapmaca. 4. Akkoç-karakoç. 5. Alay turası. 6. Alaydan alaydan. 7. Ara kesme. 8. Aşık ve aşık oyunları: a) Çizgili aşık, b) İkicik, c) Hüllüoğlu, d) Mireli, e) Ütmeli, f) Aşığım ne adam, g) Yummak-açmak, 9) Atçılık. 10) Balık balık. 11) Benzetme oyunu. 12) Beştaş. 13) Bilye ve bilye oyunları. 14) Birdirbir. 15) Bom ateş. 16) Bum. 17) Cicili tavuk. 18) Çarşıya vardım. 19) Çatal matal kaç çatal. 20) Çelik oyunları. a) Gömmeli çelik. b) Tutmalı çelik. 21) Çelmeli top. 22) Çitme. 23) Dan dan dana. 24) Deve cüce. 25) Eğir. 26) El el üstünde. 27) Esir almaca. 28) Evcilik. 29) Gavrun. 30) Göçün. 31) Güvercin taklası. 32) Hamam oyunu. 33) Han kapısı. 34) İlle mille oyunu. 35) İnce minare. 36) İp atlamaç. 37) İşçi oyunu. 38) Kabak pişti. 39) Kabakçıbaşı. 40) Karakuş. 41) Kaydırak. 42) Kılçık kalesi. 43) Kızıl kayalar. 44) Kim vurdu. 45) Körebe. 46) Kraliçe kızı. 47) Kulaktan kulağa. 48) Kuvvet taşı. 49) Mendil kapmaca. 50) Menekşe. 51) Naldırnaç. 52) Ne lazım. 53) Pabuç

çıtması. 54) Padişah-vezir. 55) Saatçi baba. 56) Saklambaç. 57) Seksek oyunları: a) Cüz, b) Beş kareli, c) Altı kareli, d) Maki uzun birler, e) Mektuplu, f) Kaydırak, g) Kareli, h) Sekizli, ı) Aynalı, i) Tayyare, j) Sobeli birler, k) Camili birler, l) Aynalı, 58) Süt pişti mi? 59) Kutu kutu pense. 60) Tavşan kaç tazı tut. 61) Arabistan bayanları. 62) Tren oyunu. 63) Uzun eşek. 64) Üçtaş oyunu. 65) Yağ satarım bal satarım. 66) Yağmur gelini. 67) Yağ yağ yağmur. 68) Yakar top. 69) Yattı kalktı. 70) Yer boncuk-gök boncuk. 71) Yeditaş. 72) Yerim kurtlandı. 73) Yirmitaş oyunu.

x x x

Demiriz, Serap (1997). Ayaş çocuk oyunları ve oyuncakları. *Ayaş ve Ç'evresi Kültür Sanat Araştırmaları Sempozyum Bildirileri Kitabı* (içinde). Ayaş Belediyesi Yayınları: 2, Ankara.

[Yazar, önce çocuk oyunlarının tarihinden, Türk folklor dünyasında çocuk oyunlarının zenginliğinden söz etmektedir. Çalışmasını Ekim 1996-Nisan 1997 tarihlerinde yürüten yazar bulguları 50 kaynak kişiden derlediğini belirtmekte ve bunların cinsiyete, yaşa, öğrenim durumlarına, mesleğe göre dağılımı tablolarla göstermektedir. Ayaş'ta oynanan oyunların bu çalışmada ele alınanlarla sınırlı olmadığını söyleyen yazar, özellikle eski oyunları derlemeye özen gösterdiğini vurgulamaktadır. ***ed.notu.****]*

AYAŞ ÇOCUK OYUNLARI VE OYUNCAKLARI

Kaynak kişilerden elde edilen bilgilerle ulaşılan Ayaş oyunları aşağıdaki gibi gruplanabilir: **Aşık Oyunları:** Aşık oyunu. **Değnek Oyunları:** Çelik çomak, Gıcırdak, Dana küçü. **Koşma, Kovalama, Kapma Oyunları:** Mıka, Çember çevirme, Topal karga, Elim sende. **Atlama, Sıçrama, Sekme Oyunları:** Kubbe kızdı, Uzun eşek, Birdirbir, İp atlama, Çizgi oyunu. **Saklama, Sallanma Oyunları:** Yüzük saklama (Fincan). **Taş Oyunları:** Beştaş, Üç taş, Kaydırak, Lik. **Top Oyunları:** Yedi dalya (Yedi taş), Hanneli top. **Hedefi Vurma Oyunları:** Ceviz oyunu. **Dramatik Nitelikteki, Törensel, Eğlence Oyunları:** Geven sallama, Badem-ceviz toplama, Sin sin, Yağmurcuk aşı, Elde parmaklara ip geçirmece, Evcilik. **Şaşırtma, Şaka Oyunları:** El üstünde kimin eli, Tek mi, çift mi? Pirebolu. **Su Oyunları:** Değirmen oyunu. **Çamur Oyunları:** Çamurdan faklak, Fırın kuru. **Döndürmeli Oyunlar:** Ayı, İpli fırıldak, Makaralı fırıldak, Cevizden fırıldak, Topaç.

Oyunun Adı : Aşık
Oyun No : 1
Oyunu Oynayanların Yaşı : 10-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-erkek (genellikle erkek)
Oyuncu Sayısı : 5-6 kişi
Oyun Materyalleri : Aşık
Oyun Yeri : Açık alan

Küçükbaş hayvanların diz kapağındaki oynak kemiğinden olan aşıklarla oynanan bir oyundur. Oyunculardan biraz uzağa yere bir çizgi çizilir, oyun sırasını belirlemek için oyuncular çizginin önüne dizilerek aşıklarını atarlar. Aşığı çizgiye en yakın oyuncu baş oyuncu (1. oyuncu) olur. Kaç aşık ile oynanacaksa oyunculardan herbiri o kadar aşığı yan yana dikine olacak biçimde dizerler. Atış sırasına göre oyuncular dizideki aşıkları vurmak için atış yaparlar. Baş hangi taraf ise, başı vuran oyuncu aşıkların hepsini alır. Başın alt tarafından vuran oyuncu vurduğu aşıktan itibaren olan aşıkları alır. Hiç kimse vuramazsa aşıklar, baş olan, ilk atış hakkı verilen oyuncuya kalır. Her oyuncunun *saka* denen bir aşığı olur. Saka en ağır, en iri olan aşıktır. İçi tığla delinip, kurşun eritilerek doldurulur, böylece ağırlaşması sağlanır. Atışlar saka ile yapılır. Atışlarda aşığın geliş şekline göre de aşık oyunu oynanabilir. Aşığın hafif kabarık olan düz yan kısmı gelirse *tala* denir ki, en kıymetlisi budur. Hepsini alır. Yanın çukur kısmı gelirse buna Can denir. Can geldiğinde sıra öbür kişiye verilir. Kambur taraf yukarı gelirse *törk* denir, 1 tane aşık alır, çukur taraf yukarı gelirse *çirk*, tepe üstü gelirse *umma* denir. Çirk ya da umma gelirse hiçbir aşık alamaz. Oyun aşık ütmecesine (aşık kazanılmasıyla) böyle oynanır.

Oyunun Adı : Çelik çomak
Oyun No : 2
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 Yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Erkek
Oyuncu Sayısı : 6-10 kişi
Oyun Materyalleri : Çelik, çomak
Oyun Yeri : Açık alan

Oyuncular iki eşit gruba ayrılır. Oyun çelik ve çomak denilen değneklerle oynanır. Çelik; yaklaşık 25 cm. boyunda 2-3 cm. kalınlığında bir sopa parçasıdır. Buna vurulur, vuran sopaya da çomak denir. Çomak ise 60-70 cm. boyundadır. Bunun bir ucu yassılaştırılmıştır. Çelik çomak yaparken sağlam olduğu için elma, meşe ağaçları tercih edilir. Oyunda yere bir çukur kazılır, çukurun üstüne köprü olacak biçimde çelik (küçük sopa) konur. Ebe

elindeki çomak ile çeliği havaya kaldırır ve vurur. Karşı grubun oyuncusu çeliği havada vurursa çeliği atan oyuncu oyundan çıkar. Eğer karşıdaki oyuncu çeliği havada tutarsa çeliği fırlatan oyuncunun sayıları yanar, oyuncu değiştirilir.

Oyunun Adı : Gıçırdak
Oyun No : 3
Oyunu Oynayanların Yaşı : 5-10 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-erkek
Oyuncu Sayısı : 2 kişi
Oyun Materyalleri : Kazık, kalas
Oyun Yeri : Açık alan

Yere ağaçtan yuvarlak bir kazık çakılır. Bunun üzerinde çıkıntılı bir kısım vardır. Bu çıkıntılı kısmın üzerine 3-4 m. uzunluğunda ortası delik yassı bir kalas yerleştirilir. Çocuklar karşılıklı olarak ağacın uç kısımlarına geçerler, karınlarından ve ayaklarından güç alarak ağacı döndürürler. Dönerken gıcır gıcır ses çıkardığı için bu oyuna gıcırdak denir.

Oyunun Adı : Dana küçü
Oyun No : 4
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Erkek-kız
Oyuncu Sayısı : Sınırsız
Oyun Materyalleri : Kafatası kemiği, sopa
Oyun Yeri : Açık alan

İki takım halinde oynanır. Genellikle koyunların kafatası kemiği top olarak kullanılır. Oyunculardа sopa vardır. Oyuncular Ebe kısa, Lon kısa, En kısa diyerek sopaları ölçerler. En kısa sopa kimdeyse kemiğe ilk o vurur. Seçilen grup kemiği ya da teneke kutuyu (yuvarlaklaştırılmış) belirli sınırın dışına sopayla vurarak atmaya çalışır. Ebe olan takım ise kemiği sopayla sınırın içine çukura getirmeye çalışır. Getiremezlerse yenilirler. Getirirlerse galip olurlar.

Oyunun Adı : Mıka
Oyun No : 5
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : 2-4 kişi
Oyun Materyalleri : Omuriliği kemiği, taş (kaya)
Oyun Yeri : Açık alan

Bu oyun için yassı kaygan taş (kaya) ve bir omurilik kemiği gereklidir. Omurilik kemiği yere dikilir. Yaklaşık 2 m. uzağına bir çizgi çekilir. Çocuklardan biri ebe seçilir. Diğer çocuklar sırayla taşı kemiğe doğru atarlar. Taşı atan kemiği yerinden hareket ettirirse, oyuna devam eder, eğer taş kemiğe değmezse sıra öbür oyuncuya geçer. Ebenin görevi, eğer taşı atan çocuk kemiği belirli sınırın dışına çıkarırsa bir yandan kemiği eliyle sınıra koymaya çalışmak, bir yandan da atan oyuncuyu yakalamaya çalışmaktır. Elini değmesi yeterlidir. Atış çizgisinden önce yakalanan oyuncu ebe olur. Yakalamazsa ebelik devam eder gider.

Oyunun Adı : Çember çevirme
Oyun No : 6
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Erkek-kız
Oyuncu Sayısı : 1-5 kişi
Oyun Materyalleri : Çember
Oyun Yeri : Açık alan

İki kalın tel alınır. Bunlardan biri yuvarlanarak çember şekli verilir, diğeri uzun bırakılıp uç kısmı kancalı olacak şekilde biçim verilir. Çocuklar kancalı ucu yuvarlak çembere takarak çevirirler. Çocukların çemberi düşürmeden çevirmeleri gerekir. Böylece yarışarak oynarlar.

Oyunun Adı : Topal karga
Oyun No : 7
Oyunu Oynayanların Yaşı : 6-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : 6-10 kişi
Oyun Materyalleri
Oyun Yeri : Açık alan

Üç-beş kişilik iki takımla sek sek olarak (tek ayak üzerinde zıplayarak) oynanan kovalamaca oyunudur. Ebe seçilen takım tek ayakla sekerek koşar ve karşı takımın oyuncularını yakalamaya çalışır. Kaçan oyuncular iki ayaklarıyla düz olarak koşarlar. Kaçan oyuncular yakalanınca ebe takım olurlar. Oyun böyle devam eder.

Oyunun Adı : Elim sende
Oyun No : 8
Oyunu Oynayanların Yaşı : 5-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : 5-10 kişi
Oyun Materyalleri
Oyun Yeri : Açık alan

Çocuklar sayışarak ebe seçerler. Oyuncular ebeye yakalanmamaya çalışarak kaçarlar. Ebe elini değdirerek oyuncuları ebelemeye çalışır. Ebe elini değdirdiği kişiye "elim sende" der. Böylece vurulan o oyuncu ebe olur. Oyun böyle devam eder.

Oyunun Adı : Kubbe kızda
Oyun No : 9
Oyunu Oynayanların Yaşı 10-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Erkek
Oyuncu Sayısı : 10-12 kişi
Oyun Materyalleri : İp
Oyun Yeri : Açık alan

Bu oyunda oyuncular iki gruba ayrılır. Oyun sırası saptanır, yatanlar binenler ayrılır. Yatanlar başbaşa verip, kollarını birbirinin omuzlarına kavuşturarak kenetlenirler. Grup başındaki çocuk ipin bir ucunu tutar. İpin diğer ucuda ebelerindedir. Diğer gruptaki oyuncular dışarıda fırsat gözetirler. Birbirine kenetlenmiş olan çocukların sırtına, ipe değmeden ve ebeye tutulmadan binmeye çalışırlar. Ebe bunların binmesini onlara dokunarak veya ipini kullanarak engellemeye çalışır. Eğer o alan içinde birini tutarsa tutulan esir olur. Oyundan geçici olarak devre dışı bırakılır. Eğer dışarıdakilerden biri kenetlenenlerden birinin sırtına atlarsa orada kalabilir. Ayağı yere değmedikçe ebenin onu tutması önemsizdir. Hepsi ebeye yakalanmadan gruptakilerin sırtına binerse galip olurlar.

Oyunun Adı : Uzun eşek
Oyun No : 10
Oyunu Oynayanların Yaşı : 10-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Erkek
Oyuncu Sayısı 10-12 kişi
Oyun Materyalleri
Oyun Yeri : Açık alan

Oyuncular iki gruba ayrılır. Yazı-tura atılır. Bilemeyen taraf eşek olur. Bu gruptan biri duvara veya ağaca dayanır (buna yastık denir). Diğer oyuncular onun karnına başlarını koyarak ard arda dizilirler. Yatan (eşek olan) grubun üzerine atlayacak olan grubun oyuncuları 5-6 adım uzaklıktan koşarak gelip, atlarlar. Önce atlayan, öbür oyunculara yer kalması için ileriye doğru oturmalıdır. Atlayan oyunculardan ayağı yere değen, köprü üzerinden düşen olursa, yerdeki grupla yer değiştirirler. Eğer hepsi atlayabilirse, en önde atlayan oyuncu bir rakam tutar, parmaklarıyla bu rakamı duvara yaslanan oyuncuya gösterir ve kaç olduğunu yatan kişilere sorar. Eğer bilirlerse üstteki grup iner ve ebe onlar olur. Diğer grup atlar. Oyun böylece devam eder.

Oyunun Adı : Birdirbir
Oyun No : 11
Oyunu Oynayanların Yaşı 10-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Erkek
Oyuncu Sayısı : 10 kişi
Oyun Materyalleri
Oyun Yeri : Açık alan

Oyunda bir kişi ebe seçilir. Ebe göğsü ve yüzü paralel gelecek şekilde yere eğilir. Diğer oyuncular sırayla ebenin üzerinden atlamaya başlarlar. Sıranın başındaki oyuncu atlarken hangi hareketleri yapar ve ne söylerse, arkasından gelen oyuncular da onun yaptıklarını tekrarlar. Oyundaki hareket ve sözler şöyledir: Birdir bir (baştaki oyuncuyla birlikte bütün oyuncular sıra ile ebenin üzerinden atlarlar). İkidir iki, üçtür üç, dörttür dört de aynı şekilde atlanır. Beş, sürmeden geç (atlarken ebeye ellerden başka şey değmez). Altı, mendil indirmece (baştaki oyuncu atlarken ebenin sırtına bir mendil koyar, diğer oyuncular, mendili düşürmeden atlamaya çalışır. Mendil düşüren ebe olur, oyun yeniden başlar). Yedi, mendil kaldırmaca (ebenin üzerindeki mendil alınır). Oyun kuralı baştaki oyuncunun yaptığı hareketlerin aynısını yapmaktır. Yapamayan, kurala göre atlayamayan ebe olur, oyun baştan başlar.

Oyunun Adı : İp atlama
Oyun No : 12
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız
Oyuncu Sayısı 1,2,10 kişi
Oyun Materyalleri : İp
Oyun Yeri : Açık alan

İp atlama bir kişinin kendi kendine ip atlaması şeklinde oynandığı gibi, bir kişinin salladığı ipte iki kişinin karşılıklı atlaması şeklinde de oynanır. Yarış şeklinde oynanır. İki kişinin salladığı ip arasında atlamada oynanır. Atlayan kişi atlama sırasında ipe takılırsa yanar, ip sallayanlardan biriyle yer değiştirir. Oyun daha çok kişiyle de oynanır.

Oyunun Adı : Çizgi oyunu
Oyun No : 13
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : 3-5 kişi
Oyun Materyalleri : Yassı kaydırak taşı
Oyun Yeri : Açık alan

Düz bir yere üç yuvarlak iki yanyana kare, tekrar bir yuvarlak ve iki yanyana kare çizilerek oyun yeri hazırlanır. Her bir haneye 1'den 8'e kadar numara yazılır. Her oyuncu kendine yassı bir oyun taşı (kaya) seçer. Oyuna başlama sırası belirlenir. Oyun, birinci daireye taşın konup tek ayakla diğer yerlere itilerek götürülüp-getirilmesiyle başlanır. Oyunda dikkat edilmesi gerekenler: (1) Tek ayak üzerinde sekerken diğer ayağı yere değdirmemek. Değdiren oyuncu yanar. (2) Taşı tek ayağıyla çizginin üzerine getirmeden ve çizgiden dışarı çıkarmadan sürüklemek. Eğer bunlar olursa yanar. (3) Taş götürülüp gelirken, ayakla çizgiye basmamak. (4) Taşı elle atarken çizgiye ya da çizginin dışına düşürmemek. İlk oyuncu birden başladığı taşı yanılmadan götürüp getirirse taşını ikiye atarak, sonra 3-4-8'e kadar atarak oyunu devam ettirir. Arada yanılırsa oyun diğer oyuncuya geçer. En yüksek sayıyı önce bitiren galip olur.

Oyunun Adı : Yüzük saklama (Fincan)
Oyun No : 14
Oyunu Oynayanların Yaşı : 6-5 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : 5-6 kişi
Oyun Materyalleri : Yüzük, fincan veya yelek, yemeni
Oyun Yeri : Evde

Oyunculardan biri ebe olur ve fincan, yelek veya yemeni altına yüzüğü saklar, diğerlerinin bilmesini ister. Herkes tahmin hakkını kullanır. Bilen kişi ebeliği alır ve yüzüğü o saklar. Oyun böyle devam eder.

Oyunun Adı : Beştaş
Oyun No : 15
Oyunu Oynayanların Yaşı : 10-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : 2 veya daha fazla
Oyun Materyalleri : 5 tane taş
Oyun Yeri : Açık hava veya evde.

Bu oyun için fındık büyüklüğünde beş tane düzgün taş gereklidir. Oyuncular yere otururlar, aralarında sayışırlar, sayışmada birinci çıkan önce, diğerleri sonra oynar. Oyunun ilk bölümünde, oyuncu oturduğu yerden beş taşı yaklaşık baş hizasına kadar havaya atar. Yere düşen taşlardan bir tanesi alınır. Tek elle teker teker ebe taş, havaya atılarak yerdeki dört taş alınır. Bu arada taş yakalayamazsa veya attığı taş düşerse yanar. Oyun, taşların ikisi, üçü, dördü alınarak devam eder. Beşinci seferde taşlardan biri işaret parmağı ile baş parmağın arasına, diğer taşlar avuç içerisine alınır. Baş parmak ile işaret parmağının arasına, alınan taş havaya atılır, avuç içindeki taşlar yere konur ve havadaki taş düşmeden tutulur. Bu taş tekrar havaya atılarak yerdeki taşlar alınır ve tekrar tutulur. Oyuncu ebe taşı düşürmeden veya diğer taşlara değmeden oyunu devam ettirirse diğer bölüm olan köprülere geçilir. Beş taş yere atılır, en uygun yere, işaret parmağını orta parmağının üstüne koyarak baş parmağı ile birlikte sol eliyle bir köprü yapılır. Karşı oyunculardan sıra kimde ise yerdeki taşlardan birini ebe seçer. Ebe taş ele alınır. Diğer taşlar, aynı ebe taş havaya atılıp tutulurken teker teker köprüden geçirilir. Sonra ikişer, üçer, dörder geçiş yaptırılır. Ebe taş ise en son geçirilir. Ebe taş düşerse oyun bir sonraki kişiye geçer. Düşmezse bir sonraki bölüme geçilir. Taşlar tek elle avuç içinde tutulup havaya atılır. Elin üst kısmında tutulmaya çalışılır. El düz tutulur, el üstünde kalan taş sayısı kadar sayı alınır. Oyunun başında bitiş sayısı belirlenir. Örneğin: Bitiş sayısı elli ise, elli sayıyı ilk yapan oyunu kazanır.

Oyunun Adı : Üçtaş
Oyun No : 16
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : 2 kişi
Oyun Materyalleri : Taş
Oyun Yeri : Açık alan

Düz toprak zemine veya taşlık bir yere dikdörtgen çizilir. Daha sonra dikdörtgenin paralel kenarları tam ortalarından çizgiyle birleştirilir. Oyuncular birbirlerinden farklı 3'er taş alırlar. Oyuna ilk başlayan oyuncu

elindeki taşlardan birini çizgilerin birleştiği noktalardan birine koyar. Öbür oyuncuda ilk taşını koyar. Diğer taşlarda sırayla köşelere konur. Taşlardan üçüncü aynı doğru üzerinde önce sıralayan oyuncu galip olur. Bu arada oyuncular yenmek için diğer oyuncunun taşlarını, sıralamasına engel olacak şekilde oynatmaya dikkat ederler.

Oyunun Adı : Kaydırak
Oyun No : 17
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : 4-5 kişi
Oyun Materyalleri : Teneke, kaya
Oyun Yeri : Açık alan

Çocukların duracağı yer çizgi çekilerek işaretlenir. Burdan yaklaşık 2 metre uzağa bir teneke konur. Sayışarak ebe seçilir. Ebe yassı bir taşı (kaya) eline alır. Bir ayağı önde dizi kırık bel hafif bükük pozisyonda kayayı atar. Tenekeyi oynatır veya düşürürse kazanır. Yanılana kadar devam eder. Tenekeye vuramayınca sıra öbür oyuncuya geçer. Oyun böylece devam eder.

Oyunun Adı : Lik
Oyun No : 18
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : 5-6 kişi
Oyun Materyalleri : Gazoz kapağı, kaya
Oyun Yeri : Açık alan

Gazoz kapaklarıyla oynanan bu oyunda her çocuk 3 veya 5 tane gazoz kapağını yanyana dizer. Sayışarak ilk oyuncu seçilir. Oyuncu yassı kaygan kaya ile yaklaşık 5-6 adım uzak mesafeden gazoz kapaklarını vurmaya çalışır. Vuran kişi belirli sınırın dışına çıkardığı kapakları alır ve tekrar atış hakkı kazanır. Çıkaramadığı zaman atış hakkı sıradakine geçer. Gazoz kapaklarına içinden çıkan şekillere göre değer verilir. Çok bulunanlar az değerli, nadiren bulunanlar çok değerlidir.

Oyunun Adı : Yedi dalya (yedi taş)
Oyun No : 19
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı 10 kişi
Oyun Materyalleri : Çanak veya kiremit kırığı, top
Oyun Yeri : Açık alan

Bu oyun için 7 tane çanak veya kiremit kırığı ile bezden yapılmış top gereklidir. Oyuncular eşleşerek iki gruba ayrılırlar. Küçük bir kiremit parçasının bir yüzüne tükürülüp "yaş mı-kuru mu" diyerek havaya atılır. Atmadan önce gruplardan biri yaşı diğeri kuruyu seçer. Kiremitin hangi tarafı yere düşerse o grup oyunu başlatır. Diğer grup ebe olur. Kiremitlerin yanında kalacak grup yere bir çember çizerek, içine 7 kiremiti üst üste dizer. Bu çemberden yaklaşık dört büyük adım ilerisine düz bir çizgi çizilir. Burası topun atılacağı Gıde'dir (Yer-çizgi). Ebe olan gruptan birisi kiremitlerin başında durur. Diğerleri çemberin etrafında ve diğer grup oyuncuların arkasında durur. Çizgi hizasında duran diğer grup oyuncular sıra ile ellerindeki topla kiremitleri yıkmaya çalışırlar. Kiremitler yıkılınca atan grubun ekip şefi topla, kaçan oyuncuları vurmaya çalışır. Kaçan grubun oyuncuları hem vurulmamaya hem de yıktıkları kiremitleri dizmeye çalışırlar. Vurulan oyuncu oyun dışı kalır, en son oyuncu vuruluncaya kadar taşlar dizilmiş olursa, vurulan oyuncular tekrar oyuna katılır ve yeniden topu atarak kiremitleri yıkmaya çalışırlar. Kiremitlerin yanında bekleyen grup yıkılan taşları dizdirmeden karşı grubun oyuncuların tümünü vurursa, gruplar yer değiştirerek oyuna devam ederler.

Oyunun Adı : Hanneli top
Oyun No : 20
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : 5-6 kişi
Oyun Materyalleri : Top
Oyun Yeri : Açık alan

Yere iki avuç derinliğinde 6-7 çukur kazılır. Bunlara hanne denir. Bezden yapılan top dikine olacak şekilde 3 m. uzaklıktan hannelere yuvarlanır. Top kimin hannesinde durursa o ebe olur. Ebe belli olunca diğer oyuncular kaçışır. Ebe onları hannelerin etrafına çizilen geniş çember içinde topla vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu oyun dışı kalır. Diğerleri oyuna devam ederler. Ebe 5-10 kere atış yaptıktan sonra diğer oyuncuları vuramazsa, oyun yeniden hannelere top atarak başlar. Hepsini vurursa galip gelir.

Oyunun Adı : Ceviz oyunu
Oyun No : 21
Oyunu Oynayanların Yaşı 10-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : 5-6 kişi
Oyun Materyalleri : Para, ceviz, kazık
Oyun Yeri : Açık alan

Yere 50 cm. boyunda bir kazık dikilir. Üzerine sayışmayı kaybeden kişinin parası konur (tırtıllı 1 kuruş vb.). Bir kişi ebe seçilir. Cevizle parayı düşürmeye çalışır. Düşürürse para ya da onun değeri karşılığı cevizi alır. Utmacasına devam eder.

Oyunun Adı : Geven sallama
Oyun No : 22
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : Sınırsız
Oyun Materyalleri : Geven
Oyun Yeri : Açık alan

Çocuklar gevenleri köklerinden çıkararak bir araya getirip iple bağlarlar. Bunlar kurutulur. Her çocuğun geven demetinin büyüklüğü kendine göredir. Akşamın alaca karanlığında çocuklar gevenlerini alarak geniş bir alanda toplanırlar. Gevenler dış kenarlarından tutuşturulur. Her çocuk geveniyle kendide (mevlana dönüşü gibi) döner. Birlikte eğlenirler. 10 yaşından büyük çocuklar bu oyunu genellikle yaylaya misafir geldiği zaman gösteri amaçlı olarak da oynarlar.

Oyunun Adı : Badem toplama
Oyun No : 23
Oyunu Oynayanların Yaşı 10-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız, erkek
Oyuncu Sayısı : Sınırsız
Oyun Materyalleri
Oyun Yeri : Bağ

Sonbaharda bademler toplandıktan sonra Ekim ayı başında bağda kalanları çocuklar toplar. Buna başaklama denir. Ceviz kalanları da aynı şekilde toplanır.

Oyunun Adı : Sin sin
Oyun No : 24
Oyunu Oynayanların Yaşı : 15 yaş ve üstü
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Erkek
Oyuncu Sayısı : Sınırsız
Oyun Materyalleri : Meşale
Oyun Yeri : Açık alan

Ateş etrafında oynanan kovalamaca oyunudur. Bayram, düğün gibi özel günlerde oynanan bu oyunda ortada saçtan yapılmış soba gibi üzeri açık, kenarlarında hava deliği olan bir meşale, içine ot, odun konularak

yakılır. Oyunculardan biri ebe olur, davul eşliğinde meşalenin etrafında zıplaya zıplaya döner. Kenarda seyreden oyunculardan biri ona doğru yaklaşarak höt höt der, ebe kaçmaya çalışır, eğer kaçamazsa sırtına birkaç yumruk yer. Oyun böyle devam eder.

Oyunun Adı	: Yağmurcuk aşı (Yağmurcu kaşığı)
Oyun No	: 25
Oyunu Oynayanların Yaşı	: 6-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti	: Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı	: Sınırsız
Oyun Materyalleri	: Evlerden toplanan aş
Oyun Yeri	: Evler, mahalle

Kış çıktıktan sonra ilk yağmurda yağmurcuk aşı pişirmek için, yürüyebilen bütün mahalle çocukları bir araya gelip, "Yağmurcuğum yağıver/ Tolucuğum (Dolucuğum) toluver/ Ekmek getir yiyelim/ Kaftan getir giyelim/ Teknede hamur/ Tarlada çamur/ Ver Allahım ver/ Sellice yağmur", diyerek sokaklarda dolaşıp, ev ev gezerler. Evlerden bulgur, yağ, kıyma, soğan, ekmek toplarlar. Çocuklardan birinin annesi büyük bir kazanda pilavı pişirir. Bütün çocuklar tahta kaşıkla bu kazandan pilavı yiyerek eğlenirler. Artan yiyecek muhtaç ailelere dağıtılır.

Oyunun Adı	: Elde parmaklara ip geçirmece
Oyun No	: 26
Oyunu Oynayanların Yaşı	: 7-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti	: Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı	: İki kişi
Oyun Materyalleri	: İp
Oyun Yeri	: Ev veya açık alan

Bu oyunu iki kişi karşılıklı oynar. Önce ip ele düz olarak geçirilir. Sonra ipin ucu elin etrafından birer kere dolaştırılır. Daha sonra her iki elin orta parmağı karşılıklı elden ip alır. İplere çapraz, karışık şekil verilmiş olur. Karşı oyuncu parmaklarıyla ipten değişik şekiller çıkaracak biçimde ip alır. Oyun böyle devam eder.

Oyunun Adı : Evcilik
Oyun No : 27
Oyunu Oynayanların Yaşı : 6-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı : 5-6 kişi
Oyun Materyalleri : Çeşitli oyuncaklar
Oyun Yeri : Ev veya açık alan

Bu oyunu kız çocukları daha çok sever. Değişik evcilik oyuncakları (tabak, tencere, bebek, beşik vb.) ile oynanır. Çocuklar kendilerine uygun bir yer bulur, daha sonra rollerini (anne, baba, abla, komşu vb.) alırlar. Topraktan tencere, tabak vb. yapar, bunlarla oynarlar. Gazoz kapakları, taşlar, kutuları kullanarak yemek pişirir, birbirlerine ikram ederler. Çatal söğüt bebek, bez bebekleri ile oynar, tahta beşiklerinde bebeklerini sallarlar. Böylece saatlerce evcilik oyununu sürdürürler.

Çatal Bebek

Genellikle kızların söğüt çöple yaptıkları bebektir. Çöpler artı şekilde bir tarafı daha uzun olacak şekilde birleştirilir. Çöplerin üzerine artık kumaş parçaları ile elbise yapılır. Bürüncük (Tül perde) yüze geçirilir. Kızlar kendi dökülen saçlarıyla veya iple bebeklerine saç örerler. Bu bebeklerin genellikle yayladayken yaparlar.

Bezden Bebek

Kızlar anneleriyle artık kumaş ve yün parçalarından bez bebek yaparlar. Yumuşak olması için içi yün doldurulur. Kaş-göz ağız işlenir.

Oyunun Adı : El üstünde kimin eli
Oyun No : 28
Oyunu Oynayanların Yaşı : 4-8 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı : 5-6 kişi
Oyun Materyalleri
Oyun Yeri : Ev

Sayışmada kaybeden çocuk ebe olur. Ebe yatar, diğerleri ellerini ebenin sırtına üst üste koyarlar. "Eli eli, ebem eli" denir. Ebe en üstteki eli bilirse şaplak vurur ve o kişi ebe olur. Bilemezse ebeliğe devam eder. Genellikle kışın evde oynanan oyunlardandır.

Oyunun Adı : Tek mi, çift mi?
Oyun No : 29
Oyunu Oynayanların Yaşı : 4-10 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı : 2 kişi
Oyun Materyalleri : Leblebi, fındık vb.
Oyun Yeri : Ev, bahçe

Leblebi, fındık vb. ile oynanan bir oyundur. Oyunculardan biri avucunda leblebiyi saklar. Tek mi, çift mi? Diye sorar. Karşı oyuncu tahminde bulunur. Eğer bilirse leblebileri alır. Oyun böyle devam eder.

Oyunun Adı : Pirebolu
Oyun No : 30
Oyunu Oynayanların Yaşı : 5-10 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı : 2 kişi
Oyun Materyalleri : Pirebolu, kayısı çekirdeği
Oyun Yeri : Ev, açık hava

Pirebolu, arı kovanı kapağının iç kısmından alınan koyu renkli balmumudur. Yumuşak kıvamlıdır. Ayaş'lı çocuklar pirebolu ile değişik şekillerde oynarlar. Karşılıklı 2 çocuğun oynadığı bu oyunda, kayısı çekirdeği ikiye kırılır. Açık mı, kapalı mı? diye sorulur. Kayısı çekirdeklerinin ikiside açık veya kapalı gelirse ve karşı oyuncu tahmini ile bunu bilirse pirebolu kazanır. Bilemeyince kayısı çekirdeklerini atıp sorma, karşı oyuncuya geçer. Oyun böyle devam eder. Ayrıca pirebolu parmaklar arasına sıkıştırılıp eller yumulur. Tek mi, çift mi? Diye sorularak oynanır.

Oyunun Adı : Değirmen oyunu
Oyun No : 31
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-10 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı : 3-5 kişi
Oyun Materyalleri : Kabak, salatalık, tahta, tel
Oyun Yeri : Su kenarı

Çocukların su kenarında bir araya geldiklerinde oynadıkları bir oyundur. Tahta parçalarından çapraz iki destek yapılır. Kabak, salatalık vb. ortadan ikiye kesilir ve ortasından mil (uzun tel veya şiş) geçirilerek tahta desteklere konur. Kabağın tarafına yassı tahta parçaları kanat olarak takılır Su akıp kanatlara çarptıkça kabak veya salatalık döner.

Oyunun Adı : Çamurdan faklak
Oyun No : 32
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı : 3-5 kişi
Oyun Materyalleri : Çamur
Oyun Yeri : Açık alan

Çamur özlendirilir. İki avuç dolusu alınıp yuvarlanır, derince bir tabak biçimi verilir. Alt tarafından tutulup yukarıdan düz bir yere hızla vurularak kapatılır. Havanın basıncı ile üste gelen ters tarafta delik açılır yani patlar. Bu oyun çamur ütmecesine oynanır. Oyuncu faklağından fırlayan çamur (açılan delik) kadar karşı oyuncudan çamur alır. Delik açılmazsa hiçbir şey verilmez. Kimin faklağı ütüle ütüle biterse, o oyuncu yenik düşer. Bu oynanan çamur Ayaş'ın testi toprağı yapılan çamurdur.

Oyunun Adı : Fırın kuru
Oyun No : 33
Oyunu Oynayanların Yaşı : 8-15 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı : 3-5 kişi
Oyun Materyalleri : Toprak
Oyun Yeri : Açık alan

Topraklı bir yer bulunur. Toprak biriktirilip kubbe haline getirilir. Üzerine su dökülerek toprağın dış kısmının çamurlaşması sağlanır. Fırının kalıbı yapılmış olur. Elenmiş toprak ve samanla üstü kapatılır. Kuruduktan sonra bir yerinden kapı açılır. Buradan içindeki topraklar yavaş yavaş çıkartılır. Üzerine de bir delik açılır. Bu fırının içinde ateş yakılır.

Oyunun Adı : Ayı oyunu
Oyun No : 34
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı 1-2-10 kişi
Oyun Materyalleri : Ayı, kamçı
Oyun Yeri : Açık hava

Meşe veya benzeri bir ağaç dalından (Şimşir'den) 10-15 cm. kesilir. Yarısı konik biçim olacak şekilde yontulur. Sivri uç aşınmasın diye ucuna ince bir çivi yada kabara çakılır. Böylece ayı oluşturulur. Ayrıca ağaç sürgünlerinden bir sopa alınır, ucuna yatak açılır. Meşinden kesilen veya kalın sağlam kumaşla oluşturulan ipin bir ucu sopanın gedik kısmına

bağlanarak kırbaç hazırlanır. İpin ucu ayıya sarılır. Ayıya sarılan ipin elde kalan ucu sertçe çekilince ayı yerde sivri ucu üzerinde dönmeye başlar. Ayı yerde dönerken kırbaçla ayıya vurulur, vurdukça ayı döner. Yazın düz toprak zeminde, kışın geniş buzlarda çocuklar bir araya gelerek oynarlar. Oyun bazen ayı ütmecesine de oynanır.

Oyunun Adı : İpli fırıldak
Oyun No : 35
Oyunu Oynayanların Yaşı : 6-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı : Sınırsız
Oyun Materyalleri : İp, çömlek kırığı veya gazoz kapağı
Oyun Yeri : Açık hava veya ev

Toprak çömlek kırıklarının düz taban zemin kısmından yuvarlak kesilir, iki delik delinir (bu iki tanede olabilir). Deliklerden ip geçirilir, el sallanır, çekilir döndürülür. Çömlek kırıkları yerine gazoz kapakları kullanılarak bu oyun oynanabilir.

Oyunun Adı : Makaralı fırıldak
Oyun No : 36
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı : 5-6 kişi
Oyun Materyalleri : Dikiş makarası, çıra
Oyun Yeri : Açık alan, beton

Dikiş makarasının tepesi kesilir. Çıradan eksen yapılır takılır. Ucu üstünde elle çevrilerek döndürülür. Makaralı fırıldağı en uzun döndüren galip olur.

Oyunun Adı : Cevizden fırıldak
Oyun No : 37
Oyunu Oynayanların Yaşı : 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti : Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı : 5-6 kişi
Oyun Materyalleri : Ceviz, tahta
Oyun Yeri : Açık alan, beton

Ceviz iki taraftan delinir. Cevizin eklenti kısmına dokunulmaz. İçi çivi ile boşaltılır. Deliklerden ağaç dalı veya tahtadan yapılmış orta kısmına ip bağlı olan bir eksen geçirilir. Eksenin bir ucu geniş olur. Bu uca iki tane çivi

çakılır. Çivilerin üzerine teneke ya da tahtadan yapılan pervane takılır. Cevizin yan kısmından da bir delik açılıp ip çıkarılır. İp çekildiğinde cevizin içinde dönen eksen pervaneyi havaya uçurur.

Oyunun Adı	: Topaç
Oyun No	: 38
Oyunu Oynayanların Yaşı	: 7-12 yaş
Oyunu Oynayanların Cinsiyeti	: Kız-Erkek
Oyuncu Sayısı	: 5-6 kişi
Oyun Materyalleri	: Topaç
Oyun Yeri	: Açık düz alan, beton

Üzeri süslü, renklendirilmiş topaçları daha çok günümüz çocukları bir araya geldiklerinde çevirerek oynarlar. Topacı en uzun dönen galip olur. Bu oyunların yanısıra, Ayaş'ın çocukları değişik malzemelerle kendilerine oyuncaklar, oyun materyalleri yapmaktadırlar. Eskiden kız ve erkek çocuklar "kındırga" denen, saz türü olan çayır otundan kendilerine külah, kamçı, sepet, çanta örüp bunlarla oynarlardı. Örme işleminde saç örgüsü örme şekli daha çok kullanılırdı. Söğütten düdük çok eskilerden beri yapılmakta olan bir oyuncaktır. Baharda söğüt yumuşak olduğu zaman daha çok yapılır. Dilli ve dilsiz düdük şeklinde yapılmaktadır. Dilsiz düdük; söğüt kabuğu bütün olarak çıkarılır. Üzerinde bir delik açılarak öttürülmeye çalışılır. Dilli düdük: söğüt parçası ortadan kesilerek üst kısmı çıkarılır. Ucuna çentik ve delik açılarak kabuk tekrar yerine konulur. Dilli düdük olarak kullanılır. Düdüklü testi, Ayaş toprağından yapılır, içine su doldurulup çocuklar tarafından üflenerek öttürülür. Çıkardığı sesle çocuklar çok eğlenirlerdi. Uçurtma: çocukların çok sevdikleri bir oyun aracıdır. Çıtalı Uçurtma; Çıtaları çam ağacından yapılır ve bağlanır. Gazete kağıdı veya uçurtma kağıtları çiriş denen hamur ile (Un, ağaçtan alınan kedi balı, suyla ısıtılarak elde edilir) yapıştırılır. Sicimle uçurulur. Şeytan Şaplaması Uçurtma; Kağıt katlama ile yapılır. Rüzgarlı havalarda çocuklar oynar. Hala oynamaktadırlar. Araba: Karpuz, kavun kabukları ile yapılır. Kabağın ortasından geçirilen bir sopanın iki ucuna ayçiçek sapları bağlanarak tekerlekli araba yapılır. Ayrıca tel bükülerek tel araba yapılır. Daha çok erkek çocuklar bunlarla oynarlar. Tahtadan arabalar, sapan da erkek çocukların daha çok oynadığı oyun araçlarıdır. Bunların yanısıra yine "Kağıttan faklak", "Kağıttan karga" "Kağıttan uçak" kağıt katlama teknikleri ile yapılır. Çocuklar bunlarla eskiden olduğu gibi günümüzde de zevkle oynarlar. Bütün bu oyunlar incelendiğinde, hemen hepsinde çocukların yaratıcılığı gözlenmekte, birlik ve beraberlik içinde birşeyler yapmanın zevkini tattıkları hissedilmektedir. Arkadaş sıcaklığını, sevecenliğini, dostluğunu, birşeyler yapmanın mutluluğunu, geleneksel oyunları paylaşarak oynayan çocuklarımız:

doyasıya yaşamışlardır. Bu sıcak bağlar, onların uzun yıllar süren iyi dostluklar kurmalarına, birbirinin hakkına saygı göstermelerine, daha sevecen ve verici olmayı öğrenmelerine katkı sağlamıştır. Ayaş'lı Hasan Ergür'ün yazdığı "Ayaşta Çocukluğum" adlı şiir onun çocukluğunda oynadığı oyunlara ait olan duygularını çok güzel dile getirmektedir. Şiirin bazı mısraları şöyledir: Yedi veya sekiz yaşımda vardım,/ Çay içinde sudan gölep yapardım,/ Hem de, faklak için çamur kapardım;...../ Üç kınalı, onbir aşığım vardı,/ Pirebolum küçük yumruk kadardı,/ Oyun aletimiz akdörtten zardı;...../ Düdüğüm de ya söğüttü, ya sazdı,/ Yağmurcuk aşına doyum olmazdı,/ Bulguru çok idi,/ kıyması azdı;..../ Bayramlarda meşaleler yanardı,/ Etrafında gençler sin sin oynardı,/ Daldal davul, Mahmut zurna çalardı;...../ O çağların kıymeti hiç bilinmez,/ Danaküçü hafızamdan silinmez,/ Ben isterim ama, geri dönülmez,/ Hatıralar gözlerimde yaş şimdi/ Gönülden sevdiğim o Ayaş şimdi.... [7] Oyunun kültüre bir geçiş, çocuk oyunlarının da onların yetişkinlerin dünyasına katılmaların, sağlayan bir yol olduğu bilinmektedir. Ayaş'ın geleneksel oyunlarının benzerleri, isimlerindeki, kullanılan araç ve kurallarındaki bazı değişikliklerle Türkiye'nin değişik yörelerinde görülmektedir. [3,6] Hızlı kentleşme, bilgisayarlı eğlence ve oyun türlerinin çocuklarımızı etkilemesi ile ortadan yavaş yavaş kalkmaya başlayan geleneksel çocuk oyunlarımızın derlenerek arşivlenmesi önemli bir kültür meselesidir. Kendi ulusal kültürümüzden kaynaklanan geleneksel oyunları yaşatıp, yaymak konusunda ailelere, bu konuda çalışan kişilere büyük görevler düştüğü unutulmamalı, bu konuda herkes üzerine düşeni yapmaya özen göstermelidir.

Kaynaklar: (1) Seyrek, Hilmi, Sun Muammer. **Çocuk Oyunları**. Müzik Eserleri Yayınları. İzmir. 1991. (2) Niemann, Helmut. **Oyuncağın Gelişim Tarihi**. Çev. Bekir Onur, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi. Cilt: 24, Sayı: 1, A.Ü. Basımevi, Ankara, 1992. (3) Baran, Musa. **Çocuk Oyunları**. Kültür Bakanlığı Yayınları. No: 1466, Ankara, 1993. (4) Koçak, Nurcan. **Geleneksel Türk Oyuncakları**. 9. YA-PA Okul Öncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri, YA-PA Yayınları, Ankara, 1993. (5) Mangır, Mine, Silleli, Nurdan. **Çocuk ve Oyun**. Ankara Üniversitesi Ziraat Fak. Yayınları: 1014, Ankara, 1987. (6) Özhan, Mevlüt. **Çocuk Oyunlarımız**. Kültür Bakanlığı Halk Kültürünü Araştırma Dairesi Yayınları: 142, Oyun, Spor, Eğlence dizisi: 1, Ankara, 1990. (7) Aldan, Mehmet. **Türlü Yönleriyle Ayaş**. Ayyıldız Matbaası, Ankara, 1965.

Kaynak Kişiler

SOYADI ADI	OYUN NO	YAŞI	EĞİTİMİ	MESLEĞİ
AKKAYA Hayati	1,2,6,10,11	48	Y.Okul	Mali Müşavir
AKSÜYEK Bakiye	17,14,27	74	İlkokul	Ev Hanımı
AKTAŞ İsmail Yaşar	10,11,2,23	64	Lise	Emekli memur
ALEÇAKIR Nurhan	7,18,13,19,6	21	Y.Okul	Öğrenci
AŞAĞIPINAR Senem	19,11,15,14,10,13	21	Lise	Memur
BAŞKARAAĞAÇ Meliha	11,1,14,15,27	72	İlkokul	Ev Hanımı
BÖKE Sacit	4,25,6	67	Y.Okul	Em.San.Gn.Md.Yrd. Emekli
BULUT Ali	18,21,1,7	63	İlkokul	Em. Öğretmen
BULUT Yılmaz	35,36,37,38,20,19,21,7	54	Y.Okul	Öğretmen
BÜYÜK Fatma	2,4,3,7,31,10,30	63	İlkokul	Ev Hanımı
ÇELİKSUNAR Tuba	19,11,15,13	24	Lise	Memur
ÇOBANBAŞI Şevki	19,10,13,14	17	Lise	Satış Elemanı
DEMİRLİÇAKMAK Mehmet	30,36,35,24,33,3,34	71	İlkokul	Çiftçi
DİKMEN Neziha	15,4,8,33,13,35	57	İlkokul	Ev Hanımı
DİKMEN Nuri	1,11,2,4,5,3,34,10,37	64	İlkokul	Emekli (Serbest)
DOĞRULOL Hatice	27,1,14	50	Y.Okul	Ögr. Üyesi
ÖZLÜ Daniye	19,11,15,16,13	15	Lise	Öğrenci
ÖZYÖN Murat	19,1,11,15,18,2,4,21,30,35,13	28	Y.Okul	Öğrenci
SARIKAYA Nusret	5,17,14,22,27	65	Y.Okul	Emekli
SAVAŞ Mehmet	1,11,15,2,10,24,33	66	Y.Okul	Mimar
SIR Selim	19,2,10,11	25	Lise	Sigortacı
ŞAHİN Recep	19,11,2,6,21,5,1,8	51	İlkokul	Oto Tamir
ŞENER Hatice	14,15,4,5,7,32,33	79	İlkokul	Ev Hanımı
ŞENEL Selma	26	48	İlkokul	Ev Hanımı
TÜRKEN Mualla	5,13,32,30,15,14	43	İlkokul	Ev Hanımı
TÜRKEN Yusuf	21,1,10,24,2	49	Y.Okul	Veteriner
TÜRKER Ayşe	14,27,26	69	Okuma yazma bilmiyor	Ev Hanımı
UÇAR Beyhan	15,5,2,3,32,13	43	İlkokul	Ev Hanımı
UÇAR Münire	15,19,13	16	Lise	Öğrenci
UÇAR Nurten	8,12,13,14,19	22	Y.Okul	Sigortacı
ÜLKÜ Ahmet	2,1,19,11	80	İlkokul	Cami Hocası
YALÇINKAYA Ayşe	11,1,26	66	Okuma yazma biliyor	Ev Hanımı
YEŞİLYURT Nuri	19,1,11,14,2,5,4,34,32, 36,	62	İlkokul	Çiftçi

Savran, Gülnaz. (1997) Aladağ (Karsantı) çocuk oyunlarından örnekler. *Folklor/ Edebiyat*, 2(11), 93-102.

["Abdal düğünden, çocuk oyundan usanmaz" Türk atasözünü aktaran yazar oyunun çocuk için öneminden, çocuk oyunlarında toplumun gelenek ve göreneklerini görmenin olanaklı olduğundan, oyunların zamanla değiştiğinden ya da unutulduğundan söz etmekte, Adana'nın ilçesi olan Aladağ'ı, (eski adı Karsantı) tanıtmaktadır. Yazar, 4-16 yaşlarındaki 9 çocuktan 16 oyun derlediğini belirtmektedir. ***ed.notu****]*

ALADAĞ (KARSANTI) ÇOCUK OYUNLARINDAN ÖRNEKLER

Oyuna başlama

Öncelikle oyunun oynanacağı yerin seçimi gereklidir. Bu yerde çocuklar, birbirlerini çağırarak ya da birbirleriyle sözleşerek toplanırlar. Oyun için genellikle düz zemini olan, geniş açık bir alan seçilir. Bu alan oyun veya hava şartlarına göre değişir. Kimi zaman ev içi olabildiği gibi kimi zaman da çamurlu bir yer olabilir. Daha sonra oyuna göre oyunda kullanılacak gereçler temin edilir. Bunlar gulle (misket), taş, değnek, kalem, kağıt, top, kibrit çöpü gibi ya çok az bir eder karşılığında, ya da doğadan kolaylıkla bulunabilecek oyun gereçleridir. Daha sonra ebe seçimi veya oyuna başlama sırasını belirlemek için yapılan bir takım uygulamalara geçilir. Bu uygulamalardan biri aşağıdaki tekerleme eşliğinde oyuncuların halka olduktan sonra ellerini bilekten ters ve yüz olarak döndürüp yaptıkları bir sayışmadır. Bu sayışma için en az üç oyuncunun olması gerekir. Tekerlemenin her hecesinde oyuncular ellerinin istedikleri yüzünü çevirirler. Tekerleme bittikten sonra benzer yüzü çevirenler sayışmadan çıkar. Sona kalan üç kişiden bir farklı yüzü çevirse o kişi ebe olur. **1.** Vinda/ Viç/ Kes. Oyuncuların halka olarak yaptıkları başka bir sayışmada ise, aynı heceleme işlemi aşağıdaki tekerlemelerden biri eşliğinde yapılır. Oyunculardan biri, her kelime ya da her hecede işaret parmağını bir oyuncuya değerek tekerlemeyi söylemeye başlar. Tekerlemenin son hece veya kelimesinin denk geldiği oyuncu ebe olur. Veya tam tersi, ebelikten kurtulur. **2.** Leylek leylek lekirdek/ Hani bana çekirdek/ Sarı kızın saçı yok/ Süleymanın suçu yok. **3.** Eveleme develeme/ Devekuşu kovalama/ Çengir çember/ Miski amber/ Ne zaman geldin/ Yarın geldin/ Yazılalım çizilelim/ Bir tahtaya dizilelim/ Enci boncuk/ Sen bu oyundan çık. **4.** İğne mine/ Ucu dine/ Fil filluke/ Leke luke/ Pirinç turunç. Oyun iki takım halinde oynanacak bir oyun ise, takım oyuncularının seçimi için şu uygulama yapılır. İki oyuncu karşılıklı belli bir

mesafede durup, sıra ile birbirlerine doğru, bir ayağını öbür ayağının ucuna koyarak adımlamaya başlarlar. Atılan son adımda kimin ayağı diğer oyuncunun ayağının üstüne gelirse o oyuncu, takımının ilk üyesini seçme hakkını kazanır. Sıra ile yapılan seçim sonunda takımlar belirlenir. Bir diğer sıra belirleme uygulaması ise oyuncuların yeteneğine bağlı olarak yapılır. Bu uygulamada oyun alanına düz bir çizgi çizilir. Belirli bir mesafeden o çizgiye oyuncular oyunda kullanacakları gulle, taş gibi oyun gereçlerini atarlar. Çizginin üzerine veya çizgiye en yakın mesafeye atan oyuncu birinci, çizgiye en uzak atan oyuncu sonuncu olur.

Oyunlar

1. Çıtır çıtır melengiç: Çıtır çıtır melengiç/ Kadire koydum yememiş/ Kadir bunu neylemiş/ Kelle kebap eylemiş/ İnek sütü gül Pazar/ İçinde maymun gezer/ Maymun beni korkuttu/ Sağ kulağımdan sarkıttı/ İsacık Musacık/ Eli kolu kısacık. Yukarıdaki tekerleme eşliğinde kız ve erkek çocukların karışık oynayabildikleri bir oyundur. Çocuklar yetişkinlerle de bu oyunu oynayabilir. En az iki kişi, en fazla on kişiyle ev içinde yere oturarak oynanır. Yerde oturan oyuncular başlamadan önce on parmakları açık olan iki elini avuç içleri yere değecek şekilde önlerine koyarlar. Sayışma sonucunda seçilen bir oyuncu işaret parmağını yukarıdaki tekerlemenin her hecesinde kendi ve diğer oyuncuların parmaklarına sıra ile değdirerek saymaya başlar. Tekerleme bitiminde üzerinde durduğu son parmağın sahibi o parmağını avucunun içine büker. Oyun bu şekilde devam eder. On parmağı birden bükülen oyuncu ellerini göğsünde saklayarak oyundan çıkar. Bu işlemle el ısıtma denir. Oyunun sonunda eli sıcak olan oyuncuya ceza verilmez. Eli soğuk olan yani eli en son oyunda kalan oyuncuya diğer oyuncular tarafından eline atılan bir tokatla ceza verilir.

2. Kös: Kız ve erkek çocukların birlikte oynayabildiği iki kişilik bir oyundur. Çocuklar yetişkinlerle de bu oyunu oynayabilir. Evde veya dışarda oynanabilir. Oyun düz bir zemine çizilen şekil ve küçük taşların yardımıyla oynanır. Karşılıklı oturan her iki oyuncunun önüne, her sırada 11 adet kare olmak üzere, iki sıra toplam 22 kareden oluşan dikdörtgen bir şekil çizilir (şekil 1). Oyuncuların her biri kendisine 11 adet küçük taş toplar. Taşların karışmasını önlemek için açık ve koyu, iki ayrı renkte olmasını dikkat ederler. Ayrıca oyuna başlamadan önce söğüt veya dut ağacından kesilen ufak bir dal önce enine, daha sonra da boyuna kesilerek toplam 4 eşit parçadan oluşan kös yapılır. Kösün her parçasının dış kabuklu ve iç kabuksuz yüzü olur. Hazırlıklar tamamlandıktan sonra oyuncular şeklin kendilerine yakın olan ilk sırasına her bir kareye bir adet olmak üzere taşlarını yerleştirir. Daha sonra hazırlanan kös sırayla havaya atılarak oyuna

başlanır. Kösün atıldıktan sonra yerde oluşturduğu şekle göre oyun devam eder. Kösün iç yüzlerine "ağız" adı verilir. Yere düştüğü zaman dört parçadan birinin ağız, diğerlerinin kabuklu kısımları gelirse bu atışta da "kös" adı verilir. Oyuncuların oyuna başlamaları için kös atmaları gerekir. Eğer atamazsa bu duruma "kösemedi" veya "tıkır" denir. Kös atabilenin oyunda taş sürme ve kösü bir kez daha atma hakkı olur. Kös atan oyuncu sağ alttaki ilk kareye sola doğru taşını sürerek oyuna başlar. Atılan her ağızın sayısı taşın sürüleceği kare sayısını belirler. Atılan her kösle bir adet yeni taş oyuna sürülür. Eğer bir oyuncu 4 kabuklu yüzü yere atabilirse, bu oyunun taşını 6 sıra daha sürme hakkı olur. Taş sürme işlemi sırasında kendi hanesinden çıkan oyuncu rakip oyuncunun hanesine geçebilir. Eğer oyuncunun taşı bu işlemi sırasında rakip oyuncunun taşının bulunduğu haneye gelirse, rakip oyuncunun taşı oyundan çıkarılır. Oyuncuların karşı tarafın hanesine girmelerinden sonra burada tur atma hakları da vardır. Oyun taşlar bitene kadar devam eder. En çok taşa sahip olan oyuncu, oyunu kazanır.

3. Tokurcun: Çizgi yardımıyla oynanan diğer bir oyundur. Oyuncular kız erkek karışık olabilir. Sadece iki kişiyle oynanır. Çocuklar yetişkinlerle de bu oyunu oynayabilir. Evde veya dışarda oynanabilir. Oyuna başlamadan önce iç içe geçmiş 3 kareden oluşan şekil düz bir zemine çizilerek hazırlanır (şekil 2). Oyunculardan her biri kendine 9 adet küçük taş seçer. Bu taşların diğer oyuncunun taşlarıyla karışmaması için açık veya koyu olmak üzere iki ayrı renk olmasına dikkat edilir. Oyuncular şeklin köşe noktalarına taşlarını sıra ile koyarlar. Bu işlem sırasında rakip oyuncunun üç taşını aynı çizgi üzerinde yanyana getirmesi engellenmeye çalışılır. Konulan son taştan sonra diğer oyuncu çizgi doğrultusunda istediği boş köşeye taşlarından birini hareket ettirir. Bu işlem bir oyuncunun üç taşını kısa zamanda yanyana getirebilmesi için yapılır. Bir oyuncunun aynı çizgi doğrultusunda iki taşı varsa, aynı çizgideki rakip oyuncunun taşı üzerine taşını sürerek rakip oyuncunun taşını oyundan çıkarabilir. Oyunun sonunda oyunculardan birinin 3 taşı kalırsa, bu oyuncunun taşlarını istediği köşeye sürme hakkı olur. Bu işleme "uçma" adı verilir. Oyunculardan birinin son 2 taşı oyunda kaldığı zaman oyun sona erer. En çok taşı olan oyuncu oyunu kazanır.

4. Molgidi: Kız erkek çocukların bir arada oynayabildiği bir oyundur. Açık havada düz ve geniş bir alanda oynanır. En az 2, en fazla 10 kişi bir arada oynar. Oyundan önce her oyuncu kendine ait bir taş bulur. "Moli" adı verilen bir adette yuvarlak taş bulunur. Moli bir yere diklenir[5] Molinin 5 ila 6 metre karşısına denk gelen yere düz bir çizgi çizilir. Oyuncular oyuna başlamadan önce molinin olduğu yerden bu çizgiye atış yaparak oyun sırasını belirler. Bu işlemden sonra oyuncular çizginin üzerinden sırayla

ellerindeki taşlarla moliye atış yaparlar. Moliyi vurabilen oyuncu "arnıç, gurnuç, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50" diyerek molinin diklendiği yere kadar bir ayağını, öbür ayağının ucuna değdirerek attığı adımlarla sayar. Buraya kadar sayılan sayı o oyuncunun ceza sayısı olur. Buradan sonra oyuncu aynı adımlarla molinin sürüklendiği yere kadar "limon 9, yarımelma, bütün elma, yartıl, yurtul, çık dedi kurtul" diyerek saymaya devam eder. Bu oyuncu tekerleme sırasında veya tekerleme bitiminde molinin yanına gelirse onun almış olduğu sayı silinir. Moliye atış yapıp vuramayan oyuncu ise çizgiden başlayarak taşın düştüğü yere kadar "arnıç, gurnuç, 43, 44" diyerek adım saymaya devam eder. Taşının yanına kadar almış olduğu sayı onun ceza sayısı olur. En fazla ceza sayısı alan oyuncu ceza olarak yumulur. Bu işleme "yumulmaç" adı verilir. Cezalı oyuncu bir duvara yüzünü dönerek diğer oyuncuların karar verdikleri bir sayıya kadar "arnıç, gurnuç, 43,44" diyerek saymaya başlar. Diğer oyuncular saklanır. Sayım işlemini bitiren ebe oyuncuları aramaya başlar. Yumulduğu yerden uzaklaştığı bir anda oyunculardan biri buraya eliyle vurarak sobeyi alırsa ceza olarak ebenin terliği veya ayakkabısı saklanır. Eğer ebe saklanan oyuncuları tek tek bulup sobeyi kendisi alırsa, cezası biter.

5. Çorlu: Açık havada düz ve geniş alanda oynanan bir oyundur. Kız ve erkek çocuklar birlikte oynayabilir. En az 4, en fazla 10 oyuncuyla oynanır. Oyuncular oyundan önce kendilerine düz bir değnek hazırlar. Birde çorlu olacak üç çatal ayağı olan bir ağaç dalı bulunur. Çorlu oyuna başlamadan önce belli bir yere diklenir. Çorlunun başına bir oyuncu bekçi olarak konulur. Çorlunun 5 ila 6 m. uzağına düz bir çizgi çizilir. Oyuncular çizilen bu çizgiye dizilirler. Her oyuncu kendi değneğini sağ ayak ucuna dayar ve eliyle destekleyerek ayağının gücüyle çorluya doğru fırlatır. Fırlatma işlemi sırasında çorluyu devirmeye çalışır. Devirmezse oyun sırası başka bir oyuncuya geçer. Çorlu yıkılırsa değneklerini fırlatan oyuncular değneklerini geri almak üzere çorlunun yanına koşarlar. Ebe çorluyu dikledikten sonra değneklerini almaya gelen oyunculara kendi değneğiyle vurmaya çalışır. Vurabildiği oyuncu ebeyle yer değiştirir.

6. Çelik: Açık havada düz ve geniş bir alanda oynanan bir oyundur. Sadece iki oyuncuyla oynanır. Özellikle erkek çocukların oynadığı bir oyundur. Oyuna başlamadan ufak bir çukur açılır. Bu çukura, "çelik" adı verilen 20 cm uzunluğunda her iki yanı yontulmuş bir dal parçası konulur. Bir tane de, 50 ila 60 cm. uzunluğunda düzgün bir daldan değnek hazırlanır. Oyun çukurunun üzerine konulan çeliğin değnek yardımıyla karşı tarafta duran oyuncuya fırlatılmasıyla başlar. 5 ila 6 metre uzaklıkta duran diğer oyuncu atılan çeliği elleri ile tutmaya çalışır. Çeliği tutabilirse göğsünden itibaren çukura kadar çeliği döndürerek saymaya başlar. Çukura gelene

kadar sayabildiği sayı o oyuncunun olur. Diğer oyuncu çeliği yeniden fırlatır ve çukurun üzerine elindeki değneği yatırır. Çeliğin düştüğü noktadan rakip oyuncu çukura yatan değneği vurmaya çalışır. Eğer vuramazsa çeliğin başında olan oyuncu çeliğin ucuna vurarak havaya fırlatmaya çalışır. Eğer çelik havadayken elindeki sopayla vurmayı başarırsa bu işleme "çeldirme" denir. Bu oyuncunun üç çeldirme hakkı vardır. Üç kez çeldiren oyuncu çeliğin düştüğü yerden, çeliğin çukurunun olduğu yere kadar adımlarıyla sayar. Buraya geldikten sonra, havada da sayma hakkı olur. Bu işlem için elindeki çeliği havaya atar ve değneğiyle çeliğe vurmaya başlar. Çelik yere düşene kadar her vuruşundan bir puan alır. Aldığı bu sayı o oyuncunun olur. Aynı oyuncu tekrar karşısındaki oyuncuya çeliği fırlatarak aynı işleme devam eder. Oyuncu çeliği yakalarsa yine sayı alır. Yakalayamazsa çeliğin düştüğü yerden sopayı vurmaya çalışır. Vurduğu taktirde diğer oyuncuyla yer değiştirir. En fazla sayı alan oyuncu oyunu kazanır.

7. Kösük: Erkek çocukların yağmur dindikten sonra oluşan çamurda, sivri uçlu kazıklarla oynadığı bir oyundur. En az iki en çok 15 kişiyle oynanır. Oyuncular ellerindeki kazıkları fırlatarak çamura saplarlar. Diğer oyuncuların çamura sapladıkları kazıkları kendi kazıklarını saplayarak devirmeye çalışırlar. Kazığına saplayabilen bir puan alır. Oyunda kendi kazığını saplarken arkadaşının kazığını devirebilen oyuncu arkadaşının sayısını da alır. En fazla sayı alan oyuncu oyunu kazanır.

8. Yedi kule: Kız ve erkek çocukların bir arada oynayabildiği bir oyundur. 4, 8, 10 kişinin top ve taş yardımıyla oynayabildiği bir oyundur. Oyundan önce 7 adet düz taş bulunur. Bunlar üst üste konularak kule oluşturulur. Bu Kulenin 5 ila 6 metre karşısına düz bir çizgi çizilir. Oyuncular eşit sayıda iki takım olurlar. Takımlardan birinden ebe seçilir. Ebenin seçildiği takım kulenin başında bekçilik yapar. Ebe kulenin yanında, takımının diğer oyuncuları ise çizgide yer alırlar. Diğer grubun oyuncuları topu kuleye sıra ile atarak yıkmaya çalışır. Oyunculardan biri yıkmayı başarırsa bu takım oyuncular ebe ile diğer oyuncuların arasındaki alana geçer. Ebe karşı taraftan atılan topu tutmaya çalışır ve kendi takımından arkadaşlarına pas atar. Yedi kuleyi yıkan takımın oyuncuları pas atma sırasında vurulmadan yıkılan kuleyi yeniden dikmeye çalışırlar. Bu sırada vurulan oyuncu oyundan çıkar. Oyunculardan biri veya bir kaçı oyundan çıkmadan önce yedi kuleyi yeniden dikmeyi başarırlarsa oyunu takımları kazanır. Başaramazlarsa karşı takım oyunu kazanır. Eğer kuleye atış yapan takımın oyuncularından biri kulenin bir taşını düşürebilirse o oyuncunun tek gözü kapalı bir atış yapma hakkı daha olur.

9. Ara kesmece: Açık havada düz ve geniş bir alanda oynanır. En az 6, en fazla 10 kişiyle oynanır. Oyuncular 2 ayrı takıma ayrılırlar. Bu takımlardan biri koşucu, diğeri bekçi olur. Bir adet taş kale olarak bir yere diklenir. Koşucular ayaklarıyla kaleye değmeye çalışırlar. Bekçiler onlara engel olurlar. Koşucular, bekçi ile kale arasından geçerek kaleye ayağıyla değerse arasından geçtiği bekçi ölür. Bekçi bu işlem sırasında koşucuya değebilirse o koşucu ölür. Takımlardan birinde oyuncuların hepsi oyundan çıkarsa koşucular ve bekçiler yer değiştirip oyuna devam ederler. Oyunun sonunda kaleye ayak değerek en çok puanı alan takım oyunu kazanır.

10. Yumurta: 10 ila 15 kişiyle açık havada oynanan bir oyundur. Kız veya erkek çocuk bir arada oynayabilir. Oyunda bir kurt, bir de anne seçilir. Oyuncular yanyana dizilir. Anne yavrularının hepsine renklerden oluşan bir isim verir. Daha sonra kurt gelerek aşağıdaki tekerlemenin sonunda isteğine göre bir renk söyler. O rengin sahibi yavru birden yerinden fırlayarak kurttan kaçmaya çalışır. Kurt onu yakalayabilirse yavru bir kurt olur. Kurt oyunun sonunda bütün yavruları yakalarsa anneyle alay ederek "*çürük elma*" der. Tak tak/ Kim o / - Ben kapıcı İbo/ Ne istersin/ Yumurta/ - Hangi renk/ Sarı (Burada renk isteğe göre değişiyor.

11. Sos: İki kişiyle ev içinde oynanan bir oyundur. Kız veya erkek çocuk bir arada oynayabilir. Oyunda kalem ve kağıt gereklidir. Kağıda kare şekli çizilir. Sayışmacayla oyuna başlama sırası belirlenir. Oyuncular sırasıyla kağıda bakmadan çizilen karenin içine S, O, S, harflerini yazar. Son harfi yazan oyuncu SOS yazmayı başarırsa o puan alır. Başaramazsa oyuna ilk başlama sırası diğer arkadaşına geçer ve oyun devam eder.

12. Kibrit çekmece: En az iki en fazla dört kişiyle, ev içinde oynanan bir oyundur. Kız ve erkek çocuklar bir arada oynayabilir. Oyunda oyuncu sayısına göre kibrit çöpü gereklidir. Her oyuncu için ortaya 10 adet kibrit çöpü konulur. Sayışmacayla oyun sırası belirlenir. Her oyuncunun sırayla yerden en az 1, en fazla 3 kibrit çöpü çekmesi gerekir. Oyun sırası geldiği zaman yerden son kibrit çöpünü çeken oyuncu yenilir.

13. Vuruş karış: Gulleyle, açık havada düz bir zeminde, erkek çocukların oynadıkları bir oyundur. İki kişiyle oynanır. Düz bir çizgi çizilir. Çizginin karşısındaki belli bir noktadan çizgiye atış yapılarak oyun sırası belirlenir. Daha sonra oyuncular çizgiye geçer. Birinci oyuncu elindeki gulleyi çizgiden yuvarlar. İkinci oyuncu onu gullesiyle vurmaya çalışır. Vurursa 1 sayı alır ve gullesinin düştüğü yerden yeniden diğer gulleyi vurma hakkı olur. Vurmaya devam ettiği sürece sayı alır. Vuramazsa yeniden

çizgiye atış yapılarak sıra belirlenir ve oyuna başlanır. En çok sayı alan oyunu kazanır.

14. Kaynar: Erkek çocukların gulleyle oynadıkları bir oyundur. En az 2, en fazla 6 kişiyle oynanır. Açık havada, düz bir zeminde oynanır. Oyundan önce üçgen ya da dörtgen şekiller çizilir (Şekil 4). Bu şeklin her köşesine bir gulle diklenir. Şeklin karşısına bir çizgi çizilir. Çizgiye atış yapılarak oyun sırası belirlenir. Çizgiden sırayla şekle diklenen gullelere atış yapılır. Bu atışlarla şeklin üzerindeki gulleler şekilden dışarı çıkarılmaya çalışılır. Oyuncular çıkardıkları gulleleri alırlar. Atış yapan oyuncu gulleleri vurmadan kendi attığı gulle şeklin içinde kalırsa o gulleye diğer oyuncuların atış yapma hakları olur. Gulleyi vurabilen oyuncu eğer onu da şeklin içinden çıkarmayı başarırsa gulleyi alır. İlk atış yapan oyuncu bütün gulleleri vurup şeklin dışına çıkarmayı başarır, fakat kendi gullesi şeklin içinde kalırsa diğer oyuncuların bu gulleye atış yapabilme hakkı olur. Gulleyi vuran oyuncu eğer gulleyi şeklin dışına çıkarmayı başarırsa gullenin sahibinin vurduğu diğer gulleleri ondan alır. Oyuncular ilk atışta gullelerini şeklin dışına atarlarsa tekrar atış sıraları geldiği zaman gullelerinin düştüğü yerden atış yaparlar. Oyun başmadan önce hedef olarak bir sayı tutulur bu sayıyı alan oyuncu oyunu kazanır.

15. Tuvalet: Erkek çocukların, gulleyle oynadıkları bir oyundur. En az 2, en fazla 6 kişiyle açık havada, düz bir zeminde oynanır. Toprağa dikdörtgen bir şekil çizilir ve bu 4 adet yukarıda, 4 adet aşağıda olmak üzere 8 eşit parçaya bölünür (Şekil 5). Oyuncular çizdikleri bu şeklin karşısına düz bir çizgi çizer, oyun sırasını belirlemek için şeklin yanından çizgiye atış yaparlar. Çizgiye en uzak atan tuvaletçi olur. Bu oyuncu şeklin yanına gider ve bekler. Diğer oyuncular sırayla ellerindeki gulleleri çizgiyle ayırdıkları bölümlere atmaya çalışırlar. Eğer oyuncu gullesini bu bölümlere atmayı başarırsa örn. 1 yazan bölüme atan, tuvaletçiden 1 gulle, 5 yazan bölüme atan, tuvaletçiden 5 gulle alır. Bu bölümlerin dışına atan oyuncu tuvaletçiye 1 gulle verir. Bütün oyuncuların atışı bittikten sonra oyun yeniden tekrarlanır.

16. Gallı gulle: Erkek çocukların, gulleyle oynadığı diğer bir oyundur. En az 2, en fazla 6 kişiyle açık havada, düz bir zeminde oynanır. Gulleler yanyana düz bir çizgi şeklinde dizilir. Karşısına bir çizgi çizilir ve gullelerin yanından bu çizgiye atış yapılarak sıra belirlenir. Gallanarak sağ veya sol taraf baş seçilir [6]. Başı vuran gullelerin hepsini alır.

17. Cımbız: Erkek çocukların, gulleyle oynadığı bir oyundur. En az 2. en fazla 6 kişiyle açık havada, düz bir zeminde oynanır. Gulleler yanyana dizilir. Gullelerin yanından çizgiye atış yapılarak sıra belirlenir. Gullelerden birini vuran oyuncu gullelerin hepsini almaya hak kazanır.

Sonuç

Derlediğimiz oyunlar ve tekerlemelerden bazılarını veya benzerlerini Anadolu'nun çeşitli yerlerinde görmek mümkündür. Bu da bize oyunların yayılmasında örgün eğitimin rolünü dolaylı da olsa göstermektedir. Okul çağındaki çocuklar oyunların çoğunu okul arkadaşlarından veya öğretmenlerinden öğrenmektedirler. Okullar, bütün çocukların birleştiği ortak bir mekandır. Anadolunun başka yerlerinden derlenen oyun ve tekerlemeler ile Aladağ'dan derlediklerimiz arasında görülen bazı farklılıklar ise bize çocukların yaratıcı gücünün oyunlar üzerinde etkisinin göstermektedir. Oyunlarda doğal çevrenin izleri vardır. Çıtır Çıtır Melengiç oyununda geçen melengiç, yörede yetişen bir bitkinin yenilebilen tohumudur. Yenilirken çıtır çıtır bir ses çıkarır. Bölgenin sert ikliminin etkisini, ev içinde oynanan oyunların varlığında görmek mümkündür. Çocuk ve doğa arasında sessiz bir uyum vardır. Çocuğun oyun oynarken doğadan temin ettiği taş, dal parçası ve çamuru oyun gereci olarak kullanması, hava şartlarına göre oyun seçimini yapması bu uyumun sonucudur. Çocukların oyunlarla kültürel süreçlerden geçerek sosyalleştiğini söylemiştik. Oyunlarda ki cinsiyet ayrımı bize kız ve erkek çocuklara verilen kültürel rollerin oyunlarda başladığını gösterir. Gulleyle oynanan oyunlar ve kösük fiziksel yeteneklere bağlı oyunlardır. Özellikle erkek çocuklar tarafından oynanır. İyi nişan almayı gerektiren bu oyunlarda başaran karşılığını alacaktır. Erkek çocuk sapan, gulle ve oyuncak tabancayla nişan almayı öğrenmeye başlar. Bu ona içinde bulunduğu kültür tarafından verilen bir ön talim hakkıdır. Daha sonra gerçek silahla talim yapabilme olanağı bulacaktır. Geleneksel kültürümüzde çocuğun ayrı bir yeri vardır. Yetişkinler tarafından çocuklara gösterilen hoşgörü ile bu yer perçinlenmektedir. Derlediğimiz bazı oyunların yetişkinlerle de oynanabilmesi bize hoşgörünün varlığını bir kez daha göstermiştir. Çünkü çocuk oyunlarla başarmayı, kazanmayı ve kendine güvenmeyi öğrenecektir.

Notlar: 1. YÖRÜKOĞLU Atalay: Değişen Toplumda Aile ve Çocuk. Ankara 1983. Aydın Kitabevi Yay. 129. s ; 2. ARTUN Erman: Tekirdağ Çocuk Oyunları. Tekirdağ 1992, Trakya Doğuş Tesisleri Basımevi. 5.s ; 3. ÖZHAN Mevlüt: "Çocuk Oyunlarında Dramatik Unsurlar" III. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi Bildirileri, III. Cilt. Ankara 1987, Başbakanlık Basımevi. 213. s ; 4. Adana İl Yıllığı. 5. Diklem: Oyunda kullanılan gereçlerin önceden belirlenen noktalara konularak oyuna hazırlanmasına denir. ; 6. Gallama: Burada önceden haber verme anlamında kullanılmıştır.

Kaynak kişiler: (1) Arif Erdoğan, Aladağ Eğner köyü doğumlu, 11 yaşında, öğrenci, Oyun No: 16 (2) Asalet Ateş. Aladağ Küp köyü doğumlu. 10 yaşında öğrenci, Oyun No: 2, 3, 5, 6, 9 (3) Hacer Bedir, Aladağ Akören doğumlu, 11 yaşında, öğrenci, Tekerleme No: 1, 2, 3, 4 (4) İsa Tüfek, Adana doğumlu, 8 yaşında, öğrenci, Oyun No: 11,12 ; (5) Mustafa Bedir, Aladağ Akören doğumlu, 11 yaşında, öğrenci, Oyun No: 1 (6) Mustafa Doğan, Aladağ doğumlu, 14 yaşında, öğrenci, Oyun No: 13 (7) Özgür Güngör, Aladağ doğumlu, 15 yaşında, öğrenci, Oyun No: 15 (8) Tolga Ünal, Aladağ doğumlu, 16 yaşında, öğrenci, Oyun No: 7, 8, 10, 14 (9) Yusuf Erdoğan Aladağ Eğner köyü doğumlu, 8 yaşında, öğrenci, Oyun No: 4

x x x

Şençiçek, Belgin (1997). Türk geleneğinde çocuk oyunları. *Folklor/ Edebiyat*, Eylül-Ekim, 2(11), 87-92.

[Yazar: oyunun çocuk için bir gereksinme olduğunu, çocuğu geleceğe hazırladığını, oyunların köylerde ve kentlerde farklılık gösterdiğini, sokakta oynama alışkanlığının yavaş yavaş terkedildiğini, teknolojik ilerlemenin oyuncakları da etkilediğini belirtmekte, kendi oyun sınıflamasını vermektedir. ***ed.notu****]*

TÜRK GELENEĞİNDE ÇOCUK OYUNLARI

Bilinen çocuk oyunlarını şöyle sıralamak mümkündür: 1-Çizilen çizgilere ve şekillere bağlı olan oyunlar: Çizgi. 2-Hareketlere bağlı oyunlar: Tavşancık. 3-Oyuncaklarla oynanan oyunlar: Topaç, döndüreg, gazoz kapağı, misket. 4-Taklitli oyunlar: Akercilik, evcilik, ağır-dilsiz. 5-Çevreden temin edilen araçlarla oynanan oyunlar: Kule-fırıldak-badem oyunu. 6-Bir geleneği yaşatan oyunlar: Alaydan-malaydan, çakı oyunu, gelin-güvey, tahta tahta bende var, süt pişti mi? 7-Çocukların el becerisi ile yaptıkları oyuncaklarla oynanan oyunlar: Uçurtma, kızak, tahtıravalli, çelik çomak. 8-Zeka oyunları: Tek mi, çift mi, sayı oyunu, ne lazımdır, kibrit oyunu, sihirli kareler, yüzük kimde, yanıltmacalar, zihindeki sayıyı bilme, kelime oyunları, ara bul. Bilinen çocuk oyunlarını şöyle sıralayabiliriz: Saklambaç, beş taş, yağ satarım, birdir bir, ip atlama, çizgi oyunu, körebe, aç kapıyı bezirgen başı, tıp oyunu, evcilik, çelik çomak, memleket oyunu, mik miki oyunu, mor menekşe, ne lazımdır, pire ısırdı çık yukarı, bilya oyunu, renk oyunu, sağır dilsiz, salıncak, sayı, su çeker oyunu, süt pişti mi, şıngır mıngır toz oyunu, tahta tahta bende var, tahtıravalli, tek mi, çift mi, tren oyunu, top oyunu, torba oyunu, topaç oyunu, uçurtma, alaydan malaydan, alfabe, ayak taşı (çizgi oyunu) atlama, açcık-tüfecik, bebek oyunu, çakı oyunu, taş saklama,

delik oyunu, döndüreg, eşeciğe su verdin mi, hırsız oyunu, hoppacık, ip atlama, iskemle oyunu, kemik oyunu, kim tutar, koşmaca, körebe, köşe kapmaca vb.

Çocukların Oyunlarında Tekerleme ve Sayışmalar

1. Tekerlemeler

Halk şiirinin bu üçüncü türünü tanımlamak oldukça güçtür. Bir çeşit söz cambazlığı, hayal oyunudur. Halk masalı, halk hikayesi, anonim halk şiiri, karagöz ve orta oyunu gibi bağımsız olarak anlatılanlar da vardır. Bir yandan bağımsız söylenen tekerlemelerin varlığı, bir yandan içinde yer aldıkları veya kullanıldıkları türlerden onları ayıran bir takım özelliklerin oluşu, tekerlemelerin halk edebiyatının ayrı bir türü olarak değerlendirilmelerini gerektirmektedir. Tekerleme, daha çok, bir çocuk folklor türüdür. Bu terim çocukların, oyun, tören, bayram gibi geleneksel etkinliklerinin çeşitli anlarda okudukları, söyledikleri küçük türküleri basmakalıp sözleri gösterir. İçerikleriyle yapılanlarının çocuksu söyleyişi bu olgunun sonucudur. Çocuk folklorunda yer alan tekerlemeleri de kendine has özelliklerinin başında herhangi bir temel konunun bulunmayışıdır. Tekerleme ses tekrarlarıyla, kafiye, yarım kafiye ile çeşitli yöntemlere başvurularak elde edilen başta ve sonda kafiyelerle birbirine bağlanmış belirli bir şiir düzenine uydurulmuş düşüncelerinden meydana getirilmiştir. Bel kemiği meydana getiren tek şey bu kafiyeli deyiş ögeleridir. Tekerleme birbirine aykırı düşüncelerin bir yığıntısı olarak görüldüğünden olmayacak durumlar yarattığından mantık dışı bir takım sonuçlara vardığından şaşırtıcı bir etki meydana gelir. Bundan dolayı bir kısım tekerlemeler "yalanlama" adını taşırlar. Anlatıcı anlattıklarının yalan olduğunu dinleyiciye açıkça belirtir. Dinleyici de bu anlatılanların yalan olduğunu bilerek dinler. Ancak hepsi yalan değildir. Gerçekçi olan tekerlemeler de vardır.

2. Tekerleme Çeşitleri

(a) Masal Tekerlemeleri. (b) Halk Hikayeleri. (c) Tekke ve aşık Şiirinde de XIII Y.Y. (d) Geleneksel Halk Tiyatrosunda Tekerleme. (e) Oyun ve Çocuk Tekerlemeleri.

A) Masal Tekerlemeleri

Masaldan ayrı bir tür değildir. Masalın bütünleyici parçalarından biridir. Masalla birlikte söylenir. Halk masallarında özellikle "Asıl Masal" diye adlandırdığımız olağanüstü ve gerçekçi masallarda masalcının tekerleme söylemesi bir gelenektir. Masal tekerlemelerini kullandıkları yerlere göre, masal başı, masal içi ve masal sonu tekerlemeleri diye

sınıflandırabiliriz. Masal anlatmaya başlamadan önce "Evvel Zaman içinde kalbur saman içinde", "Bir varmış bir yokmuş..." diye söylenen tiplerdir. Masalcı masalın içinde belirli tekerlemelere yer verir. Yer ve zaman değişmelerindeki çabukluğu anlatan: "Manisa'dan, Tire'den geldi geçti buradan... Tepelerden yel gibi, derelerden sel gibi... yolculuğu anlatan: Konarak, geçerek, lale, sümbül biçerek sözleridir. Masal söyleyen kişi masalın sonunda yine tekerlemelere yer verir. Masalın sonu evlilikle bitmiş ise "Onlar ermiş muradına, biz de erelim muradımıza..." bazen de şaka yollu "Gökten üç elma düştü biri benim ağzıma, biri masal anlatanın ağzına, biri de dinleyenlerin ağzına..." diye masala son verir.

B) Halk Hikâyeleri

Masallarda olduğu gibi halk hikayelerinde de tekerlemeler söylenir. Hikayenin başında, ortasında ve sonunda tekerlemeler kullanılır.

C) Tekke ve Âşık Şiirinde

XIII.Y Y 'dan günümüze kadar tekke ve âşık şiirinde tekerlemelerin özellikle masal tekerlemelerinin kullanıldığını gösteren birçok örnekler vardır. Mevlana Celalettin Rumi, Yunus Emre, Barak Baba, Kaygusuz Abdal'ın şiirlerinde tekerleme motiflerinin yanında başlı başına bir tekerleme tipi olan örnekler de bulunur. Mevlana Celalettin Rumi'nin Mesnevi'sindeki "Kör, çıplak, sağır" olan üç arkadaşın macerasını konu alan hikaye milletlerarası alanda yaygındır. Yunus Emre'nin "Şahtiyesm" de ve Aşık Paşazadesinde Ahmed Aşkı'nın yazdığı nazirede birçok tekerleme motifi vardır.

D) Geleneksel Halk Tiyatrosunda Tekerleme

Orta oyununda tekerleme adı verilen kısımlar vardır. Oyunun başaktörü olan *Pişekar* ile *Kavuklu* arasında söyleşmeden ibaret olan "Muhavere" bölümünde kavuklunun gerçek dışı bir olayı kendi başından geçmiş gibi anlatmasına tekerleme denir. Tekerlemenin sonunda anlatılanların bir rüya olduğu anlatılır. Asıl oyun bundan sonra başlar. Bu tekerlemelerin asıl oyunla ilgisi yoktur bunlar kavuklunun söz ustalığını göstermeye yarayan bağımsız anlatmalardır. Orta oyunda söylenmesi adet olan tekerlemelerden bazılarının adları şunlardır: "Kayık, kısmet vapuru, nargile, bedesten, dilenci vapuru, beygir" gibi... Orta oyununda olduğu gibi karagöz ve hacivat oyununda da tekerleme diye adlandırdığımız bölümler vardır. Oyunun mukaddime bölümünde asıl oyun başlamadan Hacivat ile Karagöz arasında söz dövüşü başlar. Hacivat kaçar Karagöz Hacivat'ın arkasından sırf kelime oyunlarına dayanan bir dille söver sayar bu kısma tekerleme denir. Oyunun "muhavere" bölümünde de bazan bir rüyanın

gerçekleşmiş gibi anlatılmasına da tekerleme adı verilir. Orta oyununda olduğu gibi anlatılanların sonunda bir rüya olduğu anlaşılır. Meddah geleneğinde de tekerlemeler vardır. Birçok tekerlemeler türünün meddahilerde hikayelerinde kullanmışlardır.

E) Oyun ve Çocuk Tekerlemeleri

Tekerlemelerin başka büyük bir türünü çocuk tekerlemeleri meydana getirirler. Bu tür tekerlemelerde şiir unsuru ön plandadır. Çocukların yaratmaları olduğundan çocuk folklorunun bir ürünü olarak değerlendirilirler. Birçok çeşitleri vardır. Söylendikleri yerlere göre değişik ve zengin çeşitlilik içindedirler. Oyun tekerlemelerinin en yaygın türü de sayışmalardır. Oyun tekerlemelerinin bir başka çeşidi gizlenmiş veya bilinmeyen bir şeyin bulunması veya bulunduğu yerin gösterilmesi için söylenen veyahut suçlunun kimliğini ortaya koyması maksadıyla söylenir. Oyun tekerlemelerinin bazıları oyun içinde kendini meydana getirir. Bu tekerlemeler eğlendirmek, oyalamak ve öğretici amaç taşırlar. Yine bir kısmı da ad soyad, kız erkek ayrılığı, insanların görünüş ve huylarındaki kusurların üzerine söylenir. Ayrıca oyuncuların birbirlerine meydan okumaları, mızıkçılık, hile edenlere sitemler, yerli gibi çeşitlilik gösterirler. Tabiat olaylarını konu eden tekerlemeler de vardır. Çeşitli bayram ve törenler esnasında söylenen bir başka tekerleme türü de tören tekerlemeleridir. Yozgat yöresinde baharda kutlanan "Çiğdem Bayramı" veya "Çiğdem Pilavı" Anadolu'nun bazı yörelerinde çobanların kullandıkları sayacı bayramında tekerlemeler söylenir. Dini bayramlarda para toplamak için çocukların kapı kapı dolaşıp söyledikleri tekerlemeler vardır. Çocuk folklöründe yer alan tekerlemeler diğer ülkelerin çocuklarının söyledikleri tekerlemelerle aynı özellikte ve yapıdadır. Tekerlemeler biçim, söz ve ezgilenişleri çeşitlilik gösterirler. Çocuk oyunlarında söylenen tekerlemelerin ezgileri oldukça zengin bir yapıya sahiptir.

3.Sayışmalar

İki ve daha fazla sayıdaki çocuktan hangisinin veya hangi tarafın oyuna evvela başlayacağı çeşitli şekillerde tespit edilir. Bunlar arasında; yazı tura atma, avuçlardan birine bir şey saklayıp dolu olanı bulma vs. gibi usullerle taraflardan biri oyuna başlama hakkını kazanır. Ancak ikiden fazla çocukla oynanan pekçok oyunda bir kişinin en sona kalıp ebe olması gerekir. Bunun içinde "Sayışma" adı verilen tekerlemeler söylenir. Oyuncu sayısının bir eksiği kadar tekrarlanan bu sayışmacalardan her defasında bir kişi kurtulmuş olur. En sona kalan iki kişiden son sayışmacada kaybeden ebe olarak oyunu başlatır. Örnek: Saklambaç oyununda ebe bir duvara yüzünü dayayarak gözlerini kaptır ve saymaya başlar. Bu zaman içinde diğer

çocuklar da saklanırlar. Körebe oyununda ise yine ebenin gözü bağlanır v.b. Yurdumuzun çeşitli bölgelerinde içerde söylenen sayışmalar ve tekerlemeler oldukça zengindir. Bu sayışmaların büyük bir kısmı da doğaçlama yoluyla söylenir ve dilden dile yayılır. Kimi zamanda değişikliklere uğrayarak gelişmişlerdir.

Örnekler: *Çıt pıt / Mavi boncuk/ Arapkızı/ Sen çık. *O.... iğne battı/ Derme diplik/ Çelik çubuk/ Sen çık. *Ev kuşu/ Dev kuşu/ Çalı kestim/ Bir alaca yılan gördüm/ Yılan bizim nemiz olur/ Sokaklar temiz olur. *Biricik ikicik/ Üçücük dördücük/ Beşicik altıcık/ Yedicik sekizcik/ Dokuzcuk oncuk/ Mavi boncuk/ Sen gir çık/ Engiş dene/ Çörek otu/ Sarı koyunun deresi. *Çok yeme peyniri/ Peynir seni öldürür/ Aradan önce/ Sen çık. *Ettikçe/ Bettikçe/ Varma yastık/ Civana kıstık/ Çelik çubuk/ Çık. *İncilerim döküldü/ Toplayamadım. *Dama çıktım/ Saksağan leylek/ Çukulata sümbül bir bebek/ Bebek seni sevmiyor/ Al çık/ Bal çık/ Sana dedim/ Sen çık. *O...../ Ene mene/ Sarı kızın sarısı/ Ermini mermini/ Al çık Bal açık/ Ayı beni korkuttu/ Sağ kulağından sarkıttı/ Alla gittim gerisini/ Pulla gittim gerisini/ Çek şunun birisini/ Küçük hanım geldi/ Saklayamadım. *Ikırcık mıkırcık/ Kız saçların/ Sana dedim sen çık. *Avalama tavalama./ Tantan tavalama. *Hendek mendek/ Arslan gelir/ Yarıl gurul/ Çık da kurtul/ Sokaklarda ağlıyor/ Şıktık mıktık/ Haydi sana dedim/ Sen çık. *Elim elim egelek/ Elden çıkan kelebek. *Lale kökü vardım gittim kulağına/ Kulağında bir ayı var/ Cehenneme döndürür/ Cehennemin adıları/ İstanbul'un cadıları/ Ik mık/ Sen oradan çık.

Saymacalar ve tekerlemeler

Oyun: -1, 2, 3/ -Ebelik güç/ -Sonra 4, 5/ -Haydi kardeş/ -6 ya geç/ Oyunu seç/ -İp ne güzel/ -Bul 8'i/ -Eş al bizi/ -9'la 10/ -Oyuna kon.

Sobe: İncik boncuk/ Kim kime?/ Sana bana/ Daha kime/ Kara kediye/ Kara kedi nerede?/ Ağaca çıktı/ Ağaç nerede?/ Balta kesti/ Balta nerede?/ Suya düştü/ Su nerede?/ İnek içti/ İnek nerede?/ Dağa kaçtı/ Dağ nerede?/ Yandı bitti kül oldu.

*Hırsız sekiz/ Biz dokuz/ Şu hırsızı tutalım.

Hoppacık: -Yerde ne var/ -Yer boncuk/ -Gökte ne var/ -Gök boncuk/ Annenin adı ne?/ -Fatmacık/ -Kaldır beni hopbacık.

Hap Hup: İğne battı,/ Canımı yaktı,/ Tombul kuş/ Arabaya koş./ Arabanın tekeri,/ İstanbul'un şekeri,/ Hap hup,/ Altın top/ Bundan başka oyun yok./

Ayakla saymaca: Naldır naççak/ Kundura biç/ Kırkıüç.../ Kırkdört/ Kırkdokuz, elli/ Pahası belli.

Leylek: Leylek leylek lekirdek/ Hani bana çekirdek?/ Çekirdeğin yarısı/ Yumurtanın sarısı/ Leylek leylek lepenek/ Hani bana kepenek?/ Kepeneğin içi yok/ Keloğlan'ın saçı yok/ Leylek leylek havada/ Yumurtası tavada/ Kondu bizim hayata/ Hayatımız yıkıldı/ Burnu dala takıldı.

Hanım kız: -Çan çan çikolata/ -Hani bize limonata?/ -Limonata bitti/ -Hanım kız gitti/ -Nereye gitti?/ -İstanbul'a gitti/ -İstanbul'da ne yapacak/ Terlik papuç alacak/ -Terlik papucu ne yapacak/ -Düğünlerde şıngır mıngır giyecek.

Kaynakça: (1) Diyarbakır İl Yıllığı (Kültür bölümü-1968). (2) Karaçadağ Dergisi (sf. 76). (3) Kültür Turizm Bakanlığı Diyarbakır Turizm Bölge Müdürlüğü. (4) Folklor ve Türkülerimiz Mehmet ÖZBEK, İstanbul İkinci Basım 1981 (sf. 13-13-21). (5) Halk Eğitim Merkezi, Halk Oyunları Çalıştırıcısı ve Oyuncusu, Ahmet ALTUNTEN (Canlı Kaynak). (6) Halk Oyunları Oyuncusu, İzettin BİÇER (Canlı Kaynak). (7) Diyarbakır Tarih ve Folklorunu Araştıran Halk Oyunları Oyuncusu ve Öğretmen, İ. Adil TEKİN (Eski Fotoğrafçı-Canlı Kaynak). (8) Mahalli Ses Sanatçısı ve Eski Halk Oyunları Oyuncusu, Eşref AKAY (Celal GÜZELSES'in öğrencisi-Canlı Kaynak). (9) Folklorcu, Derlemeci, Cemil DEĞER'in akrabası Şeref DEĞER (Diyarbakır Kültürü Tanıtma ve Dayanışma Vakıf Üyesi-Canlı Kaynak). (10) Diyarbakır Halk Eğitim Merkezi, Halk Oyunları Öğretmeni ve Oyuncusu, İsmail BÖRÜ (Eski ve ünlü folklorcu-Canlı Kaynak). (11) Diyarbakır Vahbi Koç İlkokulunun Halk Oyunlarını Çalıştıran Öğretmeninden Alınan Derlemeler, Öğretmen Nebahat AKKOÇ. (12) Diyarbakır Tarihini ve Kültürünü Araştıran Tarihçi ve Folklorcülerinden Abdulsettar Hayati AVŞAR (Canlı Kaynak). (13) Halk Müziği Saz Sanatçısı Hayri YOLDAŞ (D.Ü. Mediko Sosyal Daire Başkanlığı Memur-Canlı Kaynak). (14) Halk Türkülerimiz. Serbülent YASUN, Basım 1975. (15) Türk Halk Musikisinde Çeşitli Görüşler. Salih TURHAN. Kültür Bakanlığı, 1414 Kültür Eserleri (179, sf. 15-16, 409). (16) Ritm Eğitimi ve Ritmik Jimnastik. Nevzat ÖZKAN (sf. 5-32). (17) Diyarbakır TRT Bölge Müdürlüğü. THM Daire Başkanlığı Nota Arşivi. (18) Anadolu Türküleri. Ahmet Şükrü ESEN (sf. 9-16). (19) Diyarbakır Folkloru, 1. Cilt. Şevket BEYSANOĞLU (sf. 230-235). (20) Diyarbakır Albümü. (21) Kültür ve Turizm Bakanlığı, Diyarbakır Turizm Bölge Müdürlüğü. Mehmet

DEMİRHAN (Diyarbakır Oyun Türküleri Çalışması). (22) Diyarbakır İl Yıllığı. 1962. (23) Diyarbakır Halk Oyunları Giysileri. (D.Ü. Mediko sosyal Daire Başkanlığı Halk Oyunları Sorumlu Müdürü Yaşar LAYIK-Canlı Kaynak). (24) Diyarbakırım. 1986. II. Cilt. Şevket BEYSANOĞLU. (25) Folklor Araştırma Yıllığı. 1975. Şevket BEYSANOĞLU. (26) Diyarbakırım. Şevket BEYSANOĞLU. 1982 (sf. 7-8). (27) Notaları ile Halk Türküleri ve Öyküleri. Ahmet GÜNDAY İzmir 1979 (sf. 113). (28) İlimiz Diyarbakır. (sf. 20, 21, 30, 33). (29) Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuvarı Kütüphane Arşivi. (30) Diyarbakır TRT Radyo Müdürlüğü. İlimiz Türküleri Yayın Programından Arşiv. (31) Dicle Üniversitesi Basın Bürosu Fotoğrafçısı Mehmet SONGÜR. (Canlı Kaynak).

x x x

Turan, Mehmet (1997). Kağızman folklorunda çocuk oyunları. *Folklor/ Edebiyat*. Eylül-Ekim, 2(11), 135-152.

KAĞIZMAN FOLKLORUNDA ÇOCUK OYUNLARI

1. Çelik-çomak

Oyunun şekli: Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyun 4-10 kişiliktir. Çöp tutmak veya yazı tura atmakla ilk kalede kalanlar kararlaştırılır. Karşıya geçenler belirlenir. Genellikle çöpü bulan grup kalede kalır. Kalede 20 cm. uzunluğunda, 10 cm. genişliğinde ve 5 cm. derinliğinde bir çukur açılır. Bu çukurun etrafına 1,5-2 metre çapında daire çizilir. İlk oyuna başlayan grubun malzemesi tek bir sopadır. Bu sopanın esnek olması gereklidir. İkinci malzemeyse çeliktir. *Çelik* 20-25 cm. boyunda baş parmak kalınlığında dört köşeli uc kısımları ters yönlü bir taraftan yontulur. (Ağaçlara aşı yapılırken çelik aşısında aşıyı yontma şekline benzediğinden ismini *Çelik* olarak burdan almaktadır.) İkinci grup ise ellerine aldıkları sopalarla belirlenen daireden 6-7 m. uzaklıkta merkez daire olmak üzere 50-60 derecelik bir açı halinde dağınık şekilde sopalarla beklerler. Karşıda bekleyenlerin koruyacakları yer de sınırlanır. Çeliği atan kişi haber vermeden atar veya bu sınırlamanın dışına atarsa geçersiz sayılır. Örneğin çok öne, yani bekleyenlerle atılan yer arasına atmak, sağa sola veya çok arkalara atmak da geçersizdir.

Oyunun Başlaması: Dairenin içerisindeki çukurun üzerine *çelik* konur, elinde sopa olan (kaleci olanlardan biri) dairenin içine girer. Çeliğin altına sopayı sokarak karşısındakilere *"Haber"* diye seslenir. Onlar da karşılık olarak *"Geber"* diye yanıtlarlar. Çelik karşıki grubun üzerine atılır. (Atılmada boşluklar seçilir). Atılmada yakınlık ve uzaklıklar serbestir. Yalnız daire içinde Çelik kalırsa o şahıs oyun dışı olur. Sopa ile karşıda

bekleyenler Çeliğe vurmaya çalışır. Vurabilirlerseler oyuncu yine oyundışı kalır. Bu vurmada çizilen dairenin ters istikametini geçerse oyuncu oyundışı kaldığı gibi, dairenin merkezine kadar çelikle sayılır her çelik boyu 10 sayı olmak şartıyla kendilerine puan eklenir. Vuramadıkları takdirde oyuncu elindeki sopayı çukurun üzerine paralel olarak kor. Çeliğin düştüğü yerden karşıki grup Çeliği elleriyle bırakılan dairedeki sopaya Cirit atar gibi atar sopaya Çeliği vurursa oyundışı edilir. Vuramazsalar aynı oyuncu oyunun ikinci bölümüne geçer. İkinci bölümde çeliğin bir ucu çukurda diğer ucu çukurun dışında kalacak şekilde konur elindeki sopayla çeliğin dışta kalan ucuna vurur çelik havalanır. Bu havalanmada elindeki sopayla çeliğe vurması şarttır. Vurmasa yine oyun dışıdır. Bu usulu çelik daireden çıktıktan ve kaleci tarafından havadayken vurduktan sonra iki defa çeliğin düştüğü yerden tekrarlar ki buna çeliğin çırtması denir. Çelik çırtmada karşıki grup yine çeliğe vurmaya çalışır. Çelik çırtmada kaleci birinci çırtmayı başarmışsa öteki haklarından istediği yerde vazgeçer. Yani Çırtma 2 de yapabilir. Çeliğin son kaldığı yerden daire merkezine kadar Çelikler sayılır. Bu sayılar puan getirir. Oyuna başlamadan karar alınır. Mesela 700-800 puanı bulan oyunu bitirmiş sayılır. Çelik Çırtılırken karşıki taraf vurursa sadece çırtan oyuncu oyundan çıkar. Çelik elle tutulursa karşıki grup toptan oyun dışı olarak çıkarılır ve hemen yer değişikliği yapılır. Çeliğe vurmazlar veya tutamazlarsa aynı şahıs oyuna devam eder ta ki çelik vurulana kadar. Vurulduktan sonra sıra ile oyunu tekrar ederler. Oyuncu çukurdan sopası ile oyuncuların üzerine belli edilen 50-60 derecelik alanın dışına çeliği atarsa buna *yankulak* denir. Yankulağı yapan oyuncu çeliğin düştüğü yerde eline çeliği alır. Örneğin sağ eline çeliği aldığı zaman sol eli sağ kolunu göğsüne sıktırarak sağ kulaktan tutar. Çeliği dairenin içine düşürmek için atar. Çelik daireye düşerse oyuna yeniden başlar düşüremezse oyun dışı kalır.

2. Herbende: Oyun dışarıda oynandığı gibi koyunların kışın yem yedikleri ahırlarda da oynanır. Buraya *Kom* denir. Oyuncu sayısı 4-10 kişi ile oynandığı gibi daha fazla çocukla da oynanabilir. Oyuncular ikişer ikişer eş tutarlar. Eşler çöp tutarlar, çöpü bulan kurtarır en son kalan Ebe olur. Ebe olanlar el ele tutarlar; ya sağ elleri ya da sol elle tutuşurlar. Bu tutuşlarda, aynı eller tutulduğu için yüzler ters yön olurlar. Bunlar elleri tuttuklarında diğerleri bunların sırtlarına elleriyle vururlar. Bu vurmalarda ebeler diğer oyuncuları yakalamaya çalışırlar. Yakalanan oyuncu ile eşi aynı şekilde ellerini tutarak diğerlerini yakalamaya çalışırlar. Yakalamada ellerini birbirinden bırakan ebeler tekrar tutana kadar diğerleri tarafından sırtlarına vururlar. Bu esnada tutulmalar geçersizdir. Geçerli olması için ellerin birbirine kenetlenmiş olması gereklidir. Ebeler hangi kişiyi yakalarsa o kişi

arkadaşı ile ebe olarak oyuna girer ve böylece oyun devam eder. Oyunun sona ermesi de oyundakilerin kararına bağlıdır.

3. Çöp tutma: Ele ufak bir ağaç, ot veya taş alınır. Diğerinin görmemesi için arkasında avuç içinde saklayarak avuçları kapalı olarak ileriye uzatır. Diğer oyuncu elinde sakladığı çöp bundadır der, eğer ondaysa kazanmıştır, değilse kaybetmiştir. Bu sefer o kişi diğerlerine tutar. Sonuna kadar devam eder en son kalan ebe olur. Çöpü bulmanın bazı teknikleri de vardır. Eller yumukken üstünün derisi çöpü arayan tarafından iki parmakla sıkıştırılır derideki meydana gelen kırışıklılar sayılır çift veya tek. Çöpü arayan niyetteki teki tutmuşsa o eldedir diye aç bunu der veya çift geldiyse diğer elinde olduğunu düşünür ve onu açtırır. Veya yumulmuş ellerini her iki kulağına birden bastırır bu bastırmada hafif olanda çöp yoktur. Bu yoklamada isabet olarak doğru tahmin çıkar. Oyuncu da buna inanır. Yalnız bu işlemler yapılırken çöpü tutan kollarını serbest tutmalıdır. Çöpü arayan oyuncu bazı tekerlemeler de söyler son kelime hangi ele gelirse çöp ondadır diye açtırır. Bunda isabet olmazsa çeşitli bahaneler bulunur. Örneğin: Ya bundadır, ya şunda; keçe külah başındadır, der açtırır. Bir de çöp saklanan iki yumruk birbirine yaklaştırılır ve aralarına bir çöp, ip veya etek ile ölçü tutulur, ikiye katlanır uzun gelen taraftadır denilir.

4. Danakazık: Oyun genişçe bir alanda 3-10 kişi arasında oynanır. Orta yere bir kazık çakılır. Çakılan kazığa 1 m. boyunda ip bağlanır. Bu ip istenilen boyda uzatılabilir. Çöp tutmada yine en sona kalan *Danadır*. Dana olan çocuk kazığa bağlanan ipten tutar. Diğer arkadaşları ellerinde torba bez parçaları alarak *Danaya* vurmaya çalışırlar. Oyuncular danaya vururken Dana da ayağı ile (tekme atarak) onlara vurmaya çalışır, vurulan çocuk Dana olur. Bu oyunu daha ziyade köylerde hayvan otlatırken oynardık. O zamanları evlerimizde ekmek ve katığı içine koyduğumuz çıkınımız işimizi görürdü. Çıkınlarımız kuzu veya oğlak derisini tulum şeklinde çıkarılır, bu derinin tüyleri Şeble terbiye ederek dökülür ve dabak edilirdi. Bir tarafı iple bağlanır, diğer tarafı ağız olarak kullanır. İçine azığımızı koyduktan sonra iple ağzı bağlar. Çanta gibi sırtımıza alırdık ki bunun ismine de Davarcık denirdi. İşte davarcığımızın ip tarafını elle tutar diğer kısmıyla da Danaya vururduk.

5. Ara kesme: Oyun 6 kişiden az çocukla oynanmaz. Oynansa da pek neşeli olmaz. Oyunda iki kişi ebe olur, bu ebeler aralarında oyuncuları seçerler seçimde şu tekerleme söylenir: i beni/ ibdim seni/ Eşikte/ Beşikte/ - Beğendin, diyen ebe karşısındakine avantaj sağlamış olur. İlk o seçer. Sonra ötekisi, sıra ile bu bize diyerek arkadaş seçerler. İki gruba ayrılan oyuncular etrafı açık bir yere bir taş kor, buna *Kale* denir.

oyuncuların bir kısmı Kaleyi korur, diğer grup Kaleyi almaya çalışırlar. Kalede kalan grup en hızlı koşan oyuncuyu Kalede bırakır. Kalede kalana *Kaleci* denir. Kalecinin bir ayağı Kaleye basar. Arkadaşları bunun etrafında serbest olarak dağılırlar. Karşıki grup ise Kaleye gelip tükürmeye çalışır. Tükürmeye gelenleri Kaleci tarafı kovar. Kovma esnasında elleriyle dokunan oyuncu oyun dışı kalır. Kovalayan oyuncu ile kale arasından karşıki grubun her hangi biri koşarak geçerse kale tarafının oyuncusu oyun dışı olur. Hatta fırsat gelirse birden çok oyuncu ile Kale arasından geçerek galibiyet sağlandığı gibi kovalanan da başka birisinin arasından geçer. Kaleci de kovalayabilir; fakat Kaleye tükürüp *Kale bizde* diyen bir puan almış olur ve yer değişir. Yani o grup hepsi yenilmiş olur. Kale alınmasına Kovan vurarak kaçan ara keserek tek oyuncu kalana kadar devam eder. Tek oyuncu kaldı mı (bu tek oyuncu kale tarafı veya diğer grup olabilir). Kaleci ayağını taşa koyarak elini arkadan alıp bacaklarının arasından uzatır. Birkaç oyuncu kalmışsa aralarında en iyi koşanı seçerler. Bu oyuncunun bacaklarının arasından uzattığı eliyle vurarak kaçar ve kaleci kovalar, kaleci yetişir eliyle dokunursa o grup yenilmiş olur. Ancak kaleye kovaladığı kaleye gelirse ve kaleye ayağı ile dokunursa o grup oyunu kazanmış olur. Oyun böyle devam eder. Önceden kararlaştırdıkları sayıya puanları yetişenler kazanmış olurlar. Kayıp eden oyunculara ceza verilir. Sırtlarında taşıma, ceviz verme vs. Bu oyunda eskilerden gelen bir mücadeleyi görüyoruz. Belki de köyümüzün konumu, bu kültürü yaşatmaktadır. Kağızmanın Camışlı köyü; son yıllarda D.T.C.F. Dil Tarih Prof. Dr. İ. Kılıç Kökten ve halen aynı kürsüde Prof. Dr. Işın Yalçınkaya'nın araştırmaları sonucu on iki bin yıllık mağara resimleri ile üne kavuşmuştur. Bu yörede bir çok örnekler vardır. Kale sayısı oldukça çoktur. Komların Kala, Milicanın Kala, Almalıdın Kala, Bahçeciğin Kala, Morpetin Kala, yine ünlülerden Narin Kala, Toprak Kala, Keçvanın Kala ve Karsa Kalesi gibi tarihte iz bırakmış yerlerdir. Zamanımız çocuklarının oyunlarında bile *kale koruma* ve bunun kuralları ile sonuçları ulusal duygularımızı da olumlu yönde etkilemektedir.

6. Gıcıl: Oyun açık havada oynanır. Oyuncu sayısı 2-5 kişiliktir. *Oyun Malzemeleri:* Yumruk büyüklüğünde yuvarlak taş buna oyunda GICIL denir. Ufak tefek yapılı erkek çocuklar da *Gıcıl* diye ad takarlar. Oyuncu sayısı kadar el kalınlığında, rahatlıkla atılabilir büyüklükte sallı (düz) taş: bunlara oyunda LEPPİK denir. Şişman kısa boylu dağınık insanlara da *Leppik* denilir. Oyun oynanırken önce Gıcıl düz bir yere konur. Gıcıldan istenilen uzaklıkta bir yere çizgi çizilir bu çizgi kale kabul edilir. Kale; duvar, büyük bir taş vb. olursa daha uygundur. Önce Gıcılın yanından herkes kendi Leppiğini kaleye yani çizgiye atar. Leppiklerden çizgiden ileride hangisi durursa, öncelikle oyuna başlama onun hakkıdır. İsteyen oyuncu Leppiğini

Gıcılla çizgi yani kale arasına da atabilir. Gıcıla yakın olanlar en son oyuncudur. Gıcıldan uzakta olan Leppik sahibi Leppiğin bulunduğu yerden Gıcıla vurur. Gıcıl yuvarlanır. Her gidişi ayakla sayılır. İstenilen sayıyı bulmazsa (örnek 20-25 ayak gibi) Leppikle diğer oyuncuların (Leppiğinin durduğu yerden) Leppiklerine de vurur her vuruş bir sayıdır. Oyuncu isterse Leppiğe vururken Gıcıla doğru Leppiğini kaydırabilir ki Gıcıla yaklaşarak Leppiklere vurduktan sonra istenilen sayıyı elde etmek için tekrar Gıcıla vurur. Gıcıla veya Leppiklere vuramazsa sıra diğer oyunculara geçer, bu oyuncuların sayısı yine geçerliliğini korur. Sıra ile diğer oyuncular birinci oyuncunun Gıcılı bıraktığı yerde vurmaya çalışırlar. Vuran olursa oyunu o devam ettirir. Oyunda istenilen sayıyı elde eden kişi oyunun birincisi olarak oyun dışına çıkar, diğerleri devam ederler. En son kalan oyuncu yenik sayılır. Ceza verilir. Ceza şöyledir: Kaybeden oyuncu eğilerek Leppiği eline alır kazanan oyuncu ters olarak ata biner gibi sırtına biner. Leppikle Gıcıla vurarak bacaklarının arasından yuvarlar. Üzerindeki oyuncu üzerinden Leppiği ile Gıcıla vurmaya çalışır, vurursa aynen devam eder, vuramazsa sıra diğer oyunculara gelmiştir. Bazı oyuncu arkadaşlarının sırtına binmeyip, *kısırım sende* der. Kısırım sende diyen oyuncuya yenilen borçludur. Bir dahaki oyunda kısırlı olan kısırım sende diyene binemez.

7. Ölü taşı: Oyun dışarıda oynanır. Oyuncu sayısı 2, 4, 6 gibi çift sayılar kadardır. Oyuncular ikiye bölünürler. (İbleşerek) İki gruba ayrılan oyuncular. Karşılıklı olmak şartıyla her grup oyuncu sayısı kadar 40-50 cm. boyunda taş dikerler bu taş sayısı oyuncuların anlaşması ile 2 katına da çıkabilir. Oyuna ilk başlamak için ya çöp tutulur ya da yaş kuru atılır. Doğru tercihi yapan grup oyuna önce başlar. Oyuna başlayan grup arka arkaya diktikleri taşlardan en önündeki taşın yanından karşı grubun sıra taşlarına vurmak ve yıkmak şartıyla üç taş atar. Burada öndeki taşı vurma şartı yoktur, istenilen taş vurulabilir. 3 taştan fazla atılmaz. İkinci oyuncu karşı gruptandır, yani önce bir gruptan sonra karşı gruptan oyuncular atış yaparlar. Hangi grup karşı grubun taşlarını devirirse o taraf oyunu kazanmış olur.

8. Gövercin taklası: Oyun dışarda oynandığı gibi genişçe bir salonda da oynanır. Oyuncu sayısı 8 kişiliktir. Dörder kişilik iki grup oluşturulur. Bir grup atlayan diğer grup ise yatan'dır. Öncelik ad çekme, çöp tutmayla yatan grup tesbit edilir. Yatan gruptan iki kişi arkaları dönük, hafif bellerini eğip, kıçları birbirine değecek şekilde ellerini dizlerine koyarak vaziyet alırlar. Diğer iki kişi başları birbirine gelecek şekilde; vaziyet alan arkadaşlarının altına başlarını sokarak bank vaziyeti alırlar. Atlayan grup eğilme vaziyetindeki oyuncunun sırtına ellerini çift basarak yarım eğik duranların arasından takla atarak ters yönlü duranın sırtından aşağıya inerler. Burada oyunun kuralı kıçlarını birbirine dayayanların dirsekle takla atana engel

olmasıdır. Atlamada bank görevini yapanların alçakta, diğer ters yöndekilerin yüksekte durması oyunun kuralları dışındadır. Bunlar engel olmadan atlayan dört arkadaş sırayla takla atarak oyuna devam eder. Şayet takla atan gruptan herhangi biri atlayamazsa o zaman o grup yatar diğer grup atlamaya başlar.

9. Birdir bir: Oyun dışarda oynanır. Oyuncu sayısı 3'ten fazla olmalıdır. Oyunda kurayla ilk bir kişi ebe tayin edilir. Ebe, grupta oyunu en iyi anlayan kişidir. Çöp tutmakla en sona kalan elleri dizlerine dayayarak kedi gibi kamburunu çıkarıp bank vaziyeti alır. Ebe önde, diğer oyuncular ebenin arkasında kuyruğa girer, ebenin atlama sırasındaki konuşmalarını aynen söyleyerek (yüksek sesle) aynı atlamayı yaparlar, yapamayan veya sesini duyuramayan bank şeklini alır. Ebe ilk atlamada *birdir bir;/* ikinci atlamada *ikidir iki;/* üçüncü atlamada *üçtür üç;/* dördüncü atlamada "*Dörtte kıç sallar*" der, bu durumda alttaki oyuncunun sırtına atlayan kıçını vurur. Beşinci atlayışta "*El değsin etek değmesin*" denildiğinde önceki atlamalarda olduğu gibi yine her iki elini oyuncunun sırtına koyar, kollarından kuvvet alarak atlar bu atlamada sadece eller değer elbise, bacak değerse o oyuncu bank vaziyeti alır. Altıncı atlayışta "mendil koydum düşmesin" der ki mendilini atlarken sırtına koyar ve atlar. Bunu takip eden oyuncular da aynen mendil koyarak atlarlar düşüren veya atlayamayan yine yenilmiş bank vaziyeti alır. Mendilleri de koyduktan sonra bütün oyuncular kuralları şaşırmadan atlamışlarsa, bank halindeki oyuncunun etrafına halka şeklinde toplanırlar. Mendiller alınır ellerini sırtına koyarlar. Ebe tut dediği anda bütün oyuncular –ebe de dahil- ellerindeki mendilleriyle sağa sola kaçarlar. Bank halindeki oyuncu kimi yakalarsa o bank olarak eğilir. Ebenin yerine kovalayan yani önceki oyunda bank halinde duran çocuk geçer.

10. Yerde ne var: Oyun her yerde oynanabilen iki kişilik oyundur. Oyuncular sırt sırta döner arkadan kollarını birbirine kenetlerler. Bir kişi diğerini yüzü gökyüzünü görecek şekilde sırtına alır. Üstteki öncelikli olmak üzere şu tekerleme şeklinde birbirlerine sorarlar: Yerde ne var?/ Yer boncuk./ - Gökte ne var?/ - Gök boncuk./ - Annen yattı mı?/ - Yattı./ - Neyi oldu?/ Bir kızı/ Adı ne?/ Fatmacık/ -Haydi ben hoppacık, der aynı vaziyette üstteki alttaki arkadaşını sırtlar aynı tekerlemeyi söylerler. Oyun böylece istenildiği kadar devam eder.

11. Ze-ze: Oyun dışarıda oynanır; oyun en az iki kişiliktir; oyun için bir sopa, tek ayakkabı gereklidir. Oyuncular sıraya dizilir. Önceden tespit edilen bir noktaya kadar koşulur. Arkada kalan Ebe olur. Ebe olanın tek ayakkabısı çıkarılır, çıkarılan bu ayakkabıya oyunculardan biri sopa ile vurarak uzaklaştırılır. Ebe ayakkabısı çıkarıldığı için tek ayak üzerinde

ayakkabısını almaya gider; giderken Ze-Ze-Ze der; hiç nefes almadan Ze-Ze-Ze deyip ayakkabısını alırsa kazanmış olur, alamazsa ebeliği devam eder. Ebeliği kazanırsa oyunculardan istediğini ebe seçer. Bir defa seçilen ebe ikinci kez olamaz.

12. Beş taş: Oyun oturarak istenilen yerde oynanır. Oyuncu sayısı 2-4 kişiliktir. Oyun eş olarak oynandığı gibi; her oyuncu kendi adına oynayabilir. Malzeme 5 tane yuvarlak bilya kadar taştır. Oyuna daire şeklinde otururlar oyunu öncelik sırasını ayarladıktan sonra ilk oyuncu beş tane taşı, *Birler* der önüne serper, birini kaldırır. Kaldırdığı taşı yukarı atar attığı taş düşmeden yerden ikinci taşı eline alır ve yukarı attığı taşı tutar. Bu şekilde 4 adet taşı tek eline bu şekilde toplar. İkinci sıra *ikiler* diyerek taşın biri elinde kalır 4 serpilir. Bir önceki gibi tek taş yukarı atarken yerdeki taşları 2'şer 2'şer toplar. *Üçler* der yine taşları serper. Bu sefer taşların 3'ünü birden ve birini de tek olarak toplar ve *dörtler* der yine taşın biri yukarı atarken Dört taş birden toplanır. *Beşinci* kezde Dört taşı tekrar yere serper, tek taş elindedir. Sağ eliyle oynuyorsa sol elin şahadet parmağını orta parmağının üzerine koyar. Baş parmakla orta parmağın parmak uçlarını yere basarak köprü yaparak karşıki oyuncuya sorar itini (köpek) seç; oyuncu köprüye yakın bir taşı kendine it (köpek) seçer. Oyuncu taşın yine birini havaya atarak yerdeki taşları eliyle toplayıp köprü yaptığı elinin köprüsünden içeri koyar. 3 Taşı getirdikten sonra iti en sonra alır. Taşları köprünün altına toplarken ite taşlar değemez, değerse kayıp edilir. Aslında Birler, İkiler ve Üçlerde taşlar kaldırılırken bir başka taşa dokunulmaz yukarıya atılan her harekette taş tutulur. Tutamazsa veya taş oynatılırsa oyun diğer oyunculara geçer ve oyun böyle devam eder. Birlerden itlere kadar hatasız oynayan bir puan alır, belirlenen sayıyı elde eden oyuncu oyunu kazanır. Oyunu kaybedenleri anlaştıkları ceza verilir.

13. Molla atın ne yer?: Oyun her yerde oynanır. Oyuncu sayısı 4 kişiden fazla olur. Oyun oynamak için bir kişi Ebe olur, diğer oyuncular Kunma veya Çöp tutarlar, kaybeden ilk at olur. Burada *Ebenin* adı *Molladır*. Molla yüksekçe bir yerde oturur At olan çocuk başını Mollanın dizlerine koyarak eğilir At vaziyeti alır. Molla atın kulağına yiyilecek maddelerin birinin ismini söyler. Bu ismi Molla ile Attan başka kimse bilmez, mesela elma şekeri vs. İlk oyuncu Atın sırtına atlar ve sorar: "Molla Atın neyer?" Molla olan ne verirsen yer, binici yiyeceklerden 5-6 isim sayar. Saydığı isimlerin içinde Ata söylenen isimi söylediği an o At olur. Söylemezse diğer oyuncular devam ederler, isim saydırmada az seçenek olmasının sebebi bütün oyunculara sıra gelmesi içindir.

14. Çul altı: Oyun her yerde oynanabilir, oyuncu sayısı 5 kişiden fazla olur. 4-5 kişi ile de oynanır; ancak zevkli olmaz. Bu oyunda da yine bir kişi Ebe seçilir. Ebe yüksekte rahatça oturur. Çöp tutarak belirledikleri sona kalan oyuncu başını Ebenin dizlerine koyar, üzerine bir örtü örtülür. Çarşaf benzeri bir örtüyle örtülür (Bu örtüye Çul denir). Bu örtünün amacı oyuncunun arkadaşlarını görememesini sağlamaktır. Diğer oyuncular bel kayışıyla örtü altındaki arkadaşlarının sırtına vurur. Ebe sorar: "Vuran kim?" Çul altındaki vuranın ismini tahmin etmeye çalışır. Eğer söylediği isim vuran kişinin ismiyse o oyuncu çulun altına girer; diğer oyunculara kayışı verir; onlar teker teker vururlar; her vuruşta isim sorulur. Vurma işi sıra takip etmediği gibi şaşırtmak için bir oyuncu peş peşe vurduğu gibi, bir iki oyuncudan sonra da vurabilir.

15. Godi godi: Bu oyun oturduğu yerden oynanır. Oyuncu sayısı 2-3 kişilikdir. Daha ziyade bu oyunu çocuk denecek yaştakiler oynarlar. Oyuncular ellerini yumruk halinde birbirinin üstüne koyarak bir kale yaparlar yalnız bir oyuncunun tek eli serbest kalır. Oyuncu serbest eliyle (parmakları merdiven hesabıyla) bir parmağı ile tırmanarak üste çıkar, çıkarken GOD-GOD diyerek tırmanır. Üste geldiğinde en üstteki elin sahibiyle karşılıklı şöyle bir konuşma geçer: a- Buraya bir horum ot koydum ne oldu? (Horum; otun deste şekli)/ b- İnek yedi/ a- İneği ne yaptın?/ b- Kestim yedim./ a- Hani benim payım./ b- Mereğe koydum fareler yedi; tereğe koydum kediler yedi der ve hep birden eller havaya kalkar; pırrr denir. Burada birinci oyuncuya (a) dersek, her soruyu sorduktan sonra yine kalenin temelinden başlar GOD-GOD diye üste çıkar. Soruyu sorar cevaptan sonra tekrar aşağı iner; yeniden soru hatırlamış gibi yapar yukarı çıkar ve soruyu yine sorar ve oyun böylece devam eder.

16. Civ-civ-civ: Bu oyun da istenilen yerde oynanır, bunu da yine çocuk denecek yaştakiler oynar. Oyuncu sayısı 2-3-4..... olabilir. Birinin eli en altta diğeri bunu üstten hafifçe çimdikle tutar. Diğeri onun üzerine çimdikle tutarak üst üste tutar ve hepsi birden kollarını hafifçe esneterek Civ-Civ-Civ derler. En alttaki elin sahibi *elim yandı* diğerleri *kaldır yukarı* elini alttan çeker en üsttekinin üstünü çümdikle tutar ve oyun böyle devam eder.

17. Uçtu uçtu: Oyun her yerde oynanır. Oyuncu sayısı üçten fazla istenilen sayıda olur. Hatta okulda, sınıfta da oynanır. Bu oyunun kaidesi Ebenin konuşmasını dikkatlice izlemektedir. Bir kişi ebe olur. Eğer oyuncular birkaç çocuksa ebeyi görecekleri şekilde otururlar. Sınıfta ise sıralarda otururlar. Ebe öne çıkar, ebe kollarını ileri paralel şekilde uzatarak hafifçe esneterek uçtu-uçtu-uçtu kuş uçtu der. Kollarını yukarı kaldırır.

oyuncular da aynen yaparlar. Ebe şaşırtmak için uçmayan bir hayvan söyleyebilir. Mesela uçtu uçtu at uçtu, der; yine kollarını kaldırır. Oyunculardan kaldıranlar oyun dışı kalırlar. Oyun bu şekilde devam eder.

18. Yüzük kimde: Oyun içeride oynandığı gibi istenirse dışarıda bir ağacın gölgesinde, bir duvar dibinde oynanır. Oyuncu sayısı 4 kişinin üzerinde olmalıdır. Oyunda önceden bir Ebe seçilir. Ebe eline bir kayışla bir yüzük alır; elindeki yüzüğü oyuncuların avuçlarının içine saklamak için tüm oyuncuların kapalı avuçlarının arasına elini sokar, bu arada istediği oyuncunun avucuna yüzüğü bırakır, yüzüğü alan kişi belli etmeden oyuna ve saklamaya devam edilir. Yüzüğü alan kendisinde olduğunu tavır ve hareketiyle belli ederse yüzük alınır. Saklanma işlemi yeniden yapılır. Yüzük saklandıktan sonra Ebe istediği oyuncunun önünde durur. Oyuncu bir elini uzatır. Kayışla eline vurarak Yüzük Kimde? diye sorar. O da oyunculardan yüzüğün onda olduğuna ihtimal verdiği şahsın ismini söyler, yüzük ondaysa eline kayışla vurulan Ebe olur, değilse Ebe ismi söylenen kişinin eline vurarak ona yüzük kimde diye sorar. O da başkasının ismini söyler, yüzük bulunana kadar oyun devam eder bulan Ebe olur ve yüzüğü saklar, tekrar yüzüğü aratır.

19. Dokuz taş: Oyun iki kişi ile oynandığı gibi gruplara ayrılarak içlerinden birinin temsilci seçilmesiyle de oynanır. Oyunda grubun diğer üyeleri oyuna müdahale edemezler. Çünkü bu bir dikkat oyunudur. Oyun ya bir tahtaya veya düz bir taşın üzerine iç içe çizilen üç dörtgenin kenar ortalarının birer doğruyla birbirine birleştirilmesiyle oluşturulan şekil üzerinde oynanır. Her oyuncu eline 9 tane ufak taş alır bu taşların renklerinin farklı olması gerekir ki oyunda oyuncu taşını tanıyıp, hemen fark edebilsin, genellikle 9 Beyaz ve 9 Siyah taş seçilir. Oyuncular birer taşı çizilen karelerin kesişen noktalarına sıra ile koyarlar, bu koymada dikkat edilecek iki husus vardır. Biri öyle takip edilmeli ki rakip tarafın üç taşı aynı doğrultuda olmasına engel olunsun ikinci husus ise elindeki 9 taş bittikten sonra yine doğru üzerine sağa, sola, içeriye ve dışarıya doğru hareket etsin ve bu hareketler bir defada bir kesişen yerden diğer ikinci kesişen yere gider, her defasında tek taş oynanır. Sıra diğer oyuncuya geçer. Oyunculardan birinin üç taşı bir doğru üzerine getirdiği zaman buna Düz denir. Düz eden oyuncu rakibinin istediği yerdeki bir taşını alır. Yalnız düz olan taşlardan alamaz. Oyun bu şekilde devam eder, her düzde bir taş alınır. Sonuçta oyunculardan birinin üç taşı kaldığı zaman bu oyuncuya bir şans tanınır. Oyuncu, taşlarını doğru üzerinde değilde istediği şekilde hareket ettirir. Mesela kesişen 2-3 köşeyi atlandığı gibi iç içe olan dörtgenlerden de karşı, köşe istenilen yere gider ki buna oyunda Sıçrama denir. İstenilen yere sıçrar. Bazı oyuncu bu Sıçramadan hem rakibinin Düzünü engellemeye çalıştığı

gibi bir taraftan da kendisi düz yapmaya çalışır. Öyle durum olur ki bu sıçrayan oyuncu rakibini 3 taşa bırakabilir, 3 taşa kalırsa o da sıçrar, bu arada hangi oyuncunun 2 taşı kalırsa, o oyuncu yenilir.

20. Üç taş: Oyun istenilen yerde oynanabilir. Oyuncu sayısı ikidir. Oyunda araç olarak üçer taş düz bir taş veya tahta yüzeyi kullanılır. Düz yüzeye iç içe dörtgenler çizilir karenin kenar ortayları birer doğru ile birleştirilir. Oyuncuların kendilerine renk olarak seçtikleri üçtaşı sıra ile tek tek konmaya başlarlar. Bu konuşlar doğruların kesişen yer ve köşelerine konur. Bu düzmede dikkat edilmesi gereken husus üç taşın da aynı çizginin üç noktasında aynı doğrultuda olmasının sağlanmasıdır. Bu doğrultuya Düz denir. Düz yapan kişi rakibinin bir taşını alır ki oyunun galibi sayılır. Taşları konarken düz edilmezse ilk oyuna başlayan istediği taşını dokuz taşta olduğu gibi kendi çizgisi doğrultusunda değil sıçramak suretiyle istediği yere taşını koyar (bir taşını). Sıra diğer oyuncuya geçer kim Düz yaparsa o oyunu kazanır.

21. Yumurta yuvarlama: Oyuncular iki kişiden oluşabileceği gibi fazla da olabilir. Eğimli bir yer seçilir. Oyuncular dışında biri hakem olur. Hakem olan çocuk meyilli (eğimli) yere elindeki düz bir çubuğu koyar bir ucundan tutar. Oyuncular yumurtalarını bu çubuğun üst kısmına sırayla dizerler. Hakem çubuğu kaldırdığı zaman yumurtalar meyilli yerden aşağıya yuvarlanırlar. En fazla ileriye yuvarlanarak giden yumurta sahibi diğer yumurtaları alır. Oyun bu şekilde devam eder. Pişirilmiş yumurta ile bozuk olan yumurtalar normal yumurtalardan fazla yuvarlanacağından bu yumurtalara dikkat edilir. Bunlar oyuna alınmaz.

22. Zıp zıp: Oyuncular 6 kişiden fazla olmalıdır. Oyun yeri geniş bir yer olduğu gibi dışarıda oynanması daha uygundur. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. İlk oyuna başlayan grup belli olduktan sonra birinci grup, ikinci grubun sırtına binerek daire şeklini alırlar. Araç olarak kullanılan top sırtlarına binenlerin birinin elindedir. Topu dairenin orta veya ortaya yakın bir yerine vurur ve bu vurmada birinci gruptan arkadaşlarının sırtından inmeden tutmaya çalışır. Bu sırada sırtında arkadaşları olduğu halde onlar da topu tutabilirler. Topu vuran grup tekrar topu tutarsa tutan şahıs tekrar dairenin içine vurur ve tekrar tutmaya uğraşılır. Şayet ikinci gruptan biri tutar veya hiç biri tutamazsa yine ikinci grup kazanmış sayılır. Onlar diğerlerinin sırtlarına binerek oyuna devam edilir. Burada oyunun belirli kuralları şunlardır: 1- Topu daire içine vurmak. 2- Topu tutmaya çalışırken sırtındakini düşürmemek. 3- Sırttaki arkadaşlar diğerlerinin gırtlak ve kıllarını sıkmamalı.

23. Çember oyunu: Oyuncu sayısı 6'dan fazla olmalıdır. Oyun açık havada oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyuncu sayısına oranla bir daire çizilir. Oyuncuların bir grubu anlaşma ile dairenin içine girerler diğer grup daire dışında kalır ki bunlara *dışarı*, diğer gruba ise *içeri* denir. Oyuncular daire içinde yerlerini aldıktan sonra dışarıdan tek bir oyuncu tek ayak üzerine sekerek daire içindekilere vurmaya (elle) çalışır, içeridekiler de vurulmamak için daire içinde normal olarak sağa sola koşarlar. Vurulan oyuncular oyundışı kalırlar. Tek ayak üzerinde seken oyuncuları kovalayınca ayağını yere basar veya ayak değiştirirse o da oyundışına çıkar. Oyun hep dışarıdan tek tek sekerek içeri girip, içerdekilere eliyle dokunmaya çalışırlar. Onlar da tek ayak üzerindeki oyuncuyu yorana kadar sağa sola koşarlar. Oyun böylece devam eder. Eğer dışarı oyuncular daha çabuk yorulur, ayağını yere basarsa veya kazara düşerse diğer grup bir puan alır, yok içeridekiler vurulursa diğerleri puan alır ve yer değiştirerek oyuna devam edilir.

24. Kıspıs: Kıspıs, bir konu hakkında gizli konuşup karar vermek. Burada topu saklayacak grup bir araya gelir topun kimde olacağına karar verir ve ellerini saklı tutarak halkanın içindekilerin etrafına dağılırlar. Halk arasında da, bir araya gelip bir şeyi gizli konuşanlara; "*ne kıspıs ediyorsunuz*" diye sorulur. Oyun açık havada oynandığı gibi kapalı mekanlarda, örneğin koyun tavlalarında da (kom) oynanır. Oyuncu sayısı 6'dan fazla olur 6 veya 4 kişi ile de oynanır. Malzeme olarak küçük bir top gereklidir. Oyuncular iki gruba ayrılır. Burada da çember oyununda olduğu gibi daire çizilir. Kararlaştırmayla grubun biri dairenin içine girer diğer grup içe daire dışındadır. Dışardaki grup topa sahiptir. Dışardaki grup bir araya gelerek ellerindeki topu diğer grubun göremeyeceği şekilde kendi grubundan bir oyuncuya verir. Topu alan oyuncu topu gömleğinin altına veya büyükçe bir cepleri varsa cebinde saklar ve eliyle de tutar. Topun hangi oyuncuda olduğunu diğer grup bilmemesi için onlarda top varmış gibi ellerini koyunlarına ceplerine sokarak çemberin etrafına dağılırlar, diğer çember içindekiler de topun kendilerine değmemesi için sağa sola dağılırlar. Çember dışındakiler içerdekilere topla vurur, topun değdiği oyuncu oyundışı olur. Burada top sekerek kaç oyuncuya değerse o oyuncular oyun dışı olur. Topla çember içinde oyuncuya vurduğu an çember dışındaki oyuncular kaçarlar. Vurulan taraftan (vurulan oyuncunun haricinde) biri topu alır. Çemberlerin dışına çıkmadan kaçanlara vurur. Topla vurulan oyun dışı olur ve oyun böylece devam eder, hangi grup erken bitirirse yenilmiş sayılır. Sıra ile çemberin içine ve dışına çıkarlar. İçeride oynanırken aynı şartlar kabuldür, yalnız burada çember içindekiler topu aldıkları yerden dışardakileri vurur.

Çember dışındakiler her hangi bir direk taş vs. olursa arkasına saklanabilirler.

25. Kalem dönme: Oyun içinde veya dışında oynanabilir. Malzeme bir toptur. Oyun iki kişi ile de oynandığı gibi 4-6 kişi ile de oynanabilir. Oyuncular gruplara ayrıldığı zaman topun hangi gruba düştüğü belirlenir ve ilk oyuncu topu yere vurarak eliyle sayı sayar 10 sayısına geldiğinde topa eliyle hızla vurur. Top yere bir defa değene kadar oyuncu da kendi ekseni etrafında bir defa dönmüş olur ve top yere değip tekrar yukarı kalktığı an tekrar eliyle vurarak kaldığı sayının üzerine sayar fakat her 10 veya 10'un kat sayılarında kendi ekseni etrafında dönüp topa vurması gereklidir. Top ne zaman oyuncunun eli dokunmadan iki defa üst üste yere değerse oyuncu oyundışı olur. Eğer iki kişiden fazla oyuncu varsa eşleri kaldığı sayının üzerine sayarak devam eder her 10'un katlarında çevresinde döner. Önceden kararlaştırılan sayıya hangi takım yetişirse oyunun galibi sayılır. Oyuncunun kendi ekseni etrafında dönmesine *Kalem Döndü* denir.

26. Tuttuğum direk: Bu oyunu koyun ve sığırların tavlasında oynardık. Halkımız hayvancılıkla geçindiğinden fazla koyun saklanır. Çoğu ailenin 100'ün üzerinde koyunu vardır. Bu koyunların barınaklarının üzeri odunla örtüldüğünden uzun olan odunların altına yükü dağıtmak için direk vurulur. İşte bu direklerden yararlanarak oynanan oyuna *tuttuğum direk* denir. Oyuncu Direk sayısından bir noksandır, fakat bu eksiklik daha da az olabilir. Önce ebe seçilir. Diğer oyuncular direklerden tutunurlar. Ebe ortada dolaşırken kendinden uydurmalı bir olay anlatır (Anlatacağı öykü-hatıra-mektup metni istediği konuyu anlatır). Ebe olayı anlatırken istediği yerde keser aniden direk tuttum, dediği zaman oyuncular tuttukları direkleri bırakarak başka bir direk tutarlar. Şayet Ebe onlardan önce boş kalan direklerden birini tutarsa en geç tutan *Ebe* olur. Eğer, *Ebe* tutamazsa oyuna aynen devam eder. Bu oyunda dikkat edilen, *Direk tuttum* kelimesi ile cümle kurulacak. Mesela denizi görmedikleri halde denizle ilgili bir olay anlatır. Olayın içinde denizden bir at çıktı ve haykırdı: "*Direk tut*" der. Fakat oyuncuyu aldatmak için haykırdı dağa gittide der.

27. Kurpik: Oyuncu sayısı 8 kişiden fazla olmalıdır. Oyun içeride geniş bir yerde olduğu gibi dışarıda oynanması daha yaygındır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar ve burada oyuncular *alttaki* ve *üstteki* olarak belirlenirler. Belirleme çöp tutma veya ayakla tahmini sayma vs. ile olur. Oyuncuların alttaki grubu ellerini birbirinin omuzuna kenetliyerek daire oluştururlar. Bu alttaki grubun içinden biri daire dışı bırakılır. Bu oyuncu da daire oluşturulan arkadaşlarının omuzuna iki elini koyar hareket halindedir. Bu ebedir. Ebeye *Kurrik* denir. Üstteki dediğimiz grup, daire halindeki gurubun sırtlarına

binmeye çalışırlar. Bunlar binerken, hareket halindeki ebe ellerini arkadaşlarının sırtından, omuzlarından ayırmadan arkadaşlarına binenleri engellemeye çalışır. Bu engelleme ayak ile vurma şeklinde olur. Üstteki gruptan her hangi birine vuruldumu onlar alta iner, daire olur bir ebe seçerler. Vurulana kadar oyun devam eder. Oyunda ebe olan arkadaşlarına binilirken veya inilirken vurur. Sırtta iken vuramaz. Oyunun kuralı böyledir. Elleri arkadaşlarından ayırdıktan sonra da vuramaz. Ebeye de binilir.

28. Körebe: Oyuncu sayısı 4 kişiden fazla olmalıdır. Oyun yeri geniş ve engelsiz bir yer olmalı. Oyuncular alışık usüllerle bir Ebe seçerler. Seçilen Ebenin gözlerini mendille bağlarlar. Gözünü bağlayan kişi Körebedir. Ebe orta bir yere geçer ve diğer oyuncuları yakalamaya çalışır. Diğer oyuncular ise Ebeye elleriyle dokunurlar, hafifçe iter ve vururlar. Bu esnada yakalanan Ebe olur.

29. Çubuk çubuk: Oyun dışarıda açık havada oynanır. Oyuncu sayısı 2'den fazladır. Oyun için bir de sopa gereklidir. Oyuncular ellerine birer sopa alırlar. İlk oyuna başlanırken oyunculardan biri elindeki sopasını cirit atar gibi gökyüzüne atar diğer oyuncular da havadayken atılan sopaya vurmak için cirit atar gibi ellerindeki sopaları atarlar. İçlerinden biri bu sopaya vurursa o sopa sahibi oyundan çıkar ve sopası da vuran şahsın olur. Şayet vuramazlarsa yere dökülen çubuklar düştükleri yerde kalır. İlk sopayı atan oyuncu diğer sopalara kendi sopasının bilindiği yerden cirit atar gibi sopalara vurur. Her vurduğu sopayı sahiplenmiş olur. Vuramadığı an oyun yeniden başlar. İlk oyuna da vurulamayan sopa sahibi havaya sopasını atar ve oyun böylece devam eder. Sopasını yenilerek kaybedenler yeni sopalar getirerek oyuna katılabilirler. En çok sopa toplayan oyunun galibidir. Sopaya çevrede çubuk denir.

30. Gığıladı (tekleme): Oyun her yerde oynanabilir. Oyuncu sayısı 2-3-4 kişiliktir. Oyuncular aralarında anlaştıkları sayı kadar ufak taş toplarlar. Bu taşlar 50'den aşağı olmaz; fakat küçük çocuklar bu sayıyı aşağıya indirebilirler. Çünkü bu taşların hepsinin avuca sığması gerekir, ancak iki üç postaya da bölünebilir. Mesela taş sayısı 100-150 olursa bir avuca sığmadığından taksit kullanırlar. Taşlar tek elin içine alınır. Diğer elin yardımı olmaksızın avucun içindeki taşlar (yumruk olan elin içindeki taşlar) baş parmak yardımı ile işaret parmağının bir ve ikinci bölümleri arasında baş parmağın itmesi ile ikişer ikişer atılır. Bu atma sadece iki tanedir ikiden fazla olursa veya elin diğer parmakları arasından, arka kısmından dökülürse oyun kaybedilmiştir ve sıra diğer oyunculara geçer. Burada avuç içinin fazla dolması gerekir. Amaç dolu avuçtan çift taş atmaktır, parmak arasından tek taş atma veya elin arka kısmından düşen taşa *Gığıladı* denir veya *Tekleme*

denir. Tüm taşları teklemeden (Gığılamadan) bitiren, bir puan almış olur. *(Not: Gığı; yörede koyun ve keçilerin siyah hurma gibi olan pisliğidir.)*

31. Çatal çatal çarık: Oyun açık havada oynandığı gibi geniş bir odada da oynanır. Oyuncu sayısı 8'den fazladır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Çöp tutma veya yaş kuru atmakla oyuna başlayan grup belli olur. Oyuna başlayan ilk grup üstteki diğer grup alttaki grup olur. Alttaki grup daire şeklini ayakta alırlar, diğer grup bunların sırtlarına biner binenlerin içinden bir tanesi, bindiği arkadaşının gözünü bir eliyle kapatır (Diğerlerinin gözleri açıktır). Şu tekerlemeyi söyler:"Çatal çatal çarığı/ Çat başına yarığı/ Eski demirci körüğü/ Körüğü çektikçe çırağı/ Für für eder alevi/ Kaçı küçük/ Kaçı büyük/ Kaç ağaç" der. Serbest kalan elini yukarıya kaldırarak parmakları ile istediği sayıyı gösterir. Gözü kapalı arkadaşı tahminde bulunur. Gösterdiği parmak sayısı kadar ağaç derse (Mesela iki parmak gösterir. O da iki ağaç derse) oyuncular yer değiştirir, üsttekiler alta; alttakiler üste çıkarlar. Bilemezse oyun diğer bir çocuğun tekerlemeyi söylemesiyle devam eder. Oyun böylece devam ettirilir. Bu oyunda veya buna benzer oyunlarda bir de *kısır olma* vardır ki bu da oyunda mızıkçılık edene oyundan çekilene verilir. Oyun başlamadan kısırın cezası kesilir. Örneğin; hayvan otlatırken kısırlı oyuncu hayvanların 2-3 defa komşu tarlasına girmesini önler. Belli bir noktaya kadar koşturma, ayak üstünde sektirme veya şarkı türkü söyletme oyuncuların içinden birisi mızıkçılık eder veya tek başına oyunu bırakırsa önceden anlaşmaya göre ona yukarıda söylediğimiz cezalardan biri verilir ki bu da *Kısır* olmaktır.

32. Aşık oyunu: Oyun açık havada oynandığı gibi içeride de oynanabilir. Oyuncu sayısı 2-4 kişiliktir. Oyuncu az olunca daha da etkin oynanır. Aşık; çift tırnaklı hayvanların arka bacaklarının butla kaval kemiğinin birleştiği yerdeki iki kemiği birbirine bağlayan kısa kemiktir. Bir hayvanda iki aşık bulunur. Sağ bacaktaki aşığa *sağ aşık*; sol bacaktaki aşığa da *sol aşık* denir. Aşık oyununda kullanılan aşıklar küçük baş hayvanların Aşık'ıdır. Bunların en makbulu Koç Aşığıdır. Koç Aşıkları daha iri olurlar ki oyunda *eneke* bunlardan seçilir. Çocuklar arasında takas yapıldığında iki normal aşık, bir eneke eder. Aşıklarla oynandığı gibi bunlar uç kısımlarından delinerek kilim, halı iplikleri boyanırken aşıklar da bu boyanın içine atılır ipliklerle birlikte boyanarak, ipliğe dizilerek ve küçük çocukların beşiklerinden asılarak oyuncak ve süs eşyası olarak da kullanılır. Aşık oyunları *Got* (Gonba) katkı yendi, üç aşık vb. gibi oyunları vardır bunların içinde en zor kurallara sahip olan *got* (Gonba)'dır. Aşıkların çukur olan yüzüne *Çik*, tümsek olan yere *Tok*, düz ve hafif çıkıntılı (kabarık) olan yüze *Tohan*, Tohanın karşı tarafı hafif çukur olan yüze de *Alçi* denir.

Got (Gonba) oyunu: Bu oyun 2-4 kişilik gruplar halinde oynanır. Oyuncular bir kale belirlerler. Bu kaleden 2-3 m. uzakta Kaça kaç; her oyuncunun kaç aşık koyarak oynayacağı konusunda aralarında anlaştıkları sayıdır (2, 3 vs.). Aşıklar kaleye paralel şekilde çizilen çizginin üzerine dizilir. Mesela 4 oyuncu oynadığını düşünelim oyun dörde iki denmişse her oyuncu için 2 aşıktan 8 aşık çizgiye dizilir. Yalnız bu aşıkların biri çizginin merkezine dik yanı *gonba* vaziyette dikilir. Diğer aşıklar her iki tarafına Alçı ve Tohan kısımları yere gelecek şekilde dizilir. Gotun bir tarafında 4: diğer tarafta 3 aşık dizilir. Oyuncuların sıralarını ayarlamak için Enekelerini biri toplar. Oyuncular A, B, C, D diyecek olursak A Tohan dedi. B Cık, D Alçı. C Tok dedi. Enekeler, tek el içine alınır. Diz üstüne gelerek elin içinde sallayarak hafif yukarı atılır, aşıklar; yere düştüğünde A'nın Enekesi Tohansa oyunun birincisi olur, diğerleri için tekrar atarlar. Enekeler herkesin tuttuğu şekle geliş sırasına göre birinci ikinci olurlar. Şayet atışta diyelim ki B'nin Çık, D'nin Alçi geldiyse yeniden atılır. Enekeleri diledikleri şekle gelene kadar atarlar. Enekenin büyük ve ağır olması avantajı artırır. Bu nedenledir ki Enekenin Cık tarafından bir kaç tane delinerek buraya kurşun eritilerek dökülür. Böylece hem CIK çukurluğu doldurulur, açılan aşık içine deliklerden de kurşun girdiğinden dökme sağlam olur. Oyuncuların sırları belli olduktan sonra birinci oyuncu kaleye geçer. Çizgide dizili duran aşıklara Enekesini, burun kısmı içeri gelecek şekilde baş parmağını Tohanın üst kıç kısmına, işaret parmağını Alçının çukur kısmına basar, Alçı kısmı yere doğru gelir. Parmaklarını sıkar, işaret parmağı arkaya doğru seri bir hareket yapar ve bu anda da kolunu hızla ileri atar Enekesini bırakır. Daire içinde herhangi bir aşığa değer. Aşık üç ayak ileriye doğru giderse o aşığı alır. Oyunda amaç *got*'a vurmaktır. *GOT*'a vurur, *got* altı ayak giderse tüm aşıkları alır. Şayet oyuncu aşıklardan birine vursa bu aşık da üç ayak gitmez veya vuramayıp *fıs* giderse oyuncu *Got*'un yanına bir aşık daha diker. *Got*'un sağ ve soluna dikilen aşıklara *gıda* denir. Gıdalar çoğaldıkça oyun daha da heyecanlanır. Kaça kaçtan fazla aşıklar çizgiye dizilirse buna da *got* bezendi denir (Bezenme süslenmek demektir). Enekeyi gota atılırken mutlaka "*gummeş*" ve *teper* demelidir. *Gummeş* denmemişse vursa dahi geçersizdir. Teper ise vurduğu aşık goda veya *got* herhangi bir yere (Taş, oyuncunun ayağına vb.) değerse o oyuncu aşığı kafasına alır kendi lehine başı ile arkasına doğru atar bu atış Gıda için üç, *got* için altı ayak gelirse alır. Oyuncu Gıdalardan herhangi birine vurur üç ayak götürürse Enekesinin kaldığı yerden tekrar atmaya hak kazanır. Ne zaman üç ayak götüremez veya Fıs geçerse peşine gelen oyuncu oyuna devam eder. *got* oyununun bir kuralı da oyuncu *got*'a veya *gıda*'ya Enekesiyle vuramadı veya vurdu istenilen uzaklığa götüremedi; ama Enekesi *tohan* vaziyetini aldıysa hem bir *gıda* alır hem de oyuna kaldığı yerden devam eder. Vuramaz veya Eneke Tohan

gelmezse sırası gelen oyuncu devam eder. *got*'a vuran oyuncu mutlaka oyunun bitmesi için *got*'a vurmalıdır. *got*'a vuran oyuncu; ikinci oyunu başlatan olur, diğerleri bir geriye kayarlar.

Cız oyna: Bu oyun hemen hemen *got*'un bir değişik; fakat daha avantajlı bir şekildir. Bu oyunda yine belli bir kale 1 veya 1,5 m çapında daire çizilir. Dairenin çapı üzerine yine Aşıklar tohan veya Alçısı üzerine dizilir. Bunda *got* yoktur. Hep *gıdik*'tir. Oyuncu sırası *got*'ta olduğu gibi Eneke usulü sıralandıktan sonra birinci olan Enekesini parmak arasına sıkarak kolunu uzatarak aşıklara vurur. Vuruşta birden çok aşığa değebilir. Burdaki kural daireden dışarıya çıkarmaktır. Daire dışına çıkan aşıklar alınır. Çıkmayanlar tekrar yerine dizilir. Fakat dizilmesi için oyuna başlamadan önce anlaşmaları gerekir. Buna da *poz-boz* denir. *poz-boz* varsa oyunda bozulan aşıklar tekrar yerlerine dizilirler. Bu dizilmede aynı aşık aynı yere konur, aşıklar sıklaşıp seyrekleştirilemez. Gıdaya vurur, Gıda aşık daireden çıkarsa Enekenin kaldığı yerden oyuna devam eder. *Poz-boz* yoksa yıkılan aşıklar aynen oldukları yerde dururlar. Sırası gelen oyuncu devam eder. Oyuncular sıra ile oynayıp daire içindeki aşıklar bitmişse ilk oyuncu tekrar kaleye gitmeyip Enekesinin son kaldığı yerden oyuna devam eder ki Enekelerinin yerine işaretlerler. Bu oyunda da mutlaka *got* da olduğu gibi *kımmeş* ve *teper* şartı vardır her atışta *kımmeş* ve *teper* demelidir. Cız oyununda Eneke teper olursa Enekede başa konularak kendi lehine başını sallayarak atar. Fakat atış gerek gıda'da gerekse Eneke olsun arkaya atılır. Atışta Eneke yere düştüğünde Tohan gelirse hem oyuna başlar ve hem de oradan bir aşık alır. Daire içindeki son aşığı daireden çıkaran, ikinci oyuna ilk başlayan olur. Sıra yine bir geri kaymakla devam edilir.

Düş oyna: Düş oyununda Eneke yoktur. Bu oyun normal aşıklarla oynanır. Oyuncular 2 veya daha da fazla olabilir. Oyunun başlaması için bir çizgi çizilir (Gotta ve Cız oyununda aşıklar çizgiye dizilirdi, bu nedenle oyunda oyuncular çizgide dururlar ve oyunu çizgiden başlatırlar). Çizilen çizginin üzerine gelir ileriye doğru aşığını istediği şekilde istediği mesafeye atar. Bu atışta amaç aşığın *tohan* şeklinde durmasıdır. Çünkü Tohan oyunda aşığın en kuvvetli yüzüdür. Oyuncular sıra ile Aşıklarını Tohan şekilde atarlar, bunların gelmesi imkansızdır. Diyelim ki A Aşığı tohan, B Aşığı alçı, C Aşığı tok, D ise çik geldi. En zayıf olan çik'dir. Bu kural tüm aşık oyunlarında geçerlidir. Burada tohan toku, alçı çiği yener. Fakat bu oyunda Dört aşık da örnekteki gibi olursa tok olan aşığı Tohan alır. Geriye Alçı ile Çiğ kalır. Tohan olan aşığın sahibi aşığını Enekede olduğu gibi Baş ve işaret parmakları arasına alarak Alçı ve Çiğ gelen aşıkların herhangi birine vurur (sıra takibi yoktur, avantajlı aşığa vurur) vurduğu aşığı tok durumuna getirmesi lazım her aşığa üç defa vurma hakkı vardır. Çiğ gelen aşığa ikinci

vuruşta tok durumuna geldi o aşığı alır. Alçı gelen aşığa vurur. Onu da üç vuruşta toka getirirse o aşığı da kazanmış olur. Ancak vuramazsa veya üç vuruşta tok haline gelemezse hangi aşığa vuramazsa o aşık sahibine geçer. Mesela Çiğ gelen aşıktan başladı vuramadı yanı fıs geçti veya üç vuruşta da tok olmadı oyuna cik aşık sahibi başlar ki tohan olan aşık da dahil o oyuncu işlemleri yapar diğerlerini tok'a döndürmeye çalışır. Aşıkların Alçı biri çik gelmişse Alçı olan Çiğleri alır. Toka vurur Toku 3 vuruşta Çiğ hale getirmesi lazım. Ya da Dört aşıktan ikisi tok, alçı veya tohan vaziyetindeyse buna kırık denir. Yeniden aşıklar düşürülür. Şayet biri tok diğerleri çik ise tok olan açık sahibi diğerlerini toka çevirmek için vurur. Bu vuruşlara oyunda çırtma denir.

Kalktı-yedi: Bu oyun iki veya daha fazla oyuncu ila oynanır. Oyunun başlamasına her oyuncu birer aşıkla katılır. Bu oyun oturdukları yerde oynanır. Oyuncular birer aşıklarını bir kişi tek elinin içine alır. Dize gelir veya oturduğu yerde normal olarak yukarıya atar yere düşen aşıklardan tohan gelen Tökü alır Çik gelen varsa ona da bir elini yumruk yapar üzerine bir aşık Çiğ veya Tök olarak koyar. Buna (Pıstik denir). Sağ elinin Fiske vuruşu ile Pıstik'e vurarak yerdeki aşığı ters çevirirse onu da almış olur. Oyun eldeki aşıkların sonunu alıncaya kadar devam eder.

Üç aşık: Bu kumar oynayanların da malzemesi olmuştur. Oyunun başında alınacak şeyler ortaya konulur. Bunda bölünenlere göre oyunun gelişi kurala bağlanır. Ortaya konulan masa ve benzeri şeyin etrafında kaç oyuncu ise yerlerini alırlar. Aşık tutarak oyuna ilk başlayacak belirlenir. Diğer oyunculardan; oyunun alınıp verilecek maddesine ise ondan bir miktar biri tutar. Örneğin 5 tane ceviz. Oyuna başlayan bu üç aşığı zar atar gibi atar. Aşıklardan biri Tohan ikisi Tök gelirse sağ geldi o beş cevizi alır, yok biri Tohan ikisi Çiğ geldi ise kırıktır beş cevizi karşıya verir. Eğer biri Tohan biri Çiğ biri Tök gelirse boş gelmiştir, aşıkları karşı taraf alır ve bir şey de alınıp verilmez. Aşığı atan da bir Alçı bir Çiğ, bir Tök de gelse gene bir şey alınıp verilmez. En kuvvetlisi üçünün de ya Tohan ya da Alçı gelmesidir. O zaman karşı tutulanın üç katı alınır. İki Tohan bir Çiğ veya Tök karşı taraftan alır ama bir Tohan bir Alçı bir de Çiğ veya Tök gelirse kırıktır atan karşı Tohan kadar verir. Oyuncu aşıkları atarken daha yere düşmeden karşıdaki Zıt deyip eliyle de işaret verirse o atış boş sayılır yeniden atması gerekir. Karşı oyuncu atana Pata derse oyun sağ geldiğinde elinde bulunan cevizlerin hepsini alır. Kırık gelirse aşık atan karşıkinin elinde kaç varsa o kadar öder.

Birkaç söz: Kağızman folklorunda çocuk oyunları, yaşadığım ve değişik köylerinde 22 yıl öğretmenlik yaptığım yöredeki gözlemlerime; öğretmenlik yaptığım 1958-80 yılları arasında tanıklığına başvurarak not

tuttuğum yörenin yaşlı kişilerine dayanmaktadır. Çok genel hatlarıyla bakıldığında, oyunların en belirgin özelliğinin başlıcalarını: 1- Araç ve gereçlerinin bütünüyle çocuklar tarafından oluşturulması. 2- Yumurta yuvarlama dışındaki tüm oyunlarda hakem olmayışı, oluşturmaktadır. Oyunların fonksiyonları ve kültürel dokularıyla ilgili geniş bir değerlendirmeyi, *folklor/ edebiyat*'ın gelecek sayılarına bırakıyorum.

x x x

Uysal, Şeyma (1997). *Çocuk İsimleri ve Oyunları*, içinde. Konya: Uysal Kitabevi, 2.Baskı, 288 s.

[Kitabında önce çocuk adlarını ve anlamlarını ele alan yazar daha sonra çocuk oyunlarını ve oyuncakları incelemektedir. Oyunun ve oyuncağın çocuk için öneminden söz eden yazar, yaş gruplarına göre oyuncak seçimi, oyuncağın yaratabileceği tehlikeler gibi konuları da kapsamlı bir biçimde değerlendirmektedir. ***ed.notu****]*

ÇOCUK İSİMLERİ VE OYUNLARI

Geleneksel Çocuk Oyunları

1. Aç kapıyı bezirgânbaşı: Bu oyun *Bezirgân* olarak da bilinir. Grup halinde 8-10 çocukla oynanır. İki kişi kapıcı olur ve aralarında kendilerine birer takma ad seçerler. Bunu ötekiler bilmez. Karşılıklı geçerek ellerini köprü gibi tutarlar. Bezirgânbaşı önde olmak üzere kuyruk olurlar. Geçmek için, "Aç kapıyı bezirgânbaşı!" derler. Kapıcılar, "Kapı hakkı ne verirsin, ne verirsin?" diye sorarlar. Bezirgânbaşı, "Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun!" diye yanıtlar. Kapıcıların kolları yukarı kalkar, çocuklar sırayla altından geçerler. Kapıcılar, sona kalanı kolları arasına alırlar ve aldıkları takma adlardan birini seçmesini isterler. Çocuk, kapıcılardan hangisinin adını söylerse, onun arkasına geçer. Sonunda ortaya bir çizgi çekilir. İki grup birbirlerini bellerinden tutarak karşılıklı çekişirler. Çizgiyi geçen grup oyunu kaybeder. Değişik biçimlerde de oynanabilir, oyun değiştikçe konuşmalar da değişir. Avrupa'da da oynanan bu çocuk oyunu, oynandığı bölgeye göre farklı adlar alır. İngiltere'de "Londra Köprüsü", İskoçya'da "Yıkık Köprüler" Almanya'da "Altın Köprü", Fransa'da "Levis Köprüsü" ve New England'da "Charlestown Köprüsü" adlarıyla bilinen oyunun Avrupa'daki tarihi, 16. yüzyıl Kıta Avrupası ve 17. yüzyıl İngilteresinin "Yıkık Köprüler" oyunlarına kadar uzanır.

2. Ambara vurdum bir tekme: *Araba Oyunu* olarak da bilinir, grup halinde ve genellikle kızlar tarafından oynanan Türk çocuk oyunudur. Bir kişi ortaya oturur, öbürleri el ele tutuşarak bir daire oluşturur. Bir ağızdan tekerleme söylemeye ve bazı hareketler yapmaya başlarlar: "Ambara vurdum bir tekme, bir tekme (ayaklar arkadan öne), ambarın kapısı açıldı, açıldı (eller aşağı yukarı), sırmalı/ sürmeli saçlar saçıldı, saçıldı (saçlar arkaya) biçiminde tekrarlanan ilk üç dize ardından, örneğin, "çamaşırı böyle yıkarlar, suyunu da böyle sıkarlar, ütüyü de böyle basarlar, limonu da böyle keserler, suyunu da böyle sıkarlar" denir. Tekerleme, "aslan geliyor, kaplan geliyor, tıp" sözcükleriyle biter. Hareket eden ya da gülen ebe olur ve ortaya oturur. Oyun yeniden başlar.

3. Anne beni kurda verme: Grup halinde oynanan çocuk oyunudur Bir kişi anne, bir kişi kurt olur. Öbürleri annenin ardına dizilir. Kurt olan, dizinin sonundaki çocuğu kapmak için sürekli hamle yapar. Anne ile kurt arasındaki çekişme, saldırı savunma biçiminde sürer. Çocuklar hep bir ağızdan "anne beni kurda verme, verirsen de yedirme" diye bağırırlar. Kurt olan sonunda kapmayı başarınca, yakalanan çocuk giderken "anne bana eş getir, yağlı yağlı döş getir" der. Oyun dizideki çocukların hepsinin kapılmasına kadar sürer. Oyun bazı değişikliklerle "ebe beni kurda verme", "annem beni kaptırmaz" gibi adlar altında da oynanır.

Araba oyunu: Bkz. Ambara Vurdum Bir Tekme

4. Arabistan buğdayları: Türk çocuk oyunudur. Daire düzeninde ve grup olarak oynanır. Yüzler merkeze dönük biçimde durulur ve el çırpılarak tekerleme söylenir. Bir çocuk dairenin dışında, arkadaşlarının çevresinde döner, el çırpıp sıçrayarak şu tekerlemeyi söyler: "Arabistan buğdayları, severler sevdiğini, kız seni almaya geldim (durur ve yanında durduğu arkadaşının omzuna vurarak devam eder), halini sormaya geldim, çık aradan şimden sonra (o çocuk arkadaşının peşine takılır), bir kızım oldu, bir kızım oldu." Böylece devam edilir, daire dışındakiler arttıkça son mısradaki sayı da değişir (iki kızım oldu, üç kızım oldu... gibi). Sona kalan kızdırılır. Bu oyunu özellikle kızlar oynar.

5. Beştaş: Çok eski çağlardan beri dünyanın hemen her yerinde rastlanan bir oyundur. Günümüzde taş, kemik, meyve çekirdeği, içi doldurulmuş bez torbacıklar ya da metal veya plastik pullarla, bir bilyeyle ya da bilyesiz olarak oynanır. Oyunda keçi, koyun ya da başka hayvanların aşık, bilek ve uyluk kemikleri de kullanılmıştır. Kiev'deki tarihöncesi mağaralarda bu tür eşyalar bulunmuş, bazı Eski Yunan kaplarının üstünde de bu oyunu betimleyen resimlere rastlanmıştır. Oyunun klasik biçiminde, beş

ya da daha çok taş tek elle havaya atılır; amaç bunları aynı elin avucuyla ya da üst bölümüyle yakalamaktır. Yakalanan her taş oyuncuya sayı kazandırır, yakalanmayanlar ise kaybettirir. Oyunun bugünkü biçimlerinde, biri taşların yakalanmasında gösterilen beceriye, öbürü olabildiğince çok taş toplamaya önem veren iki ayrı eğilim görülür. Beştaş oyunu ABD ve Kanada'da daha çok çocuklar tarafından, her biri altı çentikli 6-12 tane demir ya da plastikten pul ve küçük bir topla oynanır. Taşlar yere saçıldıktan sonra oyuncu topu havaya atar ve genellikle top yere düşmeden tek eliyle yerden bir taş almaya çalışır. Bunu başaramazsa sıra öteki oyuncuya geçer. Oyun giderek güçleşir; ilk olarak yerden tek taş alınır, sonra iki taş birden, daha sonra üç, dört ve en son olarak da, topu havada yakalamadan önce, taşların tümü birden alınmaya çalışılır. Çekoslovakya'da kız çocuklar bu oyunu altı meyve çekirdeğiyle oynar. Oyunun her aşamasındaki hareketler önce sağ, sonra sol elle yapılır. Mısır'da ise beştaşı her oyuncu en çok 10 tane kayısı çekirdeğiyle oynar. Oyuncular sırayla, biri dışında bütün çekirdekleri yere saçarlar; sonra eldeki tek çekirdeği havaya atarak, düşmeden önce yerden olabildiğince çok çekirdek kapmaya çalışırlar. En çok çekirdek toplayan oyunu kazanır. Doğu Avrupalı Yahudi kızlar da, geleneksel olarak beş kemik parçasıyla *ghop bagi* adlı bir oyun oynarlar. İlk elde kemiklerin hepsi yere saçılır, bir tanesi havaya atılır ve yere düşmeden önce öteki dördü kapılmaya çalışılır. İkinci elde havaya iki kemik atılıp yerdeki üç kemik alınır. Havaya atılan kemik sayısı üçüncü elde üçe, son elde de dörde çıkar. Japonya ve Çin'de, içine pirinç, fasulye ya da kum doldurulmuş bez torbacıklarla oynanan benzer, bir oyun vardır. Oyuncu torbaları masanın üstüne saçıp, bir tanesini havaya atar ve havadaki düşmeden yerden bir torba kapmaya çalışır. Daha sonra bu torbayı elinde tutarak, torbaların hepsini alana değin oyunu sürdürür. Türkiye'de beştaş daha çok kız çocuklarının oynadığı yaygın bir oyundur. Fındık büyüklüğünde beş taşla, tek başına ya da yarışmalı olarak en az iki kişiyle oynanır. Yedi aşamalıya varan türleri bilinmekle birlikte, genellikle dört aşamalı bir oyundur. Birinci aşamada oyuncu avucuna aldığı taşları bir karış kadar yükseklikten yere bırakır. Saçılan beş taştan birini alarak havaya atar, hemen yerden bir taş daha alıp, havaya attığını da yere düşmeden tutar. Aynı işlemi kalan taşları tek tek toplayarak sürdürür. Sonra taşları ikişer ikişer alır. Ardından üç taşı ve bir taşı, en sonra da dört taşı birden toplar. İkinci aşamada, oynayan oyuncu bir elinin başparmağı ile (üstüne ortaparmağını koyduğu) işaretparmağını açıp yere bastırarak köprü biçiminde bir yuva oluşturur. Sonra taşları bu yuvanın hemen önünde yere atar. Bekleyen oyuncu yerdeki taşlardan bir tanesini ebe seçer. Oynayan oyuncu öbür eliyle taşlardan birini havaya atar, yerdeki taşlardan birine vurup ebe seçilen taşa değdirmeden yuvadan içeri sokmaya ve hemen ardından havadaki taşı yere düşmeden tutmaya çalışır. Ebe seçilen taşın bir

vuruşta yuvaya girmesi gerekir; öbür üç taş için üçer hak kullanılır. Yerdeki taşların hepsini yuvaya soktuktan sonra elindeki taşı son kez havaya atan oyuncu, yuvadaki dört taşı birden alıp havadaki taşı gene yere düşmeden tutar. Üçüncü aşamada oyuncu bir elinin parmaklarını açarak avucunu yere bastırır. Parmaklarının arasında oluşan dört yuvaya birer taş yerleştirir. Öbür eliyle beşinci taşı havaya atıp dört taşı bir seferde toplamaya çalışır. Bu aşama, önceki tek yuvalı aşamanın dört yuvalı bir yinelemesidir. Son aşama, oyuncunun sayı almasıdır; avucuna aldığı beş taşı birden havaya atar, aynı elinin üstüne düşürmeye çalışır. Elinin üstüyle tutabildiği taşları tekrar havaya atıp bu kez avucuyla yakalar. Yakalayabildiği taş kadar sayı almış olur. Oyun sırasında biri yanınca oynama sırası öteki oyuncuya geçer. Yanan oyuncu hangi aşamada kaldıysa, sırası geldiğinde gene o aşamadan oyunu sürdürür. En çok sayı alan, oyunu kazanır.

Bezirgân: Bkz. Aç Kapıyı Bezirgânbaşı

6. Bilye: Top biçimindeki küçük kürelerle oynanan çocuk oyunudur. Bilye oyununun tarihi Antik Çağa değin gider. Eski oyunlar, yuvarlak çakıl taşlarıyla, fındıkla ya da meyve çekirdekleri ile oynanırdı. Kuzey Amerika yerli kabilelerine ait toprak mezarlarda yapılan kazılarda, bazı oymalı bilyeler çıkmıştır. Yahudi çocukları da Pesah (Hamursuz) Bayramı'nda fındık bilyelerle oynarlardı. Türkiye'de erkek çocuklar kil, mermer, demir ya da camdan yapılmış küçük bilyelerle oynarlar. Daha çok camdan yapılanları kullanılır ve genellikle "misket", bazı yörelerde de "mile" denir. Zaman içinde değişip gelişmiş birçok bilye oyunu oynanmaktadır. En yaygınlarından olan "üçgen"de, oyuncu sayısına göre değişen boyutlarda bir üçgen çizilir. Her oyuncu üçgenin çizgileri üstüne ve içine eşit sayıda bilye koyar. Üçgenden 3-4 metre uzağa bir kale çizgisi çizilir. Her oyuncu oyun bilyesi ile bu çizgiye atış yapar. Bilyelerin çizgiye yakınlığına göre oyuncuların başlama sırası belirlenir. Kale çizgisinden üçgendeki bilyelere atış yapılır. Vurulup üçgenden dışarı çıkartılan bilye, atışı yapan oyuncunun olur. Üçgendeki bütün bilyeler bitinceye değin oyun sürer. Bu bilye oyununa bazı yerlerde "küp" de denir. Bilye oyununun başka bir türü de çizgidir. Bir çizgiye her oyuncu eşit sayıda bilye dizer. Belli bir uzaklıkta buna paralel bir de atış çizgisi çekilir. Oyuncuların sırası belirlenir. Bilye dizisinin sol ya da sağ başına atış yapma zorunluluğu vardır. Oyuncu atışa başlamadan önce bunu belirtir. Belirlenen uçtaki bilyeyi vuran, vurduğunu kazanır. Kazanan oyunu sürdürür. Bütün oyuncular atışlarını yaparlar. Kale çizgisinde bilye kalırsa oyuncular ilk atıştan sonra bilyelerin düştüğü yerden sıralarına göre bilye kazanmak üzere oyunu sürdürürler. § "Kafa-karış" denen ve iki oyuncu arasında oynanan yaygın bir bilye oyunu daha vardır. Oyuncunun biri bilyesini uygun bir uzaklığa atar. Öbür oyuncu bu bilyeyi vurmaya ya da bir

karış yakınına düşürmeye çalışır. Vurursa iki, bir karış yakınına düşürebilirse bir bilye kazanır. Yörelere göre değişen daha başka bilye oyunları da vardır. § Evlerde kışın halı ve kilim üstünde de bilye oynanır. Halı ve kilimlerin çoğunun dört yanında kesintisiz süren bordür yolları vardır. Bilye bir köşeden başlanıp bu yolun dışına çıkmamak üzere her hakta bir kez itilerek sürülür. Oyuncular birbirinin bilyesini vurup yolun dışına çıkartmaya da uğraşırlar. Bilyesini başlangıç köşesine önce vardıran oyunu kazanır.

7. Birdirbir: Birbirinin üzerinden atlayarak oynanan çocuk oyunudur. Önce oynayanlar arasından bir ebe seçilir. Ebe bacakları dik, ellerini dizlerine dayamış olarak (eğik) durur, başını da öne eğer. Öbür çocuklar koşarak yaklaşırlar, elleriyle ebenin sırtına basıp bacaklarını iki yana açarak üzerinden atlarlar. Oyunun *zorlamalı birdirbir* denen çeşidinde, ebe her atlayıştan sonra sırtını biraz daha kaldırarak yüksekliğini artırır. Birdirbir eşit sayıda oyunculardan oluşan iki takım halinde de oynanır. Bu durumda bir takımın oyuncularının hepsi birden ebe olur. Oyunu bir başkan yönetir ve ilk atlayışı o yapar. Oyuncular ebelerin üzerinden 1'den 15'e, hatta daha yukarıya doğru sayarak ve her sayıda değişik bir figür gösterip buna uygun bir tekerleme söyleyerek atlarlar. Oynandığı yöreye göre değişmekle birlikte birdirbir oyunu, birdirbir, ikiye tekme, üçe kıç, dörde yama, beşe mektup, altıya fes, yediye yama, sekizim seksek, dokuzum durak, onum oturak, onbirim milli durak, onikim yağlı börek, fındık kırma, ceviz kırma vb. gibi tekerleme ve aşamaları içerir. Bu aşamalar sırasında atlamada, figür göstermede ve tekerlemede herhangi bir hata yapan oyuncu ebe olur. Oyunun bazı aşamalarında ebeye can yakıcı uygulamalar da yapılabilir. Bu durumda, atlayan oyuncunun "insaf" diyerek söz konusu eylemi yapmayıp düz atlayışla yetinme hakkı da vardır. Birdirbirin bir çeşidinde de, ebenin üzerinden her atlayan, birkaç adım ilerde kendisi de eğilerek durur, ebe olur. Böylece bütün oyuncular birbirinin üzerinden atlayarak oyunu sürdürürler.

8. Çatal matal kaç çatal : Yalnız erkek çocukların oynadığı bir çocuk oyunudur. Sayışma ya da başka bir yolla belirlenen ebe, eğilerek başını başka bir çocuğun bacaklarının arasına sokar ya da karnına yaslar. Yerine göre, başını bir ağaca ya da duvara dayadığı da olur. Bu sırada elleriyle de dizlerini tutarak dengesini sağlar. Öteki oyuncular ebeden 10-15 adım ötede sıra olurlar. Sırası gelen oyuncu koşarak gelir, elleriyle ebenin kalçalarına abanıp hoplar, sırtına oturur. Ellerini yukarı kaldırır birkaç parmağını açıp "çatal matal, kaç çatal" diye sorar. Ebe, oyuncunun kaç parmağını açtığını tahmin ederek soyler. Tuttururursa ebelikten kurtulur, üstündeki ebe olur. Tutturamazsa ebeliği sürer ve öbür oyuncular sırayla sırtına atlayıp aynı soruyu sorarlar. Oyun böylece sürer. Ebenin sırtına atlayamayan, sırtında duramayıp ayağı yere değen ya da düşen oyuncu da yanarak ebe olur. Bu

gibi durumlarda tartışma çıkarsa, anlaşmazlığı ebenin başını dayadığı, hakem durumundaki çocuk çözer. Çatal matal kaç çatal, *uzun eşek* oyununun bir çeşididir (Bkz. Uzun Eşek Oyunu).

9. Çelikçomak: Tarihi en az 17. yüzyıla değin uzanan bir açık alan oyunu. Kuzey Amerika'ya İngiliz koloniciler tarafından götürülmüştür. 19. yüzyılda İngiltere'de, 20. yüzyıl başlarında da Kuzey Amerika'da yaygınlık kazanmıştır. Oyunun birçok çeşidi olmakla birlikte, hepsi de yaklaşık 1 metre uzunluğunda bir çomak ve uçları hafifçe sivriltilmiş 2,5-5 cm. kalınlığında ve 10-15 cm. uzunluğunda bir çelikle oynanır. Çelik yere yerleştirilir, çomakla ucuna vurularak yerden havalanması sağlanır ve havadayken ikinci bir vuruşla olabildiğince uzağa gitmesine çalışılır. Oyunun bir türünde vuruşu yapan oyuncu, karşı takım oyuncusu çeliği *yakalayıp* merkez kaleye ulaştırmadan önce, koşarak öbür kaleleri dolaşmaya çalışır. Vuruş yapacak oyuncu üst üste üç kez çeliğe vurmayı başaramazsa ya da karşı takımdan bir oyuncu çeliği yere düşmeden yakalarsa, vuruş yapan oyuncu oyun dışı kalır. Oyunun eski biçimlerinde, çeliğin gideceği uzaklığı önceden tahmin etmek, dört yüzü bulunan çelik yere düştüğünde üstündeki rakamlardan yukarı gelenine göre sayı kazanmak ya da çelik merkez kaleye ulaştırılıncaya değin kaleden kaleye koşarak büyük bir çemberi tamamlamak gibi kurallar vardı. Bazı araştırmacılar çelikçomağı beyzbol ve kriket oyunlarının atası olarak kabul ederler. Çelikçomak Türkiye'de takım halinde oynandığı gibi, iki kişiyle de oynanır. Çeliğin ucu sivriltilmez, bunun yerine çomakla havalandırabilmek için, yerde kazılan küçük bir çukurun ya da yan yana yerleştirilen iki düzgün taşın üstüne konur. Vuruşu yapan oyuncu çomağı kalenin üstüne bırakır. Karşı taraf havada uçan çeliği yere düşmeden yakalarsa ya da düştüğü yerden eliyle atıp kaledeki çomağı vurursa kale başındaki oyuncu yanar ve yerini takımdaki başka bir oyuncu alır; iki kişi oynuyorsa oyuncular yer değiştirir. Çomak vurulamazsa kaledeki oyuncu çeliği düştüğü yerde çomakla (üç denemede) çelip havalandırır ve yeniden uzağa fırlatır. Karşı tarafın oyuncusu çeliği bu kez düştüğü yerden üç adımda kaleye atlayabilirse, oyuncu değişir. Atlayamazsa çelikten kaleye kadar çomak boyu ölçü alınarak ya da adımla sayılır. Çıkan sayı kazanılan puan olur. Önceden kararlaştırılan puanı dolduran kişi ya da takım oyunu kazanır. Çelikçomak Anadolu'da oynandığı yere ve oynanış biçimlerine göre çelik (Kütahya), çellik (Muğla), çelle çeldim (İstanbul), çelik çubuk (Kayseri), silük ya da sülük (Konya), met (Kırşehir), met değnek (Niğde), cirmetür (Malatya), düngülüş (Zonguldak), dulluk (İsparta), gibi adlarla da anılır.

10. Ebe oyunu: *Ebeleme, Ebecilik* olarak da bilinir, koşma, kovalama ve rakibe elini değdirerek onu ebe yapma ilkesine dayanan bir çocuk oyunudur. Kovalamaca oyunlarının en yaygınlarından biridir. İkiden çok çocuk arasında açık alanlarda oynanır. Gönüllü olarak ya da çeşitli yöntemlerle ebe çıkan çocuk, öteki oyuncuları kovalar. Yetiştiği oyuncuya "ebe" diyerek dokunur ve böylece ebelik dokunduğu çocuğa geçer. Bu kez yeni ebe, oyuncuları kovalamaya başlar ve oyun böylece sürer. Ebe oyunu, "el bende" ve "elim sende" gibi kovalamaca oyunlarına benzerse de, kuralları ve oynanış biçimi onlardan farklıdır (Bkz. Elim sende oyunu).

11. Elim sende: En basit biçimiyle, ebenin öbür oyuncuları kovalayıp içlerinden birine dokunarak onu ebe yapmaya çalışmasına dayanan çocuk oyunu. Daha birçok adı yardır. Bazı ülkelerde oynanırken dokunmayla veba (İtalya), cüzam (Madagaskar), humma (İngiltere) gibi hastalıkların ya da pirenin (İspanya) bulaştığı varsayılır. Bazı biçimlerinde oyuncular ebe tam kendilerine dokunacağı sırada, önceden kararlaştırılmış tahta, demir ya da belirli bir renkteki bir eşyayı tutarak, yerden yüksek bir yere çıkarak ya da çömelerek ebe olmaktan kurtulurlar. Bazı oyunlarda ebe öbür oyuncuları elindeki topu atarak vurmaya çalışır. Bazen de dokunduğu her oyuncuyu öbürlerini yakalamakta yardımcı olarak kullanabilir. Yakalanan oyuncuların el ele tutuşarak bir zincir oluşturması ve iki uçtaki birer oyuncunun kalan oyuncuları yakalamaya çalışması da başka bir uygulamadır. *Elim Sende* oyunun başka bir türünde oyuncular bir kaleden öbür kaleye koşarken ortada bekleyen ebenin önünden geçerler; ebe de onlara kale dışındayken dokunmaya çalışır. Oyunun bu türü Orta Avrupa'da "kara peter", İngiltere'de "duvardan duvara", ABD'de "pom-pom-pullaway" adlarıyla bilinir Türkiye'de de ebe oyunundan başka "elim sende" ve "el bende" adlarıyla oynanan birbirinden az çok farklı kovalamaca oyunları vardır. Elim sende oyunu rakibini kovalama, ona dokunma ve ondan kaçma ilkesine dayanır, iki çocuktan biri ötekinin herhangi bir yerine dokunarak "elim sende" der ve kaçmaya başlar. Dokunulan çocuk da aynı biçimde karşılık vermek için onu kovalar. Oyun ikiden çok kişiyle de oynanabilir. El bende oyununda ise oyunculardan biri ebeye dokunarak "el bende" der ve kaçmaya başlar; ebe de onu kovalar. Bu oyun ikiden çok çocukla oynanır, onun için ebe kovaladığı çocuğu sıkıştırdığı anda, öteki oyuncular ebeye dokunup "el bende" diyerek arkadaşlarını kurtarabilirler. Bu yüzden ebe birini kovalarken öteki oyuncular da peşi sıra koşarlar, ona yakın olmaya çalışırlar.

12. İp atlama : Havada döndürülen ipin üzerinde atlanarak oynanan oyun. Tek başına ya da birkaç kişi birlikte oynanır. Daha çok kız çocukların açık havada oynadıkları bir oyunsa da, özellikle bacak kaslarını güçlendirmek ve kondisyon kazanmak amacıyla boksörler de idmanlarında

ip atlarlar. Tek başına ip atlarken tek, çift, ters, çapraz ayaklı, çeyrek dönüş, yarım dönüş, tam dönüş, ipin bir dönüşünde iki kez atlama gibi figürler yapılabilir. Çapraz atlamada bir oyuncu ipin iki ucunu birden tutar ve ipi sırasıyla ileriye ve geriye doğru çaprazlayarak döndürür. Üç kişiyle oynandığında iki çocuk ipin uçlarından tutup çevirir. Üçüncü çocuk ip yukarıdayken altına girer, aşağı inip de yere değeceği sırada yukarı zıplayarak ipin ayaklarının altından geçmesini sağlar. Hata yaparsa atlama sırası ipi tutanlardan birine geçer. Oynayan çocuk sayısı üçten fazla olursa, atlayacaklar sıraya dizilir. Öndeki atlayıp ipin altından çıkınca, sıra arkasındakine gelir. Oyun ikişerli atlayarak da oynanabilir. En zevkli ve güç oyun biçimi, çift ipte ayak değiştirerek atlamaktır. İp atlamanın tek ayakla atlama, atladıktan sonra ipi bacak arasına alma, kurbağalama, sofra kurma, yangın gibi adlarla oynanan türleri de vardır. Oyun sırasında tekerlemeler, maniler ve oynama süresini gösteren saymacalar da söylenir. Çin tarzı ip atlamada ise çoğunlukla esnek olan sabit bir ip ya da şerit, iki oyuncunun bacakları çevresinde dikdörtgen oluşturacak biçimde gergin tutulur. Oyuncu, dikdörtgenin içine ve dışına doğru önceden belirlenmiş atlayışları yapar ve ip her atlayışta biraz daha yükseltilir.

13. Körebe: Geçmişi çok eskilere dayanan bir çocuk oyunudur. Türkiye'de Kırklareli'nde "Kör Çapar", Çatalca'da "Sin Gitti", Muğla ve Ankara'da "Kör Çebiş", Safranbolu'da "Ebe Kışkış", Kayseri'de "Bir Kör İki Kör", Tire'de "Körlebek", Çorum köylerinde "Gözbağlama", Toroslar, Akşehir ve Sultan Dağları Avşar oymaklarında "Turna Oyunu", Ilgın'da "Depmetura" gibi türleri oynanır. Körebe, gözleri bağlı olan ebenin öteki oyunculardan birini yakalaması, bazen de yakaladıktan sonra kimliğini söyleyebilmesine dayanır. Yakalanan oyuncu yeni ebe olur. Oyunun başında oynayacak çocuklar içinden yazıtura atma, sayışmaca vb. yöntemlerle önce bir ebe seçilir. Çevresinde birkaç kez döndürülerek, gözleri bağlanmış olan ebenin yönü şaşırtılır. Gözleri açık olan öteki oyuncular yüksek sesle körebeyi çağırarak ve ona yakalanmamak için kaçarak eğlenirler. Anadolu'da oyun sırasında ebe ile oyunculardan seçilen bir temsilci arasında tekerleme niteliğinde kalıplaşmış konuşmalar yapılır.

14. Saklambaç: Bir ebenin saklanan oyuncuları bulmasına dayanan çocuk oyunu. Ebe seçilen oyuncu, kale denen bir ağaç ya da duvara alnını dayayıp bir süre gözlerini kapatır (buna yummak denir); bu sırada öteki oyuncular saklanır. Ebe gözlerini açınca saklananları bulmaya çalışır. İlk bulunan, bir sonraki oyunda ebe olur. Son bulunan oyunu kazanır. Çok çeşitli biçimleri olan saklambaçta kimi zaman ebe, gözlerini yumduğu yerden uzaklaşınca öteki oyuncular ondan önce kaleye ulaşarak sobelemeye çalışırlar. Bütün saklananlar bunu başarırsa, gene aynı çocuk ebe olur.

Oyunun başka çeşitlerinde, bulduğu oyuncular ebeye yardım edebilir ya da bir kişi saklanırken, herkes onu arayabilir. Balık istifi denen saklambaç türünde bir kişi saklanır; arayanlar saklananı buldukça onunla birlikte saklanırlar. Saklanılan yerin kalabalıklaşmasından dolayı oyuna bu ad verilmiştir.

15. Seksek: Yere çizilen belirli çizgilere basmadan tek ayakla üstünden atlamaya dayalı çocuk oyunu. Birçok ülkede değişik türleri oynanır. Bir türünde oyuncu küçük ve düz bir taş parçasını yere çizilmiş, birbirine bitişik kutulardan birinin içine atar. Taş hiçbir noktasında çizgiye değmeyecek biçimde doğru yere düşmezse, o oyuncu sırasını kaybeder. Taşı istenen yere düzgün biçimde atmayı başaran oyuncu tek ayağı üstünde zıplayarak ikinci kareye, oradan da sırasıyla öteki karelere geçer. Bu sırada hiçbir çizgiye basmaması, düşmemesi ve öbür ayağını yere değ-dirmemesi gerekir. Oyuncu bu biçimde son kareye ulaşınca geri döner, gene aynı kareleri geçer ve taşı alarak oyun alanının dışına zıplar. Bütün kareleri hatasız geçen oyuncu devam etme hakkını elde eder; taşı bu kez ikinci kareye atarak önce birinci kareye, oradan da ikinciye basmadan üçüncü kareye zıplar ve bütün kareler böyle geçilene değin oyuna devam eder. Karelerin hepsini başarıyla geçen oyuncu içlerinden birini işaretleyerek kendine ayırır. Bu durumda öteki oyuncular bu kareye basmadan üstünden atlamak zorundadırlar; onu kendine alan oyuncu ise burayı dinlenme yeri olarak kullanabilir. Oyun, bütün karelerin oyuncularca işaretlenmesiyle sona erer. En çok kareyi işaretleyen oyuncu birinci olur. Oyunun yaygın olan başka bir türündeyse, oyuncu taşı ayağıyla bir kareden öbürüne iter. Ya da taşı birinci kareye attıktan sonra tek ayağıyla sekerek bu kareye girer ve aynı ayağıyla taşa vurarak onu oyunun başlangıç çizgisinden dışarı çıkarır; oyuncu bu hareketi bütün kareler için tekrarlar. Oyunun Almanya'da sevilen bir türü olan *Hinkspiel* 'de ise, seriyi tamamlayan oyuncu çizimin dışına çıkarak arkasını döner ve taşı omzunun üzerinden geri atar. Taşın düştüğü kare, o oyuncunun yorulduğu zaman dinlenebileceği "evi" olur. Öteki oyuncular ise "ev sahibi" izin vermediği sürece bu kareden geçemezler. Seksek, sarmal bir çizim üstünde de oynanabilir. Oyunun bu türünde oyuncular tek ayaklarıyla zıplayarak ortadaki dinlenme noktasına varabilir ve buradan kaldıkları yere dönebilirler. Bütün alanları başarıyla geçen oyuncular diledikleri alanı işaretleyebilirler. Oyun merkeze ulaşmak olanaksızlaşıncaya ya da bütün kareler işaretlenınceye kadar sürer. Bir seksek türünde de ebe kaçan oyuncuları tek ayağı üstünde sekerek kovalar ve yakalamaya çalışır.

16. Uçurtma: Uzun bir iple yerden denetlenen ve rüzgârda uçurulan spor ve eğlence amaçlı düzenek. Genellikle ahşap bir iskeletin kâğıt, bez ya da naylonla kaplanmasıyla yapılır. En yaygın uçurtma tipleri üç çıtalı (altıgen), iki çıtalı kuyruksuz (baklava biçimli) ve kutu uçurtmalardır. Tek bir düzlemden oluşan uçurtmalarda dengeyi sağlamak için kuyruk bulunmalıdır. Kuyruk, ağırlığından ötürü değil, havaya direnç gösterdiği için etkilidir. Üç çıtalı uçurtmada bütün çıtalar aynı uzunluktadır; bunlar bakışımlı olarak dizilir ve orta noktalarından bağlanır. Çıtalar arasındaki açı 60^0 olmalıdır. Çıtaların uçlarından bağlanan ip gergin biçimde bütün iskeleti dolanır. Sonra, uçurtmanın iskeleti hafif bir malzemeyle (kâğıt, bez, naylon vb.) kaplanır, iki çıtalı kuyruksuz uçurtmanın çıtaları eşit uzunluktadır. Bu çıtalardan biri, öbürünün tepe noktasından çıta uzunluğunun yedide biri kadar bir mesafede, ortasından bağlanır. Avustralyalı Lawrence Hargrave'in 1890'larda icat ettiği kutu uçurtma, adını dikdörtgen biçiminden alır. Uçurtma iskeletinin uzunluğu genişliğinin iki katıdır ve uçları kaplanmaz; uçurtma uzunluğunun yalnızca üçte biri kaplanır. Bu tür uçurtmalar başka geometrik biçimlerde de olabilir. Son zamanlarda kuş, insan, balık, gemi, kelebek vb. biçimlerdeki uçurtmalar ilgi çekmektedir. Uçurtma uçurmak için en uygun yerler rüzgârın istikrarlı biçimde ve yere yakın estiği açık alanlardır. En uygun rüzgâr hızı saatte 15-36 km'dir.

17. Uzun eşek: Genellikle erkek çocuklar tarafından oynanan oyun. Oyuncular eşit iki gruba ayrıldıktan sonra bir grup ebe olur ve hakem görevi yapan bir çocuk sırtını duvara yaslayarak durur. Ebe olan gruptan bir oyuncu başını onun bacaklarının arasına sokarak eğilir. Grup arkadaşları da onun arkasında aynı biçimde sırayla eğilerek birbirlerine sıkıca tutunurlar. Öbür gruptakiler sırayla zıplayıp bunların sırtına binerler. İlk zıplayanın olabildiğince en öndekinin sırtına oturması, sonradan gelecek oyunculara yer kalması bakımından önemlidir. Ebenin sırtına oturan çocuk, oyun sırasında belirlenen bir sayıya kadar sayar. Bu sırada ebelerin oluşturduğu köprü yıkılırsa grubun ebeliği sürer. Zıplayanlardan biri düşer ya da ebeler yıkılmadan oyun tamamlanırsa gruplar yer değiştirir. Sonucun, ebelerin sırtına binen çocukların elleriyle işaret ettikleri sayının ebeler tarafından bilinip bilinememesine bağlı olarak belirlendiği de olur.

18. Yağ satarım bal satarım: Yanıltma ve kovalamaya dayalı ezgili çocuk oyunudur. Seçilen bir ebe dışındaki çocuklar yere çömelerek bir halka oluşturur. Halkanın dışındaki ebe "yağ satarım, bal satarım" diye başlayan tekerlemeyi ezgisine uygun biçimde söyleyerek halkanın çevresinde dolaşır. Bu sırada elinde gizlediği bir ucu düğümlü mendili belli etmeden çömelmiş durumdaki çocuklardan birinin arkasında yere bırakır. Ebenin mendili arkasına bıraktığı çocuk, ebe halka çevresindeki turunu tamamlayıp kendi

hizasına gelmeden durumu fark ederse mendili kapıp ebenin arkasından koşmaya başlar. Ebe boşalan yere oturuncaya değin süren bu kovalama sırasında da elindeki mendille ebeye vurur. Eski ebe yerine oturduğunda ayakta kalan tekerlemeyi yeniden söylemeye başlayarak oyunu sürdürür. Arkasına mendil bırakılan çocuk durumu fark edememişse, ebe halka çevresindeki turunu tamamlayıp yeniden onun hizasına gelince yerdeki mendili alıp oturan çocuğun sırtına vurarak onu kovalamaya başlar. Çocuğun yerine oturmasıyla kovalama sona erer. Bu durumda ebe değişmez.

x x x

Cengiz, Serpil (1998). Karadeniz Ereğli çocuk oyunlarından derlemeler. *Türk Halk Kültüründen Derlemeler 1997*, içinde. 16-40.

[Yazar; araştırmanın Zonguldak'ın Ereğli ilçesinde Nisan-Mayıs 1996 tarihinde, ilkokul 5.sınıflardaki 350 çocukla yapıldığını, yalnızca geleneksel grup oyunlarının ve tekerlemelerin derlendiğini, böylece 129 çocuk oyununa ulaşıldığını, burada 84 oyunun -bazılarının farklı adları var- yayımlandığını belirtmektedir. ***ed.notu****]*

KARADENİZ EREĞLİ ÇOCUK OYUNLARINDAN DERLEMELER

1. Üç taş ya da dokuz taş (TEDÖİ) – **Domino** (EOKİ): Eşit sayıda oyunculardan iki takım oluşturulur. Takımlardan biri, 3 taş oynanıyorsa 3 taşı, 9 taş oynanıyorsa 9 taşı üst üste dizer. Karşı takım belli bir uzaklıkta durarak topla taşları yıkmaya çalışır. Taşları yıkan takım karşı taraf taşları dizerken topla karşı takımın oyuncularını vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu oyundan çıkar. (EOKİ'de taşları dizmeye çalışan takım bunu başarırsa domino diyor.)

2. Beş çomak (ÇKİ): Avuca sığacak büyüklükte beş küçük çomak bulunur. Sırayla her oyuncu çomakları avucunun içine koyarak havaya atıp ellerinin tersiyle tutmaya çalışır. Oyuncu 1-3 ya da 5 çomak tutarsa, tuttuğu çomak sayısı kadar sayı alır. Oyuncu 2 ya da 4 çomak tutarsa sayı alamaz. sıra diğer oyuncuya geçer. Oyunun başında kararlaştırılan sayıya kim ilk ulaşırsa o oyunu kazanmış olur.

3. Yedi taş (DaKİ): İki eşit grup oluşturulur. Birbirinden belli bir mesafede duran gruplardan birinin önüne üst üste 7 taş dizilir. Karşı takımın oyuncuları sırayla ellerindeki topla bu yedi devirmeye çalışırlar. Hiçbiri vuramazsa takımlar yer değiştirir. Taşları vururlarsa, kaçarlar. Karşı takımdan topla kaçanlardan biri vurulduğunda, vurulan oyuncu oyundan

çıkar. Bu sırada kaçan oyuncular vurulmadan taşları üst üste dizmeyi başarırlarsa oyun yeniden başlar.

4. Dokuz çomak (DaKİ, ASKİ): 30-40 cm uzunluğunda 9 çomak bir taşın kenarına dizilir. Ebe saklanan çocukları gördüğünde, gördüğü kişi(ler)in adını söyleyip "Tak" der. Saklanan oyunculardan birisi ebe kendisini görmeden çomakları devirirse oyun biter.

5. Ali dayının çiftliği (DKİ): Ebe dışındaki çocuklar yan yana durarak sıraya dizilirler. Ebe çocuklara sırayla "Ali Dayının bir çiftliği var. çiftliğinde bir var" diyerek bir hayvanın adını söyler. Sıra kendisine gelen çocuk söylenen hayvanın sesini taklit edemezse sıranın en arkasına geçer. en arkadaki çocuk da sıranın en önüne geçer.

6. Aliler (Cİ, ÖUİ, ASKİ): İki eşit grup oluşturulur. Gruplar el ele tutuşarak karşı karşıya dururlar. Aralarında şu konuşma geçer (her konuşmada konuşan taraf susan tarafın üstüne doğru yürür ve geri çekilir): Aliler Aliler, çingene Aliler, Aliler Aliler Çingene Aliler. Ne isterler, ne isterler bizim saraydan? - O güzeli, o şirini isteriz./ - O güzelin, o şirin adını neymiş?/ - O güzelin, o şirinin adı imiş./ - Çatlasanız da patlasanız da o kızı vermiyiz./ - Çatlasanız da patlasanız da biz kızı alırız./ Adı söylenen çocuğu grup çekerek alır, oyun bu şekilde sürer.

7. Alpaslan (AKİ): Bir çocuğun ortada durduğu bir halka yapılır. Ortadaki çocuk kendi etrafında dönerken kendisi ve halkadaki çocuklar el çırparak ezgili bir biçimde "Aparslan çıktı yola / 'yı taktı koluna" dediklerinde ortadaki çocuk adı söylenen çocukla kol kola girip döndükten sonra kendi ortaya gelen çocuğun halkadaki yerine geçer. Oyun aynı şekilde devam eder.

8. Asker amca (ASKİ): Oyuncular el ele tutuşarak bir halka oluşturur. Birlikte dönerlerken "asker amca / burnu kanca / elinde tabanca / şıngırı mıngırı bom" derler ve dururlar. İlk gülen oyuncu oyundan çıkar ve oyun bu biçimde sürer.

9. Ateş (UÖİ / çember (DaKİ) / **dağlar başı ya da kale kapmaca** (AKİ): Çocuklar iki eşit gruba ayrılır. Birbirine uzak iki direk ya da ağaç seçilir. İki gruptan oyuncular istedikleri an ağaç ya da direklerinden ayrılarak karşı takımdan birisini yakalamaya çalışırlar. Bu kaçma-kovalama sırasında kim kendi direğinden ya da ağacından en son ayrıldıysa *onun ateşi daha yeni olduğu için* karşı takımdan kendisinden önce oyuna girenlerden birini yakalama hakkı vardır. Oyun bir takımın oyuncularının hepsi

yakalandığında sona erer. (DaKİ'de oynanan bu oyunda kaçanlar yakalanan arkadaşlarını *dokunarak* kurtarabilirler). (AKİ'de direk ya da ağaç yerine birbirinden uzak olacak biçimde yere iki kare, DaKİ'de de yere iki çember "kale" olarak çizilir).

10. Ayağım taş (ASKİ): Kendisinden kaçan oyuncuları yakalamaya çalışan ebe, oyuncular bir taşın üstüne çıkıp "Ayağım taş" dediğinde onları ebeleyemez. Oyuncular çıktıkları taşın üzerinden toprağa basarak "Ayağım toprak" dediklerinde ebelenebilirler.

11. Ayağımın altını yala ya da danset davet (Cİ, ÖUİ, DKİ): En az üçer kişiden oluşan iki grup kurulur. Gruplardan biri karşı tarafı dansa davet edecektir. Dansa davet edilecek grup karşı taraftan bir kişinin kesinlikle dans davetini kabul etmeme kararı alır (Bazen bu kişi önceden belirlenmez). Dans davet alan oyuncular bu daveti kabul etmek istemiyorlarsa davet eden çocuğa "Ayağımın altını yala" diyerek ayaklarının altını gösterirler. Daveti kabul ederlerse o kişiyle eşleşerek oyundan çıkarlar. Oyunun sonunda dans daveti kabul edilmeyen kişi öbür gruptan sona kalan kişiyle eşleşmiş olur ve eşiyle birlikte diğer çiftlerin yan yana dizilip kolları havada el ele tutuşarak oluşturdukları köprünün altından el ele geçerler. Onlar köprülerin altından geçerlerken diğer çiftler (eşlerden biri erkekse özellikle onun) sırtına şiddetle vururlar.

12. Barış Manço (EOKİ): Çocuklar halka oluşturup el ele dönerken *Barış Manço palyaço* diyerek geriye doğru zıplarlar. Çocuklardan birinin yaptığı sayışmaca sonunda çıkan çocuk en fazla 3 adımda diğer çocuklardan birinin ayağına basmaya çalışır. Ayağına basılmaya çalışılan çocuğun her seferinde geriye doğru bir adım kaçma hakkı vardır. Ayağına basılırsa çocuk, basılmazsa diğer oyuncu oyundan çıkar.

13. Bekçi baba (ASKİ): En az 5 kişinin oynadığı bu oyunda bir kişi ebe seçilir. Yan yana dizilen oyunculardan biri en öne geçerek diğer oyuncuların her birine sessizce bir renk adı söyler. Daha sonra, ebeyle bu oyuncu arasında aşağıdaki konuşma geçer:- *Tık tık/ - Kim o?/ - Bekçi Baba./ Ne istersin?/ - Yumurta./ - Hangi renk?* Oyuncu bir renk söyler, söylediği renk yoksa ona "Yok" denir, varsa o rengin söylendiği çocuk kaçar. Ebe kaçan çocuğu yakalayarak kendi tarafına alır.

14. Benim bir eşeğim var (ÇKİ): Çocuklar el ele tutuşup halka olarak dönerlerken aşağıdaki tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak söylerler. *Benim bir eşeğim var / otur dersem oturur* (hepsi birlikte yere çömelirler) */ kalk dersem kalkar* (hep birlikte ayağa kalkarlar) */ büzül*

dersem büzülür (halkayı küçülürler) / *süzül dersen süzülür* (halkayı genişletirler) / *bir o yana bak* (başlarını bir yana çevirirler) / *bir bu yana bak* (başlarını öbür yana çevirirler, oyunun sonunda kim ilk önce gülerse oyundan çıkar ve oyun bu biçimde sürer).

15. Beyaz beyaz kelebekler (DaKİ): Ortada bir çocuk olacak şekilde bir halka oluştururlar. Çocuklar hep bir ağızdan "Beyaz beyaz kelebekler / yarın bir gün ölecekler / koş koş yaramaz kız / bir kız seç yerine geç" derler. Tekerlemenin sonunda ortadaki çocuk halkadan bir çocukla yer değiştirir, oyun bu şekilde sürer. Çocuklar sırayla 1'den başlayarak birer birer sayarlar. 9 ya da sonu 9'la biten sayıyı söyleme sırası gelen çocuk bu sayı yerine *bız* demelidir. Yanılan oyundan çıkar.

16. Bobi (ÇKİ): İki kişi grubun dışında olmak üzere 11 çocuk yan yana durarak sıraya girerler. İki çocuktan biri değerine (ebeye) 0-10 arası bir sayı söyler. Ebe sıradaki çocuklara sırayla 0-10 arası bir sayı söyletir. Kendisine söylenen sayıyı sıradaki çocuklardan biri bilirse ebe kaçar, sayıyı bilen çocuk ebeyi yakalarsa ebeyle yer değiştirir.

17. Büyük adım (DKİ): Yere bir çizgi çizilir. Bu çizgiden ileriye doğru kim en büyük adımı atarsa o oyunu kazanmış olur.

18. Can almaca (ÖUİ): Üç kişinin oynadığı yakartop oyunudur.

19. Çıtır pıtır (AKİ): Bir ebe seçilir. Yere konulan bir taşın üzerindeki uzun bir sopanın üstüne yirmi tane çomak yığılır. Bir tür saklambaç oyunu olan bu oyunda ebe saklananları buldukça "çıtır pıtır" diyerek çomak yığınının üzerine tükürür. Bütün oyuncular yeniden saklanır.

20. Çiçek (AKİ, DKİ): Yere 1-1,5 metre çapında bir daire çizilir. Daire çevresine de oyuna katılan çocukların sayısı kadar küçük daireler çiçek yapraklarımışçasına çizilir. Her çocuk kendisine bir renk seçer ve bu renkler küçük dairelerin içine yazılır. Herkes bir ayağını kendi küçük dairesinin içine koyarak kaçmaya hazır bir biçimde bekler. Sayışmaca sonunda çıkan çocuk "bom" deyip ortadaki dairenin içine atlayana kadar çocuklar kaçışırlar. Ortadaki çocuk en fazla 3 adım atarak ya da zıplayarak çocuklardan birisinin ayağına basmaya çalışır. Kaç adımda bastıysa ayağına basılan çocuğun o yaşına girdiği söylenir. 12 yaşına giren çocuk oyundan çıkar.

21. Çin daması (TEDÖİ): Bu oyunu iki kişi satranç tahtasında oynar. Her iki oyuncunun da 9'ar taşı vardır. Oyuncular taşları tahtanın sağ alt köşesindeki 9 kareye birer birer yerleştirirler. Oyuncular sırayla taşlarını,

taşların olduğu karenin sağındaki, solundaki ya da önündeki kareye doğru (kare boşsa) 1 kare ilerletirler. Taşın önünde başka bir taş varsa öbür taşın üzerinden atlanabilir. Önce kim karşı tarafın 9 karesine taşlarını yerleştirirse oyunu o kazanır.

22. Davul zurna bir, iki, üç, (Cİ) – **ender davul zurna bir, iki, üç,** (ÖUİ): Arkasını dönen ebenin, "Davul zurna 1, 2, 3"[1] diyerek önüne döndüğünde kıpırdarken gördüğü çocuk ebe olur ve oyun bu biçimde sürer.

23. Dede saatin kaç? –nasrettin hoca saat kaç? – tilki tilki saatin kaç? (ÖUİ): Bu oyun en az üç kişiyle oynanır. Ebe dışındaki çocuklar ebeye belli bir uzaklıkta yan yana dururlar. Her oyuncu sırayla "Ali Baba Ali baba saatin kaç?" diye ebeye sorar. Oyuncu ebeye doğru ebenin söylediği saatteki rakam kadar adım atar. Ebeye ilk ulaşıp ayağına basan oyunu kazanır.

24. Develer geliyor (DaKİ): Biri dışında bütün çocuklar arka arkaya dizilirler. Ebeyle sıranın en önündeki çocuk arasında şu konuşma geçer: *Ebe: Develer geliyor merdinden, ölürüm şu kızın derdinden, kız nerde?/ Çocuk: Hamamda./ Ebe: Çıksın./ Çocuk: Çıkmaz./ Ebe: Yumsun./ Çocuk: Yummaz./ Ebe: Kızını bana verir misin?/* Çocuk "Pışık" derse, ebeyle çocuk arasındaki konuşma tekrarlanır. Çocuk "Al" derse, sıranın başındaki çocuğun bir elinden ebe bir elinden de ebeyle konuşan çocuk, tutup çocuğu şiddetle öne arkaya sallayarak "Yedirdiğim yemekler, içirdiğim sütler, hepsi haram olsun, çık git evimden" derler. Aynı şey sıradaki bütün çocuklar için tekrarlanır. Sonunda ebe başta konuştuğu çocuğa "Niye ağlıyorsun?" diye sorar. Çocuk "Kızlarım kayboldu" dediğinde, ebe bacaklarını aralayarak birer birer çocukların ayağını, elini ya da başını gösterek "Bu mu?" diye sorar; çocuk da "Evet" diyerek çocuklarını birer birer geri alır. Çocukların hepsi karşı tarafa geçtikten sonra, ebeyle konuşan çocuk onlara "Nereye gittiniz?" diye sorduğunda, çocuklar "Teyzemde pasta yemeye gittik" diyerek kaçışırlar.

25. Deve güreşi (ÖUİ): Dört kişilik bir oyun olan *deve güreşi* denizde de oynanabilir. İki oyuncu öbür iki oyuncunun omuzlarının üzerine çıkarlar ve birbirlerini düşürmeye çalışırlar.

26. Devenin sütü bir kaşık olsa (ASKİ): Ebe seçilen çocuk dışındaki oyuncular bir sıra oluştururlar. Ebe sıradaki çocukların çevresinde dönerken hep birlikte "Devenin sütü bir kaşık olsa / ha hay iki kaşık olsa / ha hay üç kaşık olsa" derler. Tekerleme bittiğinde ebeyle sıranın en başındaki çocuk arasında şu konuşma geçer: - *Komşu kızın evde mi?/ - Değil./ - Nereye gitti?/ Çarşıya gitti.* Bunun üzerine yukarıdaki tekerleme tekrarlandıktan sonra ebeyle aynı çocuk arasında konuşma şu şekilde devam eder: *Komşu kızın*

geldi mi?/ Geldi./ Senin kızın benim bahçemden armut aşırmış./ Hangisi? Ebenin "Şu" diyerek gösterdiği çocuğa ebeyle konuşan çocuk "Doğru mu?" diye sorar. Soru sorulan oyuncu "Değil" derse oyun tekrarlanır. "Evet" derse ebenin arkasına geçer ve oyun tekrarlanır. Ebe her seferinde sorduğu her çocuk için ayrı bir suçlamada bulunur. Oyunun sonunda sırada bir çocuk kaldığında ebeyle sıranın başındaki çocuk arasında şu konuşma geçer: - *Çocuğun kaldı mı?/ - Kaldı./ - Ellerini göstersin.* Çocuk sıranın başındaki çocuğun bacakları arasından ellerini gösterdiğinde ebe "İiii! Sidikli!" Dedikten sonra oyuncudan ayaklarını da göstermesini ister. Oyuncunun ayklarını gördüğünde "İiii! Kakalı!" Dedikten sonra başını da göstermesini ister. Oyuncunun başını gördüğünde "İiii! Bitli!" der ve oyun biter.

27. Doktor bizi çözemez (AKİ): Bir ebe seçilir. Diğer çocuklar el ele tutuşarak halka olurlar. Ebe halkadaki çocuklara arkasını döndüğünde halkadaki çocukların her biri sırayla birbirlerinin ellerini hiç bırakmadan birbirlerinin kollarının altından geçerek düğüm olurlar. Sonra "Doktor bizi çömez, doktor bizi çözemez" diye bağırarak ebeyi çağırırlar. Ebe kimsenin elini birbirinden ayırmadan halkayı eski haline döndürmek zorundadır.

28. Dom bili (AKİ): En az üçer oyuncudan oluşacak biçimde iki takım kurulur. İki takımın oyuncuları Şekil x'de görüldüğü gibi oyun alanına yerleşirler. Topu elinde bulunduran takım dağınık olarak yerde duran dokuz taşın olduğu taraftaki oyuncusuna topu atarak o oyuncunun topla karşı takımın oyuncuları da her fırsatta yerde dağınık duran taşların yanına gelerek dokuz taşı üst üste dizmeye çalışırlar. Bunu başardıklarında *dom bili* diyerek oyunu bitirirler. Taşları dizmeden takımın bütün oyuncuları vurularak oyundan çıkarsa sıra öbür takıma geçer.

29. Don (TEDÖİ, ESKİ) – **Kemik** (ÇKİ, ASKİ): Çocuklardan biri *ödek*[2] olur. Ödek diğer çocukları kovalarken çocuklar kemik (TEDÖİ ve ASKİ'de *kemik* yerine *don* denmektedir) derlerse, kollarını kavuşturarak kıpırdamadan dururlar ve yakalanmaktan kurtulurlar. Kaçan çocuklar dokunarak donmuş olan arkadaşlarını kurtarabilirler.

30. Ebelemece (Tüm Okullar) – **Kan almaca** (Dki) – **Kovalamaca** (Tüm Okullar) – **Ödek** (Aski) – **Tutmaca** (Tüm Okullar) – **Yakalamaca** (Tüm Okullar): Ebe (ödek) seçilen oyuncu kendisinden kaçan oyunculardan herhangi birine vurarak ebelikten kurtulmaya çalışır. Vurduğu oyuncu yeni ödek olur ve oyun bu biçimde sürer.

31. El kızartmaca (Cİ): Bütün çocuklar ellerini el ayaları yere dönük olacak biçimde üst üste koyarlar. Sırayla en alttaki elin sahibi olan çocuk en üstteki ele hızla vurur, oyun bu biçimde sürer. Elleri en çabuk kızaran çocuklar oyundan çıkar.

32. Elma elma kuru fasulye (AKİ): Ebe seçilen kişi diğer oyunculara arkasını dönerek "Elma elma kuru fasulye" dedikten sonra oyunculara yüzünü döndüğünde herkes olduğu yerde hareketsiz duruyor olmalıdır. Ebe hareket ederken gördüğü kişiyi oyundan çıkarak yanına alır. Ebe tekrar arkasını dönerek "elma elma kuru fasulye" diyerek sürdürür. Kalan oyuncular ebenin kendilerini hareket ederken görmemesi şartıyla yakalananlara dokunarak onları kurtarabilirler.

33. Eski minder (ASKİ): Oyuncular el ele tutuşarak bir halka oluşturur. Birlikte dönerlerken "eski minder / yüzünü göster / göstermezsen bir poz ver" derler ve dururlar. İlk gülen oyuncu oyundan çıkar ve oyun bu biçimde sürer.

34. Eşim eşim seni iten kim? (TEDOİ): Eşit sayıda oyuncudan iki takım kurulur. Takımlardan biri diğer takıma arkasını döner. Diğer takımdan bir oyuncu, arkasını dönen takımdan bir oyuncunun sırtına parmağını dayayarak önceden kararlaştırılmış bir noktaya kadar oyuncuyu ittirir. İttirilen oyuncu kendisini kimin ittirdiğini bilirse, karşı takımın oyuncuları kendi takımının oyuncularını, bilemezse kendi takımının oyuncuları, karşı takımının oyuncularını sırtlarında taşırlar.

35. Fired çakmaktaş (Cİ, ASKİ): Ortada bir çocuğun olduğu bir halka oluştururlur. Ortada duran çocuk yüzü halkadaki çocuklara dönük bir biçimde halkanın içinde dönerken hepsi birlikte el çırparak aşağıdaki tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak söylerler: *Fired fired fired çakmaktaş / barni barni barni moloztaş / vilma vilma sarıl boynuma* (ortadaki çocuklardan birinin boynuna sarılır) */ beti beti gir koluma* (ortadaki çocuk halka duran çocuklardan başka biriyle ters yönde koluna girerek birlikte dönerler) */ çakıl çakıl al biraz akıl* (ortadaki çocuk halkada duran çocuklardan birinin başına vurur) */ bam bam çekil git yolumdan* (ortadaki çocuk halkada duran çocuklardan biriyle yer değiştirir, oyun halkadaki bütün çocuklar ortaya geçene kadar sürer).

36. Göz oymaca (ÖUİ): En az iki kişinin bu oyunda, oyucular kendilerine diğer oyuncularla yan yana olacak şekilde bir çukur açarlar. Her biri kendi çukurunun üstüne bir çubuk koyar. Oyuncular sırayla birbirlerinin çubuğunu bir sopayla olabildiğince uzağa atarlar. Çubuğu atılan oyuncu

çubuğunu alıp geri getirene kadar diğer oyuncular onun çukurunu kazarak derinleştirirler. Çukuru diğer oyuncularca en çok derinleştirilen oyuncu oyunu kaybeder.

37. Guguklu saat (Cİ): Çocuklardan birisi *kuş* rolünü üstlenir. Başka bir çocuk olduğu yerde durarak *saat* olur, bir çocuk da ebe olur. Gruptaki diğer çocuklar herhangi bir şarkının müziğini söylerler; ebe 5 saniye içinde şarkının adını bilemezse kuş rolüne giren çocuk *öter* ve saat rolündeki çocukla ebeyi kovalarlar. *Kuş* ve *saat* 10 saniye içinde ebeye dokunamazlarsa kendileri, dokunabilirlerse ebe, oyundan çıkar. Ebe şarkıyı bilirse kuş rolüne girme hakkını kazanmış olur ve bu durumda kuş rolündeki çocuk oyundan çıkar.

38. Güldürmece (ÖUİ): Ebe seçilen oyuncu komik yüz hareketleri yaparak karşısında dizili duran oyuncuları güldürmeye çalışır. Gülen oyuncu ebe olur.

39. Güzellik mi, çirkinlik mi? (Cİ): Arkasını dönen ebeye oyuncular "Güzellik mi, çirkinlik mi, havuz başında heykellik mi?" diye sorarlar. Ebe "güzellik" derse herkes güzel bir poz takınır, ebe "Çirkinlik" derse herkes bu sefer yüzünü çirkinleştirerek kıpırdamadan durur. Ebe birini seçerek oyundan çıkarır ve oyun bu biçimde sürer.

40. Hamamda karı kovalamaca (TEDÖİ): Bir çemberin içinde duran ebenin elinde 3 küçük sopa vardır. Diğer oyuncuların her biri çemberin içinde eğilmiş duran ebeye 0-100 arasında bir sayı söyler. Ebe kendisine söylenilen sayıların toplamı olan sayıya kadar sayarken diğer oyuncular kaçarlar. Sayma işlemi bittiğinde, ebe diğer oyuncuları kovalayarak sopaları atar. Sopa kime değerse, ebe o olur.

41. Handa handa kulübünde veya tahtacı güzelleri (EOKİ): Eşit sayıda oyuncudan oluşan iki grup kurulur. İki takımın oyuncuları belli bir uzaklıkta yüzleri birbirlerine dönük olarak dururlar. Oyuncular kollarını çapraz yaparak iki taraflarındaki takım arkadaşlarının ellerinden tutarlar. İki takım arasında aşağıdaki konuşma geçerken konuşma sırası kendisinde olan takım diğer takımın üzerine doğru yürür ve sonra da geri çekilir: *Handa handa kulübünde biz size geldik on birde./ Geldiyseniz geldiniz bizi memnun ettiniz./ - Okumayı bilmez yazmayı bilmez kız sizin olamaz kız sizin olamaz./ - Amcası yolladı yengesi yolladı versinler kızı, versinler kızı./ Aldık kızınızı çaldık ya kızınızıdolmabahçeden, dolmabahçeden.* (Bu son tümceyi söyleyen grubun oyuncuları karşı gruptan bir oyuncuyu çekerek kendi aralarına alırlar.)

42. Hop on (AKİ): Çocukların hepsi el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. Sonra hızla dönerken "Hooop 10" diyerek geriye doğru atlarlar. Herkes atladığı yerde hareketsiz dururken birisi "10, 20, 30, 100" diyerek saydığında çıkan oyuncu, çocuklardan birisinin ayağına en fazla üç adım atarak basarsa ayağına bastığı çocuk, basamazsa kendisi oyundan çıkar. Oyun bu şekilde devam eder.

43. Horozum cik cik (TEDÖİ) – **Tekme tokat** (DaKİ): En az iki kişiden oluşan iki takım kurulur. Bir daire dizilir. Takımlardan biri daire içine girer. Öbür takımın oyuncuları kaçarken daire içindekiler dairenin dışına tek ayak üstünde sekerek çıkıp, kaçan çocukları yakalamaya çalışırlar. Bu sırada iki ayaklarının üstüne basarlarsa kaçan çocuklar onları *tekme atarak* daireye geri kovalarlar.

44. İmam bayıldı (ÖUİ-Cİ): Dört kişinin oynadığı bu oyunda iki oyuncu karı kocayı, bir oyuncu hizmetçiyi, bir oyuncu da imamı canlandırır. Karı koca işe giderlerken hizmetçiye "akşama misafirler gelecek. imambayıldı yap" derler. Hizmetçi imamı çağırarak bayıltır, sonra bütün oyuncular kendilerini imamın üstüne atarlar ve oyun biter.

45. İsmail amca (Cİ): Bir kâğıt yelpaze biçiminde katlanır. Her kata sırasıyla *İsmail, amca, banyoda, yıkanıyor* yazılır. Oyuncular sırayla diğer katlarda ne yazdığına bakmadan katların her birine o kattaki kelimeye uygun bir kelime yazarlar. Sonunda hep birlikte kâğıdı açarak okuyup gülerler.

46. Jandarma (EOKİ): Dört kişinin oynadığı bu oyunda dört küçük parça kâğıt hazırlanır. Kâğıtlara *jandarma, kaymakam, vali* ve *hırsız* yazılır Jandarma yazılı kâğıdı çeken çocuk herkesin eline sopayla vurur.

47. Kabaklar pişti mi? (ASKİ): Eşit sayıda oyunculardan oluşan iki takım kurulur. Her takımın başındaki oyuncu kendi takımının oyuncularına birer hayvan, sebze ya da çiçek adı verir. Daha sonra, takımların başındaki oyuncular arasında şu konuşma geçer: - Seke seke ben geldim. (Oyuncu tek ayağı üstünde sekerek karşı takımın yanına gider.)/ - *Hoş geldin./ Kuyu var./ - Atla da gel. (Oyuncu bir kere sıçrar.)/ - Köpek var./ - Havla da gel./ - Hav./ - Kedi var./ - Miyavla da gel./ - Miyav. Kabaklar pişti mi?/ Pişti.* Karşı tarafa gelen oyuncu yerde oturan çocukların sırayla kafasına vurur. Seçtiği birinin gözlerini kapatarak kendi grubundan birini oyuncuya verdiği adla çağırır. Çağrılan çocuk gelerek gözleri kapalı olan çocuğun başına vurup koşa koşa yerine döner ve kendi grubundaki çocuklarla birlikte diğer gruba sırtını döner. Hepsi birlikte ellerini çırparak "Dedemin şapkası kaybolmuş, dedemin şapkası kaybolmuş" derler. Kafasına vurulan çocuk

kimin vurduğunu bilirse onu alıp kendi tarafına götürür, bilemezse o grupta kalır. Bir takımın oyuncuları bitene dek oyun bu biçimde sürer.

48. Kamçı (TEDÖİ): Bir kibrit kutusunun dört bir yanına *hakim, polis, ceza* ve *serbest* yazılır. Çocuklar sırayla kutuyu yere atarlar. Kendisine *polis* yazılı kenar gelen oyuncu eline bir terlik alarak, kutuyu yere attığında kendisine *ceza* yazılı kenar gelen oyuncuya, kendisine *hakim* yazılı kenar gelenin dediği sayı kadar vurur.

49. Kara kedi (AKİ): Oyuncular bir ebe ortalarında, el ele tutuşarak bir halka oluştururlar. *Kara kedi* rolündeki bir oyuncu da halkanın dışında durur. Ebe halkada duran oyuncuların giysilerinin yakalarını ağızlarına vererek hepsine birer birer yiyecek adı söyler. Sonra "Alttaki börek", üstteki çörek" diyerek halkadan çıkarken "Kapan susam kapan" der. Halka kapanır. *Kara kedi* rolündeki çocuk halkanın yanına gelerek "Açıl susam açıl" der, halka açılır. Halkanın ortasına giren *Kara kedi* herkesin ağzından yakasını çekerek ahlkadan çıkarken "Kapan susam kapan" der. Ebe tekrar gelerek "Açıl susam açıl" der ve halkanın içine girdiğinde çocuklara "Etleri kim yedi?" diye sorar. Bütün çocuklar "Kara kedi" diye bağırarak ebeyle birlikte *kediyi* kovalarlar.

50. Kartalcı (Cİ, TEDÖİ, ASKİ) – **Kelebek** (ÖUİ): Ebe dışındaki oyuncular kollarını yere paralel bir biçimde uzatarak kıpırdamadan dururlar. Ebe oyunculardan birinin önce bir kolunun, sonra da öbür kolunun altından geçerken *kartal* (ÖUİ'de *kartal* yerine *kelebek*) diyerek kendisi kolları yana açık bir biçimde kıpırdamadan durur. Ebenin, kollarının altından geçerek serbest bıraktığı oyuncu başka bir oyuncunun kollarının altından geçip *kartal* diyerek hareketsiz kalır ve oyun bu biçimde sürer.

51. Katil kim? (Cİ): En az dört kişiyle oynanır. Hazırlanan küçük kâğıtlara *katil, polis, manav* v.b. yazılır katlanır. Herkes bir kâğıt çektikten sonra halka şeklinde durulur. *Polis* yazılı kâğıdı çeken çocuk "Ben polisim" der. *Katil* yazılı kâğıdı kim çektiyse, *polis* olan çocuğa belli etmeden göz kırparak diğer çocukları öldürmeye başlar. Bütün çocuklar *ölmeden önce* polis katili bulmak zorundadır.

52. Katil kim? (TEDÖİ): Oyuna katılan çocuk sayısı kadar kâğıt hazırlanarak, kağıtlardan birine *katil*, birine *dedektif* ve diğerlerine *vatandaş* yazılır. Katlanan kağıtlar karıştırıldıktan sonra çocuklar tarafından sırayla çekilir. Dedektif yazılı kağıdı çeken kim olduğunu açıkladıktan sonra, katil yazılı kağıdı çeken çocuk *dedektife* belli etmeden vatandaş yazılı kağıtları

çeken çocukları göz kırparak birer birer öldürmeye başlar. Bu arada *dedektif* de *katilin* kim olduğunu bulmaya çalışır.

53. Kim (köy okulları) – **Tıp** (kent merkezlerindeki okular): Çocukların hepsi aynı anda "1, 2, 3 tıp" (köylerde "1, 2, 3 kım) diyerek susarlar. İlk konuşan çocuk oyundan çıkar ve oyun bu biçimde sürer.

54. Kırmızı balık (DaKİ): Ortada bir çocuk olacak şekilde bir halka oluşturulur. Halkanın dışında da halkanın içine *olta atmış bir balıkçı* rolünde bir çocuk vardır. Halkanın ortasında *kırmızı balık* rolündeki çocuk ellerini avuç avuca birleştirerek kıvrıla kıvrıla halkanın içinde dönerken, halkadaki çocuklar da aynı hareketi yaparak şu tekerlemeyi söylerler; kırmızı balık gölde / *kırmızı balık gölde / kıvırıla kıvırıla yüzüyor / kıvırıla kıvrıla yüzüyor balıkçı Hasan geliyor / oltasını atıyor / balıkçı Hasan geliyor / oltasını atıyor / kırmızı balık dinle / sakın yemi yeme / kırmızı balık dinle / sakın yemi yeme / Hasan seni tutacak / sepetine atacak / Hasan seni tutacak / sepetine atacak / kırmızı balık kaç kaç / kırmızı balık kaç kaç* Tekerleme sürerken *balık* halka dışına çıkar, balıkçıda onu kovalar.

55. Kırmızı beyaz (AKİ): Eşit sayıda iki takım oluşturulur, bir de ebe seçilir. Takımlardan birine kırmızılar diğerine de beyazlar denir. Ebe hangi rengi söylerse o takım kaçar, diğer takımın oyuncuları kaçanları kovalar. Yakalananlar oyundan çıkar, ebe sürekli söylediği rengi değiştirerek oyuncuları şaşırtmaya çalışır. Oyuncusu önce biten taraf yenilir.

56. Kız kız dışarı (ÖUİ): En az iki kişinin oynadığı bu oyun için yere aşağıdaki şekil çizilir.

kız	erkek	hayvan
renk	araba	meyve

Her oyuncu sırayla her karenin içinde o karenin adını iki kere söyleyerek iki kere zıplayarak dışarı çıkar. Kareden dışarı çıkarken de "Dışarı" der. Sonra tekrar sırayla bütün karelerde iki kere zıplayarak her karede sırayla ayrı bir kız adı (yani altı kız adı) söylemek zorundadır. Aynısı erkek, hayvan, renk, araba ve meyve adları için tekrarlanır. Oyuncu verdiği adları tekrarlar ya da oynarken durursa yanar. Bütün kareler tamamlandıktan sonra oyuncu kız yazılı kareye tekrar girerek iki kere zıplayıp "Kız kız dışarı" der ve oyun tamamlanmış olur.

57. Kibrit (EOKİ): Bir kibritin kenarlarına *sopa, hakem, af, çingene, eşek vur* yazılır. Oyuna katılan çocuklar sırayla kibriti yere atarlar. Oyuncu kibriti yere attığında *af* yazılı kenar gelirse hiçbir şey yapılmaz; *çingene* yazılı kenar gelirse diğer çocuklar kibriti atana çingene diye bağırırlar, *eşek* yazılı kenar gelirse oyuncu eşek gibi anırır, *sopa* yazılı kenar gelirse *vur* yazılı kenar gelen çocuğa, bir sopayla, *hakem* yazılı kenar gelen çocuğun dediği sayıda vurur.

58. Kilit kelepçe (DaKİ): Ebe seçilen çocuk kaçan arkadaşlarını yakalamaya çalışır. Bu sırada kaçan çocuklar "Kilit" diyerek kollarını çapraz yapıp hareketsiz durularsa ebe onları yakalayamaz. Bu durumdan kurtulmak için de "Kilit" diyen çocuğun "Kelepçe" demesi gerekmektedir. Ebenin yakaladığı çocuk yeni ebe olur.

59. Kimin eli (Cİ): Ebe yere çömelir. Diğer çocuklar ebenin sırtına ellerini üst üste koyarlar. Ebe en alttaki elin sahibini bilirse o çocuk ebe olur, bilemezse bütün çocuklar ebenin sırtına vurur.

60. Kimin elinde ot biterse (DaKİ): Çocuklar çimenlik bir alanda geniş bir halka oluşturarak yere otururlar. Şu sözleri söyleyerek otları yolarlar: "Kimin elinde ot biterse onun ayakkabısı saklanacak" Sonunda hepsi elini gösterdiğinde kimin elinde ot kaldıysa onun ayakkabısını saklarlar. Çocuk ayakkabısını bulamazsa kendisine bir ceza verilir.

61. Mor menekşe (Cİ, ÖUİ, DKİ): İki eşit grup oluşturulur. Gruplar birbirlerinden belli bir mesafede el ele tutuşurlar. Bir grup diğerine "Mor menekşe, mor menekşe, mendilim düşe, bizden size kim düşe?" diye sorar. Karşı grubun adını söylediği çocuk, koşarak öbür gruptan herhangi iki çocuğun arasına girerek ellerini ayırmaya çalışır. Ayırırsa o gruptan bir çocuğu alarak kendi grubuna geri döner, ayıramazsa kendisi o grupta kalır. Oyun bir grubun oyuncular bitene dek sürer.

62. Mendil kapmaca (DKİ): Bir çocuk dışında kalmak üzere bir halka oluşturulur. Halkanın dışındaki çocuk elinde mendille halkanın çevresinde dolanırken çocuklar hep bir ağızdan "Mendil var kimde, boş taksi nerede?" derler. Çocuk mendili halkadakilerden bir çocuğun arkasına bırakır. Halkadaki çocuklar "Mendili almış kaçıyor, herkes ona bakıyor" diye bağırırlar. Mendili bırakan çocuk, arkasına mendili bıraktığı çocuktan kaçarak yakalanmadan onun yerine oturmaya çalışır.

63. Mendil kapmaca (Cİ, ASKİ): Ebe dışında eşit sayıda oyuncudan oluşan iki takım kurulur. Birbirlerinden belli bir uzaklıkta duran iki takımın ortasında duran ebenin elinde bir mendil vardır. Ebe her seferinde iki takımdan birer kişinin adlarını söyleyerek onları yanına çağırır. İki oyuncudan hangisi mendili önce kaparsa diğer oyuncunun eli kendisine değmeden takımın durduğu yere geri dönmelidir. Bunun başarırsa öbür oyuncuyu kendi takımına katar, başaramazsa kendisi oyundan çıkar.

64. Osuruklu dede (AKİ): Çocuklardan biri elinde bir sopayla dede rolüne girerken diğerleri de köyün çocukları olarak dedenin arkasına dizilirler. Dedeyle çocuklar arasında aşağıdaki konuşma geçer: - *Sırıklı Dede nereye gidiyorsun?/ Camiye gidiyorum./ Biz de gelelim mi?/ Elinizi yüzünüzü yıkayın öyle gidin./ - Kim osurdu?/ - Tren geçti./ - Kim osurdu?/ - Cami yıkıldı./ - Kim osurdu?/ - Sen osurdun!* Bu yanıttan sonra dede elindeki sopayla çocukların hepsini kovalar. Bı sırada hangi çocuğa üç kere vurursa o çocuk *dede* olur.

65. Önden turbo (DaKİ): Seçilen ebe arkasını dönerek "Önden turbo herkes sırada mı?" der. Çocuklarının hepsi "Evet" dedikten sonra ebe "Önden turbo" diyerek çocuklara döner. Ebe hareket edeni gördüğünde oyundan çıkrır. En sonunda ebeye vurmayı başaran olursa bütün çocuk kaçışırlar, ebenin yakaladığı çocuk ebe olur.

66. Pembe nine (ÇKİ, ASKİ): Ortada bir çocuk olacak biçimde bir halka oluşturulur. Halkadaki çocuklar el çırparak "Pembe Nine Pembe Nine şanına, nasıl gitsem eniştemin yanına, bahçelerde dönmek maydanoz, ne ararsını bahçelerde salyangoz?" derler (ASKİ'de "dönmek dönmek" yerine "demet demet" denmektedir). Halkadaki çocuklardan daha önceden seçilen biri "Pembe Nine *Pembe Nine bizim oğlan* / bizim kız *sizin* kıza / sizin oğlana aşık olmuş" der. *Pembe Nine* "Hangisine?" diye sorduğunda çocuk halkadaki çocuklardan birini "Şuna" diyerek gösterir. Daha sonra *Pembe Nine'yle* konuşan çocuk ve *Pembe Nine* gösterilen çocuğun ellerinden tutar ve ileri geri şiddetle sallayarak "Yedirdiğim ekmekler, içerdiğim sütler, hepsi haram olsun, çık git evimden" derler. Aynı konuşma ve hareketler halkadaki her çocuk için tekrarlanır. ÇKİ'de oyunun en sonunda kimse kalmayınca bütün çocuklar "Pembe Nine Pembe Nine bizim dede sana aşık olmuş" diyerek gülüşüp kaçışırlar. ASKİ'de oyunda *Pembe Nine*'nin bir çocuğu kaldığında ebe "Pembe Nine oğlun / kızın nerede?" diye sorar. *Pembe Nine* "Bilmiyorum" deyince ebe "Oğlun/ kızın geldi mi?" diye sorar. *Pembe Nine* "Evet" der, ebe *Pembe Nine*'nin bacakları arasından çocuğun önce ayaklarını, sonra da ellerini göstermesini ister. Ebe, *Pembe Nine*'ye "Pembe nine oğlun/ kızın kaldı mı?" diye sorup "Hayır" yanıtını aldıktan

sonra "Şimdi seni alalım" dediğinde bütün oyuncular kaçışırlar. *Pembe Nine* çocuklarının hepsini yakalayarak yeniden sıraya sokar.

67. Pinokyo (Cİ): En az dört kişilik bir halka oluşturulur. Çocuklar el ele tutuşup pinokyo diyerek birkaç adım geri atlarlar. İçlerinden biri onar onar yüze kadar saydığında kim çıkarsa o çocuk en çok üç denemede en fazla da üç adımda çocuklardan birinin ayağına basarsa, ayağına bastığı çocuk, basamazsa kendisi oyundan çıkar.

68. Pinokyo (ÖUİ, TEDÖİ): En az üç kişilik bir halka oluşturulur. Herkes aynı anda "Pinokyo" diyerek geriye doğru sıçrar. Yapılan sayışmacanın sonunda çıkan çocuk ebe olur. Ebe bir sıçramada çocukların birisinin ayağına basmaya çalışır. Basarsa, ayağına basılan çocuk oyundan çıkar. Basamazsa kendisi birisine göz kırpar, göz kırptığı kişi ebe olur ve oyun bu biçimde sürer.

69. Portakal (DKİ): Bu oyunda *çiçek* oyununda yere çizilen şekil kullanılır. Herkes dairenin içinde halka olur. Bütün oyuncular aynı anda geriye doğru bacakları açık olarak atlarlar. Atladıktan sonra durduklarında herhangi bir çizgiye basmış olan çocuk oyundan çıkar. En sona kalan çocuğun oyunu kazanmasıyla oyun biter.

70. Su falı (EOKİ): Bu oyun için oyunu hiç bilmeyen bir çocuk bulunur. Diğer çocuklar oyunu bilmeyen çocuğa, onun su falına bakacaklarını söylerler. Bir bardak su getirilir, fala bakan çocuk 3 *kulhuvallahü* okuyarak 3 kere *suat* der. Sonra da bardaktaki suyu çocuğun üstüne döker.

71. Suzuli (ASKİ): Ortada iki oyuncu olacak biçimde bir halka oluşturulur. Halkadakiler el çırparak ortadakiler de kol kola dönerek "suzili suzili selanikte hop dilli / vasvantu vasvantu" derler. Ortadaki iki kişi birbirlerinden ayrılarak halkadan seçtikleri birer kişi önünde durular ve elleri bellerinde hoplayark "ringa ringa çal çal / ringa rina çal çal" dedikten sonra tekrar dururlar. Ortadaki oyunculardan biri, önünde durduğu oyuncunun arkasına geçer. Halkanın içinde kalan çocuk gözlerini kapatıp kolunu ileri uzatıp "aleks" diyerek çevresinde döner. Durduğunda işaret parmağının gösterdiği çocukla yer değiştirir ve bu sırada halkanın dışında duran çocuk da halkanın içine girer. Oyun yeniden başlar. "Aleks" diyerek dönen çocuk durduğunda işaret parmağı karşısında kimse olmazsa ya da arka arkaya duran iki oyuncu olursa yeniden gözlerini kapatıp "aleks" diyerek yeniden döner ve oyun bu biçimde sürer.

72. Şişe çevirme (Cİ): Kızlı erkekli bir halka oluşturulur. Ortaya konan yassı bir taş üzerinde gazoz şişesi çevrilir. Şişe durduğunda iki tarafından biri bir kızı öteki de bir erkeği gösteriyorsa bu çocuklar birbirlerini öperler. Şişenin iki ucu aynı cinsiyetten çocukları gösterirse şişe yeniden çevrilir.

73. Tahta çürük (ASKİ): Bir halka oluşturan çocuklar el ele tutuşarak dönerlerken "asyaya as / altın tas / ayağıma basma / tahtaya bas / tahta çürük / çiviler tutmaz / bizim de söz tutmaz" diyerek içlerinden birinin adını söylerler. Adı söylenen çocuk halkada arkasını döner. Halkadaki çocuklar aynı tekerlemeyi her seferinde başka bir çocuk için söyleyerek oyunu tekrarlar.

74. Taş dikmesi – Taş yıkma (AKİ): En az üçer kişilik iki takım kurulur. Her takımın üçer taşı olur karşılıklı belli bir mesafede duran her iki takım da arka arkaya gelecek şekilde taşları önlerine dizerler. Her takım kendi elindeki taşla karşı tarafın taşlarını vurup almaya çalışır. Bir takımdan bir kişi vurdukça atmaya devam eder, vuramazsa sıra arkadaşına geçer. Takımdaki bütün oyucular aynı şeyi yaptıktan sonra karşı takımın bütün taşlarını vuramamışlarsa sıra öbür takıma geçer. Oyunun sonunda yenilen takımın oyuncuları yenen takımın oyuncularını sırtlarında taşırlar (Çocuklar buna *bindirme yapmak* diyorlar).

75. Tavşan kaç tazı tut (ÖUİ): Ortada bir çocuğun durduğu bir halka oluşturulur. Halkanın dışında da bir çocuk vardır. Halkanın içindeki çocuk *tavşan*, dışındaki çocuk *tazı*dır. *Tazı, tavşan* halkanın dışına çıkınca onu yakalamaya çalışır. Yakalarsa oyuncular yer değiştirir.

76. Tıp (Cİ): Üç kişiyle oynanır. Dokuz eşit kâğıt parçasına oynayanların adları yazılır. Daha sonra kâğıtlar katlanır, karıştırılır ve ortaya atılır. Herkes eşit sayıda kâğıt alır. Aynı adın olduğu üç kâğıdı elinde bulunduran çocuk tıp diyerek elini yere koyar ve bunun üzerine oyun biter.

77. Trencilik (Cİ): Çocuklar birbirlerinin giysilerinden tutarak arka arkaya dizilirler. En öndeki çocuğun koştuğu şekilde koşarlar, en öndeki çocuk koşarken ani dönüşler yaparak diğer çocukların savrulmalarına neden olmaya çalışır.

78. Vim (ÇKİ): Ebe seçilen çocuğun karşısına diğer çocuklar belli bir mesafede, kale dedikleri yerde yan yana dizilirler. Ebe yanındaki büyük geniş bir taş üzerinde 5-6 taşı üst üste dizer. Karşısındaki oyuncular ellerindeki birer yuvarlak taşı kalelerinden fırlatarak ebenin taşlarını

devirmeye çalışırlar. Ebenin taşlarını her devrilmesinde ebe onları üst üste yeniden dizmeye çalışır. Karşısındaki oyuncular ebenin tarafına gelip kendi attıkları taşın üzerine basarak vim diyen oyuncuya dokunamaz. Bu oyuncu kendi taşını bir ayağıyla öbür ayağının sütüne koyar ve havaya atarak tutarsa oyun baştan başlar. Ebenin karşısındaki oyunculardan bir ebenin tarafında kendi taşı üzerine basamadan, kalenin dışındayken yakalanırsa ebe olur.

79. Yakalamaç (Cİ): İki eşit grup oluşturulur. Grupların her ikisinin de kalesi vardır. Gruplardan biri kalesinden çıkan öbür grubun oyuncularının hepsini yakaladığında oyun biter. Sonra sıra diğer gruba geçer.

80. Yerden yüksek (Cİ, ÖUİ): Ebe seçilen çocuk diğerlerini kovalar. Yüksek bir yere çıkan çocuk ebelenemez. Eğer ebe yükseğe çıkamamış bir çocuğu yakalarsa ebelikten kurtulur.

81. Yıldız atlaması – Diklenbeç (AKİ) – **Güvercin taklası** (EOKİ): Dörder kişiden iki takım oluşturulur. Takımlardan biri arkadaşlarının üzerlerinden takla atarak geçmesi için eğilerek pozisyon alırlar. İki kişi arkalarını birbirlerine dönerek 90 derecelik bir açıyla yere ağilirler, öbür iki kişi de iki taraftan başlarını birbirlerine vererek eğilirler. Diğer takımın oyuncuları, sırayla, eğilmiş duran 4 kişinin üzerinde amuda kalkmaya çalışırlar, başaramayan olursa sıra diğer takıma geçer.

Karadeniz Ereğli'den Derlenen Ezgili ve El Çırpmalı Oyunlardan Örnekler

82. Bir numara (EOKİ): Çocuklar ikili gruplar halinde karşılıklı durarak aşağıda yazılı tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak söylerler: 5, 5 *numara* (oyuncular bir kere el çırparak sağ ellerini birbirine vururlar) / *10, 10 numara* (oyuncular bir kere el çırparak sol ellerini birbirine vurular) / *maykıl ceksın madonna* / *1 numara 1 numara* (sağ ellerinin baş parmağıyla 1 sayısını gösterirler) / *gir çuvala* (baş parmaklarını yere doğru çevirirler) / *sallan sallan vur duvara* (oyuncular karşılıklı olarak arkalarını birbirlerine vururlar).

83. A a acı (EOKİ): Çocuklar ikili gruplar oluşturarak aşağıda yazılı tekerlemeyi söylerler. Tekerleme bitene kadar, sürekli olarak, karşılıklı duran oyunculardan biri iki elini el ayaları aşağıya dönük olarak yukarıdan aşağıya indirirken diğer oyuncu da elini el ayaları yukarıya dönük olarak yukarıya doğru kaldırır ve oyuncuların elleri birbirlerine çarptıktan sonra karşılıklı olarak ellerini birbirlerine bir kere vururlar ve bir kere de el çırparlar: *a a acı / tatlı bacı / pek şakacı mobilyacı / bizim evin arkası /*

dondurma fabrikası / annem babam başbakan / var mı bana yan bakan 80, 80, 160 / Allah neler yaratmış / kızlar altın kesesi / erkekler çöp tenekesi.

84. A mela (AKİ): İki veya – her iki kişinin karşılıklı durarak oynaması şartıyla daha fazla kişi aşağıdaki tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketlerini yaparak söylerler: *a mela* (oyunculardan biri iki elini el ayaları aşağıya dönük olarak yukarıdan aşağıya indirirken karşısındaki oyuncu da iki elini el ayaları yukarıya dönük olarak yukarıya kaldırır ve oyuncuların elleri birbirlerine çarptıktan sonra birkaç kere el çırparlar) / *yukatela* (biraz önceki hareketin aynısı tekrarlanır) / *u va u va andıra vandıra* (biraz önce el ayaları aşağıya dönük olan yukarıya, el ayaları yukarıya dönük olan da aşağıya dönük olarak aynı hareketi tekrarlar ve ellerini bir kere çırparlar) / *mukesela* (biraz önceki hareketler oyunun sonuna kadar aynı biçimde tekrarlanarak oyun sürdürülür) / *koydum rafa / pepsi kola yemesi ne ballı / içmesi ne tatlı / bizim evin arkası / dokuma fabrikası / 60, 60, 120 seni seven İzmirli* (tekerleme bittiğinde oyuncular baş parmaklarını (sağ baş parmak sağ omuza, sol baş parmağı da sol omuza gelecek şekilde) omuzlarına değdirirler).

85. A mela (EOKİ): Karşılıklı duran iki çocuk aşağıda yazılı tekerlemeyi söylerler. Tekerleme bitene kadar oyuncular sürekli olarak şu hareketleri tekrarlarlar: Karşılıklı duran oyunculardan biri iki elini el ayaları aşağıya dönük olarak yukarıdan aşağıya indirirken diğer oyuncu da iki elini el ayaları yukarıya dönük olarak yukarıya doğru kaldırır ve oyuncularını elleri birbirine çarptıktan sonra karşılıklı olarak ellerini birbirlerine bir kere vururlar ve bir kere de el çırparlar: *a mela ketala / u va u va / neredeydin kızım (tekerlemenin bundan sonraki bölümü iki oyuncu arasında soru – yanıt biçiminde söylenir) / baloda anne / kiminle kızım / subayla anne / subay sana ne dedi / elma yanaklı dedi / daha daha ne dedi / kiraz dudaklı dedi / daha daha ne dedi / bir öpücük ver dedi / verdin mi kızım / yes yes yes / utanmadın mı / no no no / peki kapıyı açan kimdi / babamdı anne.*

86. A mella (ÖUİ): İki veya – her iki kişinin karşılıklı durarak oynaması şartıyla – daha fazla kişi aşağıda ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak şu tekerlemeyi söylerler: *a mella nugatella* (oyunculardan biri iki elini el ayakları aşağıya dönük olarak yukarıdan aşağıya dönük olarak yukarıya doğru kaldırır ve oyuncuların elleri birbirine çarptıktan sonra karşılıklı olarak ellerini birbirlerine bir kere vururlar ve üç kere de el çırparlar) / *u va şi va andra mella matmazella* (aynı hareketler tekrarlanır) / *pepsi* (her oyuncu kendi elinin parmaklarını iç içe geçirir) *elimin tersi* (oyuncular parmaklarını ayırmadan ellerini ters çevirir ve kendi etraflarında dönerler) / *eteğimin lekesi* (eteklerini gösterirler) / *saçlarımın*

lülesi (kendi saçlarını tutarak gösterirler) *ay çok mersi* (el tokalaşırlar) / *ben* (oyuncular kendilerini gösterirler) / *seni* (karşılarında duran oyuncuyu gösterirler) / *saat* (sol bileklerini sağ elleriyle işaret ederek gösterirler) / *ando* (10 parmaklarını gösterirler) / *köşe* (sağ elleriyle sol dirseklerini gösterirler) / *başı* (kendi başlarını iki yandan tutarlar) / *çin* (gözlerinin kenarlarından çekerek çekik göz yaparlar) / *lokantasında* (oyuncular iki elleriyle avuç ileri yere dönük olarak geniş bir daire çizerler) / *bekliyorum* (her oyuncu kendi iki elini birleştirerek çenesinin altında tutup başını öne eğerek selam verir).

87. Ağlama yenge ağlama (AKİ): İki veya – her iki kişinin karşılıklı durarak oynaması şartıyla daha fazla kişi aşağıdaki tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak söylerler: *İki elimde şişeler* (oyuncular kollarını havaya kaldırarak ellerini döndürerek sallarlar) / *şakşak da şak şak* (el çırparlar) / *doktorlar geliyor göz kırpa kırpa* (karşılıklı gözlerini kırparlar) / *hemşireler geliyor kıvırta kıvırta* (kalçalarını oynatarak birbirlerinin yerine geçerler) / *annemi sorarsanız dansözlük yapar* (oldukları yerde dönerler) / *babamı sorarsanız çöpçülük yapar* (yeri süpürüyor gibi yaparlar) / *abimi sorarsanız tabutu yapar* (hahyali bir tabuta çivi çakar gibi yaparlar) / *ablamı sorarsanız tabutu süsler* (kollarıyla havada daire çizerek iki yana açarlar) / *yengemi sorarsanız oturmuş ağlar* (elleriyle yüzlerini kapatırlar) / *ağlama yenge ağlama / ben gidiyorum* (el sallayarak birbirlerinden uzaklaşırlar) / *bu vatanı sizlere bıtakıyorum / hey* (neşeli bir şekilde geri dönüp ters bir şekilde kol kola girerek dönerler) / *ağlama yenge bu vatanı sizlere bırakıyorum / hey* (neşeli bir şekilde geri dönüp ters bir şekilde kol kola girerek dönerler).

88. Alis'in annesi (ÖUİ): Çocuklar ikili gruplar halinde aşağıda yazılı tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak söylerler: *alis çamaşır yıkar* (kendi giysilerinin bir kenarından tutarak çamaşır yıkıyormuş gibi yaparlar) / *başından seller seller akar* (ellerini başlarının üzerinde sallarlar) / *o seller benim olsa* (iki ellerini kalplerinin üzerine koyarlar) / *iki kardeşim olsa* (sağ elleriyle 2 sayısını gösterirler) / *bir ali bir veli* (iki ellerini önce sağ bellerine, sonra da sol bellerine koyarlar) / *hop çukulata çukulata, akşam yedim salata, slatanın yarısı, ahmet beyin karısı* (bacaklarını açıp kapatarak sürekli zıplarlar, tekerleme bittiğinde bacakları açık kalan oyuncu[lar] oyunu kaybetmiş kabul edilirler).

89. Arnavutluk (ASKİ): Dört kişinin olduğu bir halka oluşturulur. Oyuncular aşağıda yazılı tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak söylerler: *Arnavutluk* (halkadaki oyuncular parmaklarını kıvırarak yanlarındaki oyuncuların kıvrılmış parmaklarını kendi kıvrılmış parmaklarıyla tutup kollarını ileri geri hareket ettirirler) / *üç beşik danimarka*

(tekerleme bitene dek şu hareketler hızlı bir biçimde sürekli tekrarlanır: dört oyuncu aynı anda bir kere el çırparlar, sonra her oyuncu bir yanındakiyle birbirlerinin ellerine karşılıklı bir kere vurur, tekrar hepsi aynı anda bir kere el çırparlar, sonra karşılıklı duran çiftlerden biri üstten, biri de alttan birbirlerinin ellerine vurur, hepsi tekrar bir kere el çırparlar, her oyuncu bu sefer öbür yanındakiyle birlikte birbirlerinin ellerine karşılıklı bir kere vurur, tekrar hepsi birlikte bir kere el çırparlar, karşılıklı duran çiftlerden biraz önce birbirlerinin ellerine üstten vuranlar bu sefer alttan, alttan vuranlarsa bu sefer üstten vururlar) / *Belçika Belçika Hollanda / Türkiye'nin başkenti Ankara Ankara Ankara Meslek Lisesi / çıldırmış talebesi / öğretmenler ne yapsa yoktur bunun çaresi / si si si / pepsi / demir kapı aralık / kızlar on beş liralık erkeklere gelince / sudan çıkmış bir balık / lık lık lık / çaydanlık masa üstünde bıçak / abim beni vuracak / vurma abi vurma / şu kız senin olacak.*

90. Astironiz (ÖUİ): Dört kişiden kurulu bir halka oluşturulur. Oyuncular aşağıda yazılı olan tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak söylerler: *ayminimini fa* (oyuncular önce sağ taraflarındaki oyuncuyla karşılıklı ellerini çarpıp bir kere el çırptıktan sonra sol taraflarındaki oyuncuyla karşılıklı ellerini çarpıp bir kere el çırparlar) / *fakarina fiçi fa* (karşılıklı duran oyunculardan ikisi üstten, ikisi de alttan karşılıklı birbirlerine vurup bir kere de el çırparlar) / *fiçı fa fa fa* (tekrar, karşılıklı duran oyuculardan ikisi üstten, ikisi de alttan karşılıklı ellerini birbirlerine vurup bir kere de el çırparlar) / *baba ka ka ka* (karşılıklı duran oyuncular ellerini birbirlerinin ellerine alttan ve üstten birer kere vururlar) / *bunca ebıl ebıl ebıl* (oyuncular önce sağ taraflarındaki oyuncuyla karşılıklı ellerini çarptıktan sonra sol taraflarındaki oyuncuyla karşılıklı ellerini çarparlar) *bunca kebıl kebıl kebıl* (karşılıklı duran oyuncular ellerini birbirlerinin ellerine alttan ve üstten birer kere vururlar) / *bunca liz liz liz* (oyuncular önce sağ taraflarındaki oyuncuyla karşılıklı ellerini çarptıktan sonra sol taraflarındaki oyuncuyla karşılıklı ellerini çarparlar) / astironiz (aynı anda sağ baş parmak sağ omuza, sol baş parmak da sol omuza değdirilir).

91. Çatlak patlak (Cİ, TEDÖİ) – **Mutfakta neler oluyor** (ÖUİ): Bir halka oluşturulur. Her çocuk halkada ellerinin ayaları yukarıya dönük olarak sağ eli sağ tarafındaki çocuğun sol elinin üstünde, sol eli de sol tarafındaki çocuğun sağ elinin altında tutar. Çocuklar hep bir ağızdan aşağıdaki tekerlemeyi söylerken her çocuk sırayla sağ eliyle sol tarafındaki çocuğun sağ eline vurur. Tekerlemenin en sonunda eline vurlma sırası gelen çocuk, bu sefer elini çekerek kurtarmaya çalışır. Eline vurulursa kendisi, vurulmazsa, vurmaya çalışan çocuk oyundan çıkar. Cİ'de söylenen tekerleme: *çatlak patlak yusyuvarlak / kremalı börek sütlü çörek / çek*

yavrum çek / arabanı yoldan çek / çek çek amca burnu kanca / al sana benden bir tabanca / ca ca ca / sigarası malbora. ÖUİ'de söylenen tekerleme: *Mutfakta neler oluyor / fasulye, bakla, bakla kızarmıyor / hatırını soruyor / heyy / çatlak patlak yusyuvarlak / kremalı börek sütlü çörek / çek yavrum çek / amanın dostlar elini buradan çek / çekiçci amca burnu kanca / al sana bir tabanca / sigara..* TEDÖİ'de söylenen tekerleme: *çatlak patlak yusyuvarlak / kremalı börek sütlü çörek / çek yavrum çek / amanın dostlar elini buradan çek / çekiçci amca burnu kanca / al benden bir tabanca / tabancanı kaç liraya satıyorsun / 5 liraya / 1, 2, 3, 4, 5.*

92. Di di disi (ÖUİ, EOKİ): Çocuklar ikili gruplar halinde aşağıda yazılı tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak söylerler: *Di di disi, disi disi da, di Amerika, Meksika, hey* (karşılıklı duran oyuncular zıplayarak önce sol elleriyle havaya kaldırdıkları sağ dizlerine, sonra yine zıplayarak sağ elleriyle havaya kaldırdıkları sol dizlerine vururlar) */ di di disi, disi disi da* (oyuncular ters yönde kol kola girerek dönerler) */ di Amerika, Meksika, hey* (kollarını değiştirerek dönerler) */ di, di, disi, disi disi da, di Amerika, Meksika, hey* (iki oyuncudan biri yere çömelir, diğeri bir elini arkadaşının başına koyarak, onun çevresinde zıplayarak döner) */ di di disi, disi disi da, di Amerika, Meksika, hey* (oyuncu dönme hareketini bu sefer ters yönde yapar)

93. Mavili mavili mor çiçek (ÇKİ): Bir çocuğun ortada durduğu bir halka oluşturulur ve ayraç içinde betimlenen hareketlerle sürekli el çırpılarak aşağıdaki tekerleme söylenir: *mavili mavili mor çiçek, mor çiçek yarın buradan geçecek geçecek* (halkanın içindeki çocuk kendi etrafında, halkdakiler de onun çevresinde el çırparak dönerler) */ öp babanın elini sana para verecek, öp babanın elini sana para verecek* (halkanın içindeki çocuk halkdakilerden birine elini öptürür) */ duvardan atlasana* (hepsi yere çömeliler) */ patates toplasana* (hepsi yeri eşeler gibi yaparlar) */ sen annenin biricik kızı, ağzını toplasana sen annenin biricik kızı, ağzını toplasana* (halkadaki çocuklar ortada duran çocuğu döver gibi yaparlar) */ 60 mış mış, 70 miş miş, 80 miş miş, 90 mış mış, 100 kış kış, 100 kış kış* (halkadaki çocuklar önce sağ ellerinin işaret parmağıyla sol taraflarına, sonra da sol ellerinin işaret parmaklarıyla sağ taraflarına doğru ikaz ediyormuş gibi yaparlar) */ ablanı alacağım / enişten olacağım / sana hava atacağım / taktika taktika* (halkanın ortasındaki çocuk halkadan birisinin sağ dirseğine kendi sağ dirseğini vurur) */ ablamı alamazsın / eniştem olamazsın / bana hava atamazsın / taktika taktika / ablanı aldım bile / enişten oldum bile / sana hava attın bile / taktika taktika* (halkanın ortasındaki çocuk halkadan başka birisinin sol dirseğine kendi sol dirseğini vurur).

94. Sakallı dede (EOKİ): Oyuncular bir halka oluştururlar ve aşağıdaki yazılı tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak söyler: *Sakallı dede* (çocuklar el ele tutuşarak dönerler) / *elimde pasta* (avuç içlerini gösterirler) / *yüle yüle saçlar* (kendi saçlarını gösterirler) / *eteğini topla* (eteklerinin toplarlar) / *doktor sana ne dedi* / *çok yumurta ye dedi* (elleriyle "çok" işareti yaparlar) / *çok yumurta yemezsen* / *ah başım* (tutarak başlarını gösterirler) / *ah karnım* (tutarak karınlarını gösterirler) / *ölüyorum arkadaşım* / *şıngırı mıngırı kım* (hepsi bir poz takınarak kıpırdamadan dururlar, ilk önce kıpırdayan yanar).

95. Sisi mola fa fıstık (ÖUİ): İki veya – her iki kişinin karşılıklı durarak oynması şartıyla daha fazla aşağıda ayraç içinde betimlenen hareketleri hiç şaşırmadan yapmaya çalışır, yanılan oyundan çıkar. (İki oyuncu tokalaşır gibi yapıp ellerini aşağı yukarı döndürürler) / *abla lubla lub lub fıstık* (önce sağ eller, sonra da sol eller karşılıklı vurulur) / *yes yes yes yes fıstık* (ellerin önce sırtları, sonra da içleri karşılıklı vurulur) / *no no no no fıstık* (önce sağ eller, sonra da sol eller karşılıklı vurulur) / *si mola fa fıstık* (ellerin önce sırtları, sonra da içleri karşılıklı vurularak aynı anda sağ baş parmak sağ omuza, sol baş parmak da sol omuza değdirilir).

96. Şaşırtmaca (DKİ): Çocuklar ikili gruplar halinde aşağıda yazılı tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak söylerler: *şaşırtmaca* (karşılıklı duran iki oyuncu el tokalaşır gibi birbirlerinin ellerinden tutarak ellerini döndürürler) / *3 kere a a a a* (bir kere el çırpıp sağ ellerini 3 kere birbirlerine vururlar) / *3 kere b b b b* (bir kere el çırpıp sol ellerinin 3 kere birbirlerine vururlar) / *3 kere a* (bir kere el çırpıp sağ ellerini 1 kere birbirlerine vururlar) / *3 kere b* (bir kere el çırpıp sol ellerini bir kere birbirilerine vururlar) / *al* (bir kere el çırparlar) / *fa* (karşılıklı sağ ellerini birbirlerine vururlar) / *he* (karşılıklı sol ellerini birbirlerine vururlar ve aynı anda sağ baş parmak sağ omuza, sol baş parmak da sol omuza değdirilir).

97. Şeker kıskancı – Abim beni vuracak (EOKİ): Çocuklar ikili gruplar halinde aşağıda yazılı tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak söylerler: *şeker kıskancı, şeker kıskancı, şeker kıskancı* (oyuncuların herbiri kendi iki ellerinin avuç içlerini birleştirerek ellerinin arkasını birbirlerinin ellerinin arkasına önce bir yandan, sonra önür yandan sürterler) / *anto ile evlendi* (oyuncular sol ellerini sırt sırta vererek tekerleme bitene kadar sağ ellerini önce yukarıda birbirlerinin sağ ellerine, sonra ortada kendi sol ellerine daha sonra da aşağıda birbirlerinin sğ ellerine vururlar) / *bunu gören abim* / *kısknaçlıktan geberdi* / *masa üstünde bıçak* / *abim beni vuracak* / *vurma abi vuram* / *nisa senin olacak* (tekerlemenin sonunda

karşılıklı duran iki oyuncu sağ ellerinin baş parmağıyla birbirlerinin göbeğine vurmaya çalışırlar).

98. Zürafalar aşkına (ASKİ): İki veya – her iki kişinin karşılıklı durarak oynaması şartıyla – daha fazla kişi aşağıdaki tekerlemeyi ayraç içinde betimlenen hareketleri yaparak söylerler: *zürafalar aşkına* (kollarını yanlarında serbest bırakarak ellerini sallarlar) */ filler döndü şaşkına* (kollarını yukarı kaldırarak ellerini sallarlar) */ bunu gören kızlar* (işaret parmaklarıyla ikaz ediyormuş gibi yaparlar) */ saçlarını yolmuşlar* (kendi saçlarını çekiştirirler) */ masa üstünde bıçak* (iki ellerini birleştirerek öne doğru uzatırlar) */ abim beni vuracak* (eller yukarı kaldırır) */ vurma abi vurma / şu kız senin olacak* (karşısındaki çocuğu gösterirler) */ ayakkabım toz atar* (iki oyuncu karşılıklı yer değiştirirler) */ çöpçü bana göz atar* (bir parmaklarıyla kendi gözlerini gösterirler) */ gözün kör olsun çöpçü* (işaret parmaklarıyla ikaz ediyormuş gibi yaparlar) */ elalem bize bakar* (çevredekiler yönde kol kola girerek dönerler) */ çıktım e beş yoluna / ben bu beyi beklerdim* (kollarını değiştirerek dönerler) */ çöpçü de girdi koluma* (tekerlemenin sonunda hoplarlar).

Kısaltmalar: AKİ: Aydınlar Köyü İlkokulu, Kdz. Ereğli. ASKİ: A. Sofular Köyü İlkokulu, Kdz. Ereğli. Cİ: Cumhuriyet İlkokulu, Kdz. Ereğli. ÇKİ: Çiğdemli Köyü İlkokulu, Kdz. Ereğli. DaKİ: Dağlıca Köyü İlkokulu, Kdz. Ereğli. DKİ: Danişmendli Köyü İlkokulu, Kdz. Ereğli. EOKİ: E. Ortacı Köyü İlkokulu, Kdz. Ereğli. TEDÖİ: Türk Eğitim Derneği Özel İlkokulu, Kdz. Ereğli. ÖUİ: Utku Özel İlkokulu, Kdz. Ereğli.

Notlar: 1.Ui'de oynanan oyunda "Ender davul zurna 1, 2, 3" denmektedir. ; 2. Kdz. Ereğli'de *korkak* anlamına gelen bu sözcük çocuklar arasında *ebe* anlamında da kullanılmaktadır.

x x x

Yüksel, Hasan Avni (1998). Akdağmadeni çocuk oyunları: Aşık oyunu, *Türk Halk Kültüründen Derlemeler 1997*, içinde, (226-234), Ankara: Kültür Bakanlığı.

AKDAĞMADENİ ÇOCUK OYUNLARI

Aşık Oyunu

Akdağmadeni ilçe merkezi ve köylerinde oynanan çocuk oyunlarından en fazla dikkati çeken "aşık oyunu"dur. Geçmişten günümüze ülkemizde olduğu gibi diğer Türk topluluklarında da bilinip oynanan bu oyun ne yazık ki her geçen gün biraz daha unutulmaktadır. Çocukluğumuzda sıkça

oynadığımız bu ve diğer oyunların tespit ve derleme çalışmalarına 1970 yıllarında başlamış ancak yayınlama imkanı bulamamıştık. O günden bugüne bölgemiz çocuk oyunları ile ilgili geniş ve ciddi bir çalışma yapılmadı. Gittikçe kaybolan bu oyunların yazıya geçirilerek belgelenmesi ve ilgilenenlerin hizmetine sunulması düşüncesiyle yaptığımız çalışmayı yayınlama gereğini duyduk[1] Aşık oyunu ile ilgili bu çalışmamız belirli bir bölgeyle sınırlı olduğu için tespitlerimiz konu ile ilgili diğer çalışmalardan farklılıklar arzetmektedir. Aşık oyunu, adını oyun malzemesi olan "aşık" kemiğinden almaktadır. Bu daha çok küçük baş hayvanların ayak kemiklerinden biri olan yassı, dikdörtgen şeklinde ufak bir parçadır. Koyun ve keçi aşığı diğer hayvanların aşığına göre daha çok kullanılır. Dana ve koç aşığı iri olduğu için enek olarak tercih edilir. Sağ ayaktan çıkan aşık daha iyidir ve sağ elle atışlarda ele daha iyi gelmektedir. Solaklar ise sol ayaktan çıkan aşıkları tercih ederler. Büyük baş hayvanların aşıkları çok iri olduğundan oyun için elverişli değildir. Aşıklar özelliklerine ve oyun esnasındaki düşüş şekillerine göre farklı isimler alırlar. Bu isimler köylere göre bazı değişiklikler gösterir. Aşığın dar çukur yanı yukarı olursa buna "al", "kabak" veya "alçı" denir. Dar-düz yanı yukarı olursa "doğa", "angi", "taladı" veya "dokka" denir. Yassı-geniş ve çukur yukarı olursa "çik" veya "aç" adını alır. Geniş-yassı, sırtlı kısım yukarıya gelirse buna da "tok" veya "tök" adı verilir. Aşık nadir olarak da olsa dik düşerse bu düşüş şekline "homo" veya "debeş" adı verilir. Aşık ve aşık oyunu ile ilgili diğer kelime ve kavramlar da şunlardır: **Enek:** Oyunda kullanılan baş aşığa denir. Her oyuncunun bir aşığı vardır ve değişik özelliklere sahip olabilmektedir. **Api:** Huma ve maka adıyla da bilinen bu aşık, büyük baş hayvanlardan elde edilmektedir, fazla tecih edilmez. **Kitmek:** Çizgili aşık oyunlarındaki hileli vuruşlara verilen addır. Bu vuruş kabul edilmez ve yenilenir. **El:** Tek bir oyun veya oyunda bir tür. **Yağlı aşık:** Taze aşık. **Ölmek (yanma):** Oyundan safdışı olma. **Tutamaklı yuma:** Ele iyi gelen anaç aşık. **Solez:** Aşığın yapısına göre verilen bir isim. Dar yan taraf aşığın "tok" halinde iken sağında ise "solez", solunda ise "sağez" ismini alır. **Vızzık:** Aşıklar avuca alınarak başka oyuncuyu galeyana getirmek, ona meydan okumak için birbirine sürtülür ki buna "vızzık" denir. **Aşık atmak:** Yarışmak, aşık oynamak. Deyim olarak da ülkemizde çok kullanılır. **Cuk oturmak:** Aşığın dik düşmesi (debeş, homo) **Öncülü:** Birinci oyuncu. **Sonculu (zıccılı):** Sonuncu oyuncu. **Al (zıl):** Aşık ile oynanan kumarda ve eş seçiminde kazandıran taraf. **Tola (kart):** Aşıkla oynanan kumarda ve ebe seçiminde kaybettiren taraf. **Tekime gel, çekime gel, alık gel, kırık gel:** Aşığın düşüş şekline göre verilen diğer isimler. Beş duruş alık, altı duruş alık, on dört duruş alık (Aşığın düşüş ve duruş şekline göre aldığı diğer isimler-Karadikmen köyü). **Ondurmak (öndürmek):** Yumanın (eneğin) duruş

şekline göre yıktığı aşıklar arasındaki uyuşma (örnek: yuma "aç" geldiğinde birkaç aşık da "aç" gelmişse bu duruma ondurma denir.) **Erikli:** Ham aşığa, hem de yumaya atıyorum, anlamına gelen bir söz.

Aşıkla ilgili deyim ve terimlerin yanında birtakım şakalar ve benzetmelerde yapılır. Mesela, çok aşık ütene (kazanana) "o kadar aşığı ne yapacaksın, tarhana çorbasına mı katacaksın" diye şaka yapılır. Enek olarak kullanılan aşığın diğerlerinden büyüklük ve donatımı yönünden farklılıkları vardır. Bu durum aşık sahiplerinin ilgi ve becerisine göre de değişiklikler gösterir. Bazı oyuncular dikkat çeksin diye eneğini değişik renk ve şekillerde boyar. Boyama işinde soğan kabuğu kurum ve toprak boyalar kalıcı olması bakımından tercih edilir. Kırmızı ile boyanmış aşığa "kınalı aşık" denir ve bunun uğur getireceğine inanılır. Eneğin ağırlığını artırmak ve istenilen şekilde düşmesini sağlamak için boşluk kısmına kurşun dökülür. Eneğin boş(çukur) kısmı bıçak veya biz ile oyularak nemli toprağa yerleştirilir. Eritilen kurşun bu açılan çukurlara akıtılır. Bazıları kurşun akıtılan kısmı sert bir keski ile düzeltir, bazıları da bu kurşunlu kısmı katranlar. Katran aşığı hem düzgün bir hale getirir hem de kurşunun oynamasını önler. Ağırlığı artan bu enek diğer aşıkları kolayca devirir veya daha ileriye fırlatır. Hüyüklüalan köyünde buna "kurşunlu enek" veya "kurşunba" denmektedir. Aşık, bir erkek oyunudur. Oyuncu sayısı 2-7 arasında değişir. Daha çok 8-14 yaş arasındaki çocuklar tarafından oynanır. Bununla birlikte bazı köylerde gençlerin ve orta yaşlıların da oynadıkları görülmektedir. Halen bazı dağ köylerinde 30-40 yaşlarındaki erkeklerin ceplerinde aşık taşıdıkları ve dam başlarında oynadıkları, bunun yanında zar gibi kullandıkları tespit edilmiştir (Çağlayan köyü). Aşık oyunu açık ve düz bir alanda oynanır. Yılın her mevsiminde oynanmakla birlikte daha çok yaz ve sonbaharda oynanır. Kış aylarında kapalı yerlerde (samanlık, dam ve dam altları ile odalarda da) oynanabilmektedir. Aşığın çok bulunması sebebiyle kurban bayramı yaz aylarına denk gelirse oyunlar içinde ilk sırayı almaktadır. Çocukluğumuzda tarafımızdan da oynanan bu oyun artık ilçenin kenar mahallelerinde çok nadir oynanmaktadır. Oyunun yaygın olarak oynandığı yerler ulaşımın güç olduğu, TV ve benzeri meşgul edici araçların az, fakir dağ köyleri ile hayvancı gibi atık maddelerin imkansızlıklar sebebiyle oyun aracı olarak değerlendirilmesi şeklinde yorumlamak mümkündür. Aşık, çevreden toplama yoluyla elde edildiği gibi değiştirme veya satın alma yoluyla da temin edilmektedir. Değiştirme işinde düğme, boncuk, elma, üzüm vs. kullanıldığı gibi enek de kullanılır. Mesela bir eneğe özelliğine göre 10-15 aşık verildiği olur. Aşık, bir oyun olmanın ötesinde birtakım sosyal değerlerin tezahüründe sembol görevi de üstlenmiştir. Bunu geçmişten günümüze değişik Türk topluluklarında sıkça görmekteyiz[2] Bizim buradaki tespitlerimiz sadece inceleme yaptığımız çevreye ait olanlardır. Sözgelimi:

eskiden düğünlerde oynanan aşık oyunları güreş, cirit gibi ilgi çekermiş. Bu oyunlardaki davranış şekilleri savaş talimlerine, atış yarışmalarına benzetilmekte ve bunlarda savaşçılık ruhu sezilmektedir. İsabetli aşık atan, hedefini şaşırmayan iyi bir nişancıdır ve onun çevrede seçkin bir yeri vardır. Dağ köylerinde aşığın koruyucu, tedavi edici gücü olduğuna inanılmaktadır. Nazardan korunmak için çocuğun sağ omuzuna aşık dikilir. Ayrıca bunun çocuktaki kemik gelişimini sağlayacağına inanılır. Yine nazar değmemesi için tahta beşiklerin üst koluna da takılmaktadır. Aynı zamanda bu aşıklar sallandıkça ve birbirine çarptıkça çocuğun dikkatini çekerek onu eğlendirmek gibi bir görevi de üstlenmektedir. Eskiden aşığın boncuk, iğde dalı, iğde çekirdeği ile süs ve nazarlık olarak kız çocuklarının boynuna takıldığı ancak şimdilerde hazır süs ve nazarlıkların bol ve ucuz olması sebebiyle bunlara gerek görülmediği ve giderek unutulduğu belirtilmektedir. Bazı hastalıkların tedavisinde de aşık koruyucu olarak kullanılmaktadır. Mesela bunlardan "kurdeşen" diye bilinen dabaz hastalığında öncelikle kurt aşığı, o yoksa diğer hayvanların aşığı omuza takılmakta veya banyo yapılacak suya konmaktadır[3] Yine günümüzde gittikçe unutulan aşık ile ilgili adetlerden biri de kurbanla ilgilidir. Kurban kesildiğinde aşık çıkarılmaz, etle beraber doğranır. Kurban paylaştırılırken aşık bulunan pay kime rastgelirse ona verilir, burada bir tercih yapılmaz. Yemekte kimin kaşığına gelirse o kişi şanslı sayılır ve aşığı sakladığı gibi şans getirsin diye çocuklara da verebilir, bir mal karşılığı isteyenle değişebilir. Bazı köylerde aşık kemiğinin bulunduğu kısım pay yerine geçmez, o kısım fakirlere pay ile verilir. Kurbanın sevabı daha çok olsun diye bilhassa evde kalmamasına dikkat edilir. Eskiden aşığın mal paylaşımında yazı-tura şeklinde kullanıldığı da tespit yaptığımız bazı yaşlı köylüler tarafından belirtilmiştir. Aşıkla yapılan paylaştırma işine "bilik" de denmektedir. Paylaşmalarda bazan aşık üzerine isim de yazılmaktadır. Yine bazı köylerde aşık ile fala bakıldığı da görülmüştür. Niyet edilen şey aşığın bir yüzüne tutulmakta, aşığın o yüzü üst tarafa gelirse istenen şeyin gerçekleşeceğine inanılmaktadır. Ayrıca aşığın üzerine numaralar yazılmaktadır. Numaralı aşık atışlarında kaç numaralı yüz üste gelmişse fala bakan tarafından Kur'an'ın ilgili yeri açılıp okunarak niyete göre yorumlanır (fala bakan, muska yazan kişiler tarafından).

Çeşitli Aşık Oyunları

Oyuna başlamadan önce çeşitli şekillerde sayışılır. Bu daha çok eneklerin serkilmesi (atılması) şeklinde olur. Kimin eneği "dokka" gelirse o ilk oyuncu olur (öncülü), sonuncu oyuncuya ise sonculu (zıccılı) denir. Aşık oyunu açık veya kapalı mekanda oynanışına göre bazı farklılıklar gösterir. Kış günleri seyrek de olsa geniş odalarda toplanan gençler oyunlarında genellikle mal aşığı kullanırlar. Odalarda icra edilen aşık oyunlarında sıra ile

atışılır. Aşığı "dokka" getiren muhtar, "kabak" getiren korucu (sopa atıcı) olur. "Tok" getiren affa uğrar, "aç" getiren sopaya razı olmazsa diğerlerini yemeğe davet eder. Anne-baba buna itiraz etmez, bu evlatlarının verdiği bir toy olarak değerlendirilir. Çevre köylerde değişik şekillerini tespit ettiğimiz aşık oyunlarının en yaygın olanlarından bazılarını Çağlayan köyündeki oynanış şekliyle vermek istiyoruz:

1. Çizgili aşık oyunu: Oyuncu sayısı oyun alanının durumuna göre değişir. Önce bir daire çizilir, aşıklar bu dairenin tam ortasına dikilir. Dairenin karşısına, en az üç metre uzaklıkta bir çizgi çizilir. Oyuncuların enekleri karıştırılır ve hepsi birden yere atılır. Enekten bir tanesi farklı düşerse o kişi öncülü olur (Diyelim ki, beş aşıktan bir tanesi "zil", dört tanesi "tök" konarsa "zil" konan öncülü olur). Tekrar atış yapılır ve ikinci, üçüncü, dördüncü, vd. seçilir. Birinci gelen atışa başlar (bu sıra ile devam eder). Çizgiden dairedeki dikilen aşıkları vurmaya ve vurulan aşığı daireden çıkarmaya çalışır. Aşık daireden dışarı çıkarsa onu alır. Eneğin konduğu yerden aynı şahıs tekrar atış yapar, eğer vuramazsa diğer kişiler sıra ile atış yaparlar. Dairedeki aşığı vurup çıkaran çıkardığı aşığı alır. Dairenin yanından atan kişi her atışta aşığı vurup daireden çıkarırsa hepsini alır. Öncülü payını (gıdasını) almazsa ikinci turda yine öncülü olur. Öncülü, dairede kalan son aşığı alırsa zıccılı (sonuncu) olur, öncülüğü istediği kişiye verir.

2. Talata oyunu: Oyuncu sayısı iki ile altı kişi arasında değişir. Önce düz bir çizgi çizilir, bir çizgi de aşıkların karşısına çizilir. Aşıklar bu çizgi üzerine sıralanır. Bu çizgiden sıra esası olmaksızın sıralanmış olan aşıklara enekler atılır. Çizgideki aşıklardan birine kimin eneği değerse (talarsa) aşıkların hepsini alır. Eğer enek değdiği aşıkla aynı şekli alırsa sadece devrilip de eneğe benzeyen aşığı alır, enek olduğu yerde kalır. Daha sonra diğer oyuncular da aynı şekilde atışlarını yaparlar. Eğer ilk atışta kimse vuramamışsa baş olan (aşıklara en uzak olan enek) aşıklara eli ile uzanıp hiçbir tarafa destek vermeden aşığı parmakları ile alıp doğrulur. Çizgiye dikilen aşıklar alınıp atan kişinin sadece eniği ile sürülür (atılır). Atış havadan olur. Atarken "haydi eneğim tala" diye eneği öğücü sözler söylenir. Yere atılan aşıklardan enek talarsa hepsini o kişi alır. Eğer enek tök düşerse diğer aşıklara da enek atılır. Enekle aşık aynı şekilde düşerse kaç tanesi aynı ise o aşıklar alınır. Enek zil, diğer aşıklar tök gelirse, yani hiçbir aşık eneğin düşüşüne uymazsa atış diğer kişiye geçer, atışı o sürdürür.

3. Çirtmeli oyunu: Bir daire çizilir, aşıklar içine dizilir. Enekler uçurulur. Uçarken vuran alır ve bekler. Uçurma işi bitince uzaktan enekle daireye atış yapılır. Enek daireden hem aşığı çıkarır hem de kendisi çıkarsa o

aşığı alır, enek kalırsa bir sonraki onu uzağa sürmeye çalışır. Oyun bu şekilde aşıklar bitene kadar devam eder.

4. Kaleli aşık oyunu: Önce yumalar (enekler) atılır, kiminki dokka gelirse öncülü o olur. Birden fazla dokka gelirse bunlar kendi aralarında atışır. Sıralama serkme bitene kadar yapılır, dokka getiren sıraya girer. Sıra tespitinden sonra atışlar başlar. İlk oyuncu birinci atışta aşık çıkarırsa tekrar atış yapar ve bu başarısız olana kadar devam eder. Sonra sıra ikinci oyuncuya gelir. Atış sırasında aşık çizgi üzerinde kalırsa (su), atan oyuncu isterse diğer oyuncuya serktirir, ancak bu oyuncu da aynı aşığa atmalıdır. İlk oyuncu kaleden atıp aşığı çizgiden çıkarırsa diğer oyuncular sıra için yumalarını yeniden serkerler. Eğer herkes atıp da daireden çıkaramazsa en son kalan (dipli) istediği yerden atma hakkına sahiptir. Yalnız, herkes kaleden attıktan sonra o ilk atışını kullanmazsa birinci tur tamamlandıktan sonra oyun dönerli olur. Oyunun bitişi isteğe bağlıdır.. Atışlarda yumanın sağezi tercih edilir (sağez: eneğin tutamaklı, yani geniş taraflısına denir. Hayvanın sağ arka bacağından elde edilir). Yumanın geniş tarafı tok şeklinde iken sola gelirse o yumaya solez adı verilir. Kitme atışı yapıldığında farkedenler buna itiraz ederler. Bu hileli bir vuruştur. Aşıklar yıkıldığı halde çizgiden dışarı çıkmazsa aşıklar tekrar yerlerine dikilir.

5. Kalmalı aşık oyun: İki veya üç kişi ile oynanan şekilleri de vardır. İki kişi ile oynanan şekli: Oyuna başlamadan önce dokkalı veya dokkasız diye anlaşılır. Yani oyun içinde yuma (enek) dokka getiren şahıs dizilen aşıklardan birini alır ya da oyuncular oyuna başlarken oyunun "oynamalı"mı, "oynamasız"mı olacağı hususunda anlaşır. Eğer oynamalı olursa oyuncu oyun içinde yumasına istediği şekli verme hakkına sahiptir (yani yumanın dar veya geniş tarafının rakibinin bulunduğu yere göre ayarlanmasıdır). Kararlaştırılan oyun "oynamasız" ise yuma düştüğü gibi kalır. Bu şartlar iki veya üç kişilik oyunlarda aynıdır, oyunun içinden sayılmaz, oyunun ön anlaşmalarındandır. Oyun bu anlaşmadan sonra başlar. Ayrıca oyun başlamadan yumalar kontrol edilir. Oynanış şekli: Yumalar serkilir. Kabak veya dokka gelen üst başa geçer (yani uzağa geçer, bu uzaklık oyuncunun isteğine bağlıdır). Öbür oyuncu aşıkların dibinde kalır. Üst başa giden oyuncu yumasını serker. Yuma dokka gelirse çizgideki aşıklardan birini alır ve kendi yumasını düzeltir. Bu oynamalı bir aşık oyunu ise yumasına istediği şekli verir, oynamasız ise hafifçe bir tarafa yıkar. Bu sefer diğer oyuncu aşıkların dibinden üsttekinin yumasına bara; onu vurmayı gözü kesiyorsa kendi yumasını onun yumasına atar, vurursa bir aşık alır. Bu şekilde tekrar oyuna devam etme hakkına sahip olur. Eğer üsttekinin yumasını vuramazsa kendi yuması düştüğü yerde kalır. Bu sefer birinci oyuncu isterse onun yumasını atar, isterse dizili aşıklara atar. Çizgideki aşıkları deviremez veya

yumayı vuramazsa oyun sırası diğerine geçer. Aşıkların alınışı yumanın düşüş şekline göre olur. Eğer yuma "kabak" gelirse, isterse bütün aşıkları devirsin hiçbirini alamaz (yumanın şekline göre uyuşan aşıkları alır.) Eğer aşağıdaki (aşıkların dibindeki) oyuncu, üstteki oyuncunun yumasına atamazsa kendi yumasını aşıkların istediği tarafına bırakabilir. Bu sefer hamle tekrar üsttekine geçer.

Üç kişi ile oynanan şekli: Önce yumalar serkilir. İlk önce dokka veya kabak gelen yuma sahibi üst başa geçer, ikinci serkmede yuması dokka veya kabak gelen oyuncu alt başa, diğeri de ortaya geçer. Üst baştaki, yumasını serker ve bırakır, dokka gelirse aşıklardan birini alır ve bekler (eğer oyun dokkalı ise). Alt baştaki serker ve bırakır. Dokka gelirse bir aşık alır. gelmezse öyle bırakır. Ortadaki her iki tarafa bakar, gözüne kestirdiği istediği yumaya atabilir. Attığında rakibinin yumasını vurursa bir aşık alır ve rakibi o elde safdışı kalır. Vuramazsa yuması düştüğü yerde kalır. İsterse atmayabilir, ortada, aşıkların kenarında yumasını serker bırakır. Dokka gelirse bir aşık alır ve bekler (Not: ilk serkmelerde dokka gelirse bir aşık alınır ve beklenir. Diğer serkmelerde dokka gelirse oyuna devam edilir). dokka gelmezse aşık almaz ve bekler. Bu defa oyun hakkı üst başa geçer ve esas oyuna geçilir. Üst baştaki isterse gelir, yumasını aşıkların yakın bir yerine, rakibinin yumasının ise uzağına serkebilir. İsterse "enikli" der ve aşıklarla rakibinin yumasına atar. Hem aşıkları hem yumayı vurursa o oyunca ölür (yani, oyundan saf dışı kalır). Vuran, hem aşık alır hem de oyuna devam eder. Eğer aşığı vurup yumayı vurmazsa, aşık "onarsa" o aşığı alır, oyuna devam eder. Aşık onmazsa aşığı alamadığı gibi yuması da rakibinin ayağına varmış olur. Hem aşığı vuramaz hem de rakibinin yumasını vuramazsa o yuma düştüğü yerde kalır. Bu defa oyun hakkı diğerine geçer. Bu oyunda öncelikle rakiplerin yumaları öldürülmeye çalışılır.

Notlar: 1. Değerli hocam Prof.Dr. Şükrü Elçin 1983 lü yıllarda aşık oyunu ile ilgili geniş bir tarama çalışmasına girmiş ve konu ile ilgili hazırladığı anket sorularını bana da yollamış, ben de cevaplayarak kendisine göndermiştim. O çalışmasının gerekli yerlerinde benim bölgemde oynanan aşık oyunundan birkaç hususa da temas etmiş ve kaynak zikretmişti ("Türklerde Aşık Oyunu ve Bu Oyunla İlgili Adet ve Ananeler" III. M.A. T.F.K. Bildirileri, K.B. MİFAD yayınları: 85, Ankara 1987). Hocam, bu kapsamlı çalışmasında oyunun tarih içinde ülkemizde ve Türk topluluklarındaki yerini değişik boyutlarıyla ele almış, oynanış şeklinden ziyade mahiyetini ve toplum hayatındaki yerini ortaya koymuştur. ; 2. Şükrü Elçin, agm. 3. Bu hastalık için kurt aşığı makbuldü. Kurt aşığı zor bulunduğu için aileler bu aşığı gözü gibi korur, saklar, komşulara ödünç verirlerdi. Ailemizde bulunan böyle bir aşığı annem son yıllara kadar saklamıştı. Küçükken bütün kardeşlerime bunu uyguladığını hatırlamaktayım.

Göçmez, Hülya (2000). Adıyaman'da maniler, atasözleri ve çocuk oyunlarında söylenen tekerlemeler, *Türk Halk Kültüründe Derlemeler*, içinde, 37, 74-82.

ADIYAMAN'DA MANİLER, ATASÖZLERİ VE ÇOCUK OYUNLARINDA SÖYLENEN TEKERLEMELER

Tekerlemeler genellikle içinde bulundukları türlere göre masal ve oyun tekerlemesi gibi adlar alırlar. Burada örneklerini vereceğimiz tekerlemeler Adıyaman'da çocuk oyunlarında söylenen tekerlemeler olacaktır.

1. Açıl susam açıl/ Kilit nerde/ Suya düştü/ Su n'doldu/ İnek içti/ İnek n'oldu/ Yandı bitti kül oldu/ Külünü n'ettiniz/ Saçımıza sakalımıza yaktık/ Al sakalım ak bıyığım. 2. Ay dede/ Evin nerede/ Taşlı derede/ Bana yoğurt getirdi/ Pisik burnunu batırdı/ Minareden atıldı/ Minare bucak bucak/ İçinde demir ocak/ Demir ocağın kilidi/ Kapıyı çalan kim idi./ Emmim oğlu musacık/ Boyu benden kısacık. 3. Mattal mattal mengi çatal/ Dil atar damar tutar/ Hamam bizim curun bizim/ Gelin oturak düzüm düzüm/ Külhancının baltası yok/ Hamama bir avrat gelmiş/ Peştemalinin ortası yok. 4. Mattal mattal maniki/ Oğlum kızım oniki/ Altısı derede kalmış/ Altısı depede kalmış/ Deredekini sel almış/ Depedekisi yel almış. 5. İl pil pilecek/ Bu kız bize gelecek/ Bu kızın adı güllüdür/ Saç bağısı tellidir. 6. El el epenek/ Elden çıkan kepenek/ Kepeneğin yarısı/ Yumurtanın sarısı/ Orda oturan kuş muydu/ Kanadı gümüşmüydü/ Yağa batır bala batır/ Sen yemezsen bana getir. 7. Ebem esme/ Kendir kesme/ Ufak ekmek/ Yeşil tokmak/ El üstünte kimin eli. 8. Köylü kızı ne ister/ Bir kaşıkcık yağ ister/ Yağ olmazsa bal olsun/ Köylü kızı sağ olsun. 9. Tık tık/ Kim o/ Ben kapıcı İbo/ Ne istersin/ Para/ Git çöplüğü ara. 10. Üşüdüm üşüdüm/ Daldan elma düşürdüm/ Elmamı yediler/ Bana cüce dediler/ Cücelikten çıktım/ Ablama gile gittim/ Ablam pilav pişirdi/ İçine fare düşürdü/ Bu fareyi n'etmeli/ Minareden atmalı/ Minare pıcak pıcak/ İçinde demir ocak/ Demir ocağın kilidi/ Kapıdan bakan kim idi/ Emmim oğlu musacık/ Kolu burnundan kısacık.

Kaynak kişi hakkında bilgi: Adı: Emine Dursun. Yaşı: 95 (Vefat etti). Doğum yeri: Adıyaman. Adı: Emine Dursun (Emine Dursun'un Torunu). Adresi: Ulucami Mah. 453. Sk. No:4 / ADIYAMAN. Yaşı: 23. Doğum yeri: Adıyaman.

Kaplanoğlu, R. (2001) *Orhangazi Folklorü*, içinde. Bursa: Avrasya Etnoğrafya Yak.Yay. sf: 109-111.

[Yazar; eskiden sadece çocukların değil, gençlerin ve yaşlıların da boş zamanlarında oyun oynadıklarını, bunların bazılarının eski, bazılarının yeni olabildiğini, yok olmakta olan bazı oyunlarını kitabına aldığını belirtmektedir. ***ed.notu****]*

ORHANGAZİ FOLKLORÜ

1. Aşık oyunu: Oyunun kurallarına göre ilk oyuncu, elinde bulunan en az 4, en çok 8 aşığı bulunduğu yerde rasgele yere atar. Ardından küçük bir topu eline alır, var gücüyle havya fırlatır. Top yere düşmeden yerdeki yıkık aşıkları teker teker düzeltir. Top yere düşmek üzereyken düzeltme işini bırakır, topu yakalamaya çalışır. Topu yakalayabilmişse , ikinci kez topu havaya fırlatır. Bu kez top yere düşmeden yerdeki aşıkları toplamaya çalışır. Topu yakalayamayan yanar ve aşıklarını kaybeder. Sonra diğer oyunculara oynama sırası gelir. Aşık oyunu çocuklar bıkıncaya kadar böyle düzenleme – toplama biçiminde sürüp gider.

2. Ayak atlama oyunu: Bu oyun en az 4 kişiyle oynanır. Oyuncular ikişer kişilik, iki gruba ayrılırlar. Ebe seçilen grup oyuncuları yerde, birbirlerine karşı oturup ayaklarını uzatırlar. Ebe olmayan grup "bir yumruk der. Ebe olanlar ayakları üzerine birer yumruğunu koyarlar. Diğer iki kişi bu yumrukların üzerinden atlar. Bu kez "iki yumruk "denir. Ebe olan grup ayakları üzerine üs üste ikişer yumruğunu koyar. Diğer grup bunun üzerinden atlar. Sonra ebe olmayan grup isteklerini "bir karış," "iki karış," "bir ayak üstü," iki ayak üstü," "ayaklar yana" diyerek sürdürür ve her seferinde bunların üzerinden atlarlar. Atlayışlarda ebe grubun ayaklarına değdikleri an yanarlar, bu kez ebe grupla yer değiştirerek oyunu aynı biçimde sürdürürler.

3. Bezirgan başı: En az 10 kişiyle oynanan bir oyundur. Oyuncular aralarından iki kişi seçerler. Bunlardan biri "altın saat",diğeri "altın bilezik" adını alır. Sonra ikisi yüz yüze durur., el ele tutuşup ellerini havaya kaldırırlar. Tek sıra halinde dizilmiş olan diğer çocuklar: "- Aç kapıyı bezirgan başı" Bezirgan başı: Kapı hakkın ne verirsin?/ Arkamdaki yadigar olsun/ Yadigar olsun" Tekerlemelerini söyleyerek, bunların arasından geçerler. Dizinin son çocuğu yakalanır, kulağına "altın saat mı istersin, altın bilezik mi?" diye sorulur. Verilen yanıta göre çocuk soruyu

soranlardan birinin arkasına geçer. Bu işlem tüm çocukların iki gruba ayrılmasına dek sürer. Sonra her iki grup çocukları birbirlerinin bellerinden sıkıca tutarlar. Orta yere çizilen bir çizginin iki tarafında yer alan gruplar birbirlerini çekerek güç gösterisine girerler. Çizgiyi geçen grup oyunu kaybeder, yenik düşer.

4. Birdir bir: En az 4 oyuncuyla oynanan bir oyundur. Oyuncular arasından önce iki kişi ebe seçilir. Seçilen ebeler sırt sırta verirler, eğilip ellerini dizlerine bağlarlar, popolarını birbirlerine dayarlar. Diğer oyuncular sıraya girip bunların üzerinden atlarlar. Atlama sırasında düştükleri takdirde yanıp ebe olurlar. Çocuklar atlarken "birdir bir, ikidir iki, üçtür güç, dördüm son durak, beşim boş geçe, altım oturak." Diyerek atlama işini sürdürürler. Sonuncusu ise atladıktan sonra ebe oyuncuların yanında yer alır, eğilir. Ebe üzerinden atlanırken bazı sayılarda kimi güldürücü hareketler de yapılır. Yedinci oyuncu "yedim yağlı çörek" diyerek, diğer oyuncular tarafından ebe tekmelenir. Sekizinci oyuncu atlarken "sekizim seksek" der, tek ayak üstünde durur. Bundan sonra atlayacak oyuncuların, atladıktan sonra tek ayak üstünde durması zorunludur Sekizinci oyuncu kendinden sonra atlayan oyuncuları seksek olarak istediği gibi dolaştırmak hakkına sahip. Dokuzuncu oyuncunun atlarken "dokuzum durak " der demez seken oyuncuların olduğu yerde kımıldamadan durması gerekir. Onuncu oyuncu atlarken "anneme mektup" diyerek, ebe olan çocuğun başına yazar gibi yaparak, başına posta sırtına pul deyip kıçına bir tekme vurur. Oyun yeni ebenin belirlenmesiyle aynı tarzda sürüp gider.

5. Çelik Çomak: Çelik- çomak oyunu iki kişi arasında oynanır. Oyun için uzunca bir çomak (bir metrelik bir sopa) ile bir çelik (iki tarafı inceltilmiş 30 cm. boyunda bir sopa) gerekir. Oyun alanında küçük bir çukur açılır. Çelik bu çukurun üzerine konur. Sopa alttan geçirilip çelik havaya fırlatılır ve havada kendisine sopayla vurularak uzağa gitmesi sağlanır. Fırlayıp uzağa giden çeliği her iki oyuncu kapma yarışına girer. Çeliği kapan kazanır, kapamayan kaybeder. Bu kez kazanan aynı işlemi yapar. Oyun bu tarzda çocuklar yoruluncaya dek sürer. Bu oyunun başka türlü oynanış biçimleri de vardır.

6. İp Atlama: Daha çok kız çocukların oynadığı bir oyun olup, en az üç kişiyle oynanır. Oyun için bir urgan gereklidir. Ebe olarak seçilen iki kişi urganı iki ucundan tutar, tempolu bir biçimde daireler çizecek şekilde savurur. Diğer oyuncu kimi kez tek, kimi kez çift ayak üstünde zıplayarak ipi atlar. Yanan veya yorulan çocuk oyundan çıkar, bir başkası yerine girer.

ayrılan çocukların bir grubu kovalar, diğer grubu kaçar. Kaçacak grup sayışmacayla belirlenir. Sayışmacayı oyuncu çocuklardan birisi kendisinden başlayarak heceleme biçiminde "es es, kavgayı kes, kav-ga- yı kes" sözünü söyleyerek yapar. Kovalamaca sırasında, yakalanmış olan kaçanlara gelir. Oyun bu şekilde sürüp gider.

8. Sek-sek (Kaydırak): Yerlere çizilen çeşitli şekillerdeki çizgileri, düzgün bir taş parçasını, sek sek ayakla geçirme oyunudur. Önce bir elin yarısı büyüklüğünde düzgün bir taş parça alınır. Buna "kaydırak " denir. Sonra yere çizgiler çizilir. Oyuncular sayışmacayla ilk oyuncuyu seçerler. Seçilen oyuncu elindeki kaydırağı yere çizilen çizginin ilk hanesine atar. Seksek ayakla kaydırağı çizginin tüm hanelerinden geçirip dışarıya çıkarmaya çalışır. Ardından ikinci, sonra üçüncü, dördüncü hanesine atarak aynı işlemi yineler. Kaydırak atılan hanede durmazsa ya da hanelerin çizgisi üzerine gelirse ya da dışarıya çıkarsa oyuncu yanar, oynama hakkı diğer çocuklara geçer.

YAZAR DİZİNİ

Acar, İ.H., 253, 255

Acıpayamlı, O., 289

Akün, E., 327, 328

Alişar, F., 402, 405, 409, 415

Aras, G., 210

Arıkan, Ç., 382, 385, 390

Arsunar, F., 137

Artun, E., 348

Aşkun, V.C., 66

Ataman, S.Y., 16, 18, 25

Atakurt, M., 134

Aydın, A., 227, 251

Ayral, M.N., 56

Baran, M., 418

Başaran, H., 421

Bayrı, M.H., 57, 230

Beşe, E., 122

Beysanoğlu, Ş., 423

Bozyiğit, A.E., 454

Can, S., 84

Cengiz, H., 220

Cengiz, S., 520

Ceylan, M., 310

Çaylı, F., 112, 114, 116, 117, 119, 121

Demircioğlu, Y Z., 27

Demiray, G., 172

Demiriz, S., 460

Dumluca, H., 258
Düşmez, H., 422
Elçin, Ş., 200, 202, 204, 214, 219, 337
Erdentuğ, N., 167
Ertekin, F., 206
Gençtürk, C.İ., 179
Göçmez, H., 548
Günyüz, S., 224
İşçiler, S.S., 180, 184, 192
İvgin, H., 347
Kaplanoğlu, R., 549
Karpuz, H., 307
Koşay, H., 50
Koz, M.S., 216, 218, 305
Muallim V., 20, 22
Muradoğlu, M., 454
Mümtaz, T., 15
Müşfika, A. 13
Oğuzer, Ş., 257
Orta, N., 197
Örnek, S.S., 313
Özen, K., 259, 262, 264, 266, 268, 271, 274, 277, 280, 282, 284, 286
Özergin, M.K., 198
Özhan, M., 336, 454, 459
Öztelli, C. 169, 171
Öztürk, C., 174
Özyedekçi, K., 102, 106, 109, 111
Saatçi, S., 394

Sakaoğlu, S., 399
Sarı, E., 229
Savran, G., 479
Sınayuç, O., 135
Şahin, H., 333, 430
Şençiçek, B., 487
Tan, N., 317, 342
Taylan, E., 294
Tombuş, N., 61, 63
Toygar, K., 173
Tuğrul, M., 296, 300
Turan, M., 493
Türkiçin, B., 209
Uyguner, M., 169
Uysal, Ş., 510
Üçer, M., 321
Ünlüer, A., 175, 177
Ünsal, İ., 330
Ünsal, L., 79, 81, 82, 83
Varlık, B., 256
Yüksel, H.A., 541
Yüzbaşıoğlu, M.E., 452